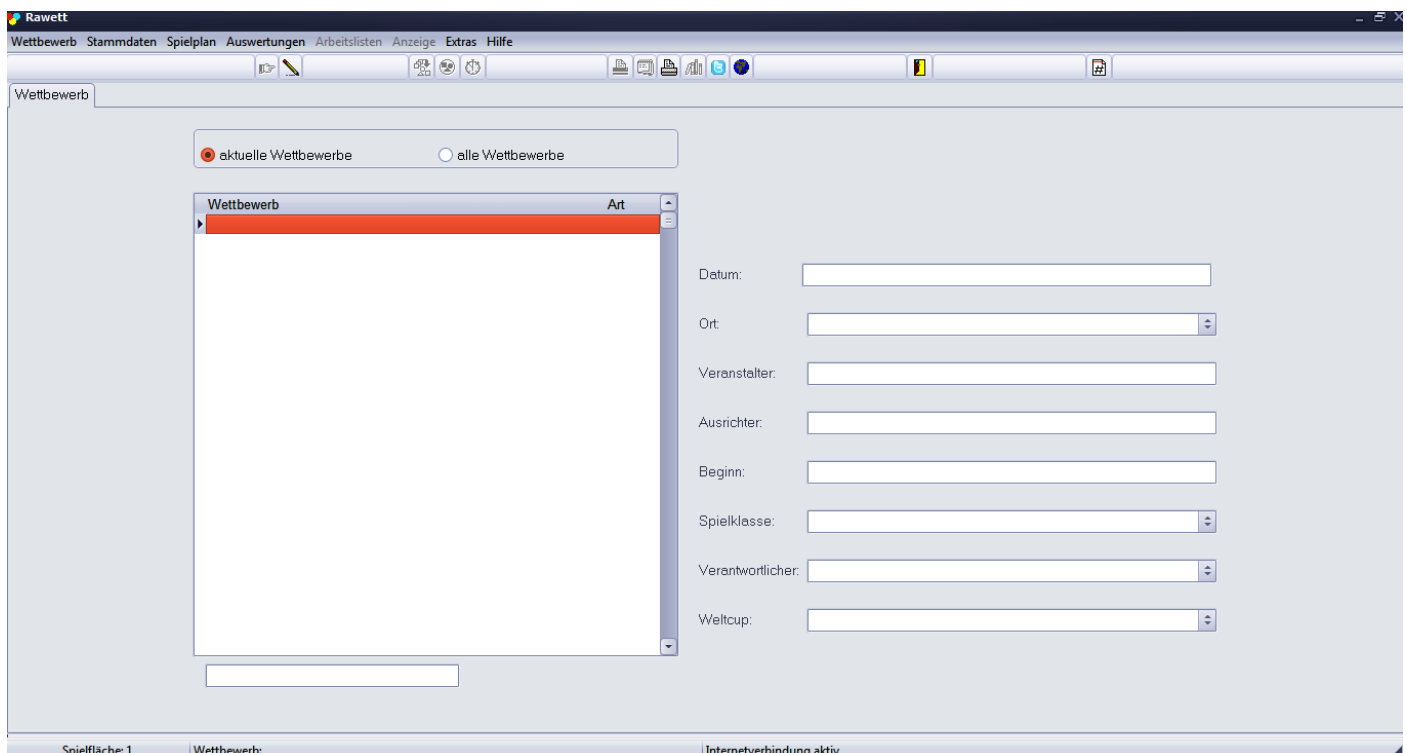


Radball-/Radpolo- Wettbewerbsprogramm

„Rawett“

- Liga-System
- Turnier-System
- Spielanzeige über Beamer



Stand: 05/2015

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines (Einführung, Bedienhinweise, Technische Tipps).....	Seite 5
Liga-System.....	Seite 6
Landesverbände.....	Seite 7
Vereine einfügen.....	Seite 8 - 9
Ein Verein ist doppelt vorhanden.....	Seite 10 - 11
Verein Schnellsuche.....	Seite 12
Vereins- bzw. Bundeslandgrafiken einfügen bzw. löschen.....	Seite 13 - 15
Vereine ohne Grafik.....	Seite 16 - 18
Vereine löschen.....	Seite 19
Adressen einfügen/ändern/löschen.....	Seite 20 - 23
Austragungsorte einfügen/ändern/löschen.....	Seite 24 - 25
Spielklassen einfügen/ändern/löschen.....	Seite 26
Maximale Spieleranzahl im Spiel-System.....	Seite 27 - 28
Karten-Ursachen.....	Seite 29 - 32
Wettbewerb einfügen/ändern/löschen.....	Seite 33 - 34
Aktuelle Wettbewerbe/Alle Wettbewerbe.....	Seite 35 - 36
Liga-Systeme einfügen/ändern/löschen.....	Seite 37 - 40
Neue Liga-Systeme erstellen.....	Seite 41
Importieren von Adressdaten ins Rawett.....	Seite 42 - 45
Exportieren von Adressdaten.....	Seite 46 - 47
Spielleiter in den Wettbewerb (hier: Liga-System) aufnehmen.....	Seite 48 - 49
Kommissär-Einsatz.....	Seite 50
Eingabe Mannschaften - Sportler(innen).....	Seite 51 - 56
Mannschaften „außer Konkurrenz“.....	Seite 57 - 59
Mannschaft ohne komplette Sportlerzuordnung.....	Seite 60
Ligaplan erstellen.....	Seite 61 - 62
Spielfolge/ganze Spieltage innerhalb des Ligaplanes verschieben.....	Seite 63
Spieltage und Spielorte hinzufügen.....	Seite 64 - 66
Zuordnung der Kommissäre zum jeweiligen Spieltag.....	Seite 67 - 68
Vorbereitung zur Versendung der entsprechenden Dateien an den Ausrichter.....	Seite 69 - 71
Auspacken der zip-Datei durch den jeweiligen Ausrichter.....	Seite 72 - 77
Einlesen der Spielergebnisse nach Rücklauf der csv-Datei vom Ausrichter.....	Seite 78 - 82
Spielberichtsbogen im Liga-System.....	Seite 83 - 86
Ligaplan.....	Seite 87
Ligaübersicht.....	Seite 88 - 89
Tabellenanzeige.....	Seite 90 - 92
Mitteilung von Ergebnissen nach dem Spieltag durch den BDR-Staffelleiter (Presse- und Öffentlichkeitsarbeit).....	Seite 93
Manuelle Eingabe von Spielergebnissen im Spielplan.....	Seite 94 - 95
Turnier-System.....	Seite 96
Wettbewerb einfügen/ändern/löschen.....	Seite 97 - 99
Eingabe Mannschaften - Sportler(innen).....	Seite 100 - 102
Mannschaft übernehmen.....	Seite 103 - 105
Turnierplan erstellen.....	Seite 106 - 109
Veränderung der Spielfolge.....	Seite 110
Entscheidungsspiel, Platzspiele oder zusätzliches Rundenspiel in den Turnier- plan aufnehmen.....	Seite 111 - 112
Spielleiter in den Wettbewerb (hier: Turnier-System) aufnehmen.....	Seite 113 - 114

Spielberichtsbogen im Turnier-System.....	Seite 115 - 118
NRW-Modus.....	Seite 119 - 120
Weltcup-Punkte.....	Seite 121 - 125
Spielmodus.....	Seite 126 - 133
Manuelle Korrekturen z.B. während einer Spielunterbrechung.....	Seite 134
Spielplan im Turnier-System.....	Seite 135 - 136
Turnier-Tabelle.....	Seite 137 - 139
Übersicht Wettbewerbs-Teilnehmer.....	Seite 140 - 141
Nenngeldquittungen.....	Seite 142 - 146
Ergebnisliste.....	Seite 147 - 148
Urkunden drucken.....	Seite 149 - 150
Direkte Übermittlung von Spielergebnissen auf www.twitter.com	Seite 151
Spielergebnis nach Spielende twittern.....	Seite 152
Ergebnis nach Spielende im Spielmodus twittern.....	Seite 153 - 156
Spielergebnisse nach manueller Spielergebniseingabe twittern.....	Seite 157
Manuell eine Twitter-Nachricht senden.....	Seite 158 - 161
Hochladen der Spielergebnisse auf www.hallenradsport-daum.de	Seite 162 - 166
Veränderung von Dokumenten im Rawett mit „Fast-Report“	Seite 167 - 170
Speicherung der geänderten Fast-Report-Dokumente	Seite 171 - 172
Einfügung von Grafiken.....	Seite 173 - 175
Erstellung/Veränderung von Spielberichtsbögen u.a. Dokumente aus Rawett in PDF und Word.....	Seite 176
PDF- bzw. Word-Dokumente im Liga-Saystem bzw. Turnier-System.....	Seite 177
Anzeige von Spielergebnissen über Beamer/Fernseher/Bildschirm.....	Seite 178 - 183
Anzeigeeinstellungen für die erweiterte Anzeige.....	Seite 184 - 185
Übernahme von Anzeigeeinstellungen für die erweiterte Anzeige.....	Seite 186 - 188
Veränderung der Mannschaftsanzeige über den Beamer.....	Seite 189
Extras.....	Seite 190
(Manuelles) Update.....	Seite 191 - 196
Rawett Internet-Update.....	Seite 197 - 200
Wettbewerbs-Optionen.....	Seite 201
Reiter: Zeiten zum Spielen.....	Seite 202
Reiter: Urkunden.....	Seite 203
Reiter: Einstellungen.....	Seite 204
Allgemeine Optionen.....	Seite 205
Reiter: Rawett-Einstellungen.....	Seite 206
Reiter: Elektronische Anzeige.....	Seite 207
Reiter: Zeit.....	Seite 208 - 209
Reiter: Kommunikation	Seite 210
Datensicherung.....	Seite 211
Datenrücksicherung.....	Seite 212
Datenbank.....	Seite 213
Reports.....	Seite 214 - 215
Versionen.....	Seite 216
Einstellung von Windows-Stilen.....	Seite 217
Lizenz.....	Seite 218
Spielfläche.....	Seite 219
Menüleiste „Anzeige“.....	Seite 220
Aufruf der Rawettanleitung.....	Seite 221
Problem-/Fehlerbehebung Rawett.....	Seite 222
Fehlende Internetverbindung oder fehlende Updatedatei.....	Seite 223

Veraltete GDB.....	Seite 224
Reports.....	Seite 225 - 226
Fehlende Mannschaftsanzeige im Spielmodus und Beameranzeige.....	Seite 227 - 229
Einstellung der 2. Verletzungszeit von 5 Minuten.....	Seite 230
Ergebnisliste ist nicht korrekt.....	Seite 231

Allgemeines

Einführung

Radball-/Radpolo-Wettkampfprogramm = Rawett ist eine Software zum **Verwalten von Wettbewerben im Radball und Radpolo (Turnier- und Ligaverwaltung)**.

Es können damit Spielpläne erstellt, die Spiele verwaltet, Tabellen erstellt sowie Urkunden und Spielberichte gedruckt werden. Bei den einzelnen Aufgaben stehen Masken zur Verfügung, die die Arbeit mit Rawett vereinfachen sollen. Zu den einzelnen Fenstern ist eine detaillierte Hilfe verfügbar.

Bedienhinweise

Die Software entspricht dem SAA-Standard. Die Bedienung erfolgt über die Tastatur oder die Maus als Eingabegeräte. Die Funktionen sind über die Menüleiste bzw. Symbolleiste abrufbar. Viele Funktionen stehen mittels Pop-Up-Menü zur Verfügung, d.h. mit der rechten Maustaste können diese Funktionen abgerufen werden.

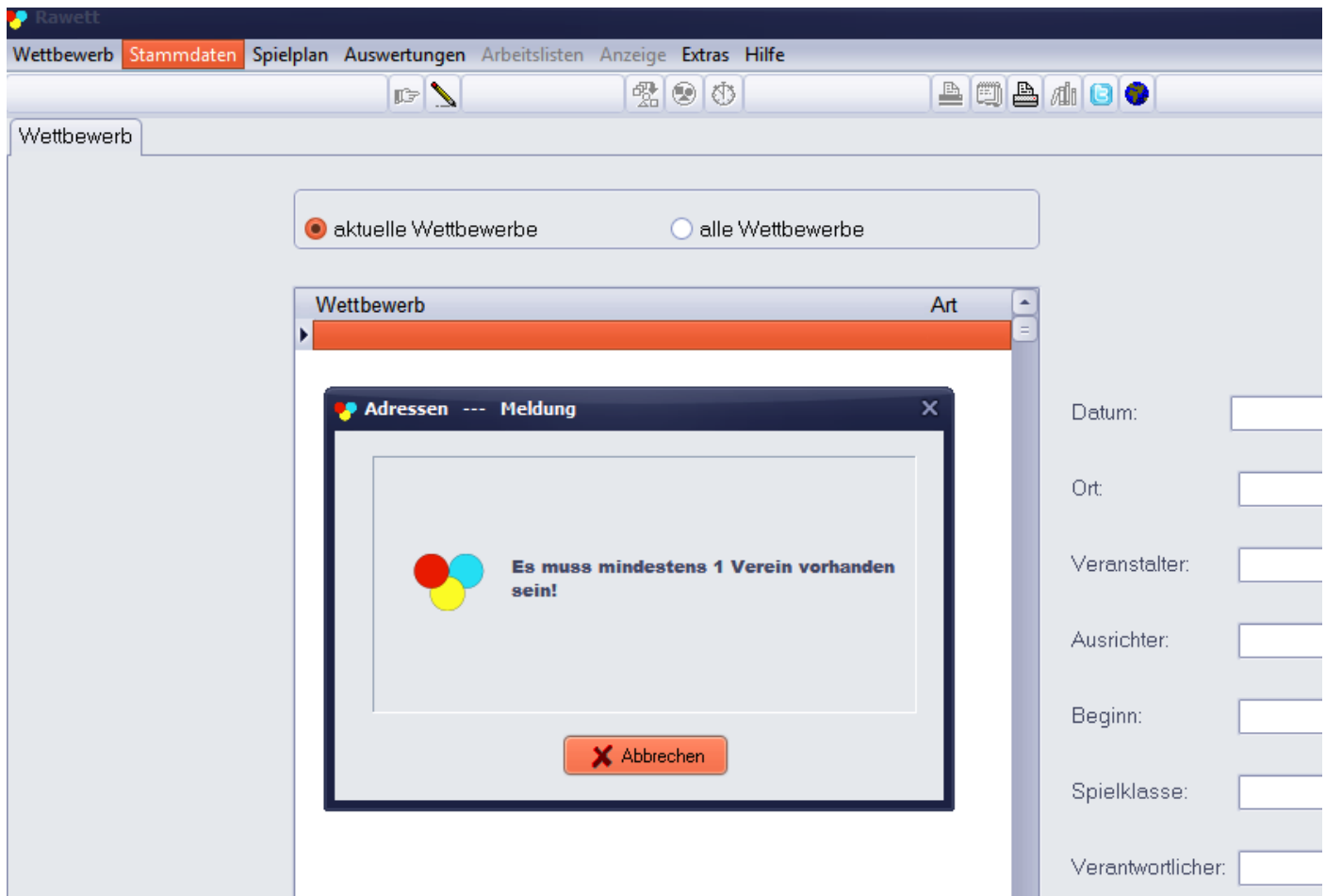
Technische Tipps

Rawett ist auf der Datenbank Interbase programmiert. Bei einer Standard-Installation liegt im Programm-Ordner „c:\hallenradsport\rawett“ auch die Datei „rawett.gdb“. In dieser Datei sind alle Wettbewerbe und sonstige Daten von Rawett enthalten. Wenn eine Datensicherung vorgenommen werden soll ist wie folgt vorzugehen: „rawett-gdb“ kopieren und an einem anderen Speicherort ablegen. Die Datensicherung ist nun vollzogen.

Liga-System

Mit Rawett können die unterschiedlichsten Liga-Systeme verwaltet werden.

Die nachfolgenden Grunddaten müssen zuerst ins Rawett eingegeben werden. Angefangen werden muss immer zuerst mit den **Vereinsdaten**. Ansonsten erfolgt nachfolgender Hinweis:

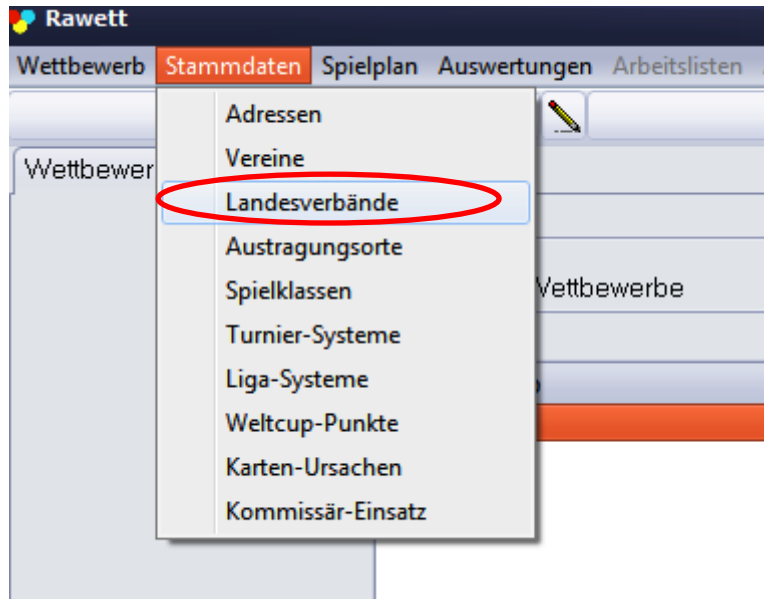


Reihenfolge der Dateneingabe:

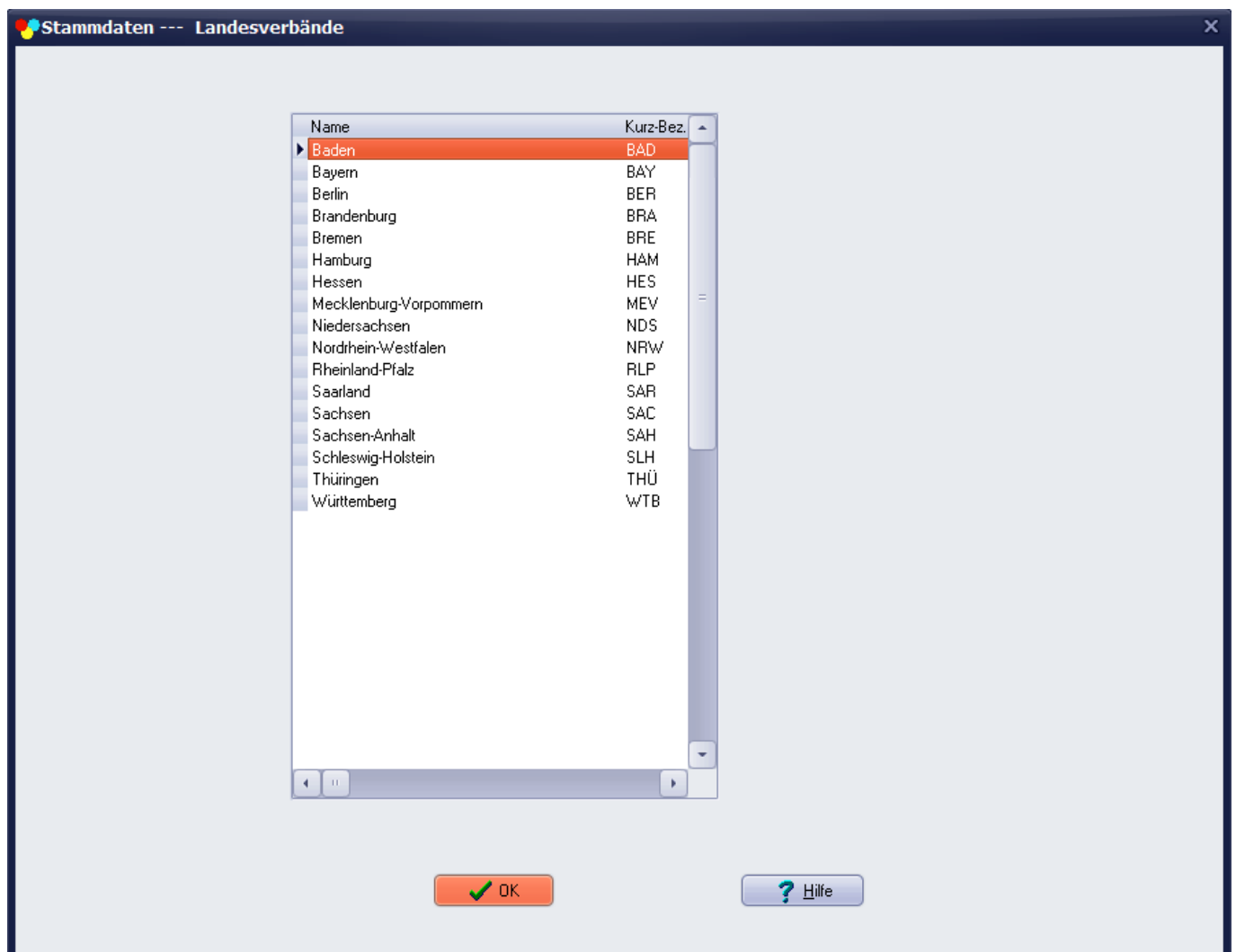
- Vereine,
- Adressen,
- Austragungsorte,
- Spielklassen,
- Liga-Systeme.

Landesverbände

Menüleiste Stammdaten → „Landesverbände“ anklicken

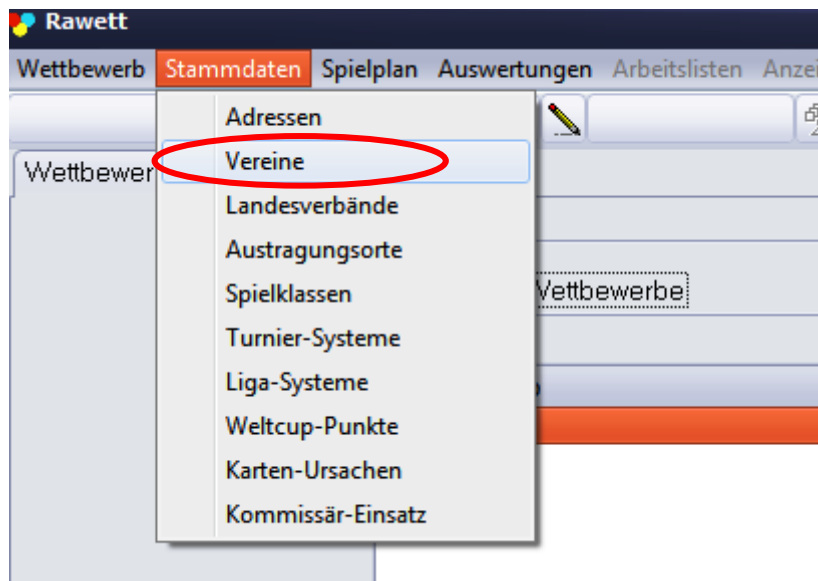


Hier sind alle Landesverbände mit ihren Abkürzungen aufgeführt:

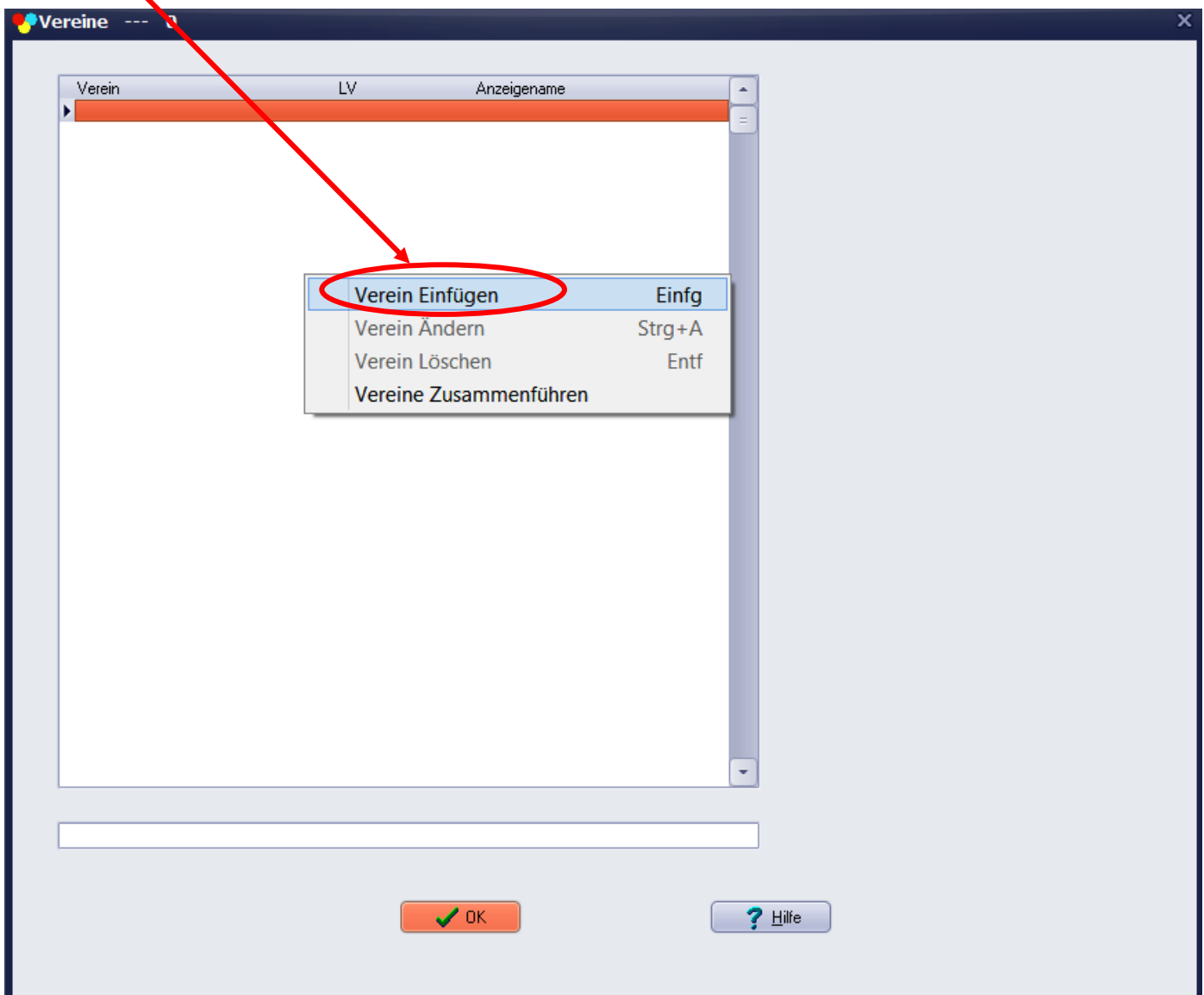


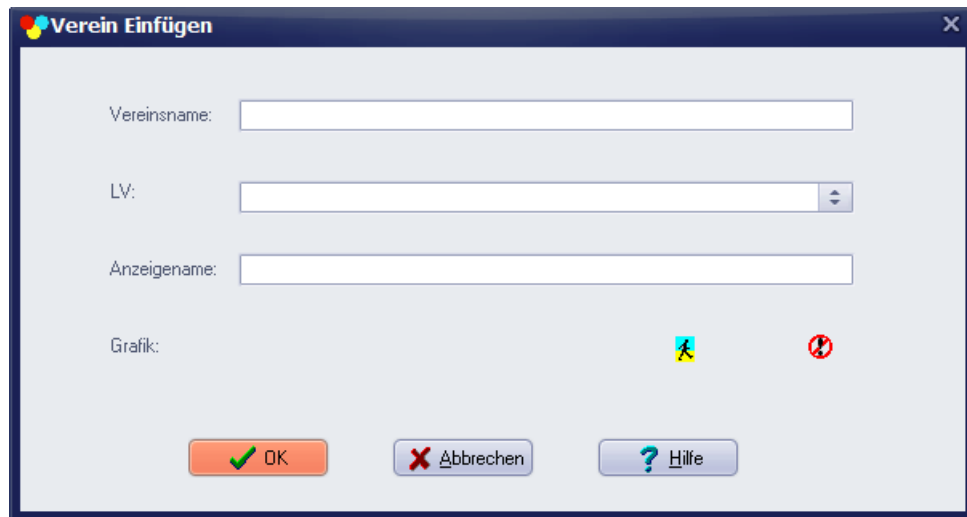
Vereine einfügen

Menüleiste Stammdaten → „Vereine“ anklicken



rechte Maustaste: → „Verein einfügen“ anklicken



The image shows a software dialog box titled "Verein Einfügen" (Insert Club). It has a dark blue title bar with a close button (X) in the top right corner. The main area is light gray and contains four input fields: "Vereinsname:" (text input), "LV:" (list box with a dropdown arrow), "Anzeigename:" (text input), and "Grafik:" (which has two icons: a yellow stick figure and a red circle with a slash). At the bottom, there are three buttons: an orange "OK" button with a green checkmark, a gray "Abbrechen" button with a red X, and a gray "Hilfe" button with a blue question mark.

➡ nun alle Vereine eingeben ⬅ dann OK anklicken

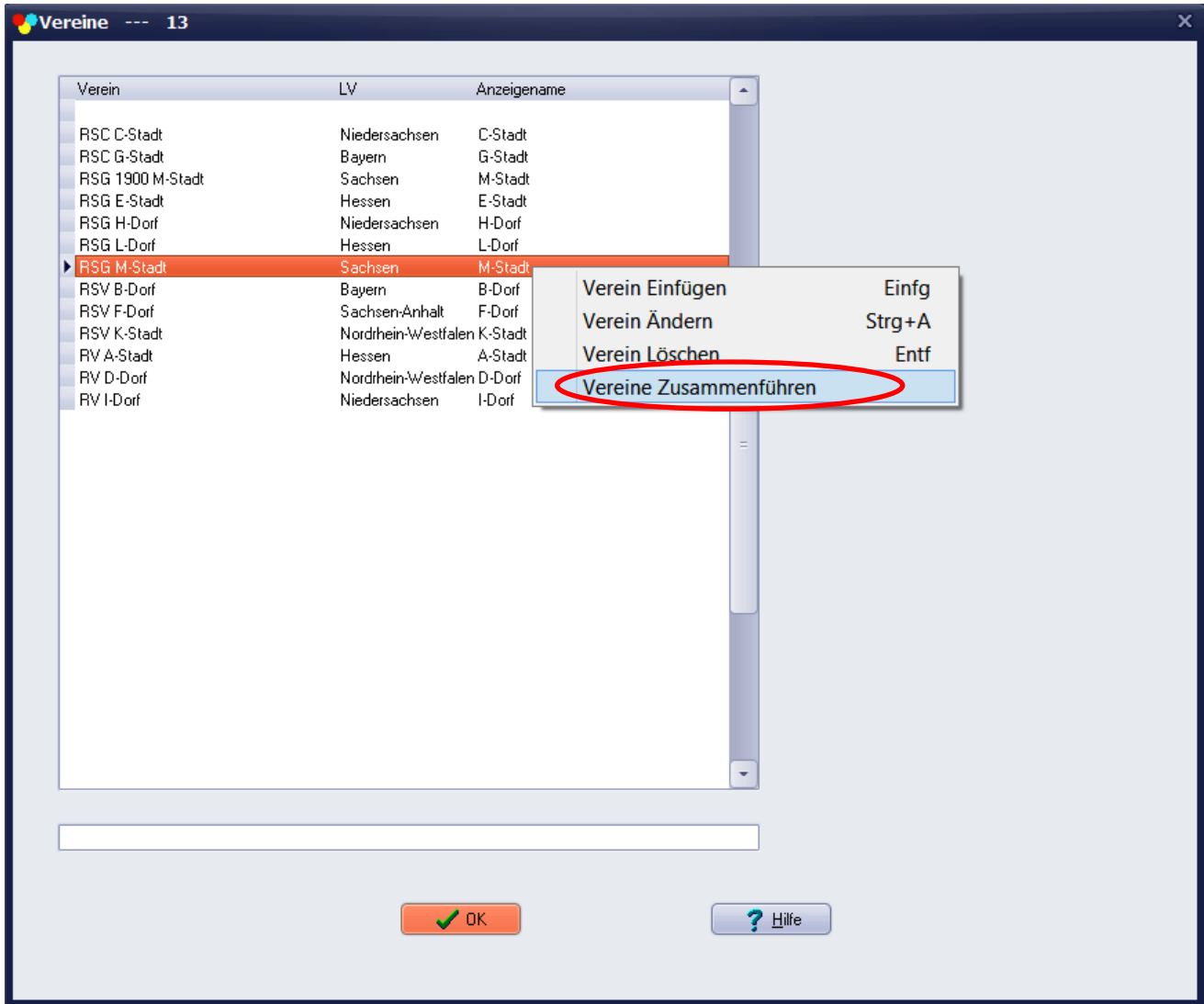
Ein Verein ist doppelt vorhanden

Ist ein Verein doppelt vorhanden können diese zu einem Verein zusammengeführt werden.

Beispiel: RSG M-Stadt und RSG 1900 M-Stadt. Der RSG M-Stadt soll bestehen bleiben.

Menüleiste Stammdaten → „Vereine“ anklicken.

Der Verein, der bestehen bleiben soll entsprechend markieren. Rechte Maustaste → „Vereine zusammenführen“ anklicken.



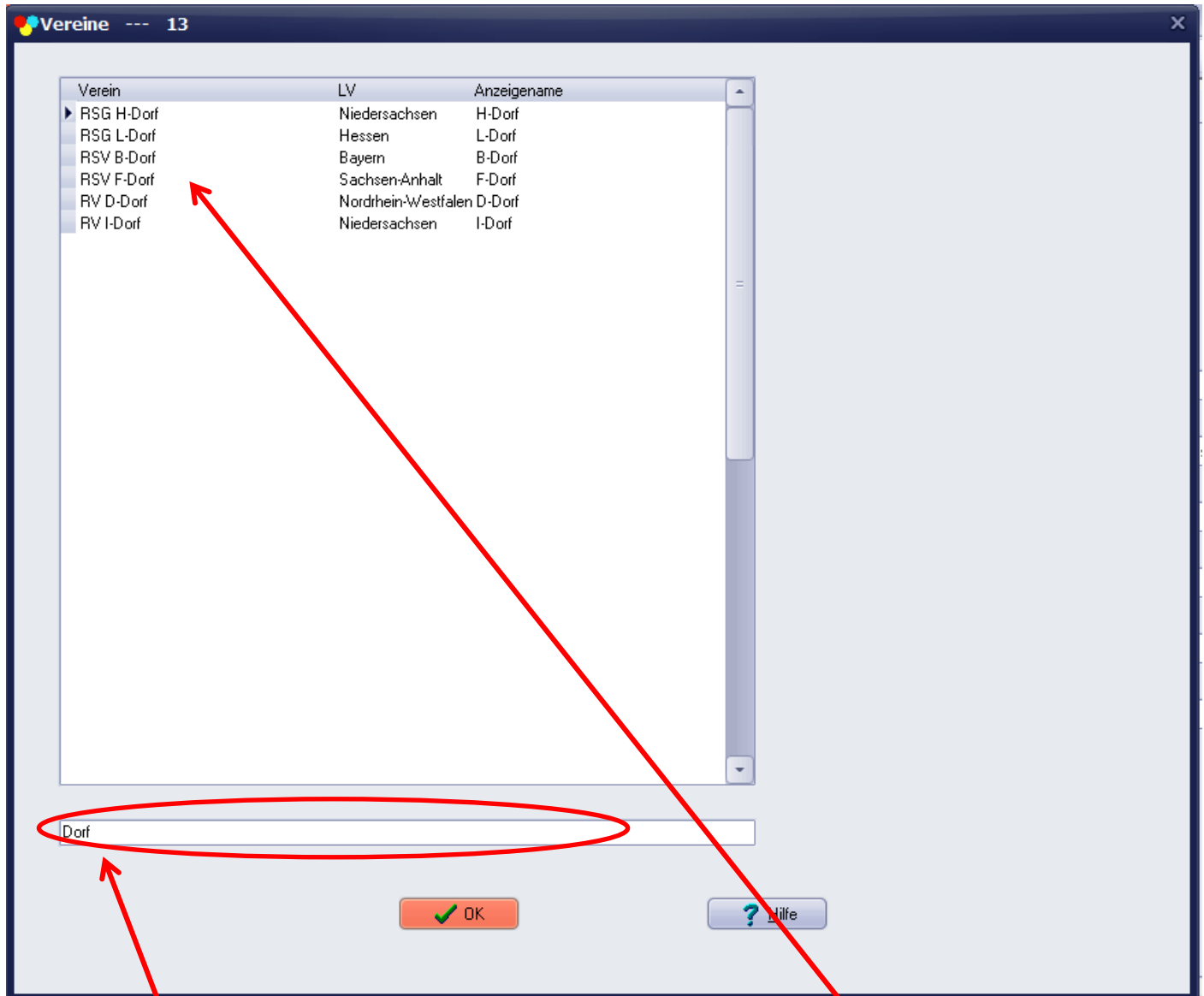
Den zu löschenden Verein aus der Liste herausuchen und anklicken.



Danach OK anklicken und der zu löschende Verein wurde aus der Vereinsliste gelöscht.

Verein Schnellsuche

Bei einer sehr langen Vereinsliste gibt es eine Schnellsuche, die das Suchen des konkreten Vereines vereinfacht:

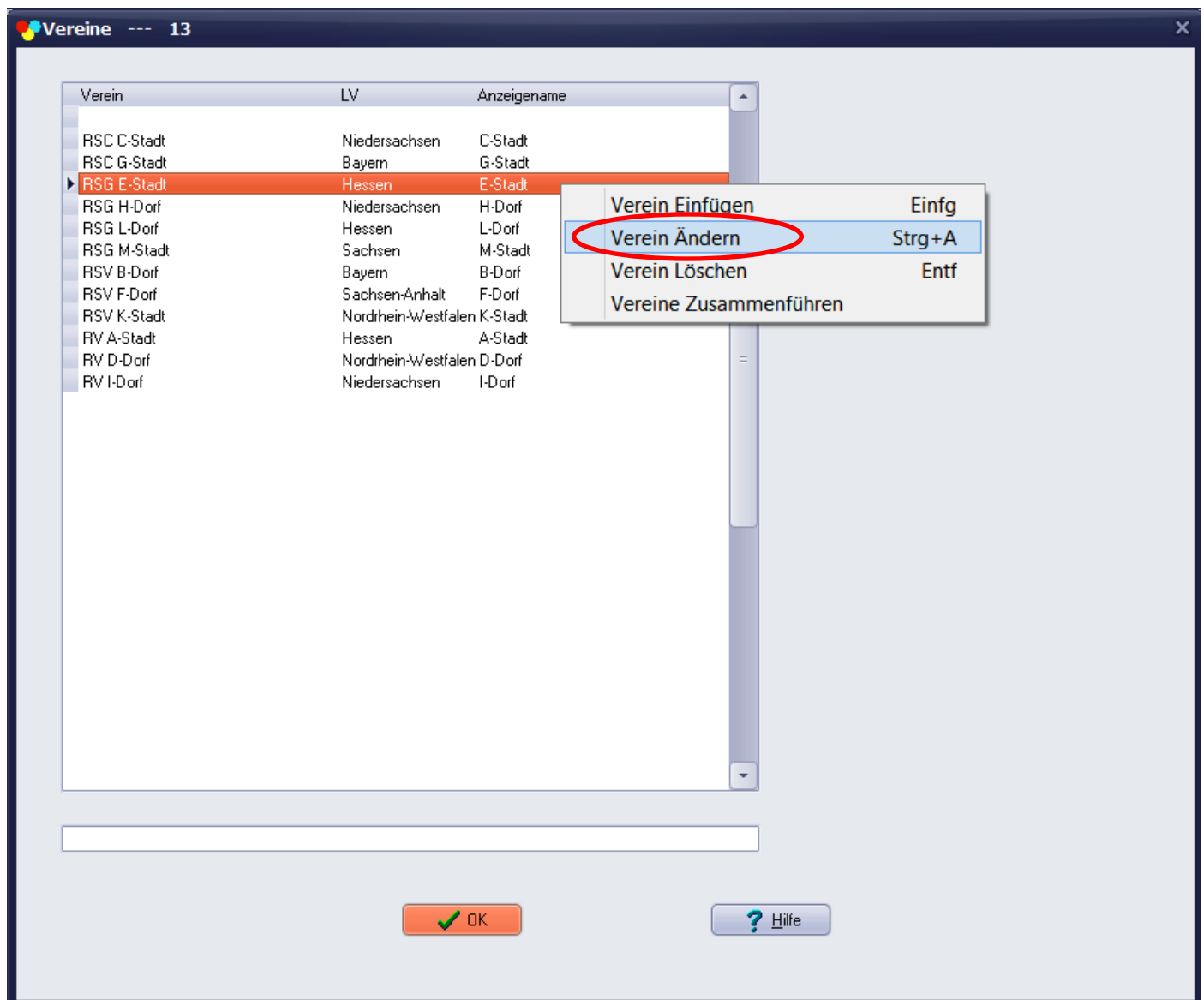


Hier ist der zu suchende Verein einzugeben. In der o.a. Liste erscheint dann das Suchergebnis.

Vereins- bzw. Bundeslandgrafiken einfügen bzw. löschen

Zum jeweiligen Verein können Vereins- bzw. Bundeslandgrafiken eingefügt werden.

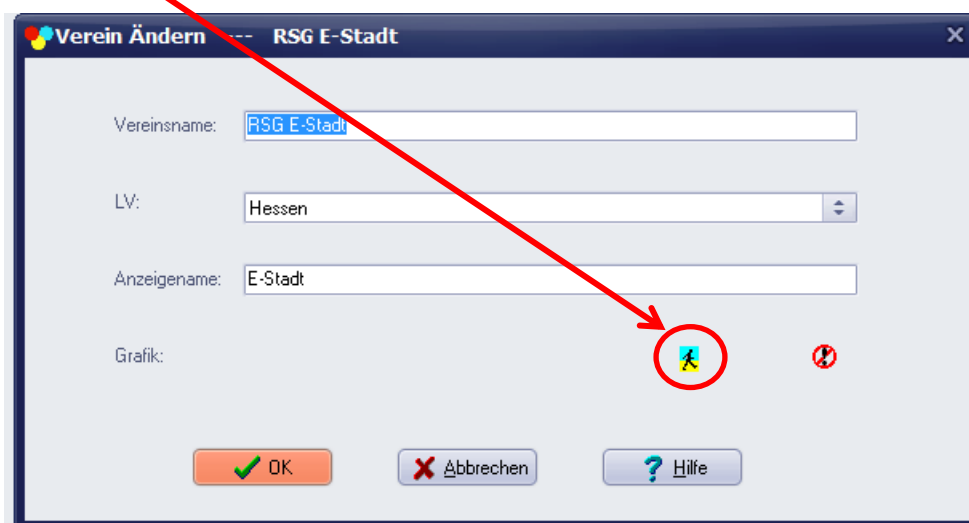
Menüleiste Stammdaten → „Vereine“ anklicken. Den entsprechenden Verein markieren und rechte Maustaste → „Verein ändern“ anklicken.



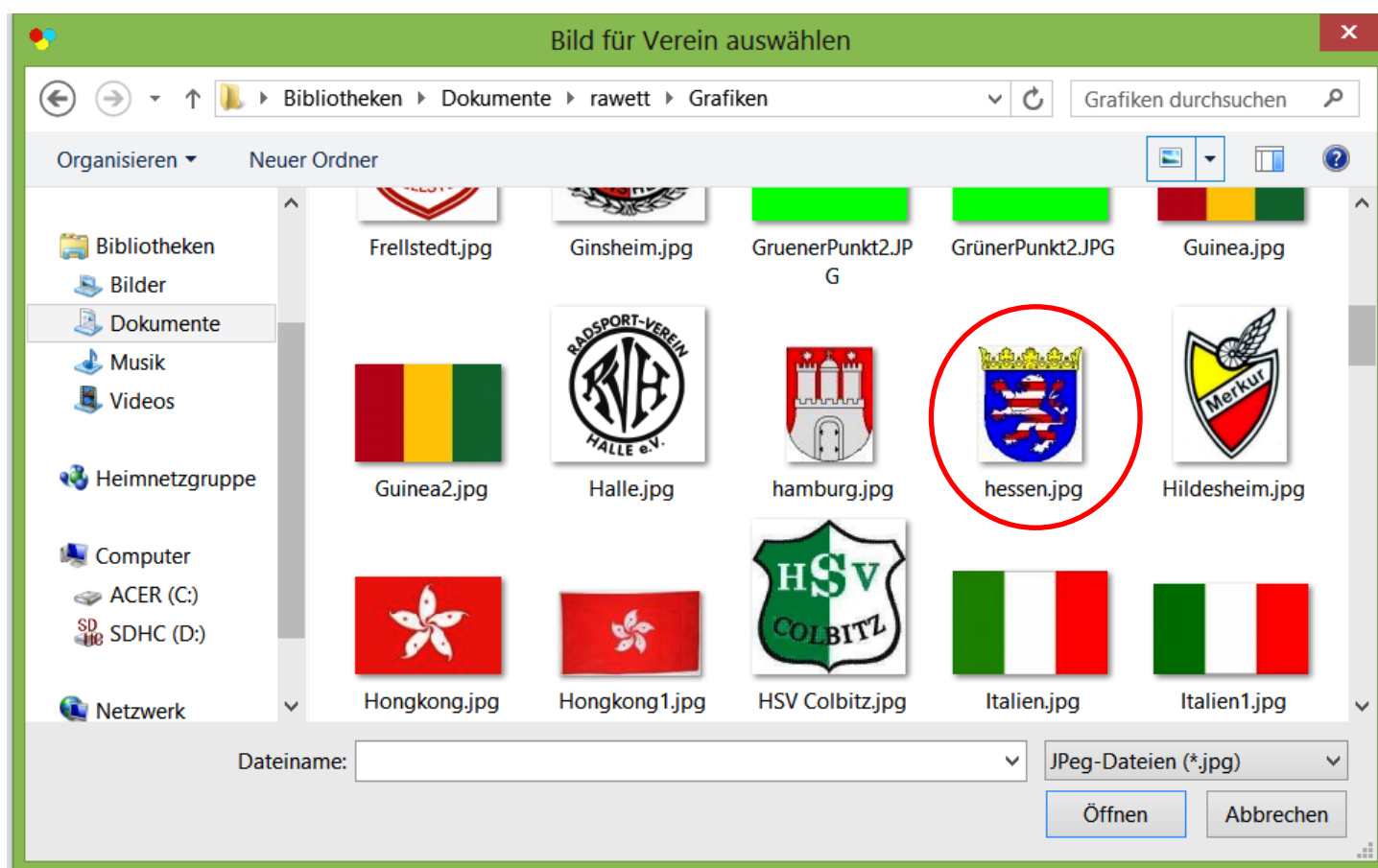
Das Symbol



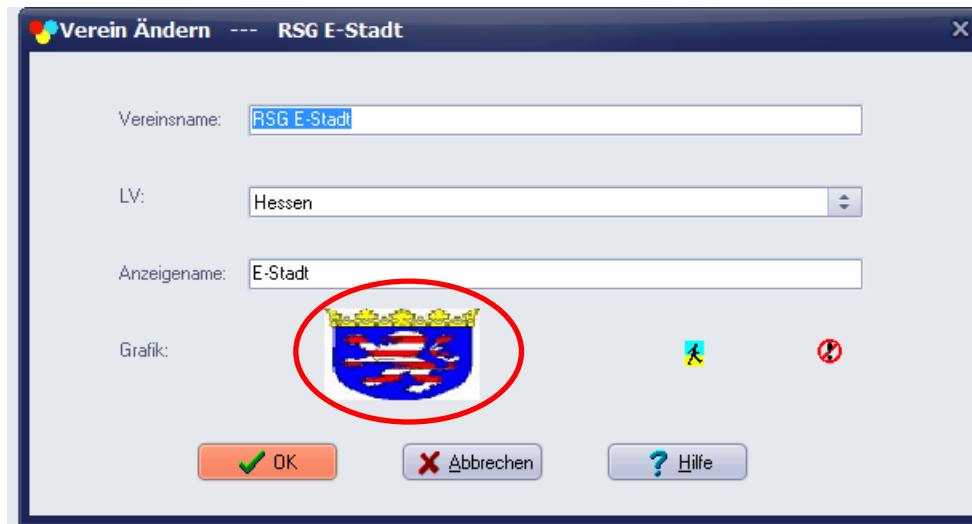
anklicken



Das entsprechende Hintergrundbild auswählen und den Button „Öffnen“ anklicken.



Die Grafik erscheint dann in der Vereinsmaske:



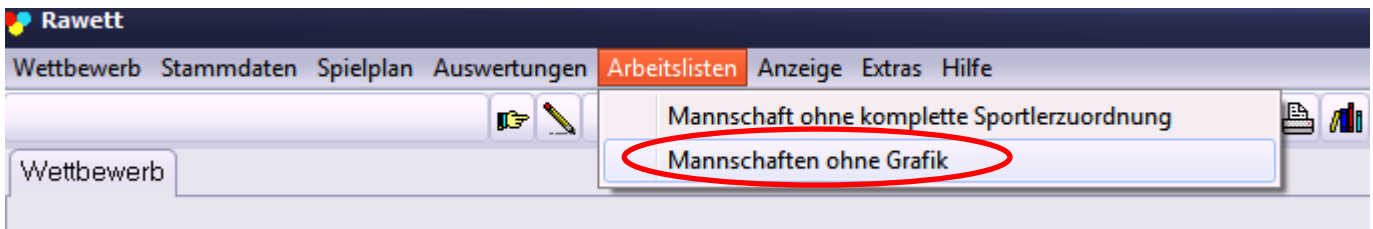
Mit dem Symbolzeichen: kann die Grafik wieder gelöscht werden.

Die entsprechenden Grafiken können selbst erstellt und in einem Ordner „Grafiken“ im Rawett-Ordner abgelegt werden.

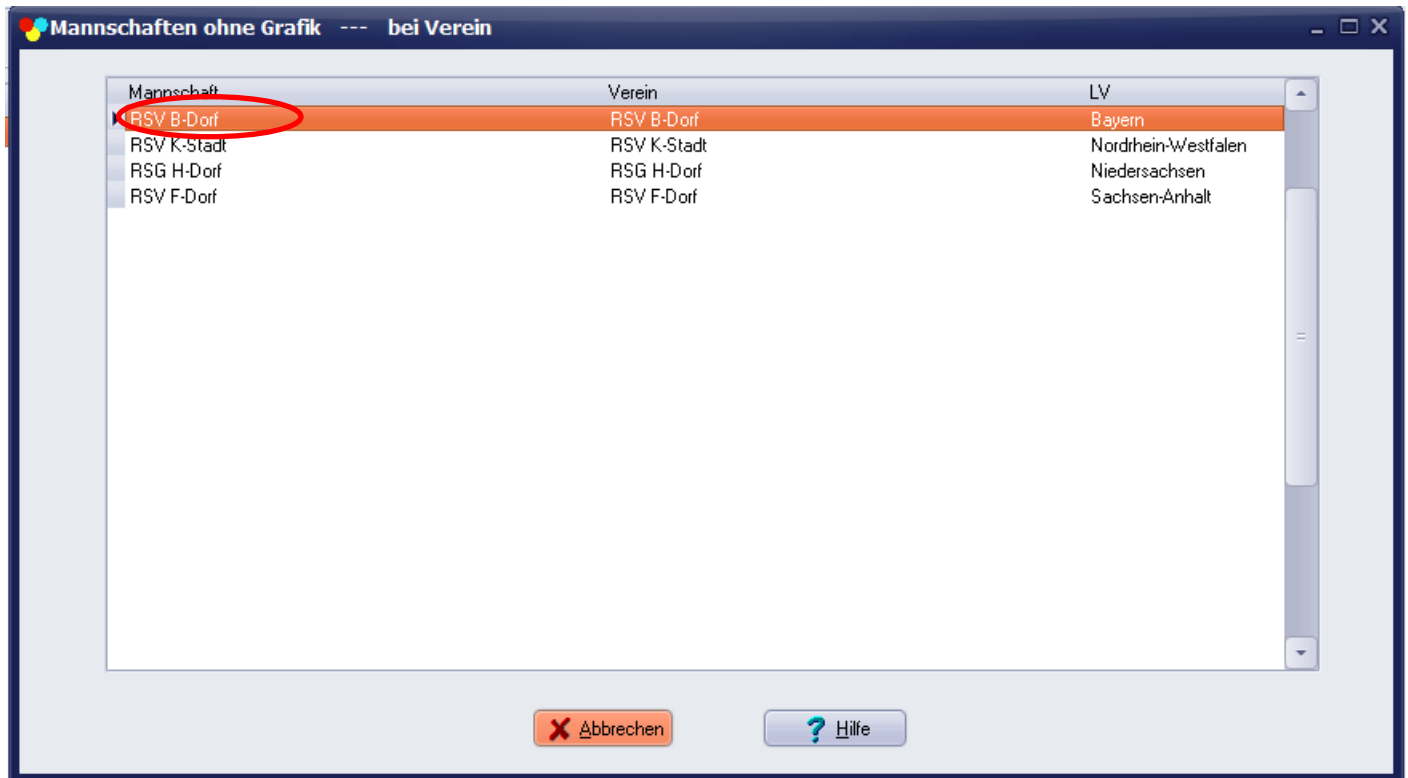
Vereine ohne Grafik

Als Vereinfachung der Grafikzuordnung kann unter der Menüleiste Arbeitslisten: Vereine ohne Grafik festgestellt werden, welche Vereine noch ohne Grafikzuordnung sind.

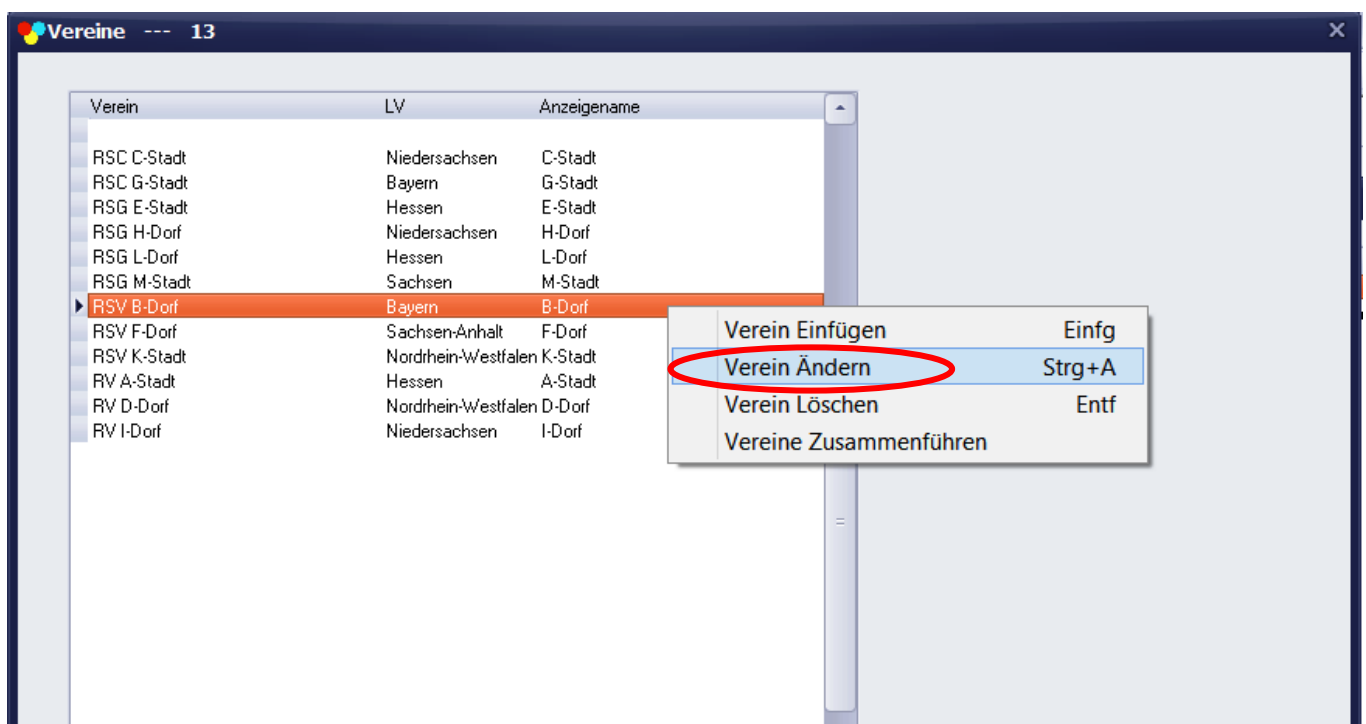
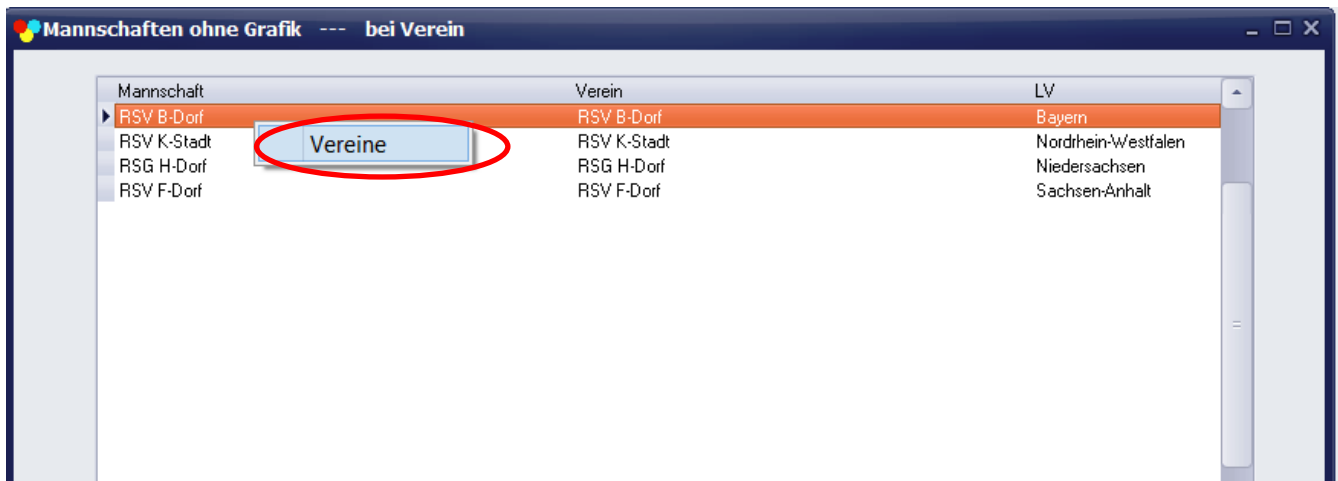
Menüleiste Arbeitslisten → „Vereine ohne Grafik“ anklicken.




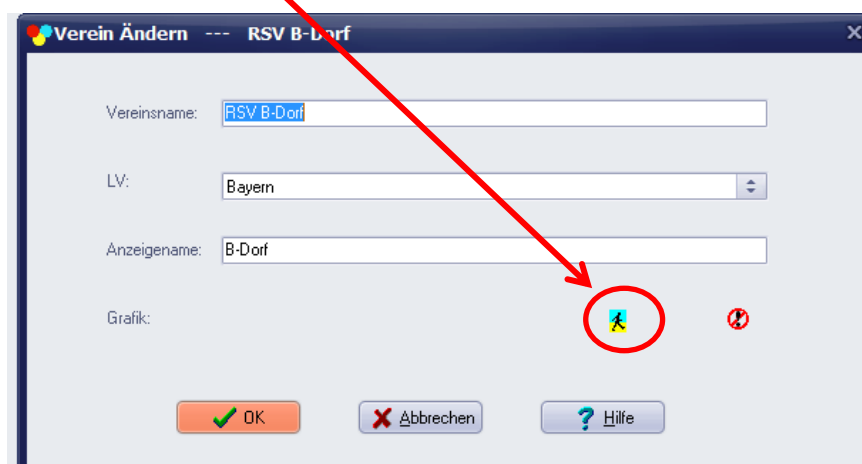
Im Feld: Vereine ohne Grafik den entsprechenden Verein markieren → rechte Maustaste „Vereine“ anklicken.



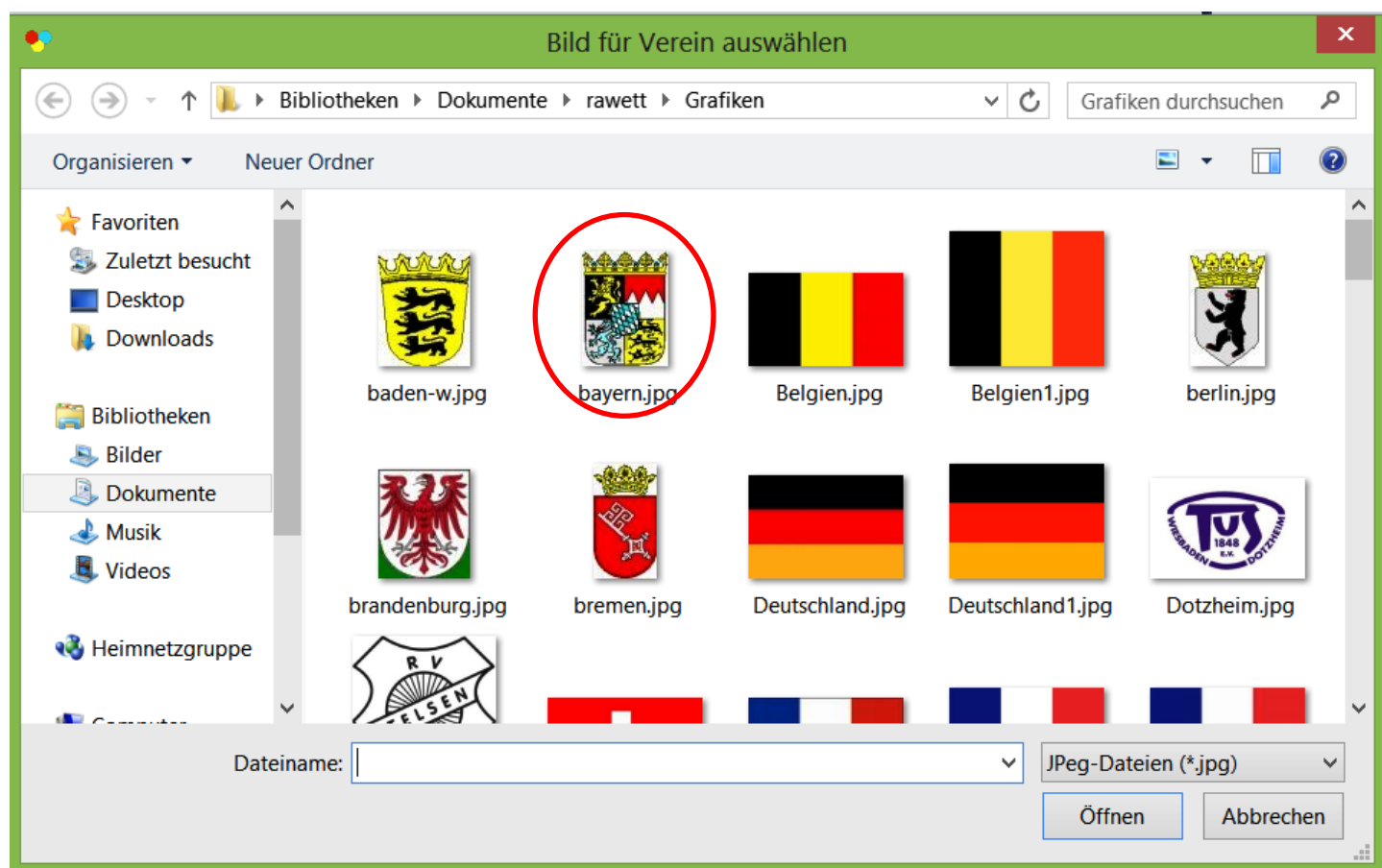
Im Feld Mannschaften ohne Grafik → rechte Maustaste „Vereine“ anklicken.



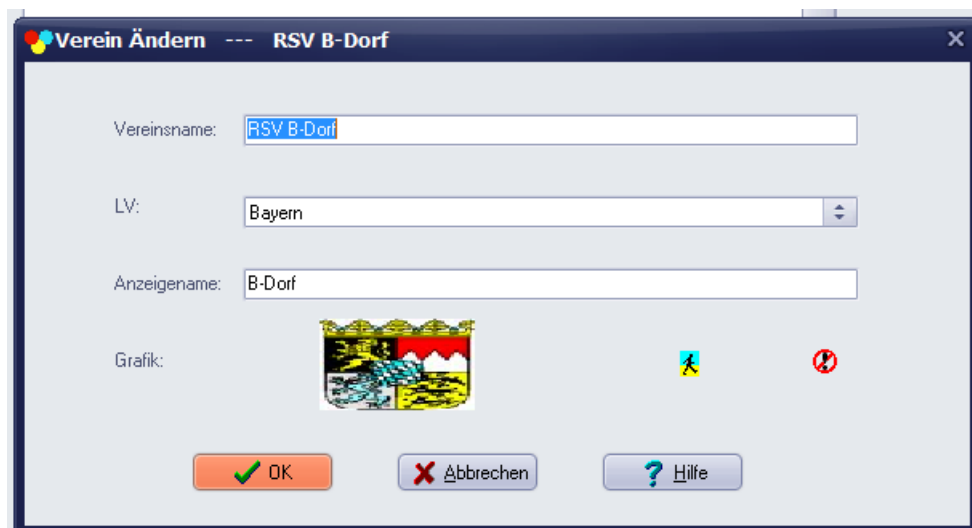
Im Feld „Verein ändern“ Symbol  anklicken.



Das entsprechende Hintergrundbild auswählen und den Button „Öffnen“ anklicken.



Die Grafik erscheint dann in der Vereinsmaske:

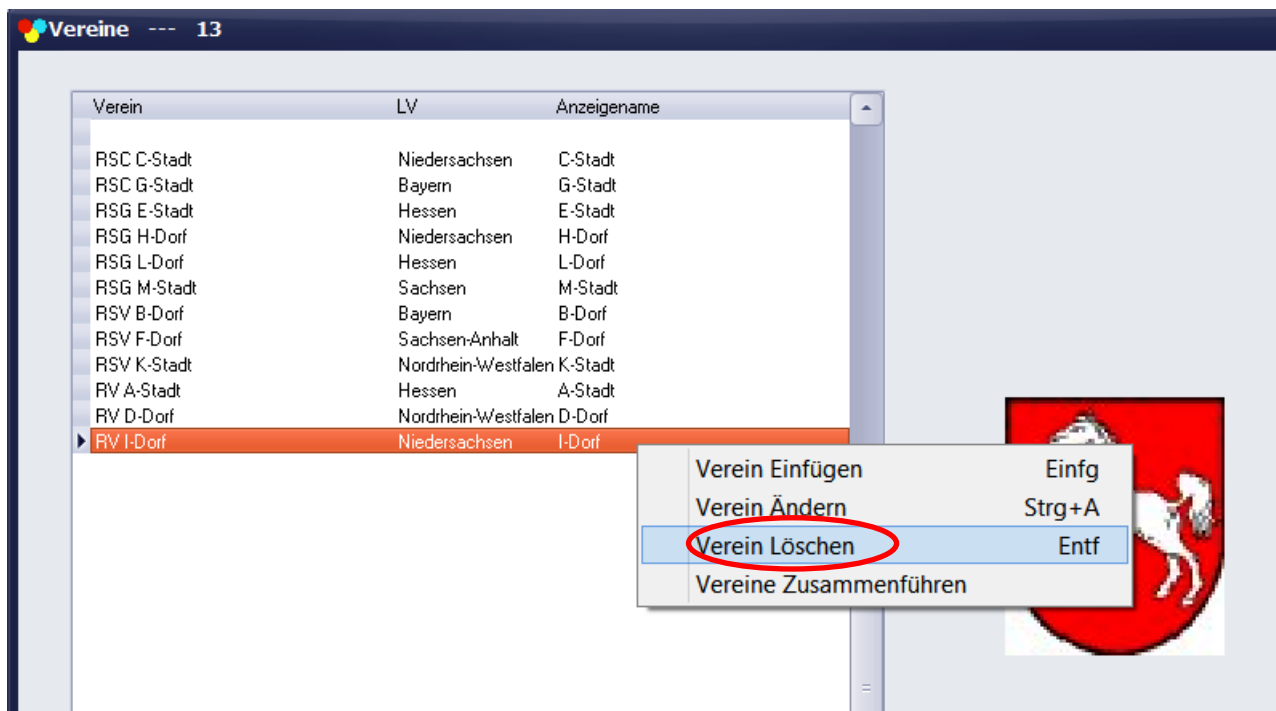


So auch mit den anderen Vereinen ohne Grafik verfahren.

Vereine löschen

Wenn Daten von einem Verein nicht mehr benötigt werden kann der Verein auch gelöscht werden.

Den entsprechend zu löschenden Verein markieren → rechte Maustaste → „Verein löschen“ anklicken.



Wenn nachfolgende Bildschirmmaske erscheint ist ein Löschen des Vereins nicht möglich:



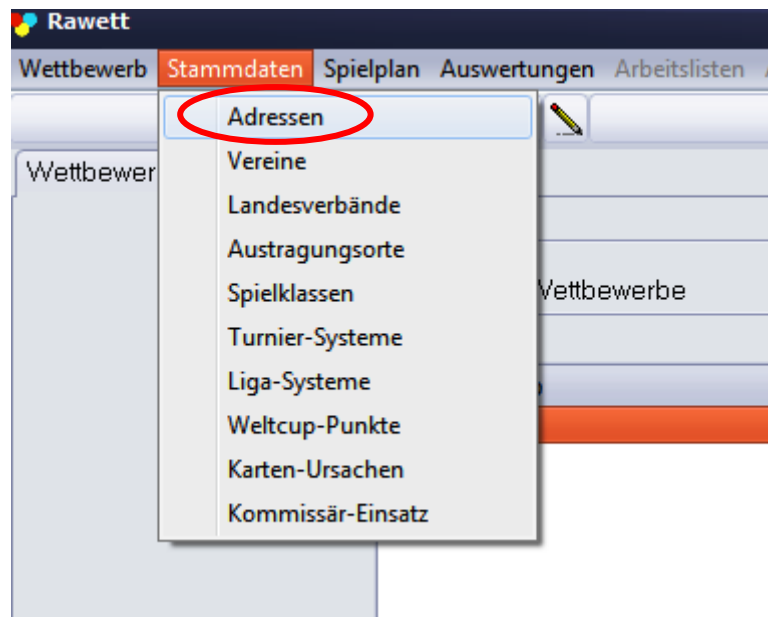
Ansonsten erscheint nachfolgende Bildschirmmaske:



Button „Ja“ anklicken.

Adressen einfügen/ändern/löschen


Menüleiste Stammdaten → „Adressen“ anklicken.



Sollte nachfolgende Fehlermeldung erscheinen wurde nicht mit Vereinseingabe zuerst angefangen einzugeben:



Also zuerst alle Vereine eingeben bevor mit der Eingabe der Adresse begonnen wird.



Adresse Einfügen	Einfg
Adresse Ändern	Strg+A
Adresse Löschen	Entf
Adressen Zusammenführen	
Adressliste Drucken	Strg+D
Vereine	



Wichtig: jeweiligen Haken setzen, um welche Person es sich konkret handelt, z.B. Sportler(in)

The image shows a web form for entering contact information. The form fields are: Geb.dat., Straße, LKZ, PLZ, Ort, Telefon, Fax, Mobil, E-Mail, Sp.Liz.Nr., UCI-Code, Kr.Liz.Nr., and Verein. Below these fields are four checkboxes: Sportler (checked), Vereinsadresse, Kommissär, and Verantwortlicher. A red oval highlights the checkboxes, and another red oval highlights the checkboxes and the 'Sportler' label.

Weitere Eingabemöglichkeiten: Vereinskontaktpersonen, Kommissäre, Verantwortlicher.

So alle Sportlerinnen und Kommissäre usw. eingeben, dann OK anklicken.

Weiterhin können Adressen geändert, gelöscht, doppelte Adressen zusammengeführt, eine Adressliste gedruckt werden und in die Vereinsliste wechseln!!

Adresse Einfügen	Einfg
Adresse Ändern	Strg+A
Adresse Löschen	Entf
Adressen Zusammenführen	
Adressliste Drucken	Strg+D
Vereine	

Über das Suchfeld kann nach Nachnamen gesucht werden.

Adressen Verwalten --- Anzahl: 32

Name	Vorname
► Mustermann	A.
Mustermann	B.
Mustermann	C.
Mustermann	D.
Mustermann	E.
Mustermann	F.

Geb.dat.: 01.01.1990

Straße:

LKZ:

PLZ:

Ort:

Telefon:

Fax:

Mobil:

E-Mail:

Sp.Liz.Nr.:

UCI-Code: GER 19900101

Kr.Liz.Nr.:

Verein:

☐ Sportler ☐ Vereinsadresse

☒ Kommissär ☐ Verantwortlicher

Mustermann

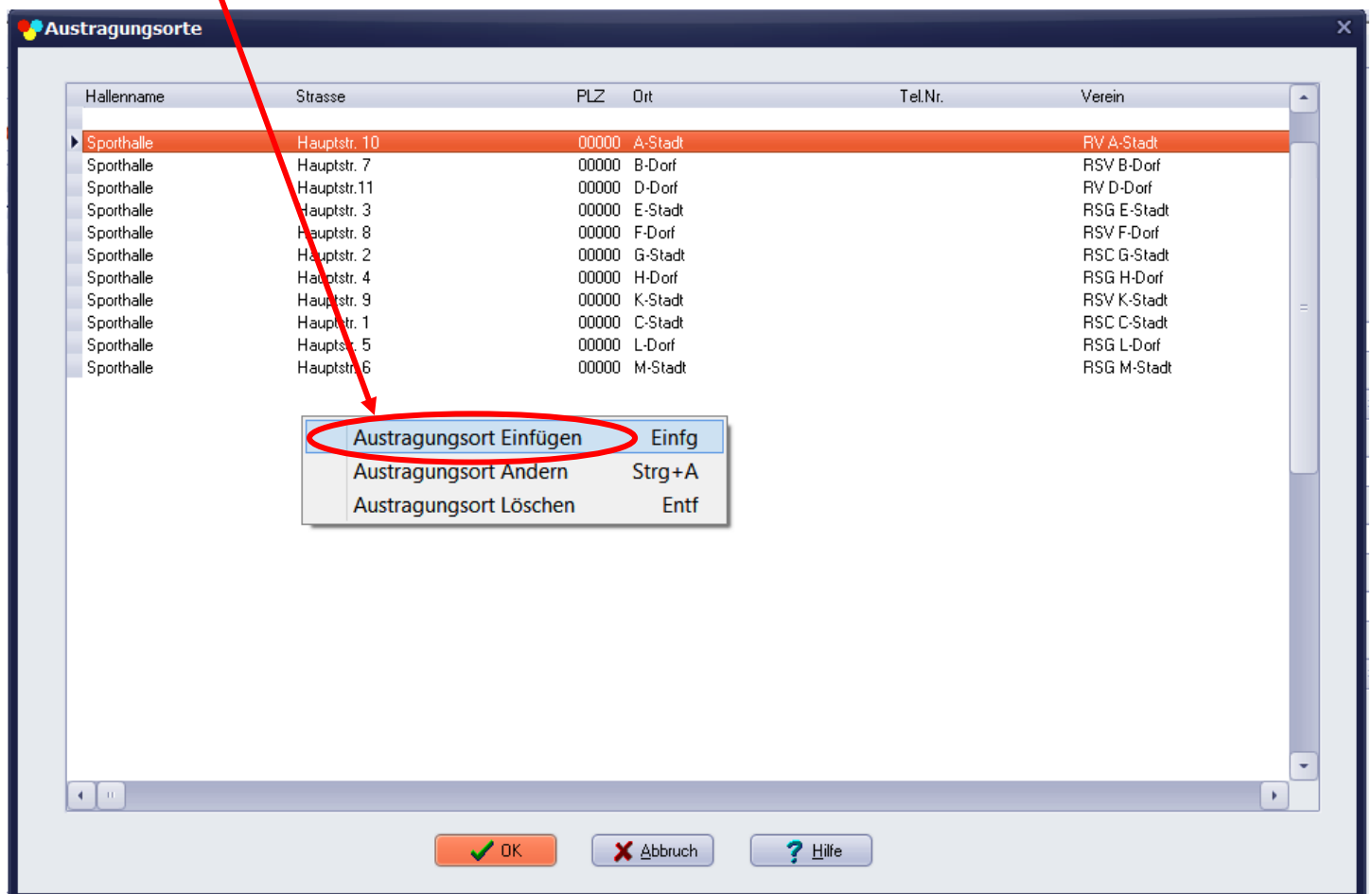
OK Hilfe

Austragungsorte einfügen/ändern/löschen

Menüleiste Stammdaten → „Austragungsorte“ anklicken.



Im Feld Austragungsorte rechte Maustaste: → „Austragungsort hinzufügen“ anklicken



Austragungsort Einfügen

Hallenname:

Strasse:

PLZ:

Ort:

Tel.Nr.:

Verein:

OK Abbrechen Hilfe

➡ **alle Austragungsorte eingeben** ⬅ dann OK anklicken

Austragungsorte können noch entsprechend hinzugefügt, geändert bzw. gelöscht werden.

Austragungsort Einfügen	Einfg
Austragungsort Ändern	Strg+A
Austragungsort Löschen	Entf

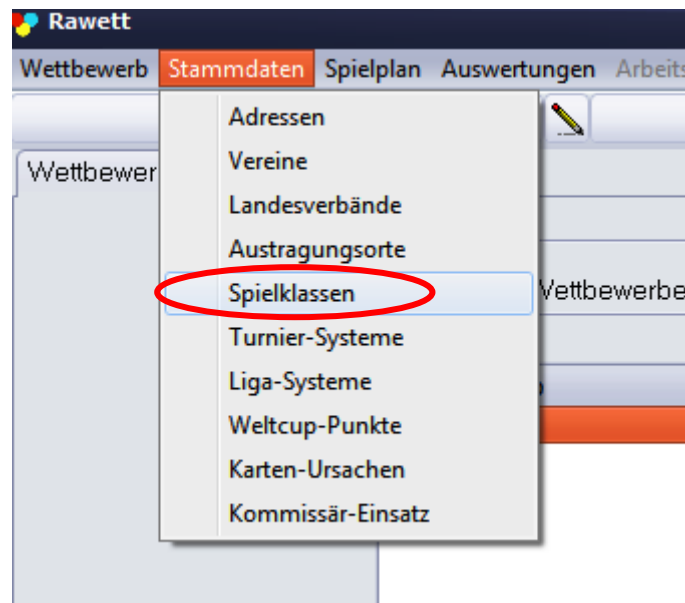
Sollte nachfolgende Fehlermeldung erscheinen wurde nicht mit Vereinseingabe zuerst angefangen einzugeben:



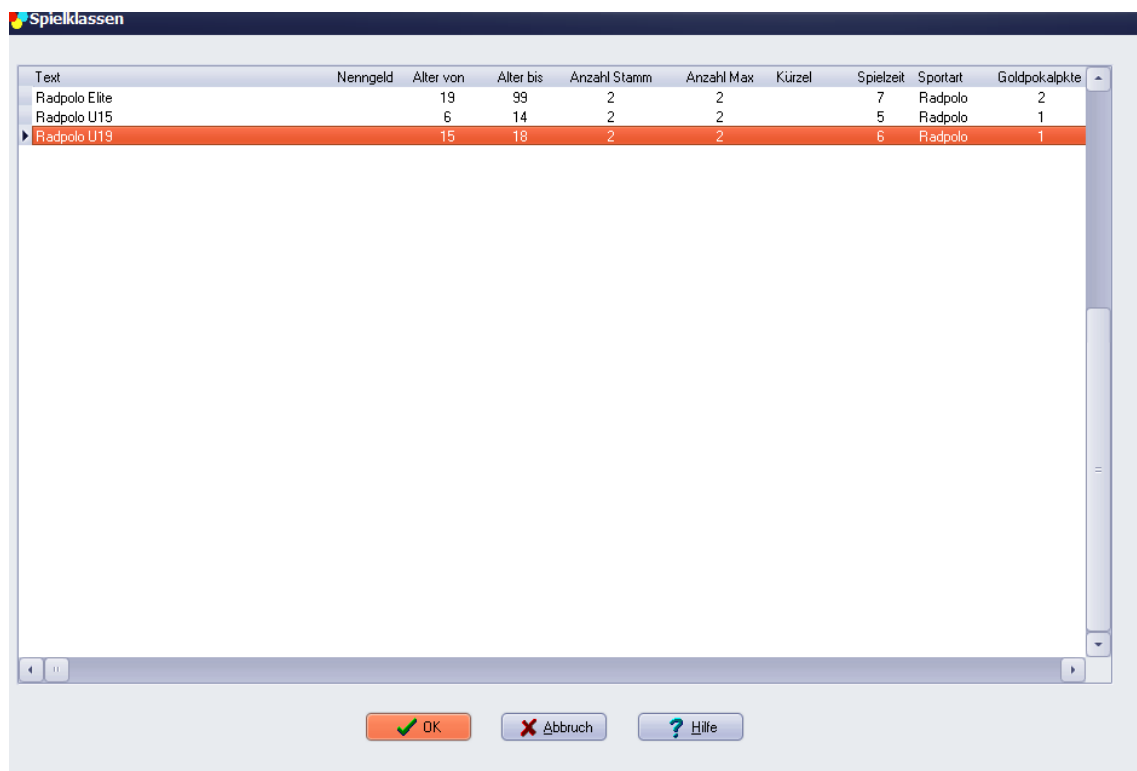
Also zuerst alle Vereine eingeben bevor mit der Eingabe der Austragungsorte begonnen wird.

Spielklassen einfügen/ändern/löschen

Menüleiste Stammdaten → „Spielklassen“ anklicken.



Es erscheint nachfolgende Bildschirmmaske:



Entsprechende Spielklasse anklicken - wenn nicht vorhanden entsprechend (mit rechter Maustaste) eingeben -, dann OK drücken.

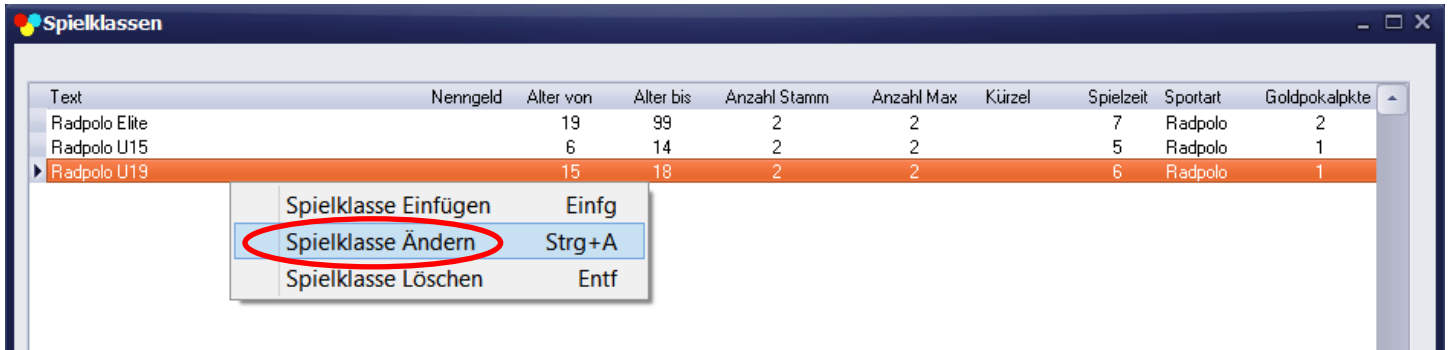
Spielklassen können noch entsprechend eingefügt, geändert bzw. gelöscht werden.

Spielklasse Einfügen	Einfg
Spielklasse Ändern	Strg+A
Spielklasse Löschen	Entf

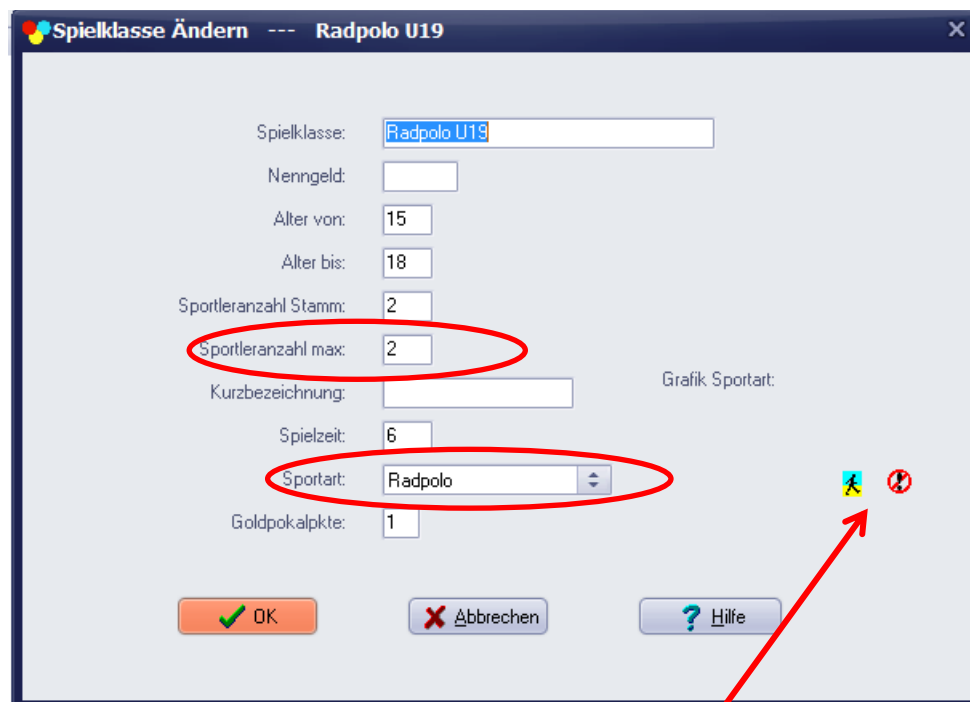
Maximale Spieleranzahl im Spiel-System

Wichtig: maximale Spieleranzahl muss angegeben sein (Radball/-polo: 2 Sportler(innen), im 5er Radball: 7 Sportler).

Zu bearbeitendes Spielsystem markieren: rechte Maustaste → „Spielklasse ändern“ anklicken.



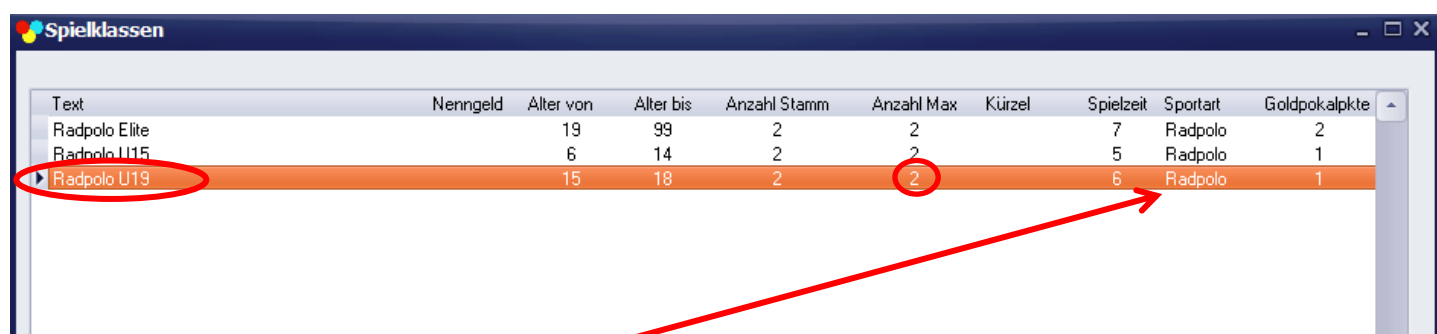
Im nachfolgenden Feld die Änderungen bzgl. „Sportleranzahl max“ vornehmen. Hier: „2“.



Dann noch die entsprechende Sportart anklicken, hier: Radpolo.

Die Einfügung der entsprechenden Radpolografik ist mit diesem Button noch **nicht** möglich!!

Die Änderung der AnzahlMax kann in dieser Bildschirmmaske überprüft werden.



Text	Nenngeld	Alter von	Alter bis	Anzahl Stamm	Anzahl Max	Kürzel	Spielzeit	Sportart	Goldpokalpunkte
Radpolo Elite		19	99	2	2		7	Radpolo	2
Radpolo U15		6	14	2	2		5	Radpolo	1
Radpolo U19		15	18	2	2		6	Radpolo	1

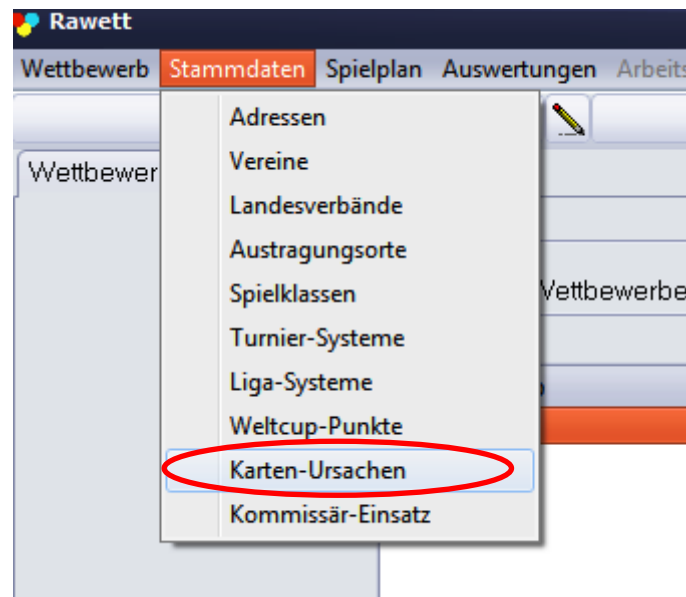
Ebenfalls auch die Sportart: Radpolo.

Wenn dieses Pflichtfeld vor der Liga- oder Turniererstellung nicht ausgefüllt wird erscheint ansonsten nachfolgende Fehlermeldung:

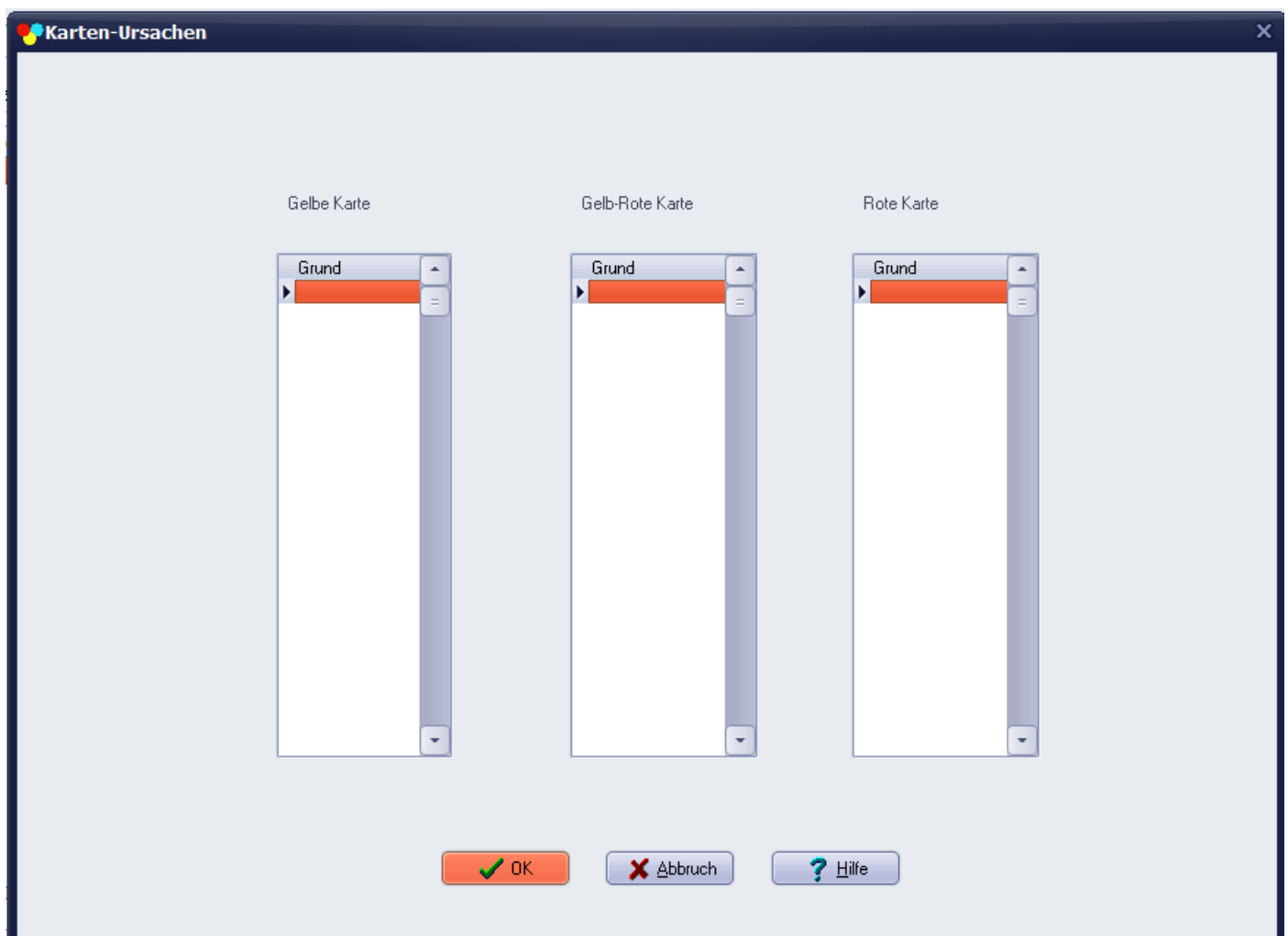


Karten-Ursachen

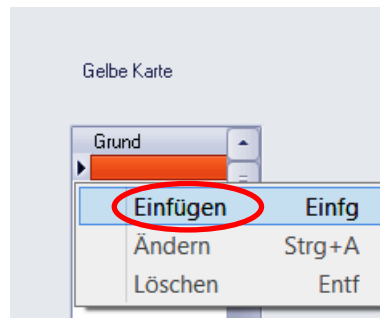
Gründe für gegebene gelbe, gelb-rote bzw. rote Karten können unter dem Menüpunkt Stammdaten → Karten-Ursachen eingegeben werden.



Es öffnet sich nachfolgende Bildschirmmaske:



Mit der rechten Maustaste können im jeweiligen Feld die Karten-Gründe manuell eingegeben werden.



