

1 ALLGEMEINES.....	6
1.1 Technische Daten.....	6
1.2 Grundsätzliches zum Ablauf	6
1.2.1 suchen nach bestimmten Inhalten in Datenfeldern	6
1.2.2 Rückgängig	7
1.2.3 Komprimieren der Programm-Datenbank	8
1.3 Fehlerbehandlung	8
1.4 Kurzhinweise	8
2 AUFRUF DES SYSTEMS "BVBB 2005"	9
3 STAMMDATEN	10
3.1 Mitgliederverwaltung	11
3.1.1 Erklärung einzelner Felder	12
3.1.2 Neuaufnahme eines Mitgliedes	14
3.1.3 Ändern der Daten eines Mitgliedes.....	14
3.1.4 Löschen eines Mitgliedes.....	15
3.1.5 "Lebenslauf" eines Mitgliedes.....	15
3.1.6 Drucken eines Mitgliedes	15
3.2 Vereinsverwaltung	16
3.2.1 Erklärung einzelner Felder	16
3.2.2 Neuaufnahme eines Vereins bzw. Spielgemeinschaft	17
3.2.3 Ändern der Daten eines Vereins.....	17
3.2.4 Löschen eines Vereins	18
3.3 Rest-Verwaltung	18
3.3.1 Hallen-Verwaltung	19
3.3.1.1 Erklärung einzelner Felder	19
3.3.1.2 Neuaufnahme einer Halle	19
3.3.1.3 Ändern der Daten einer Halle	20
3.3.1.4 Löschen einer Halle	20
3.3.2 Staatsangehörigkeit-Verwaltung.....	21
3.3.2.1 Neuaufnahme einer Staatsangehörigkeit.....	21
3.3.2.2 Ändern der Daten einer Staatsangehörigkeit.....	22
3.3.2.3 Löschen einer Staatsangehörigkeit.....	22
3.4 Seniorenerklärung löschen	23
3.5 Parameter aktualisieren.....	23
3.6 weiteres	24
3.6.1 spielberechtigte Mitglieder anzeigen	24
3.6.2 ausgeschiedene Mitglieder anzeigen	25
3.6.3 letzte Berliner- bzw. Brandenburger-Spielberechtigungs-Nr. eingeben.....	26
3.7 gesamt-Namensliste	26
3.8 Spielberechtigungen.....	26
3.9 Liste der Jugendlichen	27
3.10 Liste der Vereinsmitglieder	27
3.11 Spielberechtigungsrolle	28
3.12 weitere Auswertungen	29

3.12.1	<i>Schieri- Übungsleiterliste</i>	29
4	MEISTERSCHAFT	30
4.1	Grundsätzliches zum Ablauf	31
4.1.1	<i>Vorgehen bei der Ersteingabe zur BMM.....</i>	31
4.1.2	<i>Vorgehen bei der Ergebniseingabe und Änderungen der Mannschaften.....</i>	31
4.1.3	<i>Fehlerbehandlung</i>	31
4.2	Vereinsverwaltung	32
4.2.1	<i>Allgemeines.....</i>	32
4.2.2	<i>Neueingabe eines Vereins</i>	33
4.2.3	<i>Änderungen eines Vereins</i>	35
4.2.4	<i>Löschen eines Vereins</i>	36
4.2.5	<i>Verantwortliche eines Vereins festlegen.....</i>	37
4.2.5.1	<i>Ändern eines Verantwortlichen</i>	38
4.2.5.2	<i>Löschen eines Verantwortlichen</i>	39
4.3	Mannschaftsverwaltung	40
4.3.1	<i>Allgemeines.....</i>	40
4.3.2	<i>Spieler-Parameter</i>	41
4.3.2.1	<i>bis Mannsch.</i>	41
4.3.2.2	<i>ab Datum.....</i>	41
4.3.2.3	<i>nur HE</i>	42
4.3.2.4	<i>nur HD</i>	42
4.3.3	<i>Neueingabe einer Mannschaft.....</i>	43
4.3.3.1	<i>Zuordnen der Spieler</i>	44
4.3.3.1.1	<i>Spieler ist im Verein.....</i>	44
4.3.3.1.2	<i>Spieler ist nicht im Verein.....</i>	45
4.3.3.2	<i>Speichern der Spieler.....</i>	46
4.3.4	<i>Neueingabe von Ersatzspielern.....</i>	47
4.3.5	<i>Neueingabe einer Mannschaftsaufstellung.....</i>	48
4.3.6	<i>Ändern der Spieler-Parameter von Stamm- und Ersatzspielern</i>	51
4.3.7	<i>Ändern der Mannschaftsaufstellung (Einzel- und Doppelreihenfolge).....</i>	52
4.3.8	<i>Ändern der Spieler einer bestehenden Mannschaft</i>	57
4.3.8.1	<i>Hinzufügen eines 5. Spielers und/oder einer 3. Spielerin.....</i>	58
4.3.8.2	<i>Ändern einer bestehenden Mannschaft (Löschen einer Mannschaft)</i>	60
4.3.9	<i>Löschen von Ersatzspielern</i>	61
4.3.10	<i>Anzeigen von Stamm-, Ersatz- und Pseudo-Spielern</i>	63
4.3.10.1	<i>Anzeigen von Stammspielern</i>	63
4.3.10.2	<i>Anzeigen von Ersatzspielern</i>	64
4.3.10.3	<i>Anzeigen von Pseudo-Spielern</i>	64
4.4	Terminverwaltung	65
4.4.1	<i>Allgemeines.....</i>	65
4.4.2	<i>Eingabe der ausgelosten Reihenfolge der Mannschaften.....</i>	66
4.4.2.1	<i>Spielterminvorgabe-Liste wurde noch nicht erstellt</i>	66
4.4.2.2	<i>Spielterminvorgabe-Liste erstellen.....</i>	67
4.4.2.3	<i>Spielterminvorgabe-Liste wurde schon erstellt</i>	68
4.4.2.4	<i>Spieltermineingabe je Klasse / Staffel</i>	70
4.5	Internetseiten erstellen und Listen drucken bei der Ersteingabe	72
4.5.1	<i>Allgemeines.....</i>	72
4.5.2	<i>Verantwortliche der Vereine</i>	73
4.5.2.1	<i>Seiten fürs Internet.....</i>	73
4.5.2.2	<i>Drucken einer Liste</i>	73
4.5.3	<i>Hallenschlüssel</i>	74

4.5.3.1	Seiten fürs Internet.....	74
4.5.3.2	Drucken einer Liste	74
4.5.4	Klasseneinteilung	75
4.5.4.1	Seiten fürs Internet.....	75
4.5.4.2	Drucken einer Liste	75
4.5.5	Mannschaftsaufstellung.....	76
4.5.5.1	Seiten fürs Internet.....	76
4.5.5.2	Drucken einer Liste	76
4.5.6	Fehler-Hinweisliste.....	77
4.5.7	Staffelzusammensetzung	78
4.5.7.1	Seiten fürs Internet.....	78
4.5.7.2	Drucken einer Liste	78
4.5.8	Spielansetzung nach Datum.....	79
4.5.9	Spielansetzung je Verein.....	80
4.6	Sperrtermine für Jugendliche	81
4.6.1	Allgemeines.....	81
4.6.2	Neuaufnahme eines Sperrtermins	81
4.6.3	Ändern eines Sperrtermins.....	82
4.6.4	Löschen eines Sperrtermins.....	82
4.7	Spieltermine ändern.....	83
4.7.1	Allgemeines.....	83
4.7.2	Ändern eines Spieltermins.....	84
4.8	Internet-Aktivitäten.....	85
4.8.1	Allgemeines.....	85
4.8.2	alle Vereine (<i>Spielbericht-Vereine</i>)	86
4.8.3	Spielansetzungen aller Vereine (<i>Verein-01 bis Verein-nn</i>).....	87
4.8.4	alle bisherigen Spielberichte (<i>01-01 nn-nn</i>)	87
4.8.5	alle Ergebnisse je Spieler.....	88
4.9	Ergebniseingabe	89
4.9.1	Allgemeines.....	89
4.9.2	Verarbeiten der Stammspieler.....	90
4.9.2.1	Allgemeines.....	90
4.9.2.2	Ändern der Halle oder/und des Spieltermins	92
4.9.2.3	erstmaliges Markieren von Stammspieler beider Mannschaften	92
4.9.2.4	nachträgliches Ändern für schon gespeicherte Spielansetzungen.....	96
4.9.2.5	Mannschaften sind nicht angetreten	98
4.9.2.5.1	Aufstellung der angetretenen Mannschaft steht im Spielbericht.....	98
4.9.2.5.2	Aufstellung der angetretenen Mannschaft steht nicht im Spielbericht	102
4.9.2.5.3	beide Mannschaften sind nicht angetreten	105
4.9.2.6	eine Mannschaft hat zurückgezogen	107
4.9.3	Verarbeiten der Ersatzspieler.....	109
4.9.3.1	Allgemeines.....	109
4.9.3.2	Markieren der Ersatzspieler	111
4.9.3.2.1	alle Disziplinen sind lt. Spielbericht ausgetragen worden	111
4.9.3.2.2	es wurden nicht alle Disziplinen sind lt. Spielbericht ausgetragen.....	113
4.9.3.3	Rückgängigmachen der markierten Ersatzspieler	115
4.9.3.4	im Spielbericht angegebene Ersatzspieler fehlen bei der Spielerauswahl	117
4.9.4	Eingabe der einzelnen Spielergebnisse.....	120
4.9.4.1	Allgemeines.....	120
4.9.4.2	Neueingabe von Spielergebnissen lt. Spielbericht	121
4.9.4.2.1	Mannschaftsaufstellungen sind richtig.....	122
4.9.4.2.2	Mannschaftsaufstellungen sind falsch	123
4.9.4.3	Korrigieren von Spielergebnissen	125

4.9.5	<i>Auskunft über schon gespeicherte Spielansetzungen</i>	127
4.10	Auswertungen drucken während der lfd. Saison	129
4.10.1	<i>Allgemeines</i>	129
4.10.2	<i>Tabelle mit Übersicht und Mannschaftsgegenüberstellung</i>	130
4.10.3	<i>Ergebnisse und Statistik je Spieler</i>	132
4.10.4	<i>Spielstandtabelle</i>	133
4.10.5	<i>Übersichtstabelle</i>	134
4.10.6	<i>Mahnlisten anstoßen</i>	135
4.10.7	<i>Mahn- und Fehlerlisten drucken</i>	137
4.10.8	<i>Mannschaftsgegenüberstellung</i>	138
4.10.8.1	<i>je Verein</i>	138
4.10.8.2	<i>BVBB komplett</i>	139
4.10.9	<i>Spielergegenüberstellung</i>	140
4.10.9.1	<i>je Verein innerhalb der Mannschaften</i>	140
4.10.9.2	<i>je Verein für alle Spieler(innen)</i>	141
4.10.9.3	<i>alle Vereine innerhalb der Mannschaften</i>	142
4.10.9.4	<i>alle Vereine für alle Spieler(innen)</i>	142
4.10.10	<i>die besten Spieler des Verbandes</i>	143
4.10.11	<i>Auswertung je Spieler</i>	144
5	RANGLISTE	145
5.1	Ergebniseingabe je Ranglistenklasse	147
5.1.1	<i>Wahl der Parameter</i>	147
5.1.1.1	<i>Turnier</i>	147
5.1.1.2	<i>Geschlecht</i>	148
5.1.1.3	<i>Klasse</i>	148
5.1.2	<i>Ergebniseingabe</i>	148
5.1.2.1	<i>Eingabe der Platzierungen</i>	150
5.1.2.2	<i>Spieler die noch nicht in dieser Ranglistenklasse sind</i>	151
5.1.2.2.1	<i>Spieler ist im BVBB gemeldet und spielt in einer anderen Ranglistenklasse</i>	152
5.1.2.2.2	<i>Spieler ist im BVBB gemeldet und spielt noch nicht in der Rangliste</i>	152
5.1.2.2.3	<i>Spieler ist noch nicht im BVBB gemeldet</i>	153
5.2	neue Einzel-, Doppel- oder Mix-Rangliste erstellen (Verwaltungslauf)	154
5.2.1	<i>Vorbereitung</i>	154
5.2.2	<i>normaler Ablauf</i>	155
5.2.3	<i>Wiederholung des Verwaltungslaufs</i>	155
5.3	Drucken der neuen Einzel-, Doppel- oder Mix-Rangliste	156
5.4	Ranglistenverwaltung	157
5.4.1	<i>allgemeines</i>	157
5.4.2	<i>Informationen über einzelne Spieler</i>	157
5.4.3	<i>Änderungen von Daten</i>	158
5.4.3.1	<i>Ändern des Vereins des Spielers</i>	158
5.4.3.2	<i>Ändern der Wertungen</i>	158
6	ALLGEMEINES	159
6.1	Datenbankverwaltung (kopieren, sichern usw.)	159
6.1.1	<i>allgemeines</i>	159
6.1.2	<i>Daten-Datenbank kopieren</i>	160
6.1.3	<i>Daten-Datenbank sichern</i>	161
6.1.4	<i>Daten-Datenbank zurücksichern</i>	161
6.1.5	<i>zurück zur BVBB-Datenbank</i>	161

1 ALLGEMEINES

Das für den Badminton-Verband Berlin-Brandenburg entwickelte System "BVBB 2005" löst das für den Badminton-Verband-Berlin bis zur Saison 2004/05 gültige System "BVB 2000" ab und beinhaltet die 3 folgenden Programmsysteme:

- BVBB-Verwaltung
- BVBB-Rangliste
- BVBB-Mannschaftsmeisterschaft

1.1 Technische Daten

Autor:	F. Runge
Betriebssystem:	Access 2000 unter Windows
1. Datenbank:	BVBB_DB (temporäre Tabellen, Abfragen, Formulare, Berichte, Programme) ca. 22 MB
2. Datenbank:	BVBB_DB_Daten (Tabellen für Stammdaten, Meisterschaft und Ranglisten) ca. 7 MB
3. Datenbank:	BVBB_DB_Verwaltung (Programme um die beiden anderen Datenbanken zu verwalten) ca. 0,5 MB
4. Datenbank:	BVBB_Daten_Verwaltung (Tabelle zur Steuerung der Sicherungskopien) ca. 0,2 MB
Programmiersprache:	VBA für Access 2000

1.2 Grundsätzliches zum Ablauf

Alle im System "BVBB 2005" benutzten Formulare und Masken sind so entwickelt das sie die Windows-Oberfläche benutzen. Es können damit also alle bekannten Windows-Symbole (sofern vorhanden) benutzt werden.

Das Schließen einer Maske muss **immer** durch die entsprechende Schaltfläche (Button), die mit dem "Türschließen" Symbol gekennzeichnet ist, geschehen. Das Schließen durch Klicken auf das Kreuz-Symbol in der rechten oberen Ecke (wenn vorhanden) ist nur in den Notfällen erlaubt, wenn das Schließen durch das Klicken auf den Schließungs-Button nicht möglich ist.

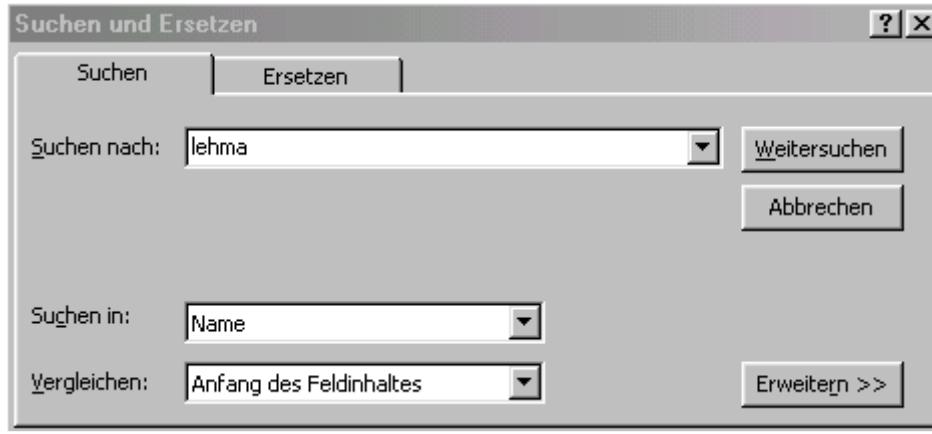
1.2.1 suchen nach bestimmten Inhalten in Datenfeldern

In einigen Formularen z.B. BVBB-Stammdaten muss es möglich sein nach bestimmten Inhalten von Datenfeldern z.B. dem Namen zu suchen. Da diese Suchmöglichkeiten bei allen Formularen gleich sind, werden sie hier nur einmal erläutert.

Durch Klicken auf den Button eines Formulars



wird eine kleine Maske geöffnet mit deren Hilfe man nach jedem Begriff suchen kann.



In das Feld "**Suchen nach**" wird der Suchbegriff bzw. ein Teil des Suchbegriffs eingetragen. (z.B. "lehma" wenn nach einem Namen gesucht wird in dem die Buchstabenkombination "lehma" vorkommt). Durch Klicken auf den Pfeil können weitere, bisher eingegebene Suchbegriffe vorgegeben werden.

Im Feld "**Suchen in**" steht der Name des Feldes in dem gesucht werden soll. Der Name des Feldes wird automatisch eingetragen wenn der Cursor auf das zu suchende Feld gesetzt wird bevor die das Suchformular geöffnet wird.

Im Feld "**Vergleichen**" kann ausgewählt werden ob nach dem Inhalt des ganzen Feldes, einem Teil des Feldeinhaltes oder nach dem Anfang des Feldinhaltes gesucht werden soll, das auch die Voreinstellung sein sollte.

Im obigen Beispiel wird vom Anfang des Feldes "Name" an, der Begriff "lehma" gesucht.

Durch Klicken des Buttons "Weitersuchen" wird der erste Suchbegriff gefunden. Sind es nicht die richtigen Daten wird weitergesucht.

Sind die richtigen Daten gefunden wird durch Klicken auf den Button "Abbrechen" das Suchformular geschlossen.

Werden keine den Suchkriterien entsprechende Daten gefunden oder sind alle Daten durchsucht, wird eine entspr. Meldung ausgegeben.

1.2.2 Rückgängig

Durch Klicken auf den Button



werden die eingegebenen Daten rückgängig gemacht und der ursprüngliche Zustand des Formulars wieder hergestellt.

1.2.3 Komprimieren der Programm-Datenbank

Nach jeder 10. Sitzung wird beim Beenden des Systems BVBB 2005, die Programm-Datenbank in der sich auch temporäre Tabellen befinden, **automatisch** komprimiert.

Das geschieht durch Schließen der Programm-Datenbank und Öffnen der Verwaltungs-Datenbank.

Dabei wird nebenstehendes Formular mit entspr. Meldung angezeigt, die durch Klicken des "OK-Buttons" beantwortet wird.

Die Komprimierung der Programm-Datenbank wird mit einer entspr. Meldung abgeschlossen die auch durch Klicken des "OK-Buttons" beantwortet werden muss.

Dann wird die Sitzung automatisch beendet.



1.3 Fehlerbehandlung

Alle eingegebenen Daten werden vom Rechner auf Plausibilität überprüft und im Fehlerfall wird eine entsprechende, deutliche Fehlermeldung ausgegeben. Den Anweisungen der Fehlermeldung ist Folge zu leisten um einen Programmabsturz zu vermeiden.

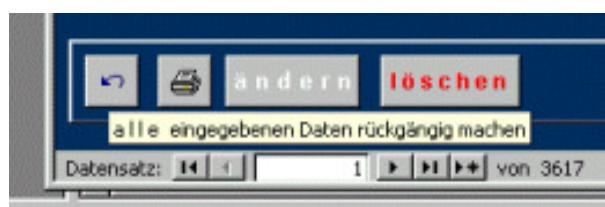
Tritt ein vom den Programmen erkannter schwerer Fehler auf, wird ganz speziell darauf hingewiesen dass diese Fehlermeldung nach unten verschoben werden soll, und die Bildschirmseite mit Hilfe der Software "Print Key" ausgedruckt werden soll. Danach ist die Sitzung abzubrechen und es darf vorerst nicht neu gestartet werden; das fehlerhafte Programm muss erst vom Autor korrigiert und getestet werden.

Bei unvorhersehbaren Fehlern die von den Programmen nicht abgefangen werden können, ist wenn möglich, sofort mit dem Autor Kontakt aufzunehmen um die Situation zu klären und entspr. Programmänderungen vorzunehmen.

1.4 Kurzhinweise

Durch ein kurzes Verweilen des Cursors auf einem Button oder eines Feldes einer Maske wird eine kurze Erklärung der Funktion des Buttons oder Feldes angezeigt

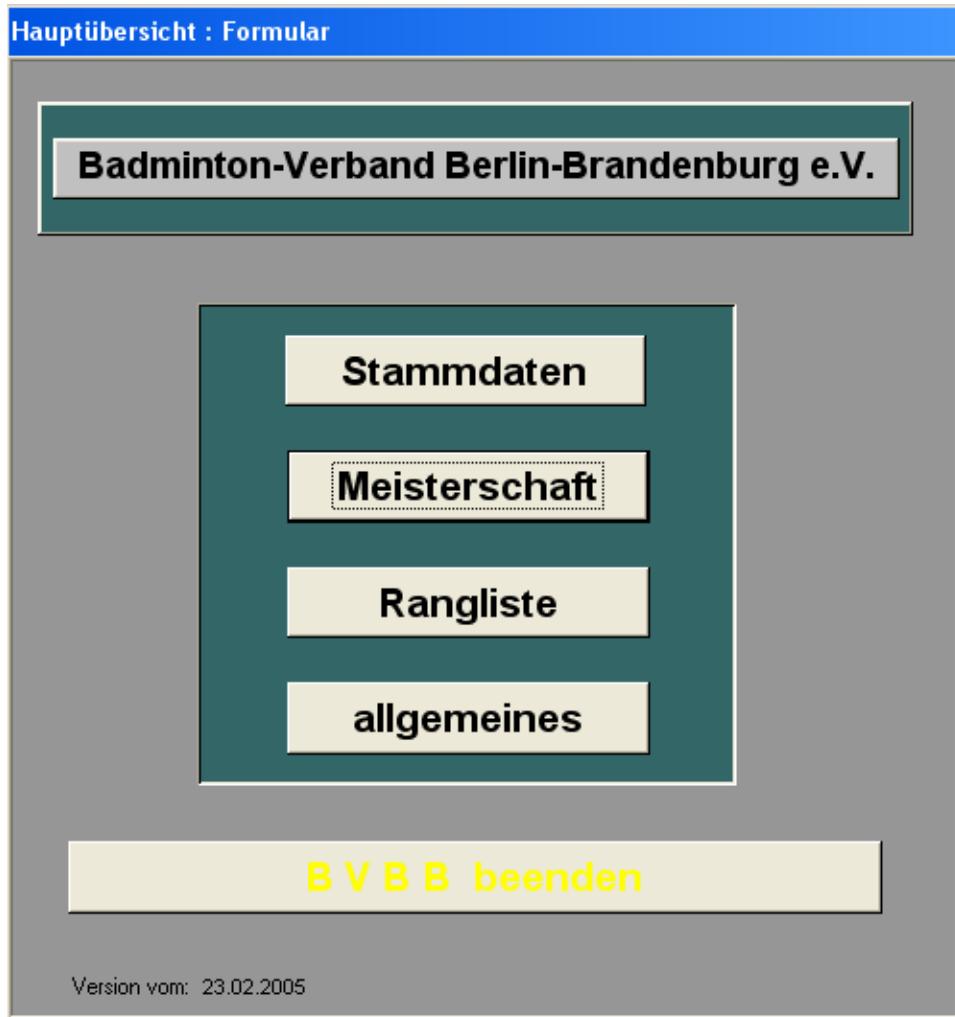
Im Beispiel erscheint beim Verweilen des Cursors auf dem in Windows oft benutzten "Rückgängig-Button" der entsprechende Hinweis "alle eingegebenen Daten rückgängig machen".



2 AUFRUF DES SYSTEMS "BVBB 2005"

Nach dem Anschalten des Rechners, d.h. dem Hochfahren (booten) des Betriebssystems, erscheint die von Benutzer zu Benutzer unterschiedliche Bearbeitungsoberfläche (Desktop) auf dem Bildschirm

Durch Anklicken des Symbols (Icon) B V B B 2005 auf dem Desktop wird die untere Maske (Formular) Hauptübersicht angezeigt.



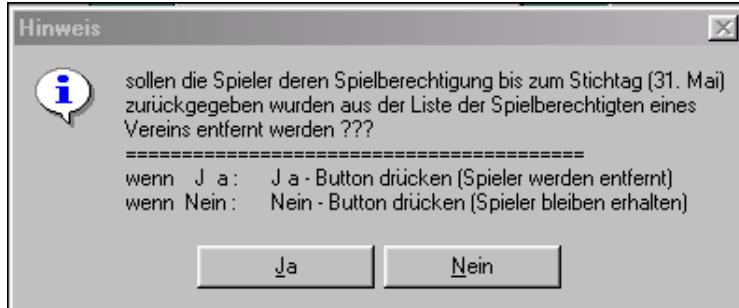
Dieses Formular dient als Verteiler um die 4 folgenden Hauptfunktionen aufrufen zu können:

- ***Stammdaten (BVBB-Verwaltung)***
- ***Meisterschaft (Berlin-Brandenburgische Mannschaftsmeisterschaft)***
- ***Rangliste***
- ***allgemeines***

Durch Klicken auf den Button "B V B B beenden" wird das System "BVBB 2005" beendet und zum Desktop zurückgesprungen.

3 STAMMDATEN

Durch Klicken auf den Button "Stammdaten" der Hauptübersicht wird nach dem **31. Mai** jedes Jahres folgender Hinweis ausgegeben:



Beim Drücken des "Nein-Buttons" wird sofort zum Formular BVBB-Stammdaten-Verwaltung (V-Maske10) gesprungen, das in 2 Seiten geteilt ist von dem weitere Funktionen aufgerufen werden können.
Dieser Hinweis wird dann beim Klicken auf den Button "Stammdaten" der Hauptübersicht immer wieder neu angezeigt bis "Ja-Buttons" gedrückt wird.

Beim Drücken des "Ja-Buttons" werden alle Spieler deren Spielberechtigung bis zum 31.5. des aktuellen Jahres zurückgegeben wurden so bearbeitet, dass sie in der Liste der Vereinsmitglieder (Punkt 3.10) nicht mehr angezeigt werden. Eine kleine Meldung informiert über das Beenden der Verarbeitung.
Der Hinweis wird dann bis zu 31.5. des nächsten Jahres nicht mehr angezeigt.

Jetzt wird Formular BVBB-Stammdaten-Verwaltung (V-Maske10) angezeigt, das in 2 Seiten geteilt ist von dem weitere Funktionen aufgerufen werden können.

V-Maske10 : Formular

Maske 10 **BVBB-Stammdaten-Verwaltung** 04.03.2005

Verwaltung

Auswertungen drucken

Hauptübersicht

Von der linken Seite dieses Formulars können folgenden Verwaltungsfunktionen aufgerufen werden:

- **Mitgliederverwaltung**
- **Vereinsverwaltung**
- **Rest-Verwaltung**
- **Seniorenerklärung löschen**
- **Parameter aktualisieren**
- **weiteres ...**

Von der rechten Seite des Formulars können folgenden Auswertungen erstellt und gedruckt werden:

- **gesamt-Namensliste**
- **Spielberechtigungen**
- **Liste der Jugendlichen**
- **Liste der Vereinsmitglieder**
- **Spielberechtigungsrolle**
- **weitere Auswertungen**

Ein Anklicken des langen Buttons mit dem schwarzen Pfeil nach oben bewirkt das Schließen dieses Formulars und den Rücksprung zur Hauptübersicht.

3.1 Mitgliederverwaltung

Durch Klicken auf den Button "Mitgliederverwaltung" des Formulars V-Maske10 wird zum Formular BVBB-Stammdaten (V-Maske100) gesprungen mit dem alle Mitglieder des BVBB angezeigt und verwaltet werden können.

V-Maske100

Maske 100 **BVBB-Stammdaten** 12.05.2007

Name: <input type="text" value="Bobeth"/>	Land: <input checked="" type="radio"/> Berlin <input type="radio"/> Brandenburg	Vorname: <input type="text" value="Maximilian"/>
Straße, Haus-Nr: <input type="text" value="Frankenhauser Str. 22"/>		Geburtsdatum: <input type="text" value="18.11.1990"/> U - 19
PLZ: <input type="text" value="12249"/>	Ort: <input type="text" value="Berlin"/>	Alter bez. auf Stichtag: <input type="text" value="17"/>
E-Mail: <input type="text"/>		Berechtigungs-Nr: <input type="text" value="08-08768"/> 0
Tel. (privat): <input type="text" value="7712727"/>	Tel. (Dienst): <input type="text"/>	Verein: <input type="text" value="ProSport"/> 25
Staatsangeh.: <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Jugendlicher darf spielen	Erstausstellung: <input type="text" value="29.10.1998"/>
Geschlecht: <input checked="" type="radio"/> männlich <input type="radio"/> weiblich	Status: <input checked="" type="radio"/> aktiv <input type="radio"/> passiv <input type="radio"/> Jugendlich	Spielberechtigung: <input type="text" value="29.10.1998"/>
Schiedsrichter: <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Überregional festgespielt	Rückgabe: <input type="text"/> nicht löschen
Vorstand: <input type="text"/>	A-Klassen-Freistellung in der Rangliste: <input type="checkbox"/>	letzte Änderung: <input type="text" value="27.11.2006"/>
ist in Rangliste: <input type="text" value="HE: A3; HD: A44"/>	Einzel <input checked="" type="checkbox"/> Doppel <input checked="" type="checkbox"/> Mixed <input type="checkbox"/>	Übungsleiter: <input type="text"/>
<input type="button" value="←"/> <input type="button" value="→"/> <input type="button" value="ändern"/> <input type="button" value="löschen"/> <input type="button" value="M"/> <input type="button" value="Lebenslauf"/> <input type="button" value="N+"/>		
Datensatz: <input type="button" value="◀"/> <input type="button" value="◀"/> 260 <input type="button" value="▶"/> <input type="button" value="▶"/> * von 4021		

Dieses Formular zeigt alle für die Mitglieder-Verwaltung benötigten Datenfelder an. Auf Felder die sich nicht ändern lassen z.B. das Feld Rangliste lässt sich der Cursor nicht positionieren.

Die Mitglieder sind nach Name, Vorname sortiert, so das beim ersten Ansprung auf dieses Formular immer das Mitglied mit dem alphabetisch niedrigsten Namen angezeigt wird.

Durch Anklicken der entsprechenden Pfeile am untersten Rand des Formulars, kann zum ersten, zum vorigen, zum nächsten und zum letzten Mitglied gesprungen werden.

In Abhängigkeit des Geburtsdatums wird das Alter bezogen auf den Stichtag (1.Januar des lfd. Jahres) sowie die Altersinstufung als Jugendlicher (U11 bis U22) bzw. als Senior (U32 bis U75) angezeigt.

Geburtsdatum	08.09.1986	U - 17
Alter bez. auf Stichtag	15	

3.1.1 Erklärung einzelner Felder

- **Land**

An Hand der Option Berlin bzw. Brandenburg wird bei der automatischen Vergabe der Berechtigungs-Nr. das entspr. Länderkennzeichen (08- für Berlin und 14- für Brandenburg) eingesetzt.

- **Berechtigungs-Nr.**

Die Berechtigungs-Nr. (früher Spielerpass-Nr.) ist im ganzen System "BVBB 2005" das wichtigste Datenelement. Anhand dieser Nummer wird jeder Spieler eindeutig identifiziert.

Bei der Neuaufnahme eines Mitgliedes das eine Berliner bzw. Brandenburgische Spielberechtigung erhalten soll (08-....bzw. 14-....) wird sie automatisch vom System vergeben (hochgezählt) und braucht daher nicht eingegeben zu werden. Soll eine **BVBB**-Berechtigungs-Nr. für ein neues Mitglied vergeben werden die kleiner als die vom System vorgeschlagene Nr. ist (Lücke füllen), oder soll ein Mitglied mit der Berechtigungs-Nr. eines anderen Landesverbandes neu aufgenommen werden, muss diese Nr. manuell in das entspr. Feld eingetragen werden.

- **Verein**

In das rechte der beiden Felder wird die Nr. des Vereins (Mussfeld) manuell eingetragen. Ist die Nr. nicht bekannt, kann durch Klicken auf den Pfeil das Kombinationsfeld geöffnet, die Nr. mit Hilfe des Rollbalkens gesucht, angeklickt und damit eingegeben werden.

In das linke der beiden Felder wird dann automatisch zur besseren Erkennung die 8-stellige Vereinsbezeichnung eingeblendet.

- **Staatsangeh.**

Das Feld Staatsangehörigkeit bleibt leer wenn es sich um ein Mitglied deutscher Staatsangehörigkeit handelt. Bei einer anderen Staatsangehörigkeit wird diese über das Kombinationsfeld gesucht, angeklickt und damit eingetragen.

Ist eine Staatsangehörigkeit nicht vorhanden, muss sie erst über das Staatsangehörigkeits-Formular eingetragen werden (siehe **Punkt 3.3.2.1**).

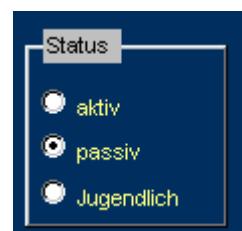
- **Status**

Die Optionen "aktiv" und "Jugendlich" werden automatisch in Abhängigkeit vom Geburtsdatum des Mitgliedes gesetzt.

Bis 18 Jahre wird die Option "Jugendlich" gesetzt, darüber und wenn das Geburtsdatum nicht ausgefüllt ist, die Option "aktiv".

Bei passiven Mitgliedern muss die Option "passiv" durch klicken manuell gesetzt werden.

Beispiel: Mitglieder die nicht aktiv sind z.B. die nur Verantwortliche sind ohne zu spielen, müssen als **passiv** gekennzeichnet werden. Für diese wird kein Druck-Kz gesetzt, d.h. es kann keine Spielberechtigung gedruckt werden und es wird auch der Zähler der Spielberechtigungen nicht erhöht.



- **Jugendlicher darf spielen.**

Dieses Kontrollkästchen wird nur dann angeklickt, wenn der Jugendliche an einem Termin an dem Einzeltourniere seiner Altersklasse stattfinden, Spiele im Rahmen der BMM bestreiten darf ohne durch Punktabzug bestraft zu werden (siehe **Punkt 4.6.1**).

Diese Markierung wird vom Programm wieder automatisch entfernt, nachdem die fehlerhafte Wertung des Jugendlichen korrigiert wurde.

- **Druck**

Diese Option ist dann markiert wenn für das Mitglied noch keine Spielberechtigung gedruckt wurde. Nach dem Drucken ist die Option nicht mehr markiert.

Durch nochmaliges Markieren der Option kann ein weiterer Druck einer Spielberechtigung erfolgen.

- **Seniorenerklärung**

Diese Option wird bei jugendlichen Mitgliedern gesetzt die an den BMM teilnehmen wollen. Am Ende der BMM-Saison müssen diese Optionen gelöscht werden (siehe **Punkt 3.4**).

- **überregional festgespielt**

Diese Kontrollkästchen wird nur bei Mitgliedern angezeigt die in der lfd. Saison an den BMM teilnehmen. Hat dieser Spieler außerdem in überregional gemeldeten Mannschaften mehr als 2 mal als Ersatzspieler gespielt, wird das Kontrollkästchen markiert. Damit wird verhindert das dieser Spieler weiterhin bei der BMM eingesetzt wird.

- **Rückgabe nicht löschen**

Das Kontrollkästchen "nicht löschen" soll nur dann markiert werden, wenn das Mitglied nicht automatisch gelöscht werden soll, obwohl mehr als 4 Jahre seit der Rückgabe der Spielberechtigung vergangen sind.

Rückgabe 18.11.1999 nicht löschen

- **letzte Änderung**

Beim Neuaufbau oder bei jeder Änderung der Daten eines Mitgliedes wird das Tagesdatum automatisch in dieses Feld eingetragen; es kann nicht geändert werden.

- **A-Klasse-Freistellungen in der Rangliste**

Sind diese Felder für die Ranglistendisziplinen (Einzel, Doppel, Mix) aktiviert, bewirkt das folgendes:

Der entspr. Spieler kann für das Turnier bei dem die Felder aktiviert sind nicht absteigen, obwohl er möglicherweise durch Nichtteilnahme eine so schlechte Wertung erhält, das er normalerweise aus der A-Klasse absteigen würde.

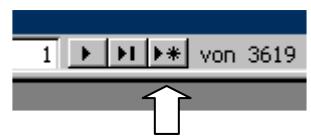
Diese Spieler bleiben **zusätzlich** zu den nicht absteigenden Spielern in der A-Klasse.

A-Klassen-Freistellung
in der Rangliste

Einzel	Doppel	Mixed
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3.1.2 Neuaufnahme eines Mitgliedes

Durch Klicken auf den durch den Pfeil gekennzeichneten Button (neue-Seite-Button) wird eine neue Seite eröffnet, in die die Daten des neu aufzunehmenden Mitgliedes eingetragen werden müssen.



Folgende Pflicht-Felder müssen dabei mindestens ausgefüllt bzw. markiert werden:

- Land
- Name
- Vorname
- Verein
- Geschlecht
- Berechtigungs-Nr. die für den BVBB automatisch übernommen wird, bei anderen Landesverbänden eingegeben werden **muss**

Die anderen Felder sollten möglicherweise auch ausgefüllt werden um die Daten des neuen Mitgliedes nicht später nachtragen zu müssen.

Durch Klicken auf den Button



können alle bisher eingegebenen Daten gelöscht werden.

Durch Klicken auf den Button



wird das neue Mitglied gespeichert.

Eine Meldung weist darauf hin daß das neue Mitglied aufgenommen wurde, und es wird sofort eine neues leeres Eingabeformular angezeigt mit dem eine weiteres neues Mitglied aufgenommen werden kann .

3.1.3 Ändern der Daten eines Mitgliedes

Um die Daten eines bestimmten Mitgliedes ändern zu können, muss dieses Mitglied erst gefunden werden.

Der einfachste Weg ist das Mitglied anhand des Nachnamens zu finden.

Dabei wird der Cursor auf das Feld "Name" positioniert und durch Klicken des Such-Buttons das Suchformular geöffnet (weiteres unter **Punkt 1.2.1.** suchen nach bestimmten Inhalten in Datenfeldern).



In der gleichen Art und Weise kann aber auch nach anderen Kriterien gesucht werden (Spielberechtigungs-Nr., Straße usw.).

Wird das richtige Mitglied angezeigt, können alle Datenfelder auf denen sich der Cursor positionieren lässt, geändert werden (auch Name und Spielberechtigungs-Nr.).

Durch Klicken auf den Button



werden die eingegebenen Änderungen rückgängig gemacht und der ursprüngliche Zustand des Formulars wieder hergestellt.

Durch Klicken auf den Button



werden die Daten des Mitglied gespeichert nachdem die Frage ob die Daten geändert werden sollen durch Klicken auf den OK-Button beantwortet wurde.

3.1.4 Löschen eines Mitgliedes

Um ein Mitglied zu aus der BVBB-Verwaltung zu löschen, muss es erst, wie schon beim Ändern beschrieben, gefunden werden.

Wird das richtige Mitglied angezeigt, kann es gelöscht werden.

Durch Klicken auf den Button



wird das Mitglied gelöscht nach dem die Frage ob das Mitglied wirklich gelöscht werden soll durch Klicken auf den OK-Button beantwortet wurde.

Die Löschung eines Mitgliedes lässt sich nicht mehr rückgängig machen.

3.1.5 "Lebenslauf" eines Mitgliedes

Nach Einführung des Systems "BVBB 2005" wird für jedes Mitglied ein "Lebenslauf" geführt. Für Mitglieder die nach Einführung neu aufgenommen wurden ist der Lebenslauf komplett; für die anderen beginnt der "Lebenslauf" erst vom Zeitpunkt der Einführung an.

Folgende Ereignisse bewirken ein Fortschreiben des "Lebenslaufes":

- Übernahme aus einem anderen Landesverband
- Datum der Erstausstellung eintragen
- Datum der Spielberechtigung eintragen
- Datum der Rückgabe der Spielberechtigung eintragen
- Wechsel des Vereins
- Ranglistenplätze im Einzel, Doppel und gemischten Doppel bei BEM, Berlin-Pokal oder Rangliste (wenn in Rangliste vorh.)
- Teilnahme an der BMM in welcher Mannschaft

Durch Klicken auf den Button



wird der "Lebenslauf" des Mitgliedes mit allen Ereignissen angezeigt.

Die Texte im Feld "Bemerkung" auf die sich der Cursor positionieren lässt, können im Bedarfsfall geändert werden.

3.1.6 Drucken eines Mitgliedes

Durch Klicken auf den Button



werden die Daten des Mitgliedes einschl. seines "Lebenslaufes" auf einer DIN A4-Seite des angeschlossenen Druckers ausgedruckt (Anlage 1).

3.2 Vereinsverwaltung

Durch Klicken auf den Button "Vereinsverwaltung" des Formulars V-Maske10 wird zum Formular BVBB-Vereins-Verwaltung (V-Maske200) gesprungen mit dem alle Vereine des BVBB angezeigt und verwaltet werden können.

V-Maske-200

V-Maske 200 BVBB-Vereins-Verwaltung 19.07.2005

Vereins-Nr. 90	Vereins-Name (30-Stellen) BG Berl.Lehrer/SC Brandenburg
Vereins-Name (20-Stellen) BG Lehrer/Brandenbg.	Kurzbezeichnung BG BLG
1.Verantwortlicher 08-03590 Boettcher, Ben	2. Verantwortlicher 10-02930 Lutzebäck, Jörn
dieser Verein gehört zur Spielgemeinschaft: 	
zu dieser Spielgemeinschaft gehören folgende Vereine: 1. 6 VfL Berliner Lehrer 2. 9 SC Brandenburg 3. 4.	
<input type="button" value="<"/> <input type="button" value="ändern"/> <input type="button" value="löschen"/> <input type="button" value="M"/> <input type="button" value="M+"/>	
Datensatz: <input type="button" value=" "/> <input type="button" value=" "/> 71 <input type="button" value=" "/> <input type="button" value=" "/> <input type="button" value=" "/> * von 75	

Dieses Formular zeigt alle für die Vereins-Verwaltung benötigten Datenfelder an. Auf Felder die sich nicht ändern lassen z.B. auf die Namen der Verantwortlichen lässt sich der Cursor nicht positionieren. Die Vereine werden aufsteigend nach der Vereins-Nr. angezeigt.

3.2.1 Erklärung einzelner Felder

- **1. bzw. 2. Verantwortlicher**

In diese Felder können die Spielberechtigungs-Nrn. der Verantwortlichen des Vereins eingegeben, geändert oder gelöscht (bei Vereinen einer Spielgemeinschaft) werden.

Der normale Weg die Verantwortlichen des Vereins zu aktualisieren, ist sie im Rahmen der Vereinsverwaltung der **BMM** (siehe **Punkt 4.2.5**). einzugeben bzw. zu ändern.

- **dieser Verein gehört zur Spielgemeinschaft**

Wenn dieser Verein zu einer Spielgemeinschaft gehört die sich nur für die Teilnahme an der **BMM** aus mehreren Vereinen zusammensetzt, muss hier die Nr. der Spielgemeinschaft einge tragen werden.

- **zu dieser Spielgemeinschaft gehören folgende Vereine**

Wenn diese "Vereins-Nr." zu einer Spielgemeinschaft gehört die sich nur für die Teilnahme an der **BMM** aus mehreren Vereinen zusammensetzt, müssen hier alle zu dieser Spielgemeinschaft gehörenden Vereins-Nrn. eingetragen werden.

3.2.2 Neuaufnahme eines Vereins bzw. Spielgemeinschaft

Durch Klicken auf den durch den Pfeil gekennzeichneten Button (neue-Seite-Button) wird eine neue Seite eröffnet, in die die Daten des neu aufzunehmenden Vereins eingetragen werden müssen.



Folgende Pflicht-Felder müssen dabei mindestens ausgefüllt werden:

- Vereins-Nr.
- Vereins-Name (30 Stellen)
- Vereins-Name (20 Stellen)
- Kurzbezeichnung

Folgende Felder müssen bei Bedarf ausgefüllt werden:

- evtl. die Spielberechtigungs-Nr. des 1. und 2. Verantwortlichen
- evtl. die Spielgemeinschafts-Nr. zu der dieser Verein gehört
- evtl. die Vereins-Nrn. die zu dieser Spielgemeinschaft gehören

Durch Klicken auf den Button



wird der neue Verein gespeichert.

Eine Meldung weist darauf hin dass der neue Verein aufgenommen wurde.

3.2.3 Ändern der Daten eines Vereins

Um die Daten eines bestimmten Vereins ändern zu können, muss dieser Verein erst gefunden werden.

Der einfachste Weg ist den Verein anhand seiner Nr. zu finden.

Dabei wird der Cursor auf das Feld "Vereins-Nr." positioniert und durch Klicken des Such-Buttons das Suchformular geöffnet (weiteres unter **Punkt 1.2.1.** suchen nach bestimmten Inhalten in Datenfeldern).



In der gleichen Art und Weise kann aber auch nach anderen Kriterien gesucht werden (Vereins-Name usw.).

Wird der richtige Verein angezeigt, können alle Datenfelder auf denen sich der Cursor positionieren lässt, geändert werden.

Durch Klicken auf den Button



werden die eingegebenen Änderungen rück-gängig gemacht und der ursprüngliche Zustand des Formulars wieder hergestellt.

Das Löschen des 1. und/oder 2. Verantwortlichen eines Vereins der einer Spielgemeinschaft angehört ist nur hier möglich.

Dieser Verein wird dann in der Liste der Verantwortlichen (siehe **Punkt 4.5.2**) nicht mehr angelistet.

Durch Klicken auf den Button



werden die Daten des Vereins gespeichert nachdem die Frage ob die Daten geändert werden sollen durch Klicken auf den OK-Button beantwortet wurde.

3.2.4 Löschen eines Vereins

Achtung: Beim Löschen eines Vereins sollte man sich sicher sein, das es keine Mitglieder dieses Vereins mehr gibt. Sollte es dennoch Mitglieder dieses Vereins geben, fehlen bei den versch. Auswertungen für diese Mitglieder die Vereinsbezeichnungen.

Um ein Verein aus der BVBB-Verwaltung zu löschen, muss sie wie beim Ändern erst gefunden werden.

Wird der richtige Verein angezeigt, kann er gelöscht werden.

Durch Klicken auf den Button



wird der Verein gelöscht nach dem die Frage ob der Verein wirklich gelöscht werden soll durch Klicken auf den OK-Button beantwortet wurde.

Die Löschung eines Vereins lässt sich nicht mehr rückgängig machen; er **muss neu** aufgebaut werden.

3.3 Rest-Verwaltung

Durch Klicken auf den Button "Rest-Verwaltung" des Formulars V-Maske10 wird zum Formular BVBB-Restverwaltung (V-Maske300) gesprungen.



Von diesem Formular können die folgenden Funktionen

- **Hallen-Verwaltung**
- **Staatsangehörigkeits-Verwaltung**

aufgerufen werden.

3.3.1 Hallen-Verwaltung

Durch Klicken auf den Button "Hallen-Verwaltung" des Formulars V-Maske300 wird zum Formular BVBB-Hallen-Verwaltung (V-Maske310) gesprungen mit dem alle Hallen des BVBB angezeigt und verwaltet werden können.

Schlüssel	PLZ	Ort / Bezirk	Straße, Haus-Nr. bzw. andere Angaben	
AF	13587	(Spandau)	Am Forstacker 7-9	
1. Fortsetzungszeile			Heinrich-Böll-Oberschule	
2. Fortsetzungszeile				
3. Fortsetzungszeile				
4. Fortsetzungszeile				

Datensatz: 1 von 37

Dieses Formular zeigt alle für die Hallen-Verwaltung benötigten Datenfelder an.
Die Hallen werden aufsteigend nach dem Schlüssel angezeigt.

Da die Hallen nur für den Spielbetrieb der BMM benötigt werden, sollten die Daten schon vor dem Saisonbeginn (ab Mitte September) aktualisiert werden.

3.3.1.1 Erklärung einzelner Felder

- **Schlüssel**
In dieses Feld wird die 2-stellige Kurzbezeichnung der Halle eingetragen. Der Schlüssel muss einmalig sein und im deutlichen Zusammenhang mit der Hallen-Bezeichnung oder Hallenadresse stehen (z.B. CI für Halle Cicerastr.).
- **1. bis 4. Fortsetzungszeile**
Reicht das Feld "Straße, Haus-Nr. bzw. andere Angaben" nicht aus um den genauen Standort und die Gegebenheiten der Hallen zu beschreiben, kann dies in max. 4 weiteren Zeilen geschehen.

3.3.1.2 Neuaufnahme einer Halle

Durch Klicken auf den durch den Pfeil gekennzeichneten Button (neue-Seite-Button) wird eine neue Seite eröffnet, in die die Daten der neu aufzunehmenden Halle eingetragen werden müssen.



Folgende Pflicht-Felder müssen dabei mindestens ausgefüllt werden:

- Schlüssel
- Postleitzahl
- Bezirk
- Straße, Haus-Nr. bzw. andere Angaben

Die 1. bis 4. Fortsetzungszeile kann bei Bedarf ausgefüllt werden:

Durch Klicken auf den Button



wird die neue Halle gespeichert.

Eine Meldung weist darauf hin dass die neue Halle aufgenommen wurde.

3.3.1.3 Ändern der Daten einer Halle

Um die Daten einer bestimmten Halle ändern zu können, muss diese Halle erst gefunden werden.

Der einfachste Weg ist die Halle anhand ihres Schlüssels zu finden.

Dabei wird der Cursor auf das Feld "Schlüssel" positioniert und durch Klicken des Such-Buttons das Suchformular geöffnet (weiteres unter **Punkt 1.2.1.** suchen nach bestimmten Inhalten in Datenfeldern).



In der gleichen Art und Weise kann aber auch nach anderen Kriterien gesucht werden (Straße oder andere Angaben).

Wird die richtige Halle angezeigt, können alle Datenfelder geändert werden.

Durch Klicken auf den Button



werden die eingegebenen Änderungen rückgängig gemacht und der ursprüngliche Zustand des Formulars wieder hergestellt.

Durch Klicken auf den Button



werden die Daten der Halle gespeichert

3.3.1.4 Löschen einer Halle

Um eine Halle zu löschen, muss sie wie beim Ändern erst gefunden werden.

Wird die richtige Halle angezeigt, kann sie gelöscht werden.

Durch Klicken auf den Button



wird die Halle gelöscht nachdem die Frage ob die Halle wirklich gelöscht werden soll durch Klicken auf den OK-Button beantwortet wurde.

Die Löschung einer Halle lässt sich nicht mehr rückgängig machen; sie **muss n e u** aufgebaut werden.

3.3.2 Staatsangehörigkeit-Verwaltung

Durch Klicken auf den Button "Staatsangehörigkeit-Verwaltung" des Formulars V-Maske300 wird zum Formular Staatsangehörigkeit (V-Maske320) gesprungen mit dem alle Staatsangehörigkeit angezeigt und verwaltet werden können.

Maske 320 Staatsangehörigkeit	
Schlüssel	Staatsangehörigkeit
0	
1	Ägypten
2	Albanien
3	Algerien
4	Australien
5	Belgien
6	Bulgarien
7	C S F R
8	China
9	Dänemark
10	England

Löschen **ändern** **←** **→** **neu**

Datensatz: [◀◀] [◀] [▶] [▶▶] [▶*] von 60

Dieses Formular zeigt die 2 für die Staatsangehörigkeit-Verwaltung benötigten Datenfelder an.

Die Staatsangehörigkeiten werden aufsteigend nach dem Schlüssel und nicht nach der Staatsangehörigkeit selbst angezeigt.

Die Staatsangehörigkeit des Schlüssels **0** bleibt leer, d.h. eine deutsche Staatsangehörigkeit.

