



Tischtennis Liga Verwaltung

Benutzerhandbuch

TTLV Version 7.0

Internet : <http://www.htts.de>
<http://www.tliga.de>

Email : Info@htts.de

Copyright by *Henke Tischtennis Solutions*
Henke Software

Inhaltsverzeichnis

1. Über HTTS und TTLV	4
2. Systemvoraussetzungen.....	4
2.1. Beschreibung.....	4
2.2. Zusammenfassung für Mindestvoraussetzung	4
3. Installation.....	5
4. Programmstart.....	5
5. Dateiverwaltung.....	6
5.1. Laden und speichern	6
5.2. Staffelübergreifend	6
5.3. FTP Dateiupload.....	6
5.4. Einstellungen	6
5.5. Sonstiges	6
6. Stammdaten	7
6.1. Ligadaten.....	7
6.2. Spielsystem.....	7
6.3. Optionen.....	8
6.4. Staffelleiterdaten	9
7. Teams und Spieler	10
7.1. Teams und Teamdaten allgemein	10
7.2. Spieler	10
7.3. Teamdaten.....	11
7.4. Vermerke	11
7.5. Quittungen	11
8. Paarungen und Ergebnisse	12
8.1. Planansicht und Editormodus	12
8.2. Paarungen verwalten	12
8.3. Paarungen editieren.....	13
8.4. Fehlermeldungen im Ergebnisfeld bei der Paarungsübersicht.....	14
8.5. Kennzeichnungen bei der Paarungsübersicht.....	14
9. Statistiken.....	15
9.1. Verschiedene Medien für Statistiken	15
9.2. Statistikenvielfalt.....	15
9.3. Optionen.....	16
9.4. Staffelübergreifende Statistiken	17
9.4.1. HTML Framework	17
9.4.2. Word Presseberichte.....	17
9.4.3. Übersichtsexporte	17
10. TischtennisLive Abgleich.....	18
10.1. Verbindungsdaten.....	18
10.2. Datenabgleich	18
10.3. Sperre der Online-Daten.....	18

- 11. Staffeln aus TischtennisLiveADMIN19**
- 12. Weitere besondere Funktionen20**
 - 12.1. Dateikonverter (zwischen TTLV-Versionen)..... 20
 - 12.2. Anzeige der Spieler in den Statistiken (Hin-/Rückrunde)..... 20
 - 12.3. Kampflös gewertete Spiele 20
 - 12.4. Geschriebener Spielbericht 20
 - 12.5. Spielwertungen manuell ändern 21
 - 12.6. FTP-Upload..... 21
- 13. FAQ's (Frequently Asked Questions).....22**
- 14. Lizenzen.....22**
- 15. Update History23**
- 16. Impressum.....25**

1. Über HTTS und TTLV

Bereits im Januar 1999 wurde der Startschuss zu TTLV gegeben. Nachdem sich der Entwickler mal wieder über eine sehr dürftige Statistik eines Staffelleiters aufgeregt hatte (nur die Tabelle und die besten 5 Spieler der Liga), beschloss er, ein Programm zu entwickeln, mit dem ein Staffelleiter auch mit wenig PC-Erfahrung sehr gute Statistiken und Auswertungen erstellen kann.

Und etwa gegen März 1999 war die erste Version so weit fertig, um getestet zu werden. Ein Staffelleiter bekam das Programm kostenlos und wurde somit zum Tester erkoren. Nach einigen Verbesserungen und Beseitigung von Bugs bei der Berechnung, konnte das Programm schließlich offiziell angeboten werden.

Durch die Regeländerungen zur Saison 2001/2002 wurde das Programm völlig neu geschrieben, um dabei gleich die strukturellen Fehler der alten Version auszumerzen. Außerdem wurden hierbei gleich die verschiedenen Wünsche von einigen Staffelleitern mit aufgenommen und so praxisnah entwickelt.

TTLV ist sowohl für einzelne Staffelleiter, ganze Kreise, Bezirke und Landesverbände, aber auch für Meldeköpfe gedacht. Somit kann mit der gleichen Software ein ganzer Kreis/Bezirk/Land einheitlich verwaltet werden, und auch ebenso einheitlich im Internet präsentiert werden. Dies vereinfacht sowohl die Datenpflege, aber auch die Lösung von Problemen, da von vielen Seiten Verbesserungen und Ideen eingebracht werden können.

2. Systemvoraussetzungen

2.1. Beschreibung

TTLV benötigt als Betriebssystem MS Windows ab der Version 2000. Somit werden folgende Windows-Systeme unterstützt: *2000, XP, Vista*

Anderer Windows-Versionen werden nicht mehr unterstützt, sollten jedoch generell möglich sein.

Sobald auf einem PC Windows einwandfrei und halbwegs flüssig läuft, sollte auch TTLV keine Probleme bereiten. Um vernünftig arbeiten zu können, sollte aber schon ein moderner Prozessor vorhanden sein.

