

Erstellung von Play-Off Turnieren (ohne Gruppenphase)



Für dieses Turnierformat erstellen Sie über die Startseite ein **neues Portal**. 1

The screenshot shows the ProCup management interface. At the top, there is a navigation bar with tabs: Design und Einstellungen, Schiedsrichter-Management, Registrierungsphase, Planungsphase, Während der Turniertage, and MyTeam. Below the navigation bar, there are two bar charts showing the number of registered teams for different classes. The left chart is for 'Klassen [1]' and the right chart is for 'Pro Woche [1]'. Below the charts, there are several information boxes: '34051: Test Turnier (Cup)', 'Wichtige Informationen von ProCup' (with a red header), 'Funktionalität in ProCup' (with a blue header), 'Lizenz für Balticfinance', 'Rechnungs- und Vereinsinformation' (with a red header), 'Grundeinstellungen', and 'Ein neues Portal erstellen' (with an orange header). A red notification box in the 'Rechnungs- und Vereinsinformation' section states: 'Es sind mehr als 100 Tage vergangen, seit Sie Ihre Rechnung und Vereinsdaten zuletzt aktualisiert haben!'. A blue box with the number '1' highlights the 'Neues Portal erstellen' button in the bottom right corner.

Setzen Sie den Punkt bei **"Playoff Turnier"**. 2

The screenshot shows the 'Neues Portal erstellen' form. The title is 'Neues Portal erstellen'. Below the title, there is a text prompt: 'Wählen Sie die Art des Portals, welches Sie anlegen möchten'. There are three radio button options: 'Turnier / Cup', 'Veranstaltung - OBS! Keine Spiele, nur Anmeldungen', and 'Playoff Turnier'. The 'Playoff Turnier' option is selected and highlighted with a blue box and the number '2'. At the bottom left, there is a 'Zurück' button.

Füllen Sie alle Felder aus und entscheiden Sie, welche Sportart es sein soll (Padel, Dart, Tischtennis, Badminton, Tennis, andere). **3**

Erstelle ein Playoff Turnier

Erstelle ein Playoff Turnier ⓘ

Durch das Klicken auf Portal erstellen, erstellen Sie auf dem Webserver einen Platz für Ihr Playoff-Turnier. Bewerbungen für Ihr Turnier können 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.

3

Name vom Playoff Turnier:

Austragungsort:

Erstes und letztes Datum: -

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

Zusätzliche E-Mail-Adresse:

Art des Sports:

Indoor-Turnier: ⓘ

Art des Layouts: Karussell ⓘ Sozial ⓘ

Ergebniserfassung via Handy: ⓘ

MyTeam-Registrierungsportal aktivieren: ⓘ

Persönliche Teilnahme: ⓘ

Aktiviere Team-Leader Login Spielerliste auf der Turniersite: ⓘ

Spielerliste in der Spielform anzeigen: ⓘ

Spielerliste in Spielform editieren: ⓘ

Zurück Portal erstellen

Wenn Sie die Grundeinstellungen aus einem bereits bestehendem Portal übernehmen möchten, überspringen Sie die Schritte 4 & 5. Wenn Sie die Grundeinstellungen neu konfigurieren müssen, gehen Sie im Menü **“Design und Einstellungen”** auf den **Menüpunkt 10 “Grundeinstellungen”**. **4**

Design und Einstellungen Schiedsrichter-Management Registrierungsphase Planungsphase Während der Turniertage

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.

Das Menü kann angepasst werden und Dokumente entsprechend hochgeladen werden.

Menü und Ihre Dokumente

6: Sponsoren-Logos hochladen

Sollen Ihre Sponsoren oder Partner auf der Turnier-Homepage sichtbar sein?

Bis zu 10 Logos können hochgeladen werden.

Beachten Sie, dass Ihre Haupt sponsorenlogos unter dem Menüpunkt **3: Gestaltung Startseite** hochgeladen werden können.

