

Ligaverwaltung XXL V4.3.x

Programmanleitung (Stand: Juni 2023)

Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeine Hinweise	1
2. Einstellungen über das Blatt SETUP	3
2.1. Grundeinstellungen	3
2.2. Spielplanerstellung	4
2.2.1. Spielplan über Schlüsselzahlen	4
2.2.2. Spielplan komplett erstellen	5
2.3. Spielplan bearbeiten	6
2.4. Vorseriendaten	6
2.5. Punktabzüge und Tabellenkorrekturen	6
2.6. Abschluss der Liga	7
2.7. Zusammenfassung der Funktionen auf dem Blatt Setup	7
3. Beschreibung der einzelnen Tabellenblätter.....	8
3.1. Blatt Ergebnisse	8
3.2. Blatt Kreuztabelle	10
3.3. Blatt Ligatabelle	10
3.4. Blatt Saison-Statistik.....	10
3.5. Blatt Saisonverlauf.....	11
3.6. Blatt Paarungen	11
3.7. Blatt Simulation	11
3.8. Blatt Tippspiel	12
3.9. Blatt Datenbank	12
3.10. Blatt Spielplan	13
3.11. Blatt Spieldaten (nur SD-Version)	13
 Hinweise zur Aktivierung von Makros	 15

Copyright: Thomas Günther, Kassel

Kontakt: hexceler@gmx.de

Web: <https://www.hexceler.de>

Ligaverwaltung XXL V4.3.x

Eine Ligaverwaltung für Ligen bis zu 24 Teams (für MS Excel ab Version 2000)

Getestet unter

Excel 2000 mit Service Pack 3

Excel XP (Excel 2002) mit Service Pack 3

Excel 2003 mit Service Pack 3

Excel 2007 mit Service Pack 3 *

Excel 2010 (32-Bit und 64-Bit) mit Service Pack 2

Excel 2013 (32-Bit und 64-Bit) mit Service Pack 1 und spätere Versionen

WICHTIG: Für alle Excelversionen bis einschließlich Excel 2007 muss **zwingend** das SP3 für die jeweilige Officeversion installiert werden, für Office 2010 das SP2, für Office 2013 SP1!

Die Datei wurde unter den genannten Excelversionen getestet. Sollte es dennoch zu Makro-Fehlern kommen (Laufzeitfehler), sollten Sie die Datei anschließend auf **KEINEN FALL** speichern. Nach einem Makrofehler befindet sich die Datei in einem unbekannten Zustand, das Speichern zu diesem Zeitpunkt könnte schwerwiegende Folgen haben.

* Für **Excel ab V2007** (Excel 12 und neuer) gibt es wegen einiger Inkompatibilitäten zwischen den Excel-Versionen separate Dateien. Bitte nutzen Sie unter Excel ab V2007 **AUSSCHLIESSLICH** die für diese Versionen vorgesehenen Dateien.

1. Allgemeine Hinweise

Diese Tabelle enthält Makros, die beim Öffnen aktiviert werden müssen.

Alle Makros dienen ausschließlich der Funktionalität der Datei und stellen keine Gefahr für ihren Computer dar!

Sollte ihre Excelversion beim Öffnen von Dateien darin enthaltene Makros ohne Nachfrage automatisch deaktivieren, müssen die Sicherheitseinstellungen geändert werden.

Am Ende dieser Datei finden Sie Erklärungen, wie dies unter den verschiedenen Excelversionen vollzogen wird (siehe: Hinweise zur Aktivierung der Makros; Seite 15).

Die Tabelle nutzt den Vollbildmodus von Excel. Falls die Startleiste von Windows die Blattregister der Arbeitsmappe verdeckt, kann die Navigation zwischen den einzelnen Tabellenblättern über die Navigationsboxen erfolgen, die sich auf jedem Tabellenblatt befinden. Die Navigationsbox enthält zudem Funktionen zum Speichern und Beenden des Programms.

SD-Version (Version mit Spieldatenverwaltung)

Seit der Verfügbarkeit von Version 4.1 ist das Programm auch in einer speziellen **SD-Version** erhältlich, mit der zusätzlich Spieldaten wie Aufstellung, Wechsel, Torschützen und die Kartenverteilung verwaltet werden können. Auf einem zusätzlichen Tabellenblatt erfolgt die Darstellung und die statistische Auswertung dieser Daten.

Bitte beachten Sie, dass die unter der Internetadresse

<https://www.hexceler.de/ligaverwaltung.htm>

kostenlos verfügbaren Aktualisierungsdateien für das Übertragen von Ergebnissen **KEINE** Informationen über die Spieldaten enthalten!

Wegen des Aufwandes für die Eingabe dieser Daten sind die Aktualisierungsdateien mit Spieldaten (SD-Aktualisierungsdateien) kostenpflichtig.

Ein Abonnement ('Updateservice') kostet pro Saison 5 Euro. Als Abonnent erhalten Sie über eine gesamte Saison automatisch nach jedem Spieltag die SD-Aktualisierungsdateien der obersten 3 deutschen Ligen (1. Bundesliga, 2. Bundesliga und 3. Liga) als Anhang (ZIP-Archiv) an eine E-Mail. SD-Aktualisierungsdateien für andere Ligen werden von mir **NICHT** angeboten.

Falls Sie den automatischen Updateservice abonnieren möchten, können Sie sich über eine E-Mail an customercare@hexceler.de oder hexceler@gmx.de anmelden. Nach Gutschrift der 5 Euro (Banküberweisung oder PayPal; siehe "Kosten" auf der folgenden Seite) erhalten Sie eine Bestätigungsmail und alle bereits verfügbaren Dateien.

Kosten

Das Programm kann in der Sharewareversion **kostenlos ohne funktionale Einschränkungen** genutzt werden. Es erscheint lediglich ein Sharewarehinweis beim Öffnen und es gibt eine kurze Verzögerung beim Abspeichern der Datei.

Über einen kostenpflichtigen Freischaltcode kann eine Wandlung der Sharewareversion in eine Vollversion erfolgen. Diese Freischaltung zu einer zeitlich und funktionell uneingeschränkten Version kostet einmalig 10 Euro. Es muss **nur eine** Freischaltung beantragt und bezahlt werden, auch wenn Sie mehrere Dateien der Ligaverwaltung gleichzeitig nutzen möchten, solange die Nutzung des Codes oder von freigeschalteten Dateien nur durch den Lizenznehmer erfolgt. Nach Überweisung des Betrags erhalten Sie mit einer Bestätigungs-Mail einen Freischaltcode, über den die eingeschränkte Version zur Vollversion umgewandelt wird. Mit dem erworbenen Freischaltcode können Sie sowohl die regulären als auch die speziellen SD-Versionen zu einer Vollversion wandeln.

Nutzer mit Freischaltung erhalten OHNE WEITERE KOSTEN Zugriff auf die jeweils aktuellste Version des Programms. Für neue Dateien ist **keine weitere Zahlung** erforderlich. Die Freischaltung kann immer aus vorhandenen Dateien mit Freischaltung in neuere Dateien importiert werden. Die Option dafür finden Sie im Hinweisfenster, das beim Öffnen einer Datei ohne Freischaltung erscheint. Der aktuelle Code kann auch unter Angabe der bei der Bestellung genutzten E-Mail-Adresse erfragt werden.

Überweisen Sie den fälligen Betrag von mindestens **10 Euro** bitte auf das Konto:

Thomas Günther bei der **Volksbank Kassel Göttingen**

IBAN: DE03 5209 0000 0114 5469 09 | BIC: GENODE51KS1

Geben Sie unter Verwendungszweck auf dem Überweisungsformular das Stichwort 'LV' sowie ihre **E-Mail-Adresse** an. Ersetzen Sie dabei das @-Zeichen durch AT.

Falls ihre E-Mail-Adresse UNTERSTRICHTE (_) enthält, ersetzen Sie diese bitte durch Leerzeichen. Beispiel: LV, MEIN NAME AT T-ONLINE.DE für mein_name@t-online.de

Alternativ zur Banküberweisung kann eine **PayPal-Zahlung** über „Geld senden“ an die E-Mail-Adresse hexceler@gmx.de erfolgen. In diesem Fall muss die eigene E-Mail-Adresse für das Versenden des Codes als Kommentar angegeben werden.

