



# Leitfaden

für

**Liga-ADMIN's**

zur

**ONLINE-PFLEGE VON  
SPIELPLÄNEN**

(Stand: 25.08.2012)

**Inhaltsverzeichnis:**

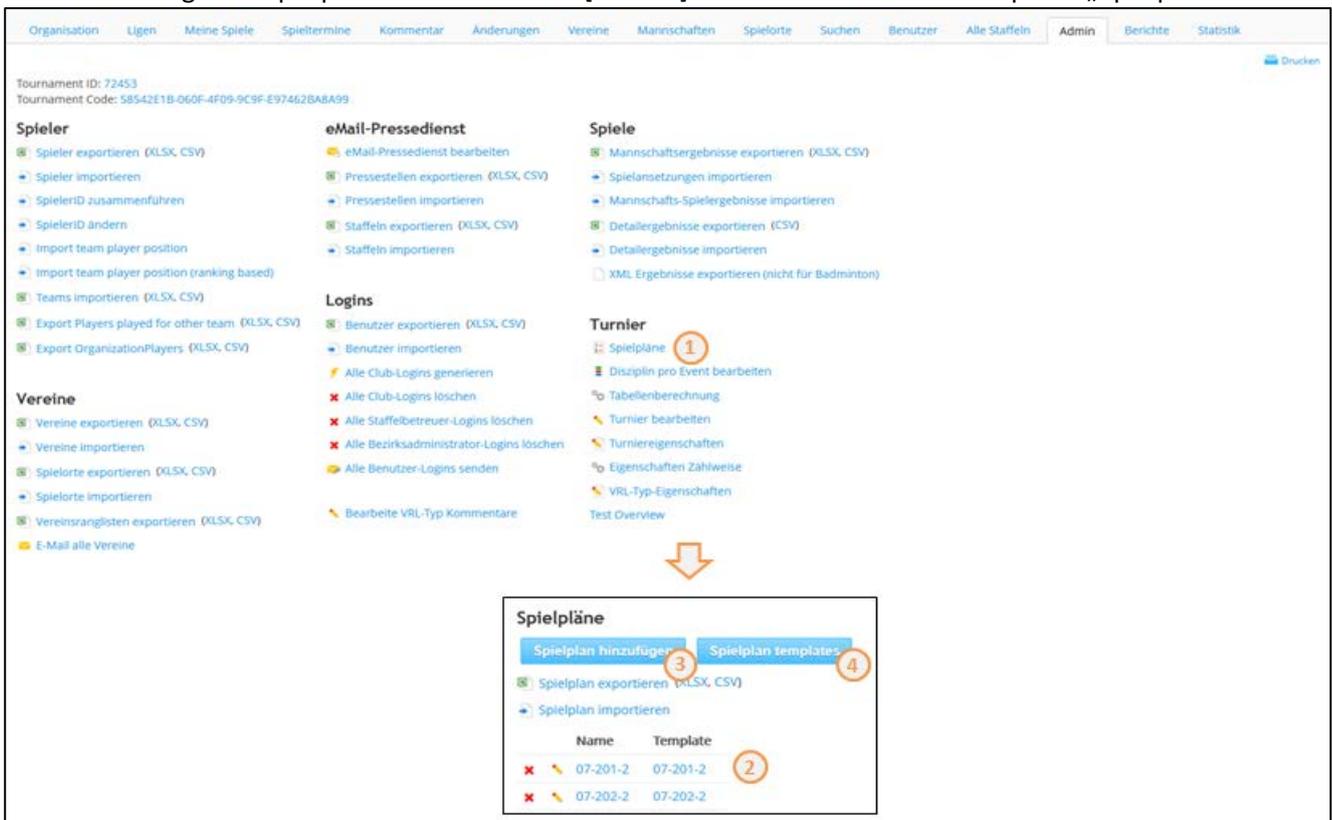
1.	Allgemeines: .....	1
2.	Spielpläne: .....	2
	a) exportieren.....	3
	b) bearbeiten.....	3
	c) (re-)importieren.....	3
3.	Spielplan-Vorlagen (Templates): .....	3
	a) exportieren.....	3
	b) bearbeiten.....	4
	c) (re-)importieren.....	4
4.	Bearbeiten eines neuen Spielplans:.....	4
	a) erstellen einer Spielplan-Vorlagen .....	4
	b) erstellen eines Spielplans .....	4
5.	Import eines neuen Spielplans: .....	5
	1. Spielplan-Vorlagen importieren .....	5
	2. Spielplan importieren .....	5
6.	Löschen von Spielplänen / Spielplan-Vorlagen:.....	6
7.	Beschreibung der Datenfelder:.....	6
	a) Spielplan .....	6
	b) Spielplan-Vorlagen .....	6
8.	Mustervorlagen: .....	7

