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.

Design und Einstellungen Schiedsrichter-Managemen	t Registrierungsphase	Planungsphase	Während de	r Turniertage	MyTeam	2	2	_
34051: Test Turnier C [®] (Cup) Hilfe-Dokumentation für MyTeam								
Design und Einstellungen	Rechnungen-Modul			Follow-Up, Ber	richte			
MyTeam - Einstellungen	Gestalte Rechnungen			Follow-Up, Übe	rnachtung, E	xport nach I	Excel	
Gestaltung des Anmeldeformulars	Währungskurse			Berichte				
Gestaltung der Gästekarten-Alternativen	Importieren von Aufträger	n aus MyTeam		Logistik Unterl	kunft und Ver	pflegung		
Erstellung Agent-Login	Auftragsverwaltung			Anzeigen der a	ngemeldeten	Mannschaft	ten	
	Rechnungsstellung			Informationen	der registrier	ten Mannsc	haft ändern	
	Gutschrift einer Rechnun	g		Vereinslogo hir	nzufügen			
	Bezahlung			E-Mail-Service				
2	Entferne Anmeldung							
Check-In	Andere			Etiketten				
Check-In und Barrechnungen	Informationen für Mannso	haftsführer/Trainer:		Zimmerkennze	ichnung			
Login für Mannschaftsaufstellung	Login MyTeam als Kapitän			Teilnehmende	Mannschafte	n		
	Login-Codes an Mannscha	ftsführer senden						
	Zur offiziellen Registrieru	ng (als Admin)						

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.

Design u	nd Einstelli	ungen Schiedsrichter-Ma	anagement Registrierungs	phase Planungsphase	Wahrend der Turni	ertage MyTeam		~	
Registrieru	ing löschen								
Registrieru	ung löschen	b in the second s							
Registrieru Bitte beacht	ung löschen en Sie, dass d	, die Löschung einer Registrierung	g definitiv ist und nicht rückgöng	ig gemacht werden kann! Sele	n Sie vorsichtig, wenn S	ile den korrekten Lösch-	Button unte	n wählen.	
Registrieru Bitte beacht Das Löschen	ung löschen en Sie, dass d erfolgt auf ei	, die Löschung einer Registrierung Igene Verantwortung!	g definitiv ist und nicht rückgäng	ig gemacht werden kann! Sele	n Sie vorsichtig, wenn S	ile den korrekten Lösch-	Button unte	en wählen.	
Registrieru Bitte beacht Das Löschen Löschen?	ing löschen en Sie, dass d erfolgt auf el Ref-Nr.	die Löschung einer Registrierung igene Verantwortung! Verein	g definitiv ist und nicht rückgäng	ig gemacht werden kann! Sele Benutzerna	n Sie vorsichtig, wenn S	ile den korrekten Lösch-	Button unte	en wählen. #Login.	Ak
Registrieru Bitte beacht Das Löschen Löschen?	ing löschen en Sie, dass d erfolgt auf ei Ref-Nr.	die Löschung einer Registrierung igene Verantwortung! Verein	g definitiv ist und nicht rückgöng	ig gemacht werden kann! Sele Benutzerns	n Sie vorsichtig, wenn S ame Passwort.	ile den korrekten Lösch- Letzter Login	Button unte	en wählen. #Login.	Ak

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

Design und Einstellungen Schiedsrichter-Managemer	1 nt Registrierungsphase Planungsphase Während d
34051: Test Turnier 🔀 (Cup)	
1: Angemeldete Mannschaften für das Turnier anzeigen/registrieren	2: Ländercodes und Flaggen prüfen Wenn Test Turnier ZUM AKTIVIEREN HIER KLICKEN
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	Die Ländercodes sind die Grundlage für Flaggen , die auf der Webseite neben den teilnehmenden Mannschaften präsentiert werden. Ländercodes und Flaggen prüfen
2 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).

