



Im Bereich **Planungsphase** <sup>1</sup> können Sie unter **Punkt 2: Gruppeneinstellungen und Zeitberechnung** den **Spielplan** <sup>2</sup> für ihr Turnier festlegen.

Im nächsten Schritt gelangen Sie in die Vorauswahl, wo Sie die **Altersklasse auswählen** <sup>3</sup> können, die Sie in den **Grundeinstellungen** bereits eingegeben haben. In den jeweiligen Altersklassen (diese müssen Sie hier auswählen) haben Sie nun die Möglichkeit die **Gruppeneinstellungen**, **Turnierbaum** sowie die Zeitberechnung vorzunehmen. Sie können auch Altersklassen, die Sie bereits eingestellt haben, verändern oder anpassen. Im Bereich **Zeitberechnung** haben Sie 2 Möglichkeiten. Sie können die automatische **"Zeitberechnung"** durchführen oder aber auch den **"Manuellen Zeitplan"** benutzen. Hierzu später mehr.

Im nächsten Schritt haben Sie die Möglichkeit die **Einstellungen für die Gruppe** zu definieren. Hierzu gibt es auch eine **Schnellhilfe** (oben rechts in blau) sowie ein **YouTube Guide** auf ENG (oben rechts).

## In Kürze:

Es können hier die Parameter für die **Punkteberechnung** <sup>4</sup> eingestellt werden. Die **Tabellenberechnung** <sup>5</sup> und auch die **Anzahl der Gruppen** <sup>6</sup> sowie die **Teams pro Gruppe** <sup>7</sup> etc.

Wenn Sie hier alle Einstellungen für die entsprechende Altersklasse eingestellt haben, dann gelangen Sie unten rechts zur **grafischen Darstellungsoberfläche** <sup>8</sup>, wo Sie den Turnierbaum einstellen können.

**Altersklasse wählen**

**Extra Einstellungen:** Hier können Sie Torschützen und Fairplay Wertungen ergänzen, wenn Sie es benötigen.

**Guides / Hilfen**

Hier zeigen wir Ihnen den **grafischen Editor**, wo Sie ganz **individuell ihren Spielplan** einstellen können. Wir werden versuchen Ihnen einen guten Überblick zu geben, wie Sie den Editor bestmöglich nutzen können und um Ihnen zu zeigen, dass Sie hier keine Grenzen in der Einstellung haben.

Auch hier haben wir oben rechts wieder ein **YouTube Erklärvideo** (ENG) und eine **schriftliche Erklärung** (DE) für Sie. Im folgenden Screenshot sehen Sie den Editor lediglich mit den in diesem Beispiel 4 Gruppen links. Den weiteren Spielplan in Form von Playoffs, Zwischenrunden, Platzierungsspielen und Endspielen wird Ihnen im weiteren Verlauf erklärt. Die Symbole erklären wir Ihnen anhand dieser Grafik:

**Guides / Hilfen**

**9 6M** = 6 Spiele in der Gruppe

**10 A, B, C, D:** = A – D Pokale

**11 Aktualisierungssymbol** = Hier können Sie drücken, falls Sie A, B, C oder D angewählt haben mit der entsprechenden Startrunde daneben. Wenn wir in diesem Beispiel bei A ankreuzen würden, würde der Editor beim drücken auf das Symbol automatisch ein Viertelfinale (1/4) Turnierbaum eines A Pokals erstellen.

