

TEAMVERWALTUNG XXL
V 2.46
September 2020

PROGRAMMBESCHREIBUNG und HINWEISE

Die **Teamverwaltung XXL** ist ein Programm zur Verwaltung und Analyse Ihrer eigenen Mannschaft.

Das Programm erfasst Spieldaten und sowohl sportliche als auch persönliche Daten der Spieler. Aus ihren Eingaben werden umfangreiche Team-, Liga- und Spielerstatistiken berechnet.

Zusätzlich ist eine Trainingsverwaltung integriert, über die Trainingsinhalte und die Anwesenheit der Spieler erfasst und gespeichert werden.

In einer Kreuztabelle können alle Ligaergebnisse eingegeben werden. Das Programm berechnet aus diesen Angaben automatisch den aktuellen Tabellenstand und ermöglicht eine genaue Analyse durch die Ausgabe von Heim-, Auswärts-, Hinrunden- und Rückrundentabellen. Alle Tabellen können nach unterschiedlichen Kriterien wie erzielte Tore, Gegentore, Siege, Niederlagen usw. sortiert werden.

Für das eigene Team werden viele zusätzliche Statistiken berechnet und angezeigt (z.B. Serienstatistiken: Siege oder Niederlagen in Folge, Ergebnisauswertungen: die höchsten Siege und Niederlagen, Halbzeitstatistiken, Ergebnishäufigkeiten ...)

Zu jedem Ligaspiel ihres Teams können umfangreiche Angaben gemacht werden, die vom Programm statistisch ausgewertet werden:

- Gesamtkader (inkl. der Spieler, die nicht zum Einsatz kamen)
- Aufstellung, optional mit Rückennummer (auf Wunsch automatische Zuteilung)
- optionale Angabe der Stellung mit eigenständig editierbaren Bezeichnungen
- bis zu 12 Ein-/Auswechslungen, optional mit Zeitangabe
- taktische Positionen der Startelf
- Verwarnungen und Platzverweise, optional mit Zeitangabe
- Bemerkungen und Benotungssystem
- namentliche Angabe der Torschützen und Torvorbereiter (sowohl für eigene Treffer als auch für Gegentore). Zeitangaben werden statistisch ausgewertet (grafische und tabellarische Zeitanalyse)
- Beschreibung der Art von Treffer und Vorarbeit (optional mit Angabe der Seite, von der ein Tor fiel oder vorbereitet wurde und ob ein Treffer mit Links oder Rechts bzw. per Kopf erzielt bzw. vorbereitet werden konnte). Torbeschreibung und Vorlagenbeschreibung können aus einer integrierten Liste abgerufen oder eigenständig editiert werden. Dabei ist eine automatische Zuweisung zu Standardsituationen möglich. Standards werden auf diese Weise statistisch ausgewertet.
- Angabe zusätzlicher Daten wie Ecken-, Foul- und Ballbesitzverhältnis. Bemerkungen können als Text gespeichert werden.
- Weiterhin: Zuschauerzahlen, Schiedsrichter, Aufstellung des Gegners mit Ein- und Auswechslung. Die Kader der Gegner können editiert und gespeichert werden.

Nach Abschluss der Saison werden die Daten der abgelaufenen Spielzeit automatisch in eine Datenbank übernommen, die auf diese Weise mit jeder Spielzeit wächst.

Pro Saison können bis zu 100 Spieler in den Kader aufgenommen werden. Das Hinzufügen und Löschen von Spielern erfolgt über einen leicht zu bedienenden Editor. Private Daten der Spieler (Wohn- und Kontaktadressen, Geburtsdatum, Foto) können ebenfalls gespeichert werden.

Alle Daten und Statistiken können auf Papier oder als HTM-Datei ausgegeben werden. Spielerdaten und –statistiken können mit wenigen Mausklicks automatisiert für alle Spieler ausgegeben werden. Auf Wunsch werden die Daten auch in separate Dateien ausgegeben.

Hinweise

Teamverwaltung XXL ist eine auf Microsoft Excel basierende Tabelle. Benötigt wird Microsoft Excel ab Version 2000.

Getestet wurde das Programm mit folgenden Excelversionen:

- Excel 97 mit Service-Release 2 (sollte funktionieren)
- Excel 2000
- Excel XP (Excel2002) mit Service Pack 2
- Excel 2003 mit Service Pack 1
- Excel 2007 mit mind. SP2
- Excel 2010 mit mind. SP1
- Excel 2013 und später

Beachten Sie, dass für die Nutzung der Datei die enthaltenen Makros zu aktivieren sind. Alle Makros dienen ausschließlich der Funktionalität der Datei und stellen KEINE GEFAHR für ihren Rechner dar. In der Regel erhalten sie beim Öffnen der Datei einen Warnhinweis wegen der enthaltenen Makros. Beantworten sie diese Sicherheitsabfrage so, dass die Makros aktiviert werden. Sollte Excel die Makros ohne Hinweis grundsätzlich deaktivieren, müssen sie eine Reduzierung der Sicherheitsstufe vornehmen. Dies geschieht in den Excelversionen bis Excel 2003 über den Menübefehl "EXTRAS – Makro – Sicherheit" unter Excel 2007 muss über "Excel-Optionen" und "Einstellungen des Vertrauensstellungscenter" eine Anpassung der Sicherheitseinstellungen vorgenommen werden.

Ausführliche Hinweise zum Aktivieren von Makros und zu den Sicherheitseinstellungen finden sie auf den letzten Seiten dieser Anleitung.

Die Dateien "spielbogen.xlt" (bzw. spielbogen2.xlt), die in dem zu ladenden ZIP-Archiv enthalten ist, muss im gleichen Verzeichnis gespeichert sein, in dem sich auch das Hauptprogramm befindet! Dies wird beim vollständigen extrahieren der ZIP-Datei automatisch gewährleistet

Wichtig: Unter Excel 2007 (und späteren Officeversionen) sollte die Datei unbedingt in einem Excel2007-Format genutzt werden. Wenn sie eine XLS-Datei (Versionen bis Excel 2003) öffnen, speichern sie diese bitte gleich nach dem ersten Öffnen - und noch vor der ersten Nutzung des Programms - über "*Speichern unter ...*" im Binärformat von Excel 2007 (*.XLSB). Verwenden sie anschließend ausschließlich diese neue Datei zur Nutzung mit Excel ab V2007!
Beim Öffnen der Datei im XLS-Format unter Excel ab V2007 wird ihnen autom. eine Option zum Konvertieren in das neuere Format angeboten.

Sollte es während der Arbeit zu Fehlermeldungen kommen (Laufzeitfehler), darf die Datei anschließen auf keinen Fall gespeichert werden. Beenden sie Excel in diesem Fall ohne Speicherung der Datei, auch wenn dies evtl. mit Datenverlust verbunden ist. Die erneute Eingabe der Daten ist sicherer, als die Datei in einem undefinierten Zustand zu speichern. Falls es wiederholt zu Abstürzen kommen sollte, wenden sie sich mit einer Fehlerbeschreibung und unter Angabe der verwendeten Excelversion an den Autor.