Angemeldete Teams einsehen/registrieren Es zeigt 17 aktive Registrierungen an <i>Blitztumier</i> (einschließlich Ma Summe des gezahlten Betrags: 0 Wählen Site sortieren und filtern unten. Klicken Sie danach Suche die Benachrichtigungen im Web Veröffentlichen .	nnschaften auf der Bereitsc 2. Auf der rechten Seite köni	naftsliste) Neuen Antrag r	egistrieren	Ber	werbungen verö	ffentlichen	Export r	iach
Angemeldete Teams einsehen/registrieren Es zeigt 17 aktive Registrierungen an <i>Biltztumier</i> (einschließlich Ma Summe des gezahlten Betrags: 0 Wählen Sie sortieren und filtern unten. Klicken Sie danach Suche die Benachrichtigungen im Web Veröffentlichen.	nnschaften auf der Bereitsc •. Auf der rechten Seite könn	haftsliste) Neuen Antrag r	egistrieren	Ber	werbungen verö	ffentlichen	Export r	iach
Es zeigt 17 aktive Registrierungen an <i>Blitztumier</i> (einschließlich Ma Summe des gezahlten Betrags: 0 Wählen Sle sortieren und filtern unten. Klicken Sie danach Suche die Benachrichtigungen im Web Veröffentlichen .	nnschaften auf der Bereitsc •. Auf der rechten Seite köni	haftsliste) nen Sie	egistrieren	Anzah	der Veröffentlichur	ann im Mamantı 46	Excel	
Summe des gezaniten beträgs: u Wählen Sle sortieren und filtern unten. Klicken Sie danach Suche die Benachrichtigungen im Web Veröffentlichen.	. Auf der rechten Seite kön	nen Sie	eaistrieren	1412-1	- Cia auf dia Cabalufi	igen in woment. 10	Exect	
die Benachrichtigungen im Web Veröffentlichen .			9	Veröf	f entlichung der We	b/Internet-	Die Excel-Lis die Einträge,	te enthält die Sie
klicken sie auf eine zelle unten, um den innalt anzupassen.				Regist	rierung.		gerade auf d Bildschirm se	em ehen.
Liste sortieren nach: Referenznummer - Filter nac	h Klasse: kein Filter .	n II Curta		_ <u>-</u> <u>-</u>	Selbst Mannschaften	veröffentlichen, die	Komo	akto Listo
Schnellsuche (Refor Verein Mannschaftsführen)		Suche	Đ	noch	keine Gebühren beza Auch Mannschaften v	ahlt haben. veröffentlichen, die auf	Vollstä	ndige
	6			der W	arteliste sind		Liste	Ū
					Fest-Turnier: 🙂			
					erorrentlichen			
Drucke alle unten angezeigten Mannschaftsaufstellungen: 🏧								
Altersgrupj Verein Mannschaftsname	Trikotfarbe	Ref-Nr. Mannschaftstraine	Tel	Land	Anmeldezeit	Bezahlt Überna	Reserve passiv	? Veröff
U16 1 <u>1</u> 🔁 [0]		90001		GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09		0
U16 2 <u>2</u> 🖸 [0] ———		90002		GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09		0
U16 3 <u>3</u> 🖸 [0]		90003		GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09		0
U16 4 <u>4</u> 🖸 [0] ———		90004		GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09		
U16 5 <u>5</u> ⊠[0]		90005		GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09		
	Per Klick auf den	90006		GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09		
	Mannschaftsnamen	90007		GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09		
U16 9 유제	Mannschaftsinfo	90009		GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09		Ø
	öffnen.	90010		GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09		0
U16 11 11 🖸 [0]		90011		GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09		0
U16 12 12 🔁 [0]		90012		GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09		0
U16 13 <u>13</u> 🔁 [0]		90013		GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09		0
U16 14 <u>14</u> 🔁 [0]		90014		GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09		0
U16 15 <u>15</u> 🔁 [0]		90015		GER	09.04.2020 16:36	2020-04-09		0
U16 Team 4-4 Team 4-4		90016				Ja		0
U18 FC TEST Team		90017			29.04.2020			
Zurück Neuen Antrag registrieren								

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.



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.