Der Schlüssel muss einmalig sein und steht in keinem Zusammenhang mit der Staatsangehörigkeit selbst.

3.3.2.1 Neuaufnahme einer Staatsangehörigkeit

Durch Klicken auf den durch den Pfeil gekennzeichneten Button (neue-Seite-Button) wird eine neue Seite eröffnet, in die die Daten der neuen Staatsangehörigkeit eingetragen werden müssen.



Durch Klicken auf den Button



wird die neue Staatsangehörigkeit gespeichert.



Eine Meldung weist darauf hin dass die neue Staatsangehörigkeit aufgenommen wurde.

3.3.2.2 Ändern der Daten einer Staatsangehörigkeit

Um die Daten einer bestimmten Staatsangehörigkeit ändern zu können, muss diese Staatsangehörigkeit erst gefunden werden.

Der einfachste Weg ist die Staatsangehörigkeit durch Arbeiten mit dem Rollbalken zu finden und dann zu ändern.

Durch Klicken auf den Button



werden die eingegebenen Änderungen rückgängig gemacht und der ursprüngliche Zustand des Formulars wieder hergestellt.

Durch Klicken auf den Button



werden die Daten der Staatsangehörigkeit gespeichert

3.3.2.3 Löschen einer Staatsangehörigkeit

Achtung: Beim Löschen einer Staatsangehörigkeit sollte man sich sicher sein, dass es keine Mitglieder dieser Staatsangehörigkeit mehr gibt. Sollte es dennoch Mitglieder dieser Staatsangehörigkeit geben, fehlen bei den versch. Auswertungen für diese Mitglieder die Staatsangehörigkeiten.

Um eine Staatsangehörigkeit zu löschen, muss sie erst gesucht und angeklickt werden.

Durch Klicken auf den Button



wird die Staatsangehörigkeit gelöscht nachdem die Frage ob die sie wirklich gelöscht werden soll durch Klicken auf den OK-Button beantwortet wurde.

Die Löschung einer Staatsangehörigkeit lässt sich nicht mehr rückgängig machen; sie **muss neu** aufgebaut werden.

3.4 Seniorenerklärung löschen

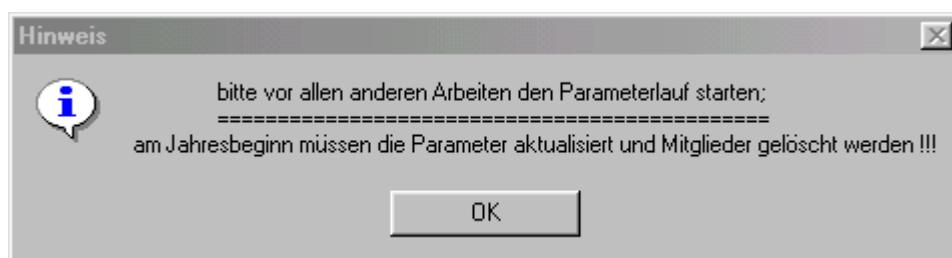
Durch Klicken auf den Button "Seniorenerklärung löschen" des Formulars V-Maske10 werden **alle** in den Mitglieder-Stammdaten vorhandenen Seniorenerklärungen der Jugendlichen gelöscht, nachdem die Frage ob wirkliche alle Seniorenerklärungen gelöscht werden sollen durch Anklicken des Buttons "Ja" beantwortet wurde.

Das Löschen ist **nur** im Zeitraum zwischen April und Juni möglich, da für die folgende BMM-Saison die Seniorenerklärungen der an der Mannschaftsmeisterschaft teilnehmenden Jugendlichen **neu** eingegeben werden müssen.

Nach Löschen aller Seniorenerklärungen erfolgt eine entspr. Meldung.

3.5 Parameter aktualisieren

Wenn das erstmal in einem **neuen Jahr** mit dem System "BVBB 2005" gearbeitet wird, erscheint diese Meldung auf dem Bildschirm:

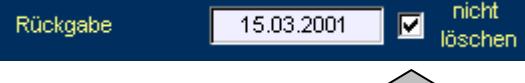


Das bedeutet das Stammdaten-Parameter wie z.B. das Alter eines Mitgliedes, die sich mit der Neuermittlung des Stichtages ergeben, aktualisiert werden müssen.

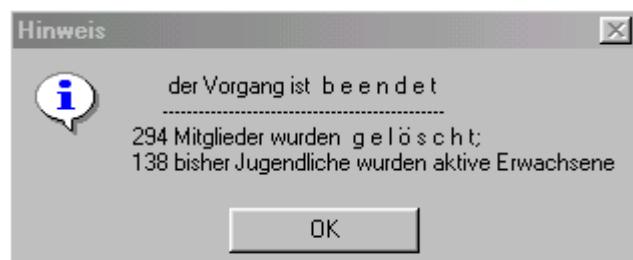
Solange dieser Parameterlauf nicht durchgeführt wurde, erscheint bei jedem neuen Einstieg in das System "BVBB 2005" diese Meldung.

Folgende Anpassungen der Stammdaten eines Mitgliedes werden in Abhängigkeit des Stichtages vorgenommen.

- Aktualisierung des Alters des Mitgliedes
- Aktualisierung der Altersklassen des Mitgliedes (z.B. von O32 auf O40)
- Aktualisierung des Status des Mitgliedes (z.B. von Status Jugendlich in Status aktiv)
- Physisches Löschen von Mitgliedern aus den Datenbeständen wenn die Spielberechtigung mehr als 4 Jahre erloschen ist. Ausgenommen davon sind Mitglieder bei denen das Feld "nicht löschen" markiert wurde; sie werden nicht gelöscht und bleiben solange in den Stammdaten bis das Häkchen entfernt wird.



Durch Klicken auf den Button "Parameter aktualisieren" des Formulars V-Maske10 werden die oben beschriebenen Parameter **aller** in den Mitglieder-Stammdaten vorhandenen Mitglieder aktualisiert bzw. Mitglieder gelöscht.



Damit möglicherweise später noch auf die soeben gelöschten Mitglieder zugegriffen werden kann, werden die sie mit ihren wichtigsten Daten in Listenform ausgedruckt (siehe **Anlage 2**).

3.6 weiteres ...

Durch Klicken auf den Button "weiteres ..." des Formulars V-Maske10 wird zum Formular weiteres ... (V-Maske600) gesprungen.

V-Maske600 : Formular

V-Maske 600	weiteres ...	19.07.2005
Verein		
spielberechtigte Mitglieder	<input type="button" value="1"/>	
ausgeschiedene Mitglieder	<input type="button" value="1"/>	
Berliner Spielberechtig.-Nr. speichern	08-10658	
Brandenburger Spielberechtig.-Nr. speichern	14-01939	
Maske10		
<input type="button" value=""/>		

Von diesem Formular können die folgenden Funktionen

- **spielberechtigte Mitglieder anzeigen**
- **ausgeschiedene Mitglieder anzeigen**
- **letzte Berliner-Spielberechtigungs-Nr.** eingeben
- **letzte Brandenburger-Spielberechtigungs-Nr.** eingeben

aufgerufen werden.

3.6.1 spielberechtigte Mitglieder anzeigen

Durch Klicken auf den Button "spielberechtigte Mitglieder" des Formulars V-Maske600 wird zum Formular spielberechtigte Mitglieder (V-Maske600-spielberechtigte-Mitglieder) gesprungen in dem alle spielberechtigten Mitglieder eines Vereins angezeigt werden, dessen Nr. direkt eingetragen bzw. mit Hilfe des Kombinationsfeldes ausgewählt wurde.

Maske 600	spielberechtigten Mitglieder				SV Berliner Bären		23.05.2001
Name	Berechtigungs-Nr.	Geburtsdatum	Alter	Staatsangehörigkeit	Ausstellung	Freigabe	
Ackermann, Lars	08-00527 1	07.08.1945	56	O - 55		22.09.1959	01.09.1979
Ackermann, Lutz	08-01434 1	14.04.1958	43	O - 40		01.10.1970	18.03.1976
Ackermann, Uwe	08-02510 0	09.02.1952	49	O - 45		13.10.1975	13.10.1975
Ackermann-Eckstein, Gisela	08-02474 1	14.07.1954	47	O - 45		01.09.1969	01.09.1974
Andres, Thorsten	08-04738 0	09.09.1969	32			15.05.1986	15.06.1986
Baeskow, Andreas	08-06843 0	30.11.1961	40	O - 32		30.06.1995	30.06.1995
Baeskow-Engler, Sylvia	08-02975 0	19.03.1963	38	O - 32		30.11.1977	01.09.1986
Bech, Nils	08-06959 0	24.05.1979	22			14.01.1993	26.06.2000

Dieses Formular zeigt alle Mitglieder des ausgewählten Vereins an die eine Spielberechtigung haben und älter als 15 Jahre sind.

Durch Klicken auf den Namen eines Mitglieds wird zum Formular Mitgliederverwaltung gesprungen mit der dann alle unter **Punkt 3.1** beschriebenen Funktionen ausgeführt werden können.

Durch Klicken auf den Button



werden alle spielberechtigten Mitglieder des Vereins ausgedruckt (**Anlage 3**)

3.6.2 ausgeschiedene Mitglieder anzeigen

Durch Klicken auf den Button "ausgeschiedene Mitglieder" des Formulars V-Maske600 wird zum Formular ausgeschiedene Mitglieder (V-Maske600-ausgeschiedene-Mitglieder) gesprungen in dem alle nicht mehr spielberechtigten Mitglieder eines Vereins angezeigt werden, dessen Nr. direkt eingetragen bzw. mit Hilfe des Kombinationsfeldes ausgewählt wurde.

Maske 600	ausgeschiedene Mitglieder				BG Neukölln		23.05.2001
Name	Berechtigungs-Nr.	Geburtsdatum	Alter	Staatsangehörigkeit	Ausstellung	Rückgabe	
Adler, Sebastian	08-09081 0	08.06.1985	16	U - 17		21.10.1999	11.12.2000
Albrecht, Dominique	08-06871 0	25.12.1983	18	U - 19		08.09.1992	11.12.2000
Bergau, Jessica	08-05728 0	16.09.1981	20	U - 22		02.03.1989	06.07.2000
Bergschmidt, Andreas	08-04088 0	12.06.1970	31			14.09.1983	06.07.2000
Budde, Jörn	08-05879 0	05.10.1975	26			14.03.1990	20.11.1998
Dreher, Stefan	08-07744 0	18.01.1968	33	O - 32		19.09.1995	20.11.1998
Eckart, Deniz	08-08250 0	22.05.1987	14	U - 15		14.04.1997	11.12.2000
Ewald, Bruno	08-01251 1	24.06.1935	66	O - 65		01.09.1968	06.07.2000
Ewald, Christel	08-01392 1	07.12.1939	62	O - 60		10.11.1969	31.12.1999
Flemming, Jessika	08-08322 0	16.07.1985	16	U - 17		18.04.1997	08.06.2000

Dieses Formular zeigt alle Mitglieder des ausgewählten Vereins deren Spielberechtigung nicht länger als 4 Jahre erloschen ist.

Durch Klicken auf den Namen eines Mitglieds wird zum Formular Mitgliederverwaltung gesprungen mit der dann alle unter **Punkt 3.1** beschriebenen Funktionen ausgeführt werden können.

Durch Klicken auf den Button



werden alle ausgeschiedenen Mitglieder des Vereins ausgedruckt (**Anlage 4**)

3.6.3 letzte Berliner- bzw. Brandenburger-Spielberechtigungs-Nr. eingeben

Es kann vorkommen (warum ist nicht bekannt), dass das System bei der Eingabe von neuen Mitgliedern abbricht. Das neue Mitglied wurde dann mit seiner Spielberechtigungs.Nr. und allen Daten noch gespeichert, aber die letzte soeben vergebene Spielberechtigungs-Nr. konnte nicht mehr in der entspr. Tabelle (merk-Daten) gespeichert werden aus der diese Nr. bei der Eingabe des nächsten neuen Mitgliedes geholt wird.

Nach einem solchen Abbruch muss die angezeigte Spielberechtigungs-Nr. durch die letzte vergebene Berliner- bzw. Brandenburger Spielberechtigungs-Nr. (sie ist wahrscheinlich um 1 größer als die angezeigte Nr.) überschrieben werden.

Nach dem Drücken des Buttons "letzte Berliner-Spielberechtigungs-Nr. eingeben" bzw. "letzte Brandenburger-Spielberechtigungs-Nr. eingeben" wird die neu eingegebene Spielberechtigungs-Nr. in die entspr. Tabelle gespeichert.

Jetzt können wieder neue Mitglieder eingegeben werden.

3.7 gesamt-Namensliste

Durch Klicken auf den Button "gesamt-Namensliste" des Formulars V-Maske10 werden die 2 folgenden Listen gedruckt:

- **Mitgliederverzeichnis (Erwachsene)** (Anlage 5)
- **Mitgliederverzeichnis (Jugendliche)** (Anlage 6)

Beide Listen sind aufsteigend nach Namen sortiert und enthalten **alle** Mitglieder die z.Zt. in den Mitglieder Stammdaten gespeicherten sind (auch die die keine Spielberechtigung haben) wobei im Mitgliederverzeichnis (Erwachsene) nur Mitglieder die älter als 18 Jahre sind vorkommen, und im Mitgliederverzeichnis (Jugendliche) nur Mitglieder unter 18 Jahren enthalten sind.

3.8 Spielberechtigungen

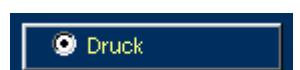
Durch Klicken auf den Button "Spielberechtigungen" des Formulars V-Maske10 werden die Listen der Spielberechtigungen gedruckt (Anlage 7).



Die Anzahl Spielberechtigungen die gedruckt werden, ergibt sich aus der Zahl die rechts neben dem Button steht (im oberen Beispiel 4). Sie wird wieder auf 0 gesetzt nachdem alle Spielberechtigungen ausgedruckt wurden. Da eine Spielberechtigung im DIN A5-Format benötigt wird, werden immer 2 Spielberechtigungen auf eine Seite gedruckt.

Eine Spielberechtigung wird unter folgenden Umständen erstellt:

- *bei der Neuaufnahme eines Mitgliedes*
- *wenn einem ausgeschiedenen Mitglied eine neue Spielberechtigung erteilt wird (Optionsfeld "Druck" muss gesetzt werden)*
- *wenn das Optionsfeld "Druck" im Verwaltungsformular "BVBB-Stammdaten" markiert wird*



3.9 Liste der Jugendlichen

Durch Klicken auf den Button "Liste der Jugendliche" des Formulars V-Maske10 werden die Listen der spielberechtigten Jugendlichen im BVBB gedruckt.



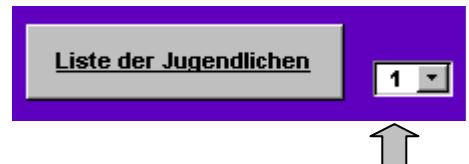
Die Listen sind aufsteigend nach Namen sortiert und enthalten unter anderem das Feld "Jahr" aus dem ersehen werden kann wieviele Jahre dieser Jugendliche noch in seiner jetzigen Altersklasse spielen kann.

Für folgenden Altersklassen werden Listen erstellt: **(Anlage 8a).**

- U – 1 1
- U – 1 3
- U – 1 5
- U – 1 7
- U – 1 9

Für Mitglieder bei denen noch kein Geburtsdatum eingetragen wurde, wird eine spezielle Liste gedruckt die die Altersklasse ????? hat **(Anlage 8b).**

Durch Eingabe einer Zahl zwischen 1 und 5 oder eine entspr. Wahl im durch den Pfeil gekennzeichneten Kombinationsfeld, Kann man zwischen 1 bis 5 Jahre vorauszuschauen um zu erkennen welcher Jugendliche dann in welcher Altersklasse spielt **(Anlage 8c).**



3.10 Liste der Vereinsmitglieder

Durch Klicken auf den Button "Liste der Vereinsmitglieder" des Formulars V-Maske10 wird die Liste aller spielberechtigten Mitglieder des im Kombinationsfeld gewählten Vereins gedruckt (im nebenstehenden Beispiel der Verein 10d.h.SV Dresdenia) **(Anlage 9).**



Wird das durch den Pfeil gekennzeichnete Kontrollkästchen "alle Vereine" markiert, werden die Liste für **alle** Vereine des BVBB erstellt.



Die Listen sind aufsteigend nach Namen sortiert und werden am Saisonbeginn der BMM an alle Vereine verteilt.

Achtung: Wird bei einem Mitglied unter der Überschrift RÜ (Rückgabe) ein Stern (*) angezeigt (siehe Pfeil im unteren Beispiel) bedeutet das folgendes:

Das Mitglied hat seine Spielberechtigung zwar zurückgegeben, aber der Saison-Stichtag (31.05.) ist noch nicht erreicht d.h. das Mitglied wird solange in dieser Liste angezeigt bis der Saison-Stichtag überschritten wird.

BADMINTON-VERBAND BERLIN e.V.

03.07.2001

Mitglieder des Vereins: SV Berliner Bären



Name	Vorname	Pass-Nr	Geb. Datum	Freigabe	RÜ	Bemerkungen
Ackermann	Lars	08-00527 1	07.08.1945	01.09.1979	*	0 - 55
Ackermann	Lutz	08-01434 1	14.04.1958	18.03.1976		0 - 40

3.11 Spielberechtigungsrolle

Durch Klicken auf den Button "Spielberechtigungsrolle" des Formulars V-Maske10 wird eine Liste aller im BVBB gespeicherten Mitglieder aufsteigend nach der Spielberechtigungs-Nr. sortiert gedruckt (Anlage 10).

Durch Eingabe der Berechtigungs-Nr. oder Wahl im oberen Kombinationsfeld kann die untere Grenze (von Berechtigungs-Nr.) und durch Eingabe oder Wahl im unteren Kombinationsfeld kann die obere Grenze (bis Berechtigungs-Nr.) für den Druck der Liste festgelegt werden.

Diese Grenzen werden auch im Kopf der entspr. Liste ausgewiesen.

3.12 weitere Auswertungen

Durch Klicken auf den Button "weitere Auswertungen" des Formulars V-Maske10 wird zum Formular weitere Auswertungen (V-Maske1200) gesprungen.



Von diesem Formular können z.Zt. folgenden Auswertungen

- ***Schieri- Übungsleiterliste***

erstellt werden.

3.12.1 Schieri- Übungsleiterliste

Durch Klicken auf den Button "Schieri- Übungsleiterliste" des Formulars V-Maske1200 wird eine Liste aller z.Zt. dem BVBB gemeldeten Schiedsrichter und Übungsleiter erstellt. Die ist nach Namen aufsteigend sortiert und basiert auf den im Augenblick der Listenerstellung aktuellen Schiedsrichter- und Übungsleiter-Daten (Anlage 11).

4 MEISTERSCHAFT

Durch Klicken auf den Button "Meisterschaft" der Hauptübersicht wird zum Formular BVBB-Mannschaftsmeisterschaft (M-Maske10) gesprungen, das in 2 Seiten geteilt ist und von dem weitere Funktionen aufgerufen werden können.

M-Maske10 : Formular

BVBB-Mannschaftsmeisterschaft 22.09.2007

Maske 10

Ersteingabe

Vereinsverwaltung

Mannschaftsverwaltung

Terminverwaltung

Listen drucken und
Interneseiten erstellen

Sperrtermine f. Jugendliche

Ifd. Eingabe

Ergebniseingabe

Auswertungen drucken und
Interneseiten erstellen

Spieltermine ändern

Internet-Aktivitäten

Hauptübersicht

↑

The screenshot shows a software interface titled 'M-Maske10 : Formular'. At the top, it displays 'BVBB-Mannschaftsmeisterschaft' and the date '22.09.2007'. Below this, there are two main sections: 'Ersteingabe' on the left and 'Ifd. Eingabe' on the right. Each section contains several buttons for different administrative tasks. A large button at the bottom center, labeled 'Hauptübersicht' with an upward arrow, is used to return to the main overview.

Von der linken Seite dieses Formulars können folgenden die Verwaltungsfunktionen aufgerufen werden die nur am Anfang der Saison benötigt werden:

- **Vereinsverwaltung**
- **Mannschaftsverwaltung**
- **Terminverwaltung**
- **Listen drucken**
- **Sperrtermine für Jugendliche**

Von der rechten Seite des Formulars können die Funktionen die während der laufenden Saison benötigt werden aufgerufen:

- **Ergebniseingabe**
- **Auswertungen drucken**
- **Spieltermine ändern**
- **Internet-Aktivitäten**

Ein Anklicken des langen Buttons mit dem schwarzen Pfeil nach oben bewirkt das Schließen dieses Formulars und den Rücksprung zur Hauptübersicht.

4.1 Grundsätzliches zum Ablauf

4.1.1 Vorgehen bei der Ersteingabe zur BMM

- Alle Meldungen dahingehend überprüfen ob neue Hallen hinzugekommen sind und/oder ob sich die Adressen vorhandener Hallen geändert haben. Gegebenfalls müssen die Daten in der Hallen-Verwaltung (**Punkt 4.3.1**) aktualisiert werden.
- Eingeben der Vereinsdaten (Button Vereinsverwaltung) einschl. der Verantwortlichen aller Vereine
- Eingeben der gesperrten Termine für Jugendliche (Button Sperrtermine f. Jugendliche).
- Eingeben der Mannschaftsaufstellungen (Button Mannschaftsverwaltung) je Verein. Erst wenn ein Verein komplett eingegeben wurde, wird ein neuer Verein verarbeitet.
- Eingeben aller Spielansetzungen aufsteigend nach Klassen und Staffeln (Button Terminverwaltung).
- Drucken der Listen für INFO-Nr. 1 (Button Listen drucken).

4.1.2 Vorgehen bei der Ergebniseingabe und Änderungen der Mannschaften

- Änderungen der Mannschaftsaufstellungen für die Rückrunde können schon in der Hinrunde eingegeben werden. Dabei muss darauf geachtet werden dass die Änderungen nur für die Rückrunde gemacht werden müssen.
- Ergebniseingaben sollten immer in der Reihenfolge der Spielansetzungen erfolgen damit die Ersatzspielerprüfung richtig durchgeführt wird.

4.1.3 Fehlerbehandlung

Alle eingegebenen Daten werden vom Rechner auf Plausibilität überprüft und im Fehlerfall wird eine entsprechende Fehlermeldung ausgegeben.

Der Fehler kann dann korrigiert werden und die Verarbeitung wird mit fehlerfreien Daten fortgesetzt.

Nicht einwandfreie Angaben bei der erstmaligen Mannschaftsaufstellung (z.B. nicht spielberechtigter Jugendlicher usw.) werden gespeichert und können nach Sitzungsende als Liste ausgedruckt werden (**Punkt 4.5.6**).

Fehler die bei der Ergebniseingabe festgestellt werden (z.B. falsche Mannschaftsaufstellung, nicht spielberechtigter Spieler usw.) werden auf dem Bildschirm angezeigt und können von dort jederzeit ausgedruckt werden kann (**Punkt 4.9.5**).

4.2 Vereinsverwaltung

4.2.1 Allgemeines

Durch Klicken auf den Button "Vereinsverwaltung" des Formulars M-Maske10 wird zum Formular BMM (Vereinsverwaltung) (M-Maske100) gesprungen mit dem die Daten aller Vereine die an der BMM teilnehmen **neu eingegeben bzw. geändert** werden können.

M-Maske100

Maske 100		BMM (Vereinsverwaltung)				19.07.2005	
Vereins-Nr.	<input type="button" value="▼"/>						
Heimhallen		spielfreie Tage für alle Mannschaften					
<input type="button" value="▼"/>	<input type="button" value="▼"/>	<input type="button" value="▼"/>	<input type="button" value="▼"/>	<input type="button" value="▼"/>	<input type="button" value="▼"/>	<input type="button" value="▼"/>	<input type="button" value="▼"/>
Mannschaft	Klasse	Staffel	Bemerkungen	spielfreie Tage			
1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13.	<input type="button" value="▼"/> <input type="button" value="▼"/>	<input type="button" value="▼"/> <input type="button" value="▼"/>	<input type="button" value="▼"/> <input type="button" value="▼"/>	<input type="button" value="▼"/> <input type="button" value="▼"/>	<input type="button" value="▼"/> <input type="button" value="▼"/>	<input type="button" value="▼"/> <input type="button" value="▼"/>	<input type="button" value="▼"/> <input type="button" value="▼"/>
<input type="button" value="ändern"/>		<input type="button" value="löschen"/>	<input type="button" value="neu"/>	Verantwortliche		<input type="button" value=""/>	

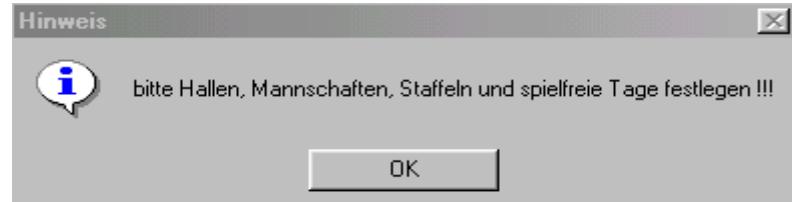
Nach Eingabe der Vereins-Nr. bzw. anklicken des einzugebenden Vereins im Kombinationsfeld "Vereins-Nr." wird automatisch die Vereinsbezeichnung übernommen und in Abhängigkeit ob ein neuer Verein eingegeben werden soll oder ob die Daten eines schon eingegebenen Vereins angezeigt oder geändert werden sollen, das Formular mit unterschiedlichen Bedienungs-Buttons angezeigt.

Für jeden Verein müssen folgende Daten eingegeben werden bzw. vorhanden sein:

- Nr. des Vereins
- alle Heimhallen die zur Verfügung stehen
- spielfreie Tage die für alle Mannschaften zur Verfügung stehen sollen

Für jede Mannschaft des Vereins müssen folgende Daten eingegeben werden:

- Klasse
- Staffel
- spielfreie Tage die nur für diese Mannschaft zur Verfügung stehen sollen
- evtl. Bemerkungen



Bei einer Neueingabe muss der nebenstehend Hinweis erst mit dem OK-Button beantwortet werden.

4.2.2 *Neueingabe eines Vereins*

Für alle Mannschaften

- festlegen der max. 8 Heimhallen durch manuelle Eingabe bzw. Anklicken des entspr. Kombinationsfeldes (lückenlos)
- festlegen der max. 5 spielfreien Tage die für alle Mannschaften des Vereins gelten (lückenlos)

Für jede der max. 13 Mannschaften

- festlegen der Klasse durch Anklicken der entspr. Klasse im Kombinationsfeld "Klasse". Es **muss für jede Mannschaft** des Vereins die richtige Klasse angegeben werden auch wenn die Mannschaft überregional spielt (BL, 2L, OL, RL) und nicht an der BMM teilnimmt.
- festlegen der Staffel innerhalb der Klasse (in den überregionalen Ligen muss ein "*" eingetragen werden, in der Berlin-Brandenburg-Liga (BB) bleibt die Staffel leer).
- evtl. Bemerkungen (Feld wird nicht ausgewertet)
- festlegen der max. 5 spielfreien Tage je Mannschaft, wobei es nicht mehr als 5 spielfreien Tage insgesamt geben darf (spielfreie Tage je Verein plus spielfreie Tage je Mannschaft); sie müssen lückenlos vorgegeben werden. Bei der Vorgabe der Spielansetzungen werden diese Tage berücksichtigt, d.h. es darf kein Spielertermin der auf einen spielfreien Tag fällt vorgegeben werden.

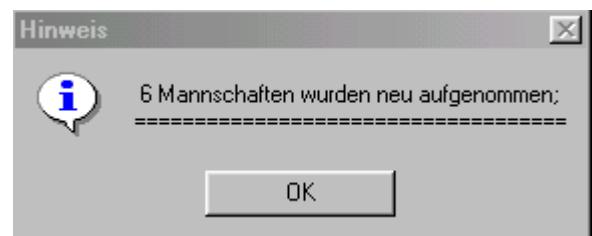
Mannschaft	Klasse	Staffel	Bemerkungen	spielfreie Tage
1.	2L	*		23.11.2005
2.	BB			07.12.2005
3.	LL	1		12.12.2005
4.	AK	3		
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				

Nachdem alle Daten eingegeben wurden, muss der **Button "neu"** gedrückt werden.
War die Eingabe fehlerfrei, erscheint ein Hinweis der zum nochmaligen Prüfen der eingegebenen Daten auffordert.

A C H T U N G :

Die Daten dieses Formulars sind die Grundlage aller weiteren Verarbeitungen. Die Eingaben müssen richtig sein, da späteres Ändern oder Zufügen einzelner Mannschaften viel Arbeit bedeuten kann, da z.B. beim Hinzufügen einer Mannschaft am Ende, die Spielansetzungen der Mannschaften gleicher Klasse und Staffel neu eingegeben werden müssen.

Nach Klicken des **Buttons "nein"** können die Daten gegebenenfalls korrigiert werden und danach durch Klick auf den **Button "neu"** gespeichert werden.



Beim Anklicken des **Buttons "ja"** werden die eingegebenen Daten mit dem Hinweis wieviele Mannschaften neu aufgenommen wurden, gespeichert.

Es erscheint ein verändertes Formular in dem alle spielfreien Tage je Mannschaft angezeigt werden und die überregionalen Ligen ein Stern im Feld "Staffel" erhalten haben.

In diesem Formular können jetzt noch eventuelle Änderungen vorgenommen werden.

M-Maske100

Maske 100 BMM (Vereinsverwaltung) 19.07.2005

Vereins-Nr. 75 1. BC Rathenow e. V.

H e i m h a l l e n spielfreie Tage für a l l e Mannschaften

GR	HE						

Mannschaft Klasse Staffel Bemerkungen spielfreie Tage

1.	2L	*		06.12.2005	23.11.2005	06.12.2005	07.12.2005	12.12.2005
2.	BB							
3.	LL	1						
4.	AK	3						
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								

ändern **Löschen** Verantwortliche 

4.2.3 Änderungen eines Vereins

Nach Eingabe der Vereins-Nr. bzw. anklicken des einzugebenden Vereins im Kombinationsfeld "Vereins-Nr." wird ein Formular angezeigt in dem alle bisher eingegebenen Daten mit den zur Verwaltung benötigten Buttons zu sehen sind.

Mannschaft	Klasse	Staffel	Bemerkungen	spielfreie Tage
1.	LL			12.12.2001
2.	VB	1		12.12.2001
3.	VB	2		12.12.2001
4.	AK	3		12.12.2001
5.	CK	1		12.12.2001
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				

Folgende können Daten geändert werden:

- Es können Hallenkürzelbezeichnungen geändert, zugefügt oder gelöscht (markieren und "Entf-Taste") werden. Die Hallenkürzelbezeichnungen müssen lückenlos sein
- Spielfreie Tage:
Es können zusätzliche freie Tage für den gesamten Verein und/oder eine einzelne Mannschaft eingegeben werden (max. 5 Tage).
Datumsänderungen (z.B. von 06.12 auf 07.12) müssen bei jeder Mannschaft einzeln vorgenommen werden.
Die Löschung eines Termins geschieht durch Markieren und Drücken der "Entf-Taste"; es darf dabei aber keine Lücke in den spielfreien Terminen entstehen, d.h. es müssen evtl. auch noch andere Termine so geändert werden das keine Lücken entstehen.
- Klassen- und Staffeländerungen je Mannschaft:
Grundsätzlich ist das **Einfügen einer Mannschaft** (z.B. wenn bei der Neueingabe eine Mannschaft vergessen wurde) **nicht möglich**; alle Mannschaften des Vereins müssen erst gelöscht und dann komplett neu aufgebaut werden.

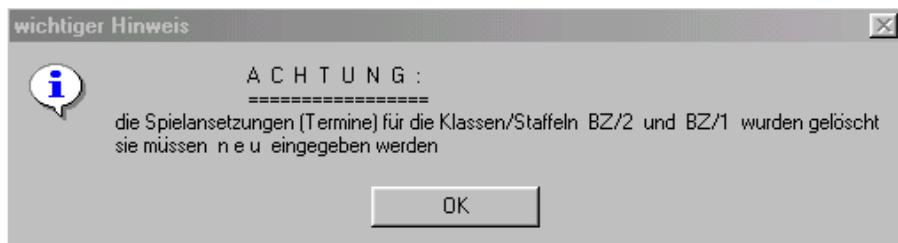
Das Ändern einer Klasse und / oder Staffel für eine angezeigte Mannschaft ist möglich.

Dabei muss aber folgendes beachtet werden:

Sind noch keine Spielansetzungen für die bisherige und neue Klasse / Staffel eingegeben worden, kann ohne weiteres geändert werden.

Sind schon Spielansetzungen eingegeben worden, werden alle Ansetzungen für die bisherige und die neue Klasse/Staffel gelöscht und beide müssen neu eingegeben werden.

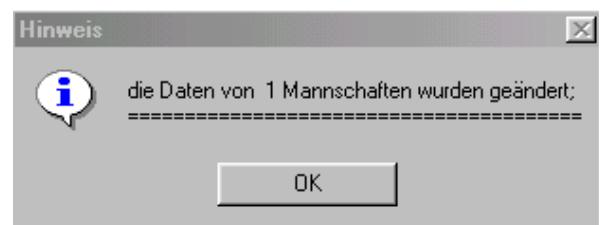
Im unteren Beispiel werden die Ansetzungen für die Bezirksklasse 2 (BZ/2) und Bezirksklasse 1 (BZ/1) gelöscht und müssen neu eingegeben werden.



Das Hintenanfügen einer neuen Mannschaft (z.B. hinter der 4. Mannschaft noch eine 5. Mannschaft) ist unter den gleichen Bedingungen wie beim Ändern einer Klasse / Staffel möglich.

- Die Bemerkungen je Mannschaft können jederzeit geändert werden.

Nachdem alle zu ändernden Daten eingegeben wurden, muss der **Button "ändern"** gedrückt werden.



War die Eingabe fehlerfrei, werden die Daten gespeichert und ein Hinweis angezeigt in dem die Anzahl der geänderten Mannschaften zu ersehen ist.

4.2.4 Löschen eines Vereins

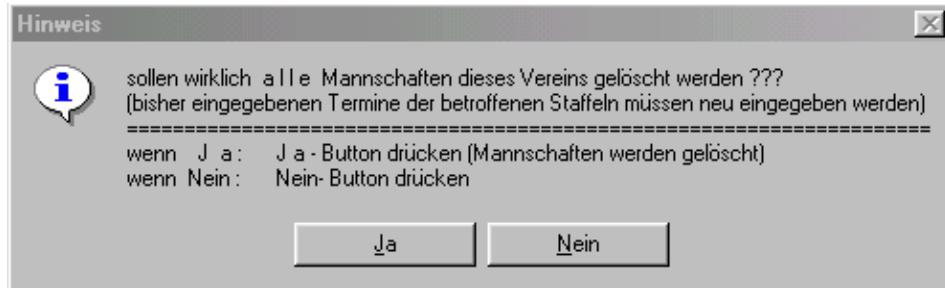
Diese Funktion sollte nur im äußersten Notfall vorgenommen werden, da unter Umständen viele Daten gelöscht werden (auch Daten anderer Vereine), die dann wieder neu eingegeben werden müssen.

Nach Eingabe der Vereins-Nr. bzw. anklicken des einzugebenden Vereins im Kombinationsfeld "Vereins-Nr." wird ein Formular angezeigt in dem alle bisher eingegebenen Daten mit den zur Verwaltung benötigten Buttons zu sehen sind.

Durch Klicken auf den Button



erscheint folgender Hinweis:



Beim Betätigen des **Buttons "Nein"** werden keine Löschungen vorgenommen.

Bevor der **Button "Ja"** angeklickt wird, ist auf folgendes zu achten:

- Sind noch keine Mannschaftsaufstellungen dieses Vereins eingegeben worden (**Punkt 4.3.5**) und noch keine Spielansetzungen (**Punkt 4.4**) erfolgt, brauchen nur die neuen, richtigen Vereinsdaten in das Formular BMM-Vereinsverwaltung nach der Löschung eingegeben werden.
- Sind schon Mannschaftsaufstellungen dieses Vereins eingegeben worden (**Punkt 4.3.5**) und noch keine Spielansetzungen (**Punkt 4.4**) erfolgt, müssen die neuen, richtigen Vereinsdaten in das Formular BMM-Vereinsverwaltung und die Mannschaftsaufstellungen (**Punkt 4.3.5**) in das Formular BMM-Mannschaftsverwaltung neu eingegeben werden.
- Sind schon Mannschaftsaufstellungen (**Punkt 4.3.5**) und Spielansetzungen (**Punkt 4.4**) aller Klassen dieses Vereins eingegeben worden, werden alle diese Daten für den kompletten Verein gelöscht. Außerdem werden die Spielansetzungen der anderen Mannschaften die durch die Löschung der Klassen / Staffeln betroffen sind, gelöscht. Somit müssen die neuen, richtigen Vereinsdaten in das Formular BMM-Vereinsverwaltung, die Mannschaftsaufstellungen (**Punkt 4.3.5**) in das Formular BMM-Mannschaftsverwaltung, und die Spielansetzungen (**Punkt 4.4**) in das Formular BMM-Spieltermineingabe neu eingegeben werden.

A C H T U N G :

Das Löschen einer Mannschaft ist nicht möglich !!!

4.2.5 Verantwortliche eines Vereins festlegen

Für jeden Verein sollten 2 Verantwortliche gemeldet werden die dann auch in der Liste der Verantwortlichen der Vereine erscheinen, die die Post bez. der BMM bekommen und Ansprechpartner für den Spielleiter sind.

Personen die als Verantwortliche gemeldet werden sollen, aber kein Mitglied eines Vereins sind, müssen trotzdem über das Formular "BVBB-Stammdaten" für diesen Verein neu aufgenommen werden.

Dabei **muss eine Spielberechtigungs-Nr. größer als 99-00000** direkt eingegeben werden und diese Person als **passiv** gekennzeichnet werden. Für dieses Pseudo-Mitglied wird kein Druck-Kz gesetzt, d.h. es kann keine Spielberechtigung gedruckt werden und es wird auch der Zähler der Spielberechtigungen nicht erhöht. Ebenfalls erscheint diese Person nicht in der Liste der Mitglieder dieses Verein die am Saisonbeginn allen Vereinen zugeht.

Durch Klicken auf den Button



wird das Formular "BVBB-Verantwortliche" (M-Maske110) eingeblendet.

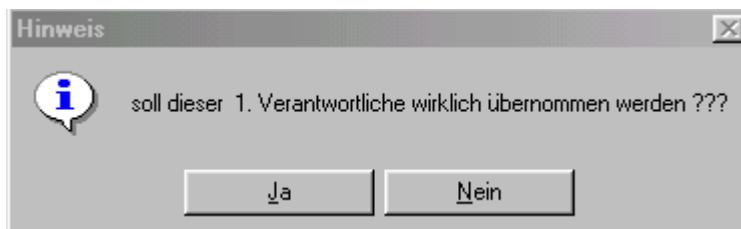
Durch Klicken auf die entspr. Schaltflächen, werden die Daten des 1. oder 2. Verantwortlichen angezeigt.

Durch Anklicken des "ändern-", "löschen-" oder "Suchen-Buttons" können die Verantwortlichen selbst oder deren Daten geändert oder gelöscht werden.

4.2.5.1 Ändern eines Verantwortlichen

Bei Änderung der Anschrift oder der Telefon-Nrn. des entspr. Verantwortlichen werden diese Daten im Formular geändert und durch Klicken auf den Button "ändern" nach Bestätigung einer Meldung in die Stammdaten gespeichert.

Soll die Person des 1. bzw. 2. Verantwortlichen wechseln, muss Sie zuerst mit Hilfe des "suchen-Buttons" gefunden werden. Nachdem der Button "ändern" angeklickt wurde, erscheint folgende Meldung:



Nach Bestätigung dieser Meldung wird der neue Verantwortliche nach einem weiteren entspr. Hinweis übernommen.

Gibt es z.B. noch keinen 2. Verantwortlichen, erscheint beim Anklicken auf den Button "2. Verantwortlicher" folgende Meldung:



Nach Bestätigung muss der neue Verantwortliche zuerst mit Hilfe des "suchen-Buttons" gefunden werden.

Nachdem der Button "ändern" angeklickt wurde, erscheint wie beim Ändern des Verantwortlichen die Meldung ob dieser Verantwortliche übernommen werden soll.

Nach Bestätigung dieser Meldung wird der neue Verantwortliche nach einem weiteren entspr. Hinweis übernommen.

4.2.5.2 Löschen eines Verantwortlichen

Das Löschen der Verantwortlichen eines Vereins der zu einer Spielgemeinschaft gehört, ist nur in der Stammdatenverwaltung unter der Funktion "Vereinsverwaltung" (**Punkt 3.2.3**) möglich.

Soll der angezeigte Verantwortliche gelöscht werden, erscheint nach dem Anklicken des "lösch-Buttons" folgende Meldung:



Nach Bestätigung dieser Meldung wird dieser Verantwortliche nach einem weiteren entspr. Hinweis gelöscht (die Daten des gelöschten Verantwortlichen sind weiterhin zu sehen).

4.3 Mannschaftsverwaltung

4.3.1 Allgemeines

Durch Klicken auf den Button "Mannschaftsverwaltung" des Formulars M-Maske10 wird zum Formular BMM (Mannschaftsverwaltung) (M-Maske200) gesprungen mit dem die Mannschaften eines Vereins der an der BMM teilnimmt verwaltet werden.

Dieses Formular wird benötigt um vor der Saison die erstmaligen Mannschaftsaufstellungen und Ersatzspieler festzulegen, sowie vor dem Beginn der Rückrunde die Mannschaftsaufstellungen ändern und während der lfd. Saison Ersatzspieler nachmelden zu können.

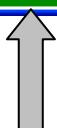
Änderungen der Mannschaftsaufstellungen auch während der lfd. Saison sind jederzeit möglich. Dabei muss allerdings beachtet werden ob die Änderungen für die **Hin- oder Rückrunde** gelten sollen, d.h. in der durch die Pfeile gekennzeichnete Optionsgruppe muss entweder die **Hinrunde** oder die **Rückrunde** markiert werden.

Änderungen für die Hinrunde werden automatisch in die Rückrunde übernommen
Änderungen für die Rückrunde gelten auch nur für die Rückrunde.

Beim ersten Ansprung (siehe unteres Beispiel) ist immer die Hinrunde markiert, außerdem wird eine kurze Erklärung über die Funktion der Buttons angezeigt.

M-Maske200

Maske 200	BMM (Mannschaftsverwaltung)		19.07.2005								
<input checked="" type="radio"/> Herren <input type="radio"/> Damen	Verein	Mannschaft	<input checked="" type="radio"/> Hinrunde <input type="radio"/> Rückrunde								
<table border="1"><thead><tr><th><u>Button</u></th><th><u>Funktion</u></th></tr></thead><tbody><tr><td>Spieler-Auswahl</td><td>erstmaliges Zuordnen von Spielern in Mannschaften bzw. als Ersatzspieler</td></tr><tr><td>Spieler-Änderungen</td><td>Ändern von Mannschaftszuordnungen und Begrenzungen bzw. löschen (herausnehmen) von Spielern aus einer Mannschaft</td></tr><tr><td>Mannschafts-Aufstellungen</td><td>Neueingabe, Ändern und Löschen von Mannschaftsaufstellungen</td></tr></tbody></table>				<u>Button</u>	<u>Funktion</u>	Spieler-Auswahl	erstmaliges Zuordnen von Spielern in Mannschaften bzw. als Ersatzspieler	Spieler-Änderungen	Ändern von Mannschaftszuordnungen und Begrenzungen bzw. löschen (herausnehmen) von Spielern aus einer Mannschaft	Mannschafts-Aufstellungen	Neueingabe, Ändern und Löschen von Mannschaftsaufstellungen
<u>Button</u>	<u>Funktion</u>										
Spieler-Auswahl	erstmaliges Zuordnen von Spielern in Mannschaften bzw. als Ersatzspieler										
Spieler-Änderungen	Ändern von Mannschaftszuordnungen und Begrenzungen bzw. löschen (herausnehmen) von Spielern aus einer Mannschaft										
Mannschafts-Aufstellungen	Neueingabe, Ändern und Löschen von Mannschaftsaufstellungen										
<p>bitte Verein und evtl. Mannschaft sowie Optionen wählen und entspr. Button drücken !!!</p>											



Eine kurze Erklärung am unteren Rand des Formulars sagt immer aus welche Daten in diesem Augenblick einzugeben sind und was weiter zu machen ist.

4.3.2 Spieler-Parameter

Die folgende 4 Parameter werden benötigt um die Spieler in Abhängigkeit ihrer Spielstärke dem Spielbetrieb sportlich gerecht zuzuordnen.

bis Mannsch.	ab Datum	nur HE	nur HD
<input type="button" value="▼"/>			
<input type="button" value="▼"/>			
<input type="button" value="▼"/>			

Die Parameter stehen in keinem Zusammenhang untereinander, lassen sich aber kombinieren und können bei der Neueingabe der Spieler einer Mannschaft, bei der Neueingabe der Ersatzspieler oder bei Änderungen während der Saison gesetzt werden, wobei die **Hin- Rückrunden**-Funktion beachtet werden muss.

4.3.2.1 bis Mannsch.

Dieser Parameter bestimmt die tiefste Mannschaft in die der Spieler als **Ersatzspieler** eingesetzt werden darf. Dabei spielt es keine Rolle ob der Spieler als Ersatz- oder Stammspieler einer Mannschaft gemeldet wurde.

- **Beispiel 1:**
Im diesem Beispiel darf der Spieler Czerwonski, Sascha, der als Ersatzspieler gemeldet werden soll, nur bis zur 3. Mannschaft eingesetzt werden. Wird er in einer tieferen Mannschaft eingesetzt, wird die Ansetzung mit 0:8 als verloren gewertet.



Mannschaft	Name	Vorname	Pass-Nr.	Alter	bis Mannsch.
Ersatzspieler	Czerwonsky	Sascha	08-05551	0 23	3.

- **Beispiel 2:**
Im diesem Beispiel darf der Stammspieler Friedrich, Lutz, der in der 7. Mannschaft gemeldet werden soll, nur bis zur 3. Mannschaft eingesetzt werden. Wird er in einer tieferen Mannschaft eingesetzt, wird die Ansetzung mit 0:8 als verloren gewertet.

Mannschaft	Name	Vorname	Pass-Nr.	Alter	bis Mannsch.
7. Mannschaft	Friedrich	Lutz	08-06325	0 45	3.

4.3.2.2 ab Datum

Dieser Parameter bestimmt ab welchem Datum ein Spieler als **Ersatzspieler** eingesetzt werden darf. Er wird immer benutzt wenn Spieler nachträglich als Ersatzspieler gemeldet werden.

- **Beispiel:**
Im diesem Beispiel darf der Spieler Hartke, Robert, der nachträglich als Ersatzspieler gemeldet werden soll, erst ab den 24.11.2002 eingesetzt werden. Wird er früher eingesetzt, wird die Ansetzung mit 0:8 als verloren gewertet.



Mannschaft	Name	Vorname	Pass-Nr.	Alter	bis Mannsch.	ab Datum
Ersatzspieler	Hartke	Robert	08-07363	0 23		24.11.2002

4.3.2.3 nur HE

Dieser Parameter bestimmt in welchem HE (Herreneinzel) der Spieler als Stamm- oder Ersatzspieler eingesetzt werden muss.

Dieser Parameter muss mit einer 2-stelligen Kombination von Zahl und Buchstaben ausgefüllt werden (z.B. 1A).

Das erste Zeichen bedeutet das HE in dem der Spieler als Stamm- oder Ersatzspieler eingesetzt werden muss (nur 1 oder 2 möglich d.h. 1. oder 2.HE).

Das zweite Zeichen bedeutet die Reihenfolge innerhalb des ersten Zeichens wenn mehr als 1 Spieler mit dem gleichen ersten Zeichen eingesetzt werden (z.B. das B bei 1B: er muss hinter dem Spieler mit der Begrenzung 1A eingesetzt werden wenn beide in der gleichen Mannschaft eingesetzt werden).

- **Beispiel:**

Der Ersatzspieler Li, Haitong muss immer im 1.HE eingesetzt werden (1A).

Der Ersatzspieler Le Viet, Dung (1B) muss im **1.HE** eingesetzt werden wenn der Spieler Li, Haitong nicht zum selben Spieltermin in der gleichen Mannschaft spielt.

Der Ersatzspieler Le Viet, Dung (1B) muss im **2.HE** eingesetzt werden wenn der Spieler Li, Haitong zum selben Spieltermin in der gleichen Mannschaft spielt.



Mannschaft	Name	Vorname	Pass-Nr.	Alter	bis Mannsch.	ab Datum	nur HE
Ersatzspieler	Le Viet	Dung	08-07883 0	16			1B
	Lehmann	Karsten	08-06689 0	19			
Ersatzspieler	Li	Haitong	08-08900 0	20			1A

4.3.2.4 nur HD

Dieser Parameter bestimmt in welchem HD (Herrendoppel) der Spieler als Stamm- oder Ersatzspieler eingesetzt werden muss (nur 1.HD möglich).

Dieser Parameter muss mit einer 2-stelligen Kombination von Zahl und Buchstaben ausgefüllt werden (z.B. 1B).

Das erste Zeichen bedeutet das HD in dem der Spieler als Stamm- oder Ersatzspieler eingesetzt werden muss.

Das zweite Zeichen bedeutet die Reihenfolge innerhalb des ersten Zeichens wenn mehr als 1 Spieler mit dem gleichen ersten Zeichen eingesetzt werden (z.B. das B bei 1B: er muss mit dem Spieler mit der Begrenzung 1A im 1.HD eingesetzt werden wenn beide in der gleichen Mannschaft eingesetzt werden).

- **Beispiel:**

Der Ersatzspieler Li, Haitong muss immer im 1.HD eingesetzt werden (1A).

Der Ersatzspieler Nguyen, Vin Hanh (1B) muss immer im 1.HD eingesetzt werden auch wenn er mit dem Spieler Li, Haitong in der gleichen Mannschaft spielt.

Der Ersatzspieler Le Viet, Dung (1C) muss im 1.HD eingesetzt werden, es sei denn die Spieler Li, Haitong (1A) und Nguyen, Vin Hanh (1B) spielen in der gleichen Mannschaft; dann muss er im 2.HD spielen.



Mannschaft	Name	Vorname	Pass-Nr.	Alter	bis Mannsch.	ab Datum	nur HE	nur HD
Ersatzspieler	Le Viet	Dung	08-07883 0	16				1C
	Lehmann	Karsten	08-06689 0	19				
Ersatzspieler	Li	Haitong	08-08900 0	20				1A
	Möhmel	Steffen	08-06183 0	43				
	Muhl	Patrick	01-79600 0	25				
Ersatzspieler	Nguyen	Vinh Hanh	08-08493 0	16				1B

4.3.3 Neueingabe einer Mannschaft

Nach Eingabe der Vereins-Nr. bzw. Anklicken des einzugebenden Vereins im Kombinationsfeld "Verein" wird automatisch die Vereinsbezeichnung übernommen und der Cursor auf das Kombinationsfeld "Mannschaft" gesetzt. Durch Eingabe der Mannschaft (für die 1. Mannschaft eine 1 usw.) oder durch Anklicken der neu einzugebenden Mannschaft im Kombinationsfeld "Mannschaft" (es werden dort nur die für diesen Verein eingegebenen Mannschaften sowie Ersatz- und Pseudo-Spieler angezeigt), wird die gewünschte Mannschaft angezeigt.

