



Diese **“schnelle & einfache Turnieranleitung”** gibt Ihnen eine Anweisung, wie Sie in kurzer Zeit ein tolles Turnier mit den **wichtigsten Funktionen der ProCup-Software** konfigurieren.

Diese Anleitung beinhaltet **keine “MyTeam“-Funktionen**, sprich Übernachtungen, Abrechnungen und weitere Funktionen für Turniere mit einer hohen Logistik.

## Ablauf:

1. Portaleröffnung
2. Konfiguration der Grundeinstellungen
3. Erstellung der Turnierseite
4. Erstellung der Turnierwebseite
5. Einrichtung des Anmeldevorgangs
6. Registrierung der Mannschaften
7. Planungsphase
8. Aktivitätskalender
9. Validierung des Turniers
10. Mannschaften nach der Auslosung zuweisen
11. Während der Turniertage



## Hinweis!

Zu den meisten Kapiteln gibt es detaillierte Anleitungen! Diese können Sie unter **“Hilfemenü -ProCup”** aufrufen.

# 1. Portaleröffnung

Um ein **neues Portal zu eröffnen**, gehen Sie auf die Startseite der Turnierseite und klicken Sie auf **“Portal eröffnen”**. 1

The screenshot shows the ProCup software interface for a tournament. The main header is '34053: Playoff-Test Turnier'. Below it are several sections:

- Wichtige Informationen von ProCup**: A red banner with a plus icon and a link icon. Below it, a message: 'Jetzt auch in Deutschland verfügbar' dated '2019-08-01 10:59'.
- Funktionalität in ProCup**: A blue banner with a plus icon and a link icon. Below it, a list of updates:
  - \*\*\* Update Schiedsrichter-App \*\*\* (2020-03-03 14:00)
  - Anzeige von Vereinslogos! --- (2020-02-25 13:22)
  - \*\*\* Beach Handball Satz-Scoring \*\*\* (2020-01-10 13:56)
  - ProCup - App --- (2019-12-05 09:21)
- Lizenz für Balticfinance**: An orange banner. Below it, text: 'Balticfinance mit Kundennummer 51260 hat folgende Lizenzen? Jährliche Lizenz der Größe XL bis zu 9999 Mannschaft (gültig bis 2020-12-31)'. Below that, a message: 'Sie haben Zugriff auf das größte Modul.'
- Rechnungs- und Vereinsinformation**: An orange banner. Below it, text: 'Aktualisierung von Clubinformationen, Rechnungsadresse und E-Mail-Adressen'. A red warning message: 'Es sind mehr als 100 Tage vergangen, seit Sie Ihre Rechnung und Vereinsdaten zuletzt aktualisiert haben!'. Below that, 'Datum der letzten Aktualisierung: 2019-12-12'. A button labeled 'Rechnungs- und Vereinsinformation'.
- Grundeinstellungen**: An orange banner. Below it, text: 'Hier müssen Sie die wichtigen Grundeinstellungen und Informationen, wie die Altersklassen, Spielfelder und Sportart eingeben!'. A button labeled 'Grundeinstellungen'.
- Ein neues Portal erstellen**: An orange banner. Below it, text: 'Hier können Sie ein neues Turnier, Liga oder Event erstellen. Des Weiteren geben Sie weitere nützliche Turnier-Informationen an.' A button labeled 'Neues Portal erstellen' is highlighted with a blue box and a circled '1'.

Klicken Sie auf **“Turnier / Cup”**. **2** In dieser Variante können Sie Turniere in jeder Form darstellen. Bei Playoff-Turnieren wird die Gruppenphase ausgelassen und nur Turniere im KO-Format durchgeführt.

Neues Portal erstellen

Wählen Sie die Art des Portals, welches Sie anlegen möchten **2**

- Turnier / Cup
- Veranstaltung - OBS! Keine Spiele, nur Anmeldungen
- Playoff Turnier

Zurück

Füllen Sie alle Felder aus und klicken Sie auf **“Portal erstellen”**. **3**

Design und Einstellungen Schiedsrichter-Management Registrierungsphase Planungsphase Während der Turniertage

Neues Turnier erstellen

**Sie haben gewählt: TURNIER**

Mit einem Klick auf 'Portal erstellen' erzeugen Sie einen Platz auf dem Webserver für Ihren Cup. Die Anmeldung zu Ihrem Cup kann über das Internet erfolgen. Sie können dann die registrierten Mannschaften, Export-Klassen, die Auslosungs- und Spielergebnisse ins Web importieren. Diese Funktionen, werden aus dem Menü zu den entsprechenden Zeiten ausgewählt.

Name des Turniers:

Austragungsort:

Erstes und letztes Datum:  -

E-Mail-Adresse für Anmeldungen, die über das Internet eingehen:

Zusätzliche E-Mail-Adresse:

Art des Sports: **Fußball:**

Indoor-Turnier:

Art des Layouts:  Karussell  Sozial

Ergebniserfassung via Handy:

MyTeam-Registrierungsportal aktivieren:

Aktiviere Team-Leader Login Spielerliste auf der Turniersite:  Spielerliste in der Spielinfo anzeigen:  Spielerliste in Spielinfo editieren:

**Kopieren vom vorherigen Turnier**

Sie haben die Möglichkeit, die Menüoptionen, Farben und Einstellungen von vorherigen Turnieren aus dem Internet zu kopieren. Zusätzlich können Sie unter **Andere Cup-Verwaltung** Altersgruppen auf Wunsch auch nachträglich kopieren, wenn es Zeit für die Planung der Gruppen und Playoffs ist.

Wählen Sie ein Turnier, das Sie kopieren möchten: **-- Wählen --**

Homepage kopieren:  Banner kopieren:

Menü-Optionen kopieren:  Anmeldeformular kopieren:

MyTeam-Einstellungen und -Vorlagen kopieren:

**Anmeldung zum vorherigen Turnier beenden**

Um den Fehler zu vermeiden, dass Vereine sich für das letztjährige Turnier anmelden, können Sie aus der Liste Turnier auswählen, was für die Anmeldung geschlossen werden kann. Zusätzlich wird automatisch ein Link vom alten zum neuen Turnier hinzugefügt.

Wählen Sie das Turnier aus, für das die Anmeldung geschlossen werden soll: **-- Wählen --**

Zurück **3** Portal erstellen

# 2. Konfiguration der Grundeinstellungen

Gehen Sie im Startmenü auf das Menü "Grundeinstellungen". **1** Die "Grundeinstellungen" finden sich auch in "Design und Einstellungen" unter Menüpunkt 10, sowie in "Planungsphase" unter Menüpunkt 17.

The screenshot shows a dashboard with several panels:

- Wichtige Informationen von ProCup:** "Jetzt auch in Deutschland verfügbar" (2019-08-01 10:59)
- Funktionalität in ProCup:** List of updates like "Update Schiedsrichter-App", "Anzeige von Vereinslogos", "Beach Handball Satz-Scoring", and "ProCup - App".
- Lizenz für Balticfinance:** Information about licenses for "Größe XL bis zu 9999 Mannschaft" (valid until 2020-12-31).
- Rechnungs- und Vereinsinformation:** A warning: "Es sind mehr als 100 Tage vergangen, seit Sie Ihre Rechnung und Vereinsdaten zuletzt aktualisiert haben!". Last update: 2019-12-12.
- Grundeinstellungen:** A green box highlights this button with a '1' in a circle. Text: "Hier müssen Sie die wichtigen Grundeinstellungen und Informationen, wie die Altersklassen, Spielfelder und Sportart eingeben!".
- Benutzer und Berechtigungen:** Button to manage users.
- Ein neues Portal erstellen:** Button to create a new tournament, league, or event.
- Neues Portal erstellen:** Button to create a new portal.
- Passwort ändern:** Button to change password.

In den **Grundeinstellungen** können Sie die Art und Anzahl der Spielfelder, sowie die teilnehmenden Altersgruppen, einstellen. **Speichern** Sie ihre Angaben nach der Konfiguration ab und kehren Sie in das Startmenü zurück.