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



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:
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 ENTFERNEN - Zu ändermed Altersklasse markieren. Dies ist eine dauerhafte Entfernung! Alle Mannschaften, die für diese Altersklasse eingesetzt wurden, werden aus der Auslosung wiederhergestellt. * ALTERSKLASSE ADENTFERNEN - Zu ändermed Altersklasse markieren. Gruppeneinstellungen und Playoff-Bedingungen können geändert werden. * NEUE ALTERSKLASSE - Erstellen Sie Gruppenspiel- und Playoff-Bedingungen für eine neue Altersklasse.
Wählen Klasse U16 : 4 Gruppen. A Playoff., 2020-04-16 zu 2020-04-17, 24+8 Spiele. 1/1 Spielfeld 1 X 10 Status ① Offen Info ZEIT BERECHNET Offnen
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 veröffent	WARNUNG
Einstellungen aus dem vorherigen Turnier kopieren:	A Sind Sie sicher, dass Sie diese Altersklasse für vollen Zugriff öffnen wollen?
Wählen Sie Altersklassen aus der Liste unten. Sie haben folge * ZEITBERECHNUNG - Markieren Sie alle zu berechnenden Al	Es könnte ernste Folgen haben, wenn Sie nicht richtig damit umgehen!
* ALTERSKLASSE ENTFERNEN - Zu entfernende Altersklasse n * ALTERSKLASSE ÅNDERN - Zu ändernde Altersklasse markie * NEUE ALTERSKLASSE - Erstellen Sie Gruppenspiel- und Pla	Abbrechen aus der Auslosung wiederhergestellt.
Wählen Klasse	Status 🗊 Offen Info
U16 : 4 Gruppen. A Playoff., 2020-04-16 zu 2020	2-04-17, 24+8 Spiele. 1/1 Spielfeld 1 X 10 ZEIT BERECHNET Offnen 🔔 Diese Altersklasse wurde bereits veröffentlicht. 🕃
Zurück Altersklasse entfe	rnen 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:
Wählen Sie Altersklassen aus der Liste unten. Sie haben folgende Möglichkeiten zur Auswahl: * ZEITBERECHNUNG - Markieren Sie alle zu berechnenden Altersklassen, haximal 12 Altersklassen hintereinander. * ALTERSKLASSE ENTFERNEN - Zu entfermende Altersklasse markieren. Dies ist eine dauerhafte Entfernung! Alle Mannschaften, die für diese Altersklasse eingesetzt wurden, werden aus der Auslosung wiederhergestellt. * ALTERSKLASSE ENTFERNEN - 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
5 🔽 U16 : 4 Gruppen. A Playoff., 2020-04-16 zu 2020-04-17, 24+8 Spiele. 1/1 Spielfeld 1 X 10 ZEIT BERECHNET \Lambda 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 Be	edingungen			
		-7		
Auslosung und Spielplan sind bereits	veröffentlicht. Wesentliche Teile der Veränd	rrung sind deaktiviert. Gruppen-Einstel	llungen/Auflistung öffnen	
U16		□ ⊕		
Altersklasse:	Fahigkeitsangepasste Altersklasse:	Spielen ohne Tabelle/Punkte:	Ballgroße: 4 Gesamtanzahl an Registrierungen für diese Alter	rsklasse: 16 , wovon auf der Warteliste: 0
Norr	nale Zeit S/U/N Nach Nachspielz	Tabelle-/Punkteberechnur eit/Elfmeterschießen	ng Treffen zwisch	en Teams
Tabelle-/Punkteberechnung für 3 Fußball:	/ 1 / 0 3 / 1	0 Punkte, Differenz, erziel	te Tore Schwedischer	Standard
GRUPPEN				
Rückspiel? Klicke auf den Gruppennam	en auf der nächsten Seite im graphischen E	litor und hake das 'Rückspiel' an.		
Startwert für Gruppe: 📃 🚺	Standardmäßige Anzahl der Mann Gruppe:	schaften in der 🛛 Anzahl der Gruppen: 🚺 🕞 🛈	Elite-Gruppen aktivieren:	D
Gruppenname	Anz. Mannschaft in Gruppe	Info	Verteilung Playoffs	
Gruppe 1	4	6 Spiele	<u>(i)</u>	
Gruppe 2	4	6 Spiele		
Gruppe 3	4	6 Spiele		
Gruppe 4	4	6 Spiele		
Torschütze kann nro gespielte Partie mit «	den Kriterien Mannschaft Anzahl der Spiele	und Anzahl der Tore angegehen werden. Tabelle fü	r den berten Torrchützen pro Alterrariunne kan	als Bericht präsentiert werden
TORSCHÜTZEN	den Kittenen Mannschalt, Anzahl der Spiele	und Anzahl der före angegeben werden. Tabelle fü	r den besten rorschutzen pro Altersgruppe kan	rais benche prasentiere werden.
Torrchützen Eunktion aktivieren:		Anzahl der Gruppen der Torschützen pro Alter	sklasse, die den Zuschauern angezeigt werden:	5 (1)
FAIRPLAY				
Die Fairplay-Funktion ist ein Wertungssys	tem einer Mannschaft, das vom Schiedsrich	er nach einem gespielten Spiel vergeben wird. Die B	erechnung der Gesamtpunktzahl ist die Summe	der Ergebnisse / Anz. der gespielten
Eairplay Eupktion aktivieren:	crung.	Best-Note/Punktzahl: 10 Anzahl der geze	eigten Mannschaften pro Altersklasse für Zuscha	uer: 7
Zurück Speichern ur	nd zurück PSpeichern, 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 Eingabef	eld und Nachricht			
Team 4-4, Klasse U	116, #90016				
Mannschaftsname:	Team 4-4		Altersgruppe:	U16	<u> </u>
Vereinsname:	Team 4-4		Trikotfarbe:		
Referenznummer:	90016		Mannschaftstrainer:		
E-Mail:			Telefon-Nr.:		
Handynummer:			Anschrift:		
PLZ:			Stadt:		
Ländercode:			Anmeldedatum:		
Bezahlt?			Bezahlter Betrag:	0	
Zahlungsdatum:			Warteliste?		
Prioritäts-Warteliste	:1		Zurückgezogen oder passiv:		
Seeding-Code: 🚺			Übernachtung?		
Eigene Kommentare	:				
Ohne speiche	ern schließen	Mannschaft entferne	n 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"** 12 unter **Menüpunkt 6: Mannschaften nach der Auslosung zuweisen/verteilen** 13 nachschauen.

