Thüringer Tischtennis-Verband e.V.

click-TT

Handbuch für Staffelleiter

Herausgeber: Thüringer Tischtennis-Verband e.V.
(mit freundlicher Unterstützung des Tischtennis-Verband Brandenburg e.V.)

Redaktion:
René Wolf, VP Öffentlichkeitsarbeit TTTV
Jan Schmidt, FW Mannschaftssport TTTV
E-Mail: click-tt@tttv.info
unter Verwendung von Vorarbeiten des TTVB, TTVN, WTTV und ByTTV

Version 1.0, Stand: 24.05.16

Inhaltsverzeichnis

TEIL A ALLGEMEINES **3**

A.1 Einleitung 3

A.2 Benutzergruppen von click-TT 3

A.3 Zum Aufbau dieses Handbuchs 4

A.5 Eintritt in den Admin-Bereich 4

A.6 Reaktionszeit von click-TT 5

TEIL B FUNKTIONSBESCHREIBUNG **5**

B.1 Vorbereitung der Saison **5**

B.1.1 Grundkonfiguration 7

B.1.2 Erstellen des Spielplans 8

B.1.2.1 Spielplan offline erstellen und importieren 12

B.1.3 Bearbeiten des Spielplans 13

B.1.4 Kontrolle und Genehmigung der Mannschaftsmeldungen 17

B.2 Verwaltung der Staffel während der Saison **19**

B.2.1 Auf- und Abstiegskennzeichnung setzen 19

B.2.2 Zurückziehungen 19

B.2.3 Mannschaft außer Konkurrenz 20

B.2.4 Spielverlegungen 20

B.2.5 Kontrolle von Spielberichten 21

B.2.6 Spielbetriebsprüfungen 24

B.2.7 Staffel-Rundschreiben 26

Teil A Allgemeines

A.1 Einleitung

Click-TT ist ein Online-System, welches langfristig in allen deutschen Tischtennis-Verbänden und Vereinen eingesetzt werden soll, damit der Tischtennissport über ein einheitliches System organisiert werden kann.

Click-TT ist kein fertiges System. Es wird laufend erweitert und an die Benutzerbedürfnisse angepasst.
Weil sich das System ständig in der Weiterentwicklung befindet, sind alle Benutzer aufgerufen, Verbesserungsvorschläge mitzuteilen. Nur so ist gewährleistet, dass das System stetig verbessert werden kann.

Aufgrund der ständigen Weiterentwicklung wird das Handbuch laufend daran angepasst und periodisch veröffentlicht, zumindest jedoch jährlich. Sollten die Staffelleiter bei der Arbeit mit diesem Handbuch Fehler entdecken oder Verbesserungsvorschläge haben, sind Hinweise an click-tt@tttv.info sehr willkommen.

Damit die Staffelleiter ihren Vereinen kompetente Antworten geben können, wird ihnen empfohlen, sich nicht nur mit dem Inhalt dieses Handbuchs, sondern auch mit dem Handbuch für Vereine vertraut zu machen.
In diesem Handbuch für Staffelleiter wird bewusst nicht auf Inhalte eingegangen, die ins Handbuch für Vereine gehören und dort erläutert sind.

A.2 Benutzergruppen von click-TT

Es gibt in click-TT verschiedene Arten von Benutzern, die Zugang zu unterschiedlichen Teilen des Systems haben und je nach Berechtigung mehr oder weniger Eingaben in das System vornehmen dürfen:

- Öffentlichkeit
- Vereinsmitarbeiter
- Staffelleiter
- Administratoren
- Verbandsmitarbeiter

Die Benutzergruppe **Öffentlichkeit** kann gar keine Eingaben in das System machen. Sie kann nur lesen, was andere eingestellt bzw. eingegeben haben. Die Öffentlichkeit hat Zugang zum öffentlichen Teil des Systems, der über die Internet-Adresse https://tttv.click-tt.de zu erreichen ist.

Die Benutzergruppe **Vereinsmitarbeiter** hat den Zugang zum „passwortgeschützten Vereinsbereich“ von click-TT. Dazu können sich die entsprechend autorisierten Mitarbeiter der Vereine nach dem Aufruf von https://tttv.click-tt.de im grau hinterlegten Login-Bereich mit ihrem Benutzernamen und Passwort einloggen.
Im passwortgeschützten Vereinsbereich können sie dann - je nach Autorisierung - vereins- oder staffelbezogene Dokumente ausdrucken, Ergebnisse von Mannschaftskämpfen melden (Schnellerfassung), komplette Spielberichte eingeben, Mannschaftsmeldungen vornehmen, die Spielbereitschaft von Mannschaften melden (Vereinsmeldung), Spielberechtigungen beantragen bzw. deren Wechsel durchführen und Benutzerrechte für Vereinsmitarbeiter vergeben.

Staffelleiter, Administratoren und **Verbandsmitarbeiter** arbeiten in einem weiteren Zugangsbereich von click-TT, dem Admin-Bereich von click-TT. Der Zugang erfolgt über https://tttv.click-tt.de/admin. Dieser Bereich ist an der blauen Kopfleiste zu erkennen. Man kommt in diesen Bereich nur mit einem von einem **Verbandsmitarbeiter** vergebenen Benutzernamen und Passwort hinein und kann - je nachdem, zu welcher der drei genannten Zugangsgruppen man gehört - verschiedene Funktionen der Kopfleiste benutzen.

A.3 Zum Aufbau dieses Handbuchs

Nach dem einführenden allgemeinen Teil A werden im Teil B die einzelnen Funktionen, die sich hinter den Modulen der blauen Kopfleiste des Admin-Bereichs befinden, beschrieben und auf die zulässigen Eintragungen im Admin-Bereich eingegangen. Der Teil C beschreibt dagegen die im Saisonverlauf auftretenden Aufgaben der Staffelleiter in zeitlicher Reihenfolge und verweist dabei an vielen Stellen auf die Erklärungen im Teil B.

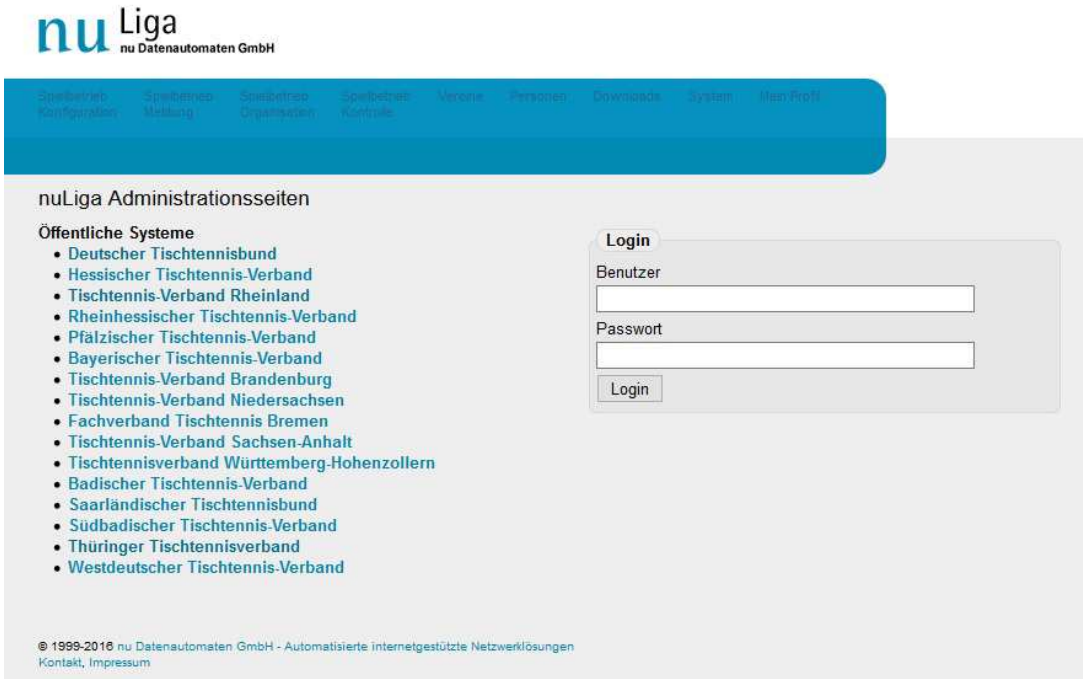
Zeichenerklärung

Sofern in diesem Handbuch einzelne EINGABEFELDER bzw. SPALTENÜBERSCHRIFTEN von click-TT beschrieben werden, wird durch Großschrift auf diese Felder Bezug genommen.
Zu betätigende ***Buttons*** werden in kursiver und fetter Schrift dargestellt.
Sofern eine Seite beschrieben wird, auf die man durch das Klicken auf einen **Link** gelangt, wird dieser Link fett und blau geschrieben.

Wegen der vielen Landesverbände, die das System nutzen und der regionalen Unterschiede bei der Abwicklung des Spielbetriebes in den einzelnen Verbänden, gibt es in click-TT mehrere Funktionen, die nur für einzelne Landesverbände von Bedeutung sind und für andere nicht. In diesem Handbuch wird bei Funktionen, die für den Spielbetrieb des TTTV nicht von Bedeutung sind, kurz darauf hingewiesen. Solche Funktionen werden dann nicht näher erläutert.

A.5 Eintritt in den Admin-Bereich

Nach Eingabe der URL https://tttv.click-tt.de/admin erscheint die blau-graue Einstiegsseite in den Admin-Bereich mit der Überschrift „nu Liga“. Im rechts stehenden Login-Fenster gibt man unter BENUTZER seine Benutzerkennung (seine dem TTTV mitgeteilte E-Mail-Adresse) ein und unter PASSWORT das vom TTTV mitgeteilte Passwort. Nach Klick auf den Button ***Login*** oder nach Betätigen der Enter-Taste ist man im Admin-Bereich, in dem man nun auf einige Funktionen in der blauen Funktionsleiste zugreifen kann.



Wer sich lange im Admin-Bereich aufhält, muss berücksichtigen, dass nach längerer Inaktivität die Time-Out-Maske erscheint. Dann sind alle zuvor vorgenommenen und noch nicht gespeicherten Änderungen verloren. **Es empfiehlt sich daher, bei längeren Sitzungen mehrmals die vorgenommenen Änderungen zu speichern, insbesondere aber dies vor längeren Unterbrechungen (z. B. Telefonaten) zu machen.**

A.6 Reaktionszeit von click-TT

Nicht alle Änderungen, die ein Staffelleiter im Admin-Bereich von click-TT vornimmt, werden auch sofort im öffentlichen Bereich sichtbar. Die Aktualisierung und der Datenbankabgleich benötigt ein wenig Zeit. Das Gleiche gilt auch für andere Änderungen, deren datenbanktechnische Umsetzung teilweise auch nicht sofort nach außen sichtbar wird - manchmal nicht einmal nach innen, also im Administrationsbereich.
Manche Änderungen werden ohnehin erst am Folgetag sichtbar, weil bestimmte Datenfelder nur einmal täglich auf Änderungen überprüft werden. Oft ist eine vom Benutzer für einen Systemfehler gehaltene Verzögerung oder scheinbare Nicht-Reaktion keineswegs fehlerhaft, sondern nur eine Frage der Geduld.

Teil B Funktionsbeschreibung

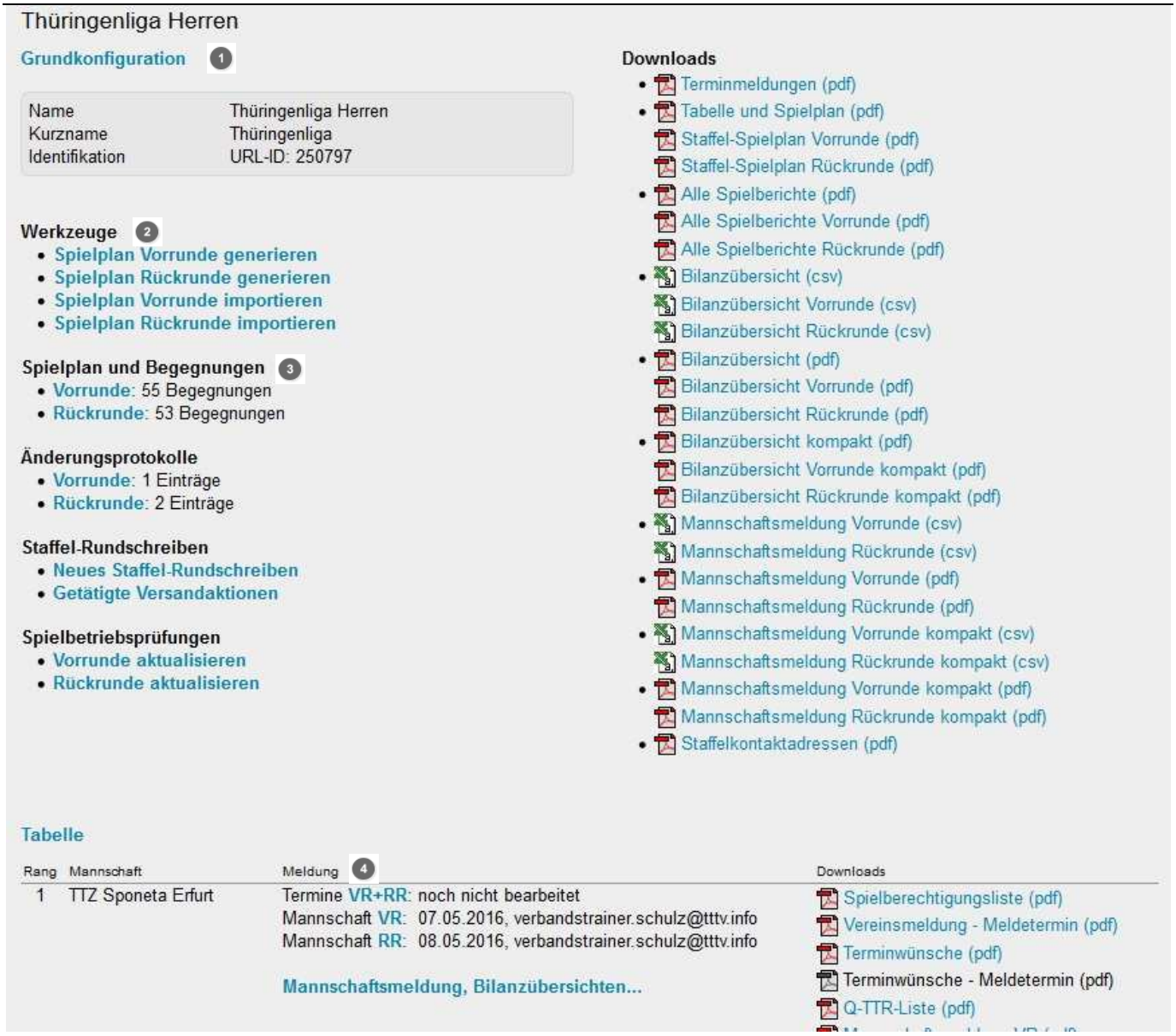
In diesem Teil werden sowohl die Funktionen aus der blauen Funktionsleiste des Admin-Bereiches beschrieben als auch diejenigen, die sich auf den aufgerufenen Seiten befinden. Bei der Beschreibung wird versucht, die erforderlichen Eingaben in das System bzw. die Ausgaben des Systems nicht nur formell korrekt zu beschreiben, sondern auch auf den Sinn und Zweck der Funktionen einzugehen und teilweise auch auf mögliche Fehlerquellen hinzuweisen.