KOSTEN

Das Programm ist in der Vollversion kostenpflichtig.

Die Vollversion kann für den Preis von einmalig **18 Euro** bestellt werden.

Mit der Testversion (DEMO) kann der Kader nicht geändert bzw. nicht abgespeichert werden. Alle anderen Funktionen sind uneingeschränkt nutzbar.

Die Vollversion ist zeitlich und funktionell uneingeschränkt nutzbar. Es fallen nach der Zahlung der Registrierungsgebühr auch für zukünftige Spielzeiten KEINE WEITEREN KOSTEN an.

Nutzer mit Lizenz für die Vollversion erhalten zudem OHNE WEITERE KOSTEN die jeweils aktuellste Version der Datei und werden automatisch über die Verfügbarkeit neuer Versionen oder Updates informiert.

Überweisen Sie den fälligen Betrag bitte auf das Konto:

Thomas Günther

IBAN: DE03 5209 0000 0114 5469 09 BIC: GENODE51KS1

oder über die Funktion "Geld senden" von **PayPal** an hexceler@gmx.de

Geben Sie unter Verwendungszweck auf dem Überweisungsformular bzw. bei einer PayPal-Überweisung ihre E-Mail-Adresse an. Ersetzen Sie dabei das @-Zeichen durch AT (z. B. MEINNAME AT T-ONLINE.DE).

ACHTEN SIE AUF DIE RICHTIGKEIT UND LESBARKEIT IHRER ANGABEN!

Zur Sicherheit sollten Sie zusätzlich eine E-Mail an:

Thomas Günther unter hexceler@gmx.de oder thomas@hexceler.de senden, in der Sie ihre Überweisung ankündigen.

Nach Überweisung des fälligen Betrags erhalten Sie als Anhang an eine Bestätigungsmail die Vollversion des Programms in Form eines ZIP-Archivs.

BEDIENUNGSANLEITUNG

Nach dem Start des Programms sehen sie grundsätzlich das Arbeitsblatt "SETUP". Der Wechsel zwischen Tabellenblättern erfolgt wahlweise durch Klick auf die Blattregister am unteren Ende jedes Blattes oder über die Navigationsbox, die auf jedem Blatt in der oberen rechten Ecke zu finden ist. In dieser Navigationsbox finden sich zusätzliche Funktionen zum Speichern und Beenden sowie zur Ausgabe der aktuell angezeigten Statistiken, Diagramme oder Tabellen auf Papier oder als HTM-Datei.

PROGRAMMEINSTELLUNGEN

Über "*Einstellungen ändern*" auf dem Blatt "SETUP" werden grundlegende Programmeinstellungen vorgenommen.

Das sich öffnende Modul "Optionen" beinhaltet auch eine Importfunktion zum Übertragen von Daten aus früheren Versionen des Programms Teamverwaltung XXL in die aktuelle Version.

Falls in der betriebenen Liga Gelbe, Gelb-Rote und/oder Rote Karten automatisch mit Spielsperren versehen werden, können sie die festgelegten Sperren angeben, wenn sie möchten, dass das Programm Spielsperren automatisch behandelt. Grundsätzlich können Sperren und Verletzungen aber auch individuell für jeden Spieler gesetzt und aufgehoben werden.

Zudem können sie über das Modul "Optionen" benutzerdefinierte Beschreibungen von Toren und Torvorbereitungen sowie neue Spielpositionen für die Eingabe von Spieldaten benennen.

Wenn sie ihre Daten vor unbefugten Änderungen schützen möchten, können sie alle Eingaben und Änderungen durch ein Kennwort absichern. Die jeweiligen Bereiche werden damit erst nach Eingabe des Kennworts zugänglich. Wenn sie möchten, können sie 2 verschiedene Kennwörter für unterschiedliche Zugriffsrechte vergeben.

Nach Eingabe des korrekten Kennworts bleibt dieses für etwa 60 Sekunden im System erhalten. Während dieser Zeit muss beim Aufruf geschützter Bereiche das Kennwort nicht erneut eingegeben werden. Etwa eine Minute nachdem eine geschützte Eingabe abgeschlossen wurde, wird das Kennwort automatisch aus dem System entfernt. Danach ist eine erneute Kennwort-Eingabe erforderlich, wenn ein geschützter Bereich aktiviert werden soll.

Beachten Sie, dass alle Änderungen über das Modul "Optionen" mit der Schaltfläche "Übernehmen" bestätigt werden müssen, damit sie wirksam werden.

LIGAEINSTELLUNGEN

Für die erste Saison muss die Zusammensetzung dieser Spielzeit (Teamnamen) editiert werden. Über "Ligaeinstellungen anpassen" wird dafür das Modul "Einstellungen für den Ligabetrieb" geöffnet. Beachten sie, dass ihr eigenes Team grundsätzlich das Erste Team der angezeigten Liste ist.

Zusätzlich können über dieses Modul das Startjahr der Saison, die Ligagröße und der Spielmodus angegeben sowie Angaben zur Tabellenberechnung gemacht werden.

Wichtig: Die Eingabe der Teamnamen erfolgt NUR FÜR DIE ERSTE SAISON über das Modul "Einstellungen für den Ligabetrieb". Später wird die neue Zusammensetzung der Liga beim Abschluss einer Spielzeit über die entsprechend beschriftete Schaltfläche auf dem Blatt "SETUP" vorgenommen! Das Modul "Einstellungen für den Ligabetrieb" wird dann nur noch für evtl. notwendige Teamnamenänderungen benötigt.

Nutzer der LIGAVERWALTUNG XXL von hexceler.de können für die **ERSTEINSTELLUNG** über „Daten aus der Ligaverwaltung XXL importieren“ Ligaeinstellungen und Spielplan aus dieser LV-Datei importieren. Beim Importvorgang müssen sie lediglich angeben, welches der Teams aus der Ligaverwaltung als „Ihr Team“ eingetragen werden soll. Falls vorhanden, können auch die Kader (Spielernamen) ihres und die der anderen Teams übertragen werden. Beachten Sie aber, dass in der Ligaverwaltung keine pers. Daten der Spieler enthalten sind. Diese müssten nachträglich editiert werden.

Bestätigen Sie ihre Änderungen bei den Ligaeinstellungen über die Schaltfläche "Einstellungen übernehmen".

