

# Mannschaften entfernen / löschen



In ProCup gibt es unterschiedliche Möglichkeiten angemeldete **Mannschaften zu entfernen**.

Unterschiede entstehen schon alleine dadurch, ob Sie mit **MyTeam** arbeiten oder nicht und wie der **aktuelle Status des Turniers** ist.

Sind Sie noch in der Anmeldephase oder ist der Spielplan samt des betroffenen Teams schon veröffentlicht?

Wir werden Ihnen nachfolgend die verschiedenen Möglichkeiten aufzeigen, wie Sie ein Team wieder **entfernen / löschen** können.

## 1. MyTeam

Im Bereich **"MyTeam"** **1** gehen Sie unter dem Bereich **"Rechnungen-Modul"** auf **"Entferne Anmeldung"**. **2**  
Hier werden Ihnen dann die angemeldeten Teams angezeigt, die Sie entfernen können.



In diesem Beispiel haben wir das Team "SC Weiche Flensburg 08" und dieses können Sie ganz einfach mit einem Klick auf das **rote Kreuz links** entfernen. Je nachdem wie der Status des Turniers ist, erhalten Sie eine Warnung, falls das Team schon in einem Spielplan veröffentlicht wurde.



## 2. Nur Registrierung

Im Bereich "Registrierungsphase" **1** gelangen Sie auf **Punkt 1: "Angemeldete Mannschaften für das Turnier anzeigen/registrieren"**. **2**

The screenshot shows the navigation bar with 'Registrierungsphase' selected. Below it, two callout boxes are present:

- 1: Angemeldete Mannschaften für das Turnier anzeigen/registrieren**: Hier finden Sie neue Anmeldungen für **Test Turnier**. Diese können Sie als freigegeben auf der Turnier-Homepage veröffentlichen. Zusätzlich können Sie Informationen pro Klasse auswählen und Wartelisten aktivieren. (keine neuen Anmeldungen) **16 Anzahl der aktiven Anmeldungen**
- 2: Ländercodes und Flaggen prüfen**: Wenn **Test Turnier** ZUM AKTIVIEREN HIER KLICKEN. Die Ländercodes sind die Grundlage für **Flaggen**, die auf der Webseite neben den teilnehmenden Mannschaften präsentiert werden. **Ländercodes und Flaggen prüfen**

At the bottom left, a blue box with the number '2' contains the text 'Anmeldungen zeigen/registrieren'.

Im folgenden Bild sehen Sie die aktuell angemeldeten Teams. Hierbei spielt es keine Rolle, ob sich ein Team online registriert hat oder Sie als Admin eine Mannschaft manuell über "**Neuen Antrag registrieren**" angemeldet haben. In diesem Beispiel sehen Sie 17 registrierte Teams. Wobei **16 Teams in der Altersklasse U16** und **ein Team bei der U18 angemeldet** sind. Beachten Sie für die folgenden Erklärungen ganz rechts den Status der Teams. Die Altersklasse der U16 ist nämlich bereits **veröffentlicht** (siehe grünen Haken rechts).

The screenshot shows the 'Angemeldete Teams einsehen/registrieren' page. At the top, it says 'Es zeigt 17 aktive Registrierungen an Blitzturnier (einschließlich Mannschaften auf der Bereitschaftsliste)'. A pink box highlights the 'Neuen Antrag registrieren' button. Below the table, a blue arrow points to the team names with the text: 'Per Klick auf den Mannschaftsnamen können Sie die Mannschaftsinfo öffnen.' The table has columns: Altersgruppe, Verein, Mannschaftsname, Trikotfarbe, Ref.-Nr., Mannschaftstrainer, Tel, Land, Anmeldezeit, Bezahlt, Übernat, Reserve, passiv?, and Veröff. The 'U16' group is highlighted in yellow, and the 'U18' group is highlighted in red. The 'Veröff' column shows green checkmarks for all U16 teams and a red checkmark for the U18 team.