The screenshot shows the "Grundeinstellungen" configuration page with the following sections:

- Design und Einstellungen:** Navigation menu with options: Design und Einstellungen, Schiedsrichter-Management, Registrierungsphase, Planungsphase, Während der Turniertage.
- Grundeinstellungen:**
  - Header: "Korrigieren Sie die folgenden Einstellungen."
  - Bereich auswählen: **Fußball**
  - Name für Feld, Hallenplatz etc:
- Altersgruppe für Turnier:**
  - Text: "bis zu 50 Klassen können eingetragen werden. Klicken Sie auf das Pluszeichen, wenn Sie weitere Klassen benötigen. Die Klassen sind einzigartig für das Ereignis. Um Klassen aus vergangenen Ereignissen abzurufen, wählen Sie aus der Liste aus und klicken Sie auf Nur ABRUFEN neue Klassen werden abgerufen."
  - Buttons:
  - Table of age groups:

Altersgruppe, z.B. Jungen geb.	Langer/Vollständiger Name	Sortierreihenfolge 1=erste, 99=letzte	Kategorie
<input type="text" value=""/> <input type="button" value="Ändern"/>	männliche B-Jugend	1	Junge
<input type="text" value=""/> <input type="button" value="Ändern"/>	weibliche B-Jugend	2	Mädchen
<input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>	-- nicht benutzt --
<input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>	-- nicht benutzt --
- Spielfelder:**
  - Text: "bis zu 100 Spielfelder können eingetragen werden. Klicken Sie auf das Pluszeichen, wenn Sie mehr Spielfelder benötigen"
  - Table of venues:

Aktiv	Reihenfolge der Sorte	ID für Spielfeld	Kurzname des Spielfeld	LANGER/Vollständiger Name des Spielfeld	Physikalische Größe
<input checked="" type="checkbox"/>	1	1	<input type="text" value=""/>	ProCup-Arena	Ganzes Spielfeld
<input checked="" type="checkbox"/>	2	2	<input type="text" value=""/>	Blitzturnier-Stadion	Ganzes Spielfeld
<input checked="" type="checkbox"/>	3	3	<input type="text" value=""/>	Feld 3	Ganzes Spielfeld
<input checked="" type="checkbox"/>	4	4	<input type="text" value=""/>	Feld 4	Ganzes Spielfeld

# 3. Erstellung der Turnierseite

Unter **“Design und Einstellungen”** **1** finden Sie den **Menüpunkt 1: “Turniereinstellungen und -sprachen”** **2**  
Eine detaillierte Anleitung zu diesem Thema finden Sie unter **“Hilfemenü -ProCup”**.

The screenshot shows a navigation bar with the following items: Design und Einstellungen (highlighted with a blue box and '1'), Schiedsrichter-Management, Registrierungsphase, Planungsphase, and Während der Turniertage. Below the navigation bar, the page title is '34053: Playoff-Test Turnier'. A grid of six orange-bordered boxes contains the following categories:

- 1: Turniereinstellungen und -sprache** (highlighted with a blue box and '2'): Wählen Sie die Funktionen aus, die für Ihr Turnier oder Event aktiviert oder deaktiviert werden sollen. Openen/Schließen der Anmeldevorgänge (Teams, Schiedsrichter etc.)  
Zusätzlich können Sie bis zu 8 Sprachen aktivieren.
- 3: Gestaltung der Turnier-Homepage**: Wählen Sie das Layout, Farben, Infotext, Bilder und andere gestalterische Einstellungen aus. Entscheiden Sie, ob Sie eine integrierte Website und / oder eine Verbindung zu Social Media nutzen wollen. Zusätzlich können Begrüßungstexte für verschiedene Sprachen verfasst werden.  
Sie können zwischen verschiedenen Typen von Layout-Designs wählen: Aktuell verwenden Sie das folgende Design: Social  
Gestaltung der Homepage
- 4: Gestaltung der Anmeldeformulare und -bedingungen**: Das Anmeldeformular kann auf Ihre Bedürfnisse zugeschnitten werden. z.B. Gruppen, Pflichtinformationen sowie Infotext und E-Mail-Text für verschiedene Sprachen.  
Eine Verbindung zu den Zahlungsoptionen ist verfügbar.  
Erstelle/Gestalte Anmeldeformular
- 5: Menü und Ihre Dokumente**: Hier haben Sie die Möglichkeit wichtige Dokumente z.B.
- 6: Sponsoren-Logos hochladen**: Sollen Ihre Sponsoren oder Partner auf der Turnier-
- 6b: Sponsorenlogos mit Altersklassen verknüpfen**

Sie können hier Einstellungen zur **Sportart, dem Veranstaltungsdatum, Anzeigen von Flaggen & Vereinslogos** u.v.m. vornehmen. **Speichern** **3** Sie ihre Einstellungen ab.

The screenshot shows the 'Turniereinstellungen und -sprache' configuration page. The navigation bar includes: Design und Einstellungen, Schiedsrichter-Management, Registrierungsphase, Planungsphase, Während der Turniertage, MyTeam, and help icons. The page title is 'Turniereinstellungen und -sprache'. The form contains the following fields and options:

- Verein: Balticfinance
- Veranstaltungsname: Playoff-Test Turnier
- Austragungsort: Harrislee
- Datum des Events: 01.01.2021 - 01.01.2021
- Veranstaltungstermin(e) auf der Website anzeigen:
- Testveranstaltung:
- iPhone/Android App verwenden:  Wenn nicht angekreuzt, kann stattdessen unsere HTML-App verwendet werden.
- Aktiviere Team-Leader Login Spielerliste auf der Turnierseite:
- Spielerliste in der Spielfinfo anzeigen:  Beispiel - Spielerliste in Spielfinfo editieren:
- Art des Sports, z.B. Fußball, Handball: Dart
- Veranstaltungsstatus:  passiv  Mannschaftsanmeldung  Angemeldete Teams anzeigen  Spielpaarungen veröffentlicht  Turnier läuft  Turnier beendet
- Name für Feld, Hallenplatz etc.: [empty field]
- Sprache auswählen:  Deutsch
- Hauptsprache:  Deutsch
- 'Neueste Nachrichten' ansehen:  Alle  3 neuesten  10 neuesten  15 neuesten
- Feature-Menü:  Langen Klassennamen anzeigen  Spiel pro Feld ansehen  Anzeige des Zahlungsstatus als grüne/rote Bälle durch die 'Angemeldete Mannschaft'.  Spielstatistiken und Vereinsstatistiken einsehen  'Angemeldete Mannschaften nach Länder' anzeigen  'Schiedsrichterplan' anzeigen
- Anzeige der Vereinsstatistiken:  Bestes Mannschaft-Gesamt  Bester Mannschaft-Durchschnitt  Bestes Verein-Gesamt  Bester Verein-Durchschnitt
- Ländercode als Flagge:  Alle Ländercodes als Flaggen anzeigen
- Anzeigen von Vereinslogos:
- Login wird geschlossen:
- Registrierung schließen:
- Login MyTeam schließen:

At the bottom, there are 'Zurück' and 'Speichern' buttons. The 'Speichern' button is highlighted with a blue box and '3'.