SPIELPLAN

Die Eingabe des Spielplans ist nicht zwingend erforderlich. Das Programm erlaubt 3 unterschiedliche Vorgehensweisen:

1. Es wird KEIN Spielplan eingegeben.
Sie können die jeweils nächste einzugebende Paarung über das Blatt "KREUZTABELLE" oder die "Paarungsübersicht" auf dem Blatt "SAISONBILANZ" aufrufen.
2. Sie geben nur die Spiele ihres Teams ein.
Diesen sog. "Team-Spielplan" können sie über die entsprechend beschrifteten Schaltflächen auf den Blättern "SETUP" und "CLUB" erstellen.
In der Liste links sehen Sie im Spielplan-Editor eine Auflistung aller Paarungen ihres Teams. Mit Drag&Drop (Paarung mit gedrückter linker Maustaste ziehen und am Zielort durch Loslassen der Maustaste absetzen) kann der gesamte Team-Spielplan sehr schnell eingegeben werden.
Optional wird beim Setzen einer Paarung für die Hinrunde automatisch die Rückrunden-Paarung mit getauschtem Heimrecht erstellt. Die Rückrunde kann aber auch eigenständig festgelegt oder nachträglich geändert werden.

Über die Option "*Terminfenster automatisch öffnen*", wird beim Setzen einer Paarung automatisch ein Fenster zum Eingeben des Spieltermins geöffnet. Bei der

Datumseingabe kann in Abhängigkeit vom Wochentag des eingegebenen Datums automatisch die Uhrzeit gesetzt werden. Diese sog. "*Standardanstoßzeiten*" können sie über die entsprechend beschriftete Schaltfläche festlegen. Das Terminfenster kann jederzeit durch Klick auf die Spieltagnummerierung aufgerufen werden. Wenn sie mit der Maus über eine Spieltagnummer fahren, bekommen sie den für die zugeordnete Paarung angegebenen Termin angezeigt.

Über die Schaltfläche "Übernehmen" wird der Spielplan mit Terminen bestätigt. Es ist NICHT erforderlich alle Spiele auf einmal anzugeben.

Sollte sich der Spielplan ändern, können sie die einzelnen Paarungen durch Drag&Drop miteinander tauschen. Beachten sie, dass bei aktivierter Option "Rückrunde automatisch generieren" eine Änderung bei der Hinrunde automatisch auch für die Rückrunde vorgenommen wird! Eine Änderung an der Rückrunde wirkt sich allerdings nicht auf die Paarungen der Hinrunde aus. Sollten bei einer Spielplanänderung bereits Spieldaten für eine der betroffenen Paarungen vorliegen, gehen diese Daten NICHT verloren.

Zum Löschen von Spieltagen (inkl. evtl. vorhandener Spieldaten) ziehen sie die zu löschende Paarung auf das Mülleimersymbol. Über die Schaltfläche "Löschen" können der gesamte Spielplan und/oder die Termine gelöscht werden.

Der erstellte Team-Spielplan kann auf dem Blatt "SAISONBILANZ" in der Rubrik "Paarungsübersicht" angesehen und ausgegeben werden.

3. Der Spielplan wird komplett, nicht nur für das eigene Team, sondern für alle Teams editiert. Sie können dies auf dem Blatt "Spielplan" realisieren. In der dort angezeigten Spielplanmatrix sehen sie in der vertikalen Anordnung die Heimteams, in der horizontalen Reihe die Gastteams. Im Schnittpunkt von Gastgeber und Gast wird der SPIELTAG eingegeben, an dem diese Paarung stattfindet. Die komplette Eingabe des Spielplans ist erforderlich, damit das Programm die Hin- und Rückrundentabelle der Liga berechnen kann. Falls vorhanden, kann ein Spielplan aus einer vorhandenen Datei des Programms „Ligaverwaltung XXL“ importiert werden. Nutzen sie hierfür die Schaltfläche „Matrix bearbeiten“. Beim Importieren des Spielplans ist evtl. eine Zuordnung der Teams erforderlich, wenn sich die in der LV genutzten Teamnamen von denen der Teamverrrwwwaltung unterscheiden.

Wichtig: Paarungen ihres eigenen Teams, die über den **Spielplan-Editor** eingegeben werden, werden automatisch in die Spielplanmatrix übertragen. Alternativ können sie die Paarungen ihres Teams auch in der Spielplan-Matrix eingeben und über die Schaltfläche "*Eigene Daten in den Teamspielplan übertragen*" von dort in das Spielplanmodul übertragen lassen.

Wenn der Spielplan komplett eingegeben wurde kann über die Schaltfläche "*Spielplandatei erstellen*" eine separate Exceldatei mit dem Spielplan generiert werden. Die erstellte Datei kann anschließend individuell angepasst werden. Der Ausdruck der Spielplandatei ist über "Datei – Drucken" möglich.

Die Schaltfläche "*Termine der Spieltage*" ermöglicht die Eingabe von Terminen, die beim Generieren einer Spielplandatei in diese übertragen werden.

KADER BENENNEN

Bevor sie die Spieldaten der einzelnen Paarungen eingeben können, müssen sie zunächst den Kader ihres Teams benennen. Auf dem Blatt "CLUB" sehen sie eine zunächst noch leere Kaderliste. Über "*Bearbeiten und Drucker!*" wird der Kadereditor geöffnet. Neben dem Eingeben und Entfernen von Spielern können sie über dieses Modul auch die Ausgabe der Spielernamen und zusätzlicher Daten starten.

Maximal können 100 Spieler gleichzeitig im Kader benannt sein.

Zum Eingeben neuer Spieler dient die Schaltfläche "*Neueintrag*" im Kadereditor. Das Datenfenster erhält nach Klick auf diese Schaltfläche einen blauen Rahmen um den Modus zur Neueingabe zu verdeutlichen. Editieren sie die vorliegenden Daten zum Spieler in den dafür vorgesehenen Feldern. Das Einzige Pflichtfeld ist das Feld "NACHNAME". Falls Spieler nur einen Künstlernamen haben, geben sie diesen bitte unter *Nachname* ein. Alle weiteren Angaben sind optional. Beachten sie aber, dass jeder Spieler in eine der Kategorien TOR, ABWEHR, MITTELFELD oder STURM eingeordnet werden muss. Achten sie daher auf die korrekte Angabe im hellblauen Feld "Position".

Falls ihnen ein Bild des Spielers als Computerdatei vorliegt, können sie den Pfad zu diesem Bild über die blaue Schaltfläche neben dem Bilderrahmen angeben.

<p>Wichtig: Es wird NICHT das Bild, sondern nur der Pfad zu diesem Bild gespeichert. Wenn der Pfad sich ändert oder das Bild am angegebenen Ort nicht gefunden werden kann, wird das Foto nicht angezeigt.</p>

Über "*Pfadangaben für Bilder*" können sie ein Standardverzeichnis für die Bilder und Fotos benennen. Das Programm öffnet bei der Angabe neuer Fotos zuerst dieses Standard-Verzeichnis.

Wenn sie alle Angaben zum Spieler gemacht haben, wird der Neueintrag über "*Speichern!*" in die Kaderliste übernommen.