Altersgruppe	Verein	Mannschaftsname	Trikotfarbe	Ref.-Nr.	Mannschaftstrainer	Tel	Land	Anmeldezeit	Bezahlt	Übernat	Reserve	passiv?	Veröff
U16	1	1		90001			GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09				✓
U16	2	2		90002			GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09				✓
U16	3	3		90003			GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09				✓
U16	4	4		90004			GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09				✓
U16	5	5		90005			GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09				✓
U16	6	6		90006			GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09				✓
U16	7	7		90007			GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09				✓
U16	8	8		90008			GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09				✓
U16	9	9		90009			GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09				✓
U16	10	10		90010			GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09				✓
U16	11	11		90011			GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09				✓
U16	12	12		90012			GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09				✓
U16	13	13		90013			GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09				✓
U16	14	14		90014			GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09				✓
U16	15	15		90015			GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09				✓
U16	Team 4-4	Team 4-4		90016					Ja				✓
U18	FC TEST	Test Team		90017				29.04.2020					✓

Wie oben bereits angedeutet ist der **Status beim Entfernen eines Teams sehr entscheidend**. Sie werden es sehr schnell in den beiden Screenshots unten erkennen können. Sie können einfach auf den blau hinterlegten Mannschaftsnamen klicken, um zu den folgenden Menüpunkten zu gelangen.

**Mannschaftsinfo** | Zusätzliches Eingabefeld und Nachricht

**Test Team, Klasse U18, #90017**

Mannschaftsname: Test Team | Altersgruppe: U18

Vereinsname: FC TEST | Trikotfarbe:

Referenznummer: 90017 | Mannschaftstrainer:

E-Mail: | Telefon-Nr.:

Handynummer: | Anschrift:

PLZ: | Stadt:

Ländercode: | Anmelddatum: 29.04.2020

Bezahlt?  | Bezahler Betrag: 0

Zahlungsdatum: | Warteliste?

Prioritäts-Warteliste:  | Zurückgezogen oder passiv:

Seeding-Code:  | Übernachtung?

Eigene Kommentare:

Ohne speichern schließen | **Mannschaft entfernen** | Speichern

möglich

Hier ist der Spielplan noch **nicht veröffentlicht** und Sie können das Test Team einfach mit **"Mannschaft entfernen"** löschen! Dabei ist es egal, ob das Team von Ihnen angemeldet wurde oder es sich selbst über den Anmeldevorgang auf der Turnier-Website registriert hat.

**Mannschaftsinfo** | Zusätzliches Eingabefeld und Nachricht

**Team 4-4, Klasse U16, #90016 (In Gruppe platziert 4)**

Mannschaftsname: Team 4-4 | Altersgruppe: U16

Vereinsname: Team 4-4 | Trikotfarbe:

Referenznummer: 90016 | Mannschaftstrainer:

E-Mail: | Telefon-Nr.:

Handynummer: | Anschrift:

PLZ: | Stadt:

Ländercode: | Anmelddatum:

Bezahlt?  | Bezahler Betrag: 0

Zahlungsdatum: | Warteliste?

Prioritäts-Warteliste:  | Zurückgezogen oder passiv:

Seeding-Code:  | Übernachtung?

Eigene Kommentare:

Ohne speichern schließen | **Mannschaft entfernen** | Speichern

Aktuell nicht möglich

Hier ist der Spielplan bereits **veröffentlicht** und das Team 4-4 dementsprechend schon platziert. Aus dem Grund können Sie die Mannschaft **nicht einfach entfernen** (Der "Mannschaft entfernen" Button ist ausgegraut!)

Im nächsten Schritt zeigen wir Ihnen, wie Sie das Team trotzdem entfernen können. Hierfür gibt es **2 unterschiedliche Wege**.

## 2.1 Möglichkeiten ein Team zu entfernen, welches bereits einer Gruppe zugeteilt und veröffentlicht wurde

### Möglichkeit 1

Sie gehen in die **"Planungsphase"** **1** und dort auf den **Menüpunkt 2: Spielplan erstellen.** **2**

Design und Einstellungen | Schiedsrichter-Management | Registrierungsphase | **Planungsphase**

33952: Blitzturnier (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.

**2** **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-Webseite aus**

Haben Sie eine eigene Website oder Verein? Möchten Sie auf das ProCup verlinken? Mehr Informationen in Englisch als Standard.

Unter diesem Menüpunkt sind Alternativen zu allen

**Link zum Turnier-Webseite aus**

Dann werden Sie ein ähnliches Bild sehen, wie das untere Bild. Eine Altersklasse, wie in diesem Beispiel die U16, wurde bereits veröffentlicht und ist somit geschlossen. Mit einem **Klick auf das blaue "Öffnen" 3** können Sie die Altersklasse aber wieder aufmachen und Änderungen vornehmen.

Gruppeneinstellungen und Zeitberechnung

HINWEIS! 1 Altersklassen sind bereits im Web veröffentlicht! Siehe Warnungs-Information unten.