Sponsoren-Logos hochladen

6b: Sponsorenlogos mit Altersklassen verknüpfen

Beachten Sie, dass Ihre Haupt sponsorenlogos unter dem Menüpunkt **3: Gestaltung Startseite** hochgeladen werden können.

Hier können Sie weitere Logos hochladen und die Sponsoren mit der jeweiligen Klasse verknüpfen.

Sponsoring-Logos für Altersklassen

7: Einstellungen für iPhone/Android App

Mit der ProCup Turnier App für iPhone / Android können Sie die Qualität Ihres Turniers deutlich steigern. Mit Hilfe des Mobiltelefons oder Tablets können Besucher die Spielergebnisse verfolgen, Nachrichten sehen, Sponsoren verlinken/besuchen etc.

Die App ist bereits für Ihr Turnier verfügbar und kann im Appstore / Google Play heruntergeladen werden.

Design der ProCup App

7b: Google Maps verwenden

Sie können Ihre Räumlichkeiten und Übernachtungen ganz einfach auf Google Maps platzieren.

Auf der Cup-Seite und in der App wird automatisch ein separater Menüpunkt aktiviert, damit Besucher einfach suchen können.

Nicht aktiv

Google Maps

8: Druckzentrum gestalten/aktivieren

Es gibt ein **öffentliches** und ein **internes** Druckzentrum.

Sie können wählen, ob Sie das öffentliche Druckzentrum aktivieren möchten.

Wählen Sie aus, welche Druckfunktionen Sie einbinden möchten.

Zusätzlich können Sie Ihr Cuplogo hochladen und bestimmen, wie der Ausdruck aussehen soll.

Gestaltung des Druckzentrums

9: Entwerfe und aktiviere die ProCup Live / Schiedsrichter App

Wollen Sie Torschützen und Ereignisse während eines Spiels anzeigen? Oder das Spiel live übertragen?

In diesem Fall kann es an der Zeit sein, zu prüfen, welche Funktionen in ProCup LIVE aktiviert werden müssen. Oder mit der Schiedsrichter App.

NEU! Die Schiedsrichter-App kann auch von der Verwaltung genutzt werden!

Nicht aktiv

ProCup LIVE aktivieren

10: Grundeinstellungen

Hier müssen Sie die wichtigen Grundeinstellungen und Informationen, wie die Altersklassen, Spielfelder und Sportart eingeben!

Grundeinstellungen

In den Grundeinstellungen können Sie die **Altersgruppe(n), die Anzahl und die Namen der Spielfelder festlegen.** **5** **Speichern** Sie ihre Angaben ab.

Grundeinstellungen

Korrigieren Sie die folgenden Einstellungen.

Bereich auswählen: **Dart**

Name für Feld, Hallenplatz etc: **Scheiben**

Altersgruppe für Turnier

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.

Altersgruppe, z.B. Jungen geb. 2008	Langer/Vollständiger Name	Sortierreihenfolge 1=erste, 99=letzte	Kategorie
Aktiv	Aktiv	1	Mix
			-- nicht benutzt --
			-- nicht benutzt --
			-- nicht benutzt --

Spielfelder

bis zu 100 Spielfelder können eingetragen werden. Klicken Sie auf das Pluszeichen, wenn Sie mehr Spielfelder benötigen

Aktiv	Reihenfolge der Sortierung	ID für Spielfeld	Kurzname des Spielfelds	LANGER/Vollständiger Name des Spielfelds	Physikalische Größe
<input checked="" type="checkbox"/>	1	1	ProCup Arena	ProCup-Arena	Ganzes Spielfeld

Gehen Sie nun auf den Bereich **“Planungsphase”** auf **Menüpunkt 2 “Gruppeneinstellungen und Zeitberechnung”** **6**

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

6 **34053: Playoff-Test Turnier** (Playoff)

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.