# 1. Allgemeines:

Diese Anleitung richtet sich an die Liga-ADMIN's zur Pflege bzw. nachträglichem Einspielen von Spielplänen. Bisher konnten die Spielpläne nur bei der Erstellung der CP-Datei mit dem League-Planner angelegt und in die jeweiligen LV-Ligen eingespielt werden. Als weitere Alternative konnten die Spielpläne in einer aufwendigen Form nachträglich und manuell, ebenso wie die Templates im System angelegt werden.

Ab **sofort** können nun neue Spielpläne / Spielplan-Vorlagen von jedem Landesverband in separaten Excel-Dateien, ähnlich wie bei der Erstellung im League-Planner erstellt und dann separat importiert werden. Weiterhin kann der Liga-ADMIN die kompletten Spielpläne / -vorlagen exportieren, diese offline ändern und anschließend wieder (re-)importieren.

Zur Online-Pflege der Spielpläne ruft den Reiter [ADMIN] auf und danach den Menüpunkt „Spielpläne“ <sup>1</sup>:



Name	Template
07-201-2	07-201-2
07-202-2	07-202-2

Nach der Anwahl des Menüpunktes wird ein neues Fenster „Spielpläne“ angezeigt. Hier werden Euch alle derzeit zur Verfügung stehenden Spielpläne des LV's <sup>2</sup> angezeigt. Weiterhin können in dieser Seite die Spielpläne geändert  bzw. gelöscht werden . Zugleich könnt Ihr weiterhin manuell „Spielpläne hinzufügen“ <sup>3</sup>, ebenso wie die Vorlagen, die sogenannten „Spielplan Templates“ <sup>4</sup>.

Auch die Templates können nach der Anwahl des Menüpunktes „Spielplan Templates“ <sup>4</sup> bearbeitet werden:

Die Templates <sup>1</sup> können ebenfalls geändert  bzw. gelöscht werden . Zugleich könnt Ihr auch weiterhin manuell „Templates hinzufügen“ <sup>2</sup>.



Name	Staffelgröße	Runden	Stages
07-BY10-2N	10	18	2
07-BY10-2S	10	18	2

**HINWEIS:** Ein zugeordnetes Template kann systemseitig nur dann gelöscht werden, wenn der zugeordnete Spielplan gelöscht worden ist!

Neu hinzu gekommen sind jeweils die Funktionen „exportieren / importieren:

**Spielpläne**

Spielplan exportieren (XLSX, CSV)

Spielplan importieren

**Spielplan templates**

Spielplan-Vorlagen exportieren (XLSX, CSV)

Spielplan-Vorlagen importieren

## 2. Spielpläne:

Bevor ich auf die einzelnen Möglichkeiten eingehe, erkläre ich kurz die wesentlichen Punkte:

Die kompletten Spielpläne bestehen aus einer Kombination „Spielplan UND einer Spielplan-Vorlage“:

**HINWEIS:** Die Pläne sollten mit der jeweiligen LV-Kennziffer „z. B.: 07-“ beginnen.

Eine Änderung bzw. Zuordnung des kpl. Spielplans kann mit dieser Funktion durchgeführt werden:

Name	Template
✘	07-BY10-25 07-BY10-25

Im Spielplan <sup>1</sup> selbst werden die Runde, der Spieltag und die Uhrzeit gepflegt:

**Spielplan**

Name:

Template:

**HINWEIS:** Pro Spieltag / Runde <sup>3</sup> kann nur ein Kalendertag <sup>4</sup> und eine Uhrzeit <sup>5</sup> hinterlegt werden.

