

# Professional League 4.26

Copyright 1996-2001 by Sven Müller. Alle Rechte vorbehalten.

## Inhaltsübersicht

### Allgemeines :

[Benutzung des Hilfesystems](#)

[Über Professional League 4.26](#)

[Erstmaliger Start des Programms](#)

[Aufbau einer Liga](#)

[Die Programmoberfläche](#)

[Menüsteuerung](#)

[Statusleiste](#)

### Zu den Menüpunkten :

[Dateiverwaltung](#)

[Dateneingabe](#)

[Tabellen](#)

[Ergebnisse](#)

[Ligabezogene Statistiken](#)

[Vereinsstatistiken](#)

[Historisch](#)

[Ewige Tabellen](#)

[Historische Statistik](#)

# Benutzung des Hilfesystems

Professional League bietet ein kontext-sensitives Online-Hilfesystem. Das heisst, dass wenn der Benutzer bei der Arbeit mit Professional League Hilfe zu dem von ihm gerade genutzten Programmteil wünscht, diese zu genau diesem Thema durch einen einfachen Tastendruck bzw. Mausklick abrufen kann.

Alle Dialogfelder von Professional League besitzen einen Hilfeschalter. Wenn dieser angeklickt wird das Hilfesystem aktiviert und der entsprechende (allgemeine) Hilfetext für diesen Dialog angezeigt. Es existieren jedoch für viele Dialogelemente wie Schalter, Listenfelder o.ä. auch eigene Hilfetexte. Diese werden abgerufen, indem dem Dialogelement der Eingabefokus übertragen wird (Tab-Taste) und nachfolgend die Taste F1 gedrückt wird. Mit F1 aktiviert man auch die Hilfetexte zu allen Tabellen- und Statistik-Bildschirmen.

Das Online-Hilfesystem benutzt das Standard-Windowsprogramm WINHELP, mit dem diese Hilfedatei PRLEAGUE.HLP angezeigt wird.

WINHELP direkt betreffende Informationen entnehmen Sie der Dokumentation dieses Programms.

Die Online-Dokumentation besteht aus einer Reihe von Themenseiten wie dieser, die wiederum in einige Themenbereiche gegliedert sind. Innerhalb dieser Themenbereiche kann mit den Schalter << sowie >> zwischen den Seiten auf- und abwärts geblättert werden. Die Auswahl der Themenbereiche erfolgt am besten über die Inhaltsübersicht. Diese kann auch über den Schalter Inhalt der Schalter-Leiste unterhalb des WINHELP-Menüs sichtbar gemacht werden.

Zwischen einzelnen Themenseiten verweisen grün dargestellte, durchgehend unterstrichene Text-Passagen (Links) auf themenverwandte Seiten. Diese können durch Mausklick auf den derart markierten Text besucht werden.

Zu einigen Begriffen steht eine sogenannte Definition bereit. Diese Begriffe sind gestrichelt unterstrichen. Ein Mausklick zeigt ein Textfenster mit einer kurzen Definition des Begriffs an. Dieses verschwindet in Folge eines weiteren Mausklicks wieder.

Zu bereits besuchten Themenseiten navigiert man mit dem Schalter Zurück.

Mit dem Schalter Suchen wird ein Dialog eingeblendet, über den nach Schlagworten bestimmte Themen ausgesucht werden können.

## Über Professional League 4.26

Professional League 4.26 für Windows ist ein Programm zur Verwaltung von Sport-Ligen, insbesondere von Fussball-Ligen, mit Schwerpunkt auf umfangreiche statistische Auswertungen der verwalteten Daten.

Ligadateien werden in einem programmeigenen Format mit der Endung PLD abgespeichert. Mit der Version 4.26 können PLD-Dateien, die mit einer beliebigen Vorgängerversion 4.x erstellt wurden, uneingeschränkt verarbeitet werden.

## Über Professional League 4.26

Professional League 4.26 kann unmittelbar nach Entpacken des ZIP-Archivs, das die Programmdateien enthält, gestartet werden. Da das Programm keinerlei Änderung von Systemdateien oder Einträgen in der Registry erforderlich macht, muss vor dem erstmaligen Start kein Installationsprogramm ausgeführt werden.

Die ausführbare Datei heißt `prleague.exe`. Sie starten das Programm, indem Sie beispielsweise im Windows-Explorer auf diese Datei doppelklicken. Beim ersten Programmstart, bietet das Programm Ihnen an, einen Eintrag im Startmenü zu erzeugen, über den Sie das Programm nachfolgend immer bequem starten können. Es ist daher zu empfehlen diesen Eintrag erzeugen zu lassen.

Wenn Sie das Programm nicht mehr benutzen und von Ihrem Rechner entfernen wollen, genügt es, das Programmverzeichnis (in welches Sie das ZIP-Archiv entpackt haben) und dessen Inhalt zu löschen. Wie bei der Installation ist auch hier kein eigenes Deinstallationsprogramm erforderlich, da sich das Programm zuvor nicht in das System eingenistet hat.

## Die Programmoberfläche

Der Benutzerbildschirm von Professional League wird Sie vielleicht ein wenig an Ihre Textverarbeitung und andere Windows-Programme erinnern. In der Tat ist der Aufbau ähnlich.

Das Fenster ist in drei Bereiche aufgeteilt :

Der Menübereich, der aus einem Balkenmenü sowie einer Smarticon-Leiste für die wichtigsten Programmaktionen besteht;

Der Bildbereich (in Ihrer Textverarbeitung der Arbeitsbereich), in dem sämtliche Tabellen und Statistiken angezeigt werden und auch die Dialogfenster zur Dateneingabe platziert werden;

Die Statusleiste, die über den Status der aktiven Liga informiert.

Weiter mit : Menüsteuerung

## Die Menüsteuerung

Das Programm wird komplett über das Balkenmenü am oberen Fensterrand gesteuert. Darunter bietet eine Smarticon-Leiste direkten Zugriff auf die wichtigsten Menüpunkte.

Menüpunkte oder Smarticons können deaktiviert sein. Sie werden dann in grau dargestellt und lösen keine Aktion aus, wenn sie angeklickt werden. So werden beispielsweise sämtliche Statistikoptionen deaktiviert solange keine Daten geladen sind.

Zu den einzelnen Punkten des Balkenmenüs gibt es Pull-Down-Menüs. Die Bedeutung der einzelnen Menüpunkte ist in den Abschnitten zu den Menüpunkten ([Übersicht](#)) im einzelnen erläutert.

## Die Statusleiste

Die Statusleiste gibt, wie der Name schon sagt, Auskunft über den Status der aktiven Liga. Durch die Statusleiste sind die wichtigsten Informationen zu einer Liga und der aktiven Saison zu jeder Zeit sichtbar. Darüber hinaus ist es über die Statusleiste möglich - alternativ zu den entsprechenden Menüpunkten und direkter als diese - bestimmte Einstellungen vorzunehmen.

Die Statusleiste enthält folgende Felder :

1. EWIG (in-)aktiv : Zeigt an, ob historische Statistiken für die Liga berechnet wurden. Durch einen Mausklick auf dieses Feld können historische Statistiken nachträglich berechnet werden.
2. Liga : Zeigt den Liganamen der aktiven Liga an. Durch Mausklick auf dieses Feld kann der Dialog zum Wechseln der Liga aufgerufen werden.
3. Saison : Zeigt an, welche Ligadatei bzw, welche Saison der aktiven Liga derzeit geöffnet ist. Durch Mausklick auf diese Feld kann der Dialog zum Öffnen einer Liga aufgerufen werden und zu einer anderen Saison gewechselt werden.
4. Aktive Mannschaft : Zeigt den Namen der aktiven Mannschaft an, auf die sich die Statistiken des Menüs Vereinsstatistik beziehen. Durch Mausklick auf dieses Feld kann der Dialog zum Wählen eines Vereins aufgerufen werden.
5. Tabellentyp : Zeigt an, ob Tabellen im 2- oder 3-Punktemodus berechnet werden. Durch Mausklick auf dieses Feld kann zwischen den Modi gewechselt werden. Beim Wechsel des Modus wird die neu berechnete Gesamttabelle angezeigt.
6. Ansetzungstyp A: Zeigt an, ob bei der Ansetzung automatisch Rückspiele mitangesetzt werden. Durch Mausklick auf dieses Feld kann diese Option aktiviert oder deaktiviert werden.
7. Ansetzungstyp B: Zeigt an, welche der Optionen zur (automatischen) Ansetzung gewählt wurde. Durch Mausklick auf dieses Feld kann eine andere Option gewählt werden.

Die beiden letztgenannten Felder sind deaktiviert, wenn die Optionen keinen Einfluss mehr auf die Ansetzungen haben (siehe dazu auch Eingabe-Einstellungen).

## Programmstart mit Parametern

Beim Starten von Professional League über eine Kommandozeile (z.B. Start-Ausführen) stehen einige mögliche Kommandozeilenparameter zur Verfügung.

So können Sie beispielsweise eine Ligadatei spezifizieren, die beim Programmstart automatisch geöffnet werden soll. Die entsprechende Kommandozeile lautet "PRLEAGUE [-d] <Ligadatei>". Der Parameter -d ist optional (**Beispiel** : PRLEAGUE DATA\BL\BL19899.PLD).

Sie können auch eine Liga angeben, die beim Programmstart automatisch aktiviert werden soll (die aktuelle Ligadatei zu dieser Liga wird geöffnet). Die Kommandozeile hierfür lautet „PRLEAGUE -I [<Pfad>] <Ligakürzel> [-e]“. Der Parameter -I muss in diesem Fall angegeben werden! Das Ligakürzel bezeichnet die gewünschte Liga. Vergessen Sie nicht, den Pfad anzugeben, wenn sich die zur Liga gehörigen Ligadateien nicht im Professional League-Verzeichnis befinden. Der Parameter -e gibt an, dass historische Statistiken für die Liga berechnet werden sollen.  
(**Beispiel** : PRLEAGUE -I C:\PRLEAGUE\DATA\BL\BL1 -e)



# Professional League Setup

Das Setup-Programm dient zur Installationsverwaltung von Professional League und zur Einrichtung von Verknüpfungen, die Professional League starten und dabei bereits bestimmte Ligadateien öffnen.

Die Installation von Professional League ist sehr einfach. Sie müssen dazu auf der ersten Registerkarte lediglich das Installationsverzeichnis und eine Bezeichnung des Programm-Manager-Ordners (dieser erscheint im Startmenü unter Win 95/98/NT oder als Programmgruppe unter Win 3.1x) eingeben. Ferner können Sie festlegen, ob das Datenpaket mitinstalliert werden soll. Nachfolgend genügt ein Klick auf den Schalter Start, um die Installation zu starten. Bis auf das Wechseln der Disketten erledigt das Setup-Programm den Rest. Ausser dem Anlegen des Programmmanager-Ordners und einiger Verknüpfungen darin nimmt das Setup-Programm keinerlei Veränderungen am System vor.

Das Setup-Programm bietet auch eine Deinstallationsroutine an. Damit können Sie wahlweise nur den bei der Installation angelegten Programmmanager-Ordner und dessen Inhalt oder zusätzlich den Inhalt des Verzeichnisses von Professional-League und optional auch dessen Unterverzeichnisse mit komplettem Inhalt entfernen (Vorsicht! Die dritte Variante schliesst insbesondere auch PLD-Dateien oder Dateien anderer Programme, die unterhalb des Professional League-Verzeichnisses gespeichert sind, ein.)

Wählen Sie Ihre Deinstallations-Einstellung und klicken sie auf "Start".

Das Setup-Programm bietet eine bequeme Möglichkeit, Verknüpfungen zum Start von Professional League mit bestimmten Autoload-Einstellungen zu generieren. So können Sie eine Verknüpfung erstellen, mit der Professional League gestartet wird und automatisch die Daten der am häufigsten verwendeten Liga geöffnet werden. Und so funktioniert es:

Wählen Sie ein Autoload-Objekt. Das kann eine Ligadatei oder eine ganze Liga sein, die durch ihr Ligakürzel spezifiziert wird. Am bequemsten funktioniert das, indem Sie den Schalter **Durchsuchen** anklicken und im daraufhin erscheinenden Datei-Dialog die gewünschte Ligadatei bzw. im zweiten Fall eine beliebige Ligadatei der gewünschten Liga (deren Dateinamen Sie daraufhin im Eingabefeld **Autoload-Objekt** manuell in das entsprechende Ligakürzel überführen) auswählen.

Legen Sie nun im Auswahlfeld **Art des Objekts** fest, ob es sich beim Autoload-Objekt um eine **Ligadatei** oder eine **Liga** handelt. Falls Sie eine Liga ausgewählt haben, können Sie mit dem Markierungsfeld **Historische Statistik** festlegen, ob mit dem Öffnen der Liga (bzw. der aktuellen Ligadatei dieser Liga) gleich auch die historischen Statistiken berechnet werden sollen.

Klicken Sie auf **Anlegen**, wenn alle Einstellungen getroffen worden sind.

# Wie funktioniert die Registrierung

## Shareware

Die vorliegende Testversion von Professional League ist nach dem **Shareware-Prinzip** aufgebaut. Sie können - über einen Evaluierungszeitraum von **mindestens 30 Tagen** - das **voll funktionsfähige** Programm (mit Shareware-Hinweis beim Programmstart) nutzen und in *allen* seinen Funktionen testen.

Wenn Sie Professional League über die 30-tägige Evaluierungsphase hinaus dauerhaft benutzen wollen, müssen Sie sich als Benutzer der Vollversion registrieren lassen. Das ist mit der Entrichtung einer Registrierungsgebühr in Höhe von 25,- Euro (48,90 DM) verbunden.

Für Schüler und Studenten ermässigt sich gegen Nachweis (Kopie des Schüler-/Studentenausweises) die Registrierungsgebühr auf 15,- Euro (29,- DM).

## Registrierte Benutzer

Als registrierter Benutzer haben Sie auch folgende Vorteile:

- Kostenloser E-Mail-Support.
- Bei einer ganz neuen Programmversion kommen Sie in den Genuss besonderer Update-Konditionen. Bei kleineren Änderungen (Unterversionen) werden Sie informiert und können jederzeit das aktuelle Programmpaket aus dem WWW laden und mit Ihrem Registriercode freischalten.
- Sie können aus dem Online-Datenarchiv im WWW eine größere Anzahl aktueller und früherer Ligadateien downloaden, die regelmäßig geupdatet werden.

## Wie kann ich Professional League registrieren lassen ?

Ihre Registrierung der Standard-Version (nicht der Schüler/Studenten-Version !) kann über den Registrierdienst ShareIt! abgewickelt werden. Dort können Sie zwischen mehreren Zahlungsmöglichkeiten, u.a. Kreditkarte (sichere Übertragung der Kreditkarteninformationen!), wählen. Nach Ausfüllen und Absenden eines Registrierungsformulars und Eingang der Registrierungsgebühr erhalten Sie dann von mir per E-Mail (auf Wunsch auch per Post) Ihre Registrierungsdaten (Schlüssel und Code), womit Sie die Vollversion freischalten können.

Sie können die Registrierung bequem online durchführen. Unter **[http://www.ligaverwaltung.de/d\\_register.html](http://www.ligaverwaltung.de/d_register.html)** finden Sie noch einmal alle wichtigen Informationen und werden auf das Registrierungsformular geleitet, mit dem Sie innerhalb kurzer Zeit die Online-Registrierung durchführen können.

Dieses Formular gibt es auch in einer lokalen Version zum Ausdrucken. Damit können Sie die Registrierung auch per Post oder Fax durchführen.

Die Registrierung kann natürlich auch direkt über den Autor erfolgen (siehe Schüler/Studentenversion).

## Registrierung der Schüler/Studenten-Version

Die ermässigte Schüler/Studentenversion registrieren Sie direkt beim Autor:

Ihren Registrierungswunsch schicken Sie dazu als formlose E-Mail an **[mail@ligaverwaltung.de](mailto:mail@ligaverwaltung.de)**. Diese E-Mail sollte enthalten: Ihren Namen, Anschrift, E-Mail-Adresse (für Zustellung der Registrierungsdaten) und Hinweis auf gewählte Zahlungsweise (s.u.) sowie ein Berechtigungs-Nachweis in Form einer (eingescannten) Kopie von Schüler-/Studentenausweis, Immatrikulationsbescheinigung o.ä. . Oder Sie schicken das ganze per Post an die Adresse des Autors (eine zusätzliche kurze E-Mail kann das ganze dabei u.U. beschleunigen):

**Sven Müller  
Hoorwaldstraße 36  
57299 Burbach**

Die ermässigte Registrierungsgebühr von 29,- DM (15,- Euro) ist dabei im voraus zu überweisen auf folgendes Konto:

Volksbank Bonn Rhein-Sieg, BLZ 380 601 86, Kontonummer 2015695016;

Oder Sie legen Ihrer Bestellung einen Verrechnungsscheck über diesen Betrag bei.

Auch die Standard-Vollversion kann selbstverständlich auf diesem Wege bestellt werden.

### **Wie wird nach der Registrierung aus der Shareware- die Vollversion ?**

Sobald Sie Ihr Schlüssel/Code-Paar besitzen, können Sie sehr einfach aus der Sharewareversion die Vollversion machen. Dazu geben Sie Schlüssel und Code in den jeweiligen Eingabefeldern des Dialogs "Registrieren" ein und klicken auf "**OK**" (Den Dialog erreichen Sie gleich beim Start der Shareware-Version durch Anklicken des entsprechenden Schalters im Info-Fenster oder aber jederzeit über den Menüpunkt Hilfe-Registrieren).

Mit einer *einmaligen*, korrekten Eingabe des RegistrierungsCodes bewirken Sie die Freischaltung als Vollversion. Es ist also insbesondere **nicht** erforderlich, sich bei jedem Programmstart von Neuem zu authentifizieren! Sie sollten Ihren Schlüssel/Code dennoch an einer sicheren Stelle aufbewahren. Denn bei einer Neuinstallation, der eine komplette Neuinstallation des Systems voranging, kann eine erneute Authentifizierung nötig werden.

### **Sonstiges**

Nach Ablauf der 30-tägigen Evaluierungsphase ist der Schalter "**Testversion Starten**" unterhalb des Shareware-Hinweises nicht mehr zu sehen. Jetzt können Sie über die beiden Verweise ("**hier**") lediglich noch diesen Hilfetext bzw. den Registrierungsdialog starten. Professional League lässt sich dann nur noch starten, wenn die Registrierung via Schlüssel/Code erfolgreich war. Um das Programm zu beenden, klicken Sie im Registrierungs-Dialog auf "**Abbruch**".

---

**Professional League im WWW:** <http://www.ligaverwaltung.de/>  
**E-Mail an den Autor:** [mail@ligaverwaltung.de](mailto:mail@ligaverwaltung.de)

# Registrierungsformular

Ausdrucken mit "Datei-Drucken"

Wenn Sie Professional League bestellen moechten, koennen Sie das Bestellformular online im Internet ausfuellen und abschicken unter der folgenden Adresse im Internet:

<https://secure.element5.com/register.html?productid=132542&language=German>

Alternativ koennen Sie auch auf unsere Homepage <http://www.shareit.com> die Programmnummer eingeben: 132542. Falls Sie keinen Zugang zum Internet haben, koennen Sie uns das ausgefuellte Formular zuschicken oder faxen an:

ShareIt!  
element 5 AG  
Sachsenring 69  
50677 Koeln

Telefon:+49-221-31088-20  
Fax: +49-221-31088-29  
E-Mail: [register@shareit.com](mailto:register@shareit.com)

Bestellformular für Professional League

Programm-Nr. : 132542

Nachname: \_\_\_\_\_

Vorname: \_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_

Strasse und Nr.: \_\_\_\_\_

PLZ und Stadt: \_\_\_\_\_

Land: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

Fax: \_\_\_\_\_

E-Mail: \_\_\_\_\_

Wie wuerden Sie gerne Ihren Registrierungsschlüssel erhalten?

E-mail \_\_\_ per Post \_\_\_

Wie moechten Sie den Programmpreis bezahlen:

Kreditkarte \_\_ Ueberweisung \_\_ Scheck \_\_ Bargeld \_\_

Informationen zu Ihrer Kreditkarte (falls zutreffend)

Kreditkarte: Visa \_\_ Eurocard/Mastercard \_\_ American Express \_\_ Diners Club \_\_

Karteninhaber: \_\_\_\_\_

Karten-Nr.: \_\_\_\_\_

Gultig bis : \_\_\_\_\_

Datum / Unterschrift \_\_\_\_\_

# Dateiverwaltung

Siehe auch

## Der Menüpunkt Datei :



Neue Saison erstellen



Ligadatei speichern



Ligadatei öffnen



Importieren



Neue Liga erstellen



Liga wechseln



Drucken



HTML-Site Generieren



Text Exportieren



Exportieren in Zwischenablage



Drucker einrichten



Bildschirmfarben bearbeiten



Programm beenden

# Menüpunkt Neue Liga erstellen

## Übersicht Datei-Menü

Eine neue Liga müssen Sie dann erstellen, wenn eine neue Ligadatei eröffnet werden soll und keine ältere Ligadatei als Basis für diese Liga existiert.

Das Erstellen einer neuen Liga lässt sich in die folgenden drei Schritte einteilen :

1. Festlegen des Verzeichnisses für eine neue Liga

2. Neue Liga initialisieren

3. Die erste Saison der Liga initialisieren

# Verzeichnis für neue Liga wählen

## Übersicht Datei-Menü

Alle Ligadateien einer Liga müssen sich im selben Verzeichnis befinden. Dieses Verzeichnis wählen Sie beim Erstellen einer neuen Liga. Alle neuen Saisons werden dann automatisch in diesem Verzeichnis gespeichert.

Die Auswahl eines Verzeichnisses erfolgt über den Dialog "Verzeichnis für neue Liga wählen". Mit diesem Dialog können sich wahlweise ein bereits bestehendes Verzeichnis auswählen oder ein neues Verzeichnis erstellen.

Die Auswahl eines Verzeichnisses vollziehen Sie am besten durch Benutzung der beiden Listenfelder für Verzeichnis bzw. Laufwerk. Das ausgewählte Verzeichnis wird in dem darüber befindlichen Editierfeld angezeigt und kann darin alternativ auch von Hand eingegeben werden.

Zum Erstellen eines neuen Verzeichnisses klicken Sie auf den Schalter "Neues Verzeichnis". Anschliessend erscheint eine Eingabemaske, über die Sie den Namen des neuen Verzeichnisses eingeben können.

Mit dem Schalter OK beenden Sie den Dialog. Die neue Liga wird in dem von Ihnen ausgewählten Verzeichnis angelegt. Bevor es dazu kommt müssen Sie jedoch einige Basisdaten für diese Liga eingeben :

Weiter mit : Neue Liga initialisieren



# Neue Liga initialisieren

## Übersicht Datei-Menü

Um eine neue Liga zu initialisieren müssen Sie im Initialisierungsdialog drei Grund-Eigenschaften der Liga festlegen, auf denen alle zu dieser Liga später erzeugten Ligadateien basieren :

1. Liganame; eine bis zu 40 Zeichen lange Bezeichnung für die Liga, die in der Statusleiste angezeigt wird. Der bei der Initialisierung festgelegte Liganame wird für alle später erzeugten Ligadateien dieser Liga automatisch eingesetzt.
2. Ligakürzel; eine bis zu vier Zeichen lange Kurzform des Liganamens, die zur Identifizierung einer Liga dient und Bestandteil des PLD-Dateinamens ist. Ein Ligakürzel, das bereits einer anderen Liga im selben Verzeichnis zugewiesen wurde, dürfen Sie hier kein zweites Mal verwenden.
3. Erste Saison; Die Saison für die erste Ligadatei dieser Liga. Die Angabe einer Saison dient zur Einordnung einer Ligadatei in den Zusammenhang einer Liga und wird in der Statusleiste von Professional-League angezeigt. Sie ist ferner wie das Ligakürzel Bestandteil des PLD-Dateinamens.

Anhand dieser Informationen erstellt das Programm das Grundgerüst für die erste Ligadatei der neuen Liga. Alle weiteren Initialisierungsschritte für diese Ligadatei verlaufen nun analog zu der Vorgehensweise beim Erstellen einer neuen Saison für eine bereits bestehende Liga. Ausser, dass natürlich keine Auf- und Absteiger festgelegt werden müssen.

Weiter mit : Initialisieren der ersten Saison



## Menüpunkt Neue Saison initialisieren

### Übersicht Datei-Menü

Um eine neue Saison zu initialisieren und damit die entsprechende Ligadatei zu erzeugen, müssen Sie zunächst ein paar Eingaben in dem erscheinenden Initialisierungsdialog tätigen.

Das Dialogfeld enthält eine Information über den Namen der Liga und das Jahr der neuen Saison sowie den daraus und aus dem Ligakürzel abgeleiteten Dateinamen. Diese Informationen sind entweder automatisch von der Vorgängerdatei abgeleitet oder stammen von der Initialisierung einer neuen Liga. Das Informationsfeld ist nicht editierbar.

Der Dialog erwartet eine Angabe wieviele Mannschaften die neue Ligadatei enthalten soll. Vorgabe ist der Wert aus der Vorgängerdatei. Es können bis zu 24 Mannschaften verwaltet werden.

Über das Auswahlfeld "Runden" geben Sie an, nach welchem der drei folgenden Modi der Spielplan aufgebaut sein soll :

1. Einfachrunde : Jeder gegen jeden in einem Spiel (z.B. WM-Gruppen)
2. Doppelrunde : Jeder gegen jeden in Hin- und Rückrunde (Bundesliga und die meisten anderen Ligen)
3. Viererrunde : Jeder gegen jeden in doppelter Hin- und Rückrunde (z.B. Österreich, Schottland). Diese Option wird nur bis maximal 16 Mannschaften unterstützt.

Mit dem OK-Schalter bestätigen Sie Ihre Eingaben.

Existiert eine Vorgängerdatei, so werden Mannschafts- und Spielernamen aus dieser zur Verfügung gestellt. Es erscheint zunächst ein Dialog zur Regelung von Auf- und Abstieg und anschliessend das Fenster des Namen-Managers, über das alle notwendigen Änderungen vorgenommen werden können. Mannschafts- und Spielernamen sind auch zu jedem späteren Zeitpunkt über den Menüpunkt Namen editierbar.

Wenn die zu initialisierende Saison die erste Ligadatei einer neuen Liga ist, wird der Namen-Manager direkt aktiviert.

Die neue Ligadatei wird automatisch im Verzeichnis der Liga abgespeichert.

# Auf- und Absteiger festlegen

## Übersicht Datei-Menü

Der Dialog zur Eingabe von Auf- und Absteigern vereinfacht das Anlegen der Mannschafts- und Spielerdaten beim Erstellen einer neuen Ligadatei.

In zwei getrennten Spalten können Sie in ein Editierfeld die Anzahl der auf- bzw. absteigenden Mannschaften eintragen. Zwei Listfelder enthalten die Mannschaften der Vorgängerdatei. Entsprechend der Werte in den Editierfeldern können darin die Mannschaften selektiert werden, die nicht mehr in der Liga vertreten sind. Ein Listeneintrag wird durch Anklicken mit der Maus selektiert. Mehrere Einträge gleichzeitig selektieren Sie, indem Sie während des Anklickens dieser Einträge die Strg-Taste gedrückt halten.

Die selektierten Mannschaftsamen und die zugehörigen Spielerkader werden nach Beendigung des Dialogs gelöscht und Platzhalter für neue Mannschaften an die Mannschaftsliste angehängt. Das vereinfacht die Eingabe der neuen Namen über den nach Beendigung des Dialogs erscheinenden Namen-Manager.



## Menüpunkt Speichern einer Ligadatei

### Übersicht Datei-Menü

Eine Ligadatei sollte in regelmässigen Abständen gespeichert werden, wenn Änderungen an den Daten vorgenommen werden.

Bevor das Programm beendet oder eine andere Ligadatei geöffnet wird, macht das Programm Sie darauf aufmerksam, wenn noch ungesicherte Änderungen existieren.

Zum Speichern klicken Sie am besten das zugehörige Smart-Icon der Icon-Leiste an. Die Ligadatei wird unter ihrem Dateinamen im Hintergrund abgespeichert.



## Menüpunkt Öffnen einer Ligadatei

### Übersicht Datei-Menü

Über diesen Menüpunkt können Sie eine beliebige Ligadatei öffnen. Es gibt zwei Situationen, in denen eine Ligadatei geöffnet werden soll :

1. Öffnen einer Ligadatei unabhängig von der Liga, zu der sie gehört : Sie wollen eine Ligadatei autark bearbeiten, ohne sich für die historischen Statistiken zu interessieren, die durch Verknüpfung mehrerer Saisons dieser Liga entstehen.

Wählen Sie dazu einfach unter Dateityp "Alle PL-Dateien". Nachfolgend werden im Datei-Listefeld alle PLD-Dateien des ausgewählten Verzeichnisses angezeigt und Sie können die gewünschte Datei auswählen.

2. Wechsel der aktiven Saison innerhalb einer Liga : Sie wollen eine andere Saison der aktiven Liga bearbeiten.

Dies ist wahrscheinlich der häufigere Fall. Deshalb enthält das Auswahlfeld Dateityp standardmässig die Maske für PLD-Dateien der aktiven Liga. Entsprechend werden im Datei-Listefeld alle zu dieser Liga gehörigen Ligadateien angezeigt, aus denen Sie die gewünschte Datei auswählen können.

Die historischen Statistiken werden nicht neu berechnet, wenn eine andere Ligadatei derselben Liga geöffnet wurde !

Erfolgt durch das Öffnen einer Datei eine Änderung der aktiven Liga, werden keine historischen Statistiken für diese neuen Liga automatisch berechnet. Um historische Statistiken zu berechnen, verwenden Sie gleichh den Menüpunkt Liga wechseln. Natürlich kann die Berechnung auch jederzeit nachträglich über den Menüpunkt "Historisch - Für Liga berechnen" erfolgen.

# Menüpunkt Importieren

## Übersicht Datei-Menü

Über diesen Menüpunkt können Sie mit dem Programm Ligamanager von Frank Hollwitz erstellte Dateien (identifizierbar an der Endung L98) in Professional League importieren. Beim Importieren wird eine neue PLD-Datei mit den importierten Daten erzeugt und als aktuelle Datei geöffnet.

An dieser Stelle werden lediglich die wesentlichen Aspekte bei Benutzung der Importfunktion beschrieben. Detaillierte Informationen zur Konvertierung von L98- in PLD-Dateien (u.a. zum Thema Kompatibilität und Alternativen zum "Direkt-Import") finden Sie in der technischen Dokumentation zum externen Konvertierungstool. Beides finden Sie im WWW unter der Adresse [http://www.ligaverwaltung.de/d\\_download.html](http://www.ligaverwaltung.de/d_download.html).

Es können alle L98-Dateien mit der von Professional League unterstützten Mannschaftszahl (2-24) importiert werden. Die Konvertierung erfolgt nahezu verlustfrei. In Ausnahmefällen werden bei der Konvertierung Anpassungen an der Struktur des Spielplans vorgenommen.

Nach Auswahl des Menüpunkts erscheint ein Dialogfeld, über das der Importvorgang gesteuert werden kann. Darüber wird unmittelbar ein Dateiauswahldialog geöffnet, über den Sie die zu importierende L98-Datei auswählen können. Nachdem Sie darin eine L98-Datei ausgewählt und den Dialog mit **OK** geschlossen haben, wird diese Datei unmittelbar gelesen und intern bereits so gut wie vollständig konvertiert (was einen Moment dauern kann), sofern dabei kein Fehler auftritt. Nach Auswahl einer Datei wird der eigentliche Importieren-Dialog sichtbar, der drei Eingabefelder enthält, in die Sie zusätzliche Informationen bezüglich der zu importierenden Datei angeben können. Das sind der Liganame, das Ligakürzel und die Saisonbezeichnung. Diese Informationen werden benötigt, um eine vollständige PLD-Datei auf die Festplatte schreiben zu können.

Anhand des Titels der Ligamanager-Datei hat das Programm so weit wie möglich bereits Defaultwerte ermittelt. Verändern Sie diese, falls nötig oder gewünscht. Synchron wird der Dateiname, unter dem die PLD-Datei gegenwärtig abgespeichert würde, unterhalb der Eingabefelder angezeigt.

Zusätzlich bestimmen Sie noch das Verzeichnis, in das die PLD-Datei geschrieben werden soll. Ein entsprechender Dialog zur Auswahl oder Generierung dieses Verzeichnisses wird angezeigt, wenn Sie auf den unteren **Durchsuchen**-Schalter klicken.

Trat beim Einlesen der L98-Datei ein Fehler auf, sehen Sie die Eingabefelder nicht, dafür aber eine entsprechende Fehlermeldung im Statusfeld. Dort werden auch beim Konvertieren eventuell durchzuführende (und vom Programm automatisch durchgeführte) Anpassungen aufgelistet.

Wenn alle Einstellungen gemacht sind, klicken Sie auf **Fertigstellen**, um die PLD-Datei in das gewählte Verzeichnis zu schreiben und diese dann wie nach dem Laden einer normalen PLD-Datei anzuzeigen. Das Programm warnt Sie ggf. vor dem Überschreiben bereits existierender Dateien.



## Menüpunkt Liga wechseln

### Übersicht Datei-Menü

Mit diesem Menüpunkt können Sie zu einer neuen Liga wechseln, die Ligadatei einer Saison öffnen und historische Statistiken berechnen lassen.

Der Dialog ist ähnlich aufgebaut wie der Dialog zum Öffnen einer Ligadatei.

Wählen Sie zunächst das Verzeichnis, in dem sich die Ligadateien der gewünschten Liga befinden. Im Liga-Listefeld werden die Ligen aufgeführt, die sich im ausgewählten Verzeichnis befinden. Eine Liga wird mit Mausklick selektiert. Zu der selektierten Liga werden in einer aufklappbaren Liste die vorhandenen Spielzeiten angezeigt. Standardmässig ist die neueste Saison selektiert, Sie können aber auch eine beliebige andere Saison wählen.

Beenden Sie den Dialog mit dem OK-Schalter, so wird diese Liga aktiviert und die entsprechende Ligadatei geladen.

Ferner werden für die selektierte Liga historische Statistiken berechnet, wenn diese Option durch das Markierungsfeld "EWIG aktiv" aktiviert ist.

Beim Öffnen dieses Dialogfelds werden stets die Ligen in dem Verzeichnis der (noch) aktiven Ligadatei angezeigt. Um diese Verzeichnis-Voreinstellung auch über die Lebensdauer einer Programm-Sitzung zu erhalten, markieren Sie die Option "Aktuellen Pfad merken". Aktivieren Sie diese Option dann, wenn nicht das Unterverzeichnis DATA des Programmverzeichnisses beim erstmaligen Aufruf dieses Dialogs nach dem Start des Programms angezeigt werden soll.



## Drucken

### Übersicht Datei-Menü

Mit diesem Menüpunkt können Sie das Drucken der im Bildbereich angezeigten Tabelle oder Statistik (Dokument) veranlassen.

Es erscheint ein Dialogfeld, das Sie über den ausgewählten Drucker informiert und mit dem Sie einige Eigenschaften des Druckvorgangs festlegen können :

Über **Druckbereich** geben Sie an, ob das Dokument vollständig (Alles) oder nur bestimmte Seiten gedruckt werden sollen. Die meisten Dokumente sind standardmässig einseitig; hierbei ist der vollständige Druck Standard und eine Seitenauswahl nicht vorgesehen.  
Bei Torschützen- oder Ergebnislisten ist es unter Umständen jedoch wünschenswert, nur Teile dieser Listen zu drucken. Die Seitenzahlen für kompletten Druck sind für "Von"/"Bis" vorgegeben und können von Ihnen verändert werden.

Über das Eingabefeld **Exemplare** legen Sie fest wieviele Exemplare ausgedruckt werden sollen. Bei mehrseitigen Druckaufträgen besteht zudem die Möglichkeit über das Markierungsfeld **Kopien sortieren** die Reihenfolge des Ausdrucks zu beeinflussen.

Das Auswahlfeld **Druckqualität** ermöglicht es Ihnen, die Druckerauflösung für den Druckauftrag festzulegen.

Die Auflösung und andere gerätespezifische Einstellungen können Sie auch über Drucker einrichten verändern. Klicken Sie dafür auf den Schalter "Einrichten" oder wählen Sie den entsprechenden Menüpunkt.

Zum Thema Farben siehe auch : Bildschirmfarben bearbeiten



# Menüpunkt Drucker einrichten

## Übersicht Datei-Menü

Mit diesem Menüpunkt können Sie einen Drucker auswählen und diesen bezüglich Einstellungen für Auflösung, Papierzufuhr etc. einrichten.

Mit dem Schalter **Optionen** öffnen Sie das Eigenschaften-Fenster des Druckertreibers.

# Menüpunkt Exportieren in Zwischenablage

## Übersicht Datei-Menü

Mit diesem Menüpunkt können Sie den Inhalt des Bildbereichs als Bitmap in die Zwischenablage kopieren.

Diese Option liefert Ihnen eine Schnittstelle, um Grafiken aus Professional League mit anderen Programmen weiterzubearbeiten und nach Wunsch zu manipulieren.