Das Programm bleibt danach im Modus für Neueinträge. Die Eingabefelder werden automatisch gelöscht. Sie können also direkt einen weiteren neuen Spieler eingeben.

Wenn sie bereits eingegebene Daten ändern oder ansehen möchten, klicken sie einfach auf den entsprechenden Spieler in der Kaderliste. Fall der Modus für Neueinträge aktiviert ist, wird dieser durch diese Aktion beendet.

Die Daten des gewählten Spielers werden in die Eingabefelder übertragen und können dort geändert werden.

Zum Bestätigen von Änderungen klicken sie auf die Schaltfläche "*Ändert!*".

Mit "*Löscher!*" kann ein gewählter Spieler aus der Kaderliste entfernt werden. Dies ist jedoch nur möglich, wenn der Spieler in der aktuellen Saison noch nicht in den Spieldaten geführt wird. Spieler, die als Torschütze, Torvorbereiter oder im Kader von Spielen eingetragen wurden, können erst zu Beginn der folgenden Spielzeit, nachdem die Saisondaten gelöscht wurden, aus dem Kader entfernt werden.

Gelöschte Spieler werden automatisch in die Datenbank übernommen.

Spieler, die dort geführt werden, können später im Modus für Neueinträge über die Schaltfläche "*Früheren Spieler reaktivieren ...*" wieder in den Kader aufgenommen werden. Auf diese Weise wird die Vereinsbilanz dieser Spieler fortgesetzt, wenn sie zum Verein zurückkommen.

Über die Registerseite "*Profildrucker*" kann die Ausgabe der Kaderliste erfolgen. Markieren sie in der dort angezeigten Liste alle Spieler, deren Daten ausgegeben werden sollen.

Sie können wählen zwischen einer tabellarischen Ausgabe oder eine Profilausgabe. Für beide Methoden sind zusätzliche Ausgabeoptionen verfügbar.

Beachten sie, dass beim Ausdruck im Modus "Profilausgabe" max. 8 Spieler auf einer Seite ausgegeben werden können. Bei einer Ausgabe von 8 Spielern auf Papier ist die Darstellung bereits sehr klein!

SPIELDATEN EDITIEREN

Nachdem der Kader benannt wurde, können sie die Daten zu den einzelnen Spielen eingeben. Auch zum Testen müssen mindestens 2 Spieler im Kader stehen! Der Aufruf des Spieldateneditors kann über mehrere Methoden erfolgen. Welche davon anwendbar und sinnvoll ist, hängt davon ab, ob und auf welche Art sie den Spielplan eingeben haben.

Option1:

Sie können über das Blatt "KREUZTABELLE" durch RECHTSKLICK in eines der Ergebnisfelder diese Paarung zum Editieren aufrufen. Falls die Paarung bereits editiert wurde, wird ihnen zunächst eine Zusammenfassung der bereits eingegebenen Daten angezeigt. Über "*Spieldaten editiert*" in diesem Fenster können sie den eigentlichen Spieldateneditor aufrufen, um Änderungen vorzunehmen.

Falls die gewählte Partie noch nicht eingegeben wurde, gibt es zwei Möglichkeiten:

- a) Die Paarung wurde im (Team-)Spielplan bereits einem Spieltag zugewiesen. Der Spieldateneditor wird in diesem Fall automatisch geöffnet. Beim Speichern der Daten werden diese dem zugewiesenen Spieltag zugeordnet.
- b) Die gewählte Partie wurde noch KEINEM Spieltag zugewiesen. Das Programm bietet ihnen an, die Paarung automatisch für den in chronologischer Reihe folgenden Spieltag einzutragen. Wenn sie diese Option wahrnehmen, wird der Spieldateneditor geöffnet und die Daten beim Speichern dem vom Programm vorgeschlagenen Spieltag zugeordnet. Wenn sie den Vorschlag des Programms ablehnen wird der gesamte Vorgang abgebrochen.

Option 2:

Sie nutzen die "Paarungsübersicht" auf dem Blatt "SAISONBILANZ".

Dort wird der gesamte Spielplan (zumindest die einzelnen Spieltage) angezeigt. Durch RECHTSKLICK in eines der Paarungsfelder (Spalte "Gegner") wird dieser Spieltag zum Editieren aufgerufen. Folgende Möglichkeiten ergeben sich:

- a) Für den Spieltag wurde bereits eine Paarung benannt und der Gegner ist in der Liste angegeben. Beim Klick in das Feld wird der Spieldateneditor geladen, wenn noch keine Spieldaten für diese Paarung vorliegen bzw. die Zusammenfassung der Spieldaten angezeigt, wenn bereits Daten editiert wurden.
- b) Für den gewählten Spieltag wurde noch keine Paarung benannt. Das Paarungsfeld ist somit noch leer. Nach dem Rechtsklick in die leere Zelle wird ein Fenster geöffnet, in dem sie aufgefordert werden, den Gegner und optional den Spieltermin des gewählten Spieltags anzugeben. Wenn eine gültige Angabe gemacht wird, trägt das Programm den angegebenen Gegner für diesen Spieltag ein und öffnet anschließend den Spieldateneditor.

Option 3:

Sie nutzen das Blatt "Spielplan" für das Aufrufen des Spieldateneditors

Auch hier wird der Vorgang durch einen RECHTSKLICK ausgelöst, Voraussetzung ist, dass in dem angeklickten Feld bereits der zugeordnete Spieltag für diese Paarung eingetragen ist. Leere Felder können auf dem Blatt "Spielplan" nicht angeklickt werden. Der Klick muss zudem in eines der blau markierten Felder des eigenen Teams erfolgen. Wenn für die gewählte Paarung bereits Daten vorliegen, werden diese zunächst in einer Zusammenfassung angezeigt. Liegen noch keine Spieldaten vor, wird automatisch der Spieldateneditor geöffnet.

Der Spieldateneditor

Der Editor besteht aus 4 Datenseiten, die über die Auswahlbox oben links aufgerufen werden können. Es sind dies:

- Aufstellung: Listenansicht
- Aufstellung: Taktikansicht
- Statistik: Torschützen
- Statistik: zusätzliche Daten

AUFSTELLUNG: LISTENANSICHT

Auf dieser Seite werden die Aufstellung und alle Ein- und Auswechslungen eingegeben. Wählen sie den Spieler aus der Namensauswahlbox. Optional können sie eine Rückennummer und eine Spielposition angeben. Wenn beim Eintrag des Spielers in den Kader eine feste Rückennummer vergeben wurde, wird diese automatisch zugeordnet, wenn zusätzlich unter "*Einstellungen änderrt*" auf dem Blatt "SETUP" diese Option aktiviert wurde.