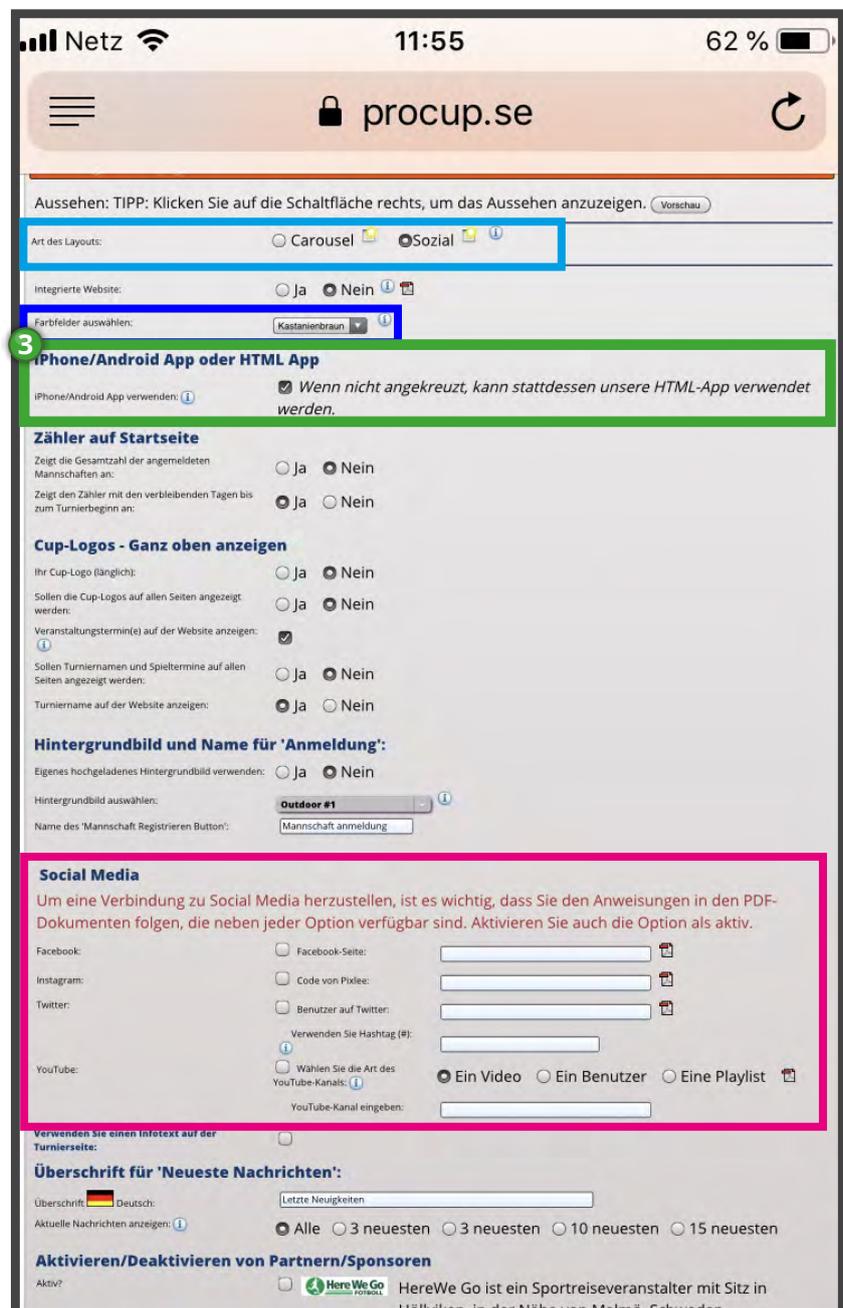
# 4. Erstellen der Turnierwebseite

Unter **Design und Einstellungen** **1** finden Sie den **Menüpunkt 3 "Gestaltung Homepage, Thema und Farbe"**. **2**  
Eine detaillierte Anleitung zum Thema finden Sie unter **"Hilfemenü -ProCup"**.



Hier können Sie entscheiden, ob Sie eine **HTML-App** oder eine **iPhone/Android App** haben wollen. **3**

Zudem können Sie in diesem Menüpunkt u.a zwischen den beiden Designs **"Carousel"** und **"Social"** entscheiden, sowie die **Farbwahl** vornehmen und ihre **Social Media Kanäle integrieren**.



# Einrichten der iPhone/Android App

Wenn Sie sich für diese Variante entschieden haben, können Sie unter **“Design und Einstellungen”** unter **Menüpunkt 7 “Einstellungen für die ProCup-App”** die Konfiguration der App vornehmen.

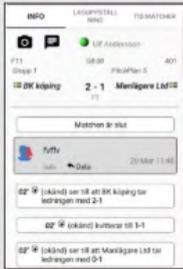
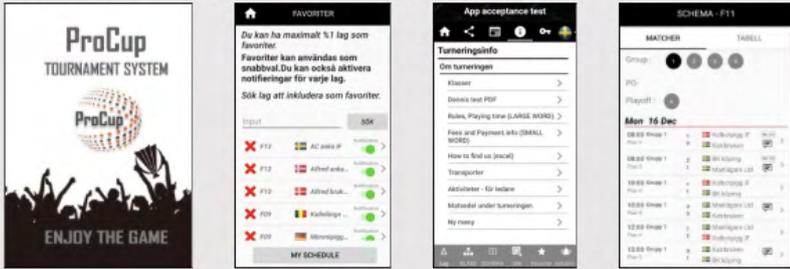
Eine detaillierte Anleitung zu den beiden App-Varianten finden Sie unter **“Hilfemenü -ProCup”**.

**Einstellungen für iPhone/Android App**

Mit der ProCup App können Sie die Qualität Ihres Turniers steigern. Mit Hilfe Ihres Handys oder Tablets können Besucher die Ergebnisse verfolgen, Nachrichten einsehen, Sponsoren besuchen etc. Die ProCup App kann ab der REGISTRIERUNGSPHASE verwendet werden. Es ist großartig für Mannschaftsführer, ihre Teams und Spieler über die App zu registrieren.

Die App ist mit Facebook verbunden und ermöglicht es Besuchern, die Spiele ihres Teams zu kommentieren und Fotos zu teilen.

Sie als Cup-Veranstalter können während des Turniers auch ganz einfach Bilder hochladen. Diese Bilder werden unter der Bildgalerie auf der Homepage angezeigt



Die App kann im AppStore (iPhone) oder Google Play (Android) heruntergeladen werden. Suchen Sie dort nach ProCup Tournament.



**TIPPS! Klicken Sie auf die PDF-Datei: rechts, ausdrucken und im Sportverein darstellen.**

**Soziale Interaktion**

Schnell-Login für Cup-Personal:   Login-Code:

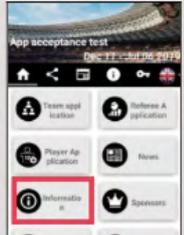
Den Besuchern erlauben, Bilder unter dem Menü News zu veröffentlichen:

Farbschema ausgewählt im Menü 3: Startseite gestalten

Turnier Logo, Referenzgröße: 800 X 384 Pixel:

**Aktivierte Menüpunkte.**

Turnierinformationen anzeigen:  Die Informationen sind gestaltet unter 5: Menüs und eigene Dokumente



# HTML-App

Wenn Sie sich für die **Web-App** entschieden haben, können Sie in **“Design und Einstellungen”** unter dem **Menüpunkt 7 “Einstellungen für die ProCup-App”** die Konfiguration der HTML-App vornehmen. Eine detaillierte Anleitung zum Thema finden Sie unter **“Hilfemenü -ProCup”**.

Administration der ProCup App

**Mit der ProCup App können Sie die Qualität Ihres Turniers steigern. Mit Hilfe Ihres Handys oder Tablets können Besucher die Ergebnisse verfolgen, Nachrichten einsehen, Sponsoren besuchen etc.**

**Die ProCup App kann ab der REGISTRIERUNGSPHASE verwendet werden. Es ist großartig für Mannschaftsführer, ihre Teams und Spieler über die App zu registrieren.**

**Die App ist mit Facebook verbunden und ermöglicht es Besuchern, die Spiele ihres Teams zu kommentieren und Fotos zu teilen.**

**Sie als Cup-Veranstalter können während des Turniers auch ganz einfach Bilder hochladen. Diese Bilder werden unter der Bildergalerie auf der Homepage angezeigt**

**Um die Bilder in Originalgröße zu sehen - klicken Sie auf das Bild.**



**HINWEIS! Wenn Sie eine App mit sozialer Präsenz möchten, dann ist es wichtig, dass Sie als Cup-Veranstalter, diese Informationen an Ihre Besucher weitergeben. Zum Beispiel durch Beschreiben auf der Homepage oder in den Nachrichten. Je früher desto besser.**

**Nyfiken på hur appen fungerar? Klicka på Die App ist mit Facebook verbunden und ermöglicht es Besuchern, die Spiele ihres Teams zu kommentieren und Fotos zu teilen.**

Veröffentlichen Sie die App auf der Cup-Website:

Schnell-Login für Cup-Personal:  Login-Code:

Erlauben Sie Ihren Besuchern, Fotos auf der Cup-Seite zu präsentieren:

**Farbschema auswählen.**

Farbschema für Überschriften und Buttons: **Red** **Überschrift oder Button**

Farbschema für Steuertasten: **Red** **MENÜHINTERGRUND**

**Titel und Ihr Cup-Logo**

Titel:

Cup-Logo (max 800 x 150 Pixel):

**Sponsor-Logo und Link.**

Link zur Webseite des Sponsors (1):  **normale Frequenz**

Link zur Webseite des Sponsors (2):  **normale Frequenz**

Link zur Webseite des Sponsors (3):  **normale Frequenz**

Link zur Webseite des Sponsors (4):  **normale Frequenz**

Link zur Webseite des Sponsors (5):  **normale Frequenz**

**Feste Menüpunkte.**

News:  Aktiv:

Typ wählen:  Link  Eingebetteter Link  Hochgeladen

Finden Sie uns (Karte):

Typ wählen:  Link  Eingebetteter Link  Hochgeladen

# 5. Einrichtung des Anmeldevorgangs

In "Design und Einstellungen" **1** gehen Sie auf Menüpunkt 4 - „Gestaltung der Anmeldeformulare und -bedingungen“. **2**

Eine detaillierte Anleitung zum Thema "Anmeldevorgang" finden Sie unter "Hilfemenü -ProCup".