-

Design und Einstellungen Cabiedericht	er Monagement - Degistrierungenhage	Dianunganhaa
Design und Einstenungen Schiedsrichte	er-Management Registherungsphase	Planungsphas
33952: Blitzturnier 🔀 (Cup)		
2: Gruppeneinstellungen und	2: Aktivitätskalender	4: Link zum
Zeitberechnung		Webseite a
Sie können Bedingungen für Gruppenspiele und	grafischer Form an. Sie können die Spiele ganz	Haben Sie eine
Playoffs definieren. Im Zeitplan können Sie	einfach im Kalender anpassen. Zum Beispiel:	oder Verein?
Spielfelder, Start- und Endzeiten usw. auswählen.	Verschieben Sie das Spiel auf eine andere Zeit	Möchten Sie au
Die Zeitherechnung erstellt einen vollständigen	ouer en anderes spielleid.	ProCup verlinke
Zeitplan, der dann im Aktivitätskalender	Sie können den Kalender über 9. Zentraldruck	Cingliser dis Star
ausgedruckt oder verfeinert werden kann.	(Admin) ausdrucken - oder hier: KLICK	Unter diesem M
Spielpien exeteller	Aktivitätskalender	Alternativen zu
spielpian erstellen		Link zum Tu
		aus
6. Mannschaften nach der Auslosung	7: Spielplan, Klassen und	8' News fü
zuweisen/verteilen	Mannschaften veröffentlichen	veröffentli
Wann der Spielnige bestätigt ist, könner Sie die	Stallen Sie die Gruppierung und den Zeitelen im	Die Bräcentation
Mannschaften den Gruppen zuordnen. Dies kann	Web zur Verfügung.	Turnier-Homepa
manuell oder automatisch erfolgen.	0 0	die Turnier-Seite
Dieser Menünunkt sollte auch verwendet worden	Dieser Menüpunkt kann beliebig oft ausgeführt	Es kapp zum Po
wenn Sie eine Mannschaft durch eine andere	Änderungen am Spielplan oder an der Auslosung	Spielpläne nicht
ersetzen wollen.	vornehmen.	werden.
Mannschaften zuweisen/einsetzen	Spielplan veröffentlichen	News für Be

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!