Sie erhalten den Freischaltcode per E-Mail, nachdem ihre Überweisung gutgeschrieben wurde. Wegen schlechter Erfahrungen in der Vergangenheit kann und wird der Code nicht vor der Gutschrift des Betrags versendet werden.

Bitte beachten Sie, dass die Weitergabe der freigeschalteten Datei oder des Freischaltcodes an Dritte untersagt ist.

Falls Sie einen Updateservice für eine Ergebnisaktualisierung mit **Spieldaten** abonnieren möchten, können Sie sich hierfür über eine E-Mail an die Adresse customercare@hexceler.de oder hexceler@gmx.de anmelden. Der Service kostet **5 Euro** pro Saison. Nach Überweisung des Betrags (Verwendungszweck: 'UDS' und ihre E-Mail-Adresse) erhalten Sie nach jedem Spieltag automatisch Aktualisierungsdateien für die obersten 3 deutschen Ligen (1. Bundesliga, 2. Bundesliga und 3. Liga) per E-Mail. Die dabei versendeten Dateien enthalten zusätzlich zu den Ergebnissen auch die Informationen über Aufstellung, Wechsel, Torschützen und die Kartenverteilung der einzelnen Paarungen sowie die Kader der Teams. Die Dateien können sowohl für die regulären als auch für die speziellen SD-Versionen des Programms verwendet werden.

Wenn Freischaltung und Updateservice gemeinsam bestellt werden, kann dies durch Zahlung von 15 Euro (Verwendungszweck: 'LV+UDS' und ihre E-Mail-Adresse) erfolgen (PayPal oder Banküberweisung).

ACHTEN SIE AUF DIE RICHTIGKEIT UND LESBARKEIT IHRER ANGABEN!

Zur Sicherheit sollten Sie zusätzlich eine E-Mail an die Adresse:

hexceler@gmx.de (Kontaktperson: Thomas Günther) senden, in der Sie ihre bevorstehende bzw. ausgeführte Überweisung ankündigen.

KOSTENLOSE Aktualisierungsdateien OHNE Spieldateninformationen stehen unter der Internetadresse <https://www.hexceler.de/ligaverwaltung.htm> zum Download bereit. Diese Dateien sind für die obersten drei deutschen Ligen, die fünf deutschen Regionalligen sowie die obersten Ligen aus England und Österreich verfügbar.

2. Einstellungen über das Blatt SETUP

Über das Blatt **SETUP** werden alle Liga-Einstellungen vorgenommen, die vor, während oder nach Abschluss der Saison notwendig sind. In der Regel wird das Blatt nur vor der 1. Nutzung (wenn die Blanko-Tabelle verwendet wird) und jeweils nach Abschluss einer Saison, zur Vorbereitung der neuen Spielzeit, aufgerufen. Sollten während der Saison Mannschaften aus dem Spielbetrieb entfernt oder mit Punktabzügen bestraft werden, können diese Ereignisse über das Blatt **SETUP** in die Verwaltung eingearbeitet werden.

2.1. Grundeinstellungen

Wenn Sie mit der BLANKO-Datei der Tabelle arbeiten, müssen zunächst auf dem Blatt **SETUP** grundsätzliche Einstellungen für die zu führende Liga vorgenommen werden.

Nutzen Sie hierfür die Schaltfläche *"Grundeinstellungen"*

Wenn Sie die Grundeinstellungen einmal vorgenommen haben oder mit einer der vorgefertigten Dateien arbeiten, ist es in der Regel nicht mehr nötig, dieses Modul erneut aufzurufen.

Wählen Sie für die Ersteinrichtung zunächst eine *Ligabezeichnung* und das *Startjahr* der ersten Saison. Wählen Sie letzteres aus dem Auswahlfeld "Startjahr" (z.B. 2009 für die Saison 2009/2010). Falls Sie ihre Eingabe mit einer zurückliegenden (und zum Zeitpunkt der Eingabe bereits abgeschlossenen) Saison beginnen möchten, wählen Sie einfach das entsprechende Jahr dieser Saison.

Hinweis: Nachdem das Startjahr einmal gewählt wurde und Spiel-Ergebnisse bzw. Daten abgeschlossener Spielzeiten in der Datenbank vorliegen, kann das Jahr nicht mehr geändert werden, da der weitere Ablauf automatisiert ist.

Falls Sie zusätzliche Daten abgelaufener Spielzeiten (die VOR dem gewählten Startjahr liegen) nachtragen möchten, nutzen Sie hierfür bitte eine **neue** Datei.

In dieser wählen Sie als Startjahr die früheste Saison, deren Daten Sie nachträglich einfügen möchten und führen die Datei bis zu der Saison, die Sie in der ersten Datei als Startjahr angegeben haben. Nach erfolgter Eingabe der früheren Spielzeiten können die in der neu erstellten Datei enthaltenen Daten exportiert (Schaltfläche *"Daten exportieren"*, Option *"Datenbankdatei"*) und in die Datei der aktuelleren Spielzeiten eingefügt werden (Schaltfläche **"Datenbank bearbeiten"**).

Sie können Daten (Ergebnisse und Abschlusstabellen) zurückliegender Spielzeiten auch in die Datenbank des Programms importieren, wenn ihnen die Kreuztabellen der Spielzeiten vorliegen. Es ist dann nicht nötig, alle Ergebnisse einer früheren Saison einzugeben. Allerdings kann aus Kreuztabellen kein Saisonverlauf (Platzierung an den einzelnen Spieltagen) berechnet werden.

Eine Beispieldatei für das korrekte Format von Kreuztabellen kann unter der Adresse: <https://www.hexceler.de/ligaverwaltung.htm> geladen werden.

Nachdem Ligabezeichnung und Startjahr angegeben wurden, muss die *Anzahl der Mannschaften* in ihrer Liga (zum Zeitpunkt des Startjahres) eingegeben werden. Mit diesem Programm können Ligen von 5 bis 24 Teams verwaltet werden, wenn eine Saison aus 1 oder 2 Spielrunden besteht. Bei Ligen mit 4 Spielrunden (z.B. T-Mobile Bundesliga in Österreich) beträgt die max. Teamanzahl 12 Teams.

Sie müssen zudem angeben, wie ein Spieltag ihrer Liga aufgebaut ist. In der Regel ergibt sich die Anzahl der Paarungen pro Spieltag automatisch aus der Anzahl der teilnehmenden Teams. Die Anzahl der Paarungen ist dann an jedem Spieltag gleich. Sollte dies - warum auch immer - bei ihrer Liga nicht zutreffen, können Sie statt der Paarungen pro Spieltag auch die Spieltage pro Spielrunde angeben. Bei der Erstellung des Spielplans haben Sie dann die Möglichkeit Spieltage mit einer unterschiedlichen Anzahl an Paarungen einzugeben.

Als weitere Eingabe für die Grundeinstellung ist die Angabe darüber erforderlich, nach welchen Kriterien die Liga-Tabelle berechnet werden soll (z.B. direkter Vergleich bei

Punktgleichheit). Bestimmen Sie Art und Reihenfolge der Bewertungskriterien über die Auswahlboxen.

Falls in ihrer Liga ein Sieg nicht mit 3 Punkten gewertet wird, können Sie auf das alte 2-Punkte-System umschalten. Diese Umschaltung kann auch nachträglich (zwischen 2 Spielzeiten) erfolgen. Dies kann erforderlich werden, wenn zunächst ältere Spielzeiten eingegeben werden, die noch mit dem alten System bewertet wurden und anschließend aktuellere Spielzeiten mit dem 3-Punkte-System folgen.

Abschließend muss die Zusammensetzung der Liga zum Zeitpunkt des Startjahres angegeben werden. Dazu müssen alle Mannschaften dieser Saison benannt werden. Klicken Sie auf einen der in der Team-Liste aufgeführten Standard-Namen und ändern Sie diesen Eintrag entsprechend um. Nach dem Bestätigen ihrer Eingabe wird die Namensänderung durchgeführt. Verfahren Sie auf diese Weise mit allen Teams der Liga.