B.1 Vorbereitung der Saison

Nachdem Sie sich als Staffelleiter angemeldet haben, klicken Sie auf den Hauptmenüpunkt **Spielbetrieb Organisation** und anschließend auf **Ligenplan**.

Sie gelangen zur Staffelübersicht (dem Ligenplan) der eingestellten Meisterschaft, welche Sie in der Kopfzeile (oberhalb der blauen Funktionsleiste) rechts neben MEISTERSCHAFT wechseln können, wenn sie auf unterschiedlichen Ebenen als Staffelleiter tätig sind.
Im Ligenplan sind diejenigen Staffeln, die Sie verwalten und auf die Sie demzufolge Zugriffsrechte besitzen, blau hervorgehoben. Außer Ihnen haben nur die jeweiligen Administratoren Zugriff auf diese Staffeln.

Nach Auswahl einer der zu verwaltenden Staffeln durch Anklicken gelangen Sie zur Übersichtsseite der Staffel, der **Staffelseite**, auf der Sie diverse Informationen finden und Konfigurationsmöglichkeiten haben.

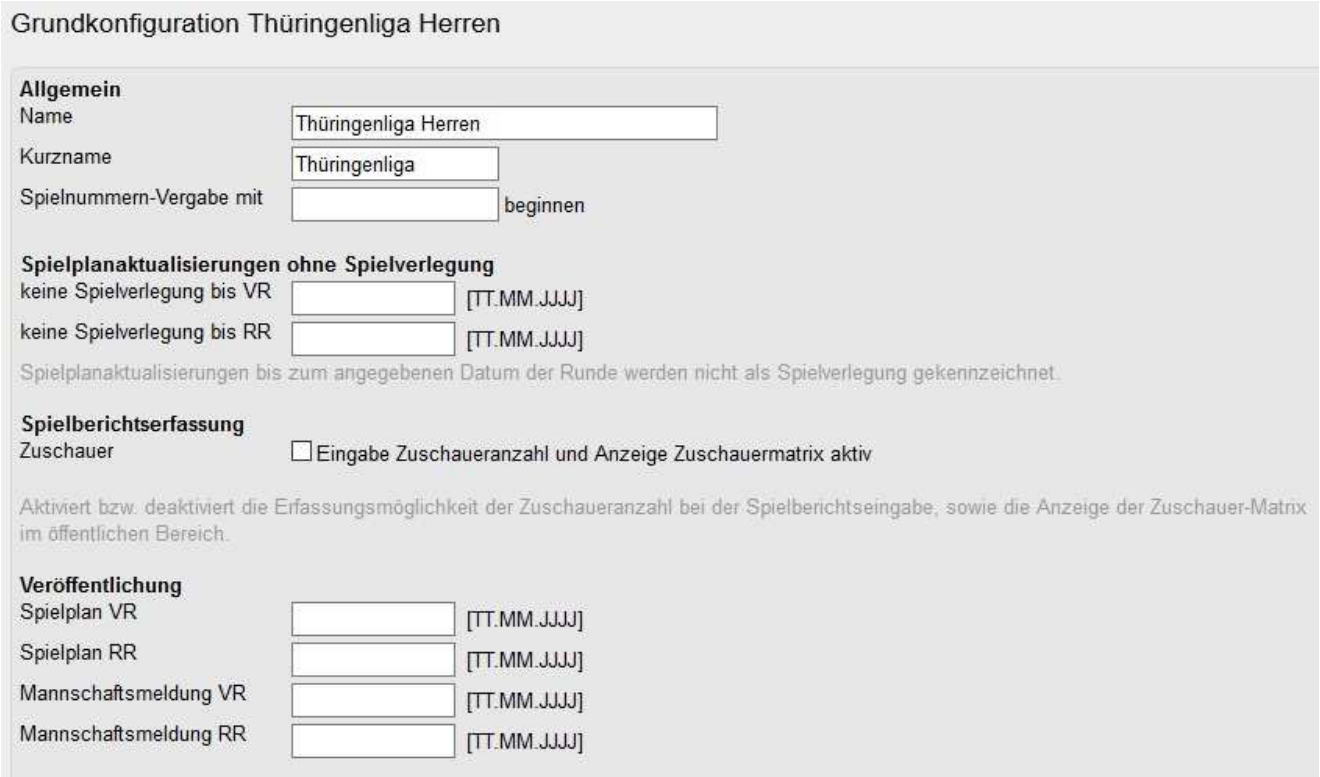


Hier haben Sie jetzt mehrere Möglichkeiten (Aufgaben):

1. Grundkonfiguration (siehe B 1.1)
2. Erstellung des Spielplans für Vor- und Rückrunde (siehe B 1.2)
3. Bearbeitung des Spielplans während der Entwurfsphase (siehe B 1.3)
4. Kontrolle der Mannschaftsmeldungen (siehe B 1.4)

B.1.1 Grundkonfiguration

Hier können die Grunddaten der Staffel bearbeitet werden.



Die Angaben NAME und KURZNAME werden von den Administratoren vorgegeben, deshalb **bitte keinesfalls** ändern, da ansonsten die Staffel im System nicht mehr „gefunden“ werden kann.

Veröffentlichung

Die Daten unter Veröffentlichung dienen der Festlegung, wann der Spielplan bzw. die genehmigten Mannschaftsmeldungen veröffentlicht werden sollen.
Sobald der Entwurf des Spielplans durch den Staffelleiter erstellt wurde, sollte er auch veröffentlicht werden, damit die Vereine darauf mit möglichen Änderungswünschen reagieren können. Der späteste Termin (10.07.) ist dabei durch die TTTV-Spielordnung vorgegeben. Die Angabe für die Rückrunde **muss** die gleiche wie bei der Vorrunde sein.
Sobald die Mannschaftsmeldungen pro Halbserie durch den Staffelleiter genehmigt wurden, sollten sie auch veröffentlicht werden. Auch hier sind die Endtermine durch die TTTV-Spielordnung vorgegeben, so dass sowohl für die Vorrunde als auch die Rückrunde die richtigen Datumsangaben nicht das Problem sein sollten.

Spielplanaktualisierungen ohne Spielverlegung

Spielplanaktualisierungen sollen erst ab einem bestimmten Datum als Spielverlegung ("v"- Kennzeichnung) ausgewiesen werden. Während der Entwurfsphase (z.B. 10.07. - 03.08.), in der die Vereine ihre Änderungswünsche beantragen können und vom Staffelleiter eingearbeitet werden, macht solche Kennzeichnung keinen Sinn, so dass hier mit dem z. B. 11.08. d.J. ein guter Zeitpunkt gegeben ist. Würde man hier kein Datum angegeben, führt jede Änderung zur entsprechenden Kennzeichnung im Spielplan. Eine Angabe für die Rückrunde ist allerdings nicht notwendig, da es im TTTV keine halbjährlichen Bearbeitungen des Spielplanes gibt.

Beachten Sie bitte, dass die Anzeige des Spielplans bzw. der Mannschaftsmeldungen im öffentlichen Bereich bis zum nächsten Tag dauern kann, da einige Inhalte zwischengespeichert und erst nachts aktualisiert werden.

B.1.2 Erstellen des Spielplans

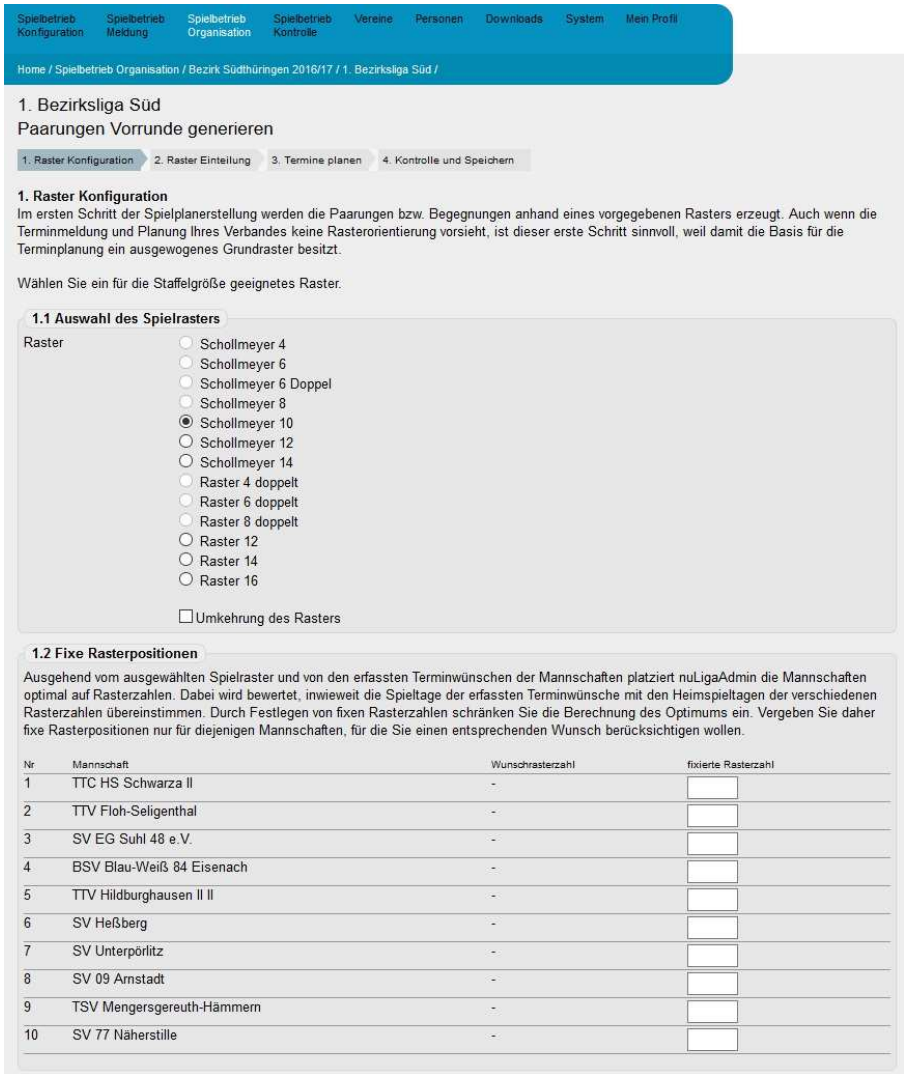
Die erste Aufgabe für Staffelleiter zur Vorbereitung der neuen Saison ist die Erstellung des Spielplans für die Vor- und Rückrunde. Mit der Erstellung des Spielplans kann nach dem Ende der Eingabe der Terminwünsche durch die Vereine (25.06.) begonnen werden (vorher macht es ja irgendwie keinen Sinn).

Als Vorbereitung sollten Sie sich die Terminwünsche der Vereine ausdrucken (der erste Link unter **Downloads**). Sollten Sie feststellen, dass bei Mannschaften der Heimspieltag und die Uhrzeit fehlen, können Sie diese Daten bei diesen Mannschaften über den Link *Termine* ***VR+RR*** neben dem Mannschaftsnamen nachtragen.
Als Standard gilt dann der Samstag, 14.00 Uhr.
Falls eine Mannschaft den Sonntag als Heimspieltag angegeben hat, sollten Sie auch kontrollieren und ggf. selbst nachtragen, dass als Ausweichspieltag der Samstag eingetragen ist.

In click-TT erfolgt die Erstellung des Spielplans getrennt nach Vor- und Rückrunde. click-TT ermittelt die Vor- und Rückrunde auf der Grundlage des Datums "Letzter Spieltag der Vorrunde" in der Grundkonfiguration der jeweiligen Meisterschaft, welche durch den jeweiligen Administrator vorgenommen wird.

Nach der Auswahl **Spielplan Vorrunde generieren** bzw. **Spielplan Rückrunde generieren** erscheint die Raster-Konfiguration. Das richtige Raster (bspw. Raster 10 bei einer 9er oder 10er Staffel) wird automatisch vom System gewählt, so dass Sie hier höchstwahrscheinlich keine Änderung vornehmen müssen.