**Spielplan**

Name: 07-BY10-25

Template: 07-BY10-25

**Runde Spieltermin**

1	<sup>3</sup>	22	.	09	.	2012	.	14	.	00
2		06	.	10	.	2012	.	14	:	00
3		07	.	10	.	2012	.	10	:	00

- Bei Verlegungen einzelner Spielpaarungen müssen diese manuell geändert werden.

In der Spielplan-Vorlage <sup>2</sup> werden die eigentlichen Spielpaarungen definiert, also wer spielt an welchem Spieltag gegen welche Mannschaft:

**Spielplan template**

[Spielplan template bearbeiten](#)

Name: 07-BY10-25

Runde	Reihenfolge	Team-1	Team-2	Stage	Match number	Ausrichter
1	<sup>3</sup> 1	2	<sup>6</sup> 3	1	<sup>7</sup> 1	<sup>8</sup> 0
1	2	5	6	1	2	0
1	3	1	4	1	3	0
1	4	7	8	1	4	0
1	5	9	10	1	5	0
2	6	1	2	1	6	0
2	7	4	3	1	7	0
2	8	7	5	1	8	0
2	9	6	9	1	9	0
2	10	10	8	1	10	0

**Spielplan template**

Name:

Runde	Reihenfolge	Team-1	Team-2	Stage	Match number	Ausrichter
1	1	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="3"/>	1	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="0"/>
1	2	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="6"/>	1	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="0"/>
1	3	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="4"/>	1	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="0"/>
1	4	<input type="text" value="7"/>	<input type="text" value="8"/>	1	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="0"/>
1	5	<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="10"/>	1	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="0"/>

**HINWEIS:** Pro Spieltag / Runde <sup>3</sup> wird die Spielpaarung <sup>6</sup>, die Hin- bzw. Rückrunde <sup>7</sup>, die Spielnummer <sup>8</sup> und der Ausrichter <sup>9</sup> hinterlegt.

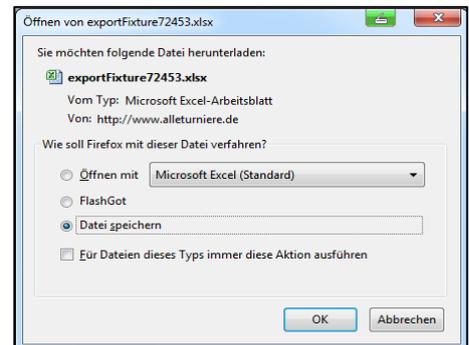
- Ist der Ausrichter = die Heimmannschaft, so ist die Nummer „0“ eingetragen.
- bei Gruppenspielen ist die entsprechende Mannschafts-Nummer eingetragen.

Mit der Funktion [Spielplan template bearbeiten](#) könnt Ihr die Felder für „Team-1 (Heim)“, „Team-2 (Gast)“, „Spielnummer“ und den „Ausrichter“ ändern:

## a) exportieren

Mit dieser Funktion werden **alle** Spielpläne auf ein festzulegendes Verzeichnis - je nach Wahl als „XLSX / CSV“ - als „exportFixture *n*.xlsx“ gespeichert. Danach ist die Ausführung mit OK zu bestätigen:

**HINWEIS:** Neben der Funktion „Datei speichern“ besteht die Möglichkeit, die Datei zu öffnen und danach weiter zu bearbeiten.