Mannschaften nach der Auslosung zuweis	sen/verteilen		
Hier haben Sie die Möglichkeit, Mannschaften in die Gru	ppen zu platzieren.		
Ziehen Sie eine Mannschaft in die entsprechende Grupp Sie können die Software auch die Verteilung übernehme	e und platzieren Sie sie in der Liste auf d n lassen, indem Sie auf die Schaltfläche '	er rechten Seite - und lassen Sie die I Zufälliger Einsatz' klicken. HINWEIS! F	Mannschaft frei. Fügen Sie zuerst die gesetzten Mannschaften
Tipps zum Ersetzen durch eine neue Mannschaft 🚺 Tipps, wenn eine Mannschaft ihre Anmeldung/Bewerbur Tipps zur Korrektur einer falschen Mannschaftsbezeichnu	ıg zurückgezogen hat. (j) ung (j)		
Altersgruppe wählen: U16 : 2020-04-16 zu 2020-04-17,	4 Gruppen. 24+8 Spiele. 1/1 Spielfei	Mannschaften von der Warteliste	e einbeziehen:
Schnellregistrierung Mannschaft Ma	nnschaftsname ändern? Klicken Sie	mit der RECHTEN Maustaste auf eine	Mannschaft in der Liste unten.
Mannschaften in Unterkünften [18]	Gruppe	Mannschaftsname	Neuer Mannschaftsname
(zugeordnete Mannschaft ersetzen)	Gruppe 1	13	
(frei)	Gruppe 1	9	
1	Gruppe 1	8	
10	Gruppe 1	7	
10	Gruppe 2	3	
11	Gruppe 2	5	
12	Gruppe 2	2	
13	Gruppe 2	6	
14	Gruppe 3	4	
15	Gruppe 3	1	
2	Gruppe 3	10	
3	Gruppe 3	15	
-	Gruppe 4	14	
4	Gruppe 4	12	
5	Gruppe 4	11	
6	Gruppe 4	Team 4-4	
7			
8	Althuall	ain Taona sugatai	It und colongo konn
9	AKLUEITK	ein Team zugetei	it und solange kann
Zufälliger Einsatz 🗹 Den passenden N	jedes Tea	am ohne Problem	ne entfernt werden
Zurück Auslosung aktualisieren			



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

33952: Blitzturnier 🔀 (Cup)		
2: Gruppeneinstellungen und Zeitberechnung Sie können Bedingungen für Gruppenspiele und Payoffs 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.	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 mi Englisch als Standardsprache verlinken? Unter diesem Menüpunkt finden Sie Link- Alternativen zu allen Kombinationen.
6: Mannschaften nach der Auslosung zuweisen/verteilen Wenn der Spielplan bestätigt ist, können Sie die Mannschaften den Gruppen zuordnen. Dies kann nanuell oder automatisch erfolgen. Dieser Menüpunkt sollte auch verwendet werden, wenn Sie eine Mannschaft durch eine andere resetzen wollen.	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.	aus 8: News für Besucher veröffentlichen Die Präsentation der aktuellsten News auf Ihre Turnier-Homepage ist immer gefragt und mach die Turnier-Seite aktiver. Es kann zum Beispiel sein, dass Nachrichten üt Spielpläne nicht auf der Website veröffentlicht werden.