**12 + Qual** = Hier können Sie Qualifikationsspiele oder Zwischenrundenspiele einfügen

**13 + PGRP** = Hier können Sie Playoffgruppen erstellen mit der entsprechenden Anzahl an Teams

**14 + Platz** = Hier können Sie Platzierungsspiele ergänzen (z.B. Spiel um Platz 5)

- 15 **Blitz** = Mit dem Blitz können Sie ganz schnell einen Standard Turnierbaum einstellen.
- 16 **Datei +** = Hier können Sie auf abgespeicherte Vorlagen zurückgreifen
- 17 **Diskette** = Hier können Sie ihren Turnierbaum abspeichern
- 18 **Haken** = Überprüfung und Validierung des erstellten Plans. Hier werden Planungsfehler aufgezeigt und im optimalen Fall frühes Licht gegeben. Wenn der Plan korrekt ist, dann haben Sie die Möglichkeit es abzuspeichern. Danach drücken Sie auf **WEITER!**
- 19 **?** = Hier erhalten Sie Erklärungen

Im nachfolgenden Bild zeigen wir Ihnen einen normalen Spielbaum. Es gibt **4 Gruppen mit jeweils 4 Teams**. Die beiden ersten Teams qualifizieren sich für das Viertelfinale usw. bis zum Finale und Spiel um Platz 3. Des Weiteren sehen Sie das Popup-Fenster **"Gruppe ändern"**. Dieses öffnen Sie mit einem **Klick** auf z.B. Gruppe 1 links und hier können Sie den Namen der Gruppe ändern oder auch ein Rückspiel in der Gruppenphase einstellen.

**Sonderbedingungen** = Hier können Sie Extras wie "Der beste Drittplatzierte kommt auch weiter" o.Ä. einstellen.

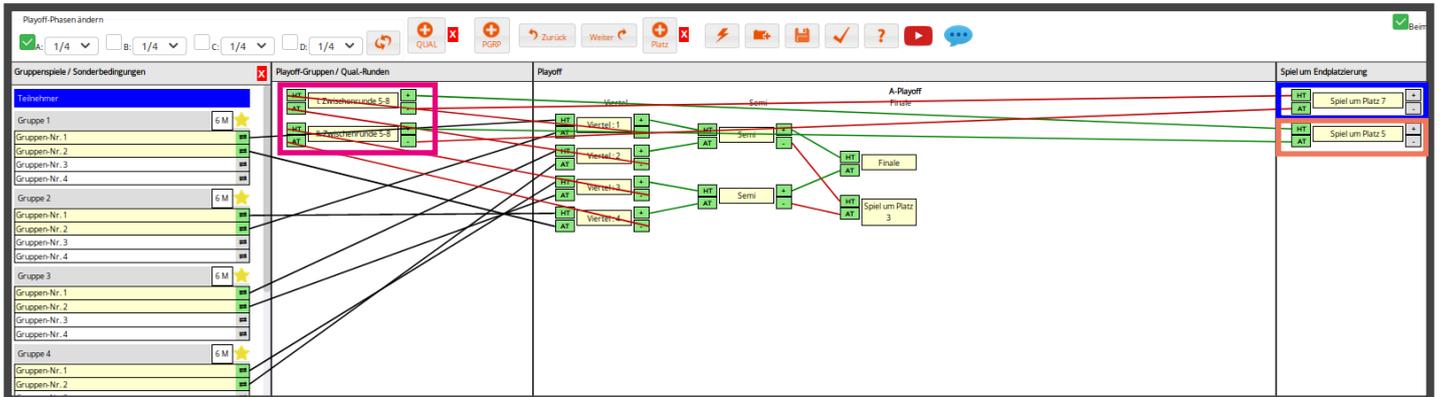
Hin - und Rückspiel

Die Verbindungslinien können Sie flexibel bestimmen. Wenn Sie auf eine Linie klicken, können Sie die Linie entfernen.