## b) bearbeiten

Die zuvor gespeicherte Datei „exportFixture *n*.xlsx“ kann nun bei Bedarf geändert werden. Für den späteren (Re-)Import ist die geänderte Datei im Format **CSV (Trennzeichen-getrennt) (\*.csv)** abzuspeichern.

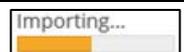
fixturetemplateid	FixtureTemplateName	FixtureID	name	round	plannedtime
1	07-BY10-2N	1	07-BY10-2N	1	22.09.2012 14:00
1	07-BY10-2N	1	07-BY10-2N	2	06.10.2012 14:00
1	07-BY10-2N	1	07-BY10-2N	3	07.10.2012 10:00
1	07-BY10-2N	1	07-BY10-2N	4	13.10.2012 14:00
1	07-BY10-2N	1	07-BY10-2N	5	14.10.2012 10:00

## c) (re-)importieren

Bitte beachten: beim (re-)importieren des Spielplans ist dieser bereits bei KROTON vorhanden ist; während bei einem kompletten Neu-Import die Spielplan-Vorlage zuerst importiert werden muss.

Den (Re-)Import startet Ihr mit dem Button **Spielplan importieren**, wählt danach mit dem Button **Durchsuchen...** die gewünschte Datei aus und bestätigt die Ausführung mit **OK**.

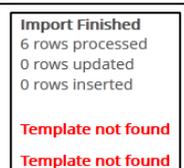
Der Verlauf des Imports wird mittels eines Fortschrittbalkens angezeigt:



Nach dem kompletten Import (Update) bekommt Ihr eine Information über den erfolgreichen Abschluss:



Bei einer fehlerhaften Ausführung wird ein entsprechender Fehlerhinweis ausgegeben:



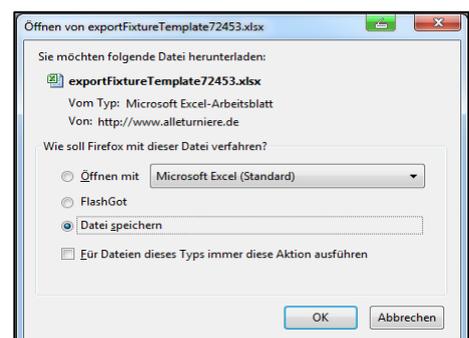
**HINWEIS:** Bei einem kompletten Neu-Import muss zuerst die Spielplan-Vorlage importiert werden.

## 3. Spielplan-Vorlagen (Templates):

### a) exportieren

Mit dieser Funktion werden **alle** Spielpläne auf ein festzulegendes Verzeichnis - je nach Wahl als „XLSX / CSV“ - als „exportFixture-Template *n*.xlsx“ gespeichert. Danach ist die Ausführung mit OK zu bestätigen:

**HINWEIS:** Neben der Funktion „Datei speichern“ besteht die Möglichkeit, die Datei zu öffnen und danach weiter zu bearbeiten.



### b) bearbeiten

Die zuvor gespeicherte Datei „exportFixtureTemplate n.xlsx“ kann nun bei Bedarf geändert werden. Für den späteren (Re-)Import ist die geänderte Datei im Format **CSV (Trennzeichen-getrennt) (\*.csv)** abzuspeichern:

FixtureTemplateID	name	numrounds	numstages	drawsize	FixtureTemplateItemID	matchno	matchorder	round	stage	team1	team2	teamlocation
2	07-BY10-2S	18	2	10	91	1	1	1	1	2	3	0
2	07-BY10-2S	18	2	10	92	2	2	1	1	5	6	0
2	07-BY10-2S	18	2	10	93	3	3	1	1	1	4	0
2	07-BY10-2S	18	2	10	94	4	4	1	1	7	8	0
2	07-BY10-2S	18	2	10	95	5	5	1	1	9	10	0

### c) (re-)importieren

Bitte beachten: beim (re-)importieren einer Spielplan-Vorlage ist diese bereits bei KROTON vorhanden.