Das ähnelt in vielerlei Hinsicht dem Druck eines Dokuments; anstatt zum Drucker wird dieses als Bitmap in die Zwischenablage geschickt. Ein wesentlicher Unterschied besteht jedoch im Bezug auf Listen, die nicht vollständig im Bildbereich sichtbar sind. Hier wird lediglich der im Bildbereich sichtbare Teil in die Zwischenablage kopiert. Ausnahme : Die Ergebnismatrix wird komplett bearbeitet.

# Menüpunkt HTML-Site Generieren

## Übersicht Datei-Menü

Mit diesem Menüpunkt können Sie eine Sammlung von HTML-Dokumenten für die aktive Ligadatei erzeugen. Diese HTML-Dateien umfassen die wichtigsten Daten und Statistiken und sind bereits mit einer einheitlichen Navigations-Struktur ausgestattet - incl. Verweisen untereinander.

Damit eignen sie sich beispielsweise für eine Veröffentlichung im WWW. Alle mit Professional League automatisch erstellten HTML-Dokumente dürfen frei veröffentlicht werden!

Mit dem Dialog "Einstellungen für HTML-Site" können Sie Form und Inhalt der erzeugten Dokumente durch eine Reihe von Parametern beeinflussen. Alle diese Parameter (einschließlich der Pfadangaben) werden als Bestandteil der Ligadatei gespeichert. Beim mehrmaligen Aufruf der Exportfunktion bleiben die Parameter also konsistent, was insbesondere zu Updatezwecken veröffentlichter Seiten praktisch ist.

Der Dialog setzt sich aus vier Registerseiten zusammen:

**Zielpfad:** Wählen Sie das (lokale) Verzeichnis, in dem die erzeugten HTML-Dateien abgelegt werden sollen. Klicken Sie sich durch den Verzeichnisbaum oder geben das Verzeichnis im Eingabefeld oben links direkt ein. Sie können auch ein noch nicht existierendes Verzeichnis eingeben, dieses wird dann automatisch erstellt (Denselben Effekt erzielen sie mit Anklicken des Schalters "Verzeichnis erstellen").

In die erzeugten Dokumente werden einige Grafiken im GIF-Format eingebettet (s.u.). Diese werden normalerweise mit in das HTML-Verzeichnis kopiert (die Quelle bestimmen Sie auf Registerkarte 3 **Einstellungen**). Sie können diese jedoch auch in einem anderen Verzeichnis ablegen; etwa, wenn die HTML-Seiten für mehrere verschiedene Ligen auf dasselbe GIF-Verzeichnis zugreifen sollen. Dazu markieren Sie zunächst **GIFs in anderem Verzeichnis** und geben dann den gewünschten Pfad ein. Wichtig ist hier eine relative Pfadangabe (Wenn die HTML-Dokumente aus dem lokalen Verzeichnis beispielsweise auf einen WWW-Server übertragen werden, sollen die Verweise auf die Grafiken schliesslich konsistent bleiben!), also z.B.:

HTML-Verzeichnis: **C:\HTML\LIGEN**  
GIF-PFAD: **..\..\IMAGES**

Dann landen die GIF-Dateien auf dem lokalen System unter **C:\IMAGES**.

Das Kopieren der GIF-Dateien in das angegebene Verzeichnis kann auch unterbunden werden. Deaktivieren Sie dazu die Option **GIFs kopieren**. Dann kann zum Beispiel dann nützlich sein, wenn Sie HTML-Seiten für das WWW produzieren und dort für Bilder ein zentrales Verzeichnis vorgesehen haben, in das Sie die GIF-Dateien beim ersten Upload bereits platziert haben. Bei Updates der Seiten ist es dann natürlich nicht nötig, jedesmal die gleichen Bilder zu kopieren. Beachten Sie aber, dass der relative Pfad zu den Bildern auch in diesem Fall unbedingt angegeben werden muss (die richtige Einstellung ist aber in der Regel vom letzten Durchlauf her vorgegeben), damit die korrekten URLs für die Bilder in die HTML-Seiten geschrieben werden können.

Neben dem GIF-Verzeichnis können Sie auch die zu erzeugenden HTML-Dokumente für ewige Tabellen/Torschützenliste in ein eigenes Verzeichnis stellen. Die Motivation hierfür ist die gleiche wie oben: auch auf diese Dateien kann von verschiedener Seite zugegriffen werden, namentlich von allen Saisons aus, die in die historischen Statistiken integriert sind. Analog wie oben geben Sie an, ob Sie dieses Vorgehen wünschen und wenn ja, den entsprechenden relativen Pfad. Zusätzlich gibt es noch eine Option "Dateien neu berechnen". Aktivieren Sie diese Option, um auch eventuell schon vorhandene HTML-Dateien, die sich auf die historischen Statistiken beziehen, neu zu berechnen. Diese Option wird automatisch aktiviert, wenn Sie die historischen Statistiken im gleichen Verzeichnis wie die übrigen HTML-Dateien ablegen.

Dieser Teil der Registerseite wird komplett deaktiviert, wenn keine zuvor berechneten historischen

Statistiken vorliegen.

Achten Sie darauf, auch bei diesen relativen Pfadangaben den Backslash "\" als Trennzeichen zwischen Verzeichnissen zu verwenden, auch wenn natürlich die daraus resultierenden URLs in den entsprechenden HTML-Verweisen hier den Slash "/" benötigen. Die Umsetzung im HTML-Code wird vom Programm vorgenommen. Für lokale Dateizugriffe (Windows) muss indes natürlich stets ein Backslash in den Pfadangaben verwendet werden.

**Optionen:** Bestimmen Sie, welche HTML-Dokumente erzeugt werden sollen. Dazu sind die entsprechenden Optionen zu aktivieren. Standardmässig (d.h., wenn alle Optionen deaktiviert sind) wird nur eine Übersichtsseite, eine Ergebnisliste und die aktuelle Tabelle angelegt. Zusätzlich können Sie Tabellen für Heim-/Auswärtsspiele, Hin-/Rückrunde, 1./2. Halbzeit, Details (Aufstellungen, Torschützen usw.) zu allen Spielen, Kommentare (zu Spieltagen und Spielen - s.u.) Torschützenliste (kleiner oder grosser Umfang), Gesamtstatistik, Zuschauertabelle und Fairnesstabelle erhalten.

Die Optionen im Abschnitt "historische Statistik" sind nur verfügbar, wenn zuvor historische Statistiken berechnet wurden. Unabhängig davon, wie die aktuelle Ligadatei darin integriert ist, werden die ewige Tabelle/Torschützenliste aus dieser berechneten historischen Statistik verwendet. Stellen Sie also sicher, dass vorher auch wirklich die passende ewige Tabelle berechnet wurde.

Markieren Sie **Warnung beim Überschreiben**, um vor einem eventuellen Überschreiben bestehender HTM-Dateien, eine Warnung zu erhalten. Schließlich können Sie mit **Tabellen/Statistiken datieren** festlegen, ob zusätzlich zu der Datumsangabe (Tagesdatum), die in der Fußzeile jeder erzeugten Seite automatisch erscheint, zu jeder Tabelle bzw. Statistik angegeben werden soll, auf welchem Stand sich diese befindet. Dieses Datum wird vom Programm aus den eingegebenen Daten berechnet, jedoch nur dann, wenn Sie die Spiele auch mit einer Datumsangabe ausgestattet haben.

**Einstellungen:** Hier treffen Sie eine Reihe HTML-spezifischer Einstellungen. Das sind insbesondere die Farben für eine Reihe verschiedener Elemente. Um eine Farbe zu ändern, klicken Sie auf das entsprechende Farbfeld und ein Dialog zur Farbauswahl (mit den 216 Standardfarben) erscheint. Klicken Sie hier die gewünschte neue Farbe an. Auch die HTML-Farbpalette wird mit jeder Ligadatei mitgespeichert. Auf diese Weise können Sie sehr einfach verschiedene Farblayouts für unterschiedliche Ligen verwenden. Um umgekehrt auch leicht ein einheitliches Farblayout für verschiedene Ligadateien definieren zu können, besteht die Möglichkeit, die aktuelle Farbpalette als Standard zu sichern (in einer Datei HTMLPal.txt im Programmverzeichnis). Klicken Sie dazu einfach auf den Schalter "**Als Standard**". Die auf diese Weise vorher gespeicherte Standard-Palette kann dann für eine beliebige (andere) Liga übernommen werden. Dazu genügt es auf den Schalter "**Standard Laden**" zu klicken.

Sind Cascading Style Sheets (CSS) deaktiviert (siehe Registerseite Extras unten), können einige Farben nicht gesetzt werden!

Sie können die "Schreibweise von Dateinamen in Links" (<a> und <img>) einstellen: Da Windows auf Betriebssystemebene nicht zwischen Groß- und Kleinschreibung unterscheidet, diese aber bei den meisten Webservern (UNIX) relevant ist, können mit dieser Einstellung mögliche Inkonsistenzen zwischen Schreibweise von Links und den Dateien, auf die diese verweisen, behoben werden. Es stehen drei Modi zur Auswahl: Komplette Kleinschreibung bzw. Großschreibung oder als Mischform die Großschreibung des ersten Buchstabens im Dateinamen und Kleinschreibung der restlichen Buchstaben (einschließlich der Endung .htm oder .gif). Beachten Sie, dass nur die Dateinamen selbst von dieser Einstellung betroffen sind, mögliche vorausgehende Verzeichnisnamen nicht: Für den Link auf "IMAGES\VORHER.GIF" wird bei Einstellung "1. Buchstabe groß" daher "IMAGES\Vorher.gif" generiert. Professional League speichert seine HTM- und GIF-Dateien übrigens in reiner Großschreibung, so dass diese Einstellung für die Links im Zweifelsfall als erstes ausprobiert werden sollte (und auch die Voreinstellung ist). Da jedoch nicht sichergestellt werden kann, ob Windows oder andere Anwendungsprogramme (z.B. Zipper) diese reine Großschreibung erhalten, muss ggf. eine andere Einstellung für die Links gewählt werden.

Schliesslich geben Sie an, aus welcher Quelle (welchem Verzeichnis) die zu verwendenden GIF-Bilder stammen sollen. Diese werden ggf. in das auf Seite 1 durch GIF-Pfad definierte Verzeichnis kopiert (nur falls dort nicht bereits entsprechende Dateien liegen!). Es sind 12 GIF-Bilder für die Navigationselemente vorgesehen. Nachfolgend werden die Dateinamen und die Bedeutung aufgeführt. Sie können die Bilder aus dem IMAGES-Verzeichnis verwenden, die jedoch keinem besonderen künstlerischen Anspruch gerecht werden. Es ist daher möglich, beliebige eigene (auf die individuellen HTML-Farbdefinitionen abgestimmte) Bilder erstellen und unter dem entsprechenden Namen abspeichern (das kann in einem beliebigen Verzeichnis sein; wichtig ist nur, dass die nachfolgend aufgelisteten Dateinamen verwendet werden und alle Bilddateien in einem gemeinsamen Verzeichnis liegen). Geben Sie dieses zugehörige Verzeichnis als GIF-Quelle an.

Es bedeuten:

akt_spt.gif	# Hauptmenü: Aktueller Spieltag
ergebnis.gif	# Hauptmenü: Ergebnisse
matrix.gif	# Hauptmenü: Ergebnismatrix
index.gif	# Hauptmenü: Übersicht
statist.gif	# Hauptmenü: Statistik
tabellen.gif	# Hauptmenü: Tabellen
tore.gif	# Hauptmenü: Torschützen
anfang.gif	# Verweis zum Dokumentanfang
aktuell.gif	# Details: Zum aktuellen Spieltag
erster.gif	# Details: Zum ersten Spieltag
vorher.gif	# Details: Zum vorherigen Spieltag
nachher.gif	# Details: Zum nächsten Spieltag

Dabei wird das Hauptmenü auf allen erzeugten Seiten (bis auf index.htm, die Übersicht) als erstes Element einer Seite in einer (blinden) HTML-Tabelle angezeigt. Die zugehörigen Grafiken sollten daher nach Möglichkeit die gleiche Höhe besitzen und müssen sich um eine evtl. gewünschte Abtrennung (Rahmen) zu den benachbarten Zellen (der Tabelle) selber kümmern.

Auf den Seiten mit Details (Spielberichte) zu jeweils einem Spieltag wird eine zusätzliche Navigation auf Spieltagebene bereitgehalten. Für die Elemente dieser Gruppe gilt dasselbe wie für das Hauptmenü.

**Extras:** Auf dieser Registerseite sind einige spezielle, "fortgeschrittene" Einstellungsmöglichkeiten zusammengefasst, die zunächst nicht unbedingt benötigt werden, aber unter Umständen einige zusätzliche Möglichkeiten bieten. Zum sinnvollen Einsatz sollten gewisse HTML-Grundkenntnisse vorhanden sein (Experimentieren ist natürlich erlaubt).

Entscheiden Sie, ob Ihre HTML-Seiten Stylesheet-Elemente enthalten sollen. Für einige Formatierungseffekte (die mit reinem HTML nicht zu erreichen sind), insbesondere bei den HTML-Tabellen werden standardmässig einige Elemente der Cascading Style Sheets (CSS 1.0) verwendet. Für Browser, die dies nicht unterstützen, sind jedoch Kompensationen vorgesehen, durch die alle generierten HTML-Dokumente auch dort (abzüglich der besagten Effekte) vernünftig dargestellt werden sollten. Sie sollten CSS deshalb immer aktivieren (es sei denn, dass dies aus irgendwelchen Gründen prinzipiell nicht gewünscht wird - dann können Sie Ihre Dokumente durch diese Option frei von jeglichen CSS-Elementen halten).

Das Programm erzeugt standardmässig eine Datei styles.css im gleichen Verzeichnis wie die htm-Dateien, die diese jeweils im <head>-Abschnitt über ein <link>-Tag einbinden. Sie können auf der Seite **Extras** festlegen, dass stattdessen eine von Ihnen erzeugte Stylesheet-Datei eingebunden werden soll. Dazu ist die Option **Eigene CSS einbinden** zu aktivieren und natürlich hinter diesem Feld der (relative) Pfad zu dieser CSS-Datei anzugeben; und zwar genauso, wie er im HTML-Head-Abschnitt erscheinen soll, also insbesondere mit Slashes statt Backslashes und exakter Klein-/Grosschreibung. Eine mögliche Eingabe wäre also zum Beispiel:

../MyStyles.css

Bei der Gestaltung mit der eigenen Stylesheet-Datei haben Sie nun freie Hand. Ein Blick in die von Professional League generierte Datei styles.css kann dabei jedoch sicherlich nicht schaden. An dieser Stelle sollte insbesondere auf die darin definierte (und im HTML-Output verwendete) Klasse table.main

hingewiesen werden.

Auf gleiche Weise können Sie ein Hintergrundbild für Ihre HTML-Seiten festlegen (Option

**Hintergrundgrafik anzeigen** und relative Pfad-Angabe zu einem gif- oder jpg-Bild).

Schließlich können Sie die generierte Übersichtsseite index.htm um eine Anzahl eigener Einträge und Links erweitern. Geben Sie dazu jeweils ein paar URL/Beschreibung in die Tabelle ein. Die URL erscheint als "href"-Attribut eines <a>-Tags und kann intern (relativer Pfad, s.o.) oder global (http://...) sein. Die Beschreibung darf nicht leer sein, kann ein Text sein, aber auch weitere HTML-Tags enthalten. Die Länge ist jedoch auf 256 Zeichen beschränkt.

Bei allen relativen Pfadangaben bzw. URLs auf der Seite **Extras** sind Sie für die Integrität allein verantwortlich, will heißen: Professional League lässt bezüglich dieser Einstellungen alle Freiheitsgrade, prüft aber umgekehrt nicht, ob das, was als href- oder src-Attribute eingebunden wird, wirklich einen gültigen Link darstellen könnte.

Wurden alle Dokumente erfolgreich erzeugt (das kann ggf. eine kurze Weile dauern), erscheint eine entsprechende Meldung auf dem Bildschirm.

## Tips

- Eine Präsentation mehrerer Ligen lässt sich sehr leicht mit Hilfe eines HTML-Framesets verwirklichen. Dieses besteht (im einfachsten Fall) aus einem (selbst erstellten) Menüframe, der beispielsweise auf die (generierten) Übersichtsseiten der verschiedenen Ligen verweist, und einem zweiten Frame, auf den sich diese Verweise (via "target"-Attribut) beziehen.
- Eigene HTML-Elemente können innerhalb von Spiel- oder Spieltagkommentaren integriert werden (diese werden unverändert in den generierten HTML-Code eingebunden). Diese Kommentare werden auf den Spieltag-(Detail-)Seiten eingebunden (jeweils oberhalb der Spieltagübersicht bzw. unterhalb der Detailinformationen zu jedem Spiel), wenn die Option "Kommentare" auf der zweiten Registerseite aktiviert ist. Eine mögliche Anwendung wäre die Einbindung von Bildern via <img>-Tag.
- Wenn Ihnen das Angebot der nach HTML konvertierten Statistiken nicht ausreicht, können Sie die benutzerdefinierten Links auf der Seite **Extras** nutzen, um Weitere hinzuzufügen (etwa die Vereinsstatistik Ihres Vereins). Exportieren Sie die gewünschte Statistik als Bitmap-Grafik in die Zwischenablage. Konvertieren Sie das Produkt mit einem geeigneten Programm in eines der Formate gif, jpg oder png und bauen Sie auf der Übersichtsseite einen benutzerdefinierten Link auf diese Grafik ein.

# Menüpunkt Text Exportieren

## Übersicht Datei-Menü

Dieser in der Version 4.25 neu hinzugekommene Menüpunkt soll eine weitere Möglichkeit des Datenaustauschs mit anderen Programmen bieten und stellt insbesondere eine Alternative zum rein grafik-basierten Austausch eher "text-lastiger" Ansichten (wie z.B. Spielkommentare) über die Zwischenablage dar.

Die Spieldaten der geöffneten Saison werden als Rohdaten komplett in eine Textdatei geschrieben. Im Unterschied zum Export im HTML-Format sind diese völlig unformatiert und können beispielsweise mit einer Textverarbeitung weiterbearbeitet und den eigenen Formatierungswünschen entsprechend angepasst werden.

Die Textdatei enthält als Überschrift den Namen der Liga und die Saisonbezeichnung, gefolgt vom globalen Liga-Kommentar, sofern dieser existiert. Dann werden Spieltag für Spieltag die einzelnen Spiele aufgeführt. Zu jedem Spieltag wird einleitend der Spieltag-Kommentar angegeben, falls dieser existiert. Zu jedem Spiel werden genau die Daten angegeben, die auch bei der Einzelansicht im Menü Ergebnisse auf dem Bildschirm erscheinen würden. Kommentare zu Spielen werden ebenfalls berücksichtigt.

# Menüpunkt Bildschirmfarben bearbeiten

## Übersicht Datei-Menü

Dieser Menüpunkt ermöglicht es Ihnen, die Farbdarstellung im Bildbereich Ihren Wünschen anzupassen. Die Farbauswahl wird automatisch in der Datei COLORS.INF im Professional League-Ordner gespeichert und beim Start des Programms geladen. Ihre Einstellungen bleiben somit auch über das Beenden einer Sitzung hinaus erhalten.

Die Standard-Palette können Sie durch Anklicken des Schalters **Standard** jederzeit wiederherstellen. Wird die Datei COLORS.INF beim Programmstart nicht gefunden, so wird ebenfalls die Standardeinstellung angenommen.

Zum Ändern einer Farbe selektieren Sie den Typ des Element, dessen Farbe Sie ändern möchten, durch Anklicken in der Liste der Elemente und Klicken nachfolgend auf den Schalter **Farbe ändern**. Es erscheint nun ein weiterer Dialog, der Farbauswahl-Dialog, mit dem Sie die neue Farbe des Elements bestimmen können.

Die Auswirkungen Ihrer Farbwahl können Sie in der Anzeige der "Gegenwärtigen Einstellungen" prüfen. In diesem Bildbereich wird eine Muster-Grafik, die alle selektierbaren Element-Typen enthält in der aktuellen Farbwahl dargestellt. Die Darstellung im Bildbereich wird unmittelbar nach Beenden des Dialogs automatisch angepasst.

Die Benutzerdefinierbarkeit der Farben ermöglicht eine individuelle Anpassung der Darstellung nicht nur in Hinblick auf den Geschmack des Benutzers, sondern auch an Hardware-Voraussetzungen :

So basiert die Standard-Palette auf 256 darstellbaren Farben. Ist dieser Wert grösser, besteht eine entsprechend bessere Möglichkeit der Farbnuancierung und eine Überarbeitung der Standardpalette ist in jedem Fall angebracht.

Die Bildschirmfarben finden auch beim Drucken Berücksichtigung, so Sie einen Farbdrucker verwenden. Beim Schwarzweiss- bzw. Graustufendruck wird hingegen automatisch eine Kontrastierung vorgenommen, so dass Sie sich um die Umsetzung Ihrer Bildschirmfarben in Graustufen des Druckers keine Gedanken machen müssen.



# Der Farben-Dialog

## Übersicht Datei-Menü

Der Farben-Dialog wird vom Bildschirmfarben-Bearbeitungs-Dialog, der dem Menüpunkt Bildschirmfarben bearbeiten zugeordnet ist, aufgerufen und ermöglicht die Auswahl einer Farbe für einen Element des Bildbereichs.

Der Farben-Dialog stellt sowohl eine Palette der Grundfarben als auch die Möglichkeit eine beliebige Farbe durch Ihre Rot-Grün-Blau-(RGB)-Anteile zu definieren bereit.

Um eine Grundfarbe zu wählen, klicken Sie die entsprechende Farbe in der Palette **Grundfarben** an und beenden den Dialog mit dem Schalter **OK**.

Für benutzerdefinierte Farben existiert eine gleichnamige zweite Palette. Klicken Sie das Feld in dieser Palette an, in das die neu definierte Farbe eingetragen werden soll. Daraufhin können Sie über die rechte Hälfte des Dialoges die gewünschte Farbe definieren. Dazu tragen Sie entweder die RGB-Anteile (Zahlenwerte von 0-255) in die Eingabefelder **Rot**, **Grün**, **Blau** ein oder wählen den Farbe direkt mit der Maus über das Farbspektrums-Feld :

Diesem Feld ist ein Fadenkreuz zugeordnet, das die gewählte Farbposition anzeigt. Je nach der Position des Fadenkreuzes ändert sich das Aussehen des Farbbalkens am rechten Fensterrand, über den Sie für einen Farbton die Helligkeit bestimmen können. Die gerade selektierte Farbe wird in einem eigenen Feld unterhalb des Spektrums-Feldes angezeigt.

Um eine auf diese Weise selektierte Farbe in die Palette benutzerdefinierter Farben zu übernehmen, klicken Sie auf den Schalter **Farbe hinzufügen**.

Die Auswahl neuer Farben appelliert an Ihre Experimentierfreudigkeit !

Der Einsatz neuer benutzerdefinierter Farben ist indes nur sinnvoll, wenn die Grafikeinstellungen Ihres Systems mehr als 256 Farben unterstützen. Ansonsten werden Mischfarben durch Rasterung dargestellt und es ist eher ratsam sich auf die Grundfarben zu beschränken.



## Menüpunkt Programm beenden

### Übersicht Datei-Menü

Dieser Menüpunkt beendet Professional League und schliesst das Programmfenster.  
Ist die aktive Ligadatei nach dem letzten Speichern verändert worden, erscheint ein entsprechender Warnhinweis.

Beim Beenden des Programms werden die Konfigurationsdateien COLORS.INF und PRLEAGUE.CFG mit den nach der Sitzung gültigen Einstellungen gespeichert.

# Dateneingabe

Wie die Dateneingabe aufgebaut ist

## Der Menüpunkt Eingabe :



Namen-Manager



Spieltag-Manager



Ergebnisse eingeben



Paarungen bearbeiten



Schiedsrichter Editieren



Globaler Kommentar

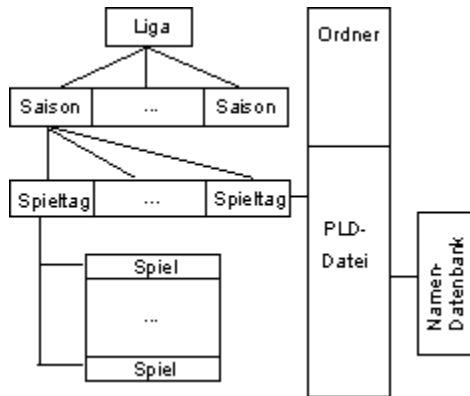


Einstellungen

# Wie die Dateneingabe aufgebaut ist

## Übersicht Eingabe-Menü

Eine Liga ist aus der Sicht von Professional League wie folgt aufgebaut :



Zur Einordnung und Auswahl einer Saison in einer Ligadatei aus dem Zusammenhang einer Liga lesen Sie die Themen Aufbau einer Liga und Neue Liga erstellen (ff).

Daten werden stets für eine Ligadatei eingegeben und beziehen sich damit auf *eine* Saison einer Liga. Zur Initialisierung einer Ligadatei lesen Sie das Thema Neue Saison erstellen.

Eine Saison besteht aus einer Anzahl von Spieltagen (die durch die Anzahl der Mannschaften sowie die Anzahl der Runden fest vorgegeben ist). Jeder Spieltag besteht aus einer festen Anzahl von Spielen (abhängig von der Anzahl der Mannschaften). Die Ansetzung der Spiele eines oder mehrerer Spieltage ist typischerweise der erste Schritt bei der Eingabe neuer Daten. Dann folgt die Eingabe von Ergebnissen und weiteren Spieldaten (Torschützen etc.); simultan begleitet von der Pflege der Namen-Datenbank, d.h. Eingabe und ggf. Entfernen von Spielernamen.

Professional League unterstützt eine breite Palette *möglicher* Spieldaten. Welche Daten davon Sie für eine Liga(-datei) verarbeiten möchten, kann von Ihnen selber festgelegt werden. Zu einem Spiel können folgende Informationen gespeichert werden :

Datum/Anfangszeit  
Ergebnis/(Wertung)

Torschützen  
Zuschauerzahl  
Verschossene Elfmeter

Aufstellungen  
Auswechslungen  
Schiedsrichter  
Gelbe, Gelb-Rote, Rote Karten

Benotungen  
Spielbezogene Positionen

Sonstige Kommentare

Die in dieser Auflistung durch Absätze angedeutete Gruppierung stellt eine Empfehlung bezüglich sinnvoller Eingabe-Kategorien dar. D.h. bei Eingabe von Torschützen sollten auch verschossene Elfmeter erfasst werden; bei Eingabe von Gelben und Roten Karten sollten auch die kompletten Aufstellungen

erfasst werden; Benotungen oder spielbezogene Positionen sind nur für Spieler in einer Aufstellung möglich.

Das ist jedoch wie gesagt größtenteils nur Empfehlungen. Bedenken Sie jedoch, dass viele Statistiken auf der Kombination von Elementen dieser Kategorien aufbauen (Schiedsrichterstatistiken mit Zahlen der verhängten Karten ...).

Vor dem gleichen Hintergrund eine weitere Bemerkung : Daten einer Saison sollten durchgängig vollständig sein. Viele Statistiken verlieren sonst an Aussagekraft. Deshalb sollten Sie sich schon beim Anlegen einer Ligadatei gut überlegen, in welchem Umfang Sie Daten für die Liga über die ganze Saison hinweg eingeben wollen und können.



## Der Namen-Manager

### Übersicht Eingabe-Menü

Der Namen-Manager ermöglicht Ihnen eine komfortable Verwaltung der Namens-Datenbank, also der Namen der Mannschaften und insbesondere aller den Mannschaften zugeordneten Spieler.

Die Mannschaften werden in einer Liste angezeigt. Das Editieren der Mannschaftsnamen sollte normalerweise nur bei Initialisierung einer Ligadatei nötig sein. Um eine korrekte Datenbearbeitung bei den historischen Statistiken zu gewährleisten, ist es dabei wichtig, dass Mannschaftsnamen über mehrere Spielzeiten einer Liga stets die gleiche Schreibweise aufweisen. Änderungen sollten hier also mit besonderer Sorgfalt durchgeführt werden.

Zu einer in der Mannschaftsliste ausgewählten Mannschaft wird ein Editier-Gitter mit dem Spielerkader und ein Eingabefeld **Stadionkapazität** angezeigt. Die Stadionkapazität wird als Vergleichswert bei Zuschauerstatistiken herangezogen, um die Stadionauslastung zu berechnen. Die Eingabe ist optional, sollte ggf. dann aber auch für alle Mannschaften erfolgen.

Während Mannschaftsnamen und Stadionaustauslastung meist bei der Initialisierung feststehende Angaben sind, die teilweise aus der Vorsaison geerbt werden können, unterliegen die Spielerkader ständigen Veränderungen und erfordern im Saisonverlauf eine stärkere Pflege.

Das Spielerkader-Gitter bietet eine Übersicht über alle Spielernamen der aktiven Mannschaft. Ein Gitter-Eintrag besteht aus einem Felderpaar Namen-Position. Die Angabe einer Spielposition für einen Spieler ist optional, sollte aber ruhig mitgeführt werden, wenn Aufstellungen verwaltet werden. Änderungen sind hier zu jeder Zeit möglich. Die Spielposition eines Spielers bezieht sich dabei auf die ganze Saison. Bei Positionswechseln im Saisonverlauf, sollte daher die überwiegend bekleidete Position angegeben werden. Für die Position existieren folgende Abkürzungen, die Sie in die entsprechenden Gitterfelder eintragen können :

A	Torhüter
D	Defensivspieler
M	Mittelfeldspieler
S	Stürmer

Ein Spielernamen kann bis zu 24 Zeichen lang sein und sollte in einem der folgenden Formate eingegeben werden (das stellt korrekte Sortierung nach Nachnamen sicher, welche an verschiedenen Stellen des Programms eingesetzt wird):

<Vorname> <Nachname>  
<Nachname>, <Vorname>  
<Nachname>

Das Format sollte (aus Übersichtsgründen) für alle Spieler aller Mannschaften einheitlich gewählt werden, muss es aus dem Aspekt der Sortierbarkeit heraus aber nicht.

Sie löschen einen Spielernamen, indem Sie den Inhalt des Namensfeldes löschen, das Positionsfeld muss dazu nicht extra gelöscht werden. Beachten Sie die Bemerkungen zum Löschen weiter unten auf dieser Themenseite !!!

Sie ändern einen Spielernamen, indem Sie das entsprechende Feld anwählen (Cursortasten oder Mausklick) und in den **Editiermodus** wechseln. Ein Feld befindet sich im Editiermodus, wenn sein Inhalt **schwarz auf weiss** dargestellt wird. Weiss auf blau signalisiert eine Auswahl des ganzen Namens bzw.

eines Teils davon. Ein Tastendruck zu diesem Zeitpunkt ersetzt den so markierten durch das neue Zeichen. Wechseln Sie zuerst **mit Return in den Editiermodus**, wenn Sie nur Teile des Namens ändern wollen !

Änderungen eines Namens sollten nur die Schreibweise betreffen (s.u.). Ersetzen Sie nie einen Namen, der schon als Torschütze oder in Aufstellungen eingetragen wurde durch einen anderen !!! Das Programm kann nicht entscheiden, ob Sie nur die Schreibweise ändern oder einen ganz neuen Namen eintragen wollen.

Sie fügen dem Spielerkader einen neuen Eintrag hinzu, indem Sie das erste leere Feld im Gitter (es ist gleichzeitig das einzige leere Feld, in das Sie etwas eingeben können) selektieren und darin den neuen Spielernamen eingeben.

Ein Spielerkader kann bis zu 40 Namen enthalten. Auch wenn das genügend Platz ist, sollten Sie, Spieler entfernen, die in der betrachteten Saison nicht mehr für den Verein spielen, in dessen Kader sie noch aufgeführt sind. Eine solche Bereinigung sollte insbesondere zu Beginn einer Saison durchgeführt werden.

Aber Vorsicht! Entfernen Sie nur die Spieler, die wirklich in *keiner* Aufstellung und *nicht* als Torschütze auftauchen. Denn Namensangaben in Spielstatistiken behandelt Professional League ausschliesslich als Referenzen auf die Namens-Datenbank (mit dem Vorteil, dass dadurch jeder Name nur ein einziges Mal gespeichert werden muss). Löschen Sie einen solchen Spielernamen dennoch, werden auch alle Referenzen darauf ungültig - das Programm löscht diese an den entsprechenden Stellen in den Aufstellungen und Torschützenlisten.

Um die Gefahr eines versehentlichen Löschens müssen Sie sich jedoch keine allzu grossen Sorgen machen, denn beim Versuch, einen Spieler zu löschen, der bereits "aktenkundig" wurde, erhalten Sie eine Warnmeldung, mit der Sie allerdings in jedem Fall das Löschen unterbinden sollten. Wem das noch nicht sicher genug ist, der kann über Eingabe - Einstellungen das Löschen von Spielernamen von vorneherein komplett unterbinden.



## Der Spieltag-Manager

### Übersicht Eingabe-Menü

Über den Spieltag-Manager verwalten Sie den Spielplan. Sie geben hier Paarungen für die einzelnen Spieltage ein (Ansetzung), können aber auch den Spielplan manipulieren, indem Sie beispielsweise Spieltage vertauschen, einfügen oder an eine andere Stelle verschieben. Sie müssen wenigstens einen Spieltag angesetzt haben, bevor Sie Ergebnisse zu Spielen einer Liga eingeben können.

Kontrollieren Sie die Einstellungen bezüglich Spielplan-Automatik und Ansetzung von Rückspielen, bevor Sie erste Spieltage ansetzen (z.B. in der Statusleiste). Weitere Einstellungen, die die Ansetzung beeinflussen, sind die Optionen "Unvollständige Spieltage zulassen" und "Mannschaften mehrfach pro Spieltag", die Sie ebenfalls über den Menüpunkt Eingabe - Einstellungen ändern können.

Paarungen werden spieltagsweise angesetzt. Wählen Sie also als erstes den Spieltag, den Sie ansetzen wollen mit der Bildlaufleiste unterhalb des Ansetzungs-Gitters, in das Sie später die Paarungen eintragen.

Ist ein selektierter Spieltag bereits angesetzt, so erscheinen seine Paarungen im Ansetzungstableau: In schwarzer Schrift, wenn zu diesem Spieltag noch keine Ergebnisse eingegeben wurden; ansonsten (auch einzelne Spiele ohne Ergebnis) in grau. Bei Spieltagen mit Ergebnissen kann die Ansetzung zwar nachträglich verändert werden. Alle Daten zu Paarungen, die Sie dabei *verändern* (Ergebnisse, Torschützen usw.), gehen jedoch verloren. Die tatsächliche Ausführung einer Ansetzung mit solchen möglichen Auswirkungen muss über ein Meldungsfenster bestätigt werden. Sie können auch einen Spieltag als Ganzes (mit Ergebnissen, Torschützen usw.) löschen (s.u.).

Und so funktioniert die Ansetzung: Das Listenfeld **Mannschaften** enthält zunächst alle Mannschaften der Liga. Sie übernehmen eine Mannschaft durch Doppelklick auf den entsprechenden Listeneintrag in das markierte Gitterfeld des Ansetzungstableaus. Mannschaften, die bereits einer Paarung zugeordnet wurden, also im Gitter eingetragen wurden, erscheinen nicht mehr im Listenfeld, außer das mehrfache Vorkommen von Mannschaften an einem Spieltag ist erlaubt. Dann sind stets alle Mannschaften in der Liste enthalten. Dort können Sie auch mit den Cursortasten und der Return-Taste Mannschaften auswählen und übernehmen. Nachdem eine Mannschaft in das Gitter übernommen wurde, bewegt sich die Gitterfeldmarkierung automatisch zum jeweils nächsten Feld.

Sie können die Gitterfeldmarkierung durch Anklicken eines Gitterfeldes verschieben. Doppelklicken Sie auf ein bereits gefülltes Gitterfeld, um den darin befindlichen Eintrag wieder zu entfernen. Gitterfelder können auch überschrieben werden. Die Mannschaftsliste passt sich entsprechend diesen Veränderungen an.

Ist ein rein statisches Spieltagschema eingestellt (also keine unvollständigen Spieltage zugelassen), ist eine Ansetzung vollständig, wenn das Gitter keine leeren Felder mehr enthält (die Mannschaftsliste enthält zu diesem Zeitpunkt bei ungerader Mannschaftszahl noch die spielfreie Mannschaft). Bei statischem Schema können Sie erst wenn eine Ansetzung vollständig (oder noch leer) ist, einen anderen Spieltag bearbeiten, den Dialog Spieltag-Optionen aufrufen oder das Fenster schliessen. Beim Versuch eine unvollständige Ansetzung abzuschliessen erscheint eine Warnmeldung - Sie können bestimmen, ob die unvollständige Ansetzung wieder verworfen oder mit ihrer Bearbeitung fortgefahren werden soll. Diese Einschränkungen gelten nicht bei dynamischem Schema. Hier kann ein (unvollständiger) Spieltag jederzeit abgeschlossen werden. Unvollständige Spiele (ein Gitterfeld ist leer oder Heim- und Gastmannschaft sind identisch) werden dabei verworfen.