Hier sehen Sie die Gruppenzuteilung, 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				Mannschaften nach der Auslosung zuweisen/verteilen				
Hier haben Sie die Möglichkeit, Mannschaften in die Gruppen zu platzieren.				Aktualisierung ist abgeschlossen.				
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.				Hier haben Sie die Möglichkeit, Mannschaften in die Gruppen zu platzieren.				
Sie können die Software auch die Verteilung übernehmen lasser	Sie können die Software auch die Verteilung übernehmen lassen, indem Sie auf die Schaltfläche 'Zufälliger Einsatz' klicken. HINWEISI Fügen Sie zuerst die gesetzten Mannschaften				Gruppe und platzieren Sie sie in der	Liste auf der rechten Seite - und lassen Sie	e die Mannschaft frei.	
Fipps zum Ersetzen durch eine neue Mannschaft 🕥		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, wenn eine Mannschaft ihre Anmeldung/Bewerbung zurüc		Tipps zum Ersetzen durch eine neue Mannschaft (D					
Tipps zur Korrektur einer falschen Mannschaftsbezeichnung 👔				Tipps, wenn eine Mannschaft ihre Anmeldung/Bewerbung zurückgezogen hat. (1)				
1146 - 2020 04 46 2020 04 47 4 6		Tipps zur Korrektur einer falschen Mannschaffsbezeichnung () Abergruppe währe: Uffeit 2020-64-152 u.2020-64-17.4 Gruppen: 24-8 Spielfe. 1/1 Spielffeit Mannschaften von der Wartelise einbeziehen: Dierer klosse winder benets hilter wenneffentlicht.						
Altersgruppe wählen: UT6 : 2020-04-16 zu 2020-04-17, 4 Grup	eliste einbeziehen:							
prese Masse worde bereits nuller veronentricht.								
Schnellregistrierung Mannschaft Mannscha	aftsname ändern? Klicken Sie	e mit der RECHTEN Maustaste auf	eine Mannschaft in der Liste unten.	Concretent				
				Schnellregistrierung Mannschaft	Mannschaftsname ändern?	(licken Sie mit der RECHTEN Maustaste auf	f eine Mannschaft in der Liste unten.	
Mannschaften in Unterkünften [18]	Gruppe	Mannschaftsname	Neuer Mannschaftsname					
(zugeordnete Mannschaft ersetzen)	Gruppe 1	13	13	mannschaften in Unterkünften [18]	Gruppe	Mannschaftsname	Neuer Mannschaftsname	
(frei)	Gruppe 1	9	9	(zugeordnete Mannschaft ersetzen)	Gruppe 1	13	13	
·	Gruppe 1	8	8	(frei)	Gruppe 1	9	9	
	Gruppe 1	7	7	Team 4-4	Gruppe	7	7	
	Gruppe 2	3	3		Gruppe 2	3	3	
	Gruppe 2	5	5		Gruppe 2	5	5	
	Gruppe 2	2	2		Gruppe 2	2	2	
	Gruppe 2	6	6		Gruppe 2	6	6	
	Gruppe 3	4	4		Gruppe 3		4	
	Gruppe 3	1	1		suppe 3	1	1	
	Gruppe 3	10	10		Gruppe 5	10	10	
	Gruppe 3	15	15		Gruppe 3	15	15	
	Gruppe 4	14	14		Gruppe 4	14	14	
	Gruppe 4	12	12		Gruppe 4	12	12	
	Gruppe 4	11	11		Gruppe 4	11	11	
	Gruppe 4	Team 4-4	Team 4-4		Gruppe 4	Team 4-4		
Zufälliger Einsatz	inden			Zufälliger Einsatz	aden Namen finden			
				Lui duiger Ernsatz - Den passer	Pe	r Drag & Drop א	von links nach 🛛 📙	
					l re	chts ziehen. D	ann wandert	
						amo 4 4 in dia Lie	to lipks upd ist	
					lie	am 4-4 m uie Lis	te links und ist	
					nic	tht mehr zugeoi	rdnet. Danach	
						ch Auclocupa	aktualisioron	
					dr	ucken.		
					1			

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 Eingabe	feld und Nachricht						
Team 4-4, Klasse U16, #90016								
Mannschaftsname:	Team 4-	4	Altersgruppe:	U16 🔍				
Vereinsname:	Team 4-	4	Trikotfarbe:					
Referenznummer:	90016		Mannschaftstrainer:					
E-Mail:			Telefon-Nr.:					
Handynummer:			Anschrift:					
PLZ:			Stadt:					
Ländercode:			Anmeldedatum:					
Bezahlt?			Bezahlter Betrag:	0				
Zahlungsdatum:			Warteliste?					
Prioritäts-Warteliste	: (i)		Zurückgezogen oder passiv:					
Seeding-Code: 🚺			Übernachtung?					
Eigene Kommentare	e:							
Ohne speichern schließen		Mannschaft entfern	en Speichern					

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

Viel Spaß!