Von Seiten des BDR wurde sich auf nachfolgende Formulierungen für Karten-Gründe geeinigt:

Gelbe Karte:

- Reklamieren
- Foulspiel
- Ball wegschlagen
- Unerlaubtes Verlassen des Spielfeldes
- Ungebührliches Benehmen

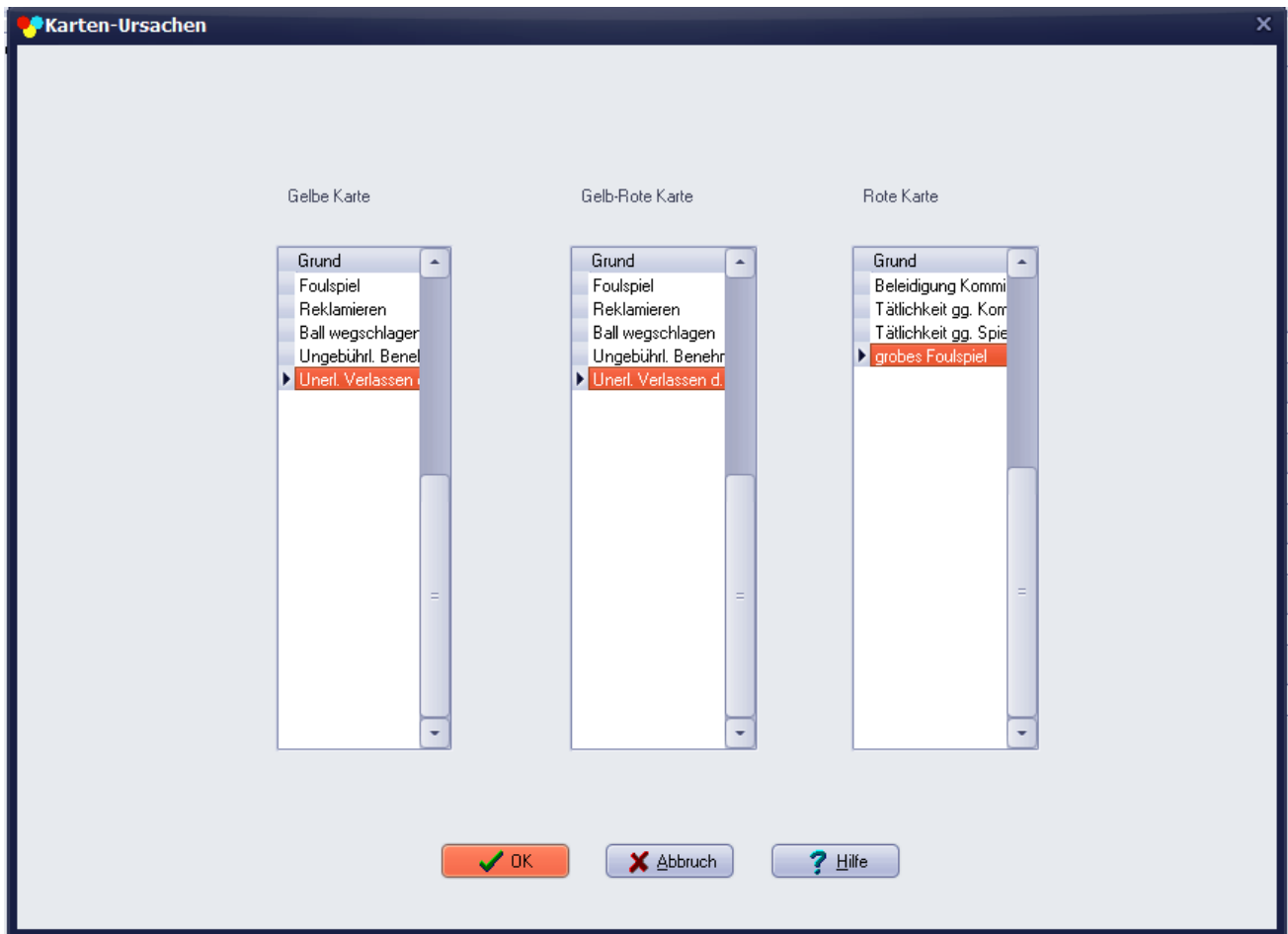
Gelb-Rote Karte:

- Reklamieren
- Foulspiel
- Ball wegschlagen
- Unerlaubtes Verlassen des Spielfeldes
- Ungebührliches Benehmen

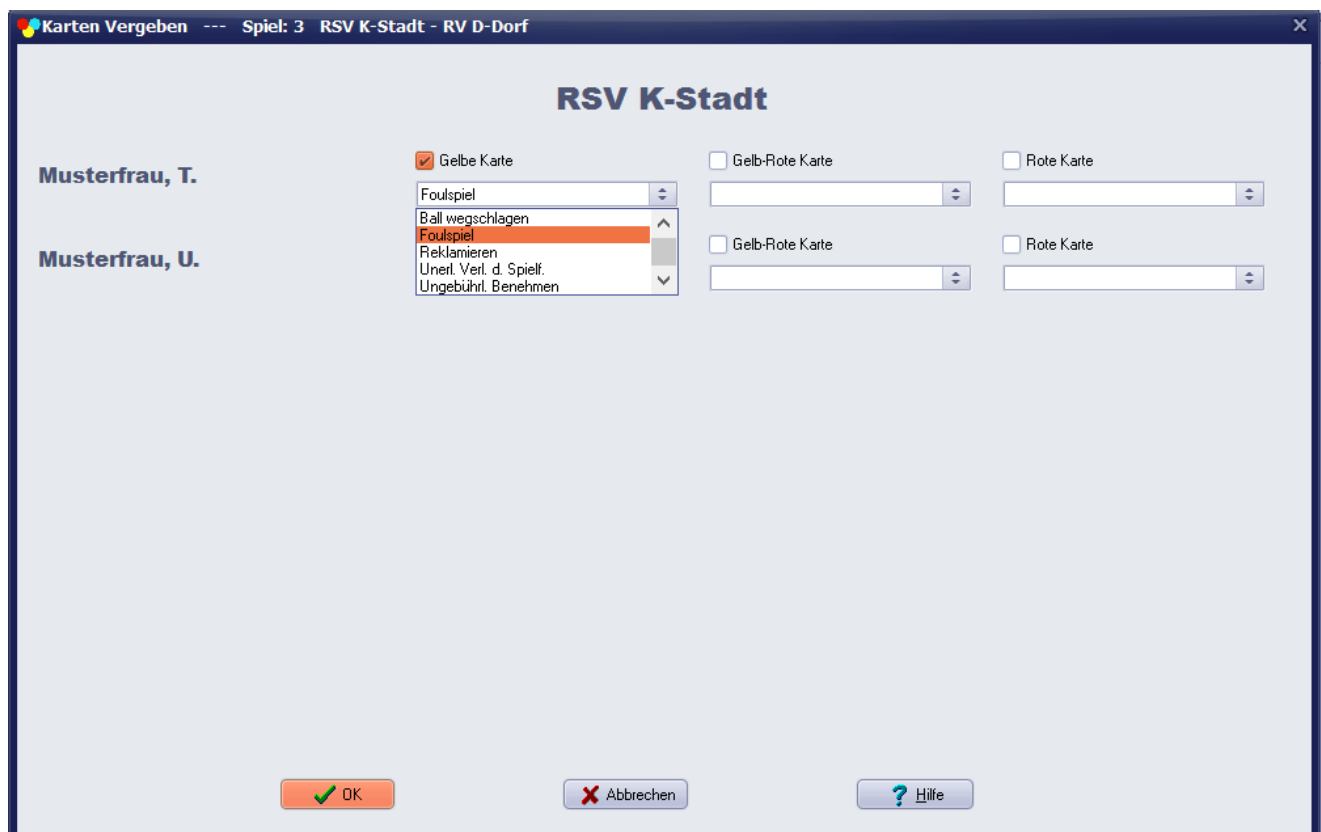
Rote Karte:

- Beleidigung des Kommissärs
- Tätlichkeit gegen Spieler
- Tätlichkeit gegen Kommissär
- grobes Foulspiel

Die Gründe entsprechend manuell eingeben.



Im Spielmodus können dann die Karten-Ursachen entsprechend ausgewählt werden.



Im Einzelspielbericht können dann die vergebenen Karten entnommen werden.

Spielprotokoll 1. Test-Turnier

Ort: A-Stadt

Datum: 32.13.2999

Spielnr.: 3

RSV K-Stadt - RV D-Dorf

Anspielrecht:

Halbzeitstand: 3 1

Endstand: 3 1

Spielende: 07:39:25

Besondere Vorkommnisse:

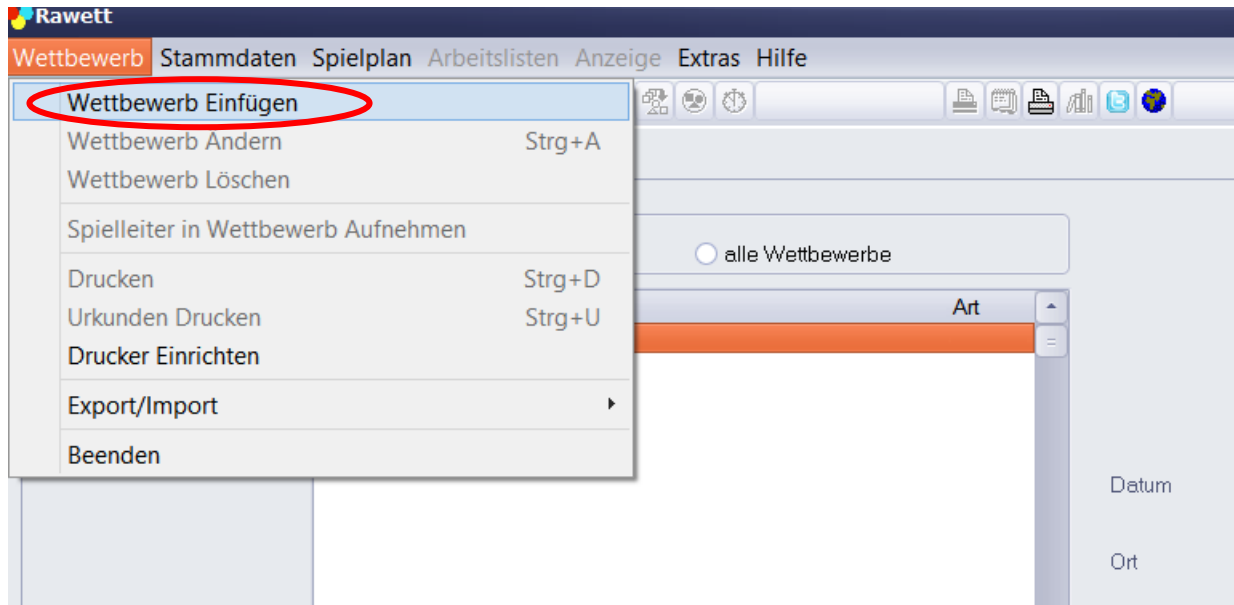
Kommissär:

Musterfrau, T.	1	0	0
Musterfrau, U.	1	0	0
Musterfrau, N.			
Musterfrau, O.			

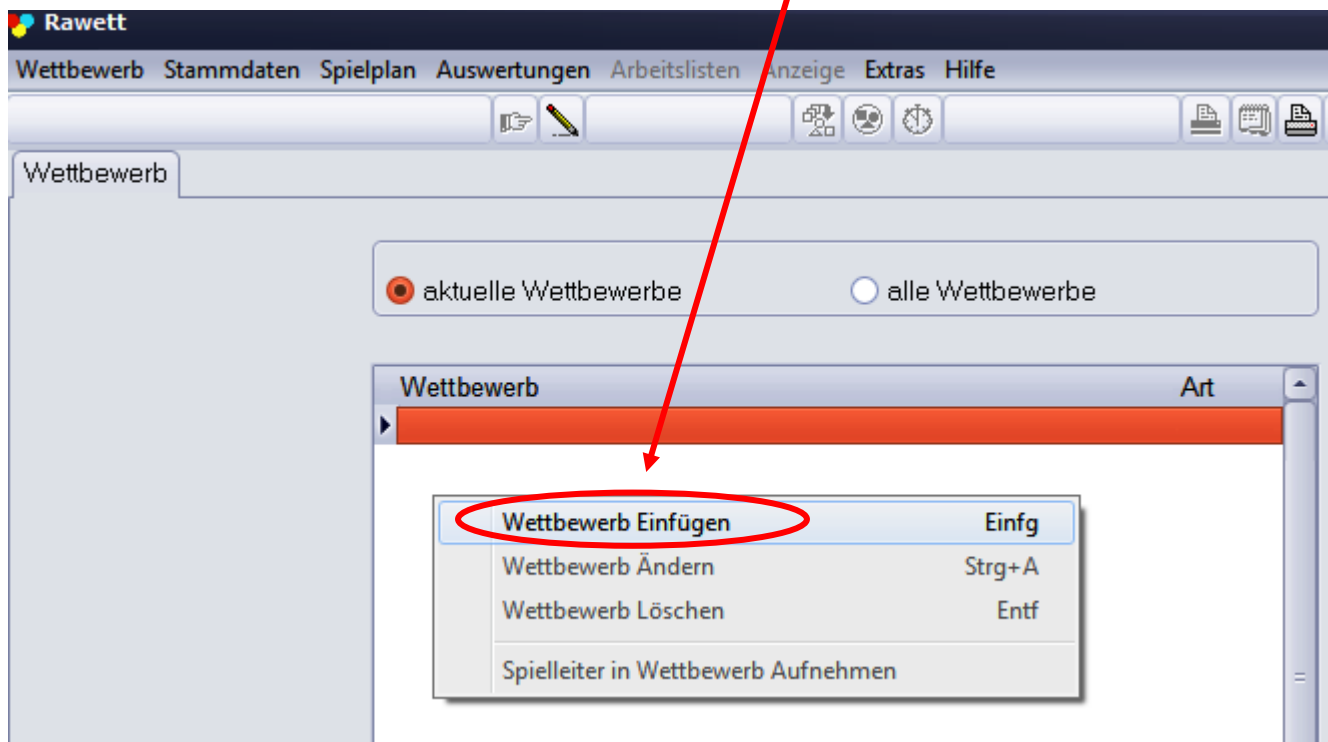
Wettbewerb einfügen/ändern/löschen

Menüleiste Wettbewerb → „Wettbewerb einfügen“ anklicken.


Name des Wettbewerbs eingeben



oder im Feld Wettbewerb: rechte Maustaste → Wettbewerb einfügen



Name des Wettbewerbes und die übrigen Daten eingeben.

 Wettbewerb Einfügen

Wettbewerb:

Datum:

04.05.2015

Ort:

Veranstalter:

Ausrichter:

Beginn:

00:00:00

Spielklasse:



Verantwortlicher:



Weltcup:


☒ aktuell


Hintergrund-Bild:


Logo:





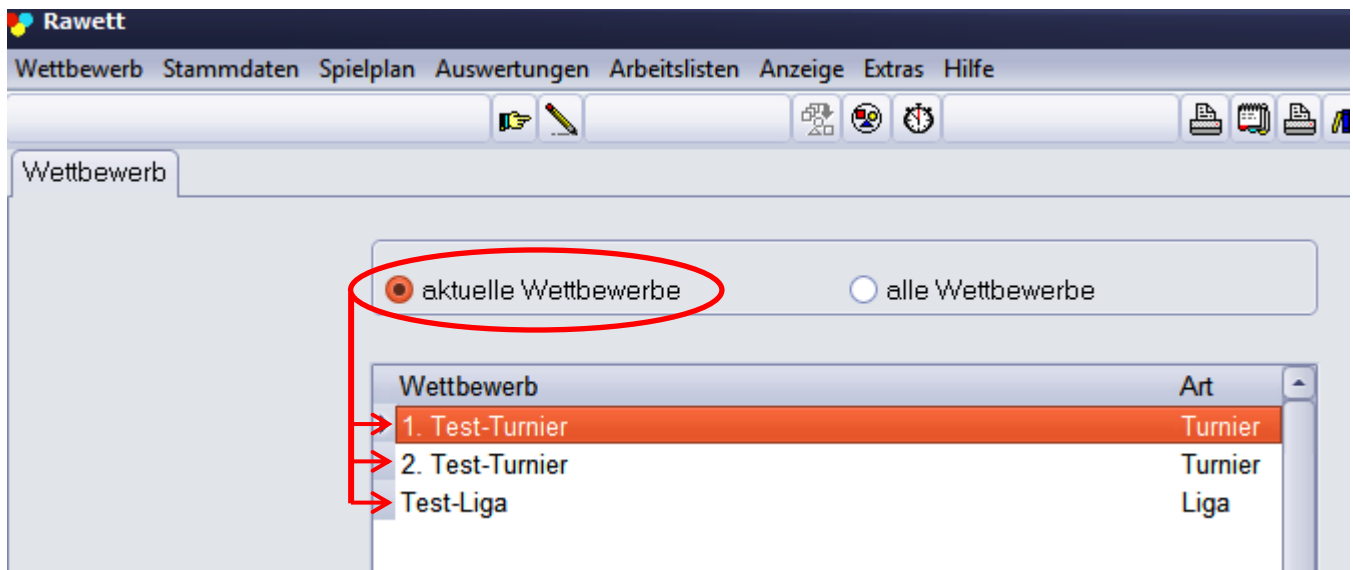
 OK

 Abbrechen

 Hilfe

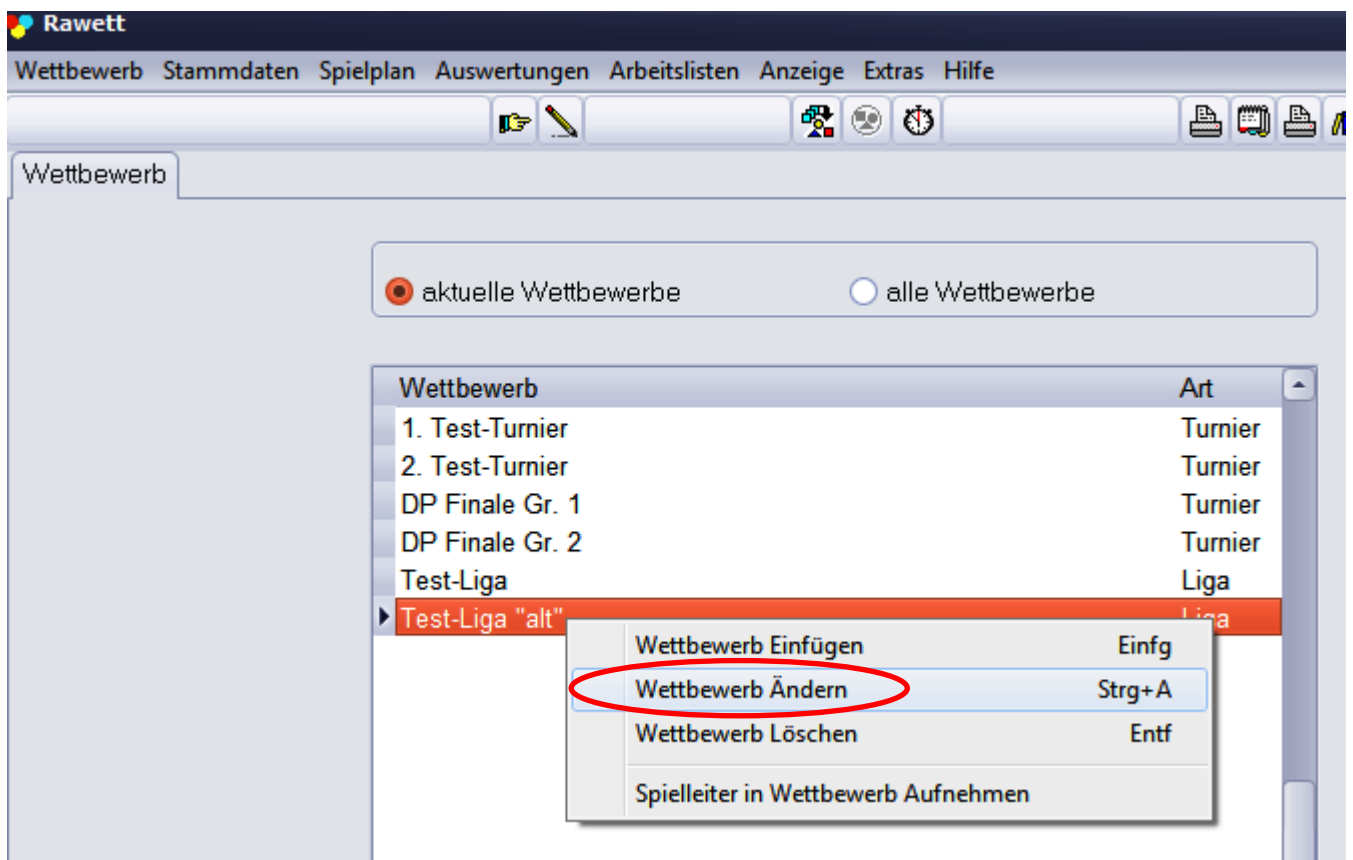
Aktuelle Wettbewerbe/Alle Wettbewerbe

Es können unter „aktuelle Wettbewerbe“ alle vorliegenden „aktuellen“ Wettbewerbe gesehen werden.

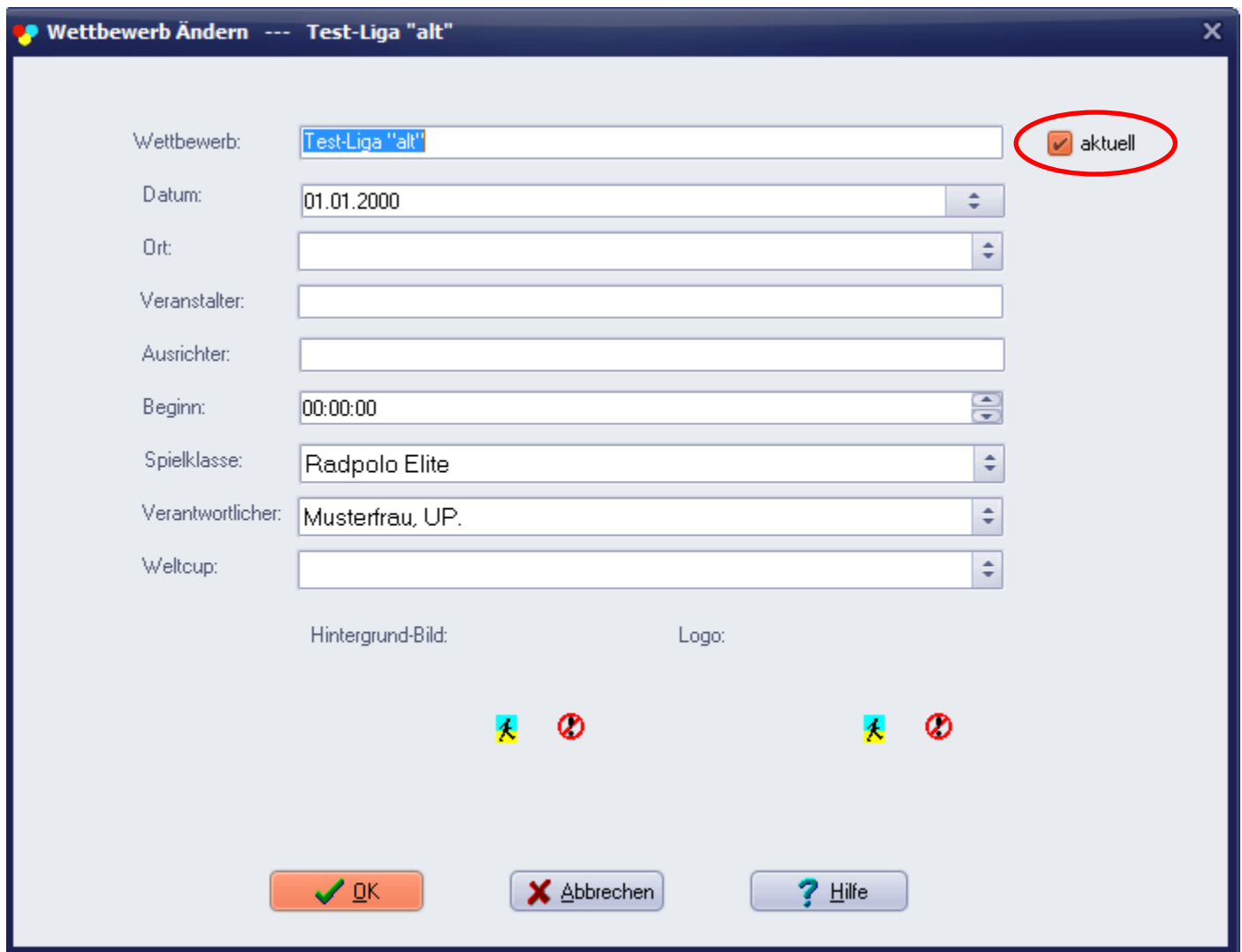


Abgeschlossene Wettbewerbe können aus den aktuellen Wettbewerben ohne zu löschen wie folgt herausgenommen werden:

Im Feld Wettbewerb: rechte Maustaste → „Wettbewerb ändern“ anklicken.



Den Haken  bei „aktuell“ herausnehmen.



Wettbewerb Ändern --- Test-Liga "alt"

Wettbewerb: ☒ aktuell

Datum:

Ort:

Veranstalter:

Ausrichter:





Beginn:

Spielklasse:

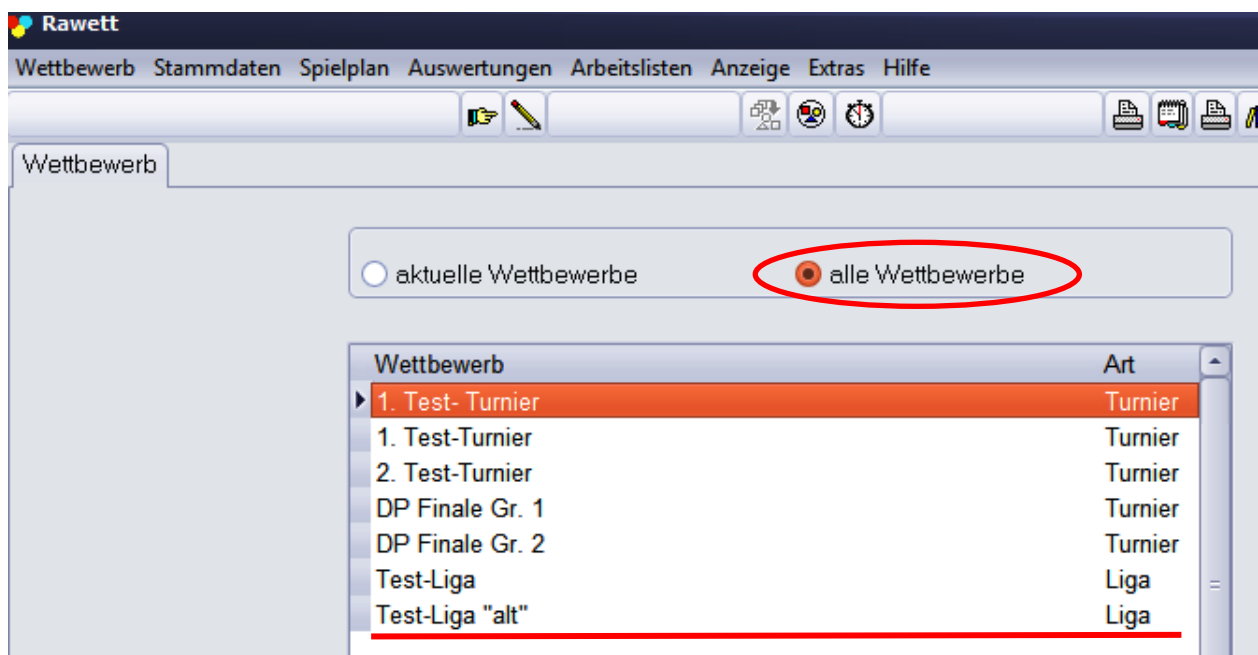
Verantwortlicher:

Weltcup:

Hintergrund-Bild: Logo:

Der Wettbewerb kann weiterhin unter „alle Wettbewerbe“ aufgerufen werden.



Rawett

Wettbewerb Stammdaten Spielplan Auswertungen Arbeitslisten Anzeige Extras Hilfe

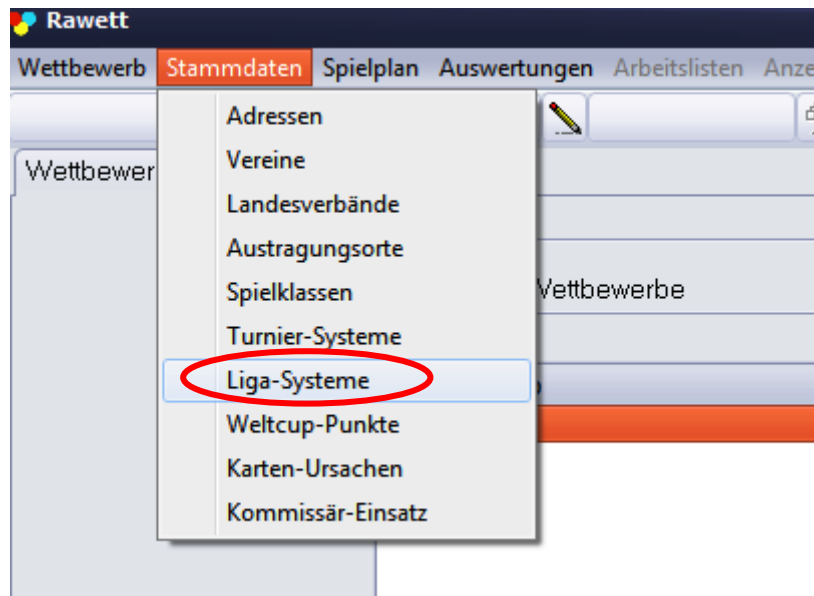
Wettbewerb

☐ aktuelle Wettbewerbe ☒ alle Wettbewerbe

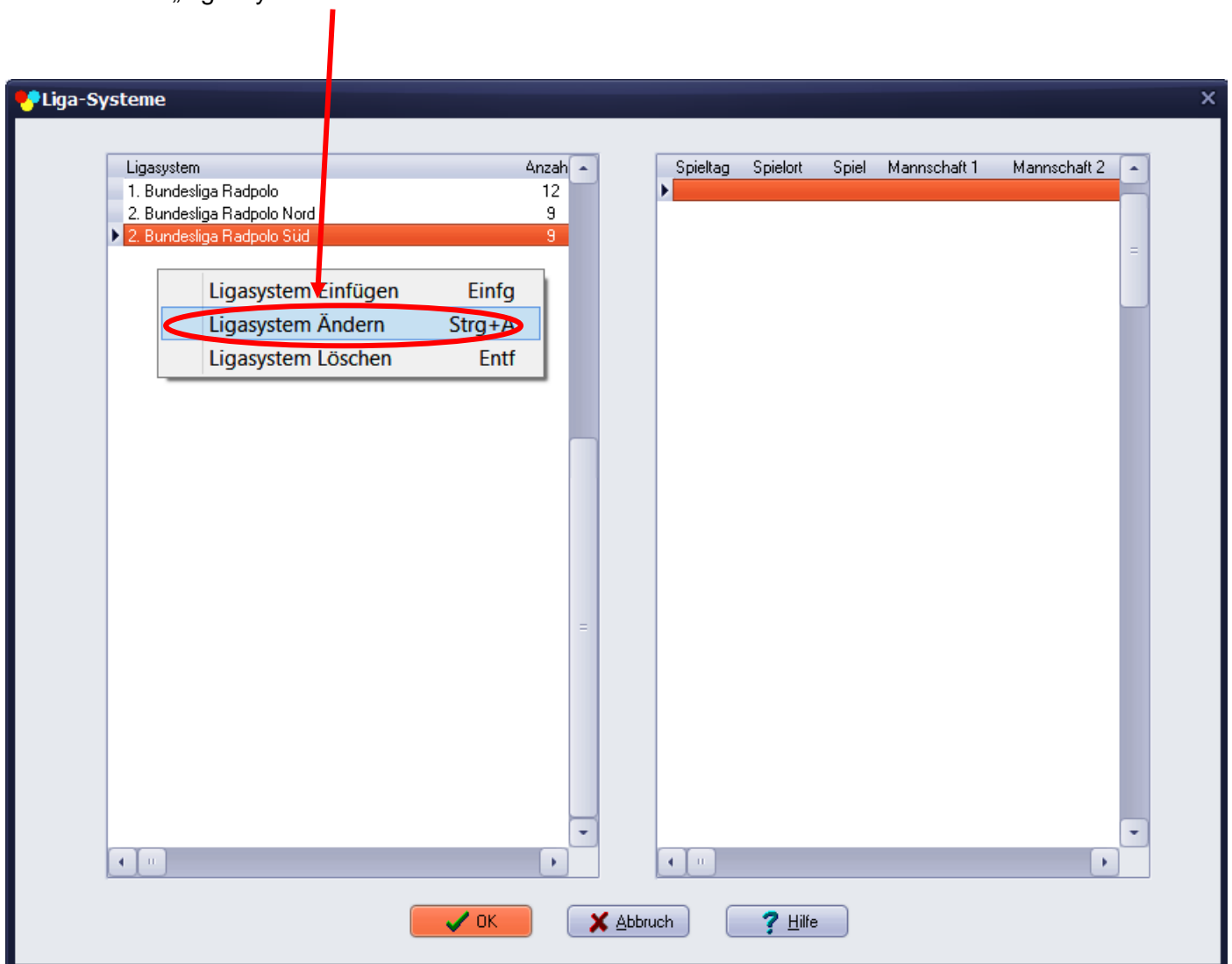
Wettbewerb	Art
1. Test-Turnier	Turnier
1. Test-Turnier	Turnier
2. Test-Turnier	Turnier
DP Finale Gr. 1	Turnier
DP Finale Gr. 2	Turnier
Test-Liga	Liga
Test-Liga "alt"	Liga

Liga-Systeme einfügen/ändern/löschen

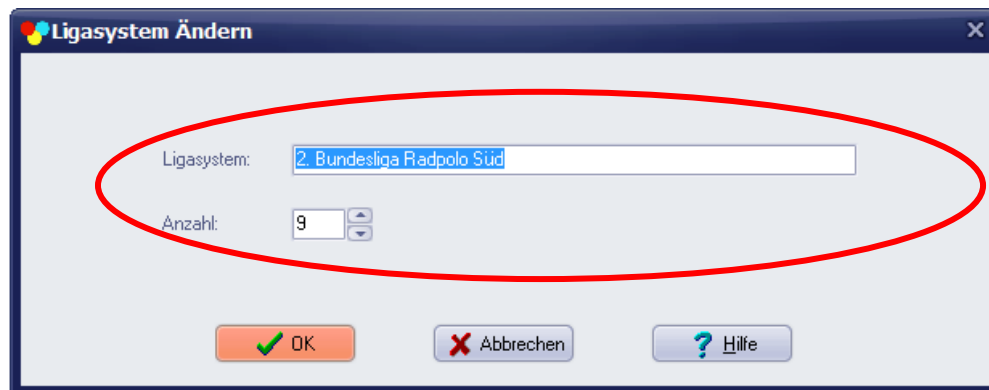
Menüleiste Stammdaten → „Liga-Systeme“ anklicken.



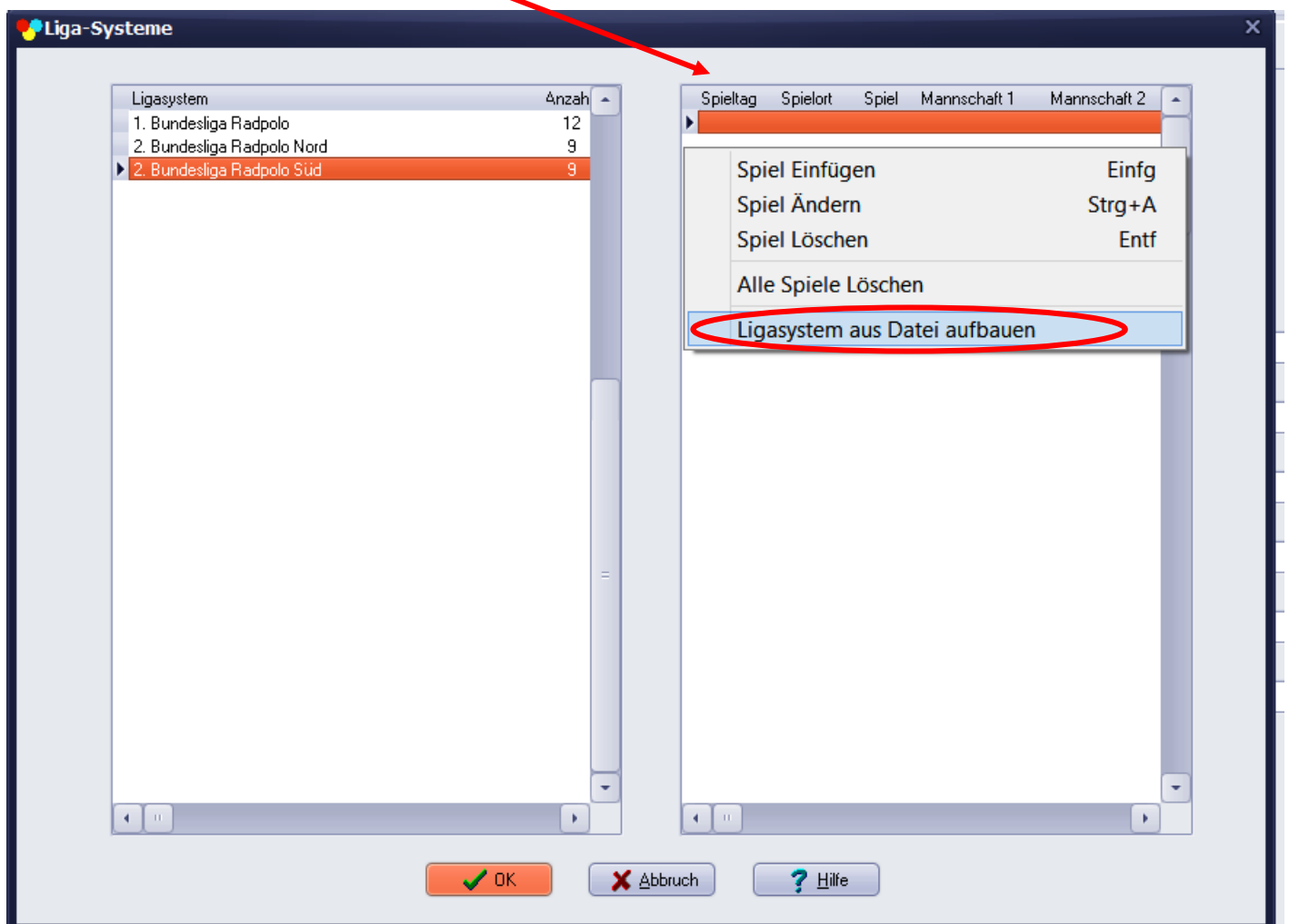
Z.B. 2. Bundesliga Radpolo Süd anklicken, wenn kein passendes Liga-System vorhanden ist: rechte Maustaste: → „Liga-System ändern“ anklicken.



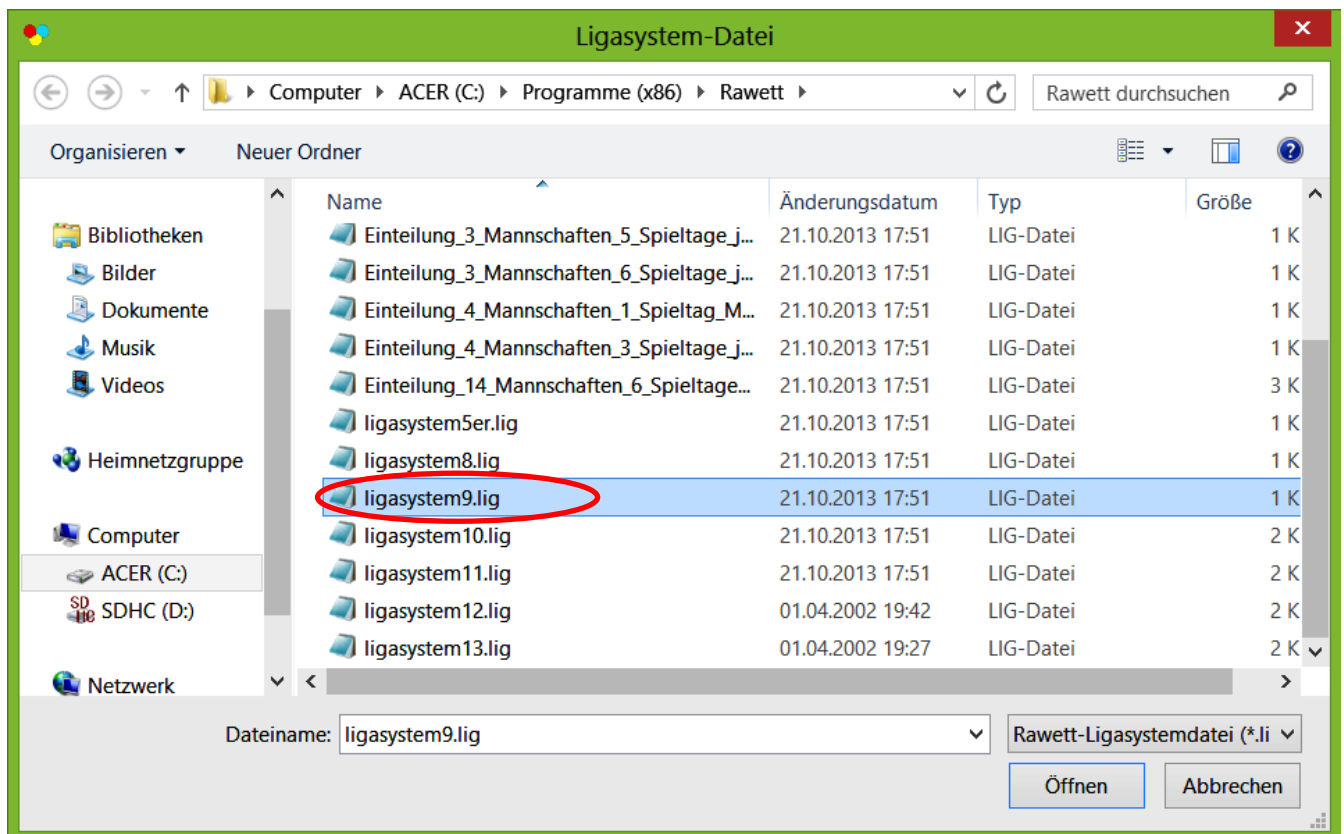
Es ist die Anzahl der spielenden Mannschaften einzugeben (hier: 9).



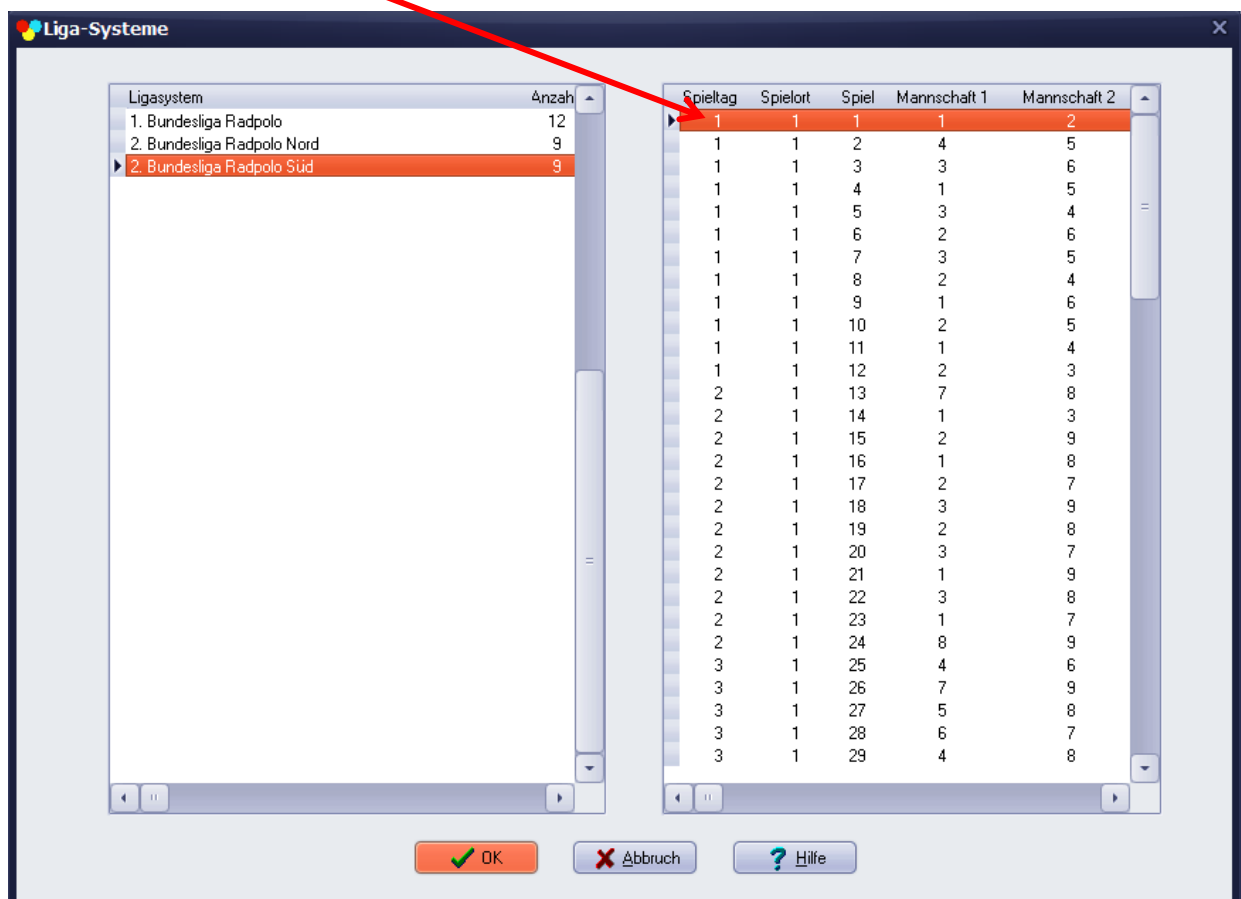
Dann mit rechter Maustaste im Feld Spieltag → „Ligasystem aus Datei aufbauen“ anklicken.



Das entsprechende Ligasystem aus dem Rawettordner aussuchen und den Button „Öffnen“ anklicken.



Das vorgegebene 9er-Liga-System kann dann verwendet werden.



Im Liga-System können auch noch Spiele eingefügt, Spiele geändert, Spiele gelöscht bzw. alle Spiele gelöscht werden.

Spiel Einfügen	Einfg
Spiel Ändern	Strg+A
Spiel Löschen	Entf
Alle Spiele Löschen	
Ligasystem aus Datei aufbauen	

Spiel einfügen:

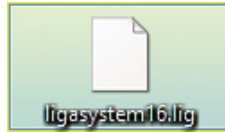
The 'Spiel Einfügen' dialog box contains five text input fields for 'Spieltag:', 'Spielort:', 'Spiel:', 'Mannschaft 1:', and 'Mannschaft 2:'. At the bottom, there are three buttons: 'OK' (green checkmark), 'Abbrechen' (red X), and 'Hilfe' (blue question mark).

Spiel ändern:

The 'Spiel Ändern' dialog box contains five text input fields with the following values: 'Spieltag:' (1), 'Spielort:' (1), 'Spiel:' (9), 'Mannschaft 1:' (1), and 'Mannschaft 2:' (6). At the bottom, there are three buttons: 'OK' (green checkmark), 'Abbrechen' (red X), and 'Hilfe' (blue question mark).

Neue Liga-Systeme erstellen

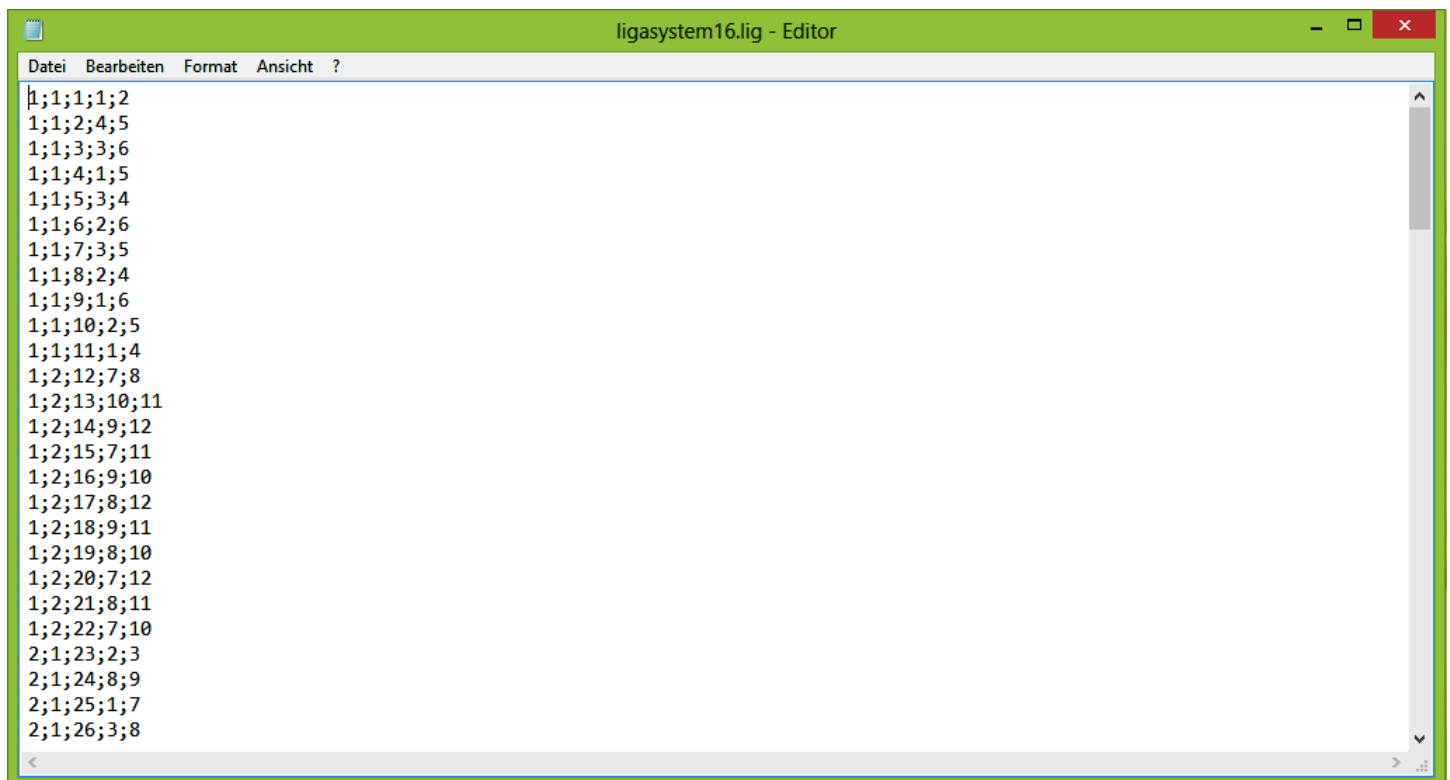
Ein vorhandenes Liga-System mitlig separieren, z.B. auf dem Desktop und umbenennen, z.B. ligasystem16.lig.



Editor

Ligasystem16.lig mit **Texteditor**
Bildschirmmaske, die nun bearbeitet werden kann.

öffnen. Es erscheint nachfolgende



Die erste Zahl steht für den Spieltag, die zweite Zahl für den Spielort, die dritte Zahl für die Spielnummer, die vierte und fünfte Zahl für die Mannschaften, die gegeneinander spielen.

Das Liga-System auf 16 Mannschaften abändern und abspeichern. Das 16er-Spielsystem kann dann entsprechend im Rawett mit „Ligasystem aus Datei aufbauen“ verwendet werden.

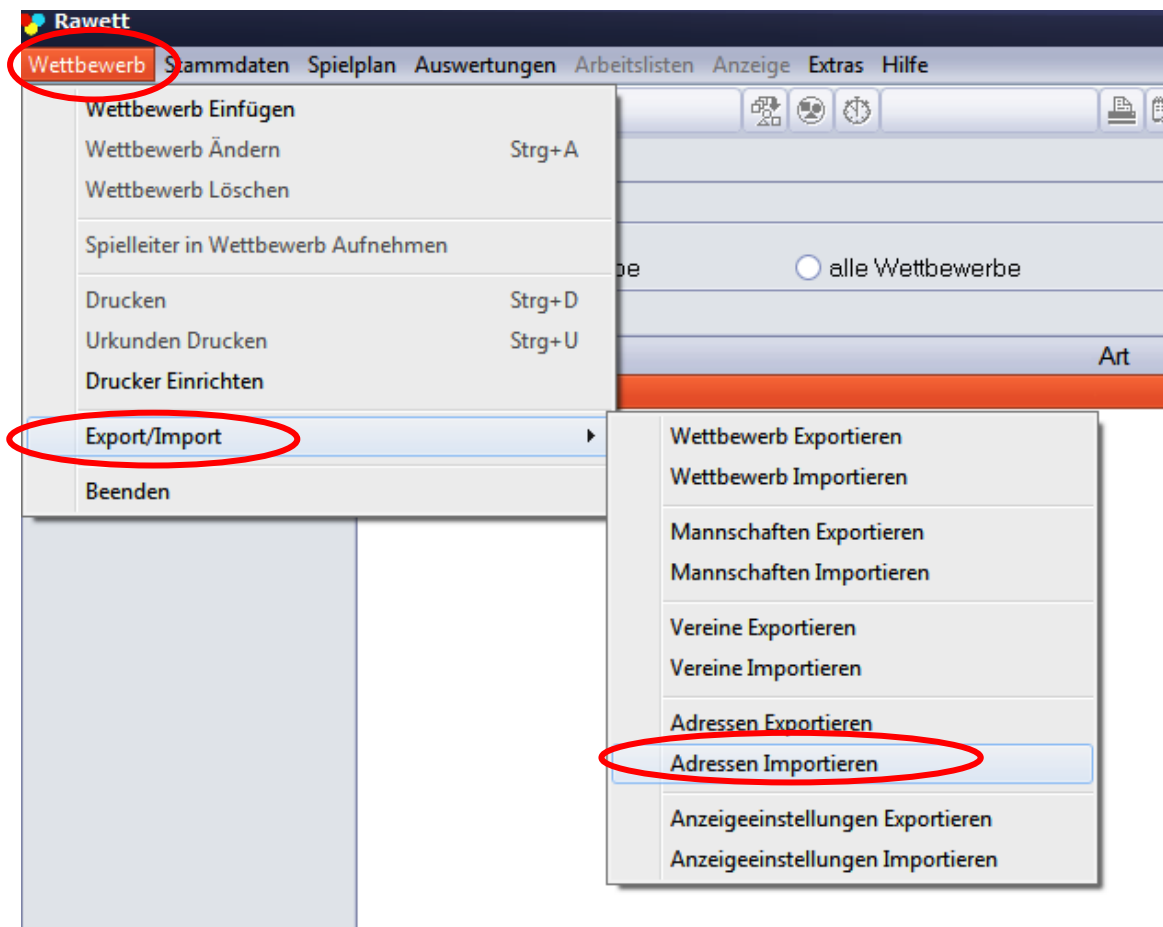
Wichtig:

Bei einem Internet-Update geht diese Datei unter c:/hallenradsport/rawett verloren. Das neue Ligasystem zum Einstellen ins Rawett Kurt-Jürgen Daum mailen (daum.kj@edvdaum.de) oder einen separaten Ordner „eigene Ligasysteme“ anlegen.

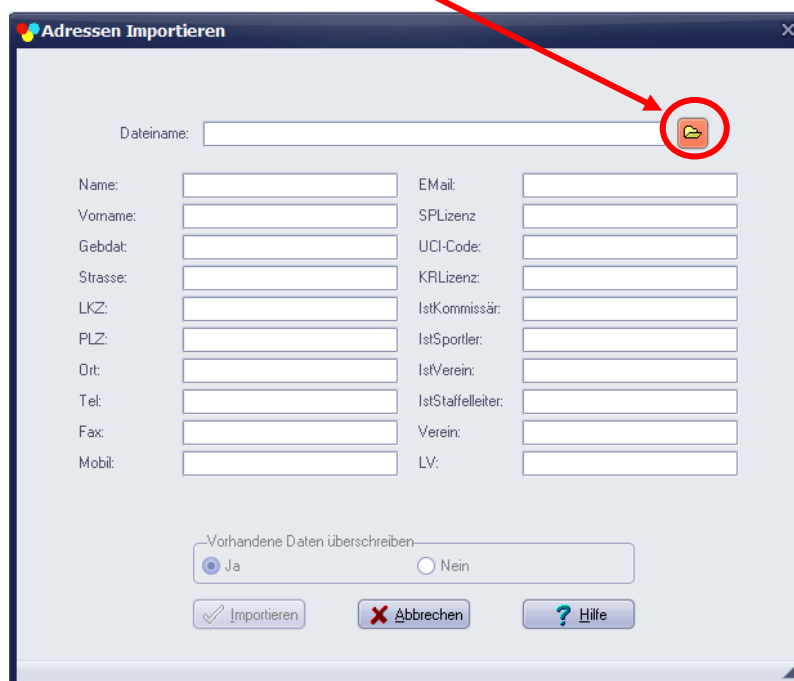
Importieren von Adressdaten ins Rawett

Vorhandene Adressdaten können wie folgt eingelesen werden:

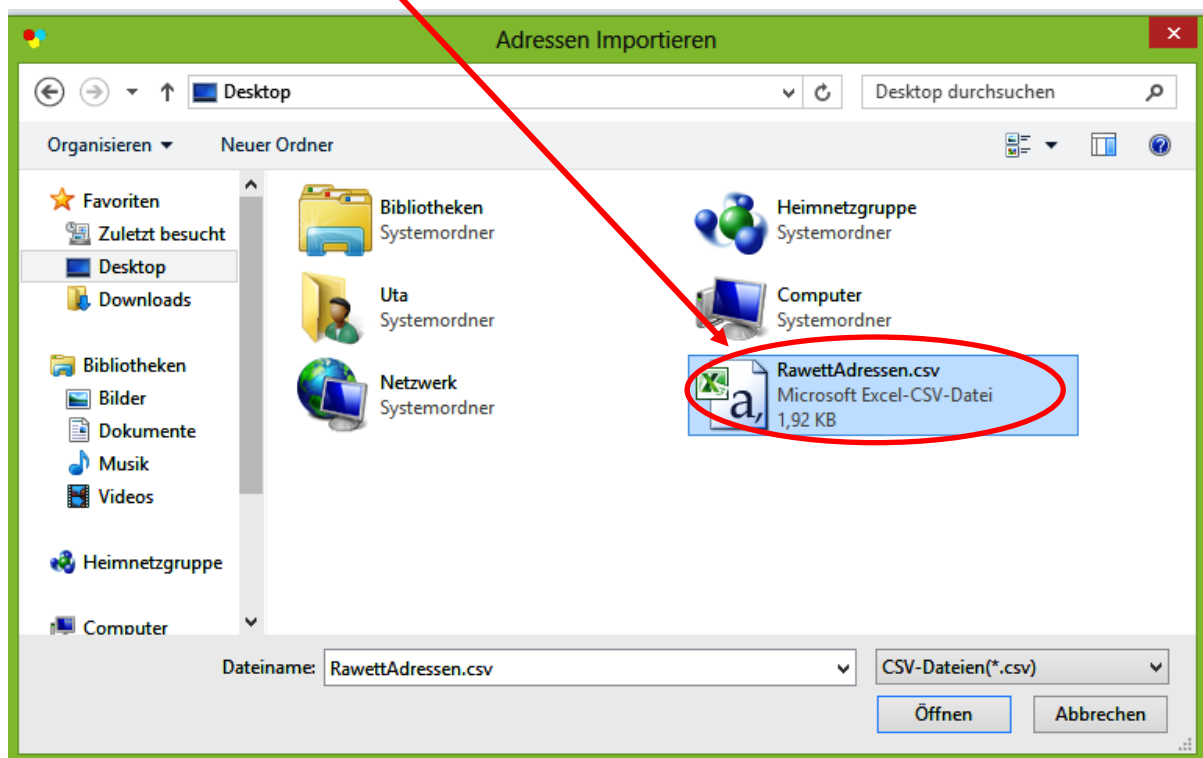
Menüleiste Wettbewerb → Export/Import → „Adressen importieren“ anklicken.



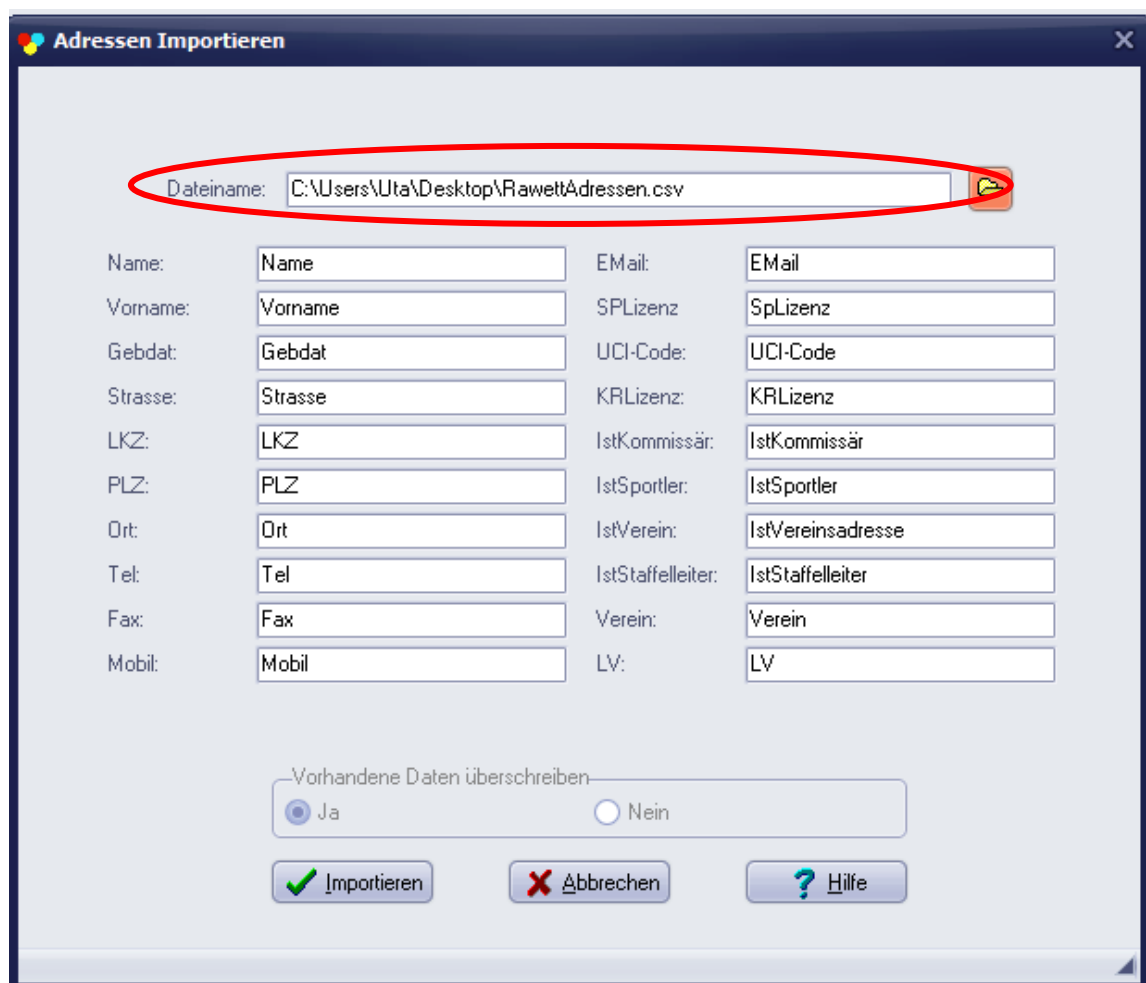
Es öffnet sich nachfolgende Maske: dann Symbolzeichen „Ordner“ anklicken



Die entsprechend einzulesende csv-Datei markieren und „Öffnen“ anklicken.

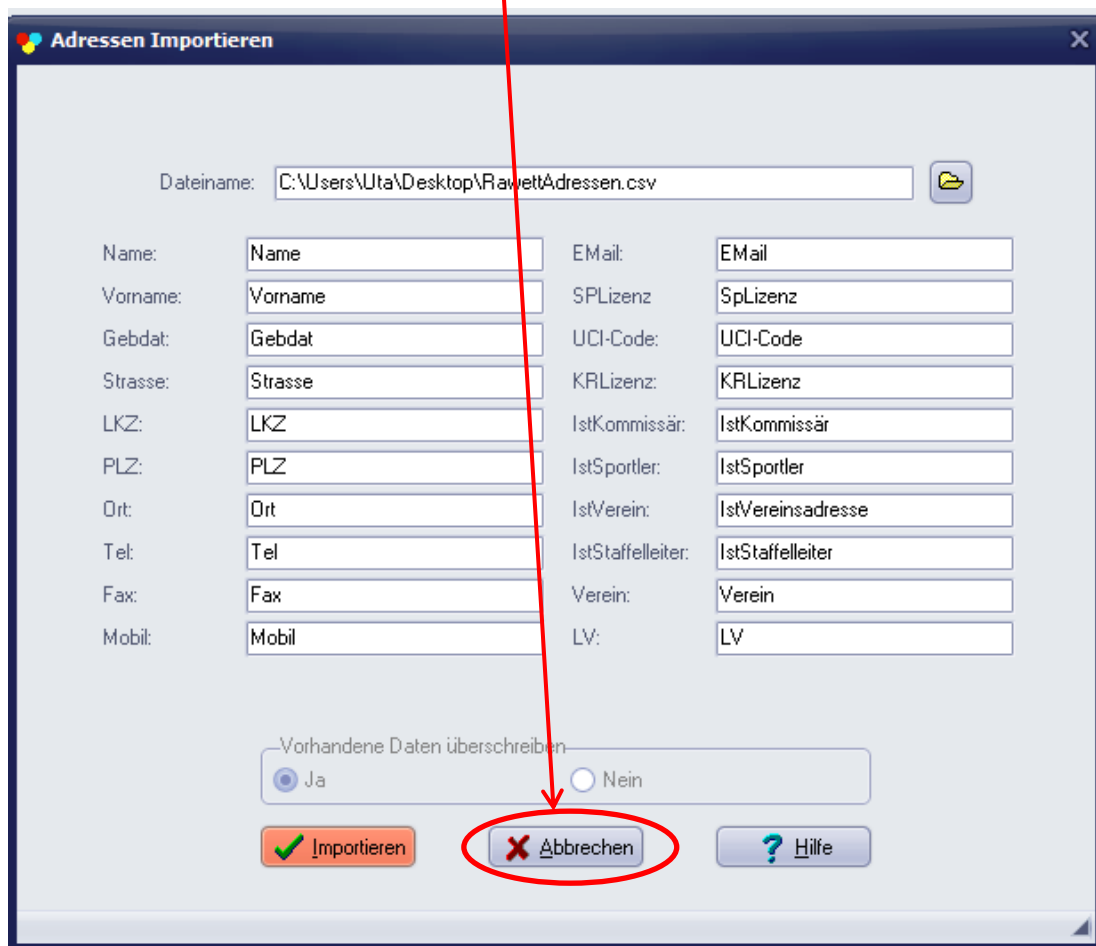


Die einzulesende csv-Datei erscheint dann unter dem Dateinamen. Anschließend Button „Importieren“ anklicken.





Es erfolgt noch die Mitteilung, dass der Import der Dateien erfolgreich war. Insgesamt wurden 25 Adressen erfolgreich importiert. OK drücken. Danach „Abbrechen“ anklicken.



Im Rawett wurden nun die Adressdaten

The 'Adressen Verwalten' window displays a list of addresses on the left and a form for editing details on the right. The list has columns for 'Name' and 'Vorname'. The form includes fields for birth date, street, postal code, district, telephone, fax, mobile, email, license number, UCI code, and club. There are also checkboxes for 'Sportler', 'Vereinsadresse', 'Kommissär', and 'Staffelleiter'.

Name	Vorname
Musterfrau	A.
Musterfrau	B.
Musterfrau	C.
Musterfrau	D.
Musterfrau	E.
Musterfrau	F.
Musterfrau	G.
Musterfrau	H.
Musterfrau	I.
Musterfrau	K.
Musterfrau	L.
Musterfrau	M.
Musterfrau	N.
Musterfrau	O.
Musterfrau	P.
Musterfrau	Q.
Musterfrau	R.
Musterfrau	S.
Musterfrau	T.
Musterfrau	U.
Musterfrau	V.
Musterfrau	W.
Musterfrau	X.
Musterfrau	Y.
Mustermann	A.

Form fields:

- Geb.dat.: 01.01.1990
- Straße:
- LKZ:
- PLZ:
- Ort:
- Telefon:
- Fax:
- Mobil:
- E-Mail:
- Sp.Liz.Nr.:
- UCI-Code: GER 19900101
- Kr.Liz.Nr.:
- Verein:
- ☒ Sportler
- ☐ Vereinsadresse
- ☐ Kommissär
- ☐ Staffelleiter

sowie die Vereinsdaten importiert.

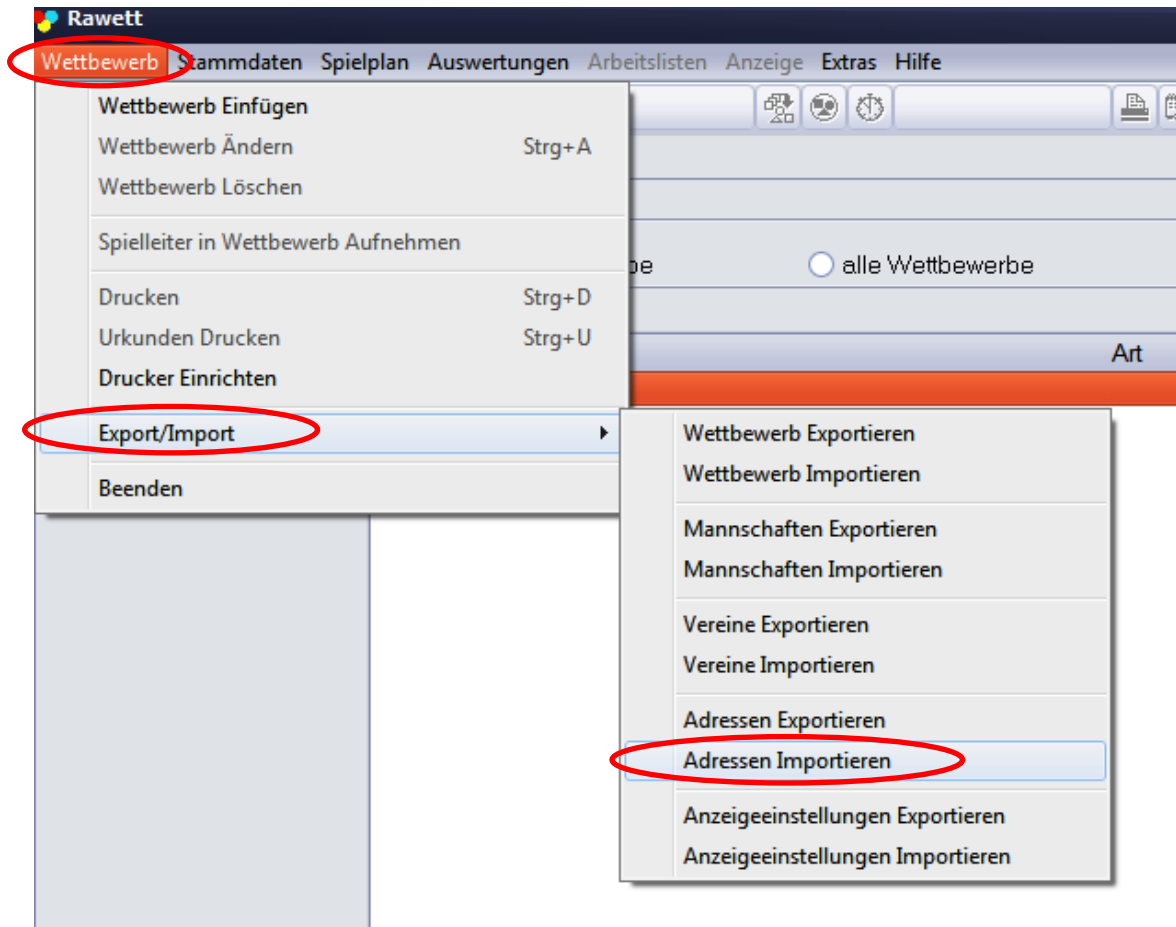
The 'Vereine' window displays a list of clubs with columns for 'Verein', 'LV', and 'Anzeigename'.

Verein	LV	Anzeigename
RSC C-Stadt	Niedersachsen	C-Stadt
RSC G-Stadt	Bayern	G-Stadt
RSg E-Stadt	Hessen	E-Stadt
RSg H-Dorf	Niedersachsen	H-Dorf
RSg L-Dorf	Hessen	L-Dorf
RSg M-Stadt	Sachsen	M-Stadt
RSV B-Dorf	Bayern	B-Dorf
RSV F-Dorf	Sachsen-Anhalt	F-Dorf
RSV K-Stadt	Nordrhein-Westfalen	K-Stadt
RV A-Stadt	Hessen	A-Stadt
RV D-Dorf	Nordrhein-Westfalen	D-Dorf
RV I-Dorf	Niedersachsen	I-Dorf

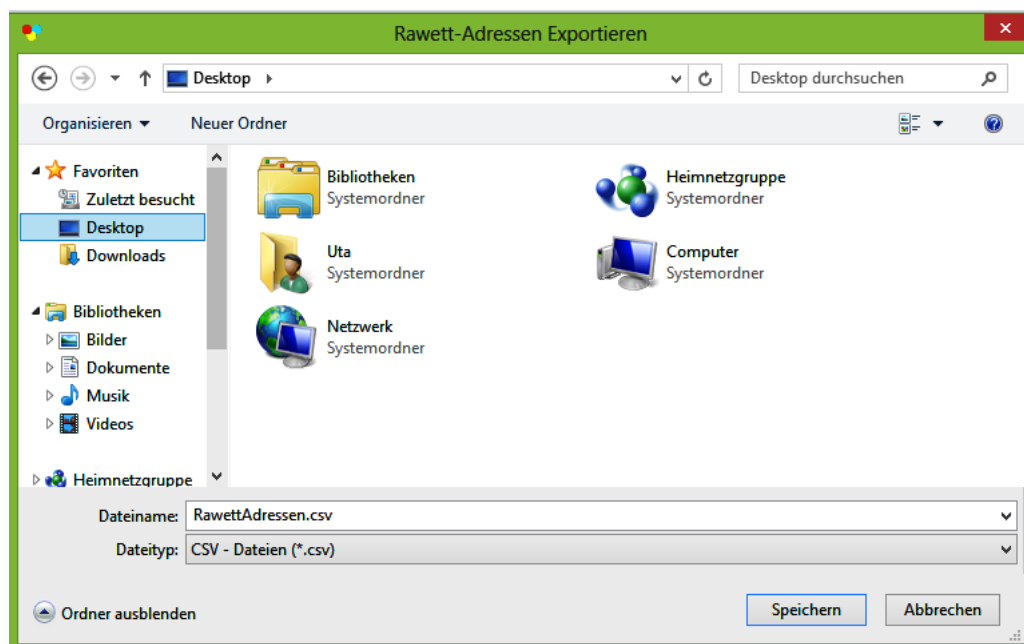
Exportieren von Adressdaten

Vorhandene Adressdaten können wie folgt exportiert werden:

Menüleiste Wettbewerb → Export/Import → „Adressen exportieren“ anklicken.



Es öffnet sich nachfolgende Maske:



Speichern anklicken.

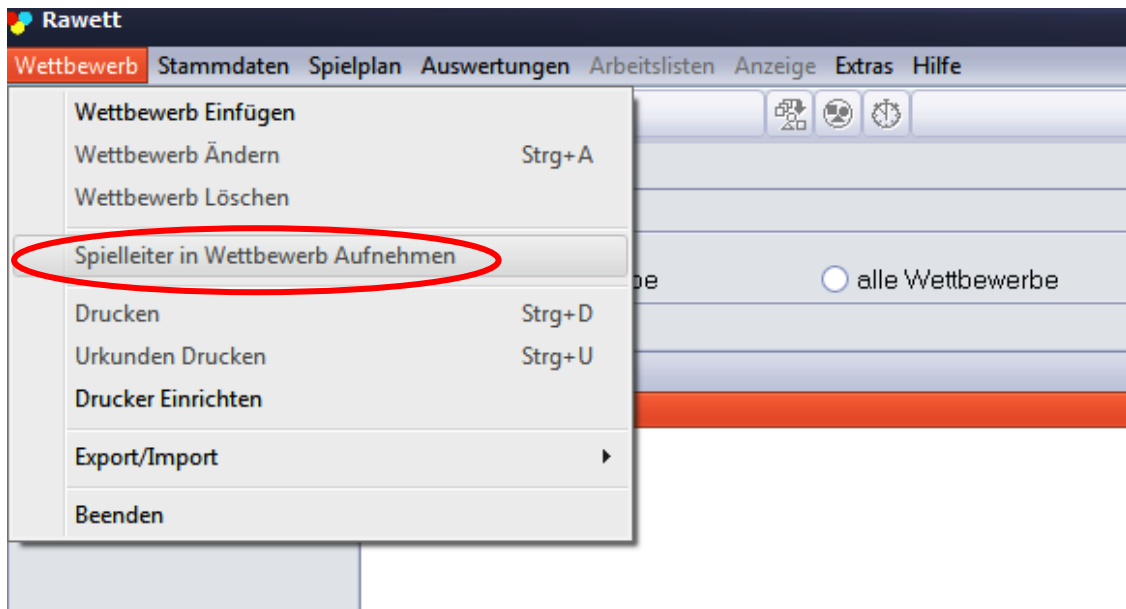


Es erfolgt noch die Mitteilung, dass der Export der Dateien erfolgreich war. Insgesamt wurden 25 Adressen erfolgreich exportiert. OK drücken.

Spielleiter in den Wettbewerb (hier: Liga-System) aufnehmen

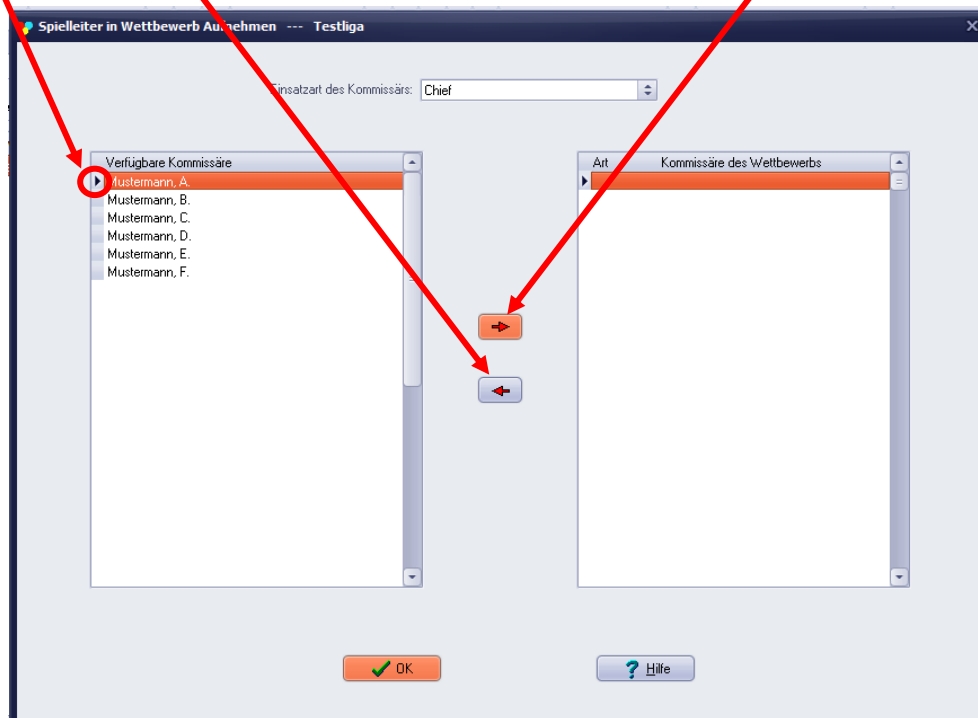
Bevor ein Kommissär einem entsprechenden Spieltag zugeordnet werden kann, muss dieser in den Wettbewerb aufgenommen werden.

Menüleiste Wettbewerb → „Spielleiter in den Wettbewerb aufnehmen“ anklicken.



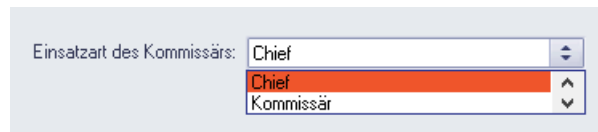
oder Symbolzeichen  anklicken.

Entsprechende Kommissäre, die vom Kommissärs-Obmann für z.B. die 1. Bundesliga Radpolo (Wettbewerb vorab markieren) vorgesehen sind, mit der entsprechenden Pfeiltaste in den Wettbewerb aufnehmen. Mit der anderen Pfeiltaste kann der Kommissär auch wieder herausgenommen werden.



Hier kann noch die Einsatzart des Kommissärs festgelegt werden:

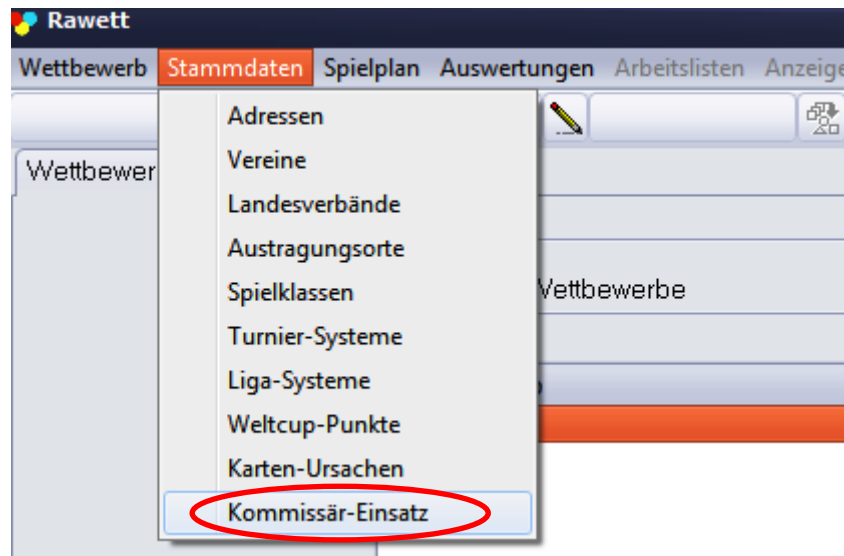
- Chief-Kommissär bzw.
- Kommissär.



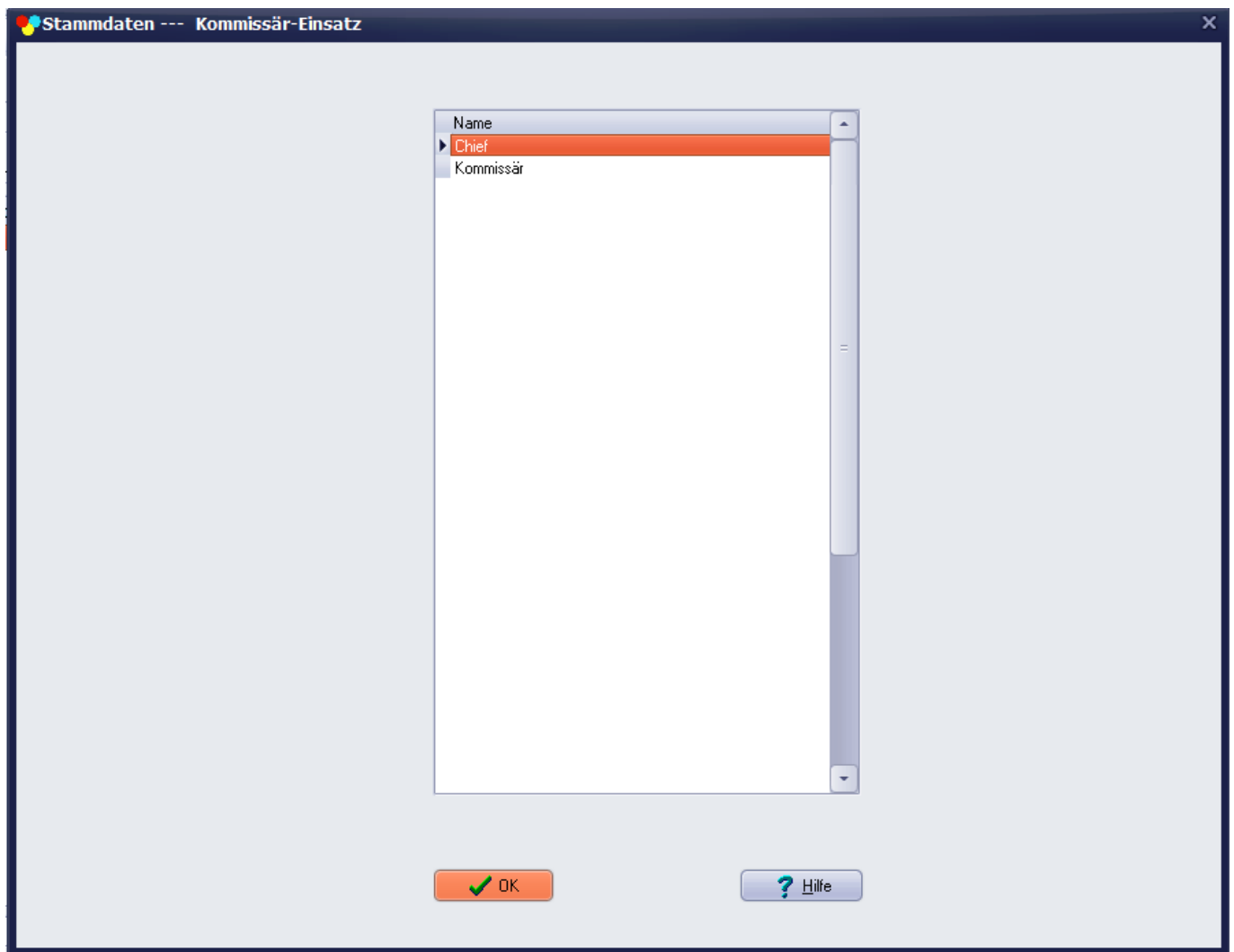
The image shows a screenshot of a software interface. On the left, the text 'Einsatzart des Kommissärs:' is displayed. To its right is a dropdown menu. The menu is currently open, showing two options: 'Chief' and 'Kommissär'. The 'Chief' option is highlighted with a red background. Above the menu, the text 'Chief' is visible in the input field. The dropdown menu has a small arrow icon on the right side.

Kommissär-Einsatz

Menüleiste Stammdaten → „Kommissär-Einsatz“ anklicken.

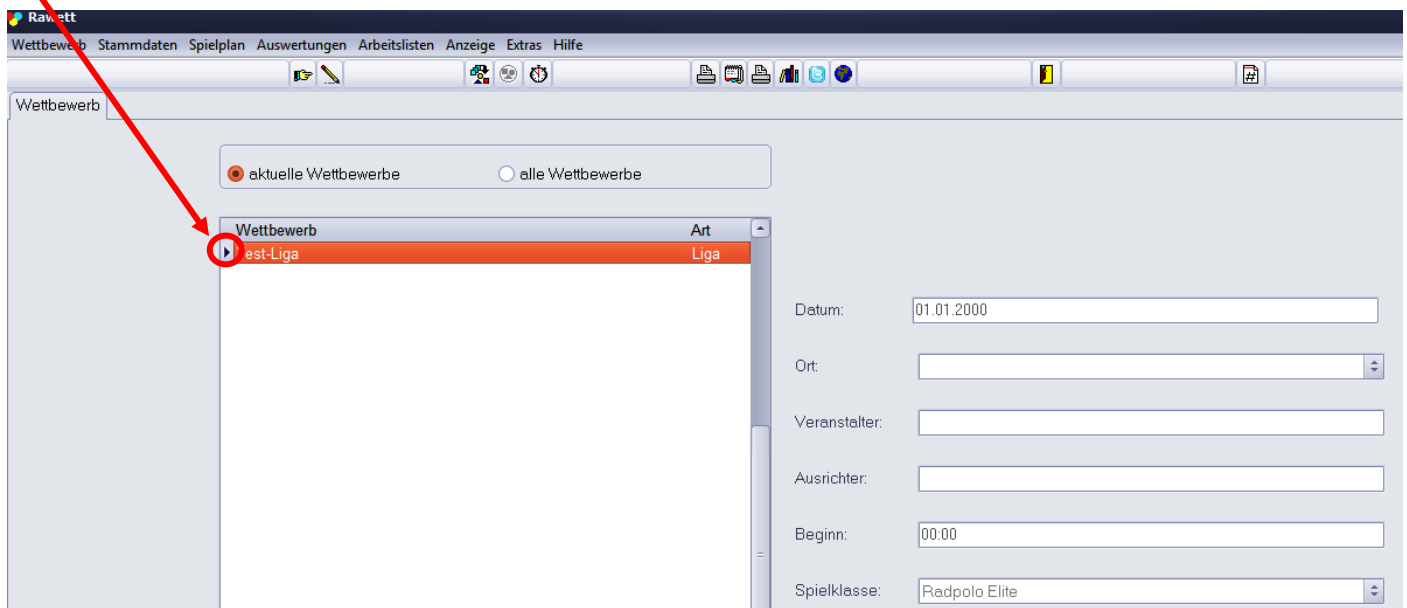


Hier sind die beiden Arten des Kommissär-Einsatzes hinterlegt.

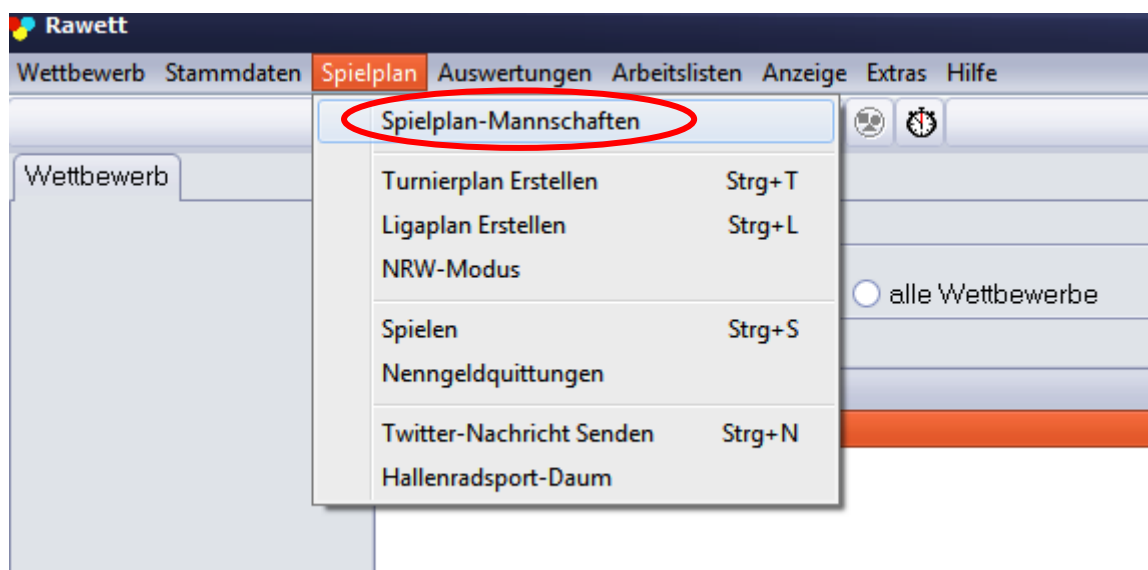


Eingabe Mannschaften – Sportler(innen)

Vor Eingabe der Mannschaften/Sportlerinnen muss der zu bearbeitende Wettbewerb (hier: Test-Liga) markiert sein.



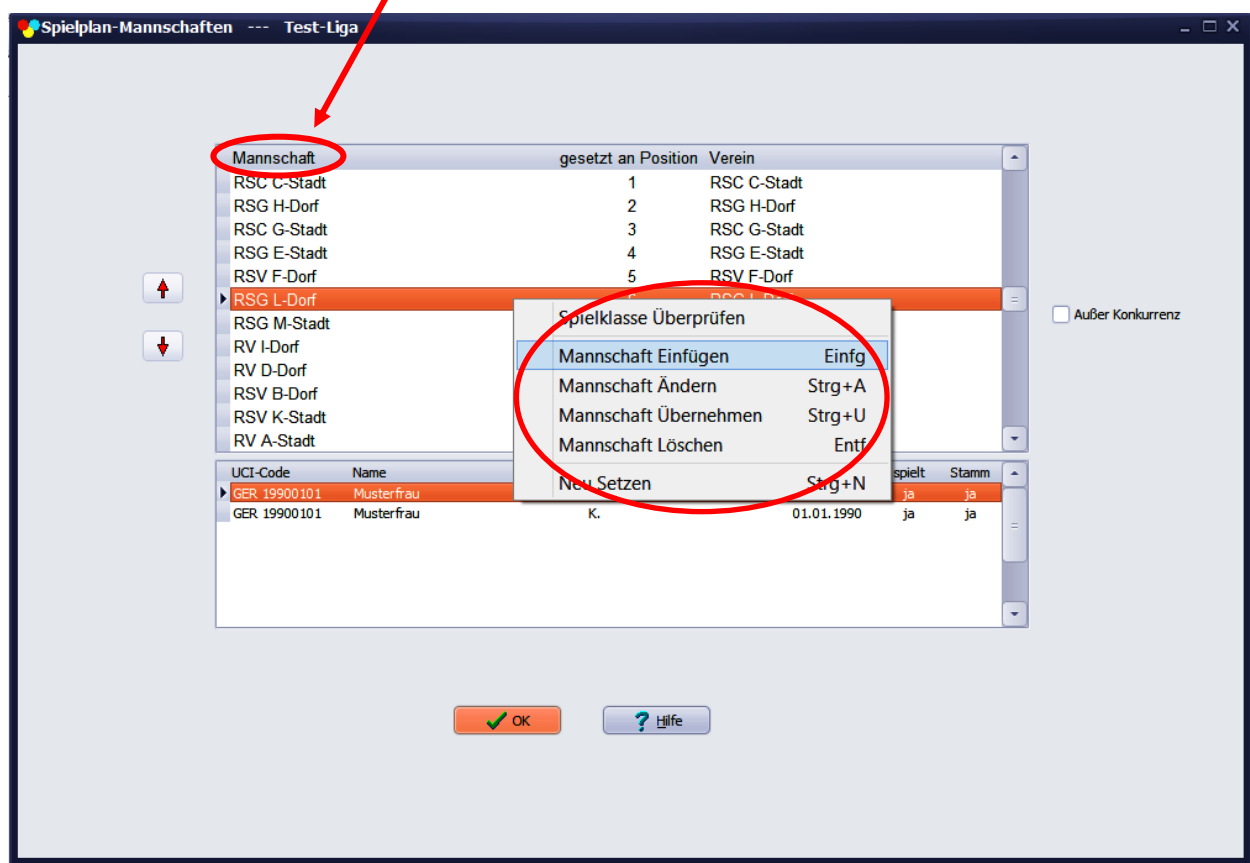
Menüleiste Spielplan → „Spielplan-Mannschaften“ anklicken



oder das Symbol „“ anklicken.

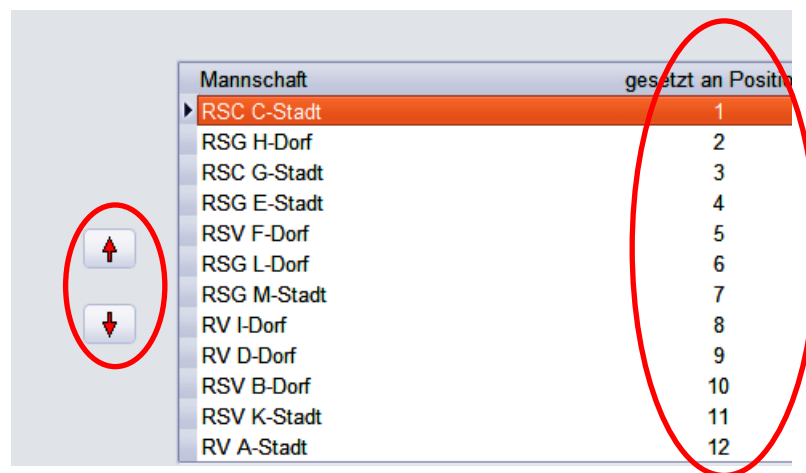
im Feld Mannschaft:

rechte Maustaste: → „Mannschaft einfügen“ anklicken: Name der Mannschaft z.B. RSC C-Stadt eingeben und den entsprechenden Verein anklicken.