Noch nicht aktiv - Spieldaten fehlen

6: Verteile Teams oder Teilnehmer | 7: Spielplan, Klassen und | 8: News für Besucher | 9: Ausdruck Zentral - Admin

Erstellen Sie eine **neue Altersklasse.** **7**

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

Gruppeneinstellungen und Zeitberechnung

Einstellungen aus dem vorherigen Turnier kopieren: --- Klassen zum Kopieren auswählen

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.

Wählen Klasse | **Status** | **Offen** | **Info**

Zurück | Altersklasse entfernen | Manueller Zeitplan | Altersklasse ändern | **7** **Neue Altersklasse** | Zeitberechnung

Wählen Sie als erstes die Altersklasse aus, **8** für welche das Turnier angelegt ist. Danach können Sie die **Anzahl der Teilnehmer** **9** festlegen.

Klicken Sie auf **„Speichern, mit der grafischen Darstellung der Bedingungen fortfahren“**. **10**

Das blaue Symbol oben rechts, gibt Ihnen eine **Anleitung** über die Funktionen dieser Seite.

Teilnehmer, Einstellungen und Playoffbedingungen

Altersklasse: **Aktiv** Ballgröße: 4 Gesamtanzahl an Registrierungen für diese Altersklasse: 0, wovon auf der Warteliste: 0

Anzahl der Teilnehmer

Die Teilnehmerzahl kann zwischen 4 und 128 pro Klasse liegen. Die folgende Richtlinie zeigt, welche Playoffs anwendbar sind:

- Halbfinale: 4 Teilnehmer
- Viertelfinale: 5-8 Teilnehmer
- Achtelfinale: 9-16 Teilnehmer
- 1/16 - Finale: 17-32 Teilnehmer
- 1/32 - Finale: 33- 64 Teilnehmer
- 1/64 - Finale: 65-128 Teilnehmer

Anzahl von Teilnehmern: 16

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: 5

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: 10 Anzahl der gezeigten Mannschaften pro Altersklasse für Zuschauer: 7

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

Im grafischen Einstellungsbereich können Sie den Playoff-Turnierbaum konfigurieren.

Klicken Sie auf das **„Blitz-Symbol“**, **11** um die Turnierbaum-Vorschläge der Software einzusehen.

Playoff-Phasen ändern

A: 1/4 B: 1/4 C: 1/4 D: 1/4

QUAL PGRP Zurück Weiter Platz **Blitz-Symbol**

Teilnehmer	Playoff
Teilnehmer	
Teilnehmer 1	
Teilnehmer 2	

Klicken Sie auf **„Erledigt“**, **12** um den Vorschlag der Software anzunehmen.

Erstellen eines vorgeschlagenen Playoff-Layouts

ProCup kann einen Vorschlag basierend auf der gewählten Anzahl von Gruppen und Ihren Kriterien erstellen, wie die endgültigen Positionen in der Gruppe aufgeteilt werden. Beachten Sie, dass die vorherigen Bedingungen durch diesen Vorschlag ersetzt werden, wenn Sie die Option 'Vorschlag erstellen' wählen.

Anzahl von Gruppen: 0

Art des Playoffs	Kriterien	Anzahl der Teams in den Playoffs	Berechnete Verteilung der Playoff-Phasen	Anzahl der Playoff-Spiele
A-Finals: Wer kommt weiter?	16 Teilnehmer			

Spiel um Platz 3 einbeziehen

Gesamt

Berechnen

Erledigt Schließen

Der Turnierbaum ist nun erstellt. Klicken Sie auf **Validieren (Haken-Symbol)**. **13** Die Software hat die Bedingungen des Turnierbaums bestätigt. Klicken Sie die **"Weiter"-Taste**. **14**

13

14

Klicken Sie anschließend auf **"Weiter"**. **15**

15

Setzen Sie den Haken bei **"Wählen"** **16** und klicken Sie auf den Button **"Zeitberechnung"**. **17**

16

17



In der Einstellung **“Zeitberechnung”** können Sie die Spielzeit, den Zeitrahmen der einzelnen Spiele, sowie die Auswahl der Spielfelder vornehmen.