Hinweis: Nachdem die Saison gestartet wurde oder wenn bereits Daten in der Datenbank vorhanden sind, müssen Änderungen von Teamnamen über die Schaltfläche "Teamnamen ändern" auf dem Blatt **SETUP** erfolgen. Die Eingabemöglichkeit über das Modul *Grundeinstellungen* ist auf die Startsaison beschränkt!

Wenn alle Angaben korrekt sind, erstellen Sie ihre Liga über die Schaltfläche *"Einstellungen übernehmen"*

2.2. Spielplanerstellung

Zu Beginn jeder Spielzeit muss der Spielplan der Saison eingegeben werden. Das Programm bietet hierfür 2 Möglichkeiten.

2.2.1. Spielplan über Schlüsselzahlen

WICHTIG: Die im Programm hinterlegten Schlüsselzahlen müssen nicht zwangsläufig zu ihrer Liga passen. Falls Sie trotz Einhaltung der folgenden Regeln ihren Spielplan nicht korrekt erstellen können, müssen Sie den Plan komplett eingeben (2.2.2) oder die Schlüsselzahlen anpassen. Falls Sie die Zahlen ihrer Liga vorliegen haben (beim Verband anfragen!), können die hinterlegten Originalzahlen durch diese ersetzt werden. Blenden Sie hierfür das versteckte Blatt "Schlüsselzahlen" über "FORMAT - BLATT - EINBLENDEN" ein und ändern Sie die Original-Zahlen. Achten Sie hierbei darauf, dass Sie die Änderungen für die richtige Ligagröße vornehmen. Die Ligagröße ist in der ersten Zeile über den Schlüsselzahlen angegeben. Blenden Sie aus Sicherheitsgründen das Blatt "Schlüsselzahlen" anschließend wieder aus.

Vorgehen beim Arbeiten mit Schlüsselzahlen:

Die Teams werden mit gedrückter linker Maustaste aus der angezeigten Liste in die markierten Paarungsfelder gezogen und dort durch Loslassen der Maustaste platziert (Drag&Drop). Auf die gleiche Weise ist es möglich, die Mannschaften von einem Paarungsfeld in ein anderes zu verschieben.

Es muss prinzipiell nur der erste Spieltag eingegeben werden. Sie benötigen zur Erstellung und Überprüfung jedoch auch die Paarungen des 2. und 3. Spieltages.

Die REIHENFOLGE, in der die Paarungen von Spieltag 1 eingegeben werden, ist bei diesem System **NICHT** beliebig. Gehen Sie daher wie folgt vor:

Wenn ihre Liga eine GERADE Anzahl an Teams hat, muss eine Mannschaft am 2. UND 3. Spieltag auswärts antreten. Ermitteln Sie dieses Team (A) und wählen Sie es aus der Liste. Finden Sie nun die **Position** (in der Heimspalte) für Spieltag 1, die bewirkt, dass A am 2 und 3. Spieltag auswärts antritt. Diese Position ist eindeutig (d.h. es gibt nur eine Möglichkeit)

Ordnen Sie dem gewählten Team anschließend den Gegner von Spieltag 1 zu (B).

Durch das Setzen von Teams entstehen unvollständige Paarungen bei Spieltag 1 und 2. Diese vervollständigen Sie, durch Setzen der dort fehlenden Teams bei Spieltag 1. Die Position bei Spieltag 1, die das gewählte Team an eine bestimmte Position bei Spieltag 2 (oder evtl. Spieltag 3) setzt, ist eindeutig. Auf diese Weise können Sie alle Paarungen von Spieltag 1 in der korrekten Reihenfolge eingeben.

Das gleiche Prinzip gilt, wenn ihre Liga eine UNGERADE Anzahl an Teams hat. Lediglich die Startposition ist eine andere. Ermitteln Sie das Team, das am 2. Spieltag **SPIELFREI** hat (A) und finden Sie die Position für Spieltag 1, die genau das bewirkt (d.h. A wird nicht in der Liste von Spieltag 2 aufgeführt, obwohl das Team für Spieltag 1 gesetzt wurde). Sobald Sie diese eindeutige Position gefunden haben, können Sie fortfahren wie zuvor beschrieben: Ordnen Sie A den Gegner des 1. Spieltags zu (B) und vervollständigen Sie anschließend alle unvollständigen Paarungen, die sich bei Spieltag 1 und 2 (und evtl. 3) ergeben durch Setzen der Teams bei Spieltag 1.

Tipp: Versuchen Sie möglichst nur Paarungen von Spieltag 1 und 2 zu vervollständigen. Spieltag 3 kann dann komplett zur Kontrolle herangezogen werden.

2.2.2. Spielplan komplett erstellen

Beim 1. Aufruf dieses Moduls werden Sie nach den gültigen Regeln für Ihre Liga gefragt. Sie können das Verhältnis von Vor- zu Hinrunde (bzw. Runde 1 zu Runde 2 und Runde 3 zu Runde 4 bei 4 Spielrunden) angeben, um dadurch Editierarbeit zu sparen. Wenn beispielsweise die Rückrunde identisch mit der Hinrunde ist und lediglich das Heimrecht getauscht wird, können Sie dies angeben. Sie müssen anschließend nur die Hinrunde editieren. Das Generieren der Rückrunde wird automatisch übernommen. Wenn die Paarungen der Rückrundenspieltage zwar identisch mit denen der Hinrunde sind, die **Reihenfolge** der Spieltage jedoch abweicht, wählen Sie die Option *"in anderer Reihenfolge"*. Sie haben dann beim Editieren des Plans die Möglichkeit anzugeben, welchem Spieltag der Rückrunde ein editierter Hinrundenspieltag entspricht. Auch hierbei muss dann nur die Hinrunde editiert werden.

Das automatisch angezeigte Menü kann später über die Schaltfläche **"Optionen"** des Spielplan-Editors erneut aufgerufen werden, wenn Änderungen notwendig sind.

Zum Editieren eines Spieltags wählen Sie diesen aus der Spielplanübersicht auf der rechten Seite des Moduls. Anschließend können Sie über Drag&Drop aus der Teamliste in die Paarungsfelder die einzelnen Paarungen zusammenstellen. Die Reihenfolge der Paarungen ist beliebig. Sie können später über das Modul *"Spielplan bearbeiten"* (siehe 2.3) die Reihenfolge der Paarungen wieder ändern (z.B. Paarungen eines Teams nach oben oder unten sortieren, Sortierung nach Datum)

Jeder Spieltag muss separat über die Schaltfläche "Spieltag speichern" gesichert werden! In Abhängigkeit der eingestellten Optionen werden dabei die Spieltage anderer Spielrunden automatisch generiert und gespeichert. Wenn unter **"Optionen"** *"in anderer Reihenfolge"* aktiviert wurde, können Sie darauf über die Auswahlboxen Einfluss nehmen. Falls Sie die autom. Speicherung (temporär) nicht wünschen, aktivieren Sie vor dem Speichern des Spieltags die Option *"nur diesen Spieltag speichern"*.

In der Spielplanübersicht wird angezeigt, welche Spieltage bereits gespeichert wurden (bzw. wie viele Paarungen eines Spieltags). Unterhalb dieser Anzeige sehen Sie den aktuellen Status ihrer Eingabe. Über das "?"-Symbol wird der bereits editierte Spielplan nach noch fehlenden Paarungen durchsucht.

Sobald Sie alle erforderlichen Spieltage eingegeben (und gespeichert) haben, kann der komplette Spielplan über die Schaltfläche ***"Spielplan übernehmen"*** generiert werden.

Hinweis: Gespeicherte Spieltage bleiben erhalten, auch wenn der Spielplan noch nicht komplett eingegeben wurde. Sie können das Editieren des Spielplans also unterbrechen (und den Spielplaneditor schließen), ohne Datenverlust befürchten zu müssen.

Alternativ zur Eingabe des Spielplans über die beschriebene Methode, können Sie auch in einer separaten Excel-Datei eine sog. **Spielplanmatrix** erstellen.

Eine Spielplanmatrix ist ein Excel-Zellbereich aus n Zeilen (bzw. $2 \cdot n$ bei 4 Spielrunden) und n Spalten. n steht dabei für die Anzahl der Teams in der Liga.