→ die Verteilung der Position erfolgt je nach Gruppeneinteilung: z.B. Gruppe I ist Position 1 – 3, Gruppe II ist Position 4 – 6, Gruppe III ist Position 7 – 9, Gruppe IV ist Position 10 – 12 ←

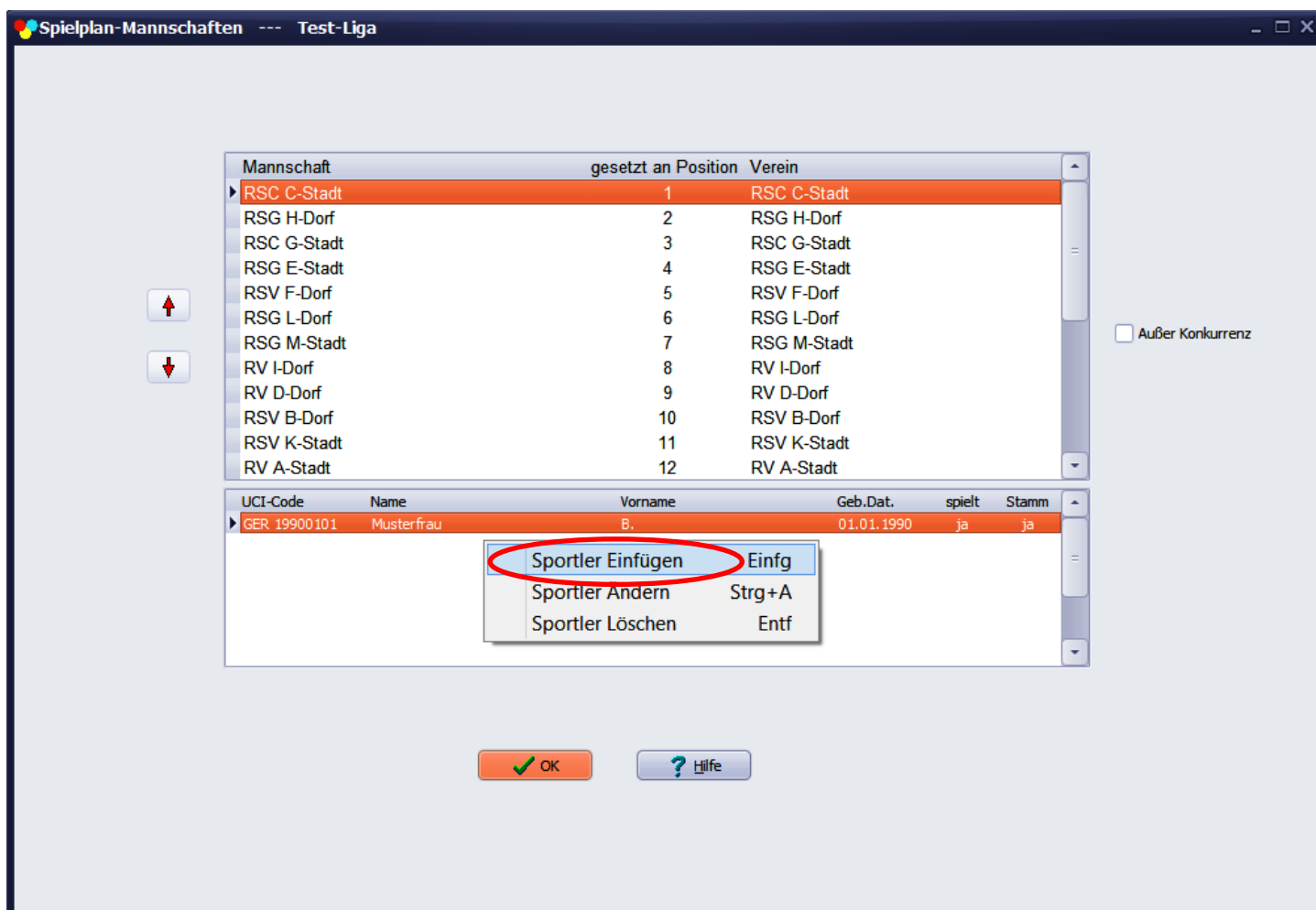
Die Position kann mit den roten Pfeilen verändert werden:



Mannschaft	gesetzt an Position
► RSC C-Stadt	1
RSG H-Dorf	2
RSC G-Stadt	3
RSG E-Stadt	4
RSV F-Dorf	5
RSG L-Dorf	6
RSG M-Stadt	7
RV I-Dorf	8
RV D-Dorf	9
RSV B-Dorf	10
RSV K-Stadt	11
RV A-Stadt	12

im Feld Sportler:

rechte Maustaste → „Sportler einfügen“ anklicken.



Spielplan-Mannschaften --- Test-Liga

Mannschaft	gesetzt an Position	Verein
► RSC C-Stadt	1	RSC C-Stadt
RSG H-Dorf	2	RSG H-Dorf
RSC G-Stadt	3	RSC G-Stadt
RSG E-Stadt	4	RSG E-Stadt
RSV F-Dorf	5	RSV F-Dorf
RSG L-Dorf	6	RSG L-Dorf
RSG M-Stadt	7	RSG M-Stadt
RV I-Dorf	8	RV I-Dorf
RV D-Dorf	9	RV D-Dorf
RSV B-Dorf	10	RSV B-Dorf
RSV K-Stadt	11	RSV K-Stadt
RV A-Stadt	12	RV A-Stadt

☐ Außer Konkurrenz

UCI-Code	Name	Vorname	Geb.Dat.	spielt	Stamm
► GER 19900101	Musterfrau	B.	01.01.1990	ja	ja

Sportler Einfügen

Einfüg

Sportler Ändern

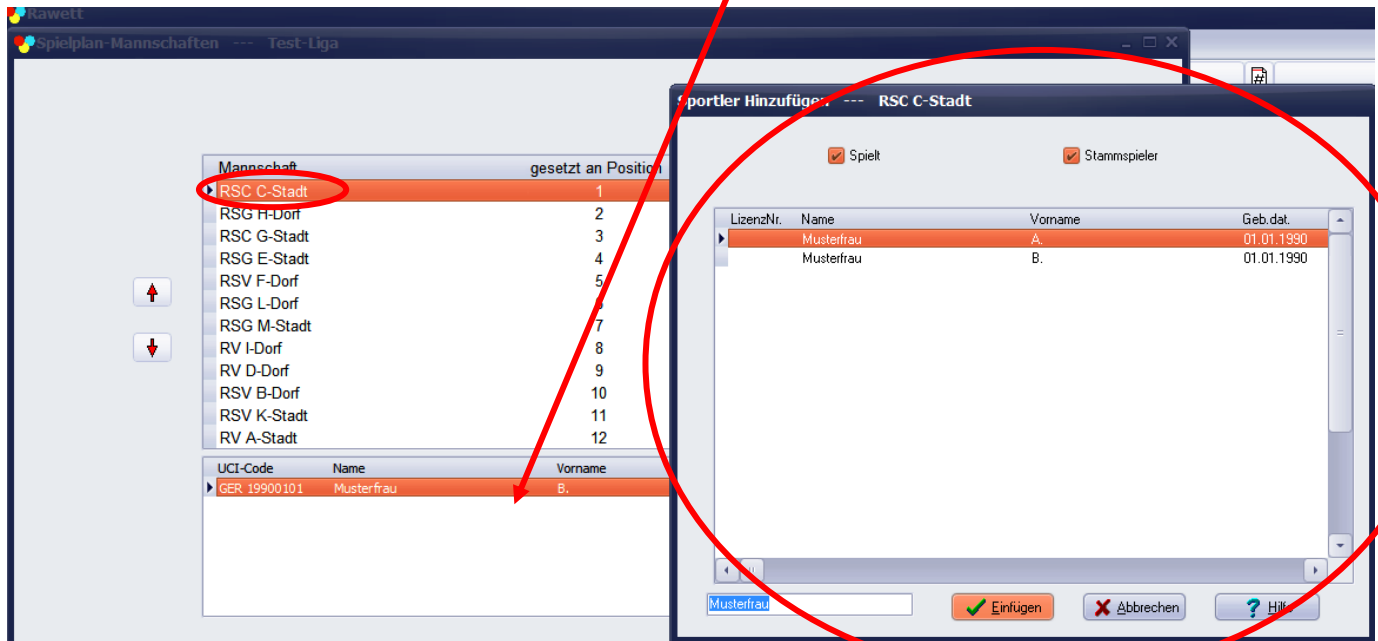
Strg+A

Sportler Löschen

Entf

OK Hilfe

Zur jeweiligen Mannschaft z.B. RSG C-Stadt die jeweilige Stammspielerin zuordnen. Im Feld Mannschaften muss vorab die entsprechende Mannschaft markiert werden. Die zu bearbeitende Mannschaft ist mit einem schwarzen Pfeil markiert.



Dann die entsprechenden Sportler der Mannschaft: RSG E-Stadt auswählen und den Button „Einfügen“ anklicken.

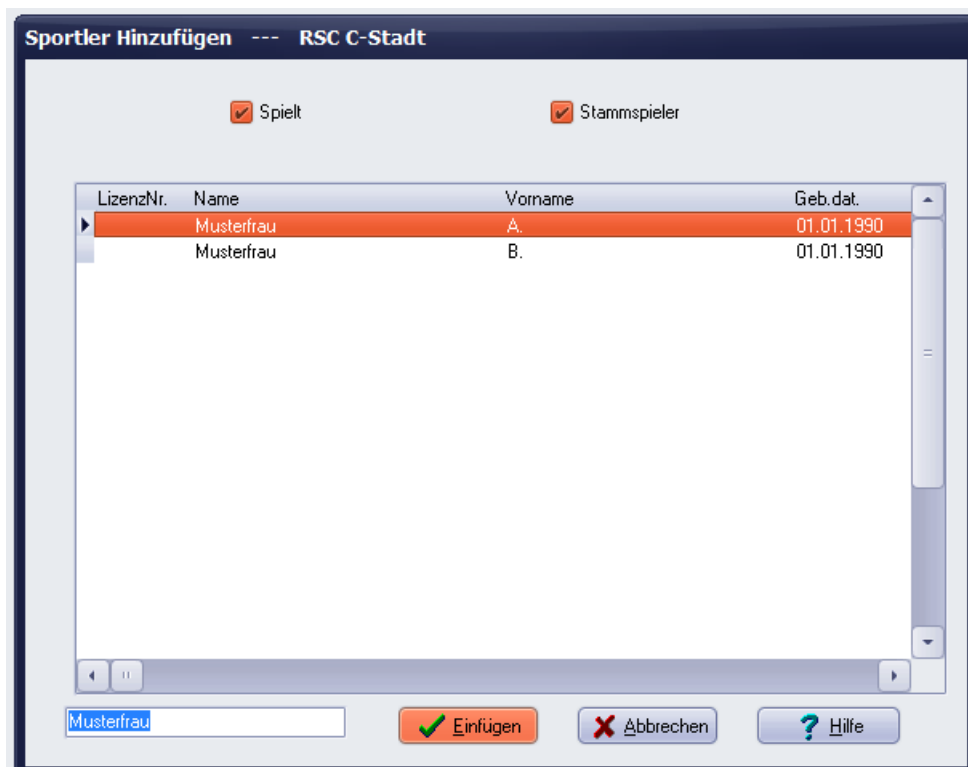


Es erfolgt dann der Hinweis: Sportler wurde in Mannschaft eingefügt !!!

Die Sportler/innen können auch schon direkt bei „Mannschaft Ändern“ mit ausgewählt werden, indem im Feld „Sportler“ → rechte Maustaste „Sportler Einfügen“ anklicken.



Dann die Sportler/innen aussuchen und den Button „Einfügen“ anklicken.



Die Sportler/innen sind dann eingefügt.



Mannschaft	gesetzt an	Position	Verein
► RSC C-Stadt	1		RSC C-Stadt
RSG H-Dorf	2		RSG H-Dorf
RSC G-Stadt	3		RSC G-Stadt
RSG E-Stadt	4		RSG E-Stadt
RSV F-Dorf	5		RSV F-Dorf
RSG L-Dorf	6		RSG L-Dorf
RSG M-Stadt	7		RSG M-Stadt
RV I-Dorf	8		RV I-Dorf
RV D-Dorf	9		RV D-Dorf
RSV B-Dorf	10		RSV B-Dorf
RSV K-Stadt	11		RSV K-Stadt
RV A-Stadt	12		RV A-Stadt

UCI-Code	Name	Vorname	Geb.Dat.	spielt	Stamm
► GER 19900101	Musterfrau	A.	01.01.1990	ja	ja
GER 19900101	Musterfrau	B.	01.01.1990	ja	ja

Mannschaften „außer Konkurrenz“

Es kann sein, dass Mannschaften „außer Konkurrenz“ mitspielen. Mannschaften „außer Konkurrenz“ werden mit „0 : 5“ Toren und „Null“ Punkten gewertet.

Die Mannschaft, die „außer Konkurrenz“ mitspielt muss entsprechend markiert werden. Dies erfolgt bei der Mannschaftseingabe bzw. Mannschaftsänderung:

Mannschaft Ändern --- RSG E-Stadt

Name: RSG E-Stadt

Verein: RSG E-Stadt

☒ Außer Konkurrenz

Sportler

- Musterfrau, E.
- Musterfrau, F.

OK Abbrechen Hilfe

Es muss ein Haken ☒ bei „Außer Konkurrenz“ gesetzt werden.

In der Mannschaftenübersicht ist nun der RSG E-Stadt mit „Außer Konkurrenz“ gekennzeichnet.

Spielplan-Mannschaften --- Test-Liga

Mannschaft	gesetzt an	Position	Verein
RSC C-Stadt	1		RSC C-Stadt
RSG H-Dorf	2		RSG H-Dorf
RSC G-Stadt	3		RSC G-Stadt
RSG E-Stadt	4		RSG E-Stadt
RSV F-Dorf	5		RSV F-Dorf
RSG L-Dorf	6		RSG L-Dorf
RSG M-Stadt	7		RSG M-Stadt
RV I-Dorf	8		RV I-Dorf
RV D-Dorf	9		RV D-Dorf
RSV B-Dorf	10		RSV B-Dorf
RSV K-Stadt	11		RSV K-Stadt
RV A-Stadt	12		RV A-Stadt

☒ Außer Konkurrenz

UCI-Code	Name	Vorname	Geb.Dat.	spielt	Stamm
GER 19900101	Musterfrau	E.	01.01.1990	ja	ja
GER 19900101	Musterfrau	F.	01.01.1990	ja	ja

OK Hilfe

Im Spielplan werden die tatsächlichen Spielergebnisse aufgeführt:



Ligaplan: Test-Liga

Spieltag: 1.1

Ort: Sporthalle 00000 C-Stadt Hauptstr. 1

Datum: 20.02.2013

Beginn: 14:00

1	RSC C-Stadt	RSG H-Dorf	3 : 1
2	RSG E-Stadt	RSG L-Dorf	2 : 6
3	RSC G-Stadt	RSG M-Stadt	1 : 1
4	RSC C-Stadt	RSG L-Dorf	5 : 2
5	RSC G-Stadt	RSG E-Stadt	4 : 4
6	RSG H-Dorf	RSG M-Stadt	4 : 2
7	RSC G-Stadt	RSG L-Dorf	2 : 1
8	RSG H-Dorf	RSG E-Stadt	5 : 3
9	RSC C-Stadt	RSG M-Stadt	2 : 1
10	RSG H-Dorf	RSG L-Dorf	3 : 2
11	RSC C-Stadt	RSG E-Stadt	4 : 3

In der Tabelle erscheint die Mannschaft E-Stadt nicht. Die Ergebnisse dieser Spiele wurden nicht mitgewertet.



Tabelle: Test-Liga
Stand nach dem 1. Spieltag

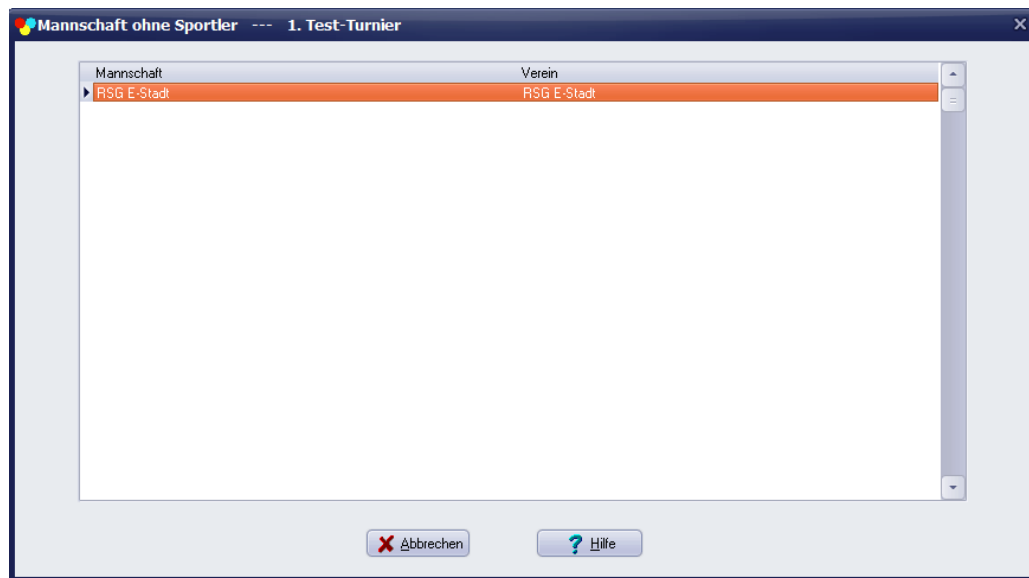
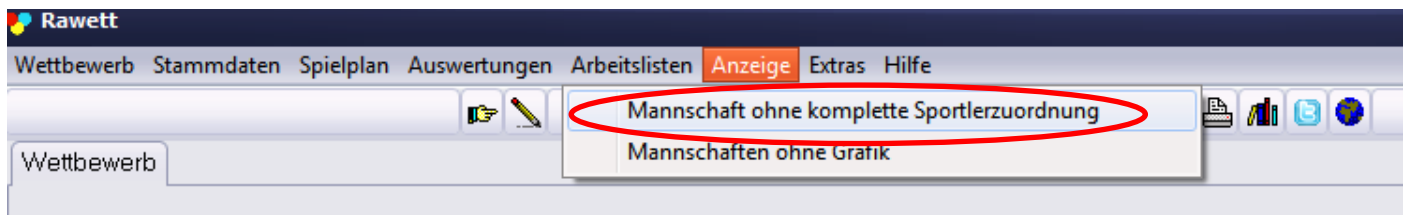
		Spiele	Tore	Pkte
1	RSC C-Stadt	3	10 : 4	9
2	RSV B-Dorf	3	10 : 6	9
3	RV D-Dorf	4	9 : 9	9
4	RSG H-Dorf	3	8 : 7	6
5	RSV F-Dorf	3	9 : 7	4
6	RSC G-Stadt	2	3 : 2	4
7	RSV K-Stadt	4	12 : 12	4
8	RV I-Dorf	4	9 : 10	3
9	RSG M-Stadt	3	4 : 7	1
10	RV A-Stadt	4	7 : 12	1
12	RSG L-Dorf	3	5 : 10	0


Seite 1, erstellt 04.11.2013 14:21:16

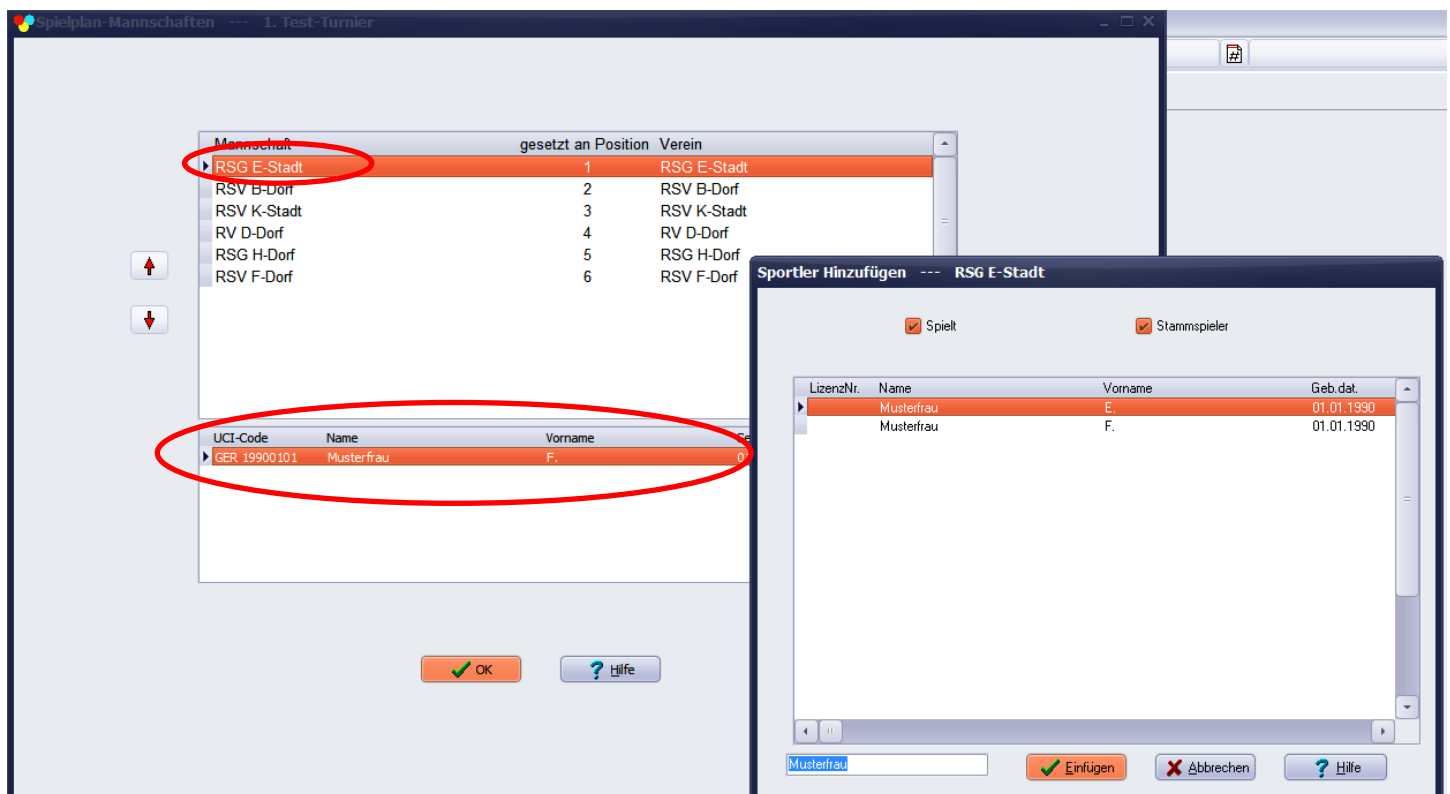
Dies gilt sowie für das Liga-System als auch für das Turnier-System!!

Mannschaft ohne komplette Sportlerzuordnung

Unter der Menüleiste Arbeitslisten → „Mannschaft ohne komplette Mannschaftszuordnung“ können Mannschaften, für die noch keine Sportler(innen) zugeordnet wurden, festgestellt und bearbeitet werden.

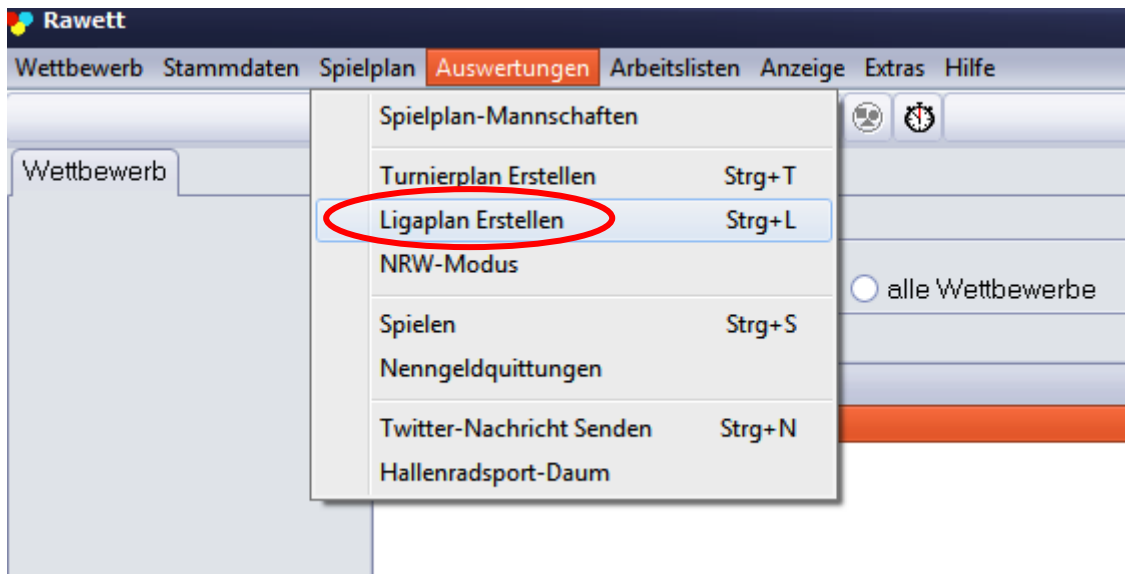


Zur Bearbeitung der Mannschaft ohne Sportler muss dann wieder das Symbol „“ angeklickt werden.

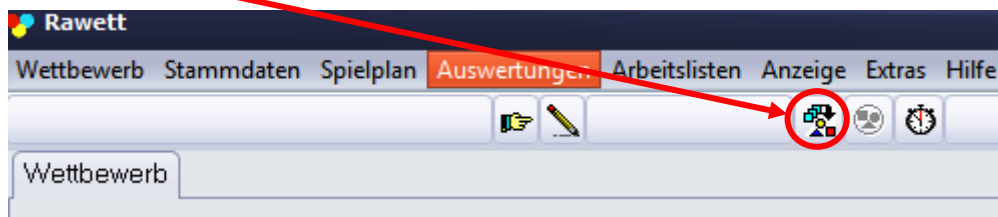


Ligaplan erstellen

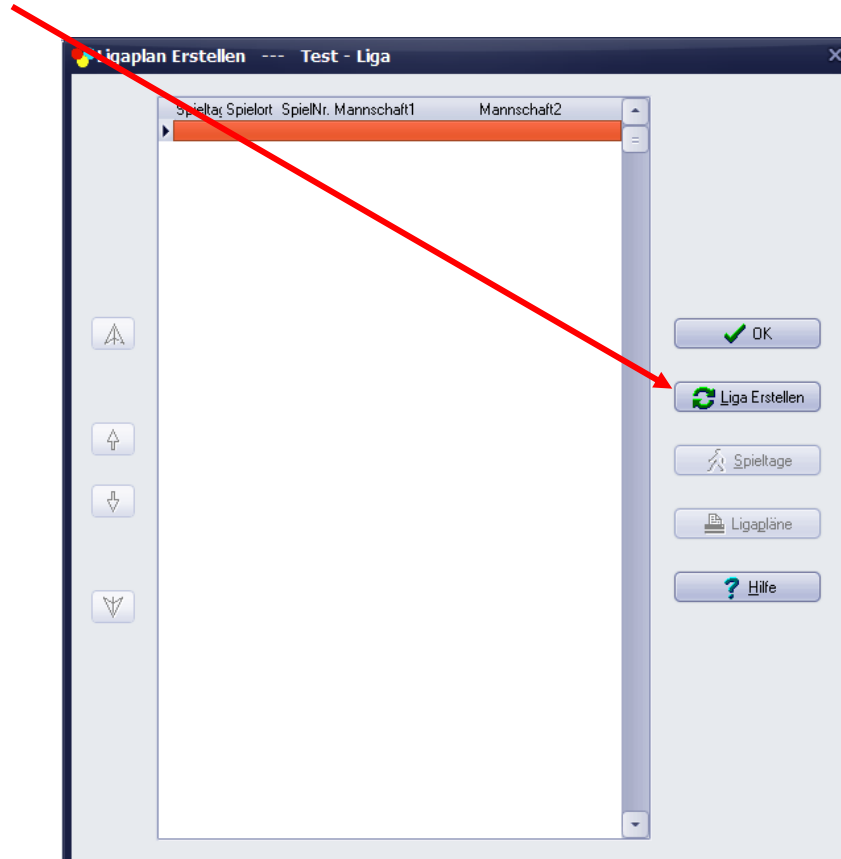
Menüleiste Spielplan → “Ligaplan erstellen” anklicken.



oder Symbolzeichen  anklicken.



Button „Liga erstellen“ anklicken.

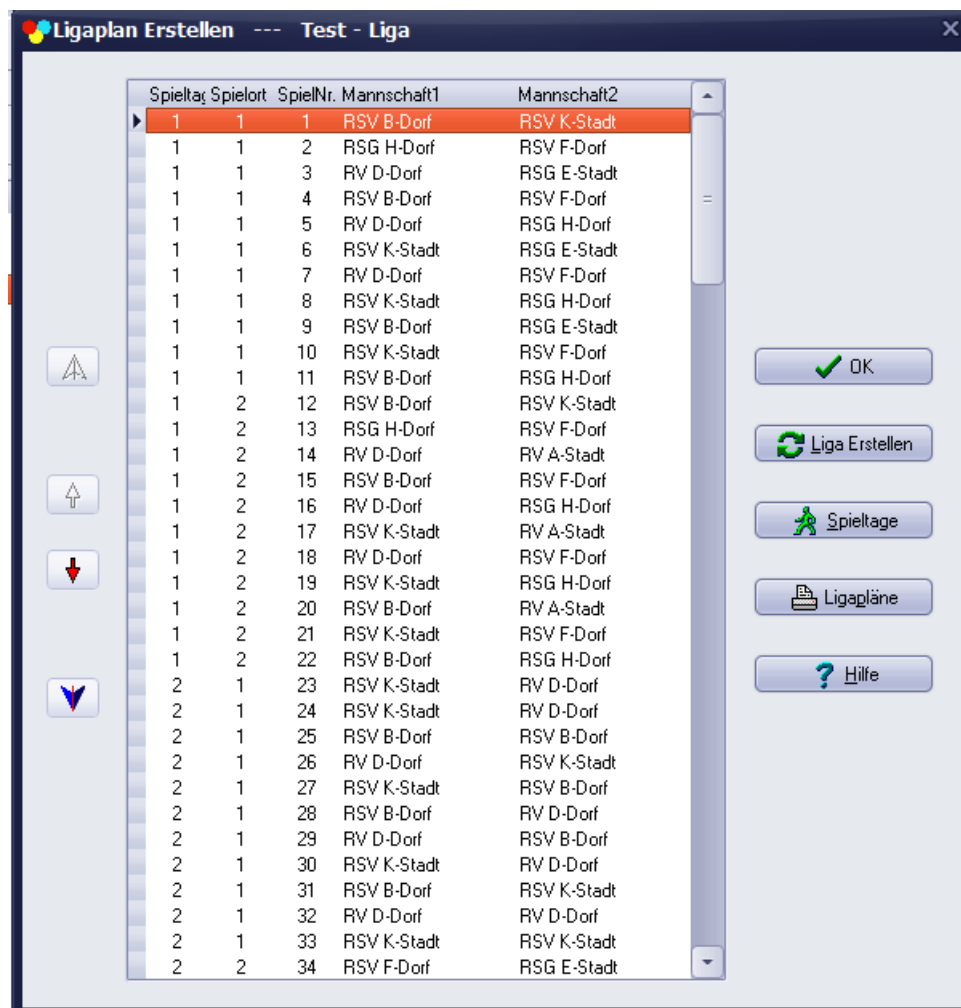


Nun die entsprechende Liga aussuchen (hier: 1. Bundesliga Radpolo), danach OK anklicken.



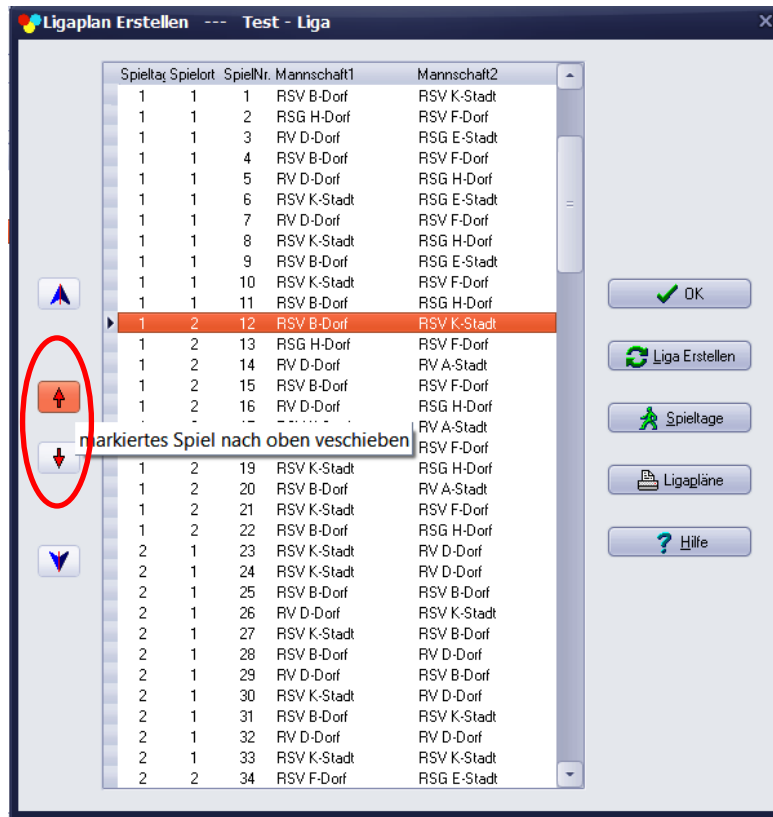
Wichtig:

„Button Liga erstellen“ nur bei Neuerstellung des Ligaplanes mit „**Ja**“ anklicken !!!!!

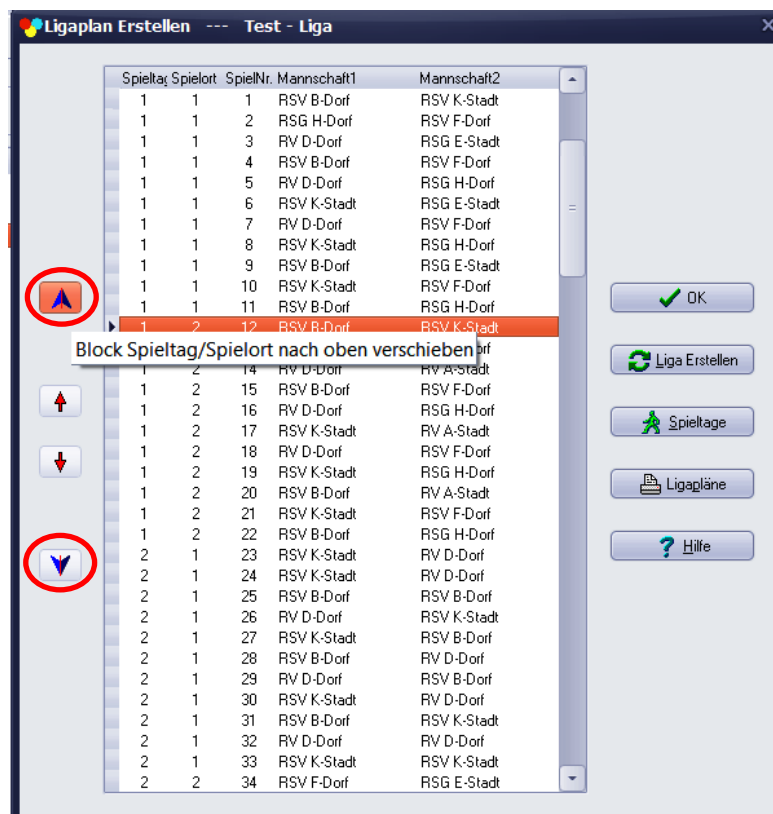


Spielfolge/ganze Spieltage innerhalb des Ligaplanes verschieben

Es können mit den roten Pfeilen einzelne Spiele

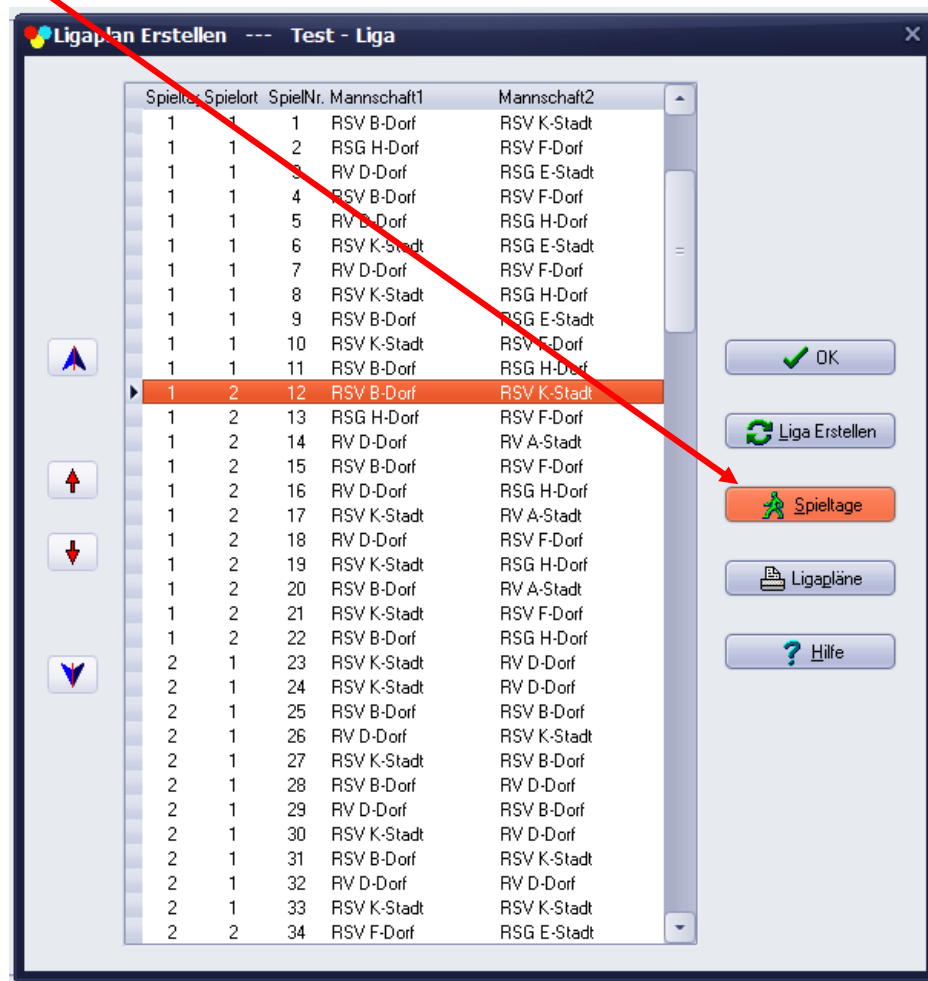


bzw. mit den blauen Pfeilen ein ganzer Spieltag nach oben oder unten verschoben werden.

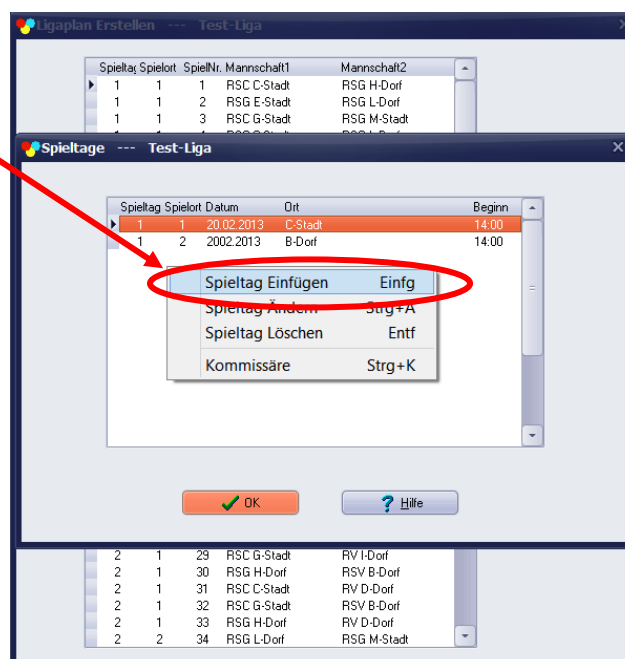


Spieltage und Spielorte hinzufügen

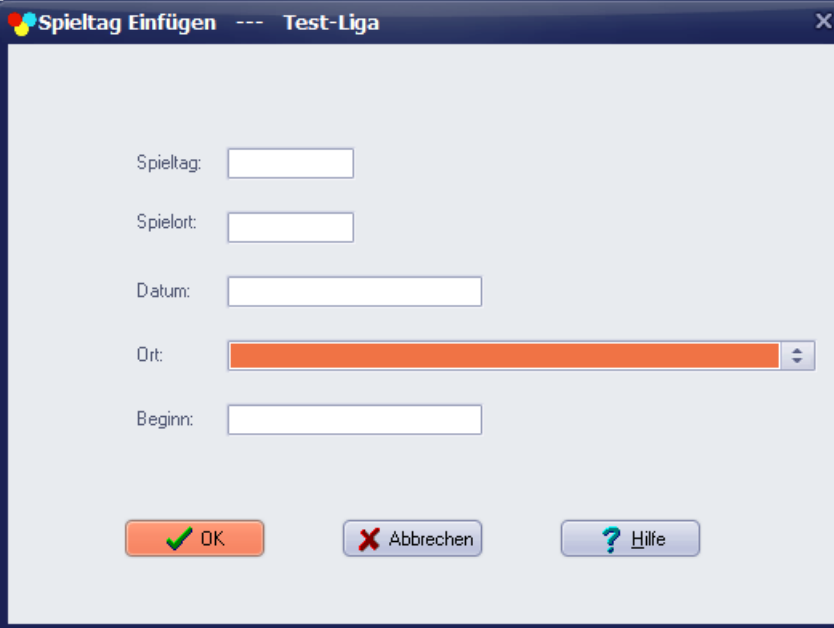
Button  anklicken.



rechte Maustaste: → „Spieltag einfügen“ anklicken.



Die nachfolgende Bildschirmmaske entsprechend ausfüllen.



Spieltag:

Spielort:

Datum:

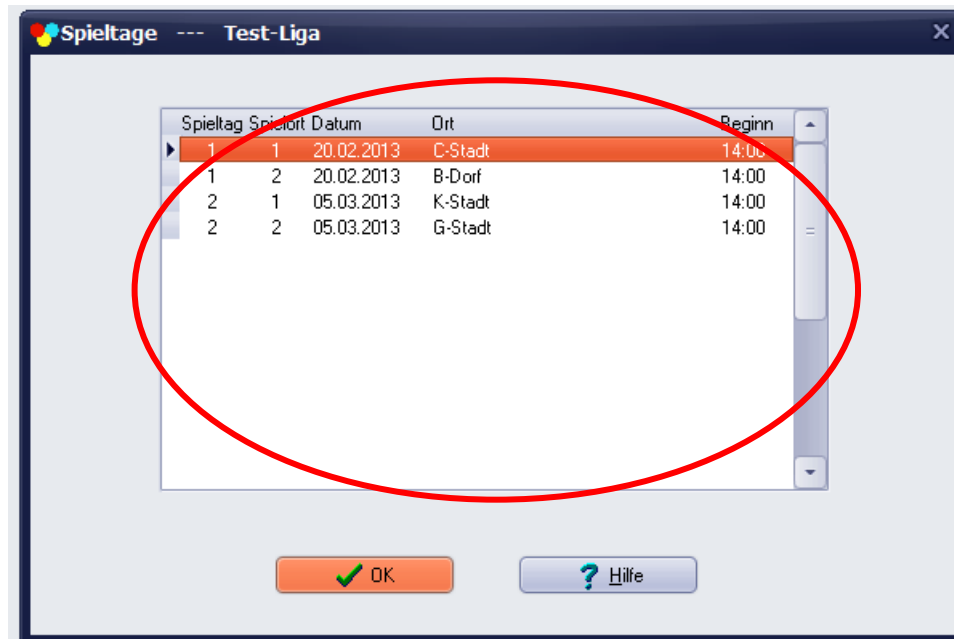
Ort:

Beginn:


Hinweis:

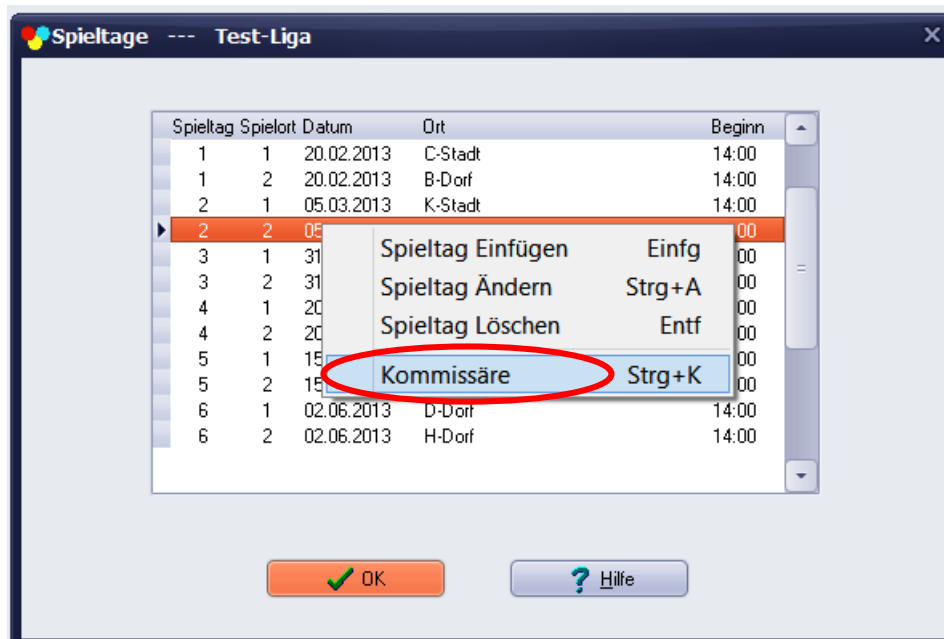
- Spieltag: 1. – 6. Spieltag
- Spielort: nur Zahlen: 1 – 2 nacheinander wie folgt eingeben:

1 – 1
1 – 2
2 – 1
2 – 2
3 – 1
3 – 2
4 – 1
4 – 2
5 – 1
5 – 2
6 – 1
6 – 2
- Datum: Austragungstag des Spieltages eintragen.
- Ort: jeweiligen Austragungsort auswählen.
- Beginn: Uhrzeit (**ohne** das Wort Uhr) eintragen.

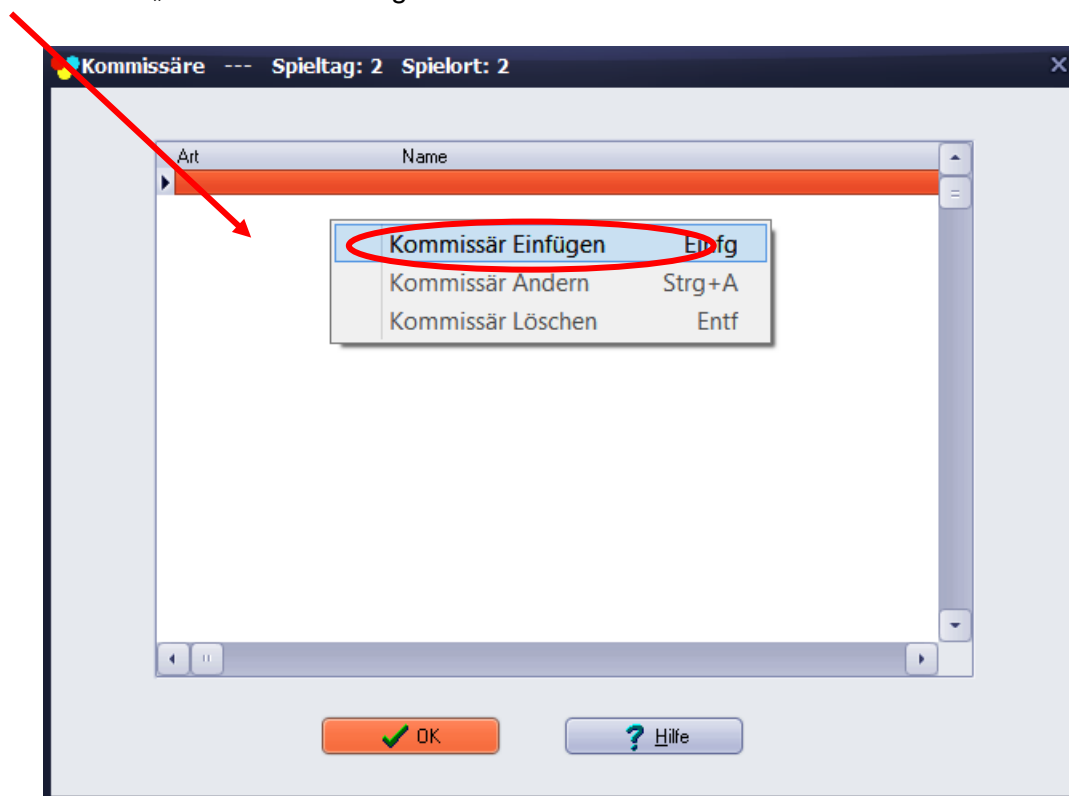


Zuordnung der Kommissäre zum jeweiligen Spieltag

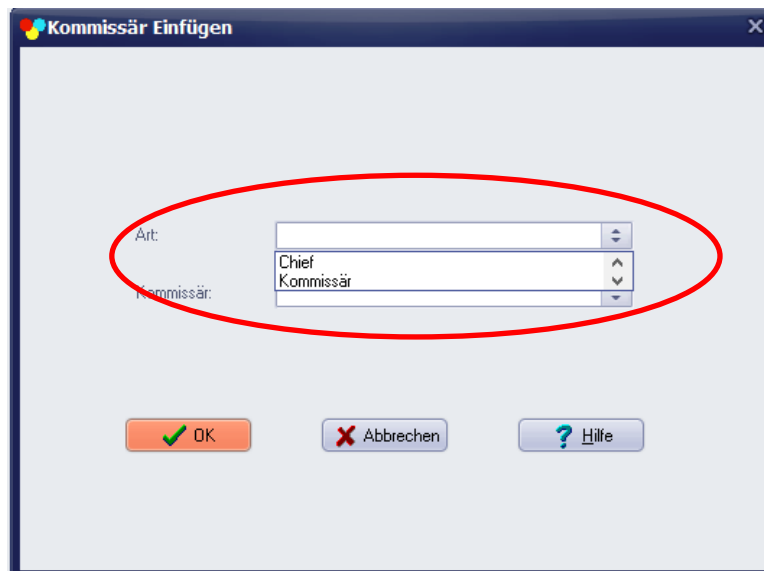
Symbolzeichen Ligaplan erstellen  → „Spieltage“ anklicken, entsprechenden Spieltag anklicken, rechte Maustaste: → „Kommissäre“ anklicken.



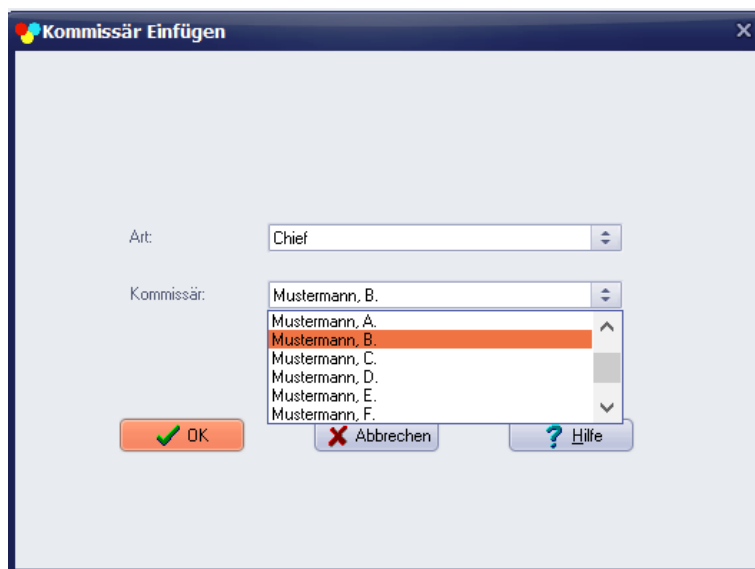
- im Feld Kommissäre:
rechte Maustaste: → „Kommissär“ einfügen.



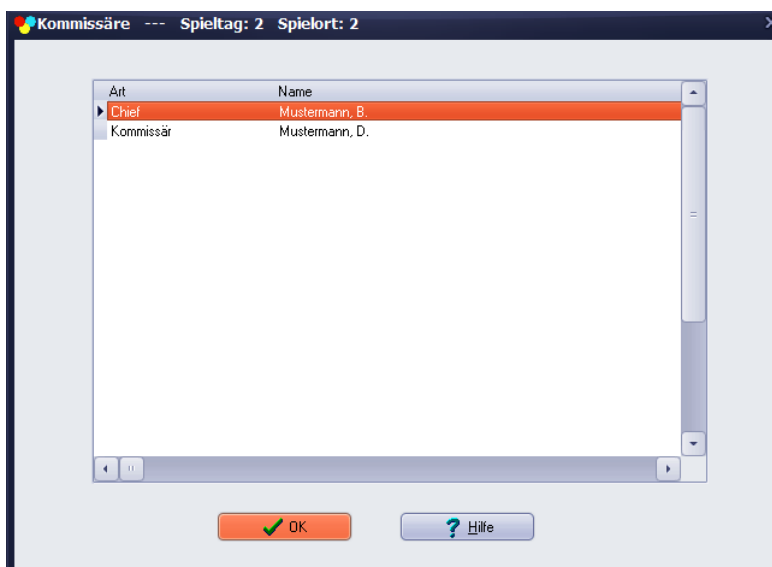
In der Liste der Kommissäre den jeweiligen Kommissär aussuchen. Unter „Art“ **Chief** oder **Kommissär** auswählen.



Dann den entsprechenden Kommissär auswählen.



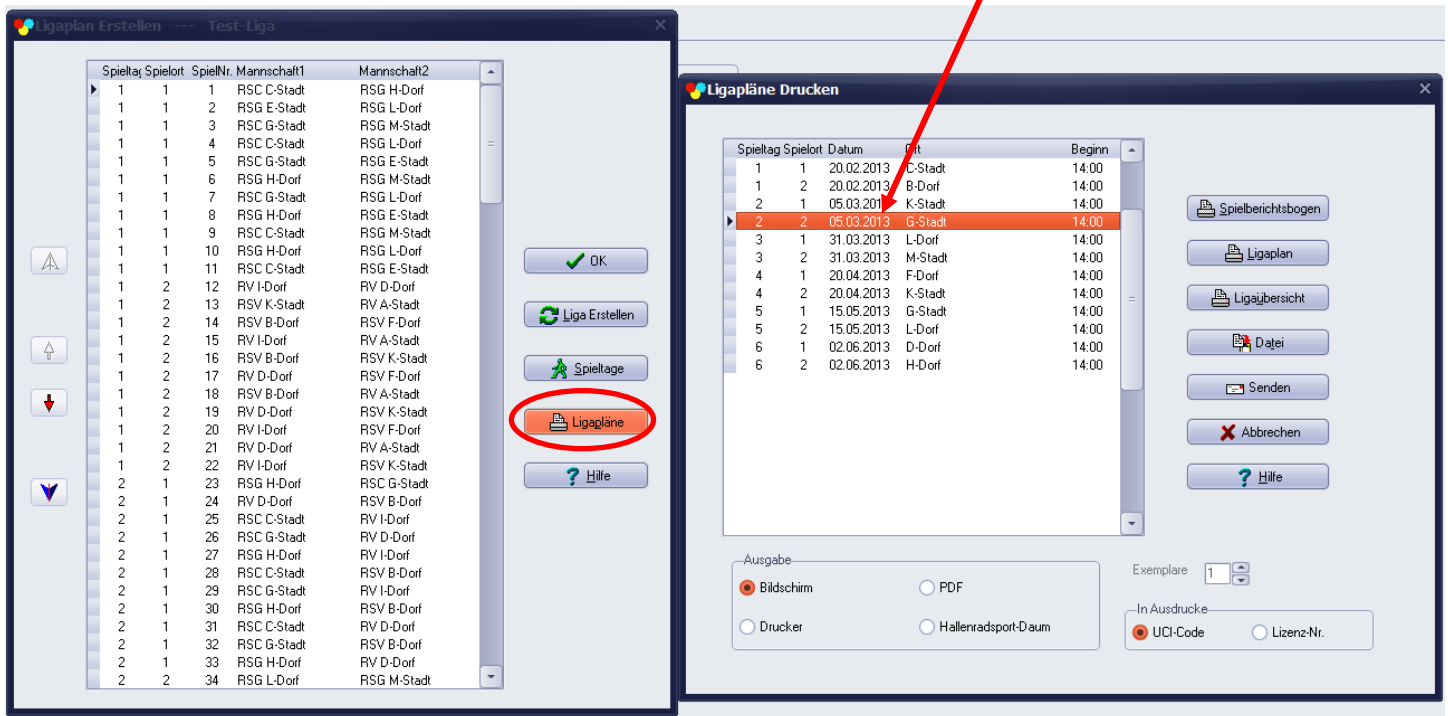
Der Kommissär ist dann dem entsprechenden Spieltag zugeordnet.



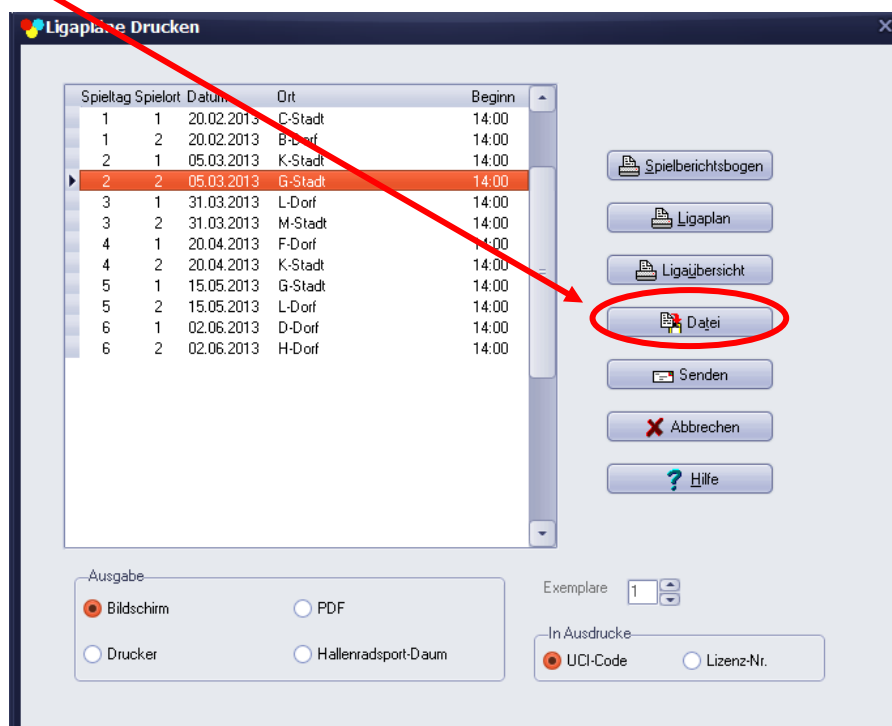
Vorbereitung zur Versendung der entsprechenden Dateien an den Ausrichter (wird z. Z. nicht genutzt!!)

Betroffenen Wettbewerb (z B. Test-Liga) markieren.

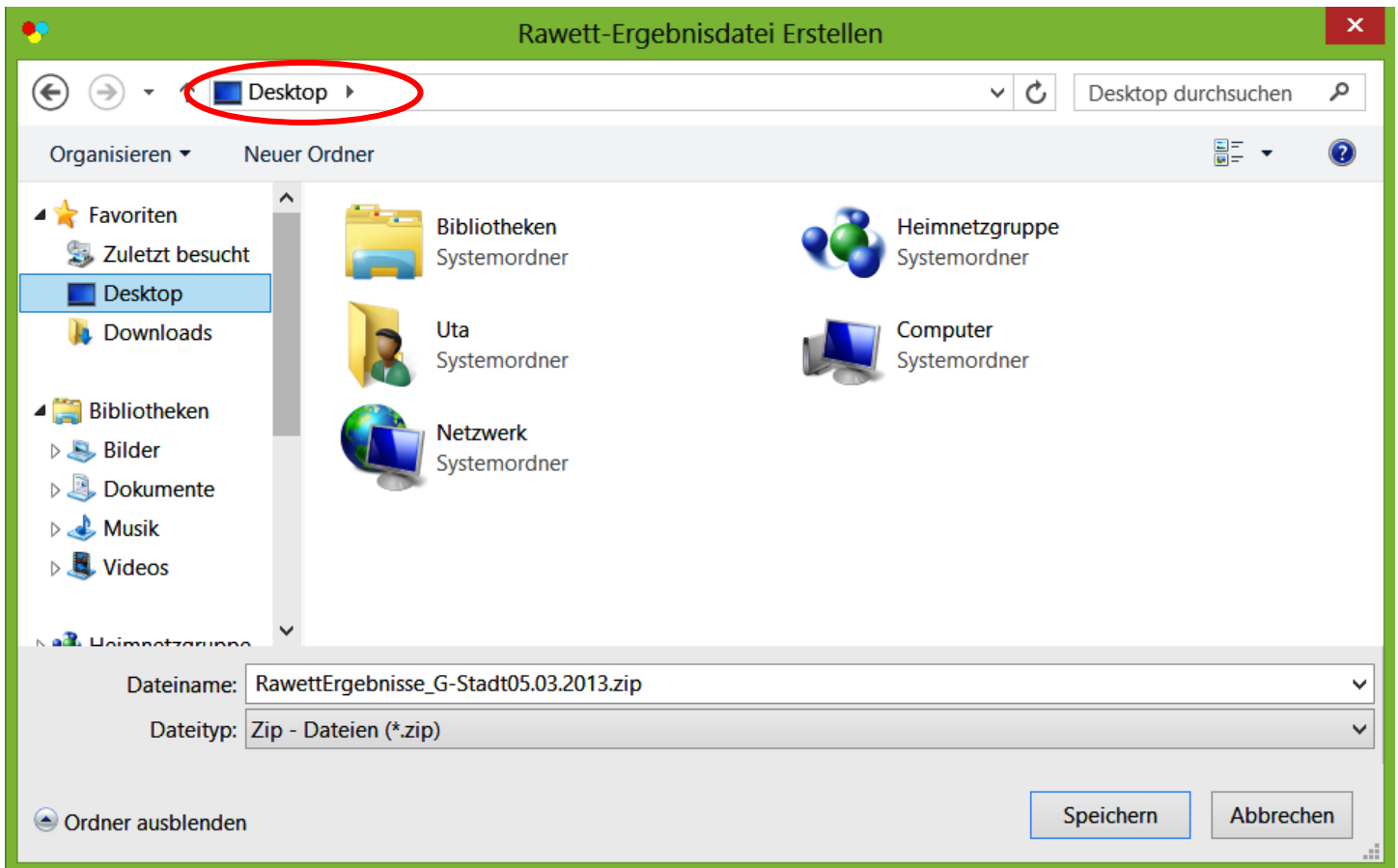
Menüleiste Spielplan → „Ligaplan erstellen“ → „Ligapläne drucken“ anklicken und den entsprechenden Spiel-tag markieren, der versendet werden soll.



Button  anklicken



Die Export-Datei an den Ausrichter wird entsprechend erstellt. Dann der Speicherort festgelegt werden. Am sinnvollsten ist der Speicherort: Desktop.: Danach Button „Speichern“ anklicken.



Es erfolgt noch die Mitteilung, dass die Exportdatei erfolgreich erstellt wurde.



Es werden in dem ZIP-Ordner vier Dateien angelegt:

- | | |
|--------------------------|----------------------------|
| - Rawettergebnisse.csv | Microsoft Office Excel.CSV |
| - Rawettergebnisse.exe | Anwendung |
| - Ligaplan.pdf | Adobe Acrobat Document |
| - Spielberichtsbogen.pdf | Adobe Acrobat Document |

RawettErgebnisse_G-Stadt05.03.2013.zip								
Favoriten	Name	Typ	Komprimierte Größe	Kennwort...	Größe	Verhältnis	Änderungsdatum	
Zuletzt besucht	ligaplan.pdf	Adobe Acrobat Document	1 KB	Nein	2 KB	52%	22.10.2013 11	
Desktop	rawettergebnisse.csv	Microsoft Excel-CSV-Datei	1 KB	Nein	1 KB	64%	22.10.2013 11	
Downloads	rawettergebnisse.exe	Anwendung	400 KB	Nein	864 KB	54%	21.10.2013 11	
Bibliotheken	spielberichtsbogen.pdf	Adobe Acrobat Document	1 KB	Nein	2 KB	52%	22.10.2013 11	

Dieser Ordner wird dann an die jeweiligen Ausrichter als zip-Ordner (Datei) verschickt!!!!



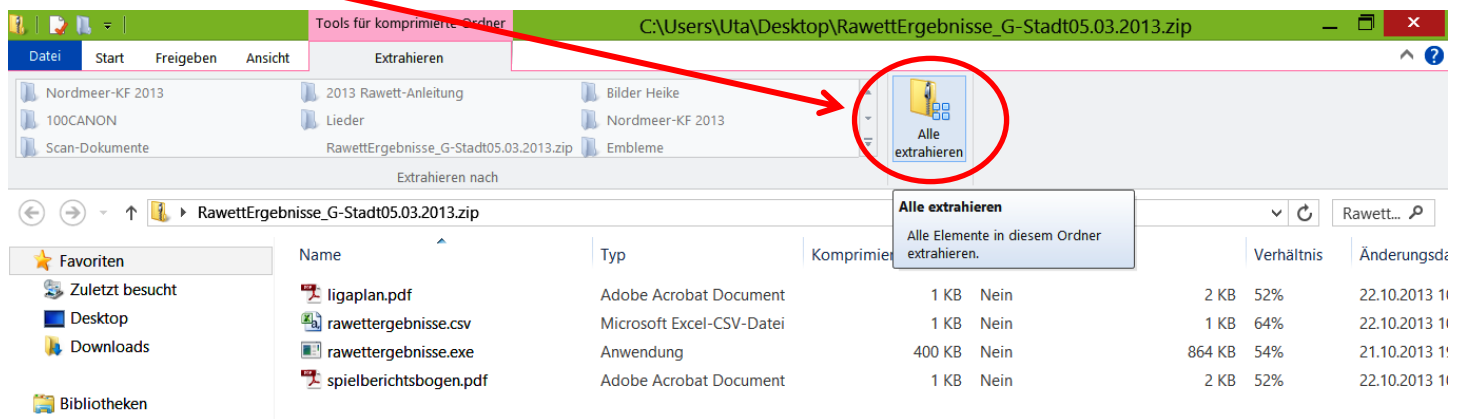
Auspacken der zip-Datei durch den jeweiligen Ausrichter (wird z.Z. nicht genutzt!!)

Beim Auspacken der o.a. zip-Datei durch den Ausrichter ist wie folgt vorzugehen:

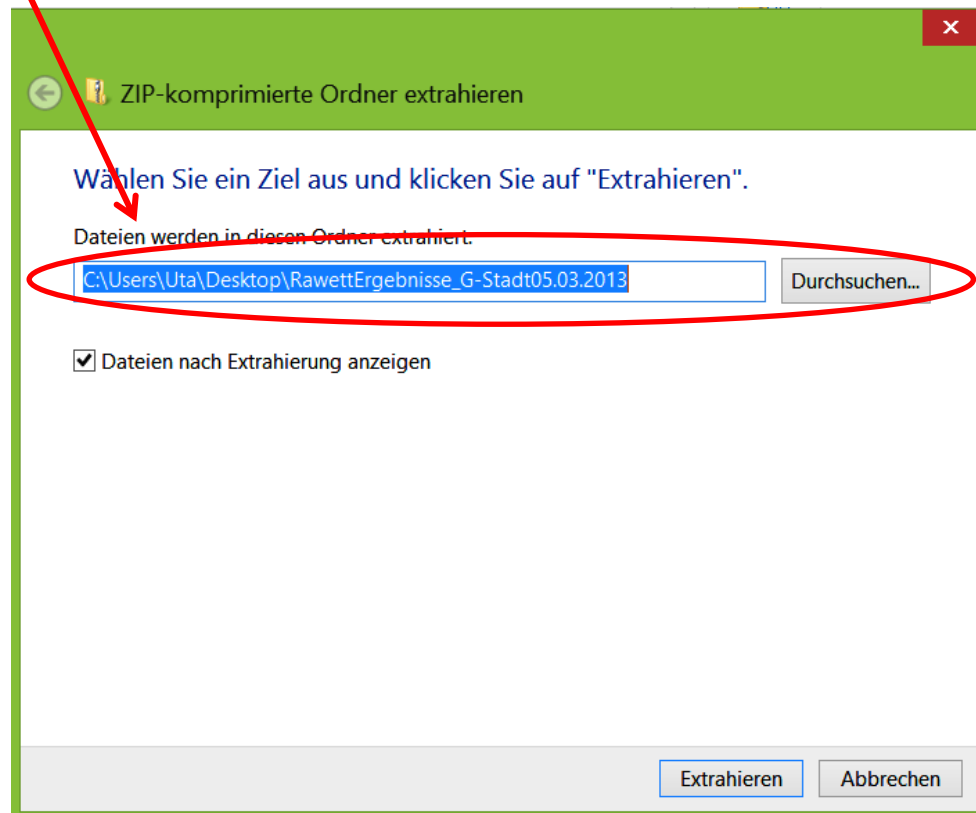
Wichtig:

Die zugesandte zip-Datei ist zunächst auf dem Desktop bzw. in einem extra neu angelegten Ordner abzuspeichern!!!!!!

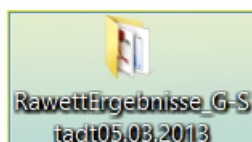
Dann „alle Extrahieren“ anklicken.



Dann den Speicherort auswählen und den Button „Extrahieren“ anklicken.



Es wird der „extrahierte Ordner“ RawettErgebnisse (entsprechender Spieltag) geöffnet:



mit nachfolgendem Inhalt angelegt:

ligaplan.pdf	22.10.2013 10:35	Adobe Acrobat D...	2 KB
rawetterergebnisse.csv	22.10.2013 10:35	Microsoft Excel-CS...	1 KB
rawetterergebnisse.exe	21.10.2013 19:26	Anwendung	864 KB
spielberichtsbogen.pdf	22.10.2013 10:35	Adobe Acrobat D...	2 KB

Die o.a. „Rawetterergebnisse.exe“ muss nun angeklickt werden.

Es erfolgt dann nachfolgende Ausfüllmaske:

Rawett-Ergebnisse

RawettErgebnisse Hilfe

Datei für Staffelleiter

Wettbewerb: Test-Liga
 Spieltag: 2
 Spielort: G-Stadt
 Spieldatum: 05.03.2013

Spiel	Mannschaft	Mannschaft	Tore	Tore	Kommissär
34	RSG L-Dorf	RSG M-Stadt			
35	RV A-Stadt	RSV F-Dorf			
36	RSG E-Stadt	RSV K-Stadt			
37	RSG M-Stadt	RV A-Stadt			
38	RSG L-Dorf	RSV K-Stadt			
39	RSG E-Stadt	RSV F-Dorf			
40	RSG M-Stadt	RSV K-Stadt			
41	RSG L-Dorf	RSV F-Dorf			
42	RSG E-Stadt	RV A-Stadt			
43	RSG M-Stadt	RSV F-Dorf			
44	RSG L-Dorf	RV A-Stadt			

Die Tore werden entsprechend des jeweiligen Spieles eingetragen. Vor dem Spieltag wurden zwei zuständige Kommissäre zugeteilt. Diese Kommissäre müssen dann entsprechend zum gepfiffenen Spiel ebenfalls mit eingetragen werden.

Rawett-Ergebnisse Hilfe

Wettbewerb: Test-Liga
 Spieltag: 2
 Spielort: G-Stadt
 Spieldatum: 05.03.2013

Spiel	Mannschaft	Mannschaft	Tore	Tore	Kommissär
34	RSG L-Dorf	RSG M-Stadt	3	5	Mustermann, B.
35	RV A-Stadt	RSV F-Dorf	2	2	Mustermann, D.
36	RSG E-Stadt	RSV K-Stadt			
37	RSG M-Stadt	RV A-Stadt			
38	RSG L-Dorf	RSV K-Stadt			
39	RSG E-Stadt	RSV F-Dorf			
40	RSG M-Stadt	RSV K-Stadt			
41	RSG L-Dorf	RSV F-Dorf			
42	RSG E-Stadt	RV A-Stadt			
43	RSG M-Stadt	RSV F-Dorf			
44	RSG L-Dorf	RV A-Stadt			

Sollte jedoch ein anderer Kommissär als ein Vorgegebener eingesetzt werden ist wie folgt zu verfahren:

Dieses Symbolzeichen anklicken

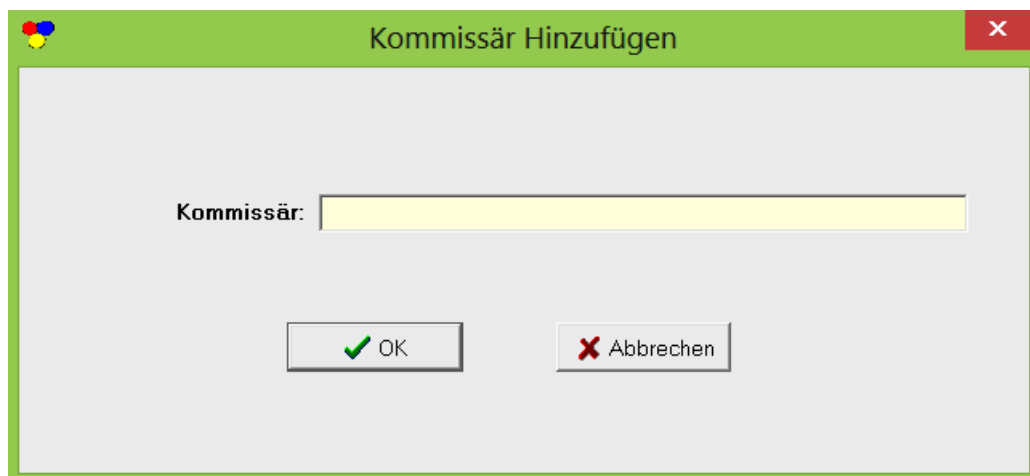


Rawett-Ergebnisse Hilfe

Wettbewerb: Test-Liga
 Spieltag: 2
 Spielort: G-Stadt
 Spieldatum: 05.03.2013

Spiel	Mannschaft	Mannschaft	Tore	Tore	Kommissär
34	RSG L-Dorf	RSG M-Stadt	3	5	Mustermann, B.
35	RV A-Stadt	RSV F-Dorf	2	2	Mustermann, D.
36	RSG E-Stadt	RSV K-Stadt			

Es öffnet sich nachfolgende Maske:



Kommissär Hinzufügen

Kommissär:

OK Abbrechen

Dann den neuen Kommissär eintragen und Button „OK“ drücken.



Rawett-Ergebnisse

RawettErgebnisse Hilfe

Datei für Staffelleiter

Wettbewerb: Test-Liga

Spieltag: 2

Spielort: G-Stadt

Spieldatum: 05.03.2013

Spiel	Mannschaft	Mannschaft	Tore	Tore	Kommissär
34	RSG L-Dorf	RSG M-Stadt	3	5	Mustermann, B.
35	RV A-Stadt	RSV F-Dorf	2	2	Mustermann, D.
36	RSG E-Stadt	RSV K-Stadt	1	4	Mustermann, A.
37	RSG M-Stadt	RV A-Stadt			Mustermann, B.
38	RSG L-Dorf	RSV K-Stadt			Mustermann, D.
39	RSG E-Stadt	RSV F-Dorf			Mustermann, A.

Dann die ganze Datei komplett und vollständig ausfüllen.


Rawett-Ergebnisse

RawettErgebnisse Hilfe

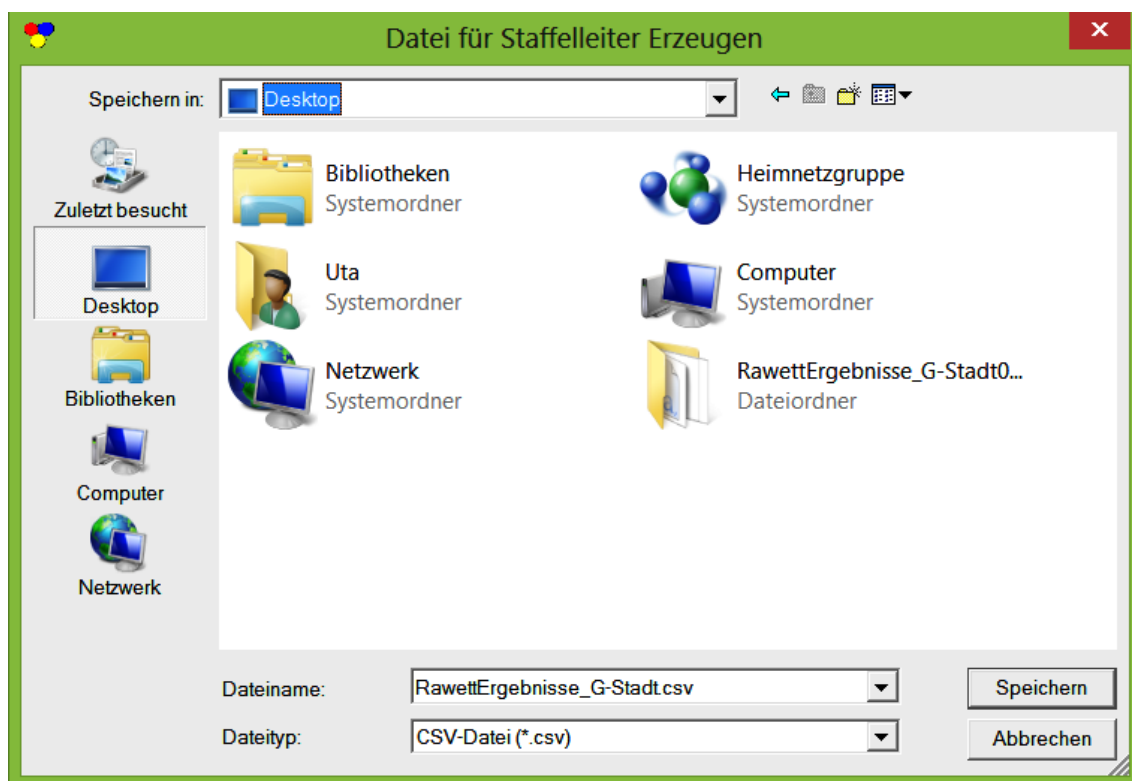
Datei für Staffelleiter

Wettbewerb: Test-Liga
 Spieltag: 2
 Spielort: G-Stadt
 Spieldatum: 05.03.2013

Spiel	Mannschaft	Mannschaft	Tore	Tore	Kommissär
34	RSG L-Dorf	RSG M-Stadt	5	5	Mustermann, A.
35	RV A-Stadt	RSV F-Dorf	2	2	Mustermann, D.
36	RSG E-Stadt	RSV K-Stadt	1	4	Mustermann, A.
37	RSG M-Stadt	RV A-Stadt	4	2	Mustermann, D.
38	RSG L-Dorf	RSV K-Stadt	5	3	Mustermann, A.
39	RSG E-Stadt	RSV F-Dorf	3	4	Mustermann, D.
40	RSG M-Stadt	RSV K-Stadt	1	3	Mustermann, A.
41	RSG L-Dorf	RSV F-Dorf	0	4	Mustermann, D.
42	RSG E-Stadt	RV A-Stadt	2	2	Mustermann, A.
43	RSG M-Stadt	RSV F-Dorf	3	3	Mustermann, D.
44	RSG L-Dorf	RV A-Stadt	2	4	Mustermann, A.

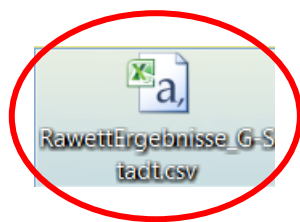
Nach der Übertragung der Ergebnisse des Spieltages in Rawett-Ergebnisse auf den Button  Datei für Staffelleiter drücken.

Es erscheint dann nachfolgende Meldung:



Den Speicherort (z.B. Desktop) auswählen und Button „Speichern“ anklicken.

Die dadurch erstellte csv-Datei wird entsprechend (hier: Desktop) abgespeichert.

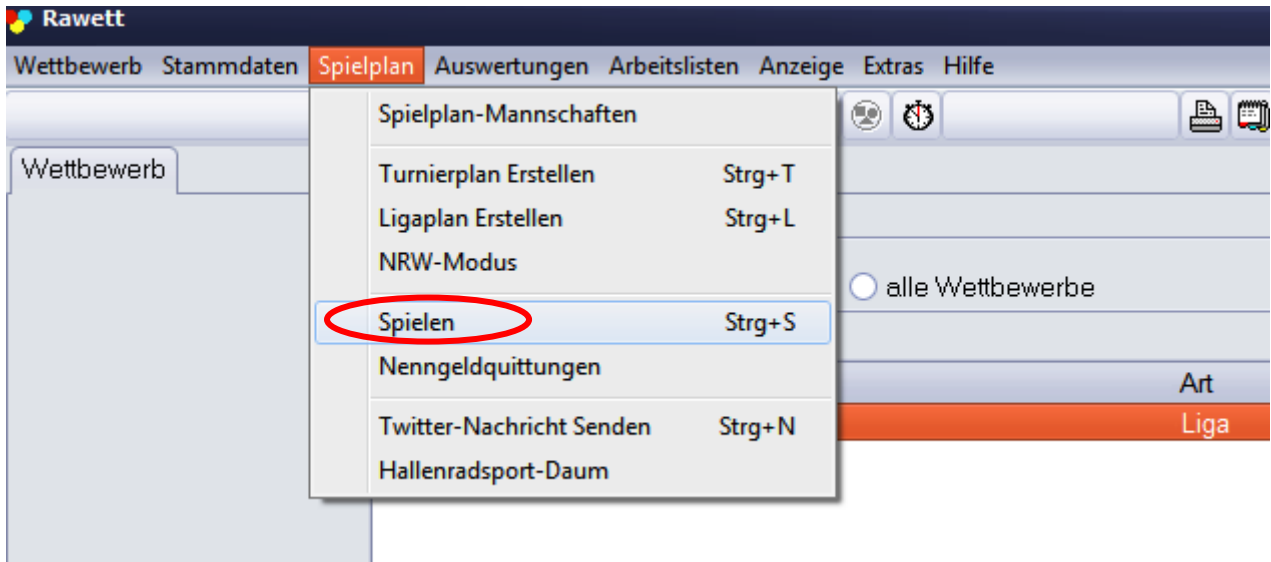


Diese csv-Datei ist dann an den Staffelleiter mit dem ausgefüllten Spielberichtsbogen zuzumailen.

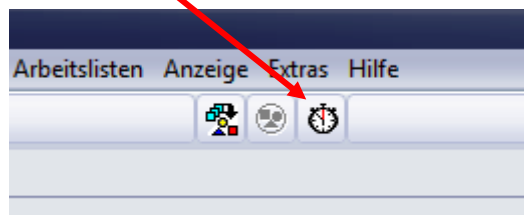
Einlesen der Spielergebnisse nach Rücklauf der csv-Datei vom Ausrichter (wird z.Z. nicht genutzt!!)

Betroffenen Wettbewerb (z.B. Test-Liga) markieren,

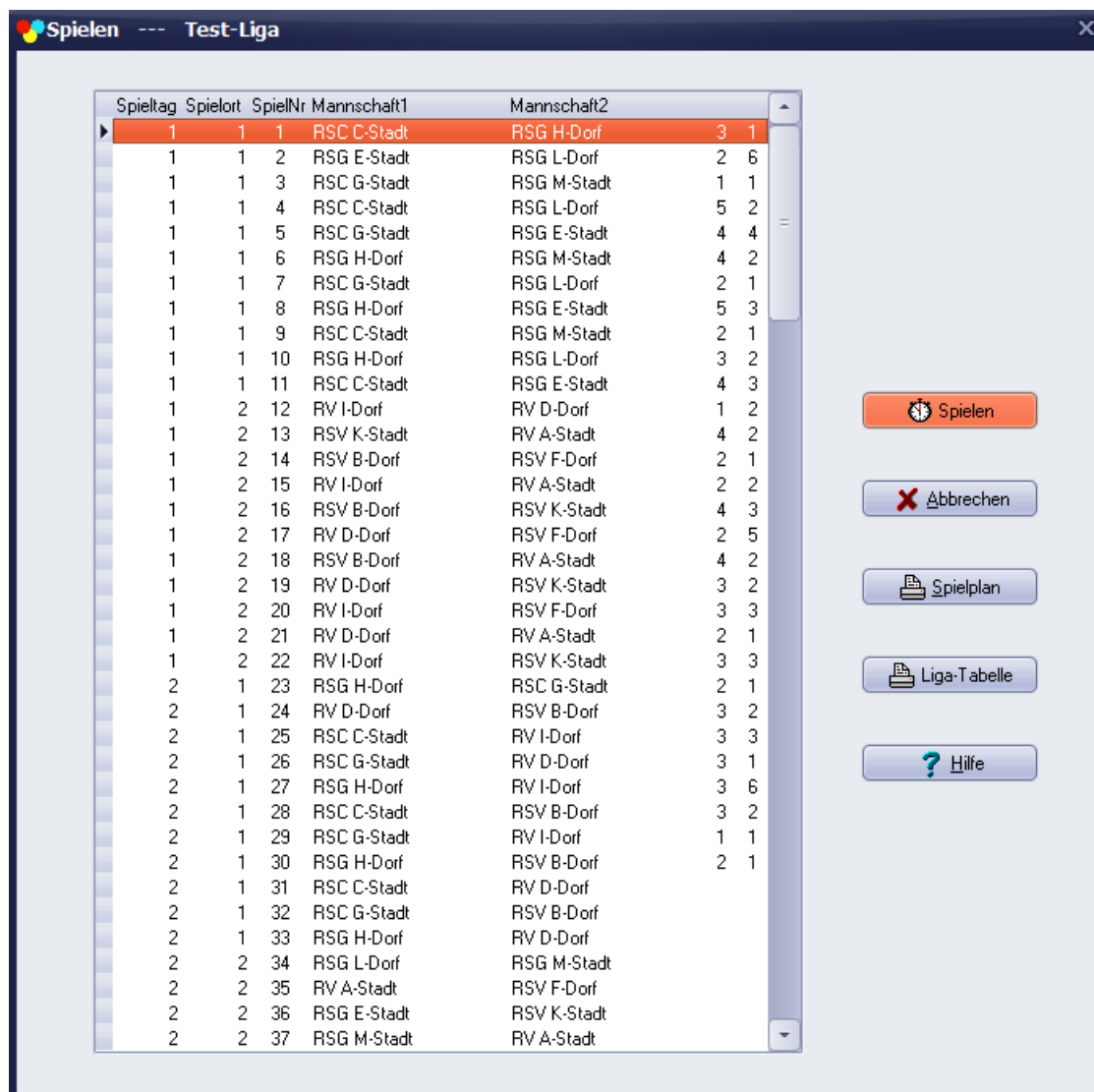
Menüleiste Spielplan → „Spielen“ anklicken.



oder Symbolzeichen Uhr  anklicken.



Es geht nachfolgender Bildschirm auf:



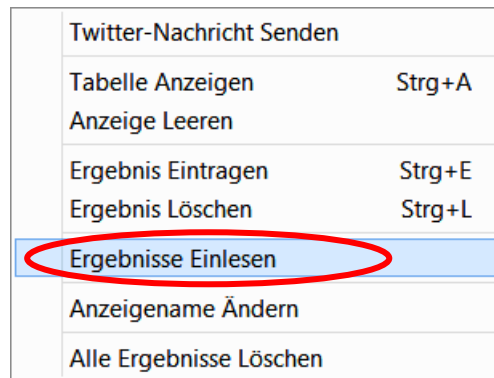
The screenshot shows a software window titled "Spielen --- Test-Liga". Inside, there is a table with match data. The table has columns for "Spieltag", "Spielort", "SpielNr", "Mannschaft1", "Mannschaft2", and two columns for scores. The first row is highlighted in orange. To the right of the table is a sidebar with five buttons: "Spielen" (with a clock icon), "Abbrechen" (with a red X icon), "Spielplan" (with a calendar icon), "Liga-Tabelle" (with a table icon), and "Hilfe" (with a question mark icon).

Spieltag	Spielort	SpielNr	Mannschaft1	Mannschaft2		
1	1	1	RSC C-Stadt	RSG H-Dorf	3	1
1	1	2	RSG E-Stadt	RSG L-Dorf	2	6
1	1	3	RSC G-Stadt	RSG M-Stadt	1	1
1	1	4	RSC C-Stadt	RSG L-Dorf	5	2
1	1	5	RSC G-Stadt	RSG E-Stadt	4	4
1	1	6	RSG H-Dorf	RSG M-Stadt	4	2
1	1	7	RSC G-Stadt	RSG L-Dorf	2	1
1	1	8	RSG H-Dorf	RSG E-Stadt	5	3
1	1	9	RSC C-Stadt	RSG M-Stadt	2	1
1	1	10	RSG H-Dorf	RSG L-Dorf	3	2
1	1	11	RSC C-Stadt	RSG E-Stadt	4	3
1	2	12	RV I-Dorf	RV D-Dorf	1	2
1	2	13	RSV K-Stadt	RV A-Stadt	4	2
1	2	14	RSV B-Dorf	RSV F-Dorf	2	1
1	2	15	RV I-Dorf	RV A-Stadt	2	2
1	2	16	RSV B-Dorf	RSV K-Stadt	4	3
1	2	17	RV D-Dorf	RSV F-Dorf	2	5
1	2	18	RSV B-Dorf	RV A-Stadt	4	2
1	2	19	RV D-Dorf	RSV K-Stadt	3	2
1	2	20	RV I-Dorf	RSV F-Dorf	3	3
1	2	21	RV D-Dorf	RV A-Stadt	2	1
1	2	22	RV I-Dorf	RSV K-Stadt	3	3
2	1	23	RSG H-Dorf	RSC G-Stadt	2	1
2	1	24	RV D-Dorf	RSV B-Dorf	3	2
2	1	25	RSC C-Stadt	RV I-Dorf	3	3
2	1	26	RSC G-Stadt	RV D-Dorf	3	1
2	1	27	RSG H-Dorf	RV I-Dorf	3	6
2	1	28	RSC C-Stadt	RSV B-Dorf	3	2
2	1	29	RSC G-Stadt	RV I-Dorf	1	1
2	1	30	RSG H-Dorf	RSV B-Dorf	2	1
2	1	31	RSC C-Stadt	RV D-Dorf		
2	1	32	RSC G-Stadt	RSV B-Dorf		
2	1	33	RSG H-Dorf	RV D-Dorf		
2	2	34	RSG L-Dorf	RSG M-Stadt		
2	2	35	RV A-Stadt	RSV F-Dorf		
2	2	36	RSG E-Stadt	RSV K-Stadt		
2	2	37	RSG M-Stadt	RV A-Stadt		

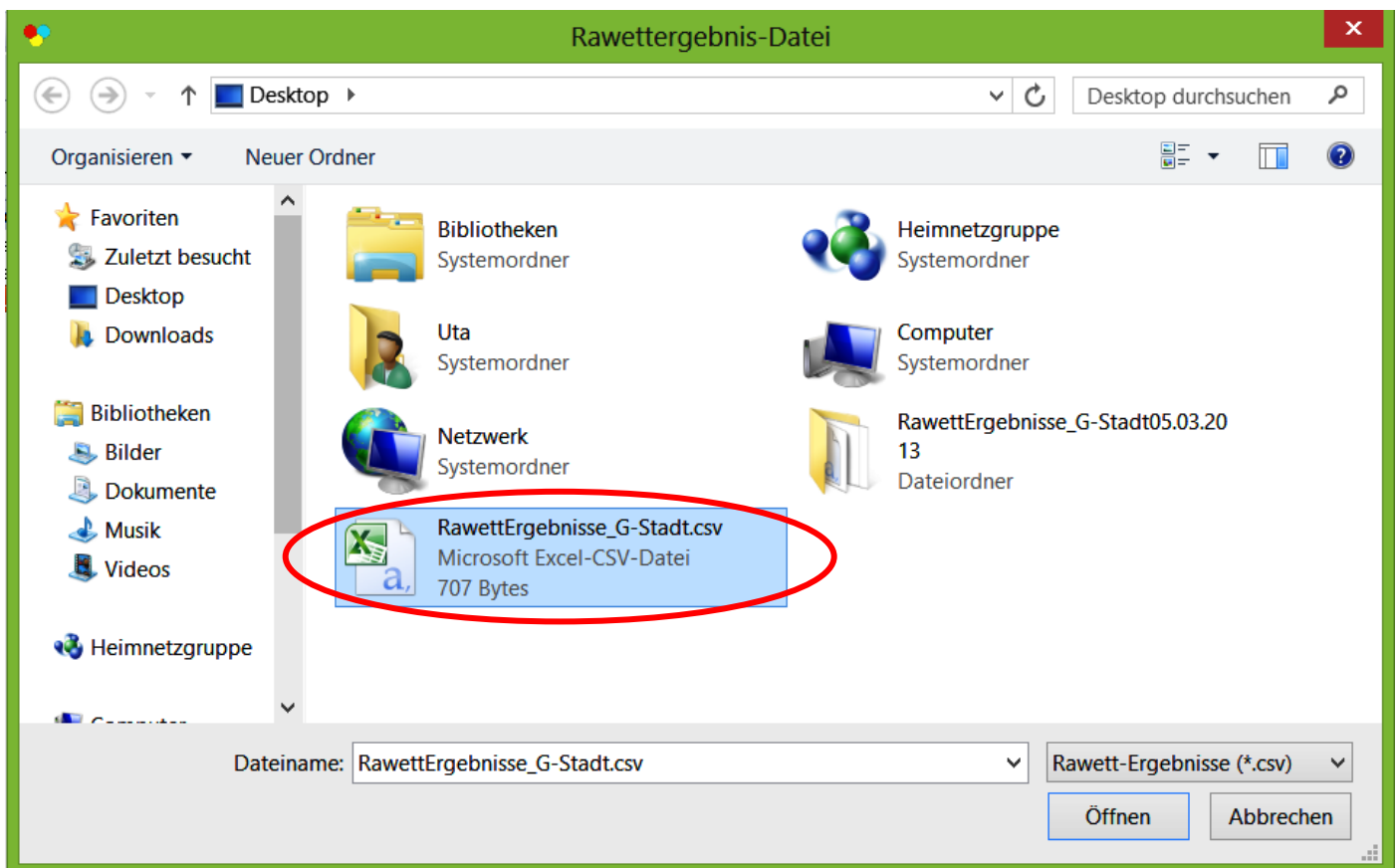
Wichtig:

Das Einlesen der Spielergebnisse geht vom jedem Spiel aus !!!!!!

Linke Maustaste: → „Ergebnisse Einlesen“ anklicken → Rawettergebnisse.xls markieren und öffnen anklicken.

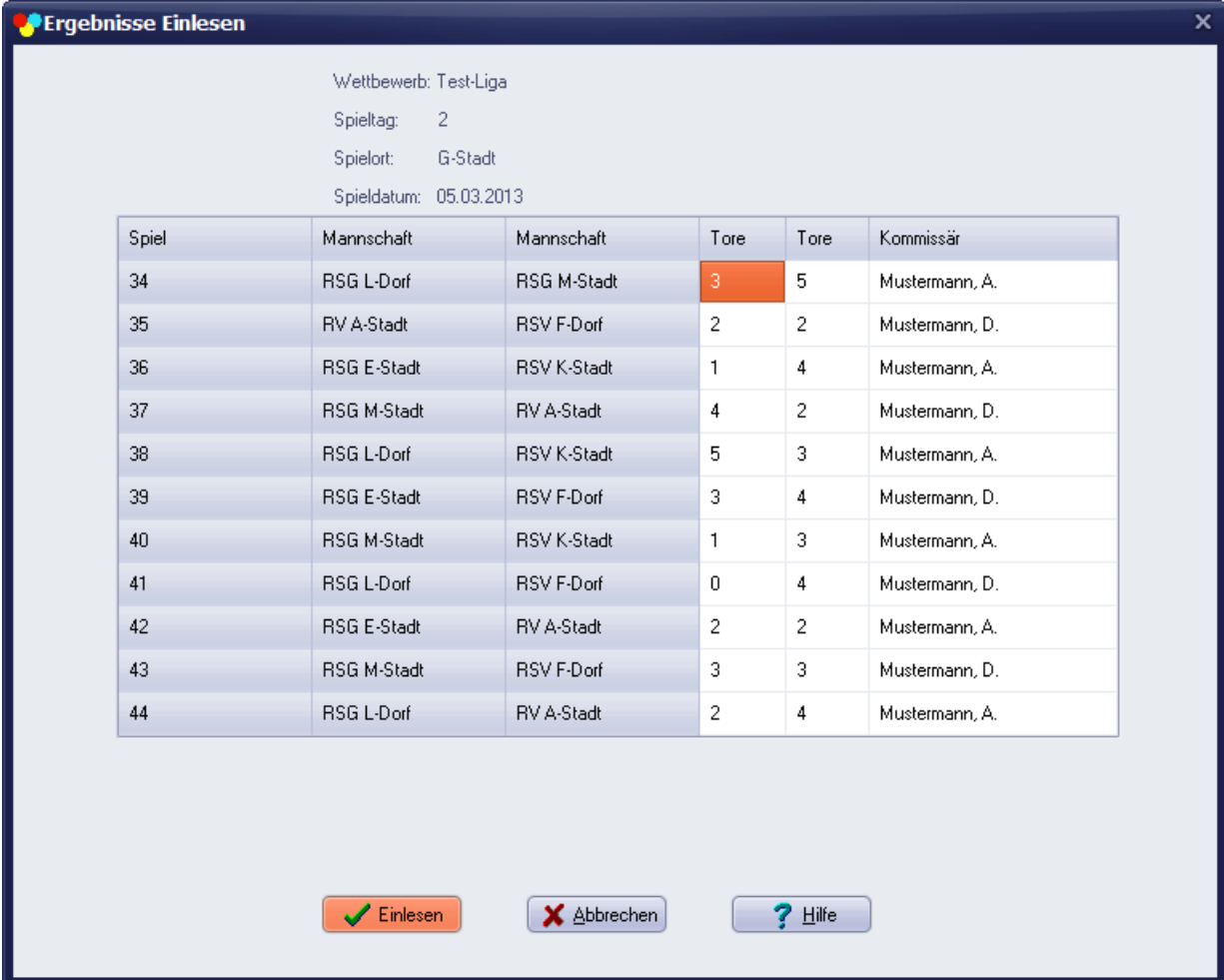


Entsprechende einzulesende Datei auswählen:



Wichtig:

Vor dem Einlesen werden die Ergebnisse nochmals komplett angezeigt!