Durch Klicken auf den Button



werden alle spielberechtigten männlichen Mitglieder des Vereins aufsteigen nach Namen angezeigt (im Beispiel 51 Mitglieder)

M-Maske200

Maske 200		BMM (Mannschaftsverwaltung)				19.07.2005																																																																																																																														
Verein		Mannschaft																																																																																																																																		
<input checked="" type="radio"/> Herren	1	SV Berliner Bären		1. Mannschaft		<input checked="" type="radio"/> Hinrunde	<input type="radio"/> Rückrunde																																																																																																																													
<input type="radio"/> Damen		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Mannschaft</th> <th>Name</th> <th>Vorname</th> <th>Pass-Nr.</th> <th>Alter</th> <th>bis Mannsch.</th> <th>ab Datum</th> <th>nur HE</th> <th>nur HD</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>►</td><td>Ackermann</td><td>Lutz</td><td>08-01434</td><td>1</td><td>47</td><td>▼</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>Ackermann</td><td>Uwe</td><td>08-02510</td><td>0</td><td>53</td><td>▼</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>Andres</td><td>Thorsten</td><td>08-04738</td><td>0</td><td>36</td><td>▼</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>Bodlin</td><td>Marc</td><td>08-10505</td><td>0</td><td>15</td><td>▼</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>Fröhlich</td><td>Reimar</td><td>08-02320</td><td>0</td><td>42</td><td>▼</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>Greschuchna</td><td>Oliver</td><td>08-10116</td><td>0</td><td>35</td><td>▼</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>Gürgen</td><td>Bernd</td><td>08-01423</td><td>1</td><td>52</td><td>▼</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>Helmdach</td><td>Martin</td><td>08-06075</td><td>0</td><td>39</td><td>▼</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>Jacobs</td><td>Björn</td><td>08-03233</td><td>0</td><td>39</td><td>▼</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>Jahn</td><td>Olaf</td><td>08-03071</td><td>0</td><td>37</td><td>▼</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>Keilhack</td><td>Benno</td><td>08-05277</td><td>0</td><td>39</td><td>▼</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>Köhn</td><td>Remo</td><td>08-05931</td><td>0</td><td>36</td><td>▼</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>Koitzsch</td><td>Sven</td><td>08-10142</td><td>0</td><td>27</td><td>▼</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>				Mannschaft	Name	Vorname	Pass-Nr.	Alter	bis Mannsch.	ab Datum	nur HE	nur HD	►	Ackermann	Lutz	08-01434	1	47	▼				Ackermann	Uwe	08-02510	0	53	▼				Andres	Thorsten	08-04738	0	36	▼				Bodlin	Marc	08-10505	0	15	▼				Fröhlich	Reimar	08-02320	0	42	▼				Greschuchna	Oliver	08-10116	0	35	▼				Gürgen	Bernd	08-01423	1	52	▼				Helmdach	Martin	08-06075	0	39	▼				Jacobs	Björn	08-03233	0	39	▼				Jahn	Olaf	08-03071	0	37	▼				Keilhack	Benno	08-05277	0	39	▼				Köhn	Remo	08-05931	0	36	▼				Koitzsch	Sven	08-10142	0	27	▼			Datensatz: ◀ ◀ ▶ ▶ ▶* von 36
Mannschaft	Name	Vorname	Pass-Nr.	Alter	bis Mannsch.	ab Datum	nur HE	nur HD																																																																																																																												
►	Ackermann	Lutz	08-01434	1	47	▼																																																																																																																														
	Ackermann	Uwe	08-02510	0	53	▼																																																																																																																														
	Andres	Thorsten	08-04738	0	36	▼																																																																																																																														
	Bodlin	Marc	08-10505	0	15	▼																																																																																																																														
	Fröhlich	Reimar	08-02320	0	42	▼																																																																																																																														
	Greschuchna	Oliver	08-10116	0	35	▼																																																																																																																														
	Gürgen	Bernd	08-01423	1	52	▼																																																																																																																														
	Helmdach	Martin	08-06075	0	39	▼																																																																																																																														
	Jacobs	Björn	08-03233	0	39	▼																																																																																																																														
	Jahn	Olaf	08-03071	0	37	▼																																																																																																																														
	Keilhack	Benno	08-05277	0	39	▼																																																																																																																														
	Köhn	Remo	08-05931	0	36	▼																																																																																																																														
	Koitzsch	Sven	08-10142	0	27	▼																																																																																																																														

nicht im Verein **n e u** Spieler-Auswahl Spieler-Änderungen Mannschafts-Aufstellungen

bitte Spieler (Damen oder Herren) den Mannschaften zuordnen (Hin- bzw. Rückrunde beachten) und Button 'n e u' drücken !!!

Dabei **muss** immer die Option **Hinrunde** markiert sein, da im Fall der Neueingabe die Spieler und die Mannschaftsaufstellungen für **Hin- und Rückrunde** gelten.

Durch markieren der Option **Damen bzw. Herren** (siehe Pfeil im oberen Beispiel), werden entweder die weiblichen oder männlichen Mitglieder des Vereins angezeigt.

4.3.3.1 Zuordnen der Spieler

4.3.3.1.1 Spieler ist im Verein

Durch Doppelklicken auf den Namen der entspr. Spieler werden sie dieser Mannschaft zugeordnet (max. 5 Herren).

Durch Klicken auf die Option Damen, werden dann die weiblichen Spieler des Vereins angezeigt und zugeordnet (max. 3 Damen).

Die Zuordnung fälschlicherweise zugeordneter Spieler kann durch markieren der Mannschaft und Drücken der "Entf-Taste" aufgehoben werden.

Achtung: Beim Wechsel zwischen den Geschlechtern werden die bisher zugeordneten Spieler nicht angezeigt; sie bleiben aber weiterhin zugeordnet.

Gegebenfalls sind die Parameter je ausgewählten Spieler einzutragen (siehe Punkt 4.3.2).

Maske 200 **BMM (Mannschaftsverwaltung)** 07.06.2001

Verein: SV Berliner Bären Mannschaft: 3. Mannschaft

Herren Damen Hinrunde Rückrunde

Mannschaft	Name	Vorname	Pass-Nr.	Alter	bis Mannsch.	ab Datum	nur HE	nur HD
3. Mannschaft	Ackermann-Eckstein	Gisela	06-02474 1	47	1.			
3. Mannschaft	Baeskow-Engler	Sylvia	08-02975 0	38				
	Burmeister	Jaqueline	08-09306 0	35				
	Dietz	Andrea	08-05089 0	31				
	Eyrich	Berit	08-09307 0	28				
	Fliß	Rosita	08-03943 0	34				
3. Mannschaft	Freimark	Dagmar	08-00121 1	59				
	Gabriel	Ilona	08-09308 0	42				
	Hoffschulz	Edeltraud	03-00824 1	53				
	Köhn	Nadine	08-07500 0	26				
	Koppe-Illhardt	Andrea	08-06080 0	35				
	Michaelis	Anja	08-06321 0	29				
	Mielke	Jennifer	08-08741 0	15				

Datensatz: 12 von 34

nicht im Verein **neu** **Spieldaten** **Spieler-Auswahl** **Spieler-Änderungen** **Mannschafts-Aufstellungen** **h e u**

bitte Spieler (Damen oder Herren) den Mannschaften zuordnen (Hin- bzw. Rückrunde beachten) und Button 'h e u' drücken !!!

4.3.3.1.2 Spieler ist nicht im Verein

Wenn ein Spieler oder eine Spielerin nicht in diesem Formular angezeigt wird, kann das folgende Gründe haben:

- Spieler ist jünger als 15 Jahre
- jugendlicher Spieler ohne Seniorengenehmigung
- Spieler ist in einem anderen Verein gemeldet
- Spieler hat die Spielberechtigung zurückgegeben
- Spieler gehört nicht dem BVBB an

Um auch diesen Spieler(in) dieser Mannschaft zuzuordnen, muss folgendermaßen vorgegangen werden:

Durch Klicken auf den Button



wird der innere Teil des Formulars geschlossen und dafür ein neues Teiformular eingeblendet im dem alle BVBB-Mitglieder aufsteigend nach Namen angezeigt werden können

M-Maske200

Maske 200 BMM (Mannschaftsverwaltung) 19.07.2005

Verein: SV Berliner Bären Mannschaft: 1. Mannschaft

Herren (selected), Damen

Hinrunde (selected), Rückrunde

Name: Abaci Vorname: Tuncay Status: aktiv

Pass-Nr: 08-087370 Verein: TSV Wedding

Alter: 33 Pass-Rückgabe: 29.10.2004 Seniorenerklärung: Eingabe des Vereins bei Spielgemeinschaft

Geschlecht: männlich

Datensatz: 5 von 4040

Übernahme Spieler-Auswahl Spieler-Änderungen Mannschafts-Aufstellungen

bitte Spieler (Damen oder Herren) auswählen und Button 'Übernahme' drücken !!!

Mit den bekannten Suchmechanismen wird der Spieler(in) gesucht.

Wird er hier nicht gefunden, ist er nicht in den BVBB-Stammdaten vorhanden und muss erst über das Formular BVBB-Stammdaten-Verwaltung (**siehe Punkt 3.1.2**) mit diesem Verein neu aufgenommen werden.

Ist der gesuchte Spieler(in) gefunden, kann er in den aktuelle Verein übernommen werden.

Ist der aktuelle Verein in deren Mannschaft der Spieler(in) übernommen werden soll ein **Spielgemeinschaft**, muss über das Kombinationsfeld "Eingabe des Vereins bei Spielgemeinschaft" der Verein angeklickt werden in den der Spieler(in) übernommen wird (z.B. der Verein "SC Brandenburg" wenn es sich bei dem aktuellen Verein um die Spielgemeinschaft "BG Berl.Lehrer/SC Brandenburg" handelt).

Durch Klicken auf den Button

Übernahme

und Bestätigung einer entspr. Meldung wird der Spieler(in) in die Spieler-Auswahl des aktuellen Vereins übernommen

Durch Klicken auf den Button

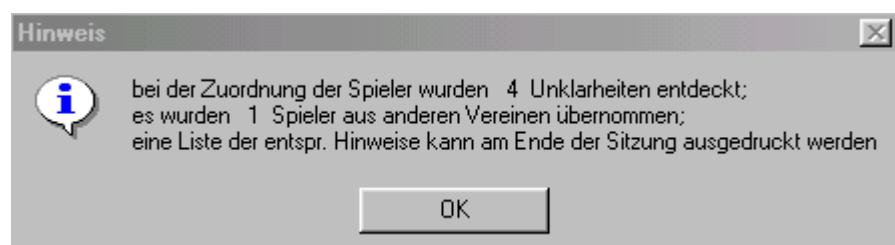
Spieler-Auswahl

wird erneut das Teilformular "Spieler-Auswahl" eingeblendet im der übernommene Spieler(in) angezeigt wird

Mannschaft	Name	Vorname	Pass-Nr.	Alter	bis	Mannsch.
Abaci	Tuncay	08-08737	0	29		
Ackermann	Lars	08-00527	1	56		
Ackermann	Lutz	08-01434	1	43		

Die Daten der Spieler(innen) deren Übernahme in den aktuellen Verein in der beschriebenen Art und Weise erfolgt, werden in einer speziellen Fehlertabelle gespeichert und können jederzeit als Bericht ausgedruckt werden (**siehe Punkt 4.5.6**).

Beim Schließen dieses Formulars wird eine Meldung angezeigt aus der die Anzahl der zugeordneten Spieler(innen) zu ersehen bei denen Unklarheiten bestehen.



Die Daten müssen spätestens vor den Eingaben der Spielergebnisse in den Stammdaten geändert werden, damit dieser Spieler für den aktuellen Verein spielberechtigt ist.

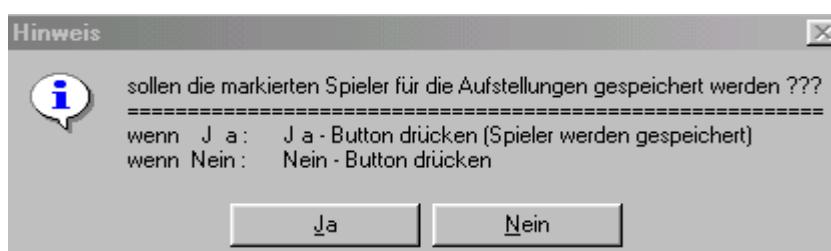
4.3.3.2 Speichern der Spieler

Nachdem alle Spieler und Spielerinnen der aktuellen Mannschaft zugeordnet worden sind, müssen sie gespeichert werden.

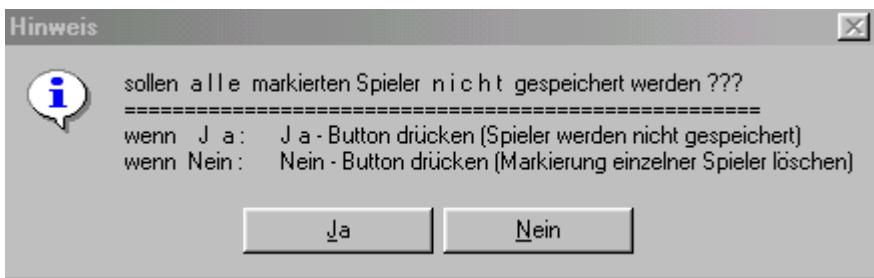
Durch Klicken auf den Button

neu

wird der Anstoß zum Speichern der Spieler(in) in die aktuelle Mannschaft des aktuellen Vereins gegeben und nachfolgende Meldung angezeigt:



Beim Klicken auf den **"Ja-Button"** werden die zugeordneten Spieler(innen) nach Anzeigen einer Positiv-Meldung endgültig gespeichert; beim Betätigen des **"Nein-Buttons"** erscheint folgende Meldung:



Beim Klicken auf den "**Ja-Button**" werden die Zuordnungen der Spieler(innen) gelöscht und sie werden nicht gespeichert; beim Betätigen des "**Nein-Buttons**" bleiben alle Zuordnungen bestehen, es können aber einzelne gelöscht und andere Zuordnungen vorgenommen werden.

Durch nochmaliges Klicken
auf den Button



werden die nun zugeordneten Spieler(innen) für die aktuellen Mannschaft gespeichert

4.3.4 Neueingabe von Ersatzspielern

Nach der Festlegung und Speicherung aller Mannschaftsspieler müssen jetzt die Ersatzspieler zugeordnet und gespeichert werden.

Durch Anklicken des Begriffs "Ersatzspieler" im Kombinationsfeld "Mannschaft" wird die Voraussetzung geschaffen, die danach zuzuordneten Spieler(innen) als Ersatzspieler zu speichern.

Da die für die Mannschaften zugeordneten Spieler(innen) nicht mehr zu sehen sind, sind nur noch Spieler(innen) sichtbar, die als Ersatzspieler in Frage kommen.

Wenn ein Spieler(in) der als Ersatzspieler gemeldet wurde nicht in diesem Formular angezeigt wird, muss genauso wie unter **Punkt 4.3.3.1.2** (Spieler nicht im Verein) beschrieben, vorgegangen werden.

Durch Doppelklicken auf den Namen der entspr. Spieler bzw. Spielerinnen werden sie den Ersatzspielern zugeordnet.

Die Zuordnung fälschlicherweise zugeordneter Spieler kann durch markieren des Textes "Ersatzspieler" und Drücken der "Entf-Taste" aufgehoben werden.

Achtung: Beim Wechsel zwischen den Geschlechtern werden die bisher zugeordneten Spieler nicht angezeigt; sie bleiben aber weiterhin zugeordnet.

Gegebenfalls sind die Parameter je ausgewählten Spieler einzutragen (**siehe Punkt 4.3.2**).

BBMM (Mannschaftsverwaltung)

Maske 200	27.07.2005																																																																																																																						
<input checked="" type="radio"/> Herren <input type="radio"/> Damen																																																																																																																							
Verein 1 ▾ SV Berliner Bären	Mannschaft Ersatzspieler ▾	<input checked="" type="radio"/> Hinrunde <input type="radio"/> Rückrunde																																																																																																																					
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">Mannschaft</th> <th style="width: 20%;">Name</th> <th style="width: 15%;">Vorname</th> <th style="width: 10%;">Pass-Nr.</th> <th style="width: 10%;">Alter</th> <th style="width: 10%;">bis</th> <th style="width: 10%;">ab</th> <th style="width: 10%;">nur HE</th> <th style="width: 10%;">nur HD</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td>Niggeloh</td><td>Mike</td><td>08-03801 0</td><td>44</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>Opitz</td><td>Sven</td><td>08-04464 0</td><td>35</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>Pasche</td><td>Klaus Diet.</td><td>08-01996 0</td><td>61</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>Raddatz</td><td>Volker</td><td>08-03392 0</td><td>62</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>Runge</td><td>Fritz</td><td>08-00449 1</td><td>64</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>Ersatzspieler</td><td>Schaffert</td><td>Fabian</td><td>08-07942 0</td><td>17</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>Schmidtke</td><td>Niklas</td><td>08-08525 0</td><td>19</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>Ersatzspieler</td><td>Seelmeyer</td><td>Henning</td><td>08-08905 0</td><td>19</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>Sternbeck</td><td>Maximilian</td><td>08-09527 0</td><td>17</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>► Ersatzspieler</td><td>Watremetz</td><td>Jan-Patric</td><td>08-10506 0</td><td>17</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>Wegener</td><td>Philipp</td><td>08-07329 0</td><td>18</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>Zinsilowski</td><td>Frank</td><td>08-04361 0</td><td>39</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> <p>Datensatz: ◀◀ 34 ▶▶ ◀ ▶ von 36</p>			Mannschaft	Name	Vorname	Pass-Nr.	Alter	bis	ab	nur HE	nur HD		Niggeloh	Mike	08-03801 0	44						Opitz	Sven	08-04464 0	35						Pasche	Klaus Diet.	08-01996 0	61						Raddatz	Volker	08-03392 0	62						Runge	Fritz	08-00449 1	64					Ersatzspieler	Schaffert	Fabian	08-07942 0	17						Schmidtke	Niklas	08-08525 0	19					Ersatzspieler	Seelmeyer	Henning	08-08905 0	19						Sternbeck	Maximilian	08-09527 0	17					► Ersatzspieler	Watremetz	Jan-Patric	08-10506 0	17						Wegener	Philipp	08-07329 0	18						Zinsilowski	Frank	08-04361 0	39				
Mannschaft	Name	Vorname	Pass-Nr.	Alter	bis	ab	nur HE	nur HD																																																																																																															
	Niggeloh	Mike	08-03801 0	44																																																																																																																			
	Opitz	Sven	08-04464 0	35																																																																																																																			
	Pasche	Klaus Diet.	08-01996 0	61																																																																																																																			
	Raddatz	Volker	08-03392 0	62																																																																																																																			
	Runge	Fritz	08-00449 1	64																																																																																																																			
Ersatzspieler	Schaffert	Fabian	08-07942 0	17																																																																																																																			
	Schmidtke	Niklas	08-08525 0	19																																																																																																																			
Ersatzspieler	Seelmeyer	Henning	08-08905 0	19																																																																																																																			
	Sternbeck	Maximilian	08-09527 0	17																																																																																																																			
► Ersatzspieler	Watremetz	Jan-Patric	08-10506 0	17																																																																																																																			
	Wegener	Philipp	08-07329 0	18																																																																																																																			
	Zinsilowski	Frank	08-04361 0	39																																																																																																																			
nicht im Verein	neu		Spieler-Auswahl	Spieler-Änderungen	Mannschafts-Aufstellungen																																																																																																																		
bitte Spieler (Damen oder Herren) den Mannschaften zuordnen (Hin- bzw. Rückrunde beachten) und Button 'neu' drücken !!!																																																																																																																							

Nachdem alle Ersatzspieler(innen) zugeordnet worden sind, müssen sie gespeichert werden.

Durch Klicken auf den Button

neu

werden wie unter **Punkt 4.3.3.2** (Speichern der Spieler) beschrieben, die zugeordneten Ersatzspieler(innen) gespeichert.

4.3.5 Neueingabe einer Mannschaftsaufstellung

Diese Funktion wird benötigt um die Mannschaftsaufstellung dieser Mannschaft einzugeben, d.h. den Spielern die Reihenfolge ihrer Einzel zuzuweisen und alle möglichen Doppelkombinationen festzulegen.

Voraussetzung dafür ist, dass die 4 bzw. 5 Herren und 2 bzw. 3 Damen wie unter **Punkt 4.3.3** beschrieben, zugeordnet und gespeichert wurden.

Nachdem der Verein und die Mannschaft ausgewählt ist, werden durch Klicken auf den Button

Mannschafts-Aufstellungen

alle Spieler und Spielerinnen die dieser Mannschaft zugeordnet und gespeichert wurden, angezeigt (unteres Beispiel: 4. Mannschaft der SV Berliner Bären).

Maske 200		BBMM (Mannschaftsverwaltung)		27.07.2005																																								
<input checked="" type="radio"/> Herren	<input type="radio"/> Damen	Verein 1 SV Berliner Bären	Mannschaft 4. Mannschaft	<input checked="" type="radio"/> Hinrunde <input type="radio"/> Rückrunde																																								
		<input checked="" type="checkbox"/> Additionsregeln beim HD	<input type="checkbox"/> Ausnahme beim HD																																									
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Vorname</th> <th>Einzel</th> <th>Berecht.-Nr.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Köhn</td><td>Remo</td><td><input type="checkbox"/></td><td>08-05931 0</td></tr> <tr><td>Moyzes</td><td>Jörg</td><td><input type="checkbox"/></td><td>08-02979 0</td></tr> <tr><td>Niggeloh</td><td>Mike</td><td><input type="checkbox"/></td><td>08-03801 0</td></tr> <tr><td>Jahn</td><td>Olaf</td><td><input type="checkbox"/></td><td>08-03071 0</td></tr> <tr><td>Raddatz</td><td>Volker</td><td><input type="checkbox"/></td><td>08-03392 0</td></tr> <tr><td colspan="4"> </td></tr> <tr><td>Köhn</td><td>Nadine</td><td><input type="checkbox"/></td><td>08-07500 0</td></tr> <tr><td>Raddatz</td><td>Birgid</td><td><input type="checkbox"/></td><td>08-03513 0</td></tr> <tr><td>Szczepanska</td><td>Heidi</td><td><input type="checkbox"/></td><td>08-01414 1</td></tr> </tbody> </table>					Name	Vorname	Einzel	Berecht.-Nr.	Köhn	Remo	<input type="checkbox"/>	08-05931 0	Moyzes	Jörg	<input type="checkbox"/>	08-02979 0	Niggeloh	Mike	<input type="checkbox"/>	08-03801 0	Jahn	Olaf	<input type="checkbox"/>	08-03071 0	Raddatz	Volker	<input type="checkbox"/>	08-03392 0					Köhn	Nadine	<input type="checkbox"/>	08-07500 0	Raddatz	Birgid	<input type="checkbox"/>	08-03513 0	Szczepanska	Heidi	<input type="checkbox"/>	08-01414 1
Name	Vorname	Einzel	Berecht.-Nr.																																									
Köhn	Remo	<input type="checkbox"/>	08-05931 0																																									
Moyzes	Jörg	<input type="checkbox"/>	08-02979 0																																									
Niggeloh	Mike	<input type="checkbox"/>	08-03801 0																																									
Jahn	Olaf	<input type="checkbox"/>	08-03071 0																																									
Raddatz	Volker	<input type="checkbox"/>	08-03392 0																																									
Köhn	Nadine	<input type="checkbox"/>	08-07500 0																																									
Raddatz	Birgid	<input type="checkbox"/>	08-03513 0																																									
Szczepanska	Heidi	<input type="checkbox"/>	08-01414 1																																									
<input type="button" value="Hinzufügen"/>		<input type="button" value="löschen"/>	<input type="button" value="Spieler-Auswahl"/>	<input type="button" value="Spieler-Änderungen"/>																																								
<input type="button" value="Mannschafts-Aufstellungen"/>																																												
<input type="button" value="Abbrechen"/>																																												
bitte Aufstellung ändern und Button 'ändern' drücken oder bei Mannschaftslösung Button 'lösen' drücken !!!																																												

Zuerst wird bei allen Herren unter der Überschrift "Einzel" die Zahl des Einzels eingetragen, das er in der Mannschaft spielen soll z.B. eine 3 wenn dieser Herr das 3. Einzel spielen soll.



Name	Vorname	Einzel	Berecht.-Nr.
Köhn	Remo	3	08-05931 0
Moyzes	Jörg	1	08-02979 0
Niggeloh	Mike	2	08-03801 0
Jahn	Olaf	5	08-03071 0
Raddatz	Volker	4	08-03392 0
Köhn	Nadine		08-07500 0
Raddatz	Birgid		08-03513 0

Bei den Doppelaufstellungen gibt es 2 Möglichkeiten:

Das Additionsverfahren (Regelfall)
Die Ausnahmeregelung

Ist aus der Meldung des Vereins nicht zu ersehen das für diese Mannschaft bei den Doppelaufstellungen eine Ausnahmeregelung vorgesetzt ist, wird bei den Herredoppeln das **Additionsverfahren** angewandt; es brauchen keine weiteren Eingabe für die Doppel gemacht werden, da das Häkchen voreingestellt ist.

M-Maske200

Maske 200		BBMM (Mannschaftsverwaltung)		27.07.2005																								
<input checked="" type="radio"/> Herren	Verein 1	SV Berliner Bären	Mannschaft 4. Mannschaft	<input checked="" type="radio"/> Hinrunde																								
<input type="radio"/> Damen	<input checked="" type="checkbox"/> Additionsregeln beim HD		<input type="checkbox"/> Ausnahme beim HD	<input type="radio"/> Rückrunde																								
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Vorname</th> <th>Einzel</th> <th>BerechL-Nr.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Köhn</td> <td>Remo</td> <td>3</td> <td>08-05931 0</td> </tr> <tr> <td>Moyzes</td> <td>Jörg</td> <td>1</td> <td>08-02979 0</td> </tr> <tr> <td>Niggeloh</td> <td>Mike</td> <td>2</td> <td>08-03801 0</td> </tr> <tr> <td>Jahn</td> <td>Olaf</td> <td>5</td> <td>08-03071 0</td> </tr> <tr> <td>Raddatz</td> <td>Volker</td> <td>4</td> <td>08-03392 0</td> </tr> </tbody> </table>					Name	Vorname	Einzel	BerechL-Nr.	Köhn	Remo	3	08-05931 0	Moyzes	Jörg	1	08-02979 0	Niggeloh	Mike	2	08-03801 0	Jahn	Olaf	5	08-03071 0	Raddatz	Volker	4	08-03392 0
Name	Vorname	Einzel	BerechL-Nr.																									
Köhn	Remo	3	08-05931 0																									
Moyzes	Jörg	1	08-02979 0																									
Niggeloh	Mike	2	08-03801 0																									
Jahn	Olaf	5	08-03071 0																									
Raddatz	Volker	4	08-03392 0																									

Dabei werden bei beiden Doppelpartnern die Plätze der Herreneinzel addiert z.B. 1.HE und 3.HE ergeben die Summe 4). Das Herrendoppel dessen Summer kleiner ist, muß immer im 1.HD spielen. Ist die Summe beider Doppel gleich, (z.B. 1. und 4.HE und das andere Doppel mit dem 2. und 3.HE), muß das Doppel in dem der ranghöchste Herr spielt, das 1.HD sein.

Geht aus der Meldung des Vereins hervor, daß für diese Mannschaft bei den Doppelaufstellungen eine Ausnahmeregelung vorgesehen ist, muß das Häkchen für die Ausnahme gesetzt werden.

M-Maske200

Maske 200		BBMM (Mannschaftsverwaltung)		27.07.2005																																																		
<input checked="" type="radio"/> Herren	Verein 1	SV Berliner Bären	Mannschaft 4. Mannschaft	<input checked="" type="radio"/> Hinrunde																																																		
<input type="radio"/> Damen	<input type="checkbox"/> Additionsregeln beim HD		<input checked="" type="checkbox"/> Ausnahme beim HD	<input type="radio"/> Rückrunde																																																		
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Vorname</th> <th>Einzel</th> <th>Doppelkombinationen</th> <th>BerechL-Nr.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Köhn</td> <td>Remo</td> <td>3</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>08-05931 0</td> </tr> <tr> <td>Moyzes</td> <td>Jörg</td> <td>1</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>08-02979 0</td> </tr> <tr> <td>Niggeloh</td> <td>Mike</td> <td>2</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>08-03801 0</td> </tr> <tr> <td>Jahn</td> <td>Olaf</td> <td>5</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>08-03071 0</td> </tr> <tr> <td>Raddatz</td> <td>Volker</td> <td>4</td> <td><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></td> <td>08-03392 0</td> </tr> <tr> <td colspan="5">Ausnahme-Text beim HD</td> </tr> <tr> <td>Köhn</td> <td>Nadine</td> <td></td> <td></td> <td>08-07500 0</td> </tr> <tr> <td>Raddatz</td> <td>Birgid</td> <td></td> <td></td> <td>08-03513 0</td> </tr> <tr> <td>Szczepanska</td> <td>Heidi</td> <td></td> <td></td> <td>08-01414 1</td> </tr> </tbody> </table>					Name	Vorname	Einzel	Doppelkombinationen	BerechL-Nr.	Köhn	Remo	3	<input type="checkbox"/>	08-05931 0	Moyzes	Jörg	1	<input type="checkbox"/>	08-02979 0	Niggeloh	Mike	2	<input type="checkbox"/>	08-03801 0	Jahn	Olaf	5	<input type="checkbox"/>	08-03071 0	Raddatz	Volker	4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	08-03392 0	Ausnahme-Text beim HD					Köhn	Nadine			08-07500 0	Raddatz	Birgid			08-03513 0	Szczepanska	Heidi			08-01414 1
Name	Vorname	Einzel	Doppelkombinationen	BerechL-Nr.																																																		
Köhn	Remo	3	<input type="checkbox"/>	08-05931 0																																																		
Moyzes	Jörg	1	<input type="checkbox"/>	08-02979 0																																																		
Niggeloh	Mike	2	<input type="checkbox"/>	08-03801 0																																																		
Jahn	Olaf	5	<input type="checkbox"/>	08-03071 0																																																		
Raddatz	Volker	4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	08-03392 0																																																		
Ausnahme-Text beim HD																																																						
Köhn	Nadine			08-07500 0																																																		
Raddatz	Birgid			08-03513 0																																																		
Szczepanska	Heidi			08-01414 1																																																		
<input type="button" value="Anpassen"/> <input type="button" value="löschen"/>		<input type="button" value="Spieler-Auswahl"/> <input type="button" value="Spieler-Änderungen"/>	<input type="button" value="Mannschafts-Aufstellungen"/>																																																			
<p>bitte Aufstellung ändern und Button 'ändern' drücken oder bei Mannschaftslösung Button 'löschen' drücken !!!</p>																																																						

Danach werden bei allen Herren unter der Überschrift "Doppelkombinationen" alle möglichen Doppelkombinationen je Herr (bei 4 Herren 3 Kombinationen je Spieler; bei 5 Herren 4 Kombinationen je Spieler) eingegeben.

Dabei muss angegeben werden in welchem Doppel von den insgesamt 10 bzw. 6 unterschiedlichen Doppelkombinationen bei 5 bzw. 4 Herren dieser Herr spielen soll.

Außerdem muß immer ein entrpr. Text (max. 3 Zeilen) für diese Ausnahme eingegeben werden.

Name	Vorname	Einzel	Doppelkombinationen					Berecht.-Nr.	
Köhn	Remo	1	01	02	03	04		08-05931 0	
Moyzes	Jörg	2	01	05	06	07		08-02979 0	
Niggeloh	Mike	3	02	05	08	09		08-03801 0	
Jahn	Olaf	4	03	06	08	10		08-03071 0	
Raddatz	Volker	5	04	07	09	10		08-03392 0	
Ausnahme-Text beim HD									
Köhn	Nadine		Spieler Köhn spielt immer im 1.HD					08-07500 0	
Raddatz	Birgid		ansonsten Additionsregel					08-03513 0	
Szczepanska	Heidi							08-01414 1	

Im obigen Beispiel bedeutet das, dass die Spieler Köhn und Moyzes als 1. Doppel von den 10 möglichen Doppeln gelten; die Spieler Köhn und Niggeloh das 2. Doppel sind, usw.

Bei den Damen werden keine Eintragungen vorgenommen da es keine Einzelreihenfolge bzw. Doppelkombinationen gibt.

Nachdem die Einzel- und Doppelreihenfolge festgelegt wurde,
wird durch Klicken des Buttons



diese Mannschaftsaufstellung nach Bestätigung einer
Positivmeldung gespeichert.

Fehlerhafte Eingaben werden vom Programm erkannt und mit einem entsprechenden Fehlertext abgelehnt.

4.3.6 Ändern der Spieler-Parameter von Stamm- und Ersatzspielern

Parameter-Änderungen können jederzeit vorgenommen werden, wobei jedoch die **Hin- Rückrunden**-Funktion beachtet werden muss; d.h. ist das Feld "Hinrunde" der Optionsgruppe markiert gelten die Änderungen für die Hin- und Rückrunde, ist jedoch das Feld "Rückrunde" markiert gelten die Änderungen nur für die Rückrunde.

Achtung: Werden Hinrunden-Änderungen eingegeben nachdem Rückrunden-Änderungen eingegeben worden sind, werden diese überschrieben und müssen neu eingegeben werden.

Durch die Eingabe der Vereins-Nr. bzw. das Anklicken des einzugebenden Vereins im Kombinationsfeld "Verein" und die Eingabe der Mannschaft (für die 1. Mannschaft eine 1 usw.) oder das Anklicken der Mannschaft bzw. des Textes "Ersatzspieler" im Kombinationsfeld "Mannschaft", wird die gewünschte Mannschaft bzw. die Ersatzspieler ausgewählt.

Durch Klicken auf den Button



werden alle Stammspieler dieser Mannschaft bzw.
alle Ersatzspieler angezeigt

Durch markieren der Option **Damen bzw. Herren** werden entweder die weiblichen oder männlichen Stammspieler angezeigt.

1. Beispiel: Stammspielerinnen der 4. Mannschaft des Vereins SV Berliner Bären

Name	Vorname	Pass-Nr.	ab Datum	Hinrunde
Schielle	Sabine	08-02540	1	
Schreiber	Susanne	08-10716	0	

2. Beispiel: Ersatzspieler des Vereins SV Berliner Bären (männlich)

Name	Vorname	Pass-Nr.	ab Datum	Hinrunde
Greschuchna	Oliver	08-10116	0	
Juncker	Knut	08-05109	0	
Koitzsch	Sven	08-10142	0	
Lange	Thomas	08-02973	0	
Loewen	Rene	08-08524	0	

Jetzt können, wenn nötig, die 4 Spieler-Parameter je Spieler(in) wie unter **Punkt 4.3.2** beschrieben geändert (neu, ändern, löschen) werden.

Durch Klicken auf den Button



werden die geänderten Parameter je Spieler(in) nach Bestätigung einer Positivmeldung gespeichert.

4.3.7 Ändern der Mannschaftsaufstellung (Einzel- und Doppelreihenfolge)

Änderungen der Einzel- und Doppelreihenfolge einer Mannschaft kann jederzeit erfolgen (auch während der lfd. Saison) und gelten dann sofort.

Dabei muss allerdings die **Hin- Rückrunden**-Funktion beachtet werden; d.h. ist das Feld "Hinrunde" der Optionsgruppe markiert gelten die Änderungen für die Hin- und Rückrunde, ist jedoch das Feld "Rückrunde" markiert gelten die Änderungen nur für die Rückrunde.

Achtung: Werden Hinrunden-Änderungen eingegeben nachdem Rückrunden-Änderungen eingegeben worden sind, werden diese überschrieben und müssen neu eingegeben werden.

Durch die Eingabe der Vereins-Nr. bzw. das Anklicken des einzugebenden Vereins im Kombinationsfeld "Verein" und die Eingabe der Mannschaft (für die 1. Mannschaft eine 1 usw.) oder das Anklicken der Mannschaft im Kombinationsfeld "Mannschaft", wird die gewünschte Mannschaft ausgewählt.

Durch Klicken auf den Button



wird die z.Zt. gültige Mannschaftsaufstellung dieser Mannschaft angezeigt (unteres Beispiel: 1. Mannschaft des Vereins SV Berliner Bären).

Additionsregel:

M-Maske200

BBMM (Mannschaftsverwaltung)				29.07.2005																																
<input checked="" type="radio"/> Herren <input type="radio"/> Damen	Verein 1 SV Berliner Bären	Mannschaft 1. Mannschaft	<input checked="" type="checkbox"/> Additionsregeln beim HD <input type="checkbox"/> Ausnahme beim HD	<input checked="" type="radio"/> Hinrunde <input type="radio"/> Rückrunde																																
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Vorname</th> <th>Einzel</th> <th>Berecht.-Nr.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fröhlich</td> <td>Reimar</td> <td>1</td> <td>08-02320 0</td> </tr> <tr> <td>Andres</td> <td>Thorsten</td> <td>2</td> <td>08-04738 0</td> </tr> <tr> <td>Jacobs</td> <td>Björn</td> <td>3</td> <td>08-03233 0</td> </tr> <tr> <td>Helmdach</td> <td>Martin</td> <td>4</td> <td>08-06075 0</td> </tr> <tr> <td colspan="4"> </td> </tr> <tr> <td>Schiele</td> <td>Sabine</td> <td> </td> <td>08-02540 1</td> </tr> <tr> <td>Schreiber</td> <td>Susanne</td> <td> </td> <td>08-10716 0</td> </tr> </tbody> </table>					Name	Vorname	Einzel	Berecht.-Nr.	Fröhlich	Reimar	1	08-02320 0	Andres	Thorsten	2	08-04738 0	Jacobs	Björn	3	08-03233 0	Helmdach	Martin	4	08-06075 0					Schiele	Sabine		08-02540 1	Schreiber	Susanne		08-10716 0
Name	Vorname	Einzel	Berecht.-Nr.																																	
Fröhlich	Reimar	1	08-02320 0																																	
Andres	Thorsten	2	08-04738 0																																	
Jacobs	Björn	3	08-03233 0																																	
Helmdach	Martin	4	08-06075 0																																	
Schiele	Sabine		08-02540 1																																	
Schreiber	Susanne		08-10716 0																																	
<input type="button" value="Ändern"/> <input type="button" value="löschen"/> <input type="button" value="Spieler-Auswahl"/> <input type="button" value="Spieler-Änderungen"/> <input type="button" value="Mannschafts-Aufstellungen"/> <input type="button" value="Haus"/>																																				
bitte Aufstellung ändern und Button 'ändern' drücken oder bei Mannschaftslösung Button 'löschen' drücken !!!																																				

Durch Überschreiben der Einzelkombinationen kann die Reihenfolge dieser Disziplinen geändert werden.

Name	Vorname	Einzel	Berecht.-Nr.
Fröhlich	Reimar	3 ←	08-02320 0
Andres	Thorsten	2	08-04738 0
Jacobs	Björn	1 ←	08-03233 0
Helmdach	Martin	4	08-06075 0
Schiele	Sabine		08-02540 1
Schreiber	Susanne		08-10716 0

Durch Klicken auf den Button



wird der Anstoß zum Ändern der Reihenfolge der Einzel der aktuellen Mannschaft des aktuellen Vereins gegeben

Ausnahmeregelung

M-Maske200

Maske 200		BBMM (Mannschaftsverwaltung)				29.07.2005																																																												
<input checked="" type="radio"/> Herren <input type="radio"/> Damen		Verein 13 ▾	TSV GutsMuths		Mannschaft 2. Mannschaft ▾	<input type="checkbox"/> Additionsregeln beim HD <input checked="" type="checkbox"/> Ausnahme beim HD																																																												
						<input checked="" type="radio"/> Hinrunde <input type="radio"/> Rückrunde																																																												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Vorname</th> <th>Einzel</th> <th colspan="3">Doppelkombinationen</th> <th>Berecht.-Nr.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Menk</td> <td>Olaf</td> <td>1</td> <td>01</td> <td>02</td> <td>06</td> <td>08-08358 0</td> </tr> <tr> <td>Nirode</td> <td>Manuel</td> <td>2</td> <td>04</td> <td>05</td> <td>06</td> <td>08-06801 0</td> </tr> <tr> <td>Bruzdziak</td> <td>Meiko</td> <td>3</td> <td>02</td> <td>03</td> <td>04</td> <td>08-09121 0</td> </tr> <tr> <td>Gundelach</td> <td>Hugo</td> <td>4</td> <td>01</td> <td>03</td> <td>05</td> <td>08-06788 0</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="6">Ausnahme-Text beim HD</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="6">Nirode immer im 2. HD</td> </tr> <tr> <td colspan="6">ansonsten Additionsregel</td> </tr> <tr> <td colspan="6"></td> </tr> </tbody> </table>								Name	Vorname	Einzel	Doppelkombinationen			Berecht.-Nr.	Menk	Olaf	1	01	02	06	08-08358 0	Nirode	Manuel	2	04	05	06	08-06801 0	Bruzdziak	Meiko	3	02	03	04	08-09121 0	Gundelach	Hugo	4	01	03	05	08-06788 0	Ausnahme-Text beim HD						Nirode immer im 2. HD						ansonsten Additionsregel											
Name	Vorname	Einzel	Doppelkombinationen			Berecht.-Nr.																																																												
Menk	Olaf	1	01	02	06	08-08358 0																																																												
Nirode	Manuel	2	04	05	06	08-06801 0																																																												
Bruzdziak	Meiko	3	02	03	04	08-09121 0																																																												
Gundelach	Hugo	4	01	03	05	08-06788 0																																																												
Ausnahme-Text beim HD																																																																		
Nirode immer im 2. HD																																																																		
ansonsten Additionsregel																																																																		
<input type="button" value="ändern"/> <input type="button" value="löschen"/>		<input type="button" value="Spieler-Auswahl"/>		<input type="button" value="Spieler-Änderungen"/>		<input type="button" value="Mannschafts-Aufstellungen"/>																																																												
<p>bitte Aufstellung ändern und Button 'ändern' drücken oder bei Mannschaftslösung Button 'löschen' drücken !!!</p>																																																																		

Durch Überschreiben der Einzel- und / oder Doppelkombinationen wird die Reihenfolge dieser Disziplinen geändert. Parallel dazu können im Bedarfsfall natürlich auch die max. 3 Ausnahmetexte angepasst werden.

Name	Vorname	Einzel	Doppelkombinationen			Berecht.-Nr.
Menk	Olaf	3	01	02	06	08-08358 0
Nirode	Manuel	1	02	03	05	08-06801 0
Bruzdziak	Meiko	2	04	05	06	08-09121 0
Gundelach	Hugo	4	01	03	05	08-06788 0

Ausnahme-Text beim HD					
Spieler Bruzdziak immer im 2.HD					
ansonsten Additionsregel					

Durch Klicken auf den Button



wird der Anstoß zum Ändern der Reihenfolge der Einzel bzw. Doppel der aktuellen Mannschaft des aktuellen Vereins gegeben und nachfolgende Meldung angezeigt:

Es ist auch möglich für die Hin- und/oder Rückrunde die Aufstellung der Doppel einer Mannschaft vom Additionsverfahren in eine Ausnahmeregelung und umgekehrt von einer Ausnahmeregelung in das Additionsverfahren zu ändern.

Änderung vom Additionsverfahren in eine Ausnahmeregelung

M-Maske200

Maske 200		BBMM (Mannschaftsverwaltung)		29.07.2005																				
<input checked="" type="radio"/> Herren	Verein	13	TSV GutsMuths	Mannschaft																				
<input type="radio"/> Damen				1. Mannschaft																				
		<input checked="" type="checkbox"/> Additionsregeln beim HD	<input type="checkbox"/> Ausnahme beim HD	<input checked="" type="radio"/> Hinrunde																				
				<input type="radio"/> Rückrunde																				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Vorname</th> <th>Einzel</th> <th>Berecht.-Nr.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Malhotra</td> <td>Gaurav</td> <td>1</td> <td>08-07256 0</td> </tr> <tr> <td>Winter</td> <td>Carl</td> <td>2</td> <td>08-10427 0</td> </tr> <tr> <td>Walter</td> <td>Mario</td> <td>3</td> <td>08-10428 0</td> </tr> <tr> <td>Höhne-Kelch</td> <td>Lothar</td> <td>4</td> <td>08-01751 1</td> </tr> </tbody> </table>					Name	Vorname	Einzel	Berecht.-Nr.	Malhotra	Gaurav	1	08-07256 0	Winter	Carl	2	08-10427 0	Walter	Mario	3	08-10428 0	Höhne-Kelch	Lothar	4	08-01751 1
Name	Vorname	Einzel	Berecht.-Nr.																					
Malhotra	Gaurav	1	08-07256 0																					
Winter	Carl	2	08-10427 0																					
Walter	Mario	3	08-10428 0																					
Höhne-Kelch	Lothar	4	08-01751 1																					

Durch setzen des Häkchens für die Ausnahmeregelung (Ausnahme beim HD) werden die benötigten leeren Felder angezeigt, die dann entspr. ausgefüllt werden müssen.

M-Maske200

Maske 200		BBMM (Mannschaftsverwaltung)		29.07.2005																																							
<input checked="" type="radio"/> Herren	Verein	13	TSV GutsMuths	Mannschaft																																							
<input type="radio"/> Damen				<input checked="" type="radio"/> Hinrunde																																							
		<input type="checkbox"/> Additionsregeln beim HD	<input checked="" type="checkbox"/> Ausnahme beim HD	<input type="radio"/> Rückrunde																																							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Vorname</th> <th>Einzel</th> <th>Doppelkombinationen</th> <th>Berecht.-Nr.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Malhotra</td> <td>Gaurav</td> <td>1</td> <td> </td> <td>08-07256 0</td> </tr> <tr> <td>Winter</td> <td>Carl</td> <td>2</td> <td> </td> <td>08-10427 0</td> </tr> <tr> <td>Walter</td> <td>Mario</td> <td>3</td> <td> </td> <td>08-10428 0</td> </tr> <tr> <td>Höhne-Kelch</td> <td>Lothar</td> <td>4</td> <td> </td> <td>08-01751 1</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Ausnahme-Text beim HD</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Beiersdorf</td> <td>Sylke</td> <td>08-08362 0</td> </tr> <tr> <td>Müller-Berneck, Von</td> <td>Cornelia</td> <td>08-07067 0</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					Name	Vorname	Einzel	Doppelkombinationen	Berecht.-Nr.	Malhotra	Gaurav	1		08-07256 0	Winter	Carl	2		08-10427 0	Walter	Mario	3		08-10428 0	Höhne-Kelch	Lothar	4		08-01751 1	Ausnahme-Text beim HD		Beiersdorf	Sylke	08-08362 0	Müller-Berneck, Von	Cornelia	08-07067 0						
Name	Vorname	Einzel	Doppelkombinationen	Berecht.-Nr.																																							
Malhotra	Gaurav	1		08-07256 0																																							
Winter	Carl	2		08-10427 0																																							
Walter	Mario	3		08-10428 0																																							
Höhne-Kelch	Lothar	4		08-01751 1																																							
Ausnahme-Text beim HD																																											
Beiersdorf	Sylke	08-08362 0																																									
Müller-Berneck, Von	Cornelia	08-07067 0																																									

Durch Klicken auf den Button



wird der Anstoß zum Ändern vom Additionsverfahren in eine Ausnahmeregelung der aktuellen Mannschaft des aktuellen Vereins gegeben und nachfolgende Meldung angezeigt:

Änderung von einer Ausnahmeregelung in das Additionsverfahren

M-Maske200

Maske 200		BBMM (Mannschaftsverwaltung)		29.07.2005																																																		
<input checked="" type="radio"/> Herren	Verein 13 ▾	TSV GutsMuths	Mannschaft 3. Mannschaft ▾	<input checked="" type="radio"/> Hinrunde																																																		
<input type="radio"/> Damen	<input type="checkbox"/> Additionsregeln beim HD		<input checked="" type="checkbox"/> Ausnahme beim HD	<input type="radio"/> Rückrunde																																																		
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Vorname</th> <th>Einzel</th> <th>Doppelkombinationen</th> <th>Berecht.-Nr.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mattieson</td> <td>Christian</td> <td>1</td> <td>02 03 04 06</td> <td>08-06800 0</td> </tr> <tr> <td>Stowasser</td> <td>Till</td> <td>2</td> <td>01 02 05 07</td> <td>08-06741 0</td> </tr> <tr> <td>Bolius</td> <td>Bernd</td> <td>3</td> <td>03 05 08 09</td> <td>08-08489 0</td> </tr> <tr> <td>Hassanein</td> <td>Adel</td> <td>4</td> <td>04 07 08 10</td> <td>08-09985 0</td> </tr> <tr> <td>Sommerfeld</td> <td>Martin</td> <td>5</td> <td>01 06 09 10</td> <td>08-06864 0</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="5">Ausnahme-Text beim HD</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Kreis</td> <td>Regine</td> <td colspan="2">Stowasser mit Sommerfeld 1. HD</td> <td>08-03994 0</td> </tr> <tr> <td>Miesen</td> <td>Rita</td> <td colspan="2">ansonsten Additionsregel</td> <td>08-02212 0</td> </tr> <tr> <td>Wegener</td> <td>Karen</td> <td colspan="2"></td> <td>08-10147 0</td> </tr> </tbody> </table>					Name	Vorname	Einzel	Doppelkombinationen	Berecht.-Nr.	Mattieson	Christian	1	02 03 04 06	08-06800 0	Stowasser	Till	2	01 02 05 07	08-06741 0	Bolius	Bernd	3	03 05 08 09	08-08489 0	Hassanein	Adel	4	04 07 08 10	08-09985 0	Sommerfeld	Martin	5	01 06 09 10	08-06864 0	Ausnahme-Text beim HD					Kreis	Regine	Stowasser mit Sommerfeld 1. HD		08-03994 0	Miesen	Rita	ansonsten Additionsregel		08-02212 0	Wegener	Karen			08-10147 0
Name	Vorname	Einzel	Doppelkombinationen	Berecht.-Nr.																																																		
Mattieson	Christian	1	02 03 04 06	08-06800 0																																																		
Stowasser	Till	2	01 02 05 07	08-06741 0																																																		
Bolius	Bernd	3	03 05 08 09	08-08489 0																																																		
Hassanein	Adel	4	04 07 08 10	08-09985 0																																																		
Sommerfeld	Martin	5	01 06 09 10	08-06864 0																																																		
Ausnahme-Text beim HD																																																						
Kreis	Regine	Stowasser mit Sommerfeld 1. HD		08-03994 0																																																		
Miesen	Rita	ansonsten Additionsregel		08-02212 0																																																		
Wegener	Karen			08-10147 0																																																		

Durch setzen des Häkchens für das Additionsverfahren (Additionsregeln beim HD) werden die nicht benötigten Felder (Doppelkombinationen und Ausnahmetexte) gelöscht und nicht mehr angezeigt.