Über Klick auf **S** bzw. **E** wird der angegebene Spieler in die Startelf gesetzt bzw. als Einwechselspieler benannt. Jedem Einwechselspieler muss ein Auswechselspieler zugeordnet werden. Das heißt automatisch, dass zunächst die Startelf angegeben werden sollte und erst anschließend die Einwechslungen editiert werden können.

Der gewählte Spieler wird automatisch in die jeweilige Liste eingetragen.

Bei Einwechselspielern wird zuvor der zugeordnete Auswechselspieler abgefragt. Optional kann dabei der Zeitpunkt der Einwechslung angegeben werden. Diese Angabe ist wichtig für die korrekte Berechnung der Spielzeit der einzelnen Spieler.

Es können bis zu 12 Einwechslungen editiert werden.

Hinweis: Falls ihr Team in einer Liga spielt, bei der die Einwechslung von zuvor ausgewechselten Spielern erlaubt ist, müssen sie über "*Einstellungen änderrt*" auf dem Blatt "SETUP" die Option AKTIVIEREN, dass bei der Eingabe von Spieldaten keine Überprüfung auf Unstimmigkeiten erfolgen soll. Sie können dann einen Spieler ein 2. Mal einsetzen. Mehr als 2 Einsätze von einem Spieler in einem Spiel lassen sich jedoch nicht realisieren!

Mit einem DOPPELKLICK auf einen Listeneintrag können Karten, Verletzungen, Bemerkungen und Schulnoten eingetragen sowie die Rückennummer und die Spielposition geändert werden. Auch das Löschen eines bereits eingetragenen Spielers kann auf diese Weise erfolgen. Alternativ kann ein Listeneintrag zum Löschen auch auf das Mülleimersymbol geschoben werden.

Wichtig: Beim Löschen eines Spielers gehen alle von diesem Eintrag abhängigen Daten (Ein-/Auswechslungen) verloren.

Oben auf der Datenseite "LISTENANSICHT" findet man die beiden Schaltflächen "*Aufstellung lader!*" und "*Aufstellung speicher!*". Über diese Funktionen können Aufstellungen, die häufig wiederkehren (Stammspieler), gespeichert und später für andere Partien ganz oder teilweise wieder geladen werden.

Diese Methode erspart einige Zeit bei der Eingabe der Aufstellungen.

"*Aufstellungspeicher!*" setzt voraus, dass zum Zeitpunkt des Aufrufs der Funktion Spieler in der Startelf eingetragen sind. Diese Spieler (oder eine Auswahl) können dann unter einem zu wählenden Namen gespeichert werden.

"*Aufstellung lader!*" setzt – wer hätte es gedacht – voraus, dass zuvor mindestens eine Stammformation über "*Aufstellungspeicher!*" gesichert wurde.

AUFSTELLUNG: TAKTIKANSICHT

Die für die Startelf benannten Spieler können hier taktischen Positionen zugeordnet werden. Durch Klick auf eine Position kann der Spieler gewählt werden, der diese Position einnehmen soll. Zur Auswahl stehen nur Spieler aus der Startelf, die zuvor benannt worden sein muss.

Beim Speichern einer Aufstellung über "*Aufstellung speichern*" werden auch die hier vergebenen taktischen Positionen gesichert. Beim späteren Laden über "*Aufstellung laden*" ist das Übernehmen der gesicherten taktischen Positionen aber optional.

Wenn taktische Positionen vergeben werden, werden diese durch das Programm statistisch ausgewertet (wie viele Tore oder Vorlagen von den einzelnen Positionen, welche Spieler wie oft auf welcher Position und mit welchem Erfolg usw.).

STATISTIK: TORSCHÜTZEN

Auf dieser Datenseite werden die Trefferfolge mit Torschützen und Vorbereitern angegeben. Pflichtfelder sind grün markiert. Alle anderen Angaben sind optional. Je mehr Daten sie angeben, desto genauer und umfangreicher wird die spätere statistische Auswertung der Daten.

Es können sowohl die eigenen Treffer als auch Gegentore vermerkt werden. Bitte achten sie auf die drei Auswahlfelder "*eigener Treffer*", "*Gegentor*" und "*Eigentor*". Stellen sie sicher, dass diese korrekt eingestellt sind bevor sie einen Treffer eintragen.

Eigene Spieler werden aus den vorgegebenen Kaderlisten gewählt. Gegnerische Torschützen und Torvorbereiter können in den dafür vorgesehenen Listen editiert werden. Das Programm übernimmt dabei die eingetippten Namen automatisch in die Kaderliste des Gegners. Spieler, die mehrfach auftauchen müssen so nur einmalig eingetippt werden und können später direkt aus der Liste gewählt werden.

Neben den Namen der am Treffer beteiligten Spieler können weitere Angaben über die Entstehung eines Tores gemacht werden. Dafür stehen in den Auswahlboxen vorgefertigte Treffer- und Vorarbeitmethoden zur Auswahl. Einige der aufgeführten Einträge sind mit Standardsituationen verbunden. Das Programm kann auf diese Weise ermitteln, wie viele Treffer durch Standards fielen oder vorbereitet wurden und welche Spieler gute Standards ausführen.

Über "*Einstellungen ändern*" auf dem Blatt "SETUP" können eigene Beschreibungen von Treffern oder Vorbereitungen editiert werden. Auch den benutzerdefinierten Einträgen können Standards zugeordnet werden.

Zusätzlich kann angegeben werden, von welcher Seite ein Treffer erzielt oder vorbereitet wurde und ob dafür der linke oder rechte Fuß bzw. der Kopf verwendet wurde.

Mit "*Übernehmen*" wird ein Treffer in die Liste "Trefferfolge" eingetragen.

Maßgebend für die Sortierung dieser Liste sind nicht der Zeitpunkt der für einen Treffer angegeben wurde oder die Reihenfolge der Eingabe, sondern die Toranzahl. Ein Treffer zum 2:1 (3 Tore) wird so immer VOR einem Tor zum 2:2 (4 Tore) eingeordnet, auch wenn die Eingabe in einer anderen Reihenfolge oder ohne Zeitangabe erfolgte. Sie können somit problemlos zunächst alle eigenen Treffer angeben und erst anschließend die Gegentore editieren.

Zum Löschen kann ein Eintrag von der Liste auf das Mülleimersymbol gezogen werden. Wenn eine Vorarbeit in den Mülleimer geschoben wird, haben sie die Möglichkeit nur die Angaben zur Vorarbeit zu löschen. Die Trefferangaben bleiben dann erhalten. Wird der Torschützeintrag in den Mülleimer gezogen, wird grundsätzlich auch die zugehörige Vorarbeit gelöscht!

Für Änderungen von Angaben muss der Eintrag in der Liste "Trefferfolge" angeklickt werden.

Die Daten werden durch das Programm in die Auswahlfelder übertragen. Nehmen sie die gewünschten Änderungen vor und bestätigen sie diese mit "*Übernehmen*". Der bestehende Listeneintrag zu diesem Treffer wird dabei überschrieben.