Die Checkbox „Umkehrung des Rasters“ bleibt bei der Vorrunde ohne Markierung, **bei der Rückrunde setzen Sie bitte den Haken.**

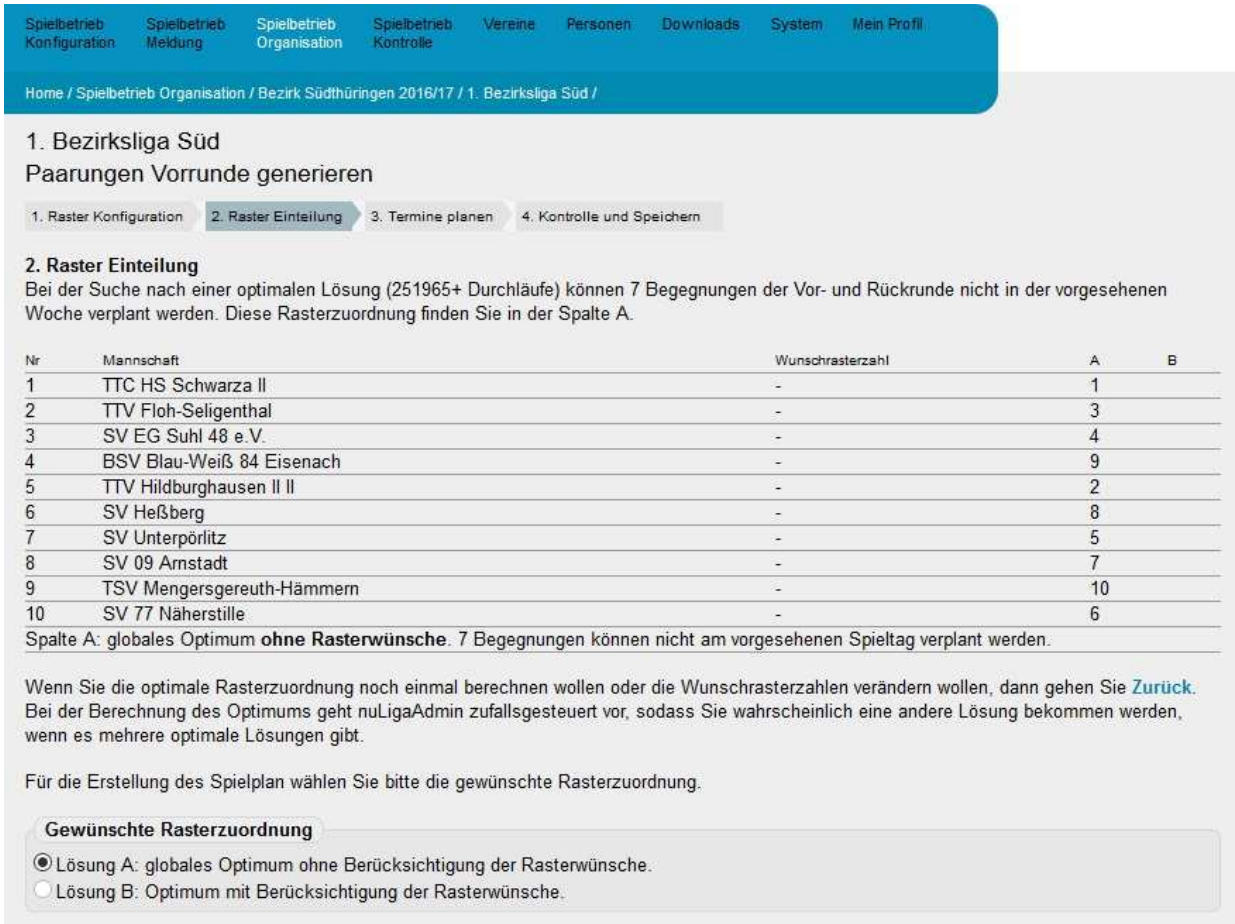


In der zweiten Rubrik *1.2 Fixe Rasterpositionen* können Sie in der Vorrunde fixe Rasterzahlen für bestimmte Mannschaften vergeben.
Ausgehend vom ausgewählten Spielraster und von den erfassten Terminwünschen der Mannschaften platziert click-TT die Mannschaften schon optimal auf Rasterzahlen. Dabei wird bewertet, inwieweit die Spieltage der erfassten Terminwünsche mit den Heimspieltagen der verschiedenen Rasterzahlen übereinstimmen.
Durch Festlegen von fixen Rasterzahlen würden Sie die Berechnung des Optimums einschränken. Vergeben Sie daher fixe Rasterzahlen mit Bedacht und nur für diejenigen Mannschaften, für die Sie einen entsprechenden Wunsch berücksichtigen wollen, z.B. im Wechsel oder zusammen mit einer anderen Mannschaft, oder wenn vereinsgleiche Mannschaften innerhalb der ersten 3 Spieltage gegeneinander spielen müssen.
Welche Rasterzahlen zu welchen Ansetzungen führen, finden Sie auf der TTTV-Homepage unter *Downloads > Sonstiges* und hier unter *Unterstützung für Punktspiel-Ansetzungen*.

Bei der Verwendung von fixen Rasterzahlen müssen Sie sich ggf. mit den anderen Staffelleitern absprechen.

Bei der Erstellung des Spielplans für die Rückrunde ist diese Rubrik deaktiviert, da sich die Rasterzahlen ja aus der Vorrunde ergeben.

Mit Klicken auf den Button ***Weiter*** kommen Sie zum 2. Schritt der Spielplanerstellung, der *Rastereinteilung*. Dieser Schritt wird bei der Erstellung des Spielplans für die Rückrunde automatisch übersprungen.



In der Spalte A stehen immer die Rasterzahlen, die vom System für ein *globales Optimum ohne Berücksichtigung der Rasterwünsche (Lösung A)* automatisch ermittelt wurden. Haben Sie bei keiner der Mannschaften eine fixe Rasterzahl eingetragen, bleibt die Spalte B leer. Ansonsten finden Sie in dieser Spalte die Rasterzahlen für ein *Optimum mit Berücksichtigung der Rasterwünsche (Lösung B)*, u.a. ihre vergebenen fixen Rasterzahlen.
Des Weiteren teilt Ihnen das System mit, wie viele Begegnungen pro Lösung nicht in den vorgesehenen Wochen verplant werden können. Sie müssen sich nun für eine der beiden Lösungen entscheiden. Haben Sie keine fixen

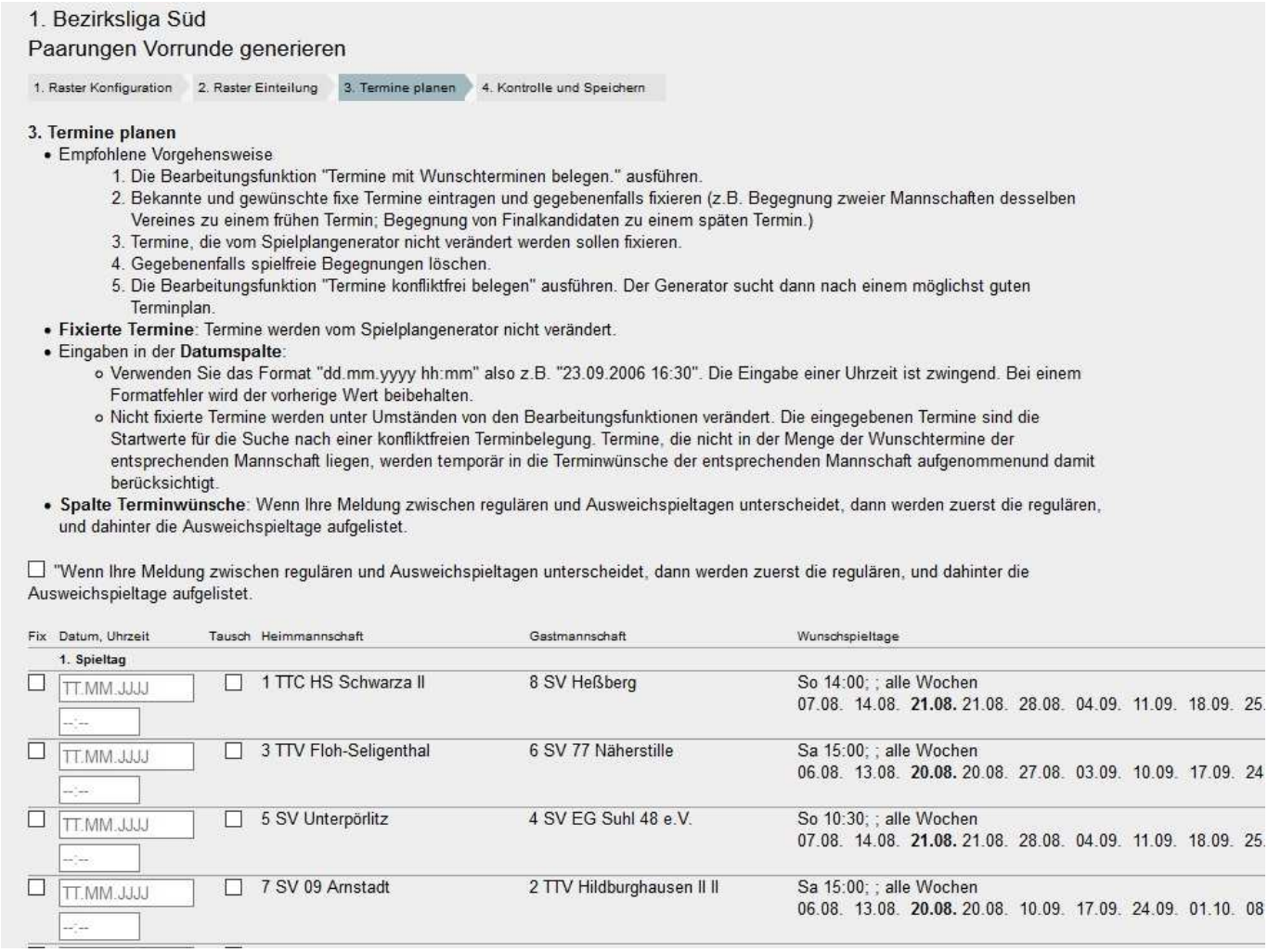
Rasterzahlen vergeben, bleibt nur die Lösung A, die dann auch vorausgewählt ist. Sie können die Ermittlung der optimalen Rasterzahlen und die Auswahl einer der beiden Lösungen beliebig oft wiederholen.

Nach der Auswahl einer der beiden Lösungen klicken Sie auf den Button ***Weiter*** und kommen zum 3. Schritt der Spielplanerstellung, der konkreten *Planung der einzelnen Termine*.

An dieser Stelle sei noch einmal erwähnt, dass ein korrekter Rahmenterminplan die Voraussetzung für die automatisch richtige Vergabe von Ansetzungsterminen ist.
Ein korrekter Rahmenterminplan sollte immer so viele Tage enthalten, wie für die meisten Staffeln (bzgl. Anzahl der Mannschaften) erforderlich sind, d.h. wenn es weitestgehend 10er Staffeln gibt (doch hoffentlich der Normalfall) und nur einige wenige 12er Staffeln (z.B. in den untersten Landesklassen), dann müssen pro Halbserie 9 Spieltage vorhanden sein.
Die Staffelleiter von 12er Staffeln müssen sich dann noch 2 weitere Spieltage aus dem WKTP aussuchen und manuell bei den generierten Ansetzungen für den 10. und 11. Spieltag des Spielplanentwurfs eintragen.

Korrekt heißt außerdem, dass auch alle Wochentage als mögliche Spieltage markiert sein müssen, wenn in den Staffeln einer Meisterschaft Wochenspieltage erlaubt sind.

Für einen korrekten Rahmenterminplan sind die jeweiligen Administratoren verantwortlich.


1. Bezirksliga Süd
Paarungen Vorrunde generieren

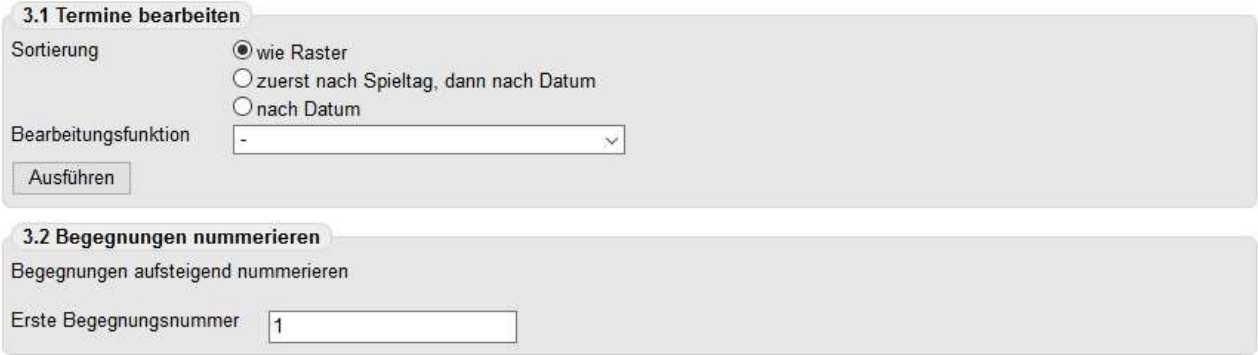
1. Raster Konfiguration | 2. Raster Einteilung | 3. Termine planen | 4. Kontrolle und Speichern

3. Termine planen

- Empfohlene Vorgehensweise
  1. Die Bearbeitungsfunktion "Termine mit Wunschterminen belegen." ausführen.
  2. Bekannte und gewünschte fixe Termine eintragen und gegebenenfalls fixieren (z.B. Begegnung zweier Mannschaften desselben Vereines zu einem frühen Termin; Begegnung von Finalkandidaten zu einem späten Termin.)
  3. Termine, die vom Spielplangenerator nicht verändert werden sollen fixieren.
  4. Gegebenenfalls spielfreie Begegnungen löschen.
  5. Die Bearbeitungsfunktion "Termine konfliktfrei belegen" ausführen. Der Generator sucht dann nach einem möglichst guten Terminplan.
- **Fixierte Termine**: Termine werden vom Spielplangenerator nicht verändert.
- Eingaben in der **Datumspalte**:
  - Verwenden Sie das Format "dd.mm.yyyy hh:mm" also z.B. "23.09.2006 16:30". Die Eingabe einer Uhrzeit ist zwingend. Bei einem Formatfehler wird der vorherige Wert beibehalten.
  - Nicht fixierte Termine werden unter Umständen von den Bearbeitungsfunktionen verändert. Die eingegebenen Termine sind die Startwerte für die Suche nach einer konfliktfreien Terminbelegung. Termine, die nicht in der Menge der Wunschtermine der entsprechenden Mannschaft liegen, werden temporär in die Terminwünsche der entsprechenden Mannschaft aufgenommenund damit berücksichtigt.
- **Spalte Terminwünsche**: Wenn Ihre Meldung zwischen regulären und Ausweichspieltagen unterscheidet, dann werden zuerst die regulären, und dahinter die Ausweichspieltage aufgelistet.