M-Maske200

Maske 200		BBMM (Mannschaftsverwaltung)		29.07.2005																									
<input checked="" type="radio"/> Herren	<input type="radio"/> Damen	Verein 13 ▾	TSV GutsMuths	Mannschaft 3. Mannschaft ▾	<input checked="" type="checkbox"/> Hinrunde																								
<input checked="" type="checkbox"/> Additionsregeln beim HD			<input type="checkbox"/> Ausnahme beim HD		<input type="radio"/> Rückrunde																								
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Vorname</th> <th>Einzel</th> <th>Berecht.-Nr.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mattieson</td> <td>Christian</td> <td>1</td> <td>08-06800 0</td> </tr> <tr> <td>Stowasser</td> <td>Till</td> <td>2</td> <td>08-06741 0</td> </tr> <tr> <td>Bolius</td> <td>Bernd</td> <td>3</td> <td>08-08489 0</td> </tr> <tr> <td>Hassanein</td> <td>Adel</td> <td>4</td> <td>08-09985 0</td> </tr> <tr> <td>Sommerfeld</td> <td>Martin</td> <td>5</td> <td>08-06864 0</td> </tr> </tbody> </table>					Name	Vorname	Einzel	Berecht.-Nr.	Mattieson	Christian	1	08-06800 0	Stowasser	Till	2	08-06741 0	Bolius	Bernd	3	08-08489 0	Hassanein	Adel	4	08-09985 0	Sommerfeld	Martin	5	08-06864 0	
Name	Vorname	Einzel	Berecht.-Nr.																										
Mattieson	Christian	1	08-06800 0																										
Stowasser	Till	2	08-06741 0																										
Bolius	Bernd	3	08-08489 0																										
Hassanein	Adel	4	08-09985 0																										
Sommerfeld	Martin	5	08-06864 0																										

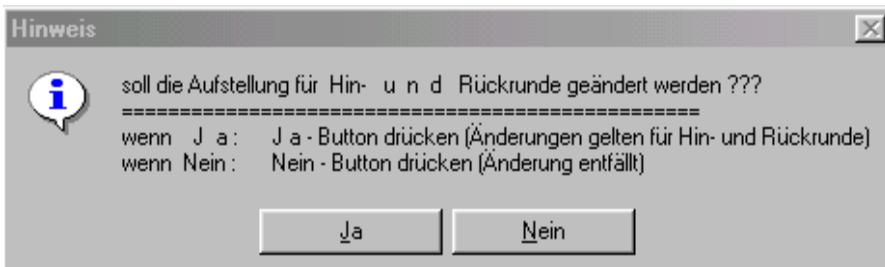
Durch Klicken auf den Button

ändern

wird der Anstoß zum Ändern von der Ausnahmeregelung in das Additionsverfahren der aktuellen Mannschaft gegeben und nachfolgende Meldung angezeigt:

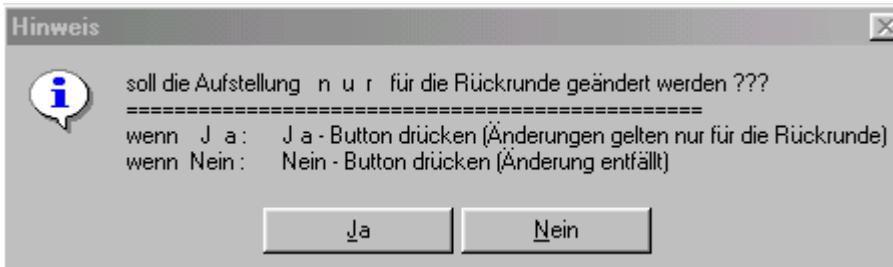
In Abhängigkeit ob es sich um eine Hinrunden- oder Rückrunden-Änderung handelt, werden **bei allen, bisher beschriebenen Änderungen** folgende Meldungen angezeigt:

Hinrunden-Änderung



Beim Klicken auf den "Ja-Button" werden die Änderungen für die Hin- und Rückrunde nach Anzeigen einer Positiv-Meldung endgültig gespeichert; beim Betätigen des "Nein-Buttons" werden die Änderungen abgelehnt

Rückrunden-Änderung



Beim Klicken auf den "Ja-Button" werden die Änderungen nur für die Rückrunde nach Anzeigen einer Positiv-Meldung endgültig gespeichert; beim Betätigen des "Nein-Buttons" werden die Änderungen abgelehnt

4.3.8 Ändern der Spieler einer bestehenden Mannschaft

Hinrunden-Änderungen können während der kompletten Hinrunde vorgenommen werden und gelten somit für die Hin- und Rückrunde.

Rückrunden-Änderungen können schon während der Hinrunde geschehen; der/die Spieler sind dann bis zum Ende der Hinrunde Stammspieler in einer Mannschaft und in der Rückrunde Stammspieler in einer höheren Mannschaft bzw. sie spielen in keiner Mannschaft mehr, d.h. **sie müssen als Ersatzspieler, mit der Mannschaft aus der sie gekommen sind als Begrenzung, neu aufgebaut werden, da sie sonst ja nicht mehr spielen könnten.**

Spieler die schon als Ersatz oder in einer Mannschaft gespielt haben, wird intern die Pseudo-Mannschaft 88 vom Programm zugewiesen wenn sie als Ersatzspieler gelöscht werden, bzw. Ihre komplette Mannschaft gelöscht wird. Diese Spieler kann man sich anzeigen lassen wenn als Mannschaft der Text "Pseudo-Spieler" ausgewählt und der Button "Spieler-Änderungen" gedrückt wird. Werden diese Spieler wieder als Ersatzspieler oder in eine Mannschaft aufgenommen, bekommen sie als Mannschaft wieder die 99 (Ersatz) bzw. die eigentliche Mannschaft zugewiesen.

Die Pseudo-Spieler können auch jederzeit als Ersatz- oder Stammspieler in einem anderen Verein aufgenommen werden sofern Ihre Vereinszugehörigkeit in den Stammdaten geändert wurde.

Durch die Eingabe der Vereins-Nr. bzw. das Anklicken des einzugebenden Vereins im Kombinationsfeld "Verein" und die Eingabe der Mannschaft (für die 1. Mannschaft eine 1 usw.) oder das Anklicken der Mannschaft im Kombinationsfeld "Mannschaft", wird die gewünschte Mannschaft ausgewählt.

Durch Klicken auf den Button



wird die z.Zt. gültige Mannschaftsaufstellung dieser Mannschaft angezeigt (unteres Beispiel: 1. Mannschaft des Vereins BC 58 Luckau für die Rückrunde).

Maske 200		BBMM (Mannschaftsverwaltung)			29.07.2005																																	
<input checked="" type="radio"/> Herren	<input type="radio"/> Damen	Verein 69 ▾	BC 58 Luckau e. V.	Mannschaft 2. Mannschaft ▾	<input checked="" type="radio"/> Hinrunde	<input type="radio"/> Rückrunde																																
<input checked="" type="checkbox"/> Additionsregeln beim HD			<input type="checkbox"/> Ausnahme beim HD																																			
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Vorname</th> <th>Einzel</th> <th>Berecht.-Nr.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Huber</td> <td>Michael</td> <td>1</td> <td>14-00340 0</td> </tr> <tr> <td>Schlösser</td> <td>Marius</td> <td>2</td> <td>14-00354 0</td> </tr> <tr> <td>Kaiser</td> <td>Guido</td> <td>3</td> <td>14-00337 0</td> </tr> <tr> <td>Krischker</td> <td>Uwe</td> <td>4</td> <td>14-00005 0</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> </td> <td colspan="2"> </td> </tr> <tr> <td>Binder</td> <td>Anne</td> <td></td> <td>14-00086 0</td> </tr> <tr> <td>Dreweck</td> <td>Sandra</td> <td></td> <td>14-00008 0</td> </tr> </tbody> </table>							Name	Vorname	Einzel	Berecht.-Nr.	Huber	Michael	1	14-00340 0	Schlösser	Marius	2	14-00354 0	Kaiser	Guido	3	14-00337 0	Krischker	Uwe	4	14-00005 0					Binder	Anne		14-00086 0	Dreweck	Sandra		14-00008 0
Name	Vorname	Einzel	Berecht.-Nr.																																			
Huber	Michael	1	14-00340 0																																			
Schlösser	Marius	2	14-00354 0																																			
Kaiser	Guido	3	14-00337 0																																			
Krischker	Uwe	4	14-00005 0																																			
Binder	Anne		14-00086 0																																			
Dreweck	Sandra		14-00008 0																																			
<input type="button" value="Binden"/> <input type="button" value="löschen"/>		<input type="button" value="Spieler-Auswahl"/>		<input type="button" value="Spieler-Änderungen"/>		<input type="button" value="Mannschafts-Aufstellungen"/>																																
<p style="background-color: #ffffcc; border: 1px solid black; padding: 2px;">bitte Aufstellung ändern und Button 'ändern' drücken oder bei Mannschaftslösung Button 'löschen' drücken !!!</p>																																						

4.3.8.1 Hinzufügen eines 5. Spielers und/oder einer 3. Spielerin

Durch Klicken auf den Button



werden alle spielberechtigten Mitglieder des Vereins aufsteigen nach Namen angezeigt

Markieren der Option Hin- oder Rückrunde.

Ein Doppelklicken auf den Namen des(der) Spieler(s) der(die) neu in die bestehende Mannschaft aufgenommen werden soll, bewirkt die Zuordnung zu dieser Mannschaft

Verein 69 ▾		Mannschaft 2. Mannschaft ▾			<input checked="" type="radio"/> Hinrunde <input type="radio"/> Rückrunde	
<input checked="" type="radio"/> Herren	<input type="radio"/> Damen	Name	Vorname	Pass.Nr.	Alter	Mannsch.
		Arndt	Marcel	14-00266 0	22	▼
		Chappell	Steven	14-01483 0	25	▼
<input checked="" type="radio"/> 2. Mannschaft		Ehlert	Silvio	14-00500 0	18	▼
		Giesler	Toni	14-01834 0	15	▼
		Heppetter	Daniel	14-01891 0	16	▼

Durch Klicken auf den Button

n e u

wird der/die neue Spieler(in) für diese Mannschaft gespeichert nachdem die entspr. 2 Fragen durch Klicken auf die "Ja-Button" beantwortet wurden.

In unten Beispiel wurde der neue Spieler "Ehlert" also nur für die Rückrunde als 5. Herr in die 2. Mannschaft aufgenommen

Name	Vorname	Einzel	Berecht.-Nr.
Huber	Michael	1	14-00340 0
Schlösser	Marius	2	14-00354 0
Kaiser	Guido	3	14-00337 0
Krischker	Uwe	4	14-00005 0
Ehlert	Silvio		14-00500 0
Binder	Anne		14-00086 0
Dreweck	Sandra		14-00008 0

Durch Überschreiben der Einzel- und Doppelkombinationen wird die Reihenfolge dieser Disziplinen den neuen Gegebenheiten angepasst.

Name	Vorname	Einzel	Berecht.-Nr.
Huber	Michael	1	14-00340 0
Schlösser	Marius	2	14-00354 0
Kaiser	Guido	5	14-00337 0
Krischker	Uwe	4	14-00005 0
Ehlert	Silvio	3	14-00500 0
Binder	Anne		14-00086 0
Dreweck	Sandra		14-00008 0

Durch Klicken auf den Button

ändern

wird die geänderte Mannschaftsaufstellung gespeichert nachdem die entspr. Frage durch Klicken auf den "Ja-Button" beantwortet wurde.

Durch Klicken auf den Button

Mannschafts-Aufstellungen

kann die nun aktuelle Mannschaftsaufstellung in der richtigen Reihenfolge angezeigt

Name	Vorname	Einzel	Berecht.-Nr.
Huber	Michael	1	14-00340 0
Schlösser	Marius	2	14-00354 0
Ehlert	Silvio	3	14-00500 0
Krischker	Uwe	4	14-00005 0
Kaiser	Guido	5	14-00337 0
Binder	Anne		14-00086 0
Dreweck	Sandra		14-00008 0

4.3.8.2 Ändern einer bestehenden Mannschaft (Löschen einer Mannschaft)

Das **Austauschen** oder das **Entfernen** (z.B. die 3. Dame aus der Mannschaft nehmen) von Spielern einer bestehenden Mannschaft ist **nicht möglich**.

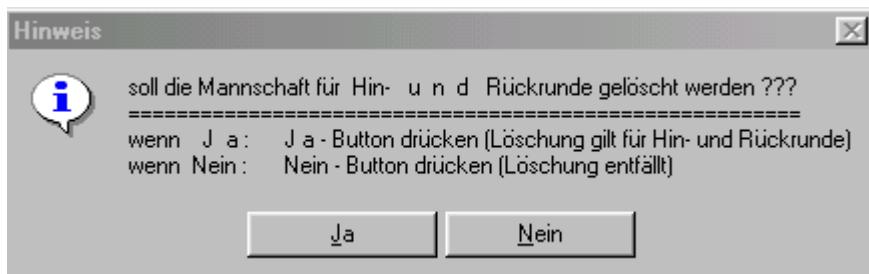
Um die Mannschaft generell umzustellen muss sie zuerst komplett gelöscht und dann komplett neu aufgebaut werden.

Nachdem die zu ändernde Mannschaft angezeigt ist, wird durch Klicken auf den Button



der Anstoß zum Löschen der kompletten Mannschaft des aktuellen Vereins gegeben und in Abhängigkeit ob es sich um eine Hinrunden- oder Rückrunden-Lösung handelt, nachfolgende Meldung angezeigt:

Hinrunden-Löschung

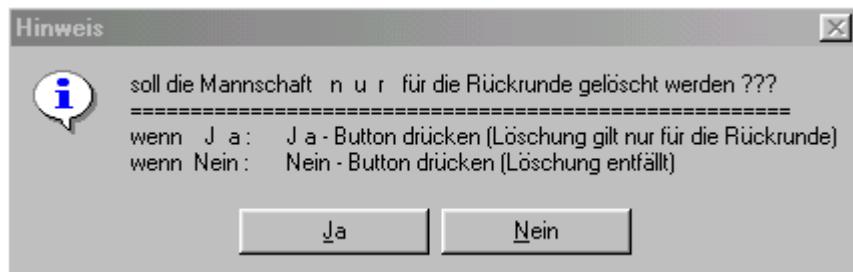


Beim Klicken auf den "**Ja-Button**" wird die Mannschaft für die Hin- und Rückrunde nach Anzeigen einer Positiv-Meldung endgültig gelöscht; beim Betätigen des "**Nein-Buttons**" wird die Lösung abgelehnt

Haben die Spieler(innen) schon gespielt, wird ihnen die Pseudo-Mannschaft 88 für die Hin- und Rückrunde zugeordnet.

Haben die Spieler(innen) noch nicht gespielt, werden sie aus der Tabelle "Spieler-Stamm" gelöscht.

Rückrunden-Löschung



Beim Klicken auf den "**Ja-Button**" wird die Mannschaft nur für die Rückrunde nach Anzeigen einer Positiv-Meldung endgültig gelöscht; beim Betätigen des "**Nein-Buttons**" wird die Lösung abgelehnt

Den Spieler(innen) wird ihnen die Pseudo-Mannschaft 88 für die Rückrunde zugeordnet.

Nachdem die komplette Mannschaft gelöscht wurde, muss diese nun wie unter **Punkt 4.3.3** beschrieben neu eingegeben werden.

4.3.9 Löschen von Ersatzspielern

Ersatzspieler müssen gelöscht werden um sie aus dem Ersatzspielerfundus zu entfernen. Das kann aus den folgenden Gründen geschehen:

- Ein Spieler wurde versehentlich als Ersatzspieler gemeldet
- Ein Spieler soll nicht mehr als Ersatzspieler gelten und als Stamm-Spieler in einer Mannschaft aufgenommen werden

Die Löschung eines Ersatzspielers erfolgt folgendermaßen:

Durch die Eingabe der Vereins-Nr. bzw. das Anklicken des einzugebenden Vereins im Kombinationsfeld "Verein" und das Anklicken des Textes "Ersatzspieler" im Kombinationsfeld "Mannschaft", werden alle Ersatzspieler des Vereins ausgewählt (Option "Damen" und "Herren" beachten).

Durch Klicken auf den Button



werden alle Ersatzspieler angezeigt (unteres Beispiel: männliche Ersatzspieler des Vereins BG Neukölln für die Hin- und Rückrunde).

The screenshot shows the BBMM (Mannschaftsverwaltung) software interface. At the top, it displays "Maske 200" and "BBMM (Mannschaftsverwaltung)" with the date "29.07.2005". Below this, there are filters for "Verein" (set to "22 BG Neukölln") and "Mannschaft" (set to "Ersatzspieler"). On the left, there are radio buttons for "Herren" (selected) and "Damen". On the right, there are radio buttons for "Hinrunde" (selected) and "Rückrunde". The main area is a table titled "Hinrunde" showing player names, first names, and birth dates. The table includes columns for "Name", "Vorname", "Pass-Nr.", "ab Datum", and "Hinrunde ab Mannsch. HE nur HD". At the bottom of the table, it says "Datensatz: 1 von 20". At the very bottom, there are buttons for "Spieler-Auswahl", "Spieler-Änderungen!", "Mannschafts-Aufstellungen", and a help icon. A note at the bottom states: "bitte Spielerbegrenzungen (Hin-/Rückrunde) ändern, bzw. einzelne Spieler löschen und entspr. Button drücken !!!".

Ein Klicken auf den linken grauen Rand vor dem Namen des zu löschen Ersatzspielers(in) bewirkt das der Spieler(in) zum Löschen markiert wird (im unteren Beispiel der Spieler Ewald, Matthias)

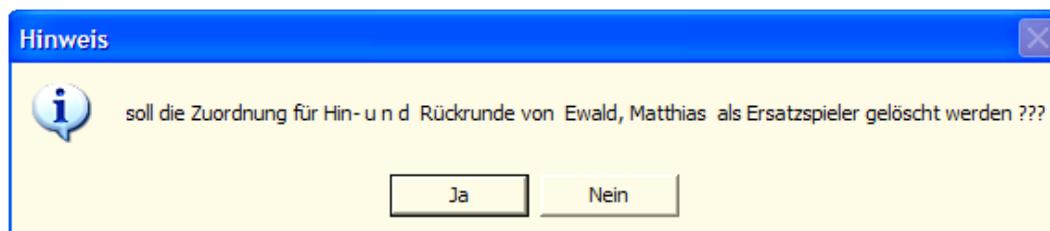
Name	Vorname	Pass-Nr.	ab Datum	Hinrunde	ab Mannsch.	nur HE	nur HD
Barkhausen	David	08-09273	0				
Belke	Ramon	08-09080	0				
Ewald	Matthias	08-03486	0				
Finger	Thomas	08-03007	1	3.			

Durch Klicken auf den Button



wird der Anstoß zum Löschen dieses Ersatzspielers(in) gegeben und in Abhängigkeit ob es sich um eine Hinrunden- oder Rückrunden-Lösung handelt, nachfolgende Meldung angezeigt:

Hinrunden-Lösung

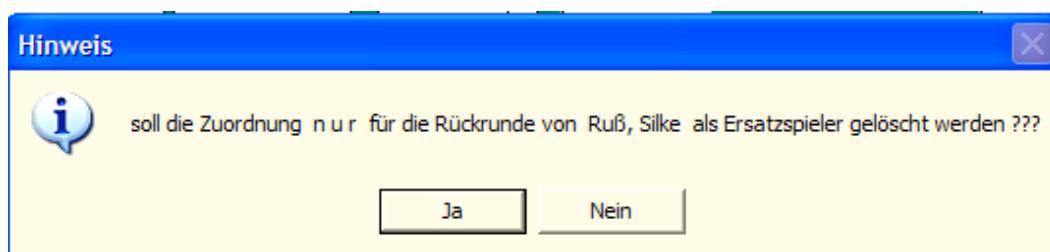


Beim Klicken auf den "Ja-Button" wird dieser Ersatzspieler(in) für die Hin- und Rückrunde nach Anzeigen einer Positiv-Meldung als Ersatzspieler(in) gelöscht; beim Betätigen des "Nein-Buttons" wird die Löschung abgelehnt

Hat der Spieler(in) schon gespielt, wird ihm die Pseudo-Mannschaft 88 für die Hin- und Rückrunde zugeordnet; **er kann nicht gelöscht werden**

Hat der Spieler(in) noch nicht gespielt, werden sie aus der Tabelle "Spieler-Stamm" gelöscht.

Rückrunden-Lösung



Beim Klicken auf den "Ja-Button" wird dieser Ersatzspieler(in) nur für die Rückrunde nach Anzeigen einer Positiv-Meldung als Ersatzspieler(in) gelöscht; beim Betätigen des "Nein-Buttons" wird die Löschung abgelehnt

Dem Spieler(in) wird nur für die Rückrunde die Pseudo-Mannschaft 88 zugeordnet; **er kann nicht gelöscht werden**

4.3.10 Anzeigen von Stamm-, Ersatz- und Pseudo-Spielern

Das Anzeigen der Stammspieler einer Mannschaft, der Ersatzspieler oder der Pseudo-Spieler des Vereins geschieht folgendermaßen:

Durch die Eingabe der Vereins-Nr. bzw. das Anklicken des einzugebenden Vereins im Kombinationsfeld "Verein" wird der Verein gewählt.

Dabei muss beachtet werden:



Das Anzeigen der Damen und Herren geschieht nicht gleichzeitig, sondern muss durch die Optionen "Damen" bzw. "Herren" gesteuert werden.



Bei der Markierung der Option "Hinrunde" gelten die angezeigten Daten der Spieler(innen) für die Hin- und Rückrunde

Bei der Markierung der Option "Rückrunde" gelten die Daten nur für die Rückrunde

4.3.10.1 Anzeigen von Stammspielern

Durch die Eingabe der Mannschaft (für die 1. Mannschaft eine 1 usw.) oder das Anklicken der Mannschaft im Kombinationsfeld "Mannschaft", wird die gewünschte Mannschaft ausgewählt.

Durch Klicken auf den Button



werden alle Stammspieler(innen) angezeigt (unteres Beispiel: männliche Stammspieler der 1. Mannschaft des Vereins Berliner Sportclub für die Hin- und Rückrunde).

Jetzt können auch Parameter-Änderungen der einzelnen Spieler vorgenommen werden (**Punkt 4.3.6**).

4.3.10.2 Anzeigen von Ersatzspielern

Durch Anklicken des Textes "Ersatzspieler" im Kombinationsfeld "Mannschaft", werden alle Ersatzspieler des Vereins ausgewählt.

Durch Klicken auf den Button



werden alle Ersatzspieler(innen) angezeigt (unteres Beispiel: weibliche Ersatzspieler des Vereins Berliner Sportclub für die Hin- und Rückrunde).

Name	Vorname	Pass-Nr.	ab Datum	Hinrunde
Nasso	Helan	08-07909 0		ab Mannsch. nur HE nur HD
Reh	Lucia	08-10721 0		
Trewendt	Antonia	08-08279 0		
Weyrich	Pauline	08-09021 0		

Jetzt können auch Parameter-Änderungen der einzelnen Spieler erfolgen (**Punkt 4.3.6**) und Löschungen der Ersatzspieler vorgenommen werden (**Punkt 4.3.9**).

4.3.10.3 Anzeigen von Pseudo-Spielern

Durch Anklicken des Textes "Pseudo-Spieler" im Kombinationsfeld "Mannschaft", werden alle Pseudo-Spieler des Vereins ausgewählt.

Durch Klicken auf den Button



werden alle Pseudo-Spieler(innen) angezeigt (unteres Beispiel: weibliche Pseudo-Spieler des Vereins SV Berliner Bären nur für die Rückrunde).

Name	Vorname	Pass-Nr.	ab Datum	Rückrunde
Burmeister	Jaqueline	08-09306 0		ab Mannsch. nur HE nur HD
Rehfeldt	Doreen	08-09309 0		
Runge	Ilse	08-00309 1		
Winkler	Jaqueline	08-04357 0		2.

4.4 Terminverwaltung

4.4.1 Allgemeines

Durch Klicken auf den Button "Terminverwaltung" des Formulars M-Maske10 wird zum Formular BMM (Spieltermineingabe) (M-Maske300) gesprungen, in dem die Eingabe der Spieltermine je Klasse / Staffel vorgenommen wird.

Voraussetzung zur Eingabe der Spieltermine ist die komplette Eingabe aller Mannschaften die an der BMM teilnehmen mit Hilfe der Funktion "Vereinsverwaltung" (**Punkt 4.2**).

In jeder Staffel müssen mindestens 5 Mannschaften jedoch nicht mehr als 10 Mannschaften gemeldet sein. Die Reihenfolge der Spiele für die Mannschaften untereinander ist festgelegt und als Spielansetzungsmatrix im Rechner gespeichert.

Der Spieldatenkatalog muss die Reihenfolge der Mannschaften innerhalb der Klassen und Staffeln schon ausgelost haben.

Da ein automatisches Vergeben der Spieltermine vom Rechner z.Zt. noch nicht möglich ist, müssen vom Spieldatenkatalog die Spieltermine je Klasse/Staffel schon ausgearbeitet worden sein, und manuell in die dafür erstellte **Spielterminvorgabe-Liste (Anlage 16)** eingetragen worden sein

Alle eingegebenen Termine werden plausibilisiert, geprüft ob sie nicht auf spielfrei gemeldete Tage der Mannschaften fallen, ob sie für die Heim- oder Gastmannschaft doppelt vergeben wurden und ob die Mannschaften nicht an mehr als 2 hintereinanderfolgenden Tagen spielen müssen.

Werden Fehler entdeckt, wird mit einer entspr. Fehlermeldung darauf hingewiesen und der Termin wird nicht gespeichert, er muss erst korrigiert werden.

Änderungen der einmal eingegebenen und gespeicherten Spieltermine können nicht mehr über diese Funktion vorgenommen werden, sondern müssen über die Funktion "Spieltermine ändern" (**Punkt 4.7**) realisiert werden.

Beim ersten Ansprung (siehe unteres Beispiel) wird eine kurze Erklärung über die Funktion der Buttons angezeigt.

M-Maske300 : Formular

BBMM (Spieltermineingabe)

Maske 300 **29.07.2005**

Klasse: **Staffel:**

Reihenfolge **Button** **Funktion**

1.		Eingabe von Klasse und Staffel
2.		Eingabe der ausgelosten Reihenfolge-Nr.
3.	Sortieren	sortieren der Mannschaften nach Reihenfolge-Nr.
4.	Drucker-Symbol	Drucken der Spielterminvorgabe-Liste
5.	Speichern	Speichern der eingegebenen Spielansetzungen

4.4.2 Eingabe der ausgelosten Reihenfolge der Mannschaften

Nach Eingabe der Klassen-Kurzbezeichnung (z.B. VB) bzw. Anklicken der Bezeichnung im Kombinationsfeld "Klasse" und Eingabe der Staffel (bei der Landesliga (LL) bleibt die Staffel leer) wird automatisch die komplette Klassenbezeichnung angezeigt.

4.4.2.1 Spielterminvorgabe-Liste wurde noch nicht erstellt

Gleichzeitig werden alle Mannschaften die dieser Klasse/Staffel über die Funktion "Vereinsverwaltung" zugeordnet wurden, in ungeordneter Reihenfolge auf den Bildschirm übernommen und der Cursor auf das Feld vor der ersten Mannschaft (im unteren Beispiel die Mannschaft "Bären II") positioniert.

M-Maske300 : Formular

Maske 300 BBMM (Spieltermineingabe) 29.07.2005			
Klasse:	BZ	Staffel:	1 BEZIRKS KLASSE I
<input type="checkbox"/> Bären II	<input type="checkbox"/> Südring III	<input type="checkbox"/> GutsM I	<input type="checkbox"/> BCT III
<input type="checkbox"/> EBT V	<input type="checkbox"/> Teltow I	<input type="checkbox"/> BG ProZ III	<input type="checkbox"/> StudWeiß II

In die Felder **vor** den einzelnen Mannschaften werden nun die durch den Spieldausschuss ausgeloste Reihenfolge der Mannschaft eingegeben.

M-Maske300 : Formular

Maske 300 BBMM (Spieltermineingabe) 29.07.2005			
Klasse:	BZ	Staffel:	1 BEZIRKS KLASSE I
7 <input type="checkbox"/> Bären II	1 <input type="checkbox"/> Südring III	3 <input type="checkbox"/> GutsM I	6 <input type="checkbox"/> BCT III
5 <input type="checkbox"/> EBT V	4 <input type="checkbox"/> Teltow I	2 <input type="checkbox"/> BG ProZ III	8 <input type="checkbox"/> StudWeiß II

Durch Klicken auf den Button

sortieren

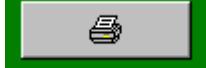
werden die Mannschaften aufsteigend nach der Reihenfolge innerhalb der Staffel und einer fest vorgegebenen Matrix zur Spieltermineingabe angezeigt

4.4.2.2 Spielterminvorgabe-Liste erstellen

M-Maske300 : Formular

Maske 300		BBMM (Spieltermineingabe)				29.07.2005																																																																																																																																									
Klasse:	BZ	Staffel:	1	BEZIRKS KLASSE I																																																																																																																																											
1	Südring III	2	BG ProZ III	3	GutsM I	4	Teltow I																																																																																																																																								
5	EBT V	6	BCT III	7	Bären II	8	StudWeiß II																																																																																																																																								
<table border="1"> <tr> <td>GU</td> <td>HN</td> <td>AH</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="8"><--- Hallenauswahl ---></td> </tr> <tr> <td colspan="4"> H i n r u n d e Spiel TT MM Spieldatum Zeit Halle </td> <td colspan="4"> R ü c k r u n d e Spiel TT MM Spieldatum Zeit Halle </td> </tr> <tr> <td>▶</td> <td>2/7</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>7/2</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>3/6</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>6/3</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>4/5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>5/4</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>8/1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1/8</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>6/4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>4/6</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>7/3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>3/7</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>1/2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>2/1</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>5/8</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>8/5</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>3/1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1/3</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>4/7</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>7/4</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>5/6</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>6/5</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>8/2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>2/8</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>7/5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>5/7</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>1/4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>4/1</td> <td></td> </tr> </table>								GU	HN	AH						<--- Hallenauswahl --->								H i n r u n d e Spiel TT MM Spieldatum Zeit Halle				R ü c k r u n d e Spiel TT MM Spieldatum Zeit Halle				▶	2/7					7/2			3/6					6/3			4/5					5/4			8/1					1/8			6/4					4/6			7/3					3/7			1/2					2/1			5/8					8/5			3/1					1/3			4/7					7/4			5/6					6/5			8/2					2/8			7/5					5/7			1/4					4/1	
GU	HN	AH																																																																																																																																													
<--- Hallenauswahl --->																																																																																																																																															
H i n r u n d e Spiel TT MM Spieldatum Zeit Halle				R ü c k r u n d e Spiel TT MM Spieldatum Zeit Halle																																																																																																																																											
▶	2/7					7/2																																																																																																																																									
	3/6					6/3																																																																																																																																									
	4/5					5/4																																																																																																																																									
	8/1					1/8																																																																																																																																									
	6/4					4/6																																																																																																																																									
	7/3					3/7																																																																																																																																									
	1/2					2/1																																																																																																																																									
	5/8					8/5																																																																																																																																									
	3/1					1/3																																																																																																																																									
	4/7					7/4																																																																																																																																									
	5/6					6/5																																																																																																																																									
	8/2					2/8																																																																																																																																									
	7/5					5/7																																																																																																																																									
	1/4					4/1																																																																																																																																									
Datensatz: ⏪ ⏴ ⏵ ⏶ ⏷ ⏸ ⏹ ⏺ von 28																																																																																																																																															
<input type="button" value="Speichern"/>																																																																																																																																															
																																																																																																																																															

Durch Klicken auf den Button



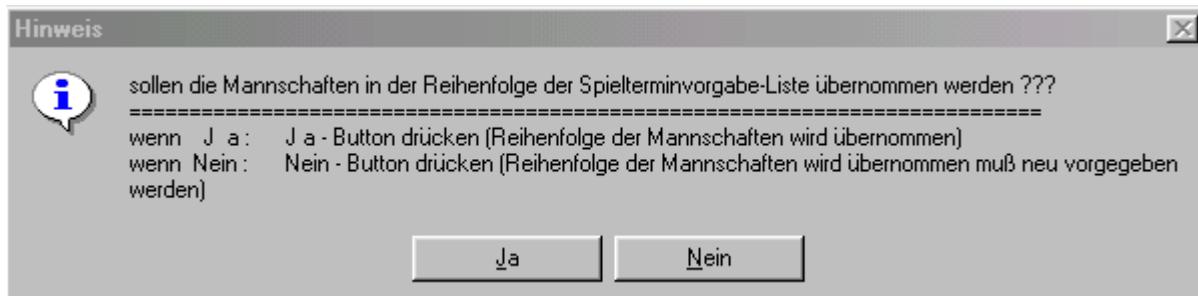
wird für diese Staffel eine Spielvorgabe-Liste (siehe **Anlage 16**) gedruckt

Um die spätere Termineingabe zu vereinfachen, wird die Reihenfolge der Mannschaften innerhalb der Staffel vom System gespeichert.

Durch Eingabe der Reihenfolge aller Klassen und Staffeln können so alle Spielvorgabe-Listen gedruckt werden in die der Spielleiter die ermittelten Spieltermine je Mannschaft einträgt.

4.4.2.3 Spielterminvorgabe-Liste wurde schon erstellt

Nach Eingabe der Klassen-Kurzbezeichnung (z.B. VB) bzw. Anklicken der Bezeichnung im Kombinationsfeld "Klasse" und Eingabe der Staffel, wird die untere Meldung angezeigt wenn die Spielterminvorgabe-Liste zur manuellen Eingabe der Spieltermine für diese Staffel schon erstellt wurde (siehe **Punkt 4.4.2.2**):



Im Normalfall wird der "Ja-Button" gedrückt und damit die schon einmal eingegebene Reihenfolge (im unteren Beispiel durch Pfeile markiert), die zur Erstellung der Spielterminvorgabe-Liste benötigt wurden (siehe **Punkt 4.4.2.1**), in das Formular übernommen und brauchen somit nicht neu eingetragen zu werden.

M-Maske300 : Formular

Maske 200 BMM (Spieltermineingabe) 19.07.2001

Klasse: VB Staffel: 2 VERBANDSKLASSE II

1 Dresd. I	2 Post II	3 Südring III	4 BerlBrau II
5 KWO III	6 H'dorf III	7 Bären II	

Wenn **ausnahmsweise** die Reihenfolge nicht übernommen werden soll, muss der "**Nein-Button**" angeklickt werden.

Dadurch werden alle Mannschaften die dieser Klasse/Staffel über die Funktion "Vereinsverwaltung" zugeordnet wurden, in ungeordneter Reihenfolge auf den Bildschirm angezeigt und der Cursor auf das Feld vor der ersten Mannschaft (im unteren Beispiel die Mannschaft "Bären II") positioniert.

M-Maske300 : Formular

Maske 200 BMM (Spieltermineingabe) 19.07.2001

Klasse: VB Staffel: 2 VERBANDSKLASSE II

Bären II	Dresd. I	Südring III	H'dorf III
Post II	BerlBrau II	KWO III	

In die Felder **vor** den einzelnen Mannschaften wird nun die **neue** Reihenfolge der Mannschaft eingegeben.

Maske 200	BMM (Spieltermineingabe)		19.07.2001
<u>Klasse:</u>	VB	<u>Staffel:</u>	2
VERBANDSKLASSE II			
7	Bären II	1	Dresd. I
2	Post II	4	BerlBrau II
		3	Südring III
		5	KWO III
		6	H'dorf III

In beiden Fällen ("Ja"- oder "Nein-Button") werden durch Klicken auf den Button

sortieren

die Mannschaften aufsteigend nach der Reihenfolge innerhalb der Staffel und einer fest vorgegebenen Matrix zur Spieltermineingabe angezeigt

M-Maske300 : Formular

Maske 300		BMM (Spieltermineingabe)		13.07.2001																														
Klasse:	VB	Staffel:	2	VERBANDSKLASSE II																														
1	Dresd. I	2	Post II	3	Südring III																													
5	KWO III	6	H'dorf III	7	Bären II																													
Hallenauswahl: <input type="checkbox"/> GÜ <input type="checkbox"/> HN <input type="checkbox"/> BI <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <table border="1" style="float: right; margin-top: -20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>R</td><td>ü</td><td>c</td><td>k</td><td>r</td><td>u</td><td>n</td><td>d</td><td>e</td></tr> <tr><td></td><td>Spiel</td><td>TT</td><td>MM</td><td>Spieldatum</td><td>Zeit</td><td>Halle</td><td>Spiel</td><td>TT</td><td>MM</td><td>Spieldatum</td><td>Zeit</td><td>Halle</td></tr> </table>													R	ü	c	k	r	u	n	d	e		Spiel	TT	MM	Spieldatum	Zeit	Halle	Spiel	TT	MM	Spieldatum	Zeit	Halle
	R	ü	c	k	r	u	n	d	e																									
	Spiel	TT	MM	Spieldatum	Zeit	Halle	Spiel	TT	MM	Spieldatum	Zeit	Halle																						
▶	2/7	—				7/2						AV																						
	3/6					6/3																												
	4/5					5/4																												
	6/4					4/6																												
	7/3					3/7																												
	1/2					2/1																												
	3/1					1/3																												
	4/7					7/4																												
	5/6					6/5																												
	7/5					5/7																												
	1/4					4/1																												
	2/3					3/2																												
	4/2					2/4																												
	5/1					1/5																												
Datensatz: <input type="button" value="◀"/> <input type="button" value="▶"/> <input type="button" value="1"/> <input type="button" value="▶"/> <input type="button" value="▶"/> von 21																																		
<input style="width: 100px; height: 30px;" type="button" value="Speichern"/>																																		

Die Anzahl der automatisch aufgebauten Zeilen der Spielansetzungen für die Hin- und Rückrunde ist abhängig von der Anzahl der Mannschaften die in dieser Staffel spielen (im oberen Beispiel gibt es 7 Mannschaften in der Staffel und damit 21 Zeilen für die Spieltermineingabe).

4.4.2.4 Spieltermineingabe je Klasse / Staffel

Folgende Vorgehensweise ist anzuwenden:

Der Cursor ist am Beginn immer auf die erste Zeile der Hinrunde platziert.

- Eingeben des Tages des Spieltermins (2-stellig); Cursor springt auf die Monatseingabe
- Eingeben des Monats des Spieltermins (2-stellig); der komplette Spieltermin wird angezeigt und der Cursor springt auf die Uhrzeiteingabe
- Eingeben der Uhrzeit des Spieltermins (4-stellig z.B. 1130); die richtige Uhrzeit wird angezeigt und der Cursor springt auf die Eingabe des Tages der Rückrunde
- Eingeben des Tages des Spieltermins (2-stellig); Cursor springt auf die Monatseingabe
- Eingeben des Monats des Spieltermins (2-stellig); der komplette Spieltermin wird angezeigt und der Cursor springt auf die Uhrzeiteingabe
- Eingeben der Uhrzeit des Spieltermins (4-stellig z.B. 1000); die richtige Uhrzeit wird angezeigt und der Cursor springt auf die nächste Zeile für die Eingabe des Tages der Hinrunde

Das Hallenkürzel des Heimvereins wird für die Hin- und Rückrunde automatisch in das Feld "Halle" eingetragen wenn vom Verein nur **eine Halle** für den Spielbetrieb vorgegeben wurde; hat der Verein **mehrere Hallen** vorgegeben, bleibt das Feld "Halle" vorläufig leer.

Werden sachlich falsche Datumsangaben oder Uhrzeiten (z.B. 1935) eingetragen, erscheint sofort eine entsprechende Fehlermeldung und die Eingabe muss erst richtig gestellt werden.

In der eben beschriebenen Art und Weise werden alle Zeilen ausgefüllt und damit alle Spieltermineingaben getätigter.

M-Maske300 : Formular

Maske 200 BMM (Spieltermineingabe) 13.07.2001											
Klasse:	VB	Staffel:	2	VERBANDSKLASSE II							
1	Dresd. I	2	Post II	3	Südring III	4	BerlBrau II				
5	KWO III	6	H'dorf III	7	Bären II						
Hallenwahl: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					Hallenwahl: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>						
H i n r u n d e					R ü c k r u n d e						
Spiel	TT	MM	Spieldatum	Zeit	Halle	Spiel	TT	MM	Spieldatum	Zeit	Halle
2/7			30.09.2001	17:30		7/2			16.12.2001	15:00	AV
3/6			24.09.2001	12:00	KO	6/3			16.12.2001	16:00	HE
4/5			29.09.2001	19:30	TM	5/4			17.12.2001	10:00	PN
6/4			01.10.2001	16:00	HE	4/6			12.01.2002	19:30	TM
7/3			07.10.2001	15:00	AV	3/7			07.01.2002	19:30	KO
1/2			07.10.2001	12:00	BI	2/1			13.01.2002	17:30	
3/1			14.10.2001	15:30	KO	1/3			21.01.2002	09:00	BI
4/7			13.10.2001	19:30	TM	7/4			20.01.2002	15:00	AV
5/6			14.10.2001	15:00	PN	6/5			20.01.2002	16:00	HE
7/5			21.10.2001	15:00	AV	5/7			27.01.2002	18:00	PN
1/4			15.10.2001	09:00	BI	4/1			26.01.2002	19:30	TM
2/3			21.10.2001	17:30		3/2			27.01.2002	18:30	KO
4/2			27.10.2001	19:30	TM	2/4			28.01.2002	10:00	
5/1			22.10.2001	10:00	PN	1/5			04.03.2002	12:00	BI

Datensatz: [1](#) [4](#) [15](#) [1](#) [2](#) von 21

Speichern 

Nachdem alle Spieltermine eingetragen worden sind, müssen die restlichen leeren "Hallen"-Felder nachgetragen werden wenn es leere "Hallen"-Felder gibt.

M-Maske300 : Formular

BMM (Spieltermineingabe)

13.07.2001

Klasse: VB Staffel: 2 VERBANDSKLASSE II

1 Dresd. I 2 Post II 3 Südring III 4 BerlBrau II
5 KWO III 6 H'dorf III 7 Bären II

Hallenauswahl: Hinrunde Rückrunde

Spiel	TT	MM	Spieldatum	Zeit	Halle
2/7			30.09.2001	17:30	GU
3/6			24.09.2001	12:00	KO
4/5			29.09.2001	19:30	TM
6/4			01.10.2001	16:00	HE
7/3			07.10.2001	15:00	AV
1/2			07.10.2001	12:00	BI
3/1			14.10.2001	15:30	KO
4/7			13.10.2001	19:30	TM
5/6			14.10.2001	15:00	PN

Hallenauswahl: GÜ HN BI

Spiel	TT	MM	Spieldatum	Zeit	Halle
7/2			16.12.2001	15:00	AV
6/3			16.12.2001	16:00	HE
5/4			17.12.2001	10:00	PN
4/6			12.01.2002	19:30	TM
3/7			07.01.2002	19:30	KO
2/1			13.01.2002	17:30	
1/3			21.01.2002	09:00	BI
7/4			20.01.2002	15:00	AV
6/5			20.01.2002	16:00	HE

Durch einfaches Anklicken bei der Hinrunde bzw. doppeltes Anklicken bei der Rückrunde eines leeren "Hallen"-Feldes werden alle vorgegebenen Hallen der Heimmannschaft (max.5) in den Feldern "Hallenauswahl" angezeigt (siehe Pfeile im obigen Beispiel).

Ein Anklicken der gewünschten Halle in den Feldern "Hallenauswahl" bewirkt das diese Halle in das leeren "Hallen"-Feld übertragen wird. Im obigen Beispiel wird die Halle "GÜ" in das leere Hallen-Feld eingetragen.

In dieser Art und Weise werden alle leeren "Hallen"-Felder gefüllt.

Damit sind alle Eingaben für diese Staffel erledigt.

Durch Klicken auf den Button

Speichern

werden alle Spieltermine nach Bestätigung einer Positivmeldung gespeichert.

4.5 Internetseiten erstellen und Listen drucken bei der Ersteingabe

4.5.1 Allgemeines

Durch Klicken auf den Button "Listen drucken und Internetseiten erstellen" des Formulars M-Maske10 wird zum Formular "Auswertungen drucken und Internetseiten erstellen" (M-Maske400) gesprungen, von dem die Anstöße Erstellen von Internetseiten und zum Drucken verschiedener Auswertungen bei der Ersteingabe erfolgen.

M-Maske400 : Formular

Maske 400 Auswertungen drucken und Internetseiten erstellen 22.09.2007

Listenvorschau (*)

Verantwortliche der Vereine

Hallenschlüssel

Klasseneinteilung
Erstellen erst nachdem die Mannschaften den Staffeln zugeordnet wurden

Mannschaftsaufstellung

Staffelzusammensetzung
Erstellen erst nachdem alle Mannschaften Spieltermine zugeordnet wurden

Spielansetzungen je Verein (*)

A L L E Staffeln

Drucken der Fehler-Hinweisliste

Spielansetzungen nach Datum (*)



Wird das Kontrollkästchen "Listenvorschau" durch Anklicken aktiviert (Häkchen ist gesetzt), kann man sich **alle Listen** zur Kontrolle erst am **Bildschirm ansehen** ohne sie sofort zu drucken zu müssen.

Für die „Verantwortlichen der Vereine“, die „Hallenschlüssel“, die „Klasseneinteilung“, die „Mannschaftsaufstellung“ und die „Staffelzusammensetzung“ können jederzeit durch Drücken des entspr. Buttons die jeweiligen **HTML-Seiten** fürs Internet oder Listen erstellt werden.

Die **HTML-Seiten** werden dann sofort unter der BVBB-Adresse ins **Internet** gestellt.

Für die „Spielansetzung je Verein“, die „Fehler-Hinweisliste“ und die „Spielansetzungen nach Datum“ werden nur Listen erstellt.

4.5.2 Verantwortliche der Vereine

4.5.2.1 Seiten fürs Internet

Durch Klicken auf den Button "Internet" unter dem Hinweis „Verantwortliche der Vereine“ des Formulars M-Maske400 werden Internetseiten der Vereinsverantwortlichen erstellt (unteres Beispiel) die in die BVBB-Homepage gestellt werden.

<u>Verantwortliche der Vereine 2007 / 08</u>						
Verein	Name	PLZ	Ort	Straße	Tel. (privat)	Tel. (Dienst)
SV Berliner Bären	Fröhlich, Reimar Ackermann, Uwe	16540 10785	Hohen Neuendorf Berlin	Friedr.-Herder-Str 39 Lützowplatz 6	03303505121 2626634	01702070111 89051283
Berliner Sport-Club	Teske, Peter Teske, Andreas	10247 10777	Berlin Berlin	Gürtelstr. 14 Regensburger Straße 33	01782098687 21478903	01729984536
BSG der BiA	Brockmöller, Thomas Brockmöller, Andreas	14089 10717	Berlin Berlin	Seekonso 103 Hassauische Str. 52	3617828 7213695	86582307 30636736
SV Dresdenia	Peters, Hans Dowidat, Detlef	14059 10551	Berlin Berlin	Christstr. 18 Oldenburger Str. 7	3017374 39038698	
BC Eintr.-Südring	Achmet, Jörg Schulz, Matthias	10969 10999	Berlin Berlin	Oranienstr. 120 Admiralstr. 1	6146610 017621755906	
Friedenauer TSC	Altenhein, Joachim Schacher, Christiane	14532 12161	Kleinmachnow Berlin	Föhrenwald 16 Dickhardtstr. 36	03320383315 85409474	03315812243
TSV GutsMuths	Dietrich, Michael Hirode, Manuel	12161 13156	Berlin Berlin	Görresstr. 24 Kreuzgraben 7	22321217 4767272	689054431

4.5.2.2 Drucken einer Liste

Durch Klicken auf den Button "Druck (*)" unter dem Hinweis „Verantwortliche der Vereine“ des Formulars M-Maske400 wird die Liste der Vereinsverantwortlichen gedruckt (siehe **Anlage 20**) bzw. am Bildschirm angezeigt wenn das entspr. Kontrollkästchen markiert wurde (unteres Beispiel).

BADMINTON-VERBAND BERLIN-BRANDENBURG e.V.

Verantwortliche der Vereine BBMM 2005 / 06

SV Berliner Bären :

Fröhlich, Reimar	16540	Hohen Neuendorf	Friedr.-Herder-Str 39 03303505121 / 01702070111
Ackermann, Uwe	10785	Berlin	Lützowplatz 6 2626634 / 89051283

Berliner Sport-Club :

Teske, Peter	10777	Berlin	Regensburger Str. 33 21478903 / 01782098687
Münch, Florian	10963	Berlin	Großbeerenstr. 17 32893153 / 01773405451

Die Pflege der Verantwortlichen erfolgt über die Vereinsverwaltung der Mannschaftsmeisterschaft (**Punkt 4.2.5**) oder über die Vereinsverwaltung der Stammdaten (**Punkt 3.2.1**).

4.5.3 Hallenschlüssel

4.5.3.1 Seiten fürs Internet

Durch Klicken auf den Button "Internet" unter dem Hinweis „Hallenschlüssel“ des Formulars M-Maske400 werden Internetseiten der Hallen mit ihren Schlüsseln **erstellt** (unteres Beispiel) die in die BVBB-Homepage gestellt werden.

<u>Hallenschlüssel 2007 / 08</u>			
Schlüssel	PLZ	Ort	Bemerkung
AF	13587	(Spandau)	Am Forstacker 7-9, obere Halle Heinrich-Böll-Oberschule
AH	14169	(Zehlendorf)	Am Hegewinkel 2 Übergang zwischen Schule und Halle
AV	13403	(Reinickendorf)	Auguste-Viktoria-Allee 95 Mark-Twain-Schule, Halle hinten rechts
BA	12279	(Marienfelde)	Baußnerweg, obere Halle Gustav-Heinemann-Gesamtschule, Anfahrt über Marienfelder Allee
BI	10625	(Charlottenburg)	Bismarckstraße 21 Ecke Zauritzweg
BL	10961	(Kreuzberg)	Blücherstr. 46
BR	15562	(Rüdersdorf)	Brückenstr. 80 Gymnasium (Neubaugebiet)

4.5.3.2 Drucken einer Liste

Durch Klicken auf den Button "Druck (*)" unter dem Hinweis „Hallenschlüssel“ des Formulars M-Maske400 wird die Liste der Hallen mit ihren Schlüsseln **gedruckt** (siehe **Anlage 21**) bzw. am **Bildschirm angezeigt** wenn das entspr. Kontrollkästchen markiert wurde (unteres Beispiel).

BADMINTON-VERBAND BERLIN-BRANDENBURG e.V.

Hallenschlüssel BBMM 2005 / 06

AF	13587	(Spandau)	Am Forstacker 7-9, obere Halle Heinrich-Böll-Oberschule
AH	14169	(Zehlendorf)	Am Hegewinkel 2 Übergang zwischen Schule und Halle
AV	13403	(Reinickendorf)	Auguste-Viktoria-Allee 95 Mark-Twain-Schule, Halle hinten rechts

Die Pflege der Hallen erfolgt über die Hallenverwaltung der Stammdaten (**Punkt 3.3.1**).

4.5.4 Klasseneinteilung

4.5.4.1 Seiten fürs Internet

Durch Klicken auf den Button "Internet" unter dem Hinweis „Klasseneinteilung“ des Formulars M-Maske400 werden Internetseiten der Klasseneiteilungen erstellt (unteres Beispiel) die in die BVBB-Homepage gestellt werden.

<u>Klasseneinteilung 2007 / 08</u>																	
BERLIN-BRANDENBURG-LIGA																	
<table border="1"><tbody><tr><td>1</td><td>SG Emp.Brandenb.Tor IV</td></tr><tr><td>2</td><td>Berliner Sport-Club I</td></tr><tr><td>3</td><td>BC Spandau I</td></tr><tr><td>4</td><td>ProSport/Zehlendorf I</td></tr><tr><td>5</td><td>Gaselan Fürstenwalde I</td></tr><tr><td>6</td><td>SV Kabelw.Oberspree I</td></tr><tr><td>7</td><td>BV Tröbitz I</td></tr><tr><td>8</td><td>BC Potsdam I</td></tr></tbody></table>		1	SG Emp.Brandenb.Tor IV	2	Berliner Sport-Club I	3	BC Spandau I	4	ProSport/Zehlendorf I	5	Gaselan Fürstenwalde I	6	SV Kabelw.Oberspree I	7	BV Tröbitz I	8	BC Potsdam I
1	SG Emp.Brandenb.Tor IV																
2	Berliner Sport-Club I																
3	BC Spandau I																
4	ProSport/Zehlendorf I																
5	Gaselan Fürstenwalde I																
6	SV Kabelw.Oberspree I																
7	BV Tröbitz I																
8	BC Potsdam I																
LANDESLIGA I																	
<table border="1"><tbody><tr><td>1</td><td>VfB Hermsdorf I</td></tr><tr><td>2</td><td>SV Berliner Brauerei IV</td></tr><tr><td>3</td><td>BG Neukölln III</td></tr></tbody></table>		1	VfB Hermsdorf I	2	SV Berliner Brauerei IV	3	BG Neukölln III										
1	VfB Hermsdorf I																
2	SV Berliner Brauerei IV																
3	BG Neukölln III																
LANDESLIGA II																	
<table border="1"><tbody><tr><td>1</td><td>SV Berliner Brauerei III</td></tr><tr><td>2</td><td>BC Tempelhof II</td></tr><tr><td>3</td><td>SG Emp.Brandenb.Tor V</td></tr></tbody></table>		1	SV Berliner Brauerei III	2	BC Tempelhof II	3	SG Emp.Brandenb.Tor V										
1	SV Berliner Brauerei III																
2	BC Tempelhof II																
3	SG Emp.Brandenb.Tor V																

4.5.4.2 Drucken einer Liste

Durch Klicken auf den Button "Druck (*)" unter dem Hinweis „Klasseneinteilung“ des Formulars M-Maske400 wird die Liste der Klasseneiteilungen gedruckt (siehe Anlage 22) bzw. am Bildschirm angezeigt wenn das entspr. Kontrollkästchen markiert wurde (unteres Beispiel).