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	Öffnen	Info
<input type="checkbox"/>	U16 : 4 Gruppen. A Playoff., 2020-04-16 zu 2020-04-17, 24+8 Spiele. 1/1 Spielfeld 1 X 10	ZEIT BERECHNET	Öffnen	⚠ Diese Altersklasse wurde bereits veröffentlicht. ⓘ

Zurück Altersklasse entfernen Manueller Zeitplan Altersklasse ändern Weltcupspiel Neue Altersklasse

Zeitberechnung

Folgende Warnung wird aufgezeigt werden! Klicken Sie auf „OK“. 4

Gruppeneinstellungen und Zeitberechnung

HINWEIS! 1 Altersklassen sind bereits im Web veröffentlicht!

WÄRNUNG

⚠ Sind Sie sicher, dass Sie diese Altersklasse für vollen Zugriff öffnen wollen?  
Es könnte ernste Folgen haben, wenn Sie nicht richtig damit umgehen!

OK Abbrechen

Zurück Altersklasse entfernen Manueller Zeitplan Altersklasse ändern Weltcupspiel Neue Altersklasse

Zeitberechnung

Nach dem Öffnen wählen Sie die Altersklasse (siehe grüner Haken links) 5 an und drücken auf **Altersklasse ändern. 6**

Gruppeneinstellungen und Zeitberechnung

HINWEIS! 1 Altersklassen sind bereits im Web veröffentlicht! Siehe Warnungs-Information unten.

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	Öffnen	Info
<input checked="" type="checkbox"/>	U16 : 4 Gruppen. A Playoff., 2020-04-16 zu 2020-04-17, 24+8 Spiele. 1/1 Spielfeld 1 X 10	ZEIT BERECHNET	Öffnen	⚠ Diese Altersklasse wurde bereits veröffentlicht. ⓘ

Zurück Altersklasse entfernen Manueller Zeitplan Altersklasse ändern Weltcupspiel Neue Altersklasse

Zeitberechnung

Oben rechts können Sie hier die **Gruppen-Einstellungen/Auflistung öffnen. 7** Danach ändern Sie alles was Sie ändern möchten oder gehen direkt unten rechts auf **Speichern, mit der grafischen Darstellung der Bedingungen fortfahren. 8**

Gruppen, Einstellungen und Bedingungen

⚠ Auslosung und Spielplan sind bereits veröffentlicht. Wesentliche Teile der Veränderung sind deaktiviert.

**7 Gruppen-Einstellungen/Aufüstung öffnen**

Altersklasse: U16 Fähigkeitenangepasste Altersklasse:  Spielen ohne Tabelle/Punkte:  Ballgröße: 4  
Gesamtanzahl an Registrierungen für diese Altersklasse: 16, wovon auf der Warteliste: 0

Normale Zeit S/U/N: 3 / 1 / 0  
Nach Nachspielzeit/Elfmeterschießen: 3 / 1 / 0  
Tabelle-/Punkteberechnung: Punkte, Differenz, erzielte Tore  
Treffen zwischen Teams: Schwedischer Standard

**GRUPPEN**

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

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

Gruppenname	Anz. Mannschaft in Gruppe	Info	Verteilung Playoffs
Gruppe 1	4	6 Spiele	
Gruppe 2	4	6 Spiele	
Gruppe 3	4	6 Spiele	
Gruppe 4	4	6 Spiele	

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

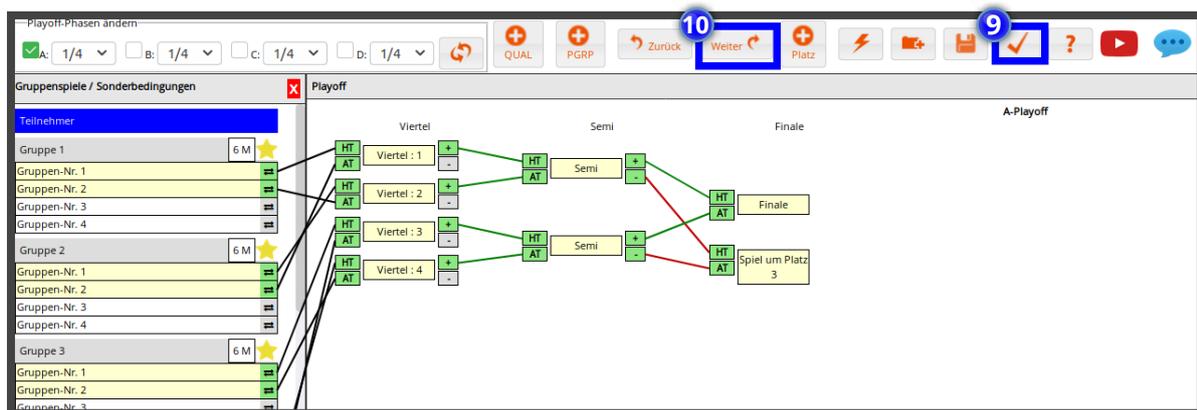
**FAIRPLAY**

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 **8 Speichern, mit der grafischen Darstellung der Bedingungen fortfahren**

Im Grafik-Editor können Sie Änderungen vornehmen, wenn es nötig ist. Ansonsten können Sie auch einfach **validieren** **9** und danach mit **WEITER** **10** speichern und zurückkehren.