☐ "Wenn Ihre Meldung zwischen regulären und Ausweichspieltagen unterscheidet, dann werden zuerst die regulären, und dahinter die Ausweichspieltage aufgelistet.

Fix	Datum, Uhrzeit	Tausch	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Wunschspieltage
	1. Spieltag				
☐	TT.MM.JJJJ --:--	☐	1 TTC HS Schwarza II	8 SV Heßberg	So 14:00; ; alle Wochen 07.08. 14.08. **21.08.** 21.08. 28.08. 04.09. 11.09. 18.09. 25.
☐	TT.MM.JJJJ --:--	☐	3 TTV Floh-Seligenthal	6 SV 77 Näherstille	Sa 15:00; ; alle Wochen 06.08. 13.08. **20.08.** 20.08. 27.08. 03.09. 10.09. 17.09. 24
☐	TT.MM.JJJJ --:--	☐	5 SV Unterpörlitz	4 SV EG Suhl 48 e.V.	So 10:30; ; alle Wochen 07.08. 14.08. **21.08.** 21.08. 28.08. 04.09. 11.09. 18.09. 25.
☐	TT.MM.JJJJ --:--	☐	7 SV 09 Arnstadt	2 TTV Hildburghausen II II	Sa 15:00; ; alle Wochen 06.08. 13.08. **20.08.** 20.08. 10.09. 17.09. 24.09. 01.10. 08



Die Planung der Termine erfolgt u.a. mit den Bearbeitungsfunktionen in der Rubrik *3.1 Termine bearbeiten* unterhalb der Auflistung der erstellten Begegnungen.

Entgegen der empfohlenen Vorgehensweise sollten Sie jetzt folgende Reihenfolge einhalten:

1. <u>spielfreie Begegnungen löschen</u>
   Falls spielfreie Begegnungen vorhanden sind, z.B. bei einer 9er Staffel, wählen Sie die Bearbeitungsfunktion „spielfreie Begegnungen löschen“ aus und klicken auf ***Ausführen***.
2. <u>Termine mit Wunschterminen belegen</u>
   Wählen Sie die Bearbeitungsfunktion „Termine mit Wunschterminen belegen“ aus und klicken auf ***Ausführen***. Der Generator versucht nun alle Begegnungen mit den Terminwünschen der Vereine in Einklang zu bringen.
3. <u>offene Begegnungen bearbeiten</u>
   Sollte es nach dem 2. Schritt Begegnungen ohne Termin geben, schließen sich die Terminwünsche der Vereine und die Vorgaben des Rahmenterminplans offensichtlich gegenseitig aus.
   Gründe dafür können zum Beispiel sein:
   - vereinsweiter oder mannschaftsbezogener Sperrtermin
   - Heimspieltag Sonntag und Sonntag ist als Spieltag gesperrt

   Sie haben jetzt folgende Möglichkeiten:
   - Termine manuell vergeben
   - zurück zu den Rasterzahlen und passendere Rasterzahlen vergeben (nur in der Vorrunde)
4. <u>Begegnungen sortieren</u>
   Das Vernünftigste dürfte „zuerst nach Spieltag, dann nach Datum“ sein. Wenn Sie allerdings manuell Termine vergeben haben und diese nicht innerhalb der gleichen Spielwoche wie die anderen zugehörigen Begegnungen liegen, muss es schon „nach Datum“ sein. Die Bearbeitungsfunktion stellen Sie auf „-“ und klicken auf ***Ausführen***.

<u>Hinweis zum Tauschen von Begegnungen</u>
Mit den Checkboxen in der Spalte TAUSCH ist es möglich, Begegnungen zu tauschen. Dies sollte hier aber nur dann genutzt werden, wenn der Tausch auch wirklich nur für die ausgewählte Begegnung ausgeführt werden soll. Falls auch der Tausch der zugehörigen Begegnung in der Rückrunde notwendig ist, also ein kompletter Heimrechttausch, führt man diesen besser so aus, wie im Abschnitt ***B 1.3 Bearbeiten des Spielplans*** beschrieben.
Sollten Sie trotzdem hier einen Tausch durchführen wollen, klicken Sie die Checkbox(en) bei der/den erforderlichen Begegnung(en) an, stellen die Bearbeitungsfunktion auf „-“ und klicken auf ***Ausführen***.

Mit dem hier geschilderten Ablauf sollte es jedem Staffelleiter möglich sein, in relativ kurzer Zeit einen korrekten Spielplan zu erstellen. Sollte doch mal etwas schief gehen und Sie wollen noch einmal von vorn beginnen, erreichen Sie dies mit der Bearbeitungsfunktion „alle Termine auf leer setzen“.

Der letzte Schritt ist die Nummerierung der Begegnungen. In der Rubrik *3.2 Begegnungen nummerieren* vergeben Sie die erste Begegnungsnummer: die Vorrunde beginnt mit der 1 und die Rückrunde mit eins mehr als die letzte Nummer der Vorrunde.

Ein anschließender Klick auf ***Weiter*** bringt Sie auf die Kontrollseite. Wenn alles in Ordnung ist, schließen Sie die Erstellung des Spielplans mit Klicken auf ***Speichern*** ab.

Spätestens jetzt müssen Sie in der Grundkonfiguration das Datum für die Veröffentlichung des Spielplans eintragen (siehe B 1.1), wenn Sie es nicht schon vorher getan haben. Sie sollten in der Entwurfsphase den Spielplan auch entspr. kennzeichnen. Dies erreichen Sie bspw. mit der Eintragung „vorläufiger Spielplan“ oder „Spielplanentwurf“ im Bemerkungsfeld für die Veröffentlichung des Spielplans in der Grundkonfiguration. **Vergessen Sie bitte nicht, diesen Eintrag wieder zu entfernen, wenn der Spielplan final ist.**

Auch die Kennzeichnung der Auf-/Absteiger und der Relegationsplätze ist jetzt angebracht (siehe B.2.1).

Nach der Erstellung und Veröffentlichung des Entwurfs des Spielplans sollten Sie die beiden Funktionen Spielplan Vorrunde generieren bzw. Spielplan Rückrunde generieren nicht mehr benutzen und sämtliche Änderungswünsche der Vereine so durchführen, wie im Abschnitt *B 1.3 Bearbeiten des Spielplans* beschrieben.

B.1.2.1 Spielplan offline erstellen und importieren

Der Spielplan kann für jede Halbserie auch ohne click-TT (offline) erstellt werden, wenn z.B. ungewöhnliche Terminvorgaben vorliegen oder bei Koppelspielen. Anschließend kann man den so erstellten Spielplan in click-TT importieren.

Die Offline-Erstellung geht extrem einfach, nämlich mit Excel. Benötigt wird eine CSV-Datei mit folgender Titelzeile:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1	Nr.		Tag		Datum		Uhrzeit	HVNr	Heim	GVNr	Gast	HMNr	GMNr	Ergebnis

Bitte <u>unbedingt</u> auf die freien Spalten und die korrekte Bezeichnung der Überschriften achten. Änderungen daran führen dazu, dass die Datei nicht eingelesen werden kann. Die Spaltenbreite ist dagegen beliebig, das CSV-Format speichert diese sowieso nicht.

Wenn nun manuell Spiele eingetragen werden, dann sieht das so aus:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1	Nr.		Tag		Datum		Uhrzeit	HVNr	Heim	GVNr	Gast	HMNr	GMNr	Ergebnis
2	1				10.09.2016		14:00		Sponeta 1		Sponeta 2			
3	2				10.09.2016		14:00		SCHOTT Jena		Altenburg			
4	3				10.09.2016		14:00		Schwarza		Tabarz			
5	4				10.09.2016		18:00		Schwarza		Mühlhausen			
6	5				11.09.2016		10:00		Sponeta 2		Sponeta 1			
7	6				11.09.2016		10:00		SCHOTT Jena		Tabarz			
8	7				11.09.2016		14:00		Bleicherode		Zeulenroda			
9	8				11.09.2016		14:00		Bischleben		Leimbach			
10	9				11.09.2016		14:00		Sponeta 2		Altenburg			
11	10				11.09.2016		14:00		Sponeta 1		Mühlhausen			

Es werden also nur fünf Spalten besetzt: Nr. (Spielnummer), Datum, Uhrzeit, Heim und Gast. Alle anderen Spalten sollen (müssen) frei bleiben. Achten Sie auch auf das Format von Datum (tt.mm.jjjj) und Uhrzeit (ss:mm).

Sie haben die Kurzschreibweise bei Vetschau bemerkt oder die arabische 3 bei Cottbus? Das ist tatsächlich Absicht und soll dokumentieren, dass die Schreibweise der Namen bzw. Mannschaftsnummern einigermaßen belanglos ist. Sie dürfen jede Mannschaft durch ein beliebiges, aber eindeutiges Kürzel ersetzen. Wenn Sie es leid sind, immer „SpVgg. Blau-Weiß Vetschau“ schreiben zu müssen, begnügen Sie sich halt mit „Vetschau“.

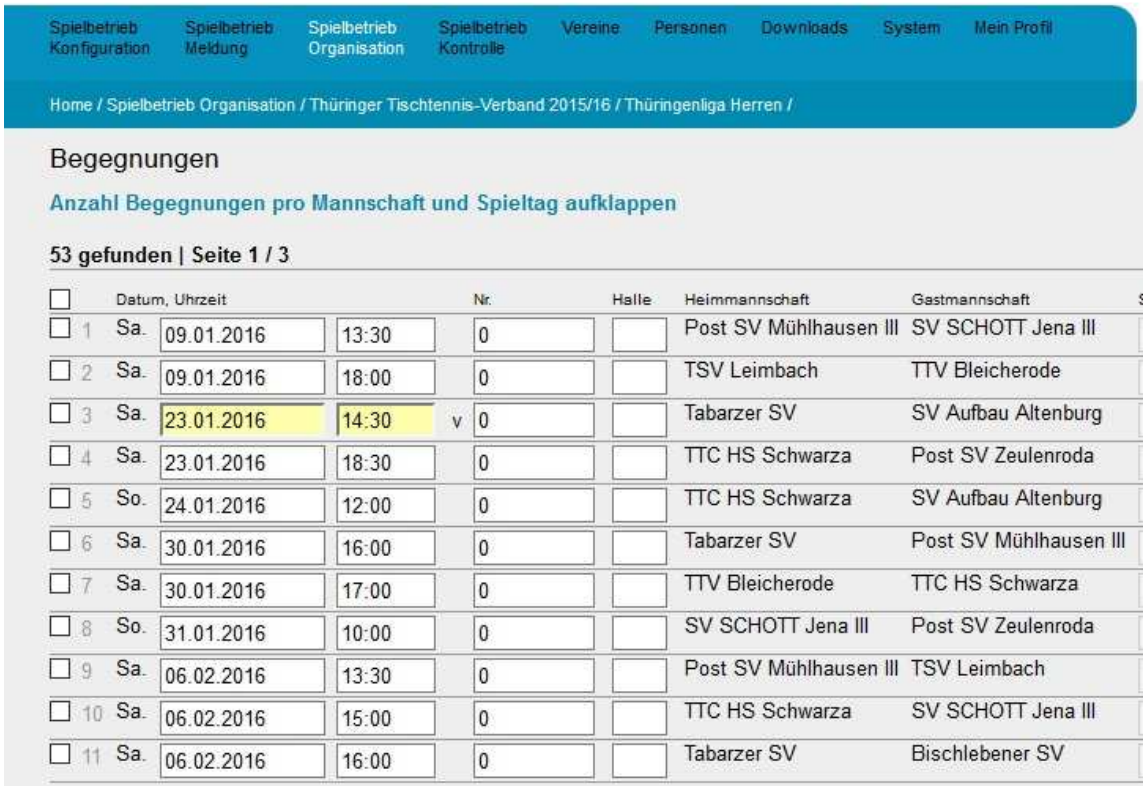
Beim Speichern wird Excel Sie daran erinnern, dass das CSV-Format keinerlei Formatierungen, sondern nur Inhalte speichert. Das können Sie getrost akzeptieren.

Damit sind wir beim Importieren. Klicken Sie auf der Staffelseite auf **Spielplan Vorrunde importieren** bzw. **Spielplan Rückrunde importieren**. Dann klicken Sie auf ***Durchsuchen***, wählen die entspr. Spielplandatei aus und klicken auf ***Weiter***.
Jetzt können Sie die o.g. vermeintlichen „Schreibfehler“ der richtigen Mannschaft zuordnen.

Danach wieder ein Klick auf ***Weiter*** und Sie kommen auf die Kontrollseite, auf der Sie den erfolgreichen Import (sollte auch als erste Zeile stehen) überprüfen können. Zum Abschließen klicken Sie auf ***Speichern***.
Wenn die Terminmeldung des Vereins vollständig ist, übernimmt click-TT auch automatisch das richtige Spiellokal, wenn es in der Terminmeldung vermerkt ist.

B.1.3 Bearbeiten des Spielplans

Um während der Entwurfsphase (10.07. - 03.08.), oder besser gesagt danach, die Änderungswünsche der Vereine einzuarbeiten, wählen Sie auf der Staffelseite unter **Spielplan und Begegnungen** diejenige Runde aus, in der Sie Veränderungen vornehmen möchten. Sie erhalten eine Übersicht über alle Spiele der ausgewählten Runde (immer 20 pro Seite), sortiert nach Spieldatum.