34053: Playoff-Test Turnier

**1: Turniereinstellungen und -sprache**  
Wählen Sie die Funktionen aus, die für Ihr Turnier oder Event aktiviert oder deaktiviert werden sollen. Öffnen/Schließen der Anmeldevorgänge (Teams, Schiedsrichter etc.)  
Zusätzlich können Sie bis zu 8 Sprachen aktivieren.  
Turniereinstellungen und -sprache

**3: Gestaltung der Turnier-Homepage**  
Wählen Sie das Layout, Farben, Infotext, Bilder und andere gestalterische Einstellungen aus. Entscheiden Sie, ob Sie eine integrierte Website und / oder eine Verbindung zu Social Media nutzen wollen. Zusätzlich können Begrüßungstexte für verschiedene Sprachen verfasst werden.  
Sie können zwischen verschiedenen Typen von Layout-Designs wählen: Aktuell verwenden Sie das folgende Design: Social  
Gestaltung der Homepage

**4: Gestaltung der Anmeldeformulare und -bedingungen**  
Das Anmeldeformular kann auf Ihre Bedürfnisse zugeschnitten werden. z.B. Gruppen, Pflichtinformationen sowie Infotext und E-Mail-Text für verschiedene Sprachen.  
Eine Verbindung zu den Zahlungsoptionen ist verfügbar.  
Erstelle/Gestalte Anmeldeformular

**5: Menü und Ihre Dokumente**  
Hier haben Sie die Möglichkeit wichtige Dokumente z.B. Turnierinformationen, Regeln, Vorschriften, Speisekarten, Sponsoren o.Ä. zu platzieren. Sie können auch Verlinkungen zu anderen Websites einbauen.

**6: Sponsoren-Logos hochladen**  
Sollen Ihre Sponsoren oder Partner auf der Turnier-Homepage sichtbar sein?  
Bis zu 10 Logos können hochgeladen werden.

**6b: Sponsorenlogos mit Altersklassen verknüpfen**  
Beachten Sie, dass Ihre Hauptsponsorenlogos unter dem Menüpunkt 3: Gestaltung Startseite hochgeladen werden können.

Sie müssen sich nun entscheiden, ob Sie die MyTeam-Funktionen nutzen möchten oder nicht.

**! Dieser Schritt ist nicht rückgängig zu machen!**

MyTeam-Funktionen sind zum Beispiel Übernachtungen und Abrechnungen. In dieser Anleitung wird der Punkt bei "Nur Registrieren" gesetzt **3** und ein Turnier ohne MyTeam-Funktionen durchgeführt.

Eine Anleitung über sämtliche MyTeam-Funktionen finden Sie unter "Hilfemenü -ProCup"

Erstelle/Gestalte Anmeldeformular

**Wählen Sie die Art der Registrierung:**  
Wählen Sie zunächst das für Sie am besten geeignete Bewerbungsformular.

MyTeam - Leiter Login und Gästekarte  
Mit dieser Option können Sie auch <b>Gästekarten</b> gestalten und Mannschaftenverantwortlichen erlauben, sich bei <b>MyTeam</b> anzumelden. In MyTeam kann der Mannschaftenleiter weitere Teams hinzufügen, Mahlzeiten und andere Gästekartenoptionen eintragen, die Spielerliste und eventuelle Allergien eintragen.  
**Bitte beachten Sie, dass MyTeam in der PER EVENT-LIZENZ nicht erlaubt ist.**

Nur Registrierung  
Wenn Sie kein Gästekartenmanagement und keine Anmeldung zum Mannschaftenführer benötigen, ist diese Option wahrscheinlich die beste für Sie.  
Sie können später jederzeit auf das MyTeam-Antragsformular upgraden.

Zurück    Registrierungsformular auswählen

Im Anmeldebereich geben Sie an, welche Angaben die potenziellen Turnierteilnehmer angeben müssen, wie beispielsweise Kontaktdaten oder in welchen Trikotfarben diese spielen wollen.

# 6. Registrierung der Teams

Es gibt verschiedene Varianten:

**6.1** Sie können alle Mannschaften selber manuell eintragen. Dafür gehen Sie in **“Registrierungsphase”** auf **Menüpunkt 1 “Angemeldete Mannschaften für das Turnier anzeigen/registrieren”**. Eine detaillierte Anmeldung zum Thema finden Sie unter **“Hilfemenü -ProCup”**.

The screenshot shows the 'Registrierungsphase' (Registration Phase) of a tournament management system. The top navigation bar includes 'Design und Einstellungen', 'Schiedsrichter-Management', 'Registrierungsphase', 'Planungsphase', 'Während der Turniertage', and 'MyTeam'. The main content area is divided into three panels:

- Angemeldete Teams einsehen/registrieren:** Displays 1 active registration for 'Playoff-Test Turnier'. It includes a search bar, a 'Neuen Antrag registrieren' button, and a table of registered teams.
- Bewerbungen veröffentlichen:** Shows 0 publications. It has checkboxes for 'Selbst Mannschaften veröffentlichen, die noch keine Gebühren bezahlt haben', 'Auch Mannschaften veröffentlichen, die auf der Warteliste sind', and 'Test-Turnier:'. A 'Veröffentlichen' button is at the bottom.
- Export nach Excel:** A button to export the data to an Excel file. A note states: 'Die Excel-Liste enthält die Einträge, die Sie gerade auf dem Bildschirm sehen.' Below are checkboxes for 'Kompakte Liste' and 'Vollständige Liste'.

The table below shows the registered team:

Altersgruppe	Verein	Mannschaftsname	Trikotfarbe	Ref.-Nr.	Mannschaftstrainer	Tel	Land	Anmeldezeit	Bezahlt	Überna	Reserve passiv?	Veröff
Aktiv	SC Weiche Flensburg 08	<a href="#">SC Weiche Flensburg 08</a> [0]		90001				05.05.2020				

Buttons at the bottom: 'Zurück' and 'Neuen Antrag registrieren'.

**6.2** Wenn sich die Mannschaften über den **Anmeldevorgang der Turnierwebseite** anmelden, haben Sie dort eine komplette Übersicht über alle angemeldeten Mannschaften. Sie können eine **Reserveliste** und eine **Bereitschaftsliste** einrichten und entscheiden welche Anmeldungen akzeptiert werden.

# 7. Planungsphase

Unter **Planungsphase** ① öffnen Sie den **Menüpunkt 2 "Gruppeneinstellungen und Zeitberechnung"**. ②

The screenshot shows the 'Planungsphase' menu highlighted in green. Below it, four sub-sections are visible, each with a numbered callout:

- 2: Gruppeneinstellungen und Zeitberechnung**: Sie können Bedingungen für Gruppenspiele und Playoffs definieren. Im Zeitplan können Sie Spielfelder, Start- und Endzeiten usw. auswählen. Die Zeitberechnung erstellt einen vollständigen Zeitplan, der dann im Aktivitätskalender ausgedruckt oder verfeinert werden kann. **Spielplan erstellen**
- 3: Aktivitätskalender**: Der Kalender zeigt alle Spiel- und Startzeiten in grafischer Form an. Sie können die Spiele ganz einfach im Kalender anpassen. Zum Beispiel: Verschieben Sie das Spiel auf eine andere Zeit oder ein anderes Spielfeld. Sie können den Kalender über 9. Zentraldruck (Admin) ausdrucken - oder hier: **KLUCK**. **Aktivitätskalender**
- 4: Link zum Turnier von Ihrer Webseite aus**: Haben Sie eine eigene Homepage für den Cup oder Verein? Möchten Sie auf das Anmeldeformular von ProCup verlinken? Möchten Sie auf ProCup mit Englisch als Standardsprache verlinken? Unter diesem Menüpunkt finden Sie Link-Alternativen zu allen Kombinationen. **Link zum Turnier von Ihrer Webseite aus**
- 5: Vollständige Validierung**: Dies läuft Schritt für Schritt ab und beinhaltet:
  - \* Kontrolle der eindeutigen Spielnummer.
  - \* Kontrolle der Spielfeldzuordnung.
  - \* Kontrolle von Spiel und Schiedsrichter.Es ist **äußerst wichtig**, dass diese Kontrolle ausgeführt wird, nachdem Sie Änderungen vorgenommen haben. **Validierung**

Klicken Sie auf **"Neue Altersklasse"**, ③ um einen neuen Turnierbaum zu erstellen und zu gestalten.