Beim Abschluss einer Ansetzung werden je nach Einstellungen die Rückspiele für den entsprechenden Rückrundenspieltag gesetzt. Das geschieht nur, wenn für den Rückrundenspieltag noch keine Ansetzung existiert! Die Rückspielautomatik funktioniert auch bei eingestelltem dynamischen Schema. Allerdings



orientiert sich die Berechnung des Rückrundenspieltags an statischen Schemavorgaben, so dass der Rückspieltag gegebenenfalls entsprechend verschoben werden muss (s.u.). Auch eine automatische Ansetzung erfolgt zu diesem Zeitpunkt, wenn die Voraussetzungen dafür gegeben sind (siehe Spielplan-Automatik). Eine automatische Ansetzung wird mit einem Hinweis-Fenster angekündigt, das Ihre Bestätigung erfragt. Die automatische Ansetzung ist nur bei statischem Schema möglich.

Sie können die (teilweise) Ansetzung eines Spieltags löschen. Selektieren Sie dazu diesen Spieltag und klicken auf den Schalter **Löschen**. Auch (grau dargestellte) Ansetzungen an Spieltagen, zu denen bereits Ergebnisse und weitere Daten existieren, werden auf diese Weise gelöscht. Die zusätzlichen Daten sind in diesem Fall jedoch ebenfalls verloren. Deshalb erscheint in diesem Fall zuvor eine Warnmeldung, die es Ihnen ermöglicht den Vorgang abubrechen. Beachten Sie, dass auf diese Weise nur die Ansetzung incl. Daten sowie ein eventueller Spieltag-Kommentar und nicht der Spieltag selbst gelöscht wird (d.h.: der Spieltag bleibt leer - ohne Ansetzung; insbesondere rücken nachfolgende Spieltage *nicht* auf). Um einen "Spieltag zu entfernen" klicken Sie auf den Schalter **Optionen**. Wie Sie dann weiter vorgehen ist unter Spieltag-Optionen beschrieben.

Wie bereits angedeutet wird mit dem letzten Spiel eines Spieltags auch ein eventuell vorhandener Spieltag-Kommentar gelöscht.

Das Programm kontrolliert die Ansetzung im Hintergrund und unterbindet die Ansetzung derselben Paarung an unterschiedlichen Spieltagen (Ausnahme 4er-Runde; hier trennt das Programm in zwei aufeinanderfolgende Doppelrunden und erlaubt jede Paarung zwei mal). Die Einstellungen bezüglich Rückspielen werden dabei berücksichtigt, also auch mögliche Rückspiele überprüft, wenn diese angesetzt werden sollen.

**Beispiel** : Sie haben einen Spielplan komplett automatisch angesetzt, wollen für einen Hinrunden-Spieltag jedoch bei einer Paarung (und damit auch im Rückspiel) das Heimrecht vertauschen. Beim Versuch die Paarung mit vertauschtem Heimrecht einzugeben, erscheint eine Fehlermeldung. Diese Paarung existiert nämlich schon für den Rückrundenspieltag. Was ist zu tun ?

Löschen Sie den kompletten zugehörigen Rückrundenspieltag (sofern ohne Daten und Spieltag-Kommentar). Stellen Sie sicher, dass die Rückspielautomatik aktiviert ist. Nun können Sie bei der Paarung, die Sie verändern wollen, das Heimrecht vertauschen. Schliessen Sie die Überarbeitung des Spieltags ab (Selektieren Sie einen anderen Spieltag oder beenden den Dialog). Der Rückspieltag wird dabei automatisch und ebenfalls mit dem geänderten Heimrecht erstellt. Alternative dazu (falls bereits Daten am Rückspieltag existieren): s.u. !

Die Überprüfung der Ansetzung kann auch ausgeschaltet werden. Entfernen Sie dafür die Markierung **Ansetzung kontrollieren**. Ist die Kontrolle deaktiviert sind doppelte Paarungen möglich und Sie erhalten keinerlei diesbezügliche Warnungen mehr.

Diese Option soll die Flexibilität der Spieltagverwaltung erhöhen und ggf. auch eine mehr als zweimalige Ansetzung einer Paarung gewährleisten. Beachten Sie jedoch, dass gewisse Statistiken (z.B. Ergebnismatrix, direkter Vergleich) in diesem Fall unvollständig sein können.

Die Möglichkeit, die Ansetzungskontrolle zeitweise auszuschalten, lässt sich aber auch anders sinnvoll einsetzen. Zurück zum obigen Beispiel : Eine Alternative zur oben beschriebenen Vorgehensweise sähe wie folgt aus :

Deaktivieren Sie die Ansetzungskontrolle. Nun können Sie die zu ändernde Paarung wie gewünscht manipulieren, ohne dass eine Fehlermeldung dazwischenplatzt. Denken Sie jedoch daran, auch den Rückrundenspieltag entsprechend zu bearbeiten, denn dieser wird nicht automatisch angepasst (s.o.). Wenn das geschehen ist, sollten Sie die Ansetzungskontrolle aber wieder aktivieren.

Die Flexibilität des Spieltag-Managers wird durch eine Reihe von weiteren Optionen erhöht, die eine weitergehende Manipulation des Spielplans erlauben. Selektieren Sie dafür den gewünschten Spieltag (den Sie verschieben, löschen o.ä. wollen) und klicken Sie auf den Schalter **Optionen**. Es öffnet sich der

Dialog Spieltag-Optionen, der in einer eigenen Themenseite ausführlich beschrieben wird.

# Dialog Spieltag-Optionen

## Übersicht Eingabe-Menü

Dieser Dialog bietet eine Plattform für eine Reihe weiterer Optionen bei der Ansetzung von Spieltagen und spieltagübergreifend insbesondere auch für das Management des gesamten Spielplans.

Der Spieltag-Manager ist zunächst nur ein Instrument zur Ansetzung einzelner Spieltage im vorgegebenen (mehr oder weniger statischen) Schema einer bestimmten Anzahl von Spieltagen (Diese Anzahl ist durch die Zahl der Mannschaften und Runden festgelegt, wenn keine unvollständigen Spieltage erlaubt sind). Die verschiedenen Optionen bieten Ihnen nun eine Reihe von Werkzeugen, um dieses Schema dynamischer zu handhaben.

Alle Optionen basieren auf dem im Spieltag-Manager selektierten Spieltag, der nicht unbedingt (komplett) angesetzt sein muss, sondern auch leer sein kann. Allerdings sind nur wenige Optionen auch für solche Spieltage ganz ohne Ansetzung verfügbar.

Um eine Option auszuführen klicken sie auf die entsprechende Schaltfläche (eingegrauten Schaltflächen zugehörige Optionen sind nicht verfügbar!), nachdem Sie ggf. zuvor den für einige Optionen (s.u.) erforderlichen Bezugs-Spieltag eingestellt haben. Wenn Sie beispielsweise zwei Spieltage vertauschen wollen, müssen Sie neben dem im Spieltag-Manager selektierten Spieltag zusätzlich einen zweiten Spieltag, den "Bezugs-Spieltag", spezifizieren. Am einfachsten geht das, wenn Sie die beiden Pfeil-Schaltflächen des Eingabefeldes benutzen. Neben dem Eingabefeld wird der jeweils selektierte Bezugs-Spieltag angezeigt.

Zur Erläuterung der unterschiedlichen Optionen im einzelnen:

**Verschieben nach Bezugs-Spieltags:** Dies ist die einzige Option, die sich auf einzelne Spiele des Basis-Spieltags bezieht. Diese können auf den Bezugs-Spieltag verschoben werden, so lange seine Kapazität (hängt von der Art des Schemas ab) noch nicht erschöpft ist. Ein Spiel kann ferner nur dann verschoben werden, wenn beide Mannschaften noch nicht am Bezugs-Spieltag angesetzt wurden oder aber "Mannschaften mehrfach pro Spieltag" (Eingabe-Einstellungen) zugelassen sind. Diese Option ist nicht verfügbar, wenn es keine "Verschiebekandidaten" gibt oder unvollständige Spieltage nicht zugelassen sind.

Das zu verschiebende Spiel wählen Sie in dem Auswahlfeld oberhalb der Schaltfläche. Beim Verschieben bleiben natürlich alle zu dieser Paarung eingegebenen Daten erhalten.

Wird das letzte Spiel eines Spieltags auf einen anderen Spieltag verschoben, so bleibt in diesem Fall - anders als beim Löschen aller Spiele eines Spieltags - der Spieltag-Kommentar erhalten. Damit ist es möglich (zweischrittig) Spiele zwischen Spieltagen auszutauschen, ohne den Spieltag-Kommentar zu verlieren.

**Spieltag Entfernen:** Entfernt den im Spieltag-Manager selektierten Spieltag (das ist *nicht* der im Dialogfenster gewählte Bezugs-Spieltag!) einschliesslich einer eventuell für diesen Spieltag bereits existierenden Ansetzung, möglicher Daten zu den Spielen dieser Ansetzung und des Spieltag-Kommentars. Sie müssen dies durch eine Sicherheitsabfrage bestätigen. Ansetzung und Daten eines einmal entfernten Spieltags sind bei Bestätigung verloren.

An Stelle des entfernten Spieltags rücken die nachfolgenden Spieltage jeweils um eine Position auf. Der freiwerdende letzte Spieltag ist leer.

**Neu einfügen:** Fügt einen neuen, leeren Spieltag an der Position des im Spieltag-Manager selektierten Spieltags (das ist *nicht* der Bezugs-Spieltag!) ein. Alle nachfolgenden Spieltage (einschliesslich eventuell leerer Spieltage) rücken um eine Position weiter nach hinten. Die Option ist nicht verfügbar, wenn dieses Aufrücken deshalb nicht möglich ist, da der letzte Spieltag (welcher das ist, hängt von der Art des Schemas ab) bereits angesetzt wurde.

**Vertauschen mit:** Vertauscht den im Spieltag-Manager selektierten Spieltag mit dem Bezugs-Spieltag. Das schließt die beiden Spieltag-Kommentare mit ein. Alle anderen Spieltage bleiben von dieser Aktion unberührt.

**Reihenfolge Umdrehen bis:** Kehrt die Reihenfolge der Spieltage im durch den im Spieltag-Manager selektierten Spieltag und dem Bezugs-Spieltag spezifizierten Intervall um. Alle übrigen Spieltage bleiben unverändert.

**Beispiel.** Reihenfolge zwischen 28. und 34. Spieltag umdrehen: Aus 28. wird 34., 29 der 33. und 30. der 32. Spieltag und umgekehrt. Der 31. Spieltag bleibt wie die Spieltage 1-27 unverändert.

**Verschieben nach:** Verschiebt den im Spieltag-Manager selektierten Spieltag (Basis-Spieltag) auf den Bezugs-Spieltag. Der Spieltag-Kommentar wird mit verschoben. Das Verschieben bezeichnet genau genommen den zweistufigen Prozess: Ausschneiden des Basis-Spieltags (mit dessen Ansetzung) und Einfügen an der *Position* des Bezugsspieltags.

Beim Ausschneiden des Basis-Spieltags rücken alle folgenden Spieltage um eine Position auf. Beachten Sie, dass das auch den Bezugs-Spieltag einschliessen kann. In diesem Fall wird der Basis-Spieltag also unmittelbar *hinter* dem Bezugs-Spieltag eingefügt (s. Beispiel).

Beim Einfügen gibt es zwei mögliche Situationen: Ist an der Einfügestelle bereits eine Ansetzung vorhanden, so wird ein neuer Spieltag mit Ansetzung des Basis-Spieltages eingefügt. Ist dort keine Ansetzung vorhanden, so wird der Basis-Spieltag unmittelbar dort angesetzt.

**Beispiel.** Spieltag 24 nach 28 verschieben: Der 24. Spieltag wird ausgeschnitten. Ab Spieltag 25 rücken alle Spieltage um eine Position auf, z.B. der 28. Spieltag auf den 27. . Besitzt der ehemals 29. Spieltag eine Ansetzung, so wird an dieser Stelle der ehemals 24. Spieltag eingefügt und ab einschliesslich des 29. Spieltags rücken alle folgenden Spieltage auf ihre alte Position. Ansonsten wird der ehemals 29. Spieltag (jetzt mit Nummer 28) mit der Ansetzung von Spieltag 24 versehen, ohne dass weitere Spieltage verschoben werden. In jedem Fall steht der ehemals 28. Spieltag vor dem verschobenen ehemals 24. Spieltag!

**Verschieben nach & Freihalten:** Läuft so ähnlich wie "Verschieben nach". Allerdings wird nur die Ansetzung des Ausgangs-Spieltags ausgeschnitten, der Spieltag selbst bleibt leer zurück. Besitzt der Bezugs-Spieltag eine Ansetzung, so rücken alle auf ihn folgenden Spieltage um eine Position nach hinten (das kann auch den dann leeren Basis-Spieltag einschliessen). Diese Option ist nicht verfügbar, wenn der Bezugs-Spieltag und der letzte Spieltag eine Ansetzung besitzen (der letzte Spieltag kann nicht weiter nach hinten rücken!)

**Rückspiele an:** Bietet die Möglichkeit manuell das Ansetzen von Rückspielen der Spiele des im Spieltag-Manager selektierten Spieltags an einem anderen Spieltag zu veranlassen. Voraussetzung ist eine *deaktivierte* Rückspielautomatik - ansonsten würde diese Option keinen Sinn machen - und ein Bezugs-Spieltag *ohne* Ansetzung. Ist die Ansetzungskontrolle im Spieltag-Manager aktiviert, so wird die Ansetzung der Rückspiele verweigert, sobald eine dieser Paarungen gegen die Regeln der Ansetzungskontrolle (siehe Spieltag-Manager) verstösst.

**Kopieren auf:** Nur verfügbar, wenn 4 Runden eingestellt sind. Kopiert die Ansetzung des im Spieltag-Manager selektierten Spieltags auf den Bezugs-Spieltag, nicht aber den Spieltag-Kommentar. Voraussetzung ist natürlich, dass dieser *ohne* Ansetzung ist. Für die Ansetzungskontrolle gilt gleiches wie für den vorhergehende Punkt.



## Ergebnisse eingeben

### Übersicht Eingabe-Menü

Dieses Dialog-Fenster versetzt Sie in die Lage, Ergebnis und Zusätze, Datum, Anfangszeit und Wertungen zu einzelnen Spielen einzugeben. Ferner können Sie von hier aus auch direkt das Fenster "Paarung Bearbeiten" zur Erfassung aller übrigen Spieldaten aufrufen.

Die Eingabe kann spieltagsweise oder mannschaftsbezogen erfolgen. Sie wählen den **Eingabemodus** über das gleichnamige Auswahlfeld. Dementsprechend wird eine Liste von Spielen entweder nach Spieltag oder nach Mannschaft klassifiziert ausgegeben. Den angezeigten Spieltag bzw. den sichtbaren Abschnitt der mannschaftsbezogenen Liste bestimmen Sie über die Bildlaufleiste neben der Ergebnis-Spalte. Die anzuzeigende Mannschaft wählen Sie über das Auswahlfeld Mannschaften.

Diese Liste der Spiele stellt zu jedem Spiel Eingabefelder für das Spieldatum, die Anfangszeit (falls Sie die Eingabe von Anfangszeiten aktiviert haben), einer Spielnummer (falls Sie die Eingabe von Spielnummern aktiviert haben) und das Ergebnis bereit. Geben Sie die Ergebnisse in die Ergebnisspalten ein. Sie können Datum und/oder Anfangszeit des vorhergehenden Spiels desselben Spieltags (oder ggf. des letzten Spiels des vorhergehenden Spieltags) auf sehr einfache Weise für die ausgewählte Paarung übernehmen. Das funktioniert mit den Tasten F2 (Datum), F7 (Uhrzeit) bzw. F8 (Datum und Uhrzeit).

Wie bereits angedeutet müssen die Felder für die Anfangszeit oder Spielnummer eigens über Eingabe-Einstellungen aktiviert werden. Das macht alles übersichtlicher, wenn Sie diese Felder nicht benutzen wollen. Die Anordnung der Felder (wenn alle sichtbar) ist wie folgt (zeilenweise von links nach rechts): Datum, Anfangszeit, Spielnummer, Paarung, Ergebnis, Ergebnistyp (s.u.). Beachten Sie, dass die Felder für Anfangszeit bzw. Spielnummern annähernd gleich breit sind. Um diese eindeutig identifizieren zu können, auch wenn einer der beiden Feldtypen deaktiviert ist, grenzt das Feld für die Anfangszeit unmittelbar (ohne Zwischenraum) an das Datumsfeld, die Spielnummer ist der Paarung direkt vorangestellt.

Als Spielnummer können Sie eine beliebige bis zu sechsstellige Zeichenfolge (nicht auf Ziffern beschränkt) eingeben. Das Programm lässt auch nicht global eindeutige Spielnummern zu. Die Spielnummern bleiben fest an eine Paarung gebunden, auch wenn diese verschoben werden. Das Löschen einer Paarung zieht auch das Löschen der Spielnummer nach sich.

Bei der Ergebniseingabe gibt es zwei verschiedene Modi zwischen denen mit der Option **Mehrstellige Ergebnisse** hin- und hergeschaltet werden kann. Ist diese nicht aktiviert, so geht das Programm davon aus, dass sämtliche Ergebniswerte einstellig sind und setzt den Eingabecursor automatisch von einem Ergebnisfeld zum nächsten, sobald Sie eine Ziffer eingegeben haben. Sie müssen also nicht die Vorwärtsbewegung manuell nach jeder Eingabe mit den Cursortasten oder per Mausklick durchführen, was sehr praktisch sein kann.

Es gibt nur eine Situation, in der Sie **Mehrstellige Ergebnisse** (zeitweise) aktivieren müssen, und zwar dann, wenn die Eingabe einer mehrstelligen Zahl (grösster möglicher Wert ab Version 4.25: 32767 ! Kompatibel zu früheren Versionen (kleiner gleich 4.2) sind nur PLD-Dateien, in denen kein Ergebniswert größer als 250 ist.) erfolgen soll.

Haben Sie für die aktive Liga Verlängerungen zugelassen, so ist zu jeder Ergebniszeile ein Auswahlfeld für den Ergebnistyp sichtbar. Bestimmen Sie damit, ob das Spiel über die reguläre Spielzeit (Inhalt des Feldes leer) ging, nach Verlängerung (n.V.) oder nach Elfmeterschiessen (n.E.) entschieden wurde. Elfmeterschiessen kann im Kontext anderer Sportarten mit dem entsprechenden Äquivalent (z.B. Penalty-Schiessen) gleichgesetzt werden. Die Ergebnistypen können auch mit den Tasten F3-F5 direkt für die aktive Partie festgelegt werden. Das funktioniert nur, wenn sich der Eingabecursor in einer der beiden Ergebnisspalten befindet!

Wurden bereits Spielinformationen (Torschützen, Einwechslungen etc.) eingegeben, die sich auf einen Zeitpunkt nach Ende der regulären Spielzeit beziehen, kann der Ergebnistype nur im Rahmen dieser Vorgabe verändert werden (also darf z.B. "n.V." nicht auf reguläre Spielzeit zurückgesetzt werden, wenn für die Verlängerung schon ein Tor eingegeben ist).

Zu einem Spiel kann eine Spielwertung erfasst werden, im Unterschied zu Version 4.1 unabhängig davon, ob Sie bereits ein sportliches Ergebnis für dieses Spiel eingegeben haben. Diese wird dann unmittelbar hinter der Paarung angezeigt. Um eine Spielwertung auszuwählen selektieren Sie zunächst das Spiel, auf das sich die Wertung beziehen soll und klicken dann auf den Schalter **Wertung**. Nachfolgend wird ein Dialogfenster zur Auswahl einer Spielwertung geöffnet. Falls durch den Rückzug einer Mannschaft alle bereits ausgetragenen Spiele dieser Mannschaft annulliert werden (also mit der Wertung "annulliert" versehen werden) sollen, kann dieser Vorgang auch ohne mehrfaches Öffnen des Wertungsdialoges erfolgen: Wählen Sie dazu zunächst den **Eingabemodus** "Mannschaft" (s.o.) und wählen Sie die betreffende Mannschaft als diejenige, deren Spieliste angezeigt werden soll. Jetzt können Sie diese Liste sequenziell durchlaufen und dabei jedes Spiel mit der Tastenkombination "Strg+A" als annulliert werten (Achtung: Nur Spiele mit Ergebnis können natürlich annulliert werden). Eine (beliebige) Wertung kann auf die gleiche Weise mit den Tasten "Strg+W" gelöscht werden.

Ist als **Eingabemodus** "Spieltag" gewählt kann zum ausgewählten Spieltag ein Kommentar eingegeben werden. Klicken Sie dazu auf den Schalter **Kommentar** und erstellen bzw. verändern Sie den Spieltag-Kommentar in dem daraufhin angezeigten Dialogfeld. Der Spieltag-Kommentar ist nicht zu verwechseln mit dem Kommentar zu einem einzelnen Spiel, der bei der Bearbeitung des Spiels (Schalter **Bearbeiten**) eingegeben werden kann. Der Spieltag-Kommentar ist mit der Ansetzung des Spieltags verknüpft. Wird diese komplett gelöscht, so wird auch der Spieltag-Kommentar gelöscht. Wird der Spieltag, also eigentlich die Ansetzung, auf einen anderen Spieltag verschoben bzw. mit einem anderen Spieltag vertauscht, so wandert der Spieltag-Kommentar stets mit.

Klicken Sie auf den Schalter **Bearbeiten**, um zu einem Spiel Torschützen, Aufstellungen usw. einzugeben. Nachfolgend wird das Fenster "Paarung Bearbeiten" geöffnet.

Es ist nicht möglich für eine Mannschaft weniger Tore einzugeben als sie den Torschützen für die entsprechende Partie zu Folge erzielt haben muss, bei entsprechenden Änderungsversuchen wird der Inhalt des Ergebnisfeldes vom Programm stets auf die minimal mögliche Zahl zurückgesetzt. Der Inhalt eines Ergebnisfeldes kann gelöscht werden (Taste "Delete" bzw. "Entfernen"). Beim Löschen eines ganzen Ergebnisses werden automatisch auch sämtliche anderen Informationen (Torschützen, Aufstellungen usw.) zu der Partie gelöscht !



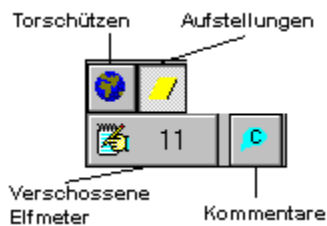
## Paarungen bearbeiten

### Übersicht Eingabe-Menü

Der Menüpunkt ist zentrales Element der Datenerfassung, zumindest dann, wenn Sie Informationen zu Torschützen, Karten und Aufstellungen usw. verwalten.

Über das Fenster Paarung bearbeiten erfolgt die Erfassung sämtlicher spielbezogener Daten ausser des direkten Ergebnisses.

Das Fenster stellt zwei Haupt-Eingabebereiche bereit - jeweils eine Maske zur Eingabe von Torschützen sowie von Aufstellungen und Karten (zusätzlich gibt es eine Reihe von Dialogfenstern zur Eingabe weiterer Daten, die nach Bedarf aufgerufen werden können). Zum Umschalten zwischen diesen Eingabe-Masken dienen die beiden kleinen Bildschalter ("global"/Torschützen und "Karten"/Aufstellungen) in der linken unteren Fensterecke. Mit dem darunter befindlichen Schalter **11** können Sie einen Dialog zur Erfassung verschossener Elfmeter aufrufen. Daneben befindet sich ein weiterer Schalter (Sprechblase), mit dem Sie einen Dialog zur Eingabe von Kommentaren aufrufen können.



Oberhalb des gerade sichtbaren Eingabebereichs befindet sich die Spiel-Information : Spieltag, Spielnummer, Paarung, Ergebnis und Ergebnistyp (falls Verlängerungen zugelassen). Bis auf letztgenanntes Auswahlfeld (siehe dazu: Ergebnis-Eingabe) sind diese Daten nicht editierbar. Unterhalb des Eingabebereichs stehen drei oder vier Eingabefelder für das Spieldatum, die Anfangszeit (nur, falls Sie die Eingabe von Anfangszeiten aktiviert haben), die Zuschauerzahl und den Schiedsrichter zur Verfügung.

Die genannten Elemente werden umrahmt von zwei Bildlaufleisten, über die der Spieltag (horizontale Leiste) und das Spiel (vertikale Leiste) ausgewählt werden können.

Mit den Schalter **OK** und **Schließen** beenden Sie den Eingabe-Dialog. Der Schalter **Schließen** bewirkt dabei in jedem Fall eine Rückkehr zur Menü-Ebene, während der Schalter **OK** einen Rücksprung zum Ergebniseingabe-Dialog auslöst, sofern "Paarung bearbeiten" von dort aufgerufen wurde. Ansonsten erfolgt auch hier die Rückkehr zur Menü-Ebene.

Siehe auch : Tastatursteuerung im Dialog Paarung Bearbeiten

Weiter mit : Spieldatum eingeben

# Spieldatum eingeben

[Übersicht Eingabe-Menü](#)

[Übersicht Paarung bearbeiten](#)

[Übersicht Ergebnis-Eingabe](#)

Das Eingabefeld für das Spieldatum erwartet eine Datumseingabe der Form "<Tag>.<Monat>.<Jahr>".

Die Jahreszahl muss vierstellig sein und wird gegebenenfalls vom Programm (anahnd der Saison-Information) zu einer vierstelligen Zahl expandiert.

Die Korrektheit einer Datumseingabe wird überprüft. Bei einer fehlerhaften Eingabe wird der alte Eintrag wiedereingesetzt. Ein Datum kann durch eine Leereingabe gelöscht werden.

Eine sehr nützliche Option ist die Möglichkeit das Datum eines vorhergehenden Spiels zu übernehmen. Drücken Sie dazu die Taste F2, während das Datumseingabefeld den Eingabefokus besitzt. Das funktioniert bei der Ergebniseingabe gleichermassen wie beim Bearbeiten von Paarungen



## Zuschauerzahl eingeben

[Übersicht Eingabe-Menü](#)

[Übersicht Paarung bearbeiten](#)

Das Eingabefeld Zuschauerzahl erwartet eine positive numerische Eingabe.

Die Korrektheit der Eingabe wird überprüft. Bei einer fehlerhaften Eingabe wird der alte Wert wieder eingesetzt. Eine bestehende Zuschauerzahl kann durch eine Leereingabe gelöscht werden.

Die im [Namen-Manager](#) eingegebene Stadionkapazität darf überschritten werden (Spiel in anderem Stadion ...).

# Schiedsrichter eingeben

[Übersicht Eingabe-Menü](#)

[Übersicht Paarung bearbeiten](#)

Über das kombinierte Eingabe- und Auswahlfeld Schiedsrichter können Sie einen Schiedsrichter für die aktive Paarung einsetzen. Der ausgewählte Schiedsrichternamen als der vom aktiven Spiel referenzierte wird im Eingabefeld angezeigt. Ist das Eingabefeld leer, so ist kein Schiedsrichter ausgewählt.

Die Schiedsrichternamen werden für eine Ligadatei zentral verwaltet. Die vorhandenen Namen werden in einer aufklappbaren Liste angeboten, die Sie durch Anklicken des Listen-Schalters am rechten Ende des Eingabefeldes aufklappen können. Die Einträge der Liste sind alphabetisch sortiert. Das Eingabefeld zeigt den selektierten Eintrag dieser Liste an.

Ein Name muss aus der Liste ausgewählt werden, wenn er darin bereits enthalten ist. Eine erneute Eingabe des Namens würde einen zweiten Listeneintrag für den gleichen Schiedsrichter erzeugen !

Wollen Sie einen neuen Schiedsrichter eingeben, so fügen Sie diesen über das Eingabefeld der Liste und damit automatisch dem Schiedsrichterfeld des aktiven Spiels hinzu. Achten Sie darauf, dass zuvor kein anderer Schiedsrichter selektiert und das Eingabefeld leer ist. Gegebenenfalls wählen Sie den stets als ersten Listeneintrag verfügbaren Leereintrag aus!

Einen ausgewählten Schiedsrichternamen im Eingabefeld können Sie darin editieren (z.B. Schreibfehler verbessern). Beachten Sie, dass sich die Änderungen auch auf alle anderen Spiele auswirken, für die derselbe Schiedsrichter referenziert wurde.

Deshalb ist es wichtig, dass wie oben erwähnt bei Eingabe eines ganz neuen Schiedsrichternamens das Eingabefeld leer ist, denn ansonsten würden sich auch die bestehenden Schiedsrichtereinträge in anderen Spielen mit Referenz auf diesen Eintrag ändern.

Die Schiedsrichterliste wird auf diese Weise direkt verwaltet. Das Einfügen in die Liste sowie das Ändern von Listeneinträgen wurde oben bereits erläutert. Eine Referenz kann auf verschiedene Art und Weise wieder entfernt werden : Löschen Sie den Inhalt des Eingabefeldes. Die Referenz wird daraufhin entfernt, wenn das leere Eingabefeld den Eingabefokus abgibt. Den gleichen Effekt erzielen Sie, wenn Sie das oberste, leere Feld der Drop-Down-Liste selektieren.

Um die Schiedsrichterliste direkt zu manipulieren, insbesondere, um Einträge daraus ganz zu löschen, wählen Sie den Menüpunkt Schiedsrichter editieren.

# Verschossene Elfmeter eingeben

[Übersicht Eingabe-Menü](#)

[Übersicht Paarung bearbeiten](#)

Zur Erfassung von Fehlschützen bei Elfmeter steht ein eigener Dialog bereit.

Um einen neuen Eintrag zu generieren selektieren Sie zunächst im Eingabefeld **Einträge** die Zeile 'Neuer Eintrag'. Soll ein bestehender Eintrag gelöscht oder geändert werden, so selektieren Sie die entsprechende Zeile.

Ein Eintrag besteht aus den drei Informationen Elfmeterart, Spieler, Spielminute, die Sie wie folgt bestimmen :

Über das Schalterpaar **Foul/Hand** bestimmen Sie, ob der Elfmeterart ein Foul- bzw. Handelfmeter sein soll.

Über das Listefeld **Spielerkader** können Sie den betreffenden Spieler selektieren. Mit dem Schalter **Umschalten** wechseln Sie zwischen den beiden Mannschaften.

Das Eingabefeld **Spielminute** ermöglicht die Eingabe der Spielminute. Der Eintrag kann auch mit der unter dem Eingabefeld befindlichen Bildlaufleiste verändert werden.

Haben Sie die genannten Einstellungen getroffen, können Sie den neuen Eintrag generieren. Vergewissern Sie sich noch einmal, dass "Neuer Eintrag" wirklich selektiert ist und klicken dann auf den Schalter **Eintragen**. Im Listefeld **Eintrag** erscheint nun der neue Eintrag in der Gestalt

"<Spieler> verschießt <Y>-Elfmeter (<x>. Minute)"

Um einen selektierten Eintrag zu löschen, klicken Sie auf den Schalter **Entfernen**.

Geben Sie innerhalb eines Elfmeterschiessens verschossene Elfmeter mit der maximalen Spielminute (Spielzeit incl. eventueller Verlängerung + 1) an, der Typ (Foul/Hand) spielt keine Rolle. Solche Elfmeter werden in der Eintragsliste entsprechend dargestellt.

Ein Elfmeterseintrag wird vom Dialog nur dann angezeigt, wenn das betroffene Spiel das aktive Spiel ist (aus dessen Bearbeitung heraus dieser Dialog aufgerufen wurde).

# Torschützen eingeben

[Übersicht Eingabe-Menü](#)

[Übersicht Paarung bearbeiten](#)

Der Eingabemaske Torschützen bietet alle Möglichkeiten zur bequemen Erfassung der Torschützen einer Paarung mit der Maus oder Tastatur.

Die mausgesteuerte Eingabe stellt nach kurzer Eingewöhnung sicherlich die schnellere Variante dar, so dass diese im folgenden zugrunde gelegt wird. Zur Eingabe über Tastatur lesen Sie das Thema [Tastenbelegung bei der Erfassung von Torschützen](#).

Die Eingabemaske teilt sich in die Bereiche Bearbeitungsmenü, Spielerkader-Liste sowie Liste der Torschützeinträge auf.

Das Bearbeitungsmenü stellt Ihnen eine Anzahl von [Schaltflächen zur Auswahl einer Mannschaft](#), für [Elfmeter und Eigentore](#) sowie zur [Navigation](#) zwischen den Torschützeinträgen bereit. Ferner ist ein [Eingabefeld für Spielminuten](#) enthalten.

Die [Spielerauswahl-Liste](#) zeigt den entweder die Aufstellung oder den kompletten Spielerkader einer Mannschaft an (wird über den [Dialog Eingabe-Einstellungen](#) bestimmt), wenn diese über die Schalter **Heim**, **Gast** selektiert wurde. Ansonsten ist das Listenfeld leer.

Die [Liste der Torschützeinträge](#) schliesslich enthält alle für das aktive Spiel bereits getätigten Eingaben als Torschützenzeilen der Form

“<X> : <Y> <Spielername> [FE | HE | Eigentor] (<Z>. Minute)“.

Um einen neuen Torschützen zu erfassen, klicken Sie im Listenfeld **Torschützen** auf die letzte Zeile : “Neuer Eintrag”. Alternativ können Sie dazu die Navigationsschalter **Vor**, **Zurück** verwenden. Den neuen Eintrag erzeugen Sie nun über das **Bearbeitungsmenü** und das Listenfeld **Torschützen-Auswahl** :

Dazu wählen Sie zunächst die betroffene Mannschaft; **Heim** oder **Gast** über den entsprechenden Schalter. In der selektierten Zeile des Torschützenfeldes erscheint das aus den vorhergehenden Einträgen berechnete Zwischenergebnis. Der Spielerkader der selektierten Mannschaft wird im Listenfeld **Torschützen-Auswahl** angezeigt.

Als nächstes können Sie optional eine der drei Einstellungen **Foulelfmeter**, **Handelfmeter** oder **Eigentor** durch Anklicken des entsprechenden Schalters aktivieren. Wählen Sie ein Eigentor, so ändert sich die Spielerliste im **Torschützen-Auswahl**-Feld.

Als nächstes wählen Sie den Namen des Torschützen (oder Eigentorschützen), indem Sie einen Eintrag im Listenfeld **Torschützen-Auswahl** anklicken und damit selektieren. Auch diese Auswahl wird sofort im Torschützenfeld angezeigt. Ist der Spieler, den Sie eingeben wollen, nicht im Spielerkader vorhanden, so müssen Sie *nicht* den Umweg über den [Namen-Manager](#) gehen ! Klicken Sie stattdessen auf den Schalter **Neuer Spieler** unterhalb des Spielerkaders. Sofern der Kader noch freie Plätze enthält, rufen Sie damit einen [Dialog zur Eingabe neuer Spielernamen](#) auf. Dieser Schalter ist gesperrt, wenn die Torschützen-Auswahl anhand der Aufstellung eines Vereins vorgenommen wird.

Schliesslich geben Sie die **Spielminute** ein. Dazu können Sie das entsprechende Eingabefeld im **Bearbeitungsmenü** oder die darunter befindliche Bildlaufleiste zur Direkteinstellung per Maus verwenden.

Tore im Elfmeterschiessen werden durch Eingabe der maximal möglichen Spielminute (reguläre Spielzeit

incl. möglicher Verlängerung+1) als solche gekennzeichnet. Solche Tore müssen nicht eigens als Elfmeter Tore gekennzeichnet werden!

Damit ist die Erfassung eines Torschützen abgeschlossen.

Sie können auch bereits bestehende Torschützen-Einträge verändern. Klicken Sie dazu auf den entsprechenden Eintrag des Listefelds **Torschützen** und gehen dann genauso wie vorher beschrieben vor.

Ein bestehender Eintrag kann jederzeit gelöscht werden. Selektieren Sie den gewünschten Torschützen und klicken auf den Schalter **Delete**.

Die Zeile "Neuer Eintrag", die Sie selektieren, um einen neuen Torschützen zu erfassen, befindet sich immer am Ende der Liste. Um einen Torschützen an beliebiger Position einzufügen, selektieren Sie den Eintrag der Liste, vor dem der neue Torschütze platziert werden soll und klicken dann auf den Schalter **Insert**. Ein neuer Eintrag wird eingefügt - mit dem Vorgabewert Tor **Heimmannschaft**. Diesen Eintrag können Sie nach Belieben bearbeiten.

Zwischenergebnisse wie das Gesamtergebnis eines Spiels werden bei Neueingabe, Veränderung, Entfernen und Einfügen eines neuen Torschützen vom Programm automatisch angepasst !

## Die Schalter Heim/Gast

[Übersicht Eingabe-Menü](#)

[Übersicht Paarung bearbeiten](#)

[Übersicht Torschützen eingeben](#)

Über das Schaltflächenpaar **Heim**, **Gast** wählen Sie, welcher der beiden an einem Spiel beteiligten Mannschaften ein Torschützeintrag zugeordnet werden soll.