Wettbewerb: Test-Liga
Spieltag: 2
Spielort: G-Stadt
Spieldatum: 05.03.2013

Spiel	Mannschaft	Mannschaft	Tore	Tore	Kommissär
34	RSG L-Dorf	RSG M-Stadt	3	5	Mustermann, A.
35	RV A-Stadt	RSV F-Dorf	2	2	Mustermann, D.
36	RSG E-Stadt	RSV K-Stadt	1	4	Mustermann, A.
37	RSG M-Stadt	RV A-Stadt	4	2	Mustermann, D.
38	RSG L-Dorf	RSV K-Stadt	5	3	Mustermann, A.
39	RSG E-Stadt	RSV F-Dorf	3	4	Mustermann, D.
40	RSG M-Stadt	RSV K-Stadt	1	3	Mustermann, A.
41	RSG L-Dorf	RSV F-Dorf	0	4	Mustermann, D.
42	RSG E-Stadt	RV A-Stadt	2	2	Mustermann, A.
43	RSG M-Stadt	RSV F-Dorf	3	3	Mustermann, D.
44	RSG L-Dorf	RV A-Stadt	2	4	Mustermann, A.

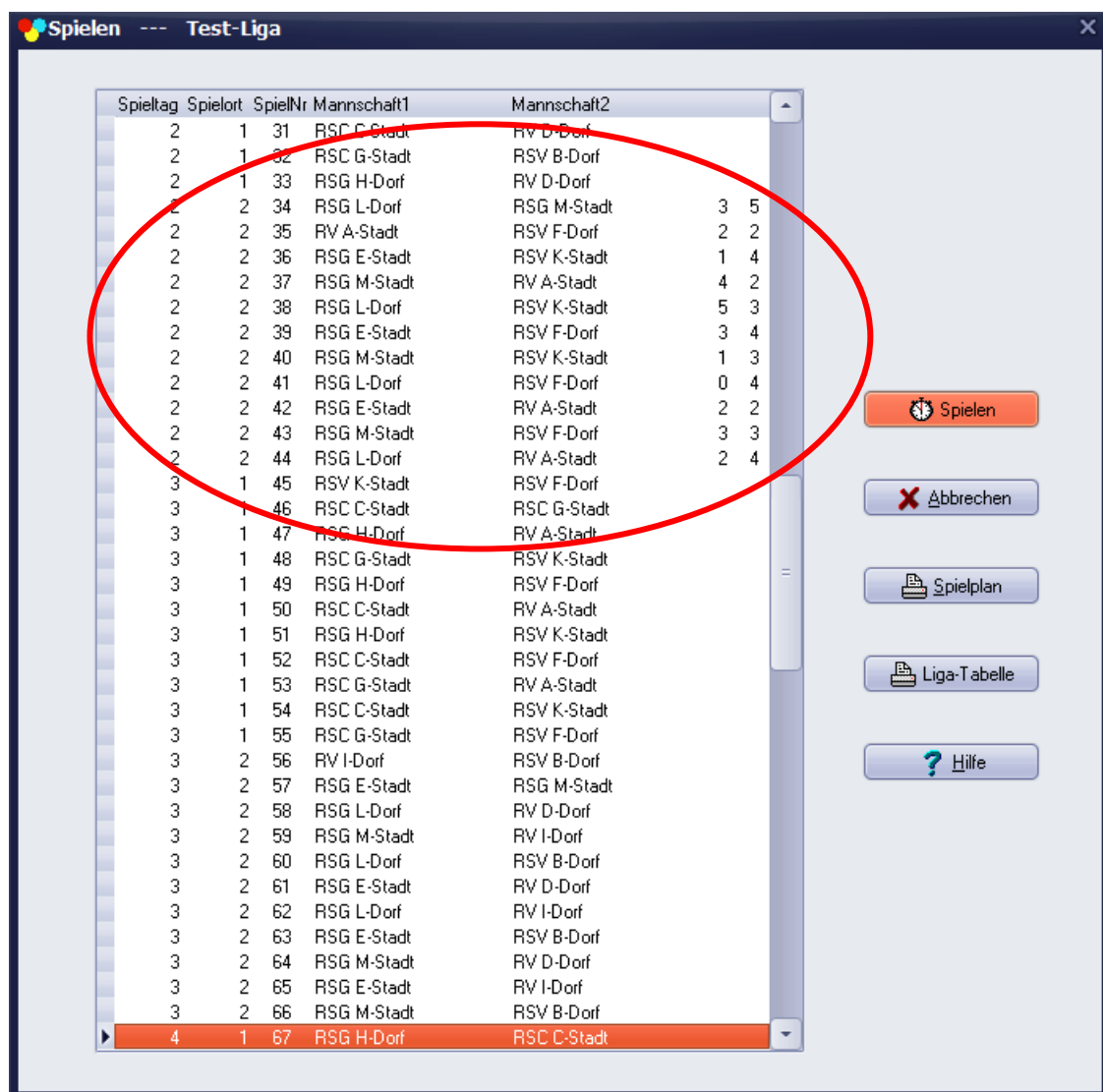
Einlesen Abbrechen Hilfe

Button „Einlesen“ anklicken. Es erscheint dann der Hinweis: Es wurden 11 Spielergebnisse eingelesen.



Button „Abbrechen“ anklicken.

Es erscheinen dann die Ergebnisse im Spielplan:



The screenshot shows a software window titled "Spielen --- Test-Liga". The main area contains a table of match results. A red oval highlights the table. The table has columns: Spieltag, Spielort, SpielNr, Mannschaft1, Mannschaft2, and two columns for scores. The table lists matches from Spieltag 2 to 4. The last row (4, 1, 67) is highlighted in orange. On the right side, there are five buttons: "Spielen" (with a clock icon), "Abbrechen" (with a red X icon), "Spielplan" (with a calendar icon), "Liga-Tabelle" (with a table icon), and "Hilfe" (with a question mark icon).

Spieltag	Spielort	SpielNr	Mannschaft1	Mannschaft2		
2	1	31	RSC C-Stadt	RV D-Dorf		
2	1	32	RSC G-Stadt	RSV B-Dorf		
2	1	33	RSG H-Dorf	RV D-Dorf		
2	2	34	RSG L-Dorf	RSG M-Stadt	3	5
2	2	35	RV A-Stadt	RSV F-Dorf	2	2
2	2	36	RSG E-Stadt	RSV K-Stadt	1	4
2	2	37	RSG M-Stadt	RV A-Stadt	4	2
2	2	38	RSG L-Dorf	RSV K-Stadt	5	3
2	2	39	RSG E-Stadt	RSV F-Dorf	3	4
2	2	40	RSG M-Stadt	RSV K-Stadt	1	3
2	2	41	RSG L-Dorf	RSV F-Dorf	0	4
2	2	42	RSG E-Stadt	RV A-Stadt	2	2
2	2	43	RSG M-Stadt	RSV F-Dorf	3	3
2	2	44	RSG L-Dorf	RV A-Stadt	2	4
3	1	45	RSV K-Stadt	RSV F-Dorf		
3	1	46	RSC C-Stadt	RSC G-Stadt		
3	1	47	RSG H-Dorf	RV A-Stadt		
3	1	48	RSC G-Stadt	RSV K-Stadt		
3	1	49	RSG H-Dorf	RSV F-Dorf		
3	1	50	RSC C-Stadt	RV A-Stadt		
3	1	51	RSG H-Dorf	RSV K-Stadt		
3	1	52	RSC C-Stadt	RSV F-Dorf		
3	1	53	RSC G-Stadt	RV A-Stadt		
3	1	54	RSC C-Stadt	RSV K-Stadt		
3	1	55	RSC G-Stadt	RSV F-Dorf		
3	2	56	RV I-Dorf	RSV B-Dorf		
3	2	57	RSG E-Stadt	RSG M-Stadt		
3	2	58	RSG L-Dorf	RV D-Dorf		
3	2	59	RSG M-Stadt	RV I-Dorf		
3	2	60	RSG L-Dorf	RSV B-Dorf		
3	2	61	RSG E-Stadt	RV D-Dorf		
3	2	62	RSG L-Dorf	RV I-Dorf		
3	2	63	RSG E-Stadt	RSV B-Dorf		
3	2	64	RSG M-Stadt	RV D-Dorf		
3	2	65	RSG E-Stadt	RV I-Dorf		
3	2	66	RSG M-Stadt	RSV B-Dorf		
4	1	67	RSG H-Dorf	RSC C-Stadt		

Spielberichtsbogen im Liga-System

Der BDR-Spielberichtsbogen wurde neu überarbeitet. Er besteht aus 2 Seiten. Die 1. Seite kann der örtlichen Presse für die Berichterstattung zugeleitet werden. Die 2. Seite ist nur für den internen Gebrauch bestimmt und muss zusammen mit der 1. Seite und der csv-Datei wieder an den zuständigen Verantwortlichen zurückgemailt werden.

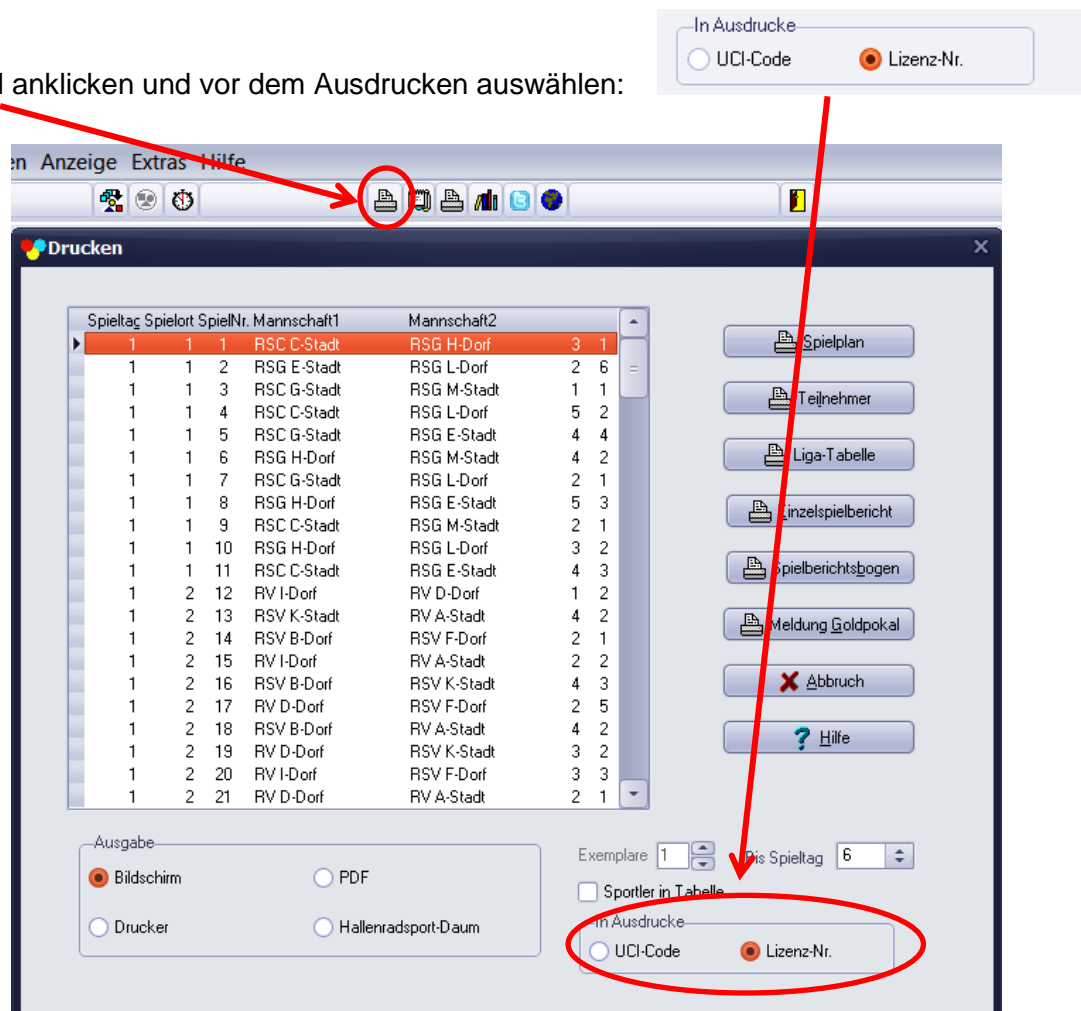
Sollte der Platz für die Ersatzspielerinnen nicht ausreichen, sind diese entsprechend zu kennzeichnen und unter „Besondere Vorkommnisse“ einzutragen.

Beim Einsatz eines anderen Kommissärs als den Gemeldeten ist der nicht eingesetzte Kommissär zu streichen und der tatsächliche Kommissär einzutragen.

Die Ergebnisse sind deutlich und leserlich mit einem schwarzen Kugelschreiber in den Spielberichtsbogen einzutragen.

Es kann ausgesucht werden, ob auf der Seite 2 der „UCI-Code“ oder die „Lizenz-Nummer“ ausgedruckt werden soll:

Druckersymbol anklicken und vor dem Ausdrucken auswählen:



Spielberichtsbogen Seite 1



Spielberichtsbogen: Test-Liga

Spieltag: 1.1

Ort: Sporthalle 00000 C-Stadt Hauptstr. 1

Datum: 20.02.2013 Beginn: 14:00 Uhr

Ende: _____ Uhr

Mannschaft	Sportler/innen	LV	Ersatzspieler/in
RSC C-Stadt	Musterfrau, A.	NDS	
RSC C-Stadt	Musterfrau, B.	NDS	
RSG H-Dorf	Musterfrau, G.	NDS	
RSG H-Dorf	Musterfrau, H.	NDS	
RSG E-Stadt	Musterfrau, E.	HES	
RSG E-Stadt	Musterfrau, F.	HES	
RSG L-Dorf	Musterfrau, I.	HES	
RSG L-Dorf	Musterfrau, K.	HES	
RSC G-Stadt	Musterfrau, C.	BAY	
RSC G-Stadt	Musterfrau, D.	BAY	
RSG M-Stadt	Musterfrau, L.	SAC	

Spielfolge				Halbzeitstand		Endstand	
Nr.				Tore	Tore	Tore	Tore
1.	RSC C-Stadt	-	RSG H-Dorf	:		3	: 1
2.	RSG E-Stadt	-	RSG L-Dorf	:		2	: 6
3.	RSC G-Stadt	-	RSG M-Stadt	:		1	: 1
4.	RSC C-Stadt	-	RSG L-Dorf	:		5	: 2
5.	RSC G-Stadt	-	RSG E-Stadt	:		4	: 4
6.	RSG H-Dorf	-	RSG M-Stadt	:		4	: 2
7.	RSC G-Stadt	-	RSG L-Dorf	:		2	: 1
8.	RSG H-Dorf	-	RSG E-Stadt	:		5	: 3
9.	RSC C-Stadt	-	RSG M-Stadt	:		2	: 1
10.	RSG H-Dorf	-	RSG L-Dorf	:		3	: 2
11.	RSC C-Stadt	-	RSG E-Stadt	:		4	: 3

Kommissäre:

Chief: Mustermann, A. _____

Kommissär: Mustermann, B. _____

Schriftführer: _____

(Name in Blockschrift)

Nach Spieltage korrekt ausgefüllt, vollständig und unterschrieben an den Staffelleiter senden: E-Mail: UP.Musterfrau@email.de

Spielberichtsbogen Seite 2 (mit UCI-Code)



Spielberichtsbogen: Test-Liga

Spieltag: 1.1

Ort: Sporthalle 00000 C-Stadt Hauptstr. 1

Datum: 20.02.2013 Beginn: 14:00 Uhr

Ende: _____ Uhr

Nur zur internen Verwendung

Lizenzkontrolle

<u>Mannschaft</u>	<u>Sportler/innen</u>	<u>UCI-Code</u>	<u>Ersatzspieler/in</u>
RSC C-Stadt	Musterfrau, A.	GER 19900101	
RSC C-Stadt	Musterfrau, B.	GER 19900101	
RSG H-Dorf	Musterfrau, G.	GER 19900101	
RSG H-Dorf	Musterfrau, H.	GER 19900101	
RSG E-Stadt	Musterfrau, E.	GER 19900101	
RSG E-Stadt	Musterfrau, F.	GER 19900101	
RSG L-Dorf	Musterfrau, I.	GER 19900101	
RSG L-Dorf	Musterfrau, K.	GER 19900101	
RSC G-Stadt	Musterfrau, C.	GER 19900101	
RSC G-Stadt	Musterfrau, D.	GER 19900101	
RSG M-Stadt	Musterfrau, L.	GER 19900101	

Kommissäre:

Chief Mustermann, A., , _____

Kommissär Mustermann, B., , _____

Schriftführer: _____
(Name in Blockschrift)

Besondere Vorkommnisse: (ggf. weiteres Blatt beifügen)

Nach Spieltagende korrekt ausgefüllt, vollständig und unterschrieben an den Staffelleiter
senden: E-Mail: UP.Musterfrau@email.de

Spielberichtsbogen Seite 2 (mit Lizenz-Nummer)



Spielberichtsbogen: Test-Liga

Spieltag: 1.1

Ort: Sporthalle 00000 C-Stadt Hauptstr. 1

Datum: 20.02.2013 Beginn: 14:00 Uhr

Ende: _____ Uhr

Nur zur internen Verwendung

Lizenzkontrolle

<u>Mannschaft</u>	<u>Sportler/innen</u>	<u>Lizenz-Nr.</u>	<u>Ersatzspieler/in</u>
RSC C-Stadt	Musterfrau, A.	NDS 231434	
RSC C-Stadt	Musterfrau, B.	NDS 234123	
RSG H-Dorf	Musterfrau, G.	NDS 343564	
RSG H-Dorf	Musterfrau, H.	NDS 421546	
RSG E-Stadt	Musterfrau, E.	HES 342453	
RSG E-Stadt	Musterfrau, F.	HES 234512	
RSG L-Dorf	Musterfrau, I.	HES 212345	
RSG L-Dorf	Musterfrau, K.	HES 456345	
RSC G-Stadt	Musterfrau, C.	BAY 342512	
RSC G-Stadt	Musterfrau, D.	BAY 342642	
RSG M-Stadt	Musterfrau, L.	SAC 435675	

Kommissäre:

Chief Mustermann, A., , _____

Kommissär Mustermann, B., , _____

Schriftführer: _____
(Name in Blockschrift)

Besondere Vorkommnisse: (ggf. weiteres Blatt beifügen)

Nach Spieltagende korrekt ausgefüllt, vollständig und unterschrieben an den Staffelleiter
senden: E-Mail: UP.Musterfrau@email.de

Ligaplan

Der an den Ausrichter mit zugesandte Ligaplan kann entsprechend auf dem Spieltag verwendet werden.



Ligaplan: Test-Liga

Spieltag: 1.1

Ort: Sporthalle 00000 C-Stadt Hauptstr. 1

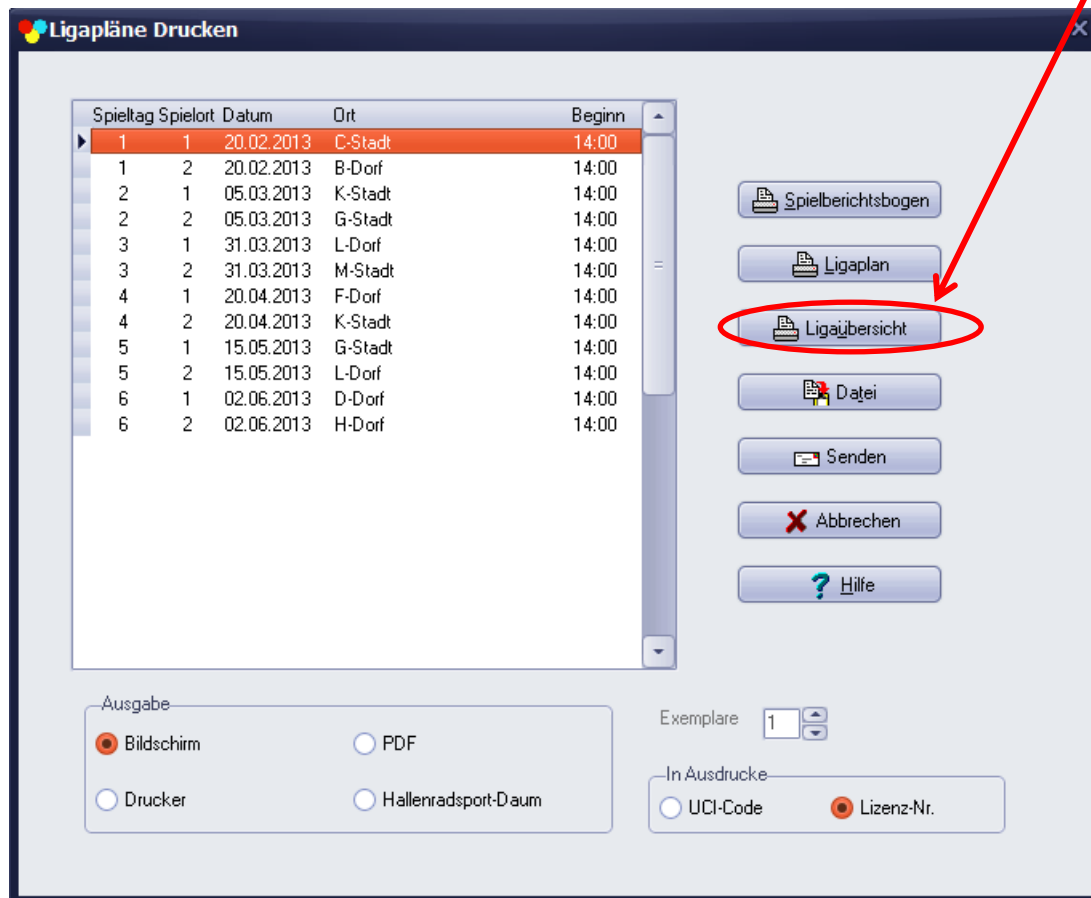
Datum: 20.02.2013

Beginn: 14:00

1	RSC C-Stadt	RSG H-Dorf	3 : 1
2	RSG E-Stadt	RSG L-Dorf	2 : 6
3	RSC G-Stadt	RSG M-Stadt	1 : 1
4	RSC C-Stadt	RSG L-Dorf	5 : 2
5	RSC G-Stadt	RSG E-Stadt	4 : 4
6	RSG H-Dorf	RSG M-Stadt	4 : 2
7	RSC G-Stadt	RSG L-Dorf	2 : 1
8	RSG H-Dorf	RSG E-Stadt	5 : 3
9	RSC C-Stadt	RSG M-Stadt	2 : 1
10	RSG H-Dorf	RSG L-Dorf	3 : 2
11	RSC C-Stadt	RSG E-Stadt	4 : 3

Ligaübersicht

Es kann die eine entsprechende Ligaübersicht ausgedruckt werden, wenn der Button „Ligaübersicht“ angeklickt wird:



Ligaübersicht: Test-Liga

Mannschaften

- 1 RSC C-Stadt
- 2 RSG H-Dorf
- 3 RSC G-Stadt
- 4 RSG E-Stadt
- 5 RSV F-Dorf
- 6 RSG L-Dorf
- 7 RSG M-Stadt
- 8 RV I-Dorf
- 9 RV D-Dorf
- 10 RSV B-Dorf
- 11 RSV K-Stadt
- 12 RV A-Stadt

Spieltage

Spieltag:	Datum:	Ort:	Beginn:
1 1	20.02.2013	C-Stadt	14:00
1 2	20.02.2013	B-Dorf	14:00
2 1	05.03.2013	K-Stadt	14:00
2 2	05.03.2013	G-Stadt	14:00
3 1	31.03.2013	L-Dorf	14:00
3 2	31.03.2013	M-Stadt	14:00
4 1	20.04.2013	F-Dorf	14:00
4 2	20.04.2013	K-Stadt	14:00
5 1	15.05.2013	G-Stadt	14:00
5 2	15.05.2013	L-Dorf	14:00
6 1	02.06.2013	D-Dorf	14:00
6 2	02.06.2013	H-Dorf	14:00

Tabellenanzeige

Der aktuelle Tabellenstand kann unter dem Button „Liga-Tabelle“ abgefragt und ausgedruckt werden.

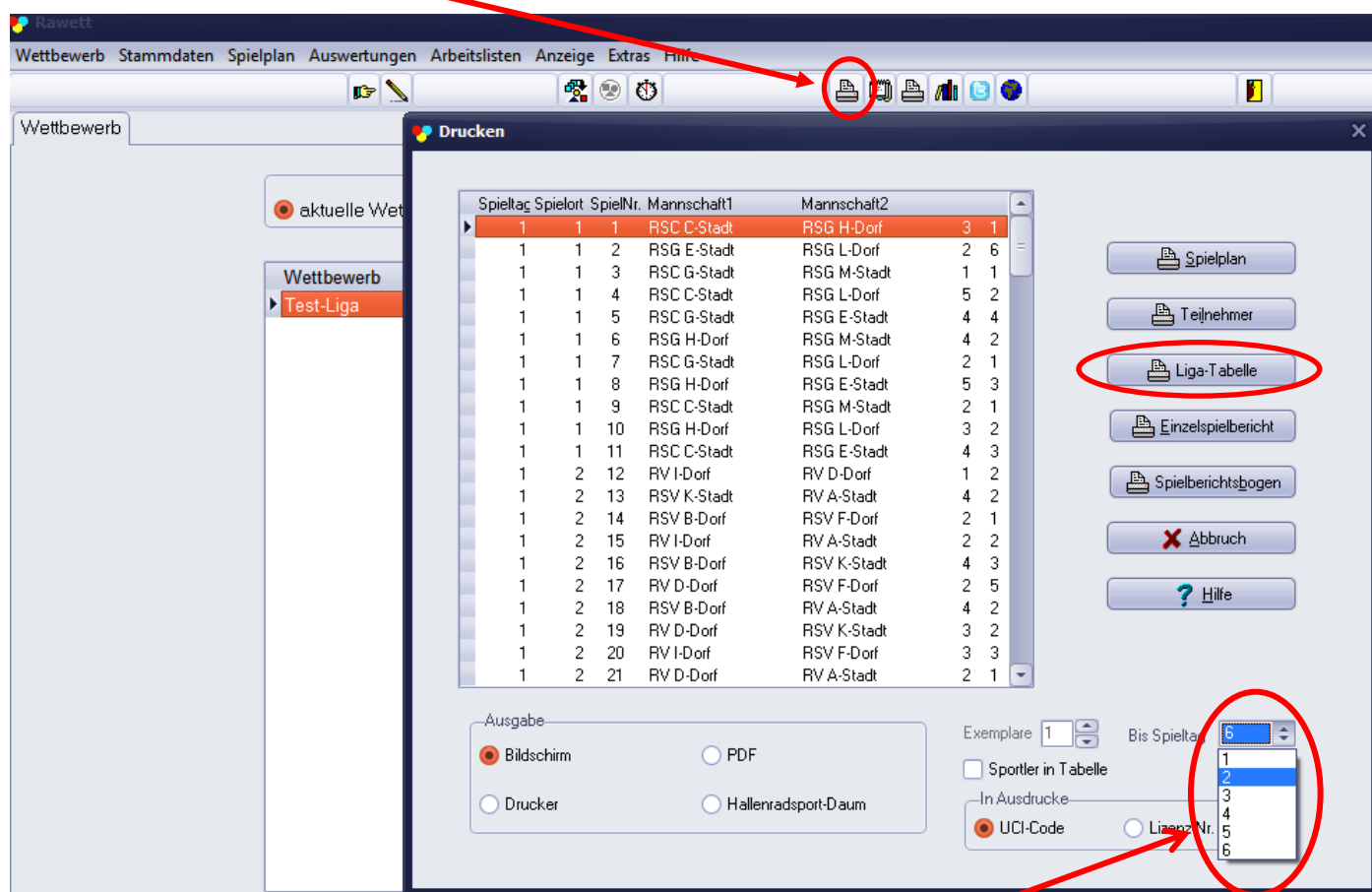
The screenshot shows a software window titled "Spielen --- Test-Liga". The main area displays a league table with the following columns: Spieltag, Spielort, SpielNr, Mannschaft1, Mannschaft2, and a column for scores (goals for and against). The table lists 37 matches across two rounds (Spieltag 1 and 2). The sidebar on the right contains several buttons: "Spielen", "Abbrechen", "Spielplan", "Liga-Tabelle" (highlighted with a red circle), and "Hilfe".

Spieltag	Spielort	SpielNr	Mannschaft1	Mannschaft2	Goals For	Goals Against
1	1	1	RSC C-Stadt	RSG H-Dorf	3	1
1	1	2	RSG E-Stadt	RSG L-Dorf	2	6
1	1	3	RSC G-Stadt	RSG M-Stadt	1	1
1	1	4	RSC C-Stadt	RSG L-Dorf	5	2
1	1	5	RSC G-Stadt	RSG E-Stadt	4	4
1	1	6	RSG H-Dorf	RSG M-Stadt	4	2
1	1	7	RSC G-Stadt	RSG L-Dorf	2	1
1	1	8	RSG H-Dorf	RSG E-Stadt	5	3
1	1	9	RSC C-Stadt	RSG M-Stadt	2	1
1	1	10	RSG H-Dorf	RSG L-Dorf	3	2
1	1	11	RSC C-Stadt	RSG E-Stadt	4	3
1	2	12	RV I-Dorf	RV D-Dorf	1	2
1	2	13	RSV K-Stadt	RV A-Stadt	4	2
1	2	14	RSV B-Dorf	RSV F-Dorf	2	1
1	2	15	RV I-Dorf	RV A-Stadt	2	2
1	2	16	RSV B-Dorf	RSV K-Stadt	4	3
1	2	17	RV D-Dorf	RSV F-Dorf	2	5
1	2	18	RSV B-Dorf	RV A-Stadt	4	2
1	2	19	RV D-Dorf	RSV K-Stadt	3	2
1	2	20	RV I-Dorf	RSV F-Dorf	3	3
1	2	21	RV D-Dorf	RV A-Stadt	2	1
1	2	22	RV I-Dorf	RSV K-Stadt	3	3
2	1	23	RSG H-Dorf	RSC G-Stadt	2	1
2	1	24	RV D-Dorf	RSV B-Dorf	3	2
2	1	25	RSC C-Stadt	RV I-Dorf	3	3
2	1	26	RSC G-Stadt	RV D-Dorf	3	1
2	1	27	RSG H-Dorf	RV I-Dorf	3	6
2	1	28	RSC C-Stadt	RSV B-Dorf	3	2
2	1	29	RSC G-Stadt	RV I-Dorf	1	1
2	1	30	RSG H-Dorf	RSV B-Dorf	2	1
2	1	31	RSC C-Stadt	RV D-Dorf	3	5
2	1	32	RSC G-Stadt	RSV B-Dorf	3	1
2	1	33	RSG H-Dorf	RV D-Dorf	2	1
2	2	34	RSG L-Dorf	RSG M-Stadt	3	5
2	2	35	RV A-Stadt	RSV F-Dorf	2	2
2	2	36	RSG E-Stadt	RSV K-Stadt	1	4
2	2	37	RSG M-Stadt	RV A-Stadt	4	2

Tabelle: Test-Liga
Stand nach dem 2. Spieltag

		Spiele	Tore	Pkte
1	RSG H-Dorf	8	22 : 19	18
2	RSC C-Stadt	7	23 : 17	16
3	RV D-Dorf	8	19 : 19	15
4	RSV F-Dorf	7	22 : 15	12
5	RSC G-Stadt	7	15 : 11	12
6	RSV K-Stadt	7	22 : 19	10
7	RSV B-Dorf	7	16 : 17	9
8	RV I-Dorf	7	19 : 17	8
9	RSG M-Stadt	7	17 : 18	8
10	RV A-Stadt	8	17 : 22	6
11	RSG L-Dorf	8	21 : 28	6
12	RSG E-Stadt	7	18 : 29	2

Unter dem Symbolzeichen  kann ebenfalls der Tabellenstand abgefragt und ausgedruckt werden.



Der jeweilige Tabellenstand - getrennt nach Spieltagen - kann hier ausgewählt werden!

Mitteilung von Ergebnissen nach einem Spieltag durch **den BDR - Staffelleiter** **(Presse- und Öffentlichkeitsarbeit)**

Offizielle Spielergebnisse (Ligaplan) und aktueller Tabellenstand (aktueller Tabellenstand nach dem jeweiligen Spieltag) sind nach jedem Spieltag per E-Mail an:

- Heinz-Dieter Kuhlmann (Heinz-Dieter.Kuhlmann@t-online.de)

- Stefan Thomé (hallenradsport@online.de)

- Rad-net (redaktion@rad-net.de)

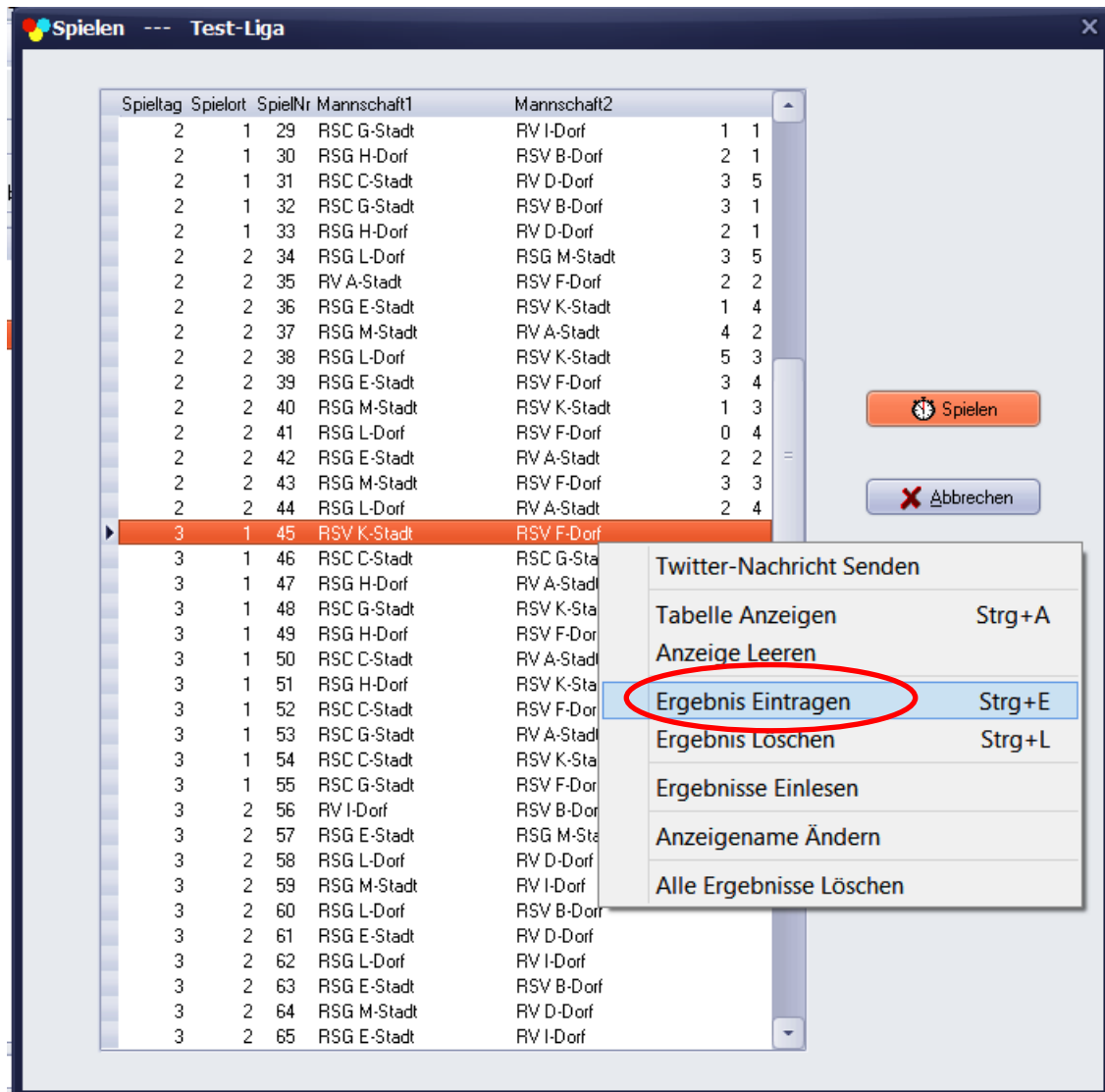
- Radsport (radsport@dsv-sportverlag.de) und

- radball.at (alfred.pischl@chello.at)

zu senden.

Manuelle Eingabe von Spielergebnissen im Spielplan

Entsprechendes Spiel im Spielplan auswählen → rechte Maustaste: „Ergebnis eintragen“ anklicken.



Das Spielergebnis wird dann manuell eintragen.

Ergebnisse Spiel Nr.: 45

Spielpaarung: RSV K-Stadt - RSV F-Dorf

☐ Nichtanwesend ☐ Nichtanwesend

Halbzeitstand: :

Endstand: 3 : 1

Spielleiter/Kommissär:

OK Abbrechen Hilfe

Mit den roten Pfeilen können die einzelnen Spielpaarungen aufgerufen werden ohne immer die Eingabemaske zu verlassen.

Es können auch noch einzelne Ergebnisse bzw. alle Ergebnisse gelöscht werden.

Twitter-Nachricht Senden	
Tabelle Anzeigen	Strg+A
Anzeige Leeren	
Ergebnis Eintragen	Strg+E
Ergebnis Löschen	Strg+L
Ergebnisse Einlesen	
Anzeigenname Ändern	
Alle Ergebnisse Löschen	

Turnier-System

Das Turnier-System ist anzuwenden z.B. beim Deutschlandpokal, Deutschen Meisterschaften, Aufstiegs-spielen usw.. Beim Spielsystem „**Deutschlandpokal Radball-Spielmodus**“ handelt es sich um ein spezielles Spielsystem und wird unter dem NRW-Modus separat behandelt (Seite 119 - 120).

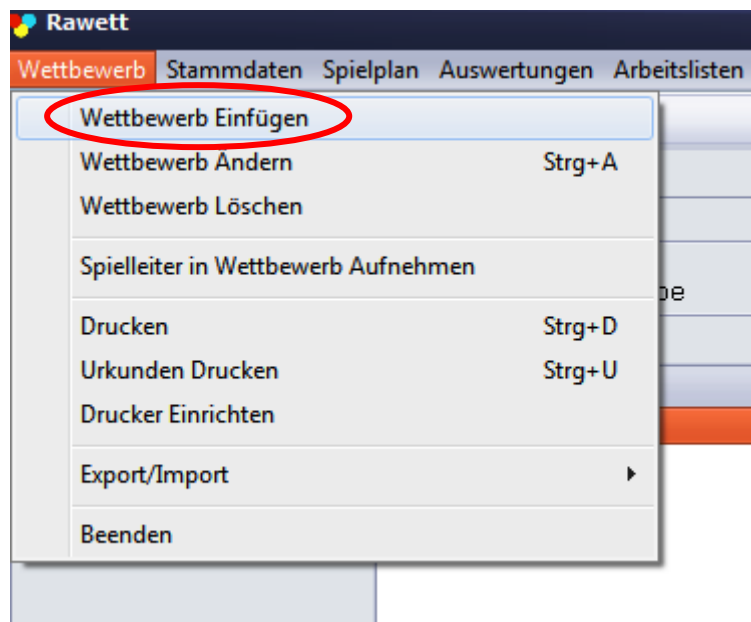
Wichtig:

Die Stammdaten wie Vereine, Adressen, Austragungsorte und Spielklasse müssen bereits eingegeben sein (vgl. Liga-System). Ansonsten zuerst die Stammdaten eingeben.

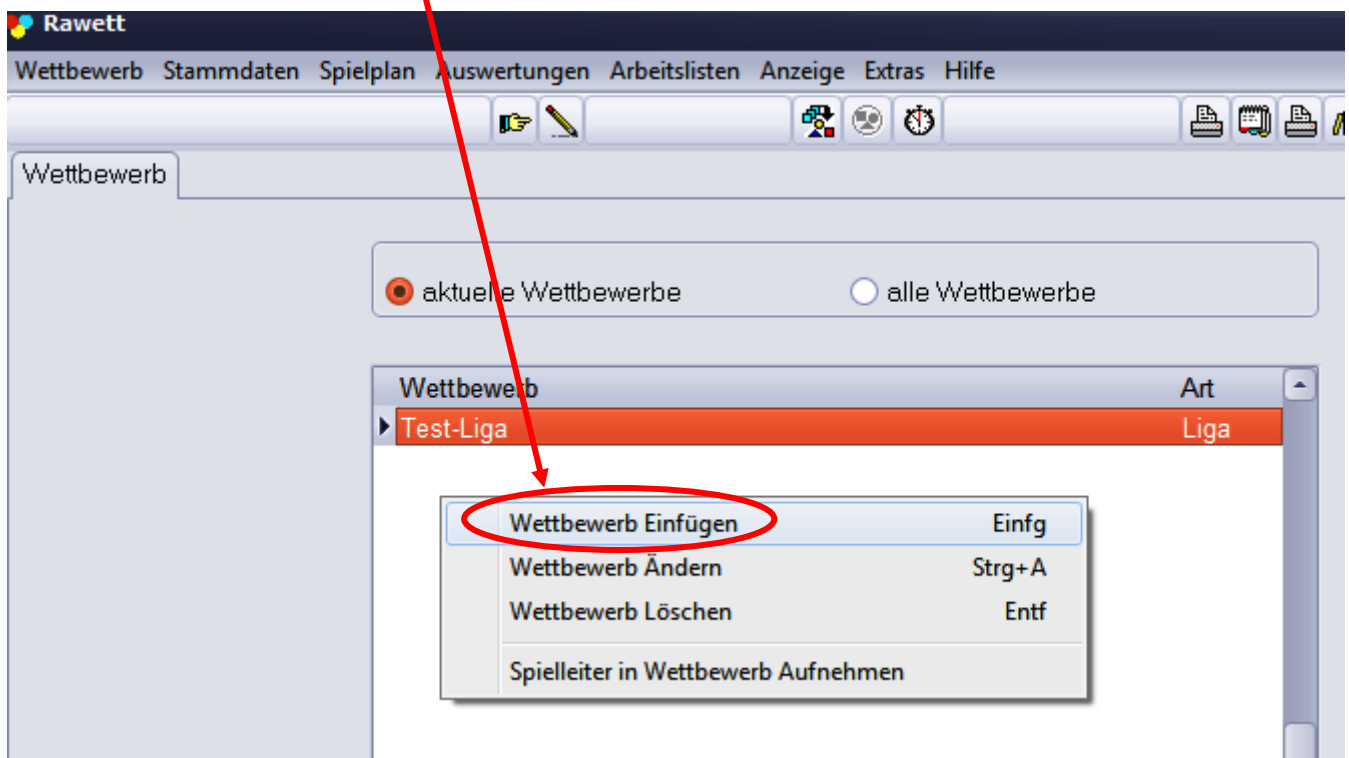
Wettbewerb einfügen/ändern/löschen

Menüleiste Wettbewerb → „Wettbewerb einfügen“ anklicken.

Name des Wettbewerbs eingeben. z.B. 1. Test-Turnier



oder im Feld Wettbewerb: rechte Maustaste: → „Wettbewerb einfügen“ anklicken.



Dann den Namen des Wettbewerbes eingeben und die restlichen Daten in der Maske entsprechend ausfüllen.

Wettbewerb Einfügen

Wettbewerb: 1. Test-Turnier ☒ aktuell

Datum: 02.12.2999

Ort: Sporthalle 00000 A-Stadt Hauptstr. 10

Veranstalter: BDR/RKB

Ausrichter: RV A-Stadt

Beginn: 14:00:00

Spielklasse: Radpolo Elite

Verantwortlicher: Musterfrau, UP.

Weltcup:

Hintergrund-Bild: ☐ Logo: ☐

OK Abbrechen Hilfe

Die eingegebenen Daten erscheinen dann dort:

Rawett

Wettbewerb Stammdaten Spielplan Auswertungen Arbeitslisten Anzeige Extras Hilfe

Wettbewerb

☒ aktuelle Wettbewerbe ☐ alle Wettbewerbe

Wettbewerb	Art
1. Test-Turnier	Turnier
Test-Liga	Liga

Datum: 02.12.2999

Ort: Sporthalle 00000 A-Stadt Hauptstr. 10

Veranstalter: BDR/RKB

Ausrichter: RV A-Stadt

Beginn: 14:00

Spielklasse: Radpolo U19

Verantwortlicher: Musterfrau, UP.

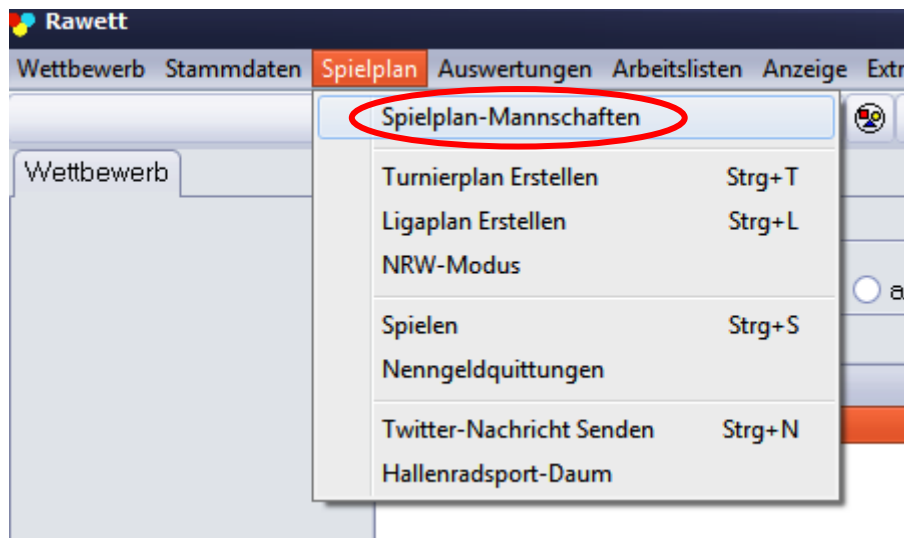
Weltcup:

Neben „Wettbewerb einfügen“ kann auch der Wettbewerb geändert bzw. gelöscht werden. Weiterhin kann auch hier der Spielleiter in den Wettbewerb aufgenommen werden.

Wettbewerb Einfügen	Einfg
Wettbewerb Ändern	Strg+A
Wettbewerb Löschen	Entf
Spielleiter in Wettbewerb aufnehmen	

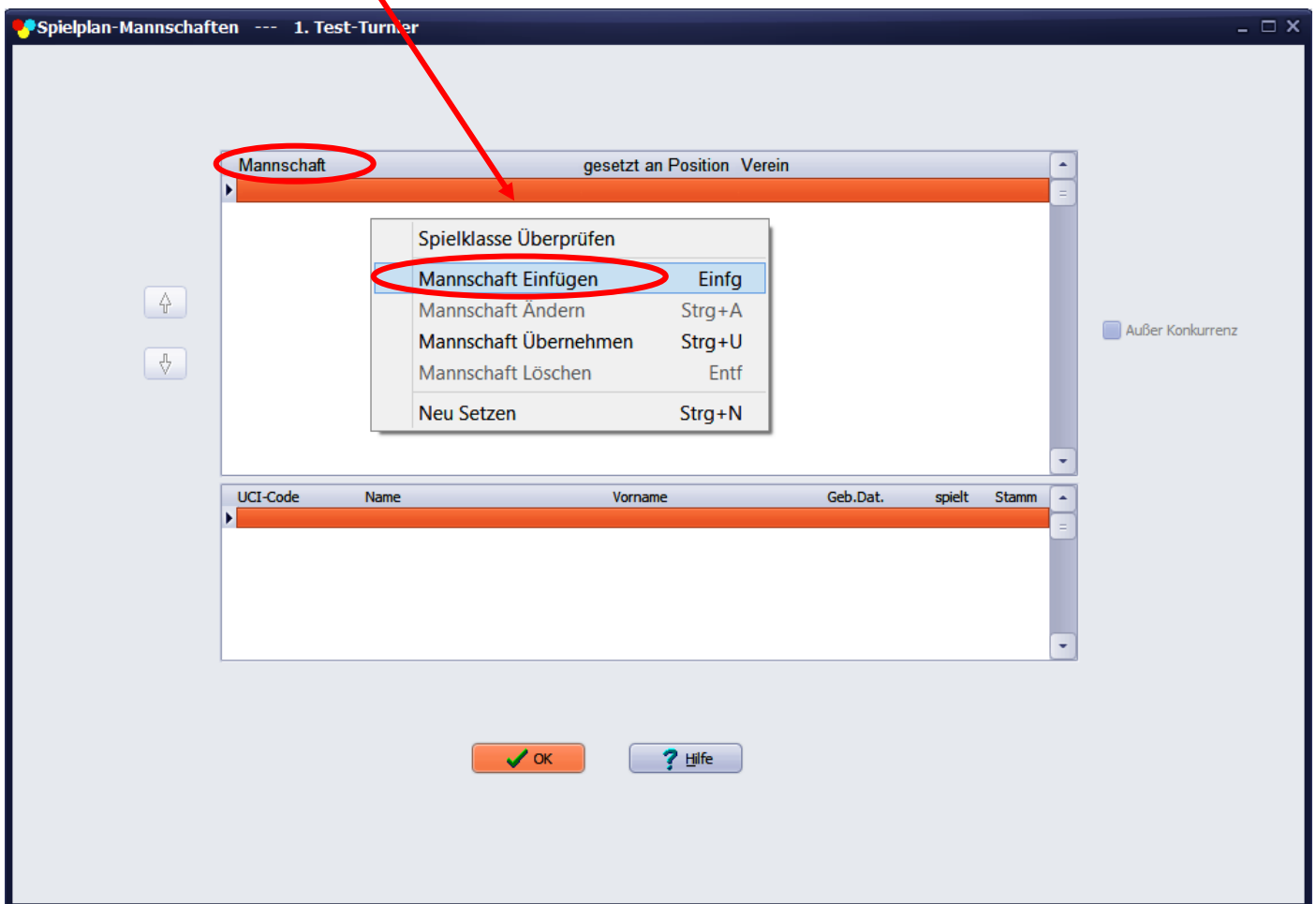
Eingabe Mannschaften – Sportler(innen)

Menüleiste Spielplan → „Spielplan-Mannschaften“ anklicken.



oder das Symbol „“, anklicken.

Im Feld Mannschaft: rechte Maustaste → „Mannschaft einfügen“ anklicken.



Mannschaft Einfügen

Name:

Verein:

☐ Außer Konkurrenz

Sportler

Im unteren Feld: rechte Maustaste: → entsprechende Sportlerin zur jeweiligen Mannschaft einfügen.

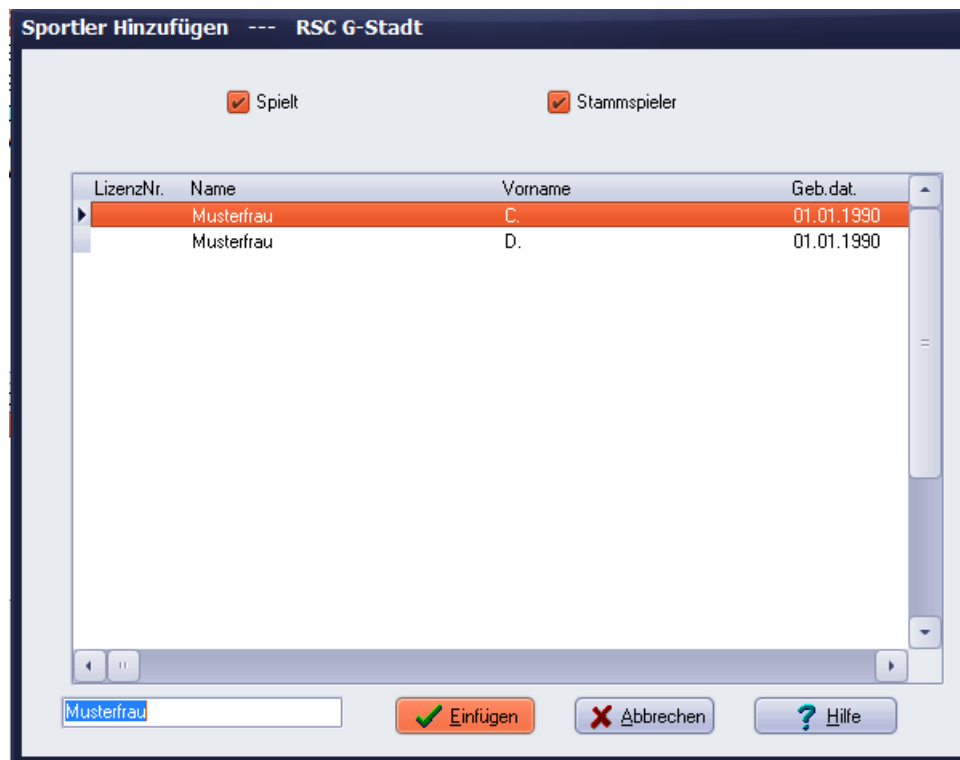
Spielplan-Mannschaften --- 1. Test-Turnier

Mannschaft	gesetzt an	Position	Verein
RSC G-Stadt	1		RSC G-Stadt
RSG H-Dorf	2		RSG H-Dorf
RSG L-Dorf	3		RSG L-Dorf
RV D-Dorf	4		RV D-Dorf
RSV F-Dorf	5		RSV F-Dorf
RV A-Stadt	6		RV A-Stadt

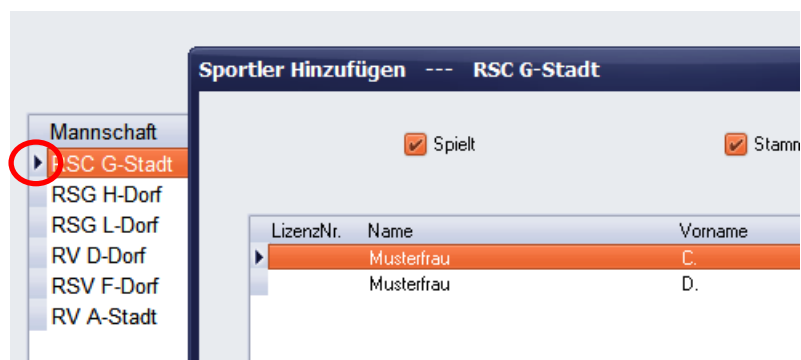
☐ Außer Konkurrenz

UCI-Code	Name	Vorname	Geb.Dat.	spielt	Stamm

Sportler Einfügen Einfg
 Sportler Ändern Strg+A
 Sportler Löschen Entf



Wichtig bei der Zuordnung der entsprechenden Sportlerin zur jeweiligen Mannschaft ist, dass im Feld Mannschaften die zu bearbeitende Mannschaft mit einem schwarzen Pfeil unterlegt ist!!!!



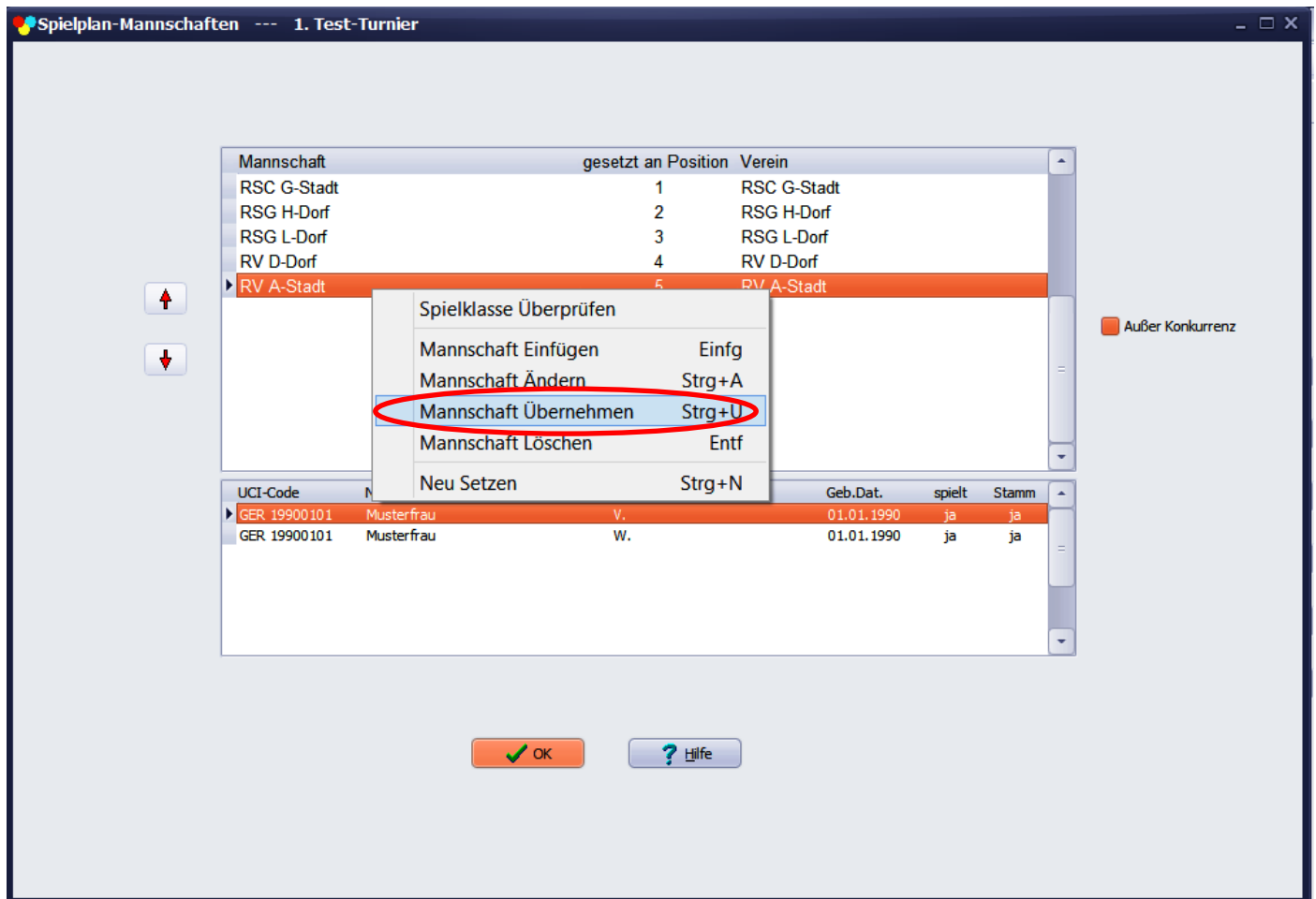
Danach erfolgt der Hinweis, dass der Sportler(in) in die Mannschaft eingefügt ist.



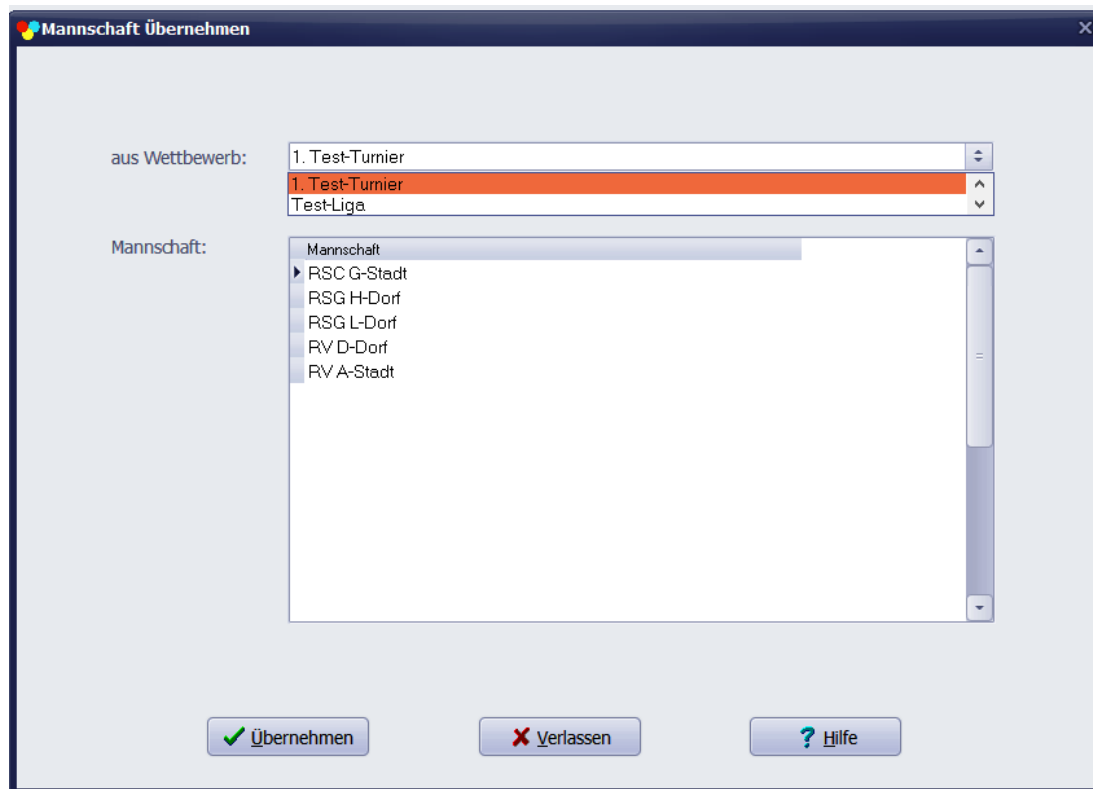
Mannschaft übernehmen

Mannschaften aus anderen Wettbewerben können mit zugehörigen Spielern/-innen auch übernommen werden:

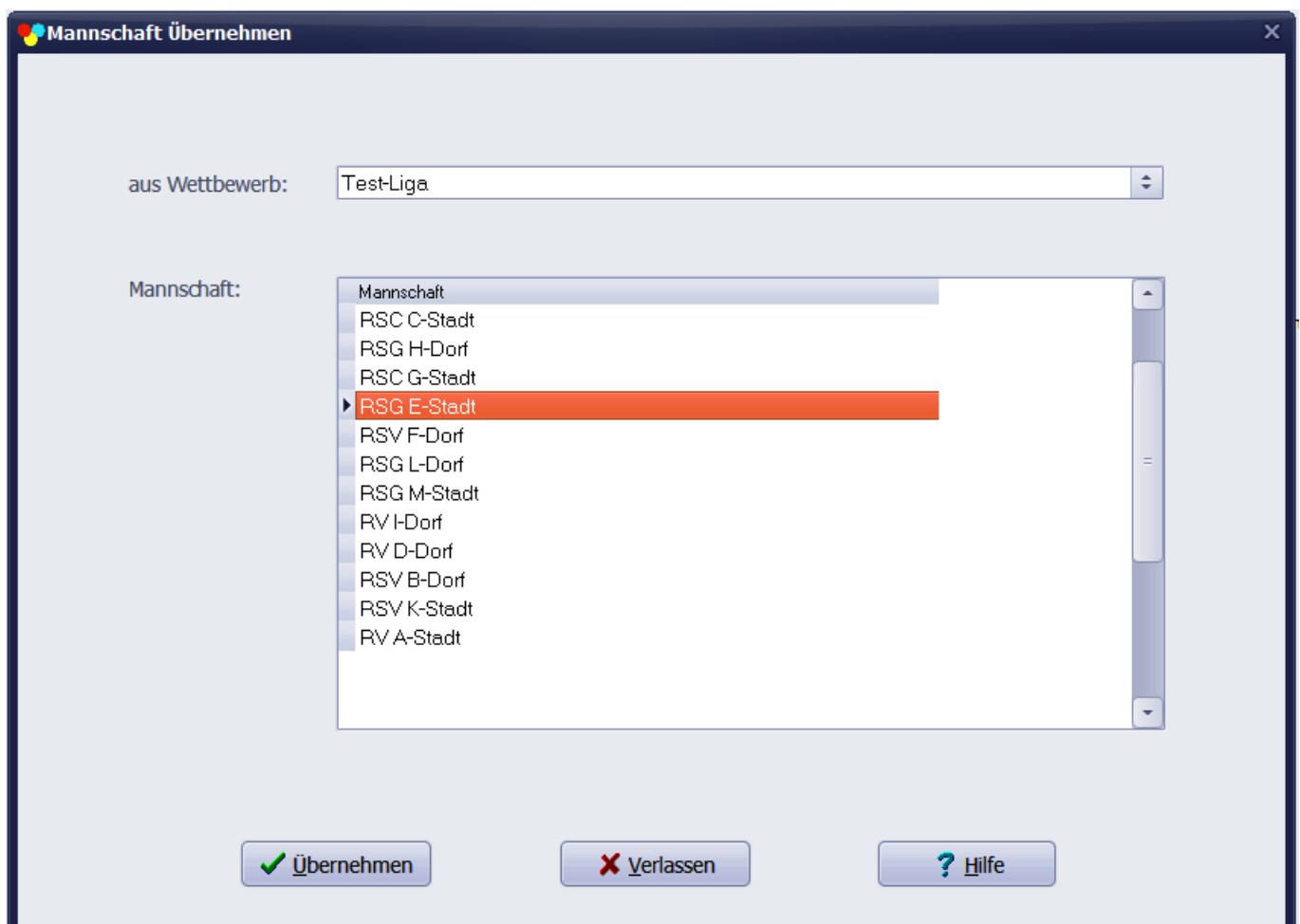
Im Feld Mannschaft: rechte Maustaste → „Mannschaft übernehmen“ anklicken.



Es wird abgefragt, aus welchem Wettbewerb die „übernommene Mannschaft“ genommen werden soll:



Z.B. aus der Test-Liga die Mannschaft RSG E-Stadt markieren und den Button „Übernehmen“ anklicken.



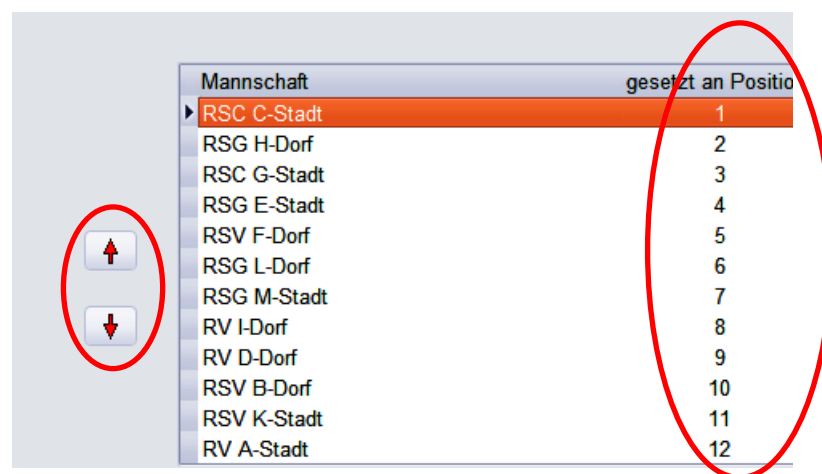
Es erfolgt noch die Mitteilung, dass die Mannschaft erfolgreich übernommen wurde.



Hier können die Mannschaften geändert und auch gelöscht werden. Weiterhin kann hier die Spielklasse überprüft werden.

Spielklasse Überprüfen	
Mannschaft Einfügen	Einfg
Mannschaft Ändern	Strg+A
Mannschaft Übernehmen	Strg+U
Mannschaft Löschen	Entf
Neu Setzen	Strg+N

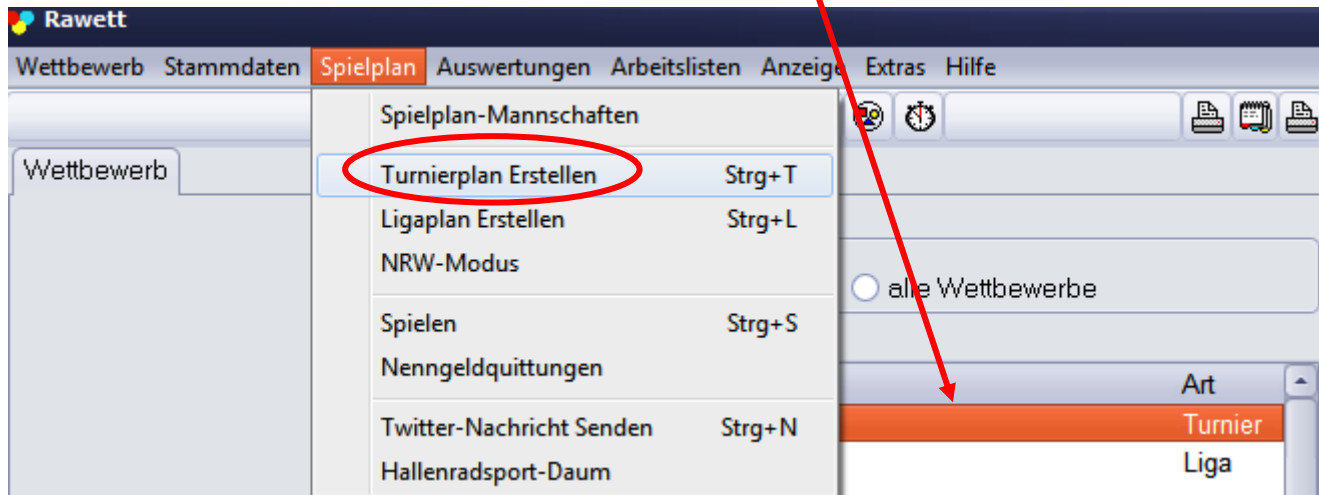
Die Position kann mit den roten Pfeilen verändert werden:




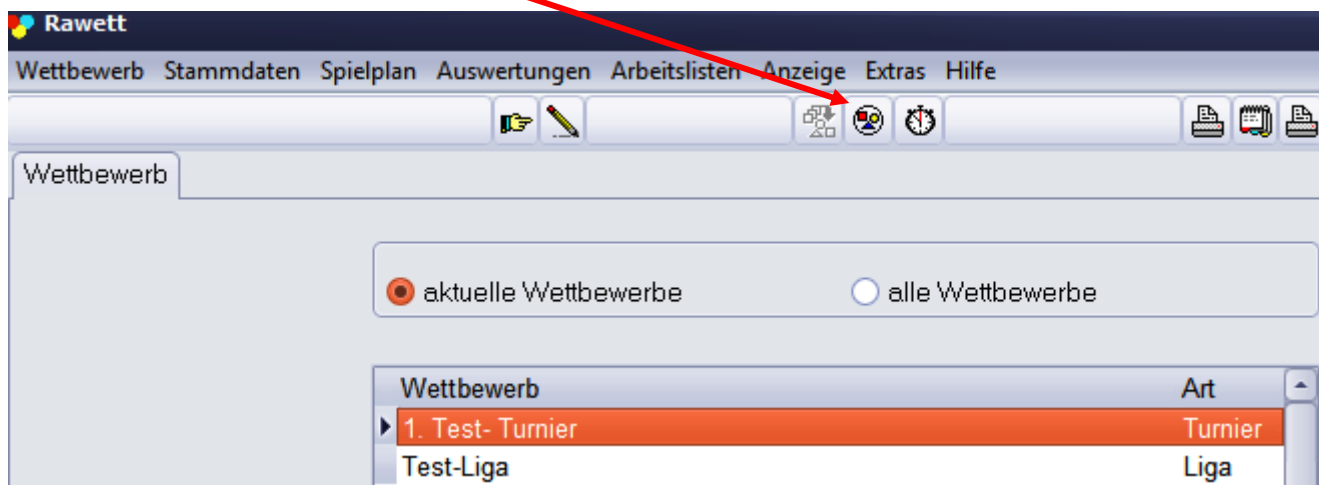
Turnierplan erstellen

Menüleiste Spielplan → „Turnierplan erstellen“ anklicken.

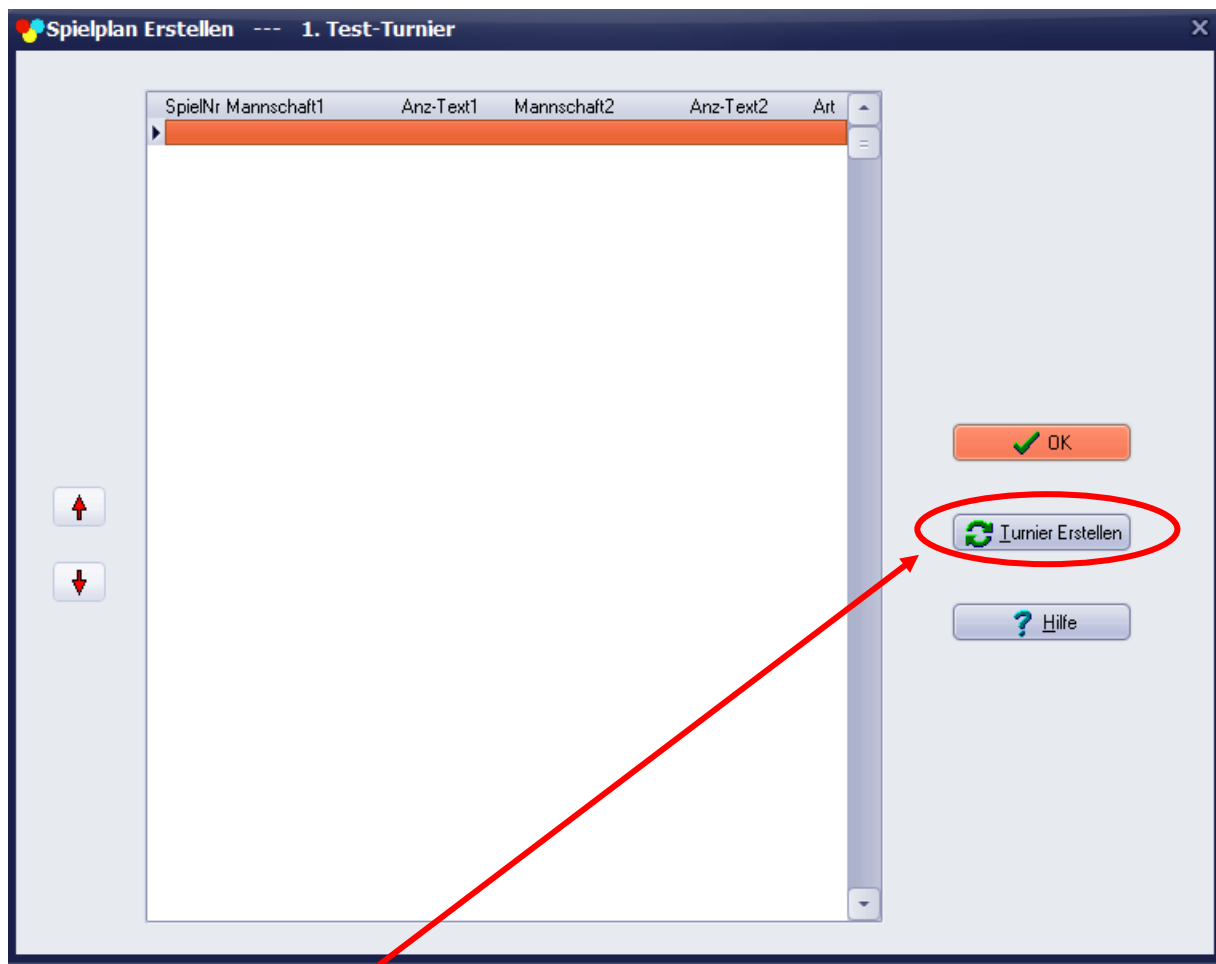
Der entsprechende Wettbewerb (hier: 1. Test-Turnier) muss farblich markiert sein.



oder Symbolzeichen  anklicken:

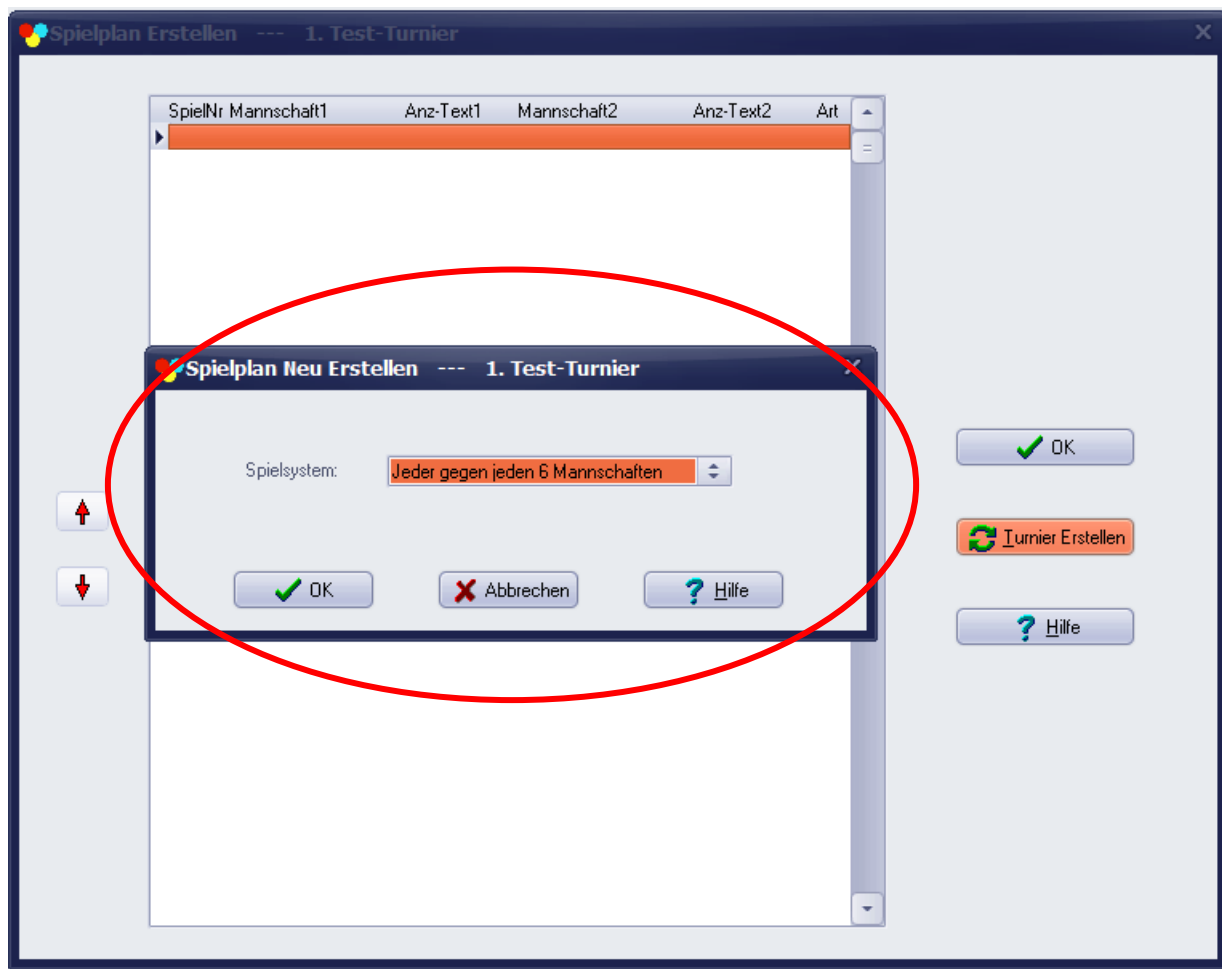


Es geht nachfolgende Bildschirmmaske auf:



Button  anklicken.

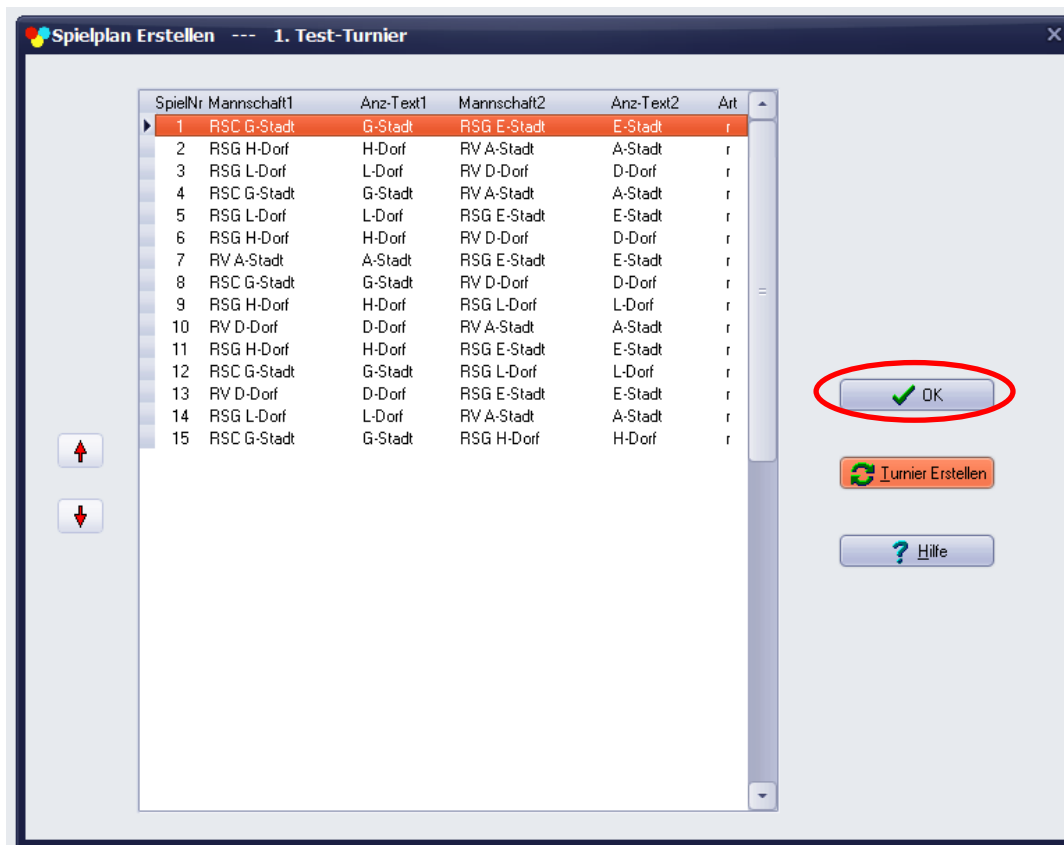
Entsprechendes Spielsystem auswählen (Auswahl zwischen 3 bis 8 Mannschaften), hier z.B. jeder gegen jeden 6 Mannschaften, dann Button „OK“ drücken.



Sollte eine bereits bestehende Spielfolge neu aufgebaut werden, erfolgt nachfolgende Frage: Wollen Sie die alte Spielfolge verwerfen und neu aufbauen? Button „Ja“ anklicken

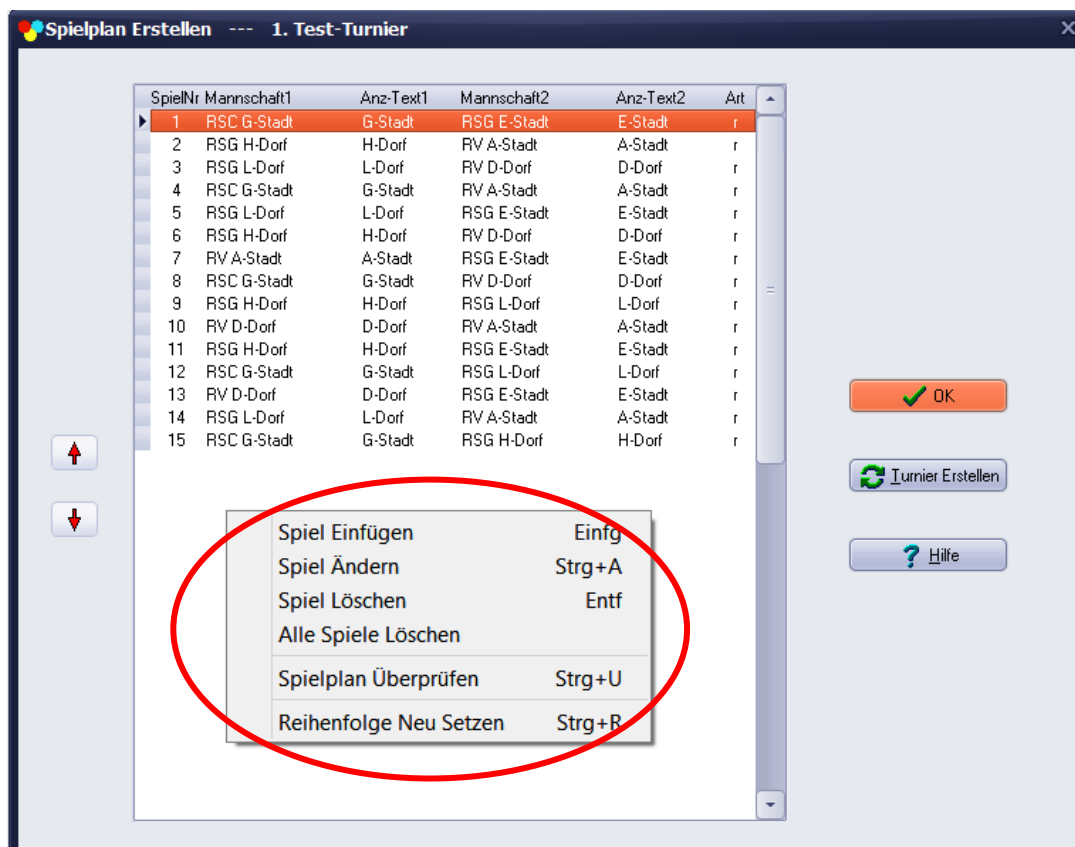


Der Spielplan wird anschließend ausgeworfen.



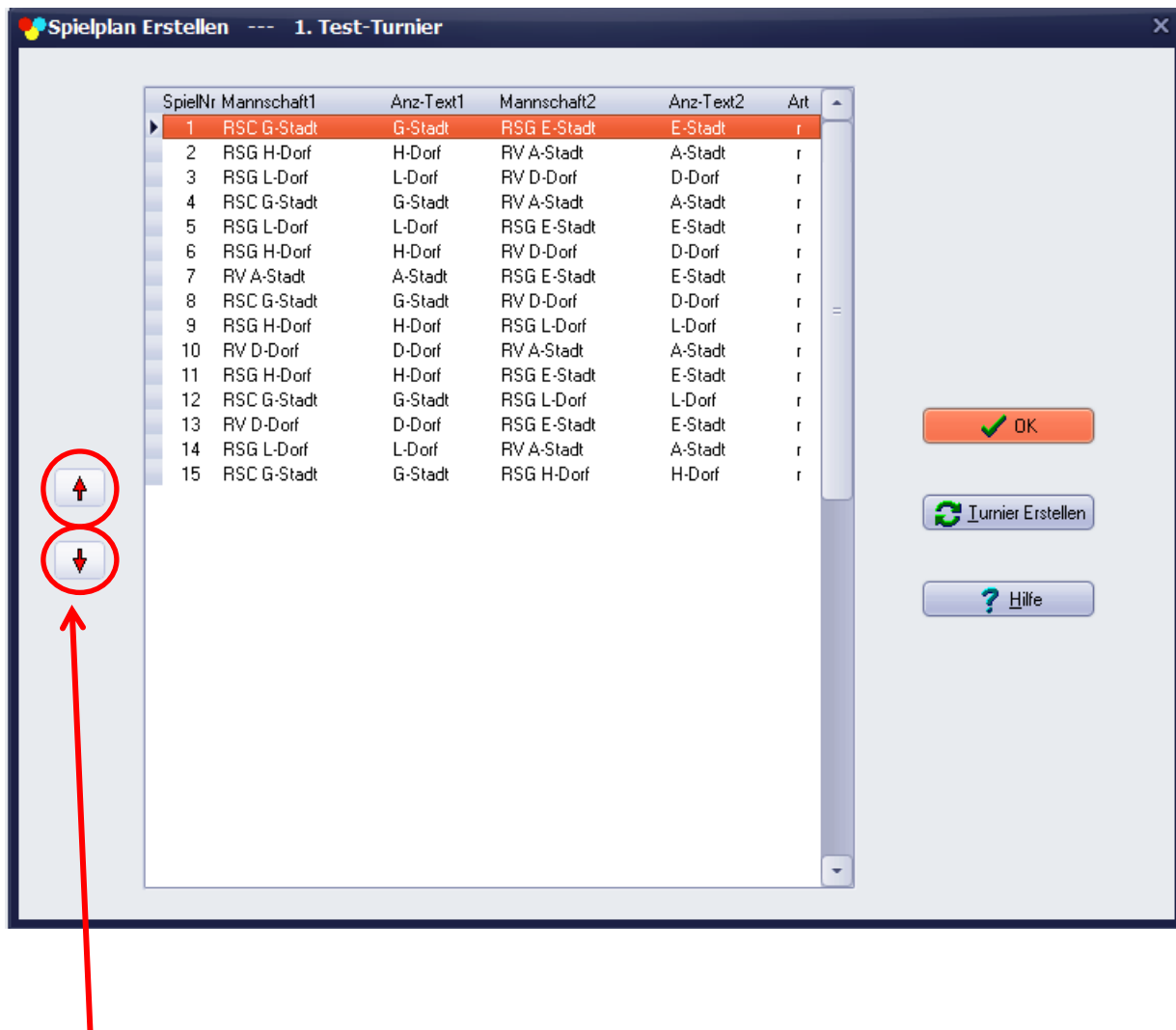
Dann Button „OK“ anklicken.

Es kann mit der rechten Maustaste u.a. ein weiteres Spiel eingefügt, geändert oder gelöscht werden. Weitere Funktionen: alle Spiele löschen, Spielplan überprüfen bzw. Reihenfolge neu setzen.



Ein Export der Datei aus dem Turnier-System an den Ausrichter ist **nicht** möglich.

Veränderung der Spielfolge

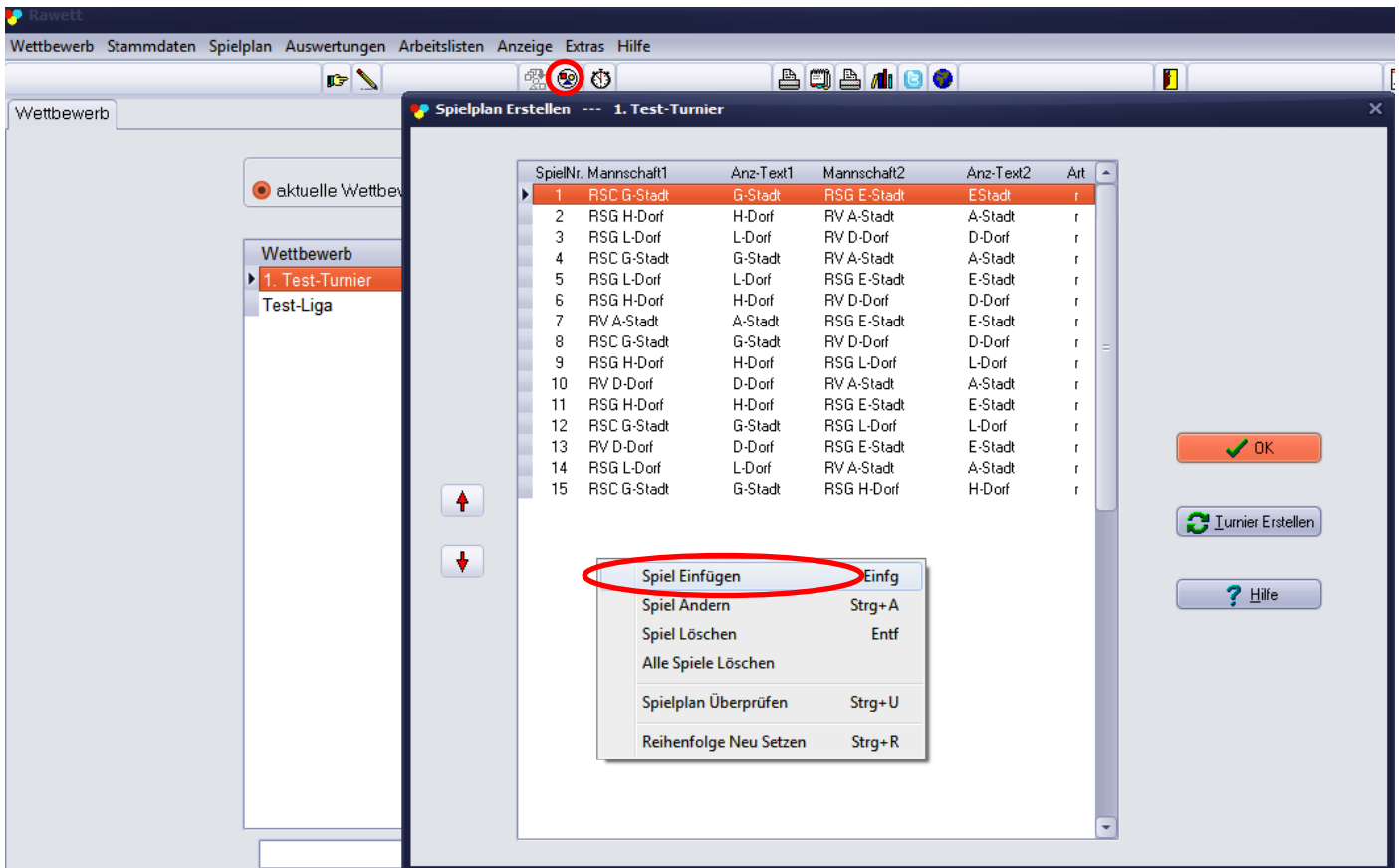


Mit den roten Pfeilen können die Spielpaarungen an eine andere Stelle gesetzt werden.

Entscheidungsspiel, Platzspiele oder zusätzliches Rundenspiel in den Turnierplan aufnehmen

Menüleiste Spielplan → „Turnierplan erstellen“ oder das Symbolzeichen  anklicken.

Im Feld Spielplan erstellen rechte Maustaste: → „Spiel einfügen“ anklicken.



In der Bearbeitungsmaske erscheint dann die Auswahl zwischen Rundenspiel oder Entscheidungsspiel. Nach der Wahl des Spieltyps die Mannschaften im Drop-Down-Menü auswählen, die gegeneinander spielen und Button „OK“ anklicken.

Spiel in Spielplan Einfügen an Position --- 16

Spieltyp:
☐ Rundenspiel ☒ Entscheidungsspiel

Mannschaft 1: RSG L-Dorf

Anz-Text1: L-Dorf

Mannschaft 2: RV A-Stadt

Anz-Text2: A-Stadt

OK Abbrechen Hilfe

Wenn das zusätzliche Spiel als Entscheidungsspiel gekennzeichnet wurde ist es bei „Art“ mit „e“ gekennzeichnet. „r“ steht für Rundenspiele.