+ = Gewinner  
- = Verlierer

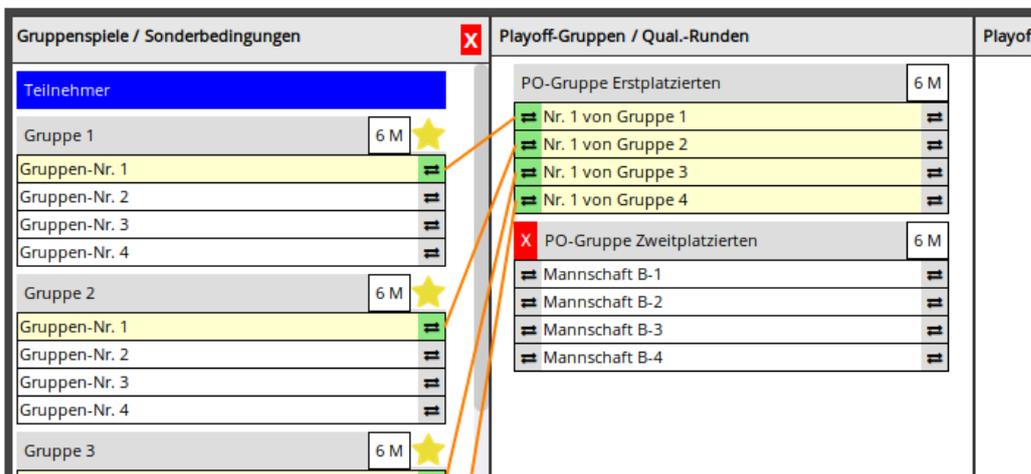
Hier sehen Sie ein ganz normales Viertelfinale mit den jeweils ersten beiden aus den Gruppen 1 bis 4, welches bis zum Finale und Platz 3 geht.

Für die Verlierer aus den Viertelfinals haben wir in diesem Fall eine **Zwischenrunde (Platz 5-8)** erstellt. Die beiden **Gewinner aus den Zwischenrunden Partien** spielen ganz rechts um Platz 5 und die **jeweiligen Verlierer** spielen um Platz 7.



Sie haben auch die Möglichkeit nach der Gruppenphase **Playoffgruppen** zu spielen. In diesem Beispiel möchten wir, dass die **Erstplatzierten 20** in eine Playoffgruppe mit 4 Teams einziehen und die **Zweitplatzierten 21** ebenfalls in eine Playoffgruppe. Nach der Playoffgruppe könnten Sie auch noch Platzierungsspiele einfügen etc.

Im obigen Bild können Sie dann die **Verbindungslinien** manuell von der Gruppenphase zu den Playoffgruppen ziehen. Im unteren Bild sehen Sie dann, wie es aussieht bei der ersten PO-Gruppe. Mit der PO-Gruppe der 2-Platzierten machen Sie es dann identisch zu der PO Gruppe der Ersten. Wenn Sie eine Linie entfernen möchten, dann drücken Sie einfach auf die Linie, die Sie entfernen möchten.





### Hinweis!

Wenn Sie einen Turnierbaum fertig haben, dann drücken Sie auf den **Haken 22** oben rechts und validieren ihre Einstellungen. Sollte alles korrekt sein, dann drücken Sie auf **WEITER 23** und speichern Sie die **Vorlage 24** ab, wenn Sie es möchten. Sie können nur speichern, wenn die Validierung in Ordnung ist. Danach drücken Sie oben auf das **WEITER 25** Symbol. Sie gelangen dann automatisch zu dem Menüpunkt "Gruppeneinstellungen und Zeitberechnung" zurück.

The screenshot shows a tournament tree with four groups (Gruppe 1-4) competing in a knockout format (Viertel, Semi, Finale). A 'Bedingungen bestätigen' (Confirm Conditions) dialog is open, showing a list of checks:

Status	Fehlerursache/Meldung
	Bedingungen abrufen..
✓	4 Gruppen mit 8 Bedingungen geprüft.
✓	128 Sonderbedingungen mit geprüften 0 Bedingungen.
✓	Playoff A mit 24 Bedingungen geprüft.
✓	Validierung fertiggestellt

Below the list are icons for: Muss korrigiert werden (red X), Warnung, sollte korrigiert werden (orange triangle), Unbekanntes Kriterium (question mark), and Kriterien korrigieren (green checkmark). A tip box says: 'Doppelklick auf eine Zeile, um zugehörige Bedingungen zu finden'. At the bottom of the dialog are buttons 'Gehe zurück' and 'Weiter' (labeled 23).