Das Schalterpaar fungiert als eine Art Wechselschalter. Da ein gültiger Torschützeintrag immer zuvorderst eine Spezifikation der betroffenen Mannschaft benötigt, muss immer einer der beiden Schalter gedrückt sein. Das Anklicken eines Schalters bewirkt immer zugleich das "Loslassen" des anderen.

Für einen beliebigen Torschützeintrag kann der Heim/Gast-Schalter zu jeder Zeit umgeschaltet werden, auch wenn bereits eine Auswahl von Spielernamen oder Spielminute gemacht wurde. Diese Angaben werden allerdings beim Umschalten nicht beibehalten !

## Die Schalter Elfmeter/Eigentor

[Übersicht Eingabe-Menü](#)

[Übersicht Paarung bearbeiten](#)

[Übersicht Torschützen eingeben](#)

Über einen der Schalter **Foul-**, **Handelfmeter** sowie **Eigentor** spezifizieren Sie für einen Torschützeintrag einen der entsprechenden Zusätze. Für Tore im Elfmeterschiessen ist ein Elfmeterzusatz nicht nötig (Es genügt die Eingabe der maximal möglichen Spielminute).

Die Auswahl eines der Schalter ist optional und ausschliesslich. Das heisst, es muss keiner der Schalter aktiviert sein, es darf jedoch höchstens einer.

Die Spezifikation Foul-/Handelfmeter hat lediglich das Hinzufügen der entsprechenden Anmerkung zum Torschützeintrag zur Folge, egal ob ein Spielname schon ausgewählt wurde oder nicht.

Die Auswahl der Option Eigentor bewirkt hingegen das Entfernen eines eventuell bereits eingetragenen Spielernamens. Stattdessen wird das Eigentor im Torschützeintrag ausgewiesen und gleichzeitig ein Platzhalter für einen Spielnamen des Eigentorschützen geschaffen. Dementsprechend wird die Anzeige im Feld **Spielerkader** umgeschaltet, so dass Sie den Eigentorschützen aus dem "richtigen" Spielerkader wählen können.

# Navigationsschalter für das Torschützenfeld

[Übersicht Eingabe-Menü](#)

[Übersicht Paarung bearbeiten](#)

[Übersicht Torschützen eingeben](#)

Das Bearbeitungsmenü enthält vier Navigationsschalter für das Listenfeld **Torschützen**.

Der Schalter **Vor** bewegt den Auswahlbalken im Torschützenfeld um eine Position vorwärts.

Der Schalter **Zurück** bewegt den Auswahlbalken im Torschützenfeld um eine Position zurück. Benutzen Sie die beiden Schalter, um den Torschützeneintrag (oder das Feld "Neuer Eintrag") zu selektieren, das Sie bearbeiten wollen.

Der Schalter **Delete** löscht den selektierten Torschützeneintrag. Der Eintrag wird entfernt und alle dahinter befindlichen Einträge bezüglich Zwischenergebnis angepasst. Auch das Gesamtergebnis wird angepasst.

Der Schalter **Insert** fügt einen neuen Eintrag vor dem selektierten Torschützeneintrag ein. Als Vorgabe wird beim Schalter-Paar Heim/Gast der Schalter **Heim** aktiviert. Die auf den neuen Eintrag folgenden Einträge werden bezüglich Zwischenergebnis angepasst. Auch das Gesamtergebnis wird angepasst.



# Das Eingabefeld Spielminute

[Übersicht Eingabe-Menü](#)

[Übersicht Paarung bearbeiten](#)

[Übersicht Torschützen eingeben](#)

Im Eingabefeld Spielminute können Sie die Spielminute für einen Torschützeintrag editieren. Angenommen werden numerische Werte im Bereich der regulären Spielzeit bzw. zusätzlich der Verlängerungsdauer. Tore im Elfmeterschiessen werden durch Auswahl des maximalen Eintrags (reguläre Spielzeit+Verlängerungsdauer+1). Die Spieldauer wird über den Dialog [Eingabe-Einstellungen](#) festgelegt.

Gibt das Feld den [Eingabefokus](#) an ein anderes Element weiter, wird der Inhalt des Eingabefeldes an den zugehörigen Torschützeintrag weitergegeben. Dabei wird die Minutenangabe auf Gültigkeit überprüft. Insbesondere sind Konstrukte wie "1:0 (21. Minute), 2:0 (19. Minute)" nicht erlaubt und werden unterbunden, indem die Spielminute auf den minimalen gültigen Wert gesetzt wird.

Zur Eingabe der Spielminute per Maus besitzt das Eingabefeld eine zugeordnete Bildlaufleiste, über die mit wenigen Mausklicks der richtige Wert eingestellt werden kann. Auch hier werden die genannten Gültigkeitsüberprüfungen durchgeführt. Ein mit der Bildlaufleiste bestimmter Wert wird direkt an das Eingabefeld und auch an den zugehörigen Torschützeintrag weitergegeben.

# Das Listenfeld Torschützen-Auswahl

[Übersicht Eingabe-Menü](#)

[Übersicht Paarung bearbeiten](#)

[Übersicht Torschützen eingeben](#)

Das Listenfeld Torschützen-Auswahl listet alle möglichen Torschützen der über die Schalter Heim/Gast gewählten Mannschaft auf. Abhängig von der entsprechenden Einstellung im Dialog [Eingabe-Einstellungen](#) sind dies entweder alle Mitglieder des Spielerkaders oder nur solche Spieler, die in der Aufstellung des Vereins im betroffenen Spiel vorkommen

Ein als Torschütze selektierter Spieler ist markiert, auch wenn das Listenfeld nicht den [Eingabefokus](#) besitzt. Wenn das Listenfeld den Eingabefokus wird die Kopfzeile dunkelblau dargestellt, ansonsten grau.

Die Spielernamen sind nach Positionen bzw. alphabetisch nach Nachnamen sortiert (siehe [Namen-Manager](#)). Ist die Auswahl mit der Aufstellung gekoppelt, ist diese für die Sortierung maßgeblich, d.h. Einwechselspieler erscheinen stets am Ende der Auflistung.

Wählen Sie den Torschützen aus dieser Spielerliste aus. Ist der Spielernamen nicht in der Liste vorhanden, besteht die Möglichkeit, ihn direkt an Ort und Stelle in die Namen-Datenbank einzutragen, falls die Auswahl an den kompletten Spielerkader gekoppelt ist. Klicken Sie dazu auf den Schalter **Neuer Spieler**. Es erscheint ein [Dialog zur Erfassung eines neuen Spielers](#). Innerhalb dieses Dialogs können Sie festlegen, dass der neu eingegebene Spieler direkt als Torschütze übernommen wird.

# Das Listenfeld Torschützen

[Übersicht Eingabe-Menü](#)

[Übersicht Paarung bearbeiten](#)

[Übersicht Torschützen eingeben](#)

Das Listenfeld Torschützen enthält alle Torschützen (Anzahl unbegrenzt) zum aktiven Spiel.

Um einen neuen Torschützen zu erfassen, selektieren Sie durch Mausklick die Zeile "Neuer Eintrag" und gehen dann so vor wie auf der Themenseite [Torschützen eingeben](#) beschrieben.

Zum navigieren innerhalb der Liste und zum Entfernen und Einfügen neuer Einträge stehen im Bearbeitungsmenü vier [Navigationsschalter](#) zur Verfügung.

Der selektierte Eintrag ist markiert, auch wenn das Listenfeld nicht den [Eingabefokus](#) besitzt. Wenn das Listenfeld den Eingabefokus wird die Kopfzeile dunkelblau dargestellt, ansonsten grau.

## Dialog Neuen Spieler eingeben

[Übersicht Eingabe-Menü](#)

[Übersicht Paarung bearbeiten](#)

[Übersicht Torschützen eingeben](#)

Wenn Sie bei der Erfassung von Torschützen oder Mannschaftsaufstellungen feststellen, dass ein einzugebender Spieler noch nicht in der Namens-Datenbank erfasst ist, erweist sich dieser Dialog, der direkt aus dem Fenster Paarung bearbeiten aufzurufen ist, als nützliches Werkzeug.

Beachten Sie, bevor Sie den Dialog aufrufen, dass in der Eingabemaske Torschütze bzw. Aufstellungen der Kader der Mannschaft angezeigt wird, zu der ein neuer Spieler eingegeben werden soll. Der Dialog kann nur aufgerufen werden, wenn der Kader dieser Mannschaft weniger als 40 Spieler enthält !

In das Eingabefeld **Spielername** tragen Sie den Namen des neuen Spielers ein. Dieser kann bis zu 24 Zeichen lang sein. Über das Auswahlfeld **Position** bestimmen Sie die Spielposition dieses Spielers. Ferner können Sie festlegen, ob der neue Name von der Maske, von der aus der Dialog aufgerufen wurde, direkt weiterverarbeitet, also als Torschütze oder in der Aufstellung eingetragen werden soll. Ist das gewünscht aktivieren Sie das Markierungsfeld **Neuen Namen eintragen**.

Beenden Sie den Dialog mit **OK**, um den neuen Spieler in den entsprechenden Spielerkader aufzunehmen. **Abbruch** verwirft Ihre Eingabe und löst keine Eintragungen in der aufrufenden Maske aus. Das Programm überprüft einen neuen Namen daraufhin, ob dieser (positionsunabhängig) bereits im ausgewählten Spielerkader enthalten ist und gibt gegebenenfalls eine Warnung aus. Beachten Sie, dass Varianten in der Schreibweise ("Schmidt - Schmitt") davon nicht berührt werden.

Ein überprüfter neuer Spieler wird in den Spielerkader übernommen und kann jederzeit über den Namen-Manager bearbeitet werden.

# Tastenbelegung für "Paarung bearbeiten"

Übersicht Eingabe-Menü

Übersicht Paarung bearbeiten

Innerhalb des Fensters "Paarung bearbeiten" gelten folgende Tastenbelegungen :

PgUp	Wechseln zum vorherigen Spiel desselben Spieltags.
PgDn	Wechseln zum nächsten Spiel desselben Spieltags.
Strg + PgUp	Wechseln zum vorherigen Spieltag (Spiel 1).
Strg + PgDn	Wechseln zum nächsten Spieltag (Spiel 1).
Alt + N	Aufrufen des <u>Dialogfelds Neuer Spieler</u> .
Alt + D	Das <u>Eingabefeld Datum</u> aktivieren.
Alt + Z	Das <u>Eingabefeld Zuschauerzahl</u> aktivieren.
Alt + S	Das <u>Auswahlfeld Schiedsrichter</u> aktivieren.
Tab	Aktiviert das nächste Eingabe-Element in der Reihenfolge.
Umschalt + Tab	Aktiviert das vorhergehende Eingabe-Element in der Reihenfolge.
F2	Das Datum des vorhergehenden Spiels übernehmen.
F7	Die Anfangszeit des vorhergehenden Spiels übernehmen.
F8	Datum und Anfangszeit des vorhergehenden Spiels übernehmen.
Return	Simuliert das Klicken eines Schalters oder einen Klick/Doppelklick in einem Listefeld bei der <u>Eingabe von Aufstellungen</u> , wenn diese den <u>Eingabefokus</u> besitzen.
F1	Die Online-Hilfe für das Element mit <u>Eingabefokus</u> aufrufen.
Esc	Das Fenster schliessen.

Ferner gelten für die Eingabe von Torschützen eine Reihe spezieller Tasten, die verwendet werden können, wenn die Maske Torschützen sichtbar ist (siehe Tastenbelegung für Torschützenerfassung).

# Tastenbelegung für Torschützens Erfassung

[Übersicht Eingabe-Menü](#)

[Übersicht Paarung bearbeiten](#)

[Übersicht Torschützen eingeben](#)

Die Erfassung von Torschützen kann alternativ auch per Tastatur erfolgen. Die Mauseingabe ist dieser Form jedoch zumeist vorzuziehen, da die Selektion von Listen- und Eingabefeldern via Tab-Taste unkomfortabler als das direkte Anklicken der Elemente ist.

Die tastaturgesteuerte Erfassung von Torschützen funktioniert wie folgt.

H	Entspricht dem Aktivieren des Schalters <u>Heim</u> .
G	Entspricht dem Aktivieren des Schalters <u>Gast</u> .
X	Entspricht dem Aktivieren des Schalters <u>Eigentort</u> .
Y	Entspricht dem Aktivieren des Schalters <u>Foul</u> .
Z	Entspricht dem Aktivieren des Schalters <u>Hand</u> .
Entf	Entspricht dem Anklicken des Schalters <u>Delete</u> .
Einf	Entspricht dem Anklicken des Schalters <u>Insert</u> .

Cursortasten    Dienen zur Auswahl eines Listeneintrags.

Siehe auch [Allgemeine Tastenbelegungen für das Fenster "Paarung bearbeiten"](#).

# Aufstellungen eingeben

[Übersicht Eingabe-Menü](#)

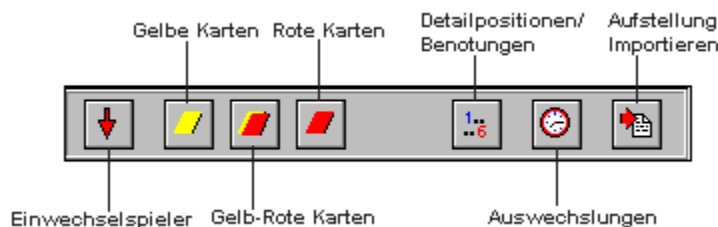
[Übersicht Paarung bearbeiten](#)

Zur Eingabe von Aufstellungen, Einwechslungen und Karten dient die Eingabemaske Aufstellungen, die Sie durch Anklicken des "Karten"-Schalters in der linken unteren Fensterecke aktivieren. Von dort können Sie auch weitere Dialoge zur Eingabe von Wechselinformationen, Benotungen und spielbezogenen Positionsangaben aufrufen.

Die Maske stellt jeweils ein Feld für Aufstellungslisten beider Mannschaften bereit, das in die fünf Bereiche Anfangself, Einwechslungen, Gelbe Karten, Gelb-Rote Karten und Rote Karten aufgeteilt ist. Die beiden ersten Bereiche (Aufstellung) sind dabei weiss hinterlegt, die Kartenfelder mit der entsprechenden Kartenfarbe. Bei der leeren Maske sind zunächst nur die beiden ersten Bereiche sichtbar. Die übrigen werden nach Bedarf hinzugefügt.

Zwischen den beiden Aufstellungslisten befindet sich eine Art Bearbeitungs Menü, das eine Liste für einen Spielerkader, aus dem heraus Sie einzelne Spieler in eine Aufstellung übernehmen können, und einige Schaltflächen beinhaltet.

Die Funktion dieser Schalter wird nachfolgend erläutert. Eine Kurzbeschreibung der Schalter erhalten Sie auch, wenn Sie den Mauszeiger auf diese Schalter bewegen und, ohne eine Maustaste zu drücken, einige Sekunden dort verweilen.



Mit dem ersten Schalter "Einwechslung" (roter Pfeil) bestimmen Sie, ob ein der Aufstellung hinzuzufügender Spieler in die Startaufstellung (Schalter nicht gedrückt) oder als Einwechselspieler (Schalter gedrückt) eingesetzt werden soll. Der Status dieses Schalters verändert sich (halbautomatisch) auch immer dann, wenn Sie einen der Aufstellungsteile direkt anklicken (bzw. Spieler daraus entfernen - s.u.) oder aber, wenn Startaufstellung oder Einwechselfeld gefüllt sind und nur das jeweils andere Feld weitere Einträge aufnehmen kann..

Durch Anklicken der Karten-Schalter aktivieren Sie den entsprechenden Karten-Typ. Das ist die Voraussetzung zur Erfassung von Karten. Einen Spieler des angezeigten Spielerkaders erfassen Sie als mit einer Karte belastet, indem Sie diesen in der Spielerkaderliste (nicht in der Aufstellung!) anklicken. Ist dieser Spieler noch nicht in der Aufstellung enthalten, wird er automatisch auch dort eingetragen. Es ist nicht möglich, eine Karte für einen Spieler einzugeben, ohne dass dieser auch in der aufstellung erscheint.

Der Schalter "Noten" ruft einen Dialog auf, über den Sie Benotungen und spielbezogene (Detail-)positionen für beide Teams eingeben können. Dieser Dialog wird nur angezeigt, wenn zumindest eine der beiden Aufstellungen nicht leer ist. Der Schalter ist nicht sichtbar, wenn Sie sowohl die Eingabe von Benotungen als auch von Detailpositionen unter Eingabe-Einstellungen ausgeschaltet haben.

Der Schalter "Uhr" ruft einen Dialog zur Erfassung von Auswechslungen für die gerade aktive Mannschaft auf. Voraussetzung dafür ist, dass bereits Einwechselspieler vorhanden sind.

Der letzte Schalter der Reihe ermöglicht Ihnen den Import von Aufstellungen.

Mit der Schaltfläche **Neuer Spieler** können Sie analog zur Erfassung von Torschützen einen Spieler zur Namens-Datenbank hinzufügen und gleichzeitig in eine Aufstellung übernehmen.

Sie selektieren eine Mannschaft zur Bearbeitung, indem Sie mit der Maus im der Mannschaft zugeordneten Aufstellungsbereich klicken. Der Spielerkader der aktiven Mannschaft wird angezeigt.

Spieler können aus den Aufstellungs- und Kartenlisten entfernt werden, indem man einen Doppelklick auf den entsprechenden Namenseintrag ausführt. Beachten Sie beim Löschen folgende Punkte :

- Mit einem Spieler wird auch dessen Benotung und/oder Detailposition gelöscht.
- Das Löschen eines Einwechselspielers hat zur Folge, dass eventuell vorhandene Informationen über den Wechsel ebenfalls gelöscht werden.
- Das Löschen einer Gelb-Roten oder Roten Karte hat das Löschen der einer eventuell zugeordneten Spielminute zur Folge.

Siehe auch : Tastenbelegung im Fenster "Paarung Bearbeiten"



# Spieler in der Aufstellung eintragen

[Übersicht Eingabe-Menü](#)

[Übersicht Paarung bearbeiten](#)

[Übersicht Aufstellungen erfassen](#)

Das Eintragen eines Spielers in die Aufstellung erfolgt durch einfaches Anklicken seines Namens in der Spielerkaderliste.

War der Name noch nicht in der Aufstellung vorhanden, wird er zu dieser hinzugefügt und in die Aufstellungsliste übernommen. Ein neuer Spieler wird der Anfangself zugeordnet, so lange diese noch freie Felder zur Verfügung stellt und der Schalter "Einwechslung" nicht gedrückt ist. Ansonsten erfolgt die Eintragung im Bereich Einwechselspieler unterhalb der Anfangself. Um einen Spieler von aus der Anfangself zu den Einwechselspielern zu befördern, müssen Sie ihn erst in der Startaufstellung löschen und dann als Einwechselspieler neu einfügen.

Die (maximale) Grösse der Startaufstellung sowie die erlaubte Anzahl von Wechseln können Sie über den Dialog [Eingabe-Einstellungen](#) bestimmen.

Weitere Informationen zu einem Wechsel (Austauschspieler, Spielminute) können Sie über den Dialog [Erfassung von Auswechslungen](#) eingeben.

Professional League ist in der Lage die Startaufstellung einer Mannschaft aus dem letzten Spiel zu suchen und in die neue Aufstellung zu importieren. Klicken Sie dazu auf den Schalter Import (ganz rechts im Bearbeitungsbereich). Einwechselspieler werden nicht importiert.

# Aufstellung importieren

[Übersicht Eingabe-Menü](#)

[Übersicht Paarung bearbeiten](#)

[Übersicht Aufstellungen erfassen](#)

Zum Importieren einer Aufstellung klicken Sie auf den Schalter Import (ganz rechts im Bearbeitungsbereich). Es wird die Aufstellung der betreffenden Mannschaft am vorhergehenden Spieltag gesucht. Wird eine solche nicht gefunden, erscheint eine Meldung. Sie müssen dann alle Spieler manuell eingeben.

Wird hingegen eine Aufstellung gefunden, so wird die Anfangself von dieser Aufstellung in die bearbeitete Aufstellung kopiert. Das schließt eventuell vorhandene Detailpositionen ein, nicht aber natürlich Karten oder Benotungen. Sie können nun meist mit wenigen Änderungen die richtige Anfangself erzeugen.

Löschen Sie dazu zunächst die in der Vorlage nicht aufgeführten Spieler (auch Einwechselspieler) aus der importierten Anfangself und fügen dann die neuen Namen hinzu. Nachfolgend müssen Sie lediglich noch Ein-/Auswechslungen und Karten erfassen.

Diese Vorgehensweise mit Import ist schneller, aber auch anfälliger für gewisse Eingabefehler, namentlich beim Anpassen der importierten Daten. Die Sortierung der Spieler in der Aufstellung nach Positionen sollte eine gewisse Synchronität mit gängigen Vorlagen gewährleisten, dennoch ist an dieser Stelle zu Vorsicht und erhöhter Konzentration geraten, um Fehlern bei der Datenerfassung vorzubeugen.

# Karten erfassen

[Übersicht Eingabe-Menü](#)

[Übersicht Paarung bearbeiten](#)

[Übersicht Aufstellungen erfassen](#)

Die Erfassung Gelber, Gelb-Roter und Roter Karten erfolgt nach dem gleichen Schema wie die Eingabe von Spielern in eine Aufstellung.

Um einen Spieler mit einer Karte zu belasten, aktivieren Sie zunächst den entsprechenden Karten-Schalter, so dass sich dieser in gedrückter Stellung befindet. Es kann immer nur höchstens ein Kartenschalter aktiviert sein. Wählen Sie nun den gewünschten Spieler aus dem Spielerkader (nicht aus dem Aufstellungsfeld!) durch Mausklick aus. Der Spieler erscheint nun im entsprechenden Kartenfeld im Aufstellungsbereich. War der Spieler noch nicht in der Aufstellung enthalten, so wird er auch dorthinein übernommen (und zwar je nach Stellung des Schalters "Einwechslung" in die Startaufstellung oder als Einwechselspieler).

Zum Löschen einer Karte doppelklicken Sie einfach auf den entsprechenden Spielereintrag im Kartenfeld. Der Spieler verbleibt hierbei in der Aufstellung.

Zu Platzverweisen können Sie zusätzlich eine Spielminutenangabe machen. Nach Auswahl eines des Feldes verwiesenen Spielers erscheint dazu ein Dialogfeld zur Eingabe einer Spielminute (siehe auch [Eingabefeld für Spielminute](#)). Beachten Sie, dass ein Spieler, der als ausgewechselt eingetragen wurde, nicht mit Platzverweis eingegeben werden kann. In diesem Fall erscheint eine entsprechende Fehlermeldung. Genauso findet bei Einwechselspielern eine Prüfung auf die Verträglichkeit von Einwechselminute und Minute des Platzverweises statt.

Um für einen Spieler, der bereits mit Platzverweis erfasst wurde, nachträglich eine Spielminute des Platzverweises einzugeben, gehen Sie so vor, als wenn Sie den Platzverweises zum ersten Mal eingeben würden (also Karten-Schalter aktivieren und den Spieler im Spielerkader anklicken). Es erscheint der Dialog zur Eingabe der Spielminute.

Für jeden Spieler, der in der Aufstellung enthalten ist, kann nur eine Karte pro Spiel eingetragen werden. (Also entsprechend der gängigen "Abrechnungspraxis" nur Gelb *oder* Rot und *nicht* beides).

# Auswechslungen erfassen

[Übersicht Eingabe-Menü](#)

[Übersicht Paarung bearbeiten](#)

[Übersicht Aufstellungen erfassen](#)

Um Auswechslungen zu bearbeiten müssen zunächst die Einwechselspieler in der Aufstellung erfasst werden. Sie können nun den Dialog zur Bearbeitung von Auswechslungen der selektierten Mannschaft mit dem Schalter "Uhr" aufrufen.

Dieser Dialog beinhaltet zwei Listenfelder. In das untere Listenfeld **Einwechslungen** trägt das Programm die Wechsel-Informationen ein. Beim ersten Aufruf des Dialogs für ein Spiel enthält dieses Feld zunächst nur die Namen der Einwechselspieler. Das andere Listenfeld **Eingesetzte Spieler** enthält eine Auflistung der Spieler, die für eine Auswechslung in Frage kommen. Das sind alle Spieler der Anfangself und auch alle Einwechselspieler (die natürlich auch wieder ausgewechselt werden können) ausser des im unteren Listenfeld selektierten, aber kein Spieler mit Platzverweis. Selektieren Sie den gewünschten Namen. Im Listenfeld **Einwechslungen** ändert sich die selektierte Zeile in

<Einwechselspieler> für <Auswechselspieler>

Sie müssen nun noch die Spielminute des Wechsels festlegen. Dazu dient wieder das Minuten-Eingabefeld. Die Spielminute wird ebenfalls im Listenfeld **Einwechslungen** vermerkt.

Um eine andere Einwechslung zu bearbeiten, ändern Sie die Auswahl bei **Einwechslungen**. Entsprechend des selektierten Spielers ändert sich die Auswahl der auswechselbaren Spieler.

Mit dem Schalter **Löschen** können Sie die selektierte Wechsel-Information löschen. Gelöscht werden nur die Angabe des Auswechselspielers und der Minute. Den Einwechselspieler müssen Sie, wenn dies gewünscht ist, direkt über das Aufstellungsfeld löschen.

Haben Sie alle Einstellungen vorgenommen, beenden Sie den Dialog mit **OK**. Dabei werden die Auswechslungen nach Spielminute sortiert und die Darstellung im Aufstellungsfeld angepasst. Dort wird für die Einwechselspieler, für die eine Wechsel-Information eingegeben wurde, auch die Spielminute des Wechsels vermerkt.

## Detailpositionen und Benotungen eingeben

[Übersicht Eingabe-Menü](#)

[Übersicht Paarung bearbeiten](#)

[Übersicht Aufstellungen erfassen](#)

In diesem Dialog können Sie zu den Aufstellungen der Heim- und Gastmannschaft zusätzliche Informationen eingeben. Dies ist zum einen eine auf das betrachtete Spiel bezogene Positionsangabe für jeden Spieler, zum anderen eine Benotung. Über [Eingabe-Einstellungen](#) legen Sie fest, welche dieser Informationen Sie verwalten wollen. Ausserdem können Sie dort festlegen, welche Positionsangaben hier zur Auswahl stehen sollen und nach welcher Skala die Benotungen zu erfolgen haben.

Das Dialogfeld ist in zwei Spalten aufgeteilt, die jeweils die Aufstellung der Heim- bzw. Gastmannschaft enthalten. Der Bereich der Einwechselspieler ist hell hinterlegt. Zu jedem Spieler gibt es ein bzw. zwei aufklappbare Listen zur Auswahl der oben beschriebenen Daten.

Es ist hier unter Umständen leichter mit der Tastatur denn mit der Maus zu arbeiten: Mit der Tab-Taste wechseln Sie zwischen den Listen, mit den Cursortasten (auf/ab) können Sie jeweils zwischen den Listeneinträgen wählen.

# Kommentare eingeben

[Übersicht Eingabe-Menü](#)

[Übersicht Paarung bearbeiten](#)

Zu jedem Spiel wie auch für eine ganze Ligadatei können Sie einen beliebigen Kommentartext verwalten, der sich ausser an eine maximale Länge von 256 Zeilen an keine Rahmenbedingungen halten muss.

Kommentartexte können beispielsweise Kommentare (Spielberichte) zu einer Partie sein, besondere (individuelle) Anmerkungen oder in Bezug auf die Ligadatei Begründungen für Punktabzüge, Hinweise auf oder Ergebnisse von Relegationsrunden usw. .

Kommentare werden in einem einfachen Textfeld eingegeben. Besondere Formatierungsmöglichkeiten (Schriftarten o.ä.) sind dabei nicht vorgesehen. Textdaten aus anderen Anwendungen können über die Zwischenablage eingefügt werden (Tastenkombination Strg-C zum Kopieren an der Quelle, Strg-V zum Einfügen an der Cursorposition im Textfeld).

# Eingabe - Einstellungen

## Übersicht Eingabe-Menü

Dieser Dialog gibt Ihnen die Möglichkeit einige Einstellungen für eine Ligadatei zu treffen, die die verschiedenen Aktionen des Eingabemenüs betreffen. Diese Einstellungen werden als Bestandteil einer Ligadatei verwaltet und mit dieser abgespeichert. Sie beziehen sich also ausschliesslich auf die gerade geladene Ligadatei.

Sie können folgende Einstellungen kontrollieren :

**Auswahlfeld Runden** : Über dieses Auswahlfeld können Sie festlegen nach welchem Modus der Spielplan aufgebaut werden soll. Diese Auswahl legen Sie für gewöhnlich bereits bei der Initialisierung einer neuen Ligadatei fest (Details siehe dort). Die Einstellungen können jedoch solange verändert werden, wie noch keine Spieltage mit dem Spieltag-Manager angesetzt wurden und mit gewissen Einschränkungen sogar dann teilweise noch.

**Auswahlfeld Spielplan-Automatik** : Die Möglichkeit, einen Spielplan für eine Saison aus der Angabe weniger Informationen automatisch zu berechnen, ist ein Feature, das viel (Eingabe-)Arbeit ersparen kann. Sie haben die Auswahl zwischen dem manuellen Ansetzen aller Spieltage sowie zwei unterschiedlichen Automatikmodi.

**Unvollständige Spieltage zulassen** : Ist diese Option aktiviert, kann das Spieltagschema weitaus dynamischer gehandhabt werden. Es müssen dann nicht an jedem Spieltag gleich viele Paarungen angesetzt werden und ganze Spiele (mit Daten) können von einem zu einem anderen Spieltag verschoben werden. Die Obergrenze für die Zahl der Spieltage ist unabhängig von Zahl der Mannschaften und Runden mit 255 sehr reichlich bemessen. Wenn die Option aktiviert ist, kann die Spielplan-Automatik jedoch nicht gleichzeitig eingesetzt werden. Natürlich kann ein Spielplan zunächst automatisch erstellt werden und dann mit dieser aktivierten Option manipuliert werden. Gibt es tatsächlich einen unvollständigen Spieltag (abweichend von dem statischen Schema), kann diese Option nicht deaktiviert werden (eingegraute Darstellung). Noch größere Freiheiten bieten sich bei gleichzeitig aktivierter Option "Mannschaften mehrfach pro Spieltag", die als nächstes beschrieben ist.

**Mannschaften mehrfach pro Spieltag** : Ist diese Option aktiviert, gibt es bezüglich der Ansetzungen keinerlei Beschränkungen mehr außer der maximalen Zahl von 12 Spielen pro Spieltag (unabhängig von der Mannschaftszahl) und einer eventuellen Ansetzungskontrolle (wenn im Spieltag-Manager aktiviert). Insbesondere kann eine Mannschaft mehr als einmal pro Spieltag angesetzt werden. Diese Option kann nur dann aktiviert werden, wenn auch unvollständige Spieltage zugelassen sind. Wenn tatsächlich eine Mannschaft zweimal an einem Spieltag vorkommt, kann diese Option nicht deaktiviert werden (eingegraute Darstellung).

**Letzter Spieltag der Hinrunde** : Dieser Wert hat nur Bedeutung, wenn unvollständige Spieltage zugelassen sind. Dann kann die Grenzlinie zwischen Hin- und Rückrunde (die z.B. für die Hin- und Rückrundertabelle benötigt wird) variieren und nicht mehr automatisch bestimmt werden. Deshalb müssen Sie hier den entsprechenden Wert angeben, der an allen Stellen berücksichtigt wird, an denen zwischen Hin- und Rückrunde unterschieden wird. Der Wert kann nicht verändert werden, wenn das Ansetzungsschema statisch ist.

**Rückspiele ansetzen** : (Für 2er/4er-Runden) Markieren Sie dieses Auswahlfeld, um bei der Ansetzung von Spieltagen automatisch die korrespondierenden Rückrundenspieltage vom Programm ermitteln und ansetzen zu lassen. Das spart auch ohne Spielplan-Automatik die Hälfte der Arbeit. Wählen Sie diese Option auf jeden Fall, wenn Sie den Spielplan automatisch berechnen lassen (um auch die Rückrundenspiele zu erhalten). Automatisch angesetzte Rückspiele können - wie alle Ansetzungen - jederzeit verändert (zum Beispiel als ganze Spieltage verschoben) oder auch gelöscht werden.

**Alphabetisches Sortieren** : Die Paarungen eines Spieltags werden standardmässig nach Spieldatum und (falls angegeben) Anfangszeit sortiert. Innerhalb einer Gruppe von Spielen gleichen Datums können Sie zusätzlich eine alphabetische Sortierung der Spiele veranlassen.

Diese Option ist in erster Linie für den Fall gedacht, in dem Ligen ohne Spieldatum verwaltet werden und um dort Synchronität zu bestimmten Vorlagen zu erreichen, die die Ergebniseingabe erleichtert.

**Löschen von Spielernamen unterbinden** : Die Referenzierung der Namens-Datenbank durch die Spieldaten erfordert einen besonders sorgfältigen Umgang mit deren Ressourcen. Zur Pflege der Namens-Datenbank siehe auch Themenseite Namen-Manager.

Mit diesem Schalter sperren Sie die Datenbank gegen das Löschen von Spielernamen. Diese Einstellung kann trotz der vom Programm vorgesehenen Schutzmechanismen (siehe Namen-Manager) nach der initialen Bearbeitung der Datenbank sinnvoll sein.

**Torschützen-Auswahl aus Aufstellung** : Ist diese Option aktiviert, werden bei der Eingabe von Torschützen nur die Spieler zur Auswahl angezeigt, die in dem betreffenden Spiel auch in der Aufstellung des jeweiligen Vereins eingetragen wurden, und nicht der komplette Kader eines Vereins. Ist die Aufstellung zu einem Verein (noch) leer, erfolgt die Auswahl der Torschützen immer aus dem kompletten Kader - unabhängig von dieser Einstellung.

**Erweiterte Eingabe**: Seit Version 4.2 können zu einem Spiel die Uhrzeit sowie auf das Spiel bezogene Positionsangaben und Benotungen für Spieler innerhalb von Aufstellungen verwaltet werden, ab Version 4.26 können Spiele mit einer identifizierenden Spielnummer versehen werden. Hier haben Sie die Möglichkeit diese zusätzlichen Eingabeoptionen zu aktivieren oder zu deaktivieren. Das Deaktivieren macht vor allem Sinn, um die Anzeige nicht benötigter Eingabefelder (z.B. Uhrzeit neben Datum) zu unterdrücken. Beachten Sie, dass eine Deaktivierung nicht mehr möglich ist, sobald entsprechende Daten eingegeben wurden. Detailliertere Einstellungen zu spielbezogenen Positionsangaben und Benotungen können sie über die zwei Dialogfelder, die über die entsprechenden Schaltflächen aufgerufen werden, treffen.

**Aufstellungen**: Bestimmen Sie die maximale Grösse der (Start-)Aufstellungen und die grösste erlaubte Anzahl von Auswechslungen. Letztere darf den Wert 7 nicht überschreiten. Die erlaubte Grösse der Startaufstellung ist nur durch die maximale Grösse des Spielerkaders eines Vereins, also 40, beschränkt. Beachten Sie, dass Sie sowohl Grösse der Startaufstellung als auch Anzahl von Auswechslungen nicht unter die von bereits eingegebenen Partien gesetzten Schranken verschieben können.

**Spielzeiten**: Bestimmen Sie das Spielzeitschema aller Partien. Sie können eine (reguläre) Spielzeit festlegen und die Anzahl von Abschnitten, in die diese unterteilt werden soll (z.B. 2 Halbzeiten). Von dieser Unterteilung hängt u.a. die Art der Anzeige von Halbzeitergebnissen ab. Ferner können Sie Verlängerungen (und damit gleichzeitig Elfmeterschiessen) zulassen. Die Dauer einer Verlängerung ist ebenfalls bestimmbar. Wählen Sie hier den Wert 0, um anzuzeigen, dass es keine Verlängerung und *nur* Elfmeterschiessen geben darf. Existieren bereits Spiele mit einem Ergebnistyp ungleich regulärer Spielzeit, darf die Option "Verlängerung zulassen" nicht abgeschaltet werden.



# Spielplan-Automatik

## Übersicht Eingabe-Menü

Die Spielplan-Automatik ist eine Option, die Sie bei der Erfassung eigener Ligen sehr bald schätzen werden. Den gewünschten Modus zur Spielplanbestimmung bestimmen Sie über den Dialog Eingabe-Einstellungen oder direkt über die Statusleiste. Die Spielplanautomatik ist nur dann verfügbare, wenn die Option "unvollständigen Spieltage" bei den Eingabe-Einstellungen nicht aktiv ist. Sie können neben der manuellen Ansetzung zwischen zwei Automatik-Varianten wählen :

**Ansetzung nach 1.Spieltag** : Ermittelt den Spielplan anhand der Paarungen des 1. Spieltags *und* deren **Reihenfolge**. Die Reihenfolge ist *wichtig* für eine korrekte Durchführung und muss mit der **Original-Auslosung** übereinstimmen. Die automatische Ansetzung wird ausgeführt, nachdem Sie den ersten Spieltag (und keinen anderen Spieltag sonst) angesetzt haben. Diese Variante werden Sie einsetzen, wenn Sie sich in der glücklichen Situation befinden die Reihenfolge der Paarungen des 1.Spieltags der Original-Auslosung zu kennen oder aber natürlich auch, wenn Sie eine Liga bearbeiten für deren Spielplan Sie selbst verantwortlich sind und welchen Sie bequem automatisch erzeugen wollen.