BADMINTON-VERBAND BERLIN-BRANDENBURG e.V.

Klasseneinteilung BBMM 2005 / 06

BERLIN-BRANDENBURG-LIGA

- 1 BC Tempelhof II
- 2 SV Kabelw.Oberspree I
- 3 ASC Spandau I
- 4 Gaselan Fürstenwalde I
- 5 BG Lehrer/Brandenbg. II
- 6 BC Potsdam I
- 7 BG Neukölln I
- 8 SV Berliner Brauerei I

L A N D E S L I G A I

- 1 Gaselan Fürstenwalde II
- 2 TSV Spand/Siemensst I
- 3 BG Neukölln III
- 4 VfB Hermsdorf I
- 5 BC Eintr-Südring II
- 6 SG Emp.Brandenb.Tor IV
- 7 BV Tröbitz II
- 8 Berliner Sport-Club I

L A N D E S L I G A II

- 1 BC 58 Luckau II
- 2 BG Neukölln II
- 3 BG Lehrer/Brandenbg. III
- 4 SV Berliner Brauerei II
- 5 1. BC Rathenow I
- 6 VfB Hermsdorf II
- 7 ProSport/Zehlendorf I

4.5.5 Mannschaftsaufstellung

4.5.5.1 Seiten fürs Internet

Durch Klicken auf den Button "Internet" unter dem Hinweis „Mannschaftsaufstellung“ des Formulars M-Maske400 werden Internetseiten der Mannschaftsaufstellungen **erstellt** (unteres Beispiel) die in die BVBB-Homepage gestellt werden.

Mannschaftsaufstellung			Stand: 25.09.2007
<u>SV Berliner Bären</u>			
1. Mannschaft		B E Z I R K S K L A S S E IV	
H e r r e n		D a m e n	Doppelkombination
1	Fröhlich, Reimar	Ackermann-Eckstein, Gisela	HD lt. Additionsregeln
2	Andres, Thorsten	Stope, Silvia	
3	Jacobs, Björn		
4	Naussed, Wolf-Rüdiger		
5	Helmdach, Martin		

2. Mannschaft		A - K L A S S E IV	
H e r r e n		D a m e n	Doppelkombination
1	Matthaes, Mathias	Freimark, Dagmar	HD lt. Additionsregeln
2	Keilhack, Benno	Niggeloh, Sabine	
3	Opitz, Sven	Schielle, Sabine	
4	Lange, Thomas		
5	Krause, Thomas		

4.5.5.2 Drucken einer Liste

Durch Klicken auf den Button "Druck (*)" unter dem Hinweis „Mannschaftsaufstellung“ des Formulars M-Maske400 wird die Liste der Mannschaftsaufstellungen **gedruckt** (siehe **Anlage 23**) bzw. am **Bildschirm angezeigt** wenn das entspr. Kontrollkästchen markiert wurde (unteres Beispiel).

Aus dieser Liste sind die Mannschaftsaufstellungen jedes Vereins einschl. der Ersatzspieler, der Doppelkombinationen und der möglichen Begrenzungen eines Spieler zu ersehen.

Mannschaftsaufstellung BBMM 2005 / 06

BSC Rehberge

1. Mannschaft

Gürtler, Markus
Wilms, Oliver
Korn, Bodo
Schablack, Mirco
Schewig, Christian

Fleck, Antje
Schewig, Syrtha

HD lt. Additionsregeln

2. Mannschaft

Jähnke, Lars
Lippmann, Reinhard
Meier, Thomas
Klaqqe, Michael
Viol, Knut

Frahm, Cornelia
Viol, Angela

HD lt. Additionsregeln

Ersatzspieler

Klinger, Horst
Auer, Klaus
Crone, Bodo
Hoppe, Manfred
Börnsen, Jan
Kapke, Jürgen
Heufelder, Jens
Weiß, Olaf

Ersatzspielerinnen

Schultz, Sabine
Klinger, Dagmar
Freudenberg, Petra

4.5.6 Fehler-Hinweisliste

Durch Klicken auf den Button "Fehler-Hinweisliste" des Formulars M-Maske400 wird eine Liste mit Hinweisen über Unklarheiten bestimmter Spieler **gedruckt** (siehe **Anlage 24**).

Die Unklarheiten wurden bei der BMM-Vereins- und Mannschaftsverwaltung festgestellt und als Hinweise gespeichert.

Ein Hinweis besteht aus 2 aufeinanderfolgenden Zeilen und beinhaltet in der ersten Zeile den Verein, den Namen des Spielers und seine Berechtigungs-Nr. und in der zweiten Zeile den eigentlichen Hinweis.

Die Hinweise müssen von der BVBB-Geschäftsstelle geklärt bzw. befolgt werden damit ein reibungsloser Ablauf der BMM gewährleistet ist.

z.Zt. gibt es folgende Hinweise:

- Spieler ist vom Verein als passiv gemeldet worden, muss als aktiv umgemeldet werden
- Jugendlicher Spieler der keine Seniorenerklärung hat; bitte nachfragen
- Spieler muss in BVBB-Stamm-Daten auf den neuen Verein umgeschrieben werden
- Die Daten dieses Spielers müssen in der BVBB-Stammdaten ergänzt werden
- Spielfreigabe für diesen Verein muss erfolgen da z.Zt. nicht spielberechtigt

Beispiel einer Fehler-Hinweisliste:

BADMINTON-VERBAND BERLIN-BRANDENBURG e.V.

29.07.2005

Hinweise für die BVBB-Verwaltung

1 / 12

aktueller Verein H i n w e i s	Name	Berecht.-Nr.	Mannsch.	bisheriger Verein
SV Berliner Bären	Juncker, Knut	08-05109 0	99	
	Spieler ist nicht mehr spielberechtigt da Spielberechtigung erloschen			
SV Berliner Bären	Schmidt, Angela	08-09351 0	3	
	Spieler ist nicht mehr spielberechtigt da Spielberechtigung erloschen			
SV Berliner Bären	Schmidt, Angela	08-09351 0	3	BGNeuk
	Spieler muß in der BVB-Verwaltung auf den neuen Verein umgeschrieben werden			
SV Berliner Bären	Schreiber, Susanne	08-10716 0	1	
	Spieler ohne Geburtsdatums-Eintrag in der Stammdaten; bitte nachfragen			

4.5.7 Staffelzusammensetzung

4.5.7.1 Seiten fürs Internet

Durch Klicken auf den Button "Internet" unter dem Hinweis „Staffelzusammensetzung“ des Formulars M-Maske400 werden Internetseiten mit allen Spielansetzungen je Klasse und Staffel **erstellt** (unteres Beispiel) die in die BVBB-Homepage gestellt werden.

<u>Spielansetzung 2007 / 08</u>								
A - K L A S S E I								
1	TuS Hohenschönhausen I			5	SV Dresdenia III			
2	Teltow/KM/Stahnsdorf II			6	VfB Hermsdorf IV			
3	Vorspiel SSL I			7	BC Eintr-Südring IV			
4	TSV GutsMuths III							
Spiel		Datum	Zeit	Halle		Spiel	Datum	Zeit
2 / 7		23.09.2007	10:00	GR		7 / 2	08.12.2007	15:00
3 / 6		24.09.2007	19:30	KL		6 / 3	08.12.2007	16:00
4 / 5		24.09.2007	19:00	LZ		5 / 4	16.12.2007	09:30
6 / 4		29.09.2007	16:00	HE		4 / 6	10.12.2007	19:00
7 / 3		22.09.2007	15:00	KO		3 / 7	16.12.2007	11:30
1 / 2		30.09.2007	10:00	DO		2 / 1	16.12.2007	10:00

4.5.7.2 Drucken einer Liste

Durch Klicken auf den Button "Druck (*)" unter dem Hinweis „Staffelzusammensetzung“ des Formulars M-Maske400 wird eine Liste mit allen Spielansetzungen je Klasse und Staffel **gedruckt** (siehe **Anlage 25**) bzw. am **Bildschirm angezeigt** wenn das entspr. Kontrollkästchen markiert wurde (unteres Beispiel).

BADMINTON-VERBAND BERLIN e.V.

Staffelzusammensetzung BMM 2001 / 02

A - K L A S S E I

1	BSC Rehberge I			5	SV Dresdenia II		
2	SV Berliner Brauerei IV			6	BG Neukölln VI		
3	SV Berliner Bären IV			7	Post SV V		
4	BSG der BfA I			8	FBC Neuwestend I		

Spiel	Datum	Zeit	Halle	Spiel	Datum	Zeit	Halle
2/7	01.10.2000	09:00	TM	7/2	02.12.2000	15:30	IL
3/6	30.09.2000	17:30	GÜ	6/3	02.12.2000	18:30	AC
4/5	30.09.2000	15:00	PN	5/4	03.12.2000	09:00	NO
8/1	30.09.2000	18:30	HE	1/8	01.12.2000	19:00	NO

Bei jeder Ansetzung wird die Heim- und Gastmannschaft mit ihren vom Spieldausschuss bei der Auslosung vergebenen Nummern beschrieben. Außer dem Ansetzungsdatum und der Ansetzungsuhrzeit, wird noch der Ansetzungsort in Form des Hallenschlüssels angezeigt.

Bei diese Liste gibt es 2 Druckmöglichkeiten:

- alle Staffeln drucken (Voreinstellung)

wird im Kombinationsfeld der Text "A L L E Staffeln" markiert, werden durch Klicken auf den Button "Staffelzusammensetzung" die Staffelzusammensetzungen aller Staffeln ausgedruckt



- eine bestimmte Staffel drucken

wird im Kombinationsfeld die Staffel die gedruckt werden soll markiert (im nebenstehenden Beispiel "BEZIRKS-KLASSE II"), wird durch Klicken auf den Button "Staffelzusammensetzung" die Staffelzusammensetzungen dieser Staffel ausgedruckt



4.5.8 Spielansetzung nach Datum

Durch Klicken auf den Button "Spielansetzung nach Datum" des Formulars M-Maske400 wird eine Liste mit allen Spielansetzungen sortiert nach Datum und Uhrzeit **gedruckt** (siehe **Anlage 26**).

Die Liste beinhaltet das Spielansetzungsdatum, die Uhrzeit, den Hallenschlüssel, ein Kennzeichen ob es sich um die Hin- (H) oder Rückrunde (R) handelt, die Heim- und die Gastmannschaft und die Klasse. Ändert sich das Datum wird eine Leerzeile gedruckt.

Diese Liste wird benötigt um die Spielergebnisse eines Vereins (egal ob Heim- oder Gastmannschaft) in der vorgegebenen Reihenfolge einzugeben.

Es darf z.B. nicht sein, dass das Spielergebnis einer Mannschaft der Berliner Bären die am 12.11.2001 gespielt hat, **vor** dem Spielergebnis der gleichen oder einer anderen Mannschaft des gleichen Vereins die am 10.11.2001 gespielt hat, eingegeben wird. Es könnte sonst vorkommen, dass sich ein Ersatzspieler im früheren Spiel festgespielt hat, es aber im späteren Spiel nicht bemerkbar wird, da dieses Spielergebnis **vor** dem Spielergebnis des früheren Spiels eingegeben wurden.

BADMINTON-VERBAND BERLIN e.V.

Spielansetzungen BMM 2001 / 02 (sortiert nach Ansetzungsdatum)

Datum	Zeit	Halle H/R	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Staffel
<u>September 2000</u>					
20.09.2000	19:30	TM	H SV Berliner Brauerei II	SV Kabelw.Oberspree III	V E R B A N D S K L A S S E I I
20.09.2000	19:30	TM	H SV Kabelw.Oberspree III	SV Berliner Brauerei II	V E R B A N D S K L A S S E I I
21.09.2000	11:30	TM	H SV Berliner Brauerei IV	Post SV V	A - X L A S S E I
21.09.2000	11:30	TM	H Post SV V	SV Berliner Brauerei IV	A - X L A S S E I
22.09.2000	19:00	BÜ	H BG Lehrer/Brandenbg. VIII	Märkischer SC III	C - X L A S S E I I I
22.09.2000	19:00	CI	H SV Dresdenia II	BSG der BfA I	A - X L A S S E I
22.09.2000	19:00	CI	H BSG der BfA I	SV Dresdenia II	A - X L A S S E I
22.09.2000	19:00	BÜ	H Märkischer SC III	BG Lehrer/Brandenbg. VIII	C - X L A S S E I I I
22.09.2000	19:00	LZ	H TSV GutsMuths I	BG Neukölln V	A - X L A S S E I V
22.09.2000	19:00	LZ	H BG Neukölln V	TSV GutsMuths I	A - X L A S S E I V
23.09.2000	15:00	NO	H Post SV VIII	SC Siemensstadt III	C - X L A S S E I I I

4.5.9 Spielansetzung je Verein

Durch Klicken auf den Button "Spielansetzung je Verein" des Formulars M-Maske400 wird eine Liste mit allen Spielansetzungen je Verein **gedruckt** (siehe **Anlage 27**).

Die Liste ist innerhalb eines Vereins aufsteigend nach Mannschaften und innerhalb der Mannschaften nach dem Spielansetzungsdatum für Hin- und Rückrunde sortiert.

Je Verein wird zuerst die Benennung des Vereins angelistet. Danach folgen die Mannschaften mit ihren Ansetzungen. In jeder Zeile wird außerdem ausgewiesen ob es sich um ein Heimspiel (H) oder Auswärtsspiel (A) handelt, sowie die gegnerische Mannschaft, der Spielertermin, die Uhrzeit, und der Spielort (Hallen-Schlüssel) angezeigt.

BADMINTON-VERBAND BERLIN e.V.

Spielansetzungen BMM 2001 / 02

BG BerlLehrer/SC Brandenburg

2. Mannschaft				LANDESLIGA			
A	23.09.2000	H'dorf I	16:00	HE	H	11.11.2000	H'dorf I
H	24.09.2000	EBT III	11:30	IL	A	09.12.2000	EBT III
A	05.10.2000	Bären I	19:00	AV	H	16.12.2000	Bären I
H	07.10.2000	ASC I	15:30	IL	A	17.12.2000	ASC I
A	14.10.2000	BGNeuk II	17:00	HH	H	06.01.2001	BGNeuk II
H	15.10.2000	BCT II	11:30	IL	A	11.01.2001	BCT II
H	21.10.2000	BerlBrau I	15:30	IL	A	24.01.2001	BerlBrau I
3. Mannschaft				VERBANDSKLASSE I			
A	01.10.2000	BerlBrau III	09:00	TM	H	02.12.2000	BerlBrau III

Bei dieser Liste gibt es 2 Druckmöglichkeiten:

- alle Vereine drucken

wird das Kontrollkästchen "alle Vereine" markiert, werden durch Klicken auf den Button "Spielansetzung je Verein" die Spielansetzungen **aller** Vereine ausgedruckt. Dabei ist es egal welche Vereins-Nr. im Kombinationsfeld steht.

Spielansetzungen je Verein	
<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> alle Vereine

- einen bestimmten Verein drucken

wird im Kombinationsfeld die Vereins-Nr. eingegeben bzw. der Verein der gedruckt werden soll markiert (im nebenstehenden Beispiel der Verein 90), wird durch Klicken auf den Button "Spielansetzung je Verein" die Spielansetzungen **dieses** Vereins ausgedruckt.
Das Kontrollkästchen muss leer bleiben.

Spielansetzungen je Verein	
<input type="checkbox"/> 90	<input type="checkbox"/> alle Vereine

4.6 Sperrtermine für Jugendliche

4.6.1 Allgemeines

Durch Klicken auf den Button "Terminverwaltung" des Formulars M-Maske10 wird zum Formular Sperrtermine(Jugendliche) (M-Maske500) gesprungen, in dem die Eingabe von gespererten Terminen für Jugendliche vorgenommen wird.

Bei der BMM dürfen in allen Mannschaften und Klassen Jugendliche die älter als 15 Jahre sind eingesetzt werden wenn sie eine Startberechtigung für Seniorenmannschaften haben und der Verein mindesten eine Schüler- und/oder Jugendmannschaft für die entsprechende Saison gemeldet hat.

Ab Saison 94/95 dürfen Jugendliche nicht mehr an Terminen eingesetzt werden an denen BVBB-Jugend-Ranglistenturniere oder Berliner Jugendmeisterschaften in den Einzeldisziplinen stattfinden. Diese Termine, unterteilt nach **U17** und **U19** werden mit Hilfe dieses Formulars eingegeben und für die ganze Saison gespeichert.

Kommt ein Jugendlicher zum Einsatz (**U19**-Jugendliche sind davon nicht betroffen), wird vom System geprüft ob es sich beim Spieltermin um einen für Jugendliche in seiner Altersklasse gesperrten Termin handelt. Ist das der Fall geht das Spiel mit 0:8 für den entspr. Verein verloren; außerdem wird der Jugendliche für den Einsatz in Seniorenmannschaften für 3 Wochen gesperrt. Ausnahmen sind Jugendliche bei denen in der Stammdaten-Verwaltung das Kontrollkästchen "Jugendlicher darf spielen" markiert wurde (**Punkt 3.1.1**).

4.6.2 Neuaufnahme eines Sperrtermins

Durch Klicken auf den durch den Pfeil gekennzeichneten Button springt der Cursor auf ein neues Datumsfeld, in dem das neue Sperrdatum eingetragen werden muss.



Außerdem muss mindestens eines der beiden Kontrollkästchen **U17** oder **U19** markiert werden.

Durch Klicken auf den Button



wird der neue Sperrtermin gespeichert.

Eine Meldung weist darauf hin dass der neue Sperrtermin aufgenommen wurde.

4.6.3 Ändern eines Sperrtermins

Es können sowohl die Sperrtermine selbst oder/und die Kontrollkästchen für **U17** und **U19** geändert werden.

Durch Klicken auf den Button



werden die geänderten Daten gespeichert

Eine Meldung weist darauf hin dass die Daten gespeichert wurden.

4.6.4 Löschen eines Sperrtermins

Zum Löschen eines Sperrtermins muss der Cursor auf den entspr. Termin gesetzt werden.

Durch Klicken auf den Button



wird dieser Sperrtermin gelöscht nachdem die Frage ob
die er wirklich gelöscht werden soll durch Klicken auf den
OK-Button beantwortet wurde.

Eine Meldung weist darauf hin dass der Sperrtermin gelöscht wurden.

4.7 Spieltermine ändern

4.7.1 Allgemeines

Durch Klicken auf den Button "Spieltermine ändern" des Formulars M-Maske10 wird zum Formular BMM(Spielterminänderungen) (M-Maske900) gesprungen, in dem Spieltermin- und Hallenänderungen vorgenommen werden können.

M-Maske900	BMM (Termin- und/oder Hallenänderungen)				24.07.2001				
Verein	<input type="text"/>				Mannschaft				
H i n r u n d e		R ü c k r u n d e							
H/A	Datum	Zeit	Halle	Gegner	H/A	Datum	Zeit	Halle	Gegner
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		

Voraussetzung für alle Spielterminänderungen ist, dass alle Spielansetzungen dieser und der gegnerischen Mannschaften vor dem Beginn der Saison über die Funktion Terminverwaltung (siehe **Punkt 4.4**) gespeichert wurden.

Achtung: Beim Ändern des Termins, Uhrzeit oder der Halle einer Mannschaft werden automatisch auch die entspr. Daten der gegnerischen Mannschaft geändert.

Damit entfällt das manuelle Aufrufen und Ändern des gleichen Termins, Uhrzeit oder Halle für den Gegner, d.h. würde man die Spielansetzungen der gegnerischen Mannschaft mit dieser Funktion aufrufen, wäre der Termin, Uhrzeit oder Halle schon aktualisiert.

Alle geänderten Termine, Uhrzeiten und Hallen werden plausibilisiert, geprüft ob sie nicht auf spielfrei gemeldete Tage der Mannschaften fallen, ob sie für die Heim- oder Gastmannschaft doppelt vergeben wurden und ob die Mannschaften nicht an mehr als 2 hintereinanderfolgenden Tagen spielen müssen.

Wenden Fehler entdeckt, wird mit einer entspr. Fehlermeldung darauf hingewiesen und die Daten werden nicht gespeichert, sie müssen erst korrigiert werden.

4.7.2 Ändern eines Spielterms

Nach dem Markieren des Vereins und der Mannschaft in den entspr. Kombinationsfeldern werden alle Spieltermine aufsteigend nach Datum für die Hin- und Rückrunde angezeigt.

M-Maske900

BMM (Spieltermin- und Hallenänderungen)					24.07.2001				
Verein	BC Tempelhof			2. Mannschaft	Mannschaft				
LANDESLIGA									
H i n r u n d e				R ü c k r u n d e					
H/A	Datum	Zeit	Halle	Gegner	H/A	Datum	Zeit	Halle	Gegner
A	01.10.2000	12:00	AF	ASC I	A	08.11.2000	19:30	TM	BerlBrau I
H	05.10.2000	19:00	BS	BerlBrau I	H	16.11.2000	19:00	BS	ASC I
A	07.10.2000	17:00	HH	BGNeuk II	A	09.12.2000	16:00	HE	H'dorf I
H	12.10.2000	19:00	BS	H'dorf I	H	14.12.2000	19:00	BS	BGNeuk II
A	15.10.2000	11:30	IL	BG BLG II	A	06.01.2001	18:00	AC	EBT III
H	19.10.2000	19:00	BS	EBT III	H	11.01.2001	19:00	BS	BG BLG II
H	26.10.2000	19:00	BS	Bären I	A	20.01.2001	15:00	AV	Bären I

ändern

eine Termin- oder alle Zeit- und Hallenänderungen eingeben und Button 'speichern' drücken !!!

Nachdem Markieren und Entfernen der Daten der zu ändernden Felder sind diese leer und können mit den neuen Daten überschrieben werden

H i n r u n d e				R ü c k r u n d e					
H/A	Datum	Zeit	Halle	H/A	Datum	Zeit	Halle		
A	01.10.2000	12:00	AF	ASC I	A	08.11.2000	19:30	TM	BerlBrau I
H	_____			BerlBrau I	H	16.11.2000	19:00	BS	ASC I
A	07.10.2000	17:00	HH	BGNeuk II	A	09.12.2000	16:00	HE	H'dorf I

Eintragen der geänderten Daten. Dabei sollten nicht mehr als 2 Zeilen geändert werden ohne die Daten mit den "ändern-Button" zu speichern.

H i n r u n d e				R ü c k r u n d e					
H/A	Datum	Zeit	Halle	H/A	Datum	Zeit	Halle		
A	01.10.2000	12:00	AF	ASC I	A	08.11.2000	19:30	TM	BerlBrau I
H	11.11.2000	19:15	EI	BerlBrau I	H	16.11.2000	19:00	BS	ASC I
A	07.12.2000	17:00	HH	BGNeuk II	A	09.12.2000	16:00	HE	H'dorf I

Durch Klicken auf den Button



werden die geänderten Daten gespeichert nachdem eine entspr. Positivmeldung mit OK beantwortet wurde

4.8 Internet-Aktivitäten

4.8.1 Allgemeines

Durch Klicken auf den Button "Internet-Aktivitäten" des Formulars M-Maske10 wird zum Formular Internet-Aktivitäten (Maske950) gesprungen, in dem während der lfd. Saison HTML-Dateien zum Einsehen der Spielberichte im Internet erstellt werden.

Das Erstellen dieser HTML-Dateien kann aber erst dann geschehen, wenn allen Mannschaften Spieltermine zugeordnet wurden, **sollte aber immer nach Ergebniseingaben geschehen** um immer den neusten Stand im Internet ersehen zu können.

Die erstellten HTML-Dateien müssen dann von dem Verantwortlichen der die Ergebniseingaben vorgenommen hat ins Internet gestellt werden.

M-Maske950 : Formular

Maske 950	Internet-Aktivitäten	28.12.2007
Spielberichte erstellen Erstellen erst nachdem alle Mannschaften Spieltermine zugeordnet wurden		
alle Vereine (Spielbericht-Vereine)	Spielansetzungen aller Vereine (Verein-01 bis Verein-nn)	
alle Ergebnisse je Spieler	alle bisherigen Spielberichte (01-01 nn-nn)	
<input type="button" value=""/>		

Das Erstellen der Spielberichte wird über mehrere Funktionen abgewickelt, die unter den folgenden Punkten im Einzelnen erklärt werden.

- 4.8.2 alle Vereine (Spielbericht-Vereine)
- 4.8.3 Spielansetzungen aller Vereine (Verein-01 bis Verein-nn)
- 4.8.4 alle bisherigen Spielberichte (01-01 nn-nn)
- 4.8.5 alle Ergebnisse je Spieler

4.8.2 alle Vereine (Spielbericht-Vereine)

Durch Klicken auf den Button

[alle Vereine
\(Spielbericht-Vereine\)](#)

werden für alle Vereine die bei der Ergebnis eingabe betroffen sind, HTML-Dateien erstellt.

Spielansetzungen mit Links zu den Spielberichten

SV Berliner Bären

1. Mannschaft

B E Z I R K S K L A S S E III

A	18.09.2005	BGNeuk IV	12:00	HH		H	03.12.2005	BGNeuk IV	15:30	AV
H	24.09.2005	GutsM II	15:30	AV		A	09.12.2005	GutsM II	19:00	LZ
A	01.10.2005	BG ProZ II	15:30	GÜ		H	17.12.2005	BG ProZ II	15:30	AV
H	22.10.2005	Blankenf I	15:30	AV		A	07.01.2006	Blankenf I	15:00	EK
H	05.11.2005	H'dorf III	15:30	AV		A	14.01.2006	H'dorf III	16:00	HE
H	12.11.2005	BG BLG IV	15:30	AV		H	21.01.2006	ASC II	15:30	AV
A	13.11.2005	ASC II	09:15	NO		A	11.02.2006	BG BLG IV	15:00	IL



Das Datum der Spielansetzungen bei denen die Spielergebnisse schon erfasst wurden, bekommen einen Link zugeordnet mit dem man auf den entsprechenden Spielbericht im Internet zugreifen kann.

4.8.3 Spielansetzungen aller Vereine (Verein-01 bis Verein-nn)

Durch Klicken auf den Button

[Spielansetzungen aller Vereine
\(Verein-01 bis Verein-nn\)](#)

werden für alle Spielansetzungen die bei der Ergebniseingabe dieser Sitzung betroffen sind, HTML-Dateien erstellt.

<u>Spielbericht</u>						
Heim:	Gast:	Klasse und Staffel:	Halle:	Datum:		
BG Neukölln III	SV Berliner Bären II	B E Z I R K S K L A S S E I	PR	24.09.2005		
1.HD	Reinhard / Schade	Ackermann, Lutz / Naussed	11 : 15	15 : 14	15 : 08	
DD	Karle / Lazarus	Ackermann-Eckstein / Poleß	01 : 15	03 : 15		
2.HD	Hackbarth / Koepke	Gürgen / Ackermann, Uwe	09 : 15	15 : 09	11 : 15	
DE	Karle, Sabine	Ackermann-Eckstein, Gisela	13 : 12	12 : 13	13 : 12	
GD	Koepke / Lazarus	Ackermann, Uwe / Poleß	15 : 12	12 : 15	16 : 17	
1.HE	Reinhard, Ralf	Ackermann, Lutz	16 : 17	16 : 17		
2.HE	Schade, Michael	Naussed, Wolf-Rüdiger	16 : 17	17 : 16	13 : 15	
3.HE	Hackbarth, Jörg	Gürgen, Bernd	07 : 15	15 : 08	17 : 14	
S i e g e r		Punktergebnis	Satzergebnis	Spielergebnis		
SV Berliner Bären II		278 : 306	9 : 13	3 : 5		

4.8.4 alle bisherigen Spielberichte (01-01 nn-nn)

Durch Klicken auf den Button

[alle bisherigen Spielberichte
\(01-01 nn-nn\)](#)

werden für alle Spielansetzungen bei denen in dieser Saison Spielergebnisse eingegeben wurden, HTML-Dateien erstellt.

Diese Funktion wird nur dann benötigt, wenn man **alle** HTML-Dateien der Spielbericht neu erstellen will, weil sich z.B. der Aufbau des Spielberichtes geändert hat.

4.8.5 alle Ergebnisse je Spieler

Durch Klicken auf den Button

alle Ergebnisse je Spieler

werden für alle Spielern die in dieser Saison eingesetzt wurden, HTML-Dateien erstellt.

Diese Funktion wird nur dann benötigt, wenn man ***alle*** HTML-Dateien der Spielergebnisse und Statistik je Spieler neu erstellen will.

Ergebnisse je Spieler

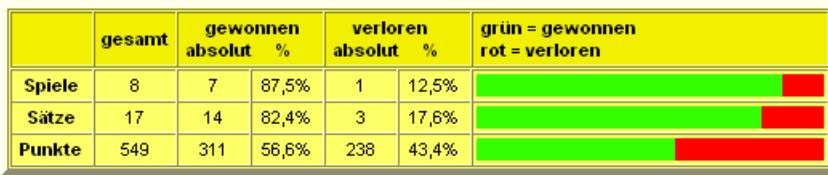
Stand: 28.12.2007

Name	Verein	Stamm-Mannschaft	Klasse und Staffel
Runge, Fritz	SV Berliner Bären	3	B - KLASSE II

Heimmannschaft								Gastmannschaft	
Datum	Halle	eingestzt in Mannschaft	Disziplin Doppelpartner(in)	Spiele	Sätze	Punkte		Verein	1. Spieler(in) 2. Spieler(in)
28.10.07	NO	3	2.HE	1	2 : 0	21:17 / 21:18		BC Spand VI	6 Borrmann, Rudi
28.10.07	NO	3	1.HD 3 Niggeloh, Mike	1	2 : 0	21:04 / 21:12		BC Spand VI	6 Borrmann, Rudi 6 Scheffler, Klaus
03.11.07	AV	3	2.HE	1	2 : 0	21:14 / 21:17		R'berge II	2 Wettlin, Klaus
03.11.07	AV	3	1.HD 3 Niggeloh, Mike	1	2 : 0	21:14 / 21:18		R'berge II	2 Lippmann, Reinhard 2 Mildner, Eberhard
17.11.07	KO	3	2.HE	0	0 : 2	00:21 / 00:21		Südring VII	7 Kuhr, Jürgen
17.11.07	KO	3	1.HD 3 Niggeloh, Mike	1	2 : 1	21:12 / 17:21 / 21:04		Südring VII	7 Kuhr, Jürgen 7 Kaltnér, Carsten
15.12.07	AV	3	2.HE	1	2 : 0	21:11 / 21:11		Rathenow I	1 Hufschläger, Torsten
15.12.07	AV	3	1.HD 3 Niggeloh, Mike	1	2 : 0	21:12 / 21:11		Rathenow I	1 Hufschläger, Torsten 1 Voigt, Heino

vor dem Namen steht immer die Stamm-Mannschaft (E = Ersatz)

Statistik



4.9 Ergebniseingabe

4.9.1 Allgemeines

Durch Klicken auf den Button "Ergebniseingabe" des Formulars M-Maske10 wird zum Formular BMM(Spielergebniseingabe) (M-Maske600) gesprungen, in dem während der lfd. Saison die Spielergebnisse aller Mannschaften einzugeben sind.

Beim ersten Ansprung wird eine kurze Erklärung über die Funktion der Buttons angezeigt.

M-Maske600

BBMM (Spielergebniseingabe) 29.07.2005

Staffel: [] Halle: [] Datum: []

Heimmannschaft:
[] [] []
 nicht angetreten zurückgezogen

Gastmannschaft:
[] [] []
 nicht angetreten zurückgezogen

Button	Funktion
Aufstellungen	Anzeigen der Spielansetzung (mit Stammspielern bzw. tatsächlich eingesetzten Spielern)
Ergebnisse anzeigen	Anzeigen der Spielergebnisse dieser Ansetzung
ändern	Ändern von Mannschaftsaufstellungen
neu	Ersteingabe der Mannschaftsaufstellungen

neu Ergebnisse anzeigen Aufstellungen

bitte Heim- und Gast-Verein/Mannschaft eingeben und Button 'Aufstellungen anzeigen' drücken !!!



Eine kurze Erklärung am unteren Rand des Formulars sagt immer aus welche Daten in diesem Augenblick einzugeben sind und was weiter zu machen ist.

Durch die Eingabe der Spielergebnisse werden die Voraussetzungen geschaffen, um jederzeit die aktuellen Spielstand- und Übersichts-Tabellen ins Internet zu stellen sowie zu drucken und von der Geschäftsstelle an alle Vereine schicken zu lassen.

Achtung: **Die Spielergebniseingabe muss in der richtigen terminlichen Reihenfolge an Hand der Liste "Spielansetzungen nach Datum" (siehe Punkt 4.5.8) vorgenommen werden. Nur so ist gewährleistet, dass die zeitliche Zuordnung der Stamm- und Ersatzspieler zu den einzelnen Mannschaften vom Rechner richtig erkannt wird.**

Beim Erfassen brauchen keine Namen eingegeben werden (das wäre zu fehleranfällig), sondern es brauchen nur die entspr. Stamm- und Ersatzspieler, die lt. Spielbericht gespielt haben, am Bildschirm markiert zu werden. Damit ist gewährleistet, dass nur Spieler die bis zu diesem Zeitpunkt als Stamm- oder Ersatzspieler dieses Vereins aufgenommen wurden, zur Spielergebniseingabe herangezogen werden können.

Die eingegebenen Spielergebnisse selbst, die Spielberechtigung der Spieler in dieser Mannschaft, die Reihenfolge der Aufstellung, die Doppelkombinationen usw. (Siehe Paragraph 41 und 41a der Spielordnung) werden vom System geprüft. Im Fehlerfall (z.B. bei der Spielergebniseingabe) wird in der gleichen Maske auf den Fehler hingewiesen der dann erst korrigiert werden müssen, oder (z.B. bei falscher Mannschaftsaufstellung) wird der Fehler in einer eigenen Maske erläutert und in einer Datei gespeichert die am Ende der Sitzung als Grundlage zur automatischen Briefschreibung an den Heim- und Gastverein dient (siehe **Punkt 4.9.5**). Das Spielergebnis wird bei einer falschen Aufstellung gemäß den BVBB-Richtlinien automatisch korrigiert (Punktabzug bzw. Das ganze Spiel als verloren gewertet).

Das System merkt sich für jeden Spieler der zum Einsatz kommt, in welcher Mannschaft er wie oft gespielt hat. Damit kann festgestellt werden ob ein Spieler mehr als 2 mal in einer höheren Mannschaft gespielt hat und dann wieder in einer niedrigen Mannschaft zum Einsatz kommt; das ist nicht erlaubt. Da diese Arbeit vom Rechner übernommen wird, entfallen die mühsamen, manuellen Aufschreibungen des Spielleiters um dieses Problem erkennen zu können.

Die Ergebniseingabe und die Anzeige des kompletten Spielergebnisses wird über mehrere Funktionen abgewickelt, die unter den folgenden Punkten im einzelnen erklärt werden.

- 4.9.2 Markieren der Stammspieler
- 4.9.3 Markieren der Ersatzspieler
- 4.9.4 Eingabe der einzelnen Spielergebnisse
- 4.9.5 Auskunft über schon gespeicherte Spielansetzungen

4.9.2 Verarbeiten der Stammspieler

4.9.2.1 Allgemeines

Nach Eingabe der Heim-Vereins-Nr. bzw. Anklicken des einzugebenden Vereins im entspr. Kombinationsfeld und der Heim-Mannschaft (für die 1. Mannschaft eine 1 usw.) oder durch Anklicken der Heim-Mannschaft im entspr. Kombinationsfeld, wird die Heim-Mannschaft im Klartext angezeigt. In der beschriebenen Art und Weise wird auch die Gast-Mannschaft eingegeben.

M-Maske600

Maske 600		BMM (Spielergebniseingabe)		25.07.2001
Staffel:		Halle:		Datum:
Heimmannschaft: 1 <input type="button" value="▼"/> 2 <input type="button" value="▼"/> SV Berliner Bären II <input type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen		Gastmannschaft: 25 <input type="button" value="▼"/> 2 <input type="button" value="▼"/> Post SV II <input type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen		

Durch Klicken auf den Button

Aufstellungen

wird das komplette Formular angezeigt, in dem die Stammspieler für eine Ergebnis-Neueingabe oder für eine Ergebnis-Änderung markiert werden müssen.

Im Kopf wird die Klasse/Staffel im Klartext, die Konstante "Hin- oder Rückrunde", die Halle und das Ansetzungsdatum angezeigt.

M-Maske600

Maske 600		BMM (Spielergebniseingabe)		25.07.2001																																																						
Staffel:	VERBANDSKLASSE II	Rückrunde	Halle:	AV <input type="button" value="▼"/>																																																						
Heimmannschaft: 1 <input type="button" value="▼"/> 2 <input type="button" value="▼"/> SV Berliner Bären II <input type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen		Gastmannschaft: 25 <input type="button" value="▼"/> 2 <input type="button" value="▼"/> Post SV II <input type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen		Datum: 16.12.2000																																																						
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Heimverein</th> <th colspan="2">Gastverein</th> <th>Heim - Spieler</th> <th>Gast - Spieler</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.HD</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ackermann, Lutz</td> <td>Meseck, Jürgen</td> </tr> <tr> <td>DD</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Naussed, Wolf-Rüdige</td> <td>Niesner, Gottfried</td> </tr> <tr> <td>2.HD</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ackermann, Uwe</td> <td>Schreiner, Thomas</td> </tr> <tr> <td>DE</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Gürgen, Bernd</td> <td>Lange, Jürgen</td> </tr> <tr> <td>Mix</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ackermann-Eckstein, C</td> <td>Linne, Doris</td> </tr> <tr> <td>1.HE</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Stope, Silvia</td> <td>Scheppelein, Angelika</td> </tr> <tr> <td>2.HE</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.HE</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					Heimverein		Gastverein		Heim - Spieler	Gast - Spieler	1.HD				Ackermann, Lutz	Meseck, Jürgen	DD				Naussed, Wolf-Rüdige	Niesner, Gottfried	2.HD				Ackermann, Uwe	Schreiner, Thomas	DE				Gürgen, Bernd	Lange, Jürgen	Mix				Ackermann-Eckstein, C	Linne, Doris	1.HE				Stope, Silvia	Scheppelein, Angelika	2.HE						3.HE					
Heimverein		Gastverein		Heim - Spieler	Gast - Spieler																																																					
1.HD				Ackermann, Lutz	Meseck, Jürgen																																																					
DD				Naussed, Wolf-Rüdige	Niesner, Gottfried																																																					
2.HD				Ackermann, Uwe	Schreiner, Thomas																																																					
DE				Gürgen, Bernd	Lange, Jürgen																																																					
Mix				Ackermann-Eckstein, C	Linne, Doris																																																					
1.HE				Stope, Silvia	Scheppelein, Angelika																																																					
2.HE																																																										
3.HE																																																										
<input type="button" value="Disziplin löschen"/> <input type="button" value="neu"/> <input type="button" value="Aufstellungen"/> <input type="button" value="n e u"/>																																																										
bitte die im Spielbericht eingetragenen Spieler in die entspr. Disziplinen übernehmen und Button 'n e u' drücken !!!																																																										

Ausgehend vom Aufbau dieses Formulars können folgende Funktionen ausgeführt werden:

- 4.8.2.2** Ändern der Halle oder/und des Spielterms
- 4.8.2.3** erstmaliges Markieren von Stammspieler beider Mannschaften, die lt. Spielbericht an diesem Spiel teilgenommen haben
- 4.8.2.4** nachträgliches Ändern von markierten Spielern für schon gespeicherte Spielansetzungen
- 4.8.2.5** Mannschaften sind nicht angetreten
- 4.8.2.6** eine Mannschaft hat zurückgezogen

4.9.2.2 Ändern der Halle oder/und des Spielterms

Das Ändern der Halle oder/und des Spielterms muss vor dem Markieren der Stammspieler erfolgen.

Wurde das Spiel an einem **anderen Datum** oder/und in einer anderen Halle als ursprünglich vorgesehen ausgetragen, so **muss** das **Austragungsdatum** oder/und der Austragungsort korrigiert werden.

Nur so ist gewährleistet, dass die zeitliche Zuordnung der Stamm- und Ersatzspieler zu den einzelnen Mannschaften vom Rechner richtig erkannt wird.

Vorgehensweise:

- Überschreiben des bisherigen Kurzzeichen der Halle(z.B. AV für Auguste-Viktoria-Allee) durch markieren des neuen Hallenkürzel im Kombinationsfeld "Halle" (z.B. HE für Heidenheimerstraße)
- Löschen des alten Spielterms und Überschreiben des leeren Feldes durch das Datum an dem das Spiel wirklich ausgetragen wurde (z.B. 15.12.2000)

Durch Klicken auf den Button



werden Termin- oder/und Hallenänderungen gespeichert nachdem eine entspr. Positivmeldung mit OK beantwortet wurde.

4.9.2.3 erstmaliges Markieren von Stammspieler beider Mannschaften

Bei dieser Funktion werden die Stammspieler einer Mannschaft nur mit Hilfe der Maus den auf dem Spielbericht vermerkten Disziplinen zugeordnet.

Beim **Anklicken** der Disziplin der Heim- bzw. Gastmannschaft für die der(die) Stammspieler(in) zugeordnet werden soll, werden nur die Stammspieler angezeigt, die für diese Disziplin in Frage kommen; d.h.

nur Herren bei der HE und HD
nur Damen bei den DE und DD
Damen und Herren beim GD

Im unteren Beispiel wurde das 1.HD der Heimmannschaft angeklickt.

	Heimverein	Gastverein	Heim - Spieler	Gast - Spieler
1.HD			Ackermann, Lutz	
DD			Naussed, Wolf-Rüdige	
2.HD			Ackermann, Uwe	
DE			Gürgen, Bernd	
Mix				
1.HE				
2.HE				
3.HE				

Durch Anklicken eines Spielers (Spielerin) wird dieser in die ausgewählte Disziplin übernommen und gleichzeitig als Spieler(in) nicht mehr angezeigt.

	Heimverein	Gastverein	Heim - Spieler	Gast - Spieler
1.HD	Ackermann, Lutz			
DD			Naussed, Wolf-Rüdige	
2.HD			Ackermann, Uwe	
DE			Gürgen, Bernd	
Mix				
1.HE				
2.HE				
3.HE				

Beim Doppel wird jetzt der Name des Doppel-Partners angeklickt (wenn vorhanden). Dieser Name wird als zweiter Name hinter den ersten Namen eingesetzt und als Spieler nicht mehr angezeigt

	Heimverein	Gastverein	Heim - Spieler	Gast - Spieler
1.HD	Ackermann, Lutz / Ackermann, Uwe			
DD			Naussed, Wolf-Rüdige	
2.HD				
DE			Gürgen, Bernd	
Mix				
1.HE				
2.HE				
3.HE				

Wurden irrtümlich **falsche Spieler** in die ausgewählte Disziplin übernommen, können die falschen Spieler durch neue Spieler überschrieben werden.

Heimverein	Gastverein	Heim - Spieler	Gast - Spieler
1.HD	Naussed, Wolf-Rüdiger / Gürgen, Bernd		
DD			
2.HD			
DE			
Mix			
1.HE			
2.HE			
3.HE			

Durch **Doppel-Klicken** auf eine Disziplin werden wieder alle für diese Disziplin relevanten Spieler neu angezeigt und können neu zugeordnet werden.

Das ist nötig um evtl. Änderungen in den schon zugeordneten Disziplinen vornehmen zu können.

Heimverein	Gastverein	Heim - Spieler	Gast - Spieler
1.HD	Naussed, Wolf-Rüdiger / Gürgen, Bernd		Ackermann, Lutz
DD			Naussed, Wolf-Rüdige
2.HD			Ackermann, Uwe
DE			Gürgen, Bernd
Mix			
1.HE			
2.HE			
3.HE			

Ist eine Disziplin versehentlich eingetragen worden (im unteren Beispiel das DE des Heimvereins) kann sie durch Klicken auf den Button

Disziplin löschen

gelöscht werden.

Heimverein	Gastverein	Heim - Spieler	Gast - Spieler
1.HD	Naussed, Wolf-Rüdiger / Gürgen, Bernd		
DD	Stope, Silvia		
2.HD			
DE	Ackermann-Eckstein, Gisela		
Mix			
1.HE			
2.HE			Stope, Silvia
3.HE			

Beim **Zuordnen** der Spieler(innen) für das **GD** (Mix), muss immer erst der Herr (im unteren Beispiel der Spieler Naussed) angeklickt werden und danach die Dame (Spielerin). Diese Reihenfolge muss für die spätere Verarbeitung eingehalten werden.

	Heimverein	Gastverein	Heim - Spieler	Gast - Spieler
1.HD				
DD				
2.HD				
DE				
Mix	Naussed, Wolf-Rüdiger			
1.HE				Ackermann-Eckstein, C
2.HE				Stope, Silvia
3.HE				

Das Zuordnen der Spieler in umgekehrter Reihenfolge ist nicht möglich, da die Namen der Herren und Damen nicht mehr angezeigt werden wenn zuerst die Dame zugeordnet wird.

	Heimverein	Gastverein	Heim - Spieler	Gast - Spieler
1.HD				
DD				
2.HD				
DE				
Mix	Stope, Silvia			
1.HE				
2.HE				
3.HE				

Disziplinen die lt. Spielbericht von Spielern durchgeführt wurden die nicht als Stammspieler angezeigt werden, bleiben leer (im unteren Beispiel das De und das 3.HE) bzw. werden bei den Doppeln und GD nur durch die angezeigten Stammspieler ausgefüllt (im unteren Beispiel das DD und 2.HD).

	Heimverein	Gastverein	Heim - Spieler	Gast - Spieler
1.HD	Ackermann, Lutz / Naussed, Wolf-Rüdiger	Meseck, Jürgen / Niesner, Gottfried		
DD	Stope, Silvia	Linne, Doris / Schepplein, Angelika		
2.HD	Gürgen, Bernd	Schreiner, Thomas / Lange, Jürgen		
DE		Schepplein, Angelika		Lange, Jürgen
Mix	Gürgen, Bernd / Stope, Silvia	Lange, Jürgen / Linne, Doris		
1.HE	Ackermann, Lutz	Meseck, Jürgen		
2.HE	Naussed, Wolf-Rüdiger	Niesner, Gottfried		
3.HE		Schreiner, Thomas		

Durch Klicken auf den Button



werden die bisher markierten Stammspieler mit ihren Disziplinen gespeichert.

Da im Normalfall für die Heim- und Gastmannschaft nicht alle Disziplinen durch Stammspieler besetzt sind, wird nun das Unterformular zum Markieren der Ersatzspieler angezeigt (**Punkt 4.8.3**).

Wurden alle Disziplinen durch Stammspieler besetzt, wird sofort zur Ergebniseingabe gesprungen (**Punkt 4.8.4**).

4.9.2.4 nachträgliches Ändern für schon gespeicherte Spielansetzungen

Es kann vorkommen das zu einem späteren Zeitpunkt festgestellt wird, dass eine schon gespeicherte Spielansetzung, aus welchem Grund auch immer, nicht richtig ist.

Durch diese Funktion ist es möglich, die Markierungen schon gespeicherter Stammspieler (und damit evtl. auch gespeicherter Ersatzspieler) zu ändern und damit dann auch evtl. das Spielergebnis richtig zu stellen. Nach dem Speichern der Spielergebnisse werden die bisherigen Daten dieser Spielansetzung ungültig und durch die neuen Daten ersetzt.

Vorgehensweise:

Nach Eingabe der Heim-Vereins-Nr. bzw. Anklicken des einzugebenden Vereins im entspr. Kombinationsfeld und der Heim-Mannschaft (für die 1. Mannschaft eine 1 usw.) oder durch Anklicken der Heim-Mannschaft im entspr. Kombinationsfeld, wird die Heim-Mannschaft im Klartext angezeigt. In der beschriebenen Art und Weise wird auch die Gast-Mannschaft eingegeben.

Durch Klicken auf den Button



wird das komplette Formular mit der bisher gespeicherten Aufstellung angezeigt.

Zum Markieren werden nur die Spieler gezeigt, die in der z.Zt. gültigen Aufstellung als Stamm- oder Ersatzspieler eingesetzt wurden (im unteren Beispiel der Ersatzspieler Moyzes, Jörg).

M-Maske600

Maske 600		BMM (Spielergebniseingabe)		03.08.2001	
Staffel:	A - K L A S S E I	Rückrunde	Halle:	AV	Datum: 18.01.2001
Heimmannschaft: 1 <input type="button"/> 4 <input type="button"/> SV Berliner Bären IV <input type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen		Gastmannschaft: 40 <input type="button"/> 4 <input type="button"/> SV Berliner Brauerei IV <input type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen			
Heimverein 1.HD Matthaes, Mathias / Pasche, Klaus Dieter DD Freimark, Dagmar / Neubauer, Rebecca 2.HD Helmdach, Martin / Moyzes, Jörg DE Neubauer, Rebecca Gastverein Moyzes, Jörg / Freimark, Dagmar 1.HE Matthaes, Mathias 2.HE Helmdach, Martin 3.HE Pasche, Klaus Dieter		Heim - Spieler Matthaes, Mathias Wudtke, Robert Helmdach, Martin Süßmilch, Erik Pasche, Klaus Dieter Schröder, Olaf Moyzes, Jörg Friedrich, Lutz Gast - Spieler Neubauer, Rebecca Köhler, Stefanie Freimark, Dagmar Schwebe, Conny			
<input type="button"/> Disziplin löschen <input type="button"/> ändern		<input type="button"/> Aufstellungen <input type="button"/>			
bitte evtl. geänderte Disziplinen markieren bzw. Markierungen löschen und Button 'ändern' drücken !!!					

Jetzt kann durch das Löschen einzelner Disziplinen und Markieren der angezeigten Spieler(innen) die geänderte Mannschaftsaufstellungen eingegeben werden.

Werden die Spieler(innen) die für die geänderte Mannschaftsaufstellungen nötig wären nicht angezeigt, bleibt die Stelle in der entspr. Disziplin leer; sie wird durch Ersatzspieler ausgefüllt.

Durch Klicken auf den Button



werden die bisher markierten Spieler mit ihren Disziplinen gespeichert.

Sind alle Disziplinen ausgefüllt, wird sofort zur Ergebniseingabe gesprungen (**Punkt 4.8.4**), anderenfalls wird nun das Unterformular zum Markieren der Ersatzspieler angezeigt (**Punkt 4.8.3**).

4.9.2.5 Mannschaften sind nicht angetreten

Ein Nichtanitreten einer Mannschaft bewirkt, dass die andere Mannschaft das Spiel mit 8:0 Punkte und 16:0 Sätzen gewonnen hat.

Tritt eine Mannschaft **mehr als 2 mal nicht an**, fällt sie aus der Wertung. Diese Mannschaft kann nicht mehr durch "Formular BMM(Spielergebniseingabe)" aufgerufen werden, da sie dann nicht mehr spielberechtigt ist.

Durch Eingabe der Heim- und Gast-Vereins- und Mannschafts-Nr. und Drücken des Buttons "Aufstellung" wird das komplette Formular angezeigt, in dem die Stammspieler für eine Ergebnis-Neueingabe markiert werden müssen (siehe **Punkt 4.8.2.1**).