Den (Re-)Import startet Ihr mit dem Button **Spielplan-Vorlagen importieren**, wählt danach mit dem Button **Durchsuchen...** die gewünschte Datei aus und bestätigt die Ausführung mit **OK**.

Der Verlauf des Imports wird mittels eines Fortschrittbalkens angezeigt:



Nach dem kompletten Import (Update) bekommt Ihr eine Information über den erfolgreichen Abschluss:



## 4. Bearbeiten eines neuen Spielplans:

Für die Erstellung eines neuen Spielplans werden zwei Dateien benötigt.

### a) erstellen einer Spielplan-Vorlagen

Die Datei mit der Spielplan-Vorlage benötigt folgenden Aufbau, wobei ich hier exemplarisch die vollständige Übersicht aller Spalten / Datenfelder abgebildet habe:

FixtureTemplateID	Name	NumRounds	Numstages	DrawSize	FixtureTemplateItemID	MatchNo	MatchOrder	Round	Stage	Team1	Team2	TeamLocation
07-888-2		6	2	4		1	1	1	1	1	2	0
07-888-2		6	2	4		2	2	1	1	3	4	0
07-888-2		6	2	4		3	3	2	1	1	3	0
07-888-2		6	2	4		4	4	2	1	2	4	0
07-888-2		6	2	4		5	5	3	1	1	4	0
07-888-2		6	2	4		6	6	3	1	2	3	0
07-888-2		6	2	4		7	7	4	2	2	1	0
07-888-2		6	2	4		8	8	4	2	4	3	0
07-888-2		6	2	4		9	9	5	2	3	1	0
07-888-2		6	2	4		10	10	5	2	4	2	0
07-888-2		6	2	4		11	11	6	2	4	1	0
07-888-2		6	2	4		12	12	6	2	3	2	0

Pflichtfelder = gelbe Spaltenüberschrift

optionale Felder = orange Spaltenüberschrift

nicht notwendig = graue Spaltenüberschrift

**HINWEIS:** Die Vorgabe von „alleturniere.de“ sieht keine Unterscheidung der orangen und grauen Spaltenüberschriften vor.

### b) erstellen eines Spielplans

Die Datei mit dem Spielplan benötigt folgenden Aufbau, wobei ich hier exemplarisch die vollständige Übersicht aller Spalten / Datenfelder abgebildet habe:

FixtureTemplateID	FixtureTemplateName	FixtureID	Name	Round	PlannedTime
	07-888-2		07-888-2	1	06.10.2012 14:00
	07-888-2		07-888-2	2	10.11.2012 14:00
	07-888-2		07-888-2	3	01.12.2012 14:00
	07-888-2		07-888-2	4	19.01.2013 14:00
	07-888-2		07-888-2	5	16.02.2013 14:00
	07-888-2		07-888-2	6	16.03.2013 14:00

Pflichtfelder = gelbe Spaltenüberschrift  
nicht notwendig = graue Spaltenüberschrift

optionale Felder = orange Spaltenüberschrift

**HINWEIS:** Die Vorgabe von „alleturniere.de“ sieht keine Unterscheidung der orangen und grauen Spaltenüberschriften vor.

## 5. Import eines neuen Spielplans:

Beim Import der Spielpläne / Spielplan-Vorlagen ist die Reihenfolge der Einspielung unbedingt zu beachten.

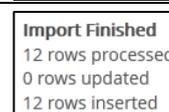
### 1. Spielplan-Vorlagen importieren

Als ersten Schritt startet Ihr den Import der Spielplan-Vorlage ebenfalls mit dem Button , wählt danach mit dem Button  die gewünschte Datei aus und bestätigt die Ausführung mit .