**Ansetzung nach 3 Spieltagen** : Da die Reihenfolge der Original-Auslosung zumeist nicht bekannt ist, ist diese Variante die wohl häufiger benutzte. Die für Variante 1 benötigte Reihenfolge wird vom Programm aus den einzugebenden Spieltagen 1-3 ermittelt (wenn möglich) und daraufhin die restlichen Paarungen angesetzt. Die automatische Ansetzung wird ausgeführt, nachdem Sie die ersten drei Spieltage (und keinen ausser den zugehörigen Rückspieltagen sonst) manuell angesetzt haben. Diese Variante werden sie einsetzen, wenn Sie eine Liga verfolgen, ohne die Original-Auslosung in den Händen zu haben. So können Sie zunächst die ersten drei Spieltage manuell eingeben (und natürlich auch schon mit Ergebnissen usw. ausstatten) und dann ganz bequem das Programm den Rest für Sie erledigen lassen.

Beide Arten der automatischen Ansetzung basieren auf demselben Schlüssel: Das Ansetzungs-Schema wird danach für jede beliebige (zulässige) gerade oder ungerade Mannschaftszahl berechnet. Das bedeutet aber auch, dass die automatische Ansetzung nur für solche Ligen erfolgreich sein kann, die auf eben diesem Schlüssel basieren. Das sind die Bundesligen, die wohl allermeisten anderen Ligen des DFB, aber auch bestimmte ausländische Ligen wie Spanien oder Portugal. Abweichungen von diesem Schlüssel können jedoch insbesondere bei einigen anderen ausländischen Ligen (z.B. Italien) auftreten. In dieser Situation schlägt der Versuch der automatischen Ansetzung fehl. Falls die automatische Ansetzung nicht funktioniert, empfiehlt es sich je nach Variante wie folgt vorzugehen:

**Variante 1** wendet den Schlüssel auf Spieltag 1 an. Die Gestalt des resultierenden Spielplans hängen also von der korrekten Eingabe dieses einen Spieltags ab. Erweist sich die erzeugte Ansetzung als fehlerhaft, gehen Sie am besten wie folgt vor : Löschen Sie alle Spieltage ausser des ersten, geben den zweiten und dritten Spieltag ein (sobald bekannt) und probieren Sie, Variante 2 anzuwenden.

**Variante 2** erzeugt eine Fehlermeldung, wenn das Muster der ersten drei Spieltage nicht mit dem Schlüssel vereinbar ist. Erhalten Sie die Fehlermeldung nicht, baut der erzeugte Spielplan auf dem gegebenen Schlüssel auf und sollte mit hoher Wahrscheinlichkeit korrekt sein (siehe auch unten).

Leider wird der besagte Schlüssel in der Praxis nicht immer exakt einheitlich bezüglich Heimrecht angewendet. Hier kommt es bisweilen zu Vertauschungen. Solche Abweichungen lassen sich über den Spieltag-Manager jedoch schnell und einfach in einem Bruchteil der Zeit, die eine komplett manuelle Ansetzung erfordern würde, korrigieren. Das funktioniert auch dann, wenn zu den betroffenen Spieltagen bereits Daten (zu nicht betroffenen Spielen!) eingegeben wurden

Die Einstellung der Ansetzungsart - manuell oder automatisch - erfolgt über den Dialog Eingabe-Einstellungen. Wählen Sie dort auch "Rückspiele ansetzen", um den kompletten Spielplan zu erhalten.

Beachten Sie, dass bei einer Viererrunde die automatische Ansetzung nur für die erste Doppelrunde ausgeführt wird. Nutzen Sie ggf. die Optionen des Spieltag-Managers, um die Spieltage der Hinrunde auf die Rückrunde zu duplizieren.

# Einstellungen für Benotungen

[Übersicht Eingabe-Menü](#)

[Eingabe-Einstellungen](#)

Mit diesem Dialogfeld können Sie die Notenskala bestimmen anhand derer Sie Benotungen für die Spieler einer Aufstellung vornehmen können.

Diese Skala wird anhand dreier Parameter beschrieben:

**Beste Note:** Der Notenwert (zwischen 0 und 25), der für die bestmögliche Benotung stehen soll.

**Schlechteste Note:** Der Notenwert (zwischen 0 und 25), der für die schlechtestmögliche Benotung stehen soll.

**Teilnote pro Einheit:** Die Anzahl (zwischen 1 und 10) der Teilnoten für eine ganzzahlige Noten-Einheit. Bei einem Wert grösser als 1 werden die resultierenden Abstufungen als Dezimalzahlen dargestellt (siehe Beispiel).

**Beispiel.** Sie wollen Die Schulnotenskala abbilden: Wählen Sie also die 1 als beste und die 6 als schlechteste Note. Erscheint diese Skala zu grob, können Sie durch eine grössere Anzahl von Teilnoten eine feinere Abstufung erzielen. Wählen Sie hier den Wert 3, gibt es zusätzlich auch die Noten 1,33, 1,67 usw. .

Die bessere Note muss nicht notwendigerweise diejenige mit dem kleineren Wert sein, wie Schulnotenprinzip. Zum "Umdrehen" der Skala geben Sie einfach als beste Note den grösseren der beiden Randwerte ein und umgekehrt. Beachten Sie, dass sich die Randwerte zumindest um den Wert 1 unterscheiden müssen.

Schliesslich können Sie in diesem Dialog eine sogenannte Signifikanzgrenze (als Prozentzahl zwischen 0 und 100) festlegen. Bei auf Durchschnitts-Benotungen basierten "Rankings" von Spielern bestimmt diese Signifikanzgrenze, zu wieviel Prozent der betreffende Spieler an den Spielen seiner Mannschaft beteiligt gewesen sein muss, um Aufnahme zu finden. Damit verhindern Sie beispielsweise, dass "Eintagsfliegen" (gute Benotung im einzigen Spiel) solche Rankings verfälschen. Üblicherweise empfiehlt sich dabei ein Wert in der Grössenordnung von 50%.

# Spielwertung erfassen

Übersicht Eingabe-Menü

Menüpunkt Ergebnisse eingeben

Das Dialogfenster Spielwertung versetzt Sie in die Lage zu einem Spiel eine (fast) beliebige Ergebniswertung einzugeben. Damit können also Wertungen von Spielen am Grünen Tisch erfasst werden, ohne dass dafür das Originalergebnis verändert oder gar Torschützen gelöscht werden müssten.

Eine Wertung kann unabhängig von der Existenz eines (sportlichen) Ergebnisses für das Spiel erfolgen.

Eine Spielwertung wird in allen Tabellen statt des sportlichen Ergebnisses verwendet. Statistiken, die auf die Ergebnisse selbst fixiert sind (Ergebnislisten, Häufigkeiten, höchste Siege etc.) berücksichtigen das sportliche Ergebnis. Ebenso werden alle Torschützen, Karten usw. mitgezählt, auch wenn ein Spiel von einer Wertung am Grünen Tisch betroffen war. Für die "Grenzfälle" Serien und Erfolgskurven können Sie über den Dialog Liga-Einstellungen festlegen, wie Wertungen zu behandeln sind.

Es stehen die folgenden Arten von Spielwertungen zur Auswahl :

**Keine Wertung** : Standard. Gibt an, dass für das Spiel keine Wertung existiert und allein das Originalergebnis gewertet wird. Wählen Sie "Keine Wertung" dann aus, wenn eine zeitweise bestehende Spielwertung zurückgesetzt werden soll.

**X : 0 / 0 : X** : Das Spiel wird als Sieg für eine Mannschaft (X) bei 0:0 Toren gewertet.

**P : 0 / 0 : P** : Das Spiel wird als Sieg für eine Mannschaft (P) gewertet, das Torverhältnis wird jedoch aus dem Original-Ergebnis übernommen.

**Annulliert** : Das Spiel wird annulliert, d.h. das Ergebnis dieses Spiels fließt nicht in die Tabelle ein. Diese Wertung ist nützlich, wenn durch Rückzug einer Mannschaft während der Saison deren bereits durchgeführte Partien annulliert werden sollen.

**Ergebniswertung**: Wertung mit einem beliebig festlegbaren (einstelligen) Ergebnis. Die Punktevergabe richtet sich nach diesem Ergebnis, d.h. Wertung 2:1 wird beispielsweise als Sieg der Heimmannschaft interpretiert.

# Eingabe - Schiedsrichter Editieren

## Übersicht Eingabe-Menü

Wie ein Schiedsrichter beim Bearbeiten einer Paarung dieser zugeordnet wird, ist im Thema Schiedsrichter eingeben bereits ausführlich beschrieben.

Der Menüpunkt "Schiedsrichter Editieren" bietet Ihnen zusätzlich zu den dort beschriebenen Zugriffsmöglichkeiten auf die Schiedsrichterliste eine wesentlich bequemere Editiermöglichkeit. Insbesondere können Schiedsrichternamen hier gelöscht werden.

Dazu ist einfach der betreffende Listeneintrag zu löschen; sobald Sie das Eingabefeld verlassen wird der Name entfernt. Zuvor findet jedoch eine interne Prüfung statt, ob dieser Name an keiner Stelle referenziert wurde. Ist das der Fall, erscheint ein Warnhinweis. Hier sollten Sie das Löschen unterbinden! Setzen Sie das Löschen trotzdem fort, so wird nicht nur der Schiedsrichter in der Liste unwiderruflich gelöscht, sondern auch alle Schiedsrichtereinträge der Paarungen die diesen Schiedsrichter referenzierten.

Um alle Schiedsrichter zu löschen, die in keinem Spiel referenziert sind, klicken sie den Schalter **Komprimieren**. Die Schiedsrichterliste wird daraufhin auf die Einträge komprimiert, die wirklich als Schiedsrichter vorkommen. Die Komprimierung sollte natürlich nicht zu einem zu frühen Zeitpunkt der Saison erfolgen, wenn die Schiedsrichterliste aus der Vorsaison übernommen wurde.

Ändern bzw. überschreiben Sie einen beliebigen Listeneintrag, so werden die Schiedsrichtereinträge aller Paarungen, die diesen Schiedsrichter referenzieren ebenfalls geändert.

Ein neuer Schiedsrichter kann jeweils nur im letzten (leeren) Listenfeld eingefügt werden. Sobald Sie das Eingabefeld verlassen, findet das Einfügen gemäss alphabetischer Sortierung statt und ein neues Leerfeld wird generiert.

# Benutzerdefinierte Spieler-Positionen

[Übersicht Eingabe-Menü](#)

[Eingabe-Einstellungen](#)

Mit diesem Dialogfeld bestimmen Sie die Bezeichnungen für die (Detail-)Spielerpositionen, die Sie jedem Spieler einer Aufstellung zuordnen können. Diese Detailpositionen unterscheiden sich von den im Namen-Manager zu vergebenden: Dort können Sie jedem Spielernamen die Information beifügen, ob es sich (von seiner angestammten Position her) um einen Torhüter, Abwehrspieler, Mittelfeldspieler oder Stürmer handelt (oder diese Information unbekannt ist). Diese Einteilung ist auf diese fünf Hauptkategorien beschränkt und unabhängig von der tatsächlichen Position des Spielers während eines einzelnen Spiels. Detailpositionen können Sie indes (bis zu 127 an der Zahl) selber festlegen und einem Spieler von Spiel zu Spiel zuordnen.

Das Dialogfeld enthält ein Listenfeld mit den schon für die Ligadatei verfügbaren (Detail-)Positionsbezeichnungen. Jede Detailposition ist einer der fünf Hauptkategorien zugeordnet, was durch das vorangestellte Kürzel angezeigt wird\*. Um der Liste einen neuen Eintrag hinzuzufügen geben Sie die entsprechende Bezeichnung in das darüber befindliche Eingabefeld ein und wählen Sie aus der nebenstehenden aufklappbaren Liste die Hauptkategorie aus, der der neue Eintrag zugeordnet werden soll. Durch Anklicken des Schalters mit dem schwarzen abwärts gerichteten Pfeil links neben dem Eingabefeld übernehmen Sie den neuen Eintrag in die Liste. Das Programm akzeptiert keine doppelten Bezeichnungen - auch dann nicht, wenn diese unterschiedlichen Hauptkategorien zugeordnet sind.

Neue Einträge werden standardmässig ans Ende der Liste gesetzt. Sie können die Reihenfolge der Liste jedoch jederzeit verändern, indem Sie einzelne Einträge mit der Maus auf- oder abwärts ziehen. Diese Reihenfolge wird bei der Anzeige von Spiel-Schemata über Ergebnisse - Einzelansicht berücksichtigt, wenn es um die Reihenfolge geht, in der Spieler in einer Aufstellung angezeigt werden (siehe auch dort).

Ebenso ist es möglich Einträge der Liste zu verändern. Wählen Sie dazu den gewünschten Eintrag aus und klicken Sie auf die Schaltfläche "Umbenennen". Der gewählte Eintrag erscheint nun im Editierfeld bzw. der aufklappbaren Liste. Hier können Sie nun die gewünschten Änderungen vornehmen und den Eintrag dann genau wie einen neuen Eintrag zurück in die Liste transferieren. Währenddessen bleibt die Liste gesperrt. Um diese Sperre aufzuheben müssen Sie den zu ändernden Eintrag zuerst zurücktransferieren.

Das Löschen von Listeneinträgen oder der ganzen Liste ist möglich, so lange noch zu keiner Aufstellung Detailpositionen eingegeben wurden. Nur in diesem Falle sehen Sie zwei Schaltflächen "Löschen" zum Löschen aller in der Liste markierten Einträge bzw. "Alle Löschen" zum Löschen der ganzen Liste. Wurden schon Aufstellungen mit Detailpositionen versehen, können jederzeit neue (bis maximal 127) Positionbezeichnungen an die Liste angehängt werden oder bestehende Bezeichnungen umbenannt werden. Beachten Sie, dass Detailpositionen in Aufstellungen als Referenzen auf diese Liste verwaltet werden. Das ist der Grund für die Einschränkungen beim Löschen, wenn solche Referenzen erst einmal existieren. Es bedeutet ferner, dass Umbenennungen sich auf alle Aufstellungen auswirken, die den Listeneintrag referenzieren.

Die Liste der Detailpositionen ist Bestandteil einer Ligadatei. Das bedeutet, dass Ihnen für verschiedene Ligadateien nicht automatisch stets die gleiche Liste zur Verfügung steht. Umgekehrt können Sie so für jede Liga aber gerade auch unterschiedliche Positionslisten verwalten (z.B. sportartabhängig). Dennoch werden Sie häufig ähnliche oder identische Listen für verschiedene Ligadateien benutzen wollen. Um hier nicht jedes Mal die komplette Liste von Hand neu anlegen zu müssen, bietet dieser Dialog den Austausch kompletter Listen über die Zwischenablage. Öffnen Sie dazu die Ligadatei, deren Positionsliste Sie übernehmen wollen und dort über Tabelle - Einstellungen - "Erweiterte Positionen Festlegen" den hier beschriebenen Dialog. Kopieren Sie durch Anklicken der Schaltfläche "Kopieren" die dortige Liste in die Zwischenablage. Öffnen Sie nun die Zieldatei und wieder den Dialog und klicken auf "Einfügen". Die kopierte Liste wird der angezeigten Liste hinzugefügt. Beachten Sie, dass nur zulässige Einträge (s.o.)

auch wirklich hinzugefügt werden, d.h. Dubletten werden (ohne Fehlermeldung) unterdrückt, was sich beim Abgleich von Listen als sehr praktisch erweist.  
Beim Anlegen einer neuen Saison für eine Liga wird übrigens eine bestehende Detailpositionsliste in die neue Ligadatei übernommen.

**\*Anmerkung:**

Durch die Zuordnung einer der Hauptkategorien zu jedem Detailpositionsbezeichner ist das Programm in der Lage, bei Statistiken auch dann eine vernünftige Gruppierung nach Positionen vornehmen zu können, wenn nur für Teile einer Aufstellung Detailpositionen angegeben wurden: Zum Beispiel bei der Anordnung von Spielern in einer Aufstellung bei der Einzelansicht.







## Aktuelle Tabelle

[Übersicht Tabellen](#)

Die Aktuelle Tabelle ist die aktuelle Gesamttabelle der Liga, die aus allen Ergebnissen mit den unter [Tabellen-Einstellungen](#) getroffenen Einstellungen berechnet und angezeigt wird.

# Heimtabelle

## Übersicht Tabellen

Die Heimtabelle wird aus allen Ergebnissen der Heim-Mannschaften mit den unter Tabellen-Einstellungen getroffenen Einstellungen berechnet und angezeigt.

# Auswärtstabelle

## Übersicht Tabellen

Die Auswärtstabelle wird aus allen Ergebnissen der Auswärts-Mannschaften mit den unter Tabellen-Einstellungen getroffenen Einstellungen berechnet und angezeigt.

# Hinrundentabelle

## Übersicht Tabellen

Die Hinrundentabelle wird aus allen Ergebnissen der ersten Saisonhälfte mit den unter Tabellen-Einstellungen getroffenen Einstellungen berechnet und angezeigt.

Für Ligen mit einer Einfachrunde steht keine Hinrundentabelle zur Verfügung.

Für Ligen mit einer Viererrunde umfasst die Hinrundentabelle die erste Doppelrunde.

# Rückrundentabelle

## Übersicht Tabellen

Die Rückrundentabelle wird aus allen Ergebnissen der zweiten Saisonhälfte mit den unter Tabellen-Einstellungen getroffenen Einstellungen berechnet und angezeigt.

Für Ligen mit einer Einfachrunde steht keine Rückrundentabelle zur Verfügung.

Für Ligen mit einer Viererrunde umfasst die Rückrundentabelle die zweite Doppelrunde.

# Saisonabschnittstabelle

## Übersicht Tabellen

Die Saisonabschnittstabelle wird aus allen Ergebnissen eines zu definierenden Saisonabschnitts mit den unter Tabellen-Einstellungen getroffenen Einstellungen berechnet und angezeigt.

Ein Saisonabschnitt kann ein, auch kombiniertes Spieltags- bzw. Datumsintervall sein. Ein entsprechender Filter wird mit dem Dialog Tabelle/Saisonabschnitt definiert, der nach Auswahl dieses Menüpunkts automatisch erscheint.

# Dialog Tabelle/Saisonabschnitt

## Übersicht Tabellen

Der Dialog ermöglicht die Festlegung von einschränkenden Bereichsfiltern für Tabellen. Tabellen können in Bezug auf Datum und Spieltage eingeschränkt werden. Es werden dann nur die Paarungen bei der Tabellenberechnung einbezogen, die innerhalb der Bereichsintervalle liegen.

Sie können diese Bereiche ausschliesslich wie auch parallel zueinander festlegen. Soll der Filter bezüglich eines der beiden Kriterien ausgeschaltet werden, markieren Sie "Spieltagsgrenzen ignorieren" bzw. "Datumsgrenzen ignorieren".

Beachten Sie, dass Spiele ohne Datum von einem Datumsfilter *nicht* erfasst werden.

### **Beispiel :**

Sie wollen eine Tabelle bis einschliesslich 20. Spieltag, jedoch ohne die später nach diesem Spieltag stattgefundenen Nachholspielen anzeigen :

Sorgen Sie dafür, dass **Datumsgrenzen Ignorieren** nicht markiert ist. Geben Sie dann 1-20 als Spieltagsgrenzen an. Wählen Sie schliesslich **OK**, um die Tabelle anzuzeigen.

# Spielabschnittstabelle

## Übersicht Tabellen

Die Spielabschnittstabelle wird aus allen virtuellen bzw. Teil-Ergebnissen eines Spielabschnitts aller Spiele mit den unter Tabellen-Einstellungen getroffenen Einstellungen berechnet und angezeigt.

Erforderlich ist eine möglichst vollständige Verfügbarkeit der Torfolgen mit Spielminuten zu den eingegebenen Ergebnissen. Mit dem Dialog Spielabschnitt festlegen (siehe dort auch für weitere Informationen) definieren Sie ein Spielminutenintervall. Nur die Tore, die in diesem Intervall verzeichnet wurden, gehen in die Tabelle ein.



# Dialog Tabelle/Spielabschnitt

## Übersicht Tabellen

Der Dialog ermöglicht die Festlegung eines einschränkenden Bereichsfilters einer Tabelle bezüglich Spielminuten. In der Tabelle werden statt der Endresultate die virtuellen Ergebnisse innerhalb dieses Spielminuten-Intervalls zur Berechnung verwendet (sofern dieses Intervall und die Spielzeit sich überschneiden).

Zwei Schaltflächen ermöglichen eine automatische Einstellung des Filters auf die 1. bzw. 2. Halbzeit.

Statt eines solchen Spielminuten-Intervalls können Sie auch Tabellen für ausschliesslich Verlängerungen und/oder Elfmeterschiessen wählen. Hier gehen Spiele des Ergebnistypes "reguläre Spielzeit" nicht (mit einem "virtuellen 0:0") ein. Spiele mit Ergebniszusatz (n.V./n.E.) und ohne Torschützen werden jedoch berechnet (mit Tordifferenz als Torverhältnis). Hierin unterscheidet sich diese Auswahl von der Auswahl des korrespondierenden Spielminuten-Intervalls (s.o.).

Markieren Sie "Fehlende Spielminuten einberechnen", um evtl. unvollständige Daten zu kompensieren. Wenn markiert, werden alle nicht eindeutig zuordnenbaren Einträge vom Filter erfasst.

### **Beispiel :**

Der Bereichsfilter ist 1. Halbzeit - 1. bis 45. Minute. In einer Paarung liegt die Torfolge "1:0 (3.), 2:0 (.), 2:1 (35.), 3:1 (.), 3:2 (56.), 4:2 (.)" vor. Ist "Fehlende Spielminuten einberechnen" markiert, so lautet das virtuelle Ergebnis 3:1, ansonsten 2:1. Beachten Sie, dass das "2:0" in jedem Fall eingeht, das "4:2" jedoch in keinem !

# Tabelle mit Teamauswahl

## Übersicht Tabellen

Diese Tabelle wird aus allen Ergebnissen einer Teilmenge von Mannschaften untereinander mit den Tabellen-Einstellungen getroffenen Einstellungen berechnet und angezeigt.

Die Auswahl der Mannschaften tätigen Sie mit dem Dialog Mannschaften auswählen.

# Dialog Tabelle/Mannschaften auswählen

## Übersicht Tabellen

Der Dialog, ähnlich dem Dialog zur Teamauswahl für Fieberkurven, ermöglicht die Selektion einer Teilmenge von Mannschaften für eine Tabelle, in die nur die Ergebnisse dieser Mannschaften untereinander eingehen.

Das Dialogfeld beinhaltet zwei Listenfelder mit den ausgewählten bzw. nicht ausgewählten Mannschaften sowie zwei Schaltern zum Transfer der in diesen Listenfeldern markierten Mannschaften. Markieren Sie einzelne Mannschaften durch einfaches Anklicken. Markieren Sie mehrere Mannschaften, indem Sie diese nacheinander bei gedrückter Strg-Taste anklicken.

Für eine Tabelle müssen mindestens zwei Mannschaften ausgewählt sein.

# Tabelle nach Anfangszeiten

## Übersicht Tabellen

Diese Tabelle wird aus allen Ergebnissen bezüglich Spielen eines bestimmten Anfangszeit-Intervalls mit den unter Tabellen-Einstellungen getroffenen Einstellungen berechnet und angezeigt.

Diese Tabelle steht nur zur Verfügung, wenn Sie Anfangszeiten für Spiele eingegeben haben. Die Eingabe von Anfangszeiten aktivieren Sie über den Dialog Dialog Eingabe-Einstellungen. Ein Auswahl-Filter bezüglich der Anfangszeiten für die Tabelle wird mit dem Dialog Anfangszeitintervall Bestimmen definiert, der nach Auswahl dieses Menüpunkts automatisch erscheint.

# Dialog Tabelle/Anfangszeiten

## Übersicht Tabellen

Der Dialog ermöglicht die Festlegung eines einschränkenden Bereichsfiltern für eine Tabelle nach Anfangszeiten. Sie legen eine früheste und eine späteste Anfangszeit fest. Alle Partien mit Information bzgl. Anfangszeit innerhalb dieses Intervalls werden bei der Tabellenberechnung einbezogen. Sind beide Randwerte identisch bezieht sich die Tabelle ausschließlich auf Spiele dieser Anfangszeit.

# Dialog Tabelle/Einstellungen

## Übersicht Tabellen

Im Dialogfenster Tabelleneinstellungen legen Sie einige Ligadatei-spezifische Optionen für Berechnung und Anzeige von Tabellen fest :

**Punktwertung** : Bestimmen Sie, wie die Punkte für die Tabellen berechnet werden sollen. Sie können die Anzahl der Punkte für Sieg, Unentschieden und Niederlage auswählen, jeweils unterschieden nach Ergebnistyp (reguläre Zeit, Verlängerung, Elfmeterschiessen). Diese Einstellungen finden in allen Tabellen Verwendung, ferner in allen Statistiken, die sich auf Tabellen beziehen, wie Serien und Fieberkurven. Sind keine Verlängerungen zugelassen, sind Zeile zwei und drei irrelevant und nicht veränderbar.

**Sekundäres Rangfolgekriterium** : Bestimmen Sie, welches Kriterium bei Punktgleichheit bezüglich Rangfolge den Ausschlag geben soll. Es stehen vier Optionen zur Verfügung :

**Tordifferenz** - Die Differenz aus erzielten Toren und Gegentoren. Bei gleicher Tordifferenz entscheiden die mehr erzielten Tore.

**Torquotient** - Der Quotient aus erzielten Toren und Gegentoren. Bei gleichem Torquotienten zählt die Tordifferenz.

**Direkter Vergleich** - Sind zwei oder mehr Teams punktgleich, werden nur die Ergebnisse dieser Teams untereinander zur Berechnung einer internen Untertabelle ähnlich der Tabelle mit Teamauswahl herangezogen. Die Rangfolge der Untertabelle (hier entscheidet bei Punktgleichheit die Tordifferenz) wird auf die grosse Tabelle übertragen.

**Meiste Siege** - Die höhere Anzahl von siegreichen Spielen entscheidet.

**Meiste Tore** - Die größere Anzahl von selbst erzielten Toren entscheidet. Im Unterschied zu Kriterium 1 "Tordifferenz" werden nur bei gleicher Torzahl auch die Gegentore (Minustore) als tertiäres Kriterium berücksichtigt. In Verbindung mit diesem Rangfolgekriterium kann die Option "Minustore berücksichtigen" (s.u.) deaktiviert werden, um die Darstellungsweise der Tabellen mit ihrer Berechnungsgrundlage in Übereinstimmung zu bringen (Tordifferenz und Minustore ausblenden).

**Anzeige-Optionen** : Das Erscheinungsbild einer Tabelle am Bildschirm kann vom Benutzer variiert werden. Es stehen folgende Optionen zur Verfügung :

**Vorherige Platzierung** - Hinter der Platzierungsangabe wird die Platzierung jeder Mannschaft nach dem vorhergehenden Spieltag angezeigt. Diese Option hat keinen Einfluss auf

- Tabellen, die nur einen Spieltag umfassen
- Tabellen mit Teamauswahl
- Spielabschnitts-Tabellen

**Mit Heim-/ Auswärtsbilanz** - Die Tabelle enthält zwei zusätzliche Spalten mit separatem Torverhältnis und Punktzahl in Heim- und Auswärtsspielen. Diese Option hat keinen Einfluss auf die ausschliessliche Heimtabelle sowie Auswärtstabelle.

**Minuspunkte anzeigen** - In den Tabellen werden jeweils auch Minuspunkte angezeigt. In einem Spiele

ist die Zahl der Minuspunkte für ein Team identisch mit der Zahl der Pluspunkte des Gegners.

**Minustore berücksichtigen** - Ähnliche Einstellung für Tore. Ist diese Option nicht aktiviert, werden weder Minustore (beim Torverhältnis) noch die Tordifferenz in Tabellen und auf Tabellen beruhenden Statistiken (Ergebnismatrix, Serien usw.) angezeigt. Die Option kann insbesondere in Kombination mit dem sekundären Rangfolgekriterium "Meiste Tore" (s.o.) sinnvoll sein.

**Punktabzüge einberechnen** - Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn Punktabzüge eingetragen wurden. Diese werden in die Gesamt-Tabelle einberechnet, wenn diese Option aktiviert ist. Klicken Sie auf die nebenstehende Schaltfläche, um den Dialog Punktabzüge eintragen aufzurufen.

**Startwerte berücksichtigen** - Diese Option steht zur Verfügung, wenn Startwerte für Tabellen angegeben wurden. Startwerte sind gewissermaßen das "positive Gegenstück" zu Punktabzügen, sind aber eher als Vorgabe gedacht, um fehlende Ergebnisdaten auszugleichen. Sie werden in die Gesamttabelle einberechnet, wenn diese Option aktiviert ist. Klicken Sie auf die nebenstehende Schaltfläche, um den Dialog Startwerte für Tabelle eingeben aufzurufen. In diesem Thema auch weitere Informationen zu Startwerten im Allgemeinen.

**Markierungen anzeigen** - Wenn aktiviert, werden Tabellenzeilen mit von Ihnen festzulegendem Hintergrundfarbschema angezeigt. Damit können beispielsweise Auf- und Abstiegsränge sichtbar gemacht werden. Diese Einstellung bezieht sich auf alle Tabellen des Menüs Tabelle ausser der Tabelle mit Teamauswahl. Das Farbschema selbst bestimmen Sie mit Hilfe des Dialogs Tabellenmarkierungen festlegen, der mit nebenstehender Schaltfläche aufgerufen werden kann. Ist die Option deaktiviert werden Tabellen wie gewöhnliche Listen im "Zebra-Look" dargestellt.

**Zwischenergebnisse aufsummieren** - Diese Option bezieht sich auf die Anzeige von Halbzeitergebnissen (bzw. Drittelergebnissen, Ergebnisse vor Verlängerung etc.) in Ergebnislisten. Wenn aktiviert werden die einzelnen Zwischenergebnisse schrittweise summiert. Andernfalls werden reine Abschnittsergebnisse dargestellt. Beispiel. Spiel mit Halbzeit, Verlängerung und Elfmeterschiessen; Halbzeitstand 1:2; nach regulärer Spielzeit 3:3; nach Verlängerung 4:4; Endstand 8:7. Ausgabe: aktiviert ("Fussball-Schema"): 8:7 (1:2, 3:3, 4:4) n.E. deaktiviert ("Eishockey-Schema") 8:7 (1:2, 2:1, 1:1) n.E.

**Nur ein Verein/Spieler in Torschützenliste** - Diese Option betrifft die Berechnungsweise von Torschützenlisten. Dabei kann es vorkommen, dass der gleiche Spielernamen in den Spielerkatern doppelt vorkommt, und zwar bei unterschiedlichen Vereinen. Das kann zum einen dann der Fall sein, wenn ein und derselbe Spieler im Verlauf der Saison für zwei Vereine aktiv war. In diesem Fall ist es sicherlich wünschenswert, für diesen Spieler nur einen Eintrag in der Torschützenliste zu haben (verbunden mit dem Hinweis auf seine zwei Vereine). So geht das Programm standardmäßig auch vor (wenn diese Option wie in der Grundeinstellung deaktiviert ist). Nun kann es jedoch auch zu der Konstellation kommen - insbesondere, wenn nur die Nachnamen der Spieler bekannt sind - dass ein Name mehrfach vorkommt, jetzt aber für unterschiedliche Spieler steht. Hier wäre ein Zusammenfassen wie oben beschrieben gerade unerwünscht. Mit dieser Option haben sie die Möglichkeit zu erzwingen, dass für jede gegebene Kombination von Spieler und Verein garantiert ein eigener Eintrag in der Torschützenliste angelegt wird, unabhängig von doppelten Spielernamensvorkommen.

# Dialog Punktabzüge eintragen

## Übersicht Tabellen

In diesem Dialog können Sie für eine oder mehrere Mannschaften Punktabzüge durch den Verband eintragen, die dann in Tabellen und anderen Statistiken Verwendung finden.

Um einen Punktabzug einzutragen, selektieren Sie die betroffene Mannschaft im linken Listefeld und legen Sie die Höhe des Abzugs im Eingabefeld "Punkte" fest. Übernehmen Sie die Einstellungen mit dem Schalter >> in das rechte Listefeld.

Auf ähnliche Weise können Sie einen Eintrag des rechten Listefelds wieder entfernen : Selektieren Sie einfach den gewünschten Eintrag und entfernen ihn mit dem Schalter <<.

Sie können im Dialog Tabellen-Einstellungen festlegen, ob die eingetragenen Abzüge bei der Berechnung von Tabellen auch wirklich berücksichtigt werden sollen. Dies ist möglicherweise im Verlaufe einer Saison nicht unbedingt erwünscht und erst nach deren Ende interessant.

Um die Behandlung von Abzügen bei Fieberkurven festzulegen, verwenden Sie den Dialog Liga-Einstellungen.

Punktabzüge haben auf Berechnung und Anzeige von Serien keinen Einfluss !



# Dialog Tabellenmarkierungen festlegen

## Übersicht Tabellen

Mit diesem Dialog bestimmen Sie das Hintergrundfarbschema für Tabellen. Dabei ordnen Sie jeder Tabellenposition bzw. ganzen Bereichen eine Hintergrundfarbe zu. Zur Auswahl stehen die beiden standardmäßig für Listen/Tabellen verwendeten Hintergrundfarben sowie die sechs verschiedenen Diagramm-Farben. Näheres zum Thema Farben [hier](#).

Wenn Sie diesen Dialog zum ersten Mal aufrufen, sehen Sie in der linken Spalte lediglich ein einzelnes Farbfeld mit der Beschriftung "1-<X>", wobei <X> für die Mannschaftszahl steht. Neben dieser Beschriftung finden Sie zwei kleine Schaltflächen, die zum Vergrößern bzw. Verkleinern des Bereichs durch Erhöhen oder Erniedrigen seines Endwerts gedacht sind. Das Verkleinern eines Bereichs zieht eine entsprechende Vergrößerung des darauffolgenden Bereichs nach sich und umgekehrt. Das Vergrößern des letzten Bereichs über die Mannschaftszahl hinaus ist nicht möglich.

In dem Fall, wo lediglich ein Bereich vorhanden ist, ist lediglich ein Verkleinern dieses Bereichs möglich. In diesem Fall wird zur vollständigen Abdeckung aller Tabellenpositionen ein neuer Bereich (allein für den letzten Platz) erzeugt und entsprechend visualisiert. Auf die gleiche Weise ist das Verkleinern des letzten Bereichs (so lange er mehr als eine Position umfasst) immer gleichbedeutend mit dem Erzeugen eines neuen Bereichs. Sie können jedoch auch die Erzeugung eines neuen Bereichs an anderer als der letzten Stelle vollziehen. Markieren Sie dazu das Feld "Teilen". Jetzt hat das Verkleinern eines inneren Bereichs statt der Ausdehnung des nachfolgenden die Erzeugung eines neuen Bereichs zur Folge. Bereiche verschwinden (das entspricht einem Löschen), wenn ihre Größe sonst negativ würde.

Für jeden Bereich kann die Farbe durch (mehrfaches) Anklicken des zugehörigen Farbfeldes ausgewählt werden.

Was in dieser Beschreibung sehr kompliziert klingen mag, wird sich in der Praxis nach kurzer Eingewöhnung als bequeme und "intuitive" Methode zur rein mausgetriebenen Bereichseinteilung erweisen.

# Dialog Startwerte für Tabelle eingeben

## Übersicht Tabellen

Mit der Hilfe von Startwerten können Sie fehlende Ergebnis-Informationen kompensieren, indem Sie jeder Mannschaft eine bestimmte Anzahl von Toren und Punkten als Vorgabe zuweisen, die bei der Berechnung der Gesamttabelle berücksichtigt werden.

Startwerte werden im Wesentlichen aus Kompatibilitätsgründen unterstützt. Sie haben eine Reihe von Nachteilen: Daten werden nur scheinbar vervollständigt. Fehlende Ergebnisse haben Einfluss auf die allermeisten Statistiken, Startwerte helfen nur an den Stellen, die unmittelbar mit der Gesamttabelle zu tun haben. Bereits Heim- und Auswärtstabellen können auf Basis solcher Startwerte nicht "rekonstruiert" werden. Das Vorhandensein von Startwerten erzeugt unvermeidliche Inkonsistenzen zu anderen Statistiken, die Kombination von Gesamt- und Heim-/Auswärtstabelle mag als gutes Beispiel dienen.