The screenshot shows the 'Gruppeneinstellungen und Zeitberechnung' page. It includes a dropdown menu for 'Einstellungen aus dem vorherigen Turnier kopieren:' and a button 'Klassen zum Kopieren auswählen'. Below this, there are instructions and options for selecting age classes:

- Wählen Sie Altersklassen aus der Liste unten. Sie haben folgende Möglichkeiten zur Auswahl:
- \* ZEITBERECHNUNG - Markieren Sie alle zu berechnenden Altersklassen. Maximal 12 Altersklassen hintereinander.
- \* ALTERSKLASSE ENTFERNEN - Zu entfernende Altersklasse markieren. Dies ist eine dauerhafte Entfernung! Alle Mannschaften, die für diese Altersklasse eingesetzt wurden, werden aus der Auslosung wiederhergestellt.
- \* ALTERSKLASSE ÄNDERN - Zu ändernde Altersklasse markieren. Gruppeneinstellungen und Playoff-Bedingungen können geändert werden.
- \* NEUE ALTERSKLASSE - Erstellen Sie Gruppenspiel- und Playoff-Bedingungen für eine neue Altersklasse.

At the bottom, there are buttons for 'Wählen Klasse', 'Status', 'Offen', and 'Info'. A green box highlights the 'Neue Altersklasse' button with callout ③.

Rechts oben finde Sie ein "Youtube"-Symbol, welches einen Link zu einem **englisch-sprachigen Einführungsvideo** enthält. Das blaue Icon gibt Ihnen eine **kurze Einleitung** zu den Funktionen auf der Seite.

- ④ Wählen Sie die Altersklasse aus, für welche Sie den Turnierbaum planen möchten.
- ⑤ Stellen Sie ein, nach welchen Werten die Tabellen berechnet werden sollen.
- ⑥ Stellen Sie ein, wie bei einem direkten Vergleich gehandelt wird.
- ⑦ Geben Sie an, mit wie vielen Gruppen und mit...
- ⑧ ...wie vielen Mannschaften pro Gruppe das Turnier stattfinden soll.

Wenn Sie alles eingestellt haben, klicken Sie auf den Button **"Speichern"** ⑨

Design und Einstellungen Schiedsrichter-Management Registrierungsphase Planungsphase Während der Turniertage

Gruppen, Einstellungen und Bedingungen

4 Altersklasse: -- Altersstufe auswählen -- Fähigkeitensangepasste Altersklasse:  Spielen ohne  
Tabelle/Punkte:  Ballgröße:

Normale Zeit S/U/N Nach Nachspielzeit/Elfmeterschießen Tabelle-/Punkteberechnung Treffen zwischen Teams

Tabelle-/Punkteberechnung für Fußball: 3 / 1 / 0 5 Punkte, Differenz, erzielte Tore 6 Schwedischer Standard

### GRUPPEN

**Rückspiel?** Klicke auf den Gruppennamen auf der nächsten Seite im graphischen Editor und hake das 'Rückspiel' an.

Startwert für Gruppe:  8 Standardmäßige Anzahl der Mannschaften in der Gruppe: 4 7 Anzahl der Gruppen: 4 Elite-Gruppen aktivieren:

Gruppenname	Anz. Mannschaft in Gruppe	Info	Verteilung Playoffs
Gruppe 1	4	6 Spiele	<input type="checkbox"/>
Gruppe 2	4	6 Spiele	<input type="checkbox"/>
Gruppe 3	4	6 Spiele	<input type="checkbox"/>
Gruppe 4	4	6 Spiele	<input type="checkbox"/>

Torschütze kann pro gespielte Partie mit den Kriterien Mannschaft, Anzahl der Spieler und Anzahl der Tore angegeben werden. Tabelle für den besten Torschützen pro Altersgruppe kann als Bericht präsentiert werden.

### TORSCHÜTZEN

Torschützen-Funktion aktivieren:  Anzahl der Gruppen der Torschützen pro Altersklasse, die den Zuschauern angezeigt werden:

### FAIRPLAY

Die Fairplay-Funktion ist ein Wertungssystem einer Mannschaft, das vom Schiedsrichter nach einem gespielten Spiel vergeben wird. Die Berechnung der Gesamtpunktzahl ist die Summe der Ergebnisse / Anz. der gespielten Spiele. Punktzahl 1 ist die schlechteste Wertung.

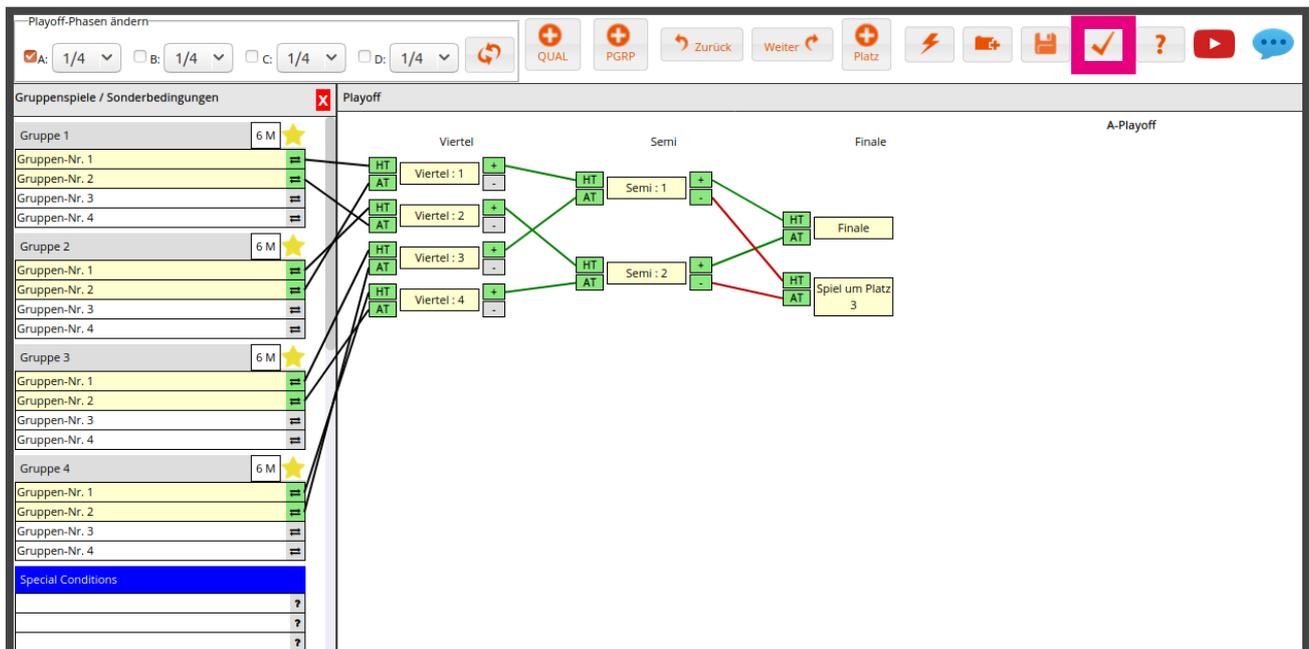
Fairplay-Funktion aktivieren:  Best-Note/Punktzahl:  Anzahl der gezeigten Mannschaften pro Altersklasse für Zuschauer:

Zurück Speichern und zurück 9 Speichern, mit der grafischen Darstellung der Bedingungen fortfahren

## Grafische Gestaltung:

In diesem Tool, können Sie Ihrer Kreativität freien Lauf lassen, denn jede **Turniergestaltungsvariante ist darstellbar**. Sie können Turniere mit **Gruppenphase, KO-Phase, Qualifikationsspielen, Platzierungsspielen, B- und C-Pokal** anlegen. Darüber hinaus bietet die Software Ihnen den Service der **"Validierung"**. Falls Ihr angelegter Turnierbaum fehlerhaft sein sollte, zeigt ProCup Ihnen die Fehler an, damit Sie diese beheben können.