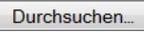
Der Verlauf des Imports wird mittels eines Fortschrittbalkens angezeigt:



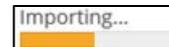
Nach dem vollständigen Import bekommt Ihr eine Information über den erfolgreichen Abschluss:



### 2. Spielplan importieren

Als zweiten Schritt startet Ihr den Import des Spielplans ebenfalls mit dem Button , wählt danach mit dem Button  die gewünschte Datei aus und bestätigt die Ausführung mit .

Der Verlauf des Imports wird mittels eines Fortschrittbalkens angezeigt:



Nach dem vollständigen Import bekommt Ihr eine Information über den erfolgreichen Abschluss:



**HINWEIS:**

Nach dem Import der beiden Dateien „Spielplan-Vorlagen / Spielplan“ kann der Spielplan  einer Liga zugeordnet werden:



The screenshot shows a form titled "Staffel bearbeiten" with the following fields:

- Name: (002) Bayernliga Süd
- Code: 07-002
- Spielplan: <Spielplan wählen> 
- Anzahl der Aufstiegsplätze: 1
- Anzahl der Abstiegsplätze: 2

Bitte nicht vergessen, dass nach der Zuordnung des Spielplans zu einer Liga auch noch der Spielplan mit dem Button  ausgeführt werden muss. Diesen Button findet Ihr im Reiter [Staffel].

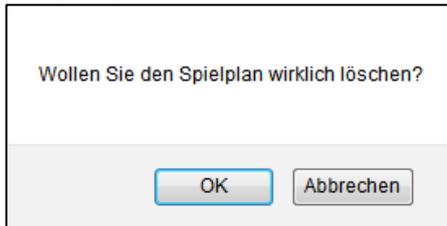
- erst mit dieser Aktion sind die Spielzeiten endgültig mit der Liga verknüpft und können von allen eingesehen werden.

## 6. Löschen von Spielplänen / Spielplan-Vorlagen:

Möchtet Ihr einen Spielplan löschen, so ist in diesem Fall die Reihenfolge umgekehrt; also zuerst den Spielplan und danach die Spielplan-Vorlage löschen.

Zum Löschen ist jeweils das **✘** vor dem Spielplan / Spielplan-Vorlage zu betätigen:

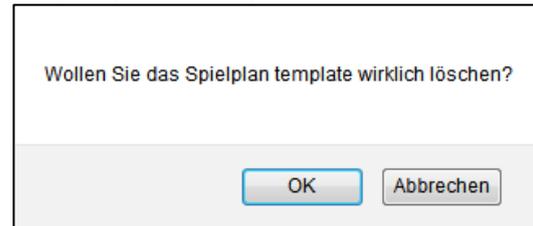
### Spielpläne



Wollen Sie den Spielplan wirklich löschen?

OK Abbrechen

### Spielplan templates



Wollen Sie das Spielplan template wirklich löschen?

OK Abbrechen

=> anschließend ist beide Male die jeweilige Sicherheitsabfrage zu bestätigen !

**HINWEIS:** Die Möglichkeit des Löschens habe ich nur der Vollständigkeit aufgeführt, da ich derzeit keine Notwendigkeit erkenne, Spielpläne löschen zu müssen!

- Überzählige Spielpläne stören nicht und können evtl. zu einem späteren Zeitpunkt noch benötigt werden.

## 7. Beschreibung der Datenfelder:

Für den Import wird nur ein kleiner Teil der Datenfelder benötigt; dennoch möchte ich für alle Interessenten die Felder erläutern.