Aktiv

Gesamt 16 Spiele, wovon 0 Gruppenspiele in 0 Gruppen, 16 Playoff-Spiele.

Einstellungen von anderer Altersklasse kopieren: Altersstufe auswähl Spielfelder kopieren Runde kopieren Alle kopieren

Spielfeld: 1/8 [8] Viertel [4] Semi [2] 3. [1] Endspiel [1]

[1] ProCup-Arena
[12] Balticfinance Stadion

Spielform für Altersklasse:

Playoff: 1 X 25 min. Pause inkl. Halbzeit: 5 min.

Playoff B,C,D: 1 X 10 min.

Niedrigste Zeit zwischen Playoff-Spielen: 30 min. Playoff priorisieren:

Rundung der Startzeit: Keine Rundung 5 Min 10 Min 15 Min 30 Min

Extra Pause nach Finale: 0 min.

Max. Anz. Minuten berechnete Spiele können verschoben werden: 0 min.

Spiele anzeigen

Runde startet	Runde endet	Datum	Startzeit	Endzeit	Anz. Spiele	Gesperrt?	Nicht verwendet	Endzeit berechnen	Anzahl der Spiele
(nicht ausgew)	(nicht ausgew)	01.01.2021	08:00	18:00	<input type="button" value="i"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
(nicht ausgew)	(nicht ausgew)					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
(nicht ausgew)	(nicht ausgew)					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
(nicht ausgew)	(nicht ausgew)					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
(nicht ausgew)	(nicht ausgew)					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
(nicht ausgew)	(nicht ausgew)					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
(nicht ausgew)	(nicht ausgew)					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
(nicht ausgew)	(nicht ausgew)					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
(nicht ausgew)	(nicht ausgew)					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
(nicht ausgew)	(nicht ausgew)					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		



Die **Zeitberechnung** könnte beispielsweise folgendermaßen aussehen. Klicken Sie auf **“Berechnen und fortfahren”, 18** wenn Sie mit der Zeitberechnung ihres Turniers zufrieden sind.

Aktiv

Gesamt 16 Spiele, wovon 0 Gruppenspiele in 0 Gruppen, 16 Playoff-Spiele.

Einstellungen von anderer Altersklasse kopieren: Altersstufe auswähl Spielfelder kopieren Runde kopieren Alle kopieren

Spielfeld: 1/8 [8] Viertel [4] Semi [2] 3. [1] Endspiel [1]

[1] ProCup-Arena X
[12] Balticfinance Stadion X

Spielform für Altersklasse:

Playoff: 1 X 25 min. Pause inkl. Halbzeit: 5 min.

Playoff B,C,D: 1 X 10 min.

Niedrigste Zeit zwischen Playoff-Spielen: 30 min. Playoff priorisieren:

Rundung der Startzeit: Keine Rundung 5 Min 10 Min 15 Min 30 Min

Extra Pause nach Finale: 0 min.

Max. Anz. Minuten berechnete Spiele können verschoben werden: 0 min.

Zeitberechnung/Zeitplan ist OK!

Spiele anzeigen

Runde startet	Runde endet	Datum	Startzeit	Endzeit	Anz. Spiele	Gesperrt?	Nicht verwendet	Endzeit berechnen	Anzahl der Spiele
1/8	1/8	01.01.2021	08:00	10:30	0 <input type="button" value="i"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	09:55	8
Viertel	Viertel	01.01.2021	10:30	11:30	0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11:25	4
Semi	Semi	01.01.2021	11:30	12:30	0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	12:25	2
3.	3.	01.01.2021	12:30	13:30	0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	13:25	1
Endspiel	Endspiel	01.01.2021	13:30	14:00	0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	13:55	1
(nicht ausgew)	(nicht ausgew)					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
(nicht ausgew)	(nicht ausgew)					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
(nicht ausgew)	(nicht ausgew)					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
(nicht ausgew)	(nicht ausgew)					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
(nicht ausgew)	(nicht ausgew)					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

Der Spielplan für Ihr Turnier wurde erstellt. Klicken Sie auf **“Akzeptieren”**, **19** um fortzufahren.