In den Zellen der Matrix müssen als Zahlenwerte (Excel erlaubt hier beim späteren Import KEINE Formeln!) die Spieltage stehen, an denen die einzelnen Paarungen stattfinden sollen.

Beispiel:

eine 5 in Zeile 2 und Spalte 4 der Matrix bedeutet, dass das Spiel von Team 2 der Zieldatei gegen Team 4 der Zieldatei am 5. Spieltag stattfinden wird.

Eine 14 in Zeile 8, Spalte 1 steht für: Team 8 : Team 1 am 14. Spieltag.

In der Regel geht das Erstellen einer externen Spielplanmatrix schneller, als das Editieren des gesamten Spielplans über den in der Ligaverwaltung XXL integrierten Editor.

Die Spielplanmatrix kann über die Schaltfläche **"Importieren"** des Spielplan-Editors in die Ligaverwaltung übertragen werden.

Beachten Sie aber, dass die Reihenfolge der Teams in der Matrixdatei identisch mit der Reihenfolge der Teams in der Ligaverwaltung sein muss. Eine Vorlage für die Spielplanmatrix kann daher über die Schaltfläche **"Importieren"** des Spielplan-Editors erstellt und für die Eingabe des Spielplans genutzt werden.

Der Import eines Spielplans kann zudem aus einer **Updatedatei** erfolgen. Updatedateien werden über die Schaltfläche **"Daten exportieren"** auf dem Blatt **SETUP** erstellt. Sie können diese Methode nutzen, wenn Sie die Ligaverwaltung auf mehreren Rechnern verwenden. Sie müssen dann den Spielplan nur einmalig editieren und können die Daten anschließend durch Export und Import in andere Dateien übertragen.

2.3. Spielplan bearbeiten

Über die Schaltfläche **"Spielplan bearbeiten"** auf dem Blatt **SETUP** können weitere Änderung am Spielplan vorgenommen werden.

Das Bearbeiten des Spielplans ist auch möglich, wenn die Saison begonnen hat und bereits Spielergebnisse vorliegen. Das Modul ermöglicht:

- das Tauschen oder Verschieben ganzer Spieltage
- Eingabe von Terminen (Datum, Uhrzeit) einzelner Paarungen
- Sortierung innerhalb eines Spieltags nach Datum
- Paarungen eines Teams bei allen Spieltagen nach oben/unten sortieren
- einzelne Paarungen innerhalb eines Spieltags verschieben
- Import von Terminen für Paarungen aus Updatedateien

Hinweis: Zum Ausgeben des Spielplans dient das Arbeitsblatt **Spielplan**.

Hier können Sie auch Termine für jeden Spieltag angeben. Die editierten Termine werden auf dem Blatt "Ergebnisse" angezeigt und beim Ausdruck des Spielplans übernommen.

2.4. Vorseriendaten

Falls ihre Liga nicht beim Stand von 0 Punkten und 0 Toren beginnt, können Sie über die Schaltfläche **"Vorseriendaten"** auf dem Blatt **SETUP** den Tabellenstand angeben, der von einer vorherigen Spielrunde übernommen werden soll. Die Werte (Punkte, Tore, Gegentore und Platzierung in der vorhergehenden Spielrunde) können für jedes Team editiert werden. Falls Sie auch für die Vorserie eine Datei der Ligaverwaltung XXL V4.x genutzt haben, können Sie die Daten auch aus einer Updatedatei importieren. Erstellen Sie die Updatedatei über die Exportfunktion (Schaltfläche **"Daten exportieren"**) der Datei für die Vorserie. Über die Importfunktion des Moduls "Vorseriendaten" können die Daten dann komplett oder teilweise in die Datei für die folgende Spielrunde übertragen werden. Sie können diese Funktion z.B. nutzen, wenn ihre Liga nach einer bestimmten Anzahl an Spielen in eine Auf- und Abstiegrunde geteilt wird. Führen Sie in diesem Fall getrennte Dateien für die Vorserie und die folgenden Runden und editieren/importieren Sie aus der Vorserie übernommene Punkte für die der Vorserie folgenden Spielrunden.

2.5. Punktabzüge und Tabellenkorrekturen

Falls Teams mit Punktabzügen bestraft werden, können Sie diese Werte über die Schaltfläche **"Punktabzüge"** angeben. Wenn Teams im Laufe der Saison aus dem Spielbetrieb genommen werden, können Sie über dieses Modul angeben, wie die Spiele gegen das betroffene Team gewertet werden sollen.

Für den seltenen Fall, dass Entscheidungen am "grünen Tisch" bewirken, dass die Punkte- und Torverteilung eines Ergebnisses nicht der normalen Regelauslegung entspricht

kann eine zusätzliche Tabellenkorrektur über die entsprechend beschriftete Schaltfläche auf dem Blatt **SETUP** erfolgen.

2.6. Abschluss der Liga

Wenn alle Ergebnisse eingegeben wurden und die Auf- und Absteiger (d.h. die neue Liga-zusammensetzung) feststehen, kann über die Schaltfläche **"Nächste Saison"** ihre Datei auf die kommende Spielzeit vorbereitet werden. Hierbei ist es auch möglich, die Teamanzahl zu ändern (Ligaerweiterung, -reduzierung).

Bei diesem Vorgang werden die aktuellen Ligadaten (Saisonstatistik, Abschlusstabelle, Ergebnisse, Saisonverlauf der Teams ...) in die Datenbank der Liga übernommen und diese automatisch um die neuen Daten erweitert.

Bitte beachten Sie, dass Teams, die - als Absteiger einer übergeordneten oder Aufsteiger einer untergeordneten Liga - in die Liga kommen, aus der Auswahlbox gewählt werden müssen, wenn diese Mannschaften bereits in der Liga gespielt haben. Anderenfalls wird die Ligabilanz dieser Teams nicht korrekt weiter geführt!

2.7. Zusammenfassung der Funktionen auf dem Blatt Setup

Funktion	Beschreibung
Grundeinstellung	Festlegung der grundlegenden Ligaeinstellungen
Teamnamen ändern	nachträgliches Bearbeiten von Mannschaftsbezeichnungen
Daten löschen	eingegebene Ergebnisse ganz oder teilweise löschen
Daten exportieren	Ergebnisse, Statistiken und Datenbankinträge in separate Excel-Dateien übertragen. Die erstellten Dateien können auch zum Import in andere Dateien der Ligaverwaltung genutzt werden.
Datenbank bearbeiten	Erweiterung der Datenbank durch Import von Datenbankdateien (vgl. Export) oder Kreuztabellen.
Daten importieren (aus LV-Datei übertragen)	Übertragen von Daten aus anderen Dateien der Version 4.x in die geöffnete Datei. Diese Funktion kann z.B. beim Wechsel auf eine neuere Version verwendet werden, um die Daten der bisher verwendeten Datei zu importieren.
Vorseriendaten	Punkte und Tore aus vorhergehenden Spielrunden angeben
Spielplan bearbeiten	Umsortieren von Spieltagen/Paarungen, Termineingabe
Punktabzüge	Bestrafungen von Teams angeben
Tabellenkorrekturen	außergewöhnliche Spielwertungen einarbeiten
Nächste Saison ...	Abschluss der aktuellen Spielzeit
Programmeinstellungen	Das Programm nutzt den Vollbildmodus von Excel. Der autom. Zoom versucht, den Bildschirm möglichst optimal zu nutzen. Sollten diese Funktionen Probleme verursachen, können sie deaktiviert werden. Eine passende Zoom-Einstellung kann dann über "Ansicht - Zoom" eigenständig gewählt werden. Im Einstellungsmodul kann für Systeme mit 16:9 oder 16:10-Monitoren eine Spaltenverbreiterung aktiviert werden.
HTML-Pfade löschen	Löscht gespeicherte Pfade zu HTML-Dateien. Diese Funktion kann helfen, wenn der Aufruf des Moduls zum Veröffentlichenden von Daten eine Fehlermeldung bringt.
Highlightteam	Das gewählte Team wird in Tabellen farblich hervorgehoben

3. Beschreibung der einzelnen Tabellenblätter

Während der Saison können unterschiedliche Statistiken, Tabellen und Grafiken über die einzelnen Tabellenblätter abgerufen werden. Auf fast allen Blättern findet sich eine Schaltfläche Druck / HTML oder Veröffentlichen. Über diese Schaltfläche kann der aktuell angezeigte Inhalt gedruckt oder als HTM-Datei veröffentlicht werden. In der Regel ist das Drucken über diese Schaltfläche einfacher und sicherer als das Drucken über DATEI – Drucken. In Abhängigkeit des aktuellen Blattes bietet das Ausgabe-Modul unterschiedliche Optionen.