Danach können Sie im Bereich **"Registrierungsphase"** unter **Menüpunkt 1: Angemeldete Mannschaften für das Turnier anzeigen/registrieren** auf das entsprechende Team (in diesem Beispiel Team 4-4) gehen und es wie gewünscht entfernen über das Feld **"Mannschaft entfernen"**. **11**

**Mannschaftsinfo** Zusätzliches Eingabefeld und Nachricht

**Team 4-4, Klasse U16, #90016**

Mannschaftsname: Team 4-4 Altersgruppe: U16

Vereinsname: Team 4-4

Referenznummer: 90016

E-Mail:

Handynummer:

PLZ:

Ländercode:

Bezahlt?

Zahlungsdatum:

Prioritäts-Warteliste:

Seeding-Code:

Eigene Kommentare:

Trikotfarbe:

Mannschaftstrainer:

Telefon-Nr.:

Anschrift:

Stadt:

Anmeldedatum:

Bezahler Betrag: 0

Warteliste?

Zurückgezogen oder passiv:

Übernachtung?

**11**

Ohne speichern schließen **Mannschaft entfernen** Speichern



### Wichtiger Hinweis!

Wichtig ist, dass das Team, welches Sie entfernen wollen, **keiner Gruppe zugeteilt** ist. Dies können Sie ganz einfach überprüfen, in dem Sie in der **"Planungsphase"** <sup>12</sup> unter **Menüpunkt 6: Mannschaften nach der Auslosung zuweisen/verteilen** <sup>13</sup> nachschauen.



In diesem Fall ist rechts kein Team in der Altersklasse U16 zugeteilt und wir könnten somit alle Teams ohne weiteres entfernen. Wäre aber ein Team bereits zugeteilt (rechts in den weißen Feldern), dann könnten Sie dieses Team nicht entfernen!

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

Tipps zum Ersetzen durch eine neue Mannschaft: ⓘ  
 Tipps, wenn eine Mannschaft ihre Anmeldung/Bewerbung zurückgezogen hat: ⓘ  
 Tipps zur Korrektur einer falschen Mannschaftsbezeichnung: ⓘ

Altersgruppe wählen:  Mannschaften von der Warteliste einbeziehen:

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

Mannschaften in Unterküften [18]	Gruppe	Mannschaftsname	Neuer Mannschaftsname
(zugeordnete Mannschaft ersetzen)	Gruppe 1	13	
(frei)	Gruppe 1	9	
1	Gruppe 1	8	
10	Gruppe 1	7	
11	Gruppe 2	3	
12	Gruppe 2	5	
13	Gruppe 2	2	
14	Gruppe 2	6	
15	Gruppe 3	4	
2	Gruppe 3	1	
3	Gruppe 3	10	
4	Gruppe 3	15	
5	Gruppe 4	14	
6	Gruppe 4	12	
7	Gruppe 4	11	
8	Gruppe 4	Team 4-4	
9			

Zufälliger Einsatz  Den passenden Namen finden

Zurück

Aktuell kein Team zugeteilt und solange kann jedes Team ohne Probleme entfernt werden

## Möglichkeit 2

In den nächsten Schritten zeigen wir Ihnen wie Sie ein Team (**z.B.: Team 4-4**) entfernen können, welches bereits im Spielplan eingeplant und ebenso veröffentlicht wurde. Sie gehen in die **"Planungsphase" 1** und dort auf **Punkt 6: Mannschaft nach der Auslosung zuweisen/verteilen. 2**

Design und Einstellungen | Schiedsrichter-Management | Registrierungsphase | **1 Planungsphase** | Während der Turniertage

33952: Blitzturnier (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**

**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.

**2 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.

**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**

Hier sehen Sie die Gruppeneinteilung, die ja bereits vorgenommen wurde. In diesem Beispiel wurde das **Team 4-4** in die **Gruppe 4** zugeordnet. Das **Team 4-4** können Sie ganz einfach mit **einem der beiden grauen Felder links ersetzen**, indem Sie entweder (**zugeordnete Mannschaft ersetzen**) oder (**frei**) per Drag and Drop von links auf das Feld des Teams 4-4 nach rechts ziehen. Danach ist das Team 4-4 dementsprechend aus der Gruppenverteilung entfernt.