Gesamt

Aktiv

Spiel-Nr.	Klasse	Gruppe/Playoff	Datum	Start	Spielfeld	Heimmannschaft	Gastmannschaft
1	Aktiv	A-A-8-teil:01	2021-01-01	08:00	1 HE	Teilnehmer 1	Teilnehmer 2
2	Aktiv	A-A-8-teil:02	2021-01-01	08:00	12 HE	Teilnehmer 3	Teilnehmer 4
3	Aktiv	A-A-8-teil:03	2021-01-01	08:30	1 HE	Teilnehmer 5	Teilnehmer 6
4	Aktiv	A-A-8-teil:04	2021-01-01	08:30	12 HE	Teilnehmer 7	Teilnehmer 8
5	Aktiv	A-A-8-teil:05	2021-01-01	09:00	1 HE	Teilnehmer 9	Teilnehmer 10
6	Aktiv	A-A-8-teil:06	2021-01-01	09:00	12 HE	Teilnehmer 11	Teilnehmer 12
7	Aktiv	A-A-8-teil:07	2021-01-01	09:30	1 HE	Teilnehmer 13	Teilnehmer 14
8	Aktiv	A-A-8-teil:08	2021-01-01	09:30	12 HE	Teilnehmer 15	Teilnehmer 16
9	Aktiv	A-A-Viertelfinale:01	2021-01-01	10:30	1 HE	Gew.1/8 : 1	Gew.1/8 : 2
10	Aktiv	A-A-Viertelfinale:02	2021-01-01	10:30	12 HE	Gew.1/8 : 3	Gew.1/8 : 4
11	Aktiv	A-A-Viertelfinale:03	2021-01-01	11:00	1 HE	Gew.1/8 : 5	Gew.1/8 : 6
12	Aktiv	A-A-Viertelfinale:04	2021-01-01	11:00	12 HE	Gew.1/8 : 7	Gew.1/8 : 8
13	Aktiv	A-A-Halbfinale:01	2021-01-01	11:30	1 HE	Gew.Viertel : 1	Gew.Viertel : 2
14	Aktiv	A-A-Halbfinale:02	2021-01-01	12:00	1 HE	Gew.Viertel : 3	Gew.Viertel : 4
15	Aktiv	A-A-3. Preis	2021-01-01	13:00	1 HE	Verl.Semi	Verl.Semi
16	Aktiv	A-A-Endspiel	2021-01-01	13:30	1 HE	Gew.Semi	Gew.Semi

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.

19
AKZEPTIEREN

Unter **Menüpunkt 5 “Vollständige Validierung”** **20** wird Ihr Turnier validiert. Falls Sie manuell Änderungen am Spielplan vornehmen wollen, können Sie unter **Menüpunkt 3 “Aktivitätskalender”** **21** den Spielplan individuell anpassen.

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

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.

Validierung

6: Verteile Teams oder Teilnehmer nach der Auslosung

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.

Vertelle Teams oder Teilnehmer

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.

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

Im ersten Schritt der **Validierung** bekommen alle Spiele eine **eindeutige Spielnummer**. Änderungen an den Spielnummern können Sie hier vornehmen. Klicken Sie auf **“Eindeutige Spielnummer erstellen”** **22** und im nächsten Fenster dann auf **“Nächsten Schritt”** **23**

Eindeutige Spielnummer für das gesamte Turnier erstellen

SCHRITT 1 2 3

Alle Spielnummern sind eindeutig und müssen nicht neu erstellt werden.