		Datum, Uhrzeit			Nr.	Halle	Heimmannschaft	Gastmannschaft
1	Sa.	09.01.2016	13:30		0		Post SV Mühlhausen III	SV SCHOTT Jena III
2	Sa.	09.01.2016	18:00		0		TSV Leimbach	TTV Bleicherode
3	Sa.	23.01.2016	14:30	v	0		Tabarzer SV	SV Aufbau Altenburg
4	Sa.	23.01.2016	18:30		0		TTC HS Schwarza	Post SV Zeulenroda
5	So.	24.01.2016	12:00		0		TTC HS Schwarza	SV Aufbau Altenburg
6	Sa.	30.01.2016	16:00		0		Tabarzer SV	Post SV Mühlhausen III
7	Sa.	30.01.2016	17:00		0		TTV Bleicherode	TTC HS Schwarza
8	So.	31.01.2016	10:00		0		SV SCHOTT Jena III	Post SV Zeulenroda
9	Sa.	06.02.2016	13:30		0		Post SV Mühlhausen III	TSV Leimbach
10	Sa.	06.02.2016	15:00		0		TTC HS Schwarza	SV SCHOTT Jena III
11	Sa.	06.02.2016	16:00		0		Tabarzer SV	Bischlebener SV

Wie Sie sehen, ist in diesem Bild die Bearbeitungsmöglichkeit der Begegnungen deaktiviert. Das liegt an den Datumsangaben unter ***Veröffentlichung Spielplan VR/RR*** in der Grundkonfiguration der Staffel (siehe B.1.1).

Falls Sie bei der Einarbeitung der Änderungswünsche lediglich Datum und Uhrzeit einzelner Begegnungen ändern wollen/müssen, geht das am einfachsten, wenn Sie diese Datumsangaben in der Grundkonfiguration entfernen. Anschließend sind die Felder für DATUM und UHRZEIT wieder aktiv und Sie können die notwendigen Änderungen vornehmen. Das ***Speichern*** der Änderungen natürlich nicht vergessen.

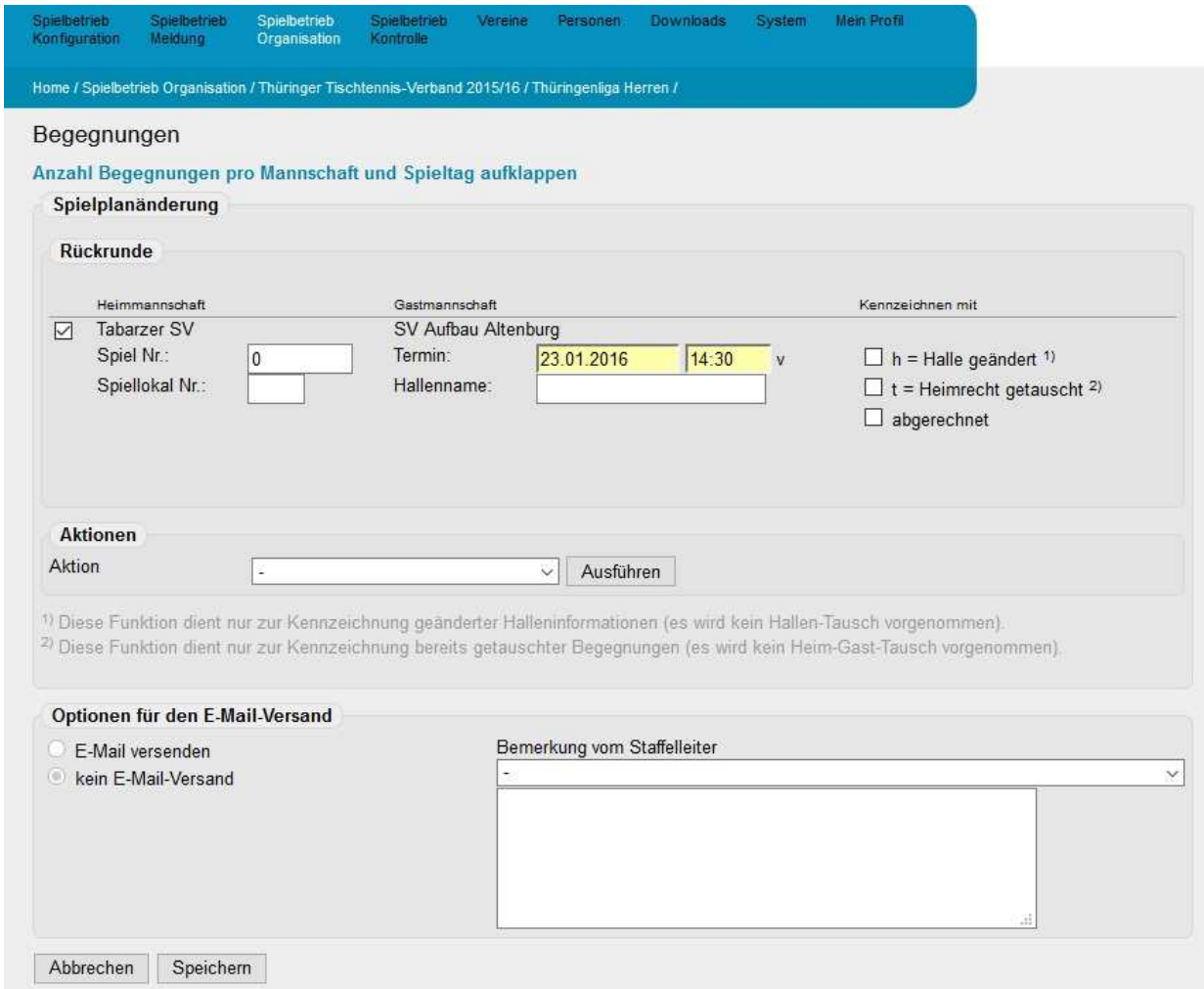
Anschließend müssen Sie unbedingt daran denken, die Datumsangaben in der Grundkonfiguration wieder zu setzen, sonst ist der Spielplan auf der Staffelseite im öffentlichen Bereich nicht sichtbar.

Hinweis: Die weiter unten beschriebene Aktion „Verlegung zurücksetzen“ hat bei den so geänderten Ansetzungen keine Auswirkung. Sollte es wirklich notwendig sein, die direkt geänderten Ansetzungen wieder auf den ursprünglichen Termin zu setzen, dann muss dies auf dem gleichen manuellen Weg erfolgen.

Alle Spielplanänderungen, auch die über den nachfolgend beschriebenen Weg, werden in einem automatischen Protokoll festgehalten. Dieses steht Ihnen auf der Staffelseite zur Verfügung (Links unter **Änderungsprotokolle**). Es kann sehr hilfreich sein, zu wissen, wer was und wann bei welchem Spiel geändert hat.

Falls die Änderungen umfangreicher sind (z.B. bei einem kompletten Heimrechttausch) oder auch bei zukünftigen Änderungen während der Saison (wo Sie ja nicht jedes Mal die Datumsangaben entfernen und wieder setzen), haben Sie die Möglichkeit, eine **einzelne** Begegnung zu bearbeiten.
Dazu markieren Sie die Begegnung, wählen unter der Auflistung der Begegnungen bei AUSGEWÄHLTE BEGEGNUNGEN „bearbeiten (Termin, Spiellokal, usw.)“ aus und klicken auf ***Ausführen.***

Es erscheint das Bearbeitungsfenster für Spielplanänderungen:



Ganz wichtig: Alles, was Sie hier ändern, erreicht den Spielplan (und potenzielle E-Mail-Empfänger) erst dann, wenn Sie den Button ***Speichern*** betätigen. Bei ***Abbrechen*** geschieht rein gar nichts.

Arbeiten wir die Möglichkeiten der Reihe nach ab:

SPIEL NR.

Diese Spielplanänderung wird nicht protokolliert - und auch keinen E-Mail-Empfänger interessieren.

SPIELLOKAL NR.

Derlei Änderungen (z. B. von 1 auf 2, weil Spiellokal 1 ausfällt) kann es durchaus häufiger geben.
Sie werden automatisch protokolliert und sind den beteiligten Mannschaften insbesondere während der Saison selbstverständlich mitzuteilen. Hilfreich ist dabei die Kennzeichnung mit „h“ (siehe rechte Checkbox), welche nicht automatisch vergeben wird.

HALLENNAME

Sie können bei Hallenname auch eine ganz andere Halle eintragen, was immer eben möglichst eindeutig auf die Sporthalle hinweist. Im Terminplan erscheint dann ein „H“. Beim Überfahren mit der Maus sieht man ein kleines Schild mit dem Hinweis auf die neue Halle.
Unter Hallenname aber **bitte keine** vollständigen Anschriften oder gar Wegbeschreibungen eintragen.

h = Halle geändert / t = Heimrecht getauscht

Hier geht es lediglich um die Kennzeichnung von Spielen und nicht um echte Eingriffe in den Spielplan.
Deshalb erfolgt auch keine automatische Protokollierung.

Die Auswahl der Aktionen betrifft dann tatsächlich Spielplanänderungen im eigentlichen Sinne …

Verlegung auf bekannten Termin

Neben dem Feld AKTIONEN erscheint ein Eingabefeld für das neue Datum und den neuen Spielbeginn.
Die neuen Daten eintragen, ***Ausführen*** klicken, fertig. Der neue Termin wird gelb markiert.
Sie erhalten einen Hinweis, wenn der neue Termin zu einer Kollision führt oder nicht in die Halbserie passt.

Verlegung zurücksetzen

Diese Funktion dient dem Wiederherstellen des ursprünglichen Spieltermins nach einer vorhergehenden Verlegung. Das soll ja auch vorkommen. Also Aktion auswählen, ***Ausführen*** klicken, fertig.

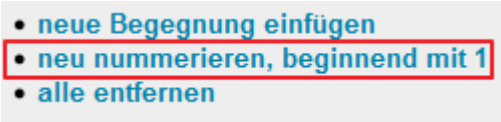
Begegnung tauschen

Für einen vollständigen Heimrechttausch (Vor- und Rückrunde) bietet click-TT eine einfache Lösung an.
Wenn Sie dies nämlich für ein Spiel der Vorrunde durchführen, wird automatisch auch das Spiel der Rückrunde angezeigt. Markieren Sie die Vorrunden-Begegnung, wählen „tauschen (Heim/Gast) inkl. Rückrunde“ und klicken auf ***Ausführen***. Eventuell müssen Sie noch die Spieltermine anpassen, was Sie gleich danach durchführen können, wie unter „Verlegung auf einen bekannten Termin“ beschrieben.

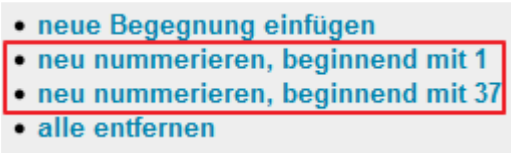
Werfen wir nun einen Blick auf den unteren Teil des Bearbeitungsfensters.
Sie haben hier die Möglichkeit, eine E-Mail zur Spielplanänderung zu versenden und eine Bemerkung dazu einzutragen. Die Bemerkung des Staffelleiters ergänzt die E-Mail um evtl. notwendige Informationen.
In der Auswahlbox darüber sind einige Floskeln zusammengestellt, die für allerlei Fälle brauchbar sind.
Die E-Mail erreicht automatisch die betreffenden Mannschafts- und Vereinskontakte. Den Kreis derer, die automatisch benachrichtigt werden, können Sie in der Grundkonfiguration der Gruppe beliebig erweitern.
Man kann den E-Mail-Versand auch unterbinden („kein E-Mail-Versand“).

Neben der Bearbeitung der Begegnungen können Sie während der Entwurfsphase die Begegnungen hier auch neu nummerieren (siehe den Link rechts unter der Übersicht).

Vorrunde



Rückrunde



Dies ist durchaus sinnvoll (aber nicht notwendig), nachdem Sie die Änderungswünsche der Vereine eingetragen haben und sich jetzt chronologische Verschiebungen ergeben haben. Wenn Sie die Seite **Begegnungen** verlassen und wieder aufrufen, sind die Begegnungen zwar automatisch wieder chronologisch sortiert, die Spielnummern haben sich aber natürlich nicht geändert. Wenn Sie nach der Einarbeitung der Änderungswünsche der Vereine wollen, dass auch die Spielnummern fortlaufend in der chronologischen Reihenfolge der Begegnungen vergeben werden, benutzen Sie die entspr. Links in der Vor- bzw. Rückrunde. Das System unterstützt Sie bei der Rückrunde dadurch, dass ein zweiter Link mit der richtigen Startnummer für die Rückrunde vorhanden ist. **Sie sollten in der Rückrunde immer den zweiten Link benutzen, denn im TTTV werden die Begegnungen fortlaufend nummeriert.** Sie können diesen Link natürlich auch unabhängig von Änderungswünschen benutzen, wenn Sie bei der Erstellung des Spielplans für die Rückrunde vergessen haben, die richtige Startnummer zu vergeben.

B.1.4 Kontrolle und Genehmigung der Mannschaftsmeldungen

Über den Link neben dem Mannschaftsnamen (wahlweise für Vor- oder Rückrunde) gelangen Sie zur Übersicht der im Verein am Punktspielbetrieb teilnehmenden Altersklassen. Hier wählen Sie diejenige aus, deren Mannschaftsmeldung Sie genehmigen bzw. bearbeiten möchten.

Rang	Mannschaft	Meldung
1	TTZ Sponeta	Termine VR+RR: Mannschaft VR: Mannschaft RR:

Sie gelangen zur Mannschaftsmeldung des Vereins der gewählten Altersklasse. Dabei bekommen Sie immer eine Gesamtsicht auf alle Mannschaften der Altersklasse, Sie haben aber nur Zugriff auf die Mannschaften ihrer Staffel.