**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.

Altersgruppe wählen: **U16 : 2020-04-16 zu 2020-04-17, 4 Gruppen, 24+8 Spiele, 1/1 Spielfeld** Mannschaften von der Warteliste einbeziehen:

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

Mannschaften in Unterkünten (18)	Gruppe	Mannschaftsname	Neuer Mannschaftsname
(zugeordnete Mannschaft ersetzen)	Gruppe 1	13	13
(frei)	Gruppe 1	9	9
	Gruppe 1	8	8
	Gruppe 1	7	7
	Gruppe 2	3	3
	Gruppe 2	5	5
	Gruppe 2	2	2
	Gruppe 2	6	6
	Gruppe 3	4	4
	Gruppe 3	1	1
	Gruppe 3	10	10
	Gruppe 3	15	15
	Gruppe 4	14	14
	Gruppe 4	12	12
	Gruppe 4	11	11
	Gruppe 4	Team 4.4	Team 4.4

Zufälliger Einsatz  Den passenden Namen finden

**Mannschaften nach der Auslosung zuweisen/verteilen**

**Aktualisierung ist abgeschlossen.**

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.

Altersgruppe wählen: **U16 : 2020-04-16 zu 2020-04-17, 4 Gruppen, 24+8 Spiele, 1/1 Spielfeld** Mannschaften von der Warteliste einbeziehen:

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

Mannschaften in Unterkünten (18)	Gruppe	Mannschaftsname	Neuer Mannschaftsname
(zugeordnete Mannschaft ersetzen)	Gruppe 1	13	13
(frei)	Gruppe 1	9	9
	Gruppe 1	8	8
	Gruppe 1	7	7
	Gruppe 2	3	3
	Gruppe 2	5	5
	Gruppe 2	2	2
	Gruppe 2	6	6
	Gruppe 3	4	4
	Gruppe 3	1	1
	Gruppe 3	10	10
	Gruppe 3	15	15
	Gruppe 4	14	14
	Gruppe 4	12	12
	Gruppe 4	11	11
	Gruppe 4	Team 4.4	Team 4.4

Zufälliger Einsatz  Den passenden Namen finden

Per Drag & Drop von links nach rechts ziehen. Dann wandert Team 4-4 in die Liste links und ist nicht mehr zugeordnet. Danach noch Auslosung aktualisieren drücken.

Gehen Sie jetzt wieder zurück in die **"Registrierungsphase"** in den Bereich **"Angemeldete Mannschaften für das Turnier anzeigen/registrieren"**, dann können Sie jetzt (wie im folgenden Bild zu sehen) das Team 4-4 löschen über das Feld **"Mannschaft entfernen"**. **3**

**Mannschaftsinfo** Zusätzliches Eingabefeld und Nachricht

**Team 4-4, Klasse U16, #90016**

Mannschaftsname:	<input type="text" value="Team 4-4"/>	Altersgruppe:	<input type="text" value="U16"/>
Vereinsname:	<input type="text" value="Team 4-4"/>	Trikotfarbe:	<input type="text"/>
Referenznummer:	<input type="text" value="90016"/>	Mannschaftstrainer:	<input type="text"/>
E-Mail:	<input type="text"/>	Telefon-Nr.:	<input type="text"/>
Handynummer:	<input type="text"/>	Anschrift:	<input type="text"/>
PLZ:	<input type="text"/>	Stadt:	<input type="text"/>
Ländercode:	<input type="text"/>	Anmeldedatum:	<input type="text"/>
Bezahlt?	<input checked="" type="checkbox"/>	Bezahlter Betrag:	<input type="text" value="0"/>
Zahlungsdatum:	<input type="text"/>	Warteliste?	<input type="checkbox"/>
Prioritäts-Warteliste: <small>i</small>	<input type="text"/>	Zurückgezogen oder passiv:	<input type="checkbox"/>
Seeding-Code: <small>i</small>	<input type="text"/>	Übernachtung?	<input type="checkbox"/>
Eigene Kommentare:	<input type="text"/>		



**Hinweis!** Im veröffentlichten Spielplan ist das Team 4-4 trotz des Entfernens noch enthalten. Sie müssten danach also den neuen Spielplan, mit einem neuen Team ergänzt oder mit einem Platzhalter "Vakant", veröffentlichen!

**Viel Spaß!**