M-Maske600

BMM (Spielergebniseingabe)

03.08.2001

Staffel:	VERBANDSKLASSE II	Rückrunde	Halle:	AV	Datum:	16.12.2000
Heimmannschaft:			Gastmannschaft:			
1	2	SV Berliner Bären II	25	2	Post SV II	
<input type="checkbox"/> nicht angetreten	<input type="checkbox"/> zurückgezogen	<input type="checkbox"/> nicht angetreten	<input type="checkbox"/> zurückgezogen			

Heimverein	Gastverein	Heim - Spieler	Gast - Spieler
1.HD		Ackermann, Lutz	Meseck, Jürgen
DD		Naussed, Wolf-Rüdige	Niesner, Gottfried
2.HD		Ackermann, Uwe	Schreiner, Thomas
DE		Gürgen, Bernd	Lange, Jürgen
Mix		Ackermann-Eckstein, C	Linne, Doris
1.HE		Stope, Silvia	Scheppelein, Angelika
2.HE			
3.HE			

4.9.2.5.1 Aufstellung der angetretenen Mannschaft steht im Spielbericht

Ist im Spielbericht die Aufstellung der angetretenen Mannschaft ausgewiesen, muss diese Aufstellung auch eingeben werden, denn diese Mannschaft hätte in dieser Aufstellung gespielt wenn der Gegner angetreten wäre. Ersatzspieler die aufgestellt wurden, werden vom System so behandelt als hätten sie gespielt, d.h. sie können nur noch **1 mal** in dieser Mannschaft aufgestellt werden um auch noch in einer tieferen Mannschaft spielen zu können.

Vorgehensweise:

- markieren des Kontrollkästchens "nicht angetreten" für die Mannschaft die nicht angetreten ist (im unteren Beispiel die Heimmannschaft).
- eingeben der Stammspieler der angetretenen Mannschaft wie unter **Punkt 4.8.2.3** beschrieben

M-Maske600

Maske 600		BMM (Spielergebniseingabe)		03.08.2001																																																							
Staffel:	VERBANDSKLASSE II	Rückrunde	Halle:	AV	Datum: 16.12.2000																																																						
Heimmannschaft: 1 <input type="button"/> 2 <input type="button"/> SV Berliner Bären II <input checked="" type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen		Gastmannschaft: 25 <input type="button"/> 2 <input type="button"/> Post SV II <input type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen																																																									
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Heimverein</th> <th colspan="2">Gastverein</th> <th>Heim - Spieler</th> <th>Gast - Spieler</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.HD</td> <td></td> <td colspan="2">Meseck, Jürgen / Niesner, Gottfried</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>DD</td> <td></td> <td colspan="2">Linne, Doris / Scheppein, Angelika</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.HD</td> <td></td> <td colspan="2">Schreiner, Thomas</td> <td>Schreiner, Thomas</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DE</td> <td></td> <td colspan="2">Linne, Doris</td> <td>Lange, Jürgen</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Mix</td> <td></td> <td colspan="2">Schreiner, Thomas / Scheppein, Angelika</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1.HE</td> <td></td> <td colspan="2">Meseck, Jürgen</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.HE</td> <td></td> <td colspan="2">Niesner, Gottfried</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.HE</td> <td></td> <td colspan="2"></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						Heimverein		Gastverein		Heim - Spieler	Gast - Spieler	1.HD		Meseck, Jürgen / Niesner, Gottfried				DD		Linne, Doris / Scheppein, Angelika				2.HD		Schreiner, Thomas		Schreiner, Thomas		DE		Linne, Doris		Lange, Jürgen		Mix		Schreiner, Thomas / Scheppein, Angelika				1.HE		Meseck, Jürgen				2.HE		Niesner, Gottfried				3.HE					
Heimverein		Gastverein		Heim - Spieler	Gast - Spieler																																																						
1.HD		Meseck, Jürgen / Niesner, Gottfried																																																									
DD		Linne, Doris / Scheppein, Angelika																																																									
2.HD		Schreiner, Thomas		Schreiner, Thomas																																																							
DE		Linne, Doris		Lange, Jürgen																																																							
Mix		Schreiner, Thomas / Scheppein, Angelika																																																									
1.HE		Meseck, Jürgen																																																									
2.HE		Niesner, Gottfried																																																									
3.HE																																																											
<input type="button"/> Disziplin löschen		<input type="button"/> neu	<input type="button"/> Aufstellungen <input type="button"/>																																																								
bitte die im Spielbericht eingetragenen Spieler in die entspr. Disziplinen übernehmen und Button 'neu' drücken !!!																																																											

Durch Klicken auf den Button erscheint folgender Hinweis:



Beim Drücken des "**Nein-Buttons**" (das Kontrollkästchen wurde versehentlich markiert) wird die Markierung (Häkchen) des Kontrollkästchens "nicht angetreten" gelöscht und es können die Spieler der anderen Mannschaft eingegeben werden.

Beim Drücken des "Ja-Buttons" wird zur Ergebniseingabe (unteres Beispiel) bzw. zur Eingabe von Ersatzspielern (Beispiel auf der nächste Seite) für die angetretenen Mannschaft verzweigt.

Ergebniseingabe

M-Maske600

BMM (Spielergebniseingabe)

03.08.2001

Staffel: VERBANDSKLASSE II Rückrunde Halle: AV Datum: 16.12.2000

Heimmannschaft:
1 2 SV Berliner Bären II
 nicht angetreten zurückgezogen verloren

Gastmannschaft:
25 2 Post SV II
 nicht angetreten zurückgezogen verloren

		S ä t z e		
		1.	2.	3.
1.HD		Meseck / Niesner	00 : 15	
DD		Linne / Scheppein	00 : 15	
2.HD	Mannschaft	Schreiner / Lange	00 : 15	
DE	nicht	Linne, Doris	00 : 11	
GD	angetreten	Schreiner / Scheppein	00 : 15	
1.HE		Meseck, Jürgen	00 : 15	
2.HE		Niesner, Gottfried	00 : 15	
3.HE		Lange, Jürgen	00 : 15	

S i e g e r **Punktergebnis** **Satzergebnis** **Spielergebnis**
Heim Gast Heim Gast Heim Gast Heim Gast

die Heimmannschaft ist nicht angetreten; sie hat kampflos verloren !!!

neu ← Aufstellungen ↗

die Spiele dieser Ansetzung gelten für Heim - Mannschaft als verloren; zum Speichern bitte Button 'neu' drücken !!!

In diesem Beispiel wird darauf hingewiesen dass die **Heimmannschaft** nicht angetreten ist. Außerdem sind die Spielergebnisse schon eingetragen und rot markiert.

Durch Klicken auf den Button



werden die Spielergebnisse gespeichert und das Ergebnis wie im folgenden Beispiel angezeigt

S i e g e r		Punktergebnis		Satzergebnis		Spielergebnis	
		Heim	Gast	Heim	Gast	Heim	Gast
Post SV II		0	: 232	0	: 16	0	: 8

Eingabe von Ersatzspielern

M-Maske600

BMM (Spielergebniseingabe)

03.08.2001

Staffel: VERBANDSKLASSE II Rückrunde Halle: AV Datum: 16.12.2000

Heimmannschaft: 1 2 SV Berliner Bären II <input checked="" type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen	Gastmannschaft: 25 2 Post SV II <input type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen
---	---

↓

Heim-Mannschaft ist nicht angetreten !!!		noch zu markierende Disziplinen für die Gastmannschaft	
		3.HE	2.HD
Name			Berechtigungs-Nr Stamm-Mann.
Albrecht, Stephan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	08-07861 0 8
Bayer, Yves	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-08047 0 8
Bobeth, Wolfgang	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	04-00537 1 5

In diesem Beispiel wird darauf hingewiesen dass die **Heimmannschaft** nicht angetreten ist. Außerdem können nur die Damen und Herren der Gastmannschaft als Ersatzspieler markiert werden.

Jetzt müssen die Ersatzspieler(innen) wie unter **Punkt 4.8.3** beschrieben markiert werden.

Durch Klicken auf den Button  wird zur Ergebniseingabe verzweigt

Maske 600

BMM (Spielergebniseingabe)

03.08.2001

Staffel: VERBANDSKLASSE II Rückrunde Halle: AV Datum: 16.12.2000

Heimmannschaft: 1 2 SV Berliner Bären II <input checked="" type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen <input type="checkbox"/> verloren	Gastmannschaft: 25 2 Post SV II <input type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen <input type="checkbox"/> verloren
---	---

1.HD	DD	S ä t z e		
		1.	2.	3.
2.HD	Mannschaft	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DE	nicht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GD	angetreten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.HE		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.HE		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.HE		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Meseck / Niesner	<input type="checkbox"/> 15	<input type="checkbox"/> 15
		Linne / Scheppein	<input type="checkbox"/> 15	<input type="checkbox"/> 15
		Schreiner / Bayer	<input type="checkbox"/> 15	<input type="checkbox"/> 15
		Linne, Doris	<input type="checkbox"/> 11	<input type="checkbox"/> 11
		Schreiner / Scheppein	<input type="checkbox"/> 15	<input type="checkbox"/> 15
		Meseck, Jürgen	<input type="checkbox"/> 15	<input type="checkbox"/> 15
		Niesner, Gottfried	<input type="checkbox"/> 15	<input type="checkbox"/> 15
		Bayer, Yves	<input type="checkbox"/> 15	<input type="checkbox"/> 15

In diesem Beispiel wird darauf hingewiesen dass die **Heimmannschaft** nicht angetreten ist. Außerdem wurde der Ersatzspieler "Bayer, Yves" aufgenommen und die Spielergebnisse schon eingetragen und rot markiert worden.

Durch Klicken auf den Button



werden die Spielergebnisse gespeichert und das Ergebnis wie im folgenden Beispiel angezeigt

Sieger	Punktergebnis		Satzergebnis		Spielergebnis	
	Heim	Gast	Heim	Gast	Heim	Gast
Post SV II	0	: 232	0	: 16	0	: 8

4.9.2.5.2 Aufstellung der angetretenen Mannschaft steht nicht im Spielbericht

Meldet sich z.B. eine Mannschaft bei der gegnerischen Mannschaft im voraus ab da sie zu dem angesetzten Spiel nicht antreten können, schickt die Heimmannschaft dem Spielleiter den Spielbericht mit der Bemerkung zurück, dass Sie oder die gegnerische Mannschaft nicht angetreten ist; eine Mannschaftsaufstellung wird dabei für beide Mannschaften nicht angegeben.

Vorgehensweise:

- markieren des Kontrollkästchens "nicht angetreten" für die Mannschaft die nicht angetreten ist (im unteren Beispiel die Gastmannschaft).

M-Maske600

BMM (Spielergebniseingabe) 03.08.2001

Staffel: VERBANDSKLASSE I Hinrunde Halle: NO Datum: 08.12.2000

Heimmannschaft:
30 1 TSV Spandau 1860 I
 nicht angetreten zurückgezogen

Gastmannschaft:
43 4 SG Emp.Brandenb.Tor IV
 nicht angetreten zurückgezogen

Heimverein **Gastverein** **Heim - Spieler** **Gast - Spieler**

1.HD		Mielke, Roberto	Kehrberg, Volkmar
DD		Mielke, Alfredo	Hennecke, Fabian
2.HD		Pioch, Dieter	Retz, Holger
DE		Tobias, Andreas	Böhm, Alexander
Mix			Schott, Jörg
1.HE		Schremmer, Jutta	Lusch, Astrid
2.HE		Wilberg, Monika	Neiling, Maria
3.HE			Schumann, Kathleen

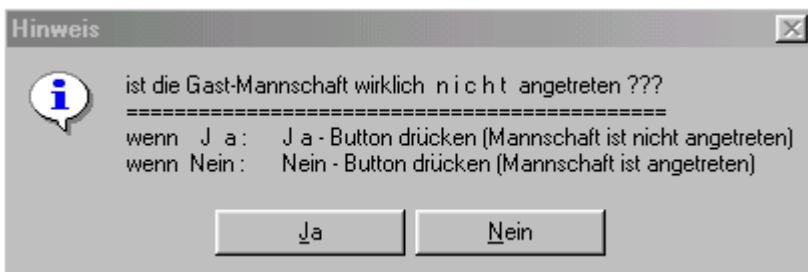
Disziplin löschen **neu** **Aufstellungen** **l+**

bitte die im Spielbericht eingetragenen Spieler in die entspr. Disziplinen übernehmen und Button 'neu' drücken !!!

Durch Klicken auf den Button



erscheint folgender Hinweis:



Beim Drücken des "**Nein-Buttons**" (das Kontrollkästchen wurde versehentlich markiert) wird die Markierung (Häkchen) des Kontrollkästchens "nicht angetreten" gelöscht und es können die Spieler der anderen Mannschaft eingegeben werden.

Beim Drücken des "Ja-Buttons" wird zur Eingabe von Ersatzspielern (siehe unteres Beispiel) für die ange- tretenen Mannschaft verzweigt.

Maske 600	BMM (Spielergebniseingabe)				03.08.2001				
Staffel:	VERBANDSKLASSE I		Hinrunde	Halle:	NO				
					Datum: 08.12.2000				
Heimmannschaft: 30 <input type="button" value="−"/> 1 <input type="button" value="+"/> TSV Spandau 1860 I <input type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen			<input checked="" type="radio"/> Damen (Heim) <input checked="" type="radio"/> Herren (Heim) 43 <input type="button" value="−"/> 4 <input type="button" value="+"/> SG Emp.Brandenb.Tor IV <input checked="" type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen						
									
noch zu markierende Disziplinen für die Heimmannschaft 1.HE 2.HE 3.HE DE 1.HD 2.HD DD GD									
Gast-Mannschaft ist nicht angetreten !!!									
Name	1.HE	2.HE	3.HE	1.HD	2.HD	GD	Berechtigungs-Nr	Stamm-Mann.	
Beyer, Joachim	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	08-02335	0	99
Döhring, Rony	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	08-08230	0	2
Eichler, Detlef	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	08-02047	1	99
Freimark, Claudio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	08-05178	0	99
Gerth, Peter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	08-00247	2	2
Hammer, Peter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	08-07461	0	99
Hanschke, Diethelm	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	08-02591	1	2
Karp, Jürgen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	08-00393	1	99
Klinger, Sebastian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	08-08575	0	3

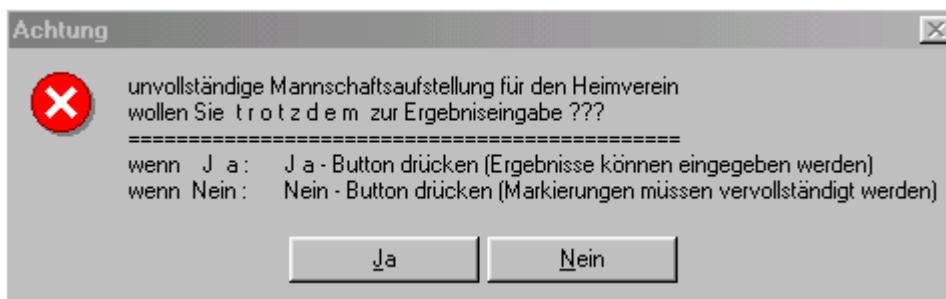
In diesem Beispiel wird darauf hingewiesen dass die **Gastmannschaft** nicht angetreten ist. Außerdem können jetzt die Damen und Herren der Heimmannschaft als Ersatzspieler markiert werden.

Da aber im Spielbericht keine Mannschaftsaufstellung vorhanden ist, werden auch **keine Ersatzspieler eingegeben**.

Durch Klicken auf den Button



erscheint folgender Hinweis:



Beim Drücken des "**Nein-Buttons**" könnten die Ersatzspieler eingegeben werden.

Beim Drücken des "**Ja-Buttons**" wird zur Ergebniseingabe (siehe unteres Beispiel) verzweigt.

Maske 600 **BMM (Spielergebniseingabe)** **06.08.2001**

Staffel: VERBANDSKLASSE I **Hinrunde** **Halle:** NO **Datum:** 08.12.2000

Heimmannschaft:
30 : 1 TSV Spandau 1860 I
 nicht angetreten zurückgezogen verloren

Gastmannschaft:
43 : 4 SG Emp.Brandenb.Tor IV
 nicht angetreten zurückgezogen verloren

Sieger **Punktergebnis** Heim : Gast **Satzergebnis** Heim : Gast **Spielergebnis** Heim : Gast

	1. S	2. S	3. S
1.HD	15 : 00	15 : 00	
DD	15 : 00	15 : 00	
2.HD	15 : 00	15 : 00	
DE	11 : 00	11 : 00	
GD	15 : 00	15 : 00	
1.HE	15 : 00	15 : 00	
2.HE	15 : 00	15 : 00	
3.HE	15 : 00	15 : 00	

die Gastmannschaft ist nicht angetreten; sie hat kampflos verloren !!!

In diesem Beispiel wird darauf hingewiesen dass die **Gastmannschaft** nicht angetreten ist. Außerdem wurden alle Disziplinen der Heimmannschaft als "**<< kampflos gewonnen >>**" gekennzeichnet und die Spielergebnisse schon eingetragen und rot markiert worden.

Durch Klicken auf den Button



werden die Spielergebnisse gespeichert und das Ergebnis wie im folgenden Beispiel angezeigt

Sieger	Punktergebnis Heim : Gast	Satzergebnis Heim : Gast	Spielergebnis Heim : Gast
TSV Spandau 1860 I	232 : 0	16 : 0	8 : 0

4.9.2.5.3 beide Mannschaften sind nicht angetreten

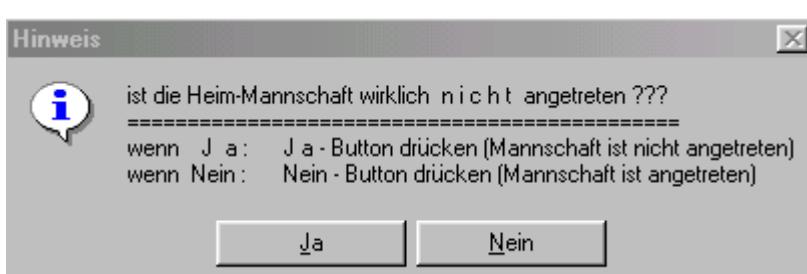
Es kann in absoluten Ausnahmefällen vorkommen dass lt. Spielbericht die Heim- und die Gastmannschaft nicht angetreten sind. In diesen seltenen Fällen muss folgendermaßen vorgegangen werden:

Vorgehensweise:

- markieren des Kontrollkästchens "nicht angetreten" für die Heim- und Gast-Mannschaft

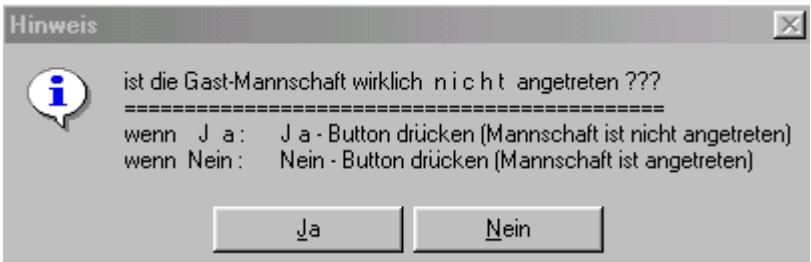
The screenshot shows the BMM (Spielergebniseingabe) software interface. At the top, it displays "Maske 600", "BMM (Spielergebniseingabe)", and the date "06.08.2001". Below this, there are fields for "Staffel: B - K L A S S E I", "Hinrunde", "Halle: BÜ", and "Datum: 28.09.2000". The main area is divided into two sections: "Heimmannschaft" and "Gastmannschaft". The "Heimmannschaft" section contains dropdown menus for "20" and "1", the team name "Märkischer SCI", and two checkboxes: one checked ("nicht angetreten") and one unchecked ("zurückgezogen"). The "Gastmannschaft" section also has dropdown menus for "40" and "5", the team name "SV Berliner Brauerei V", and two checkboxes: one checked ("nicht angetreten") and one unchecked ("zurückgezogen"). Below these sections is a table with columns for "Heimverein", "Gastverein", "Heim - Spieler", and "Gast - Spieler". The table lists eight players for each side. At the bottom, there are buttons for "Disziplin löschen", "neu", "Aufstellungen", and a help icon. A note at the bottom says: "bitte die im Spielbericht eingetragenen Spieler in die entspr. Disziplinen übernehmen und Button 'neu' drücken !!!". Two white arrows point upwards from the bottom of the "neu" button towards the checkboxes in the "Heimmannschaft" and "Gastmannschaft" sections.

Durch Klicken auf den Button erscheint folgender Hinweis:



Beim Drücken des "**Nein-Buttons**" (das Kontrollkästchen wurde versehentlich markiert) wird die Markierung (Häkchen) des Kontrollkästchens "nicht angetreten" gelöscht und es können die Spieler dieser Mannschaft eingegeben werden.

Beim Drücken des "**Ja-Buttons**" wird ein weitere Hinweis bez. der Gastmannschaft angezeigt.



Beim Drücken des "**Nein-Buttons**" wird die Markierung (Häkchen) des Kontrollkästchens "nicht angetreten" gelöscht und es können die Spieler dieser Mannschaft eingegeben werden.

Beim Drücken des "**Ja-Buttons**" wird sofort zur Ergebniseingabe (siehe unteres Beispiel) verzweigt.

BMM (Spielergebniseingabe) 06.08.2001

Staffel: B - K L A S S E I Hinrunde Halle: BÜ Datum: 28.09.2000

Heimmannschaft:
20 1 Märkischer SCI
 nicht angetreten zurückgezogen verloren

Gastmannschaft:
40 5 SV Berliner Brauerei V
 nicht angetreten zurückgezogen verloren

Sieger **Punktergebnis** **Satzergebnis** **Spielergebnis**
1. 00 : 00 00 : 00 00 : 00 00 : 00
2. 00 : 00 00 : 00 00 : 00 00 : 00
3. 00 : 00 00 : 00 00 : 00 00 : 00

beide Mannschaften sind nicht angetreten; beide erhalten 0:8 Punkte !!!

In diesem Beispiel wird darauf hingewiesen dass beide Mannschaften nicht angetreten sind und 0:8 Punkte erhalten. Außerdem sind die entspr. Spielergebnisse schon eingetragen und rot markiert worden.

Durch Klicken auf den Button



werden die Spielergebnisse gespeichert und das Ergebnis wie im folgenden Beispiel angezeigt

Sieger	Punktergebnis Heim Gast	Satzergebnis Heim Gast	Spielergebnis Heim Gast
Pseudo-Wertung	0 : 0	0 : 0	0 : 0

4.9.2.6 eine Mannschaft hat zurückgezogen

Das Zurückziehen einer Mannschaft bewirkt, dass diese Mannschaft in der lfd. Saison aus der Wertung fällt und nicht mehr spielberechtigt ist.
Diese Mannschaft kann nicht mehr durch "Formular BMM(Spielergebniseingabe)" aufgerufen werden, da sie dann nicht mehr spielberechtigt ist.

Vorgehensweise:

Durch Eingabe der Heim- und Gast-Vereins- und Mannschafts-Nr. und Drücken des Buttons "Aufstellung" wird das komplette Formular angezeigt, in dem die Stammspieler für eine Ergebnis-Neueingabe markiert werden müssten (siehe **Punkt 4.8.2.1**).

The screenshot shows the BMM (Spielergebniseingabe) form with the following details:

- Staffel:** C - K L A S S E I
- Hinrunde**
- Halle:** WU
- Datum:** 10.11.2000
- 06.08.2001** (highlighted in yellow)
- Heimmannschaft:** 39, 2, TuS Hohenschönhausen II
 - nicht angetreten
 - zurückgezogen
- Gastmannschaft:** 10, 4, SV Dresdenia IV
 - nicht angetreten
 - zurückgezogen
- Heimverein** and **Gastverein** sections showing team lineups.
- Heim - Spieler** and **Gast - Spieler** sections listing players with their names.

markieren des Kontrollkästchens "zurückgezogen" für die Mannschaft die zurückziehen möchte (im unteren Beispiel die Heimmannschaft).

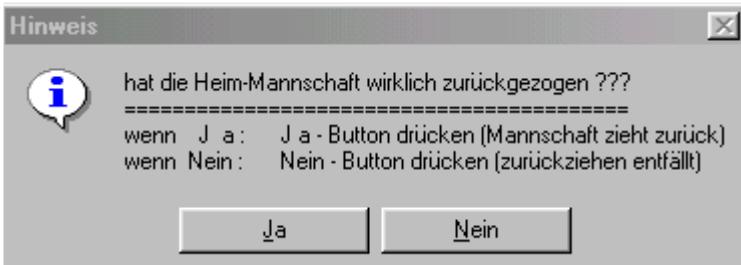
The screenshot shows the BMM (Spielergebniseingabe) form with the following details:

- Staffel:** C - K L A S S E I
- Hinrunde**
- Halle:** WU
- Datum:** 10.11.2000
- 06.08.2001** (highlighted in yellow)
- Heimmannschaft:** 39, 2, TuS Hohenschönhausen II
 - nicht angetreten
 - zurückgezogen
- Gastmannschaft:** 10, 4, SV Dresdenia IV
 - nicht angetreten
 - zurückgezogen
- A white arrow points from the bottom of the 'Heimmannschaft' section towards the 'neu' button.

Durch Klicken auf den Button



erscheint folgender Hinweis:



Beim Drücken des "**Nein-Buttons**" (das Kontrollkästchen wurde möglicherweise versehentlich markiert) wird die Markierung (Häkchen) des Kontrollkästchens "zurückgezogen" gelöscht und es können die Spieler beider Mannschaften eingegeben werden.

Beim Drücken des "**Ja-Buttons**" wird sofort zur Ergebniseingabe verzweigt.

In diesem Beispiel wird darauf hingewiesen dass die **Heimmannschaft** zurückgezogen hat. Außerdem wurde die Spielergebnisse schon eingetragen.

In diesem Beispiel wird darauf hingewiesen dass die **Heimmannschaft** nicht angetreten ist. Außerdem sind die Spielergebnisse schon eingetragen und rot markiert.

Durch Klicken auf den Button



werden die Spielergebnisse gespeichert und das Ergebnis wie im folgenden Beispiel angezeigt

S i e g e r	Punktergebnis Heim : Gast	Satzergebnis Heim : Gast	Spielergebnis Heim : Gast
Pseudo-Wertung	0 : 0	0 : 0	0 : 0

4.9.3 Verarbeiten der Ersatzspieler

4.9.3.1 Allgemeines

Dieses Unterformular wird benötigt um die Ersatzspieler jeder Mannschaft, die lt. Spielbericht an diesem Spiel teilgenommen haben, zu markieren und damit festzulegen.

Beim Wechsel in dieses Unterformular werden alle Stamm- und Ersatzspieler des Heim- und Gastvereins aus der BVBB-Stammdaten geladen, so dass alle diese Spieler als Ersatzspieler markiert werden können.

Nachdem alle **Stammspieler** für die Heim- und Gastmannschaft markiert wurden, wird nach dem Drücken des Buttons "neu" bzw. "ändern" das Unterformular in dem die Ersatzspieler markiert werden müssen, angezeigt.

M-Maske600

BMM (Spielergebniseingabe) 10.08.2001

Staffel: LANDESLIGA Hinrunde Halle: HH Datum: 10.11.2001

Heimmannschaft: 22 ▼ 1 ▼ BG Neukölln I <input type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen	Gastmannschaft: 90 ▼ 2 ▼ BG Lehrer/Brandenbg. II <input type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen
--	--

noch zu markierende Disziplinen für die Heimmannschaft		noch zu markierende Disziplinen für die Gastmannschaft		
3.HE	2.HD	2.HD	DD	
Name	3.HE	2.HD	Berechtigungs-Nr	Stamm-Mann.
Albrecht, Dennis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	08-06563 0	2
Altmann, Thiemo	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-06270 0	99
Baese, Thomas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-03653 0	6
Benhennour, Stephan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-03494 0	7
Bölter, Andreas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-01741 1	2
Bölter, Michael	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-01732 1	3
Bülow, Sven	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-06027 0	99
Ewald, Matthias	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-03486 0	99
Finger, Thomas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-03007 1	1
Gaudian, Bernhard	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-03028 0	4
Glaschke, Ronald	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-05782 0	1

neu ← Aufstellungen

bitte fehlende Disziplinen für Heim- und Gast-Mannschaft markieren und Button 'neu' drücken !!!

Im mittleren Teil des Formulars werden alle Spieler(innen) der Mannschaft angezeigt, die durch die entspr. Optionsgruppe markiert wurde (im oberen Beispiel alle Herren der Heimmannschaft).

Optionsgruppe Heimmannschaft



<input checked="" type="radio"/> Damen (Heim)
<input checked="" type="radio"/> Herren (Heim)

<input checked="" type="radio"/> Damen (Gast)
<input checked="" type="radio"/> Herren (Gast)

Optionsgruppe Gastmannschaft



Ob die Damen oder Herren der Heim- oder Gastmannschaft gerade angezeigt werden, ist an der schwarzen Schrift in der entspr. Optionsgruppe zu erkennen; die anderen Optionstexte haben gelbe Schrift.

Über den Spielern(innen) werden für die Heim- und Gastmannschaft die Disziplinen angezeigt, die noch nicht markiert wurden (im unteren Beispiel das 3.HE und das 2:HD für die Heimmannschaft und das 2.HD, das DD und das GD für die Gastmannschaft).

Ist eine Disziplin komplett markiert, wird die Anzeige dieser Disziplin gelöscht.

Heimmannschaft:	Gastmannschaft:
22 <input type="button" value="▼"/> 1 <input type="button" value="▼"/> BG Neukölln I	90 <input type="button" value="▼"/> 2 <input type="button" value="▼"/> BG Lehrer/Brandenburg. II
<input type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen	<input type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen
offene Disziplinen der Heimmannschaft	
noch zu markierende Disziplinen für die Heimmannschaft	
3.HE 2.HD	
Name	
Albrecht, Dennis	<input type="checkbox"/>
Altmann, Thimo	<input checked="" type="checkbox"/>
Berechtigungs-Nr	
08-06563	0
Stamm-Mann.	
2	
offene Disziplinen der Gastmannschaft	
noch zu markierende Disziplinen für die Gastmannschaft	
2.HD DD GD	

Neben jedem Spieler(in) werden **nur für diese Disziplinen** leere Kontrollkästchen angezeigt, die diese Spieler(innen) spielen könnten.

Im unteren Beispiel sind zwar bei der Gastmannschaft außer dem DD und GD noch das 2.HD als offene Disziplin angezeigt, da aber die Damen angezeigt werden, gibt es nur Kontrollkästchen für das DD und GD. Ist eine Disziplin komplett markiert, wird dieses Kontrollkästchen nicht mehr angezeigt.

Heimmannschaft:	Gastmannschaft:
22 <input type="button" value="▼"/> 1 <input type="button" value="▼"/> BG Neukölln I	90 <input type="button" value="▼"/> 2 <input type="button" value="▼"/> BG Lehrer/Brandenburg. II
<input type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen	<input type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen
noch zu markierende Disziplinen für die Heimmannschaft	
3.HE 2.HD	
Name	
Altmann, Sonja	<input type="checkbox"/>
Babenschneider, Susanne	<input checked="" type="checkbox"/>
Berechtigungs-Nr	
08-05846	0
Stamm-Mann.	
6	
noch zu markierende Disziplinen für die Gastmannschaft	
2.HD DD GD	
DD	
GD	

Durch Klicken auf den Button



kann zur Stammspielereingabe zurück gesprungen werden

Hier kann man sich noch einmal informieren welche Stammspieler eingesetzt wurden und evtl. noch Änderungen vornehmen, die durch Drücken des Buttons "neu" bzw. "ändern" gespeichert werden.

wurden keine Änderungen vorgenommen, kann durch Klicken auf den Button



kann von der Stammspielereingabe wieder zur Ersatzspielereingabe zurück gesprungen werden

4.9.3.2 Markieren der Ersatzspieler

Nachdem alle **Stammspieler** für die Heim- und Gastmannschaft markiert wurden, wird nach dem Drücken des Buttons "neu" bzw. "ändern" das Unterformular in dem die Ersatzspieler markiert werden müssen, angezeigt.

M-Maske600

BMM (Spielergebniseingabe) 10.08.2001

Staffel: LANDES LIGA Hinrunde Halle: HH Datum: 10.11.2001

Heimmannschaft:	Gastmannschaft:
22 1 BG Neukölln I	90 2 BG Lehrer/Brandenbg. II
<input type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen	<input type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen

noch zu markierende Disziplinen für die Heimmannschaft		noch zu markierende Disziplinen für die Gastmannschaft		
3.HE	2.HD	2.HD	DD GD	
Name	3.HE	2.HD	Berechtigungs-Hr	Stamm-Mann
Albrecht, Dennis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	08-06563 0	2
Altmann, Thimo	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-06270 0	99
Baese, Thomas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-03653 0	6
Benennour, Stephan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-03494 0	7
Bölter, Andreas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-01741 1	2
Bölter, Michael	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-01732 1	3
Bülow, Sven	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-06027 0	99
Ewald, Matthias	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-03486 0	99
Finger, Thomas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-03007 1	1
Gaudian, Bernhard	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-03028 0	4
Glaschke, Ronald	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-05782 0	1

neu  Aufstellungen 

bitte fehlende Disziplinen für Heim- und Gast-Mannschaft markieren und Button 'neu' drücken !!!

Markieren der Disziplin-Kontrollkästchen für die Spieler und Spielerinnen der Heim- und Gastmannschaft die lt. Spielbericht als Ersatzspieler eingetragen wurden.

4.9.3.2.1 alle Disziplinen sind lt. Spielbericht ausgetragen worden

Sind alle Spieler einer Mannschaft (Stamm- und Ersatzspieler) markiert, wird die Optionsgruppe dieser Mannschaft gelöscht und eine entspr. Text eingeblendet.

Staffel: LANDES LIGA Hinrunde Halle: HH Datum: 10.11.2001

Heimmannschaft:	Gastmannschaft:
22 1 BG Neukölln I	90 2 BG Lehrer/Brandenbg. II
<input type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen	<input type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen

alle Disziplinen der Heimmannschaft sind markiert  noch zu markierende Disziplinen für die Gastmannschaft 2.HD DD GD

Sind alle Spieler beider Mannschaften (Stamm- und Ersatzspieler) markiert, sind beide Optionsgruppen ausgeblendet und für beide Mannschaften ein entspr. Text eingeblendet.

Staffel:	LANDES LIGA	Hinrunde	Halle:	HH	Datum:	10.11.2001
Heimmannschaft:			Gastmannschaft:			
22	1	BG Neukölln I	90	2	BG Lehrer/Brandenburg. II	
<input type="checkbox"/> nicht angetreten	<input type="checkbox"/> zurückgezogen		<input type="checkbox"/> nicht angetreten	<input type="checkbox"/> zurückgezogen		
alle Disziplinen der Heimmannschaft sind markiert				alle Disziplinen der Gastmannschaft sind markiert		

Durch Klicken auf den Button



werden die markierten Ersatzspieler den Mannschaften zugeordnet und zur Eingabe der Spielergebnisse gesprungen

M-Maske600

Maske 600		BMM (Spielergebniseingabe)				13.08.2001
Staffel:	LANDES LIGA	Hinrunde	Halle:	HH	Datum:	10.11.2001
Heimmannschaft:			Gastmannschaft:			
22	1	BG Neukölln I	90	2	BG Lehrer/Brandenburg. II	
<input type="checkbox"/> nicht angetreten	<input type="checkbox"/> zurückgezogen	<input type="checkbox"/> verloren	<input type="checkbox"/> nicht angetreten	<input type="checkbox"/> zurückgezogen	<input type="checkbox"/> verloren	
1.HD	Glaschke / Hövel, von der	Kohnke / Bolduan	1.			3.
DD	Bürger / Kapps	Lindner / Babenschneider				
2.HD	Roscher / Albrecht	Hafez / Brummer				
DE	Marquardt, Melanie	Lindner, Tanja				
GD	Roscher / Marquardt	Brummer / Babenschneider				
1.HE	Glaschke, Ronald	Kohnke, Marcus				
2.HE	Hövel, von der, Erling	Bolduan, Bernd				
3.HE	Albrecht, Dennis	Hafez, Mahjed				
S i e g e r			Punktergebnis	Satzergebnis	Spielergebnis	
			Heim : Gast	Heim : Gast	Heim : Gast	
<input type="button" value="neu"/> <input type="button" value="←"/> <input type="button" value="Aufstellungen"/> <input type="button" value="→"/>						
Bitte die Spielergebnisse lt. Spielbericht eintragen und Button 'neu' drücken !!!						

4.9.3.2.2 es wurden nicht alle Disziplinen sind lt. Spielbericht ausgetragen

Es kommt häufig vor das nicht alle Disziplinen lt. Spielbericht gespielt wurden da Spieler gefehlt haben oder nicht einsatzfähig sind.

In diesem Fall können natürlich auch nicht alle Disziplinen mit Ersatzspielern markiert werden.

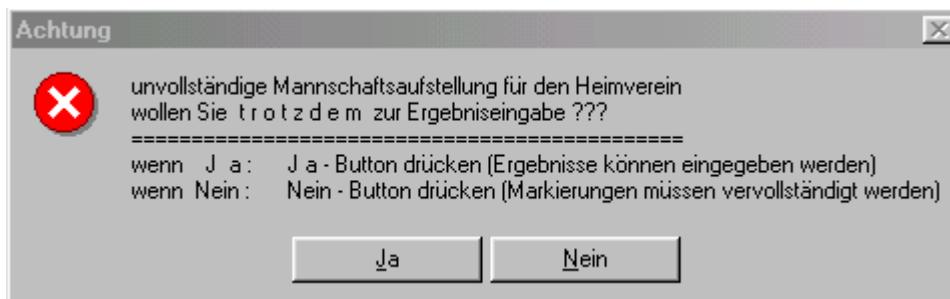
Im unteren Beispiel fehlte bei der Heimmannschaft BG Neukölln I ein Herr sodass das 3.HE und das 2.HD nicht ausgetragen wurde. Damit kann auch kein Ersatzspieler markiert werden.

The screenshot shows the BMM (Spielergebniseingabe) software interface. At the top, it displays "Maske 600", the date "14.08.2001", and various input fields for the competition ("Staffel: LANDESLIGA"), round ("Hinrunde"), hall ("Halle: HH"), and date ("Datum: 10.11.2001"). Below these, the "Heimmannschaft" (Home Team) is listed with 22 players, 1 coach, and BG Neukölln I as the club. The "Gastmannschaft" (Guest Team) is listed with 90 players, 2 coaches, and BG Lehrer/Brandenbg. II as the club. A note indicates that all disciplines of the guest team are marked. In the main table, under the heading "noch zu markierende Disziplinen für die Heimmannschaft" (Disciplines still to be marked for the home team), the 3.HE and 2.HD positions are highlighted in green. The table lists three players: Albrecht, Dennis; Altmann, Thimo; and Baese, Thomas. The 3.HE position for Dennis Albrecht has an unchecked checkbox, while the 2.HD position for Thimo Altmann has a checked checkbox. The 3.HE position for Thomas Baese also has a checked checkbox. The table includes columns for Name, 3.HE, 2.HD, Berechtigungs-Nr (Authorization No.), and Stamm-Mann (Starting Player).

Durch Klicken auf den Button



werden die markierten Ersatzspieler den Mannschaften zugeordnet und folgende Warnmeldung angezeigt:



Beim Drücken des "**Nein-Buttons**" könnten die Ersatzspieler eingegeben werden.

Beim Drücken des "**Ja-Buttons**" wird zur Ergebniseingabe (siehe unteres Beispiel) verzweigt. Dabei werden automatisch alle nicht markierten Disziplinen als "<<<< kampflos >>>" und das Spielergebnis mit 2x 0:15 bzw. 0:11 für die Mannschaft mit den fehlenden Spielern gekennzeichnet.

Maske 600

BMM (Spielergebniseingabe)

14.08.2001

Staffel: LANDESLIGA

Hinrunde

Halle:

HH

Datum:

10.11.2001

Heimmannschaft:

22 1 BG Neukölln I

 nicht angetreten zurückgezogen verloren

Damen (Heim)

Herren (Heim)

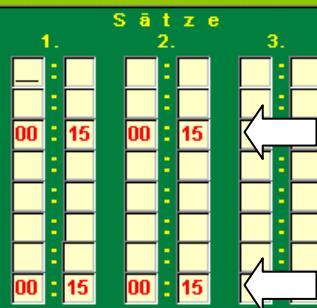
Gastmannschaft:

90 2 BG Lehrer/Brandenbg. II

 nicht angetreten zurückgezogen verloren

1.HD	Glaschke / Höwel, von der
DD	Bürger / Kapps
2.HD	<<< kampflos >>>
DE	Bürger, Katharina
GD	Zahn / Kapps
1.HE	Glaschke, Ronald
2.HE	Höwel, von der, Erling
3.HE	<<< kampflos >>>

Kohnke / Bolduan
Guth / Lindner
Hafez / Boettcher
Guth, Katja
Boettcher / Lindner
Kohnke, Marcus
Bolduan, Bernd
Hafez, Mahjed



S i e g e r

Punktergebnis
Heim GastSatzergebnis
Heim GastSpielergebnis
Heim Gast

neu



Aufstellungen



Bitte die Spielergebnisse lt. Spielbericht eintragen und Button 'neu' drücken !!!

4.9.3.3 Rückgängigmachen der markierten Ersatzspieler

Hat man versehentlich einen Ersatzspieler markiert der nicht im Spielbericht stand oder möchte man sich die markierten Ersatzspieler anzeigen lassen ist das nicht ohne weiteres möglich denn die markierten Kontrollkästchen sind nicht mehr sichtbar.

Durch Markieren (Häkchen) des **Kontrollkästchen neben dem "neu-Button"** werden alle möglichen Kontrollkästchen je Spieler(in) und die Optionsgruppen für die Heim- und Gastmannschaft eingeblendet (siehe Pfeile im unteren Beispiel).

Name	1.HE	2.HE	3.HE	DE	1.HD	2.HD	DD	GD	Berechtigungs-Nr	Stamm-Mann
Adermann, Thomas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	08-05882	0					
Boettcher, Ben	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	08-03590	0					
Bolduan, Bernd	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	01-36982	0					
Brummer, Thorsten	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	08-06569	0				
Brünner, Michael	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	08-05830	0					
Czink, Stefan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	08-08319	0					
Deutschmann, Frank	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	08-07720	0					
Eilers, Hartmut	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	08-06494	0					
Ensrud, Kai	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	08-04424	0					
Fabian, Bernd	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	08-00555	1					
Fischer, Marc	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	08-09365	0					

Durch Anklicken der gewünschten Option (Damen Heim, Herren Heim, Damen Gast oder Herren Gast) in den Optionsgruppen können alle markierten Ersatzspieler neu angezeigt werden.

Um die **gewünschte Markierung rückgängig** zu machen muss auf das entspr. Kontrollkästchen geklickt werden; das Häkchen verschwindet und die fehlende Disziplin wird wieder eingeblendet.
Im unteren Beispiel wird das Häkchen für das 2.HD des Ersatzspieler Brummer, Thorsten weggenommen; man erkennt welche Disziplin für Gastmannschaft noch nicht markiert wurde.

Heimmannschaft:						Gastmannschaft:					
22	1	BG Neukölln I				90	2	BG Lehrer/Brandenbg. II			
<input type="checkbox"/> nicht angetreten	<input type="checkbox"/> zurückgezogen					<input checked="" type="checkbox"/> Damen (Heim)	<input checked="" type="checkbox"/> Herren (Heim)				
						<input checked="" type="checkbox"/> Damen (Gast)	<input checked="" type="checkbox"/> Herren (Gast)				
alle Disziplinen der Heimmannschaft sind markiert											
→ noch zu markierende Disziplinen für die Gastmannschaft 2.HD											
Name	1.HE	2.HE	3.HE	DE	1.HD	2.HD	DD	GD	Berechtigungs-Nr	Stamm-Mann.	
Adermann, Thomas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	08-05882	0	6
Boettcher, Ben	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-03590	0	2
Bolduan, Bernd	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	01-36982	0	2
Brummer, Thorsten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-06569	0	99
Brünner, Michael	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-05830	0	6
Czink, Stefan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-08319	0	99
Deutschmann, Frank	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-07720	0	5
Eilers, Hartmut	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	08-06494	0	6

Durch nochmaliges Anklicken des **Kontrollkästchen neben dem "neu-Button"** werden wieder alle möglichen Kontrollkästchen je Spieler(in) und die Optionsgruppen für die Heim- und Gastmannschaft ausgeblendet.

Heimmannschaft:						Gastmannschaft:						
22	1	BG Neukölln I				90	2	BG Lehrer/Brandenbg. II				
<input type="checkbox"/> nicht angetreten	<input type="checkbox"/> zurückgezogen					<input checked="" type="checkbox"/> Damen (Gast)	<input checked="" type="checkbox"/> Herren (Gast)					
alle Disziplinen der Heimmannschaft sind markiert												
↑ noch zu markierende Disziplinen für die Gastmannschaft 2.HD												
Name	2.HD						Berechtigungs-Nr		Stamm-Mann.			
Adermann, Thomas	<input type="checkbox"/>						08-05882		0		6	
Boettcher, Ben	<input checked="" type="checkbox"/>						08-03590		0		2	
Bolduan, Bernd	<input checked="" type="checkbox"/>						01-36982		0		2	
Brummer, Thorsten	<input type="checkbox"/>						08-06569		0		99	
Brünner, Michael	<input checked="" type="checkbox"/>						08-05830		0		6	
Czink, Stefan	<input checked="" type="checkbox"/>						08-08319		0		99	
Deutschmann, Frank	<input checked="" type="checkbox"/>						08-07720		0		5	
Eilers, Hartmut	<input checked="" type="checkbox"/>						08-06494		0		6	
Ensrud, Kai	<input checked="" type="checkbox"/>						08-04424		0		99	
Fabian, Bernd	<input checked="" type="checkbox"/>						08-00555		1		4	
Fischer, Marc	<input checked="" type="checkbox"/>						08-09365		0		5	
<input type="button" value="neu"/> <input type="checkbox"/> <input type="button" value="←"/> <input type="button" value="Aufstellungen"/> <input type="button" value="!"/>												
↓ bitte fehlende Disziplinen für Heim- und Gast-Mannschaft markieren und Button 'neu' drücken !!!												

4.9.3.4 im Spielbericht angegebene Ersatzspieler fehlen bei der Spielerauswahl

Dafür kann es 3 Möglichkeiten geben:

- der angegebene Ersatzspieler **ist im Verein**, spielberechtigt aber nicht als Ersatzspieler zuordnet.
- der angegebene Ersatzspieler **ist im Verein**, aber nicht spielberechtigt
- der angegebene Ersatzspieler **ist nicht im Verein**.

In allen Fällen ist der Spieler für diese BMM nicht zugelassen, d.h. das Spiel muss mit 0:8 als verloren gewertet werden.

Um diese seltene Ausnahme richtig zu regeln, ist folgende, zugegebene umständliche Vorgehensweise nötig:

- Beenden des Formulars "BMM-Ergebniseingabe" (Maske 600); es erfolgt ein Rücksprung zum Formular "BVBB-Mannschaftsmeisterschaft" (Maske 10)
- Drücken des Buttons "Mannschaftsverwaltung"; es erfolgt ein Sprung zum Formulars "BMM-Mannschaftsverwaltung" (Maske 200)
- Anklicken oder Eingeben des Vereins des fehlenden Spielers sowie Anklicken des Begriffs "Ersatzspieler" im Kombinationsfeld "Mannschaft" und drücken des Buttons "Spielerauswahl"; es werden **alle spielberechtigten Spieler(innen)** dieses Vereins angezeigt

wird der fehlende Spieler angezeigt, d.h. der Spieler ist im Verein und spielberechtigt, muss folgendermaßen vorgegangen werden:

- Markieren des fehlenden Spielers durch Doppelklick auf seinen Namen.
Wird dabei die Fehlermeldung angezeigt dass der Spieler(in) schon für eine Mannschaft spielberecht ist, muss ab hier so vorgegangen werden als wenn der fehlende Spieler nicht im Verein ist.
- Eingeben des Datums "31.12.20" in das Feld "ab Datum" (dadurch wäre der Spieler erst ab den 31.12.2020 spielberechtigt)
- Drücken des Buttons "neu" um den neuen Ersatzspieler zu speichern
- Beenden des Formulars "BMM-Mannschaftsverwaltung" (Maske 200); es erfolgt ein Rücksprung zum Formular "BVBB-Mannschaftsmeisterschaft" (Maske 10)
- Drücken des Buttons "Ergebniseingabe"); es erfolgt ein Sprung zum Formulars "BMM-Ergebniseingabe" (Maske 600)
- Eingeben oder Anklicken des Heim- und Gast-Vereins und –Mannschaft und drücken des Buttons "Aufstellungen"
- Eingeben der Stamm- und Ersatzspieler lt. Spielbericht (der neu aufgenommene Ersatzspieler wird jetzt mit den anderen Ersatzspielern angezeigt)
- Drücken des Buttons "neu"; es erfolgt ein Sprung zur Spielergebniseingabe.

nach dem Eingeben und Speichern aller Spielergebnisse stellt der Rechner fest, dass ein Ersatzspieler erst ab dem 31.12.2020 spielberechtigt ist, und wertet das Spiel mit 0:8 Punkten als verloren.

wird der fehlende Spieler nicht angezeigt, d.h. der Spieler ist im Verein und nicht spielberechtigt oder er ist nicht im Verein, muss folgendermaßen vorgegangen werden:

- Beenden des Formulars "BMM-Mannschaftsverwaltung" (Maske 200); es erfolgt ein Rücksprung zum Formular "BVBB-Mannschaftsmeisterschaft" (Maske 10)
- Drücken des Buttons "Ergebniseingabe"); es erfolgt ein Sprung zum Formulars "BMM-Ergebniseingabe" (Maske 600)
- Eingeben oder Anklicken des Heim- und Gast-Vereins und –Mannschaft und drücken des Buttons "Aufstellungen"

- Eingeben der Stamm- und Ersatzspieler lt. Spielbericht (die Disziplinen die der fehlende Ersatzspieler gespielt hat, bleiben frei)
- Drücken des Buttons "neu"; es erfolgt ein Sprung zur Spielergebniseingabe.
- Beantworten der Frage, ob trotz unvollständiger Mannschaftsaufstellung zur Ergebniseingabe gesprungen werden soll, mit "Ja"; es erfolgt der Sprung zur Spielergebniseingabe wobei die fehlenden Disziplinen schon als "<<< kampflos >>>" markiert wurden .

Um dem Rechner mitzuteilen dass nicht nur diese Disziplinen als verloren gewertet werden müssen, muss die entspr. Mannschaft als verloren gekennzeichnet werden.

Das geschieht durch Markieren (Häkchen setzen) des Kontrollkästchens "verloren" der entspr. Mannschaft (im unteren Beispiel der Heimmannschaft).

M-Maske600

BMM (Spielergebniseingabe)

15.08.2001

Staffel: LANDESLIGA Hinrunde Halle: HH Datum: 10.11.2001

Heimmannschaft:	22	1	BG Neukölln I	Damen (Heim)	Gastmannschaft:	90	2	BG Lehrer/Brandenburg. II
<input type="checkbox"/> nicht angetreten	<input type="checkbox"/> zurückgezogen	<input checked="" type="checkbox"/> verloren	<input type="checkbox"/> nicht angetreten	<input type="checkbox"/> zurückgezogen	<input type="checkbox"/> verloren			

1.HD	Glaschke / Hövel, von der	Kohnke / Bolduan	1.	2.	3.
DD	Bürger / Kapps	Guth / Lindner	00	15	00
2.HD	<<< kampflos >>>	Hafez / Boettcher	00	15	00
DE	Bürger, Katharina	Guth, Katja	00	15	00
GD	Zahn / Kapps	Boettcher / Lindner	00	15	00
1.HE	Glaschke, Ronald	Kohnke, Marcus	00	15	00
2.HE	Hövel, von der, Erling	Bolduan, Bernd	00	15	00
3.HE	<<< kampflos >>>	Hafez, Mahjed	00	15	00

Sieger Punktergebnis Satzergebnis Spielergebnis
 Heim Gast Heim Gast Heim Gast

neu **Aufstellungen**

Bitte die Spielergebnisse lt. Spielbericht eintragen und Button 'neu' drücken !!!

- Eingeben der restlichen Spielergebnisse .