Eine detaillierte Anleitungen zum Thema finden Sie unter **"Hilfemenü -ProCup"**.



# Zeitberechnung:

In diesem Schritt geben Sie der Software **alle Daten, damit diese den Spielplan entwerfen kann**. Sie geben an, welche Spielfelder für welche Spielrunden genutzt werden sollen. Weitere Informationen ergeben die Vorgabe eines Zeitplans, in welchem Spiele stattfinden können.

**Gesamt 32 Spiele, wovon 24 Gruppenspiele in 4 Gruppen, 8 Playoff-Spiele.**  
 Einstellungen von anderer Altersklasse kopieren:  Altersstufe auswählen  Spielfelder kopieren  Runde kopieren  Alle kopieren

Spielfeld	Gruppe [24]	Viertel [4]	Semi [2]	3. [1]	Endspiel [1]
[1] ProCup-Arena	X	X	X	X	X
[2] Blitzturnier-Stadion	X	X	X	X	X
[3] Feld 3	X	X	X	X	X
[4] Feld 4	X	X	X	X	X

Spielform für Altersklasse: **Ganzes Spielfeld**  
 Gruppenspiel: 1 X 10 min. Pause inkl. Halbzeit: 4 min.  
 Playoff: 1 X 10 min. Pause inkl. Halbzeit: 14 min.  
 Playoff B,C,D: 1 X 10 min.  
 Niedrigste Zeit zwischen Gruppenspielen: 24 min.  
 Niedrigste Zeit zwischen Playoff-Spielen: 24 min.  
 Rundung der Startzeit:  Keine Rundung  5 Min  10 Min  15 Min  30 Min  
 Extra Pause nach Finale: 0 min.  
 Reihenfolge in Gruppe:  Gruppen werden individuell gespielt  Gruppen werden abwechselnd gespielt  
 Anzahl der Gruppen, die nach Runden gespielt werden: 4  
 Anz. Spiele in Folge pro Gruppe: 2  
 Playoff priorisieren:   
 Max. Anz. Minuten berechnete Spiele können verschoben werden: 0 min.

**Zeitberechnung/Zeitplan ist OK!**

Runde startet	Runde endet	Datum	Startzeit	Endzeit	Anz. Spiele	Gesperrt?	Nicht verwendet	Endzeit berechnen	Anzahl der Spiele
Gruppe 1	Gruppe 4	01.01.2021	08:00	10:30	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	09:48	24
Viertel	Viertel	01.01.2021	10:30	11:00	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	10:40	4
Semi	Semi	01.01.2021	11:00	11:30	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11:28	2
3.	3.	01.01.2021	12:00	12:30	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	12:16	1
Endspiel	Endspiel	01.01.2021	12:00	12:30	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	12:16	1
(nicht ausgew.)	(nicht ausgew.)								
(nicht ausgew.)	(nicht ausgew.)								
(nicht ausgew.)	(nicht ausgew.)								
(nicht ausgew.)	(nicht ausgew.)								
(nicht ausgew.)	(nicht ausgew.)								

Der vorläufige Spielplan ist erstellt. Klicken Sie auf **“Akzeptieren”**. 10

Design und Einstellungen | Schiedsrichter-Management | Registrierungsphase | **Planungsphase** | Während der Turniertage

Gesamt mB

Spiel-N Klasse	Gruppe/Playoff	Datum	Start Spielfeld	Heimmannschaft	Gastmannschaft
1	mB Gruppe 1	2021-01-01	08:00 1 HE	Team 1-1	Team 1-2
2	mB Gruppe 1	2021-01-01	08:00 2 HE	Team 1-3	Team 1-4
3	mB Gruppe 2	2021-01-01	08:00 3 HE	Team 2-1	Team 2-2
4	mB Gruppe 2	2021-01-01	08:00 4 HE	Team 2-3	Team 2-4
5	mB Gruppe 3	2021-01-01	08:14 1 HE	Team 3-1	Team 3-2
6	mB Gruppe 3	2021-01-01	08:14 2 HE	Team 3-3	Team 3-4
7	mB Gruppe 4	2021-01-01	08:14 3 HE	Team 4-1	Team 4-2
8	mB Gruppe 4	2021-01-01	08:14 4 HE	Team 4-3	Team 4-4
9	mB Gruppe 1	2021-01-01	08:42 1 HE	Team 1-1	Team 1-3
10	mB Gruppe 1	2021-01-01	08:42 2 HE	Team 1-4	Team 1-2
11	mB Gruppe 2	2021-01-01	08:42 3 HE	Team 2-1	Team 2-3
12	mB Gruppe 2	2021-01-01	08:42 4 HE	Team 2-4	Team 2-2
13	mB Gruppe 3	2021-01-01	08:56 1 HE	Team 3-1	Team 3-3
14	mB Gruppe 3	2021-01-01	08:56 2 HE	Team 3-4	Team 3-2
15	mB Gruppe 4	2021-01-01	08:56 3 HE	Team 4-1	Team 4-3
16	mB Gruppe 4	2021-01-01	08:56 4 HE	Team 4-4	Team 4-2
17	mB Gruppe 1	2021-01-01	09:24 1 HE	Team 1-4	Team 1-1
18	mB Gruppe 1	2021-01-01	09:24 2 HE	Team 1-2	Team 1-3
19	mB Gruppe 2	2021-01-01	09:24 3 HE	Team 2-4	Team 2-1
20	mB Gruppe 2	2021-01-01	09:24 4 HE	Team 2-2	Team 2-3
21	mB Gruppe 3	2021-01-01	09:38 1 HE	Team 3-4	Team 3-1
22	mB Gruppe 3	2021-01-01	09:38 2 HE	Team 3-2	Team 3-3
23	mB Gruppe 4	2021-01-01	09:38 3 HE	Team 4-4	Team 4-1
24	mB Gruppe 4	2021-01-01	09:38 4 HE	Team 4-2	Team 4-3
25	mB A-A-Viertelfinale:01	2021-01-01	10:30 1 HE	Nr.1 aus Gruppe 1	Nr.2 aus Gruppe 2
26	mB A-A-Viertelfinale:02	2021-01-01	10:30 2 HE	Nr.1 aus Gruppe 2	Nr.2 aus Gruppe 1
27	mB A-A-Viertelfinale:03	2021-01-01	10:30 3 HE	Nr.1 aus Gruppe 3	Nr.2 aus Gruppe 4
28	mB A-A-Viertelfinale:04	2021-01-01	10:30 4 HE	Nr.1 aus Gruppe 4	Nr.2 aus Gruppe 3
29	mB A-A-Halbfinale:01	2021-01-01	11:18 1 HE	Gew.Viertel : 1	Gew.Viertel : 2
30	mB A-A-Halbfinale:02	2021-01-01	11:18 2 HE	Gew.Viertel : 3	Gew.Viertel : 4
31	mB A-A-3. Preis	2021-01-01	12:06 1 HE	Verl.Semi : 1	Verl.Semi : 2
32	mB A-A-Endspiel	2021-01-01	12:06 2 HE	Gew.Semi : 1	Gew.Semi : 2

Alle Spiele sind zeitlich berechnet  
 Die berechnete Zeit wird links angezeigt. Es gibt einen Gesamt-Tab und einen Tab für jede Altersklasse.  
 Sie können zum Zeitberechnungsformular zurückkehren, indem Sie auf das Icon in der rechten oberen Ecke klicken.  
 Klicken Sie auf **AKZEPTIEREN**-Button unten, um fortzufahren.