Spielplan Erstellen --- 1. Test-Turnier

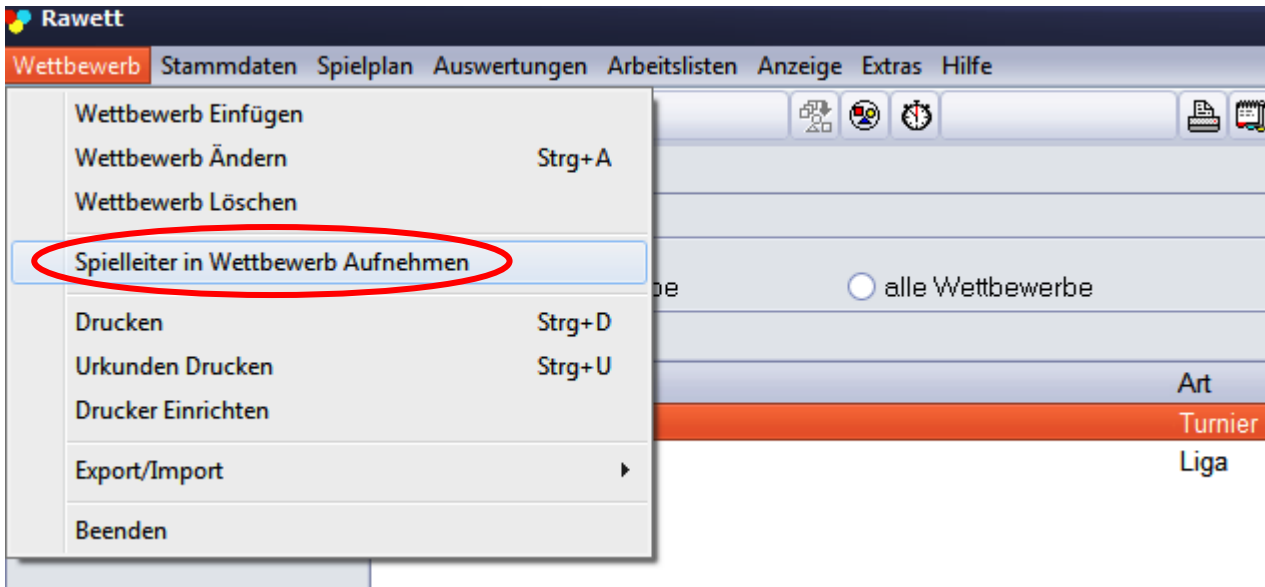
SpielNr	Mannschaft1	Anz-Text1	Mannschaft2	Anz-Text2	Art
1	RSG G-Stadt	G-Stadt	RSG E-Stadt	E-Stadt	r
2	RSG H-Dorf	H-Dorf	RV A-Stadt	A-Stadt	r
3	RSG L-Dorf	L-Dorf	RV D-Dorf	D-Dorf	r
4	RSC G-Stadt	G-Stadt	RV A-Stadt	A-Stadt	r
5	RSG L-Dorf	L-Dorf	RSG E-Stadt	E-Stadt	r
6	RSG H-Dorf	H-Dorf	RV D-Dorf	D-Dorf	r
7	RV A-Stadt	A-Stadt	RSG E-Stadt	E-Stadt	r
8	RSC G-Stadt	G-Stadt	RV D-Dorf	D-Dorf	r
9	RSG H-Dorf	H-Dorf	RSG L-Dorf	L-Dorf	r
10	RV D-Dorf	D-Dorf	RV A-Stadt	A-Stadt	r
11	RSG H-Dorf	H-Dorf	RSG E-Stadt	E-Stadt	r
12	RSC G-Stadt	G-Stadt	RSG L-Dorf	L-Dorf	r
13	RV D-Dorf	D-Dorf	RSG E-Stadt	E-Stadt	r
14	RSG L-Dorf	L-Dorf	RV A-Stadt	A-Stadt	r
15	RSC G-Stadt	G-Stadt	RSG H-Dorf	H-Dorf	r
16	RSG L-Dorf	L-Dorf	RV A-Stadt	A-Stadt	e


OK Turnier Erstellen Hilfe

Spielleiter in den Wettbewerb (hier: Turnier-System) aufnehmen

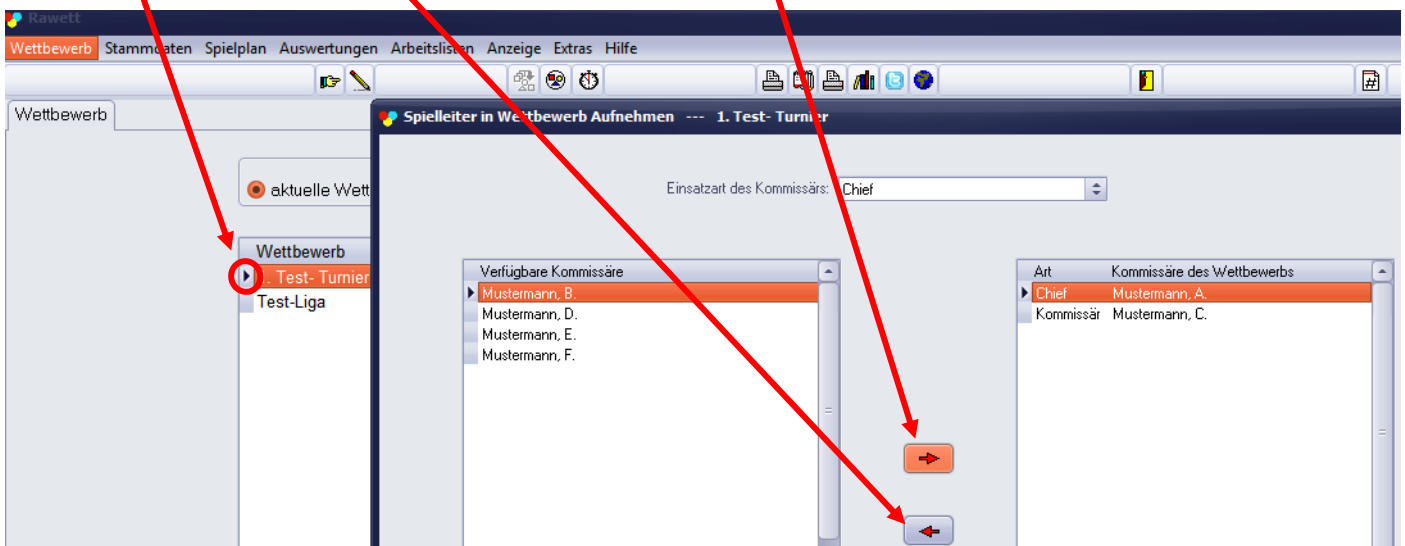
Bevor ein Kommissär einem entsprechenden Spieltag zugeordnet werden kann, muss dieser in den jeweiligen Wettbewerb aufgenommen werden.

Menüleiste Wettbewerb → „Spielleiter in den Wettbewerb aufnehmen“ anklicken.



oder Symbolzeichen  anklicken.

Entsprechende Kommissäre, die vom Kommissärs-Obmann für z.B. die 1. Bundesliga Radpolo 2012 (Wettbewerb vorab markieren) vorgesehen sind, mit der entsprechenden Pfeiltaste in den Wettbewerb aufnehmen. Mit der anderen Pfeiltaste kann der Kommissär auch wieder herausgenommen werden.



Hier kann noch die Einsatzart des Kommissärs festgelegt werden:

- Chief-Kommissär bzw.
- Kommissär.



The image shows a software interface with a label 'Einsatzart des Kommissärs:' followed by a dropdown menu. The dropdown menu is open, displaying two options: 'Chief' and 'Kommissär'. The 'Kommissär' option is highlighted with a red background, indicating it is the selected choice. The dropdown menu has a small arrow icon on the right side.

Spielberichtsbogen im Turnier-System

Der Spielberichtsbogen im Turnier-System ist genauso aufgebaut wie der Spielberichtsbogen im Liga-System. Auch dieser Spielberichtsbogen besteht aus 2 Seiten. Die 1. Seite kann der örtlichen Presse für die Berichterstattung zugeleitet werden. Die 2. Seite ist nur für den internen Gebrauch bestimmt und muss zusammen mit der 1. Seite wieder an den zuständigen Staffelleiter zurückgemailt werden.

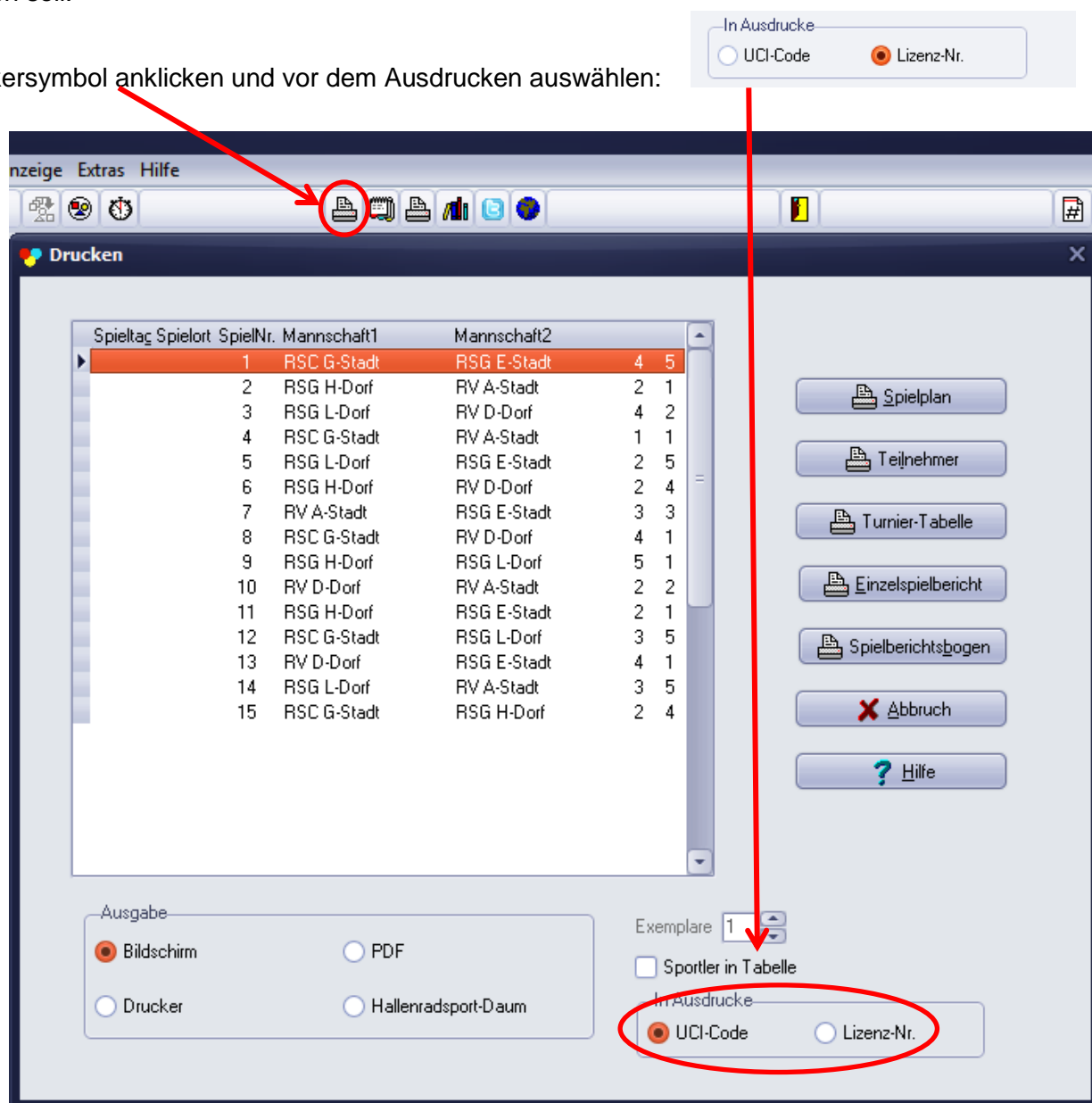
Sollte der Platz für die Ersatzspielerinnen nicht ausreichen, sind diese entsprechend zu kennzeichnen und unter „Besondere Vorkommnisse“ einzutragen.

Beim Einsatz eines anderen Kommissärs als den Gemeldeten ist der nicht eingesetzte Kommissär zu streichen und der tatsächliche Kommissär einzutragen.

Die Ergebnisse sind deutlich und leserlich mit einem schwarzen Kugelschreiber in den Spielberichtsbogen einzutragen.

Es kann ausgesucht werden, ob auf der Seite 2 der „UCI-Code“ oder die „Lizenz-Nummer“ ausgedruckt werden soll:

Druckersymbol anklicken und vor dem Ausdrucken auswählen:



Spielberichtsbogen Seite 1



Spielberichtsbogen: 1. Test-Turnier

Spielort: Sporthalle 00000 A-Stadt Hauptstr. 10

Datum: 32.12.2999 Beginn: 14:00 Uhr

Ende: _____ Uhr

<u>Mannschaft</u>	<u>Sportler/innen</u>	<u>LV</u>	<u>Ersatzspieler/in</u>
RSC G-Stadt	Musterfrau, C.	BAY	
	Musterfrau, D.	BAY	
RSG H-Dorf	Musterfrau, H.	NDS	
	Musterfrau, G.	NDS	
RSG L-Dorf	Musterfrau, I.	HES	
	Musterfrau, K.	HES	
RV D-Dorf	Musterfrau, N.	NRW	
	Musterfrau, O.	NRW	
RV A-Stadt	Musterfrau, W.	HES	
	Musterfrau, V.	HES	
RSG E-Stadt	Musterfrau, F.	HES	
	Musterfrau, E.	HES	

<u>Spielfolge</u>				<u>Halbzeitstand</u>		<u>Endstand</u>	
<u>Nr.</u>				<u>Tore</u>	<u>Tore</u>	<u>Tore</u>	<u>Tore</u>
1 .	RSC G-Stadt	-	RSG E-Stadt	:		4	: 5
2 .	RSG H-Dorf	-	RV A-Stadt	:		2	: 1
3 .	RSG L-Dorf	-	RV D-Dorf	:		4	: 2
4 .	RSC G-Stadt	-	RV A-Stadt	:		1	: 1
5 .	RSG L-Dorf	-	RSG E-Stadt	:		2	: 5
6 .	RSG H-Dorf	-	RV D-Dorf	:		2	: 4
7 .	RV A-Stadt	-	RSG E-Stadt	:		3	: 3
8 .	RSC G-Stadt	-	RV D-Dorf	:		4	: 1
9 .	RSG H-Dorf	-	RSG L-Dorf	:		5	: 1
10 .	RV D-Dorf	-	RV A-Stadt	:		2	: 2
11 .	RSG H-Dorf	-	RSG E-Stadt	:		2	: 1
12 .	RSC G-Stadt	-	RSG L-Dorf	:		3	: 5
13 .	RV D-Dorf	-	RSG E-Stadt	:		4	: 1
14 .	RSG L-Dorf	-	RV A-Stadt	:		3	: 5
15 .	RSC G-Stadt	-	RSG H-Dorf	:		2	: 4

Chief: Mustermann, A. _____

Kommissär: Mustermann, D. _____

Schriftführer: _____

(Name in Blockschrift)

Nach Spieltage korrekt ausgefüllt, vollständig und unterschrieben an die Staffelleiter senden: E-Mail: UP.Musterfrau@email.de

Spielberichtsbogen Seite 2 (mit UCI-Code)



Spielberichtsbogen: 1. Test-Turnier

Spielort: Sporthalle 00000 A-Stadt Hauptstr. 10

Datum: 32.12.2999 Beginn: 14:00 Uhr

Ende: _____ Uhr

Nur zur internen Verwendung

Lizenzkontrolle

<u>Mannschaft</u>	<u>Sporter/innen</u>	<u>UCI-Code</u>	<u>Ersatzspieler/in</u>
RSC G-Stadt	Musterfrau, C.	GER 19900101	
RSC G-Stadt	Musterfrau, D.	GER 19900101	
RSG H-Dorf	Musterfrau, H.	GER 19900101	
RSG H-Dorf	Musterfrau, G.	GER 19900101	
RSG L-Dorf	Musterfrau, I.	GER 19900101	
RSG L-Dorf	Musterfrau, K.	GER 19900101	
RV D-Dorf	Musterfrau, N.	GER 19900101	
RV D-Dorf	Musterfrau, O.	GER 19900101	
RV A-Stadt	Musterfrau, W.	GER 19900101	
RV A-Stadt	Musterfrau, V.	GER 19900101	
RSG E-Stadt	Musterfrau, F.	GER 19900101	
RSG E-Stadt	Musterfrau, E.	GER 19900101	

Kommissäre:

Chief: Mustermann, A., , _____

Kommissär: Mustermann, D., , _____

Schritfführer: _____
(Name in Blockschrift)

Besondere Vorkommnisse: (ggf. weiteres Blatt beifügen)

Nach Spieltage korrekt ausgefüllt, vollständig und unterschrieben an die Staffelleiter
senden: E-Mail: UP.Musterfrau@email.de

Spielberichtsbogen Seite 2 (mit Lizenz-Nummer)



Spielberichtsbogen: 1. Test-Turnier

Spielort: Sporthalle 00000 A-Stadt Hauptstr. 10

Datum: 32.12.2999 Beginn: 14:00 Uhr

Ende: _____ Uhr

Nur zur internen Verwendung

Lizenzkontrolle

<u>Mannschaft</u>	<u>Sportler/innen</u>	<u>Lizenz-Nr.</u>	<u>Ersatzspieler/in</u>
RSC G-Stadt	Musterfrau, C.	BAY 342512	
RSC G-Stadt	Musterfrau, D.	BAY 342642	
RSG H-Dorf	Musterfrau, H.	NDS 421546	
RSG H-Dorf	Musterfrau, G.	NDS 343564	
RSG L-Dorf	Musterfrau, I.	HES 212345	
RSG L-Dorf	Musterfrau, K.	HES 456345	
RV D-Dorf	Musterfrau, N.	NRW 324521	
RV D-Dorf	Musterfrau, O.	NRW 345642	
RV A-Stadt	Musterfrau, W.	HES 235634	
RV A-Stadt	Musterfrau, V.	HES 356733	
RSG E-Stadt	Musterfrau, F.	HES 234512	
RSG E-Stadt	Musterfrau, E.	HES 342453	

Kommissäre:

Chief: Mustermann, A., , _____

Kommissär: Mustermann, D., , _____

Schriftführer: _____
(Name in Blockschrift)

Besondere Vorkommnisse: (ggf. weiteres Blatt beifügen)

Nach Spieltage korrekt ausgefüllt, vollständig und unterschrieben an die Staffelleiter
senden: E-Mail: UP.Musterfrau@email.de

NRW-Modus

Beim BDR gibt es Turniere mit dem Spielmodus: Deutschlandpokal Radball-Spielmodus (z.B. Deutschlandpokal Radball Elite, Deutschlandpokal Radpolo Elite, Deutschlandpokal Radball U23 und der Wettbewerb: Best of Eight“ im Radpolo).

Hier der Spielmodus: Deutschlandpokal Radball-Spielmodus

Gruppe I

Mannschaft 1
Mannschaft 2
Mannschaft 3
Mannschaft 4

Gruppe II

Mannschaft 5
Mannschaft 6
Mannschaft 7
Mannschaft 8

Spielfolge:

1. Mannschaft 1 - Mannschaft 4
2. Mannschaft 2 - Mannschaft 3
3. Mannschaft 5 - Mannschaft 8
4. Mannschaft 6 - Mannschaft 7
5. Mannschaft 1 - Mannschaft 3
6. Mannschaft 2 - Mannschaft 4
7. Mannschaft 5 - Mannschaft 7
8. Mannschaft 6 - Mannschaft 8
9. Mannschaft 3 - Mannschaft 4
10. Mannschaft 1 - Mannschaft 2
11. Mannschaft 7 - Mannschaft 8
12. Mannschaft 5 - Mannschaft 6

Spielfolge Finale:

13. Spiel um Platz 7:
4. Platz Gr. I - 4. Platz Gr. II

Endrunde:

Jeder gegen jeden – die bereits in der Vorrunde ausgetragenen Begegnungen werden mit übernommen.

Übernahme des Spiels aus der Vorrunde Gruppe I (Finalspiel1):

1. Platz Gr. I - 2. Platz Gr. I

Übernahme des Spiels aus der Vorrunde Gruppe II (Finalspiel2):

1. Platz Gr. II - 2. Platz Gr. II

14. Finalspiel 3:
1. Platz Gr. I - 2. Platz Gr. II

15. Finalspiel 4:
1. Platz Gr. II - 2. Platz Gr. I

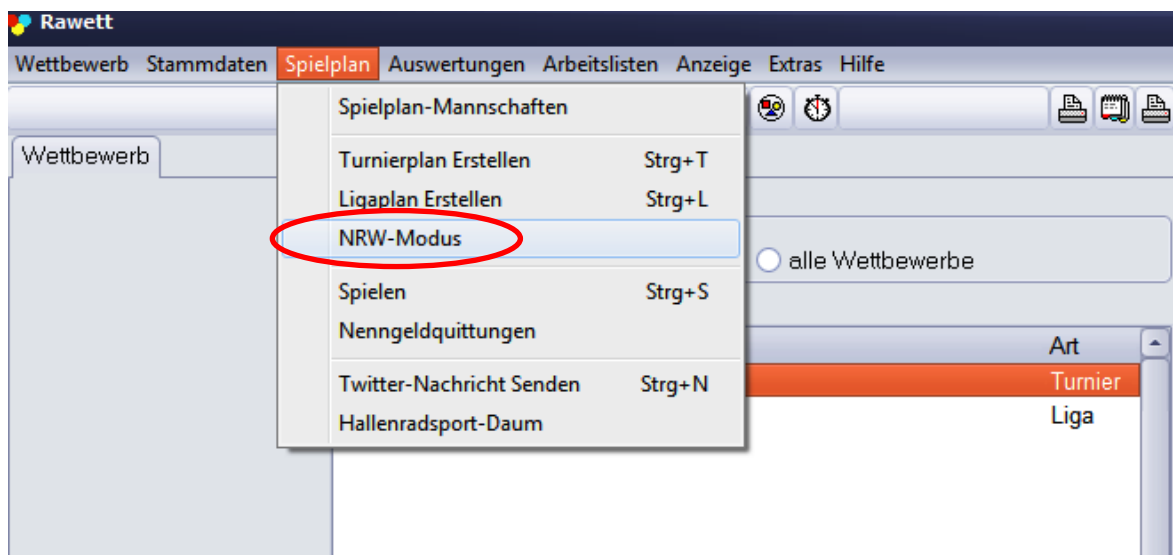
16. Spiel um Platz 5:
3. Platz Gr. I - 3. Platz Gr. II
17. Finalspiel 5:
2. Platz Gr. I - 2. Platz Gr. II
18. Finalspiel 6:
1. Platz Gr. I - 1. Platz Gr. II

Bei Punktgleichheit um den Titel gibt es ein Entscheidungsspiel.

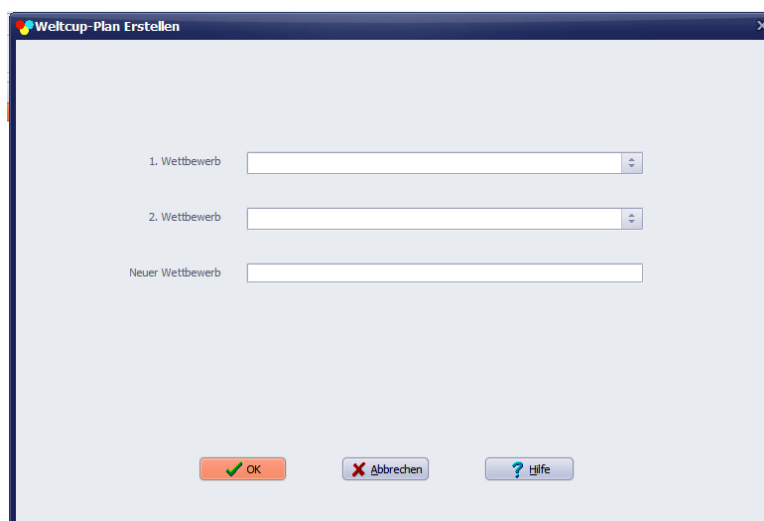
Siegerehrung

Die Gruppe 1 und die Gruppe 2 spielen zunächst untereinander. Die zwei bestplatzierten Mannschaften dieser Gruppen spielen dann im Finale gegeneinander. Die Spiele gegeneinander in den Gruppenspielen werden in der Finalrunde übernommen.

Menuleiste Spielplan → „NRW-Modus“ anklicken



Es öffnet sich nachfolgende Maske:



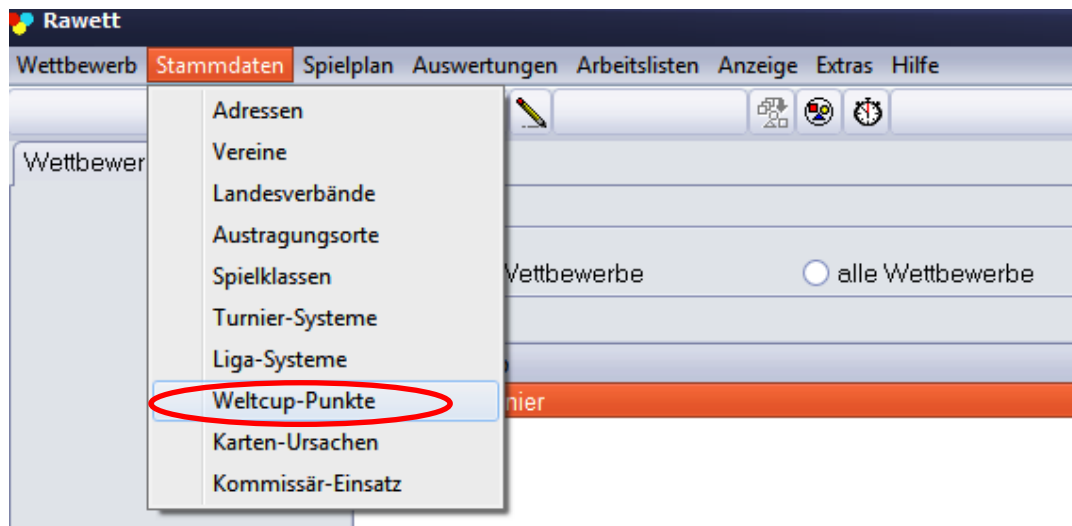
Alles Weitere ist noch in Bearbeitung von Kurt-Jürgen Daum.

Weltcup-Punkte

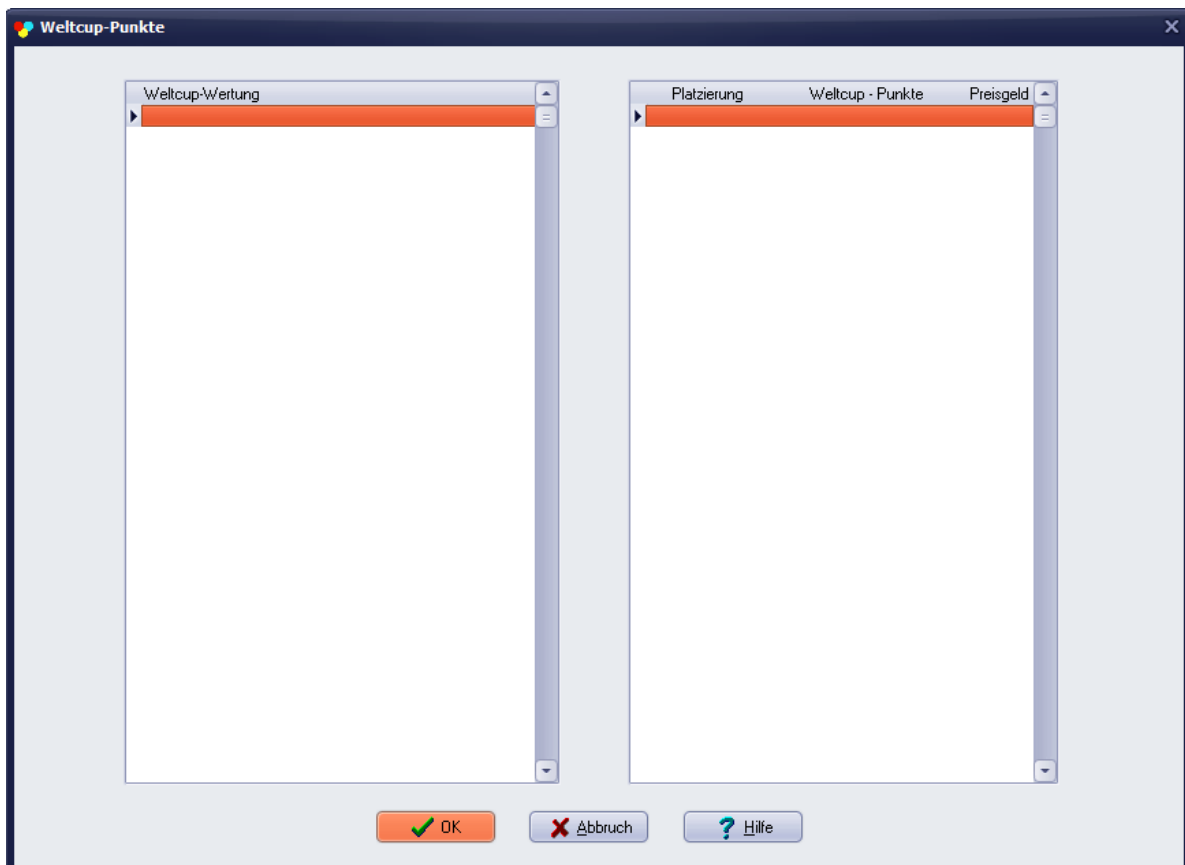
Für die UCI hat Kurt-Jürgen Daum die Möglichkeit in Rawett geschaffen, dass für bestimmte Wettbewerbe Punkte vergeben werden können. Hier können verschiedene Wettbewerbe punktetechnisch zusammengefasst und am Ende in einer Übersicht ausgedruckt werden.

Auf BDR-Ebene kann diese Funktion auch auf die Punktevergabe beim Radball für die WM-Qualifikation und im Radpolo für die Qualifikation zur Teilnahme an der Endrunde der deutschen Meisterschaften angewendet werden.

Menüleiste Stammdaten → „Weltcup-Punkte“ anklicken.

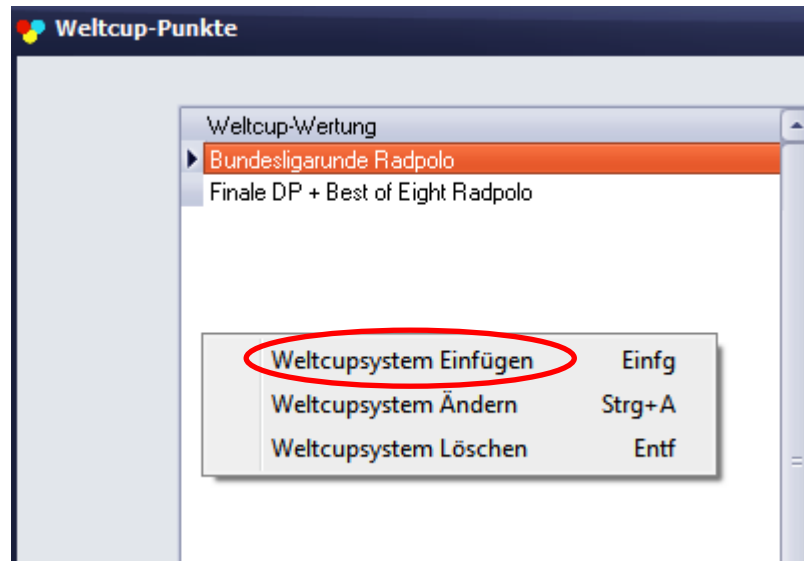


Es öffnet sich nachfolgende Maske:



Den entsprechenden Wettbewerb, der bepunktet ist, in die linke Spalte: Weltcup-Wertung eintragen:

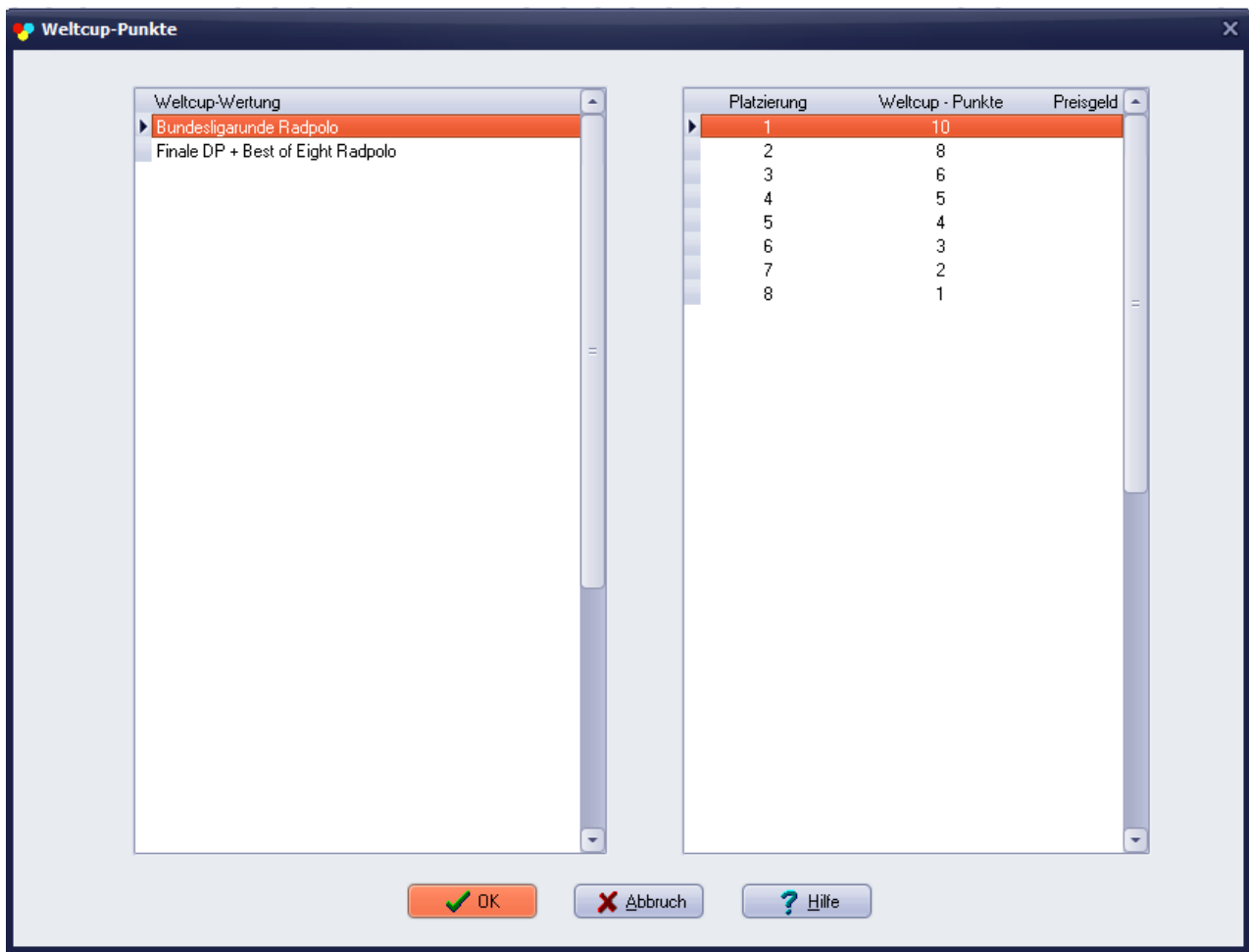
Rechte Maustaste → Weltcupsystem einfügen anklicken



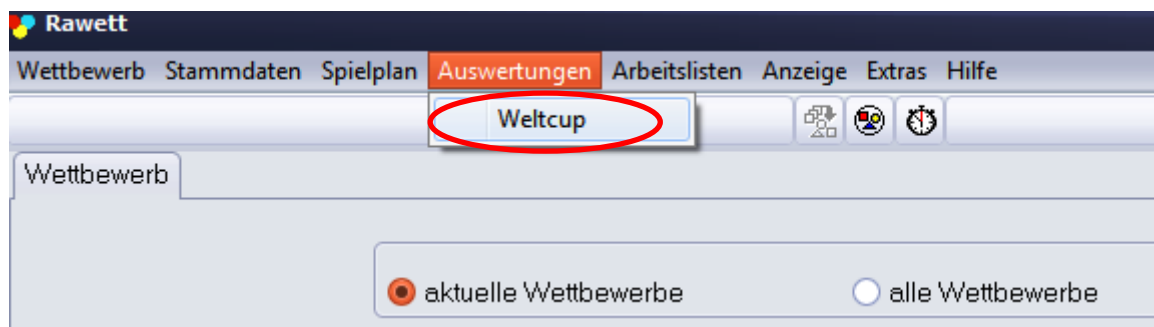
Beispiel im Radpolo: Qualifikationsturniere für die Teilnahme zur Endrunde an der deutschen Meisterschaft

- Bundesligarunde (1. Platz = 10 Punkte, 2. Platz = 8 Punkte, 3. Platz = 6 Punkte, 4. Platz = 5 Punkte, 5. Platz = 4 Punkte, 6. Platz = 3 Punkte, 7. Platz = 2 Punkte, 8. Platz = 1 Punkt)
- Deutschlandpokal (1. Platz = 8 Punkte, 2. Platz = 7 Punkte, 3. Platz = 6 Punkte, 4. Platz = 5 Punkte, 5. Platz = 4 Punkte, 6. Platz = 3 Punkte, 7. Platz = 2 Punkte, 8. Platz = 1 Punkt)
- Best of Eight (1. Platz = 8 Punkte, 2. Platz = 7 Punkte, 3. Platz = 6 Punkte, 4. Platz = 5 Punkte, 5. Platz = 4 Punkte, 6. Platz = 3 Punkte, 7. Platz = 2 Punkte, 8. Platz = 1 Punkt).

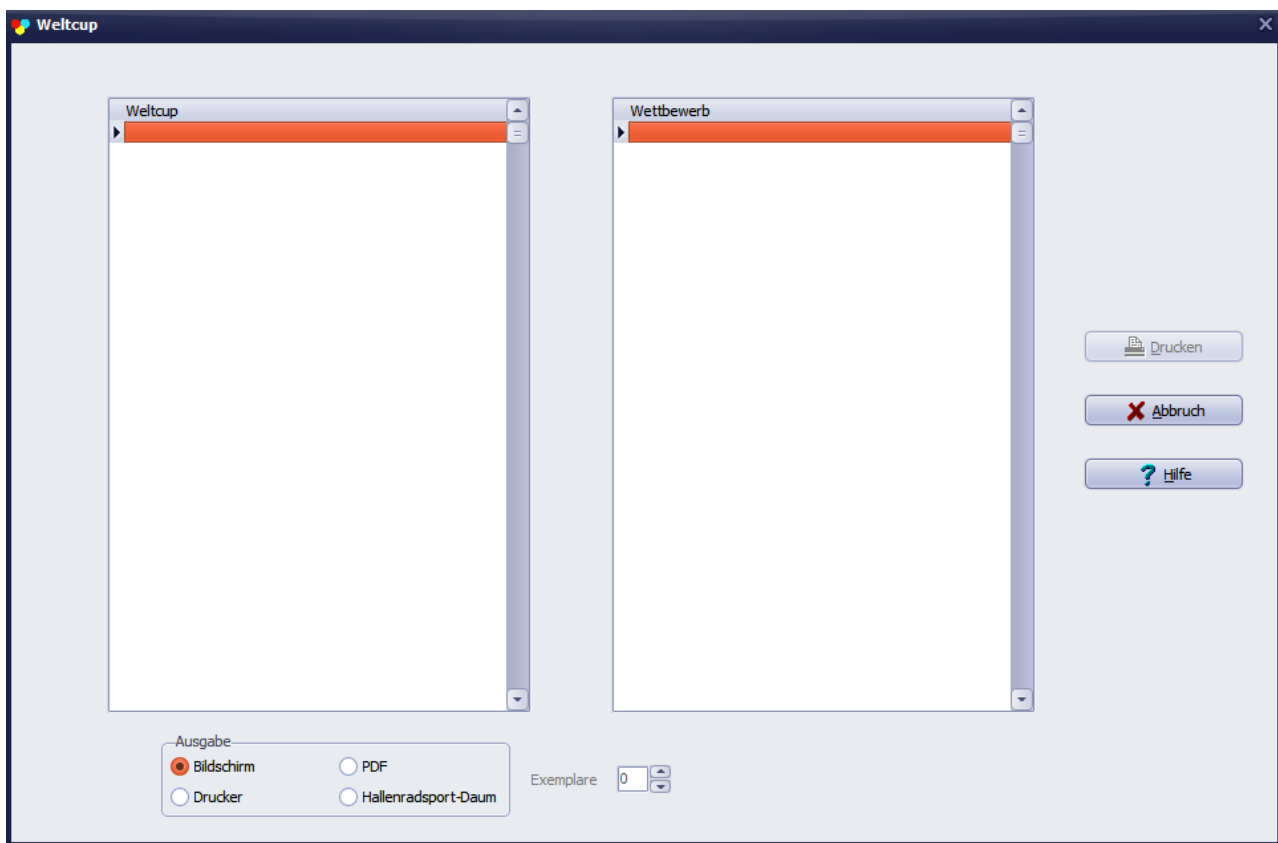
Die fünf punktbesten Mannschaften nach den o.a. Wettbewerben qualifizieren sich für die deutschen Meisterschaften der Elite. Bei Punktgleichheit gilt die bessere Platzierung in der Bundesligarunde.



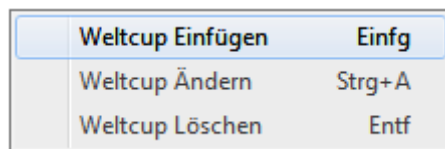
Menuleiste Auswertungen → Weltcup anklicken



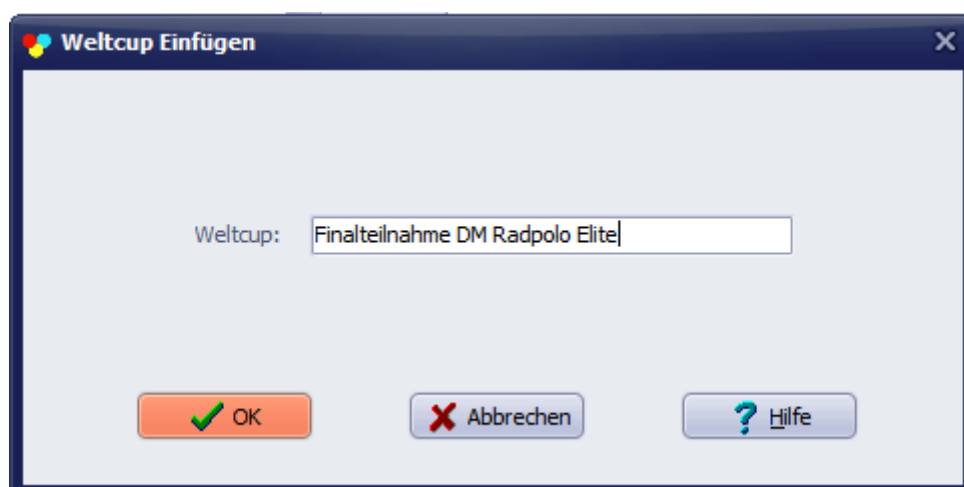
Es öffnet sich nachfolgende Maske:



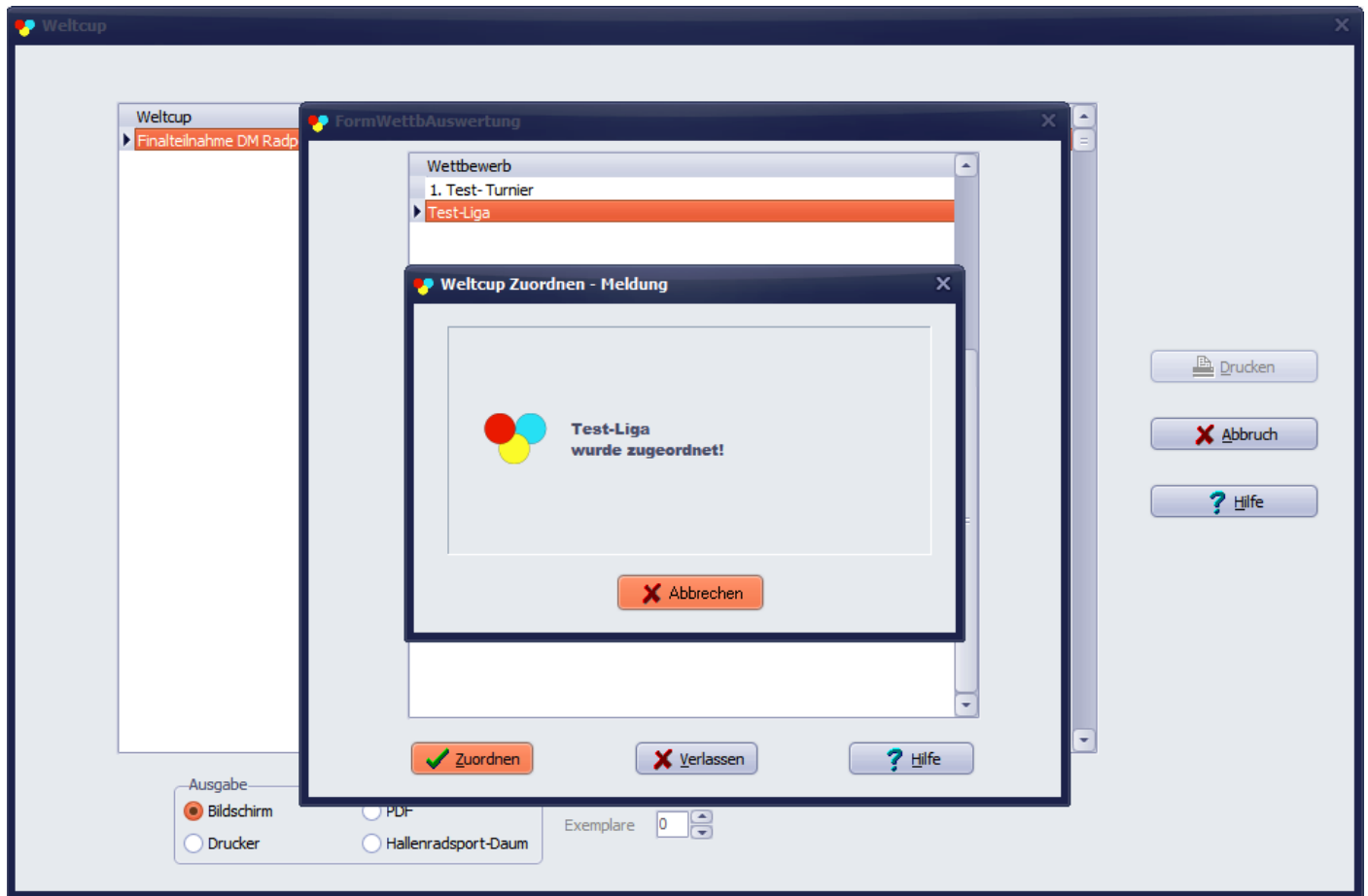
Im Feld „Weltcup“ rechte Maustaste → Weltcup einfügen anklicken



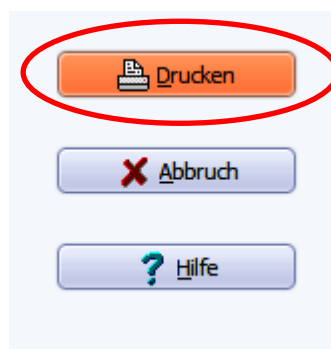
Dann der DM-Punktequalifikation gesamt einen Namen geben, hier z.B. Finalteilnahme DM Radpolo Elite



Im Feld „Wettbewerb“ die Qualifikationswettbewerbe zur Teilnahme an der Endrunde der deutschen Meisterschaften im Radpolo entsprechend zuordnen:



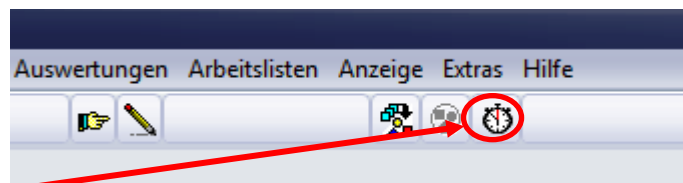
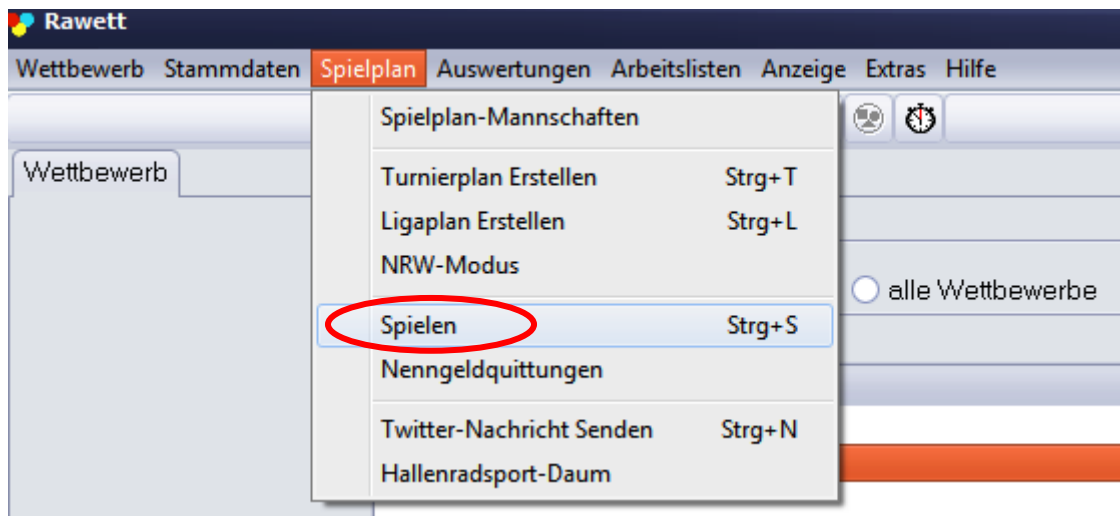
Ein Ausdruck der Platzierungen mit den erreichten Punkten erhält man dann bei Betätigung der Druckertaste.



Spielmodus

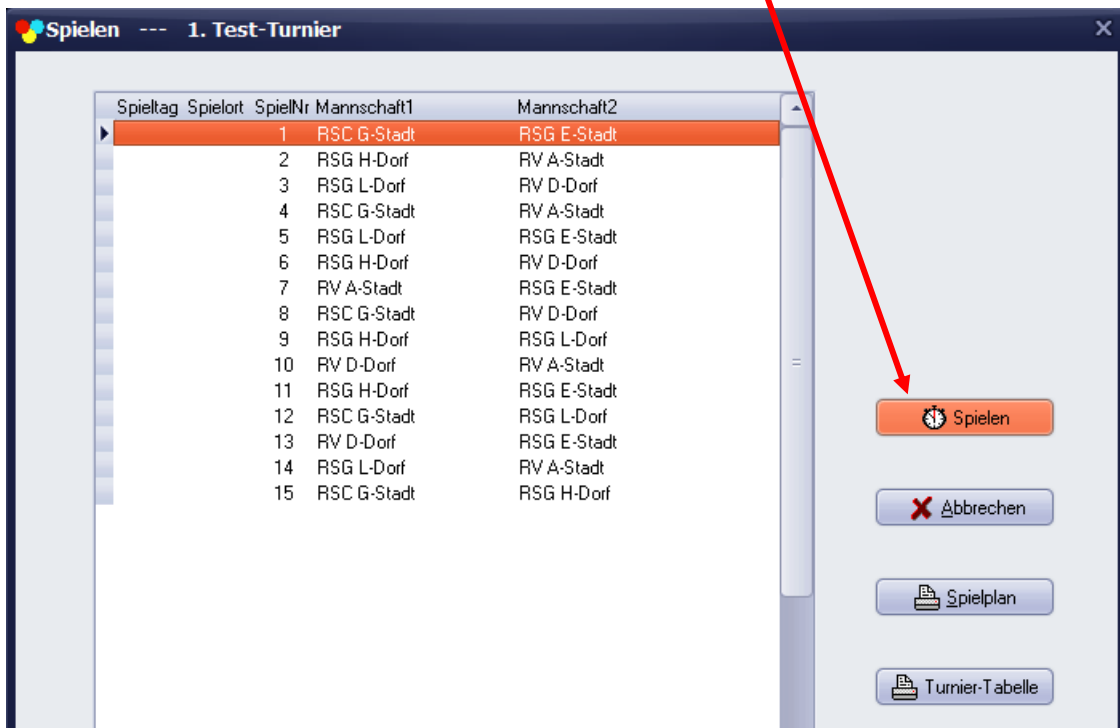
Mit Rawett kann auf Spieltagen das entsprechende Spielprogramm aufgerufen werden.

Menüleiste Spielplan → „Spielen“ anklicken.



oder Symbolzeichen  anklicken.

Entsprechendes Spiel aussuchen (farblich markiert) und Button „Spielen“ anklicken.



Es öffnet sich folgender Bildschirm:




Eine Korrektur der Mannschaftsnamen auf die richtige Seite erfolgt in der Weise, dass der Cursor auf dem Mannschaftsnamen steht. Durch ein Doppelklick können die Mannschaften gedreht werden.

Mit der linken Maustaste im Feld „Spiel“ können noch nachfolgende Funktionen ausgewählt werden, u.a. auch das Drehen der Mannschaften auf die andere Seite (Seite vertauschen).

Spielprotokoll Drucken	
2. Halbzeit Setzen	
Tor Links	F5
Tor Rechts	F9
Tor Links Zurück	Umsch+F5
Tor Rechts Zurück	Umsch+F9
Anhalten	Strg+F6
Starten	Strg+F8
Halbzeit	Strg+F10
Halbzeit Ende	Strg+E
Verletzung	Strg+F12
Korrektur Restspielzeit	
Korrektur Verletzungszeit	
Korrektur Pausenzeit	
Seite Vertauschen	

Vor Spielbeginn müssen nachfolgende Felder ausgefüllt werden:



Linkes, oberes Symbolzeichen  anklicken. Zunächst wird der zuständige Kommissär benannt. Danach wird das Anspielrecht vermerkt. Dann Button „OK“ drücken.


Eintragungen für gelbe und rote Karten :



Es öffnet sich nachfolgendes Feld:



Hier kann dann die gelbe, gelb-rote oder rote Karte eingetragen werden.

Tore setzen: entweder über **F5** für die linke Mannschaft bzw. **F9** für die rechte Mannschaft oder über das Symbolzeichen .



Sollte ein Tor versehentlich verkehrt gesetzt worden sein, so kann mit der Großschreibtaste sowie **F5** oder **F9** das falsch gegebene Tor wieder rausgenommen werden oder rechte Maustaste im Feld „Spiel“ und Tor links oder Tor rechts zurück.

Spielprotokoll Drucken	
2. Halbzeit Setzen	
Tor Links	F5
Tor Rechts	F9
Tor Links Zurück	Umsch+F5
Tor Rechts Zurück	Umsch+F9
Anhalten	Strg+F6
Starten	Strg+F8
Halbzeit	Strg+F10
Halbzeit Ende	Strg+E
Verletzung	Strg+F12
Korrektur Restspielzeit	
Korrektur Verletzungszeit	
Korrektur Pausenzeit	
Seite Vertauschen	

Bei Anpfiff des Spieles wird der Button „Starten“ angeklickt.



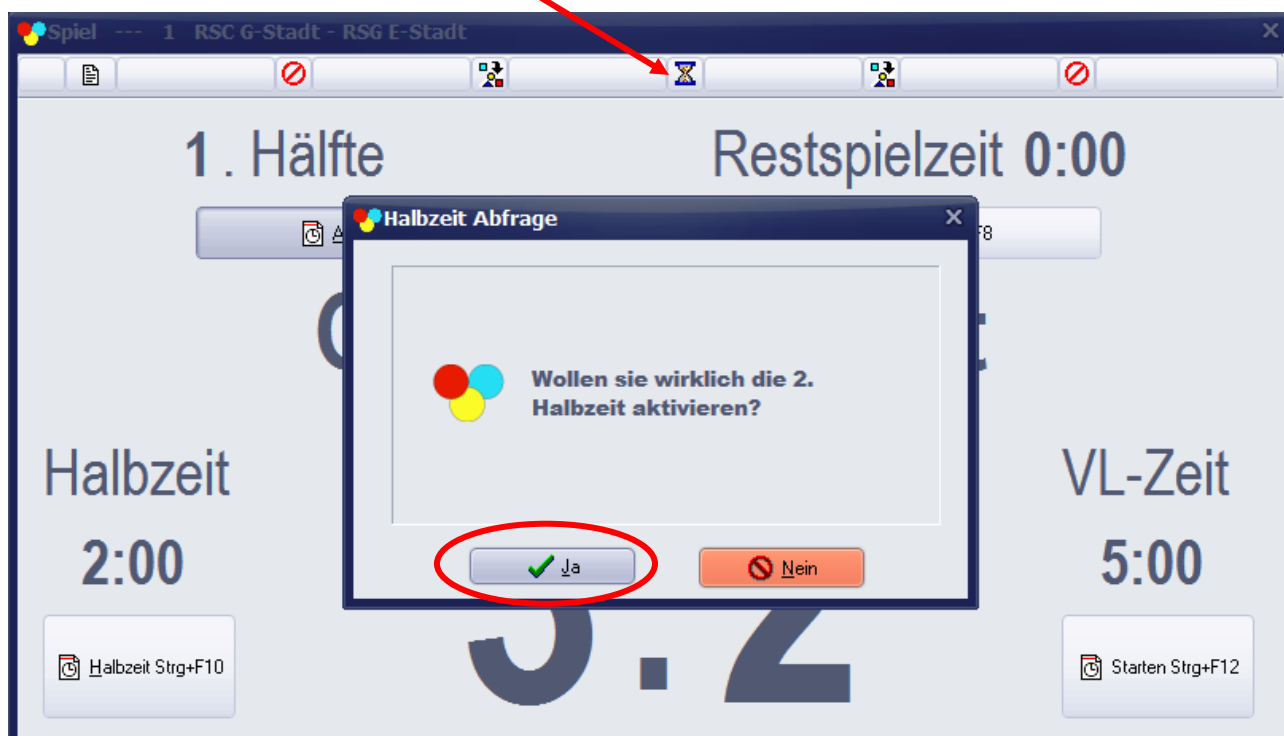
Bei Spielunterbrechungen, die der Kommissär entsprechend anzeigt, ist der Button „Anhalten“ anzuklicken.



Sollte sich eine Spielerin verletzt haben, ist der Button „VL-Zeit“ anzuklicken

Nach Ablauf der 1. Halbzeit muss die 2. Halbzeit wie folgt gesetzt werden:

Symbolzeichen „Eieruhr“  anklicken: Es erfolgt die Frage: Wollen Sie wirklich die 2. Halbzeit aktivieren? Button „Ja“ anklicken.



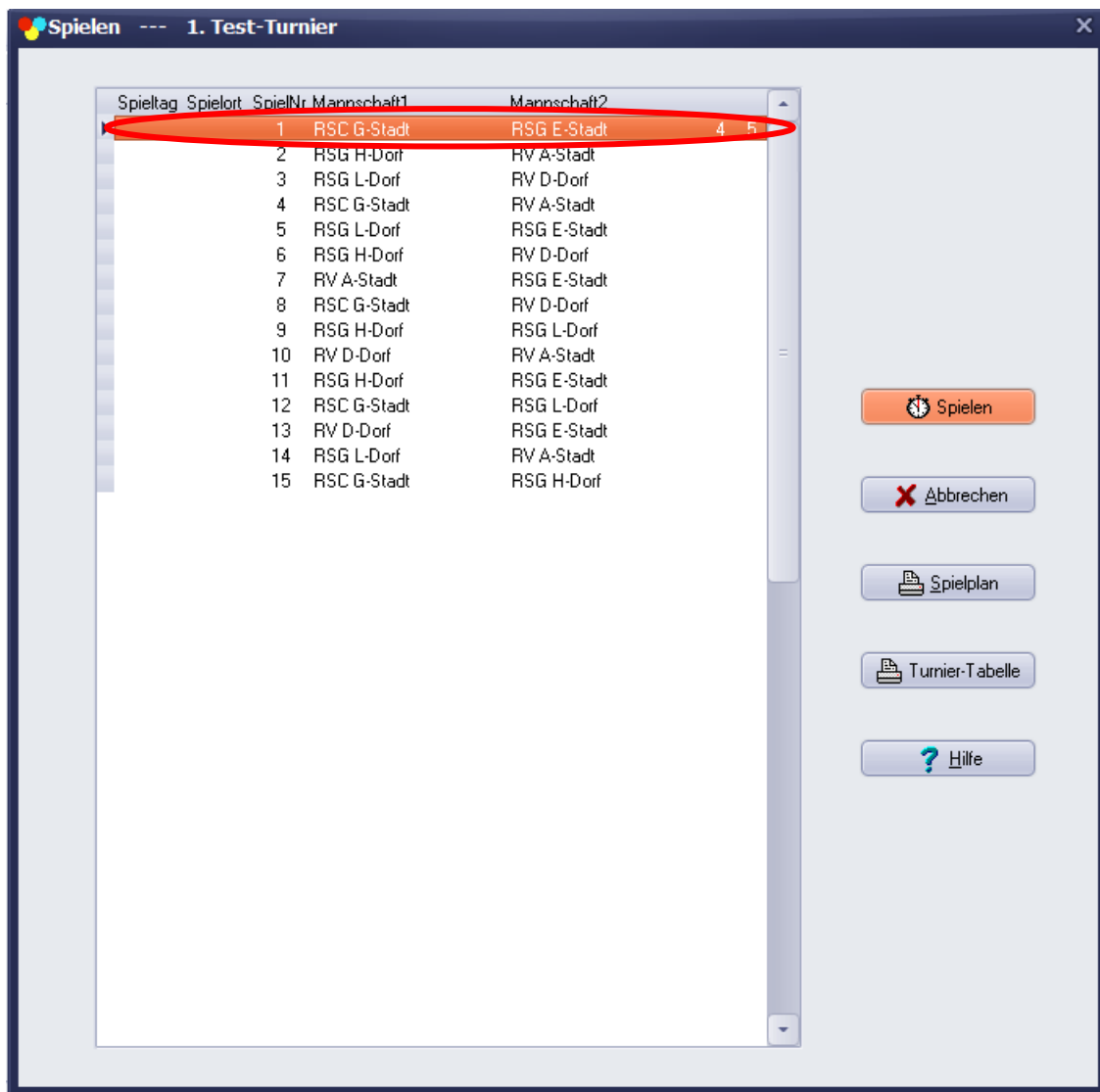
Nach der Setzung der 2. Halbzeit erfolgt automatisch der Wechsel der Mannschaftsseiten. Als nächstes muss dann noch manuell die Halbzeit angeklickt werden.



Nach Ablauf der 2. Halbzeit: Button „OK“ anklicken.

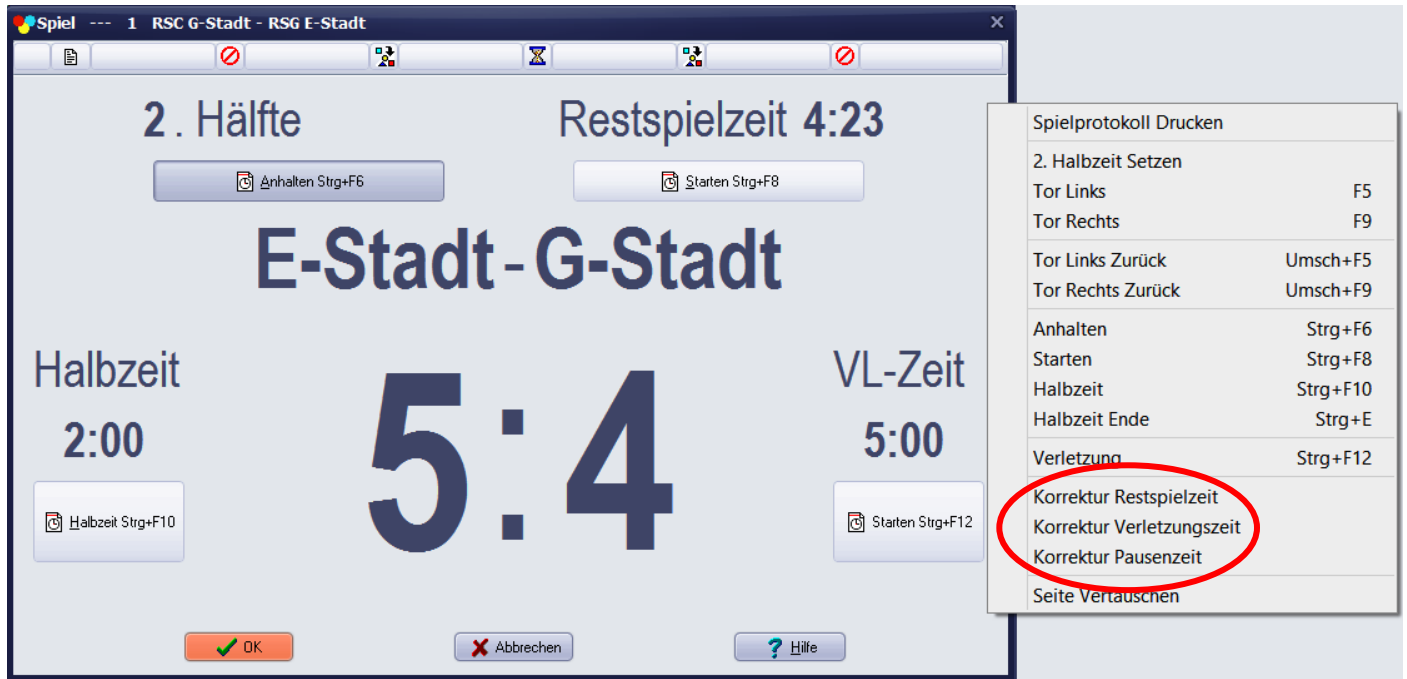


Das Ergebnis wird dann entsprechend im Spielplan übernommen.



Manuelle Korrekturen z.B. während einer Spielunterbrechung

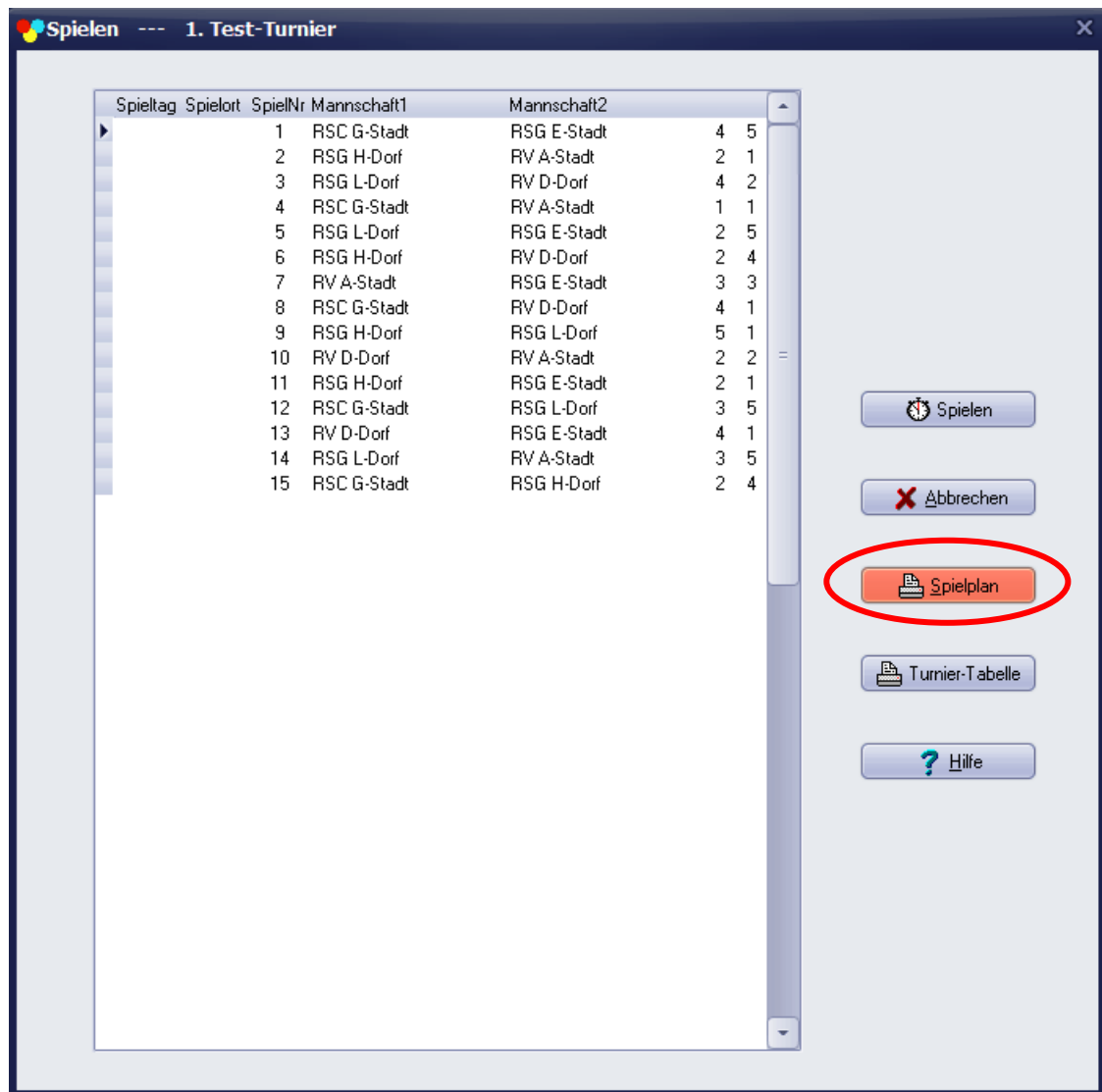
Sollte aufgrund von Zeitspiel oder anderen Ereignissen eine Korrektur der Restspielzeit erforderlich sein, ist dies wie folgt möglich: Cursor im Spielbild → rechte Maustaste: → „Korrektur Restspielzeit“ anklicken.



Weiterhin kann auch eine Korrektur der Verletzungszeit bzw. der Pausenzeit vorgenommen werden.

Spielplan im Turnier-System

Der (Gesamt)Spielplan für das 1. Test-Turnier kann unter dem Button „Spielplan“ aufgerufen und ausgedruckt werden.





Spielplan

Wettbewerb: 1. Test-Turnier

am: 32.12.2999

in: Sporthalle 00000 A-Stadt Hauptstr. 10

Tore

Rundenspiele

1	RSC G-Stadt	RSG E-Stadt	4 : 5
2	RSG H-Dorf	RV A-Stadt	2 : 1
3	RSG L-Dorf	RV D-Dorf	4 : 2
4	RSC G-Stadt	RV A-Stadt	1 : 1
5	RSG L-Dorf	RSG E-Stadt	2 : 5
6	RSG H-Dorf	RV D-Dorf	2 : 4
7	RV A-Stadt	RSG E-Stadt	3 : 3
8	RSC G-Stadt	RV D-Dorf	4 : 1
9	RSG H-Dorf	RSG L-Dorf	5 : 1
10	RV D-Dorf	RV A-Stadt	2 : 2
11	RSG H-Dorf	RSG E-Stadt	2 : 1
12	RSC G-Stadt	RSG L-Dorf	3 : 5
13	RV D-Dorf	RSG E-Stadt	4 : 1
14	RSG L-Dorf	RV A-Stadt	3 : 5
15	RSC G-Stadt	RSG H-Dorf	2 : 4

Turnier-Tabelle

Die Turnier-Tabelle für das 1. Test-Turnier kann unter dem Button „Turnier-Tabelle“ aufgerufen und ausgedruckt werden.

Spieltag	Spielort	SpielNr	Mannschaft1	Mannschaft2		
		1	RSC G-Stadt	RSG E-Stadt	4	5
		2	RSG H-Dorf	RV A-Stadt	2	1
		3	RSG L-Dorf	RV D-Dorf	4	2
		4	RSC G-Stadt	RV A-Stadt	1	1
		5	RSG L-Dorf	RSG E-Stadt	2	5
		6	RSG H-Dorf	RV D-Dorf	2	4
		7	RV A-Stadt	RSG E-Stadt	3	3
		8	RSC G-Stadt	RV D-Dorf	4	1
		9	RSG H-Dorf	RSG L-Dorf	5	1
		10	RV D-Dorf	RV A-Stadt	2	2
		11	RSG H-Dorf	RSG E-Stadt	2	1
		12	RSC G-Stadt	RSG L-Dorf	3	5
		13	RV D-Dorf	RSG E-Stadt	4	1
		14	RSG L-Dorf	RV A-Stadt	3	5
		15	RSC G-Stadt	RSG H-Dorf	2	4

Buttons: Spielen, Abbrechen, Spielplan, Turnier-Tabelle, Hilfe

Tabelle

Wettbewerb: 1. Test-Turnier

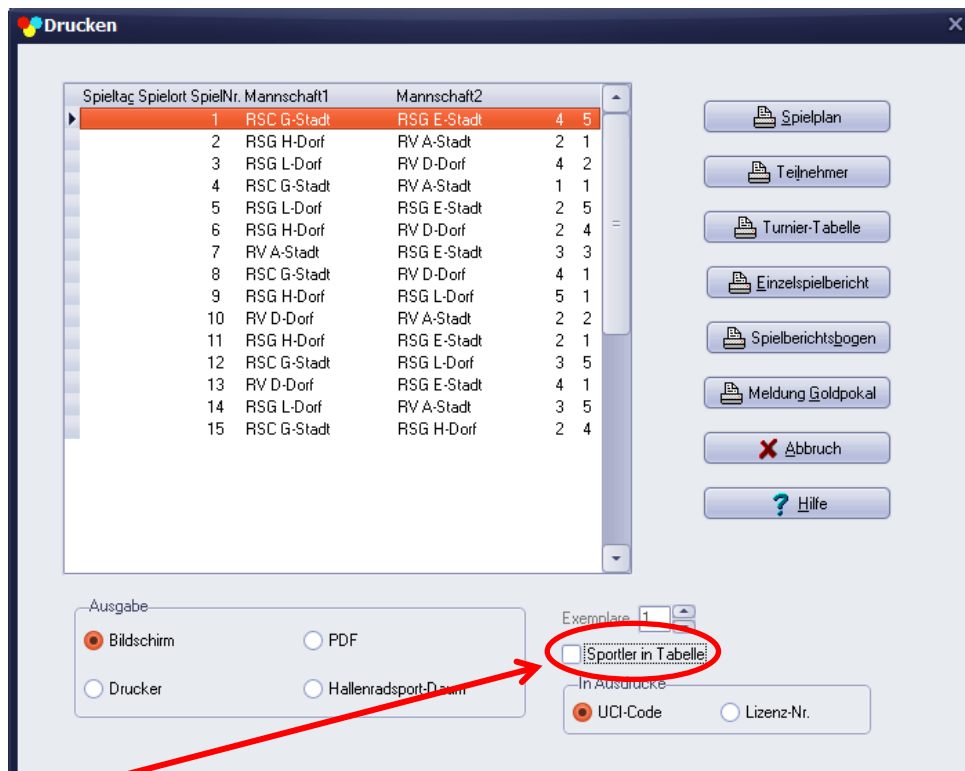
am: 32.12.2009

in: A-Stadt

		Spiele	Tore	Punkte
1	RSG H-Dorf Musterfrau, G. Musterfrau, H.	5	15 : 9	12
2	RSG E-Stadt Musterfrau, E. Musterfrau, F.	5	15 : 15	7
3	RV D-Dorf Musterfrau, N. Musterfrau, O.	5	13 : 13	7
4	RV A-Stadt Musterfrau, V. Musterfrau, W.	5	12 : 11	6
5	RSG L-Dorf Musterfrau, I. Musterfrau, K.	5	15 : 20	6
6	RSC G-Stadt Musterfrau, C. Musterfrau, D.	5	14 : 16	4

Seite 1, erstellt 03.11.2013 18:58:54

Die Tabelle kann auch „ohne Spielernamen“ angezeigt werden. Hierzu das Druckersymbol „“ anklicken.



Den Haken bei Sportler in Tabelle herausnehmen.



Tabelle

Wettbewerb: 1. Test-Turnier

am: 32.12.2999

in: A-Stadt

		Spiele	Tore	Punkte
1	RSG H-Dorf	5	15 : 9	12
2	RSG E-Stadt	5	15 : 15	7
3	RV D-Dorf	5	13 : 13	7
4	RV A-Stadt	5	12 : 11	6
5	RSG L-Dorf	5	15 : 20	6
6	RSC G-Stadt	5	14 : 16	4

Übersicht Wettbewerbs-Teilnehmer

Zum jeweiligen Wettbewerb kann eine entsprechende Teilnehmerliste wie folgt ausgedruckt werden:

Den betreffenden Wettbewerb markieren. Druckersymbol anklicken. Es öffnet sich nachfolgende Maske:

Drucken

Spieltag	Spielort	SpielNr.	Mannschaft1	Mannschaft2		
1	RSC G-Stadt		RSG E-Stadt	4	5	
2	RSG H-Dorf		RV A-Stadt	2	1	
3	RSG L-Dorf		RV D-Dorf	4	2	
4	RSC G-Stadt		RV A-Stadt	1	1	
5	RSG L-Dorf		RSG E-Stadt	2	5	
6	RSG H-Dorf		RV D-Dorf	2	4	
7	RV A-Stadt		RSG E-Stadt	3	3	
8	RSC G-Stadt		RV D-Dorf	4	1	
9	RSG H-Dorf		RSG L-Dorf	5	1	
10	RV D-Dorf		RV A-Stadt	2	2	
11	RSG H-Dorf		RSG E-Stadt	2	1	
12	RSC G-Stadt		RSG L-Dorf	3	5	
13	RV D-Dorf		RSG E-Stadt	4	1	
14	RSG L-Dorf		RV A-Stadt	3	5	
15	RSC G-Stadt		RSG H-Dorf	2	4	

Buttons on the right:

- Spielplan
- Teilnehmer** (highlighted with a red circle)
- Turnier-Tabelle
- Einzelspielbericht
- Spielberichtsbogen
- Meldung Goldpokal
- Abbruch
- Hilfe

Output options:

Ausgabe:

- ☒ Bildschirm
- ☐ PDF
- ☐ Drucker
- ☐ Hallenradsport-Daum

Exemplare: 1

☐ Sportler in Tabelle

In Ausdrücke:

- ☒ UCI-Code
- ☐ Lizenz-Nr.

Den Button „Teilnehmer“ anklicken.

Teilnehmer

Wettbewerb: 1. Test-Turnier

am: 32.12.2009

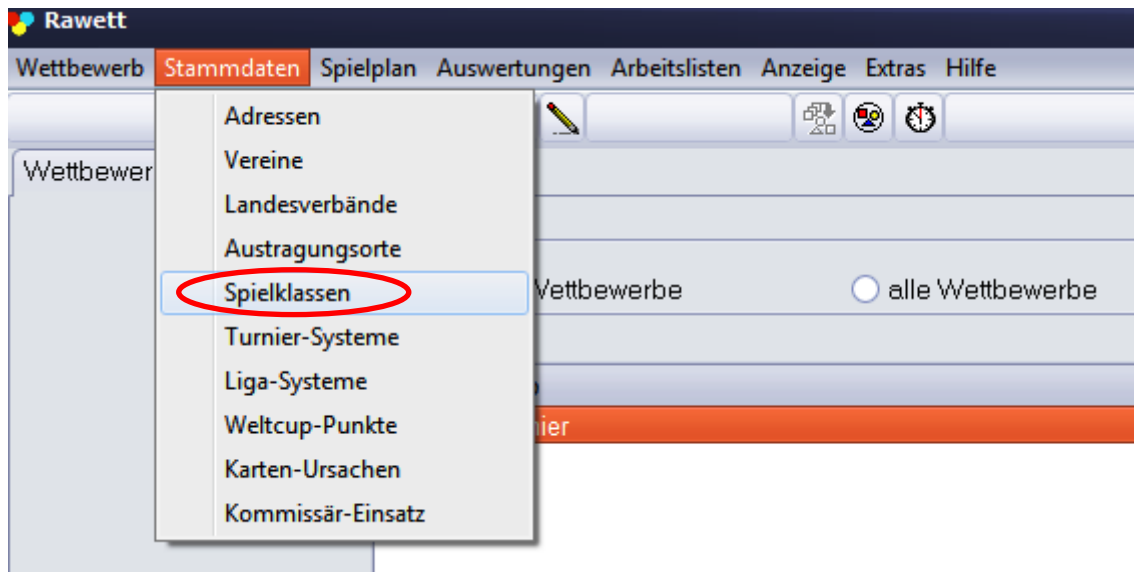
in: A-Stadt

RSC G-Stadt	RSC G-Stadt		
Musterfrau, C.		GER 19900101	01.01.1990
Musterfrau, D.		GER 19900101	01.01.1990
RSG H-Dorf	RSG H-Dorf		
Musterfrau, H.		GER 19900101	01.01.1990
Musterfrau, G.		GER 19900101	01.01.1990
RSG L-Dorf	RSG L-Dorf		
Musterfrau, I.		GER 19900101	01.01.1990
Musterfrau, K.		GER 19900101	01.01.1990
RV D-Dorf	RV D-Dorf		
Musterfrau, N.		GER 19900101	01.01.1990
Musterfrau, O.		GER 19900101	01.01.1990
RV A-Stadt	RV A-Stadt		
Musterfrau, W.		GER 19900101	01.01.1990
Musterfrau, V.		GER 19900101	01.01.1990
RSG E-Stadt	RSG E-Stadt		
Musterfrau, F.		GER 19900101	01.01.1990
Musterfrau, E.		GER 19900101	01.01.1990

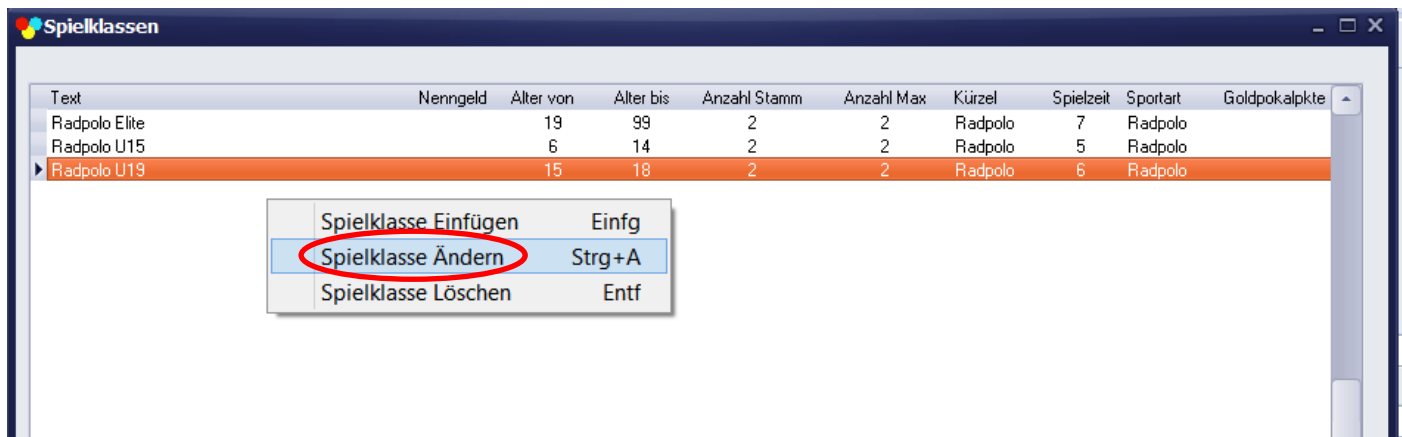
Nenngeldquittungen

Entsprechende Startgeld- bzw. Nenngeldquittungen können bearbeitet und ausgedruckt werden.

Zuerst muss das **Nenngeld** unter dem Menüpunkt Stammdaten → „Spielklassen“ eingetragen werden.



Bei den Spielklassen die zu bearbeitende Spielklasse farblich markieren → rechte Maustaste: „Spielklasse ändern“ anklicken.



Dann das Nenngeld entsprechend eintragen (hier als Beispiel: 8,00 EUR) und anschließend Button „OK“ drücken.

Spielklasse Ändern --- Radpolo U19

Spielklasse: Radpolo U19

Nenngeld: 8,00

Alter von: 15

Alter bis: 18

Sportleranzahl Stamm: 2

Sportleranzahl max: 2

Kurzbezeichnung: Radpolo

Spielzeit: 6

Sportart: Radpolo

Goldpokalpunkte:

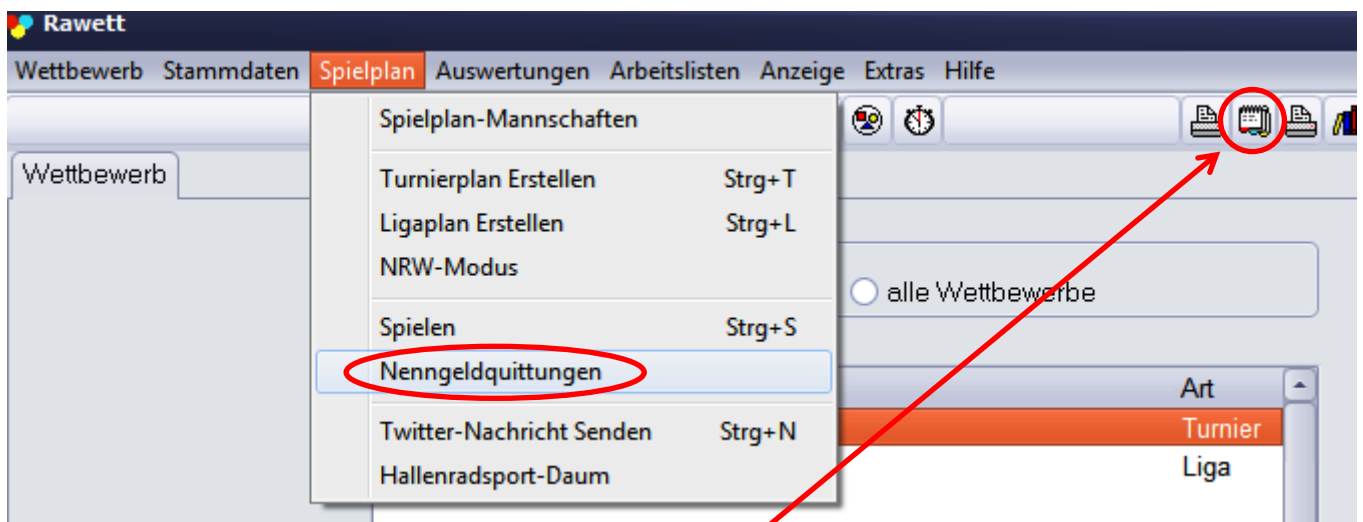
OK Abbrechen Hilfe

Das Nenngeld kann nun entsprechend hier ersehen werden.

Spielklassen

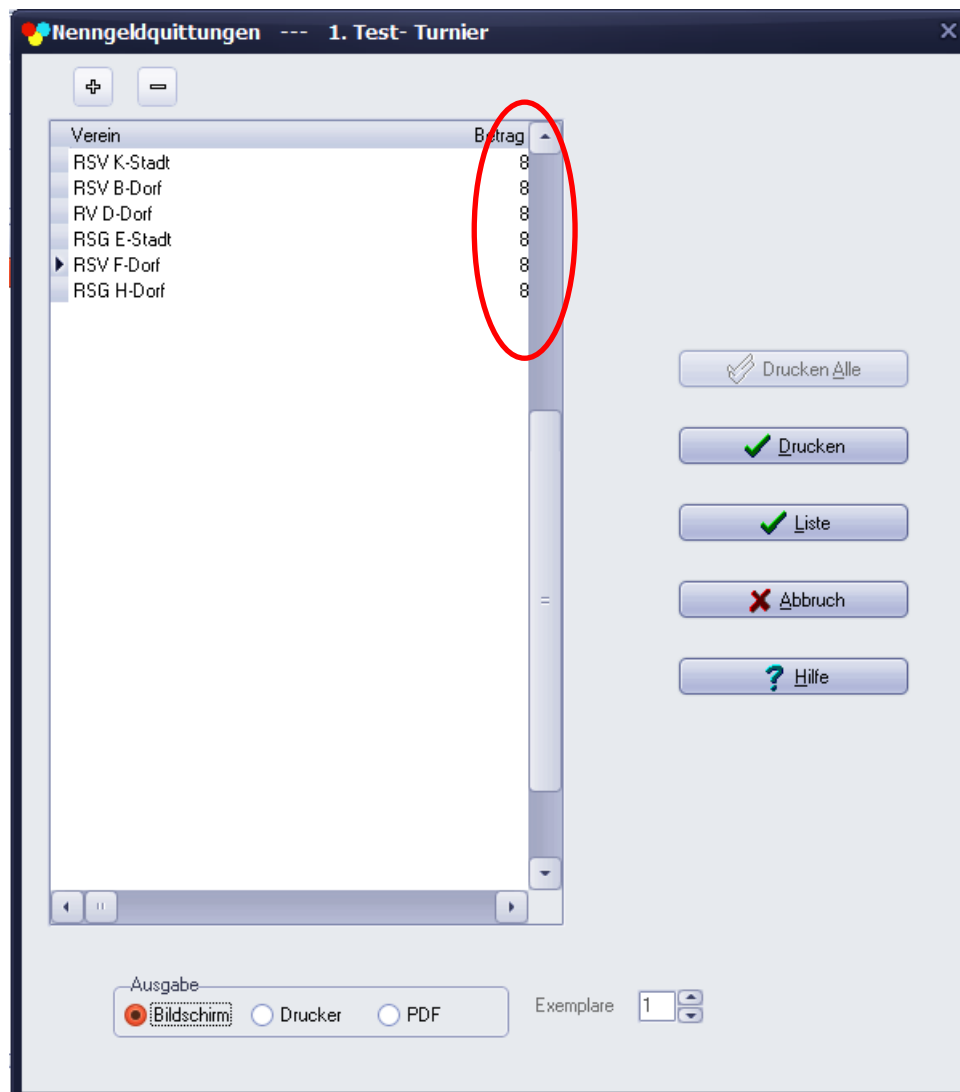
Text	Nenngeld	Alter von	Alter bis	Anzahl Stamm	Anzahl Max	Kürzel	Spielzeit	Sportart	Goldpokalpunkte
Radpolo Elite		19	99	2	2	Radpolo	7	Radpolo	
Radpolo U15		6	14	2	2	Radpolo	5	Radpolo	
Radpolo U19	8,00	15	18	2	2	Radpolo	6	Radpolo	

Danach Menüleiste Spielplan → „Startgeldquittungen“ anklicken.



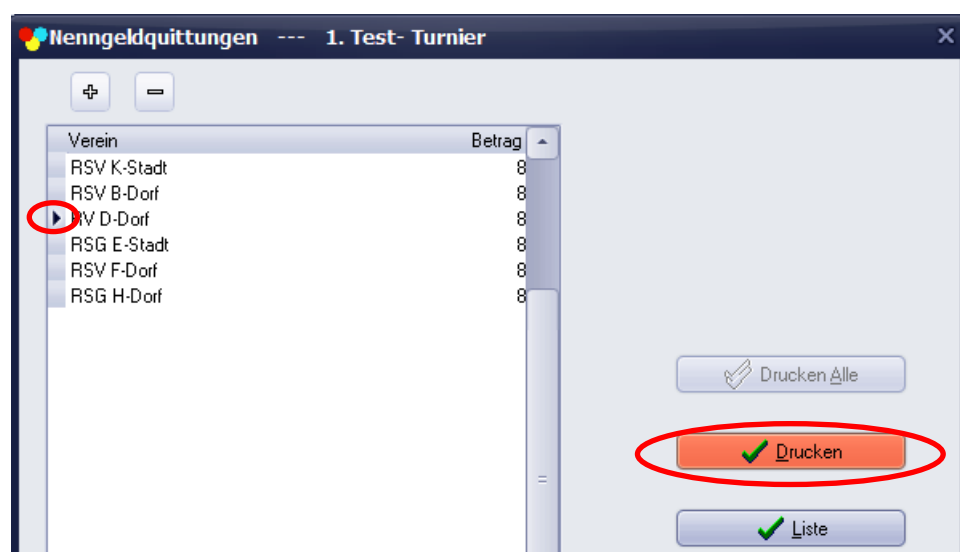
oder Symbolzeichen „“ anklicken.

Es erscheint nachfolgende Bildschirmmaske:



Eine Einzel-Nennquittung kann wie folgt ausgedruckt werden:

Entsprechenden Verein markieren und den Button „Drucken“ anklicken.



Es erfolgt nachfolgender Ausdruck:

Nenngeld

Wettbewerb: 1. Test- Turnier

am: 32.13.2999

in: A-Stadt

für den RSV F-Dorf

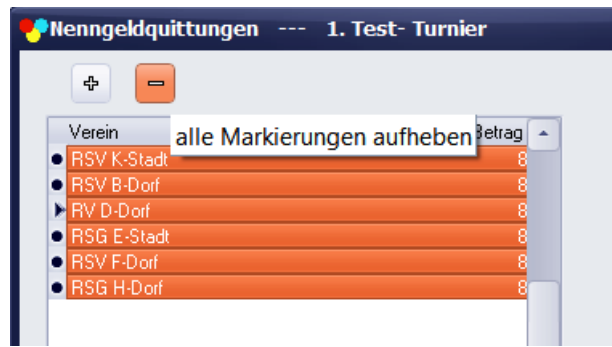
Betrag: € 8,00


Betrag dankend erhalten


A-Stadt, den

Beim Drücken des Buttons  werden alle Vereine markiert.






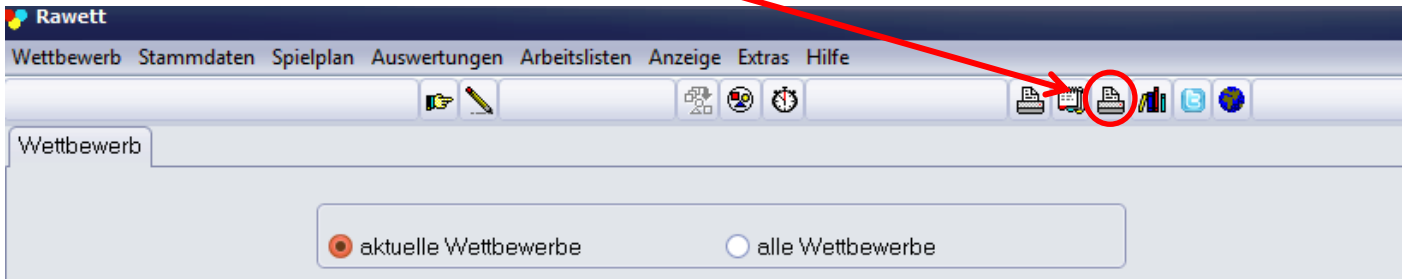
Beim Drücken des Buttons  werden die markierten Vereine wieder aufgehoben.

Beim Anklicken des Buttons  erscheint die gesamte Nenngeldliste, die dann entsprechend ausgedruckt werden kann.

Ergebnisliste

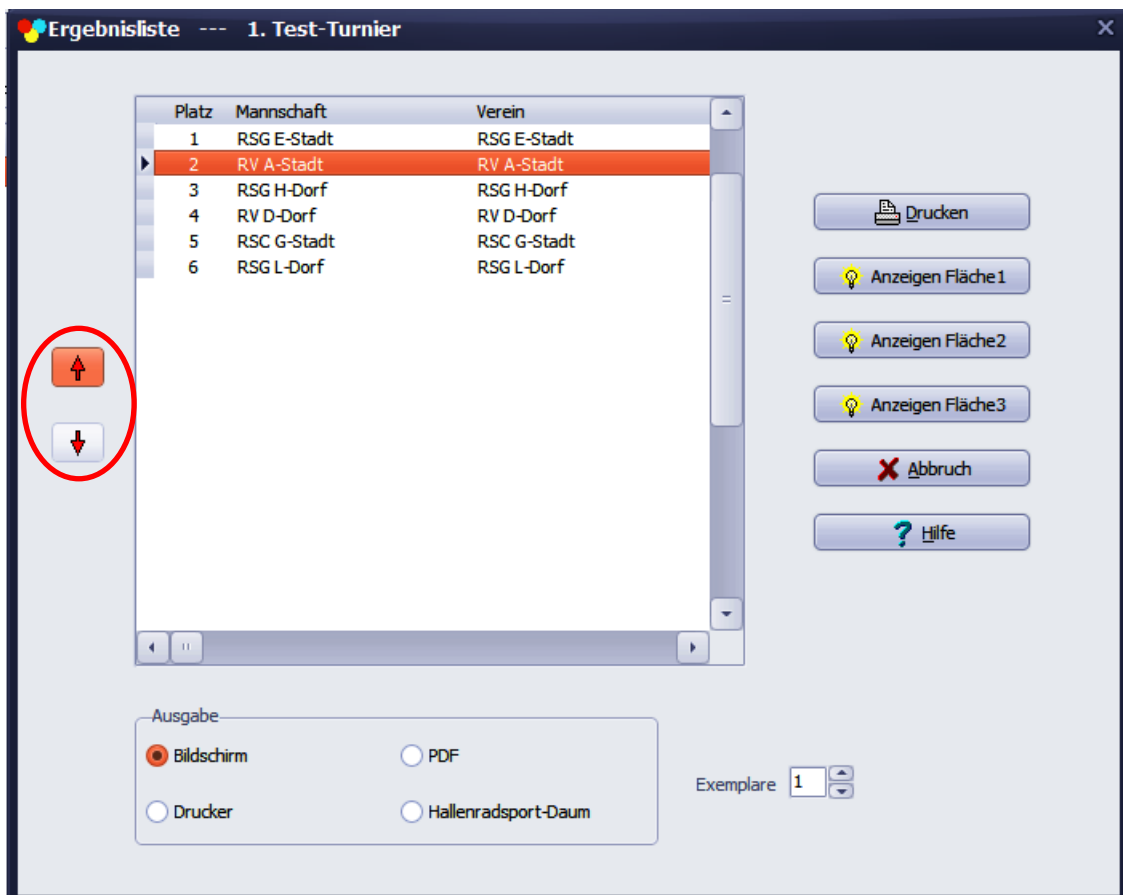
In der Ergebnisliste können Platzierungen manuell verändert werden. Bei Wettbewerben z.B. Finale Deutsche Meisterschaft wird im Radpolo das Spiel um Platz 1 nach den Rundenspielen in der Finalveranstaltung ausgetragen. Da kann es sein, dass dann die 2.-platzierte Mannschaft „Deutscher Meister“ wird.