# Zeitberechnung und Feldbelegung

Hier gibt es 2 unterschiedliche Möglichkeiten:

- 1 **Automatisch mit Parametern (Zeitberechnung)**
- 2 **Manuell (Manueller Zeitplan)**

The screenshot shows the 'Gruppeneinstellungen und Zeitberechnung' menu with the following options:

- Zurück
- Altersklasse entfernen
- 1** Zeitberechnung
- 2** Manueller Zeitplan
- Altersklasse ändern
- Weltcupspiel
- Neue Altersklasse

At the top, there is a section for 'Einstellungen aus dem vorherigen Turnier kopieren:' with a dropdown menu and a button 'Klassen zum Kopieren auswählen'. Below this, instructions are provided for selecting age classes and options like 'ZEITBERECHNUNG', 'ALTERSKLASSE ENTFERNEN', 'ALTERSKLASSE ÄNDERN', and 'NEUE ALTERSKLASSE'. A table shows the selected class 'U18 : 4 Gruppen. A Playoff.' with a 'Status' of 'Bedingungen'.

# 1. Zeitberechnung (Automatisch mit Parametern)

Zumeist entscheiden sich die Verantwortlichen für die normale Zeitberechnung mit Parametern, die man im nächsten Schritt angibt.

**Folgende Einstellungen und Parameter können Sie festlegen:**

- 3 Altersstufe auswählen
- 4 Felder auswählen
- 5 Physikalische Größe
- 6 Zeiten und Pausen in der Gruppe, Playoff etc.
- 7 Rundungen bei den Startzeiten
- 8 Reihenfolge in den Gruppen
- 9 Zeitparameter und Datum für die unterschiedlichen Phasen: Gruppen, Playoffspiele, Finale, etc.

In diesem Fall ist die Berechnung **"ok" (grüner Text links)** und Sie können sich die Spiele anzeigen lassen. Im folgenden Bild sehen Sie Spiele der Altersklasse U18 in 4 Gruppen auf 2 Spielfeldern. Wenn Sie mit dem Spielplan einverstanden sind, dann gehen Sie auf **BERECHNEN UND FORTFAHREN. 10**

**U18**  
 Gesamt: 32 Spiele, wovon 24 Gruppenspiele in 4 Gruppen, 8 Playoff-Spiele.  
 Einstellungen von anderer Altersklasse kopieren:  Altersstufe auswähl  Spielfelder kopieren  Runde kopieren  Alle kopieren

Spielfeld:  Gruppe [24] Viertel [4] Semi [2] 3. [1] Endspiel [1]  
 [1] ProCup-Arena X X X X  
 [12] Balticfinance Stadion X X X X

Spielform für Altersklasse:  Ganzes Spielfeld  Reihenfolge in Gruppe  
 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.  
 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	22.05.2020	08:00	12:00	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	10:44	24
Viertel	Endspiel	22.05.2020	13:00	18:00	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	15:58	8
(nicht ausgew)	(nicht ausgew)								
(nicht ausgew)	(nicht ausgew)								
(nicht ausgew)	(nicht ausgew)								
(nicht ausgew)	(nicht ausgew)								
(nicht ausgew)	(nicht ausgew)								
(nicht ausgew)	(nicht ausgew)								
(nicht ausgew)	(nicht ausgew)								
(nicht ausgew)	(nicht ausgew)								