Das Erstellen von HTM-Dateien ist mit Excel97 leider nicht möglich.

Leider ist es auch NICHT möglich, die gesamte Funktionalität der Datei (Auswahlboxen usw.) ins Internet zu übertragen.

Falls Sie nur Teile der angezeigten Daten ausgeben möchten, markieren Sie diese vor dem Drücken der Schaltfläche mit der Maus und aktivieren Sie anschließend im Ausgabe-Modul die Option ***"markierten Bereich drucken / veröffentlichen"***. Sie können durch mehrmaliges Aufrufen der HTM-Funktion einzelne Teile (auch unterschiedlicher Blätter) in das gleiche Dokument übertragen. Beantworten Sie hierfür einfach die Sicherheitsabfrage des HTM-Moduls vor dem Überschreiben einer vorhandenen Datei so, dass die neuen Daten an den bereits bestehenden Inhalt angehängt werden.

Wenn ihre Daten nicht auf einem weißen Hintergrund dargestellt werden sollen, oder Sie Überschriften und/oder Links oberhalb der eigentlichen Daten möchten, können Sie sich eine Vorlage erstellen. Dies ist ein separates HTML-Dokument mit den entsprechenden Links, Texten und Formaten. Wenn Sie im HTML-Modul diese Datei als Vorlage angeben, werden die Liga-Daten an die bereits vorhandenen Inhalte der Vorlage angefügt. Das Format der Vorlage (z.B. Hintergrund) bleibt dabei erhalten. Die Vorlage selbst bleibt in der Regel unverändert, da zunächst eine Kopie unter dem Namen der zu veröffentlichenden HTML-Seite erstellt wird. Eine einmal erstellte Vorlage kann also immer wieder verwendet werden. Nur, wenn Vorlage und zu veröffentlichendes Dokument gleich gewählt werden, wird die Vorlage verändert!

3.1. Blatt Ergebnisse

Geben Sie hier die Ergebnisse der Spiele ein. Der gewünschte Spieltag wird über die Auswahlbox oberhalb der Paarungen gewählt.

Der Ergebnis-Eingabebereich befindet sich in dem markierten Bereich ZWISCHEN den angezeigten Teams. Der Bereich besteht für jede Paarung aus 2 Zeilen mit je 2 Zellen. Editieren Sie die Heimtore in der linken, die Auswärtstore in der rechten Zelle.

In den 2 oberen (helleren) Feldern sind die **Endergebnisse** einzugeben.

Wenn Sie auch die **Halbzeitstände** eingeben möchten (dies ist nicht zwingend erforderlich; die Daten werden jedoch statistisch ausgewertet), nutzen Sie hierfür die etwas dunkleren Felder unterhalb der Felder für das Endergebnis.

Ein eingetipptes Halbzeitresultat wird automatisch in Klammern dargestellt.

Eine ROTFÄRBUNG der Eingabefelder zeigt an, dass ein Problem zwischen dem End- und Halbzeitergebnis erkannt wurde.

Bitte tippen Sie nur Zahlen und **keine** Trennzeichen wie Doppelpunkt oder Leerzeichen ein.

Alle Änderungen an den Ergebnissen müssen über die Schaltfläche ***"Ergebnisänderungen bestätigen"*** bestätigt werden. Diese ist nur aktiv, wenn die aktuell angezeigten Ergebnisse von den zuletzt gespeicherten abweichen.

Es ist möglich, X:0 Ergebnisse einzugeben. Ein solches Spiel wird als Sieg für X und mit 0:0 Toren gewertet. Sie können sowohl ein kleines, als auch ein großes X eingeben.

Links und rechts neben den Teams werden statistische Daten angezeigt. Über die Schaltfläche oben Links ("SUN-Bilanzen ..." bzw. "Teamfakten anzeigen") können die angezeigten Daten gewechselt werden.

Beachten Sie, dass als Datenbasis der angezeigten Statistiken wahlweise der Stand VOR dem gerade gewählten Spieltag oder der aktuelle Ligastand gewählt werden kann. Teamfakten werden erst nach 3 Spielen eines Teams ermittelt!

Ein RECHTSKlick auf einen der Teamnamen zeigt eine Auflistung der bisherigen Liga-Ergebnisse der gewählten Mannschaft.

Ein RECHTSKlick in ein Ergebnisfeld zeigt die Bilanz der an der Paarung beteiligten Teams gegeneinander an (Anzahl der Spiele, Ergebnisse ...), sofern diese Daten in der programminternen Datenbank vorhanden sind.

Mit **"Daten zu den Paarungen"** werden Datenbankinhalte zu allen Paarungen des aktuell angezeigten Spieltags angezeigt.

Über die Schaltfläche **"Ergebnisse importieren"** können Sie ihre Datei auf den aktuellen Stand bringen, wenn Sie selbst die Ergebnisse nicht eingeben konnten/wollten. Hierfür benötigen Sie sog. "Aktualisierungsdateien", die unter der Internet-Adresse

<https://www.hexceler.de>

für die drei obersten deutschen Ligen, die drei deutschen Regionalligen und die 1. Liga aus Österreich zum Download bereitstehen.

Bitte beachten sie hierbei die Hinweise bezüglich der Spieldaten auf Seite 1!

Hinweis: Über die Funktion "Daten exportieren" auf dem Blatt SETUP können Sie diese Aktualisierungsdateien (Updatedateien) selbst erstellen.

Über die Schaltfläche **"Drucken / Veröffentlichen"** können die angezeigten Paarungen und die zugehörigen Statistiken auf Papier oder in HTM-Dateien ausgegeben werden.

Beim Erstellen von HTM-Dateien können Sie angeben, dass die zum Spieltag gehörende Tabelle ebenfalls veröffentlicht wird. Dabei kann die Tabelle auf der gleichen Seite unterhalb der Paarungen oder als separate HTM-Datei veröffentlicht werden. Eine automatische Verlinkung der separaten Ligatabelle ist möglich.

Zudem bietet dieses HTM-Modul den sog. Batch-Modus. Wird dieser aktiviert, erstellt das Programm automatisch Dateien für ALLE Spieltage ihrer Liga. Auch hier wird auf Wunsch die zum Spieltag gehörende Tabelle angefügt.

Beachten Sie, dass bei der Batch-Methode den entstehenden Dateien automatisch eine Nummerierung angefügt wird. Wählen Sie als Zielfile zum Beispiel "spieltag.htm", tragen die Dateien später die Namen spieltag_1.htm, spieltag_2.htm usw. Die genaue Art der Nummerierung kann über die Schaltfläche **"Linkoptionen ändern"** des Ausgabe-Moduls gewählt werden.

Hier können Sie auch eine gegenseitige Verlinkung der einzelnen Spieltagdateien aktivieren und die Verlinkungsmethode wählen.

Die im Batch-Modus erstellten Dateien können im Laufe der Saison nach jedem Spieltag durch aktualisierte Dateien ersetzt (überschrieben) werden.

Zusätzlich für die SD-Version des Programms:

Über die Schaltfläche **"Spieldaten editieren"** kann das Modul für die Eingabe der Aufstellungen, Wechsel, Torschützen und die Kartenverteilung aufgerufen werden.

Die hier eingegebenen Daten werden statistisch ausgewertet und auf dem Blatt **"Spieldaten"** ausgegeben.

Vor der Eingabe der Spieldaten müssen die Kader der Teams auf dem Blatt **"Spieldaten"** über den Kadereditor bestimmt werden.

3.2. Blatt Kreuztabelle

Diese Blatt zeigt eine Übersicht aller Ergebnisse.

In der 1. Spalte stehen die Heimteams, nach rechts werden die Auswärtsteams aufgeführt.