Die Ergebnisliste kann nur unter dem Symbol „“ angeklickt werden.



Bevor nicht die Ergebnisliste „manuell“ bearbeitet worden ist können auch **keine** Urkunden ausgedruckt werden.

Nach dem Anklicken des Symbols  öffnet sich nachfolgende Maske:



Mit den beiden roten Pfeilen kann nun die Platzierung verändert werden.

Die „veränderte“ Ergebnisliste kann dann ausgedruckt werden.

Ergebnisliste

Wettbewerb: 1. Test-Turnier

am: 32.12.2999

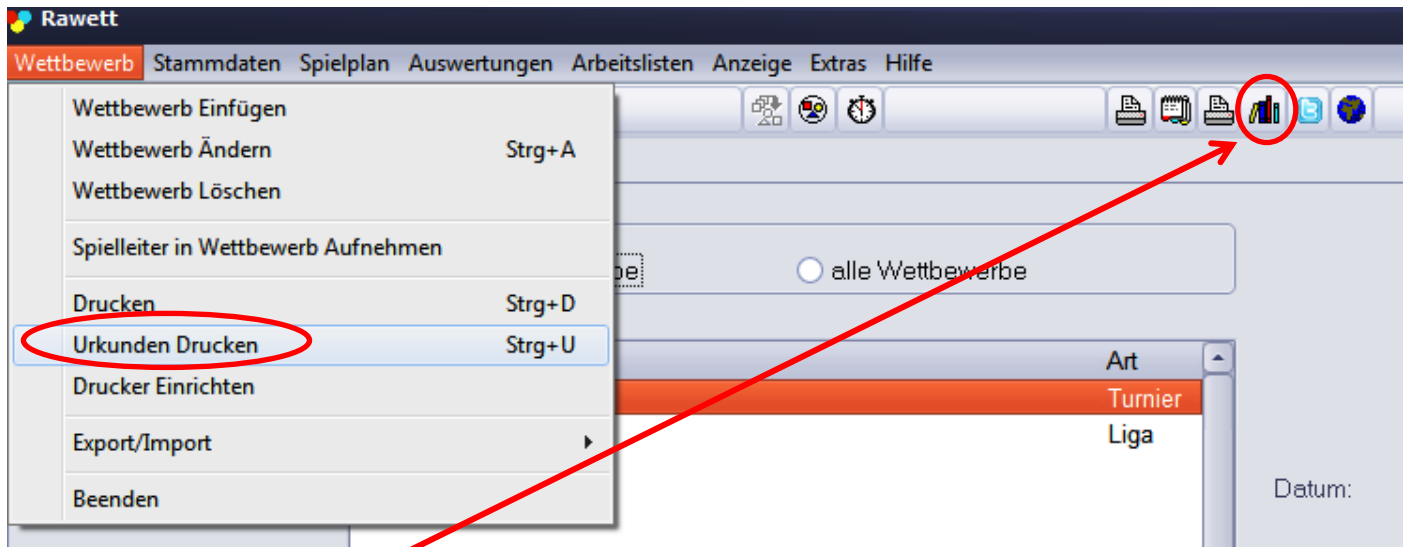
in: Sporthalle 00000 A-Stadt Hauptstr. 10

Platz	Mannschaft
1.	RSG E-Stadt
2.	RV A-Stadt
3.	RSG H-Dorf
4.	RV D-Dorf
5.	RSC G-Stadt
6.	RSG L-Dorf

Urkunden drucken

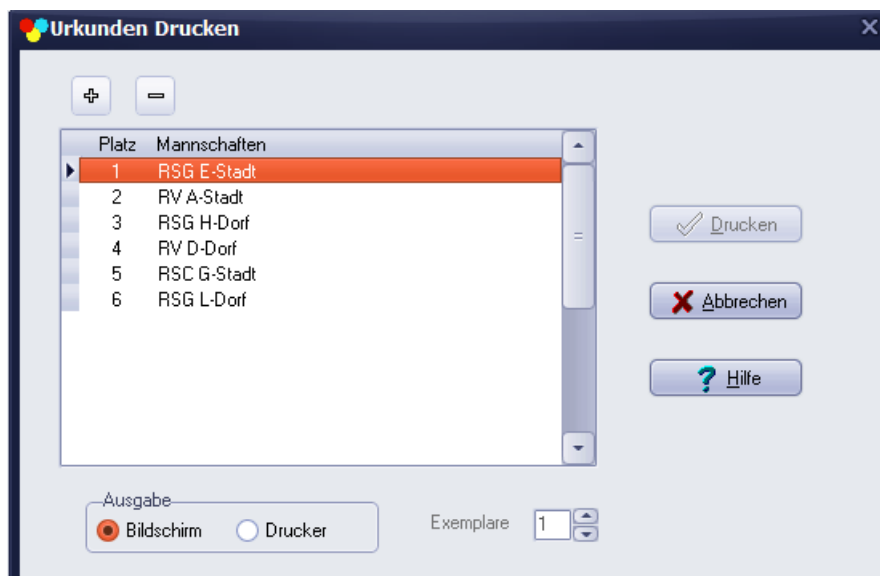
Bei Meisterschaften jeglicher Art können im Anschluss an das Turnier direkt die Urkunden gedruckt werden.

Menüleiste Wettbewerb → „Urkunden drucken“ anklicken.




oder Symbolzeichen  anklicken.

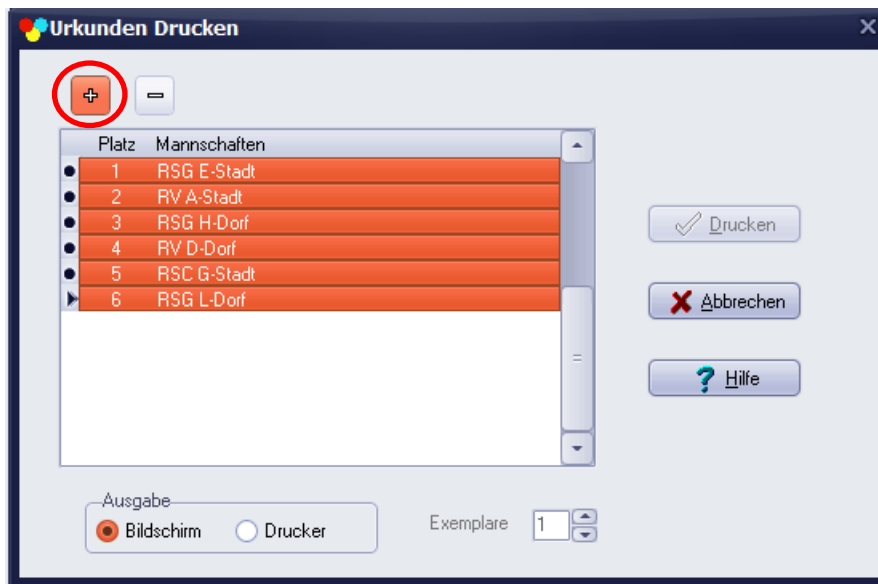
Es erscheint nachfolgender Bildschirm:



Die entsprechende Urkunde in den Drucker legen und den Button „Drücken“ anklicken.

Die Urkunde wird gedruckt.

Mit dem Drücken des Symbols „“ können von allen teilnehmenden Mannschaften die Urkunden gedruckt werden.



Direkte Übermittlung von Spielergebnissen auf www.twitter.com

Mit Rawett können Spielergebnisse nach Spielende auf www.twitter.com hochgeladen werden.

Kurt-Jürgen Daum hat hierfür einen Account bei twitter unter „hallenraddaum“ eingerichtet. Jeder Rawettbenutzer kann bei www.twitter.com einen eigenen Account einrichten und die Spielergebnisse auf twitter veröffentlichen. Die Zugangsdaten für die Ergebnisveröffentlichung erhält man von Kurt-Jürgen Daum.

Es gibt 2 Möglichkeiten entsprechende Nachrichten auf www.twitter.com hochladen zu können:

- Spielergebnis nach Spielende twittern

oder

- manuell eine Twitter-Nachricht senden.

Voraussetzungen

Zunächst einmal muss ein eigener „Twitter-Account“ vorliegen.

Menüleiste Extras → „Allgemeine Optionen“ anklicken.

Unter dem Reiter „Kommunikation“ können die Zugangsdaten für Twitter eingetragen werden.



Wenn die Daten entsprechend hinterlegt sind kann getwittert werden.

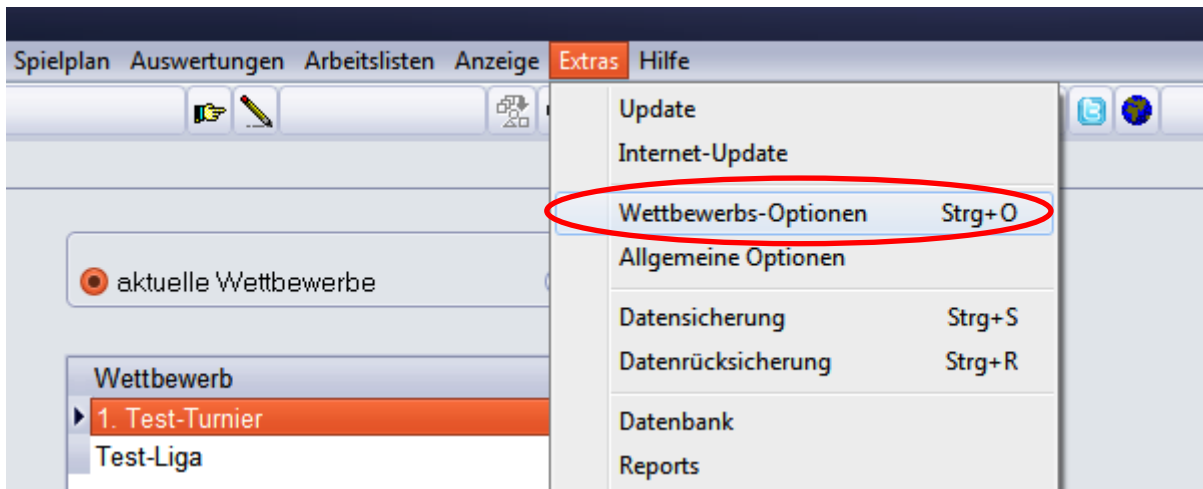
Spielergebnis nach Spielende twittern

Ein Spielergebnis kann nach Spielende auf 2 Arten getwittert werden:

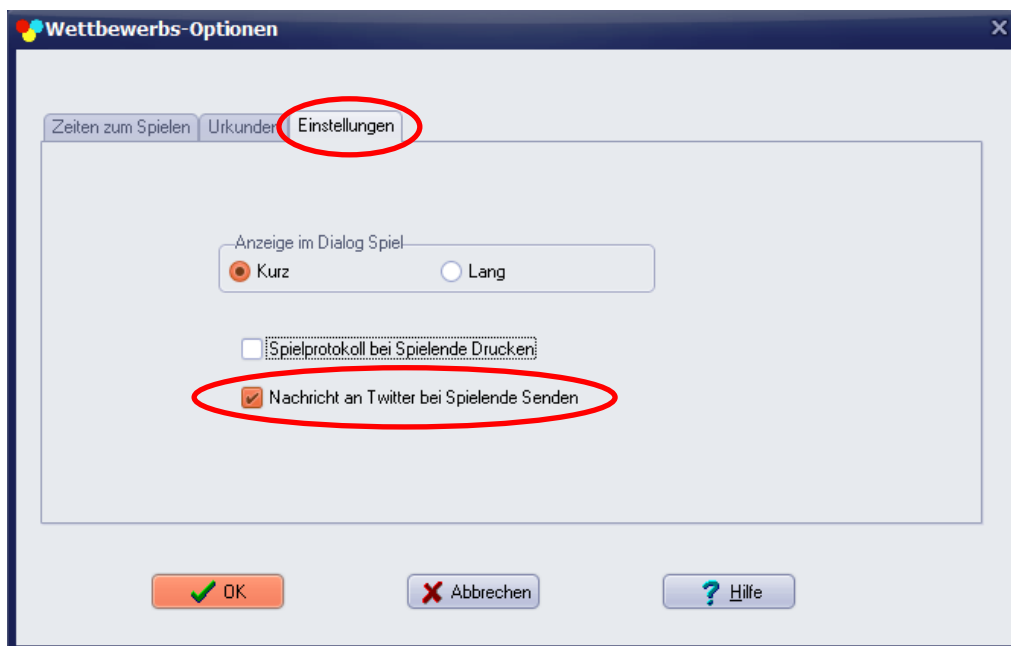
- nach Spielende bzw.
- Spielergebnisse nach manueller Eingabe twittern.

Ergebnis nach Spielende im Spielmodus twittern

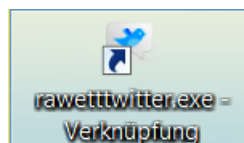
Vorab müsste unter dem Reiter → Wettbewerbs-Optionen der Reiter „Einstellungen“ angeklickt werden.



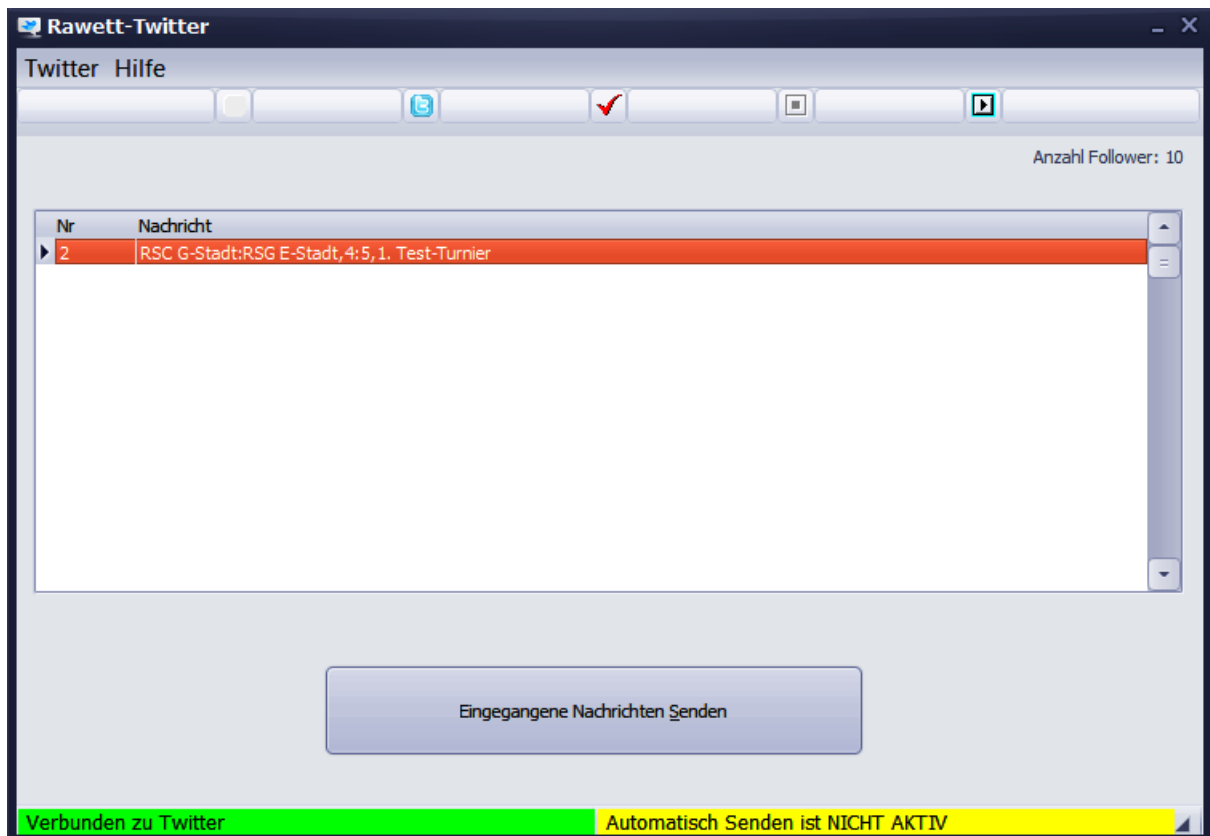
Dort muss der Haken bei „Nachricht an Twitter bei Spielende senden“ gesetzt werden.



Nach Beendigung des betreffenden Spiels den Button „OK“ anklicken. Das Ergebnis wurde nun in die „Rawett-Twitter“-Hilfsmaske weitergeleitet. Auf dem Desktop kann zur Erleichterung keine Verknüpfung mit dieser Maske erstellt werden:



Beim Anklicken der Rawett-Twitter.Exe-Verknüpfung erscheint nachfolgende Maske:



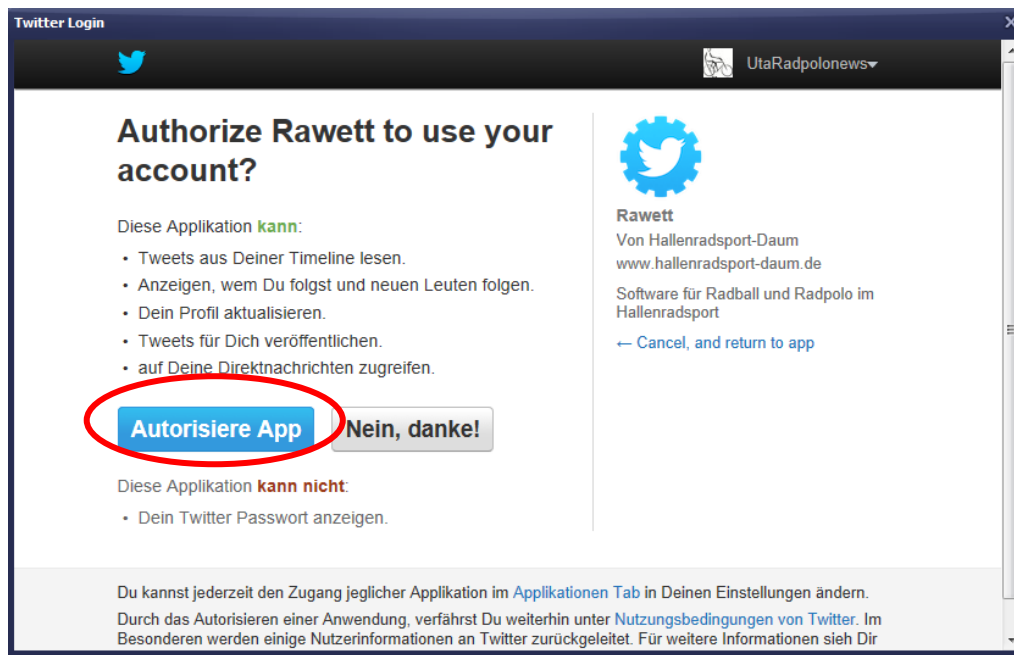
Nun Button "Eingegangene Nachrichten Senden" anklicken.

Es erscheint nachfolgende Meldung:



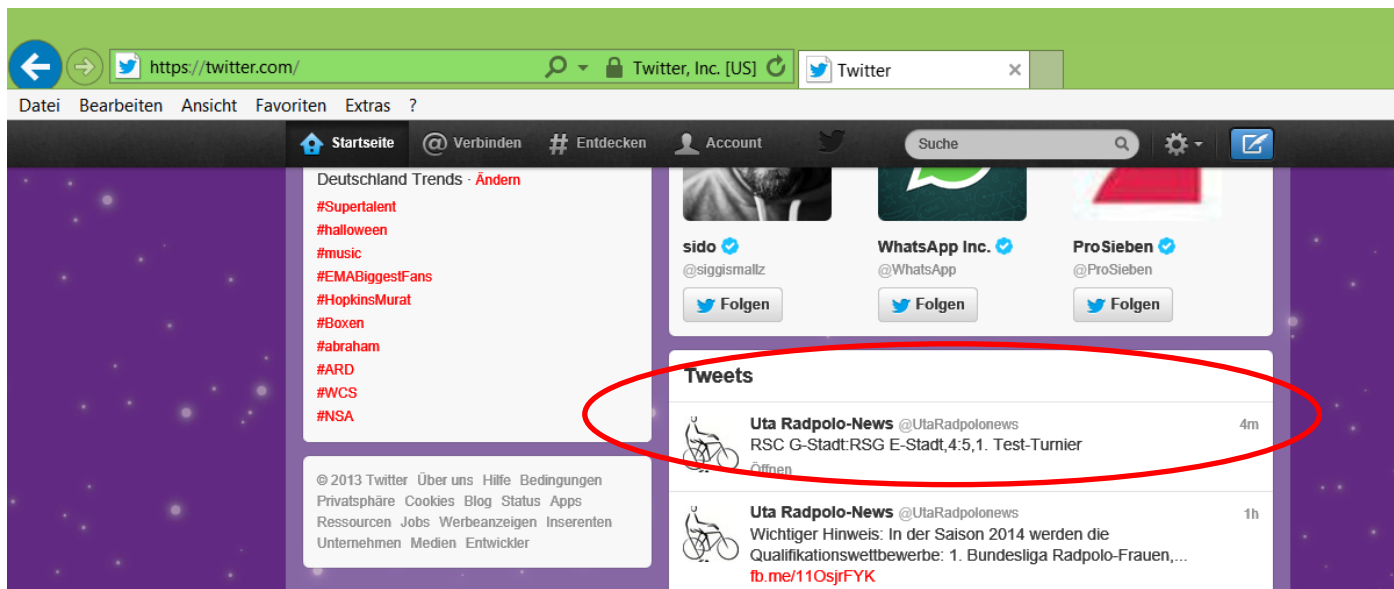
Button „Abbrechen“ anklicken.

Zunächst muss die App autorisiert werden:

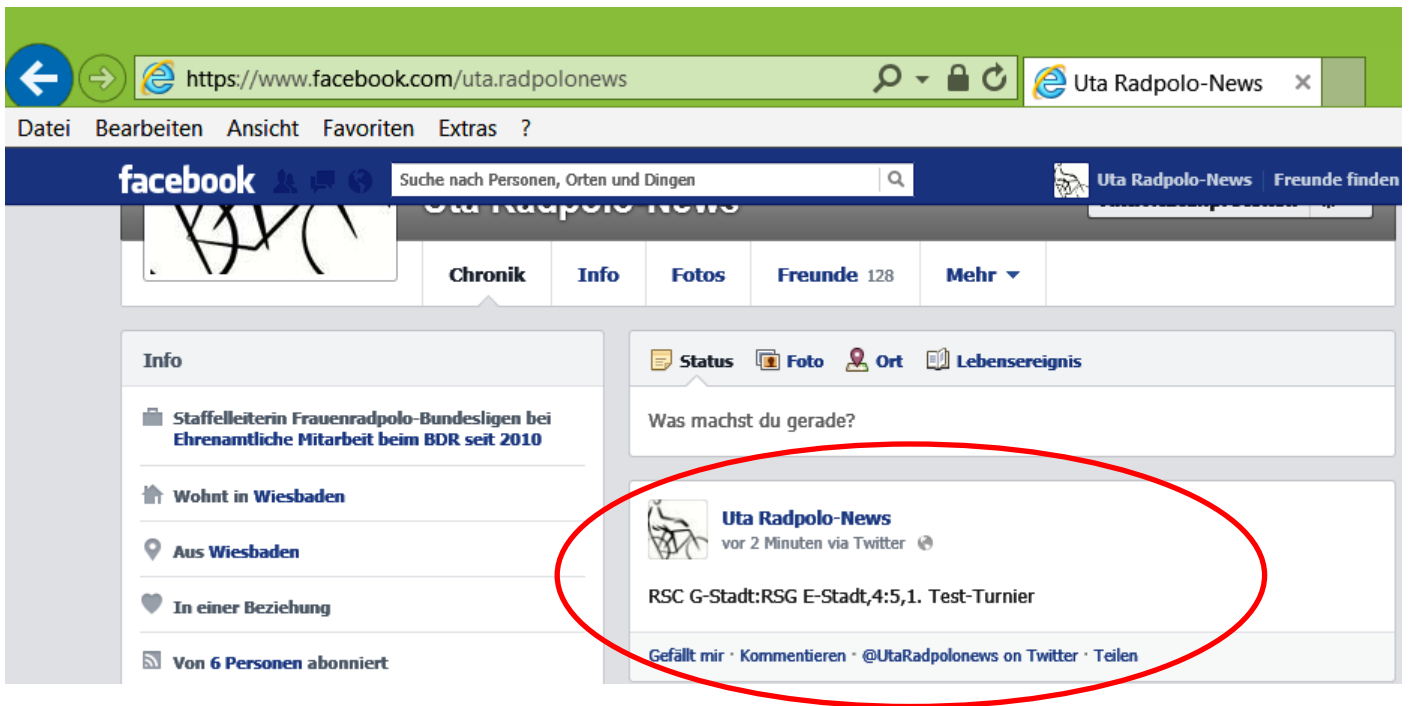




Wenn die Autorisierung bereits vorliegt erscheint die Ergebnismeldung direkt als „Tweet“.

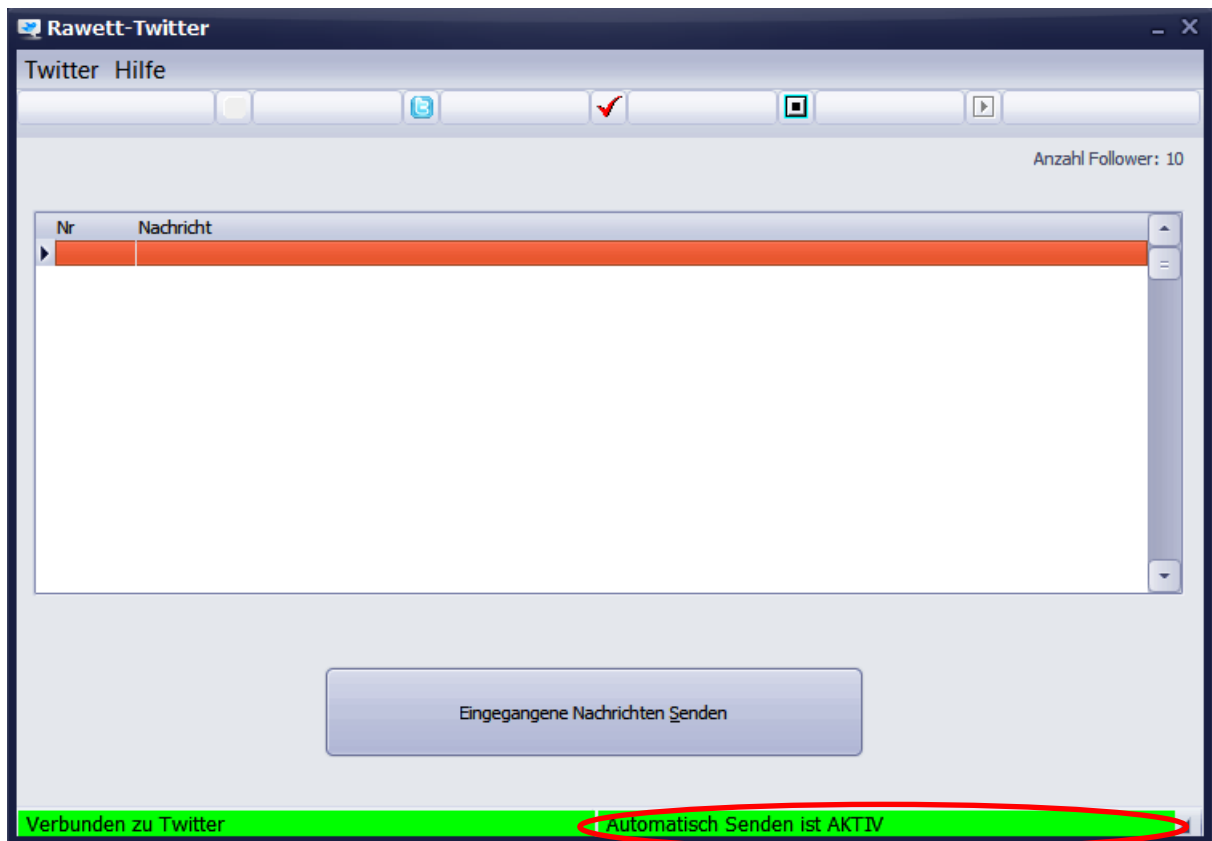
Meine Twitterseite:



Weiterhin erscheint die Mitteilung bei „Verbindung zwischen twitter und facebook“ auch auf **facebook**.




Twitter-Mitteilungen können auch direkt weitergeleitet werden, in dem der Button „“, angeklickt wurde. Nun ist das „Automatische Senden“ aktiv (grün gekennzeichnet). Mit dem Button „“, kann das „Automatische Senden“ wieder herausgenommen werden.

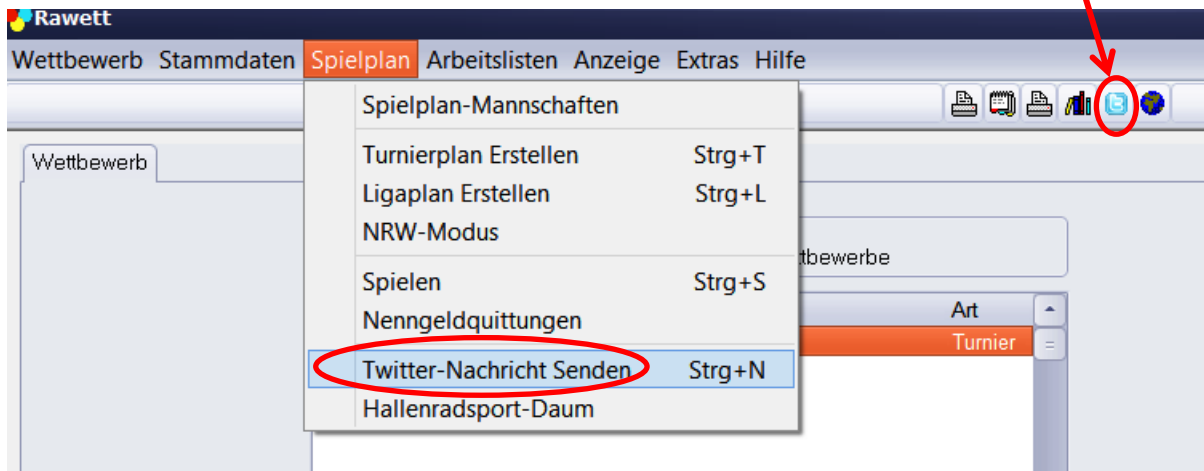


Spielergebnisse nach manueller Spielergebniseingabe **twittern**

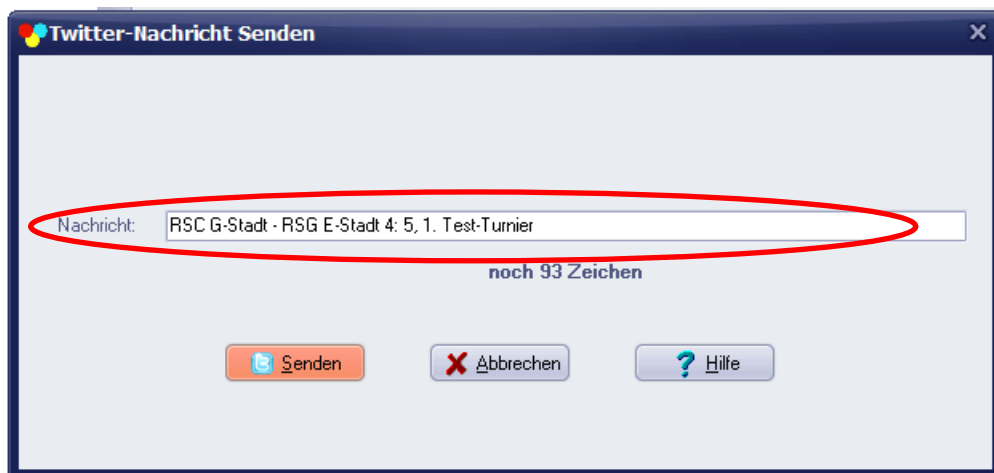
Spielergebnisse können auch nach manueller Spielergebniseingabe getwittert werden. Nach der manuellen Ergebniseintragung nochmals mit der rechten Maustaste → „Spieldaten twittern“ anklicken. Der Vorgang ist identisch mit „Ergebnis nach Spielende im Spielmodus twittern“.

Manuell eine Twitter-Nachricht senden

Menüleiste Spielplan → „Twitter-Nachricht senden“ anklicken oder das Symbolzeichen  verwenden.



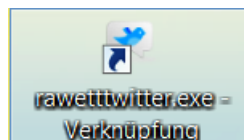
Der Text, der getwittert werden soll kann hier eingegeben werden:



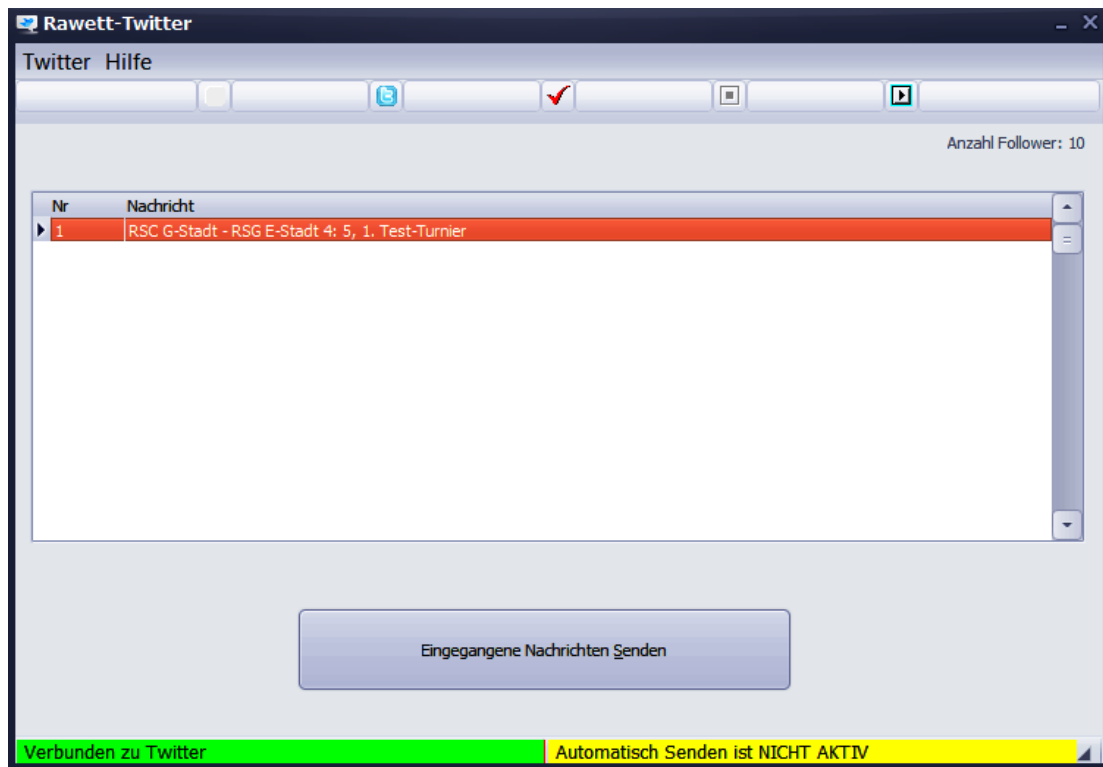
Achtung: Das Feld ist begrenzt!!!

Danach Button „Senden“ anklicken.

Das Ergebnis wurde nun in die „Rawett-Twitter“-Hilfsmaske weitergeleitet. Auf dem Desktop kann zur Erleichterung keine Verknüpfung mit dieser Maske erstellt werden:



Beim Anklicken der Rawett-Twitter.Exe-Verknüpfung erscheint nachfolgende Maske:

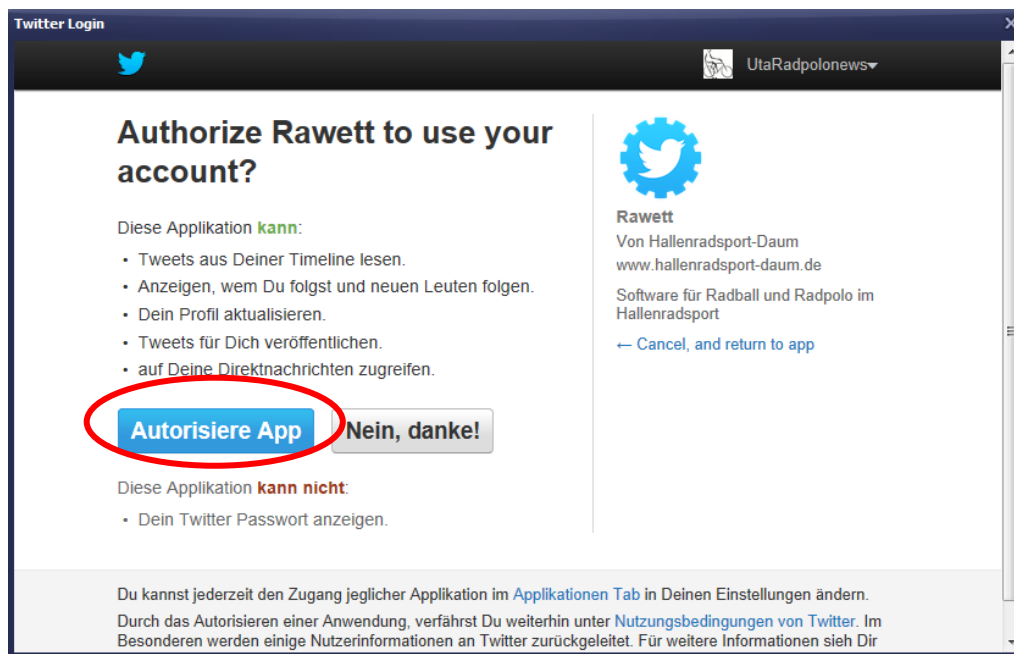


Nun Button "Eingegangene Nachrichten Senden" anklicken.

Es erscheint nachfolgende Meldung:

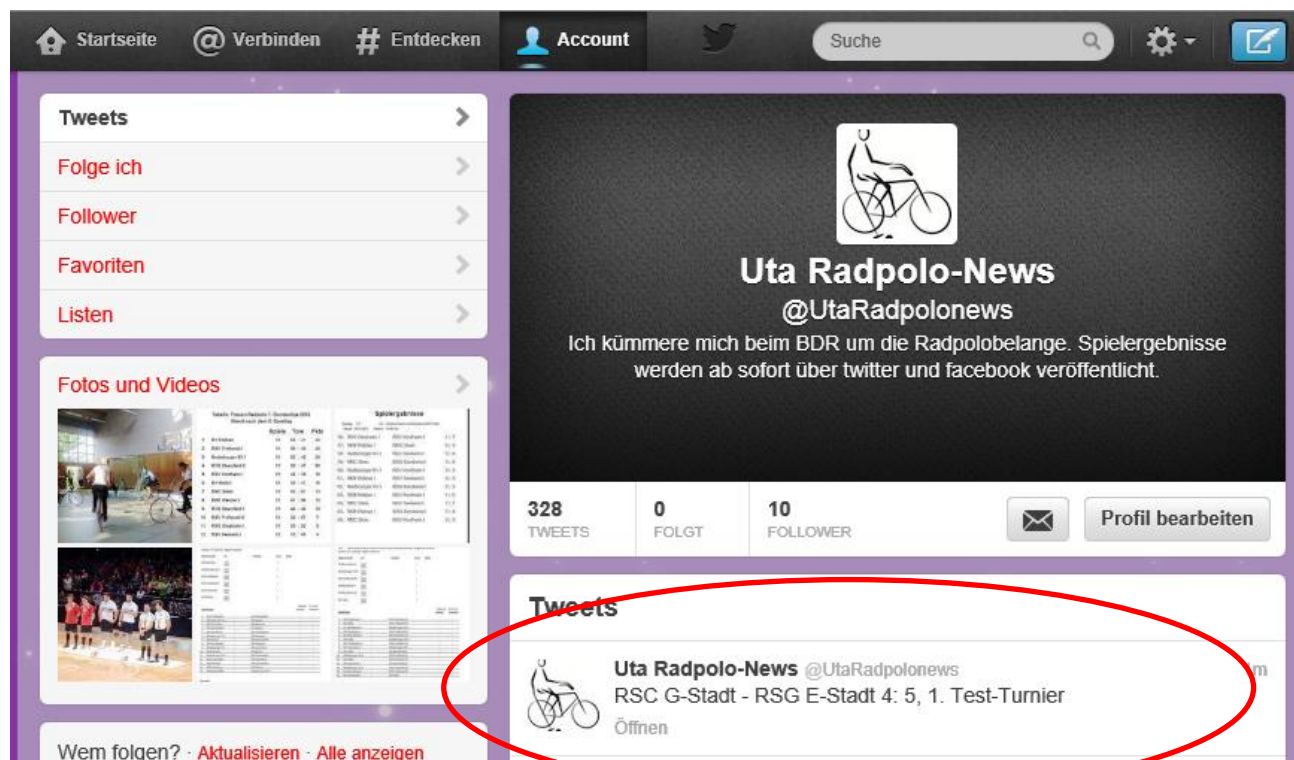


Zunächst muss die App autorisiert werden:





Wenn die Autorisierung bereits vorliegt erscheint die Ergebnismeldung direkt als „Tweet“.

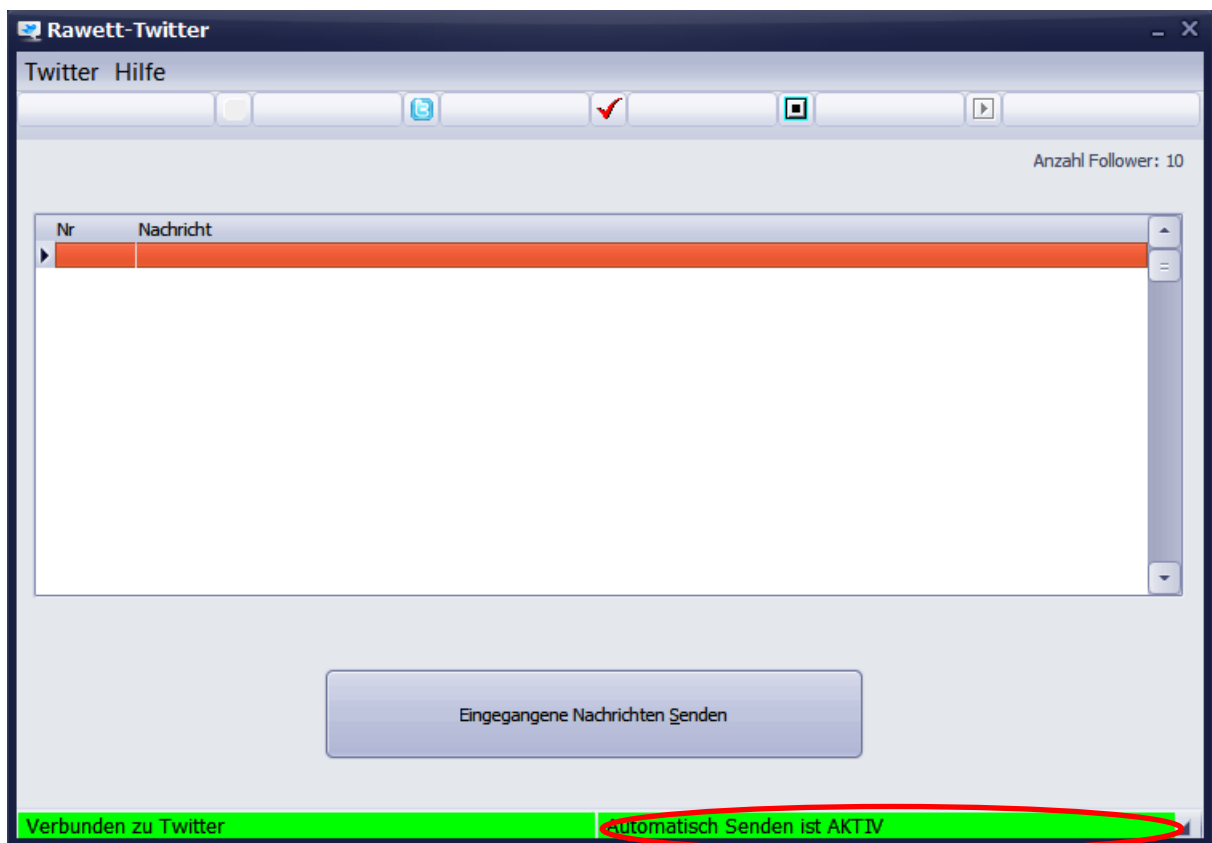
Meine Twitterseite:



Weiterhin erscheint die Mitteilung bei „Verbindung zwischen twitter und facebook“ auch auf **facebook**.



Twitter-Mitteilungen können auch direkt weitergeleitet werden, in dem der Button „“, angeklickt wurde. Nun ist das „Automatische Senden“ aktiv (grün gekennzeichnet). Mit dem Button „“, kann das „Automatische Senden“ wieder herausgenommen werden.

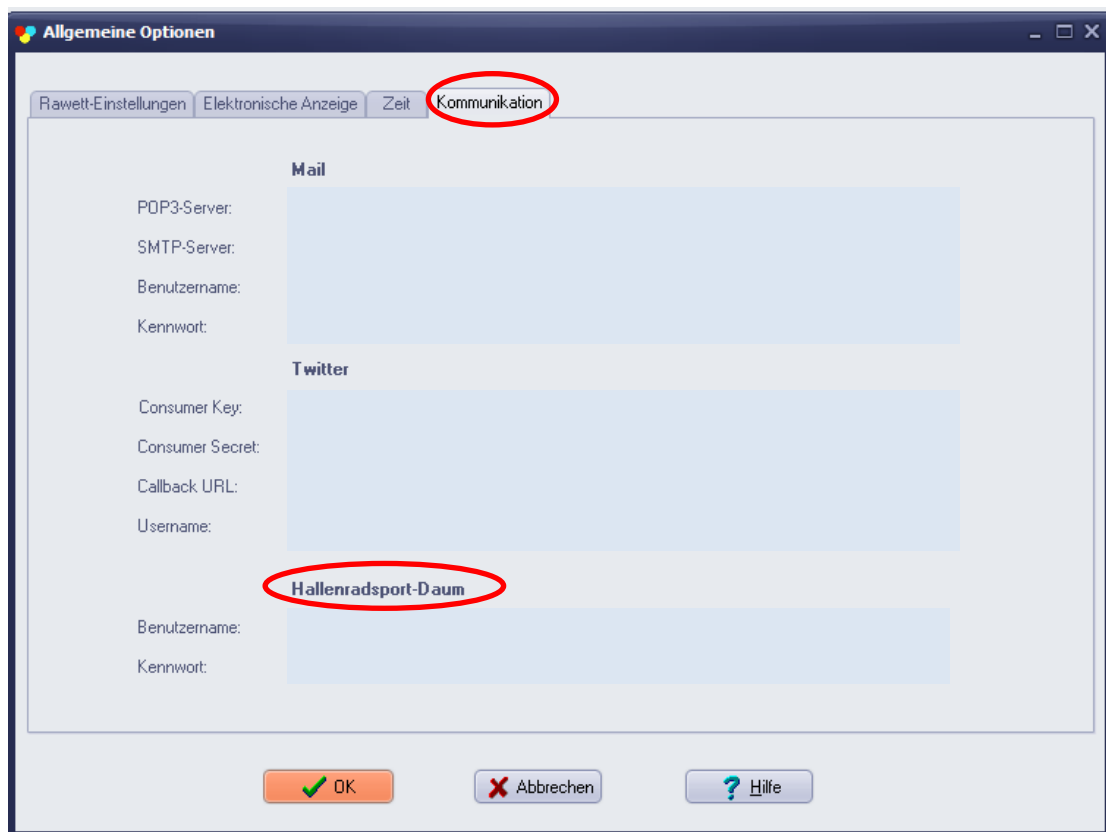


Hochladen von Spielergebnissen auf www.hallenradsport-daum.de

Kurt-Jürgen Daum hat die Möglichkeit geschaffen, Spielergebnisse auf seiner Internetseite www.hallenradsport-daum.de hochladen zu können.

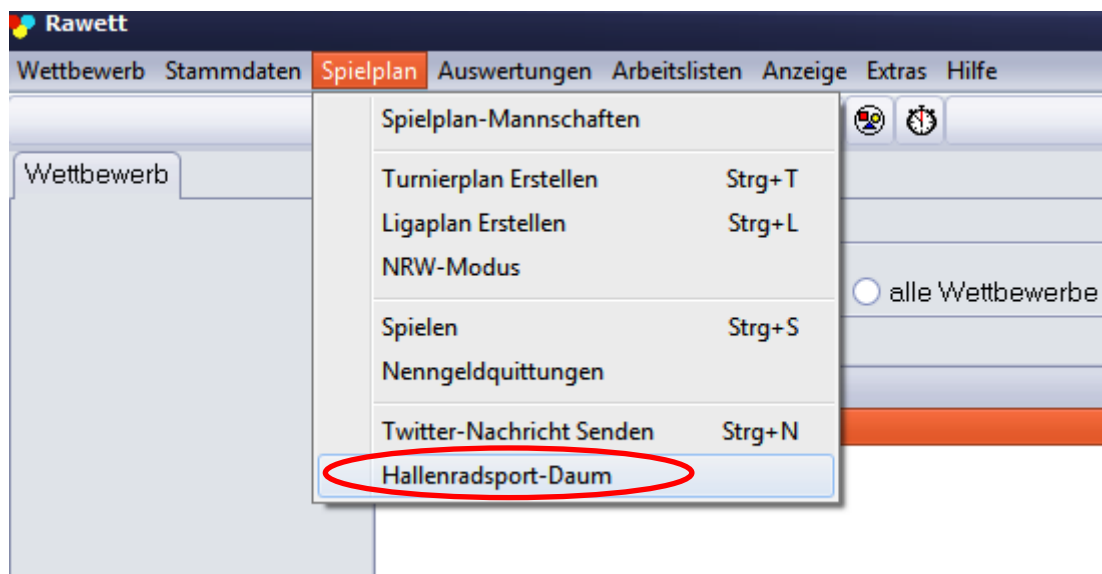


Zunächst wird ein Benutzername und Passwort benötigt. Dieses Passwort wird unter dem Reiter „Extras“
→ Allgemeine Optionen → Kommunikation eingetragen.

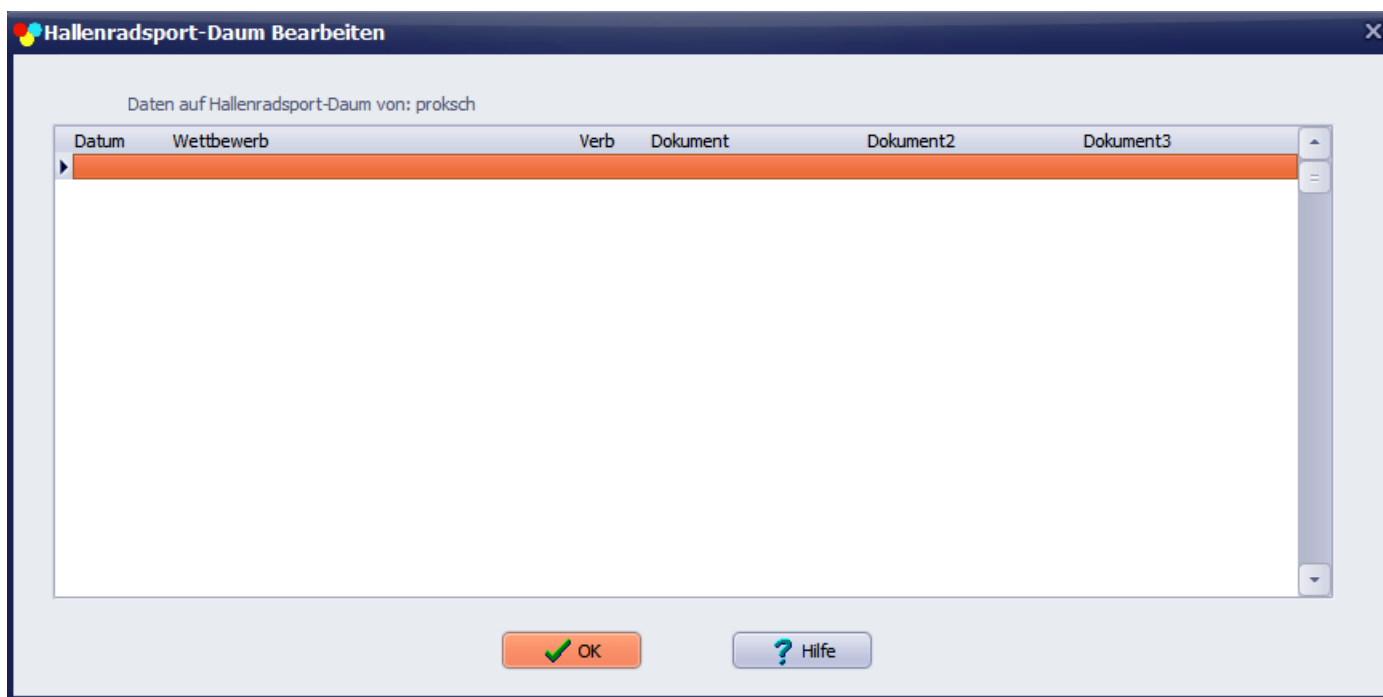


Zunächst das entsprechende Dokument (Spielergebnisse, Tabelle) als PDF-Datei z.B. auf den Desktop exportieren.

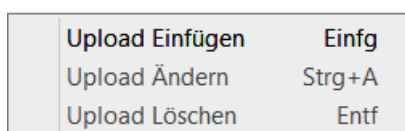
Danach den Reiter Spielplan → „Hallenradsport-Daum“ anklicken.



Es öffnet sich nachfolgendes Fenster:



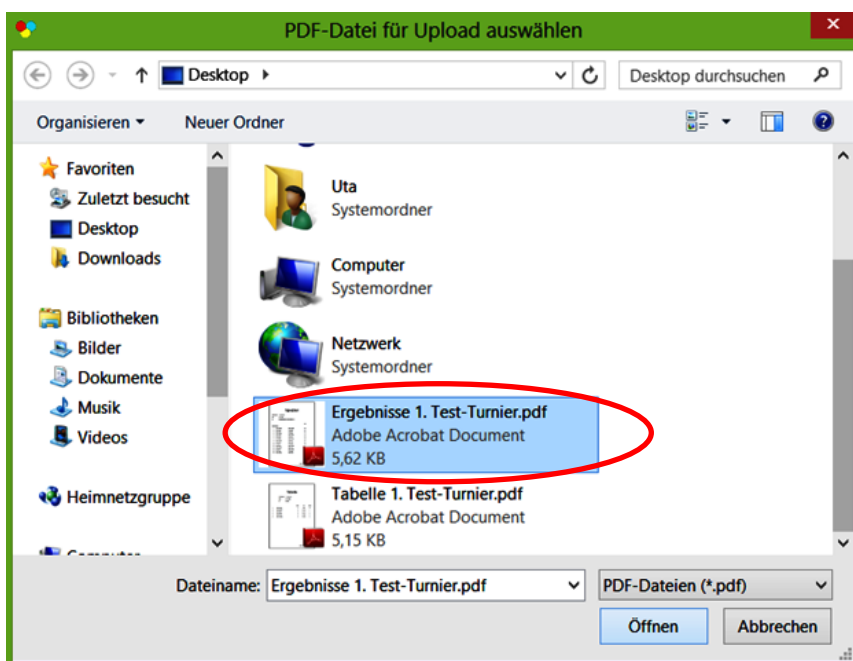
Mit rechter Maustaste kann nun das Dokument eingefügt, geändert bzw. gelöscht werden:



Beim Anklicken von „Upload Einfügen“ erscheint nachfolgende Eingabemaske:

Diese Eingabemaske entsprechend ausfüllen.

Unter „Datei“ das Symbol  anklicken und das exportierte PDF-Dokument auswählen und den Button „Öffnen“ anklicken.



Upload zu Hallenradsport-Daum

Datum: 02.12.2999

Wettbewerb: 1. Test-Turnier

Verband: BDR

Datei1:
 Dokument1:

Datei2: C:\Users\Uta\Desktop\Ergebnisse 1. Test-Turnier.pdf
 Dokument2: Ergebnisse

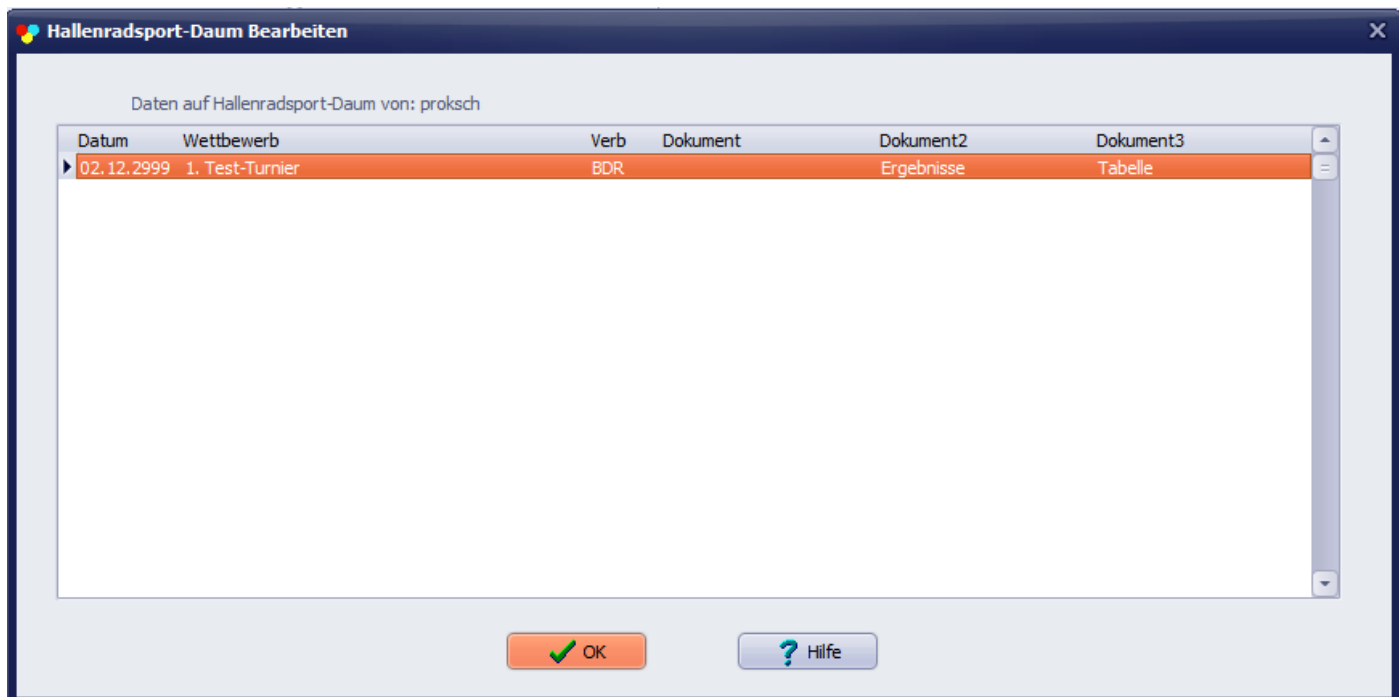
Datei3: C:\Users\Uta\Desktop\Tabelle 1. Test-Turnier.pdf
 Dokument3: Tabelle

Dann den Button: „Upload“ anklicken.




Es erfolgt noch die Mitteilung, dass das Uploaden erfolgreich war:



Die Upload-Dateien werden in dieser Maske gesammelt:



Auf der Internetseite: www.hallenradsport-daum.de kann unter: **Infos Radball/Radpolo** die eingestellten Uploads aufgerufen und ausgedruckt werden.

Hallenradsport Daum

- Home
- Infos Kunsttrod/Einrad
- **Infos Radball/Radpolo**
- Reglements
- Kuras
- Kuwett
- Rawett
- Update
- Kontakt
- Impressum

Infos Radball/Radpolo

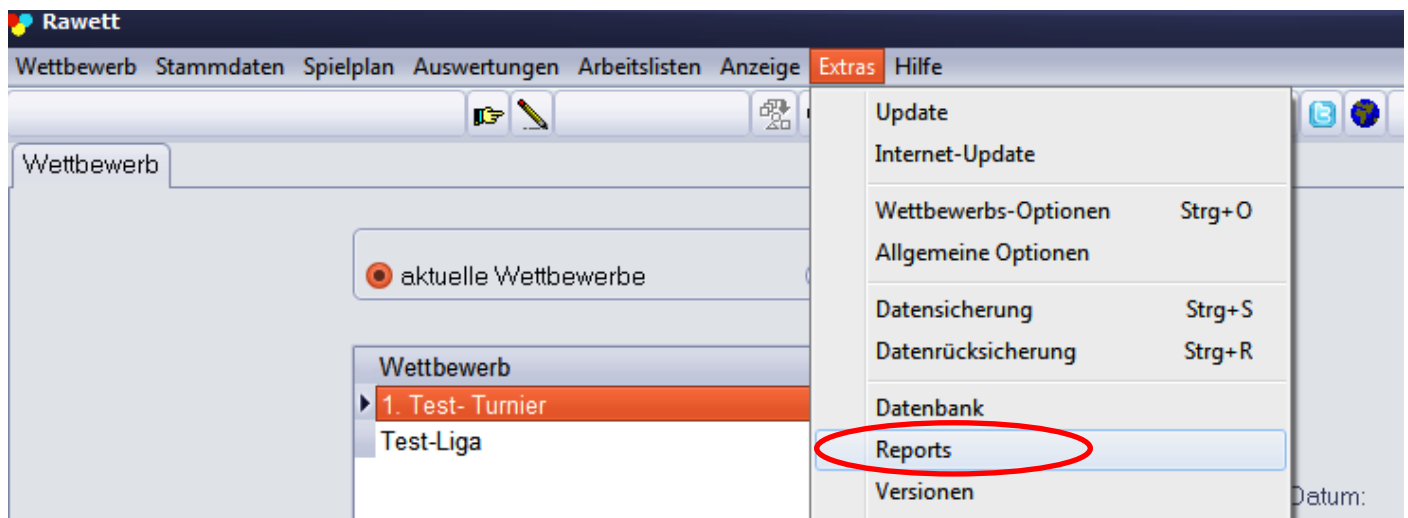
Datum	Verb	Wettbewerb	Dokument1	Dokument2	Dokument3
02.12.2999	BDR	1. Test-Turnier		Ergebnisse	Tabelle
16.05.2015	BDR	Junioren EM		Zeitplan	
03.05.2015	BDR	DM Junioren 2015			Ergebnisse
08.11.2014	BDR	LK GER-HUN			Ergebnisse
14.06.2014	BDR	DM Schüler			Ergebnisse
31.05.2014	UEC	Junioren Europameisterschaften			Ergebnisse
24.05.2014	UEC	EC Elite 2014			Ergebnisse

Veränderung von Dokumenten im Rawett mit „Fast-Report“

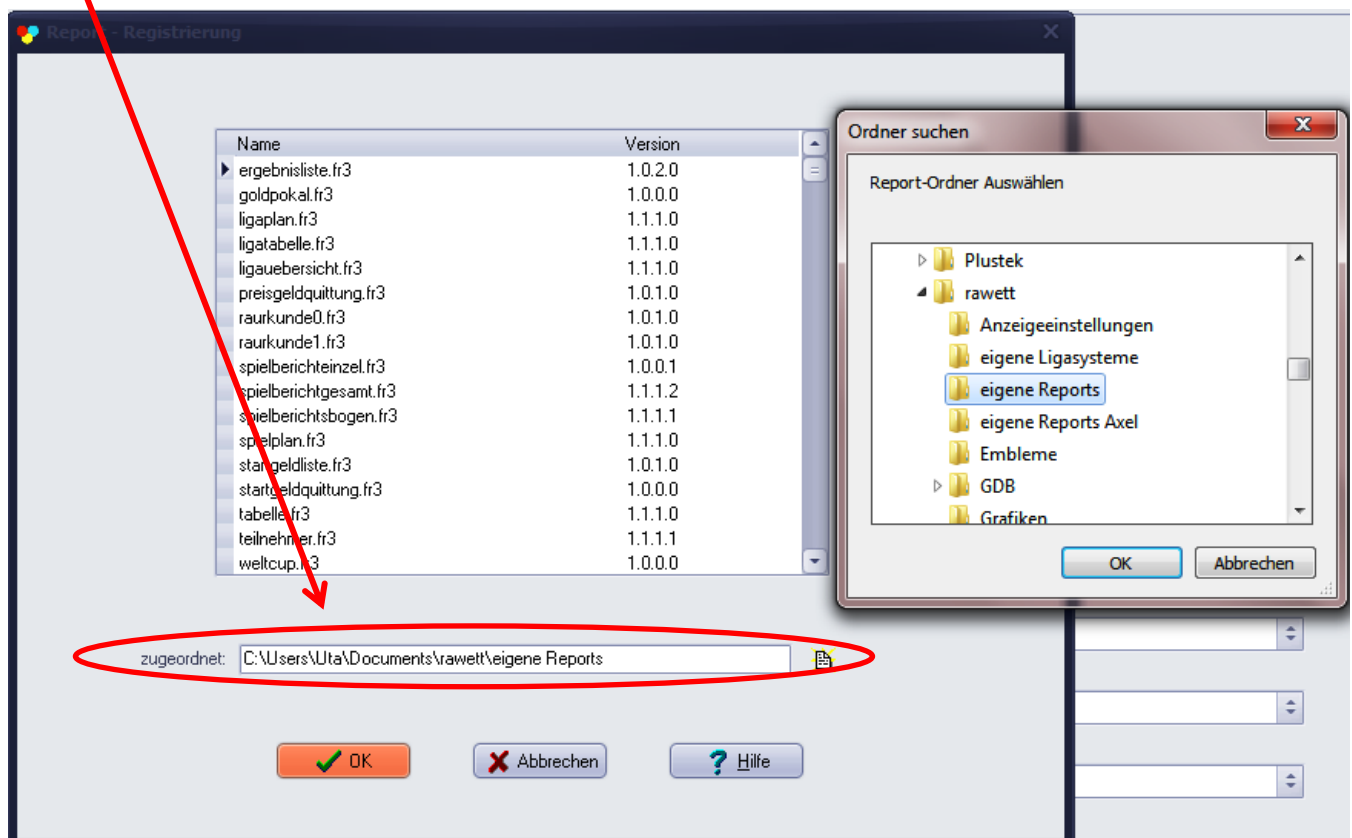
Sowohl im Ligasystem als auch im Turniersystem können die Dokumenteinstellungen selbst verändert werden. Die Änderung erfolgt mit dem Programm „Fast-Report“.

Wichtig: die eigenen Reports in einem separaten Ordner ausserhalb von Rawett abspeichern. Dieser Ordner muss vor Änderung der Reports entsprechend markiert werden.

Menüleiste Extras → „Reports“ aufrufen.

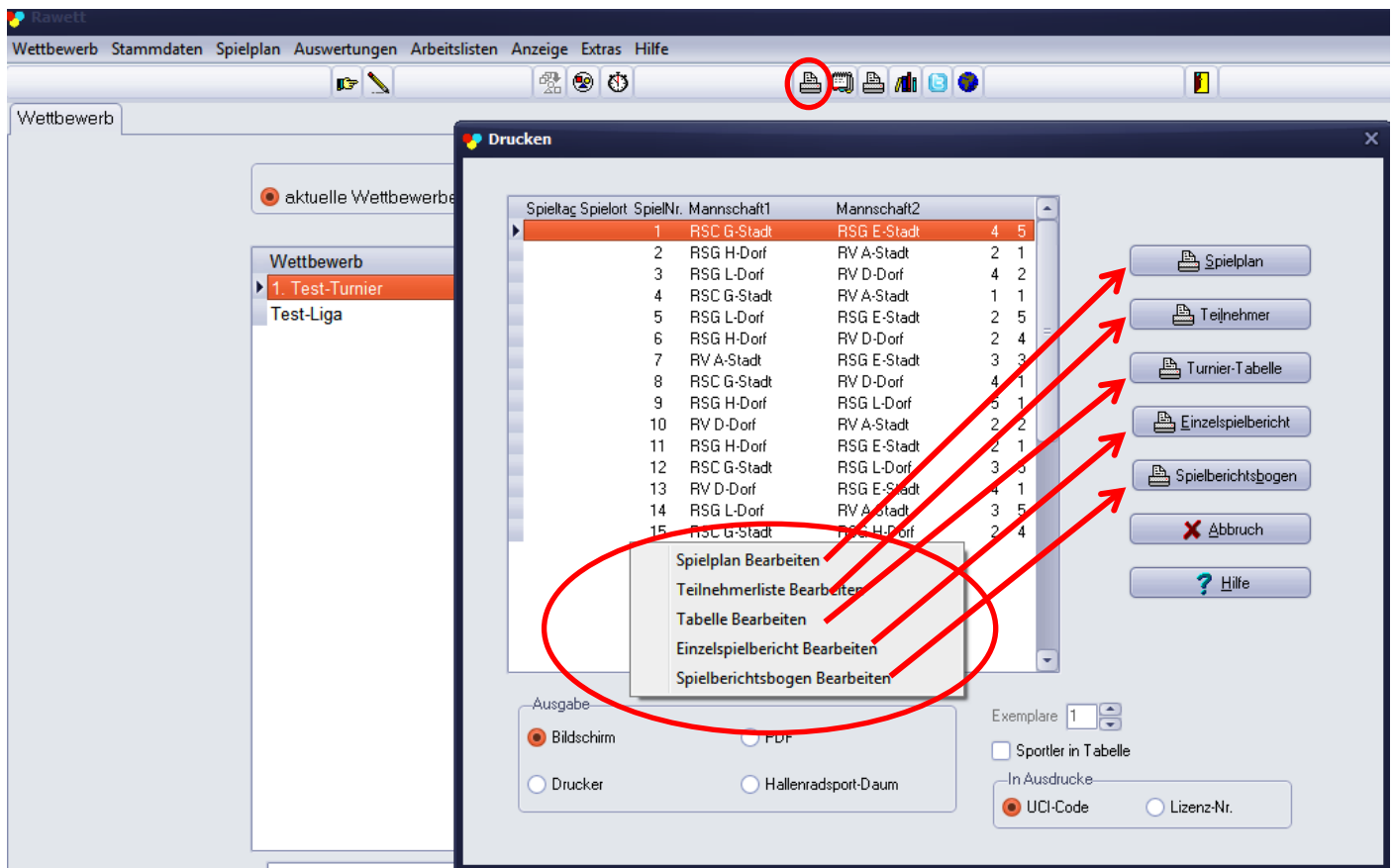


Ordner-Markierung:



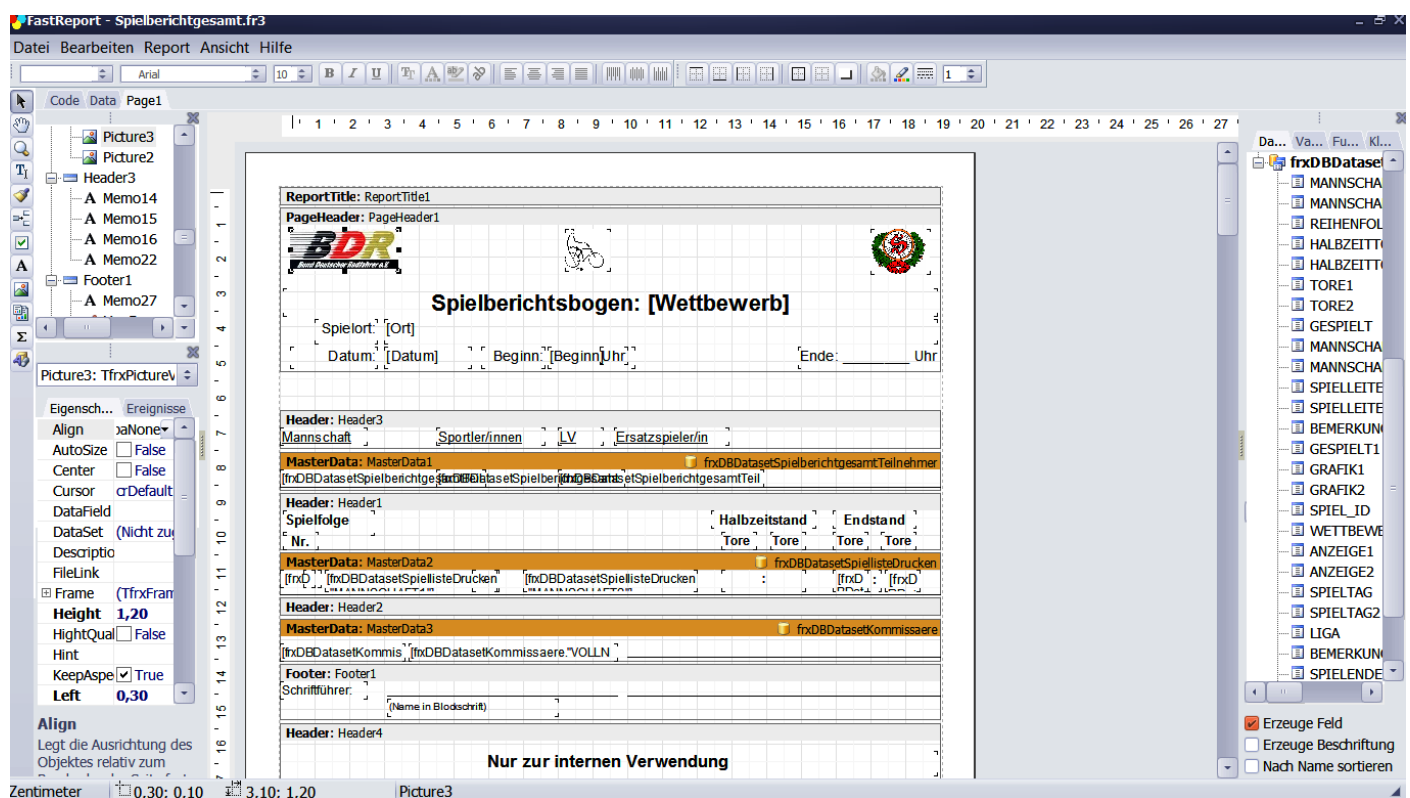
Änderung im Turnier-System:

Druckersymbol anklicken. Im Feld → rechte Maustaste und das zu bearbeitende Dokument anklicken.



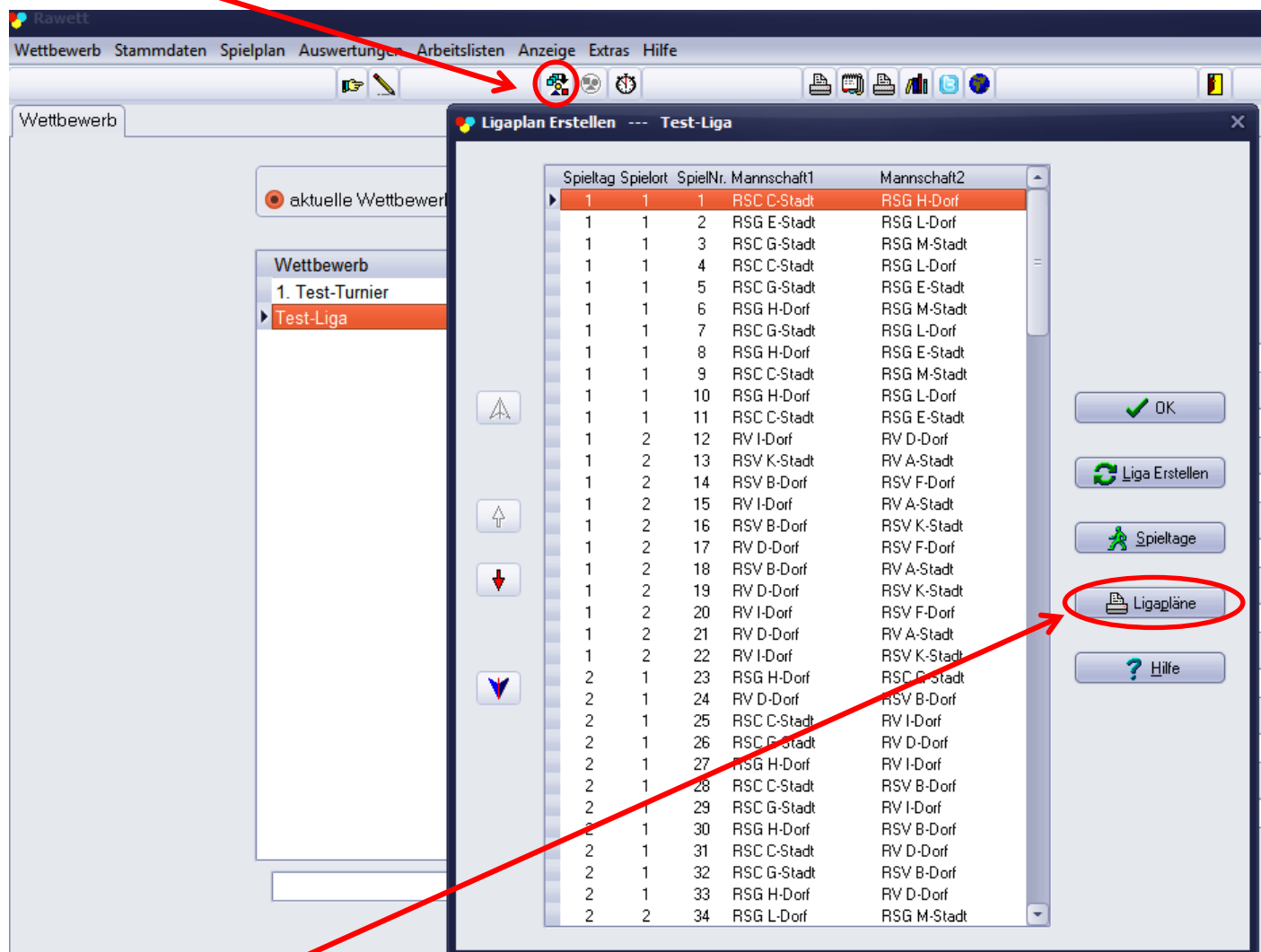
Beispiel Spielberichtsbogen

Es taucht nachfolgende Bildschirmmaske auf:

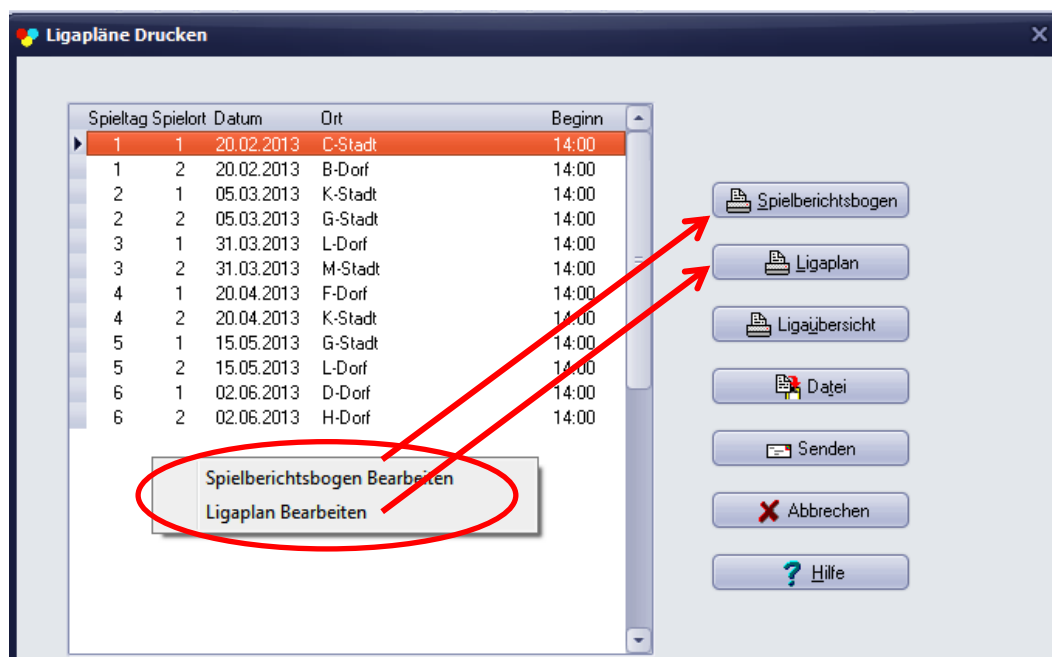


Änderung im Liga-System:

Symbol „Liga-System“ erstellen anklicken.

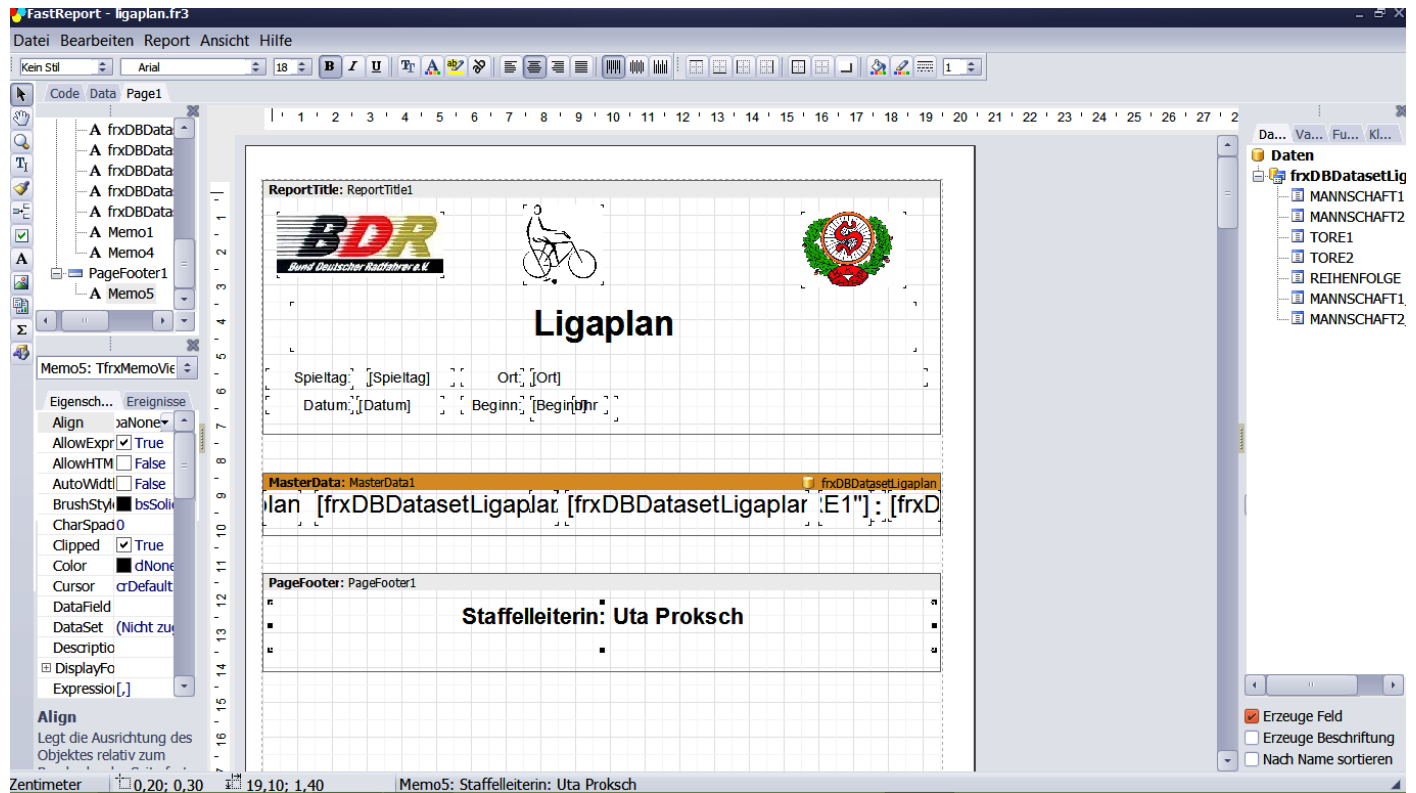


Dann Button „Ligapläne“ anklicken.



Beispiel Ligaplan:

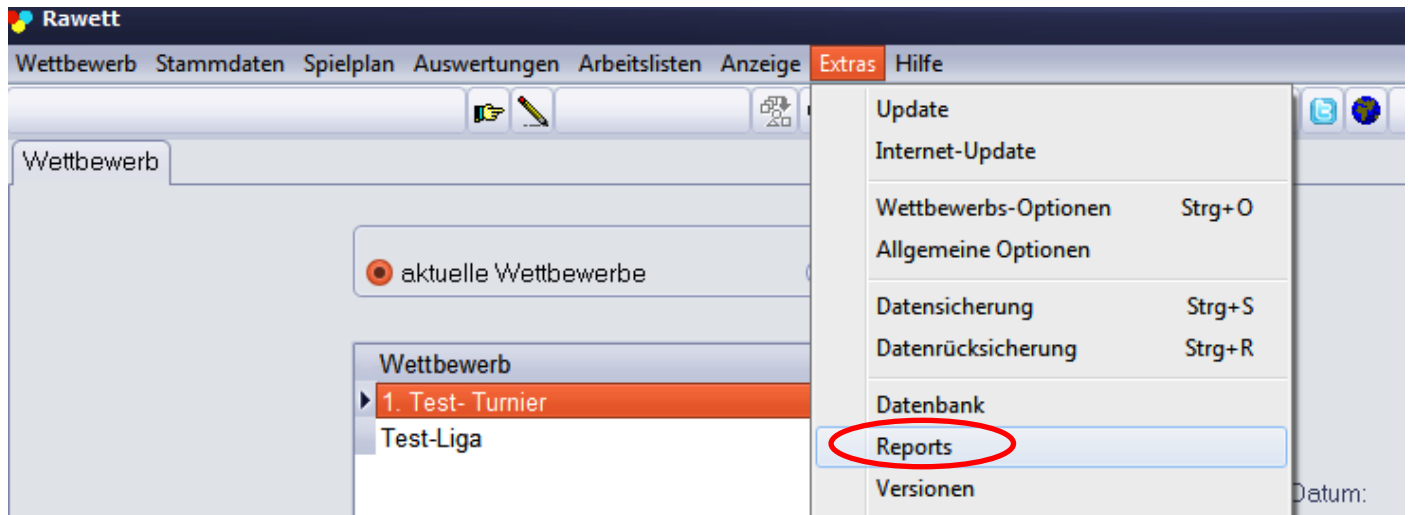
Es taucht nachfolgende Bildschirmmaske auf:



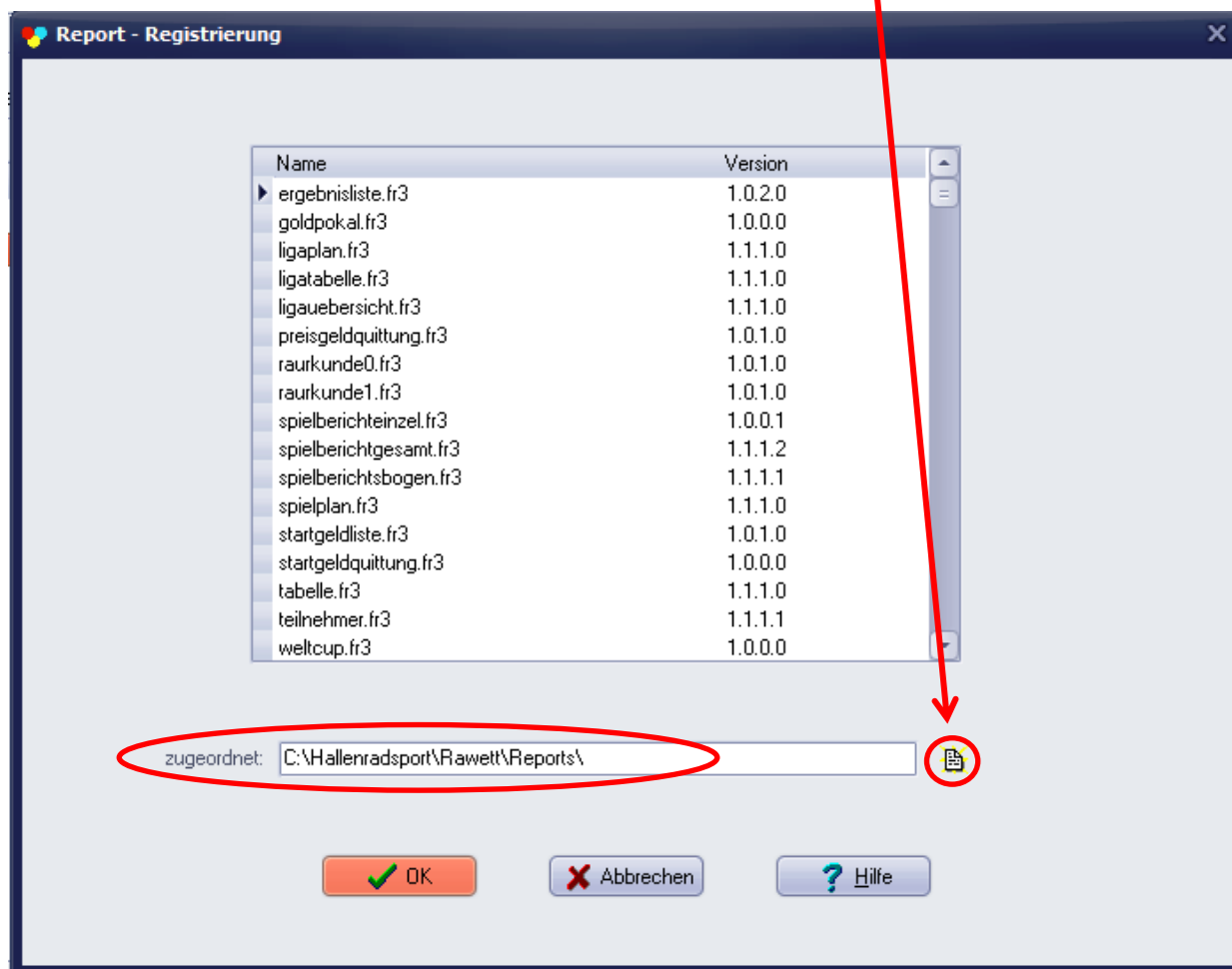
Speicherung der geänderten Fast-Report-Dokumente

Geänderte Fast-Report-Dokumente, die verwendet werden sollen, müssen an einem anderen Speicherort abgelegt werden, da bei einem neuen Rawett-Update die Änderungen wieder überschrieben werden.


Menüleiste Extras → „Reports“ anklicken

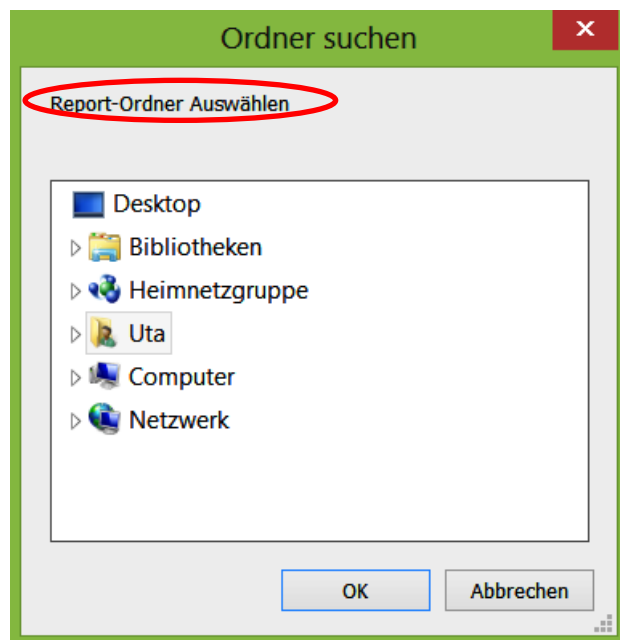


Unter „zugeordnet:“ den Speicherort ändern. Dazu das Symbol:  anklicken.



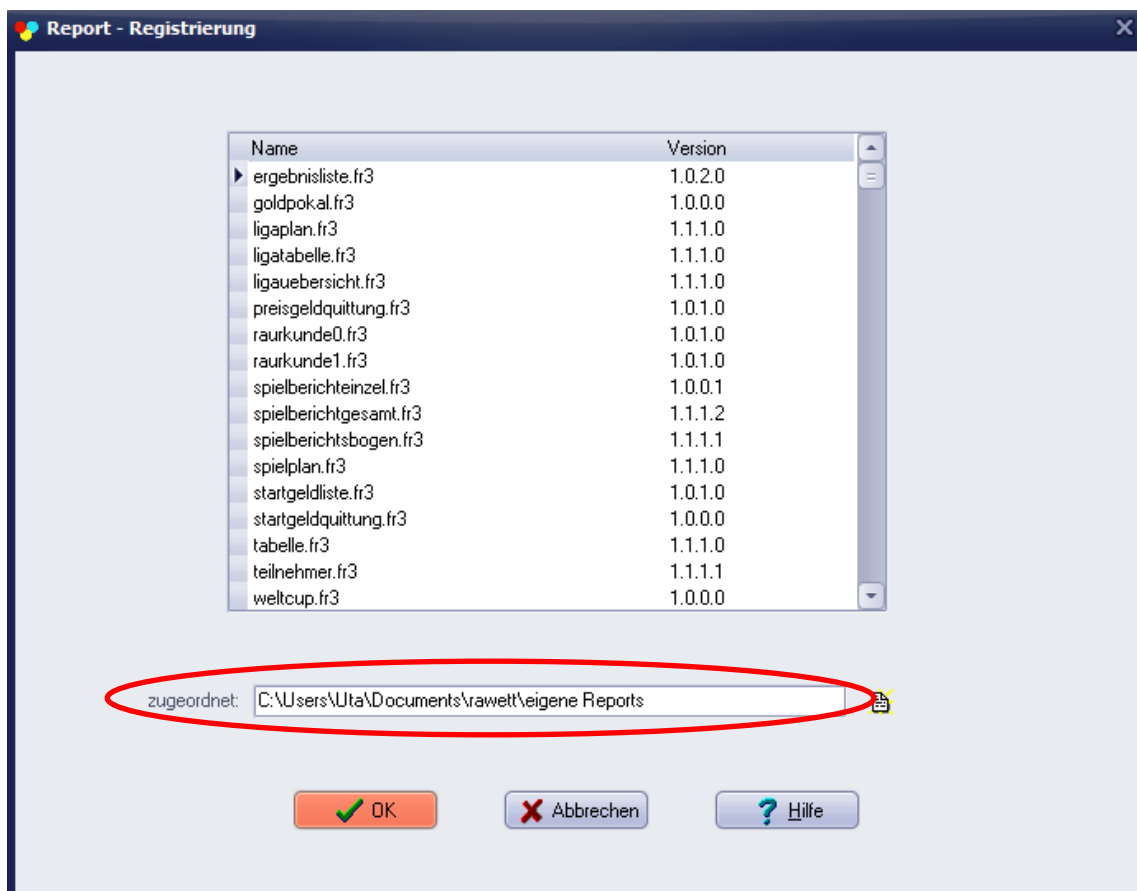
Z.B. unter C:\Users\Uta\Documents\rawett einen Unterordner mit „eigene Reports“ anlegen.

Nach dem Anklicken des Symbols:  erscheint nachfolgender Bildschirm:



Nun den Ordner: „eigene Reports“ suchen (Bibliotheken\Dokumente\Eigene Dokumente\Rawett) und „OK“ anklicken.