Sie können nun die Mannschaft genehmigen, umstellen sowie Sperrvermerke vergeben.
Das Feld BEMERKUNGEN DES VEREINS ist nur für Bemerkungen des Vereins, daher hier bitte nichts einfügen.

Hinweis
Click-TT unterstützt die Vereine bei der Erstellung und die Staffelleiter bei der Kontrolle der Mannschaftsmeldungen durch automatische Prüfroutinen. Diese überprüfen, ob die Mannschaften mit Sollstärke und in der Reihenfolge der Spielstärke (nach Q-TTR-Wert unter Einhaltung der entspr. Toleranzwerte) gemeldet wurden. Das Ergebnis dieser Überprüfungen kann auf der Kontrollseite eingesehen werden. Es ist also durchaus legitim und sinnvoll, sofort zur Kontrollseite zu wechseln und sich die Hinweise anzusehen. Neben den Hinweisen werden z.B. die von der Überschreitung der Toleranzwerte betroffenen Spieler rot markiert.

Mannschaft ohne Änderung genehmigen
Das sollte doch hoffentlich am häufigsten vorkommen. Wenn Sie also feststellen, dass die Reihenfolge der Spieler den Vorgaben der WO - also der Spielstärkereihenfolge gemäß Q-TTR-Wert - entspricht, brauchen Sie auf der ersten Seite nichts unternehmen. Sie können für die Mannschaft auf der Kontrollseite den Genehmigungshaken setzen und einen Bearbeitungsvermerk (*genehmigt ohne Änderung*) eintragen.

Mannschaft mit Änderung genehmigen
Sollte die vom Verein gewählte Aufstellung nicht den Vorgaben der WO entsprechen, müssen Sie die Mannschaft umstellen, indem sie die Reihung vor den Namen der jeweiligen Spieler ändern. Durch Klicken auf ***Aktualisieren*** ändert das System die Reihenfolge nach Ihren Wünschen. Anschließend können Sie auch diese Mannschaft genehmigen und einen entspr. Bearbeitungsvermerk (*genehmigt mit Änderung auf den Positionen: xxx*) eintragen.

Sperrvermerke
Wenn ein Spieler einen Sperrvermerk (SPV) bekommen muss, müssen Sie bei dem jeweiligen Spieler in der entspr. Spalte einen Haken setzen.
Einen Sperrvermerk aus der Vorrunde erkennen Sie am Haken in der Spalte SPV (VR). Sperrvermerke aus der Vorrunde können für die Rückrunde entfernt werden, wenn die Bedingungen dafür erfüllt sind und der Verein einen formlosen Antrag an den Spielleiter gestellt hat (z. B. über das Bemerkungsfeld hinter dem Spieler).
Im Einvernehmen mit dem Verein ist eine Änderung der Mannschaftsmeldung mit dem Ziel, den Sperrvermerk zu vermeiden, möglich. Wer hierbei die Initiative ergreift (Staffelleiter oder Verein), ist unwichtig.

Wenn Sie alle Änderungen, falls notwendig, vorgenommen haben, verlassen Sie die erste Seite mittels ***Weiter.***
Sie kommen dann zur Übersicht der *Mannschaftskontakte* der Vereine.
Bitte verändern Sie hier die Eingaben nur, wenn Sie vom Verein dazu aufgefordert werden oder wenn Ihnen ein Eingabefehler auffällt. Verlassen Sie die Seite über ***Weiter***.

Sie gelangen zur Kontrollseite, auf der Sie dann den Genehmigungshaken setzen und danach einen Bearbeitungsvermerk eintragen. Die wahrscheinlichsten Bearbeitungsvermerke sind als Textbausteine in der Auswahlbox über dem Bemerkungsfeld verfügbar. Ausführliche Erklärungen kann man sich an dieser Stelle aber getrost sparen,

ebenso persönliche Anmerkungen, soweit sie nicht sachbezogen sind, denn die Bemerkungen sind im Download-bereich der Vereine abrufbar. Sie sollten aber durchaus die vorgenommenen Änderungen benennen und dabei auch kenntlich machen, was Sie bei welcher Mannschaft geändert und welche Mannschaft Sie genehmigt haben.

Durch einen Klick auf ***Speichern*** schließen Sie die Bearbeitung/Kontrolle der Mannschaftmeldung ab.

Wenn Sie nach der Genehmigung eine Mannschaftsmeldung ändern (müssen), wird der Genehmigungshaken wieder zurückgesetzt. Es ist dann also eine erneute Genehmigung notwendig.

Die Hinweise des Vereins im Bemerkungsfeld auf Seite 1 werden ins Mannschaftsmeldeformular übernommen. Das kann recht viel sein (max. 512 Zeichen) und ist auch nicht für jeden bestimmt. Wenn Sie also meinen, man könne sie nach erfolgter Genehmigung löschen, sollten Sie das tun.

Hinweis

Wenn auch nur eine einzige Mannschaft eines Vereins nicht die Sollstärke aufweist (Status „noch nicht bearbeitet“) bzw. noch nicht genehmigt ist, kann kein Spielbericht der betreffenden Altersklasse eingetragen werden.

neue Spieler während der Saison einfügen

Um weitere (nachgemeldete) Spieler in eine Mannschaft einzufügen, wählen Sie den betreffenden Spieler in der rechten *Spielberechtigtenliste* aus, geben dessen Reihung (Position) an und klicken auf ***Einfügen***.
Der Spieler erscheint automatisch an der vorgesehenen Stelle der Aufstellung.

Da durch diese Bearbeitung der Genehmigungshaken wieder zurückgesetzt wird, müssen Sie anschließend die Mannschaftsmeldung wieder genehmigen. Auch eine Bestätigungs-Mail über die vorgenommen Änderung an den Vereins- und/oder Mannschaftskontakt ist sicherlich sinnvoll.

B.2 Verwaltung der Staffel während der Saison

B.2.1 Auf- und Abstiegskennzeichnung setzen

Auf der Staffelseite klicken Sie auf den Link **Tabelle**, der sich links über der Auflistung der Mannschaften befindet. In der ersten Spalte AUF-/ABSTIEG wählen Sie dann für die erforderlichen Plätze entspr. „Aufstieg“, „Abstieg“, „Relegation Aufstieg“ bzw. „Relegation Abstieg“.

Bei den Qualifikationsligen müssen in jedem Fall die Kennzeichnungen vorgenommen werden. In den Meldeligen, die sich direkt unter einer Qualifikationsliga befinden, müssen zumindest die enspr. Aufstiegs- bzw. Relegationsplätze gekennzeichnet werden, denn die besten Mannschaften müssen sich den Aufstieg erspielen. Die Abstiegskennzeichnungen können hier entfallen.
Sofern es sich um Staffeln (z.B. im Nachwuchsbereich) handelt, über denen sich keine höhere Staffel befindet, sollte man die Aufstiegskennzeichnung weglassen. Analog machen die Abstiegskennzeichnungen bei der jeweils untersten Staffel einer Altersklasse keinen Sinn, weil man dort ja nicht absteigen kann.

Die Kennzeichnungen werden im öffentlichen Bereich als nach oben oder unten weisende Dreiecke (Pfeile) sichtbar, sollten Sie mit oder auch schon vor dem Punktspielbeginn setzen und sind für die korrekte Funktionsweise von click-TT unverzichtbar.

B.2.2 Zurückziehungen

Auf der Staffelseite klicken Sie auf den Link **Tabelle**, der sich links über der Auflistung der Mannschaften befindet.

Sie markieren die Mannschaft(en), die Sie zurück-ziehen wollen/müssen, in der ersten Spalte mit einem Haken, wählen unter der Tabelle als Aktion „Mannschaften zurückziehen/auflösen“ und bestätigen mit ***Ausführen***.

Die Aktion führt folgende Änderungen aus:

- die gewählte(n) Mannschaft(en) werden als zurückgezogen und Absteiger gekennzeichnet
- alle bereits gespielten Begegnungen der gewählten Mannschaft(en) werden nicht mehr in der Tabelle gewertet
- alle zukünftigen Begegnungen der gewählten Mannschaft(en) werden gelöscht

Falls die Tabelle nicht automatisch neu berechnet wird, wählen Sie die Aktion „Tabelle neu berechnen“ aus und bestätigen mit ***Ausführen***.

Zurückgezogene Mannschaften werden in click-TT nicht vollständig gelöscht. Es erfolgt auch keine Umbenennung der verbliebenen Mannschaften. Die Einzel aus den Mannschaftskämpfen zurückgezogener Mannschaften werden für die Berechnung der Tischtennis-Rangliste (TTR-Werte) wie gespielt berücksichtigt.
Bereits ausgetragene Begegnungen erhalten im öffentlichen Bereich das Merkmal „Z“.

Bevor die Funktion „Mannschaft zurückziehen/auflösen“ ausgeführt wird, sollten alle Spiele, an der die zurückzuziehende Mannschaft beteiligt war, erfasst und genehmigt sein.

Die Aktion „Mannschaft zurückziehen/auflösen“ lässt sich durch den Staffelleiter nicht rückgängig machen. Falls - aller Sorgfalt zum Trotz - dies doch notwendig sein, hilft der Verbandsadministrator.

B.2.3 Mannschaft außer Konkurrenz

Es gibt durchaus gute Gründe, eine Mannschaft außer Konkurrenz am Spielbetrieb teilnehmen zu lassen, z.B. eine C-Schüler-Mannschaft, die in den Spielbetrieb - eventuell auch erst zum Start der Rückrunde - „hinein-schnuppern“ soll/will und deren womöglich abschließender Stand mit 0 Punkten ein wenig demotivierend wirken würde.

Wir gehen jetzt einmal davon aus, dass die neue Mannschaft der Staffel bereits zugeordnet wurde.

Sie klicken auf der Staffelseite wieder auf den Link **Tabelle**.
Sollte bei der Mannschaft eine Kennzeichnung stehen (z.B. Abstieg oder Relegation Abstieg), ist dieser zu löschen.
Anschließend markieren Sie die entspr. Mannschaft, wählen unter der Tabelle die Aktion „Mannschaft außer Konkurrenz setzen“ und bestätigen mit ***Ausführen***.

Die Mannschaft erhält nun den Vermerk „a.K.“ (auch im öffentlichen Bereich) und erscheint am Tabellenende.
Alle Ergebnisse, Spielberichte und Bilanzen bleiben erhalten.
Alle absolvierten Einzel dieser Mannschaft sind auch TTR-relevant.

Sollte der Spielplan schon fertig sein, müssen Sie die Begegnungen dieser Mannschaft manuell einfügen (siehe nächster Abschnitte).

Die Aktion „Mannschaft außer Konkurrenz setzen“ lässt sich durch den Staffelleiter nicht rückgängig machen. Falls - aller Sorgfalt zum Trotz - doch ein „Unglück“ passiert, hilft der Verbandsadministrator.

B.2.4 Spielverlegungen

Spielverlegungen im laufenden Spielbetrieb werden, wie unter **B.1.3 Bearbeiten des Spielplans** beschrieben, vorgenommen.

Zu den verfügbaren Aktionen sei hier noch ergänzend folgendes ausgeführt:

<u>Verlegung auf unbekannten Termin</u>
Auch wenn dies die absolute Ausnahme sein sollte (siehe SO G 3.4), kann es ja einmal vorkommen.
Diese Aktion färbt den bisherigen Termin grün und versieht ihn mit einem „u“.

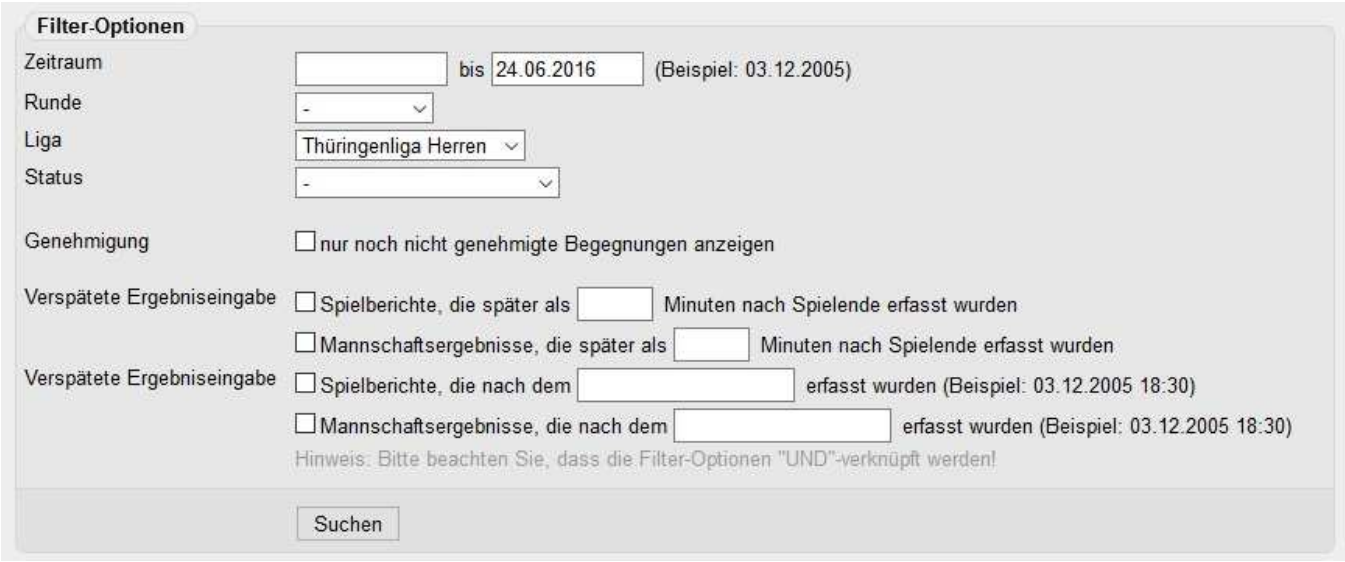
<u>Begegnung tauschen</u>
Für einen Tausch Heim-Gast gibt es folgende Fälle:

1. **einseitiger Verzicht auf das Heimrecht**
   Es kann vorkommen, dass eine Begegnung im Spiellokal der Gastmannschaft ausgetragen werden muss (z.B. bei Ausfall des eigenen Spiellokals).
   In diesem Fall ist allerdings ein Tausch vielleicht nicht wirklich sinnvoll, denn der eigentliche Heimverein bleibt ja trotzdem der Gastgeber und mit einem Tausch würde man z.B. die Eintragung des Spielberichts durch den Gastgeber verhindern. Es ist in diesem Fall vielleicht besser, lediglich das Spiellokal zu ändern.
2. **vollständiger Heimrechttausch (Vor- und Rückrunde)**
   Hier bietet click-TT eine äußerst pflegeleichte Lösung an. Wenn Sie nämlich ein Spiel der Vorrunde markieren und aufrufen, wird automatisch auch das Spiel der Rückrunde gezeigt. Wählen Sie eine der beiden Begegnungen aus (oder auch beide), danach „tauschen (Heim/Gast) inkl. Rückrunde“.
   Eventuell müssen Sie noch den Spieltermin anpassen und/oder das Spiellokal.
3. **nur in der Rückrunde (nach Nichtantreten in der Vorrunde)**
   Hier wählen Sie „tauschen (Heim/Gast)“, das Spiel selbst ist schon markiert.