Durch RECHTSKlick in eines der Ergebnisfelder erhalten Sie die Paarungsbilanz der gewählten Paarung.

Auf diesem Blatt können keine Eingaben vorgenommen werden!

Lediglich die einzelnen Spieltage können gewählt und angezeigt werden.

Bei 4 Spielrunden (z.B. T-Mobile Bundesliga in Österreich) sind 2 Kreuztabellen vorhanden. In der unteren Tabelle werden die Ergebnisse der Rückrunde (Runden 3 und 4) angezeigt.

3.3. Blatt Ligatabelle

Die aktuelle Tabelle ihrer Liga. Die Art der angezeigten Tabelle kann über die Auswahlbox oberhalb der Tabelle gewählt werden (z.B. aktuelle Tabelle, Hinrunde, Rückrunde ...)

Die Tabelle ist durch RECHTSKlick in eine Datenspalte nach allen Kriterien sortierbar (jeweils für Gesamt-, Heim oder Auswärtstabelle). Ein erneuter Klick in die gleiche Spalte wechselt die Sortierrichtung.

Über einen RECHTSKlick in die Teamspalte werden die bisherigen Liga-Ergebnisse der gewählten Mannschaft angezeigt.

Sie können besondere Platzierungen (Meister, Absteiger ...) über die Schaltfläche "Platzierungen hervorheben" farblich kennzeichnen. Auch die Hervorhebung des Highlightteams kann angepasst werden.

Die Spalte VB (**V**ergleichs**B**asis) zeigt die Platzierungsänderungen der sichtbaren Tabelle im Vergleich zu einer imaginären 2. Tabelle. Die Kriterien dieser Vergleichsbasis können über die Auswahlfelder unterhalb der Ligatabelle gewählt werden (z.B. Tabellenstand des vorherigen Spieltages oder Heimtabelle usw.) Sie können für die Vergleichsbasis auch die Tabelle der Vorsaison einstellen (sofern diese Daten vorliegen). In Abhängigkeit der gewählten Vergleichsbasis sind nicht immer alle Optionen verfügbar und die entsprechenden Auswahlfelder deaktiviert.

3.4. Blatt Saison-Statistik

Dieses Blatt zeigt umfangreiche Team- und Ligastatistiken ihrer Liga, die weitestgehend selbsterklärend sein sollten. Aufgerufen werden die einzelnen Statistiken durch Klick auf die Schaltflächen in der Navigationsleiste links.

Bei den Teamstatistiken werden jeweils 2 Teams gleichzeitig dargestellt, um einen Vergleich zu ermöglichen. Die Teams können in der Navigationsleiste gewählt werden.

Pfeilmarkierungen (↶ ↷) links, rechts oder oberhalb von Zellen weisen auf eine Auswahlmöglichkeit durch Anklicken der markierten Zelle hin.

Bei der Teamstatistik "Ergebnisstatistik" bieten alle GRÜN markierten Felder eine zusätzliche Auswahlmöglichkeit.

Beim Diagramm Heim-/Auswärtsvergleich können die 4 Felder oberhalb des Diagramms für Einstellungen genutzt werden.

Hinweis: Einige der Funktionen des Blattes *Saison-Statistik* sind nur verfügbar, wenn Daten zur vorhergehenden Saison vorliegen oder die Datenbank bereits Daten enthält.

3.5. Blatt Saisonverlauf

Zeigt den Saisonverlauf der Teams. Sie können die Daten von 2 Teams gleichzeitig anzeigen lassen. Falls die Daten vorliegen, werden auch die Verläufe zurückliegender Spielzeiten angezeigt.

Hinweis: Beim Abschluss einer Saison über das Blatt "SETUP" (s.o.) werden die Daten der abgeschlossenen Saison gespeichert und stehen anschließend in den Auswahlfeldern als Vergleichsdaten für die neue Saison zur Verfügung.

3.6. Blatt Paarungen

Dieses Diagramm zeigt die Paarungen und bisherigen Ergebnisse sortiert nach Siegen, Remis und Niederlagen. Es sind 2 Modi verfügbar, bei denen entweder nur die Daten eines Teams oder 2 Teams im Vergleich angezeigt werden.

Werden nur die Paarungen eines Teams angezeigt, wird bei der Anzeige der Paarungen zwischen Spielen die gegen besser und schlechter platzierte Teams ausgetragen wurden unterschieden und die Paarungen entsprechend sortiert. Das Team, dessen Paarungen angezeigt werden sollen, wird über das **mittige Auswahlfeld** (in Lavendel gefärbte Zelle) gewählt.

Als Datenbasis für die Berechnung wird wahlweise der aktuelle Ligastand oder der Ligastand zum Zeitpunkt des Spiels herangezogen.

Der Teamvergleich wird aktiviert, indem Sie aus den Auswahlboxen oben links bzw. oben rechts einen Mannschaftsnamen an Stelle der Einträge ***"Spiele gegen besser platzierte Teams"*** bzw. ***"Spiele gegen schlechter platzierte Teams"*** wählen. Das Diagramm zeigt nun die Daten von 2 Teams im direkten Vergleich. Die Sortierung unterscheidet nur noch zwischen Sieg, Remis und Niederlage. Das mittige Auswahlfeld ist nun nicht aktiv. Die zu vergleichenden Teams werden aus den Auswahlboxen links und rechts gewählt.

Um wieder Modus 1 zu aktivieren, muss in der linken Auswahlbox wieder der Eintrag ***"Spiele gegen besser platzierte Teams"*** bzw. in der rechten Auswahlbox wieder der Eintrag ***"Spiele gegen schlechter platzierte Teams"*** an Stelle des Teamnamens eingestellt werden.

3.7. Blatt Simulation

Über dieses Blatt können Sie die Ergebnisse von Spielen eingeben, ohne dass die Ligastatistik verändert wird. Die simulierten Ergebnisse werden in die Simulationstabelle (auch als LIVE-Tabelle nutzbar) eingerechnet und diese im Vergleich zur aktuellen Tabelle angezeigt. Sie können wählen, ob die Simulationstabelle ausschließlich aus den simulierten Ergebnissen berechnet oder ob bei bereits abgeschlossenen Spielen auch in der Simulationstabelle das REALE Ergebnis genutzt werden soll. Abhängig von der gewählten Einstellung erhalten Sie eine Tiptabelle oder LIVE-Tabelle. Wenn das Tippspiel verwendet wird, können die Tipps eines Mitspielers als Simulationsergebnisse eingetragen und dadurch eine Tiptabelle für die Mitspieler berechnet werden.

Die Navigation durch die Spieltage erfolgt über die Schaltflächen oberhalb der simulierten Ergebnisse.

3.8. Blatt Tippspiel

Ein Ergebnis-Tippspiel für bis zu 20 Personen.

Die Namen der Mitspieler werden über die Schaltfläche "Mitspieler" festgelegt.

Über "Einstellungen" werden die Tippspiel-Regeln und die Bewertungen der Tipps festgelegt. Auf Wunsch kann pro Spieltag ein Spiel als Jokerspiel mit gesonderter Bewertung getippt werden.

Die Tipps werden unterhalb der angezeigten Paarungen in der Zeile eines Mitspielers eingegeben. Bitte keine Trennzeichen eingeben, sondern nur die reinen Zahlenwerte eintippen.

Die tatsächlichen Resultate werden über das Blatt "**Ergebnisse**" eingegeben!

Alle Tipps eines Spieltages müssen gespeichert werden, damit sie dauerhaft erhalten bleiben. Änderungen im Vergleich zum zuletzt gespeicherten Stand werden durch eine Rotfärbung angezeigt. Die Schaltfläche unterhalb der Spieltagauswahl ändert die Beschriftung, wenn Daten noch gespeichert werden müssen.

Hinweis: Beim Speichern (Übernehmen) der Tipps werden die Daten an eine andere Stelle innerhalb der Ligaverwaltung übertragen. Natürlich muss beim Schließen der Arbeitsmappe (d.h. der Excel-Datei) diese selbst auch gespeichert werden, damit die Tipps erhalten bleiben.