**10**

# 8. Aktivitätskalender

Im **Aktivitätskalender** können Sie manuell den Spielplan per „**Drag and Drop**“ **1** nach Ihren Vorstellungen verändern.

Eine detaillierte Anleitung finden Sie unter **“Hilfemenü -ProCup”**.

The screenshot shows the ProCup activity calendar interface. At the top, there is a date selector set to 2021-01-01. Below it are buttons for 'Abbrechen' and 'Drucken', and navigation arrows for '<< Vorheriger Tag' and 'Nächster Tag >>'. The main area is divided into four columns representing different groups (1, 2, 3, 4). Each column shows a grid of matches with their respective times and details. A blue box highlights a match in the 11:00 slot of Group 2, with a circular arrow icon indicating a drag-and-drop action.

# 9. Validierung des Turniers

Unter **“Planungsphase”** **1** finden Sie den **Menüpunkt 5 “Vollständige Validierung”**. **2**

The screenshot shows the ProCup planning phase menu. The menu is titled '33952: Blitzturnier (Cup)'. It contains five main sections: 1. Gruppeneinstellungen und Zeitberechnung, 2. Aktivitätskalender, 3. Link zum Turnier von Ihrer Webseite aus, 4. Vollständige Validierung, and 5. Vollständige Validierung. The 'Vollständige Validierung' section is highlighted with a green box and a '2' icon.

Der Spielplan wird validiert und jedes Spiel erhält eine eindeutige Spielnummer. Klicken Sie auf **“Nächster Schritt”**. **3**

The screenshot shows the ProCup validation step. The screen is titled 'Eindeutige Spielnummer für das gesamte Turnier erstellen'. It shows a progress bar with 'SCHRITT 1 2 3' and a '3' icon. The text explains that all game numbers must be unique and does not need to be newly created. It asks for a starting value for the game numbers and provides options for grouping by age groups.

Design und Einstellungen Schiedsrichter-Management Registrierungsphase **Planungsphase** Während der Turniertage

Referenzen zu den Spielfeldern prüfen

## SCHRITT 1 2 3

**Klasse** Info  
mB 2021-01-01, 4 Gruppen, 24+8 Spiele, 1/1 Spielfeld 1 X 10

Es gibt **32** zu aktualisierende Spiele mit Spielfeldreferenz

Während der Cup-Tage ist es üblich, die verschiedenen Plätze mit Hinweisschildern zu markieren. z.B. Spielfeld 1 wird während des Cups 'Ikea' genannt, Spielfeld 2 ist 'Volvo'. Werden außerdem zwei Spiele gleichzeitig auf Platz 1 gespielt, können diese als 'Ikea 1' bezeichnet werden, usw. 'Ikea 2'.

In den folgenden Feldern können Sie die Referenzspielfelder/Felder angeben, die während der Turniertage gelten sollen.

Wenn Sie das Referenzspielfeld nicht eingeben, wird automatisch der Spielfeldname verwendet.

Wenn sich die Spielfelder an geografisch unterschiedlichen Orten befinden, können Sie unter 'Jede Arena' einen Text hinzufügen.

Anzahl der S	Spielfeld-ID	Name des Spielfelds	Teil des Spielfelds	Spielfeldreferenz	mögliche Arena
3	1	1	Alle		
3	2	2	Alle		
7	3	3	Alle		
7	4	4	Alle		

Zurück Spielfeld aktualisieren Vorheriger Schritt

Sie haben die Möglichkeit, den Spielfeldern eine **Spielfeldreferenz** **4** zu geben.

Klicken Sie auf **"Validieren"**, **5** um den Schritt zu beenden.

## SCHRITT 1 2 3

**Klasse** Info **Mindestzeit in Minuten - Gruppe / Playoff**  
mB 2021-01-01, 4 Gruppen, 24+8 Spiele, 1/1 Spielfeld 1 X 10 24 / 24

Die vollständige Validierung prüft alle Spiele, Gruppen und Klassen für das Turnier. Korrigieren Sie bei Bedarf die folgenden Minuten

Sie können zwischen drei Stufen von Detailinformationen wählen.

- **Alle Informationen** Alle abgeschlossenen Kontrollen anzeigen. Beachten Sie, dass diese Liste groß werden kann.
- **zwischen** Zusammenfassungen und Diskrepanzen anzeigen.
- **Nur Abweichungen** nur schwerwiegende Fehler oder Unstimmigkeiten aufweisen, die korrigiert werden sollten.

**Die Mindestzeit zwischen den Mannschaftsspielen wird automatisch aus den Einstellungen der Zeitberechnung übernommen - siehe oben.**

Detaillierungsgrad der Informationen:  Alle  zwischen  Nur Abweichungen

Sts	Klasse	Spiel-Nr	Info	Info
●	mB	Gruppe 1, Team 1-1	: 3 Spiele sind geprüft.	Pause: 32Min, 32Min
●	mB	Gruppe 1, Team 1-2	: 3 Spiele sind geprüft.	Pause: 32Min, 32Min
●	mB	Gruppe 1, Team 1-3	: 3 Spiele sind geprüft.	Pause: 32Min, 32Min
●	mB	Gruppe 1, Team 1-4	: 3 Spiele sind geprüft.	Pause: 32Min, 32Min
●	mB	Gruppe 2, Team 2-1	: 3 Spiele sind geprüft.	Pause: 32Min, 32Min
●	mB	Gruppe 2, Team 2-2	: 3 Spiele sind geprüft.	Pause: 32Min, 32Min
●	mB	Gruppe 2, Team 2-3	: 3 Spiele sind geprüft.	Pause: 32Min, 32Min
●	mB	Gruppe 2, Team 2-4	: 3 Spiele sind geprüft.	Pause: 32Min, 32Min
●	mB	Gruppe 3, Team 3-1	: 3 Spiele sind geprüft.	Pause: 32Min, 32Min
●	mB	Gruppe 3, Team 3-2	: 3 Spiele sind geprüft.	Pause: 32Min, 32Min
●	mB	Gruppe 3, Team 3-3	: 3 Spiele sind geprüft.	Pause: 32Min, 32Min
●	mB	Gruppe 3, Team 3-4	: 3 Spiele sind geprüft.	Pause: 32Min, 32Min
●	mB	Gruppe 4, Team 4-1	: 3 Spiele sind geprüft.	Pause: 32Min, 32Min
●	mB	Gruppe 4, Team 4-2	: 3 Spiele sind geprüft.	Pause: 32Min, 32Min
●	mB	Gruppe 4, Team 4-3	: 3 Spiele sind geprüft.	Pause: 32Min, 32Min
●	mB	Gruppe 4, Team 4-4	: 3 Spiele sind geprüft.	Pause: 32Min, 32Min
●	mB	<b>*** Gesamt 48 Übereinstimmungen verifiziert.</b>		
●	mB	A-Viertelfinale:01 : (8 Konditionen geprüft von 8)		Pause:56 Min,56 Min,42 M Min,56 Min,42 Min,42 Min, Pause:38 Min.
●	mB	A-Halbfinale:01 : (1 Konditionen geprüft von 1)		
●	mB	A-Endspiel : (2 Konditionen geprüft von 2)		Pause:38 Min,38 Min.
●	mB	A-3. Preis : (2 Konditionen geprüft von 2)		Pause:38 Min,38 Min.
●	mB	A-Halbfinale:02 : (3 Spiele sind geprüft.3)		Pause:38 Min,38 Min,38 M
●	mB	<b>*** Gesamt 16 Playoff-Bedingungen überprüft.</b>		
●	mB	<b>*** Gesamt 32 Spiele pro Feld wurden geprüft</b>		
●	mB	<b>*** Keine Warnungen oder Fehler gefunden</b>		

**BEREIT**

Design und Einstellungen Schiedsrichter-Management Registrierungsphase **Planungsphase** Während der Turniertage

Vollständige Validierung des Turniers

## SCHRITT 1 2 3

**Klasse** Info **Mindestzeit in Minuten - Gruppe / Playoff**  
mB 2021-01-01, 4 Gruppen, 24+8 Spiele, 1/1 Spielfeld 1 X 10 24 / 24

Die vollständige Validierung prüft alle Spiele, Gruppen und Klassen für das Turnier. Korrigieren Sie bei Bedarf die folgenden Minuten

Sie können zwischen drei Stufen von Detailinformationen wählen.