Geben Sie den Startwert für die Spielnummern ein und klicken Sie auf 'Eindeutige Spielnummer erstellen'.

Sie können auch wählen, ob die Zahlenreihen nach Alter gruppiert werden sollen. Verschiedene Serien werden nach Altersgruppen sortiert betrachtet. Wenn Sie beispielsweise die Serie 100 wählen, beginnt die erste Altersgruppe mit der Spielnummer 101, die zweite Altersgruppe mit der Nummer 201. Altersgruppen werden in der unten angegebenen Reihenfolge behandelt.

Die erste Spielnummer beginnt mit der Spielnummer

Gruppierung nach Altersgruppen: Keine Gruppierung (Initialwert wird verwendet) 100er Serie pro Klasse 1000er Serie pro Klasse 100er Serie nach Feldern sortiert 1000er Serie nach Feldern sortiert

Klasse Info

Aktiv 2021-01-01, 0 Gruppen. 0+16 Spiele. 1/1 Spielfeld 1 X 30

Zurück **Eindeutige Spielnummer erstellen** Nächster Schritt

Im 2. Schritt können Sie den Spielfeldern einen **neuen Namen** geben. Klicken Sie auf **"Spielfeld aktualisieren"**, **24** um diesen Schritt abzuschließen.

Referenzen zu den Spielfeldern prüfen

SCHRITT 1 2 3

Klasse Info

Aktiv 2021-01-01, 0 Gruppen. 0+16 Spiele. 1/1 Spielfeld 1 X 30

Es gibt **16** 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 Spiele	Spielfeld-ID	Name des Spielfelds	Teil des Spielfelds	Spielfeldreferenz	mögliche Arena
10	1	ProCup-Arena	Alle	<input type="text"/>	<input type="text"/>
6	12	Balticfinance Stadion	Alle	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Zurück **Spielfeld aktualisieren** Vorheriger Schritt

Klicken Sie auf **"Validieren"**. **25**

Vollständige Validierung des Turniers

SCHRITT 1 2 3

Klasse Info

Aktiv 2021-01-01, 0 Gruppen. 0+16 Spiele. 1/1 Spielfeld 1 X 30

Mindestzeit in Minuten - Gruppe / Playoff /

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.

Detailierungsgrad der Informationen: Alle zwischen Nur Abweichungen

Zurück Vorheriger Schritt **Validieren**



Klicken Sie auf **"Bereit"**, **26** um die Validierung abzuschließen.

Vollständige Validierung des Turniers

SCHRITT 1 2 3

Klasse

Info

Mindestzeit in Minuten - Gruppe / Playoff

Aktiv

2021-01-01, 0 Gruppen. 0+16 Spiele. 1/1 Spielfeld 1 X 30

30 / 30

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.

Detailierungsgrad der Informationen: Alle zwischen Nur Abweichungen

Sts	Klasse	Spiel-Nr	Info	Info
🟢	Aktiv		A-Viertelfinale:01 : (8 Konditionen geprüft von 8)	Pause:125 Min.125 Min.95 Min.95 Min.95 Min.95 Min.65 Min.65 Min.
🟢	Aktiv		A-Halbfinale:01 : (4 Konditionen geprüft von 4)	Pause:35 Min.35 Min.35 Min.35 Min.
🟢	Aktiv		A-Endspiel : (2 Konditionen geprüft von 2)	Pause:95 Min.65 Min.
🟢	Aktiv		A-3. Preis : (2 Spiele sind geprüft.2)	Pause:65 Min.35 Min.
	Aktiv		*** Gesamt 32 Playoff-Bedingungen überprüft.	
	Aktiv		*** Gesamt 16 Spiele pro Feld wurden geprüft	
	Aktiv		*** Keine Warnungen oder Fehler gefunden	

26

BEREIT

Sie haben damit erfolgreich ein Playoff-Turnier aufgesetzt.

Viel Spaß!