- Durch Klicken auf den Button



wird ein neues Unterformular mit Fehlermeldungen angezeigt in dem auf den Fehler selbst und auf die entspr. Konsequenzen verwiesen wird

M-Maske600

Maske 600		BMM (Spielergebniseingabe)			15.08.2001	
Staffel:	LANDESLIGA	Hinrunde	Halle:	HH	Datum:	10.11.2001
Heimmannschaft: 22 <input type="button" value="▼"/> 1 <input type="button" value="▼"/> BG Neukölln I <input type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen <input checked="" type="checkbox"/> verloren		<input checked="" type="radio"/> Damen (Heim) <input checked="" type="radio"/> Herren (Heim)		Gastmannschaft: 90 <input type="button" value="▼"/> 2 <input type="button" value="▼"/> BG Lehrer/Brandenbg. II <input type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen <input type="checkbox"/> verloren		
Heimmannschaft : das 3. HE ist nicht spielberechtigt; das ganze Spiel ist mit 8:0 verloren ! Spieler n i c h t zur BMM gemeldet, oder n i c h t in diesem Verein ! das 2. HD ist nicht spielberechtigt; das ganze Spiel ist mit 8:0 verloren ! Spieler n i c h t zur BMM gemeldet, oder n i c h t in diesem Verein !						
Drücken des Pfeil-links-Buttons bewirkt den Rücksprung zur Ergebniseingabe !!!						

- Durch Klicken auf den Button



wird zu Ergebniseingabe zurückgesprungen in der alle **gespeicherten** Ergebnisse entsprechend der Fehlermeldung korrigiert wurden.

Heimmannschaft:			Gastmannschaft:		
22	1	BG Neukölln I	90	2	BG Lehrer/Brandenbg. II
<input type="checkbox"/> nicht angereten	<input type="checkbox"/> zurückgezogen	<input type="checkbox"/> verloren	<input type="checkbox"/> nicht angereten	<input type="checkbox"/> zurückgezogen	<input type="checkbox"/> verloren
1.HD		Kohnke / Bolduan	1.	15	
DD		Guth / Lindner	2.	15	
2.HD	Mannschaft	Hafez / Boettcher	3.	15	
DE	hat	Guth, Katja		11	
GD	verloren	Boettcher / Lindner		15	
1.HE		Kohnke, Marcus		15	
2.HE		Bolduan, Bernd		15	
3.HE		Hafez, Mahied		15	
S i e g e r			Punktergebnis		
BG Lehrer/Brandenbg. II			Heim	Gast	
0 : 232			0	: 16	
			0	: 8	
die Aufstellung der Heimmannschaft war falsch; sie hat 0:8 verloren !!!					

4.9.4 Eingabe der einzelnen Spielergebnisse

4.9.4.1 Allgemeines

Nachdem alle Stamm- und Ersatzspieler der Heim- und Gastmannschaft eingegeben wurden, wird automatisch zur Eingabe der Spielergebnisse verzweigt.

Mit diesem Unterformular können folgende Funktionen ausgeführt werden:

4.8.4.2 Neueingabe von Spielergebnissen lt. Spielbericht

4.8.4.3 Korrigieren von Spielergebnissen

Die Reihenfolge der Disziplinen und damit die Eingabe der Spielergebnisse erfolgt in der gleichen Reihenfolge wie im Spielbericht vermerkt, d.h. zuerst das 2.HD dann das DD, das 1.HD usw.

Die Disziplinen nicht angetretener Spieler werden für diese Mannschaft als kampflos, mit dem entspr. Spielergebnis gekennzeichnet, d.h. diese Spielergebnisse brauchen nicht mehr eingetragen zu werden.

Nach dem Eingeben des Spielergebnisses des 2. Satzes erkennt das System ob ein 3. Satz gespielt wurde; in diesem Fall können die Ergebnisse des 3. Satzes sofort eingegeben werden. Sind nur 2 Sätze in dieser Disziplin gespielt worden, wird sofort zur Ergebniseingabe der nächste Disziplin gesprungen.

Durch Drücken des **Buttons Rücksprung** (dicker Pfeil nach links) springt der Rechner in das **Ersatzspielerseingabe- bzw. Stammspielereingabeunterformular** zurück, in dem jederzeit noch die Stamm- bzw. Ersatzspieler geändert werden können.

Bevor die Disziplinen und Mannschaftsaufstellungen auf Richtigkeit überprüft werden, müssen erst alle Spielergebnisse sachlich richtig eingegeben worden sein. Ist ein Spielergebnis nicht plausibel wird der Cursor auf das entspr. Spielergebnis gesetzt und es wird ein Fehlertext angezeigt; der Fehler muss erst korrigiert werden.

Durch das Drücken des **Buttons "neu" bzw. "ändern"** nach kompletter Ergebniseingabe werden die Mannschaftsaufstellungen und die eingesetzten Spieler überprüft. Werden bei dieser Überprüfung ein oder mehrere Fehler festgestellt, so wird automatisch in ein **Fehlerunterformular** verzweigt, in dem auf die Fehler der Heim- oder/und Gastmannschaft hingewiesen wird. Gleichzeitig werden diese Fehler auch noch in eine Tabelle geschrieben, die als Grundlage zur automatischen Briefschreibung an der Heim- und Gastverein dient (näheres siehe **Punkt 4.9.5**).

Durch Drücken des **Buttons Rücksprung** (dicker Pfeil nach links) springt der Rechner in das **Ergebniseingabeformular** zurück, in dem die eingegebenen Spielergebnisse der entspr. Disziplinen vom Rechner automatisch richtiggestellt wurden (d.h. als verloren gewertet).

Generell wird so vorgegangen, dass ein Spiel bei dem ein nicht spielberechtigter Spieler eingesetzt wurde (z.B. ein Stammspieler hat in einer niedrigeren Mannschaft als Ersatz gespielt oder ein Jugendlicher wurde eingesetzt obwohl an diesem Tag ein Jugendturnier stattgefunden hat usw.) mit 0:8 verloren geht.

Bei einer falschen Mannschaftsaufstellung dagegen, werden nur die falsch aufgestellten Disziplinen als verloren gewertet.

Das Eintragen der Spielergebnisse muss nach den bekannten Regeln erfolgen:

- je Disziplin 2 Gewinnsätze, d.h. auch wenn eine Disziplin nicht fertig gespielt wird, muss das entspr. Spielergebnis eingetragen werden
- der Gewinner des Satzes muss 15 Punkte (bei den Damen 11 Punkte) haben, bei einer Verlängerung 17 Punkte (bei den Damen 12 Punkte); der Verlierer die entspr. Punkte (ein Ergebnis von z.B. 17:07 bei den Herren oder 12:8 bei den Damen ist nicht möglich)
- alle Disziplinen müssen ausgefüllt werden

4.9.4.2 Neueingabe von Spielergebnissen lt. Spielbericht

Nachdem alle Stamm- und Ersatzspieler der Heim- und Gastmannschaft eingegeben wurden, wird automatisch zur Eingabe der Spielergebnisse verzweigt.

M-Maske600

BMM (Spielergebniseingabe) 17.08.2001

Staffel: LANDESLIGA **Rückrunde:** **Halle:** BS **Datum:** 20.01.2002

Heimmannschaft: 32 <input type="button" value="▼"/> 1 <input type="button" value="▼"/> BC Tempelhof I <input type="checkbox"/> nicht angereten <input type="checkbox"/> zurückgezogen <input type="checkbox"/> verloren	Gastmannschaft: 15 <input type="button" value="▼"/> 1 <input type="button" value="▼"/> VfB Hermsdorf I <input type="checkbox"/> nicht angereten <input type="checkbox"/> zurückgezogen <input type="checkbox"/> verloren
Sieger Punktergebnis Satzergebnis Spielergebnis Heim Gast Heim Gast Heim Gast : : : 	
S ä t z e 1. 2. 3. 	
n e u Aufstellungen	
Bitte die Spielergebnisse lt. Spielbericht eintragen und Button 'n e u' drücken !!!	

Eingeben der Spielergebnisse lt. Spielbericht wie unter allgemeines (**Punkt 4.8.4.1**) beschrieben.

1.HD Berndt, Alex / Wuttke DD Hafez / Siwek 2.HD Berndt, Mark / Senftleben DE Hafez, Katrin GD Senftleben / Siwek 1.HE Berndt, Alexander 2.HE Wuttke, Andreas 3.HE Berndt, Markus	Senkel / Kühnke Baum / Lellinger Lamprecht / Schwoch Baum, Jacqueline Schwoch / Lellinger Senkel, Stefan Kühnke, Ralf Lamprecht, Björn	S ä t z e 1. 2. 3. 15 : 12 15 : 13 17 : 16 15 : 06 13 : 15 12 : 15 12 : 15 14 : 15 11 : 15 11 : 09 11 : 04 12 : 15 05 : 15 15 : 12 12 : 15 15 : 13 15 : 10 11 : 15 11 : 15 13 : 15 12 : 15 15 : 11 09 : 15 12 : 15
--	---	--

Durch Klicken auf den Button



werden die Mannschaftsaufstellungen und Spielergebnisse plausibilisiert und die Daten gespeichert

4.9.4.2.1 Mannschaftsaufstellungen sind richtig

Sind alle Spielergebnisse richtig eingetragen und stellt der Rechner bei den Mannschaftsaufstellungen beider Mannschaften keine Fehler fest, so werden die Daten gespeichert und der Rechner weist das komplette Spielergebnis auf dem Bildschirm aus.

M-Maske600

Maske 600		BMM (Spielergebniseingabe)										17.08.2001																																																																																																																							
Staffel:	LANDESLIGA				Rückrunde		Halle:	BS	Datum:	20.01.2002																																																																																																																									
Heimmannschaft: 32 <input type="button" value="▼"/> 1 <input type="button" value="▼"/> BC Tempelhof I <input type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen <input type="checkbox"/> verloren					Gastmannschaft: 15 <input type="button" value="▼"/> 1 <input type="button" value="▼"/> VfB Hermsdorf I <input type="checkbox"/> nicht angetreten <input type="checkbox"/> zurückgezogen <input type="checkbox"/> verloren																																																																																																																														
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th colspan="12" style="background-color: #008000; color: white; font-weight: bold;">S ä t z e</th> </tr> <tr> <th colspan="4">1.</th> <th colspan="4">2.</th> <th colspan="4">3.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>15</td><td>:</td><td>12</td><td></td><td>15</td><td>:</td><td>13</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>15</td><td>:</td><td>06</td><td></td><td>13</td><td>:</td><td>15</td><td></td><td>17</td><td>:</td><td>16</td><td></td> </tr> <tr> <td>12</td><td>:</td><td>15</td><td></td><td>14</td><td>:</td><td>15</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>11</td><td>:</td><td>09</td><td></td><td>11</td><td>:</td><td>04</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>05</td><td>:</td><td>15</td><td></td><td>15</td><td>:</td><td>12</td><td></td><td>12</td><td>:</td><td>15</td><td></td> </tr> <tr> <td>15</td><td>:</td><td>13</td><td></td><td>15</td><td>:</td><td>10</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>11</td><td>:</td><td>15</td><td></td><td>13</td><td>:</td><td>15</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>15</td><td>:</td><td>11</td><td></td><td>09</td><td>:</td><td>15</td><td></td><td>12</td><td>:</td><td>15</td><td></td> </tr> </tbody> </table> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> S i e g e r Punktergebnis Satzergebnis Spielergebnis </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> Heim Gast Heim Gast Heim Gast </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> Unentschieden 245 : 241 10 : 9 4 : 4 </div>												S ä t z e												1.				2.				3.				15	:	12		15	:	13						15	:	06		13	:	15		17	:	16		12	:	15		14	:	15						11	:	09		11	:	04						05	:	15		15	:	12		12	:	15		15	:	13		15	:	10						11	:	15		13	:	15						15	:	11		09	:	15		12	:	15	
S ä t z e																																																																																																																																			
1.				2.				3.																																																																																																																											
15	:	12		15	:	13																																																																																																																													
15	:	06		13	:	15		17	:	16																																																																																																																									
12	:	15		14	:	15																																																																																																																													
11	:	09		11	:	04																																																																																																																													
05	:	15		15	:	12		12	:	15																																																																																																																									
15	:	13		15	:	10																																																																																																																													
11	:	15		13	:	15																																																																																																																													
15	:	11		09	:	15		12	:	15																																																																																																																									
<input style="margin-right: 10px; border: 1px solid black; padding: 2px 10px;" type="button" value="Aufstellungen"/> <input style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;" type="button" value="I+"/>																																																																																																																																			
Bitte neue Mannschaften eingeben oder Maske beenden !!!																																																																																																																																			

Die Ergebniseingabe für diese Spielansetzung ist nun komplett abgeschlossen und es kann eine neue Spielansetzung eingegeben werden.

4.9.4.2.2 Mannschaftsaufstellungen sind falsch

Sind alle Spielergebnisse richtig eingetragen und stellt der Rechner bei den Mannschaftsaufstellungen beider Mannschaften ein oder mehrere Fehler fest, so wird automatisch in ein **Fehlerunterformular** verzweigt, in dem auf die Fehler der Heim- oder/und Gastmannschaft hingewiesen wird. Gleichzeitig werden diese Fehler auch noch in eine Tabelle geschrieben, die als Grundlage zur automatischen Briefschreibung an der Heim- und Gastverein dient (näheres siehe **Punkt 4.9.5**).

Im unteren Beispiel wurden bei der Heimmannschaft die beide ersten HE nicht in der Reihenfolge wie in der Mannschaftsaufstellung vorgeschrieben, aufgestellt. Auch bei der Gastmannschaft wurde die Mannschaftsaufstellung nicht beachtet; die beiden HD wurden vertauscht.

The screenshot shows the BMM (Spielergebniseingabe) software interface. At the top, it displays "Maske 600" and "BMM (Spielergebniseingabe)" with the date "17.08.2001". Below this, it shows the competition as "LANDES LIGA", "Rückrunde", "Halle: BS", and the date "Datum: 20.01.2002". The "Heimmannschaft" section lists "32" and "1" as scores, with "BC Tempelhof I" as the team. The "Gastmannschaft" section lists "15" and "1" as scores, with "VfB Hermsdorf I" as the team. Both sections have checkboxes for "nicht angetreten", "zurückgezogen", and "verloren". The main table lists players for both teams. The Heimmannschaft table has arrows pointing to the right from the 1.HD and 2.HE positions, indicating errors. The Gastmannschaft table has arrows pointing to the left from the 1.HD and 2.HE positions. To the right of the table is a 3x3 grid labeled "Sätze" (Sets) with scores: 1. (12, 15), 2. (09, 15), 3. (17, 16). At the bottom, there are buttons for "neu" and "ändern".

Durch Klicken auf den Button



bzw.



werden die Mannschaftsaufstellungen und Spielergebnisse plausibilisiert und im Fehlerfall die entspr. korrigierten Daten gespeichert

Dabei wird automatisch in ein **Fehlerunterformular** verzweigt, in dem auf die Fehler der Heim- oder/und Gastmannschaft hingewiesen wird. Gleichzeitig werden diese Fehler auch noch in eine Tabelle geschrieben, die als Grundlage zur automatischen Briefschreibung an der Heim- und Gastverein dient (näheres siehe **Punkt 4.9.5**).

Durch Klicken auf den Button



können die Fehlermeldungen in einem speziellen Bericht gedruckt werden (siehe **Anlage 30**)

Heimmannschaft:
 das 1. HE ist falsch aufgestellt; es geht mit 15:0 15:0 verloren !!!
 (Die Reihenfolge innerhalb der Mannschaft wurde nicht eingehalten)
 das 2. HE ist falsch aufgestellt; es geht mit 15:0 15:0 verloren !!!
 (Die Reihenfolge innerhalb der Mannschaft wurde nicht eingehalten)
Gastmannschaft:
 die HD sind falsch aufgestellt; sie gehen beide mit 15:0 15:0 verloren !!
 (Die Reihenfolge innerhalb der Mannschaft wurde nicht eingehalten)



Durch Klicken auf den Button



wird zur Ergebniseingabe zurückgesprungen in der nun außer den eingegebenen auch noch die entspr. den Fehlern korrigierten und gespeicherten Spielergebnisse angezeigt werden

Maske 600		BMM (Spielergebniseingabe)				17.08.2001			
Staffel:	LANDESLIGA	Rückrunde	Halle:	BS	Datum:	20.01.2002			
Heimmannschaft:				Gastmannschaft:					
32	1	BC Tempelhof I	15	1	VfB Hermsdorf I				
<input type="checkbox"/> nicht angetreten	<input type="checkbox"/> zurückgezogen	<input type="checkbox"/> verloren	<input type="checkbox"/> nicht angetreten	<input type="checkbox"/> zurückgezogen	<input type="checkbox"/> verloren				
1.HD	Berndt, Alex / Wuttke	Lamprecht / Schwoch		1.	15 : 00	2.	15 : 00	3.	
DD	Hafez / Siwek	Baum / Lellinger		15 : 06	13 : 15	17 : 16			
2.HD	Berndt, Mark / Senftleben	Senkel / Kühnke		15 : 00	15 : 00				
DE	Hafez, Katrin	Baum, Jacqueline		11 : 09	11 : 04				
GD	Senftleben / Siwek	Schwoch / Lellinger		05 : 15	15 : 12	12 : 15			
1.HE	Wuttke, Andreas	Senkel, Stefan		00 : 15	00 : 15				
2.HE	Berndt, Alexander	Kühnke, Ralf		00 : 15	00 : 15				
3.HE	Berndt, Markus	Lamprecht, Björn		15 : 11	09 : 15	12 : 15			
S i e g e r		Punktergebnis		Satzergebnis		Spielergebnis			
Unentschieden		Heim	Gast	Heim	Gast	Heim	Gast		
		195	: 193	10	: 9	4	: 4		
<input style="float: right; margin-right: 10px;" type="button" value="Aufstellungen"/>									
Bitte neue Mannschaften eingeben oder Maske beenden !!!									

Die Ergebniseingabe für diese Spielansetzung ist nun komplett abgeschlossen und es kann eine neue Spielansetzung eingegeben werden.

4.9.4.3 Korrigieren von Spielergebnissen

Es kann vorkommen das zu einem späteren Zeitpunkt festgestellt wird, dass die Spielergebnisse einer schon gespeicherte Spielansetzung, aus welchem Grund auch immer, nicht richtig sind.

Durch diese Funktion ist es möglich, die Spielergebnisse schon gespeicherter Spielansetzungen zu ändern und damit dann auch das komplette Spielergebnis richtig zu stellen.

Nach dem Speichern der neuen Spielergebnisse werden die bisherigen Daten dieser Spielansetzung ungültig und durch die neuen Daten ersetzt.

Vorgehensweise:

Nach Eingabe der Heim-Vereins-Nr. bzw. Anklicken des einzugebenden Vereins im entspr. Kombinationsfeld und der Heim-Mannschaft (für die 1. Mannschaft eine 1 usw.) oder durch Anklicken der Heim-Mannschaft im entspr. Kombinationsfeld, wird die Heim-Mannschaft im Klartext angezeigt. In der beschriebenen Art und Weise wird auch die Gast-Mannschaft eingegeben.

The screenshot shows the 'BMM (Spielergebniseingabe)' form. It includes fields for Staffel (Landesliga), Hinrunde, Halle (HH), and Datum (10.11.2001). Below these are two main sections: 'Heimmannschaft' and 'Gastmannschaft'. Each section has a dropdown for the score (e.g., 22, 1 for Heim, 90, 2 for Guest) and checkboxes for 'nicht angetreten', 'zurückgezogen', and 'verloren'. Arrows point from the text descriptions to the respective dropdowns and checkboxes.

Durch Klicken auf den Button

Aufstellungen

wird das komplette Formular mit der bisher gespeicherten Aufstellung angezeigt.

The screenshot shows a table titled 'Aufstellungen' with four columns: 'Heimverein', 'Gastverein', 'Heim - Spieler', and 'Gast - Spieler'. The table lists players for various positions (1.HD, 2.DD, 2.HD, DE, Mix, 1.HE, 2.HE, 3.HE) from both the home and guest teams. At the bottom, there are buttons for 'Disziplin löschen' (Delete discipline), 'ändern' (Change), a right arrow, 'Aufstellungen' (Lineups), and a plus sign. A note at the bottom says: 'bitte evtl. geänderte Disziplinen markieren bzw. Markierungen löschen und Button 'ändern' drücken !!!'

Heimverein	Gastverein	Heim - Spieler	Gast - Spieler
1.HD Glaschke, Ronald / Hövel, von der, Erling	Kohnke, Marcus / Bolduan, Bernd	Glaschke, Ronald	Kohnke, Marcus
2.DD Bürger, Katharina / Kapps, Christine	Guth, Katja / Lindner, Tanja	Hövel, von der, Erling	Adermann, Thomas
2.HD Roscher, Dirk / Zahn, Carsten	Hafez, Mahjed / Boettcher, Ben	Albrecht, Dennis	Hafez, Mahjed
DE Baese, Christiane	Altmann, Sonja	Roscher, Dirk	Bolduan, Bernd
Mix Zahn, Carsten / Kapps, Christine	Boettcher, Ben / Lindner, Tanja	Zahn, Carsten	Boettcher, Ben
1.HE Glaschke, Ronald	Kohnke, Marcus	Baese, Christiane	Altmann, Sonja
2.HE Hövel, von der, Erling	Adermann, Thomas	Bürger, Katharina	Guth, Katja
3.HE Albrecht, Dennis	Hafez, Mahjed	Kapps, Christine	Lindner, Tanja

Durch Klicken auf den Button



wird sofort zur Ergebniseingabe gesprungen in der die bisher gespeicherten Ergebnisse angezeigt werden.

M-Maske600

BMM (Spielergebniseingabe) [20.08.2001]

Staffel: **LANDESLIGA** Hinrunde Halle: HH Datum: 10.11.2001

Heimmannschaft:			Gastmannschaft:		
22	1	BG Neukölln I	90	2	BG Lehrer/Brandenburg. II
<input type="checkbox"/> nicht angetreten	<input type="checkbox"/> zurückgezogen	<input type="checkbox"/> verloren	<input type="checkbox"/> nicht angetreten	<input type="checkbox"/> zurückgezogen	<input type="checkbox"/> verloren

		S ä t z e		
		1.	2.	3.
1.HD	Glaschke / Hövel, von der	Kohnke / Bolduan	12 : 15	12 : 15
DD	Bürger / Kapps	Guth / Lindner	11 : 15	11 : 15
2.HD	Roscher / Zahn	Hafez / Boettcher	11 : 15	11 : 15
DE	Baese, Christiane	Altmann, Sonja	11 : 09	11 : 09
GD	Zahn / Kapps	Boettcher / Lindner	11 : 15	11 : 15
1.HE	Glaschke, Ronald	Kohnke, Marcus	15 : 00	15 : 00
2.HE	Hövel, von der, Erling	Adermann, Thomas	15 : 00	15 : 00
3.HE	Albrecht, Dennis	Hafez, Mahjed		

S i e g e r		Punktergebnis	Satzergebnis	Spielergebnis
		Heim : Gast	Heim : Gast	Heim : Gast

ändern **Aufstellungen**

bitte evtl. geänderte Disziplinen markieren bzw. Markierungen löschen und Button 'ändern' drücken !!!

Eingeben der neuen Spielergebnisse wie unter allgemeines (**Punkt 4.8.4.1**) beschrieben.
Im unteren Beispiel sind die Spielergebnisse des 1.HD geändert worden

1.HD	Glaschke / Hövel, von der	Kohnke / Bolduan		1.	2.	3.
DD	Bürger / Kapps	Guth / Lindner		15 : 12	09 : 15	15 : 08
2.HD	Roscher / Zahn	Hafez / Boettcher		11 : 15	11 : 15	
DE	Baese, Christiane	Altmann, Sonja		11 : 15	11 : 15	
GD	Zahn / Kapps	Boettcher / Lindner		11 : 09	11 : 09	
1.HE	Glaschke, Ronald	Kohnke, Marcus		11 : 15	11 : 15	
2.HE	Hövel, von der, Erling	Adermann, Thomas		15 : 00	15 : 00	
3.HE	Albrecht, Dennis	Hafez, Mahjed		15 : 00	15 : 00	

Durch Klicken auf den Button



werden die Mannschaftsaufstellungen und die geänderten Spielergebnisse plausibilisiert und die Daten gespeichert

Von diesem Zeitpunkt an wird genauso wie unter den Punkten

- **4.8.4.2.1** Mannschaftsaufstellungen sind richtig bzw.
- **4.8.4.2.2** Mannschaftsaufstellungen sind falsch

beschrieben, vorgegangen.

4.9.5 Auskunft über schon gespeicherte Spielansetzungen

wenn man sich eine schon gespeicherte Spielansetzung einschl. der Spielergebnisse ansehen möchte, muss folgendermaßen vorgegangen werden:

Nach Eingabe der Heim-Vereins-Nr. bzw. Anklicken des einzugebenden Vereins im entspr. Kombinationsfeld und der Heim-Mannschaft (für die 1. Mannschaft eine 1 usw.) oder durch Anklicken der Heim-Mannschaft im entspr. Kombinationsfeld, wird die Heim-Mannschaft im Klartext angezeigt. In der beschriebenen Art und Weise wird auch die Gast-Mannschaft eingegeben.

The screenshot shows a software interface titled "BMM (Spielergebniseingabe)" with the date "20.08.2001". It has fields for "Staffel", "Halle", and "Datum". Below these are two main input sections. The left section is for the "Heimmannschaft" (Home Team), showing dropdowns for "32" and "1", and a text field "BC Tempelhof I". The right section is for the "Gastmannschaft" (Guest Team), showing dropdowns for "1" and "1", and a text field "SV Berliner Bären I". Each section has two checkboxes at the bottom: "nicht anzeigen" (not display) and "zurückgezogen" (retracted). At the bottom center is a green button labeled "Ergebnisse anzeigen" (Display Results).

Durch Klicken auf den Button

wird das komplette Formular mit den gespeicherten Aufstellungen und Spielergebnissen angezeigt.

Maske 600

BMM (Spielergebniseingabe)

20.08.2001

Staffel: LANDES LIGA **Hinrunde** **Halle:** BS **Datum:** 11.11.2001

Heimmannschaft:

32 1 BC Tempelhof I
 nicht angetreten zurückgezogen verloren

Gastmannschaft:

1 1 SV Berliner Bären I
 nicht angetreten zurückgezogen verloren

1.HD	Berndt, Alex / Wuttke
DD	Hafez / Siwek
2.HD	Berndt, Mark / Senftleben
DE	Hafez, Katrin
GD	Senftleben / Siwek
1.HE	Berndt, Alexander
2.HE	Wuttke, Andreas
3.HE	Berndt, Markus

Fröhlich / Andres	Michaelis / Schiele
Malhotra / Plath	Michaelis, Anja
Andres / Schiele	Malhotra, Gaurav
Plath, Karsten	Fröhlich, Reimar

S ä t z e		
1.	2.	3.
15 : 11	15 : 08	
12 : 15	12 : 15	
15 : 09	08 : 15	16 : 17
11 : 09	11 : 06	
11 : 15	12 : 15	
09 : 15	08 : 15	
14 : 15	15 : 13	16 : 17
15 : 17	15 : 11	13 : 15

S i e g e r

SV Berliner Bären I

Punktergebnis
Heim Gast

243 : 253

Satzergebnis
Heim Gast

7 : 12

Spielergebnis
Heim Gast

2 : 6

Ergebnisse anzeigen

Aufstellungen

Das sind die Spielergebnisse lt. Spielbericht; neue Mannschaften eingeben oder beenden !!!

Änderungen können hier nicht vorgenommen werden; dieses Formular dient nur zum Zwecke der Auskunft.

4.10 Auswertungen drucken während der lfd. Saison

4.10.1 Allgemeines

Durch Klicken auf den Button "Auswertungen drucken und Internetseiten erstellen" des Formulars M-Maske10 wird zum Formular "Auswertungen drucken und Internetseiten erstellen" (M-Maske800) gesprungen, von dem die Anstöße zum Drucken bzw. zum Erstellen von Internetseiten verschiedener Auswertungen während und nach der lfd. Saison erfolgen.

Für alle Auswertungen (außer "Mahnliste anstoßen" und "Mahn- und Fehlerliste" **muss** das Feld "Stand vom" mit dem entspr. Datum ausgefüllt werden.

M-Maske800 : Formular

Maske 800 Auswertungen drucken und Internetseiten erstellen 25.09.2007

Stand vom: 08.02.2008 Listenvorschau (*)

Tabelle mit Übersicht und Mannschaftsgegenüberstellung
Internet **Mahnliste anstoßen**

Spielstandtabelle **Druck (*)** Übersichtstabelle **Druck (*)**

Mahn- und Fehlerliste (*) und PDF-Dokument Wiederholung

Mannschaftsgegenüberstellung (*) BVBB komplett

Spielergegenüberstellung (*) alle Vereine
 alle Mannschaften
 alle Spieler

Anzahl: 25 Damen Herren gesamt

Auswertung je Spieler (*)
Mannschaft: Name:

Wird bei folgenden Auswertungen

- Spielstandtabelle
- Übersichtstabelle
- Mannschaftsgegenüberstellung
- Spielergegenüberstellung
- die besten Spieler des Verbandes
- Auswertung je Spieler

die Kontrollkästchen "Listenvorschau" durch Anklicken aktiviert (Häkchen ist gesetzt), kann man sich diese Listen zur Kontrolle erst am Bildschirm ansehen ohne sie sofort zu drucken zu müssen.

4.10.2 Tabelle mit Übersicht und Mannschaftsgegenüberstellung

Durch Klicken auf den Button "Internet" unter dem Hinweis „Tabelle mit Übersicht und Mannschaftsgegenüberstellung“ des Formulars M-Maske800 werden Internetseiten mit Tabellen und Übersichten je Klasse / Staffel **erstellt** (untere Beispiele) die in die BVBB-Homepage gestellt werden.

Tabelle mit Übersicht											Stand: 14.10.2005	
BERLIN-BRANDENBURG-LIGA												
	Anzahl Spiele	Punkte	Spiele	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	rote Ergebnisse = kampflose Spiele
				Heim auswärts								
1.	ASC Spandau I	3	6 : 0	18 : 6		5 : 3						8 : 0
2.	BG Neukölln I	3	4 : 2	18 : 6	3 : 5					8 : 0	7 : 1	
3.	BC Tempelhof II	3	4 : 2	15 : 9	3 : 5		5 : 3				5 : 3	7 : 1
4.	SV Berliner Brauerei I	1	2 : 0	6 : 2				5 : 3			6 : 2	
5.	BG Lehrer/Brandenbg. II	2	2 : 2	8 : 8					3 : 5			5 : 3
6.	Gaselan Fürstenwalde I	2	2 : 2	5 : 11		0 : 8			5 : 3			
7.	SV Kabelw.Oberspree I	3	0 : 6	6 : 18		1 : 7	3 : 5	2 : 6			3 : 5	
8.	BC Potsdam I	3	0 : 6	4 : 20	0 : 8		1 : 7					3 : 5

Aus dieser Seite kann der Spielstand jeder Mannschaft in ihrer Staffel an einem Stichtag (Stand vom:) erschienen werden.

Jede Staffel beinhaltet folgende Daten und ist aufsteigend nach dem Platz in dieser Staffel sortiert:

- Platz in dieser Staffel an dem die Mannschaft steht
- Mannschaft
- Anzahl der ausgetragenen Spiele
- Punktverhältnis
- Spielverhältnis
- wenn Punkt- und Spielverhältnis gleich sind, das Satzverhältnis

Die oberste Reihe der Spielergebnisse je Mannschaft wurden bei den Heimspielen erreicht, die untere Reihe bei den Auswärtsspielen.

Mannschaftsgegenüberstellung

Stand: 11.11.2011

A - K L A S S E I V

		1.HE	2.HE	3.HE	D E	1.HD	2.HD	D D	G D	Spiele
1.	SV Berliner Brauerei VI	11:1	8:4	9:3	9:3	8:4	9:3	8:4	10:2	72:24
2.	TuS Lichterfelde I	5:7	8:4	9:3	7:5	9:3	8:4	7:5	6:6	59:37
3.	SG Concordia-Blau/Weiss I	8:4	7:5	8:4	5:7	3:9	9:3	5:7	9:3	54:42
4.	BG Stud/Weißensee II	8:4	5:7	8:9	12:0	7:5	8:9	10:2	8:9	51:45
5.	VfB Hermsdorf IV	4:8	3:9	5:7	4:8	6:6	5:7	5:7	7:5	39:57
6.	BC Eintr.-Südring V	4:8	9:3	8:9	2:10	5:7	6:6	1:11	3:9	33:63
7.	BG Neukölln V	2:10	2:10	5:7	3:9	4:8	2:10	6:6	4:8	28:68

[Erster](#) [Vorheriger](#) [Nächster](#) [Letzter](#)

[Fenster schließen](#)

In dieser Seite werden alle 8 Disziplinen (1.HE, 2.HE, 3.HE, DE, 1.HD, 2.HD, DD und GD) der Mannschaften in ihren Klassen und Staffeln an einem Stichtag (Stand vom:) gegenübergestellt.

Je weiter oben die Mannschaft (d.h. je niedriger die Nr. am linken Rand der Seite), desto mehr Spiele hat diese Mannschaft bis zu diesem Stichtag gewonnen.

4.10.3 Ergebnisse und Statistik je Spieler

Immer wenn die Eingabe von Ergebnissen beendet wird, erstellt das System automatisch für die Spieler, die in den Mannschaften gespielt haben für die in der beendeten Sitzung Ergebnisse eingegeben wurden, HTML-Seiten (unteres Beispiel) die in die BVBB-Homepage gestellt werden.

<u>Ergebnisse je Spieler</u>								Stand: 28.12.2007	
Name	Verein	Stamm-Mannschaft			Klasse und Staffel				
Jahn, Olaf	SV Berliner Bären	3			B - KLASSE II				
Heimmannschaft								Gastmannschaft	
Datum	Halle	eingestzt in Mannschaft	Disziplin Doppelpartner(in)	Spiele	Sätze	Punkte		Verein	1. Spieler(in) 2. Spieler(in)
22.09.07	AV	3	1.HD 3 Niggeloh, Mike	0	0 : 2	14:21 / 15:21		Rotation II	2 Hatwieger, Steffen 2 Uhlig, David
22.09.07	AV	3	GD 3 Raddatz, Birgid	1	2 : 0	21:16 / 21:12		Rotation II	2 Helsing, Felix E Sombatamee, Duangjai
30.09.07	JA	3	2.HE	0	0 : 2	16:21 / 16:21		Rathenow I	1 Kelch, Thomas
30.09.07	JA	3	2.HD 3 Raddatz, Volker	0	0 : 2	19:21 / 19:21		Rathenow I	1 Dunke, Andreas 1 Kelch, Thomas
28.10.07	NO	3	2.HD 3 Raddatz, Volker	1	2 : 0	21:15 / 21:08		BC Spand VI	E Mirow, Paul 6 Beulich, Alwin
03.11.07	AV	3	2.HD 3 Raddatz, Volker	1	2 : 0	21:17 / 21:18		R'berge II	E Schmidt, Sebastian 2 Wettiln, Klaus
17.11.07	KO	3	2.HD 3 Raddatz, Volker	0	0 : 2	18:21 / 12:21		Südring VII	E Albert, Axel 7 Heller, Markus
09.12.07	GO	3	1.HE	0	0 : 2	11:21 / 05:21		Rotation II	2 Uhlig, David
09.12.07	GO	3	1.HD 3 Moyzes, Steffen	0	0 : 2	14:21 / 14:21		Rotation II	2 Uhlig, David 2 Hatwieger, Steffen

vor dem Namen steht immer die Stamm-Mannschaft (E = Ersatz)

Statistik

	gesamt	gewonnen absolut	%	verloren absolut	%	grün = gewonnen rot = verloren
Spiele	9	3	33,3%	6	66,7%	
Sätze	18	6	33,3%	12	66,7%	
Punkte	637	299	46,9%	338	53,1%	

Aus dieser Seite kann jeder Spieler(in) ersehen mit und gegen wen er mit welchem Erfolg seine Spiele durchgeführt hat.

4.10.4 Spielstandtabelle

Durch Klicken auf den Button "Spielstandtabelle" des Formulars M-Maske800 wird eine Liste aus der die Reihenfolge der Mannschaften je Staffel zu ersehen ist, **gedruckt** (siehe **Anlage 33**) bzw. am **Bildschirm angezeigt** wenn das entspr. Kontrollkästchen markiert wurde (unteres Beispiel).

BADMINTON-VERBAND BERLIN e.V.

Spielstandtabelle BMM 2001 / 02

Stand: 30.08.2001

LANDESLIGA

Mannschaft	Anz	Punkte	Spiele
1. BG Neukölln I	2	3 :1	11:5
2. SV Berliner Bären I	2	2 :2	7 :9
3. BG Lehrer/Brandenbg. II	1	1 :1	4 :4 9 :8
4. VfB Hermsdorf I	1	1 :1	4 :4 9 :8
5. BC Tempelhof I	2	1 :3	6 :10
6. SV Berliner Brauerei I	0	0 :0	0 :0
7. SG Emp.Brandenb.Tor III	0	0 :0	0 :0
8. SV Kabelw.Oberspree II	0	0 :0	0 :0

VERBANDSKLASSE I

Mannschaft	Anz	Punkte	Spiele
1. SV Berliner Bären III	0	0 :0	0 :0
2. SV Dresdenia I	0	0 :0	0 :0
3. BC Eintr.-Südring III	0	0 :0	0 :0
4. VfB Hermsdorf II	0	0 :0	0 :0
5. BG Neukölln II	0	0 :0	0 :0
6. Post SV I	0	0 :0	0 :0
7. BSV Chemie Weißensee I	0	0 :0	0 :0
8. SG Emp.Brandenb.Tor IV	0	0 :0	0 :0
9. BG Lehrer/Brandenbg. III	0	0 :0	0 :0

VERBANDSKLASSE II

Mannschaft	Anz	Punkte	Spiele
1. SV Berliner Bären II	0	0 :0	0 :0
2. ASC Spandau II	0	0 :0	0 :0
3. TSV Spandau 1860 I	0	0 :0	0 :0
4. BC Tempelhof II	0	0 :0	0 :0
5. Zehlendorfer TSV I	0	0 :0	0 :0
6. SV Berliner Brauerei II	0	0 :0	0 :0
7. SV Kabelw.Oberspree III	0	0 :0	0 :0
8. BG Lehrer/Brandenbg. IV	0	0 :0	0 :0

Aus dieser Liste kann der Spielstand jeder Mannschaft in ihrer Staffel an einem Stichtag (Stand vom:) ersehen werden.

Jede Staffel beinhaltet folgende Daten und ist aufsteigend nach dem Platz in dieser Staffel sortiert:

- Platz in dieser Staffel an dem die Mannschaft steht
- Mannschaft
- Anzahl der ausgetragenen Spiele
- Punktverhältnis
- Spielverhältnis
- wenn Punkt- und Spielverhältnis gleich sind, das Satzverhältnis

4.10.5 Übersichtstabelle

Durch Klicken auf den Button "Übersichtstabelle" des Formulars M-Maske800 wird eine Liste in der die Mannschaften je Staffel gegenübergestellt werden, **gedruckt** (siehe **Anlage 34**) bzw. am **Bildschirm angezeigt** wenn das entspr. Kontrollkästchen markiert wurde (unteres Beispiel).

BADMINTON-VERBAND BERLIN e.V.

Übersichtstabelle BMM 2001/02

Stand: 21.08.2001

LANDESLIGA

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1. SG Emp. Brandenburg. Tor II								
2. BG Neukölln I					4: 4			
					7: 1			
3. SV Kabelw. Oberspree II								
4. SV Berliner Bären I	1: 7							6: 2
5. BG Lehrter/Brandenburg. I		4: 4						
6. SV Berliner Brauerei I								
7. VfB Hermsdorf I							4: 4	
8. BC Tempelhof I		2: 6			4: 4			

In dieser Auswertung werden die Spielergebnisse der Mannschaften untereinander innerhalb einer Staffel an einem Stichtag (Stand vom:) angezeigt.

Die oberste Reihe der Spielergebnisse je Mannschaft wurden bei den Heimspielen erreicht, die untere Reihe bei den Auswärtsspielen.

4.10.6 Mahnlisten anstoßen

Durch Klicken auf den Button "Mahnliste anstoßen" des Formulars M-Maske800 wird ein neues Eingabeformular (M-Maske803) angezeigt, mit dem Mahnungen für die Vereine angestoßen werden können, die ihre Spielberichte zu spät oder überhaupt nicht an den Spielleiter geschickt haben.

An Hand dieses Formulars werden die eingegebenen Daten nur gespeichert, der Anstoß zum Drucken dieser Mahnungen wird über den Button "Mahn- und Fehlerliste" gegeben (siehe **Punkt 4.9.5**).

The screenshot shows a Windows application window titled 'M-Maske803'. The main title bar has buttons for minimize, maximize, and close. Below the title bar, there's a header section with the text 'Maske803' on the left, 'Anstöße für verspätete bzw. fehlende Spielberichte' in the center, and '21.08.2001' on the right. The main body of the window is green and contains several input fields and buttons. At the top right, there's a label 'Spiel-Datum:' followed by a date input field showing '21.08.2001'. Below this, there are three sets of dropdown menus labeled 'Heimmannschaft:', 'Gastmannschaft:', and 'Mahn-Datum:'. Underneath these dropdowns are three radio button groups. The first group has three options: '(1) Spielbericht nach 4 Tagen nicht eingetroffen', '(2) Spielbericht innerhalb der Nachfrist nicht eingetroffen', and '(3) Spielbericht mehr als 4 Tage verspätet eingetroffen'. The second group has two options: '(1) Spielbericht innerhalb der Nachfrist nicht eingetroffen' and '(99) Spielbericht auch nach 2. Nachfrist nicht eingetroffen'. At the bottom left is a button labeled 'speichern' (save), and at the bottom right is a button with a small icon.

Vorgehensweise:

- Nach Eingabe der Heim-Vereins-Nr. bzw. Anklicken des einzugebenden Vereins im entspr. Kombinationsfeld und der Heim-Mannschaft (für die 1. Mannschaft eine 1 usw.) oder durch Anklicken der Heim-Mannschaft im entspr. Kombinationsfeld, wird die Heim-Mannschaft im Klartext angezeigt. In der beschriebenen Art und Weise wird auch die Gast-Mannschaft eingegeben.
Sind beide Mannschaften eingegeben wird das Spieldatum angezeigt und der Cursor wird auf das Mahn-Datum positioniert
- Eingeben des Datums (Mahn-Datum) bis zu dem der Spielbericht spätestens beim Spielleiter eingetroffen sein muss.
- Auswählen der Mahnung durch Markieren der entspr. Option (im unteren Beispiel ist der Spielbericht mehr als 4 Tage verspätet eingetroffen).

M-Maske803

Anstöße für verspätete bzw. fehlende Spielberichte 21.08.2001

Spiel-Datum : 07.10.2001

Heimmannschaft: 40 6 SV Berliner Brauerei VI

Gastmannschaft: 42 2 SV Concordia 85 II

Mahn-Datum : 12.10.2001

[1] Spielbericht nach 4 Tagen nicht eingetroffen
 [3] Spielbericht mehr als 4 Tage verspätet eingetroffen
 [2] Spielbericht innerhalb der Nachfrist nicht eingetroffen
 [99] Spielbericht auch nach 2. Nachfrist nicht eingetroffen

speichern

Bei den Mahnungen 1 bis 3 bekommt der Heimverein die Mahnung, eine Kopie bleibt beim Spielleiter und ein Kopie geht an den BVBB-Kassenwart (**Anlage 41a**).

Die Mahnung **99** wird in den Ausnahmefällen benötigt, wenn der Spielbericht auch nach der 2. Mahnung nicht abgegeben wurde.

In diesem Fall **muss** das Spiel **mit 0:8 für den Heimverein als verloren** gewertet werden (**Anlage 41**).
Bei der Mahnung 99 bekommt der Heimverein eine Meldung dass sein Spiel umgewertet wurde, eine Kopie bekommt der Gastverein, und eine Kopie bleibt beim Spielleiter.

4.10.7 Mahn- und Fehlerlisten drucken

Das Klicken auf den Button "Mahn- und Fehlerliste" des Formulars M-Maske800 bewirkt, dass die Mahnungen über verspätete Spielberichte und die Briefe mit den Hinweisen über Aufstellungsfehler, nicht vollständig angetretener Mannschaft usw. und den korrigierten Spielergebnissen an den Heim- und Gast-Verein als PDF-Datei erstellt werden.

Diese Fehlerlisten in Form einer PDF-Datei (**Anlage 40**) werden erstellt wenn es bei einer Spielansetzung zu Unregelmäßigkeiten beim Spielablauf gekommen ist.

Es kann sich dabei z.B. um folgende Fälle handeln:

- Aufstellungsfehler der Heim- oder/und Gastmannschaft
- Mannschaft nicht vollständig angetreten
- Mannschaft überhaupt nicht angetreten
- Mannschaft hat zurückgezogen

Bei Aufstellungsfehlern werden beide Vereine, bei den anderen Fehlern nur der entsprechende Verein benachrichtigt.

Da die aktuellen Adressen der Verantwortlichen (aus der Liste der Verantwortlichen die am Saisonbeginn an die Vereine geschickt wird) im Kopf der Briefe stehen, werden die PDF-Dateien als Anhang an eine E-Mail verschickt, oder wenn keine E-Mailadresse vorliegt, als Brief gedruckt, in ein Fensterkurvert gesteckt, frankiert und per Post abgeschickt.

Die PDF-Dateien sind nach folgende Kriterien aufsteigend sortiert:

1. nach dem Heimvereinen
2. nach Mannschaften des Heimvereins
3. nach dem Spieldatum

Um eine Übersicht zu haben an welche Vereine eine E-Mail bzw. die Briefe geschickt wurden, werden zusätzlich Kopien für den Spielleiter (gekennzeichnet durch den Text 'K o p i e an den Spielleiter') gedruckt.

Der Kassenwart des BVBB bekommt eine weitere Kopie (gekennzeichnet durch den Text 'K o p i e an den Kassenwart') aller Briefe bei denen ein Bußgeld erhoben wurde (entfällt z.Zt.).

Achtung: Nach dem Erstellen der PDF-Dateien werden die entspr. Daten als schon gedruckt markiert; sie sind dann in der eben beschriebenen Art und Weise nicht mehr rekonstuiertbar. Um die Briefe bestimmter Spielansetzungen doch noch einmal drucken zu können, muss folgendermaßen vorgegangen werden:

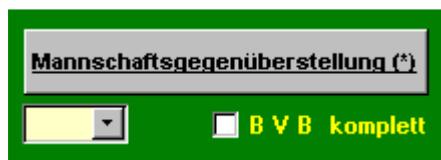
- Markieren des Kontrollkästchens "Wiederholung"; 3 leere Eingabefelder werden angezeigt
- Eingeben der Nr. des Heimvereins
- Eingeben der Nr. der Heimmannschaft
- Eintragen des Datums (im unteren Beispiel der 29.09.01) der Spielansetzung die noch einmal gedruckt werden soll
- Drücken des Buttons "Mahn -und Fehlerliste"



Die Mahn- bzw. Fehlerlisten dieser Spielansetzung werden **noch einmal** erstellt

4.10.8 Mannschaftsgegenüberstellung

Das Klicken auf den Button "Mannschaftsgegenüberstellung" des Formulars M-Maske800 bewirkt, dass Auswertungen in den alle Mannschaften einer Staffel gegenübergestellt erscheinen, gedruckt werden.



In diesen Listen werden alle 8 Disziplinen (1.HE, 2.HE, 3.HE, DE, 1.HD, 2.HD, DD und GD) der Mannschaften in ihren Klassen und Staffeln entweder nur für einen Verein, für alle Vereine oder für den gesamten Verband (unabhängig vom Verein) an einem Stichtag (Stand vom:) gegenübergestellt.

Je weiter oben die Mannschaft (d.h. je niedriger die Nr. am rechten Rand der Liste), desto mehr Spiele hat diese Mannschaft bis zu diesem Stichtag gewonnen.

4.10.8.1 je Verein

Durch Eintragen der Vereins-Nr. oder durch Markieren des Vereins im entspr. Kombinationsfeld (im unteren Beispiel 26 für BSC Rehberge) werden Mannschaftsgegenüberstellungen für alle Mannschaften des eingegebenen Vereins erstellt (**Anlage 45**).



BADMINTON-VERBAND BERLIN e.V.

Mannschaftsgegenüberstellung

BMM 2001/02

Stand: 09.11.2001

A - K L A S S E II	<i>BSC Rehberge I</i>								
	1. HE	2. HE	3. HE	D E	1. HD	2. HD	D D	G D	Spiele
1. SV Dresdenia II	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
2. TSV GutsMuths I	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
3. BG Neukölln V	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
4. BSC Rehberge I	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
5. ASC Spandau IV	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
6. Zehlendorfer TSV II	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
7. SG Emp.Brandenb.Tor V	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
8. BC Schöneich/Rüdersd II	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0

4.10.8.2 BVBB komplett

Durch Markieren des Kontrollkästchens "BVBB komplett" werden Mannschaftsgegenüberstellungen für alle Staffeln (unabhängig von einem Verein) erstellt (**Anlage 46**).



BADMINTON-VERBAND BERLIN e.V.

Mannschaftsgegenüberstellung

BMM 2001/02

Stand: 11.12.2001

LANDESLIGA

	1.HE	2.HE	3.HE	D E	1.HD	2.HD	D D	G D	Spiele
1. BG Neukölln I	1:1	2:0	2:0	1:1	2:0	1:1	1:1	1:1	11:5
2. SV Berliner Bären I	1:1	1:1	1:1	1:1	0:2	1:1	1:1	1:1	7:9
3. BC Tempelhof I	0:2	0:2	0:2	2:0	2:0	1:1	1:1	0:2	6:10
4. VfB Hermsdorf I	1:0	1:0	1:0	0:1	0:1	0:1	0:1	1:0	4:4
5. BG Lehrer/Brandenbg. II	1:0	0:1	0:1	0:1	0:1	1:0	1:0	1:0	4:4
6. SV Berliner Brauerei I	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
7. SG Emp.Brandenb.Tor III	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
8. SV Kabelw.Oberspree II	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0

VERBANDSKLASSE I

	1.HE	2.HE	3.HE	D E	1.HD	2.HD	D D	G D	Spiele
1. SV Berliner Bären III	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
2. SV Dresdenia I	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
3. BC Eintr.-Südring III	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
4. VfB Hermsdorf II	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
5. BG Neukölln II	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
6. Post SV I	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
7. BSV Chemie Weißensee I	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
8. SG Emp.Brandenb.Tor IV	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
9. BG Lehrer/Brandenbg. III	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0

4.10.9 Spielergebnisübersicht

Das Klicken auf den Button "Spielergebnisübersicht" des Formulars M-Maske800 bewirkt, dass Auswertungen gedruckt werden in denen die Spielergebnisse der einzelnen Spieler innerhalb einer Mannschaft bzw. des ganzen Vereins an einem Stichtag (Stand vom:) gegenübergestellt werden.



Je weiter oben der Spieler bzw. die Spielerin (d.h. je niedriger die Nr. am rechten Rand der Liste), desto 'besser' ist der Spieler bis zu diesem Stichtag.

Diese Reihenfolge wird an Hand einer Formel ermittelt, in der die Differenz und der Quotient der gewonnenen zu den verlorenen Spielen und Sätzen eingeht.

4.10.9.1 je Verein innerhalb der Mannschaften

Durch Eintragen der Vereins-Nr. oder durch Markieren des Vereins im entspr. Kombinationsfeld (im unteren Beispiel 1 für SV Berliner Bären) und Markieren der Option "alle Mannschaften" werden Spieler-gegenüberstellungen für alle Mannschaften des eingegebenen Vereins erstellt (**Anlage 47**).