- **Alle Informationen** Alle abgeschlossenen Kontrollen anzeigen. Beachten Sie, dass diese Liste sehr groß werden kann.
- **zwischen** Zusammenfassungen und Diskrepanzen anzeigen.
- **Nur Abweichungen** nur schwerwiegende Fehler oder Unstimmigkeiten aufweisen, die korrigiert werden sollten.

**Die Mindestzeit zwischen den Mannschaftsspielen wird automatisch aus den Einstellungen der Zeitberechnung übernommen - siehe oben.**

Detaillierungsgrad der Informationen:  Alle  zwischen  Nur Abweichungen

Zurück Vorheriger Schritt **Validieren**

Klicken Sie auf **"Bereit"**, **6** um die Validierung abzuschließen.

# 10. Mannschaften nach der Auslosung zuweisen

Unter "Planungsphase" **1** finden Sie den Menüpunkt **6 "Mannschaften nach der Auslosung zuweisen/ verteilen"**. **2**

The screenshot shows the 'Planungsphase' menu with the following items:

- 2: Gruppeneinstellungen und Zeitberechnung
- 3: Aktivitätskalender
- 4: Link zum Turnier von Ihrer Webseite aus
- 5: Vollständige Validierung
- 6: Mannschaften nach der Auslosung zuweisen/verteilen (highlighted)
- 7: Spielplan, Klassen und Mannschaften veröffentlichen
- 8: News für Besucher veröffentlichen
- 9: Ausdruck Zentral - Admin

Sie können entweder manuell per "Drag-and-Drop"-Verfahren die Mannschaften zuteilen, **3** oder durch einen Klick auf "Zufälliger Einsatz". **4**

Mannschaften nach der Auslosung zuweisen/verteilen

hier haben Sie die Möglichkeit, Mannschaften in die Gruppen zu platzieren.

Ziehen Sie eine Mannschaft in die entsprechende Gruppe und platzieren Sie sie in der Liste auf der rechten Seite - und lassen Sie die Mannschaft frei.

Sie können die Software auch die Verteilung übernehmen lassen, indem Sie auf die Schaltfläche 'Zufälliger Einsatz' klicken. HINWEIS! Fügen Sie zuerst die gesetzten Mannschaften hinzu. **1**

Tipps zum Ersetzen durch eine neue Mannschaft **1**

Tipps, wenn eine Mannschaft ihre Anmeldung/Bewerbung zurückgezogen hat. **1**

Tipps zur Korrektur einer falschen Mannschaftsbezeichnung **1**

Altersgruppe wählen: **mB: 2021-01-01, 4 Gruppen, 24\*8 Spiele, 1/1 Spielfeld 1 X 10** - Mannschaften von der Warteliste einbeziehen:

**Mannschaftsname ändern?** Klicken Sie mit der RECHTEN Maustaste auf eine Mannschaft in der Liste unten.

Mannschaften in Unterkünften [2]	Gruppe	Mannschaftsname	Neuer Mannschaftsname
(zugeordnete Mannschaft ersetzen)	Gruppe 1	Team 1-1	
(frei)	Gruppe 1	Team 1-2	
	Gruppe 1	Team 1-3	
	Gruppe 1	Team 1-4	
	Gruppe 2	Team 2-1	
	Gruppe 2	Team 2-2	
	Gruppe 2	Team 2-3	
	Gruppe 2	Team 2-4	
	Gruppe 3	Team 3-1	
	Gruppe 3	Team 3-2	
	Gruppe 3	Team 3-3	
	Gruppe 3	Team 3-4	
	Gruppe 4	Team 4-1	
	Gruppe 4	Team 4-2	
	Gruppe 4	Team 4-3	
	Gruppe 4	Team 4-4	

Teams können per Drag & Drop von links nach rechts über ein anderes Team gezogen werden.

Zufälliger Einsatz  Den passenden Namen

# 11. Während der Turniertage

In **“Während der Turniertage”** **1** finden Sie verschiedene Funktionen wie den **Menüpunkt 1 “Spielergebnisse registrieren”**, **2** den **Menüpunkt 3 “LIVE-Spielergebnisse registrieren”** **3** oder den **Menüpunkt 7 “Ergebnis-App für Benutzer aktivieren”**, **4** um Spielergebnisse zu registrieren.

Der **Menüpunkt 7 “Ergebnis-App für Benutzer aktivieren”** bietet Ihnen die Funktion, **Dritte zu beauftragen**, das Spielergebnis über **SMS/E-Mail** einzutragen.

33569: Fußball Cup (Cup)

**1: Spielergebnisse registrieren**  
Abgesehen von den Spielergebnissen, behandelt es die folgenden Punkte:  
\* Zur korrekten Positionierung bei Sonderbedingungen, z.B. *Besten 2*.  
\* Änderung der Gruppentabellen, z.B. der direkte Vergleich konnte die Tabellenpositionen nicht ermitteln.  
**Spielergebnisse registrieren**

**2: Druckzentrum**  
Das Druckzentrum verwaltet alle Ihre Druckanforderungen.  
Gestaltung und Einstellungen für dieses Modul, ausgewählt unter *Design und Einstellungen* > *Druckzentrum gestalten/aktivieren*  
**Druckzentrum**

**3: LIVE-Spielergebnisse registrieren**  
Während des Spiels können Sie Torschützen, Verwarnungen, Assists und andere Ereignisse registrieren.  
Abgesehen von den Spielergebnissen, behandelt es die folgenden Punkte:  
\* Zur korrekten Positionierung bei Sonderbedingungen, z.B. *Besten 2*.  
\* Änderung der Gruppentabellen, z.B. der direkte Vergleich konnte die Tabellenpositionen nicht ermitteln.  
**Nicht aktiv - 'Design'-Tab wählen**

**4: News für Besucher veröffentlichen**  
Die Präsentation der aktuellsten News auf Ihrer Turnier-Homepage ist immer gefragt und macht die Turnier-Seite aktiver.  
Es kann zum Beispiel sein, dass Nachrichten über *Spielpläne* nicht auf der Website veröffentlicht werden.  
**News für Besucher veröffentlichen**

**5: Zum öffentlichen Druckcenter**  
Das öffentliche Druckzentrum ist normalerweise über den Link auf der Cup-Homepage erreichbar  
Eigenschaften und Sicherheit dieses Moduls, ausgewählt unter *Design und Einstellungen* > *Druckzentrum gestalten/aktivieren*  
**Nicht aktiv - 'Design'-Tab wählen**

**6: Rollender Ergebnis-Bildschirm**  
Wollen Sie den Zuschauern und Teilnehmern einen Ergebnisdienst vor Ort präsentieren?  
Durch die Einrichtung einer Anzahl von rollenden Spielplänen und das Verbinden eines oder mehrerer Computer oder Smart-TV-Geräte mit dem Web, erhalten Sie ein sehr effektives Werkzeug zur Online-Darstellung der Ergebnisse.  
**Rollende Ergebnisse**

**7: Ergebnis-APP für Benutzer aktivieren**  
Funktionäre können die Ergebnisse direkt über ihr Mobilgerät eingeben.  
Der Login-Link wird über **SMS / E-Mail** an die entsprechenden Funktionäre gesendet.  
**Ergebnis-App**

**7b: Ausnahmen, Proteste und Konflikte bei Gruppenspielen**  
Sie können Ausnahmen und andere Informationen pro Mannschaft hinzufügen. Darüber hinaus können Sie das Ergebnis eines Protestes in einem Spiel eingeben.  
Auch Konflikte bei der Berechnung des Endspiels in Gruppenspielen enden hier.  
*Warteschlangenverwaltung von Konflikten ist nicht aktiviert*  
**Administration**

**8: Besuchern erlauben, Spielergebnisse zu registrieren**  
Arrangieren Sie eine Liga?  
Mannschaft verantwortlich für Ihre Heimspiele?  
Danach können Sie Trainern oder Besuchern ermöglichen, den Ausgang des Spiels nach dem Spiel zu registrieren.  
**Einstellungen**

Anleitungen zu vielen weiteren wichtigen Themen wie: **“Sponsoren”**, **“rollierende Bildschirme”** oder **“Dokumente hochladen”** können Sie unter **“Hilfemenü -ProCup”** einsehen.

**Viel Spaß!**