B.2.5 Kontrolle von Spielberichten

Unter dem Menüpunkt **Spielbetrieb Kontrolle** können Sie während der Saison Spielberichte überprüfen, Spiele kampflos werten und anderes mehr.

Mit einem Klick auf **Begegnungen** gelangen Sie zu einer Seite, auf der Sie die Spiele Ihrer Staffel zunächst nach verschiedenen Gesichtspunkten filtern können.



Sie können nach ZEITRAUM (Datum von-bis), RUNDE (Vor- oder Rückrunde), Liga (hier werden alle Ligen der Meisterschaft angeboten) und STATUS (offen, abgeschlossen/kampflos, kampflos) filtern lassen.

Des Weiteren haben Sie die Möglichkeit, sich NUR NOCH NICHT GENEHMIGTE BEGEGNUNGEN (Häkchen setzen) anzeigen zu lassen oder Begegnungen, die nach einem bestimmten Datum erfasst wurden.

Nach einem Klick auf ***Suchen*** werden Ihnen die Begegnungen angezeigt, die Ihren Filterregeln entsprechen.

Der Normalfall wird sein, dass Sie die eingegebenen Spielberichte (zu erkennen an dem STATUS „abgeschlossen“) überprüfen und genehmigen. Dazu klicken Sie hinter der jeweiligen Begegnung auf **erfassen**.
Man kann davon ausgehen, dass die Genehmigung eines Spielberichts in weniger als einer Minute erledigt ist, sofern keine nennenswerten Besonderheiten auftreten.

Mannschaftsaufstellung

Sie müssen hier nur prüfen, ob beide Mannschaften komplett angetreten sind und ihre Doppel benannt haben. Aufstellungsfehler beim Einzel bzw. bei den Doppeln müssen Sie hier nicht überprüfen, dabei unterstützt Sie click-TT auf der Kontrollseite. Bitte nehmen Sie hier nur dann Änderungen vor, wenn Sie von einer der beiden Mannschaften dazu aufgefordert bzw. darum gebeten werden.
Mit einem Klick auf ***Weiter*** erreichen Sie den Spielbericht.

Erfassung (Spielbericht)
Auf dieser Seite sehen Sie neben den Spieldaten (Datum, Spielbeginn und -ende) die eingegebenen einzelnen Punkte in den jeweiligen Sätzen.

Wenn eine Mannschaft nicht komplett antritt, steht in den unbesetzten Namensfeldern „*nicht anwesend/ angetreten*“. Wenn eine Mannschaft überhaupt nicht angetreten ist, können Sie, falls nicht schon geschehen, das ganze Spiel kampflos wegen Nichtantretens eines Gegners kennzeichnen (für alle anderen Gründe gilt die kampflose Wertung aus der Auswahlbox in der Übersichtsseite aller Begegnungen, siehe dazu ab nächster Seite).

Bei kampflosen Spielen, aber namentlich benannten Spielern, müssen die Namen der Spieler eingetragen sein (statt „*nicht anwesend/angetreten*“).

Überprüfen Sie den Spielbericht auf mögliche überzählige Sätze - eingetragen trotz Erreichen des Siegpunktes - und entfernen Sie diese. Ansonsten nehmen Sie auch hier bitte keine unaufgeforderten Änderungen durch.

Schauen Sie sich auch mögliche Eintragungen im Feld BEMERKUNGEN an. Falls da nur „Schrott“ steht, sollten Sie diesen bitte vor der Genehmigung löschen, denn sonst ist der Schrott nach der Genehmigung öffentlich sichtbar.

Sie können die Seite wieder mit einem Klick auf ***Weiter*** verlassen.

Kontrolle
Hier endlich wird auch click-TT für Sie aktiv und liefert die Ergebnisse der Spielberichtsprüfung.

Sie erhalten Informationen über folgende Bereiche:

1. grundsätzlich falsche Einzelaufstellung
2. falsche Aufstellung der Einzel im Spielbericht (z.B. vertauschte Spieler)
3. falsche Doppelaufstellung (bei 6er Mannschaften)
4. Einsatz eines Spielers ohne Einsatzberechtigung für die Mannschaft
5. Überschreiten des Siegpunktes
6. Nichterreichen des Siegpunktes (was mancherlei Gründe haben kann)

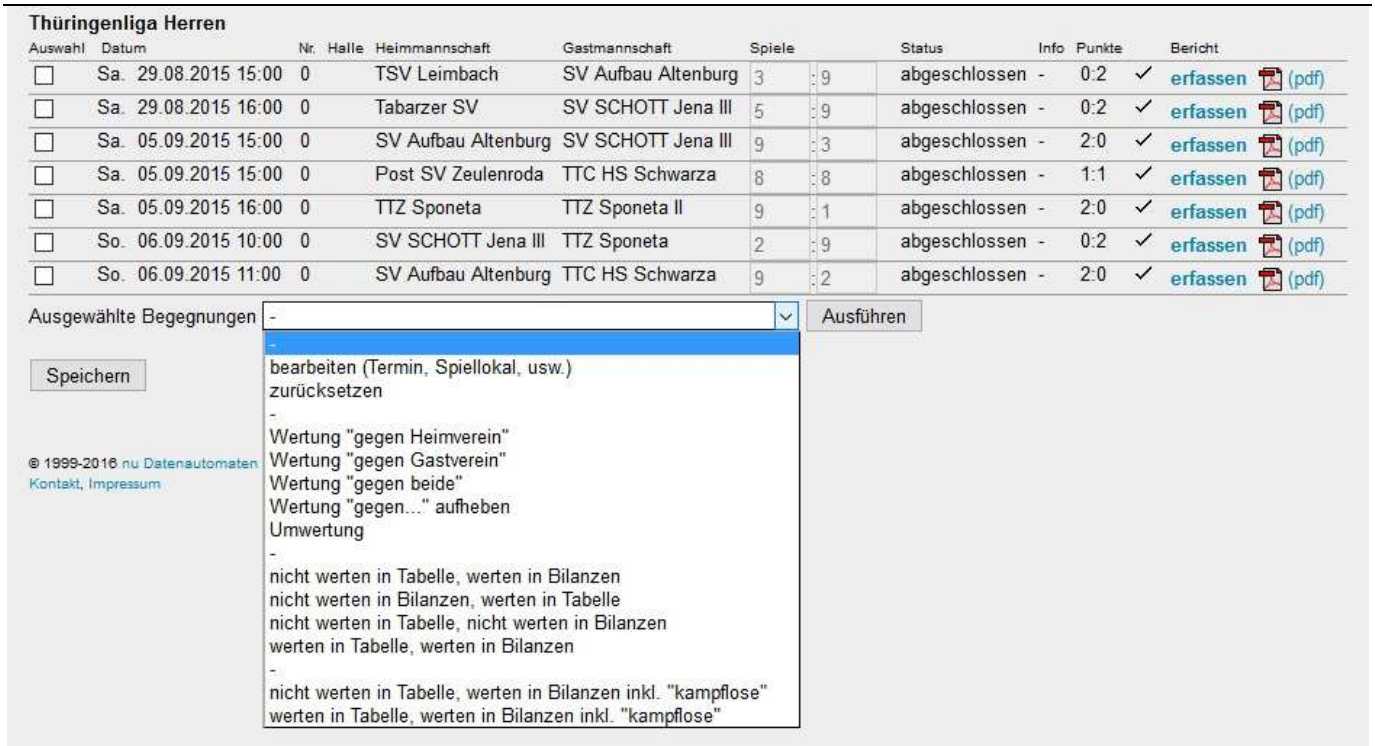
Der Normalfall ist doch aber hoffentlich keine Fehlermeldung.
In diesem Fall genehmigen Sie den Spielbericht (Haken setzen im entspr. Kästchen unter dem Spielbericht) und schließen die Kontrolle mit Klicken auf ***Speichern*** ab.

Die Punkte 1 bis 4 sind problematisch, weil sie allesamt zum Verlust des gesamten Meisterschaftsspiels führen. Normalerweise ist es trotzdem nicht notwendig, den Spielbericht einzufordern. Wenn Ihre Spielwertung beanstandet wird, ist immer noch Zeit dafür.

Wenn der Siegpunkt überschritten wurde (Nr. 5), sollten Sie nach dem Klick auf ***Zurück*** die überflüssigen Spiele/Sätze löschen.

Bei Nr. 6 gibt es mehrere Möglichkeiten: Übertragungsfehler des Gastgebers, einvernehmlicher (irrtümlicher) Spielabbruch (z.B. nach Beanstandung eines Schlägers), Spielabbruch durch besondere Vorkommnisse usw.
Sie müssen hier auf jeden Fall tätig werden (Original-Spielbericht und/oder Stellungnahmen einfordern).
Doch eines ist sicher: Der Spielbericht in click-TT selbst wird unverändert bleiben, sofern keine Einzel/Doppel nachträglich umgewertet werden müssen (siehe dazu ab nächster Seite).

Sollte die Kontrolle eines Spielberichts z.B. einen Regelverstoß ergeben, haben Sie die Möglichkeit, eine markierte Begegnung (Haken in der ersten Spalte AUSWAHL) entsprechend zu bearbeiten.



zurücksetzen

Dies ist das Mittel der Wahl, wenn die Bearbeitung eines Spielberichts völlig misslungen ist und deshalb neu eingegeben werden soll. Denkbar ist ein Einsatz auch, wenn eine Begegnung neu angesetzt wird.

Wertung gegen Heimverein/Gastverein

Es geht hier nur um Wertungen nach Regelverstößen (nicht um Nichtantreten). Wenn Sie feststellen, dass eine 0:X-Wertung erforderlich ist (z.B. wegen fehlender Einsatzberechtigung oder falscher Aufstellung), dann führen Sie bitte diese Aktion aus. Gespielte Einzel und Doppel bleiben dabei erhalten. Im öffentlichen Bereich wird die Begegnung mit einem „W“ (=Wertung) gekennzeichnet.

Wertung gegen beide

Beide Mannschaften begehen einen Regelverstoß. Im öffentlichen Bereich erscheint „0:0 W2“.

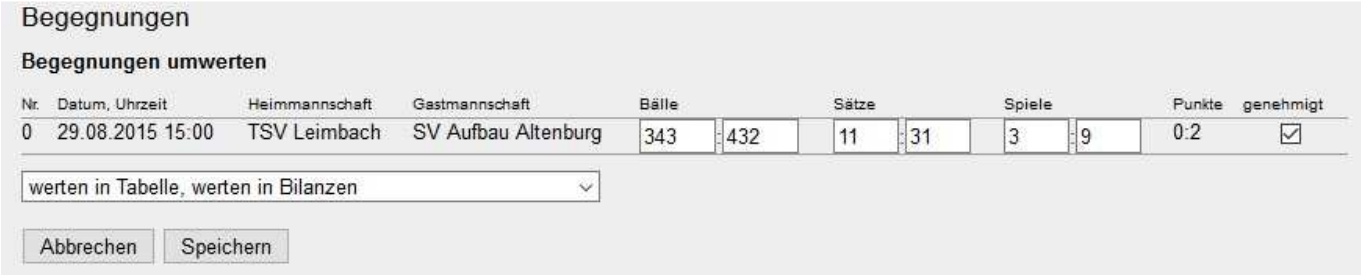
Wertung „gegen …“ aufheben

Hier kann man eine Wertung rückgängig machen. Das kommt schon mal vor. ☺

Umwerten

Hier reden wir über Begegnungen, die gewertet werden müssen, weil der Siegpunkt nicht erreicht wird oder weil das amtliche Endergebnis - warum auch immer - nicht mit dem Spielbericht übereinstimmt.

Die Genehmigung eines ungewöhnlichen Endergebnisses ist nur hier möglich.



Bitte beachten Sie: Diese Funktion ist eine „Allzweckwaffe“. Sie können hier jedes beliebige Ergebnis eintragen und damit auf viele verschiedene Situationen reagieren.

Vergessen Sie nicht den Haken bei GENEHMIGT und die Auswahl „werten in Tabelle, werten in Bilanzen“. Anschließend bestätigen Sie die Umwertung mit einem Klick auf ***Speichern***.

nicht werten in Tabelle / nicht werten in Bilanzen / nicht werten in Tabelle und Bilanzen
Diese Aktionen werden nicht mehr benötigt, da die Möglichkeit, eine „Mannschaft außer Konkurrenz“ zu stellen, zur Verfügung steht (siehe B.2.2). **Bitte diese Aktionen nicht verwenden.**

werten in Tabelle und Bilanzen
Dies ist die Standardeinstellung für alle Spiele.

(nicht) werten in Tabelle, werten in Bilanzen inkl. „kampflose“
Dies ist eine Option für einen anderen Verband.
Im TTTV wird diese nicht benötigt, zumal es für die TTR-Berechnung irrelevant ist.