Spielergebnisübersicht

BMM 2001/02

Stand: 30.04.2002

SV Berliner Bären

SV Berliner Bären II

VERBANDSKLASSE II

Platz	Name	Mannschaft	Klasse	Einsätze	gewonnen			verloren		
					Spiele	Sätze	Punkte	Spiele	Sätze	Punkte
1	Naussed, Wolf-Rüdiger	Bären II	VB II	1	2	4	60	0	0	44
2	Gürgen, Bernd	Bären II	VB II	1	2	4	60	0	0	44
3	Ackermann-Eckstein, Gisel	Bären II	VB II	1	2	4	52	0	0	40
4	Ackermann, Lutz	Bären II	VB II	1	1	2	30	1	2	52

Will man Spielergebnisübersetzungen nur für eine Mannschaft des eingegebenen Vereins drucken, muss zusätzlich noch die Mannschafts-Nr. über das entspr. Kombinationsfeld eingegeben werden (in unteren Beispiel die 3. Mannschaft).



4.10.9.2 je Verein für alle Spieler(innen)

Durch Eintragen der Vereins-Nr. oder durch Markieren des Vereins im entspr. Kombinationsfeld (im unteren Beispiel 1 für SV Berliner Bären) und Markieren der Option "alle Spieler" werden Spielergebnisübersetzungen für den eingegebenen Verein erstellt (**Anlage 48**).



Spielergebnisübersetzung

BMM 2001/02

Stand: 30.04.2002

SV Berliner Bären

gesamt

Platz	Name	Mannschaft	Klasse	Einsätze	gewonnenen			verlorenen		
					Spiele	Sätze	Punkte	Spiele	Sätze	Punkte
1	Meihöfer, Ralf	Bären I		7	12	24	404	2	4	280
2	Matthaes, Mathias	Bären IV	AK I	10	14	29	594	6	17	453
3	Pasche, Klaus Dieter	Bären IV	AK I	12	13	30	615	10	23	554
4	Naussed, Wolf-Rüdiger	Bären II	VB II	1	2	4	60	0	0	44
5	Gürgen, Bernd	Bären II	VB II	1	2	4	60	0	0	44
6	Ackermann-Eckstein, Gisel	Bären II	VB II	1	2	4	52	0	0	40
7	Neubauer, Rebecca	Bären IV	AK I	9	10	23	395	8	17	316
8	Freimark, Dagmar	Bären IV	AK I	10	11	28	578	9	21	497

4.10.9.3 alle Vereine innerhalb der Mannschaften

Durch Markieren des Kontrollkästchens "alle Vereine" und Markieren der Option "alle Mannschaften" werden Spielergegenüberstellungen für alle Mannschaften aller Vereine erstellt (**Anlage 47**).



4.10.9.4 alle Vereine für alle Spieler(innen)

Durch Markieren des Kontrollkästchens "alle Vereine" und Markieren der Option "alle Spieler" werden Spielergegenüberstellungen für alle Vereine erstellt (**Anlage 48**).



4.10.10 die besten Spieler des Verbandes

Das Klicken auf den Button "die besten Spieler des Verbandes" des Formulars M-Maske800 bewirkt, dass Auswertungen gedruckt werden in denen die Spielergebnisse aller bei der BBMM teilgenommenen Spieler(innen) an einem Stichtag (Stand:) gegenübergestellt werden (**Anlage 49**).



Die Anzahl der auszuwertenden Spieler(innen) ist mit 25 voreingestellt, kann aber jederzeit auf eine Zahl zwischen 1 und 99 geändert werden.

Gleichzeitig ist die Option "gesamt", d.h. Damen und Herren werden gemeinsam ausgewertet, voreingestellt. Es können aber auch nur Damen oder nur Herren durch Markieren der entspr. Option ausgewertet werden.

Je weiter oben der Spieler bzw. die Spielerin (d.h. je niedriger die Nr. am rechten Rand der Liste), desto 'besser' ist der Spieler bis zu diesem Stichtag.

Diese Reihenfolge wird an Hand einer Formel ermittelt, in der die Differenz und der Quotient der gewonnenen zu den verlorenen Spielen und Sätzen eingeht.

BADMINTON-VERBAND BERLIN e.V.

Spielergebnisübersicht

BMM 2001/02

Stand: 30.04.2002

die besten 25 Spieler des Verbandes:

Damen und Herren

Platz	Name	Mannschaft	Klasse	Einsätze	gewonnenen			verloren		
					Spiele	Sätze	Punkte	Spiele	Sätze	Punkte
1	Meihöfer, Ralf	Bären I		7	12	24	404	2	4	280
2	Matthaes, Mathias	Bären IV	AK I	10	14	29	594	6	17	453
3	Pasche, Klaus Dieter	Bären IV	AK I	12	13	30	615	10	23	554
4	Bobeth, Wolfgang	Post V	AK I	2	2	4	62	0	0	31
5	Eymann, Jürgen	MSC I	BK I	1	2	4	60	0	0	44
6	Naussed, Wolf-Rüdiger	Bären II	VB II	1	2	4	60	0	0	44
7	Angres, Georg	MSC I	BK I	1	2	4	60	0	0	44
8	Gürzen, Bernd	Bären II	VB II	1	2	4	60	0	0	44
9	Spindler, Henry	BGNeuk VII	BK I	1	2	4	60	0	0	44
10	Krumrey, Michael	MSC I	BK I	1	2	4	60	0	0	44
11	Reinecke, Martin	BGNeuk VII	BK I	1	2	4	60	0	0	44
12	Weber, Sven	BGNeuk VII	BK I	1	2	4	60	0	0	44
13	Hertling, Sabine	MSC I	BK I	1	2	4	60	0	0	44
14	Koziol, Martina	BGNeuk VII	BK I	1	2	4	60	0	0	44

4.10.11 Auswertung je Spieler

Das Klicken auf den Button "Auswertung je Spieler" des Formulars M-Maske800 bewirkt, dass Auswertungen gedruckt werden in denen die Spielergebnisse, Partner, Gegner usw. aller bei der BBMM teilgenommenen Spieler(innen) an einem Stichtag (Stand:) angezeigt werden (**Anlage 49a**).

Es können 3 verschiedene Arten der Auswertungen erfolgen:

- **einen bestimmten Spieler auswerten**

Bei der Eingabe des Nachnamens im Namensfeld wird der erste Spieler(in) dieses Namens angezeigt. Ist es nicht der richtige Spieler, muss der gewünschte Spieler(in) in diesem Kombinationsfeld angeklickt werden.

- **alle Spieler einer Mannschaft auswerten**

Dabei muss der gewünschte Verein und die gewünschte Mannschaft dieses Vereins im entspr. Kombinationsfeldern angeklickt werden.

- **alle Spieler eines Vereins auswerten**

Dabei muss der gewünschte Verein im entspr. Kombinationsfeldern angeklickt werden; die Mannschaft muss leer bleiben.

Jeder Spieler wird auf einem neuen Blatt gedruckt. Die Auswertungen werden aufsteigend nach der Stamm-Mannschaft und nach den Namen erstellt.

BADMINTON-VERBAND BERLIN e.V.

Ergebnisse je Spieler

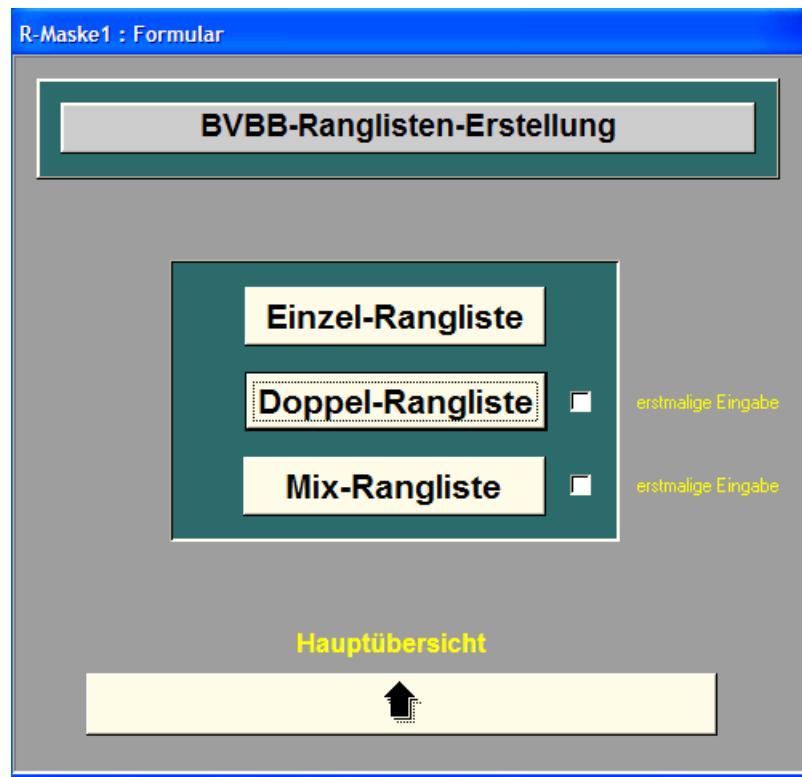
BMM 2001/02

Stand: 08.02.2002

Name: Andres, Thorsten		Verein: SV Berliner Bären					Stamm-Mannsch:	1	Staffel: L A N D E S L I G A
Datum		eingesetzt in Halle Mannsch. Disziplin Punkte Sätze S p i e l e					Stamm-Mannschaft des Partners	G a s t :	Mannschaft
22.09.2001		AV 1 GD 0 0 : 2 12 : 15 8 : 15					1 Schiele, Sabine	BG BLG II	2 Bolduan, Bernd
22.09.2001		AV 1 1.HD 1 2 : 0 15 : 11 15 : 7					1 Fröhlich, Reimar	BG BLG II	2 Seaboyer, Anthony
06.10.2001		AV 1 GD 1 2 : 0 17 : 15 15 : 3					2 Ackermann-Eckstein, Gisel	Hdorfl	1 Walter, Till
06.10.2001		AV 1 1.HD 1 2 : 1 16 : 17 15 : 11 15 : 3					1 Fröhlich, Reimar	Hdorfl	1 Walter, Till
20.10.2001		AC 1 GD 0 0 : 2 0 : 15 0 : 15					1 Schiele, Sabine	EBT III	3 Hokl, Dirk
20.10.2001		AC 1 1.HD 0 1 : 2 15 : 9 6 : 15 11 : 15					1 Fröhlich, Reimar	EBT III	3 Krumpel, Michael
25.10.2001		AV 1 GD 0 0 : 2 10 : 15 13 : 15					1 Schiele, Sabine	BGNeuk I	1 Zahn, Carsten
25.10.2001		AV 1 1.HD 0 0 : 2 13 : 15 10 : 15					1 Fröhlich, Reimar	BGNeuk I	1 Roscher, Dirk
10.11.2001		PN 1 GD 0 1 : 2 15 : 8 4 : 15 8 : 15					1 Schiele, Sabine	KWO II	2 Guddat, Dan
					G a s t : Mannschaft Stamm-Mannschaften und Namen der Gegner				
					2 Guth, Katja 2 Kohnke, Marcus 1 Lellinger, Sylke 1 Senkel, Stefan 3 Lusch, Astrid 3 Hokl, Dirk 3 Marquardt, Melanie 1 Glaschke, Ronald 3 Sprenger, Marina				

5 RANGLISTE

Durch Klicken auf den Button "Rangliste" der Hauptübersicht wird zum Formular BVBB-Ranglisten-Erstellung (R-Maske1) gesprungen von dem zur Einzel-, Doppel- und Mix-Rangliste verzweigt werden kann.



Durch Drücken des entspr. Buttons wird zum Formular für die Erstellung und Verwaltung der Einzel-, Doppel- und Mix-Rangliste gesprungen, das sich nur durch die entspr. Überschrift voneinander unterscheidet.

Einzel-Rangliste

R-Maske10 : Formular

Maske 10

BVBB-Ranglisten-Erstellung (Einzel)

29.07.2005

Doppel-Rangliste

R-Maske10 : Formular

Maske 10

BVBB-Ranglisten-Erstellung (Doppel)

29.07.2005

Mix-Rangliste

R-Maske10 : Formular

Maske 10

BVBB-Ranglisten-Erstellung (Mix)

29.07.2005

Maske 10	BVBB-Ranglisten-Erstellung (Einzel)				29.07.2005
<input type="checkbox"/> alles fertig	<input type="button" value="Turnier"/>	<input type="button" value="Geschlecht"/>	<input type="button" value="Klasse"/>		
	<input checked="" type="radio"/> <u>Rangliste</u>	<input checked="" type="radio"/> <u>Herren</u>	<input checked="" type="radio"/> A	<input checked="" type="radio"/> D	<input checked="" type="radio"/> G
	<input checked="" type="radio"/> <u>B E M</u>	<input checked="" type="radio"/> Damen	<input checked="" type="radio"/> B	<input checked="" type="radio"/> E	<input checked="" type="radio"/> H
			<input checked="" type="radio"/> C	<input checked="" type="radio"/> F	<input checked="" type="radio"/> I
			<input checked="" type="radio"/> J	<input checked="" type="radio"/> K	<input checked="" type="radio"/> L
			<input checked="" type="radio"/> M	<input checked="" type="radio"/> N	<input checked="" type="radio"/> O
Neue Rangliste erstellen (Verlaufslauf)					<input type="checkbox"/> Wiederholung
<input type="button" value="Drucken der neuen Rangliste"/>			<input type="button" value="Listenvorschau"/>	<input type="button" value="Stand vom:"/>	<input type="text"/>
Ranglistenverwaltung (z.B. Wertungsänderungen)					
<input type="button" value=""/>			Ranglistenauswahl		

Folgende Funktionen können über dieses Formular angestoßen werden:

- **Ergebniseingabe je Ranglistenklasse**
- **neue Rangliste erstellen (Verlaufslauf)**
- **Drucken der neuen Rangliste**
- **Ranglistenverwaltung**

Ein Anklicken des langen Buttons mit dem schwarzen Pfeil nach oben bewirkt das Schließen dieses Formulars und den Rücksprung zur Ranglistenauswahl (R-Maske1).

5.1 Ergebniseingabe je Ranglistenklasse

5.1.1 Wahl der Parameter

Um die Ergebnisse einer bestimmten Ranglistenklasse nach einem Turnier eingeben zu können, müssen die 3 folgenden Parameter markiert werden:

- Turnier
- Geschlecht
- Klasse

5.1.1.1 Turnier

Durch Markieren einer der 2 Optionen der Optionsgruppe "Turnier" wird festgelegt für welches Turnier die neue Rangliste erstellt wird.

Durch die unten beschriebenen Turnierbezeichnungen werden die einzelnen Turniere in allen Ranglisten unterschieden.



Da 2 bis 3 Ranglistenturniere pro Jahr ausgespielt werden, werden sie in der Rangliste mit dem Monat und dem Jahr des Austragungsdatums gekennzeichnet.

Nach dem Drücken des Buttons "Ergebniseingabe je Ranglistenklasse" wird im Kopf des Ergebniseingabeformulars für die Turnierbezeichnung die Konstante "RLT" (Ranglistenturnier) und der Monat und das Jahr des Datums der Ergebniseingabe angezeigt



Stimmt der angezeigte Monat und/oder das Jahres nicht mit dem Austragungsdatum überein, kann es manuell durch Überschreiben geändert werden.

Das neue Datum bleibt bei allen weiteren Ergebniseingaben erhalten.



- B B E M



Die Option "B B E M" kennzeichnet die Berlin-Brandenburgische-Einzelmeisterschaft die einmal im Jahr stattfindet.

Nach dem Drücken des Buttons "Ergebniseingabe je Ranglistenklasse" wird im Kopf des Ergebniseingabeformulars für die Turnierbezeichnung die Konstante "BEM" (Berliner Einzelmeisterschaft) und das Jahr des Datums der Ergebniseingabe angezeigt



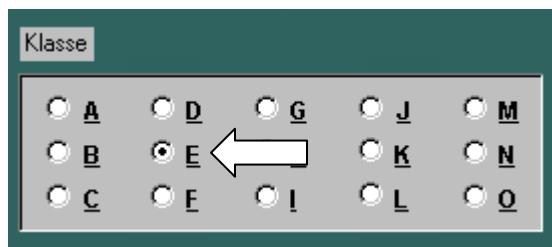
5.1.1.2 Geschlecht

Durch Markieren einer der 2 Optionen der Optionsgruppe "Geschlecht" wird festgelegt ob die Ergebniseingabe für eine Damen- oder für eine Herren-Klasse erfolgen soll.



5.1.1.3 Klasse

Durch Markieren einer der 12 Optionen der Optionsgruppe "Klasse" wird festgelegt für welche Klasse (A- bis O-Klasse) die Ergebniseingabe erfolgen soll (im unteren Beispiel die E-Klasse).



5.1.2 Ergebniseingabe

Nachdem die 3 vorher beschriebenen Parameter markiert wurden, wird durch Klicken auf den Button



das Formular zur Eingabe der Ergebnisse (Platzierungen) angezeigt.

Dabei werden alle Spieler(innen) die in der letzten Rangliste in der gewählten Klasse aufgeführt sind in der Reihenfolge ihrer z.Zt. gültigen Platzierungen angezeigt (in den unteren Beispielen die Einzel-Ergebniseingabe für die Berliner Einzelmeisterschaft 2005 der Herren A-Klasse sowie die Doppel-Ergebniseingabe für die Ranglistenturnier 07/05 der Damen C-Klasse).

Aufbau des Formulars zur Ergebniseingabe für die Einzel- und Mix-Rangliste

Aufbau des Formulars zur Ergebniseingabe für die Doppel-Rangliste

Bei den Herren wie auch bei den Damen gehören immer 20 Spieler(innen) zu einer Ranglistenklasse.

5.1.2.1 Eingabe der Platzierungen

Die Platzierungen der einzelnen Spieler(innen) werden den Turnierbögen entnommen und an dem entspr. Feld hinter dem Verein des Spielers eingegeben bzw. markiert.

Dabei muss folgendes beachtet werden:

- Spieler die an diesem Turnier nicht teilgenommen haben erhalten keine Platzierungen; das entspr. Eingabefeld bleibt leer
- Ein "M" (Kennzeichen für den Meister jeder Klasse) braucht nicht eingegeben werden; der Rechner setzt das "M" automatisch bei dem Spieler der in jeder Klasse den 1.Platz belegt hat
- zur Eingabe der 'normalen' Platzierungen benutzt man am besten die Daten die im Kombinationsfeld jedes Spielers(in) vorgegeben sind. Diese Werte sind abhängig vom Turnier (Einzel- oder Doppel-KO) und werden vom System als logisch richtig angenommen.
 - bei der BEM (Einzel-KO):
1, 2, 4, 8, 16
 - bei Ranglistenturnieren und Berlin-Pokal (Doppel-KO):
1, 2, 4, 6, 8, 12, 16

Der Rechner überprüft ob die richtige Anzahl der 'normalen' Platzierungen eingegebne wurde z.B. bei der BEM 2 vierer- oder 8 sechszehner-Platzierungen bzw. bei Ranglistenturnieren 2 sechser- oder 4 zwölfer-Platzierungen. Stimmt die Anzahl der 'normalen' Platzierungen nicht, so wird eine Fehlermeldung ausgegeben; die Angaben müssen korrigiert werden.

- Alle nicht 'normalen' Platzierungen müssen vor den Zahlen als Kennzeichen einen Stern (*) haben. Diese Zahlen können nur in einem begrenzten Rahmen auf Gültigkeit überprüft werden d.h. sie müssen richtig sein.
Diese nicht 'normalen' Platzierungen müssen immer dann benutzt werden, wenn es keine gültige Anzahl 'normaler' Platzierungen gibt.

Das gilt für die letzten Plätze; z.B. muss bei 18 Teilnehmern 2 mal die Platzierungen *18, oder bei 'Jeder gegen Jeden' für die Platzierungen 1, 2, *3, *4, *5.

Beispiel der Platzierungseingabe für die Berliner Meisterschaft der Herren A-Klasse mit 19 Teilnehmern

Platz	Vorname Nachname	Verein	EBT	Platzierung	Vorname Nachname	Verein	EBT	Platzierung	
1	Schwab, Christian	EBT	1	▼	2	Witte, Oliver	EBT	4	▼
3	Berndt, Alexander	BCT	8	▼	4	Dettmann, Tim	EBT	*19	▼
5	Ost, Thorsten	Südring	2	▼	6	Klöpfel, Nils	BerlBrau	*19	▼
7	Frank, Rene	KWO	16	▼	8	Zahn, Carsten	BGNeuk	4	▼
9	Wuttke, Andreas	KWO	8	▼	10	Gerbsch, Bork Bastian	ASC	16	▼
11	Buttke, Mathias	BerlBrau	8	▼	12	Berndt, Markus	BCT	8	▼
13	Glaschke, Ronald	BGNeuk		▼	14	Finger, Thomas	BGNeuk	16	▼
15	Straßburger, Christopher	Lehrer	16	▼	16	Lehmann, Karsten	EBT	16	▼
17	Malhotra, Gaurav	Bären	*19	▼	18	Krumpel, Michael	EBT	16	▼
19	Frankenberg, Daniel	ASC	16	▼	20	Fernardin, Bram	Südring	16	▼

Durch Klicken auf den Button

Klasse speichern

werden die Platzierungen dieser Ranglistenklasse gespeichert

5.1.2.2 Spieler die noch nicht in dieser Ranglistenklasse sind

Wenn alle Platzierungen eingegeben sind, dabei aber an Hand des Turnierbogens festgestellt wurde das weitere Spieler in dieser Klasse mitgespielt haben die bisher nicht in der Klasse aufgeführt sind, muss folgendermaßen vorgegangen werden:

Durch Klicken auf den Button

zur BVB-Verwaltung

wird zum Formular V-Maske100 (BVBB-Mitglieder-Verwaltung) gesprungen

V-Maske100

BVBB-Stammdaten

29.07.2005

Name	<input type="text" value="Rohrschneider"/>	Land	<input checked="" type="radio"/> Berlin <input checked="" type="radio"/> Brandenburg
Straße, Haus-Nr.	<input type="text"/>	Vorname	<input type="text" value="Benjamin"/>
PLZ	<input type="text" value="0"/>	Geburtsdatum	<input type="text" value="07.10.1981"/> 24
Ort	<input type="text"/>	Alter bez. auf Stichtag	<input type="text"/>
E-Mail	<input type="text"/>	Berechtigungs-Nr.	<input type="text" value="14-00656"/> 0
Tel. (privat)	<input type="text"/>	Verein	<input type="text" value="Potsdam"/> 73
Tel. (Dienst)	<input type="text"/>	Erstausstellung	<input type="text" value="01.01.2005"/>
Staatsangeh.	<input type="text"/>	Spielberechtigung	<input type="text" value="01.01.2005"/>
Geschlecht	<input checked="" type="radio"/> männlich <input checked="" type="radio"/> weiblich	Rückgabe	<input type="text"/> <input type="checkbox"/> nicht löschen
Status	<input checked="" type="radio"/> aktiv <input checked="" type="radio"/> passiv <input checked="" type="radio"/> Jugendlich	letzte Änderung	<input type="text" value="28.01.2005"/>
	<input checked="" type="radio"/> Druck <input checked="" type="radio"/> Seniorenerklärung	Übungsleiter	<input type="text"/>
Schiedsrichter	<input type="text"/>	Titel	<input type="text"/>
Vorstand	<input type="text"/>		

Aktionen: ändern löschen Lebenslauf

Datensatz: 2876 von 4039

Hier muss der Spieler an Hand seines Namens und Vornamens die ja im Turnierbogen stehen, gesucht werden.

Ab jetzt muss man grundsätzlich **3 Fälle** unterscheiden:

- 5.1.2.2.1 Spieler ist im BVBB gemeldet und spielt in einer anderen Ranglistenklasse
- 5.1.2.2.2 Spieler ist im BVBB gemeldet und spielt noch nicht in der Rangliste
- 5.1.2.2.3 Spieler ist noch nicht im BVBB gemeldet

5.1.2.2.1 Spieler ist im BVBB gemeldet und spielt in einer anderen Ranglistenklasse

Ist der richtige Spieler(in) gefunden, muss geprüft werden ob die Daten die die neue Rangliste benötigt (z.B. richtiger Verein) für diesen Spieler(in) zutreffen. Ist das nicht der Fall müssen die Daten erst richtig gestellt werden.

Durch Klicken auf den Button

Spieler in Rangliste aufnehmen

wird wieder zur Platzierungseingabe gesprungen

Jetzt ist der neue Spieler(in) am Ende aller bisherigen Spieler dieser Klasse eingefügt worden. Die alte Ranglistenklasse wird im Feld vor dem Namen angezeigt (im unteren Beispiel die Spielerin Kienbaum, Nina die aus der B-Klasse mit dem Ranglistenplatz B5 kommt und laut Turnierbogen in der A-Klasse gespielt hat).



Jetzt werden die Platzierungen der neu aufgenommenen Spieler(innen) eingegeben.

Durch Klicken auf den Button

Klasse speichern

werden die Platzierungen einschl. der neuen Spieler(innen) dieser Ranglistenklasse gespeichert

5.1.2.2.2 Spieler ist im BVBB gemeldet und spielt noch nicht in der Rangliste

Ist der richtige Spieler(in) gefunden, muss geprüft werden ob die Daten die die neue Rangliste benötigt (z.B. richtiger Verein) für diesen Spieler(in) zutreffen. Ist das nicht der Fall müssen die Daten erst richtig gestellt werden.

Durch Klicken auf den Button

**Spieler in Rangliste
aufnehmen**

wird wieder zur Platzierungseingabe gesprungen

Jetzt ist der neue Spieler(in) am Ende aller bisherigen Spieler dieser Klasse eingefügt worden. Sie wird durch die Konstante "neu" im Feld vor dem Namen gekennzeichnet (im unteren Beispiel die Spielerin Pohland, Johanna die noch in keiner Rangliste war und laut Turnierbogen in der A-Klasse gespielt hat).

Ranglisten-Aktualisierung				Bln-P 2001		Damen: A-Klasse	
1	Böller, Monja	EBT	6	2	Hafez, Katrin	BCT	4
3	Schmidt, Stefanie	BCT		4	Behnisch, Annika	Südring	
5	Lehmann, Melanie	ASC	M1	6	Bürger, Katharina	BGNeuk	4
7	Scheffler, Melanie	KWO	2	8	Meyer, Michaela	EBT	8
9	Siwek, Andrea	BCT	8	10	Mika, Alice	ASC	
11	Marquardt, Melanie	BGNeuk	12	12	Schumann, Kathleen	EBT	6
13	Schneider, Heidi	BerlBrau		14	Winkler, Cornelia	SchönRüd	12
15	Kolpack, Ilona	BCT	12	16	Frenzel, Anja	BCT	12
17	Schrinner, Svenja	ASC	*14	18	Lorenz, Anja	KWO	*14
19	Weber, Anja	Südring		20	Müller-Berneck, Von, Co	Dresd.	
	Kienbaum, Nina	ASC	*14	neu	Pohland, Johanna	BerlBrau	

Jetzt werden die Platzierungen der neu aufgenommenen Spieler(innen) eingegeben.

Durch Klicken auf den Button

Klasse speichern

werden die Platzierungen einschl. der neuen Spieler(innen) dieser Ranglistenklasse gespeichert

5.1.2.2.3 Spieler ist noch nicht im BVBB gemeldet

Wird der richtige Spieler(in) nicht gefunden, muss er mit dem Minimum an Daten (Name, Vorname, Verein, Geschlecht) neu eingegeben werden (siehe **Punkt 3.1.2**). Die restlichen Daten müssen später von der Geschäftsstelle ergänzt werden.

Durch Klicken auf den Button

Spieler in Rangliste aufnehmen

wird wieder zur Platzierungseingabe gesprungen

Jetzt ist der neue Spieler(in) am Ende aller bisherigen Spieler dieser Klasse eingefügt worden. Sie wird durch die Konstante "neu" im Feld vor dem Namen gekennzeichnet (im unteren Beispiel die Spielerin Muster, Else die neu in den BVBB aufgenommen wurde und laut Turnierbogen in der A-Klasse gespielt hat).

Ranglisten-Aktualisierung **Bln-P 2001** **Damen: A-Klasse**

1	Böller, Monja	EBT	6	2	Hafez, Katrin	BCT	4
3	Schmidt, Stefanie	BCT		4	Behnisch, Annika	Südring	
5	Lehmann, Melanie	ASC	M1	6	Bürger, Katharina	BGNeuk	4
7	Scheffler, Melanie	KWO	2	8	Meyer, Michaela	EBT	8
9	Siwek, Andrea	BCT	8	10	Mika, Alice	ASC	
11	Marquardt, Melanie	BGNeuk	12	12	Schumann, Kathleen	EBT	6
13	Schneider, Heidi	BerlBrau		14	Winkler, Cornelia	SchönRüd	12
15	Kolpack, Ilona	BCT	12	16	Frenzel, Anja	BCT	12
17	Schrinner, Svenja	ASC	*14	18	Lorenz, Anja	KWO	*14
19	Weber, Anja	Südring		20	Müller-Berneck, Von, Co	Dresd.	
	Kienbaum, Nina	ASC	*14	neu	Pohland, Johanna	BerlBrau	
neu	Muster, Else	Köpenick					



Jetzt werden die Platzierungen der neu aufgenommenen Spieler(innen) eingegeben.

Durch Klicken auf den Button

Klasse speichern

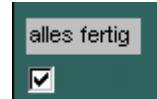
werden die Platzierungen einschl. der neuen Spieler(innen) dieser Ranglistenklasse gespeichert

5.2 neue Einzel-, Doppel- oder Mix-Rangliste erstellen (Verwaltungslauf)

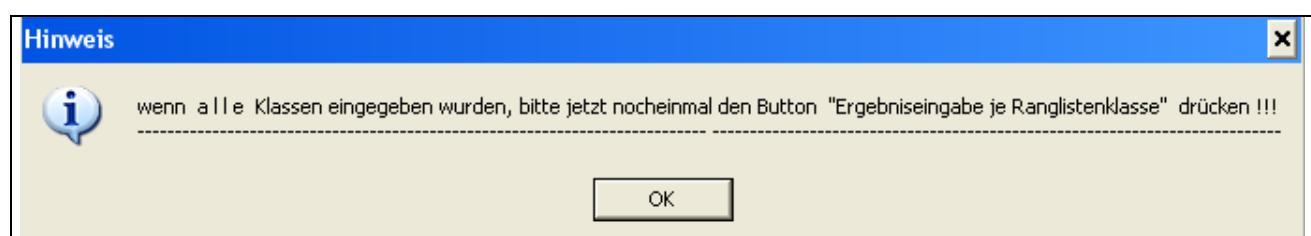
5.2.1 Vorbereitung

Nachdem die Platzierungen aller Klassen der Damen und Herren eingegeben wurden, muss dem System mitgeteilt werden, dass jetzt alle Eingaben erfolgt sind.

Dazu muss das Kontrollkästchen "alles fertig" markiert werden



Es erscheint folgender Hinweis, der durch Klicken auf den OK-Button beantwortet wird



Durch Klicken auf den Button

**Ergebniseingabe je
Ranglistenklasse**

wird dem System mitgeteilt das alle Eingaben erfolgt sind

5.2.2 normaler Ablauf

Nachdem vom System festgestellt wurde, dass die Platzierungen aller Klassen der Damen und Herren eingegeben wurden, ist die Voraussetzung geschaffen die neue Rangliste zu erstellen.

Durch Klicken auf den Button

Neue Rangliste erstellen (Verwaltungslauf)

wird der Verwaltungslauf zum Erstellen der neuen Rangliste gestartet

Beim Ermitteln der neuen Rangliste wird der Aufstieg (der erste und die beiden Punktbesten) und Abstieg (die 3 Punktschlechtesten) geregelt, die neuen Ranglistenplätze errechnet und Spieler die mehr als 2mal hintereinander nicht mitgespielt haben aus der Rangliste entfernt.

Nachdem die neue Rangliste ermittelt und gespeichert aber noch **nicht gedruckt** wurde, wird folgende Positivmeldung angezeigt die mit OK beantwortet werden muss



5.2.3 Wiederholung des Verwaltungslaufs

Hat man eine aktuelle Rangliste ausgedruckt, muss sie auf Fehler bzw. Veränderungen (Vereinswechsel) gegenüber der vorigen Rangliste durchgesehen werden.

Werden Fehler oder Veränderungen festgestellt, müssen sie über die Ranglistenverwaltung (**Punkt 5.4**) korrigiert werden.

Nachdem die Änderungen vorgenommen wurden, muss ein Wiederholungslauf erfolgen um die korrigierte Rangliste zu erhalten.

Dazu muss das Kontrollkästchen "Wiederholung" markiert werden



Durch Klicken auf den Button

Neue Rangliste erstellen (Verwaltungslauf)

wird der Verwaltungslauf zum Erstellen der korrigierten Rangliste gestartet

Nachdem die korrigierte Rangliste ermittelt und gespeichert aber noch **nicht gedruckt** wurde, wird folgende Positivmeldung angezeigt die mit OK beantwortet werden muss



5.3 Drucken der neuen Einzel-, Doppel- oder Mix-Rangliste

Nachdem die neue bzw. korrigierte Rangliste erstellt und gespeichert wurde, muss sie nun gedruckt werden.

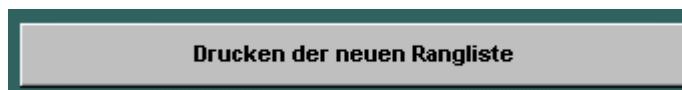
Dazu muss erst das Feld "Stand vom." mit dem Datum an dem das aktuelle Turnier stattgefunden hat, ausgefüllt werden

Stand vom:
09.12.2001

Durch Markieren des Kontrollkästchen "Listenvorschau" ist es möglich die neuen Ranglisten **am Bildschirm zu betrachten** ohne sie sofort zu drucken

Listenvorschau
<input checked="" type="checkbox"/>

Durch Klicken auf den Button



wird die neue bzw. korrigierte Rangliste gedruckt oder am Bildschirm angezeigt

BADMINTON-VERBAND BERLIN-BRANDENBURG e.V.

12.05.2007

Einzelrangliste-Senioren

Stand vom: 29.04.2007

Damen	A		LEM 2005	RLT 05/06	RLT 08/06	LEM 2006	RLT 05/07			Wertung	
1	Schmidt, Stefanie	Lehrer		A001	A001	A004	A002		A	2	
2	Bürger, Katarina	Luckau		A002	A002	A002	A001	F	x	A	3
3	Schramm, Eva	Lehrer		A004	-A024	-B032	A004			A	8
4	Kathke, Miriam	BSC		A006	-A024	A016	A003			A	9
5	Sandmann, Janine	Rathenow		A006	A003	A008	A011			A	9
6	Völker, Nadine	Teltow		B010	A004	A016	A006			A	10
7	Reinicke, Sandra	BCT		A004	A007	A016	-A024			A	11
8	Matthies, Anica	BC Spand		A008	A006	-A024	A011			A	14
9	Förschner, Anne	BCT				B009	A006	M	xx	A	15
10	Lazar, Judith	BC Spand				V008	A008			A	16
11	Maczkowiak, Tanja	BGNeuk		B012	A006	A016	A011			A	17
12	Müller, Maria	Potsdam		B009	-A024	A008	-A024			A	17
13	Schnee, Corinna	BGNeuk		A010	-A024	-A024	A008			A	18
14	Müller, Anica	BerlBrau		A010	-A024	A008	-A024			A	18
15	Müller-Berneck, Von, Co	GutsM		-A024	-B032	B010	B009		x	A	19
16	Kunzmann, Luise	BerlBrau		B012	-B032	B011	-A024			A	23
17	Kolpack, Ilona	BCT		B014	-B032	A016	B010			A	24
18	Schwarz, Juliane	Gaselan		B016	B009	A016	-A024			A	25
19	Deichgräber, Lisa	BerlBrau		-A024	-A024	A001	-A024	M	xx	A	25
20	Wolff, Katharina	Gaselan		-B032	B010	A016	-B032			A	26
21	Burkert, Franziska	BerlBrau				A004	-A024	F		A	28

Gleichzeitig mit dem Drucken der neuen Ranglisten (**Anlage 50**) werden **HTML-Seiten** dieser Einzel-, Doppel- oder Mix-Rangliste erstellt, die dann sofort unter der BVBB-Adresse ins **Internet** gestellt werden können.

5.4 Ranglistenverwaltung

5.4.1 allgemeines

Durch Klicken auf den Button "Ranglistenverwaltung (z.B. Wertungsänderungen)" des Formulars R-Maske10 wird zum Formular Ranglisten-Verwaltung (R-Maske200) gesprungen, mit dem man sich über den Stand einzelner Spieler in der aktuellen und vorigen Rangliste informieren kann und Änderungen der aktuellen Rangliste vorgenommen werden können.

The screenshot shows the R-Maske200 application window titled "Maske 200-E" with the sub-title "Einzel-Ranglisten-Verwaltung". The date "29.07.2005" is displayed in the top right corner. The interface includes fields for Name (Abraham), Vorname (Ben-Martin), Verein (MSC), Pass-Nr. (08-04763 0), and Alter (31). Below this, a section titled "aktuelle Rangliste" displays player statistics across four seasons: Klasse (D), Platz (10), BEM 2003 (black square), RLT 04/04 (E036), Bln-P 2004 (E034), BEM 2004 (D028), RLT 05/05 (D037), Wertung (D), and Plazierung (13). A "vorige Rangliste" section shows data for the previous year: Klasse (D), Platz (11), Bln-P 2003 (white square), BEM 2003 (F041), RLT 04/04 (E036), Bln-P 2004 (E034), BEM 2004 (D028), Wertung (D), and Plazierung (62). At the bottom, there are navigation buttons (back, forward, search, etc.) and a status bar indicating "Datensatz: 2 von 432".

5.4.2 Informationen über einzelne Spieler

An Hand des Namens oder der Pass-Nr. soweit bekannt kann mit den bekannten Hilfsmitteln (siehe **Punkt 1.2.1**) kann der gewünschte Spieler(in) gefunden werden.

Da die Spieler(innen) alphabetisch nach den Namen sortiert sind, kann mit den Windows-typischen Buttons der erste, vorige, nächsten oder letzte Spieler(in) der aktuellen Rangliste angezeigt werden.

5.4.3 Änderungen von Daten

Stellt sich bei der Durchsicht der neuen Rangliste heraus das nicht alles OK ist, können folgende Änderungen vorgenommen werden:

5.4.3.1 Ändern des Vereins des Spielers

5.4.3.2 Ändern der Wertungen

5.4.3.1 Ändern des Vereins des Spielers

Durch Markieren des neuen Vereins im Kombinationsfeld "Verein" wird der Spieler(in) diesem Verein zugewiesen.



Durch Klicken auf den Button



wird diese Änderung in den Stammdaten des Spielers vorgenommen und ist sofort für alle Auswertungen gültig

5.4.3.2 Ändern der Wertungen

aktuelle Rangliste										
Klasse	Platz	BEM 1999	RLT 04/00	Bln-P 2000	BEM 2000	RLT 04/01	Wertung	Plazierung		
D	11		E036	C032	C032	-C040	D	64	99	
										

Hat man sich bei der Eingabe der Platzierungen verschrieben oder sollen aus welchen Grund auch immer Wertungen geändert werden, muss folgendes beachtet werden.:

- es können 1 bis 5 Wertungen gleichzeitig geändert werden
- die geänderten Wertungen müssen richtig sein; es kann nur wenig plausibilisiert werden
- jede Wertung besteht aus 5 Zeichen die auch immer eingegeben werden müssen
1.Stelle: muss aus einem Leerzeichen (z.B. B009) oder einem Bindestrich (-) wenn der Spieler nicht an dem entspr. Turnier teilgenommen hat (z.B. -C040) bestehen.
2.Stelle: muss aus einem Buchstaben (Klasse A bis O oder V) bestehen.
3. – 5. Stelle: muss aus 3 Zahlen (d.h. die geänderte Wertung) bestehen.

aktuelle Rangliste										
Klasse	Platz	BEM 1999	RLT 04/00	Bln-P 2000	BEM 2000	RLT 04/01	Wertung	Plazierung		
D	11		E036	C032	C032	C018	D	64	99	
										

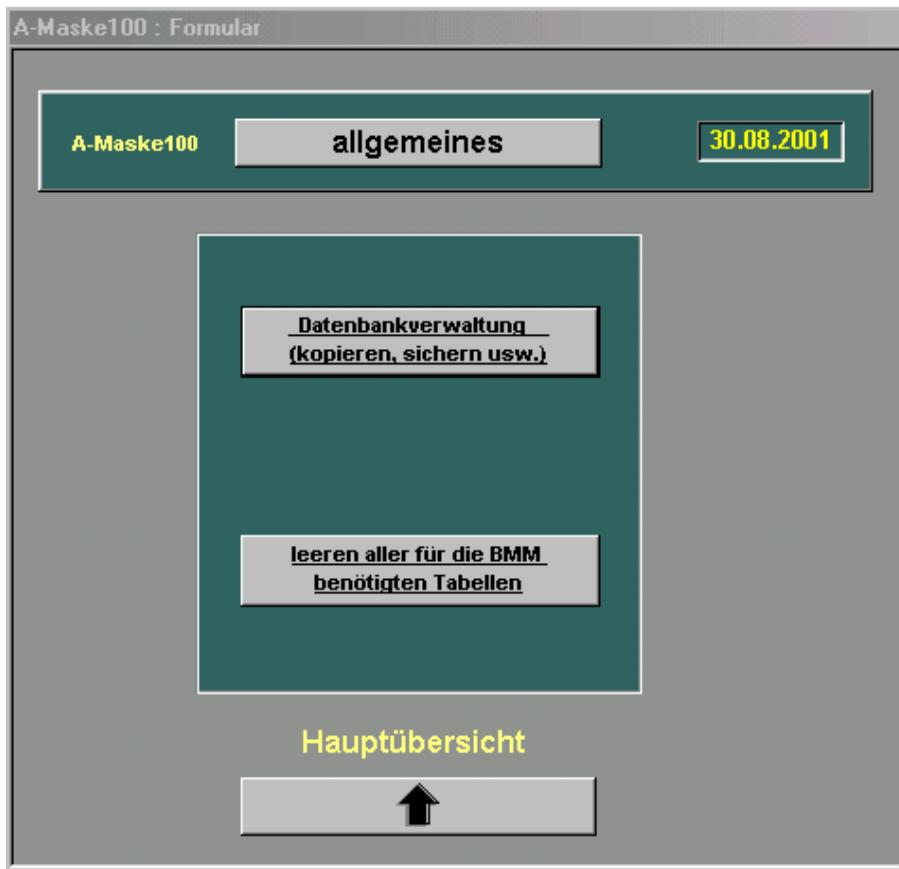
Durch Klicken auf den Button



wird diese Änderung in den Ranglistendaten des Spielers vorgenommen und ist sofort für alle Auswertungen gültig

6 ALLGEMEINES

Durch Klicken auf den Button "allgemeines" der Hauptübersicht wird zum Formular "allgemeines" (A-Maske100) gesprungen von dem weitere Funktionen aufgerufen werden können.



Folgende Funktionen können über dieses Formular angestoßen werden:

- ***Datenbankverwaltung (kopieren, sichern usw.)***
- ***leeren aller für die BMM benötigten Tabellen***

Ein Anklicken des langen Buttons mit dem schwarzen Pfeil nach oben bewirkt das Schließen dieses Formulars und den Rücksprung zur Hauptübersicht.

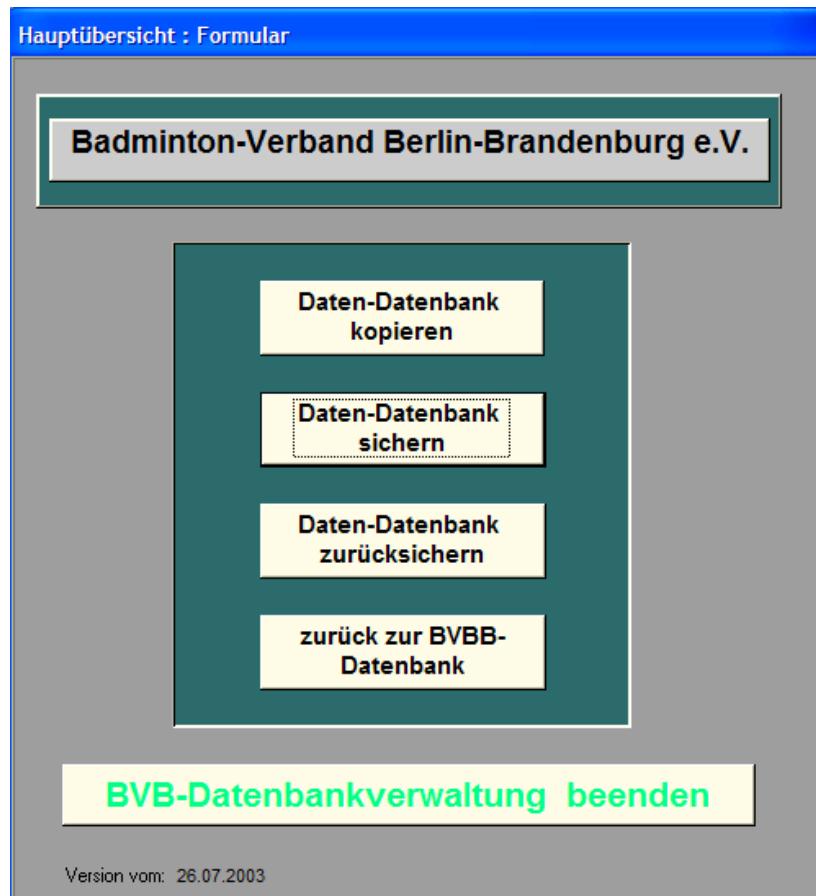
6.1 Datenbankverwaltung (kopieren, sichern usw.)

6.1.1 allgemeines

Aus Sicherheitsaspekten muss es möglich sein von der Daten-Datenbank, die ja nur einmal in der BVBB-Geschäftsstelle vorhanden ist, Sicherheitskopien auf der Festplatte abzulegen und zur Weiterbearbeitung außerhalb der Geschäftsstelle auf einem anderen Medium, z.Zt. auf Diskette abzuspeichern.

Da es nicht möglich ist eine externe Datenbank (die Daten-Datenbank) zu kopieren wenn sie über die Programm-Datenbank verknüpft ist, muss eine neue Datenbank benutzt werden die keine Verbindung zur externen Daten-Datenbank hat.

Durch Klicken auf den Button "Datenbankverwaltung (kopieren, sichern usw.)" des Formulars A-Maske100 wird die aktuelle BVBB-Datenbank geschlossen, die spezielle Verwaltungs-Datenbank geöffnet und das Formular "Hauptübersicht" dieser Datenbank angezeigt, mit dem verschiedene Funktionen ausgeführt werden können.



Folgende Funktionen können über dieses Formular angestoßen werden:

- **Daten-Datenbank kopieren**
- **Daten-Datenbank sichern**
- **Daten-Datenbank zurücksichern**
- **zurück zur BVB-Datenbank**

Ein Anklicken des Buttons "**BVB**-Datenbankverwaltung beenden" beendet die komplette Sitzung.

6.1.2 Daten-Datenbank kopieren

Nach jeder längeren Dateneingabe sollte aus Sicherheitsaspekten die Daten-Datenbank (C:\BVB\Access\BVB_Daten) kopiert werden damit im Notfall auf die neuste Kopie zugegriffen werden kann. Dabei werden immer die letzten 20 Kopien gespeichert (C:\BVB\Access\Kopie\BVB_Daten_xx); d.h. die älteste Kopie wird gelöscht wenn eine neue Kopie aufgenommen wird.

Durch Klicken
auf den Button

**Daten-Datenbank
kopieren**

wird der aktuelle Stand der Daten-Datenbank komprimiert und als neuste Kopie gespeichert

6.1.3 Daten-Datenbank sichern

Um die aktuellen Daten außerhalb der BVBB-Geschäftsstelle weiterverarbeiten zu können (z.B. für die Ergebniseingabe bei der BMM) muss die Daten-Datenbank auf einem externen Medium , in unserem Fall eine Diskette, gespeichert werden.

Da diese Datenbank aber ca.5 MB Daten beinhaltet und damit nicht auf eine Diskette gespeichert werden könnte, werden die Daten vor dem Speichern auf Diskette gepackt (ZIP) wobei sich die Datenmenge auf ca. 600 KB verringert.

Durch Klicken
auf den Button

**Daten-Datenbank
sichern**

wird der aktuelle Stand der Daten-Datenbank gepackt
und auf Diskette gespeichert

6.1.4 Daten-Datenbank zurücksichern

Die für die Verarbeitung außerhalb der BVBB-Geschäftsstelle auf Diskette gepackt gespeicherten aktuellen Daten müssen zur weiteren Verarbeitung auf die Festplatte der externen Stelle gespeichert werden.

Mit Hilfe dieser Funktion wird die Daten-Datenbank von Diskette gelesen, entpackt und an die richtige Stelle der Festplatte geschrieben.

Durch Klicken
auf den Button

**Daten-Datenbank
zurücksichern**

wird der aktuelle Stand der Daten-Datenbank von Diskette gelesen, entpackt und auf die Festplatte gespeichert

6.1.5 zurück zur BVBB-Datenbank

Zur eigentlichen Verarbeitung muss wieder auf die Formulare, Berichte und Programme der BVBB-Datenbank zurückgegriffen werden.

Durch Klicken
auf den Button

**zurück zur BVB-
Datenbank**

wird die Verwaltungs-Datenbank geschlossen und die
BVBB-Datenbank zur weiteren Verarbeitung geöffnet

6.2 leeren aller für die BMM benötigten Tabellen

Vor jeder neuen BMM-Saison (Anfang September) müssen bestimmte Daten der Daten-Datenbank, die im Laufe der Saison für den korrekten Ablauf und verschiedene Auswertungen und Statistiken benötigt wurden, gelöscht werden damit Daten der neuen Saison gespeichert werden können.
Dabei handelt es sich um folgende Daten:

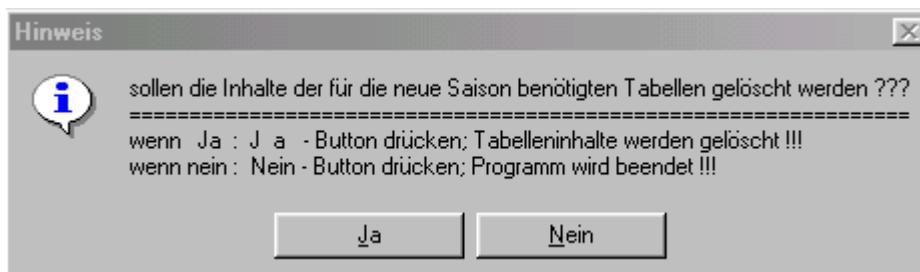
- Fehler bei der Aufstellungseingabe
- Fehler bei der Ergebniseingabe (Briefe und Mahnungen schreiben)
- Aufstellungen
- Spieltermine
- Spieler-Stammdaten (wie oft in welcher Mannschaft an welcher Position gespielt usw.)
- Punkte der Spieler
- wie oft in höherer Mannschaft eingesetzt
- Sperrtermine

Vorher sollte die Daten-Datenbank unter z.B. folgenden Namen "DB_Daten_2001-02" kopiert werden um auch zu einem späteren Zeitpunkt auf **alle** Daten der Saison 2001/2002 zugreifen zu können.

Durch Klicken auf den Button

leeren aller für die BMM benötigten Tabellen

wird der Anstoß zum Löschen bestimmter Daten gegeben und folgende Meldung ausgegeben:



Beim Betätigen des **Buttons "Nein"** werden keine Löschungen vorgenommen; diese Funktion wird abgebrochen.

Beim Betätigen des **Buttons "Ja"** wird aus Sicherheitsgründen noch folgende Meldungen angezeigt:



Beim Betätigen des **Buttons "Nein"** wird diese Funktion abgebrochen; die Daten-Datenbank kann erstmal kopiert werden.

Beim Betätigen des **Buttons "Ja"** werden die entspr. Daten gelöscht; die Daten-Datenbank ist zur Speicherung der Daten für die neuen Saison vorbereitet.