Oben auf der Datenseite "Torschützen" finden sie die Option *"automatisch ermitteln"*. Über die Checkboxen kann bestimmt werden, dass das Programm aus den angegebenen Toren das Halbzeit- und/oder Endergebnis berechnet. Die Nutzung dieser Funktion setzt voraus, dass ALLE Treffer eingegeben werden. Für das Halbzeitergebnis ist es zusätzlich erforderlich, dass die Zeitpunkte der Treffer editiert werden.

Alternativ zur automatischen Berechnung können Halbzeit- und Endergebnis auf der Datenseite "Statistik: zusätzliche Daten" eigenständig editiert werden.

Wichtig: Für die Berechnung der Ligatabelle müssen die Ergebnisse (natürlich auch die Ergebnisse der Spiele ohne Beteiligung des eigenen Teams) auf dem Blatt "KREUZTABELLE" eingetragen werden. Der Spieldateneditor kann dies für das editierte Spiel übernehmen, wenn die entsprechende Option auf der Datenseite "Statistik: zusätzliche Daten" aktiviert wird. Das Ergebnis kann aber auch von ihnen in die Kreuztabelle eingetragen werden.

Statistik: zusätzliche Daten

Hier können weitere statistische Werte zum Spiel eingetragen werden.

Keine der Kategorien ist zwingend erforderlich. Die meisten Daten werden jedoch statistisch erfasst, wenn sie angegeben werden.

Über *"Aktuelle Daten in den Spielbogen übertragen"* werden die bereits eingegeben Daten in ein vorbereitetes Formular eingetragen. Dieses wird als separate Exceldatei erstellt.

Als Betreuer oder Trainer einer Mannschaft können sie z.B. die Aufstellung und Taktik bereits vor dem Spiel festlegen und in das Formular übertragen lassen. Während des Spiels können sie dann in das ausgedruckte Formular die aktuellen Spieldaten eintragen (Einwechslungen, Torschützen, Karten usw.). Das Formular bietet auch Platz für eine Strichliste zum Zählen von Ecken, Fouls ...

Nach dem Spiel können die in das Formular eingetragenen Daten in das Programm übertragen werden. (NEIN, das geht NICHT über Einscannen oder automatisches Einlesen. Die Werte müssen von Hand eingegeben werden!).

Für Archivzwecke kann das Formular auch erstellt werden, nachdem bereits ALLE Spieldaten editiert wurden.

Das Formular kann auch über die Schaltfläche *"Spielbogendatei"* auf dem Blatt "CLUB" ausgegeben werden.

Speichern der Daten

Die eingegebenen Spieldaten werden über *"SPEICHERN"* gesichert.

Es werden dabei NICHT nur die Daten der aktuell sichtbaren Datenseite gespeichert, sondern grundsätzlich immer die Inhalte aller 4 Datenseiten.

Der Editor bleibt nach dem Speichern geöffnet. Der Zeitpunkt der letzten Speicherung wird oben in der Statuszeile des Editors angegeben.

Beim Beenden über *"SCHLIESSEN"* oder die *"X-Schaltfläche"* oben rechts gehen alle nicht gespeicherten Angaben verloren!

DATENBLÄTTER

Allgemeine Hinweise

Die Diagramme auf den Datenblättern haben in der Regel oben rechts eine *"X-Schaltfläche"*, über die das Diagramm wieder ausgeblendet werden kann.

Die Ausgabe der aktuell angezeigten Tabelle bzw. des Diagramms erfolgt über den Eintrag "Druck/HTML" der Navigationsbox oben rechts auf den Blättern!

Viele der Tabellen und Statistiken bieten zusätzliche Ausgabeeoptionen. Bitte beachten sie die Seite "Zusatzoptionen" im Ausgabemodul, das über "Druck/HTML" geöffnet wird. Wenn VOR der Auswahl von "Druck/HTML" ein Bereich mit der Maus markiert wird, gibt es in den meisten Fällen die Option nur diesen Bereich an Stelle der gesamten Seite auszugeben. Falls der markierte Bereich beim Öffnen der Navigationsbox wieder aufgehoben wird, ist das kein Problem. Die Information über den gewählten Bereich geht nicht verloren!

Beachten Sie, dass unter Excel '97 keine HTML-Ausgabe möglich ist.
Unter Excel 2007 können Diagramme nicht als Bilddatei erstellt werden.

Blatt LIGATABELLE

Die Tabelle wird aus den in die Kreuztabelle eingegebenen Ergebnissen ermittelt. Andere Angaben, insbesondere die Daten zu den Torschützen aus den Spieldaten, haben keinen Einfluss auf die Ligatabelle (Ausnahme: Zeitanalysetabelle)

Über die Auswahlbox oben links können unterschiedliche Tabellen angezeigt werden.

Jede angezeigte Tabelle kann durch RECHTSKlick in eine der Spalten nach eben dieser Spalte sortiert werden. Ein erneuter Klick in die gleiche Spalte ändert die Sortierrichtung.

Das eigene Team wird in allen Tabellen farblich hervorgehoben. Diese Funktion kann über das Kontrollkästchen "*eigenes Team hervorheben*" deaktiviert werden.

Optional kann ein 2. Team hervorgehoben werden. Aktivieren sie diese Funktion über das entsprechende Kontrollkästchen und klicken sie anschließend mit der RECHTEN Maustaste auf das gewünschte Team.

Ein Rechtsklick auf ein anderes Team wechselt das hervorgehobene Team, ein Rechtsklick auf das aktuell gewählte Team hebt die Hervorhebung auf.

Bei der "*Zeitanalysetabelle*" werden die Ergebnisse des eigenen Teams neu berechnet. Dabei werden alle Tore (bzw. nur die eigenen Tore oder nur die Gegentore), die außerhalb eines anzugebenden Zeitbereichs liegen, aus der Berechnung ausgeschlossen. Auf Grundlage der so errechneten neuen Spielergebnisse für das eigene Team und den jeweiligen Gegner wird eine neue Tabelle berechnet.

Die Nutzung der "*Zeitanalysetabelle*" setzt voraus, dass im Spieldateneditor alle Treffer mit Zeitangabe eingegeben werden. Zudem müssen dort auch alle Gegentore eingegeben werden, damit die Tabelle korrekt ermittelt werden kann.

Die Tabelle zeigt dann z.B. wo das Team stehen würde, wenn man nicht immer in den letzten 5 Minuten noch ein Tor kassieren würde (Zeitintervall: Anpfiff bis 85. Minute; Ausschießen: nur die Gegentore außerhalb des Bereichs).

Wichtig: Die Tabellen HINRUNDE, RÜCKRUNDE und TABELLE DER LETZTEN X SPIELTAGE können nur korrekt berechnet werden, wenn auf dem Blatt "Spielplan" der komplette Spielplan für alle Teams eingegeben wurde!