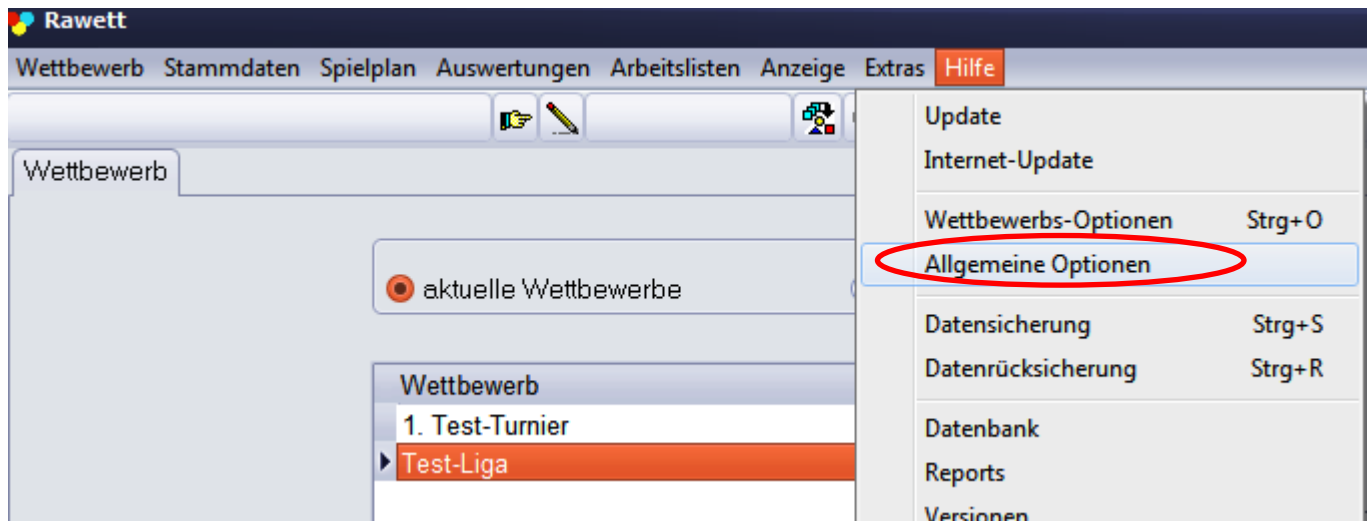
Der Ordner „eigene Reports“ ist nun für die Speicherung der geänderten Fast-Report-Dokumente aktiviert.



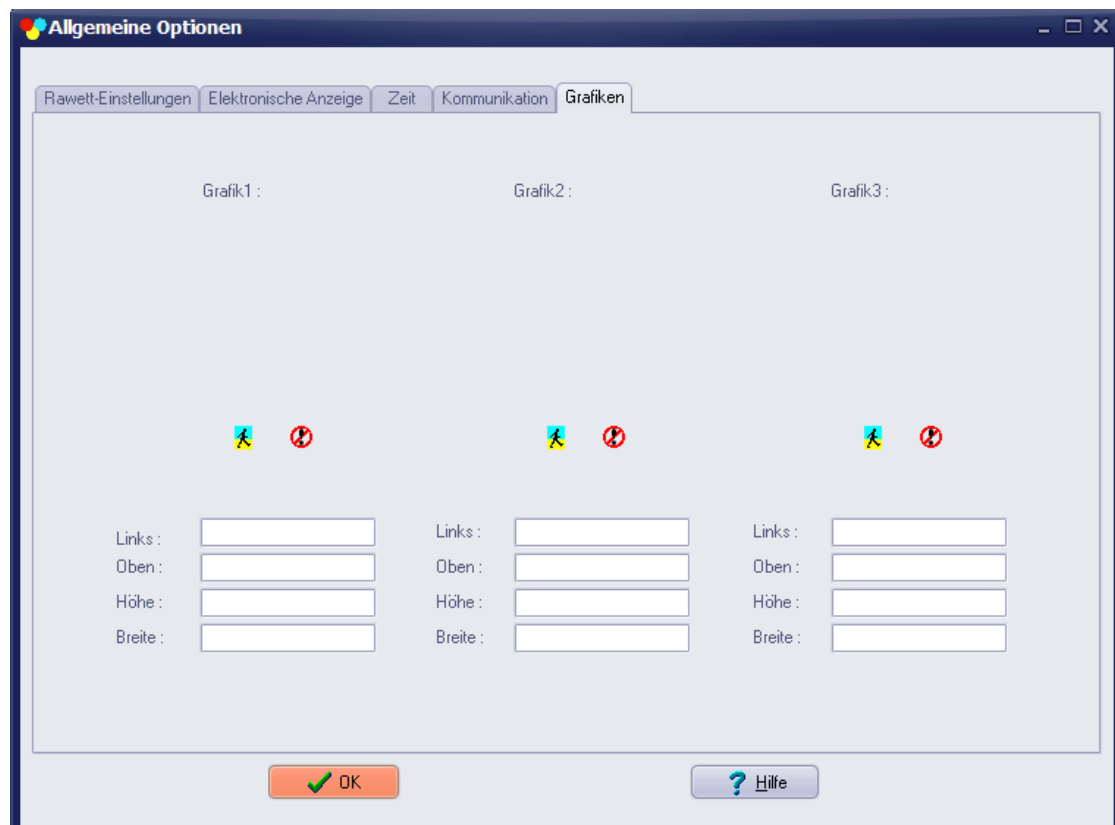
Einfügung von Grafiken

Es können einheitlich für alle von Kurt-Jürgen Daum zur Verfügung gestellten Reports Grafiken eingefügt werden. Dazu muss zunächst nachfolgende Einstellung vorgenommen werden:

Extras → „Allgemeine Optionen“ anklicken.



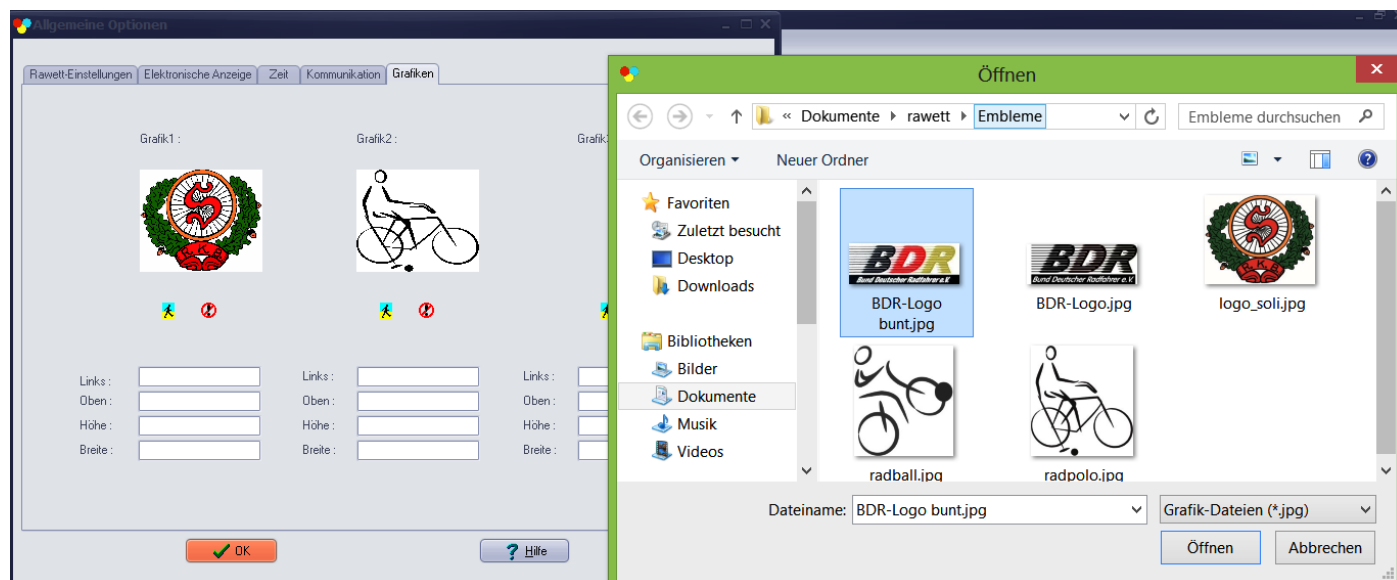
Dann den Reiter „Grafiken“ anklicken. Es erscheint nachfolgende Maske:



Es können nun bis zu drei Grafiken in das Dokument eingefügt werden.

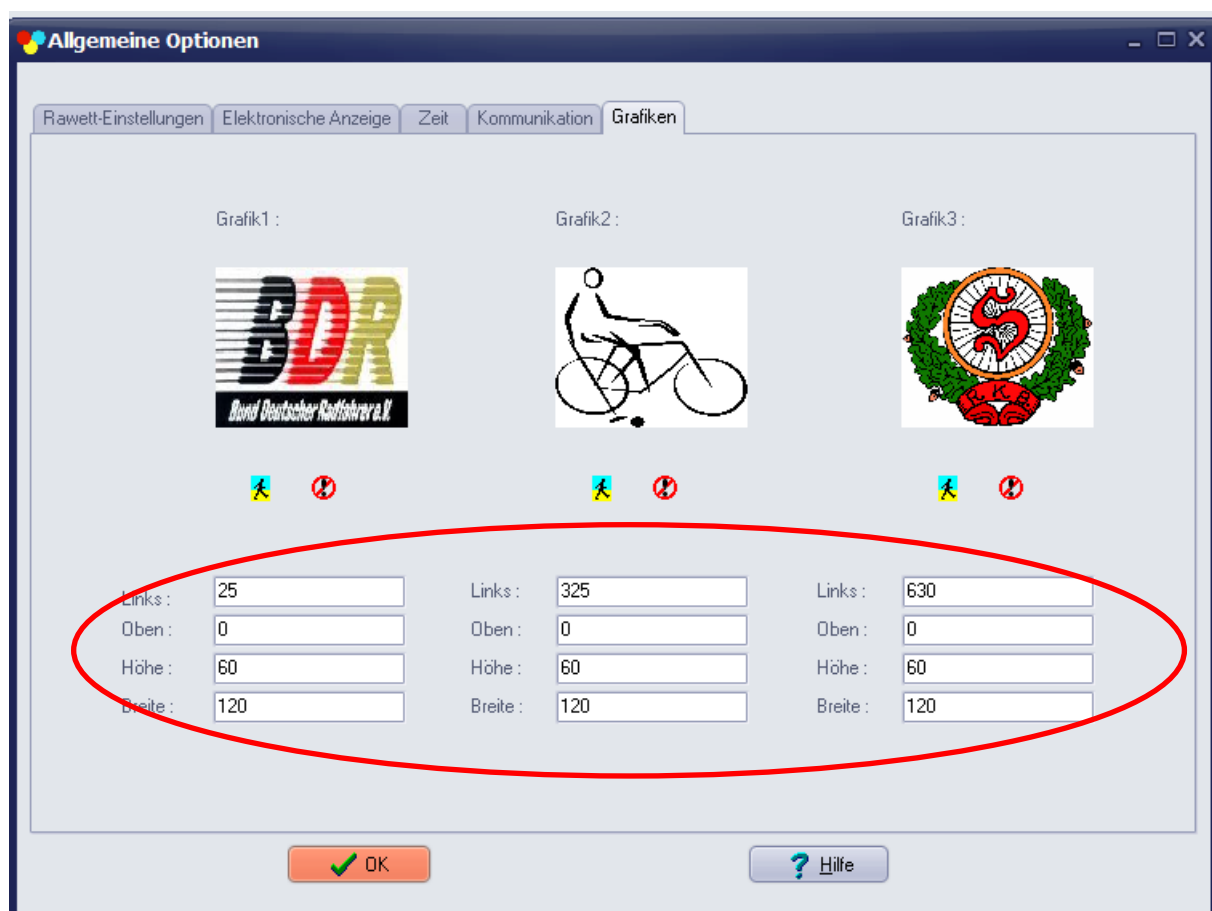
Symbol „“ anklicken.

Dann die entsprechende Grafik auswählen und einfügen.



Mit dem Symbol „“ kann die Grafik wieder herausgenommen werden.

Die Ausrichtung der Symbole auf dem Dokument erfolgt über „Links“, „Oben“, „Höhe“ und „Breite“.



Die Embleme sind dann wie folgt auf dem Dokument platziert:



Spielberichtsbogen: 1. Test- Turnier

Spielort: Sporthalle 00000 A-Stadt Hauptstr. 10,

Datum: 02.12.2999 Beginn: 14:00 Uhr

Ende: _____ Uhr

<u>Mannschaft</u>	<u>Sportler/innen</u>	<u>LV</u>	<u>Ersatzspieler/in</u>
RSG E-Stadt	Musterfrau, F.	HES	
	Musterfrau, E.	HES	
RSV B-Dorf	Musterfrau, P.	BAY	
	Musterfrau, Q.	BAY	
RSV K-Stadt	Musterfrau, U.	NRW	
	Musterfrau, T.	NRW	

Erstellung/Veränderung von Spielberichtsbögen u.a. **Dokumente aus Rawett in PDF und Word**

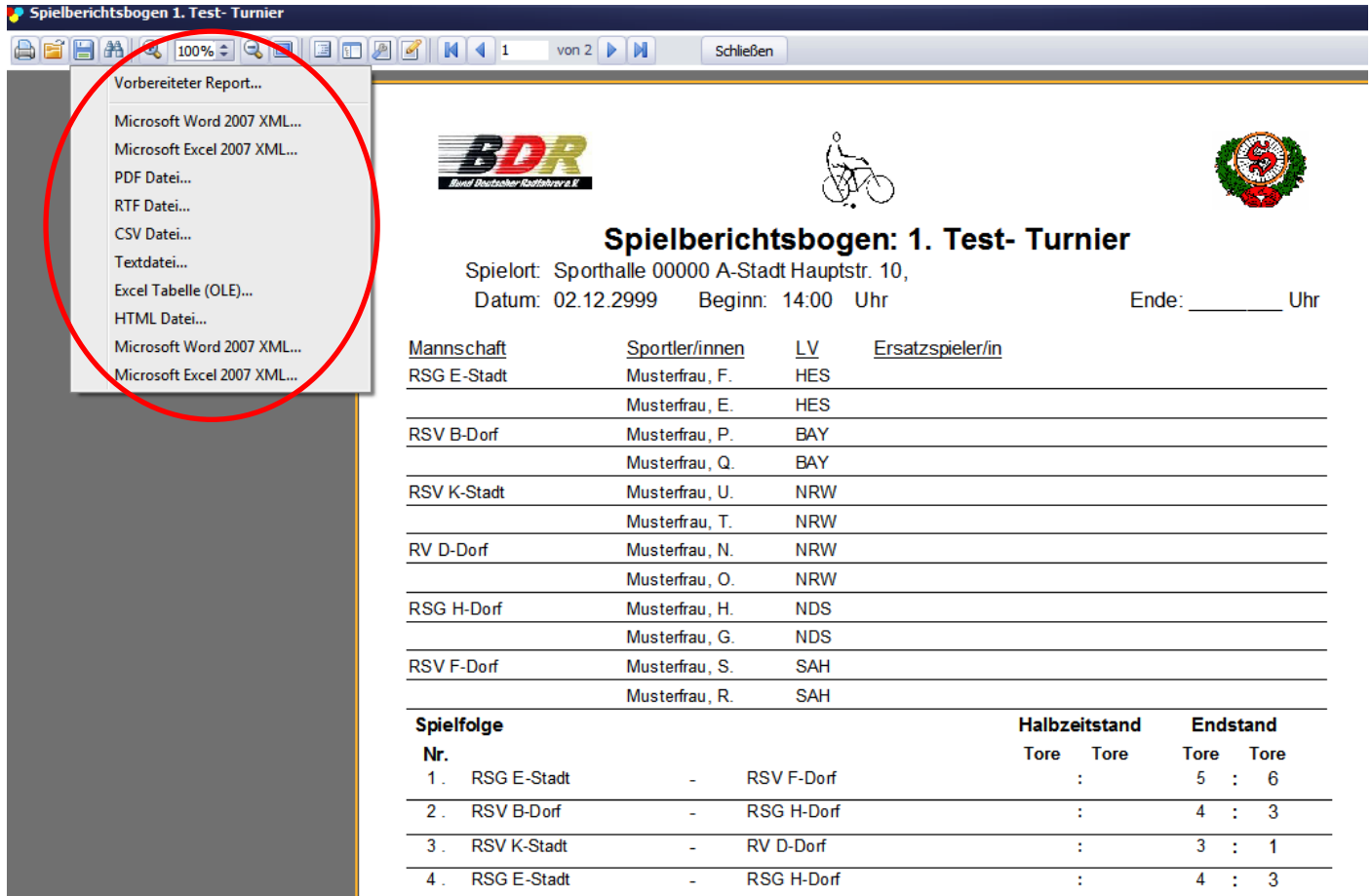
Erstellte Dokumente aus Rawett können neben dem PDF-Format auch in Word erstellt werden.

Es gibt drei Ausgabeformate:

- Bildschirm,
- Drucker,
- PDF.

PDF- bzw. Word-Dokumente im Liga-System bzw. Turnier-System

Neben PDF-Dokumenten können auch Worddokumente bzw. andere Dateiformate wie Excel- oder Textdatei ausgewählt werden:



Spielberichtsbogen: 1. Test- Turnier

Spielort: Sporthalle 00000 A-Stadt Hauptstr. 10,
Datum: 02.12.2999 Beginn: 14:00 Uhr Ende: _____ Uhr

Mannschaft	Sportler/innen	LV	Ersatzspieler/in
RSG E-Stadt	Musterfrau, F.	HES	
	Musterfrau, E.	HES	
RSV B-Dorf	Musterfrau, P.	BAY	
	Musterfrau, Q.	BAY	
RSV K-Stadt	Musterfrau, U.	NRW	
	Musterfrau, T.	NRW	
RV D-Dorf	Musterfrau, N.	NRW	
	Musterfrau, O.	NRW	
RSG H-Dorf	Musterfrau, H.	NDS	
	Musterfrau, G.	NDS	
RSV F-Dorf	Musterfrau, S.	SAH	
	Musterfrau, R.	SAH	

Spielfolge				Halbzeitstand		Endstand	
Nr.				Tore	Tore	Tore	Tore
1.	RSG E-Stadt	-	RSV F-Dorf	:		5	: 6
2.	RSV B-Dorf	-	RSG H-Dorf	:		4	: 3
3.	RSV K-Stadt	-	RV D-Dorf	:		3	: 1
4.	RSG E-Stadt	-	RSG H-Dorf	:		4	: 3

Die entsprechende Speicherung ausserhalb Rawett erfolgt mit diesem Symbol „“.

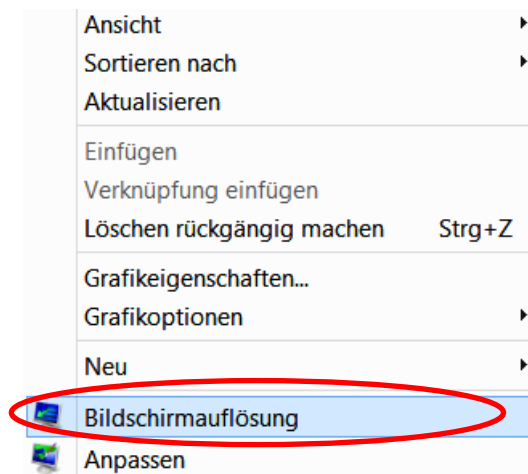


Anzeige von Spielergebnissen über Beamer/Fernseher/Bildschirm

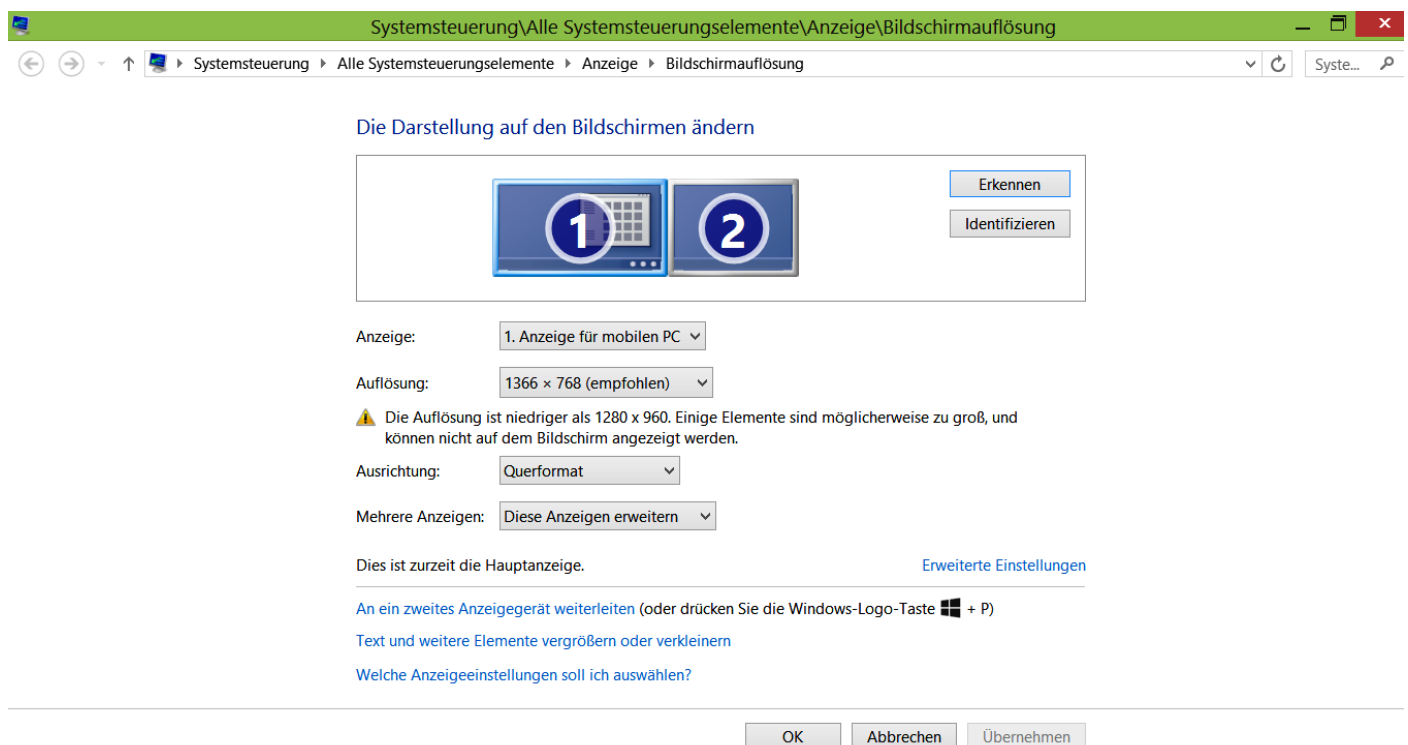
Beamer, Fernseher oder Bildschirm mit HDMI-Kabel am Computer anschließen.

Einstellungen des Laptops:

Cursor auf dem Desktop → rechte Maustaste → „Bildschirmauflösung“ anklicken



Es erfolgt nachfolgende Maske:



Wenn die o.a. Einstellungen schon vorliegen kann diese entsprechend übernommen werden:

Die Darstellung auf den Bildschirmen ändern



Anzeige: 1. Anzeige für mobilen PC ▼

Auflösung: 1366 × 768 (empfohlen) ▼


⚠ Die Auflösung ist niedriger als 1280 x 960. Einige Elemente sind möglicherweise zu groß, und können nicht auf dem Bildschirm angezeigt werden.

Ausrichtung: Querformat ▼

Mehrere Anzeigen: Diese Anzeigen erweitern ▼

Dies ist zurzeit die Hauptanzeige.

[Erweiterte Einstellungen](#)

[An ein zweites Anzeigegerät weiterleiten](#) (oder drücken Sie die Windows-Logo-Taste  + P)

[Text und weitere Elemente vergrößern oder verkleinern](#)

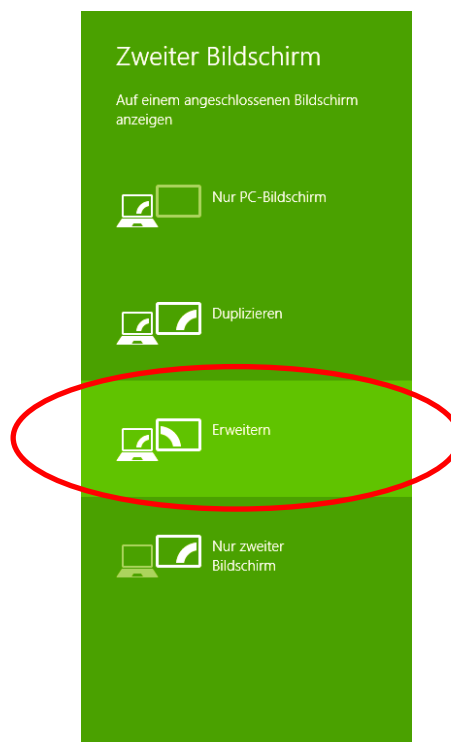
[Welche Anzeigeeinstellungen soll ich auswählen?](#)

1 = Anzeige über Laptop

2 = Anzeige über Beamer

Die „Anzeige“ muss enthalten: **1. Anzeige für mobilen PC**

„Mehrere Anzeigen“ muss enthalten: **Diese Anzeige erweitern**



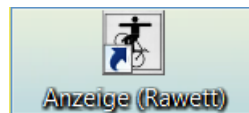
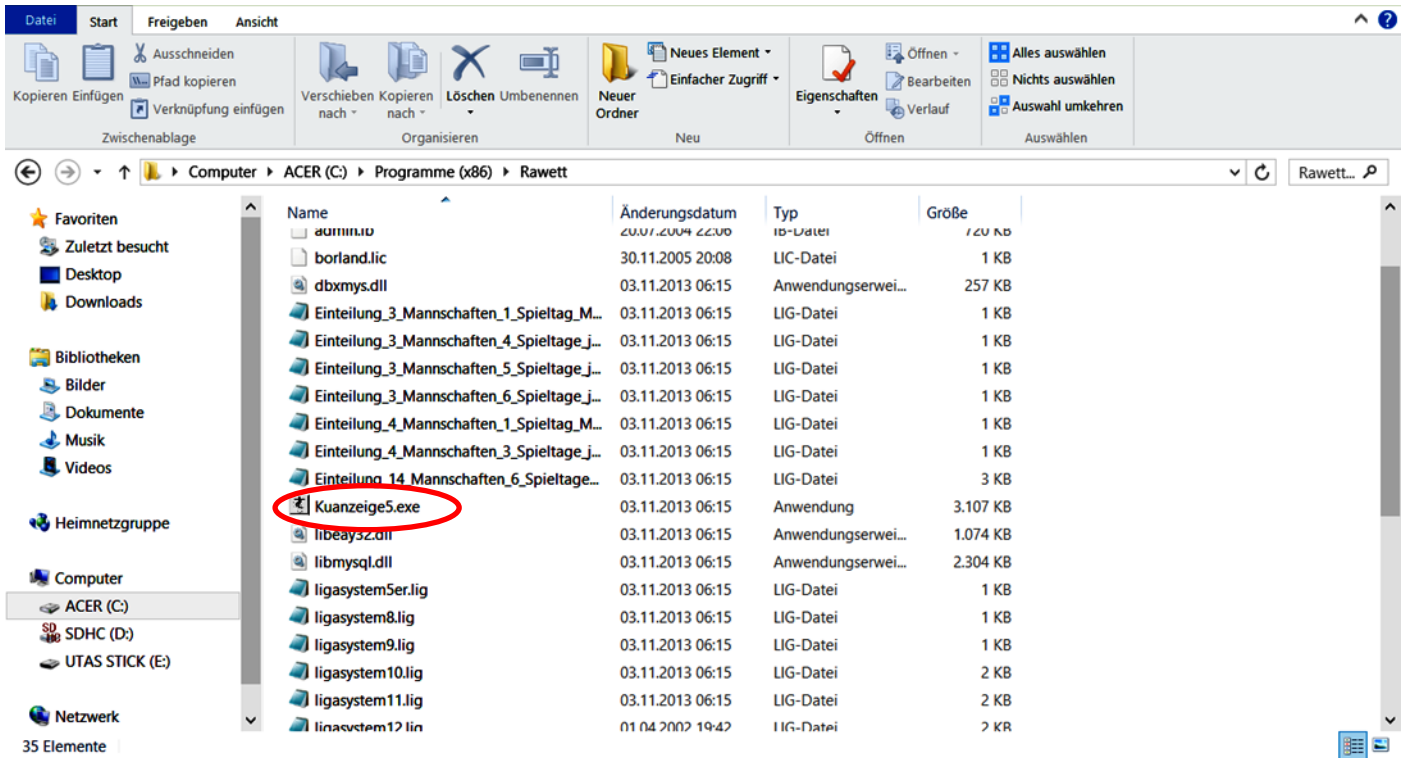
Laptop:



Beamer:



Die Rawett-Anzeige liegt als Exe-Datei unter c:\hallenradsport\rawett und heit: Kuanzeige.exe. Diese Exe-Datei auf dem Desktop verknpfen, evtl. umbenennen (hier: Anzeige (Rawett)) und ffnen.



Es erscheint nachfolgender Bildschirm:



Es erfolgt über die Rawett-Anzeige nachfolgende Bildschirmmaske = „Anzeige über Beamer“

1 . Halbzeit

7:00









0 : 0



G-Stadt

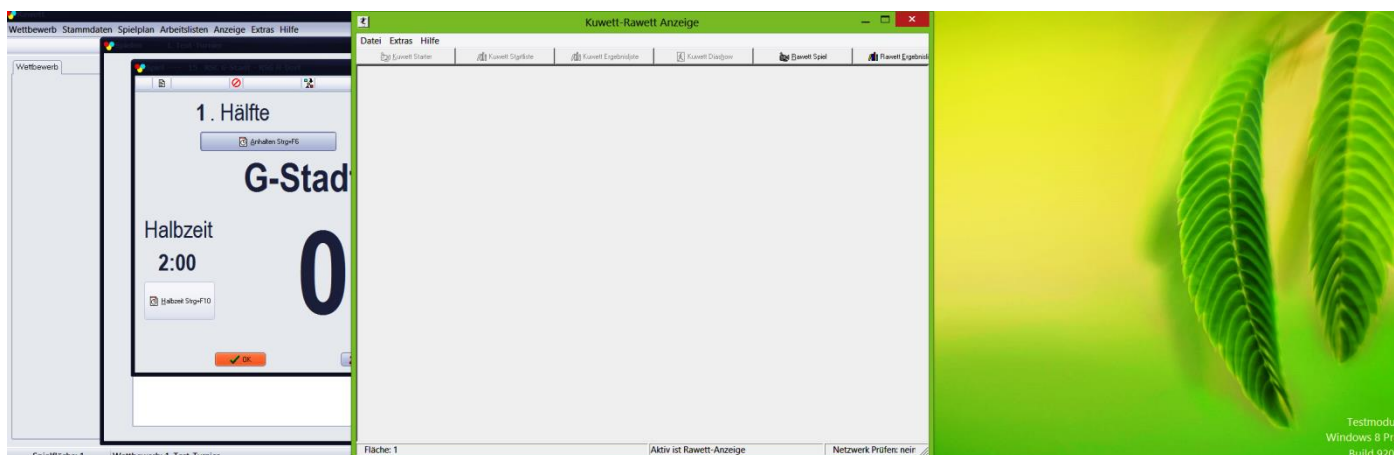
H-Dorf

1. Test-Turnier

	1. RSG H-Dorf	4	9	11	(4)
	2. RSG E-Stadt	5	7	15	(0)
	3. RV D-Dorf	5	7	13	(0)
	4. RV A-Stadt	5	6	12	(1)
	5. RSG L-Dorf	5	6	15	(-5)
	6. RSC G-Stadt	4	4	12	(0)

Diese Bildschirmmaske wird später über den Beamer/Fernseher/Bildschirm ausgestrahlt.

Diese Bildschirmmaske etwas verkleinern und auf die rechte Bildschirmseite schieben.




Die Rawett-Anzeige erscheint dann über die Beamer-Anzeige.

Anzeige Laptop:



Anzeige Beamer:


1. Halbzeit



G-Stadt







7:00

0 : 0



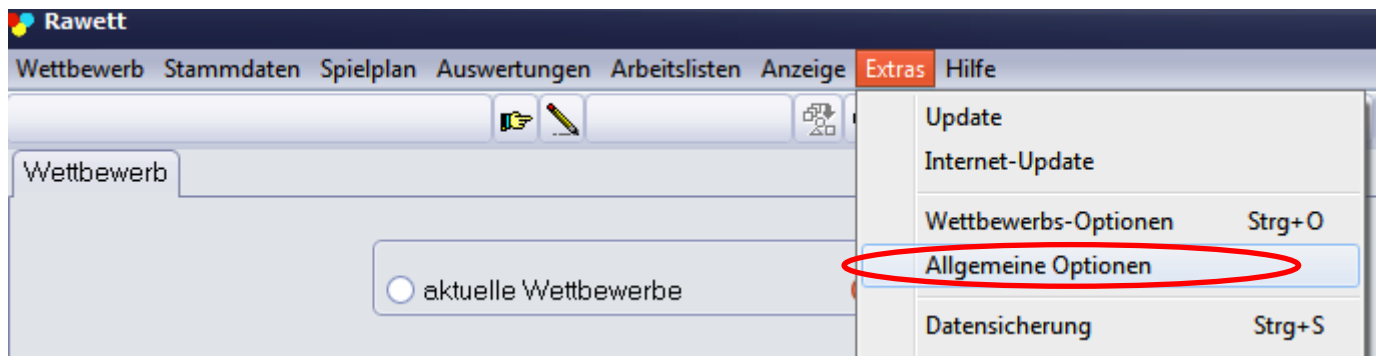
H-Dorf

1. Test-Turnier

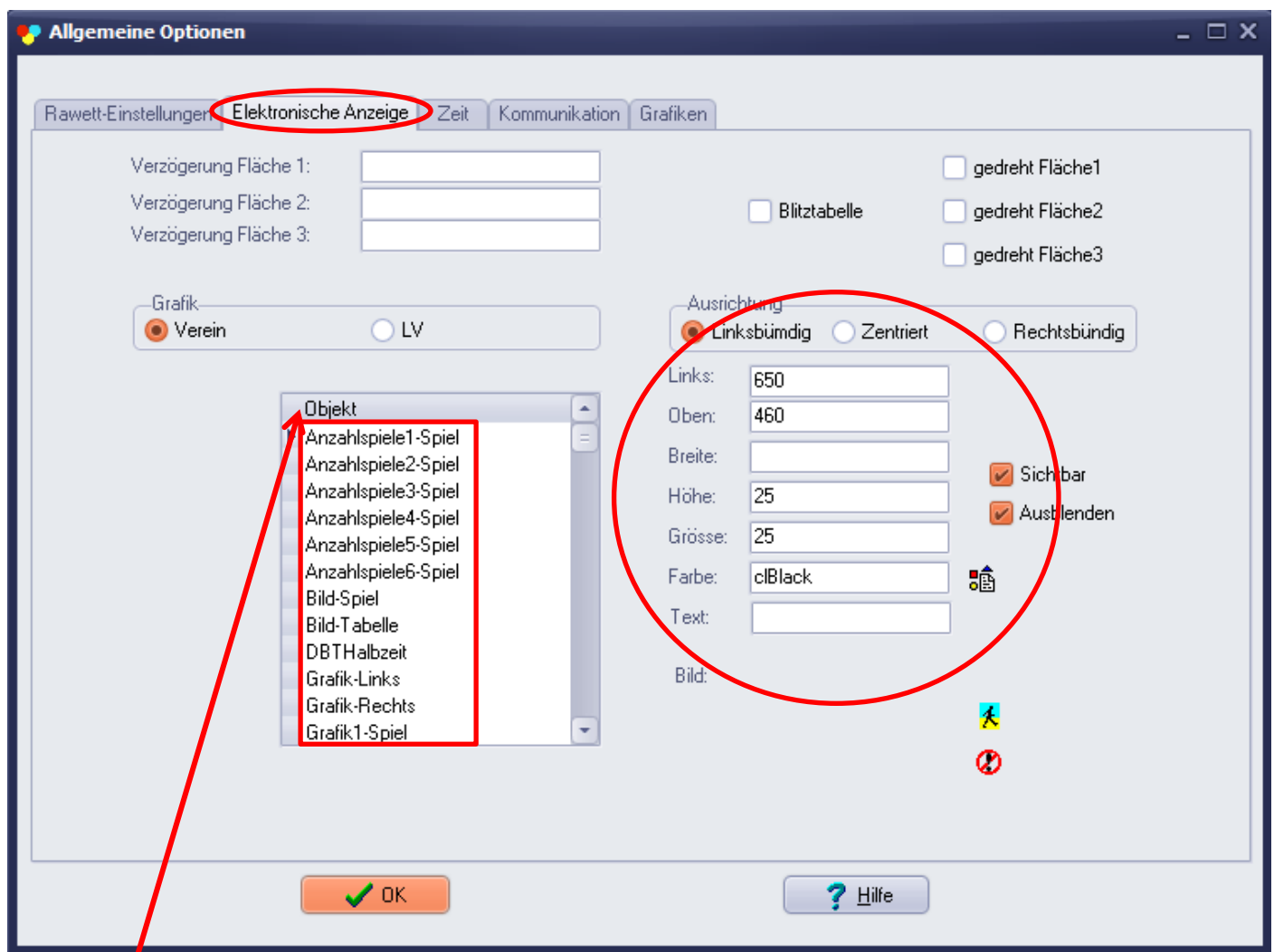
	1. RSG H-Dorf	4	9	11	(4)
	2. RSG E-Stadt	5	7	15	(0)
	3. RV D-Dorf	5	7	13	(0)
	4. RV A-Stadt	5	6	12	(1)
	5. RSG L-Dorf	5	6	15	(-5)
	6. RSC G-Stadt	4	4	12	(0)

Anzeigeeinstellungen für die erweiterte Anzeige

Menüleiste Extras → „Allgemeine Optionen“ anklicken.

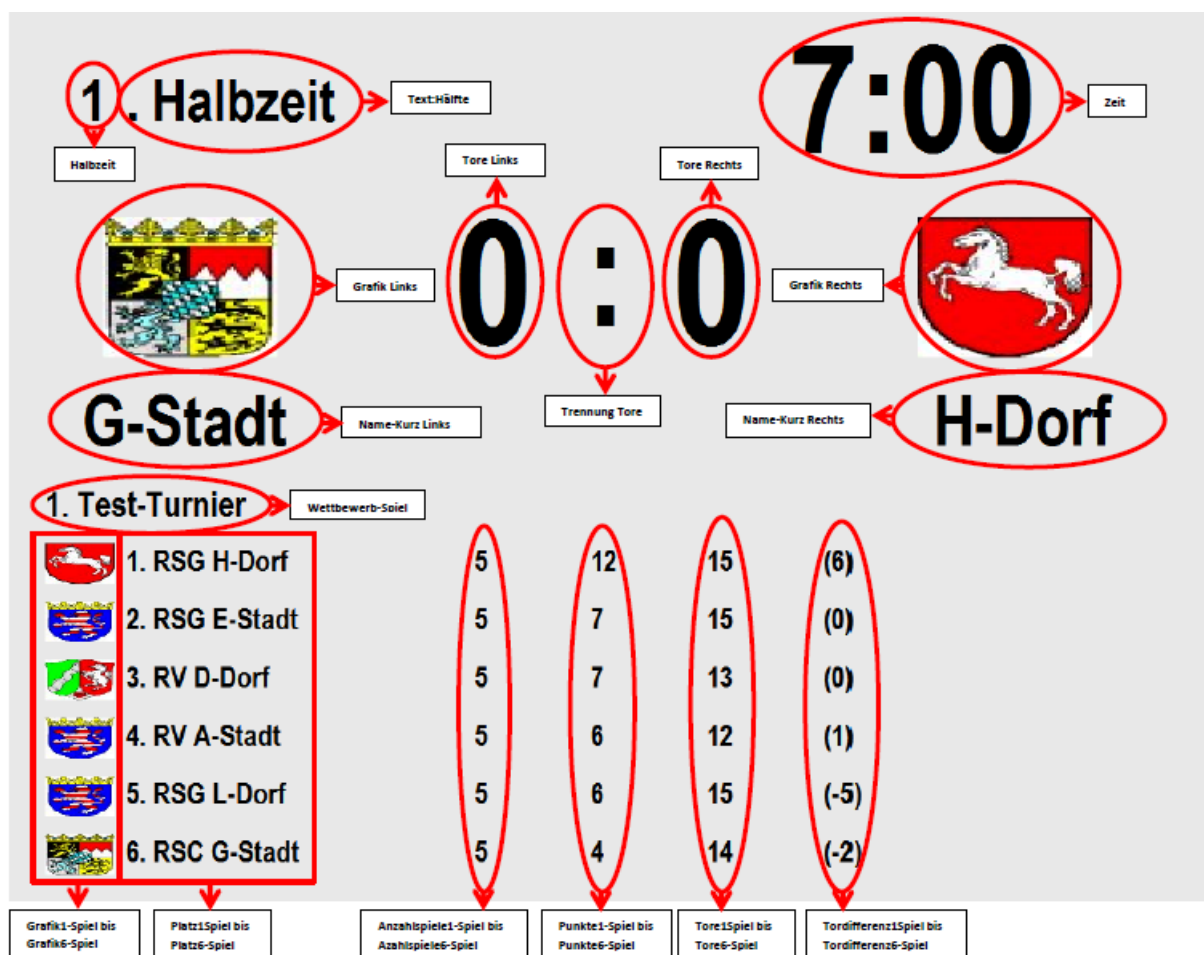


Dann den Reiter „Elektronische Anzeige“ anklicken.

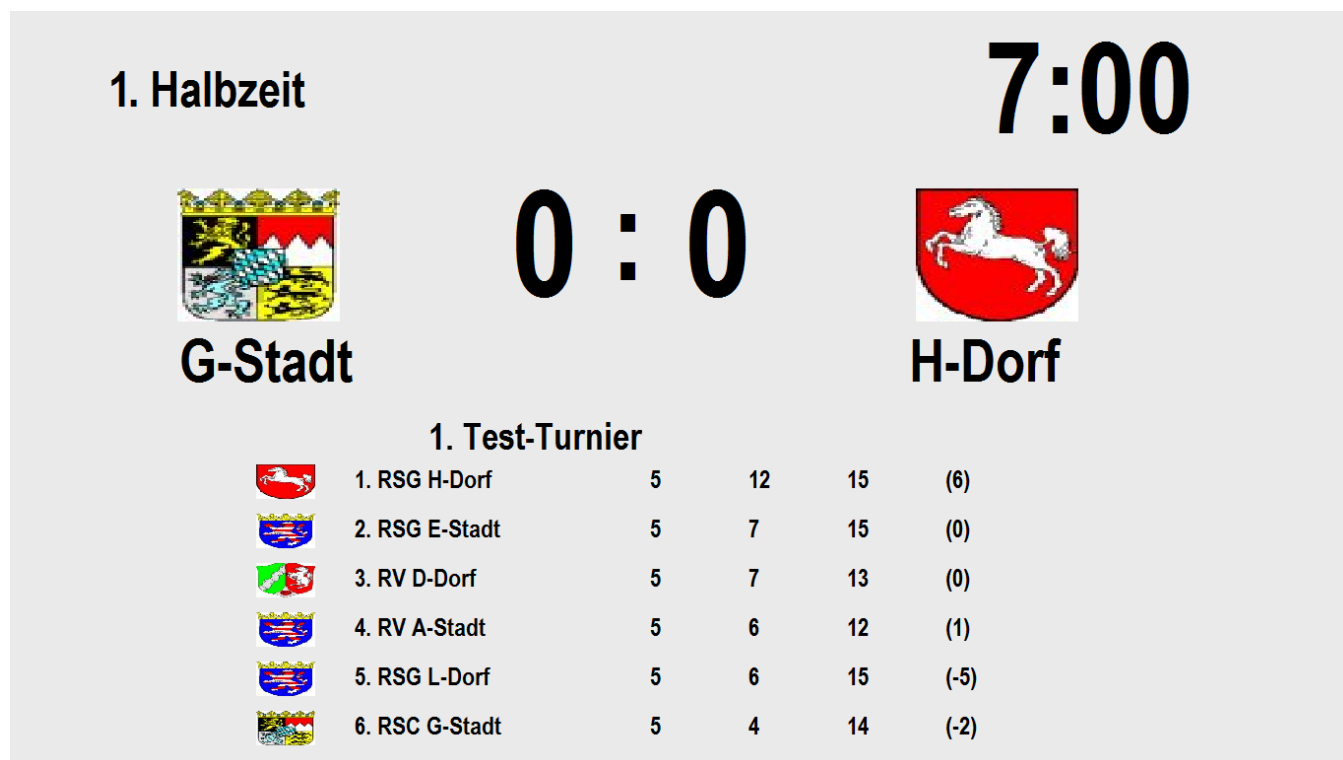


Im Feld „Objekt“ gibt es verschiedene Punkte, die in der Anzeigemaske entsprechend verändert werden können.

Auf der rechten Seite kann dann nach Auswahl des zu veränderten Punktes die Ausrichtung verändert werden.

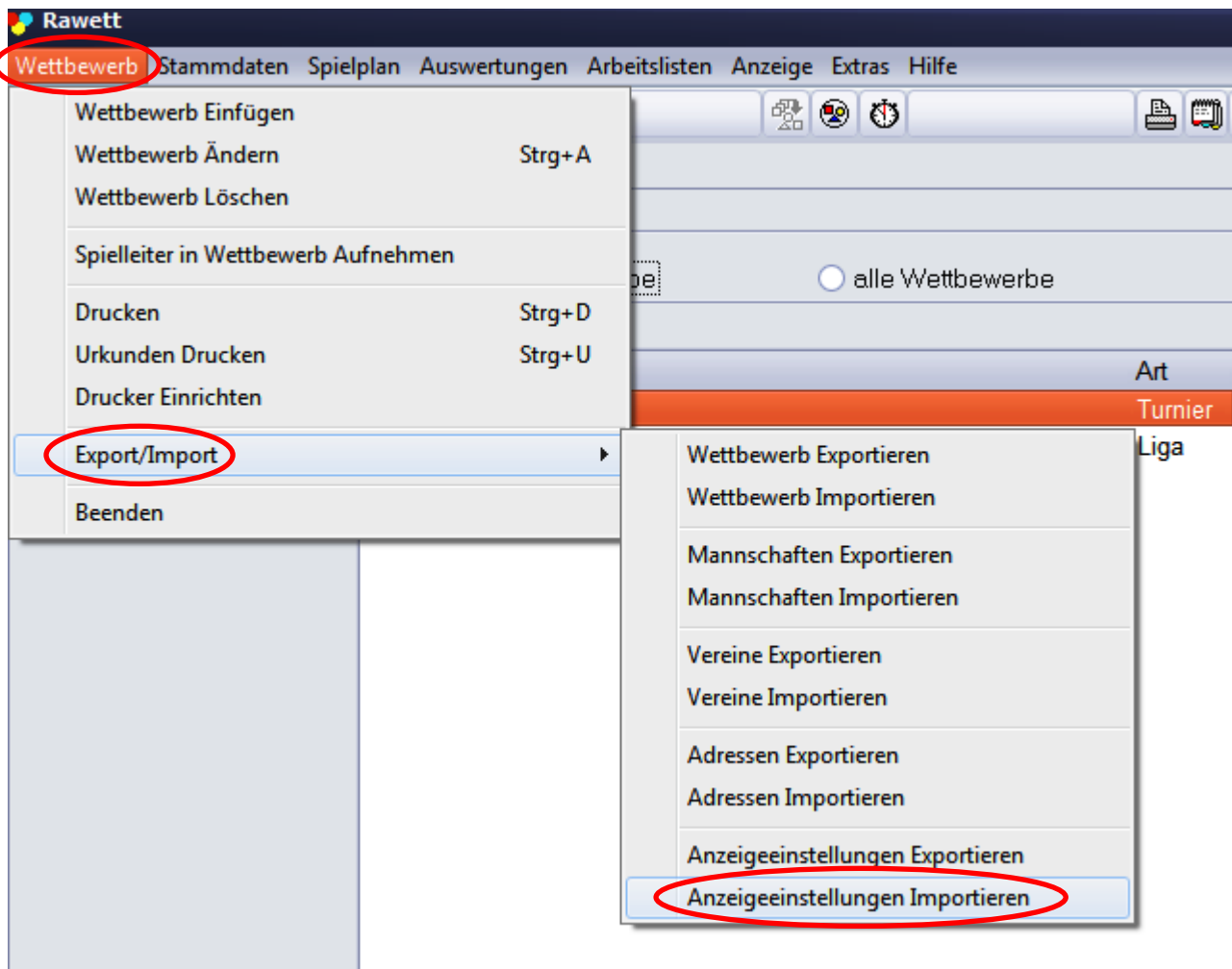


Die Anzeigemaske kann nach Bearbeitung der Anzeigeeinstellungen wie folgt aussehen (Ausrichtung 16:9):

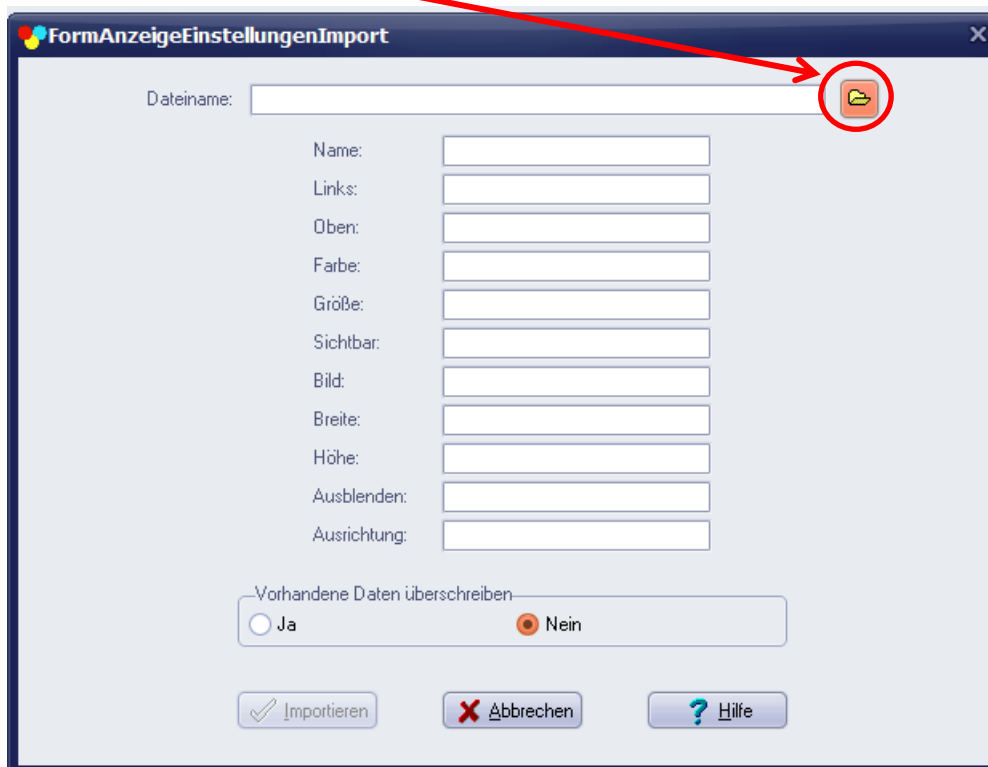


Übernahme von Anzeigeeinstellungen für die erweiterte Anzeige

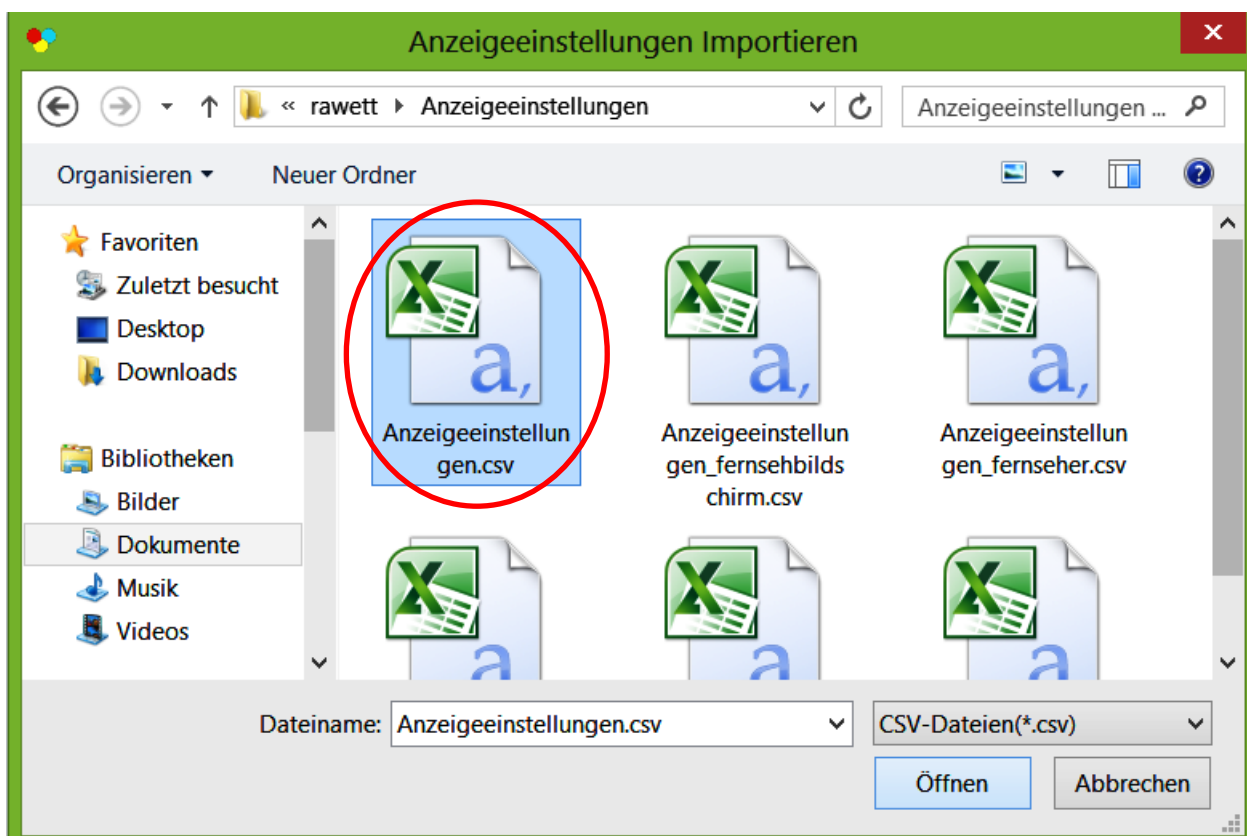
Menüleiste Wettbewerb → Export/Import → „Anzeigeeinstellungen Importieren“ anklicken.



Symbolzeichen „Ordner“ anklicken



Entsprechenden Ordner aufrufen, in dem sich die zu importierende Datei befindet und Button „Öffnen“ anklicken.



Es erscheint nachfolgende Anzeige. Nun die vorhandenen Daten überschreiben. Danach Button „Importieren“ anklicken.

The screenshot shows a dialog box titled 'FormAnzeigeEinstellungenImport'. At the top, there is a 'Dateiname:' field with the path 'C:\Users\Uta\Documents\rawett\Anzeigeeinstellungen\Anzeigeeinstellung' and a folder icon. Below this, there are ten input fields, each with a label on the left and a text box on the right: 'Name:', 'Links:', 'Oben:', 'Farbe:', 'Größe:', 'Sichtbar:', 'Bild:', 'Breite:', 'Höhe:', 'Ausblenden:', and 'Ausrichtung:'. Each text box contains the same text as its label. At the bottom, there is a section 'Vorhandene Daten überschreiben:' with two radio buttons: 'Ja' (selected) and 'Nein'. Below this, there are three buttons: 'Importieren' (with a green checkmark icon and circled in red), 'Abbrechen' (with a red X icon), and 'Hilfe' (with a blue question mark icon).

Es erfolgt der Hinweis, dass die Anzeigeeinstellungen erfolgreich importiert wurden.



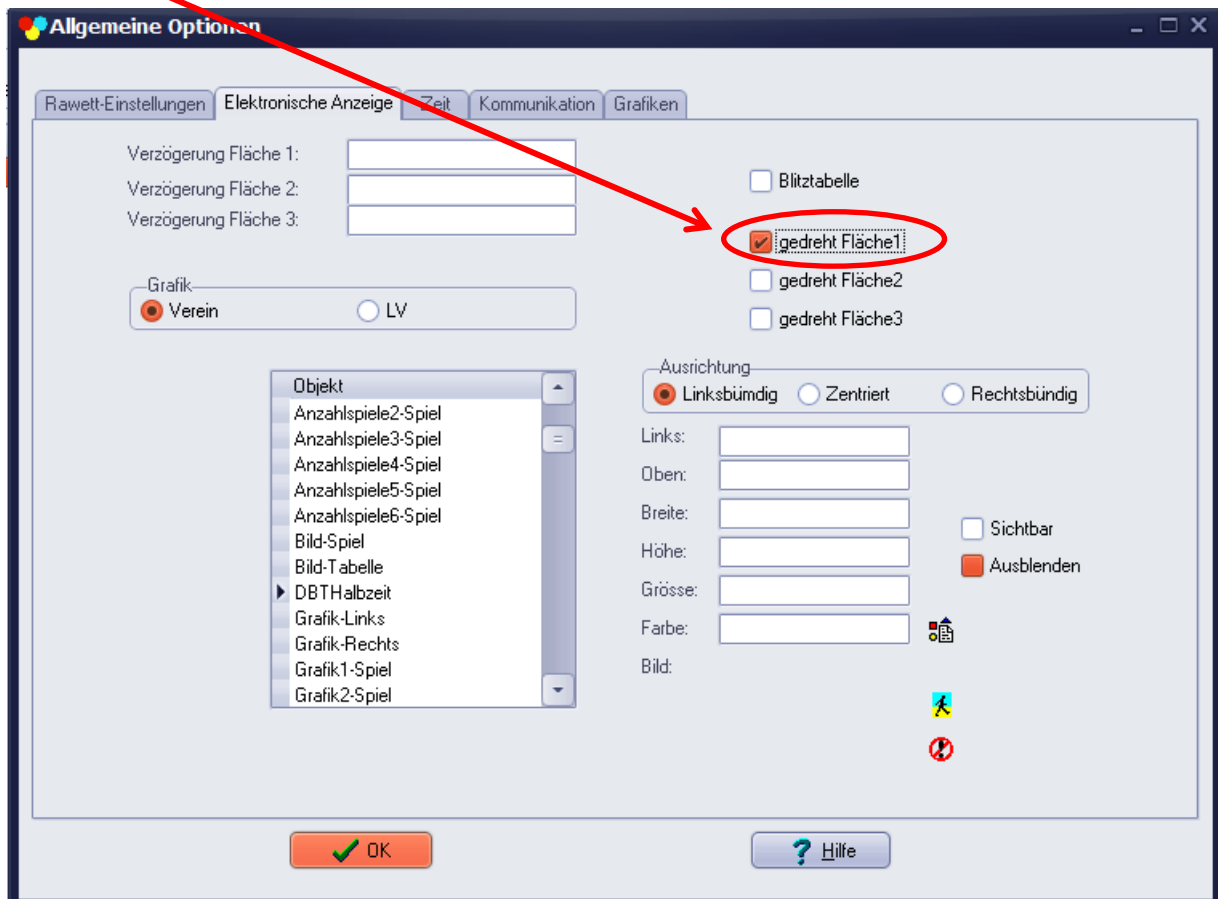
Veränderung der Mannschaftsanzeige über den Beamer

Damit die Anzeige sowohl auf dem Laptop als auch über den Beamer übereinstimmt ist es unter Umständen erforderlich, dass die Mannschaftsanzeige über den Beamer verändert werden kann.

Dies geht folgendermaßen:

Menuleiste Extras → Allgemeine Optionen → Reiter „Elektronische Zeit“ anklicken.

Dann einen Haken in das Feld „gedreht Fläche 1“ anklicken.



Extras

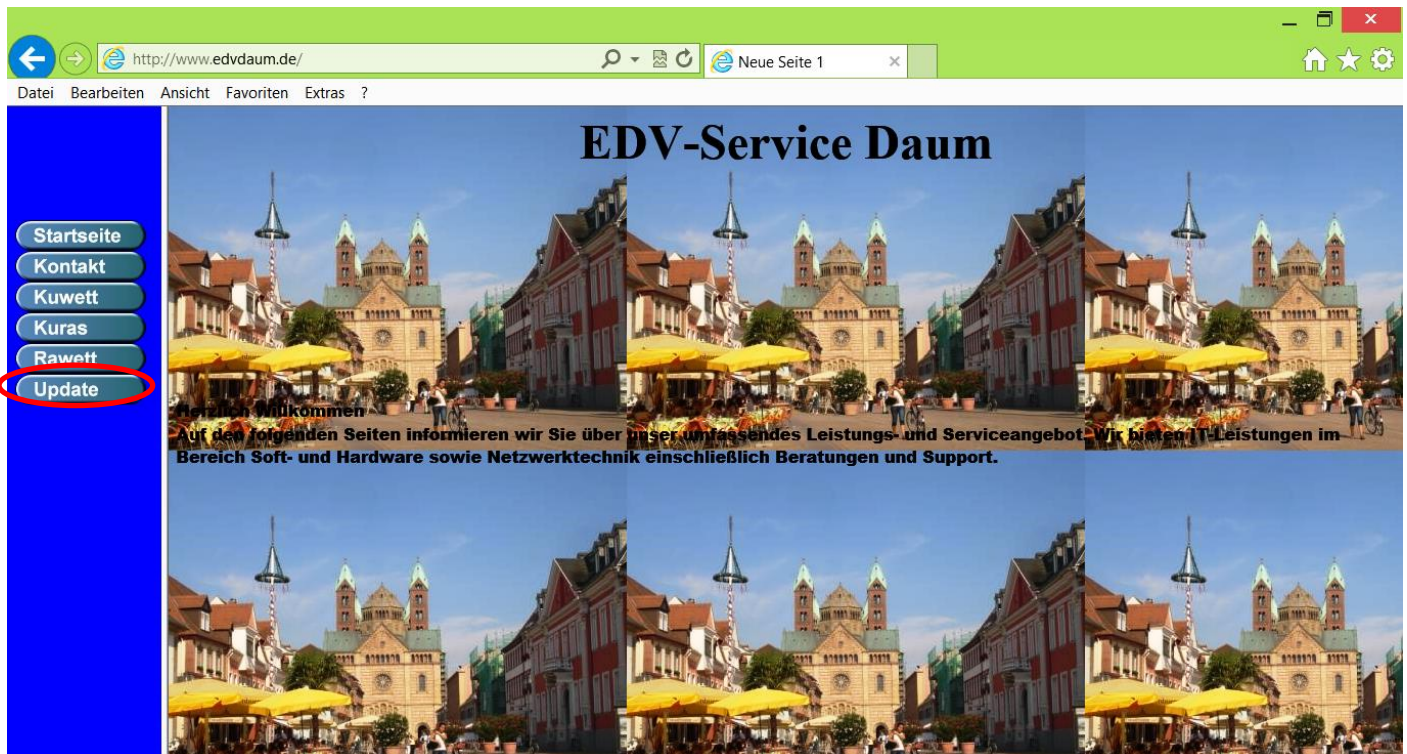
Unter dem Menüpunkt „Extras“ können Einstellungen im Rawett vorgenommen werden.

Extras	Hilfe
Update	
Internet-Update	
Wettbewerbs-Optionen	Strg+O
Allgemeine Optionen	
Datensicherung	Strg+S
Datenrücksicherung	Strg+R
Datenbank	
Reports	
Versionen	
Lizenz	
Spielfläche	
Systemdateien Kopieren	
Windows-Stil	
Fernwartung	
Windows Firewall	
Rawett-Log	
Anzeige Entsperren	

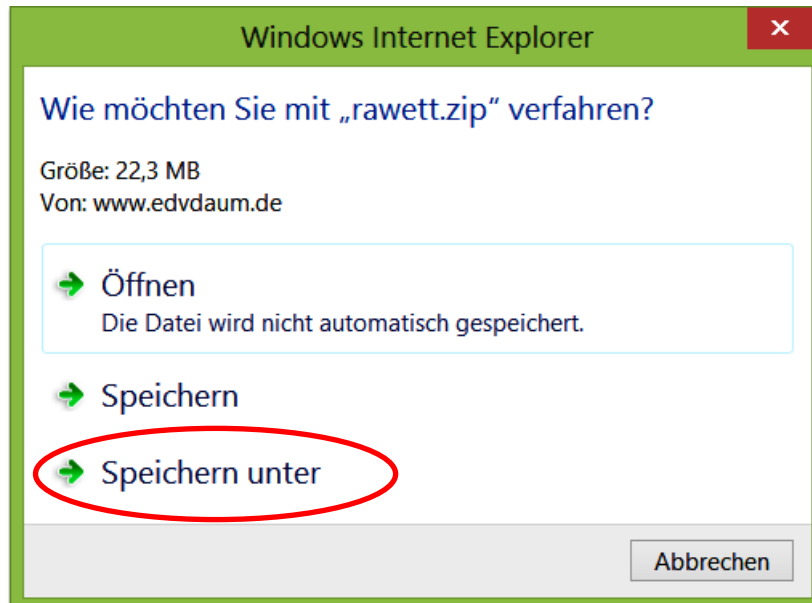
(Manuelles) Update

Unter dem Menüpunkt Extras → „Update“ kann ein manuelles Update von Rawett vorgenommen werden, wenn das automatische Internet-Update fehlgeschlagen ist.

Bevor jedoch ein manuelles Update erfolgen kann, muss zunächst die neueste Version der „rawett.zip“ vom Internet (www.edvdaum.de/Update) heruntergeladen und im Updateordner unter dem Pfad: c:/programme (evtl. mit dem Zusatz: x86)/rawett/update abgespeichert werden.



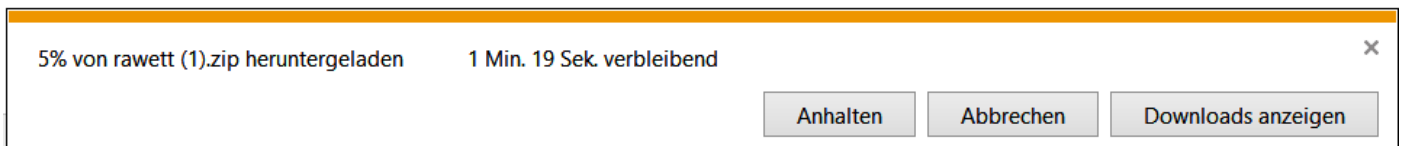
Die o.a. neuste Rawett-Update anklicken. Es öffnet sich nachfolgendes Fenster:



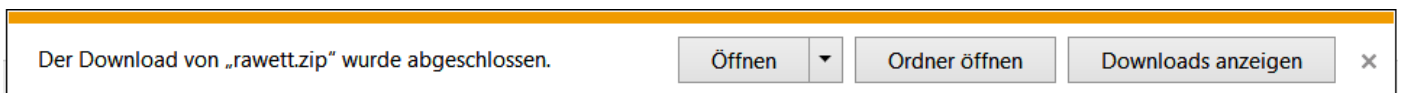
Nun kann ausgewählt werden wie mit der „rawett.zip“ verfahren werden soll:

- Öffnen,
- Speichern oder
- Speichern unter

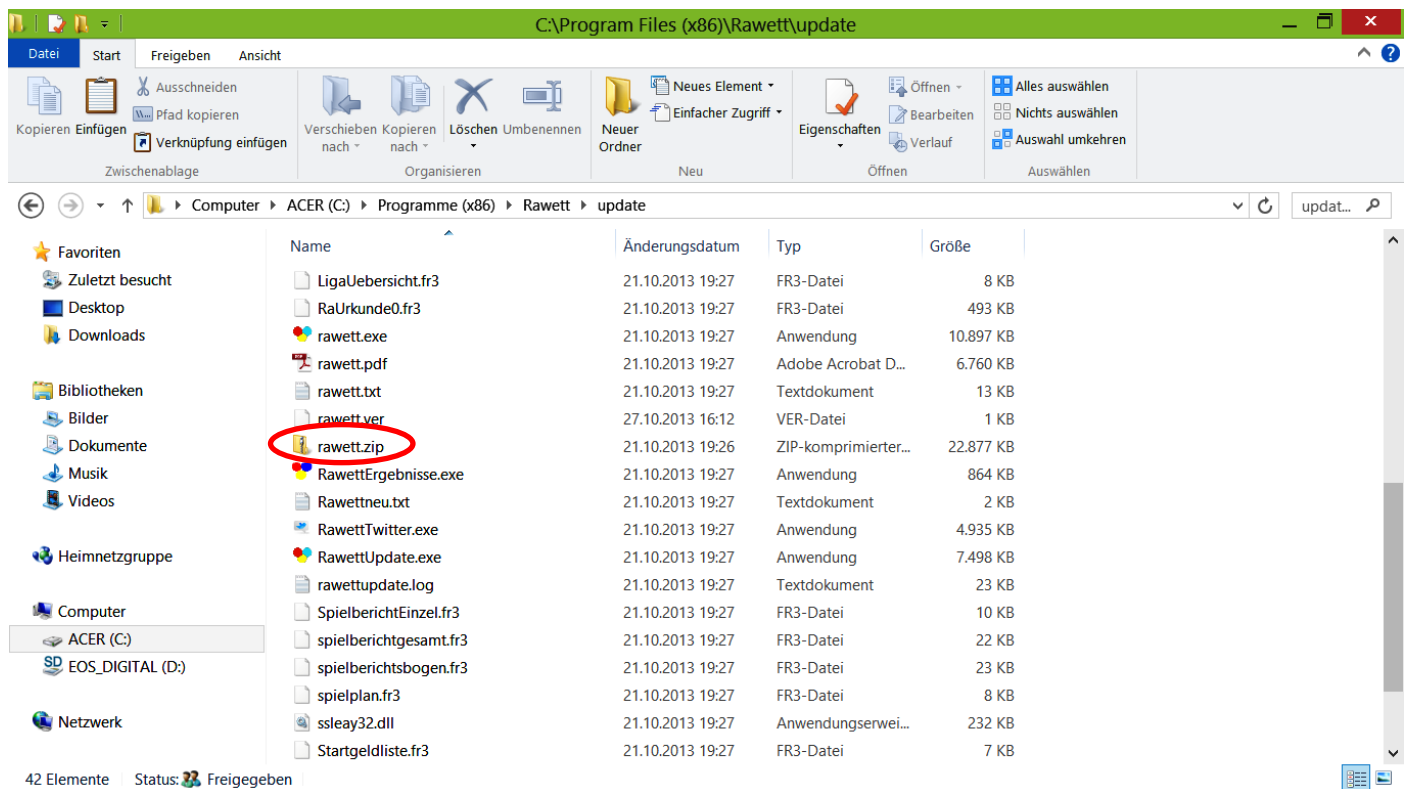
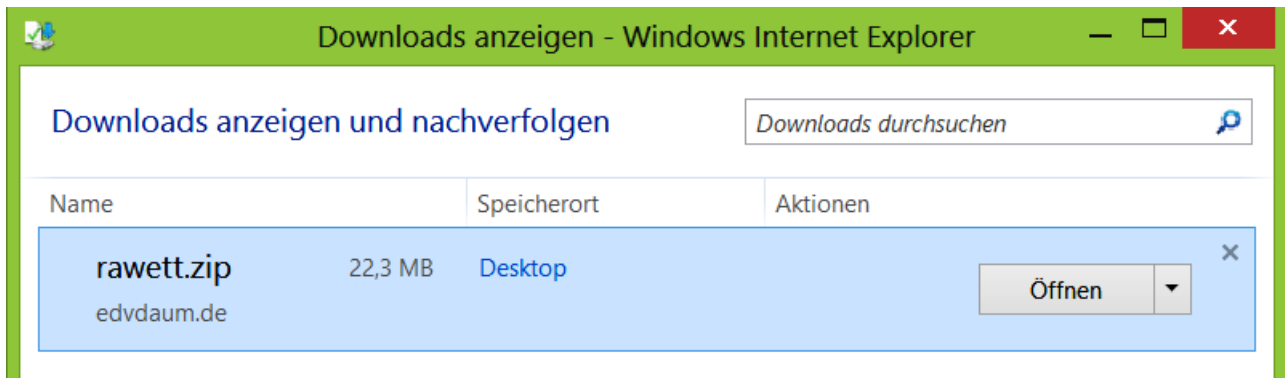
Der konkrete o.a. Speicherweg kann mit der Auswahlmöglichkeit: „Speichern unter“ eingegeben werden. Dann wird die neuste „rawett.zip“ vom Internet heruntergeladen.



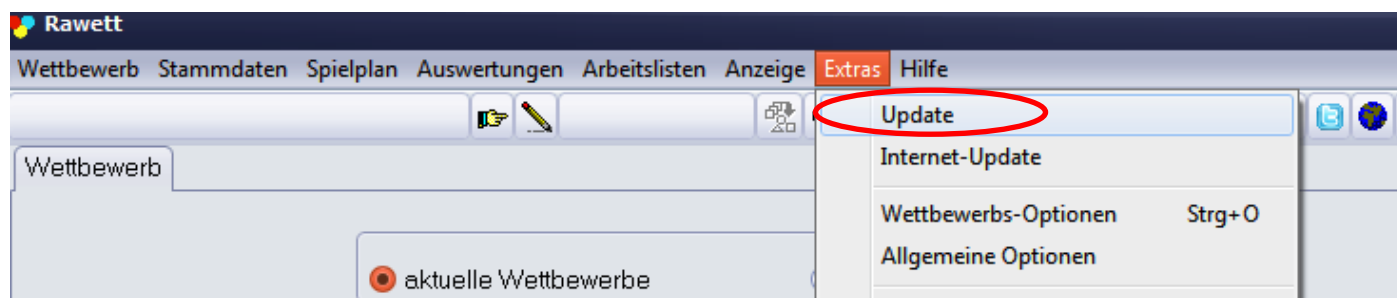
Nach erfolgreichem herunterladen erscheint dann die Mitteilung, dass der Download von „rawett.zip“ abgeschlossen wurde.



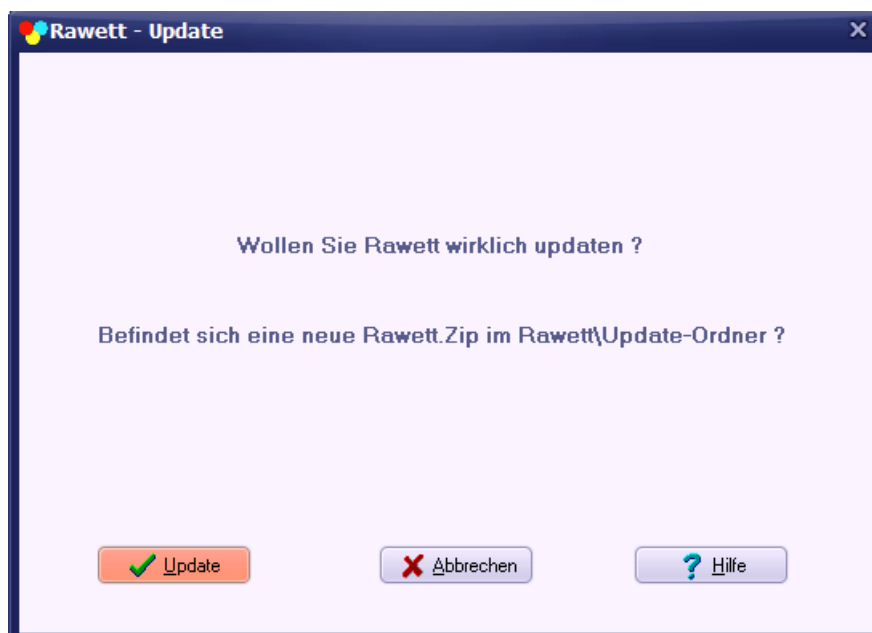
Unter „Downloads anzeigen“ kann man sich die heruntergeladene Datei anschauen.



Dann kann das manuelle Update gestartet werden.

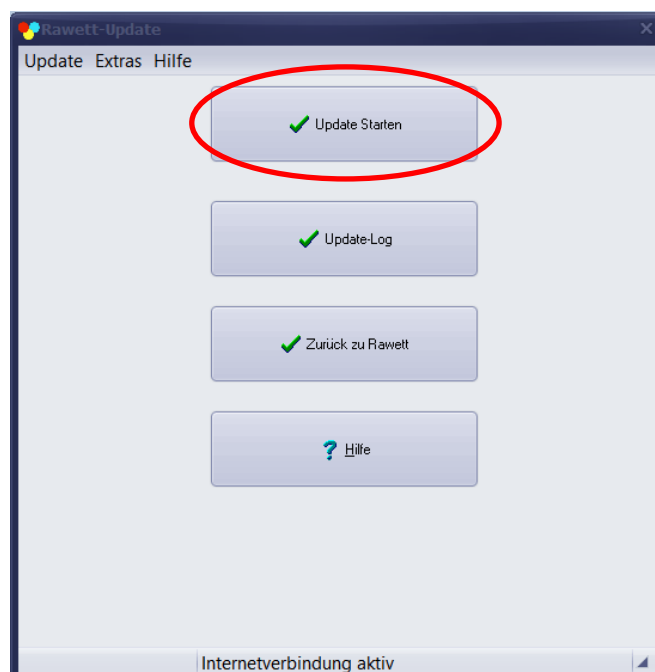


Es erscheint dann nachfolgende Mitteilung:

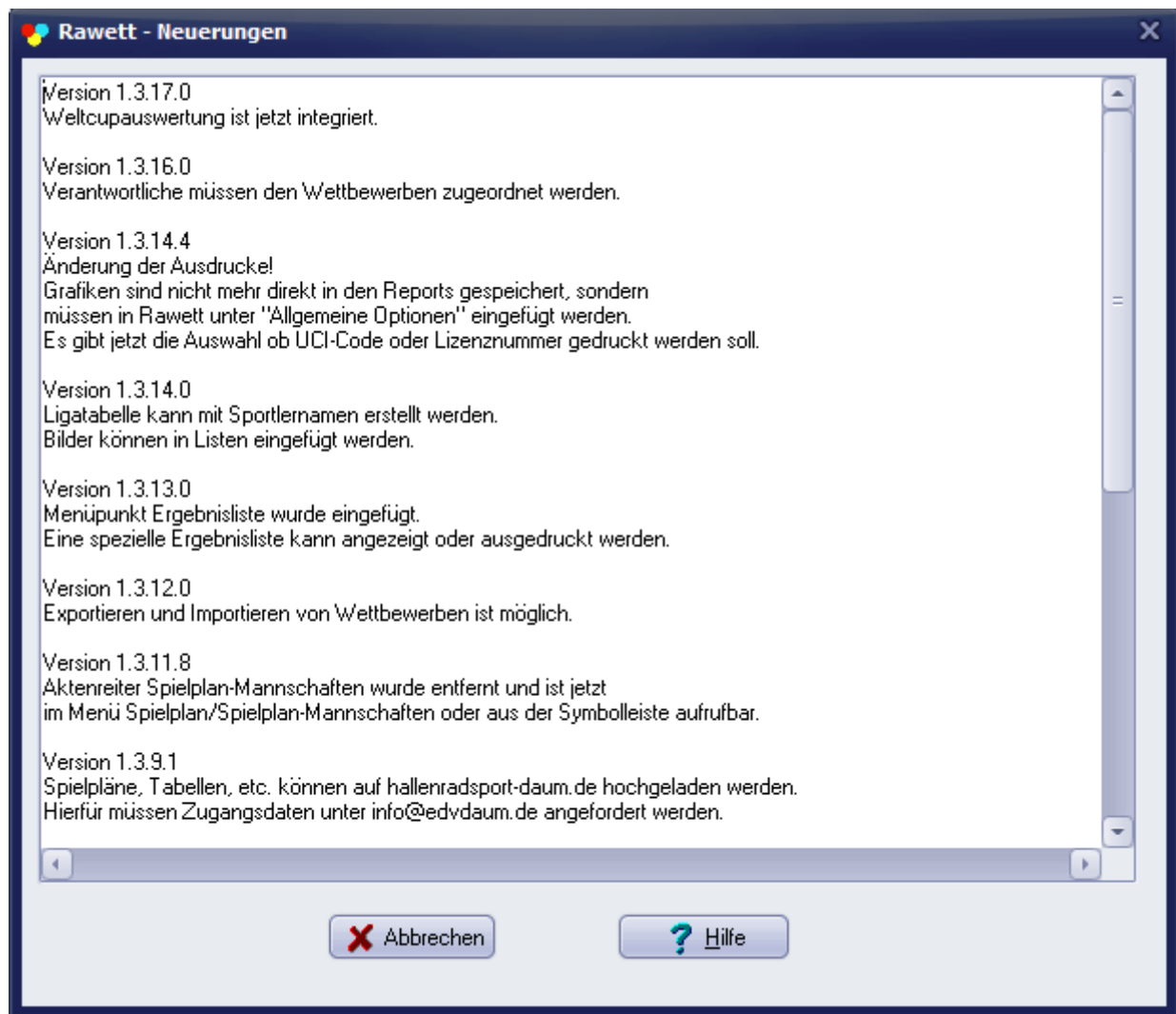


Wenn beide o.a. Fragen mit „Ja“ beantwortet werden können den Button „Update“ anklicken.

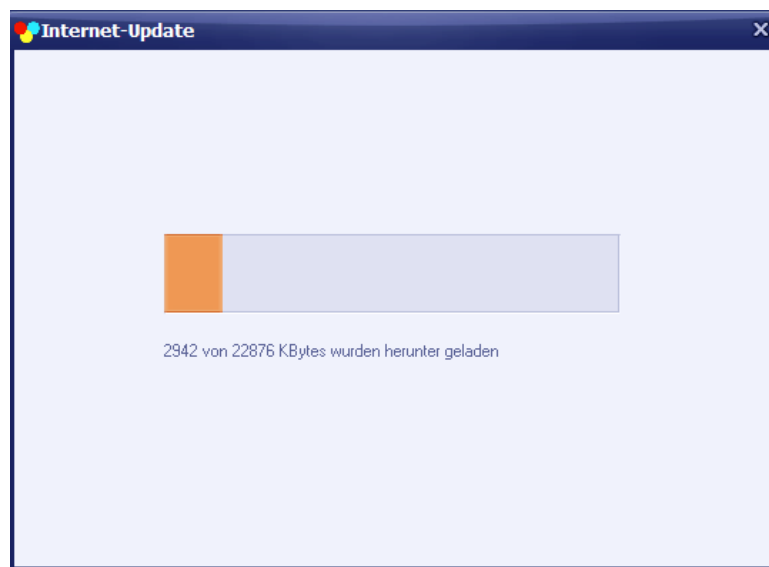
Danach erscheint die nachfolgende Bildschirmmaske. Button „Update starten“ anklicken.



Zunächst erfolgt noch ein Hinweis bzgl. Rawett-Neuerungen.



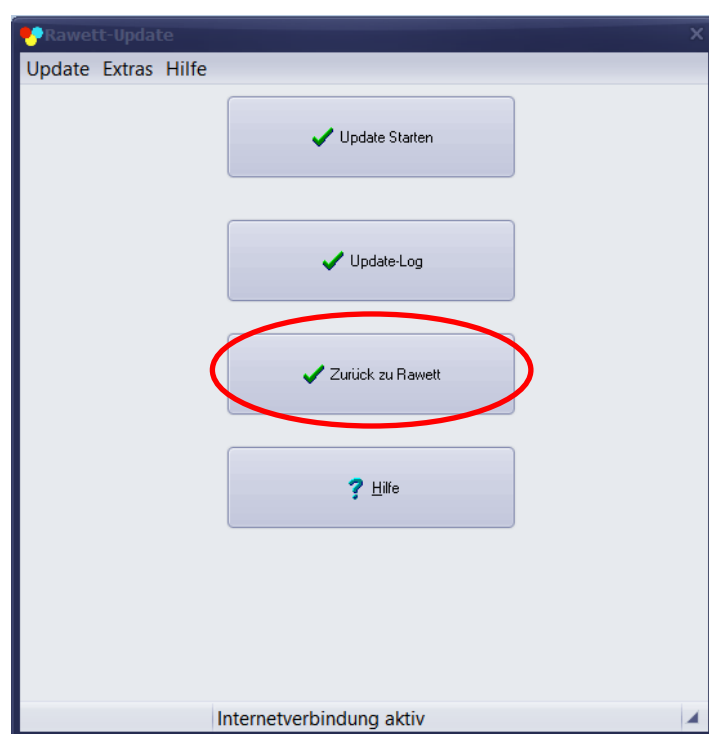
Den Button „Installieren“ anklicken. Das Rawett-Update beginnt zu starten.



Nach erfolgreichem Update erscheint dann nachfolgende Meldung:




Danach Button „Zurück zu Rawett“ anklicken.



Es öffnet sich die Rawett-Bildschirmmaske. Unter dem Menüpunkt Hilfe → „Info“ kann nun gesehen werden, welche Rawett-Update-Version derzeit verwendet wird.



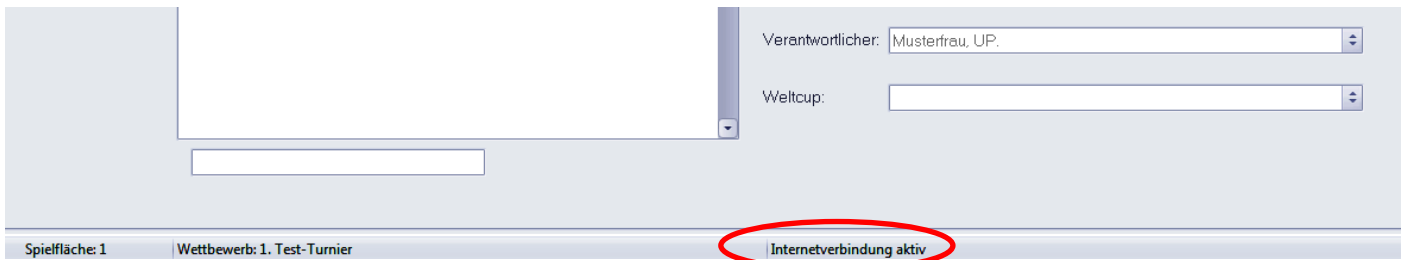
Die Abfrage bzw. der Info kann auch direkt über das Symbolzeichen erfolgen: „  „.

Nun kann mit der neusten Rawett-Version weiter gearbeitet werden.

Rawett Internet-Update

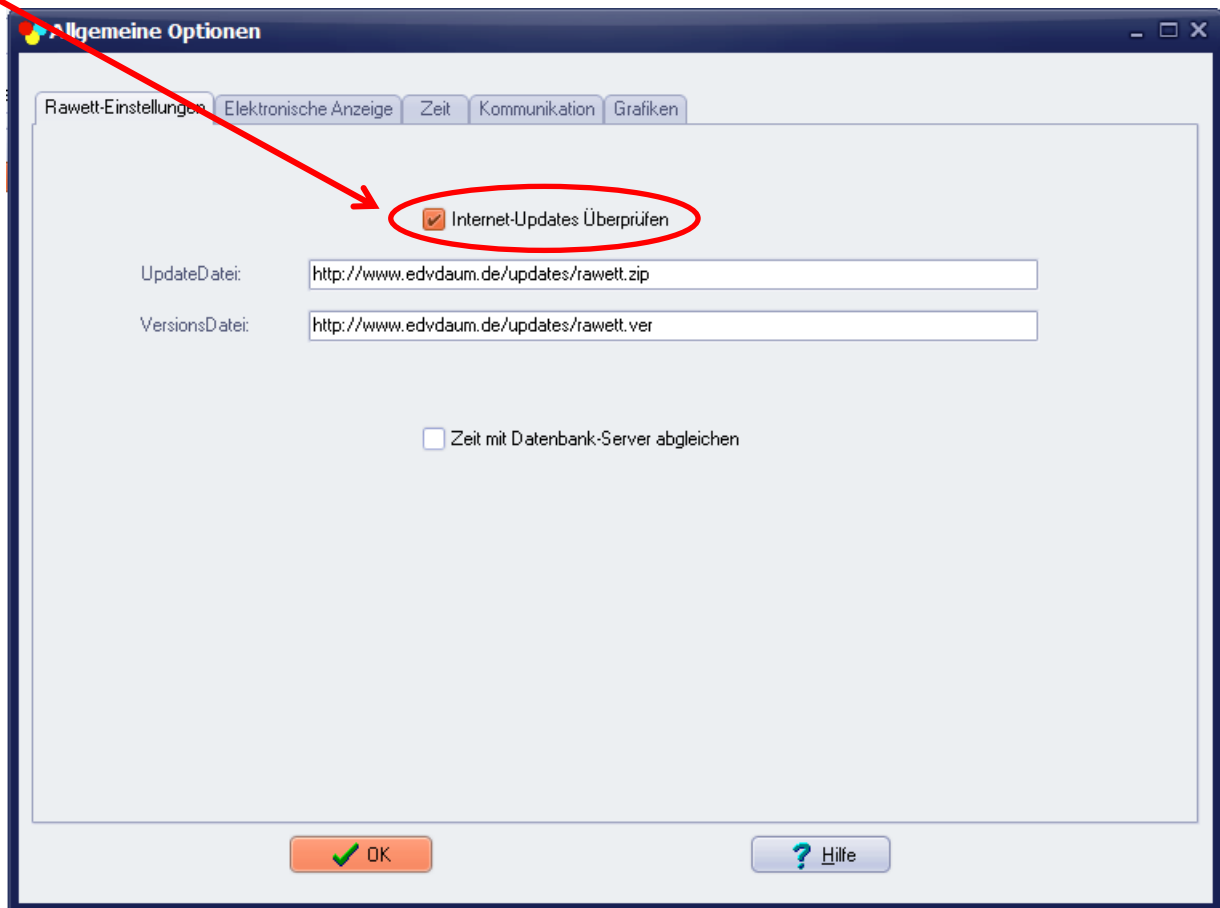
Rawett-Updates erfolgen automatisch, wenn der Computer mit dem Internet verbunden ist.

Eine aktive Internetverbindung kann bei Aufruf von Rawett im unteren Bildschirmbereich gesehen werden.



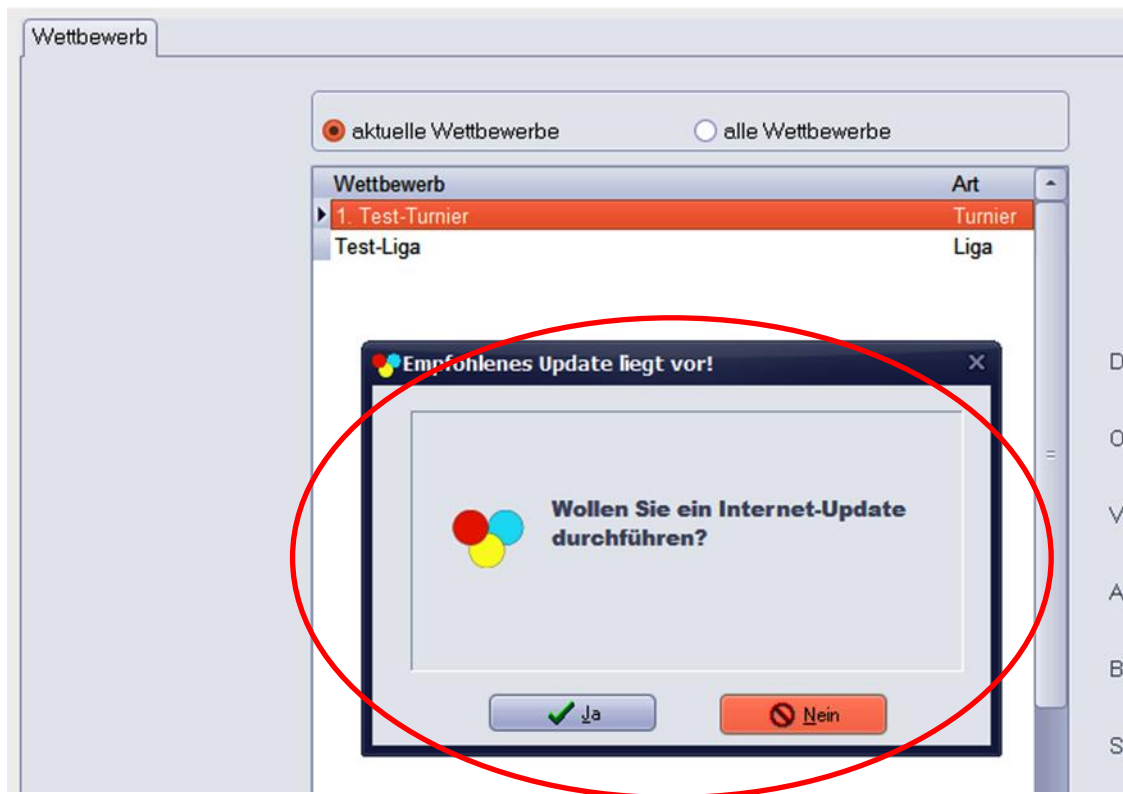
Automatische Updates können wie folgt abgestellt werden:

Menüleiste Extras → „Allgemeine Optionen“ aufrufen. Unter dem Reiter „Rawett-Einstellungen“ muss der Haken bei „Internet-Updates Überprüfen“ herausgenommen werden.



Bei Aufruf von Rawett erfolgt der Hinweis: Empfohlenes Update liegt vor! Wollen Sie ein Internet-Update durchführen?

Button „Ja“ anklicken.



Dann erfolgt die Mitteilung: Drücken Sie Download zum Start des Downloads. Button „Download“ drücken.



Zunächst erfolgt noch der Hinweis bzgl. Rawett-Neuerungen:



Dann erfolgt das Internet-Update.


Danach erfolgt die Meldung: „Update erfolgreich durchgeführt“.



Danach Button „Rawett-Update starten“ anklicken. Rawett wird jetzt upgedatet. Nach erfolgreichem Update Button „Zurück zu Rawett“ anklicken.

Es öffnet sich die Rawett-Bildschirmmaske. Unter dem Menüpunkt Hilfe → „Info“ kann nun gesehen werden, welche Rawett-Update-Version derzeit verwendet wird.



Die Abfrage bzw. der Info kann auch direkt über das Symbolzeichen erfolgen: „“.

Nun kann mit der neusten Rawett-Version weiter gearbeitet werden.