Über die Schaltflächen IMPORT / EXPORT können separate Tippdateien eingelesen bzw. erstellt werden. Auf diese Weise ist es möglich, die Tipps der Mitspieler in die eigene Datei zu übertragen, ohne sie selbst eingeben zu müssen (Tippfehler werden vermieden). Der Austausch der Tippdateien kann z.B. über das Internet (Anhang an eine E-Mail) erfolgen.

Das Programm unterscheidet zwischen pers. Tippdateien, die nur die Tipps eines einzelnen Spielers enthalten und Updatedateien, in die die Tipps aller Mitspieler übertragen werden.

Die Tippauswertung beim Import erfolgt immer auf Grundlage der Ergebnisse, die in der Datei vorliegen, in die die Daten importiert werden! Beim Tippimport werden KEINE Spielergebnisse importiert!

3.9. Blatt Datenbank

Dieses Blatt gibt einen Überblick über alle Spielzeiten, die in der Datenbank ihrer Datei enthalten sind.

Über die Schaltflächen "**Kreuztabelle**" werden die Resultate von in der Datenbank enthaltenen Spielzeiten angezeigt.

Über die Ballsymbole können weitere Daten (z.B. Spielpaarungen, grafische Darstellung der Ligabilanz einzelner Mannschaften) abgerufen werden.

Die Datenbank ihrer Liga wird automatisch aktualisiert, wenn Sie eine Saison über das Blatt "Setup" abschließen.

Falls ihnen Daten zurückliegender Spielzeiten als KREUZTABELLE vorliegen, können Sie diese Daten auch direkt in die Datenbank importieren, ohne alle Ergebnisse eingeben zu müssen. Weitere Hinweise erhalten Sie über die Schaltfläche "Datenbank bearbeiten" auf dem Blatt "Datenbank". Über dieses Modul können auch Daten, die aus einer anderen Datei der Ligaverwaltung XXL ab V4.x stammen, importiert werden.

Eine Beispieldatei für das korrekte Format einer Kreuztabelle steht unter der Adresse:

<https://www.hexceler.de> zum Download bereit.

Auch diese Datei enthält weitere Hinweise.

3.10. Blatt Spielplan

Hier können Sie eine separate Datei für den Ausdruck des Spielplans erstellen.

Sie können vor der Erstellung für jeden Spieltag den Spieltermin angeben.

Die eingegebenen Spieltermine werden auch auf dem Blatt "Ergebnisse" angezeigt

Beachten Sie: Die Angabe von Terminen ist für die Nutzung der Ligaverwaltung nicht zwingend erforderlich. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie diese Angaben benötigen oder nicht.

Der Spielplan wird vorformatiert nach ihren Angaben erstellt, kann anschließend aber noch individuell angepasst werden.

Speichern Sie die neu erstellte Spielplandatei ab, um den Plan dauerhaft zu erhalten.

3.11. Blatt Spieldaten (nur SD-Version)

Auf diesem Blatt werden eingegebene Spieldaten (Aufstellungen, Wechsel, Torschützen und die Kartenverteilung) angezeigt und statistisch ausgewertet.

Eine Auswahl der verfügbaren Statistiken ist über die Schaltflächen in der Navigationsspalte auf der rechten Blattseite möglich.

Spieldateneingabe:

Der Spieldateneditor wird über die Schaltfläche "Spieldateneditor" in der Navigationsspalte oder "Spieldaten editieren" in der Rubrik "Spieldaten" aufgerufen.

Wählen Sie im sich öffnenden Fenster zunächst den gewünschten Spieltag, dann die zu editierende Paarung aus.

Auf dem Registerblatt "Aufstellung" können die Startelf und die Wechsel angegeben werden. Wählen Sie die Spieler aus den Auswahlboxen "Startelf" bzw. "Einwechslung". Bei Einwechslungen können optional der ausgewechselte Spieler und der Zeitpunkt angegeben werden. Zusätzlich ist die Angabe der Spielposition (Tor, Abwehr, Mittelfeld, Sturm) möglich. Die Positionsabfrage kann über die Option "keine Positionsabfrage bei Startelf-einträgen" deaktiviert werden. Eine Sortierung der Liste kann nach Positionen oder alphabetisch erfolgen. Über "Positionen über Taktiksysteme besetzen" werden den Spielern der Startelf automatisch Positionen zugewiesen. Zur Nutzung dieser Funktion müssen zunächst alle 11 Spieler der Startelf eingegeben werden. Beachten Sie, dass die aktuelle Reihenfolge der Spieler für die Zuordnung der Positionen verwendet wird! Die "alternative Dateneingabe" ermöglicht eine Umsortierung der Spieler der Startelf und bietet zudem die Funktion, alle im Kader befindlichen Spieler auf einen Blick zu sehen. Die komplette Eingabe von Startelf und Wechseln kann auch über diese "alternative Dateneingabe" erfolgen.

Auf dem Registerblatt "Ereignisse" können Torschützen und die Verteilung von Karten editiert werden. Wählen Sie den jeweiligen Spieler aus den entsprechend beschrifteten Auswahlboxen. Zusätzliche Angaben zu Toren können nach der Auswahl des Torschützen (bzw. Eigentorschützen) gemacht werden.

Sollte bei der Eingabe der Spieldaten das Problem auftauchen, dass ein benötigter Spieler noch nicht im Kader geführt wird, können über "Spieler zum Kader hinzufügen" neue Spieler eingefügt werden, die anschließend in den Auswahlboxen verfügbar sind.

Eingegebene Spieldaten müssen über "Spieldaten speichern" gesichert werden, bevor der Spieldateneditor verlassen oder eine neue Paarung aufgerufen wird!

Nach dem Verlassen des Spieldateneditors erfolgt eine Neuberechnung der Statistik. Dieser Vorgang kann – in Abhängigkeit des genutzten Rechners – etwas Zeit in Anspruch nehmen.

Kadereditor:

Neue Spieler, Änderungen bei Namen oder Spielertransfers werden über den Kadereditor eingegeben.

Die Schaltfläche zum Öffnen dieses Moduls finden Sie in der Navigationsspalte auf dem Blatt "Spieldaten".

Wählen Sie aus der Auswahlbox das zu bearbeitende Team.

Unter "Neueintrag" werden neue Spieler eingegeben. Das Feld Nachname ist ein Pflichtfeld. Sollte ein Spieler keinen Vor- und Nachnamen sondern einen Künstlernamen haben, der nur aus einem Namen besteht, tragen Sie diesen bitte im Feld "Nachname" ein.

Über "Hinzufügen" wird der neue Spieler in die Kaderliste eingefügt. Es erfolgt eine automatische alphabetische Sortierung der Namen.

Für Änderungen wählen Sie den Spieler aus der angezeigten Spielerliste. Unter "Eintrag bearbeiten" kann anschließend eine Namensänderung vorgenommen oder der Spieler gelöscht oder transferiert werden.

Das komplette Löschen eines Spielers ist nur möglich, wenn noch keine Spieldaten (Einsätze, Tore, Karten) für diesen Spieler vermerkt wurden. Anderenfalls kann der Spieler nur gestrichen werden. Dies wird in der Kaderliste vermerkt, der Spieler wird aber weiterhin angezeigt, damit die Spieldatenstatistik der Liga korrekt weitergeführt werden kann.

WICHTIG: Sollte ein Spieler innerhalb der Liga den Verein wechseln, muss dies über TRANSFER... angegeben werden. Tragen Sie den Spieler in diesen Fällen **nicht** über "Neueintrag" beim neuen Verein ein, damit der Spieler in der Statistik nicht doppelt geführt wird!

Ein transferierter Spieler verbleibt als "gestrichener" Spieler im bisherigen Team, wenn zum Zeitpunkt des Transfers bereits Spieldaten für den betroffenen Spieler vorhanden sind. Anderenfalls wird der Spieler aus dem Kader des abgebenden Teams gelöscht.

Für die Neueingabe kompletter Kader oder mehrere Spieler gibt es die Funktion "Spieler importieren". Wenn die Spielerliste als externe Exceldatei oder im Internet vorliegt, können hierüber alle Spieler oder eine Auswahl der vorliegenden Liste gleichzeitig eingetragen werden.