Blatt SAISONBILANZ

Auf diesem Blatt sind 6 unterschiedliche Statistiken und Datenseiten untergebracht. Die einzelnen Kategorien werden über die gelbe Auswahlbox gewählt.

Saisonstatistik

- § In der Tabelle FORM kann die Anzahl der erfassten Spieltage in der grünen Zelle eingetippt oder gewählt werden.
- § Das Durchschnittsalter der Teams ermittelt sich aus dem Alter der Spieler zum Zeitpunkt des Spiels. Berücksichtigt werden nur die Spieler, bei denen beim Eintrag in den Kader das Geburtsdatum angegeben wurde.
- § Beim Diagramm mit der Auswertung der Spielergebnisse kann in der grünen Auswahlbox zwischen unterschiedlichen Datengrundlagen gewählt werden.

Das Diagramm zeigt immer relative Werte unter Berücksichtigung der Anzahl der Spiele in den einzelnen Kategorien.

Spieldetails

- § Aufbereitung der Daten, die im Spieldateneditor zu den einzelnen Paarungen eingegeben wurden.
Die Spielinformationen können von hier gedruckt oder als HTM-Datei veröffentlicht werden.

Ergebnisstatistik

- § Die Matrix der Ergebnishäufigkeiten zeigt, wie häufig einzelne Ergebnisse erzielt wurden. In der vertikalen Achse werden die eigenen Treffer angezeigt, in der horizontalen die Gegentreffer.
In den grünen Zellen können unterschiedliche Datenbereiche eingestellt werden.

Halbzeitstatistik

- § Die berechneten Werte beruhen auf den Angaben, die bei der Spieldateneingabe zu den Halbzeitergebnissen gemacht wurden.

Spielauswertung

- § Die linke Hälfte der Seite zeigt Statistiken, die auf den Angaben zu den Toren und Gegentoren bei der Spieldateneingabe beruhen.
Die Werte sind nur korrekt, wenn im Spieldateneditor sowohl die eigenen Treffer als auch alle Gegentore editiert werden.
- § Die rechte Hälfte der Seite zeigt die statistische Auswertung der Daten, die im Spieldateneditor auf der Datenseite "Statistik: zusätzliche Daten" eingegeben wurden.

Blatt SAISONSTATISTIK

Das Blatt umfasst 5 Kategorien, die über die gelbe Auswahlbox aufgerufen werden können. Über die Schaltflächen auf den einzelnen Kategorie-Seiten können zusätzliche Statistiken aufgerufen werden.

Kaderübersicht

Die Tabelle zeigt die maßgebenden Werte der einzelnen Spieler für die laufende Saison im Vergleich zu den anderen Spielern. Die Tabelle bietet folgende Funktionen:

RECHTSKLICK auf die Spaltenüberschrift: Sortierung nach diesem Kriterium

RECHTSKLICK auf einen Spielernamen: Editor für Sperren und Verletzungen öffnen

RECHTSKLICK in die Spalten "zuletzt ...": Information zur gewählten Paarung anzeigen

RECHTSKLICK in die Spalten T oder V: Scorerbilanz des gewählten Spielers anzeigen

- § Bei der Ausgabe (über die Navigationsbox oben rechts; Eintrag "Druck / HTML") wird die gesamte Kaderliste ausgegeben, auch wenn in der sichtbaren Tabelle evtl. der Scrollbalken genutzt werden muss.
- § Die Schaltfläche "Komplette Scorerlisten" zeigt eine Auflistung aller Torschützen und Vorarbeiter in unterschiedlichen Kategorien.

Diagramm Kaderübersicht:

- § Über die Auswahlbox oben links können unterschiedliche Datensätze angezeigt werden.

- § Die Box unten rechts gibt an, wie viele Spieler gleichzeitig dargestellt werden. Mit den Pfeilen unter 'Scrollen' können nicht sichtbare Spieler eingeblendet werden. Über die Punkte springt die Anzeige an das rechte bzw. linke Ende der Kaderliste.

Spielerdetails

- § Detaillierte Informationen zum gewählten Spieler.
- § Zusätzliche Statistiken und ausführliche Informationen können über die Schaltflächen aufgerufen werden.
- § Der Status bezüglich Gesundheit und Sperren kann durch Klick auf die abgerundeten Schaltflächen geändert werden.

Einsatzbilanz

- § Häufigkeit der Einsätze nach unterschiedlichen Kategorien.
- § Durch Klick auf eine der Positionen des Taktik-Bildes werden die auf der gewählten Position eingesetzten Spieler aufgelistet.

Trefferbilanz

- § Auswertung der Angaben zu Toren und Gegentoren bei der Eingabe der Spieldaten. Die untere Statistik zeigt nur Werte, wenn auch die Gegentore eingegeben wurden. Je ausführlicher die Angaben zu den Treffern gemacht werden, desto aussagekräftiger wird die Statistik.
- § Bei der Verteilung der Treffer auf die Spielzeit könne die Werte unter **BIS** eigenständig eingegeben werden. Dies ist vor allem dann erforderlich, wenn die Spielzeit keine 90 Minuten beträgt. **Die Spielzeit wird über "Ligaeinstellungen anpassen" auf dem Blatt "SETUP" angegeben!**
- § Zeitanalyse entspricht der "*Zeitanalysetabelle*" des Blattes "LIGATABELLE".
- § Diagramm: Über die drei Auswahlboxen oben können die angezeigten Daten variiert werden. Bitte auch die Erklärung und Definition zum Begriff Match-Winning –Goal (MWG) lesen, die über das '?-Symbol' angezeigt wird.

Scorerlisten

- § Auf die einzelnen Spieler bezogene statistische Auswertung der Angaben zu Toren und Torvorlagen bei der Eingabe der Spieldaten.
- § Mit RECHTSCLICK auf einen Namen werden alle vom Spieler erzielten Treffer und Torvorlagen aufgelistet.

DATENBANK

Nach Beendigung einer Saison kann über die Schaltfläche "Saisonabschluss ..." auf dem Blatt "Setup" eine neue Spielzeit vorbereitet werden.

Wenn dieser Vorgang ausgeführt wird, werden die Daten der abgelaufenen Spielzeit automatisch in die Datenbank übernommen.

Gespeichert werden dabei die Bilanzen der Spieler, die einzelnen Spiele des eigenen Teams und die Abschlusstabellen der Spielzeiten.

WEITERE PROGRAMMFUNKTIONEN

Vereinsangestellte (Blatt Club)

Verantwortliche und Vereinsangestellte können auf dem Blatt "Club" benannt werden.

- § Zu jedem Mitarbeiter können Wohn- und Kontaktadressen angegeben werden.