Es sollte daher immer versucht werden, fehlende Ergebnisse zu rekonstruieren. Bewaffnet mit der wirklichen Tabelle auf der einen sowie Spielplanautomatik und der aus den vorhandenen Ergebnissen vom Programm errechneten Tabelle und Ergebnismatrix auf der anderen Seite, ist das mit etwas Aufwand oft möglich. Auch die Eingabe von Startwerten ist mit Aufwand verbunden. Sie können zu jeder Mannschaft einen Startwert für Anzahl der Siege, Unentschieden, Niederlagen, erzielter Tore, kassierter Tore, Punkte sowie ggf. Minuspunkte eingeben. Negative Werte sind nicht erlaubt (für so etwas siehe Punktanzüge eintragen).

Es sollte in der Regel nicht nötig sein, Startwerte einzusetzen, um Spielwertungen auszudrücken. Alle gängigen (und weniger gängigen) Wertungsarten, sollten mit einer direkten Spielwertung für das betroffene Spiel ausdrückbar sein.

Die Startwerte werden (falls deren Berücksichtigung aktiviert ist) auch in vom Programm erzeugten HTML-Seiten und in historischen Statistiken (insbesondere ewige Tabelle) verwendet.

# Tabellen

## Der Menüpunkt Tabellen :



Aktuelle Tabelle



Heimtabelle



Auswärtstabelle



Hinrundentabelle



Rückrundentabelle



Saisonabschnittstabelle



Tabelle nach Anfangszeiten



Spielabschnittstabelle



Tabelle mit Teamauswahl



Einstellungen



# Ergebnisse

## Der Menüpunkt Ergebnisse :



Ergebnismatrix



Spieltagweise Übersicht



Einzelansicht



Gesamtübersicht



Ergebnisse eines Vereins



Torreichste Spiele



Höchste Heimsiege



Höchste Auswärtssiege



Ergebnishäufigkeiten

# Ergebnismatrix

## Übersicht Ergebnisse

In Form einer Matrix erhalten Sie eine kompakte Übersicht über alle Ergebnisse.

Nach Plazierungen in der aktuellen Tabelle geordnet werden die Mannschaften in Zeilen und Spalten gegenübergestellt und an den Kreuzungspunkten die Ergebnisse aufgetragen. Diese sind wie folgt angeordnet: Die Heimspiele aus Zeilensicht befinden sich stets oberhalb der Auswärtsspiele. Falls 4 Runden eingestellt sind, befinden sich die Ergebnisse der ersten Doppelrunde stets in der linken Spalte.

Die Ergebnismatrix enthält zeilenweise zusätzlich die wichtigsten Informationen über den Tabellenstand einer Mannschaft, die auch als Summe der Ergebnisse verstanden werden können.

Für die Darstellung noch leerer Felder, also Felder, die mit Paarungen korrespondieren, zu denen noch kein Ergebnis eingegeben wurde, gibt es die Option **Datum in Ergebnismatrix**, die über den Dialog Liga-Einstellungen gesteuert wird. Diese Felder können entweder leer bleiben oder aber mit dem Spieldatum ausgefüllt werden, das dazu natürlich zuvor eingegeben worden sein muss.



## Spieltagweise Übersicht

### Übersicht Ergebnisse

Spieltagweise werden alle Paarungen (auch die ohne Ergebnisse) angezeigt. Blättern Sie zwischen den Spieltagen mit der Bildlaufleiste am linken Fensterrand

Die Darstellung auf dem Bildschirm hängt von der Einstellung **Datum/Spieltag in Ergebnislisten** ab, die Sie über den Dialog Liga-Einstellungen steuern. Ist diese Option aktiviert, so wird die Auflistung der Spiele in Blöcke von Spielen gleichen Datums unterteilt und oberhalb jedes solchen Blocks das Datum angezeigt. Voraussetzung ist natürlich die Existenz der entsprechenden Datumseinträge. Ist die Option deaktiviert, so werden die Spiele ohne Datumsinformation aufgelistet.

Zu jedem Spiel existiert ein Link zur zugehörigen Einzelansicht, so dass Sie bequem zu Detailinformationen bezüglich eines Spiels gelangen können.

# Einzelansicht

## Übersicht Ergebnisse

Stellt die Detailinformationen zu einem Spiel dar, also Aufstellungen, Torschützen, Karten und besondere Vorkommnisse (verschossene Elfmeter) - natürlich abhängig vom Umfang der eingegebenen Daten.

Zur Einzelansicht gelangen Sie ausser über den entsprechenden Menüpunkt auch via Link von den verschiedenen Ergebnisansichten. In diesem Fall steht eine Schaltfläche **Zurück** für den Rücksprung zur Verfügung; alternativ bewirkt die rechte Maustaste in diesem Fall das gleiche.

Wurde die Einzelansicht über das Ergebnis-Menü angesteuert erscheint zunächst die Einzelansicht der Paarung, die zuletzt bearbeitet wurde. Zum Navigieren stehen zwei Schaltflächen **Spieltag** und **Partie** zur Verfügung, die via Pop-Up-Liste die bequeme Auswahl einer Paarung ermöglichen.



# Gesamtübersicht

## Übersicht Ergebnisse

Alle Spiele werden in einer Liste chronologisch sortiert zusammengefasst. Navigieren Sie darin mit der Bildlaufleiste am linken Fensterrand.

Die Sortierung erfolgt nach dem Datum der Spiele. Spiel mit fehlendem Datum werden gekennzeichnet und hinter allen datierten Spielen plaziert ! Falls zu keinem Spiel ein Datum existiert ist die Reihenfolge an den Spieltagen orientiert

Die Darstellung auf dem Bildschirm hängt von der Einstellung **Datum/Spieltag in Ergebnislisten** ab, die Sie über den Dialog Liga-Einstellungen steuern. Ist diese Option aktiviert, so wird die Auflistung der Spiele in Blöcke von Spielen gleichen Datums unterteilt und oberhalb jedes solchen Blocks das Datum angezeigt. Ein solcher Block kann (z.B. bei Nachholspielen) auch spieltagübergreifend sein. Voraussetzung ist natürlich die Existenz der entsprechenden Datumseinträge. Ist die Option deaktiviert, so werden die Spiele ohne Datumsinformation aufgelistet.

Zu jedem Spiel existiert ein Link zur zugehörigen Einzelansicht, so dass Sie bequem zu Detailinformationen bezüglich eines Spiels gelangen können.

# Ergebnisse eines Vereins

## Übersicht Ergebnisse

Spieltagsweise werden alle Paarungen (auch die ohne Ergebnisse) der aktiven Mannschaft angezeigt. Navigieren Sie innerhalb der Liste mit der Bildlaufleiste am linken Fensterrand

Die Darstellung auf dem Bildschirm hängt von der Einstellung **Datum/Spieltag in Ergebnislisten** ab, die Sie über den Dialog Liga-Einstellungen steuern. Ist diese Option aktiviert, so wird in der Auflistung ein Spiel jeweils mit dem Spieldatum überschrieben. Voraussetzung ist natürlich die Existenz der entsprechenden Datumseinträge. Ist die Option deaktiviert, so werden die Spiele ohne Datumsinformation aufgelistet.

Zu jedem Spiel existiert ein Link zur zugehörigen Einzelansicht, so dass Sie bequem zu Detailinformationen bezüglich eines Spiels gelangen können.

# Torreichste Spiele

## Übersicht Ergebnisse

Alle Spiele (mit Ergebnissen) werden in einer Liste nach Anzahl der Tore sortiert ausgegeben. Navigieren Sie darin mit der Bildlaufleiste am linken Fensterrand.

Die Auflistung ähnelt damit der Gesamtübersicht. Die Sortierung ist so gehalten, dass Spiele gleichen Ausgangs immer unmittelbar aufeinanderfolgen.

Die Darstellung auf dem Bildschirm hängt von der Einstellung **Datum/Spieltag in Ergebnislisten** ab, die Sie über den Dialog Liga-Einstellungen steuern. Ist diese Option aktiviert, so wird in der Auflistung ein Spiel jeweils mit dem Spieldatum überschrieben. Voraussetzung ist natürlich die Existenz der entsprechenden Datumseinträge. Ist die Option deaktiviert, so werden die Spiele ohne Datumsinformation aufgelistet.

Zu jedem Spiel existiert ein Link zur zugehörigen Einzelansicht, so dass Sie bequem zu Detailinformationen bezüglich eines Spiels gelangen können.

# Höchste Heimsiege

## Übersicht Ergebnisse

Alle Spiele (mit Ergebnissen), in denen der Heimverein siegreich war, werden in einer Liste nach Höhe der Siege sortiert ausgegeben. Navigieren Sie darin mit der Bildlaufleiste am linken Fensterrand.

Spiele gleichen Ergebnisses folgen stets unmittelbar aufeinander. Die "Höhe" eines Sieges wird primär durch die Tordifferenz bestimmt. Bei gleicher Differenz sind die Spiele mit mehr Toren in der Liste vornehmend.

Die Darstellung auf dem Bildschirm hängt von der Einstellung **Datum/Spieltag in Ergebnislisten** ab, die Sie über den Dialog Liga-Einstellungen steuern. Ist diese Option aktiviert, so wird in der Auflistung ein Spiel jeweils mit dem Spieldatum überschrieben. Voraussetzung ist natürlich die Existenz der entsprechenden Datumsinträge. Ist die Option deaktiviert, so werden die Spiele ohne Datumsinformation aufgelistet.

Zu jedem Spiel existiert ein Link zur zugehörigen Einzelansicht, so dass Sie bequem zu Detailinformationen bezüglich eines Spiels gelangen können.

# Höchste Auswärtssiege

## Übersicht Ergebnisse

Alle Spiele (mit Ergebnissen), in denen der Gastverein siegreich war, werden in einer Liste nach Höhe der Siege sortiert ausgegeben. Navigieren Sie darin mit der Bildlaufleiste am linken Fensterrand.

Spiele gleichen Ergebnisses folgen stets unmittelbar aufeinander. Die "Höhe" eines Sieges wird primär durch die Tordifferenz bestimmt. Bei gleicher Differenz sind die Spiele mit mehr Toren in der Liste vorstehend.

Die Darstellung auf dem Bildschirm hängt von der Einstellung **Datum/Spieltag in Ergebnislisten** ab, die Sie über den Dialog Liga-Einstellungen steuern. Ist diese Option aktiviert, so wird in der Auflistung ein Spiel jeweils mit dem Spieldatum überschrieben. Voraussetzung ist natürlich die Existenz der entsprechenden Datumsinträge. Ist die Option deaktiviert, so werden die Spiele ohne Datumsinformation aufgelistet.

Zu jedem Spiel existiert ein Link zur zugehörigen Einzelansicht, so dass Sie bequem zu Detailinformationen bezüglich eines Spiels gelangen können.

# Ergebnishäufigkeiten

## Übersicht Ergebnisse

Auf der Seite **Listen** werden in fünf Sichten die absoluten (Anzahl) und relativen (prozentualen) Häufigkeiten bestimmter Ergebnisse während der Saison dargestellt.

In den ersten drei Spalten werden die Ergebnisse nach *Heimsiegen*, *Auswärtssiegen* und *Unentschieden* differenziert und die relativen Häufigkeiten in Bezug auf die Spiele mit der jeweiligen Kategorie zugehörigem Ausgang berechnet. In der vierten Spalte Siege werden Heim- und Auswärtssiege eines Ergebnisses zusammengefasst (z.B. die Spielausgänge 1:0 und 0:1), Unentschieden sind nicht mit erfasst. In der fünften Spalte *Insgesamt* werden schliesslich alle Ergebnisse einbezogen (1:0 und 0:1 beispielsweise getrennt aufgeführt).

Die absoluten Häufigkeiten der letzten Sicht werden auf der zweiten Fensterseite **Schema** matrixartig dargestellt.

# Liga-Statistik

## Der Menüpunkt Liga :



Gesamtstatistik



Spieltagsstatistik



Torschützenliste



Spieler-Ranking



Zuschauertabelle



Serien



Torverteilung



Fieberkurven



Vereins-Ranking



Kartenstatistik



Fairnesstabelle



Schiedsrichter-Statistik



Einstellungen



# Gesamtstatistik

## Übersicht Ligastatistik

Zeigt allgemeine Statistiken bezüglich der aktiven Ligadatei an.

Abhängig von der Datenmasse stehen bis zu drei Seiten verschiedener Kategorien zur Verfügung, die Sie über die Register-Tabs oberhalb der Statusleiste auswählen können.

### **Torbilanz**

Die Torzahl wird spieltagsweise in Form einer Verlaufskurve angezeigt und zusätzlich einige Informationen bzgl. höchster, niedrigster und durchschnittlicher Torzahl pro Spieltag bereitgestellt. Die Durchschnittswerte pro Spiel finden Sie im unteren Teil des Bildschirms - aufgeschlüsselt nach Hin- und Rückrunde sowie Heim- und Auswärtsmannschaften.

Falls Torschützen eingegeben wurden, stehen ferner zwei Kreisdiagramme bereit, die die Verteilung der Tore auf einzelne Spielergruppen (Kategorien Torhüter, Abwehr, Mittelfeld, Stürmer sowie Eigentore) sowie der Elfmeter (verwandelt/verschossen) angeben. Mit der Elfmeterquote wird der Anteil der verwandelten an den insgesamt eingetragenen Elfmeter angegeben. Elfmeter aus Elfmeterschiessen werden mitgezählt.

### **Ergebnisverteilung**

Die Seite ist sehr ähnlich wie die vorhergehende aufgebaut. In einer Verlaufskurve wird spieltagsweise die Anzahl der von den Heimmannschaften errungenen Punkte (abhängig von der Einstellung 2 bzw. 3 Punkte) mit Höchst-, Niedrigst- und Durchschnittswerten angezeigt.

Drei Kreisdiagramme geben Aufschluss über die Verteilung von Heim- und Auswärtssiegen bzw. Unentschieden sowie die Häufigkeit einer bestimmten Anzahl von Toren (getrennt für Heim- und Auswärtsmannschaft).

### **Zuschauer**

Auf dieser Seite wird der Zuschauerschnitt pro Spiel spieltagsweise in einer Verlaufskurve wiedergegeben. Auch hierbei werden Rekorde und der Durchschnitt im Diagramm angegeben. Der untere Teil der Seite gibt Auskunft über einige statistische Werte. Das sind die Gesamtzahl der Zuschauer mit dem Schnitt pro Spiel über die ganze Saison und die absoluten Rekordzahlen mit Angabe der zugehörigen Paarung; ferner der Zuschauerschnitt in der Hin- und Rückrunde gegenübergestellt.



# Spieltagsstatistik

## Übersicht Ligastatistik

Zeigt allgemeine Statistiken bezüglich einzelner Spieltage an. Zwischen den Spieltagen blättern Sie mit der Bildlaufleiste am linken Fensterrand.

Abhängig von der Datenmasse stehen bis zu sechs Seiten verschiedener Kategorien (die Anzahl kann nach Datenmasse zum jeweiligen Spieltag schwanken) zur Verfügung, die Sie über die Register-Tabs oberhalb der Statusleiste auswählen können. Der Aufbau der Seiten ist dabei angelegt an die entsprechenden Muster, die auch in den Menüpunkten Gesamtstatistik, Serien, Torverteilung und Kartenstatistik für saisonweite Statistiken verwendet werden; ggf. modifiziert bzw. ergänzt bezüglich spieltagspezifischer Informationen

### **Torbilanz**

Die Torzahl wird spieltagsweise in Form einer Verlaufskurve angezeigt und zusätzlich einige Informationen bzgl. höchster, niedrigster und durchschnittlicher Torzahl pro Spieltag bereitgestellt. Der gewählte Spieltag ist durch eine vertikale Hilfslinie hervorgehoben. Im unteren Teil der Seite finden Sie Informationen über die Verteilung von Heim gegenüber Auswärtstoren sowie der Tore unter den Spielergruppen.

### **Ergebnisverteilung**

In einer Verlaufskurve wird spieltagsweise die Anzahl der von den Heimmannschaften errungenen Punkte (abhängig von der Einstellung 2 bzw. 3 Punkte) mit Höchst-, Niedrigst- und Durchschnittswerten angezeigt. Der gewählte Spieltag ist wiederum hervorgehoben.

Drei Kreisdiagramme geben Aufschluss über die Verteilung von Heim- und Auswärtssiegen bzw. Unentschieden sowie die Häufigkeit einer bestimmten Anzahl von Toren (getrennt für Heim- und Auswärtsmannschaft).

### **Serien**

Zu jeder Mannschaft wird die am jeweiligen Spieltag gerade aktuelle längste Serie von sieglosen oder ungeschlagenen Spielen ermittelt. In einer Tabelle werden diese Serien nach Erfolgsstatus und Länge sortiert ausgegeben.

Für die Berechnung von Serien gelten die für den Menüpunkt Serien genannten Kriterien.

### **Torverteilung**

Diese Seite erfordert das Vorhandensein von Torschützen mitsamt Spielminuten zu den Paarungen des betrachteten Spieltags.

Für Fünf-Minuten-Intervalle wird die jeweilige Anzahl von Torerfolgen im entsprechenden Zeitraum ermittelt, als Verlaufskurve dargestellt und zusätzlich eine die Tendenz aufzeigende Durchschnittsgerade (lineare Regression) berechnet.

Die gleiche Berechnung ist zusätzlich für 15-Minuten-Intervalle ausgeführt und als Balkendiagramm im unteren Teil der Seite, hier zusätzlich differenziert nach Heim- und Auswärtstoren, dargestellt.

### **Zuschauer**

Auf dieser Seite wird der Zuschauerschnitt pro Spiel spieltagsweise in einer Verlaufskurve wiedergegeben. Auch hierbei werden Rekorde und der Durchschnitt im Diagramm angegeben. Der untere Teil der Seite gibt Auskunft über einige statistische Werte. Das sind die Gesamtzahl der Zuschauer mit dem Schnitt pro Spiel und die Rekordzahlen mit Angabe der zugehörigen Paarung; ferner sind alle Zuschauerzahlen des Spieltags in einem Kreisdiagramm unter Angabe des gastgebenden Vereins dargestellt.

### **Kartenstatistik**

In einem Säulendiagramm wird die Anzahl der Karten pro Spieltag - klassifiziert nach gelb, gelb-rot und

rot gemäß den über Liga-Einstellungen definierten Wertigkeiten - dargestellt. Der gewählte Spieltag ist durch eine vertikale Hilfslinie hervorgehoben.

Die Informationen zum gewählten Spieltag finden Sie darunter nochmals in Zahlenform, durch Kreisdiagramme wird ferner die Verteilung der Karten zwischen Heim- und Auswärtsmannschaften dargestellt.



## Torschützenliste

### Übersicht Ligastatistik

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Torschützenliste anzeigen zu lassen :

Wählen Sie das entsprechende Smarticon, um die gegenwärtig aktuelle Torschützenliste anzuzeigen. Alternativ können Sie jedoch genauso gut durch entsprechende Einschränkungen Ihre individuelle Torschützenliste bestimmen. Wählen Sie dazu den Menüpunkt Torschützenliste im Liga-Menü. Es erscheint der Einstellungs-Dialog Torschützenliste, über den Sie eine individuelle Auswahl definieren können.

Zum Blättern innerhalb der angezeigten Torschützenliste steht eine Bildlaufleiste am linken Fensterrand zur Verfügung. Von jedem Spieler in einer Zeile der Liste existiert ein Link zur zugehörigen Detail-Spielerstatistik.

Ein Spieler kann während einer Saison für zwei verschiedene Vereine innerhalb derselben Liga spielen. Diesem Umstand wird in der Torschützenliste Rechnung getragen und, sofern der entsprechende Spieler mit dem gleichen Namen im Spielerkader zweier Vereine und für beide Vereine als Torschütze eingetragen wurde, ein gemeinsamer Listeneintrag erzeugt, aus dem die beiden betroffenen Vereine hervorgehen.

Beachten Sie aber in diesem Zusammenhang bitte, dass das Programm, falls zwei verschiedene Spieler gleichen Namens als Torschützen eingegeben wurden, diesen Umstand umgekehrt natürlich nicht erkennen kann und beide Spieler zu einem Eintrag zusammenfasst. Deshalb sollten zwei Spieler gleichen Namens grundsätzlich (insbesondere im Hinblick auf historische Statistiken) durch Namenszusätze (A. Schmidt - B. Schmidt oder Meier(1) - Meier(2) ) wohlunterscheidbar sein!

Ab Programmversion 4.2 haben Sie die Möglichkeit, selber festzulegen, ob das Programm zusammengefasste Listeneinträge erzeugt oder nicht. Dazu dient die Option "Nur ein Verein/Spieler in Torschützenliste" innerhalb des Einstellungs-Dialogs im Menü Tabelle. Wenn Sie diese Option aktivieren (Grundeinstellung ist deaktiviert!), wird für jede gegebene Kombination aus Spieler und Verein ein eigener Eintrag in der Torschützenliste erzeugt. Damit bekommen Sie die im vorhergehenden Abschnitt beschriebene Situation im Griff.

Es ist jedoch im Hinblick auf die ewige Torschützenliste im Rahmen historischer Statistiken dringend angeraten, eine Identifizierung von gleichnamigen Spielern durch Namenszusätze wie oben beschrieben vorzunehmen. Bei der Auswertung über mehrere Spielzeiten und Ligen müssen Spielernamen nämlich konsequent anhand ihrer Schreibweise identifiziert werden, da Vereinswechsel hier der Normalfall sind. Ist diese Identifizierbarkeit schon saisonintern nicht gegeben, wird die ewige Torschützenliste natürlich entsprechend fehlerhafte Einträge enthalten.

# Spieler-Ranking

## Übersicht Ligastatistik

Gibt in Form verschiedener Listen einen Überblick über die durchschnittlichen Benotungen jedes Spielers im Verlauf einer Saison. Voraussetzung für die Verfügbarkeit dieser Statistik ist die Eingabe von Aufstellungen und Benotungen.

Innerhalb eines solchen Rankings werden die Spieler nach der erreichten Durchschnittsnote sortiert.

Rankings können wahlweise über alle Spieler oder nur über Spieler einer bestimmten Position berechnet werden. Bei der zweiten Variante können Spieler entweder gemäß den Positionskategorien, die Sie im Namen-Manager angegeben haben gruppiert werden, oder aber auch nach den spielbezogenen Detailpositionen, sofern solche angegeben wurden (s.u.).

Sie bestimmen die Kategorie von Spielern, die dem Ranking zu Grunde liegen soll mit Hilfe der Seitenregister am unteren Rand des Anzeigebereichs. Die erste Seite "Alle" bezieht sich dabei stets auf ein komplettes Ranking, in das zunächst einmal alle Spieler einfließen können. Daneben können Sie dann zwischen den einzelnen positionsbezogenen Kategorien wählen. Arbeiten Sie mit Detailpositionen, können Sie die entsprechende Auswahl an Register-Tabs durch Anklicken des letzten Register-Tabs "Nach Detailpositionen" aktivieren (ggf. müssen Sie hier den sichtbaren Bereich des Seitenregisters verschieben, wenn Sie eine größere Zahl von Detailpositionen verwenden. Dazu gibt es entsprechende Schaltflächen (Pfeil links/rechts), die angezeigt werden, wenn nicht alle Register-Tabs gleichzeitig sichtbar gemacht werden können). Umgekehrt gelangen Sie mittels des Register-Tabs "Nach Kategorien" wieder zurück zur Auswahl der Kategorien. Beachten Sie, dass beim Ranking nach Kategorien eine der spielbezogenen Detailposition zugeordnete Kategorie gegenüber der Stamm-Kategorie des Spielers dominiert. Beispiel: ein etatmäßiger Mittelfeldspieler (Kategorie M) wird als Manndecker (Kategorie D) eingesetzt. Er zählt dann für dieses Spiel zur Kategorie D (Defensive). Ein Spieler kann (unter den als nächstes genannten Einschränkungen) also auch in mehreren Kategorien erfasst werden.

Es ist in vielen Fällen erwünscht, nur solche Spieler in das Ranking einzubeziehen, die eine "signifikante" Anzahl von Benotungen (und damit die Durchschnittswerte eine gewisse Glättung) aufweisen. Sie können eine solche Signifikanzgrenze in Form einer Prozentzahl festlegen, die angibt, in wie vielen der Spiele seiner Mannschaft ein Spieler benotet worden sein muss, um berücksichtigt zu werden. Wählen Sie dazu im Menü Eingabe den Menüpunkt Einstellungen und klicken Sie in dem erscheinenden Dialogfenster auf die Schaltfläche "Einstellungen" hinter dem Markierungsfeld "Benotungen". Es öffnet sich ein weiterer Dialog, innerhalb dessen Sie die besagte Signifikanzgrenze verändern können (siehe auch).

Je höher diese Grenze ist, desto weniger Spieler werden es natürlich in das Ranking schaffen. Beachten Sie, dass beim Ranking für Detailpositionen nur der Anteil von benoteten Spielen des Spielers auf der jeweiligen Detailposition in Relation zur Gesamtzahl von Spielen seiner Mannschaft herangezogen wird. Gegebenenfalls sollte hier die Signifikanzgrenze etwas niedriger angesetzt werden, da ja ein Spieler von Spiel zu Spiel durchaus unterschiedliche Detailpositionen bekleidet haben kann.

Ein Beispiel, um dies zu verdeutlichen: Ein Spieler sei regelmäßig eingesetzt worden, zu gleichen Teilen auf drei verschiedenen (Detail-)Positionen. Bei einer Signifikanzgrenze von 50% würde dieser Spieler in keinem der Rankings für Detailpositionen erscheinen (wohl aber in der Kategorie "Alle").

Durch Anklicken einer Listenzeile können Sie sich eine detaillierte Spielerstatistik für den jeweiligen Spieler anzeigen lassen, aus der insbesondere die einzelnen Spiel-Benotungen hervorgehen. Durch einen Klick mit der rechten Maustaste gelangen Sie von dieser Detailstatistik zurück zum Spieler-Ranking.

# Vereins-Ranking

## Übersicht Ligastatistik

Gibt einen Überblick über die durchschnittlichen Benotungen für alle Spieler eines Vereins und splittet diese zusätzlich auf die einzelnen Positionskategorien auf. Voraussetzung für die Verfügbarkeit dieser Statistik ist die Eingabe von Aufstellungen und Benotungen.

Die Mannschaften sind sortiert nach der Gesamtdurchschnittsnote.

Dazu wie die Position eines Spielers, abhängig von Informationen über Stammposition und Detailposition ermittelt wird, lesen Sie das Thema Spieler-Ranking.

Die Signifikanzgrenze spielt beim Vereins-Ranking keine Rolle. Alle Benotungen einzelner Spieler gehen ein, unabhängig davon, wie häufig ein Spieler zum Einsatz kam oder benotet wurde.



## Dialog Torschützenliste-Einstellungen

### Übersicht Ligastatistik

Professional League ermöglicht Ihnen die Definition nahezu beliebiger Torschützenlisten. Dabei haben Sie sogar noch einige Freiheitsgrade mehr als bereits bei der Auswahl von Tabellen.

So wäre es prinzipiell möglich alle "Eigentore von Stürmern in der Nachspielzeit" selektieren zu lassen.

Zur bequemen Auswahl Ihres individuellen Torschützenlisten-Setups stellt der Dialog fünf Kategorien zur Verfügung :

*Spieltagsgrenzen* : Legen Sie ein Spieltagsintervall fest. Zur Auswahl von Hin- bzw. Rückrunde und ganzer Saison stehen zusätzlich spezielle Schaltflächen zur Verfügung.

*Spielabschnittsgrenzen* : Legen Sie ein Spielminutenintervall fest. Auch hier gibt es Schaltflächen für 1. und 2. Halbzeit sowie ganze Spiele.

*Heim/Auswärts* : Legen Sie fest, ob nur Tore aus Heim- bzw. Auswärtsspielen oder aus beidem eingehen sollen.

*Listen-Typ* : Legen Sie fest, ob die Liste nur Elfmeter-, nur Eigentore oder alle "normalen" Tore erfassen soll.

*Spieler-Typ* : Legen Sie fest, ob nur Spieler einer bestimmten Position oder alle Spieler erfasst werden sollen. Spieler, zu denen keine Position angegeben wurde werden nur einbezogen, falls "Alle Spieler" markiert ist !

Alle Einstellungen sind durch ein logisches "Und" miteinander verknüpft, d.h. nur solche Torschützen werden mitberechnet, die alle Kriterien erfüllen !

Ihre Auswahl ist in einem Textfeld übersichtshalber noch einmal extra zusammengefasst. Mit der Schaltfläche **Standard** können Sie alle Änderungen rückgängig machen und die komplette Torschützenliste auswählen. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **OK**.



## Zuschauertabelle

### Übersicht Ligastatistik

Die Zuschauertabelle liefert einen kompakten Überblick über die Zuschauerbilanzen aller Mannschaften der Liga. Sie enthält Informationen über die Anzahl der Heimspiele, die durchschnittliche Stadionauslastung, Gesamtzuschauerzahl, Schnitt pro Spiel, Rekord und Minusrekord. Die Kategorien Gesamtzahl und Schnitt pro Spiel werden zusätzlich vergleichend auch für Auswärtsspiele gegenübergestellt.

# Serien

## Übersicht Ligastatistik

Gibt einen Überblick über die längsten Serien in verschiedenen Kategorien im Saisonverlauf. Die Serien werden in Tabellenform dargestellt, wobei nachfolgende Kriterien zur Definition von Serien herangezogen werden:

**Kategorien :** Es existieren vier verschiedene Serien-Typen, die in folgender Tabelle veranschaulicht werden:

Sieglos	Niederlagen
Ungeschlagen	Siege

Die Stärke der Grenzlinien symbolisiert dabei das Verhältnis der Typen untereinander: Während Sieges- und Niederlagenserien absolut komplementär zueinander sind, kann es zwischen Serien von sieglosen und ungeschlagenen Spielen durchaus Überlappungen geben (eine Folge von Unentschieden). Siegesserien werden in Serien siegloser Spiele eingebettet; analoges gilt für die Typen Niederlage und Ungeschlagen.

Jeden Serientyp gibt es in den Varianten Heim-, Auswärts- und alle Spiele. Über die Register-Tabs am unteren Spielfeldrand können Sie die gewünschte Kombination auswählen.

Jede Serientabelle umfasst eine Anzahl von Serien, die von der Anzahl der Mannschaften in der Ligadatei abhängt. Dennoch werden alle Serien aller Mannschaften berücksichtigt, es können also mehrere Serien einer Mannschaft in der Tabelle enthalten sein. Nicht nur darin unterscheidet sich die Serien-Tabelle von den normalen Tabellen:

Eine Serien-Tabelle enthält neben der Bilanz (Spiele, Punkte, Tore) auch den Serienzeitraum (Spieltagsintervall). Die Tabelle ist sortiert nach Länge der Serien. Bei gleicher Länge wird die bessere (Erfolgsserien) bzw. schlechtere (Negativserien) Bilanz (Punkte/Tore) zum Vergleich herangezogen.



# Torverteilung

## Übersicht Ligastatistik

Gibt einen Überblick darüber, wie oft Tore zu welchen Zeitpunkten fielen. Voraussetzung ist natürlich, dass Sie Torschützen und Spielminuten eingegeben haben.

Es stehen zwei verschiedene Seiten zur Anzeige zur Verfügung.

**Tabelle:** Alle Vereine der Liga sind (nach Platzierung in der aktuellen Tabelle) mit den erzielten Toren und Gegentoren in 15-Minuten Intervallen aufgelistet.

**Grafik:** in einer Verlaufskurve wird die Toranzahl für jede Spielminute dargestellt und zusätzlich eine die Tendenz aufzeigende Durchschnittsgerade (lineare Regression) berechnet und angezeigt.

Die Seite enthält ferner einige Balkendiagramme, in denen für 15-Minuten Intervalle die Torverteilung in verschiedene Kategorien (Gesamt, Heim, Auswärts, Elfmeter (einschliesslich verschossener Elfmeter!) und Eigentore) unterteilt dargestellt wird.



# Fieberkurven

## Übersicht Ligastatistik

Fieber- oder Erfolgskurven bieten die Möglichkeit die Entwicklung einer Mannschaft im Verlaufe einer Saison darzustellen. Dabei können natürlich auch mehrere Mannschaften direkt miteinander verglichen werden.

Wenn Sie den Menüpunkt Fieberkurevn aufrufen, erscheint zunächst ein Dialogfenster, über das Sie die darzustellenden Mannschaften auswählen und einige weitere Einstellungen treffen können:

Es können bis zu sechs Mannschaften ausgewählt werden. Die Kurve einer Mannschaft wird jeweils mit einer der Diagrammfarben dargestellt. Es gibt zwei grundsätzlich unterschiedliche Ansätze der Berechnung der Fieberkurven; und zwar anhand der

- **Plazierungen** : Für jeden Spieltag wird die Platzierung einer Mannschaft in der Tabelle bis zu diesem Spieltag einschliesslich ermittelt. Die Platzierungen werden im Diagramm aufgetragen und zu einer Kurve verbunden, die im allgemeinen Schwankungen nach oben wie nach unten unterworfen ist.

- **Punkte** : Spieltagweise werden die Punkte einer Mannschaft akkumuliert. Diese Kurve steigt zum Saisonende hin mehr oder weniger stark an, fällt jedoch niemals (Ausnahme Punktabzüge s.u.). Phasen mit besonders steilem Anstieg deuten auf Erfolgsserien, Stagnation auf Misserfolgsserien hin. Die Einstellung bezüglich des Tabellenmodus (2 oder 3 Siegpunkte) ist dabei berücksichtigt.

Ist die Variante **Punkte** gewählt, haben Sie die Möglichkeit eine zusätzliche (neutrale) Vergleichskurve einzuführen, die die Punktzahl angibt, die eine Mannschaft besitzt, die in der Tabelle nach einem jeweiligen Spieltag auf einer bestimmten Position liegt. Mit dem Dialogfenster Fieberkurven-Einstellungen können Sie diese Option aktivieren und eine Tabellenposition auswählen.

Auswirkungen auf Berechnung und Darstellung von Fieberkurven haben auch zwei weitere Optionen aus den Liga-Einstellungen, die sich mit der Behandlung der Ausnahmesituationen Punktabzug und Nachholspiele beschäftigen:

### ***Erfolgskurven datumsorientiert***

Sind Erfolgskurven „datumsorientiert“, so werden z.B. Nachholspiele, also Spiele mit einem späteren Datum als die restlichen Paarungen eines Spieltags, nicht diesem Spieltag zugerechnet, sondern gehen erst ab dem entsprechenden Datum in die Berechnungen ein. Das Datum eines Spieltags wird dabei als das späteste Datum angenommen, an dem der (datumsbezogen) grösste zusammenhängende Block von Paarungen dieses Spieltags terminiert ist.

Die Einstellung hat keinen Einfluss, falls zu den Paarungen der Liga keine Datumsinformationen verwaltet werden.

### ***Erfolgskurven mit Punktabzügen***

Ist diese Option aktiviert, werden bei der Berechnung von Platzierungen/Punkten für die Erfolgskurven Punktabzüge zu jedem Zeitpunkt einberechnet (dabei sind 0 Punkte jedoch das Minimum). Ansonsten gehen Punktabzüge lediglich in das Ergebnis nach dem letzten Spieltag ein, sofern Punktabzüge in Tabellen überhaupt einberechnet werden (dies legen Sie über Tabellen-Einstellungen fest).



# Dialog Fieberkurven

## Übersicht Ligastatistik

Der Dialog, ähnlich dem Dialog zur Teamauswahl für Tabellen, ermöglicht die Selektion von bis zu 6 Mannschaften für in einem Diagramm dargestellte Fieberkurven.

Das Dialogfeld beinhaltet zwei Listenfelder mit den ausgewählten bzw. nicht ausgewählten Mannschaften sowie zwei Schaltern zum Transfer der in diesen Listenfeldern markierten Mannschaften. Markieren Sie einzelne Mannschaften durch einfaches Anklicken. Markieren Sie mehrere Mannschaften, indem Sie diese nacheinander bei gedrückter Strg-Taste anklicken.

Ferner stellen Sie ein, ob die Fieberkurven nach Tabellenplätzen oder nach Punkten ermittelt werden sollen. Ist der Modus "Punkte" aktiviert, kann ferner eine zusätzliche Platzierungsmarkierung festgelegt und aktiviert werden. Eine zusätzliche Fieberkurve als Vergleichslinie gibt dann die Punktezahl des entsprechend platzierten Teams nach jedem Spieltag wieder.

Weitere Einstellungen bezüglich Fieberkurven treffen Sie über den Dialog Liga-Einstellungen.

# Kartenstatistik

## Übersicht Ligastatistik

In einem Säulendiagramm wird die Anzahl der Karten pro Spieltag - klassifiziert nach gelb, gelb-rot und rot gemäss den über Liga-Einstellungen definierten Wertigkeiten - dargestellt.

Die Gesamtzahlen sind aufgeführt und für jede der drei Arten von Karten ist die Verteilung auf Heim- bzw. Auswärtsmannschaft in einem Kreisdiagramm veranschaulicht.