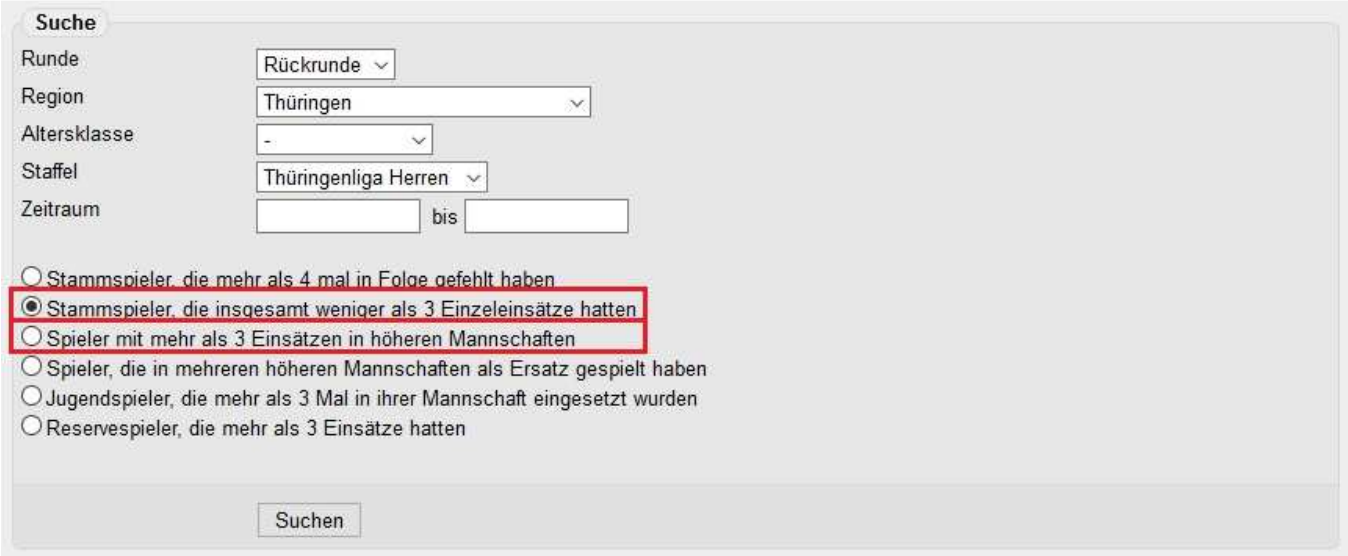
B.2.6 Spielbetriebsprüfungen

Spieler können nach Spielbetriebsprüfungen gefiltert werden. Der Zugriff für Spielleiter ist auf deren Staffeln eingeschränkt. Administratoren haben Zugriff auf ihre Region.

Die Spielbetriebsprüfungen erreichen Sie über den Menüpunkt **Spielbetrieb Kontrolle** und dann **Spieler**.

Click-TT löst die Spielbetriebsprüfungen zunächst einmal jede Nacht automatisch aus und liefert damit einen möglichst aktuellen Stand beim ersten Login des Tages.

Sie können jetzt die gewünschten Optionen einstellen und die Suche auf eine Ihrer Klassen beschränken. Administratoren haben zusätzliche Optionen: Altersklasse und Region.



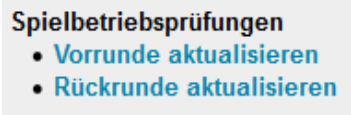
Im TTTV sind nur die rot markierten Prüfungen wirklich relevant, wobei auch die anderen Prüfungen durchaus interessant sein können.

Das Suchergebnis nennt Ihnen:

- den Namen des Spielers
  (Hier führt ein Link auf den Head-to-Head-Vergleich des Spielers auf der öffentlichen Seite. Sie können dort erkennen, wie das Prüfergebnis entstanden ist.)
- seine Altersklassenzuordnung („Meldung“) mit Link auf die Mannschaftsmeldung
- seine S-S-H (Spieler-Status-Historie)
- die betreffende Spielebene („Meisterschaft“) und Staffel
- das Datum des auslösenden Spiels und die betroffene Mannschaft

In der Liste erscheinen auch Spieler, die mit der gewünschten Mannschaft nur indirekt in Verbindung stehen, z. B. eingesetzte Ersatzspieler.

Es werden automatisch alle Spielberichte nur bis zum Vortag ausgewertet. Dadurch ist die Liste am Folgetag womöglich nicht mehr aktuell, weil neue Spielberichte erfasst wurden. Sie müssen also ggf. die Prüfroutine auf der Staffelseite für jeweils eine einzelne Staffel manuell auslösen. Das ist zwar umständlich, garantiert aber den aktuellen Stand.



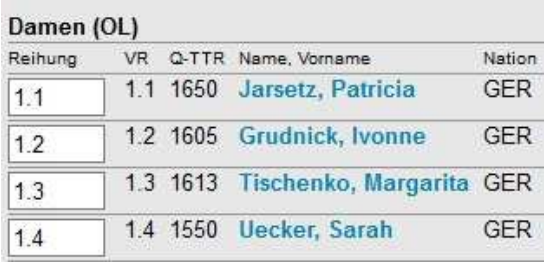
Der Link ist nur einmal pro Arbeitssitzung freigeschaltet, um eine übermäßige Belastung des Systems zu verhindern. Sie müssen sich also ggf. ab- und danach wieder anmelden.

Wenn Sie die Prüfung auslösen, kann es länger als eine Minute dauern, bis alle Routinen abgearbeitet sind, also bitte etwas Geduld. Das Hinweisfenster wird während dieser Zeit häufig aktualisiert, was sich eventuell in einem Flackern äußert. Nach der Prüfung offeriert click-TT den direkten Weg zur Suchmaske.

Click-TT unterstützt Sie im Rahmen der Bestimmungen der Spielordnung zwar mit diesen Prüfungen, die daraus folgenden Konsequenzen müssen Sie jedoch selbst ziehen.

Maßgebend in click-TT ist die sogenannte „Spieler-Status-Historie“ (S-S-H). Darin müssen Sie den Status eines Spielers dokumentieren und vor allen Dingen, um welchen Zeitrahmen es geht.

Die S-S-H eines Spielers erreichen Sie über die Mannschaftsmeldung und den Klick auf einen Spielernamen.



Bitte achten Sie bei Eintragungen in die S-S-H auf korrekte Datumsangaben. Es ist nämlich so, dass eine Änderung der S-S-H erst am Tag nach dem Spiel wirksam werden darf. Falsche Einträge an dieser Stelle, und Spielberichte, deren Austragungstermin damit kollidiert, können „merkwürdige“ Fehlermeldungen zur Folge haben.

Die S-S-H wird erst gespeichert, wenn anschließend auch die Mannschaftsmeldung (mitsamt einem Bearbeitungsvermerk) gespeichert wird. Die Button ***Einfügen*** und ***Übernehmen*** reichen ausdrücklich nicht.

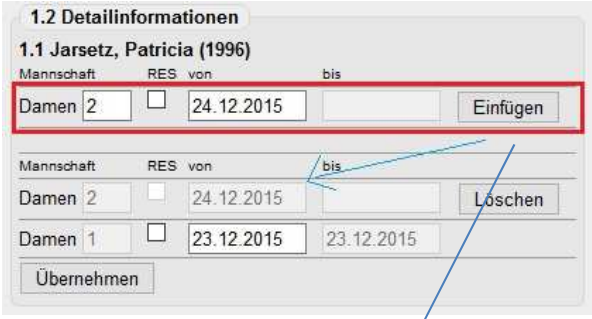
Wenn es Einträge in der S-S-H gibt, steht jeweils dahinter ein Button ***Löschen.*** Dieser löscht den Eintrag ohne Rückfrage. Sein einziger Zweck ist es, versehentlich falsche Einträge zu entfernen.

Nachfolgend nun die einzelnen Prüfergebnisse und die Art und Weise, wie damit umzugehen ist.

Mannschaftswechsel

Ein Mannschaftswechsel ist nur in eine einzige Richtung zulässig, nämlich dann, wenn ein Spieler zum Erhalt der Sollstärke der oberen Mannschaft beitragen muss. Dies ist erforderlich, wenn ein Spieler nach 5maligem Fehlen zum Reservespieler seiner Mannschaft geworden ist oder die Einsatzberechtigung für seine Mannschaft durch seinen 4. Ersatzeinsatz in einer oberen Mannschaft verloren hat und seine Mannschaft dadurch nicht mehr über die Sollstärke verfügt.

In click-TT gehen Sie wie folgt vor (Beispiel: Aufrücken von 2.1 nach 1.7):



- Ändern Sie in der S-S-H die Mannschaft.
  Bitte ändern Sie die Reihung des Spielers (hier: von 2.1 nach 1.7) in der Mannschaftsmeldung auf gar keinen Fall.
- Geben Sie das Datum an, ab wann der Spieler in der 1. Mannschaft spielen soll und klicken auf ***Einfügen***.
- Ein Klick auf ***Übernehmen*** bringt Sie zurück zur Mannschaftsmeldung.
- In der Mannschaftsmeldung geben Sie im Feld BEMERKUNG des Spielers den Grund für das Aufrücken, z.B. „D 7.4“ bzw. „D 8.1“.

Denken Sie bitte daran, dass ggf. auch mehrere Spieler aufrücken müssen, nämlich dann, wenn Spieler an den vorderen Positionen allesamt nicht mehr Stammspieler sind. Natürlich dürfen Spieler mit einem Sperrvermerk nicht aufrücken, Sie müssen auf jeden Fall in ihrer Mannschaft verbleiben.

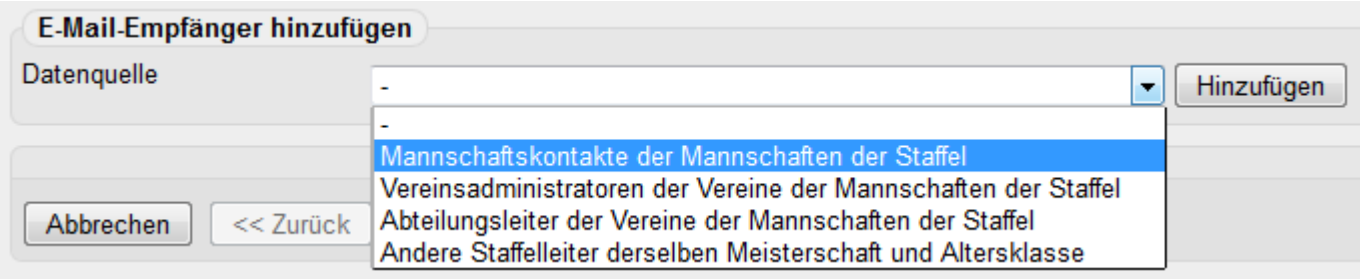
Durch diese Vorgehensweise kann es passieren, dass Mannschaften scheinbar nicht mehr komplett bis zur Sollstärke besetzt sind. Die Mannschaften können dennoch genehmigt werden, weil click-TT die Mannschaftszugehörigkeit der S-S-H entnimmt.

B.2.7 Staffel-Rundschreiben

Click-TT bietet an, alle Kontaktpersonen einer Staffel mit einer E-Mail zu bedienen.
Die Möglichkeiten sind vielfältig: neues Spiellokal einer Mannschaft, Teilnahmeverzicht bei einer Relegation usw.

Sie erreichen die Staffel-Rundschreiben auf der Staffelleiterseite.

Als erstes wählen Sie aus, wer die Mitteilung bekommen soll.



Über ***Hinzufügen*** können Sie die Empfänger, auch mehrere, zusammenstellen.

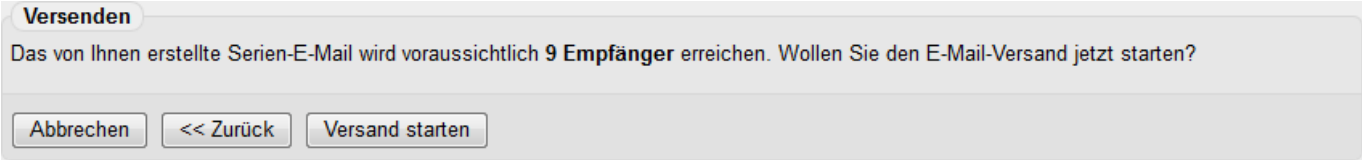
Die Datenquelle „Abteilungsleiter der Vereine …“ sollte mit Vorsicht verwendet werden und empfehlen wir nur als Ergänzung zu anderen Datenquellen. Da für die Besetzung ihrer Ämter die Vereine selbst zuständig sind, kann nicht sichergestellt werden, dass auch alle Abteilungsleiter/Vorsitzenden der Vereine über diese Datenquelle wirklich erreichbar sind. Am sichersten sind immer die beiden ersten Datenquellen.

Nach einem Klick auf ***Weiter*** kommen Sie zum Nachrichtenbereich (E-Mail bearbeiten).

Verfassen Sie hier Ihre Mitteilung und denken Sie an einen aussagekräftigen Betreff, das erleichtert u.a. auch die spätere Suche bei den Versandberichten.

Mit einem weiteren Klick auf ***Weiter*** erreichen Sie die Vorschau.
Man kann mit **<<zurück** und **weiter>>** die Empfänger durchklicken, muss man aber nicht. ☺
Wichtiger ist ein letzter Blick auf den Text, denn der soll ja schließlich inhaltlich und orthografisch in Ordnung sein.
Des Weiteren können Sie, falls notwendig und sinnvoll, eine Datei als Anlage hinzufügen.

Ein abschließender Klick auf ***Versand starten*** versendet die Mitteilung an die ausgewählten Empfänger.



Sollten mehrere Datenquellen ausgewählt worden sein (z.B. Mannschaftskontakte und Vereinsadministratoren) und bei einem Verein sind der Mannschaftskontakt und der Vereinsadministrator die gleiche Person, dann wird die E-Mail nur einmal versendet.