**Gesamt U18**  
 Anzahl der Spiele: 32

Laufnr.	Klasse	Gruppe/Playoff	Datum	Start	Spielfeld	Heimmannschaft	Gastmannschaft
0001	U18	Gruppe 1	22.05.2020	08:00	1, [Full]	Team 1-1	Team 1-2
0002	U18	Gruppe 1	22.05.2020	08:00	12, [Full]	Team 1-3	Team 1-4
0003	U18	Gruppe 2	22.05.2020	08:14	1, [Full]	Team 2-1	Team 2-2
0004	U18	Gruppe 2	22.05.2020	08:14	12, [Full]	Team 2-3	Team 2-4
0005	U18	Gruppe 3	22.05.2020	08:28	1, [Full]	Team 3-1	Team 3-2
0006	U18	Gruppe 3	22.05.2020	08:28	12, [Full]	Team 3-3	Team 3-4
0007	U18	Gruppe 4	22.05.2020	08:42	1, [Full]	Team 4-1	Team 4-2
0008	U18	Gruppe 4	22.05.2020	08:42	12, [Full]	Team 4-3	Team 4-4
0009	U18	Gruppe 1	22.05.2020	08:56	1, [Full]	Team 1-1	Team 1-3
0010	U18	Gruppe 1	22.05.2020	08:56	12, [Full]	Team 1-4	Team 1-2
0011	U18	Gruppe 2	22.05.2020	09:10	1, [Full]	Team 2-1	Team 2-3
0012	U18	Gruppe 2	22.05.2020	09:10	12, [Full]	Team 2-4	Team 2-2
0013	U18	Gruppe 3	22.05.2020	09:24	1, [Full]	Team 3-1	Team 3-3
0014	U18	Gruppe 3	22.05.2020	09:24	12, [Full]	Team 3-4	Team 3-2
0015	U18	Gruppe 4	22.05.2020	09:38	1, [Full]	Team 4-1	Team 4-3
0016	U18	Gruppe 4	22.05.2020	09:38	12, [Full]	Team 4-4	Team 4-2
0017	U18	Gruppe 1	22.05.2020	09:52	1, [Full]	Team 1-4	Team 1-1
0018	U18	Gruppe 1	22.05.2020	09:52	12, [Full]	Team 1-2	Team 1-3

Sie haben eine Registerkarte TOTAL und eine Registerkarte pro Klasse. Nicht berechnete Spiele werden mit rotem Text angezeigt. Gesperrte Spiele werden mit gelbem Hintergrund angezeigt.

Gewählte Sortierreihenfolge:  
 Laufnr.  
 Chronologisch, Spielfeld  
 Chronologisch, Klasse  
 Spielfeld, chronologisch

Filter auf Spielfeld:

Im Nachgang haben Sie die Möglichkeit ihren **Spiel- und Zeitplan** sowie die **Feldbelegung** zu verändern. Im **AKTIVITÄTSKALENDER** können Sie den Feinschliff vornehmen und es ganz nach Ihren eigenen Wünschen verändern. Weitere Infos hierzu finden Sie in dem PDF Skript **"Aktivitätskalender"**.

Wenn ihr Spielplan steht und Sie ihn veröffentlichen wollen, dann müssen Sie im Reiter **"Planungsphase"** <sup>11</sup> noch die folgenden Schritte einleiten:

**12 5: Vollständige Validierung (Hier werden eindeutige Spielnummern generiert)**

**13 6: Mannschaften nach der Auslosung zuweisen/verteilen**

**14 7: Spielplan, Klassen und Mannschaften veröffentlichen**

## 2. Manuelle Zeitberechnung:

Diese Zeitberechnung wird zumeist genutzt, wenn man schon einen bestehenden Spielplan hat und diesen 1:1 übernehmen möchte. Denn hier haben Sie die Möglichkeit alle Daten manuell einzugeben. Als erstes öffnet sich die folgende Maske, wo Sie das Spielformat, die Zeiten der Gruppen- und Playoffspiele eingeben müssen.

In der nächsten Maske haben Sie dann die Möglichkeit alle Angaben ganz genau einzugeben. Hier haben Sie die folgenden Einstellungsparameter:

**15 SpielNr.**

**16 Datum**

**17 Startzeitpunkt**

**18 Spielfeld**

**19 Festlegung der Heim- und Gastmannschaft**

**Manueller Zeitplan**

Überprüfen Sie, ob die Spielzeiten und das Spielformat korrekt sind.