# Fairnesstabelle

## Übersicht Ligastatistik

Die Fairnesstabelle gibt Aufschluss darüber welche Karten sich für die einzelnen Vereine im Verlaufe der Saison angesammelt haben. Über die Option **Fairnesstabelle nach Punkten** in den Liga-Einstellungen legen Sie fest, ob die Mannschaften in der Fairnesstabelle nach Anzahl der roten Karten (bei gleicher Anzahl gelb-roten bzw. gelben Karten) sortiert sind, oder nach den kleinsten Fairness-Punktzahl:

Diese errechnet sich aus den über Liga-Einstellungen festgelegten Wertigkeiten der verschiedenen Karten.

Neben dieser Fairness-Punktzahl werden für jede Mannschaft zwei weitere Zahlenwerte angezeigt:

**Die Heimquote:** Welchen Anteil die Heimspiele zur oben genannten Fairness-Punktzahl beigetragen haben.

**Die Betroffenseins-Quote:** Der Anteil der Gesamt-Fairness-Punktzahl in allen Paarungen einer Mannschaft, die auf Spieler dieser Mannschaft entfielen. Dieser Wert soll die Kartenzahlen in Relation zur "Kartenwütigkeit" der Schiedsrichter setzen, die die entsprechenden Spiele leiteten.

# Schiedsrichter-Statistik

## Übersicht Ligastatistik

Die Schiedsrichterstatistik gibt Aufschluss über die persönlichen Bilanzen der einzelnen Schiedsrichter. Hier interessiert insbesondere, wieviele Karten ein Schiedsrichter verteilt hat und wieviele Elfmeter er verhängte.

Die Schiedsrichter sind nach Anzahl ihrer Einsätze sortiert. Neben oben genannten Informationen, wird zu jedem Schiedsrichter ferner aufgeführt:

- die durchschnittliche Anzahl gelber Karten pro Spiel,
- die Heimquote, d.h. zu welchem Anteil die Heimmanschaften mit Karten bedacht wurden (dieser Wert wird wiederum unter Zuhilfenahme der Karten-Wertigkeiten aus den Liga-Einstellungen errechnet),
- Verhältnis Heim : Auswärts der verhängten Elfmeter,
- Ergebnisbilanz der geleiteten Spiele (Heimsiege - Unentschieden - Auswärtssiege).

In der Fusszeile sind alle diese Informationen akkumuliert, d.h. die Anzahl der Karten und Elfmeter aufsummiert, der totale Durchschnitt gelber Karten und die totale Heimquote (als Vergleichswerte zu einzelnen Schiedsrichtern).

Zu jeder Listenzeile kann eine detaillierte Übersicht über die von dem betreffenden Schiedsrichter geleiteten Spiele angezeigt werden. Dazu einfach auf die entsprechende Listenzeile klicken. Durch Klicken mit der rechten Maustaste gelangen Sie von dort zurück zu dieser Übersicht.

## Detailstatistik zu Schiedsrichter

Übersicht Ligastatistik

In dieser Detailstatistik zu einem Schiedsrichter, die durch Anklicken der entsprechenden Zeile in der Schiedsrichter-Statistik angezeigt werden kann, sind den Schiedsrichter betreffende Daten in einer Liste Spiel für Spiel (das von dem betreffenden Schiedsrichter geleitet wurde) aufgeführt:

- Zu jeder Partie der zugehörige Spieltag, das Datum sowie das Endergebnis.
- Die Zahl der verhängten Karten und Elfmeter, jeweils unterteilt in die Heim- bzw. Gastmannschaft betreffende Anzahl.
- Falls vorhanden die für den Schiedsrichter in der betreffenden Partie vergebene Benotung.

Das Spielschema zu jeder hier aufgeführten Partie kann (falls zu dieser Partie Torschützen oder Aufstellungen eingegeben wurden) mit einem Klick auf die entsprechende Listenzeile angezeigt werden. Mit der rechten Maustaste gelangen Sie von dort zurück zu dieser Übersicht.



# Dialog Liga-Einstellungen

## Übersicht Ligastatistik

Der Dialog Liga-Einstellungen ermöglicht die Einstellung einer Anzahl allgemeiner Optionen, die die Berechnungsweise und das Erscheinungsbild verschiedener Statistiken beeinflussen. Im einzelnen :

### **Ergebnisausgabe**

Einstellungen, die das Erscheinungsbild von Ergebnislisten betreffen. Wenn aktiviert bedeuten diese Einstellungen :

#### ***Datum in Ergebnismatrix anzeigen***

In der Ergebnismatrix wird bei den Spielen, zu denen noch kein Ergebnis vorliegt stattdessen das Spieldatum angezeigt, wenn dieses eingegeben wurde.

#### ***Gelbe Karten zählen***

In der Einzelansicht erscheint in der Auflistung der gelben Karten in Klammern jeweils die Anzahl der gelben Karten, die ein Spieler bis zu einschliesslich dem entsprechenden Spieltag erhalten hat.

#### ***Benotungen in Einzelansicht***

In der Einzelansicht wird zu jedem Spieler innerhalb der Aufstellung die Benotung dieses Spielers (in Klammern dahinter) angezeigt. Existiert zu einzelnen Spielern keine Benotung, so wird zwischen den Klammern ein "-" angezeigt. Existiert für keinen Spieler der Mannschaft eine Benotung, so werden die Klammern für diese Mannschaft gar nicht angezeigt

#### ***Datum/Spieltag in Ergebnislisten***

In den Ergebnislisten (Gesamtübersicht, Spieltagsübersicht, vereinsweise Übersicht) wird (in einer extra Zeile) Datum (ggf. auch Anfangszeit) und Spieltag (bei Gesamt- und Vereinsübersicht) angezeigt.

### **Weitere Optionen**

Weitere Einstellungen, die die Berechnung von Serien und Erfolgskurven betreffen. Wenn aktiviert bedeuten diese Einstellungen :

#### ***Wertungen in Serien einbeziehen***

Bei der Berechnung von Serien wird in Partien mit Wertung die Wertung und nicht das reale Ergebnis berücksichtigt.

#### ***Erfolgskurven datumsorientiert***

Für die Berechnung von Erfolgskurven werden die Plazierungen/Punkte nach jedem Spieltag berechnet. Sind diese „datumsorientiert“, so werden Nachholspiele mit einem späteren Datum als die restlichen Paarungen eines Spieltags nicht diesem Spieltag zugerechnet, sondern gehen erst ab dem entsprechenden Datum in die Berechnungen ein.

Beispiel : Ein Nachholspiel des 5. Spieltags findet zwischen 9. und 10. Spieltag statt. Bei der Berechnung der Erfolgskurven wird dieses Spiel erst ab dem 10. Spieltag miteingerechnet.

#### ***Erfolgskurven mit Punktabzügen***

Bei der Berechnung von Plazierungen/Punkten für die Erfolgskurven werden Punktabzüge zu jedem Zeitpunkt mitberechnet.

#### ***Fairnesstabelle nach Punkten***

Die Fairnesstabelle wird nach Fairness-Punkten und nicht nach Anzahl roter Karten sortiert.

**PLD-Dateien nur für V4.2 lesbar**

Ist diese Option aktiviert, werden die PLD-Dateien in einer für kleinere Programmversionen als 4.2 nicht lesbaren Weise gespeichert. Ausser in den Fällen, wo die Grösse der Startaufstellung von 11 abweicht (ab Version 4.1) bzw. Wertungen im erweiterten Format benutzt werden (nur Version 4.2), sind PLD-Dateien der Version 4.2 für kleinere Versionen lesbar. - mit der Einschränkung, dass einige Daten (Benotungen, Detailpositionen, Kommentare, mehr als 14 Torschützen pro Partie, Ergebnistyp-Informationen, Angaben über Spielzeit usw.) von der alten Version nicht verstanden und abgeschnitten werden (beim Erneuten Speichern mit der älteren Version wären diese Daten dann verloren). Um das zu verhindern, kann diese Option gesetzt und damit verhindert werden, dass PLD-Dateien der Version 4.2 mit Version 4.0 oder 4.1x bearbeitet werden. Das ist indes eine reine Vorsichtsmaßnahme und solange irrelevant, wie sie ohnehin nur mit der Version 4.2 arbeiten.

**Karten-Wertigkeit**

Bei der Erstellung von Fairness-Tabellen sowie bei der graphischen Umsetzung von Gelben und Roten Karten bei der Kartenstatistik wird aus der Anzahl der Gelben, Gelb-Roten und Roten Karten eine Fairness-Punktzahl errechnet. Darin sind die verschiedenen Karten unterschiedlich gewichtet. Diese Gewichtung können Sie selber einstellen und durch Anklicken der Pfeile an den entsprechenden Feldern Werte auf einer Skala von 1-10 festlegen.

# Vereinsstatistik

**Der Menüpunkt Verein :**



Vereinsstatistik



Torschützenliste



Spielerstatistik



Torverteilung



Kartenstatistik



Schiedsrichter-Statistik



Aktive Mannschaft auswählen

# Vereinsstatistik

## Übersicht Vereinsstatistik

Zeigt allgemeine Statistiken bezüglich der aktiven Mannschaft an.

Abhängig von der Datenmasse stehen bis zu fünf Seiten verschiedener Kategorien zur Verfügung, die Sie über die Register-Tabs oberhalb der Statusleiste auswählen können.

### **Torbilanz**

Erzielte Tore und Gegentore werden auf unterschiedliche Weise aufbereitet. In zwei Diagrammen werden diese nach Spieltagen aufgetragen und zusätzlich eine die Tendenz aufzeigende Durchschnittsgerade (lineare Regression) berechnet. Neben den Zahlenwerten, die auch nach Heim- und Auswärtsspielen sowie Hin- und Rückrunde aufgeschlüsselt werden, werden schliesslich noch zwei Kreisdiagramme berechnet, die die Verteilung auf Spielergruppen darstellen.

### **Ergebnisse**

Die Verteilung der Ergebnisse in Siege, Unentschieden und Niederlagen, absolute Ergebnishäufigkeiten sowie eine Zusammenstellung besonderer Ergebnisse gehen aus dieser Seite hervor.

### **Tabellensituation**

Die Plazierungen, Punkte und Tore einer Mannschaft in den wichtigsten Tabellenkategorien werden nacheinander aufgeführt. Dazu sehen Sie eine Miniaturausgabe der Fieberkurve aus den Tabellen-Plazierungen im Saisonverlauf und ein Diagramm mit den Häufigkeiten einzelner Tabellenplätze. Beachten Sie, dass bei letzteren die Einstellungen für die Liga bezüglich der Berechnung von Tabellenplätzen für Erfolgskurven (Datumsorientiert, Punktabzüge) mit berücksichtigt werden.

### **Serien**

Die längsten Serien aller 12 möglichen Serien-Kategorien im Saisonverlauf werden aufgeführt.

### **Zuschauer**

Die Zuschauerzahlen in Heim- und Auswärtsspielen werden in zwei Diagrammen aufgeführt. Zusätzlich werden Rekorde und Minusrekorde noch einmal extra angezeigt und die Gesamt- und Durchschnittswerte für die aktive Mannschaft den entsprechenden Zahlen der Liga gegenübergestellt. Die Auslastung wird anhand der im Namen-Manager angegebenen Stadionkapazität berechnet. Eine Partie wird als "ausverkauft" akzeptiert, falls die Zuschauerzahl um höchstens 2% von der Kapazität (Schwankungen bei den Kontingenten !) abweicht. Beachten Sie auch die Kapazitäts-Schätzung, falls eine explizite Angabe im Namen-Manager fehlt.

# Vereinsinterne Torschützenliste

Übersicht Vereinsstatistik

Zeigt die vereinsinterne Torschützenliste bezüglich der aktiven Mannschaft an.

Neben den erzielten Toren enthält die Liste Informationen über die vom jeweiligen Spieler ausgeführten Elfmeter und (soweit verwaltet) die Anzahl seiner Einsätze. Diese und weitere wesentlich ausführlichere Informationen können Sie auch über die Spielerstatistik anzeigen lassen.

# Spielerstatistik

## Übersicht Vereinsstatistik

Ist die Schnittstelle, um ausführliche Informationen über einen einzelnen Spieler der aktiven Mannschaft zu erhalten.

In einer Liste werden alle Spieler der aktiven Mannschaft sortiert nach Anzahl der Einsätze bzw. erzielten Tore aufgeführt. Jede Zeile enthält dabei ausführliche Informationen :

- Anzahl der Einsätze aufgeschlüsselt nach "In der Anfangsformation" (*Anf*), "Über 90 Minuten" (*90*), eingewechselt (*Ein*) und ausgewechselt (*Aus*).
- Die persönliche Bilanz, d.h. Anzahl der Siege, Unentschieden und Niederlagen der eigenen Mannschaft in den Spielen, in denen der Spieler zum Einsatz kam.
- Anzahl der Tore (einschl. Elfmertore), der verwandelten von den insgesamt ausgeführten Elfmtern und der Eigentore.
- Anzahl der gelben, gelb-roten und roten Karten.

Für jeden Spieler existiert ein Link zu einer detaillierteren Bilanz. Dort wird zu jedem Spiel der aktiven Mannschaft die persönliche Bilanz des entsprechenden Spielers angezeigt. Von der Detailbilanz gelangen Sie mit einem Klick der rechten Maustaste an beliebiger Stelle zurück zur Spielerliste.

# Spielerstatistik - Persönliche Bilanz

[Übersicht Vereinsstatistik](#)

[Übersicht Ligastatistik](#)

Die persönliche Bilanz eines bestimmten Spielers wird angezeigt, wenn Sie diesen in der [Torschützenliste](#) oder der [Spielerstatistik](#) anklicken.

Diese persönliche Bilanz wird in Form einer Liste aller Spiele des Vereins, für den der Spieler spielt, dargestellt. Zu jedem Spiel (mit Angabe von Spieltag, Datum, Gegner, Klassifizierung als Heim- oder Auswärtsspiel und dem Spielergebnis) ist aufgeführt, wie lange der Spieler eingesetzt wurde sowie die Anzahl von Toren, Eigentoren und Elfmetern. Eventuelle Strafen (=Karten) werden in der letzten Spalte angezeigt.

Von jeder Zeile dieser Liste verweist ein [Link](#) zur zugehörigen [Einzelansicht](#) der jeweiligen Partie.

Durch einen Mausklick mit der rechten Taste gelangen Sie jeweils zur übergeordneten Aufrufebene zurück.

# Torverteilung

## Übersicht Vereinsstatistik

Zeigt die Torverteilung bezüglich der aktiven Mannschaft an.

In zwei Diagrammen wird die Anzahl der erzielten Tore und der Gegentore in Fünf-Minuten-Intervallen aufgetragen und zusätzlich eine die Tendenz aufzeigende Durchschnittsgerade (lineare Regression) berechnet.

Die gleiche Information wird als Balkendiagramm für 15-Minuten-Intervalle in anderer Weise veranschaulicht; hier zusätzlich nach Heim- und Auswärtsspielen aufgeschlüsselt.



# Kartenstatistik

## Übersicht Vereinsstatistik

Zeigt die Kartenstatistik bezüglich der aktiven Mannschaft an.

In einem Diagramm wird die Anzahl der Karten für diese Mannschaft veranschaulicht. Die Wertigkeit der einzelnen Karten in dieser Darstellung legen Sie über den Dialog Liga-Einstellungen fest.

Neben der Durchschnittsberechnung werden noch die Namen der Spieler, die mit Platzverweisen belastet wurden, unter Angabe des Spieltags aufgeführt.

# Schiedsrichter-Statistik

## Übersicht Vereinsstatistik

Zeigt die an Spielen der aktiven Mannschaft beteiligten Schiedsrichter an.

In einer Liste sind die Namen der Schiedsrichter mit der Anzahl der geleiteten Spiele unter Beteiligung dieser Mannschaft aufgeführt. Zusätzlich enthält eine Zeile folgende Informationen :

- Anzahl der gegen die aktive Mannschaft verhängten Karten und den Prozentsatz zu dem diese von allen insgesamt in diesen Spielen verhängten Karten betroffen war. (Die Gewichtung der Karten geschieht dabei nach den im Dialog Liga-Einstellungen festgelegten Wertigkeiten).
- Anzahl der verhängten Elfmeter (aufgeschlüsselt nach Elfmeter für und gegen die aktive Mannschaft).
- Die Ergebnisbilanz aus Sicht der aktiven Mannschaft nach Siegen, Unentschieden und Niederlagen.

In der Fusszeile der Liste sind obige Werte aufsummiert bzw. zusammengefasst und entsprechen damit dem Eintrag der aktiven Mannschaft in der Fairnesstabelle.

## Aktive Mannschaft auswählen

### Übersicht Vereinsstatistik

Für die geöffnete Ligadatei kann eine aktive Mannschaft ausgewählt werden. Diese wird stets in der Statusleiste angezeigt. Die aktive Mannschaft ist diejenige Mannschaft, für die standardmässig alle vereinsbezogenen Statistiken berechnet werden. Ferner ist diese Mannschaft bei der mannschaftsbezogenen Ergebniseingabe und bei der Namenseingabe die voreingestellte.

Die Einstellung bezüglich der aktiven Mannschaft hat keinen Einfluss bei der historischen Vereinsstatistik. Dort bestimmen Sie die gewünschte Mannschaft über ein ähnlich aufgebautes Dialogfenster.

Die aktive Mannschaft wird über den Dialog **Aktive Mannschaft auswählen** bestimmt. In der Liste aller Mannschaften der Ligadatei markieren Sie dazu einfach die gewünschte per Mausklick und beenden den Dialog mit **OK**.

# Historische Statistiken

Was sind historische Statistiken ?

**Der Menüpunkt Historisch :**



Für Liga berechnen



Benutzerdefiniert berechnen



Konfiguration



Korrektur

# Was sind historische Statistiken ?

## Übersicht Historische Statistik

Unter historischen Statistiken sind Tabellen und Statistiken zu verstehen, die sich nicht nur mit einer einzelnen Saison beschäftigen, sondern sich auf viele Ligadateien einer Liga oder auch individueller Zusammenstellung beziehen können.

Das sind insbesondere ewige Tabellen, Spieler- und Torschützenlisten; aber auch Auswertungen bezüglich des direkten Vergleichs, langfristige Erfolgsbilanzen aller Vereine, Tor- und Fairnessstatistiken können auf Basis mehrerer Ligadateien berechnet werden.

Bevor diese Statistiken angezeigt werden können, muss das Programm einige Berechnungen ausführen, für die es wiederum einige Benutzer-Informationen benötigt :

Zunächst eine Liste der Ligadateien, die in die Berechnung eingehen sollen. Vielfach werden Sie an der historischen Statistik der Liga, die Sie gerade betrachten interessiert sein. Wählen Sie dazu einfach aus dem Menü Historisch den Menüpunkt Für Liga berechnen. Alternativ können Sie die Zusammenstellung der Ligadateien aber auch manuell bestimmen, z.B. um die historischen Statistiken für mehrere Ligen gleichzeitig zu ermitteln. Alle notwendigen Einstellungen treffen Sie über Historisch - Benutzerdefiniert berechnen.

Zu jeder Berechnung legt das Programm eine Konfigurationsdatei mit der Endung HCF im Verzeichnis DATA\HISTORY an. Darin werden die zu ladenden Ligadateien sowie einige weitere Informationen wie Hierarchie-Strukturen für unterschiedliche Ligen gespeichert. Über den Dialog Historisch - Konfiguration können Sie die entsprechenden Einstellungen treffen.

# Historisch - Für Liga berechnen

## Übersicht Historisch

Die Berechnung einer historischen Statistik für die aktive Liga kann auf unterschiedliche Art und Weise ausgelöst werden : Treffen Sie die entsprechende Einstellung bereits beim Wechseln der Liga, Klicken Sie in der Statusleiste auf die Fläche "EWIG an/aus" oder Wählen Sie im Menü Historisch den Punkt **Für Liga Berechnen**.

Allgemeine Informationen zu historischen Statistiken über Was sind historische Statistiken ?.

Bei der Berechnung historischer Statistiken für eine Liga geben Sie die Konfigurationsdatei nicht explizit an. Ist dies gewünscht, benutzen Sie Benutzerdefiniert berechnen. Stattdessen sucht das Programm automatisch im Verzeichnis DATA\HISTORY nach der Konfigurationsdatei **HISTxxxx.HCF**, wobei xxxx für das Ligakürzel der Liga steht. Ist diese Datei nicht vorhanden, wird Sie neu angelegt. In diesem Fall stehen keine weiteren Informationen zur Konfiguration bereit.

Das Programm lädt alle Ligadateien, die in dieser Konfigurationsdatei angegeben sind und führt daraufhin zusätzlich eine Suche nach weiteren Dateien im aktuellen Ordner, die der Liga zugeordnet werden können, durch. Wurde die Konfiguration neu angelegt werden auf diese Weise also dennoch alle Ligadateien der Liga erfasst.

Der Datei HISTxxxx.HCF (s.o.) kommt so also der Rang einer Standard-Konfiguration bei, die automatisch mit einer bestimmten Liga verknüpft wird. Diese Standard-Konfiguration können Sie über Benutzerdefiniert berechnen auch selbst verändern. Während es im allgemeinen nicht unbedingt ratsam ist, die Standard-Konfiguration zu manipulieren, kann dies in bestimmten Fällen jedoch sehr nützlich sein.

**Beispiel** : Die 2. Bundesliga wurde mehr als einmal in ihrer Struktur geändert, spielte zeitweise in Nord- und Südgruppe. Um zwei parallele Staffeln pro Saison zu verwalten, ist es nötig zwei unterschiedliche Ligen anzulegen. Sollen diese Ligen bei der historischen Statistik jedoch wieder vereint werden, so fügen Sie einfach den beiden Standard-Konfigurationen die Dateien der jeweils anderen Staffel manuell hinzu.

# Historisch - Benutzerdefiniert berechnen

## Übersicht Historisch

Anstatt historische Statistiken in direkter Verbindung zu einer Liga zu berechnen, können Sie auch losgelöst von der aktiven Liga selber eine Liste von Ligadateien erstellen, die Basis der Berechnung sein soll.

Allgemeine Informationen zu historischen Statistiken über Was sind historische Statistiken ?.

Der Dialog stellt die von "Datei Öffnen"-Dialogen bekannten Laufwerks-, Ordner- und Datei-Auswahlfelder bereit, über die Sie die gewünschten Ligadateien auswählen können. Wählen Sie dazu entsprechendes Laufwerk und Verzeichnis und markieren Sie die gewünschten Ligadateien im Feld **PLD-Dateien** (Mehrere Listeneinträge gleichzeitig markieren Sie durch Anklicken mit der Maus, während Sie die Strg-Taste gedrückt halten). Mit dem Schalter ">>" übertragen Sie die markierten Ligadateien in die Liste **Ausgewählte Dateien**. Dort erscheinen die kompletten Dateipfade. Es können auch einzelne Dateien direkt durch Doppelklick auf den Dateinamen übernommen werden.

Die Dateiauswahl kann auch über eine Maske mit den bekannten Joker-Zeichen (\*,?) erfolgen. Die Maske geben Sie in das entsprechende Eingabefeld ein. Die Angabe der Extension ".PLD" ist nicht erforderlich ! Eine Maske ist immer relativ zum gerade gewählten Verzeichnis. Klicken Sie den Schalter **Maske anwenden** an, um den Filter-Prozess zu starten, der alle Dateien, die auf die Maske zutreffen in die Liste **Ausgewählte Dateien** transferiert.

**Beispiel** : Mit der Maske DATA\BL\BL?9\* werden alle Bundesligadateien (Liga 1 und 2) der 90er-Jahre gefiltert.

Bereits ausgewählte Dateien können aus der Auswahl jederzeit wieder entfernt werden. Markieren Sie dazu die entsprechenden Pfadangaben und klicken auf den Schalter "<<".

Sind bereits historische Statistiken berechnet und aktiv, so ist standardmässig die zugehörige Konfigurationsdatei geöffnet und die Dateiliste der Konfiguration wird angezeigt. Klicken Sie auf **Neu**, um diese Vorauswahl zu entfernen.

Genauso können auch andere bereits bestehende Konfigurationen geladen und verändert bzw. erweitert werden. Klicken Sie dazu auf **Öffnen**. Es erscheint ein Dateiauswahl-Dialog, in dem die verfügbaren Konfigurationsdateien (HCF) angezeigt werden. Wählen Sie die gewünschte Datei und klicken Sie auf **OK**.

Der Name einer geöffneten Konfigurationsdatei wird im Eingabefeld **Konfigurationsdatei** angezeigt. Ändern Sie diesen, um die Konfiguration unter einem neuen Namen zu speichern. Beachten Sie, dass Pfadangaben in diesem Eingabefeld ignoriert werden, da alle Konfigurationsdateien im Verzeichnis DATA\HISTORY gespeichert werden. Haben Sie keinen Namen angegeben, so wird die Konfiguration als HISTxx.HCF, wobei xx eine fortlaufende Numerierung ist, gespeichert.

Wenn die Auswahl vollständig ist, klicken Sie auf **OK**, um die historischen Statistiken zu berechnen. Sollte im Verlauf der Berechnung ein Fehler auftreten, beispielsweise die Dateiliste einen Eintrag enthalten, der nicht mehr gültig ist (weil die Datei zwischenzeitlich gelöscht oder woanders archiviert ist, die Konfiguration aber nicht angepasst wurde), wird die Berechnung dennoch mit den übrigen Dateien ausgeführt und die Probleme in einer Fehlerdatei ERRORS.ERR dokumentiert, die im aktuellen Verzeichnis gespeichert wird. Während der Berechnung informiert ein eingeblendetes Fenster über den Fortgang des Prozesses. Je nach Masse der eingehenden Daten kann eine Berechnung unterschiedlich

lange dauern.

Wählen Sie **Abbruch**, um ohne Berechnung abzubrechen. Es erscheint in diesem Fall dennoch ein Informations-Fenster, über das Sie die Konfiguration speichern können, auch ohne eine historische Statistik errechnen zu lassen. Danach ist die gegenwärtige Konfiguration wieder aktiv



# Historisch - Konfiguration

## Übersicht Historisch

Mit diesem Dialog können Sie die erweiterte Konfiguration historischer Statistiken verwalten. Während Sie zum Zeitpunkt der Benutzerdefinierten Berechnung lediglich die Auswahl der Ligadateien beeinflussen können, ermöglicht die erweiterte Konfiguration sozusagen die Feineinstellung.

Allgemeine Informationen zu historischen Statistiken über Was sind historische Statistiken ?.

Bisweilen kommt es vor, dass Vereine durch Fusionen oder besonders findige Sponsoren den Vereinsnamen ändern. Bei historischen Statistiken tritt dabei ein Problem auf, denn der Verein soll natürlich möglichst nicht "als zwei verschiedene Vereine" behandelt werden. Zu diesem Zweck gibt es die Möglichkeit Sammelnamen zu definieren. Einem Sammelnamen können "assoziierte" Namen, das sind die unterschiedlichen Vereinsnamen der Ligadateien, zugeordnet werden. In den historischen Statistiken wird der Sammelname verwendet und angezeigt.

Auf der ersten Registerseite des Dialogs können Sie Sammelnamen definieren. Die bereits existierenden Sammelnamen werden im linken Listefeld angezeigt. Die dazugehörigen assoziierten Namen erscheinen im rechten Listefeld. Um einen neuen Sammelnamen zu definieren, geben Sie diesen in das zugehörige Eingabefeld ein und klicken den daneben befindlichen Schalter "Übernahme" an. Analog verfahren Sie, wenn Sie für den ausgewählten Sammelnamen einen neuen assoziierten Namen hinzufügen wollen. Listeneinträge können jederzeit durch einen Doppelklick auf das entsprechende Element entfernt werden.

Ein Sammelname kann übrigens auch identisch mit einem der assoziierten Namen sein.

**Beispiel :** Sie wollen die Konfiguration der Bundesliga so gestalten, dass Bayer 05 Uerdingen und KFC Uerdingen als derselbe Verein erkannt werden. Definieren Sie einen neuen Sammelnamen, z.B. "Bayer 05/KFC Uerdingen" und ordnen diesem die beiden Vereinsnamen als assoziierte Namen zu.

**Achtung :** Eine Änderung der Namens-Konfiguration wird erst dann wirksam (und sichtbar), wenn die historischen Statistiken nach der Änderung erneut berechnet werden ! Markieren Sie die Option **Neu Laden**, um die Neuberechnung unmittelbar nach dem Schliessen des Dialogs Konfiguration durchführen zu lassen.

Auf der zweiten Registerseite können Sie eine Liga-Hierarchie festlegen. Eine Liga-Hierarchie hat nur dann Bedeutung, wenn Sie verschiedene Ligen zu einer historischen Statistik zusammenfassen. Auf einer Skala von 1 bis 5 können Sie die Ligen hierarchisch anordnen. Diese Hierarchie hat beispielsweise Einfluss auf die graphische Darstellung der ewigen Erfolgsbilanzen. Ein Listefeld zeigt die verschiedenen Ligen an, die in der historischen Statistik erfasst sind. Zu jeder Liga können Sie die Position in der Hierarchie durch eine Zahl zwischen 1 und 5 bestimmen. Markieren Sie dazu die Liga in der Liste und Stellen Sie im Eingabefeld **Stufe** den gewünschten Wert ein. Übernehmen Sie diesen durch Anklicken des Schalters **Ändern** in die Liste.

Einträge der Liste können ganz gelöscht werden. Das ist jedoch hauptsächlich nur dann sinnvoll, wenn infolge einer Änderung der Ligenzusammenstellung bestimmte Ligen nur noch in der Ligenhierarchie auftauchen, jedoch keine Ligadateien mehr dazu existieren. Eine Liga, zu der kein Eintrag in der Hierarchie existiert wird automatisch als "1. Klasse" aufgefasst.

Beim Berechnen der historischen Statistik wird die Ligenliste in der Weise aufgefrischt, dass neue, noch

nicht vorhandene Ligen hinzugefügt werden, wenn eine zugehörige Ligadatei geladen wurde. Änderungen der Ligenhierarchie werden im Gegensatz zur Namenskonfiguration sofort und ohne Neuberechnung wirksam.

Sie können die Konfiguration jederzeit, auch unter einem neuen Namen speichern. Der Name der Konfigurationsdatei wird im Eingabefeld **Konfigurationsdatei** angezeigt. Ändern Sie diesen, um die Konfiguration unter einem neuen Namen zu speichern. Beachten Sie, dass Pfadangaben in diesem Eingabefeld ignoriert werden, da alle Konfigurationsdateien im Verzeichnis DATA\HISTORY gespeichert werden. Haben Sie keinen Namen angegeben, so wird die Konfiguration als HISTxx.HCF, wobei xx eine fortlaufende Numerierung ist, gespeichert.

Beenden Sie den Dialog mit **OK**, falls Sie die getätigten Konfigurationsänderungen übernehmen möchten. Falls Sie noch ungespeicherte Änderungen vorgenommen haben, erscheint eine Abfrage bezüglich des Speicherns der Konfiguration.

Beenden Sie den Dialog hingegen mit **Abbruch**, falls Sie die getätigten Änderungen nicht übernehmen möchten. Beachten Sie, dass zwischenzeitlich gespeicherte Änderungen bei der nächsten Neuberechnung dann dennoch aktiv werden.

# Historisch - Korrektur

## Übersicht Historisch

Wenn Sie eine Liga über den Zeitraum mehrerer Spielzeiten pflegen, werden Sie bei der Betrachtung historischer Statistiken hin und wieder feststellen, dass die Schreibweise von Namen, insbesondere von Spielernamen aber auch bei Vereinsnamen und Schiedsrichtern über mehrere Ligadateien nicht konsistent ist. Das führt zu unangenehmen Integritätsverletzungen (z.B. derart, dass derselbe Spieler auf zwei Einträge aufgesplittet ist).

Da es bei der Berechnung historische Statistiken gerade auf die exakte Schreibweise ankommt, entsteht an dieser Stelle der Bedarf nach einer Möglichkeit die notwendigen Korrekturen möglichst zentral auszuführen. Diese Aufgabe erledigt die Zentrale Namenskorrektur.

Die Namenskorrektur steht nur dann zur Verfügung, wenn für die aktive Liga oder eine benutzerdefinierte Konfiguration historische Statistiken vorbereitet wurden und bezieht sich dann auf alle in dieser historischen Statistik zusammengefassten Ligadateien.

Das Dialogfeld enthält ein Listenfeld **Auftragsliste**, mit dem Sie mehrere Umbenennungsdirektiven sammeln können, bevor diese parallel ausgeführt werden (das bewahrt Sie besonders bei vielen zu durchsuchenden Ligadateien vor dem unnötigen Aufwand, dass für jede Umbenennung die ganze Ligadateien-Liste von Neuem sequentiell durchlaufen werden muss).

Einen neuen Auftrag erzeugen Sie durch Eingabe des zu ändernden Namens und des neuen Namens in die entsprechenden Eingabefelder. Beachten Sie die richtige Kategorie (Spieler, Verein oder Schiedsrichter) des Namens anzugeben, bevor Sie via Anklicken des Schalters **Auftrag** den neuen Auftrag an die Liste anhängen. Ein Auftrag kann aus der Liste jederzeit mit einem Doppelklick wieder gelöscht werden.

Beachten Sie, dass der expliziten Umbenennung von Mannschaften in den einzelnen Ligadateien in vielen Fällen die Definition eines Sammelnamens über den Menüpunkt Konfiguration vorzuziehen ist.

Die Auftragsliste kann jederzeit durch Anklicken der Schaltfläche **Jetzt ausführen** abgearbeitet werden. Eine Fortschrittsanzeige informiert Sie dabei über den Verlauf der Abarbeitung. Die Auftragsliste bleibt über das Schliessen des Dialogfelds hinaus so lange erhalten bis die historische Statistik neu berechnet wird.

Wenn Sie nach Abarbeitung der Umbenennung eine Neuberechnung der historischen Statistik wünschen, so muss dies explizit mit Für Liga berechnen bzw. Benutzerdefiniert berechnen angestossen werden!

Um mit Hilfe der Zentralen Namenskorrektur von Zeit zu Zeit eine Validierung der Datenbestände durchzuführen, empfiehlt es sich in etwa wie folgt vorzugehen:

Überprüfen Sie die alphabetisch angeordneten Spielerlisten und Schiedsrichterlisten auf Inkonsistenzen. In den allermeisten Fällen sind es zwei unmittelbar benachbarte Listeneinträge, die darauf hinweisen. Entsprechende Umbenennungsaufträge können direkt in die Auftragsliste eingefügt werden, die dann periodisch oder ein einziges Mal zum Abschluss abgearbeitet wird. Erwägen Sie auch mit einer benutzerdefinierten Konfiguration mehrere Ligen (mit gegenseitigem Austausch durch Auf-/Abstieg bzw. Spielerwechsel) parallel auf diese Weise zu validieren.

# Mannschaften auswählen

Übersicht Historisch

Für Vereinsstatistiken und den direkten Vergleich müssen Mannschaften selektiert werden können. Das Dialogfenster Mannschaftsauswahl listet alle verfügbaren Mannschaften auf. Wählen Sie die gewünschte durch einfachen Mausklick oder navigieren Sie mit den Cursortasten und wählen Sie einen Eintrag mit der Eingabetaste.

Um zwei Mannschaften für einen direkten Vergleich auszuwählen, erscheint das Dialogfenster zweimal hintereinander. Das Vorgehen ist beide Male dem oben beschriebenen entsprechend. Die gewählten Mannschaften dürfen dabei nicht identisch sein.

# Ewige Tabellen

## Der Menüpunkt Ewige Tabelle :

Dieser Menüpunkt ist nur dann verfügbar, wenn für die aktive Liga oder eine benutzerdefinierte Konfiguration historische Statistiken vorbereitet wurden !



Ewige Tabelle



Ewige Heimtabelle



Ewige Auswärtstabelle



Zuschauertabelle



Fairnesstabelle



Schiedsrichterliste

# Ewige Tabelle

[Übersicht Ewige Tabellen](#)

[Übersicht Historische Statistiken](#)

In der ewigen Tabelle werden alle von der historischen Statistik erfassten Spielzeiten in einer Tabelle zusammengefasst, ohne [Liga-Hierarchien](#) zu berücksichtigen. Für Berechnung und Sortierung gelten die gleichen Kriterien wie bei normalen [Tabellen](#). Als sekundäres Rangfolgekriterium (bei Punktgleichheit) gilt allerdings stets die Tordifferenz.

Zusätzlich zu den Informationen der herkömmlichen Tabellen enthält die ewige Tabelle auch Einträge bezüglich der Anzahl der Spielzeiten und der insgesamt durchschnittlich pro Spiel erreichten Punkte einer Mannschaft.

Der Punktemodus (2- oder 3-Punkteregel oder andere Verteilungen) ist für eine ewige Tabelle nicht immer eindeutig, wenn in den beteiligten [Ligadateien](#) unterschiedliche Tabellenmodi eingestellt sind. Deshalb stehen ewige Tabellen wahlweise mit durchgängiger 2- oder 3-Punkteregel oder aber einer Mischform (mit oder ohne Minuspunkten), die saisonweise die vorgegebenen Punkteverteilungen, auch wenn sich diese unterscheiden, verwendet, zur Verfügung. Über die Register-Tabs am unteren Fensterrand wählen Sie die gewünschte Variante.