Wettbewerbs-Optionen

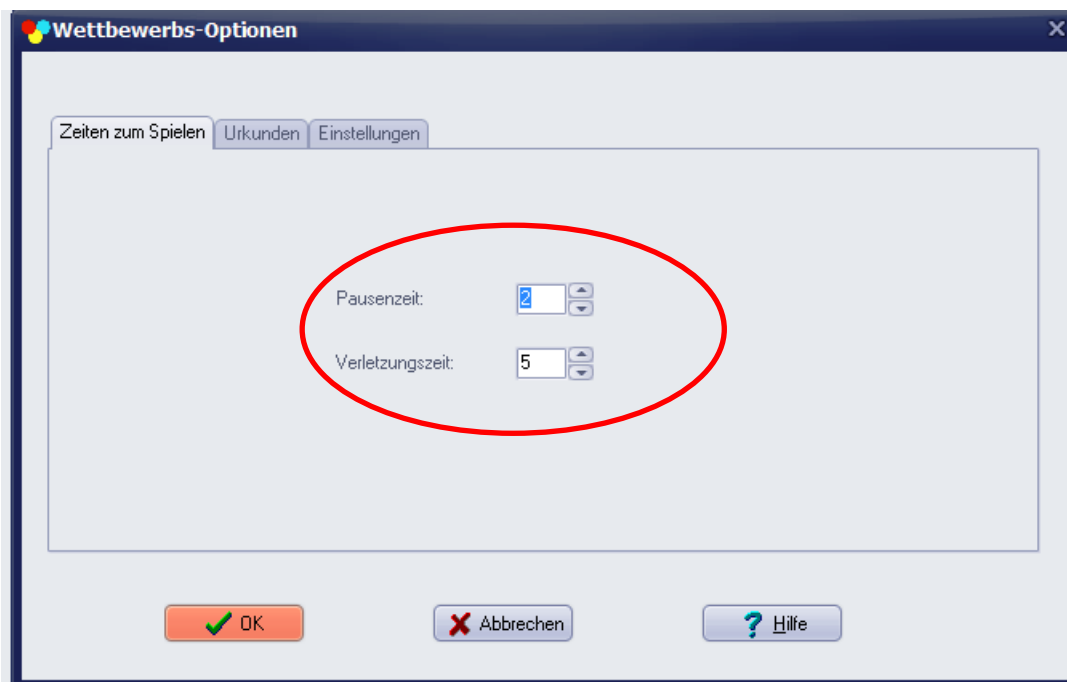


Unter dem Menüpunkt Extras → „Wettbewerbs-Optionen“ können Änderungen in den nachfolgenden Einstellungen vorgenommen werden:

- Zeiten zum Spielen,
- Urkunden und
- Einstellungen

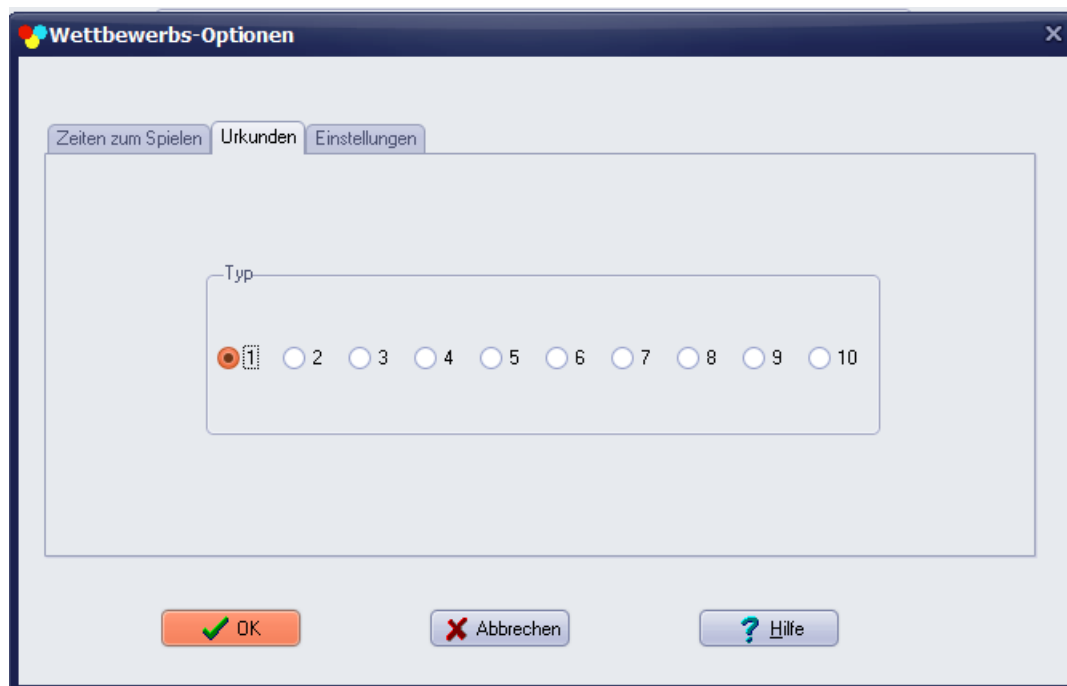
Reiter: Zeiten zum Spielen

Hier können die Zeiten für die Pausen- und für die Verletzungszeit geändert werden.



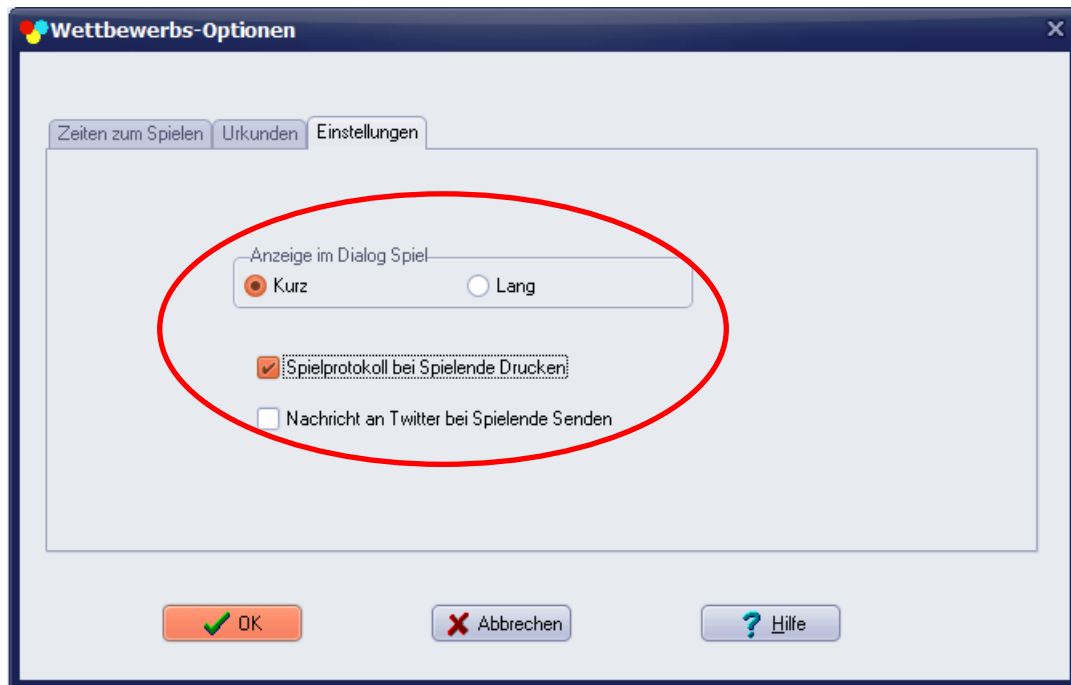
Reiter: Urkunden

Hier können die Urkundentypen festgelegt werden. Unter Typ 1 sind die BDR-Urkunden festgelegt.



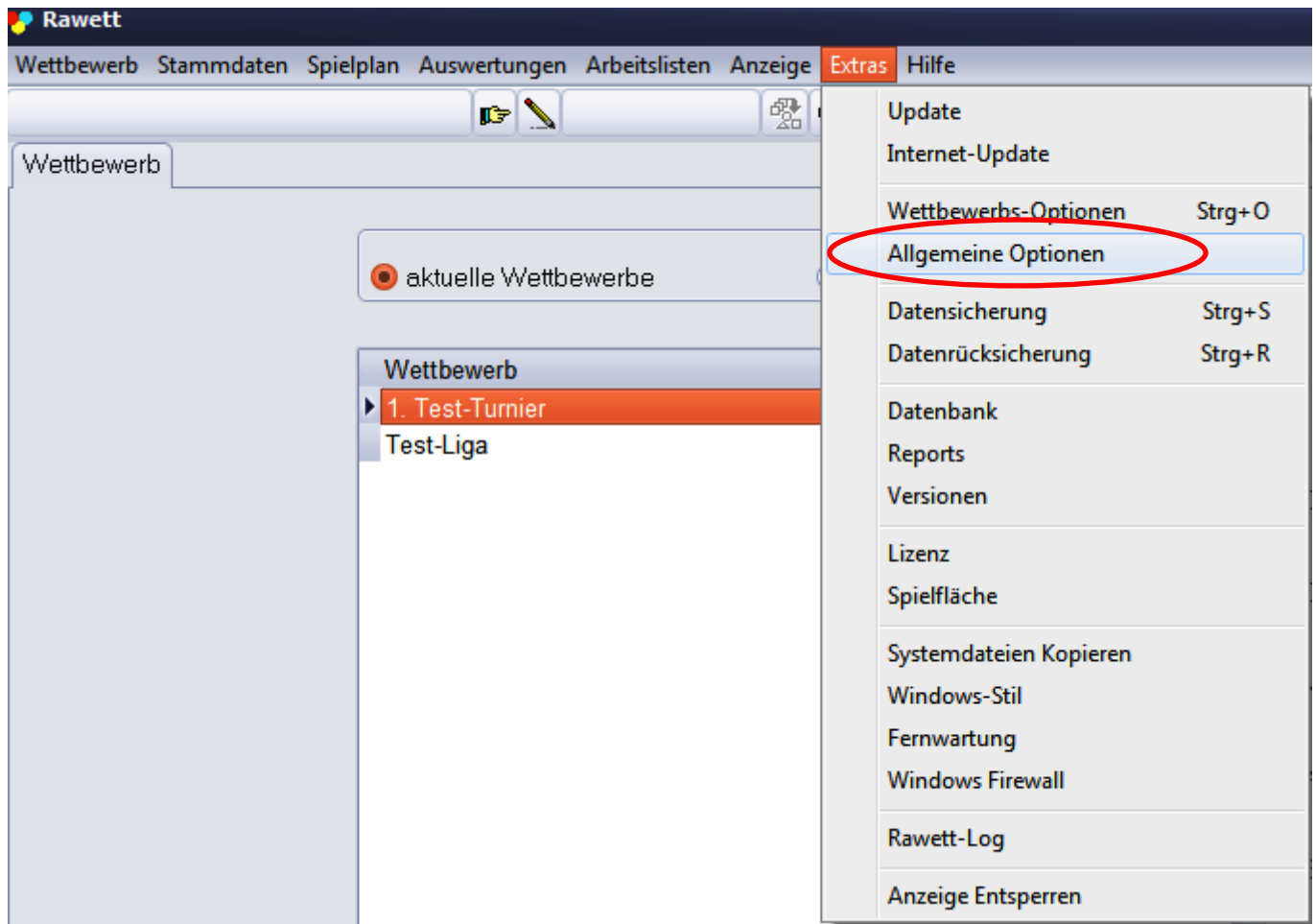
Reiter: Einstellungen

Hier kann die Namensanzeige des Vereins im Spielmodus zwischen kurz und lang gewählt werden. Weiterhin kann ein Haken gesetzt werden bei „Spielprotokoll bei Spielende drucken“, wenn die Spielprotokolle nach Spielende ausgedruckt werden sollen (der Haken ist automatisch gesetzt).



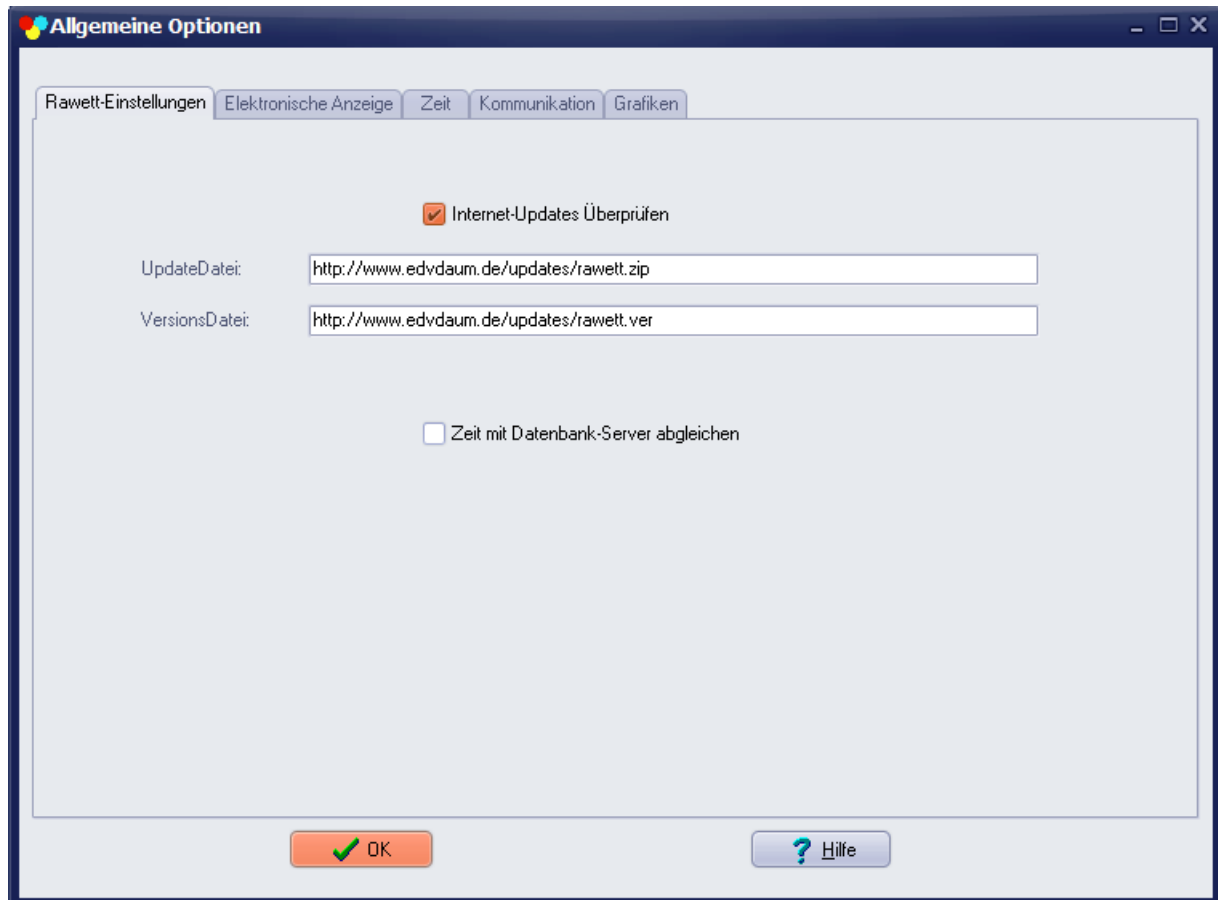
Allgemeine Optionen

Unter dem Menüpunkt „Extras“ → „Allgemeine Optionen“ können Einstellungen im Rawett vorgenommen werden.



Es können Änderungen in den Rawett-Einstellungen, Elektronische Anzeige und Zeit vorgenommen werden.

Reiter: Rawett-Einstellungen



Hier können die automatischen Internet-Updates ausgeschaltet werden. Um zu gewährleisten, dass Rawett immer auf dem neusten Stand ist, sollten hier keine Änderungen der Einstellungen vorgenommen werden.

Reiter: Elektronische Anzeige

The screenshot shows the 'Allgemeine Optionen' (General Options) dialog box with the 'Elektronische Anzeige' (Electronic Display) tab selected. The dialog has several sections for configuring the display settings.

Rawett-Einstellungen (Rawett Settings):

- Verzögerung Fläche 1: [Empty text box]
- Verzögerung Fläche 2: [Empty text box]
- Verzögerung Fläche 3: [Empty text box]

Grafik (Graphics):

- ☒ Verein (Selected)
- ☐ LV

Objekt (Object) list:

- Anzahlspiele1-Spiel
- Anzahlspiele2-Spiel
- Anzahlspiele3-Spiel
- Anzahlspiele4-Spiel
- Anzahlspiele5-Spiel
- Anzahlspiele6-Spiel
- Bild-Spiel
- Bild-Tabelle
- DBTHalbzeit
- Grafik-Links
- Grafik-Rechts
- Grafik1-Spiel

Ausrichtung (Alignment):

- ☒ Linksbündig (Selected)
- ☐ Zentriert
- ☐ Rechtsbündig

Other Settings:

- ☐ Blitztabelle
- ☐ gedreht Fläche1
- ☐ gedreht Fläche2
- ☐ gedreht Fläche3
- Links: 650
- Oben: 460
- Breite: [Empty text box]
- Höhe: 25
- Grösse: 25
- Farbe: clBlack
- Text: [Empty text box]
- Bild: [Empty text box]
- ☒ Sichtbar
- ☒ Ausblenden

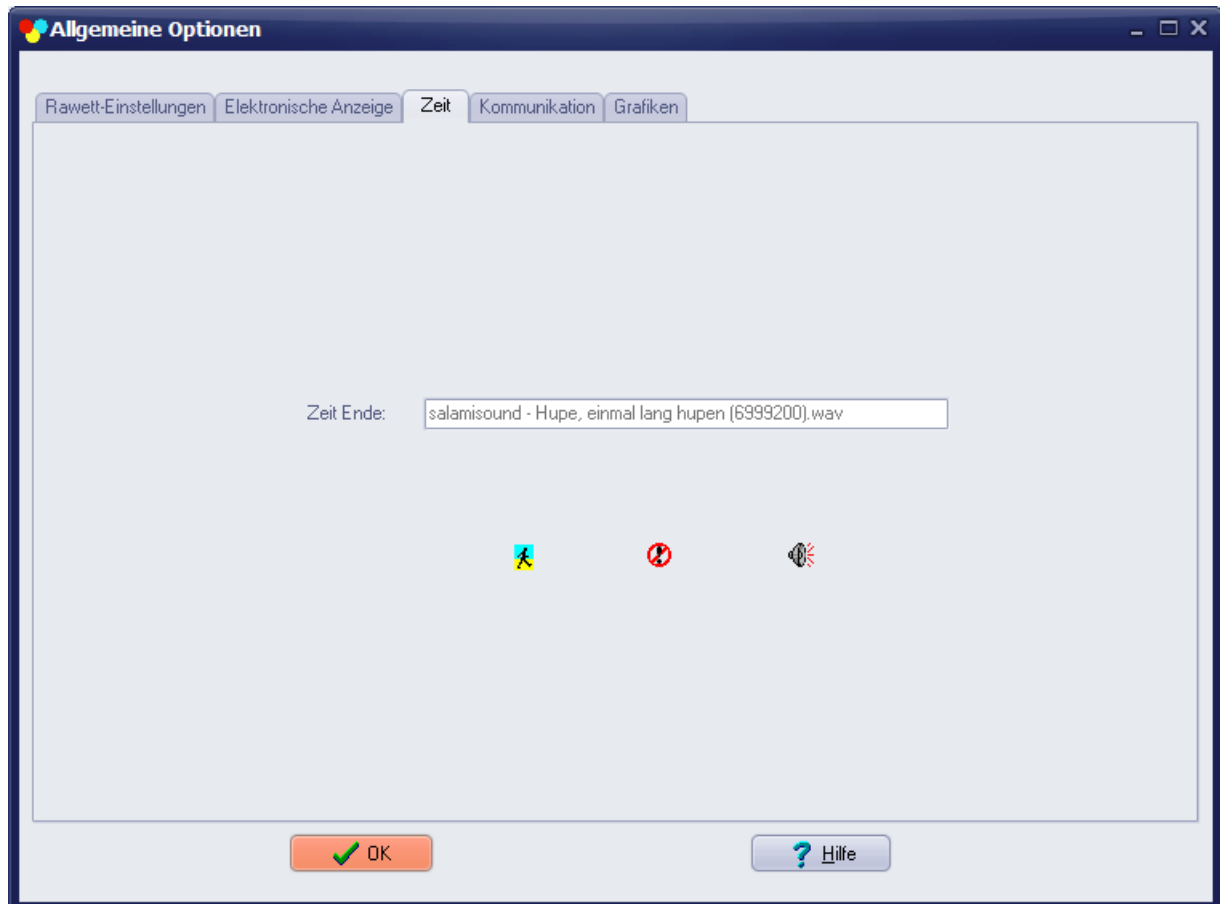
Buttons:

- OK (Green checkmark icon)
- Hilfe (Question mark icon)

Hier können Einstellungen für die Spielanzeige mit dem Beamer vorgenommen werden. Es können aber auch voreingestellte Anzeigeeinstellungen für eine Anzeige übernommen werden.


Dies erfolgt über den Menüpunkt Wettbewerb → Export/Import → „Anzeigeeinstellungen importieren“. Die entsprechende csv-Datei kann Kurt-Jürgen Daum zur Verfügung stellen (vgl. Übernahme von Anzeigeeinstellungen für die Beameranzeige). Im Ordner „Backup“ sind diverse Anzeigeeinstellungen abgespeichert.

Reiter: Zeit

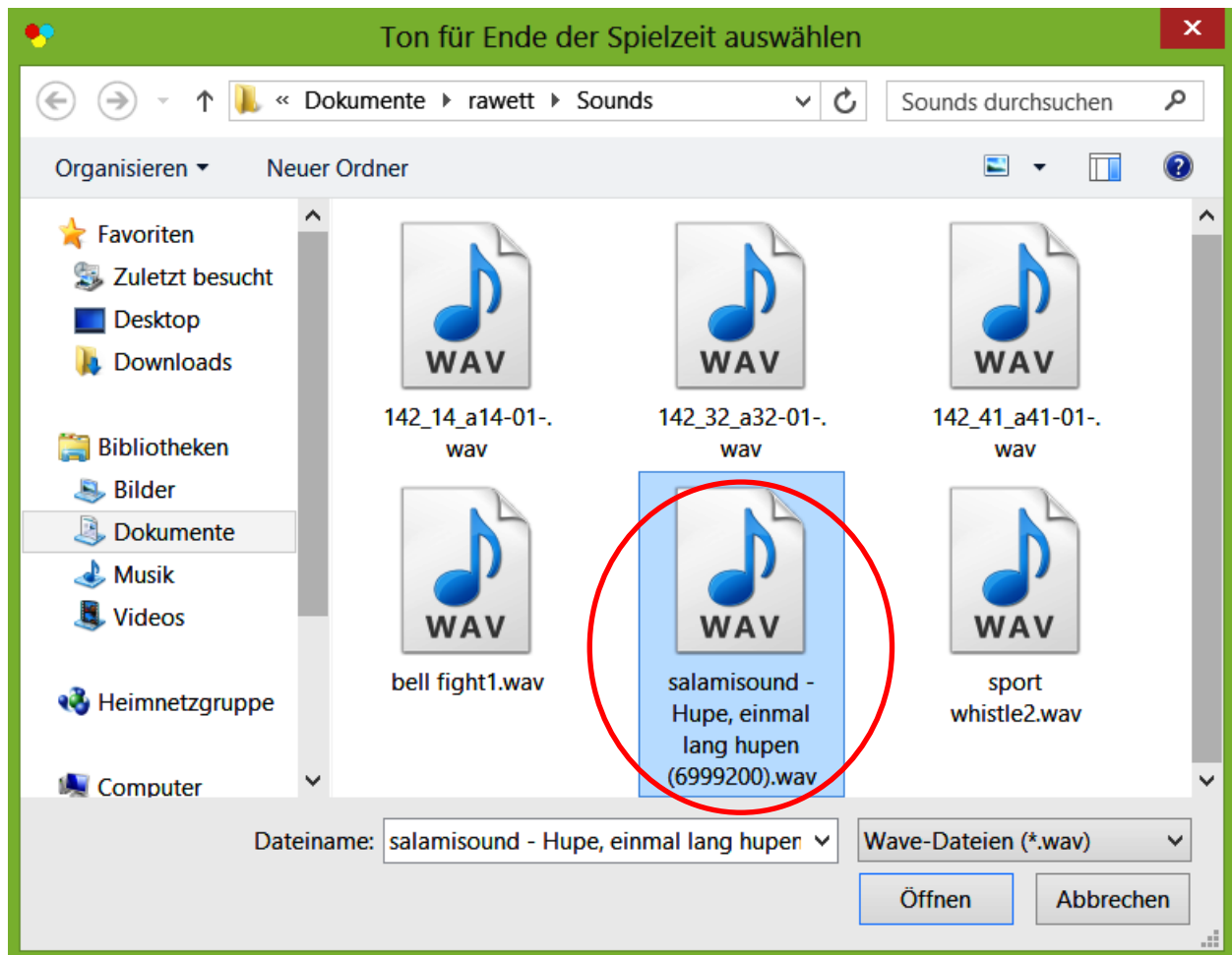


Hier kann ein Spielendeton eingefügt werden. Dieser Spielendeton kann von Kurt-Jürgen Daum zur Verfügung gestellt werden oder man kann einen eigenen Spielendeton verwenden.

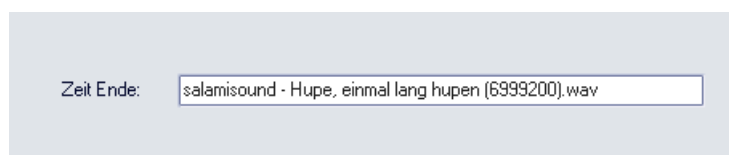
Dieser Spielendeton wird wie folgt eingefügt:

Nachstehendes Symbolzeichen anklicken: „“ Dann den entsprechenden Spielendeton auswählen.

Hier: salamisound – Hupe einmal lang hupen.wav und den Button „Öffnen“ anklicken.



Der Spielendeton ist dann eingefügt



und kann dann mit dem Symbolzeichen „“ abgespielt werden.

Der Spielendeton kann mit dem Symbolzeichen „“ wieder gelöscht werden.

Reiter: Kommunikation

The screenshot shows a software window titled 'Allgemeine Optionen' with a dark blue header bar. Below the header is a tabbed interface with five tabs: 'Rawelt-Einstellungen', 'Elektronische Anzeige', 'Zeit', 'Kommunikation' (which is selected), and 'Grafiken'. The 'Kommunikation' tab contains three main sections: 'Mail', 'Twitter', and 'Hallenradsport-Daum'. The 'Mail' section has labels for 'IMAP-Server:', 'SMTP-Server:', 'Benutzername:', and 'Kennwort:', followed by a large light blue text input area. To the right of this area is a small icon of a document with a magnifying glass. The 'Twitter' section has two checkboxes: 'Twitter via Hallenraddaam' and 'Twittern Automatisch Starten'. Below these are labels for 'Consumer Key:', 'Consumer Secret:', 'Callback URL:', and 'Username:', followed by a large light blue text input area. The 'Hallenradsport-Daum' section has labels for 'Benutzername:' and 'Kennwort:', followed by a light blue text input area. To the right of this area is a small globe icon. At the bottom of the window are two buttons: an orange 'OK' button with a green checkmark and a blue 'Hilfe' button with a question mark.

Allgemeine Optionen

Rawelt-Einstellungen Elektronische Anzeige Zeit **Kommunikation** Grafiken

Mail

IMAP-Server:
SMTP-Server:
Benutzername:
Kennwort:

Twitter

☐ Twitter via Hallenraddaam ☐ Twittern Automatisch Starten

Consumer Key:
Consumer Secret:
Callback URL:
Username:

Hallenradsport-Daum

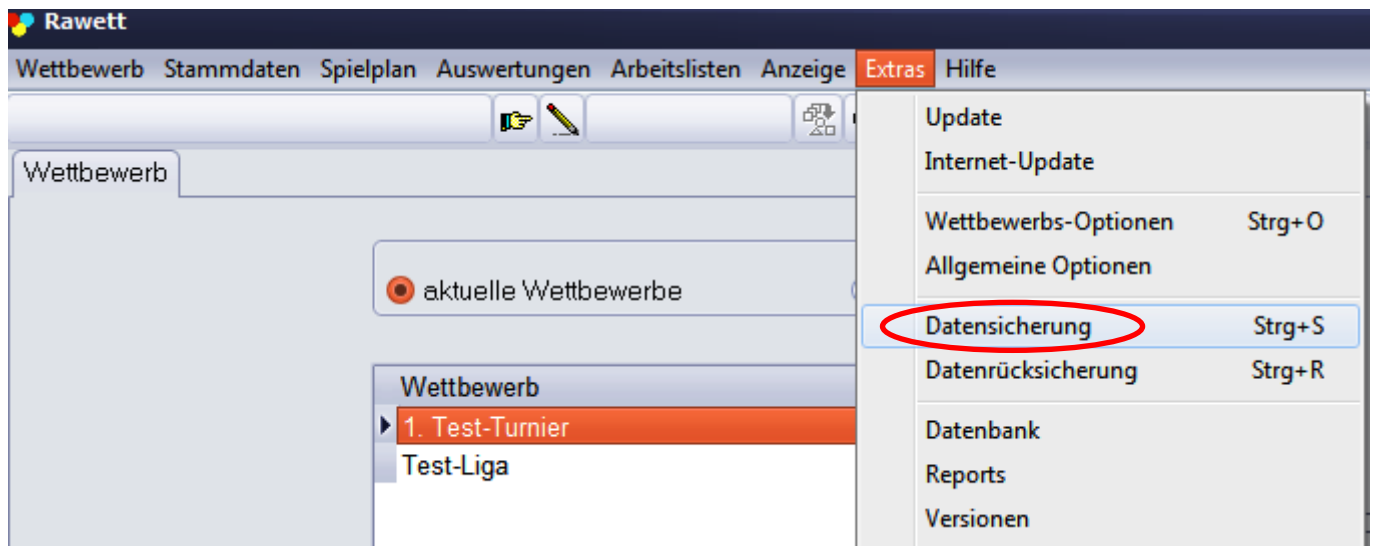
Benutzername:
Kennwort:

OK Hilfe

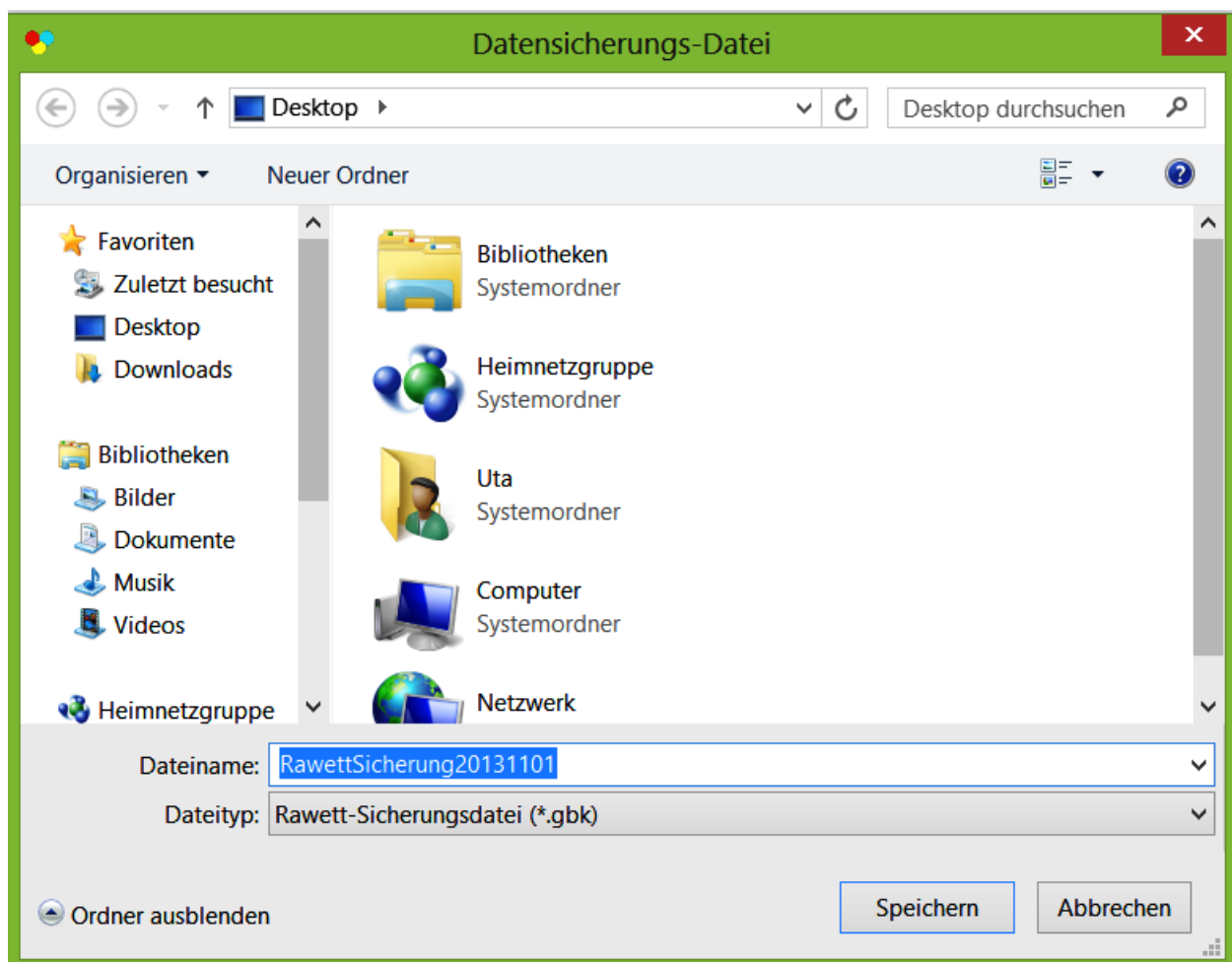
Hier werden alle Berechtigungen für Twitter und Hallenradsport-Daum eingetragen.

Datensicherung

Unter dem Menüpunkt Extras → „Datensicherung“ kann eine Datensicherung vorgenommen werden.



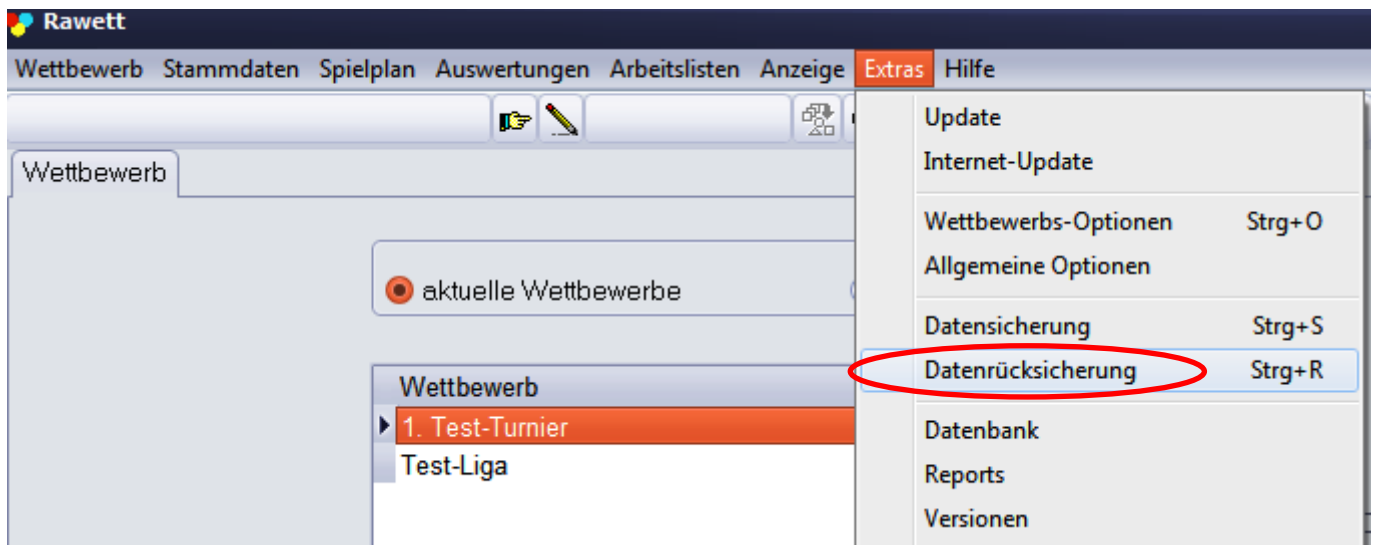
Es öffnet sich nachfolgender Bildschirm:



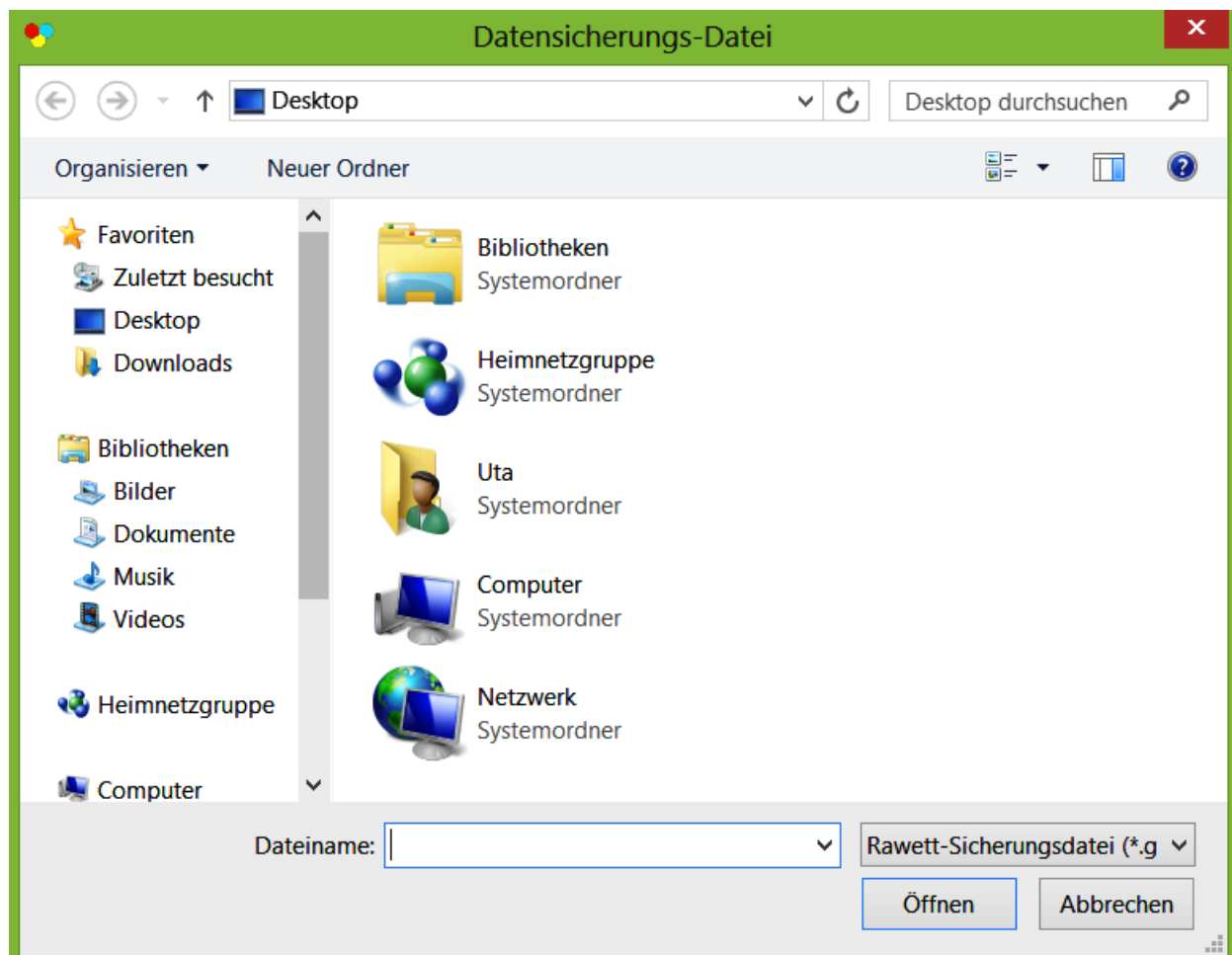
Entsprechenden Ordner auswählen, wo die Sicherungsdatei abgelegt werden soll.

Datenrücksicherung

Unter dem Menüpunkt Extras → „Datenrücksicherung“ kann eine Datenrücksicherung vorgenommen werden.

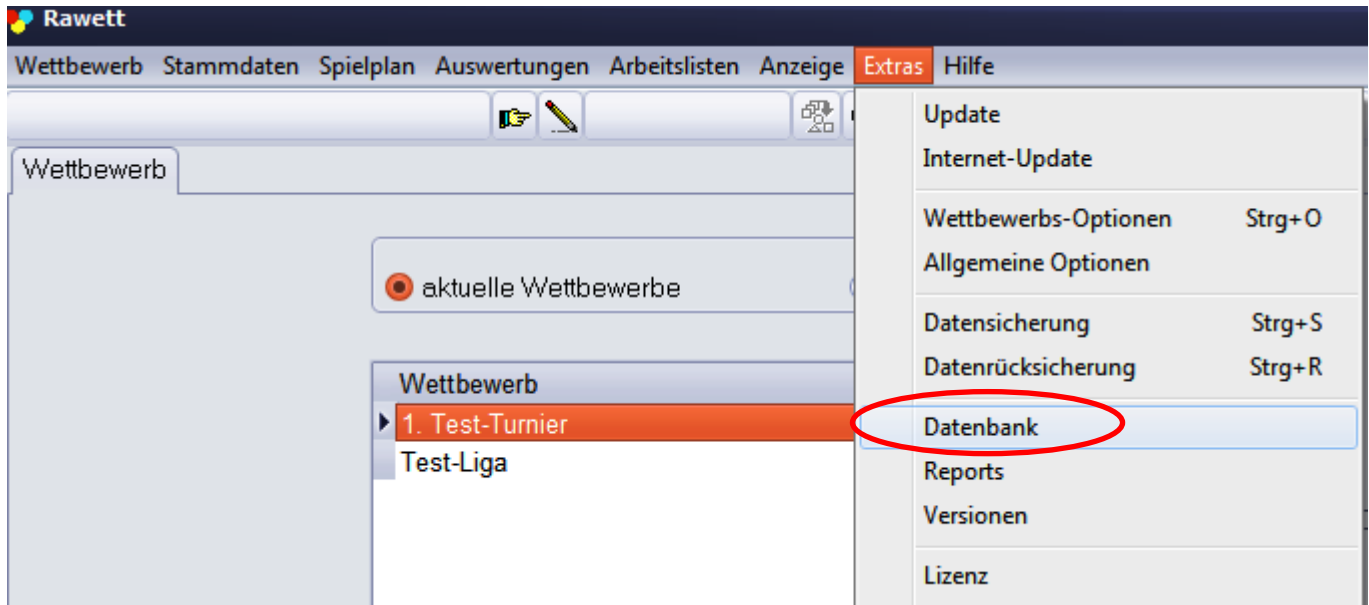


Es öffnet sich nachfolgender Bildschirm:

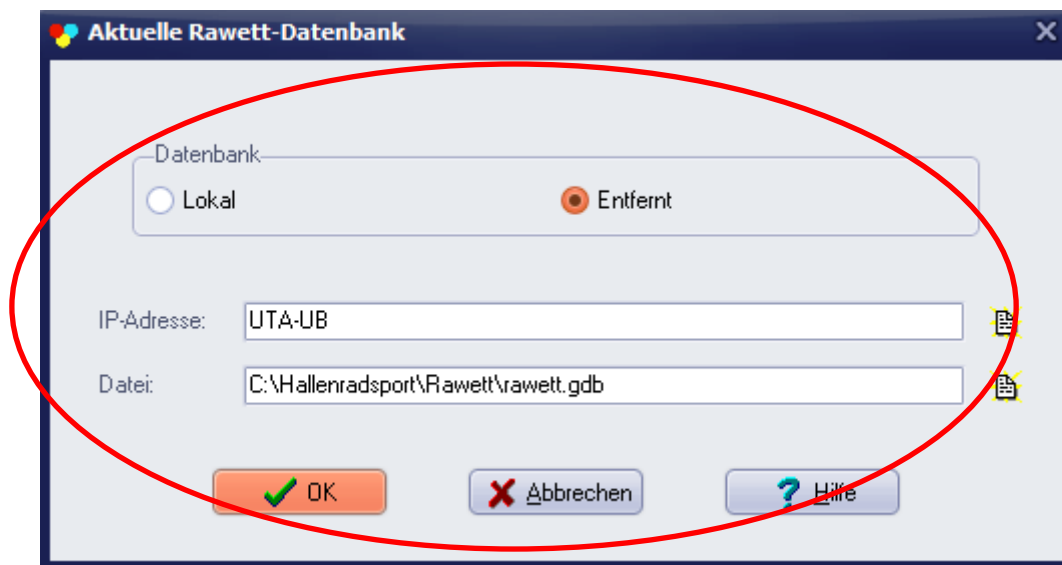


Entsprechenden Ordner auswählen, wo die Sicherungsdatei abgelegt ist und Button „Öffnen“ anklicken.

Datenbank

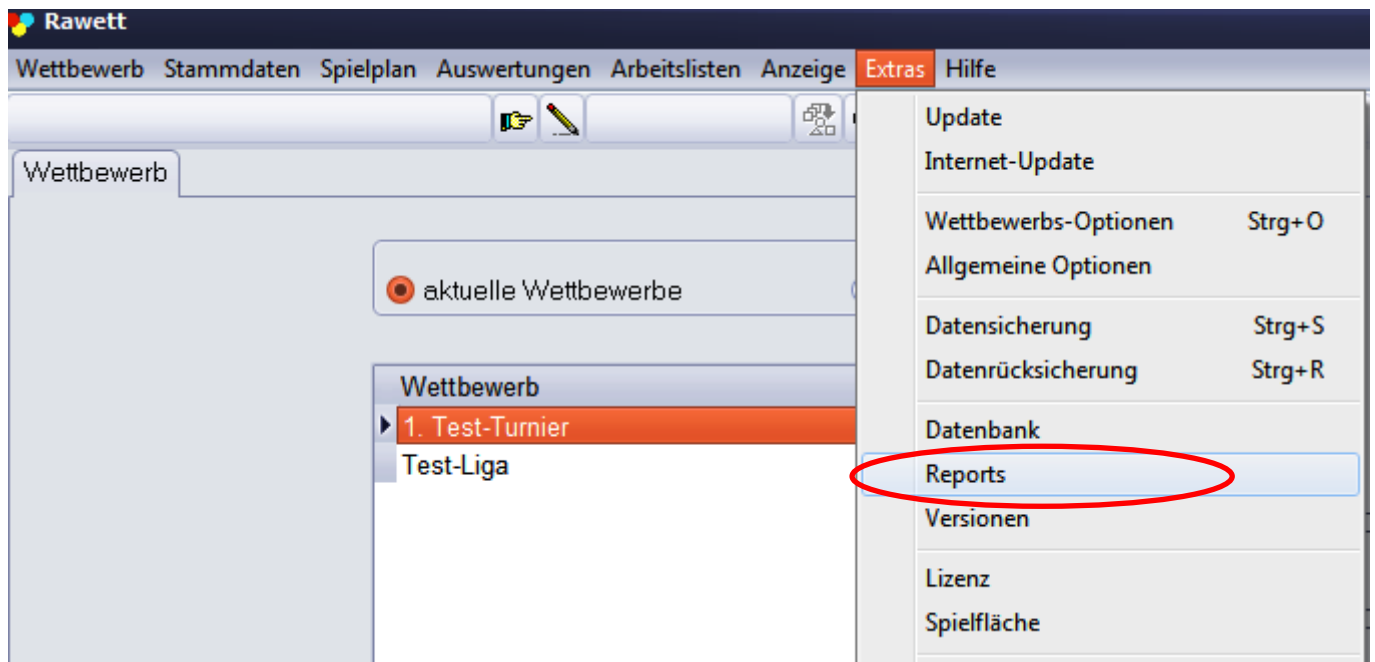


Unter dem Menüpunkt Extras → Datenbank kann die IP-Adresse und der Dateipfad ersehen werden. Die Datenbank sollte mit „Entfernt“ markiert sein.

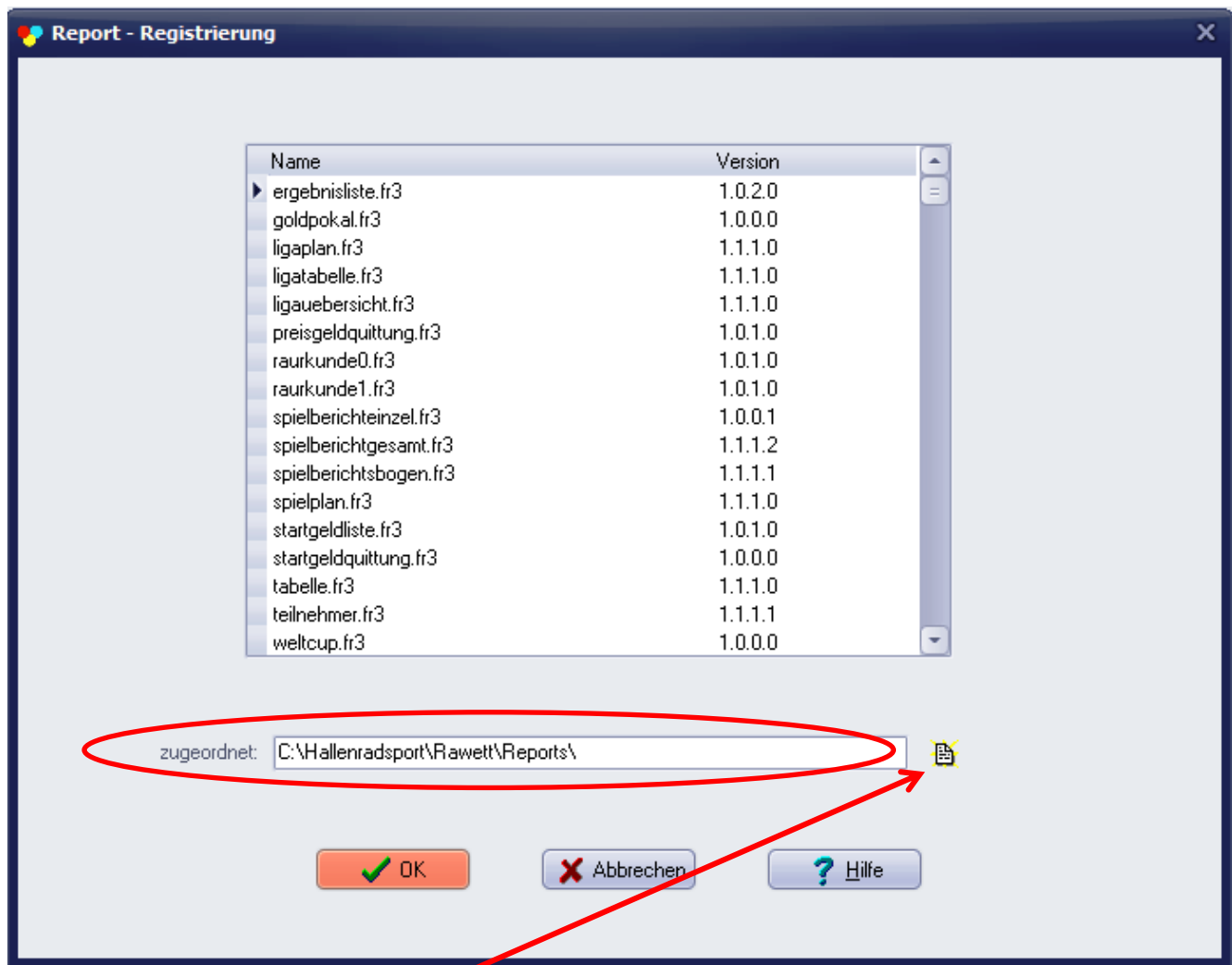


Reports

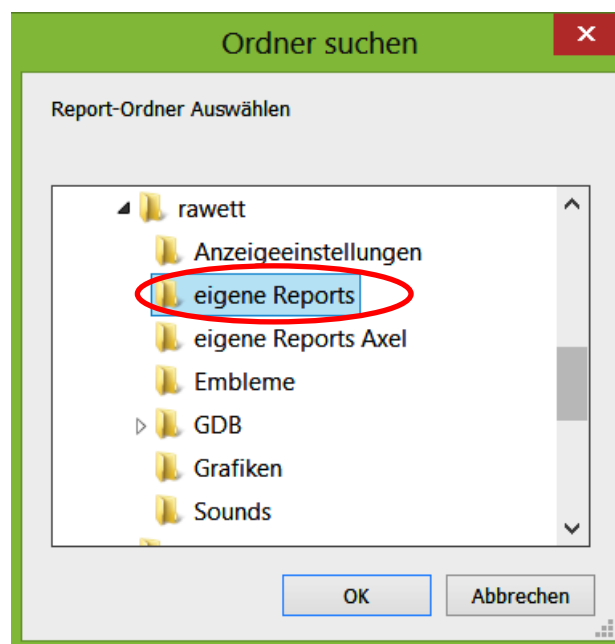
Unter dem Menüpunkt Extras → „Reports“ sind die entsprechenden Rawett-Dokumente in ihrer derzeit gültigen Fassung registriert.



Unter „zugeordnet“ können eigene Reports verwendet werden. Der entsprechende Pfad muss hier angelegt sein.

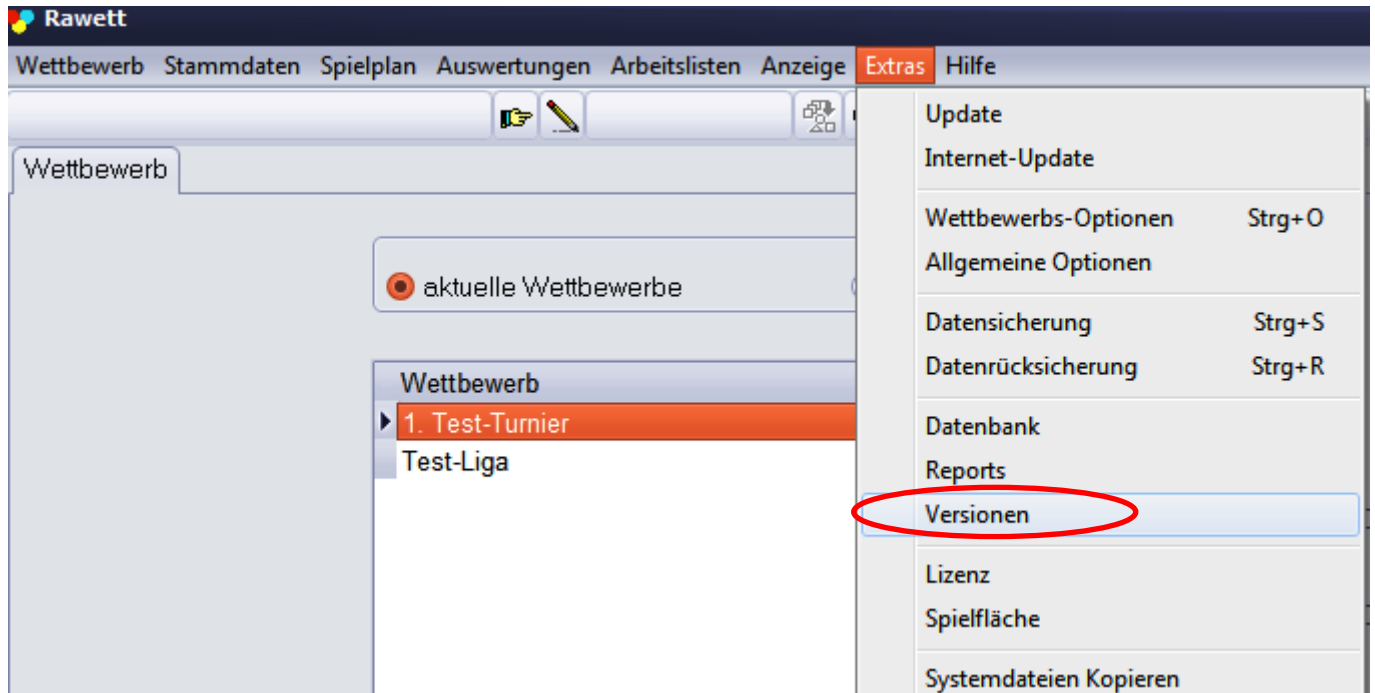


Beim Anklicken des Symbols „“ öffnet sich nachfolgende Maske:



Dann den Button „OK“ anklicken. Es werden nun die eigenen Reports verwendet.

Versionen



Unter dem Menüpunkt Extras → „Versionen“ können die Anzeigeversion und die Twitter-Version ersehen werden.

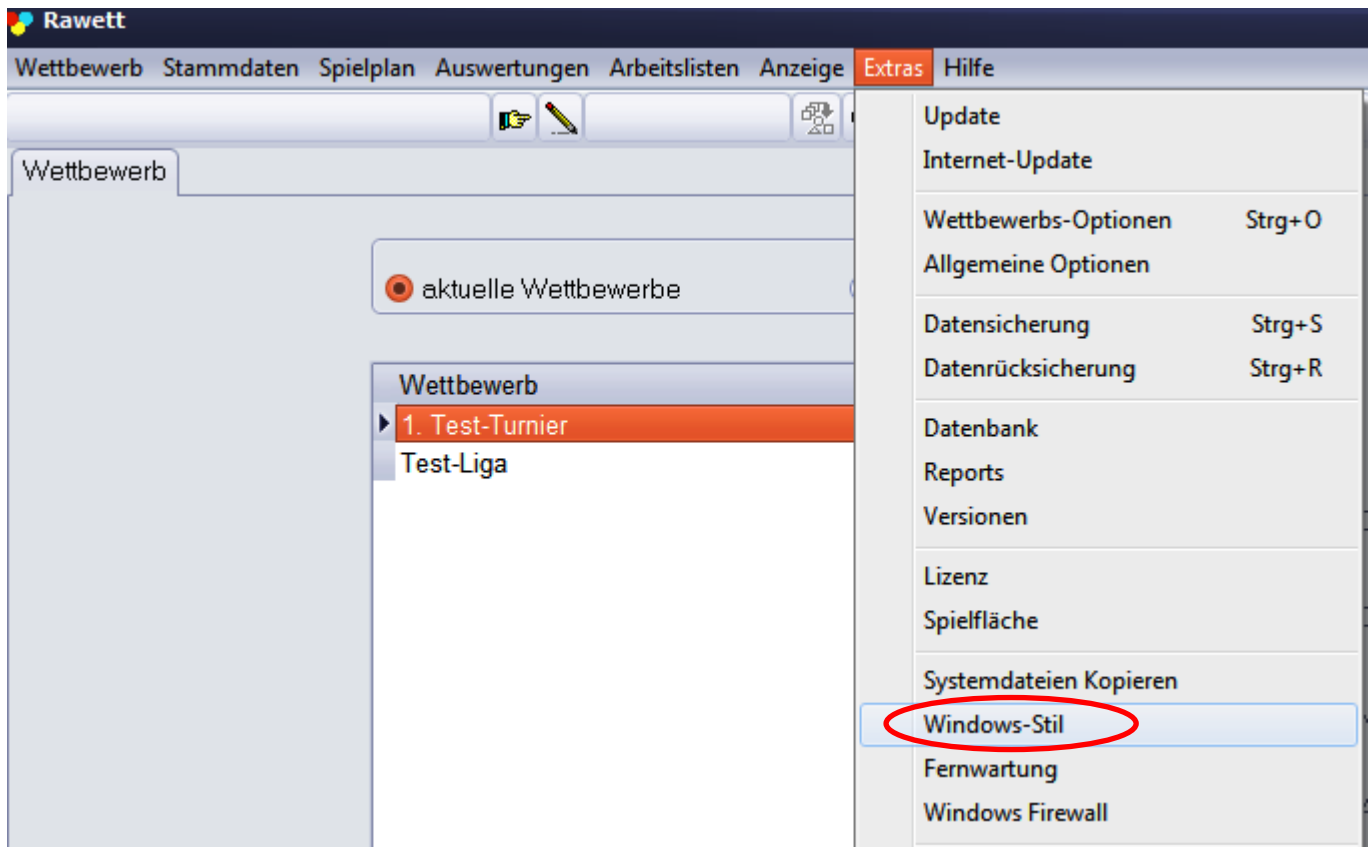


Einstellung von Windows-Stielen

Der Anwender kann zwischen verschiedenen Windows-Stielen wählen. Voreingestellt ist der Windows-Stiel: **Amethyst-Kamri**.

Der Windows-Stiel kann wie folgt geändert werden:

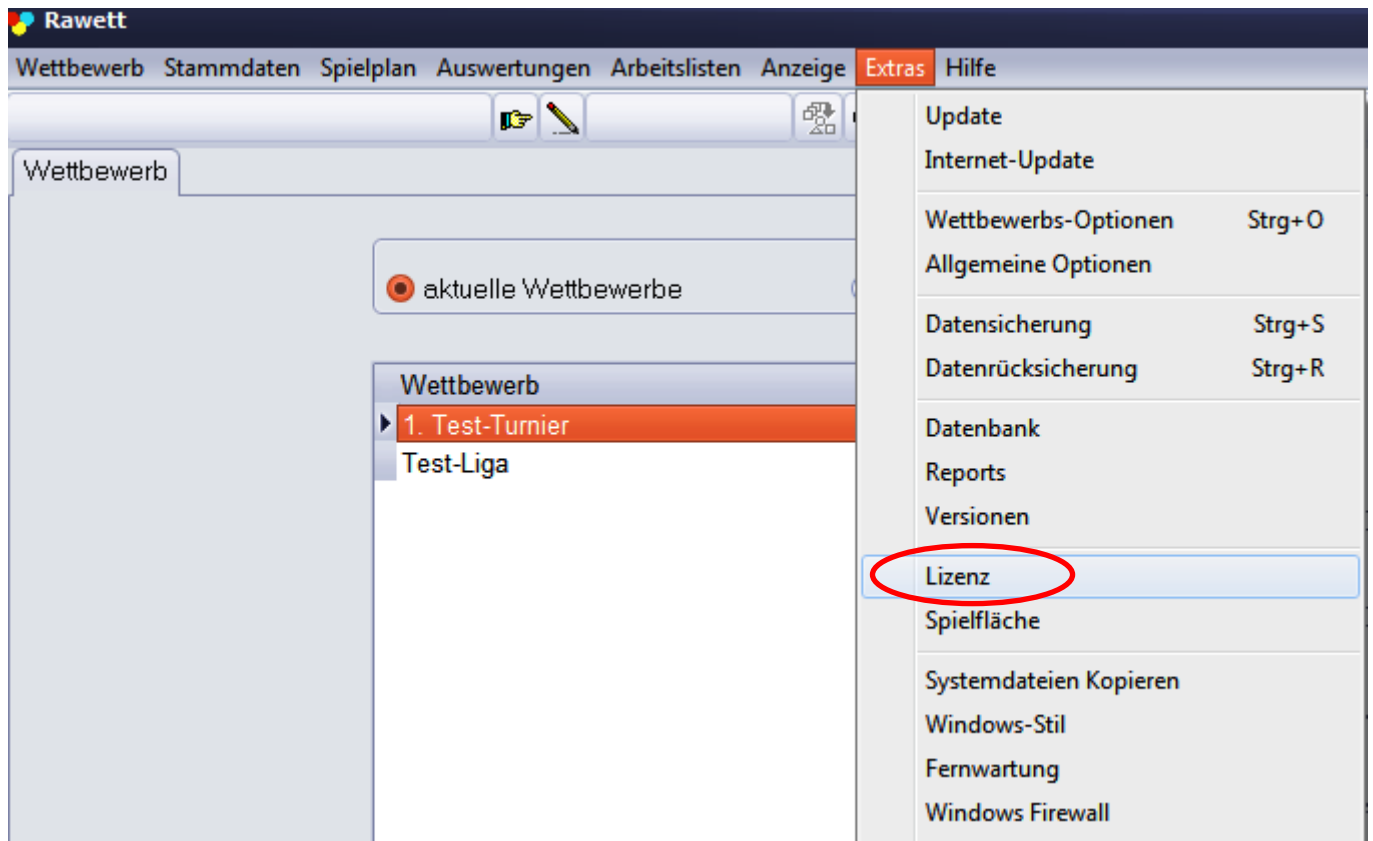
Menüpunkt Extras → „Windows-Stiel“ anklicken.



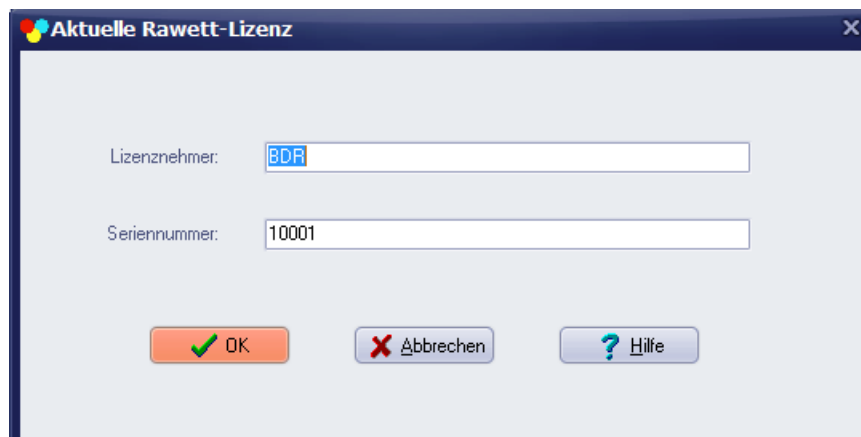
Es erscheint nachfolgende Maske, wo die einzelnen Windows-Stile ausgesucht werden können:



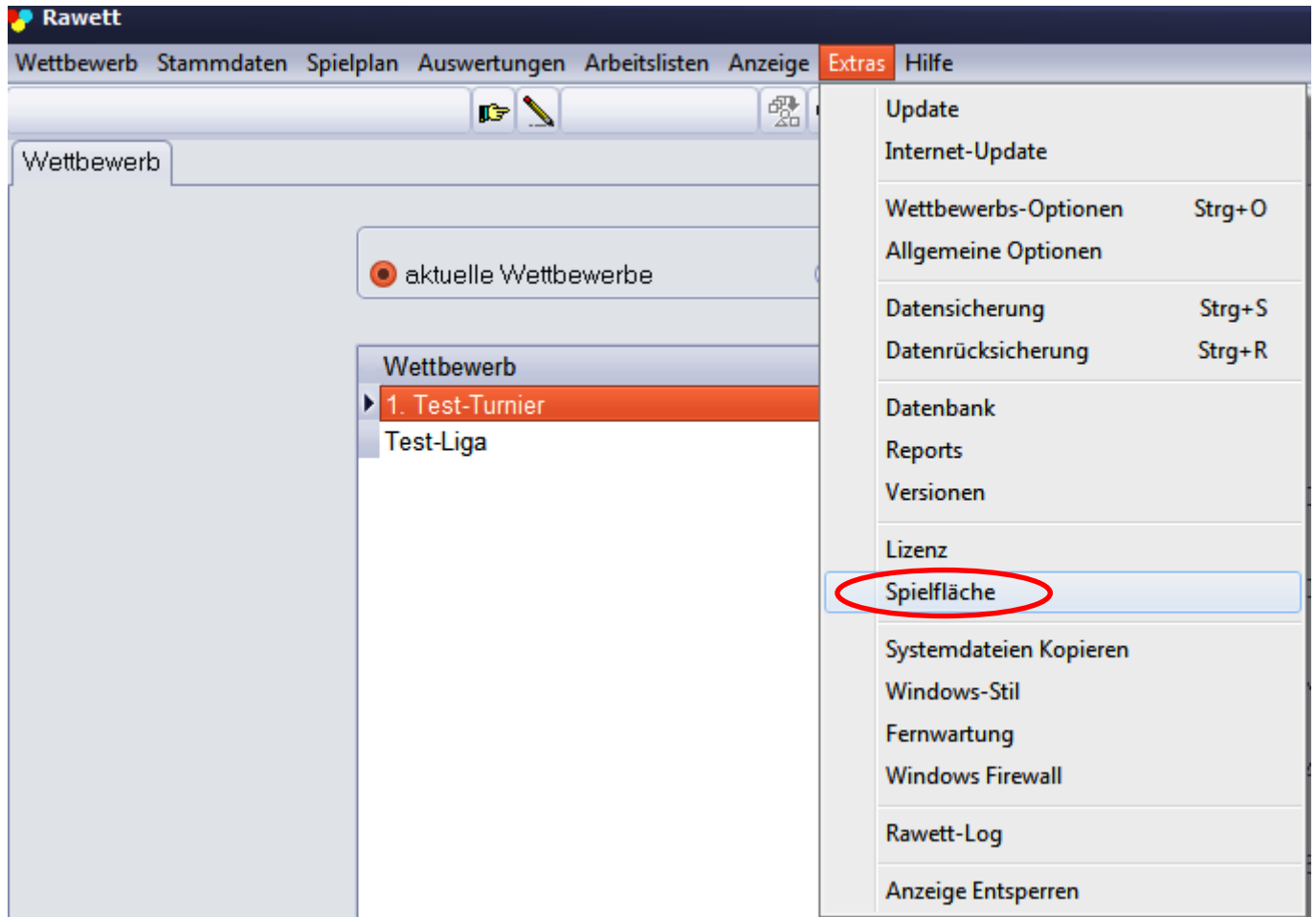
Lizenz



Unter dem Menüpunkt Extras → „Lizenz“ kann Lizenznehmer und Seriennummer entnommen werden. Diese Angaben können entsprechend manuell geändert werden (nicht erforderlich).



Spielfläche

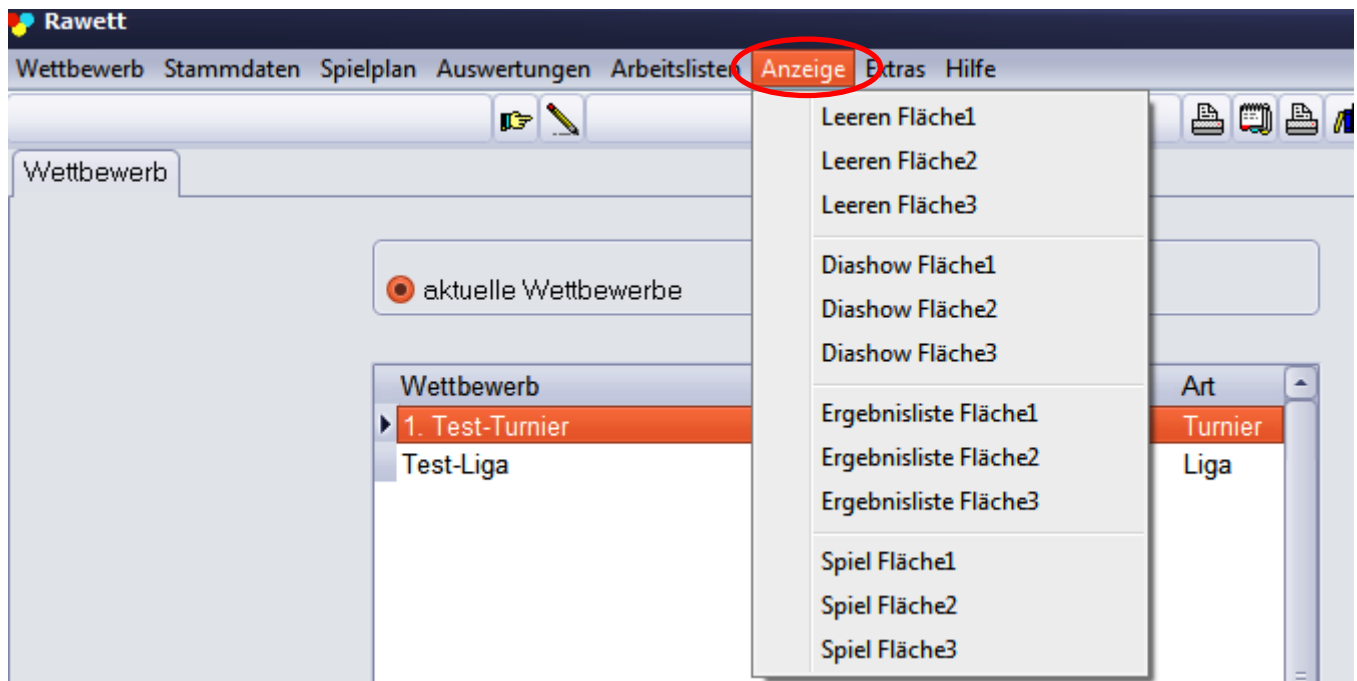


Unter dem Menüpunkt Extras → „Spielfläche“ kann zwischen Spielfläche 1 – 3 bzw. Zentrale gewählt werden (nicht erforderlich).



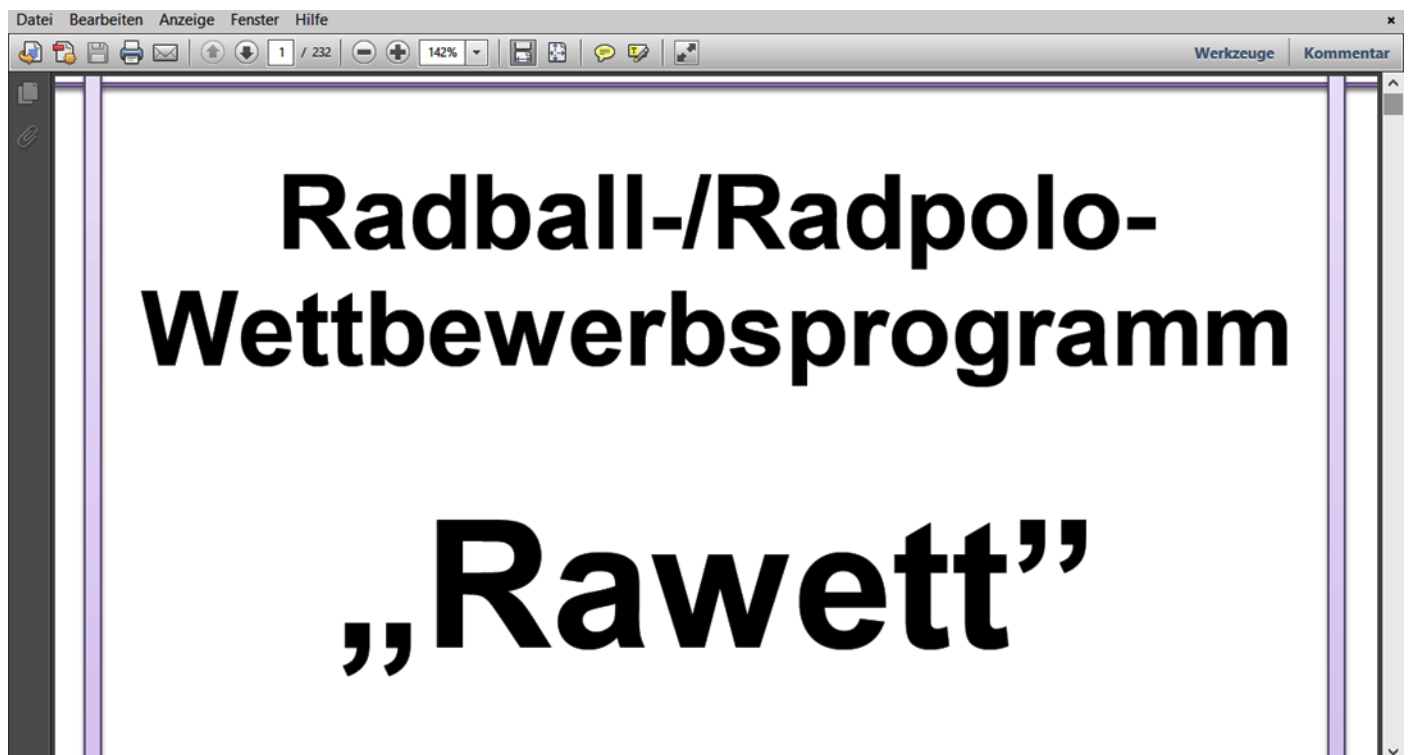
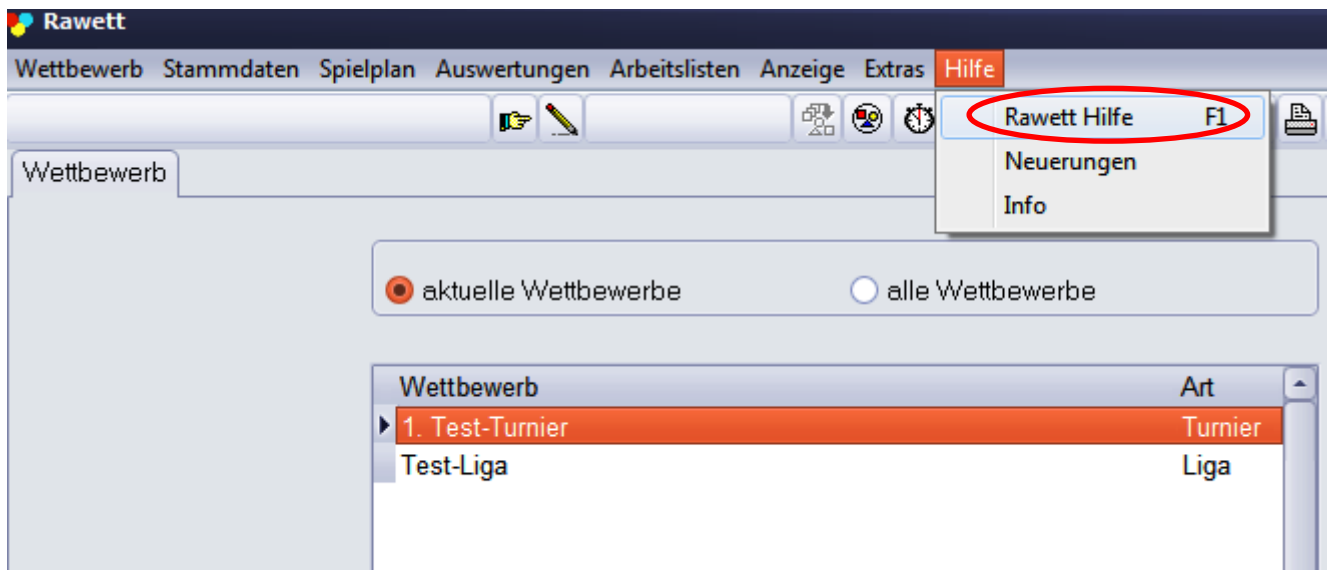
Menüleiste „Anzeige“

Unter der Menüleiste Anzeige sind diverse Einstellungen für Anzeigen auf 3 Spielflächen aufgeführt. Diese Einstellungen sind für große Turniere wie z.B. Deutsche Meisterschaft notwendig.



Aufruf der Rawettanleitung

Diese Anleitung kann unter der Menüleiste Hilfe → „Rawett Hilfe“ bzw. durch Drücken der F1-Taste aufgerufen werden.



Problem-/Fehlerbehebung Rawett

Hin und wieder kann es vorkommen, dass es bei der Anwendung von Rawett zu Fehlermitteilungen kommt. Die ein oder andere Fehlermeldung kann selbst behoben werden. Diese sind im Nachfolgenden näher beschrieben.

Fehlende Internetverbindung oder fehlende Updatedatei!!!

Wenn die nachfolgende Fehlermeldung auftaucht ist der Computer aktuell nicht mit dem Internet verbunden. Dementsprechend eine Internetverbindung aufbauen.



Sollte es nicht an der Internetverbindung liegen, könnte das Problem eine fehlerhafte Updatedatei sein. Dann ein manuelles Update von Rawett vornehmen.

Veraltete GDB

Bei Verwendung von unterschiedlichen GDB`s kann es sein, dass die ein oder andere GDB nicht mehr auf den neusten Rawett-Updatestand gebracht wurde.

Bei Öffnen von Rawett mit einer veralteten GDB ist daher **immer** ein Rawett-Update vorzunehmen.

Reports ändern

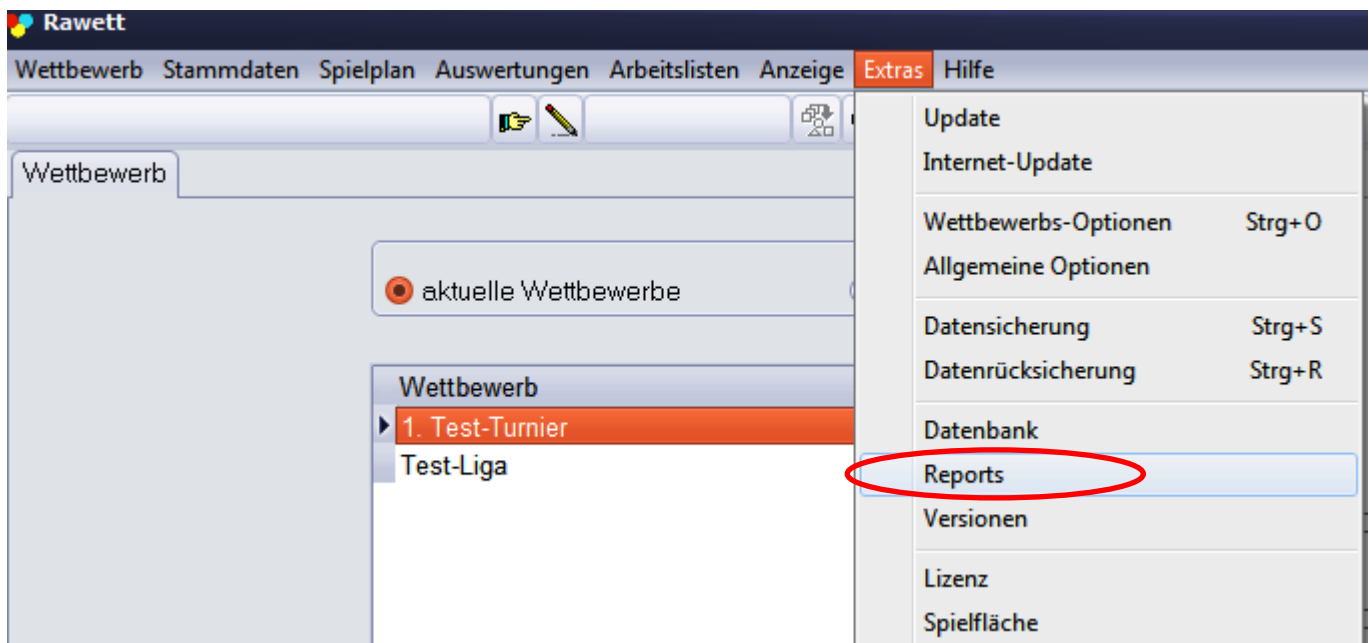
Ist von Kurt-Jürgen Daum Änderungen in den Reports vorgenommen worden und ein neues Internet-Update downgeloadet wurde kann es sein, dass bei Verwendung der eigenen Reports manuell Einfügungen bzw. Änderungen in den Report-Registrierungen erfolgen müssen.

Bei nachfolgender Fehlermeldung muss eine Änderung in den Report-Registrierungen vorgenommen werden:

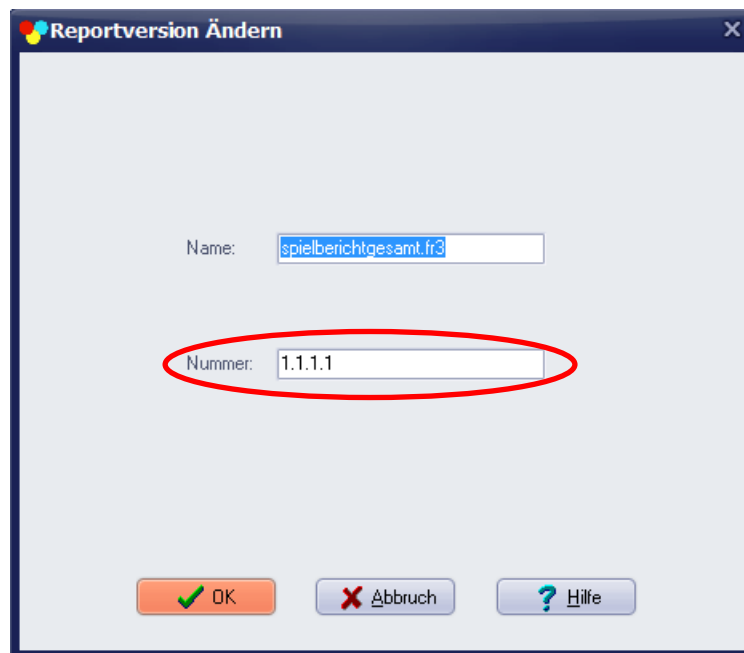
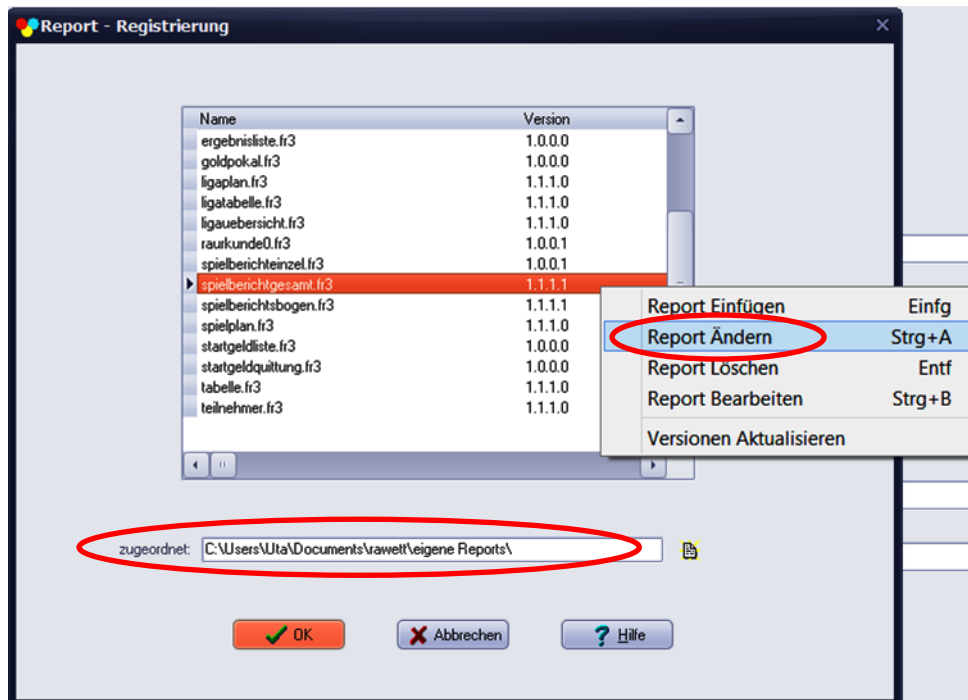


Neuere Versions-Nr. merken.

Alle offenen Programme schließen. Menüpunkt Extras → „Reports“ anklicken.



Den zu ändernden Report markieren → rechte Maustaste: → „Report ändern“ anklicken und die Reportnummer entsprechend ändern.



Nun die Reportnummer in 1.0.1.0. abändern und Button „OK“ anklicken. Der Spielberichtsbogen lässt sich jetzt wieder problemlos öffnen.

Fehlende Mannschaftsanzeige im Spielmodus und Beameranzeige



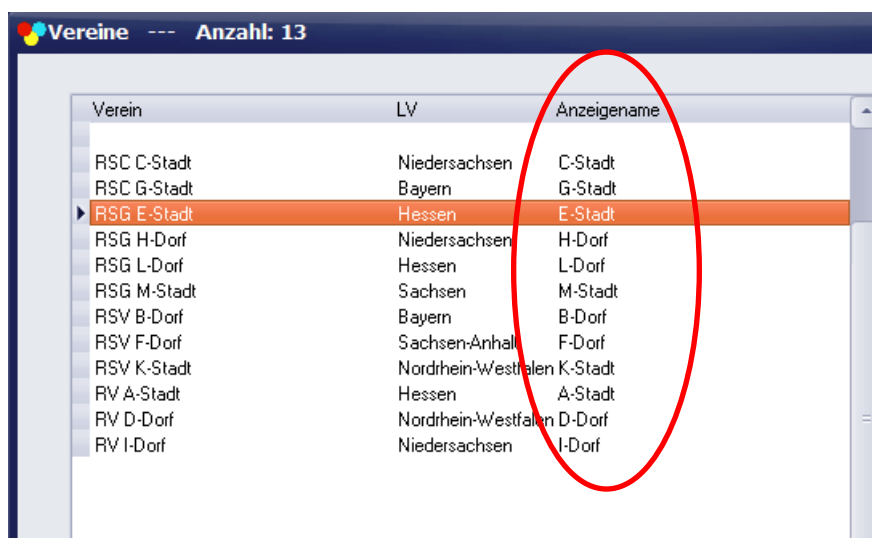
Sollte sowohl in der Spielanzeige auf dem Laptop, als auch bei der Beameranzeige der Mannschaftsname nicht vorhanden sein ist wie folgt zu verfahren:

Menüleiste Stammdaten → „Vereine“ anklicken.

Unter „Anzeigename“ ist dann der Verein nochmals einzutragen, wie er in der Anzeige erscheinen soll. Zur Zeit sind nur 10 Buchstaben möglich, da sonst die Schrift bei der Anzeige zu klein wird.



Der Anzeigename ist bei jedem Verein einzufügen.

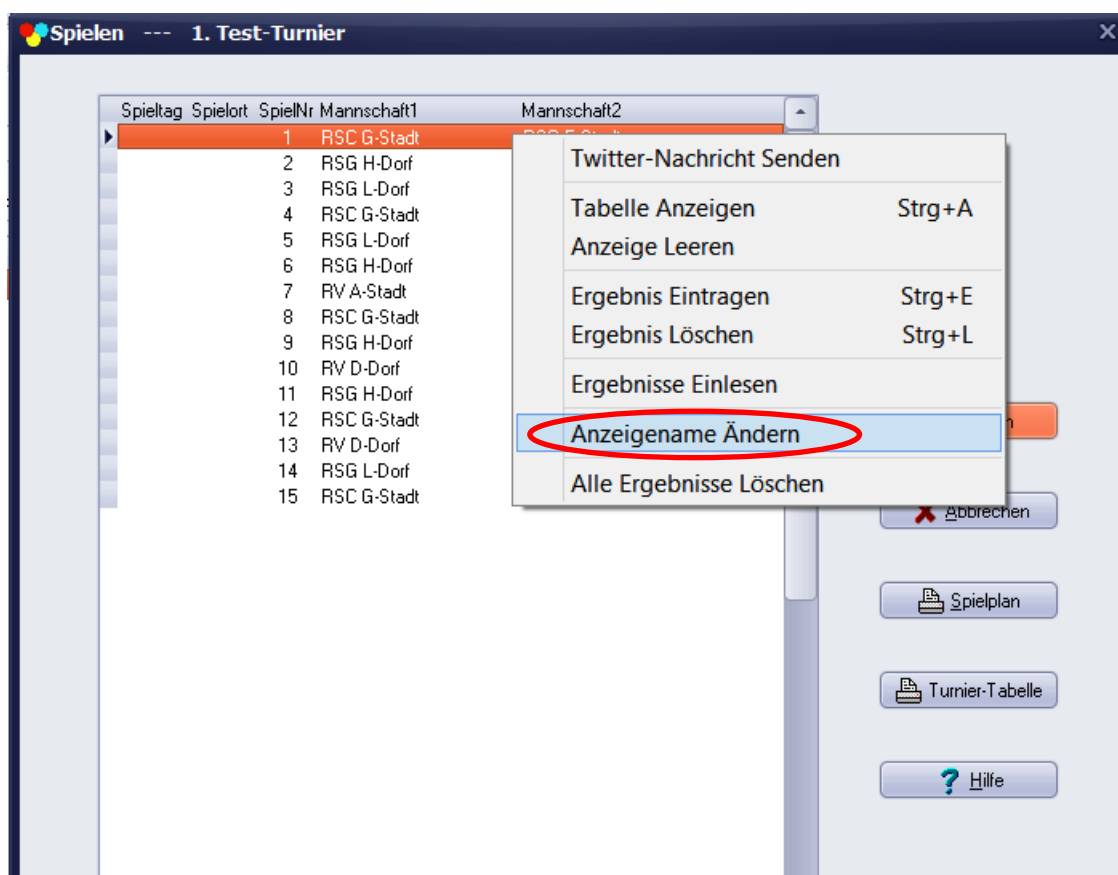


The screenshot shows a window titled 'Vereine' with a subtitle 'Anzahl: 13'. It contains a table with three columns: 'Verein', 'LV', and 'Anzeigename'. The 'Anzeigename' column is circled in red. The table lists 13 clubs and their corresponding leagues and display names.

Verein	LV	Anzeigename
RSC C-Stadt	Niedersachsen	C-Stadt
RSC G-Stadt	Bayern	G-Stadt
RSG E-Stadt	Hessen	E-Stadt
RSG H-Dorf	Niedersachsen	H-Dorf
RSG L-Dorf	Hessen	L-Dorf
RSG M-Stadt	Sachsen	M-Stadt
RSV B-Dorf	Bayern	B-Dorf
RSV F-Dorf	Sachsen-Anhalt	F-Dorf
RSV K-Stadt	Nordrhein-Westfalen	K-Stadt
RV A-Stadt	Hessen	A-Stadt
RV D-Dorf	Nordrhein-Westfalen	D-Dorf
RV I-Dorf	Niedersachsen	I-Dorf

Eine weitere Möglichkeit der manuellen Eingabe des Anzeigenamens ist folgende:

Im Spielmodus betreffendes Spiel markieren. Rechte Maustaste → „Anzeigename Ändern“ anklicken.



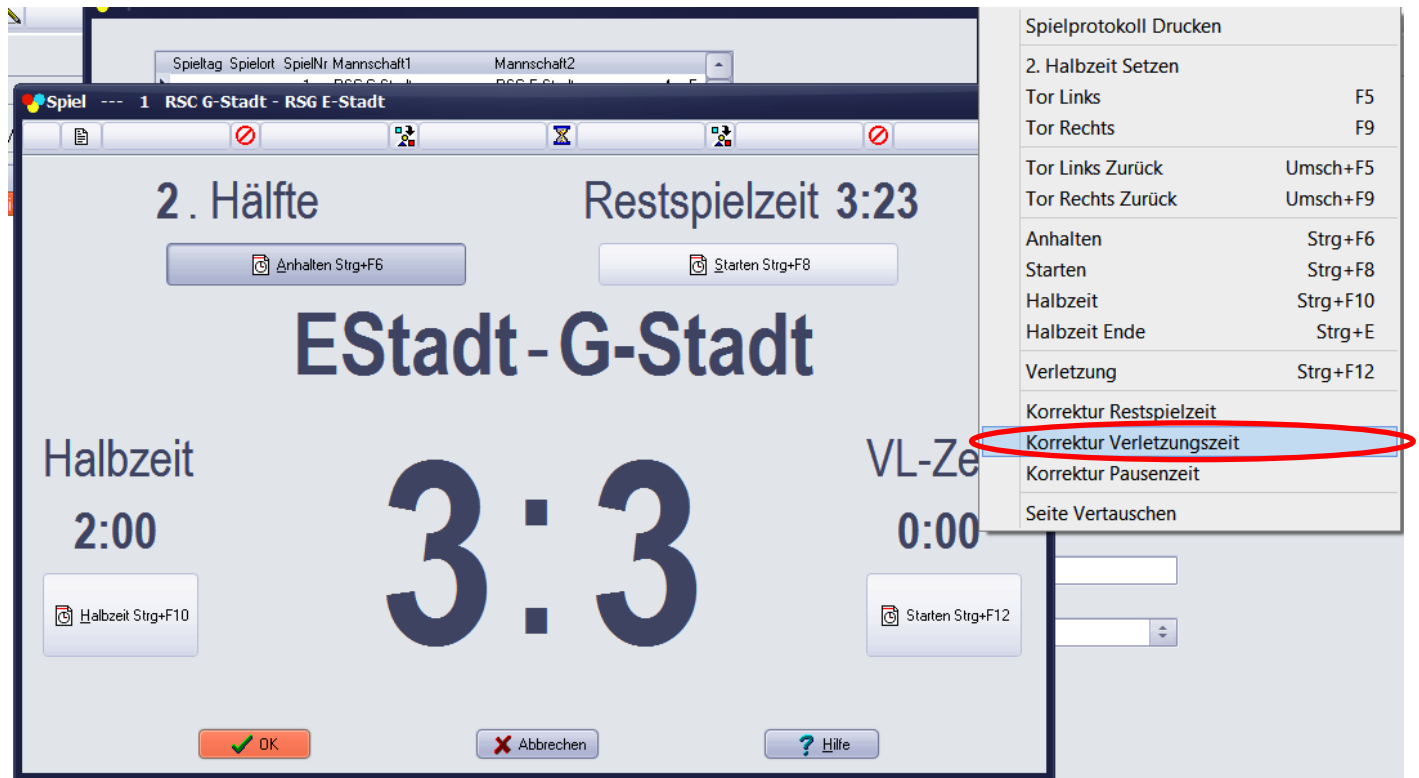
Der jeweilige Anz.-Text der betreffenden Mannschaft kann dann geändert werden.



The screenshot shows a Windows-style dialog box with the title "Anzeigename Ändern" and a close button (X) in the top right corner. The dialog has a light gray background. In the center, there are two text input fields. The first field is labeled "RSC G-Stadt" and the second is labeled "RSG E-Stadt". Both labels and their corresponding input fields are enclosed within a red hand-drawn oval. At the bottom of the dialog, there are three buttons: an orange "OK" button with a green checkmark icon, a gray "Abbrechen" button with a red X icon, and a gray "Hilfe" button with a blue question mark icon.

Einstellung der 2. Verletzungszeit von 5 Minuten

Nach Ablauf der 1. Verletzungszeit von 5 Minuten muss vom Kommissär mitgeteilt werden, dass noch eine weitere Verletzungszeit von 5 Minuten gegeben wird. Die neue Einstellung der Verletzungszeit kann mit der rechten Maustaste → Korrektur Verletzungszeit erfolgen.



Button „Anhalten“ anklicken. Dann stellt sich die Verletzungszeit wieder automatisch auf 5 Minuten ein.

Ergebnisliste ist nicht korrekt

Die u.a. Fehlermitteilung „Ergebnisliste ist nicht korrekt“ erscheint, wenn der Button „Urkunden drucken“ ohne vorherige Ergebnislistenbearbeitung angeklickt wurde.



Wenn die Ergebnisliste manuell bearbeitet wurde kann dann auch mit dem „Urkunden drucken“ begonnen werden.