Trainingsverwaltung (Blatt Club)

Diese Funktion ermöglicht die Eingabe einzelner Trainingstermine mit Erfassung der Anwesenheit der Spieler.

- § Zu jeder Trainingseinheit können Stichwörter zum Inhalt eingegeben werden.
- § Über die Suchfunktion können die Einheiten mit bestimmtem Inhalt aufgelistet werden.
- § Das Programm erstellt eine Anwesenheitsliste für alle Spieler und ermöglicht das Erstellen von Detaillisten zu einzelnen Spielern.

Kader der Gegner und Schiedsrichterlisten (Blatt CLUB)

Über das Modul können für alle gegnerischen Teams Kaderlisten editiert werden. Zusätzlich können Listen der Schiedsrichter erstellt werden.

- § Diese Listen können bei der Eingabe der Spieldaten genutzt werden.

Punktabzüge und Tabellenkorrekturen (Blatt SETUP)

Funktion zur Erfassung von außergewöhnlichen Spielwertungen und Punktabzügen. Falls es zu derartigen Situationen kommen sollte, kann die Ligatabelle über dieses Modul korrigiert werden.

Saisonabschluss (Blatt SETUP)

Mit diesem Modul wird die Datei auf die nächste Spielzeit vorbereitet. Beachten sie, dass die neue Zusammensetzung der Liga (Auf- und Absteiger) bekannt sein muss, bevor sie diese Funktion nutzen können. Die Daten der abgelaufenen Saison werden durch dieses Modul automatisch in die Datenbank übertragen.

Bei den Mannschaften, die zur neuen Saison in die Liga kommen, wird zwischen "bekannten" und "unbekannten" Teams unterschieden.

Bekannte Mannschaften, die bereits in der Programmdatenbank geführt werden, müssen aus der Auswahlbox "*neu in der Liga*" gewählt werden, damit die Ligabilanz des Teams fortgeführt werden kann. Neue, unbekannte Teams können editiert werden.

Das eigene Team kann nicht entfernt werden. Falls ihre Mannschaft auf- oder absteigen sollte, müssen sie die anderen Teams aus der Liga entfernen und durch die der neuen Liga ersetzen.

Die Liga bezeichnung kann über "*Ligaeinstellungen anpassen*" auf dem Blatt "SETUP" geändert werden.

AUSGABE VON DATEN

Die Ausgabe von Inhalten der Tabellenblätter wird über die Navigationsbox, die sich oben rechts auf jedem Blatt befindet, eingeleitet. Über den Eintrag "*Druck / HTML*" wird das Ausgabemodul geöffnet. Falls Sie nur Teile der auf einem Tabellenblatt angezeigten Daten ausgeben möchten, markieren Sie diesen Ausgabebereich vor der Auswahl von "*Druck / HTML*" mit der Maus. Falls der markierte Bereich beim Öffnen der Navigationsbox wieder aufgehoben wird, ist das kein Problem. Die Information über den gewählten Bereich geht nicht verloren!

Wenn separate Fenster mit Statistiken geöffnet sind, enthalten diese eine Schaltfläche "*Druck / HTML*" um das Ausgabemodul zu öffnen.

Über das Ausgabemodul können sie die aktuell angezeigten Daten bzw. das aktive Diagramm ausdrucken oder als HTM-Datei erstellen lassen.

Für beide Ausgabevarianten sind mehrere Optionen und Einstellungen verfügbar.

Viele der Tabellen und Statistiken bieten zudem zusätzliche Ausgabeoptionen.

Bitte beachten sie daher die Seite "Zusatzoptionen" im Ausgabemodul.

Wenn ein gültiger Ausgabebereich markiert wurde, ist die Option "*nur markierten Bereich ausgeben*" verfügbar und kann aktiviert werden.

Das Programm speichert für jede Ausgabe die von ihnen gewählten Druck- oder HTML-Optionen sowie die Angaben zu den Zusatzoptionen. Bei einer erneuten Ausgabe werden die zuletzt verwendeten Optionen automatisch wieder eingestellt.

HTML-Export

Das Erstellen von HTM-Dateien ist mit Excel '97 nicht möglich.

Leider ist es auch NICHT möglich, die gesamte Funktionalität von angezeigten Inhalten (Auswahlboxen, Schaltflächen usw.) ins Internet zu übertragen.

Unter Excel ab V 2007 können Diagramme nicht mehr direkt als HTM-Datei gespeichert werden. Unter dieser Excelversion muss ein Diagramm als Bild kopiert werden.

Sie können durch mehrmaliges Aufrufen der HTM-Funktion unterschiedliche Daten (auch von verschiedenen Blättern) in das gleiche Dokument übertragen. Beantworten Sie hierfür einfach die Sicherheitsabfrage vor dem Überschreiben einer vorhandenen Datei so, dass die neuen Daten an den bereits bestehenden Inhalt angehängt werden.

Die Option "*bereits vorhandene Dateien ohne Bestätigung überschreibt*" muss hierfür DEAKTIVIERT sein. Ebenso darf KEINE Vorlage verwendet werden, wenn sie Daten an eine bereits bestehende Datei anhängen möchten.

Falls ihre Daten nicht auf einem weißen Hintergrund dargestellt werden sollen oder Sie Überschriften und/oder Links oberhalb der eigentlichen Daten platzieren möchten, können Sie sich eine entsprechende Vorlage erstellen. Dies ist ein separates HTML-Dokument, das die entsprechenden Links, Texte und Formate enthält.

Wenn Sie im Ausgabe-Modul diese Datei als Vorlage angeben, werden die auszugebenden Daten an die bereits vorhandenen Inhalte der Vorlage angefügt.

Das Format der Vorlage (z.B. Hintergrundfarbe) 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 auch die Vorlage verändert!

KONTAKT

Bei Fragen, Vorschlägen oder Problemen können sie sich per E-Mail an den Autor wenden.

Falls Programmfehler auftreten, geben sie in ihrer Nachricht bitte eine möglichst genaue Fehlerbeschreibung und die von ihnen genutzte Excelversion an.

Senden sie ihre Mail an:

Thomas unter hexceler@gmx.de

Im Internet sind weitere Sportprogramme unter den Adressen:

<http://www.hexceler.de> verfügbar.

Kassel, im September 2020.

© Thomas Günther, Kassel, Deutschland.

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!

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 Teamverwaltung, 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 Teamverwaltung 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 Teamverwaltung ein Sicherheitshinweis erscheinen, der Sie vor den enthaltenen Makros warnt. Beantworten Sie diese Sicherheitsabfrage so, dass die Makros der Teamverwaltung **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 später

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 2010/2013 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):

Wählen Sie "Datei" und anschließend "Optionen".

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

*Rechts finden Sie jetzt die Schaltfläche "Einstellungen für das Sicherheitszentrum" ("**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 LV-Datei unter Excel 2007 / 2010 / 2013 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.