Die Spielnummerserie überprüfen und ändern

Sie können den korrekten Mannschaftsnamen auch schon bereitstellen, bevor Sie den Zeitplan eingeben. Das können Sie hier tun: [EINSATZ VON MANNschaften](#)

Bitte beachten Sie, dass maximum 100 Spiele in der untenstehenden Liste angezeigt werden. Klicken Sie auf das Excel-Symbol, um alle Spiele auszudrucken.

Art auswählen:  Suche

Sortierreihenfolge 1:  Spiel-Nr.  Chronologisch  Klasse  Spieltyp  Spielfeld

Sortierreihenfolge 2:  Nichts  Spiel-Nr.  Chronologisch  Klasse  Spieltyp  Spielfeld

24 von 24 Spiele gezeigt.

Klasse	Spiel-Nr. <b>15</b>	Datum <b>16</b>	Start <b>17</b>	Spielfeld <b>18</b>	Heimmannschaft	Tausche	Gastmannschaft	Spieltyp
U18	1				Team 1-1	↔	Team 1-2	Gruppe 1
U18	2				Team 1-3	↔	Team 1-4	Gruppe 1
U18	3				Team 1-1	↔	Team 1-3	Gruppe 1
U18	4				Team 1-4	↔	Team 1-2	Gruppe 1
U18	5				Team 1-4	↔	Team 1-1	Gruppe 1
U18	6				Team 1-2	↔	Team 1-3	Gruppe 1
U18	7				Team 2-1	↔	Team 2-2	Gruppe 2
U18	8				Team 2-3	↔	Team 2-4	Gruppe 2

Im Nachgang haben Sie die Möglichkeit ihren **Spiel- und Zeitplan** sowie die **Feldbelegung** zu verändern. Im **AKTIVITÄTSKALENDER** können Sie den Feinschliff vornehmen und es ganz nach Ihren eigenen Wünschen verändern. Weitere Infos hierzu finden Sie in dem PDF Skript **"Aktivitätskalender"**.

Wenn ihr Spielplan steht und Sie ihn veröffentlichen wollen, dann müssen Sie im Reiter **"Planungsphase"** **20** noch die folgenden Schritte einleiten:

- 21 5: Vollständige Validierung (Hier werden eindeutige Spielnummern generiert)**
- 22 6: Mannschaften nach der Auslosung zuweisen/verteilen**
- 23 7: Spielplan, Klassen und Mannschaften veröffentlichen**

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

**34051: Test Turnier** (Cup)

**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: [KLICK](#)

**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.

**21 Validierung**

**6: Mannschaften nach der Auslosung zuweisen/verteilen**

Wenn der Spielplan bestätigt ist, können Sie die Mannschaften den Gruppen zuordnen. Dies kann manuell oder automatisch erfolgen.

Dieser Menüpunkt sollte auch verwendet werden, wenn Sie eine Mannschaft durch eine andere ersetzen wollen.

**22 Mannschaften zuweisen/einsetzen**

**7: Spielplan, Klassen und Mannschaften veröffentlichen**

Stellen Sie die Gruppierung und den Zeitplan im Web zur Verfügung.

Dieser Menüpunkt kann beliebig oft ausgeführt werden und sollte ausgeführt werden, wenn Sie Änderungen am Spielplan oder an der Auslosung vornehmen.

**23 Spielplan veröffentlichen**

**8: 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**

**9: Ausdruck Zentral - Admin**

Der Zentraldruck während der Planungsphase ist ein nützliches Instrument, um Spiele und Spielzeiten zu analysieren, bevor die Daten auf der Website veröffentlicht werden. Sie können z.B. eine grafische Darstellung der Spielfelder ausdrucken - ähnlich dem Aktivitätskalender.

Oder einen Auslosungs- und Spielplan erstellen, den Sie auf die Website hochladen können.

**Zentraldruck - Admin**

**Viel Spaß!**