Von den Einträgen in der ewigen Tabelle existiert ein Link zur zugehörigen Bilanzseite in der [ewigen Vereinsstatistik](#) des betreffenden Vereins.

# Ewige Heimtabelle

[Übersicht Ewige Tabellen](#)

[Übersicht Historische Statistiken](#)

Die ewige Heimtabelle wird analog der [ewigen Tabelle](#) berechnet, wobei nur die Heimspiele in die Berechnung eingehen.

# Ewige Auswärtstabelle

[Übersicht Ewige Tabellen](#)

[Übersicht Historische Statistiken](#)

Die ewige Auswärtstabelle wird analog der ewigen Tabelle berechnet, wobei nur die Auswärtsspiele in die Berechnung eingehen.



# Ewige Zuschauertabelle

[Übersicht Ewige Tabellen](#)

[Übersicht Historische Statistiken](#)

In der ewigen Zuschauertabelle werden die Zuschauerdaten aller von der historischen Statistik erfassten Spielzeiten in einer Tabelle zusammengefasst, ohne [Liga-Hierarchien](#) zu berücksichtigen.

Ein Eintrag der Tabelle enthält neben der Anzahl der Spielzeiten Informationen über den langjährigen Zuschauerschnitt pro Spiel und Saison, den höchsten und niedrigsten Schnitt in einer einzelnen Spielzeit und die absoluten Rekord- und Minusrekordwerte für ein einzelnes Spiel (Details in der [ewigen Vereinsstatistik](#)). Ferner wird der langjährige Durchschnitt in Auswärtsspielen angezeigt. Sortiert ist die Tabelle nach den langjährigen Durchschnittswerten.

Von den Einträgen in der ewigen Zuschauertabelle existiert ein Link zur zugehörigen Zuschauerbilanzseite in der [ewigen Vereinsstatistik](#) des betreffenden Vereins.

# Schiedsrichterliste

[Übersicht Ewige Tabellen](#)

[Übersicht Historische Statistiken](#)

In der Schiedsrichterliste werden alle von der historischen Statistik erfassten Schiedsrichternamen zusammengefasst.

Die Liste kann nach verschiedenen Kriterien sortiert werden. Das jeweilige Sortierkriterium stellen Sie über die Register-Tabs am unteren Fensterrand ein. Dabei bedeuten:

**Einsätze:**

Die Schiedsrichter sind nach Anzahl der Einsätze, als sekundäres Kriterium nach "Kartenfreudigkeit" sortiert.

**Alphabetisch:**

Die Schiedsrichter sind alphabetisch sortiert.

**Chronologisch:**

Die Schiedsrichter sind nach dem Jahr ihres ersten Einsatzes sortiert. Die "Neulinge" sind für jede Saison alphabetisch aufgeführt.

**Strafen:**

Die Schiedsrichter sind nach der relativen Strafenquote (pro Spiel) sortiert. Diese Quote berechnet sich aus den Karten-Wertigkeiten, die über [Liga-Einstellungen](#) vergeben werden.

Zu jedem Schiedsrichter sind aufgeführt: Der Zeitraum, in dem der betreffende Schiedsrichter Spiele pfiff, die Anzahl der geleiteten Spiele und der dabei verhängten Strafen (rote, gelbrote, gelbe Karten sowie Elfmeter [lies "x:y": x für die Heimvereine und y für die Gastvereine]) sowie die bereits beschriebene Strafenquote und die Ergebnisbilanz der geleiteten Spiele (Heimsiege-Unentschieden-Auswärtssiege).

Von den Einträgen der Schiedsrichterliste existiert jeweils ein [Link](#) zur zugehörigen Detail-Statistik, wo die gleichen Informationen saisonweise aufgeführt werden.

# Ewige Fairnesstabelle

[Übersicht Ewige Tabellen](#)

[Übersicht Historische Statistiken](#)

In der ewigen Fairnesstabelle werden die Daten bezüglich Karten und Elfm Metern aller von der historischen Statistik erfassten Spielzeiten in einer Tabelle zusammengefasst, ohne Liga-Hierarchien zu berücksichtigen.

Ein Eintrag der Tabelle enthält zahlreiche Informationen:

Im ersten Teil zunächst neben der Anzahl der Spielzeiten auch die Gesamtzahlen roter, gelb-roter und gelber Karten sowie die Elfmeterquote ("x/y" lies : x von y Elfm Metern verwandelt). Selbige Informationen werden dann in der zweiten Hälfte auf Heimspiele (das eigene Stadion des Vereins) bezogen angegeben. Die Reihenfolge der Spalten ist dieselbe wie in der ersten Hälfte.

Eine Angabe "x (y)" ist zu lesen als 'x Stück in allen Heimspielen, davon y Stück für den Verein selber'.

Die Werte in der Spalte Elfmeter enthalten sowohl verwandelte wie auch vergebene Strafstösse. Die Tabelle ist sortiert nach roten (dann nach gelb/roten und schliesslich gelben) Karten

-236 Von den Einträgen in der ewigen Zuschauertabelle existiert ein Link zur zugehörigen Kartenstatistik-Seite in der ewigen Vereinsstatistik des betreffenden Vereins, auf der die Daten eines Tabelleneintrags auf die entsprechenden Spielzeiten aufgeteilt sind.



# Historische Statistik

## Der Menüpunkt Historische Statistik :

Dieser Menüpunkt ist nur dann verfügbar, wenn für die aktive Liga oder eine benutzerdefinierte Konfiguration historische Statistiken vorbereitet wurden !



Vereinsstatistik



Direkter Vergleich



Besondere Ergebnisse



Ergebnishäufigkeiten



Spielerliste



Ewige Torschützenliste



Einsatzliste



Elfmeterschützen



Kartenstatistik

# Ewige Vereinsstatistik

Übersicht Historische Statistik

Allgemeines zu historischen Statistiken

Auf mehreren Seiten liefert die ewige Vereinsstatistik jede Menge Informationen zu einem Verein. Dieser wird über den Dialog Mannschaft für historische Statistiken bestimmt, der automatisch angezeigt wird, wenn Sie den Menüpunkt Ewige Vereinsstatistik auswählen. Alternativ gelangen Sie ebenfalls zur Vereinsstatistik, indem Sie in der ewigen Tabelle, der ewigen Zuschauertabelle oder der ewigen Fairnesstabelle einen Verein anklicken. Dort existieren jeweils Links zu den passenden Seiten der ewigen Vereinsstatistik. Durch einen Klick mit der rechten Maustaste gelangen von der Vereinsstatistik zurück zur jeweiligen übergeordneten Ansichts-Ebene.

Nachfolgend Beschreibungen und Anmerkungen zu den einzelnen Seiten, die mit den Register-Tabs am unteren Bildschirmrand ausgewählt werden:

**Bilanz-Zahlen:** Zu allen erfassten Spielzeiten, an denen der gewählte Verein beteiligt war, wird die Saisonbilanz chronologisch anhand der abschliessenden Tabellensituation aufgeführt.

**Bilanz-Grafik:** Die Informationen der vorhergehenden Seite werden grafisch veranschaulicht. In einem Säulendiagramm sind die Abschlussplatzierungen dargestellt. Dabei werden Liga-Hierarchien, die sie bei der Konfiguration der historischen Statistik angegeben haben, berücksichtigt.

Ein Beispiel: Sie betrachten 1. und 2. Liga parallel und haben der 2. Liga die entsprechende Hierarchiestufe 2 zugeordnet. Säulen zu Spielzeiten in der zweiten Liga erscheinen dann eine Niveau-Ebene tiefer als die zu Erstliga-Spielzeiten.

**Ergebnisse:** Es werden die im langjährigen Verlauf herausragenden besonderen Ergebnisse (höchste Siege und Niederlagen, torreichste Spiel) mit Gegner und Datum aufgeführt (wenn kein Datum vorhanden, so ist die Saison angegeben).

Neben der Gesamtverteilung von Siegen, Unentschieden und Niederlagen gibt es schliesslich noch ein Kreisdiagramm, mit dem die häufigsten Ergebnisse (aus Sicht des gewählten Vereins, Heim- und Auswärtsspiele zusammengefasst) hervorgehoben werden.

**Torschützen:** Eine ewige vereinsinterne Torschützenliste führt alle Spieler des Vereins mit der Anzahl der Tore auf, die sie für den Verein im erfassten Zeitraum erzielt haben. Die Liste enthält ferner Informationen über Zahl der Einsätze sowie Karten, Elfmeter und Eigentore. Sie ist jedoch nach Toren sortiert. Spieler ohne Torerfolge sind nur aufgeführt, wenn Sie Einsätze zu Buche stehen haben.

Informationen über andere Vereine, bei denen der Spieler gespielt hat erhalten Sie durch Anklicken der entsprechenden Listenzeile. Von dieser Ansicht gelangen Sie via rechter Maustaste zurück in die Torschützenliste.

**Einsatzliste:** Eine vereinsinterne Einsatzliste führt alle Spieler mit der Anzahl der Einsätze auf und enthält dieselben Informationen wie oben beschriebene Torschützenliste. Die Liste ist jedoch nach Anzahl der Einsätze sortiert. Spieler ohne Einsätze werden nur aufgeführt, wenn Sie mit Torerfolgen (oder Elfmeter bzw. Eigentoren) zu Buche stehen.

**Zuschauerzahlen:** Zu allen erfassten Spielzeiten, an denen der gewählte Verein beteiligt war, wird die Zuschauerbilanz der Saison aufgeführt. Diese enthält in dieser Reihenfolge: Den (Abschluss-)Tabellenplatz, den Zuschauerschnitt, die prozentuale Abweichung vom Zuschauerschnitt der Liga in der betreffenden Spielzeit, Rekord und Minusrekord sowie Auswärtsschnitt. Bei der Abweichung vom Ligaschnitt bedeutet eine negative Prozentzahl dabei eine Abweichung nach unten, ein positiver Wert entsprechend nach oben.

**Zuschauerbilanz:** Bietet eine grafische Veranschaulichung der Saison-Durchschnittswerte der

Zuschauerzahlen. Ferner werden angegeben: Der langjährige Zuschauerschnitt, der höchste und niedrigste Saisondurchschnitt mit Angabe der Spielzeit sowie die absoluten Rekorde und Minusrekorde in einem Spiel mit Angabe der Paarung und deren Termin (wenn das Datum fehlt, so erscheint stattdessen die Saison).

**Kartenstatistik:** Schlüsselt die in der ewigen Fairnesstabelle (genaue Spaltenbeschreibung siehe dort) aufsummierten Werte auf die einzelnen Spielzeiten auf.

# Direkter Vergleich

Übersicht Historische Statistik

Allgemeines zu historischen Statistiken

Zu einer beliebigen Paarungen zweier an der historischen Statistik beteiligten Vereine können Sie den direkten Vergleich mit einer detaillierten Bilanz aller Partien der Vereine untereinander berechnen lassen.

Wählen Sie dazu zunächst die beiden gewünschten Vereine mit dem Dialog zur Mannschaftsauswahl, der automatisch angezeigt wird, aus.

Das angezeigte Fenster ist zunächst in zwei Seiten unterteilt, die mit den Register-Tabs am unteren Fensterrand ausgewählt werden können. Mit dem dritten Register-Tab **Details** können Sie das Programm anweisen weitere Detailinformationen zu berechnen (s.u.). Der Inhalt der Registerseiten ist wie folgt:

**Ergebnisse:** Chronologisch werden alle Spielzeiten, an denen beide gewählten Mannschaften beteiligt waren, aufgelistet und die Ergebnisse der direkten Vergleiche aufgeführt.

**Bilanz:** Die Ergebnisse des direkten Vergleichs werden ausführlich bilanziert. Im ersten Teil der Bilanz werden die Rekordergebnisse mitsamt Datum (bzw. Saison) aufgeführt, ferner die jeweils letzten Siege und Niederlagen. Dies alles ist in Spalten für Heim-, Auswärts- und alle Spiele unterteilt. Ebenso wie der zweite Teil der Bilanz, in dem die Anzahl der Siege, Unentschieden und Niederlagen sowie das Torverhältnis aufsummiert werden.

**Details:** Ein Anklicken dieses Register-Tabs hat eine Berechnung umfangreicher Detail-Informationen zum gewählten direkten Vergleich zur Folge. Diese Informationen entnimmt das Programm den entsprechenden Ligadateien, die zu diesem Zweck ausgelesen werden müssen. Das kann bei einer längeren Liste gemeinsamer Spielzeiten einen kurzen Moment dauern. Danach eröffnen sich anstelle des Detail-Tabs zwei neue Register-Tabs, die mit den beiden Vereinsnamen beschriftet sind. Die zugehörigen Seiten enthalten die Detail-Informationen aus der Sicht der jeweiligen Mannschaft. Eine solche Seite beinhaltet eine Torschützen- und eine Einsatzliste, in die nur die Paarungen des direkten Vergleichs eingehen. Anzahl der gelben, gelb-roten und roten Karten werden ebenso berechnet wie Elfmeter, Eigentore und der Zuschauerschnitt (in den Heimspielen der selektierten Mannschaft). Als Krönung enthält die Seite schliesslich Informationen darüber wie oft die selektierte Mannschaft im direkten Vergleich einen Rückstand (im Endergebnis) ausgleichen oder sogar noch in einen Sieg umwandeln konnte und umgekehrt eine Führung einbüßen oder danach sogar noch den Spielverlust beklagen musste. Ein Spiel der Kategorie "*nach Rückstand gewonnen*" bzw. "*nach Führung verloren*" wird bei keiner anderen Kategorie mitgezählt (auch bei zwischenzeitlichen Führungswechseln nicht - es zählt allein das Endergebnis!). Ein Spiel kann gleichzeitig unter die Kategorien "*Führung abgegeben*" und "*Rückstand aufgeholt*" fallen. Ein Beispiel dafür wäre die Torfolge 0:1 - 2:1 - 2:2. Alle Werte sind in Heim- und Auswärtsspiele unterteilt, ebenso wie die Angaben bezüglich der frühesten (bzgl. Spielminute) Tore und Gegentore.



# Ergebnishäufigkeiten

Übersicht Historische Statistik

Allgemeines zu historischen Statistiken

Auf der Seite **Listen** werden in fünf Sichten die absoluten (Anzahl) und relativen (prozentualen) Häufigkeiten bestimmter Ergebnisse im Bereich der erfassten Ligadateien dargestellt.

In den ersten drei Spalten werden die Ergebnisse nach *Heimsiegen*, *Auswärtssiegen* und *Unentschieden* differenziert und die relativen Häufigkeiten in Bezug auf die Spiele mit der jeweiligen Kategorie zugehörigem Ausgang berechnet. In der vierten Spalte Siege werden Heim- und Auswärtssiege eines Ergebnisses zusammengefasst (z.B. die Spielausgänge 1:0 und 0:1), Unentschieden sind nicht mit erfasst. In der fünften Spalte *Insgesamt* werden schliesslich alle Ergebnisse einbezogen (1:0 und 0:1 beispielsweise getrennt aufgeführt).

Die absoluten Häufigkeiten der letzten Sicht werden auf der zweiten Fensterseite **Schema** in einer anderen Übersichtsform matrixartig dargestellt.

# Historische Besondere Ergebnisse

[Übersicht Historische Statistik](#)

[Allgemeines zu historischen Statistiken](#)

In den drei Kategorien Höchste Heimsiege, Höchste Auswärtssiege und Torreichste Spiele werden die über den Erfassungszeitraum gefundenen höchsten Resultate angezeigt.

Mit den Register-Tabs können Sie die jeweilige Liste anzeigen.

Zu jeder Paarung der Liste wird die Saison und wenn vorhanden auch das Datum des Spiels angezeigt.

# Spielerliste

Übersicht Historische Statistik

Allgemeines zu historischen Statistiken

Die Spielerliste ist eine komplette alphabetische Auflistung aller Spieler aus dem Bereich der erfassten Ligadateien. Mit dieser Liste sollte es möglich sein, einen bestimmten Spieler, über den Sie Informationen sammeln möchten, sehr schnell ausfindig zu machen

Zu jedem Spielereintrag enthält die Liste in dieser Spaltenfolge Informationen über die gespielten Spielzeiten sowie Anzahl der Einsätze, Tore, Elfmeter (lies "x/y" als x von y verwandelt), Eigentore, roter, gelb-roter und gelber Karten.

Zu jeder Zeile steht ein Link zu weiteren Detailinformationen bezüglich des entsprechenden Spielers zur Verfügung. Von dieser Ansicht gelangen Sie via Mausklicks mit der rechten Maustaste zurück zur Spielerliste.

Diese Detailinformationen führen die persönliche Bilanz des Spielers zunächst saisonweise (mit Angabe des Vereins) nach obigem Schema auf. Zusätzlich wird für jeden Zeitraum, den der Spieler durchgehend bei einem Verein verbracht hat, eine zusammenfassende Tabellenzeile angezeigt.

# Ewige Torschützenliste

[Übersicht Historische Statistik](#)

[Allgemeines zu historischen Statistiken](#)

Die Ewige Torschützenliste ist eine komplette Auflistung aller Spieler aus dem Bereich der erfassten Ligadateien, sortiert nach Anzahl der erzielten Tore.

Die Tabelleneinträge sind identisch mit denen der [Spieler-Liste](#).

# Einsatzliste

Übersicht Historische Statistik

Allgemeines zu historischen Statistiken

Die Einsatzliste ist eine komplette Auflistung aller Spieler aus dem Bereich der erfassten Ligadateien, sortiert nach Anzahl der Einsätze.

Die Tabelleneinträge sind identisch mit denen der Spieler-Liste.

# Elfmeterschützen

1

Übersicht Historische Statistik

Allgemeines zu historischen Statistiken

Die Liste der Elfmeterschützen ist eine komplette Auflistung aller Spieler aus dem Bereich der erfassten Ligadateien, sortiert nach Anzahl der erzielten Elfmeter-Tore.

Die Tabelleneinträge sind identisch mit denen der Spieler-Liste.

# Kartenstatistik

Übersicht Historische Statistik

Allgemeines zu historischen Statistiken

Die ewige Kartenstatistik ist eine komplette Auflistung aller Spieler aus dem Bereich der erfassten Ligadateien, sortiert nach Anzahl der roten (bzw. gelb-roten und gelben) Karten.

Die Tabelleneinträge sind identisch mit denen der Spieler-Liste.

# Ewige Gesamtstatistik

Übersicht Historische Statistik

Allgemeines zu historischen Statistiken

Auf sechs Seiten finden Sie eine Auswahl von unter globalen (für die erfassten Daten) Gesichtspunkten aufbereiteten Statistiken. Damit sollen insbesondere Entwicklungen und Trends sichtbar gemacht werden.

Ist durch eine Benutzerdefinierte Konfiguration die Situation gegeben, dass zu einer Saison (d.h. ein Jahr) mehrere Ligadateien existieren, so werden alle saisonbezogenen Daten über alle Ligadateien einer Saison zusammengefasst!

Mit den Register-Tabs am unteren Fensterrand kann die entsprechende Seite gewählt werden.

## **Tore**

In einem Kurvendiagramm ist die saisonweise Entwicklung des Tordurchschnitts pro Spiel dargestellt und die Tendenz als Regressionsgerade angegeben. Ferner werden einige statistische Werte wie die Gesamt-Torzahl und der Durchschnitt/Spiel über den kompletten Erfassungszeitraum ermittelt und ausgegeben.

## **Eigentore**

Analog den Toren werden die Eigentorzahlen in einem Kurvendiagramm dargestellt. Dabei wird allerdings nicht der Schnitt pro Spiel, sondern der (hochgerechnete) Schnitt von Eigentoren pro 100 Spiele der jeweiligen Saison betrachtet, um greifbarere Werte zu erhalten.

## **Ergebnisverteilung**

Die Entwicklung der Ergebnisverteilung (in Heimsiege, Unentschieden) wird anhand zweier Kurvendiagramme mit Regressionsgerade (Tendenz) saisonweise dargestellt. Betrachtet wird jeweils der Prozentsatz von Heimsiegen bzw. Unentschieden in der Saison, auf ganze Prozentpunkte gerundet.

## **Zuschauerstatistik**

Analog der Torstatistik wird die saisonweise die Entwicklung des Zuschauerschnitts pro Spiel dargestellt. Neben der Gesamt-Zuschauerzahl und dem Durchschnitt/Spiel über den kompletten Erfassungszeitraum, werden auch die absoluten Rekordwerte (positiv wie negativ) mit Angabe der Paarung aufgeführt.

## **Kartenstatistik**

In drei Kurvendiagrammen wird die Entwicklung der Anzahl der gelben, gelbroten und roten Karten saisonweise dargestellt. Dabei wird bei den gelben Karten der Schnitt pro Spiel, bei den Platzverweisen wie bei den Eigentoren der Schnitt über 100 Spiele aufgetragen. Auch hier werden die Gesamtzahlen über den Erfassungszeitraum angegeben. Ferner der Schnitt gelber Karten pro Spiel insgesamt. Bei den Platzverweisen wird die Zahl der Spiele berechnet, die statistisch gesehen zwischen zwei Platzverweisen liegt.

## **Elfmeterstatistik**

In drei Kurvendiagrammen wird die Entwicklung folgender Daten aufgezeichnet:

Die Zahl an verhängten Elfmeter pro 100 Spielen, die Quote der verwandelten Elfmeter (in %) sowie der Anteil von Elfmeter-Toren an allen erzielten Toren.

Die Diagramme werden auch hier durch einige Zahlen ergänzt, die sich auf den ganzen Erfassungszeitraum beziehen.



# Dateikonvertierung mit KONVERT.EXE

KONVERT bietet eine Schnittstelle zwischen den verschiedenen Dateiformaten der Programme Fussballprofi (Version 3.1 !) und Professional League 4.0 für Windows. Mit KONVERT können sowohl Fussballprofi-FDF-Dateien zu Windows-PLD-Files wie auch PLD-Files zu FDF-Dateien umgewandelt werden.

Die Oberfläche von KONVERT bietet Auswahlmöglichkeiten für die Art der Umwandlung sowie Quelle und Ziel der Aktionen. Sie gliedert sich in drei Bereiche (Spalten) : Den Quelldatenbereich (links), den Transferbereich (Mitte) und den Zielbereich (rechts).

Über das Auswahlfeld "Format der Quelldaten" bestimmt man das Format der umzuwandelnden Daten. Das Zielformat ist das entsprechend entgegengesetzte und wird in einem Anzeigefeld der oberen rechten Spalte angezeigt. Das Quellformat kann nur gesetzt werden, wenn noch keine Transferdaten ausgewählt wurden !

Über das Dateiauswahlfeld und die Verzeichnisauswahlfelder der linken Spalte erfolgt die Auswahl der Transferdaten, die im Listenfeld in der Bildschirmmitte (durch Angabe der Dateipfade) dargestellt werden. Im Dateiauswahlfeld können einzelne oder auch mehrere (durch Gedrückthalten der Strg-Taste) Dateien gleichzeitig mit der Maus selektiert werden. Durch Anklicken des Schalters "Selektierte auswählen" werden diese Dateien in das Transferfeld übernommen. Alternativ können auch alle Dateien des aktuellen Ordners mit dem Schalter "Alle auswählen" übernommen werden. Dateien im Transfer-Datenfeld können ebenso selektiert werden und mit dem Schalter "Selektierte entfernen" daraus wieder entfernt werden.

Neben der Auswahl der Transferdaten ist es erforderlich, den Zielbereich anzugeben, in dem die umgewandelten Dateien gespeichert werden sollen. Dazu dienen die Verzeichnisauswahlfelder in der rechten Spalte. Dort öffnet man den gewünschten Zielordner, indem man sich per Doppelklick durch den dargestellten Verzeichnisbaum bewegt. Der Zielordner kann identisch mit dem oder einem der Ordner sein, dem die Quelldaten entstammen, muss dies jedoch nicht (und sollte nach Möglichkeit auch ein eigenständiger Ordner für Daten des anderen Formats sein).

Beim Transfer FDF nach PLD steht zudem ein Markierungsfeld "Interaktive Umwandlung" bereit. Dieses sollte insbesondere beim erstmaligen Konvertieren der Daten auch aktiviert sein. Im interaktiven Modus erscheint beim Umwandeln jeder Datei ein Dialogfeld, in dem die für PLD-Dateien wichtigen Eigenschaften Liganame, Ligakürzel und Saison aufgeführt werden und gegebenenfalls auch verändert werden können (s.u.).

Wurden alle Optionen eingestellt, so kann der eigentliche Konvertierungs-Prozess gestartet werden. Man klickt dazu auf den Schalter "Konvertieren".

Beim Konvertieren werden die ausgewählten und im Transferfeld dargestellten Dateien nacheinander bearbeitet. Im Transferfeld wird der Name einer Datei nach erfolgter Umwandlung durch einen kurzen Kommentar bezüglich des Ergebnisses der Umwandlung ersetzt. Das kann eine Meldung, eine Warnung bzw. eine Fehlermeldung sein.

## Warn- und Fehlermeldungen beim Konvertieren

Meldung "<Quelldatei> -> <Zieldatei>" :

---

Die Umwandlung erfolgte fehlerfrei.

Warnung "<Quelldatei>.FDF -> <Zieldatei>.PLD : Unbekannter Liganame" :

---

Die Umwandlung erfolgte fehlerfrei, es wurde in der Datei jedoch kein Liganame gespeichert. Die Konvertierung sollte im interaktiven Modus wiederholt werden und im dabei erscheinenden Dialogfeld ein Liganame angegeben werden.

Warnung "<Quelldatei>.PLD -> <Zieldatei>.FDF : Mehr als 20 Torschützen" :

---

Die Umwandlung erfolgte, zu mindestens einer Mannschaft gibt es jedoch mehr als 20 Torschützen. FDF-Dateien unterstützen lediglich 20 Spieler pro Kader gegenüber 40 bei PLD-Dateien. Bei der Umwandlung in dieser Richtung filtert KONVERT bei Kadergrößen über 20 die Spieler mit den wenigsten Einträgen als Torschützen bzw. mit den wenigsten Einsätzen heraus. Existieren jedoch mehr als 20 Torschützen, so können von diesen nicht alle übernommen werden und auch Torschützen werden herausgefiltert. Solche PLD-Dateien sind nur mit dieser Einschränkung für die Umwandlung in eine FDF-Datei geeignet.

Fehlermeldung "<Quelldatei> nicht gefunden" :

---

Die Quelldatei konnte unter dem angegebenen Pfad nicht gefunden werden (wurde zwischenzeitlich gelöscht).

Fehlermeldung "<Quelldatei>.PLD : Fehler beim Laden der PLD-Datei :

---

Die PLD-Datei konnte nicht geladen werden. Sie liegt entweder nicht im richtigen Format vor oder ist defekt bzw. unvollständig.

Fehlermeldung "<Quelldatei>.FDF : Fehler beim Laden der FDF-Datei :

---

Analog für FDF-Dateien.

Fehlermeldung "<Quelldatei>.PLD : Fehler ! Ligaformat nicht konvertierbar :

---

Die Liga in der PLD-Datei enthält mehr als 20 Mannschaften oder eine Viererrunde. Beider wird von Fussballprofi nicht unterstützt. Eine Konvertierung ist nicht möglich !

Fehlermeldung "<Quelldatei>.PLD : Fehler beim Speichern der FDF-Datei :

---

Die FDF-Datei konnte nicht gespeichert werden. Das Speichermedium ist voll, schreibgeschützt oder defekt. Diese Fehlermeldung ist begleitet von einer externen Fehlermeldung während des Konvertierungsversuchs.

Fehlermeldung "<Quelldatei>.FDF : Fehler beim Speichern der PLD-Datei :

---

Analog für FDF-Dateien.

Fehlermeldung "<Quelldatei>.FDF : Fehler ! Saison nicht eindeutig :

---

Die Saison-Angabe kann nicht interpretiert und die Datei damit nicht umgewandelt werden. Die

Konvertierung sollte im interaktiven Modus wiederholt werden und im dabei erscheinenden Dialogfeld eine korrekte Saisonbezeichnung angegeben werden.

Fehlermeldung "<Quelldatei>.FDF : Konvertierung unterbunden :

---

Wird ausgelöst, wenn das Dialogfeld im interaktiven Modus per Abbruch beendet wird.

## Interaktiver Modus

Im interaktiven Modus erscheint beim Umwandeln jeder Datei ein Dialogfeld, in dem die für PLD-Dateien wichtigen Eigenschaften Liganame, Ligakürzel und Saison dargestellt werden.

KONVERT liefert Vorgaben, die oftmals bereits ohne Veränderung übernommen werden können. Das ist insbesondere dann der Fall, wenn sich der Name der FDF-Datei nach den bereits für Fussballprofi eingeführten Namenskonventionen richtet.

Das Feld Liganame enthält einen bis zu 40 Zeichen langen Namen der entsprechenden Liga. KONVERT versucht anhand des Ligakürzels aus dem Namen der FDF-Datei eine Vorgabe zu ermitteln. Es ist sehr sinnvoll verschiedenen Dateien einer Liga auch denselben Liganamen zu geben (was Professional League standardmässig automatisch tut).

Das Feld Ligakürzel ist ein Aliasname für die Liga und sollte nur in Ausnahmefällen und wohlüberlegt geändert werden. Über diesen Aliasnamen identifiziert Professional-League verschiedene Dateien einer Liga (für saisonübergreifende Statistiken).

Das Feld Saison enthält einen Saisonbezeichner, eine Jahresangabe. Diese kann entweder das Format xxxx/yy, wobei xxxx eine Jahreszahl und yy die Kurzform der nachfolgenden Jahreszahl ist (z.B. 1997/98), oder eine pure Jahreszahl (z.B. 1998) sein.

Auch hier ist eine richtige Angabe für die Einordnung einer Saison in den Liga-Zusammenhang entscheidend.

Semantisch falsche (1995/97) oder falsch formatierte Eingaben (97/98) werden nicht akzeptiert und beim Anklicken des OK-Schalters mit einer entsprechenden Fehlermeldung bedacht.

Das Schliessen des Dialogs via OK-Schalter ist nur möglich, wenn die Felder korrekte Einträge enthalten. Der Dateiname einer PLD-Datei wird daraus automatisch abgeleitet und ist nicht benutzerdefinierbar ! Wird der Dialog mit dem Abbruch-Schalter geschlossen, erfolgt keine Konvertierung der Datei !

## FDF-Dateiformat

FDF ist eine Abkürzung für **F**ussballprofi-**D**ata-**F**ile und ist die Endung für Ligadateien von Fussballprofi 3.1. Dementsprechend enthält eine FDF-Datei auch nur solche Daten, die dieses Programm unterstützte.

Informationen, die in Professional League 4.0 neu eingeführt wurden, wie Mannschaftsaufstellungen, Gelbe Karten u.v.m., sind hingegen in FDF-Dateien nicht speicherbar.

Mit diesen Einschränkungen ist es dennoch möglich Dateien dieses Formats in das PLD-Format von Professional League umzuwandeln. Das geschieht mit dem Programm KONVERT.EXE.

## Bildung von Dateinamen

Professional League 4.0 vergibt Dateinamen für seine Ligadateien im PLD-Format automatisch. Ein Dateiname ist wie folgt aufgebaut :

<Ligakürzel><Saison>.**PLD**,

wobei Ligakürzel das bis zu vier Zeichen lange Kürzel für die betreffende Liga und Saison ein ebenfalls bis zu vier Zeichen langer Saisonbezeichner ist. Die Datei erhält die Endung PLD.

## PLD-Dateiformat

PLD ist eine Abkürzung für **P**rofessional **L**eague-**D**atei und ist die Endung für Ligadateien dieses Programms.

Eine PLD-Datei enthält alle von Professional League unterstützten Informationen über eine Saison einer Liga. Über den Dateinamen, den es selber vergibt, identifiziert das Programm die durch die Datei bezogene Liga.

Deshalb ist dringend davon abzuraten, den Dateinamen extern zu verändern. Das würde dazu führen, dass die Datei zwar nach wie vor lesbar, nicht jedoch in den Zusammenhang einer Liga einzuordnen ist.

PLD-Dateien werden in (teilweise) komprimierter Form gespeichert. Ein externer Eingriff in den Inhalt der Datei würde unvorhersehbare Ergebnisse beim Versuch diese mit Professional League zu laden hervorrufen !

Dateien dieses Formats können in das FDF-Format von Fussballprofi 3.1 umgewandelt werden. Das geschieht mit dem Programm KONVERT.EXE.

## Aufbau einer Liga

Professional League vereinigt die Verwaltung einer kompletten Liga mit vielen Saisons mit der Verwaltung (und Dateneingabe) für jede einzelne dieser Saisons.

Jede Saison ist für sich eigenständig in einer PLD-Datei abgelegt. Die Schnittstelle zur Liga als Ganzes bildet der Dateiname. Über die darin enthaltenen Informationen über Liga und Saison werden Ligadateien zu einer Liga zusammengefasst.

Alle Ligadateien einer Liga müssen in einem gemeinsamen Verzeichnis abgelegt sein.



**Siehe auch**

Liga-Aufbau

PLD-Dateiformat

Eine Definition ist eine kurze Beschreibung eines Begriffs in einem Textfenster wie diesem.

Eine Ligadatei bezeichnet genauer eigentlich die Saison-Datei einer Liga.

Der Liganame beschreibt die in einer Ligadatei enthaltene Liga-Saison und wird in der Statusleiste von Professional League angezeigt. Zur Identifikation dient indes das Ligakürzel !

Das Ligakürzel ist zumeist eine Kurzform des Liganamens und dient zur Identifizierung einer Liga. Alle Ligadateien verschiedener Saisons, die sich auf die gleiche Liga beziehen, besitzen zwingend ein identisches Kürzel, das Professional League bei der Initialisierung einer Ligadatei automatisch vergibt. Ein Kürzel ist bis zu vier Zeichen lang und Bestandteil des PLD-Dateinamens.

Die Saison beschreibt das zugehörige Jahr einer Liga und kann in zwei unterschiedlichen Formaten vorliegen :

1. Als geteilte Jahreszahl, z.B. 1997/98.
2. Als Jahreszahl, z.B 1998.

Die Saison dient zur Einordnung einer Ligadatei in den Zusammenhang einer Liga und wird in der Statusleiste von Professional-League angezeigt.

Die Saison ist ferner Bestandteil eines PLD-Dateinamens.

Ein Hilfetext ist die Themenseite für ein bestimmtes Hilfethema.

Als Vorgängerdatei/Vorsaison für eine neue Ligadatei wird die jüngste bereits bestehende Datei dieser Liga bezeichnet.



Grafik-Format, in dem ein Pixel-Raster übertragen werden kann. Bitmaps können als Windows-Bitmap-Datei (mit der Endung .BMP) gespeichert werden und mit allen gängigen Grafikprogrammen bearbeitet werden.

Den **Eingabefokus** hat stets ein Element eines Dialogs (Schalter, Eingabefeld, Auswahlfeld). Dieser Status wird beispielsweise durch Umrahmung eines Schaltertextes oder durch Übergabe des Eingabecursors an ein Eingabefeld visualisiert.

Ein Element erhält den Eingabefokus, indem man es mit der **Tab**-Taste selektiert oder direkt mit der Maus angeklickt.

Die **Stadionauslastung** berechnet sich als Zuschauerschnitt / Stadionkapazität. Der Wert kann grösser als 100 % sein.

Die Stadionkapazität geben Sie im Namen-Manager ein. Wurde keine Stadionkapazität eingegeben, zieht das Programm die grösste ermittelte Zuschauerzahl als Vergleichswert für die Berechnung der Auslastung heran.

Eine **Referenz** ist ein Art Platzhalter.

Professional League verwaltet jegliche Art von Namen (Mannschaften, Spieler, Schiedsrichter) in einer zentralen Datenbank. Wird ein Name aus dieser Datenbank in einer Spielstatistik erfasst, so wird er mit einer internen Referenznummer auf die Datenbank gespeichert.

Die Bearbeitung der Namens-Datenbank hat somit globale Auswirkungen auf die Ligadatei: Änderungen erfolgen zentral. Umgekehrt sollte ein Name nie gelöscht werden, wenn er von irgendeiner Stelle aus referenziert ist.

Einen (Hyper-)Link haben Sie soeben angeklickt, um dieses Fenster anzuzeigen. In Professional League sind viele Listen (wie z.B. Tabellen, Torschützenlisten, Ergebnislisten) mit Links für die einzelnen Listenelemente ausgestattet. D.h., sobald Sie eine Zeile der Liste anklicken wird eine zusätzliche Information zum angeklickten Listenelement angezeigt.

“Linkfähige” Listen erkennen Sie daran, dass der Mauszeiger als Hand statt als Pfeil dargestellt wird, wenn Sie ihn über die Liste bewegen.

Um zu der Stelle zurückzugelangen, von der Sie via Link weggesprungen sind, klicken Sie einfach an beliebiger Stelle mit der rechten Maustaste. Das funktioniert sukzessive auch bei Links über mehrere Ebenen.

## **Ergebnisansichten**

[Ergebnisse eines Spieltags](#)

[Gesamtübersicht](#)

[Ergebnisse eines Vereins](#)

[Torreichste Spiele](#)

[Höchste Heimsiege](#)

[Höchste Auswärtssiege](#)