### a) Spielplan

Für die korrekte Importfunktion sind folgende Felder aus technischer Sicht Pflichtfelder, ohne sie wird der Import abgewiesen:

Spaltenüberschrift	dt. Bezeichnung
FixtureTemplateName	Name der Spielplan-Vorlage
Name	Name des Spielplans
Round	Spieltag

Folgendes Feld ist förderlich, aber nicht zwingend notwendig:

Spaltenüberschrift	dt. Bezeichnung
PlannedTime	Spielzeit <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kalendertag und Uhrzeit</li> </ul>

Folgende Felder sind optional möglich:

Spaltenüberschrift	dt. Bezeichnung
FixtureTemplateID	lfd. Nummer aller Spielplan-Vorlagen <ul style="list-style-type: none"> <li>• vergibt das System selbständig</li> </ul>
FixtureID	ID aller Spielpläne <ul style="list-style-type: none"> <li>• vergibt das System selbständig (beim Neu-Import wird die nächste freie Nummer übernommen)</li> </ul>

### b) Spielplan-Vorlagen

Für die korrekte Importfunktion ist folgendes Feld aus technischer Sicht ein Pflichtfeld, ohne dies wird der Import abgewiesen:

Spaltenüberschrift	dt. Bezeichnung
Name	Runde <ul style="list-style-type: none"> <li>• gem. der League-Importdatei im Sheet Planning: =&gt; PlanningID</li> </ul>

Folgende Felder sind förderlich, aber nicht zwingend notwendig:

Spaltenüberschrift	dt. Bezeichnung
Numstages	Spielschema <ul style="list-style-type: none"> <li>• gem. der League-Importdatei im Sheet Draw: =&gt; DrawType</li> <li>• (RR)1 = Spiel mit nur einer Runde</li> <li>• (RR)2 = Spiele mit Hin- und Rückrunde</li> <li>• (RR)3 = Spiele mit Hin- und Rückrunde und einer Extra-Runde</li> <li>• (RR)4 = Spiele mit doppelter Hin- und Rückrunde</li> <li>• (RR)5 = Spiele mit doppelter Hin- und Rückrunde und einer Extra-Runde</li> <li>• (RR)6 = Spiele mit dreifacher Hin- und Rückrunde</li> </ul>
DrawSize	Staffelgröße
Round	Spieltag <ul style="list-style-type: none"> <li>• gem. der League-Importdatei im Sheet Planning: =&gt; DayNr.</li> </ul>
Stages	Halbrunde <ul style="list-style-type: none"> <li>• gem. der League-Importdatei im Sheet Planning: =&gt; Runde</li> <li>• 0 = ohne Zuordnung</li> <li>• 1 = Hinrunde</li> <li>• 2 = Rückrunde</li> </ul>
Team1	Heimmannschaft
Team2	Gastmannschaft

Folgende Felder sind optional möglich:

Spaltenüberschrift	dt. Bezeichnung
FixtureTemplateID	ID aller Spielplan-Vorlagen <ul style="list-style-type: none"> <li>• vergibt das System selbständig</li> </ul>
NumRounds	Anzahl der Spieltage
FixtureTemplateItemID	lfd. Nummer aller Spieltage pro LV <ul style="list-style-type: none"> <li>• vergibt das System selbständig (beim Neu-Import von 1 ... <i>n</i>)</li> </ul>
MatchNo	Spielnummer <ul style="list-style-type: none"> <li>• vergibt das System selbständig (beim Neu-Import von 1 ... <i>n</i>)</li> </ul>
MatchOrder	Spielnummer <ul style="list-style-type: none"> <li>• vergibt das System selbständig (beim Neu-Import von 1 ... <i>n</i>)</li> </ul>
TeamLocation	Ausrichter <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 = gleich Heimmannschaft</li> <li>• <i>n</i> = Mannschaft <i>n</i></li> </ul>

## 8. Mustervorlagen:

Um die Bearbeitung neuer Spielpläne / Spielplan-Vorlagen zu erleichtern, packe ich diese Anleitung inkl. zweier Musterdateien mit einer Staffelgröße von 4 Mannschaften in die ZIP-Datei „KROTON-Anleitung\_Spielplan-Pflege\_3\_0.zip“:

Muster eines Spielplans	KROTON-Leitfaden_Spielplan_BAY_07-888-2_2012-13.xlsx
Muster einer Spielplan-Vorlage	KROTON-Leitfaden_Spielplan_BAY_07-888-2_2012-13_Template.xlsx