Bei Fragen oder Problemen

E-Mail an: Thomas Günther, hexceler@gmx.de

Bitte geben Sie bei Fehlern eine genaue Fehlerbeschreibung und die von Ihnen verwendete **Excel- und Windows-Version** an.

Kassel, im Juni 2023

Thomas Günther

(C) Thomas Günther, Kassel, hexceler@gmx.de

<https://www.hexceler.de>

Hinweise zur Aktivierung der Makros

Diese Tabelle enthält Makros, die beim Öffnen aktiviert werden müssen.
Alle Makros dieser Datei dienen ausschließlich der Funktionalität der Datei und stellen keine Gefahr für ihren Computer dar!

Sollte beim Öffnen der Datei ein **Hinweis über von Microsoft deaktivierte Makros ("Sicherheitsrisiko...")** erscheinen, klicken Sie mit der RECHTEN Maustaste auf die betroffene Exceldatei (z. B. über den Windows-Explorer) und wählen Sie aus dem dann angezeigten Menü den Eintrag "Eigenschaften". Im neu geöffneten Fenster finden Sie unten auf dem Registerblatt "Allgemein" eine Option für das Zulassen der enthaltenen Makros. Nach dem Bestätigen dieser Änderung sollte die LV-Datei unter Excel funktionieren.

Falls Excel beim Öffnen der Datei die Makros automatisch deaktiviert, OHNE eine Option für die Aktivierung anzubieten und daher Schaltflächen und Auswahloptionen keine Funktion haben oder wenn Sie beim Klick auf eine Schaltfläche einen Hinweis auf deaktivierte Makros erhalten, müssen die Sicherheitseinstellungen von Excel reduziert werden.

Beachten Sie, dass beim Öffnen von Dateien mit enthaltenen Makros aus unbekannten oder nicht vertrauenswürdigen Quellen ein Sicherheitsrisiko besteht. Aktivieren Sie Makros nur, wenn Sie sicher sind, dass keine Gefahr für Ihr Computersystem besteht.

Schließen Sie für die Anpassung der Sicherheitseinstellungen zunächst die Ligaverwaltung, falls diese geöffnet ist. Folgen Sie anschließend den Anweisungen für Ihre Excelversion.

Excel '97

Unter Excel '97 werden enthaltene Makros entweder automatisch aktiviert oder Sie erhalten eine Warnung, die Sie auf enthaltene Makros hinweist. Beantworten Sie eine angezeigte Sicherheitsabfrage so, dass die Makros **aktiviert** werden.

Hinweis:

Für Excel '97 kann die korrekte Funktion des Programms nicht garantiert werden.

Excel 2000, Excel 2002 (Excel XP) und Excel 2003

Diese Versionen bieten die Option, Makros ohne Benachrichtigung zu DEAKTIVIEREN. Wenn diese Option aktiv ist, wird die Ligaverwaltung nicht korrekt funktionieren, weil die enthaltenen Makros beim Öffnen nicht erlaubt werden. Sie erhalten beim Öffnen der Datei KEINEN Hinweis von Excel auf die Deaktivierung der enthaltenen Makros.

Wählen Sie: **EXTRAS – MAKRO – SICHERHEIT** aus der Menüleiste von Excel. Aktivieren Sie im nun angezeigten Fenster "Sicherheit" auf dem Registerblatt "Sicherheitsstufe" die Option **MITTEL** und bestätigen Sie diese Auswahl mit **OK**.

Anschließend sollte beim Öffnen der Ligaverwaltung ein Sicherheitshinweis erscheinen, der Sie vor den enthaltenen Makros warnt. Beantworten Sie diese Sicherheitsabfrage so, dass die Makros der Ligaverwaltung **aktiviert** werden.

Zukünftig sollten Sie darauf achten, bei Dateien von nicht vertrauenswürdigen Quellen evtl. enthaltene Makros aus Sicherheitsgründen zu DEAKTIVIEREN (Aktivierung unterbinden), wenn der entsprechende Warnhinweis erscheint.

Excel 2007 / 2010 / 2013 (und spätere Officeversionen)

In der Regel wird unter diesen Excelversionen beim Öffnen von Dateien die Makros enthalten unterhalb der Multifunktionsleiste eine Sicherheitsleiste mit dem Titel "**Sicherheitswarnung**" eingeblendet. Nach Klick auf die darin enthaltene Schaltfläche '**Optionen**' (Excel 2007) können die in der Datei enthaltenen Makros über "diesen Inhalt aktivieren" erlaubt werden. Unter Excel ab V 2010 entfällt die zusätzliche Schaltfläche "Optionen" und die Makros können direkt über "Inhalt aktivieren" erlaubt werden.

Sollte die Leiste "Sicherheitswarnung" nicht erscheinen, sind die Sicherheitseinstellungen von Excel so hoch gewählt, dass Makros generell deaktiviert werden, ohne die Option zum Aktivieren anzubieten. In diesem Fall muss man diese Einstellungen in den Optionen von Excel anpassen.

Excel 2007:

Klicken Sie zunächst auf das Office-Logo oben links, die Schaltfläche "Optionen" finden Sie dann unten rechts im angezeigten Menü.

*Wählen Sie in den Optionen nun zunächst '**Vertrauensstellungszentrum**' und klicken Sie anschließend rechts auf "**Einstellungen für das Vertrauensstellungszentrum**".*

*Unter "**Makros**" (nun zu finden in der linken Leiste) sollte 'mit Benachrichtigung deaktivieren' und 'Zugriff auf das VBA-Projektmodell vertrauen' aktiviert sein.*

*Unter "**ActiveX**" sollte die DRITTE Option von oben ("Eingabeaufforderung anzeigen, bevor alle Steuerelemente...") aktiviert sein und der Haken bei 'Abgesicherter Modus...' stehen.*

Falls Änderungen vorgenommen werden, schließen Sie alle geöffneten Fenster mit OK. Schließen Sie geöffnete Fenster NICHT über die "x"-Schaltfläche oben rechts.

Excel 2010 (2013 und später):

Wählen Sie "Datei" und anschließend "Optionen".

*Klicken Sie im nun geöffneten Fenster auf "Sicherheitscenter" ("**Trust Center**").*

*Rechts finden Sie jetzt die Schaltfläche "Einstellungen für das Sicherheitscenter" ("**Einstellungen für das Trust Center**"). Nach dem Klick auf diese Schaltfläche können über die Navigationsleiste im linken Fensterteil die notwendigen Änderungen vorgenommen werden.*

*Unter "**Einstellungen für Makros**" ("**Makroeinstellungen**") sollten 'Alle Makros mit Benachrichtigung deaktivieren' und 'Zugriff auf das VBA-Projektmodell vertrauen' aktiviert sein.*

*Unter "**ActiveX-Einstellungen**" sollte die DRITTE Option von oben ("Eingabeaufforderung anzeigen, bevor alle Steuerelemente...") aktiviert sein und der Haken bei 'Abgesicherter Modus...' stehen.*

Falls Änderungen vorgenommen werden, schließen Sie alle geöffneten Fenster mit OK. Schließen Sie geöffnete Fenster NICHT über die "x"-Schaltfläche oben rechts.

Wenn die Anpassungen der Sicherheitseinstellungen korrekt vorgenommen wurden, sollte beim Öffnen der Datei unter Excel 2007 / 2010 / 2013 und späteren Versionen oben die Leiste "Sicherheitswarnung" erscheinen, die das Aktivieren der Makros ermöglicht. Evtl. ist ein Neustart von Excel erforderlich bevor die Änderungen wirksam werden.

Zukünftig sollten Sie darauf achten, bei Dateien von nicht vertrauenswürdigen Quellen evtl. enthaltene Makros aus Sicherheitsgründen zu DEAKTIVIEREN (Aktivierung nicht erlauben), wenn der entsprechende Warnhinweis erscheint.

Wenn beim Öffnen trotz der korrekten Aktivierung der Makros eine **Fehlermeldung** erscheinen sollte oder Schaltflächen und Auswahlobjekte ohne Funktion sind, ist das System evtl. von diesem Problem betroffen:

<http://www.hexceler.de/fehleractivex.htm>

Wenn man den Anweisungen auf dieser Site folgt, sollten diese Probleme anschließend behoben sein.