Die Grafikkarte und der Monitor müssen eine Auflösung von 800*600 Punkten darstellen können, da sonst weite Teile der Menüs nicht mehr zu erreichen (und daher nicht zu bedienen) sind. Heutzutage gibt es allerdings nur noch sehr wenige Arbeits-PC's, die dieses Kriterium nicht erfüllen können.

2.2. Zusammenfassung für Mindestvoraussetzung

Betriebssystem	Windows 2000/XP/Vista
Prozessor	Mindestens 600MHz
Ram-Speicher	128 MB
Festplattenspeicher	mind. 7 MB für TTLV, pro Staffel bis zu 2 MB mehr
Bildauslösung	Mind. 800*600 und 16Bit Farbtiefe
MS Word-Version	Word 2000 - 2007 (optional)
Internetverbindung	Modem, besser DSL (optional für TischtennisLive)

3. Installation

Das Programm wird mit einer Installationsroutine ausgeliefert, welche den Nutzer automatisch und selbsterklärend durch die einzelnen Installationsschritte leitet.

Während der Installation können sie den Pfad angeben, wo TTLV auf ihrer Festplatte installiert werden soll. Standardmäßig ist dies „C:\Programme\TTLV“. Je nach ihrer PC-Konfiguration kann dies jedoch abweichen. Sie können den Pfad auch manuell ändern.

Des Weiteren können sie aussuchen, ob das Installationsprogramm Verknüpfungen in das Startmenü und/oder auf den Desktop hinzufügen soll.

Nach der Installation können Sie TTLV direkt starten, oder mit *Beenden* das Installationsprogramm schließen.

Bitte wählen Sie den Pfad der Installation sorgfältig aus, da im Unterverzeichnis *HTML* die HTML-Export Dateien abgelegt werden und so von Ihnen später leicht wieder gefunden werden müssen.

Sollten sie bei der Installation eine Fehlermeldung bekommen, könnte dies daran liegen, dass in dem Verzeichnis (welches Sie ausgewählt haben) TTLV bereits installiert ist. Wählen Sie dann bitte ein anderes Verzeichnis aus oder löschen die alte Installation. Sollten Sie wichtige gespeicherte Daten im Verzeichnis der alten Installation haben, sichern Sie sich bitte zumindest die *.Lga-Dateien* im Verzeichnis *Files* und kopieren diese Dateien nach der Neu-Installation wieder in das *Files* Verzeichnis.

4. Programmstart

Die Ligaverwaltung können Sie über mehrere Wege starten. Der direkte Weg ist, die Datei *TTLV.exe* aus dem Verzeichnis, das Sie bei der Installation ausgewählt haben, zu starten. Einfacher geht es allerdings über die Verknüpfungen in dem Startmenü (Start – Programme - TTLV) oder dem Desktop (vorausgesetzt, Sie haben diese bei der Installation nicht deaktiviert). Klicken sie einfach auf das TTLV Icon und schon wird das Programm gestartet.

Zuerst erscheint nun das TTLV-Startfenster. Hier wird bereits die Version des Programms angezeigt (z.B. „Version 5.00“). Dieses Fenster können sie durch einen Mausklick schließen oder einfach ein paar Sekunden warten.

Als nächstes kommen sie zur Dateiverwaltung...

5. Dateiverwaltung

Die Dateiverwaltung ist das erste Menü, das nach dem Start angezeigt wird. Hier kann der Benutzer auswählen, ob er zum Beispiel eine neue Liga anlegen oder bereits abgespeicherte Ligadaten laden möchte. Des Weiteren kann von hier aus TTLV auch wieder beendet werden.



5.1. Laden und speichern

Neue Liga anlegen: Nach einem Klick auf diesen Button, erscheint ein neues Fenster, wo man der Liga einen Namen geben muss. Dieser Name dient als „Speichernamen“ für die Daten. Unter diesen Namen kann man später die Daten wieder laden. Er erscheint auf keiner Statistik, und sollte daher kurz, knapp und eindeutig sein (z.B. „1BezLiga“).

Liga laden: Hier kann man bereits gespeicherte Daten wieder laden und mit diesen weiter arbeiten. Das Standardverzeichnis ist das Unterverzeichnis *Files*.

Liga speichern: Über diesen Button kann man den aktuellen Datenstand abspeichern. Es wird immer der anfangs festgelegte Name verwendet. Die Datei befindet sich in den Unterverzeichnis *Files*.

Backup: Durch die Backup Funktion können alle notwendigen Dateien gesichert werden. Hierzu können Sie ein Backup-Verzeichnis angeben.

5.2. Staffelübergreifend

Eine genaue Beschreibung finden sie in Kapitel 9.4

5.3. FTP Dateiupload

Diese Funktion ist detailliert in Kapitel 12.6 erklärt.

5.4. Einstellungen

Im Bereich „Einstellungen“ können sie Pfade festlegen, in welchen bestimmte Daten gespeichert werden sollen.

5.5. Sonstiges

Credits: Ein kleiner Hinweis auf das Entwicklerteam um Henke Tischtennis Solutions herum, mit einem Link auf die Homepage und Email.

TTLV beenden: Was hiermit gemeint ist, dürfte klar sein, allerdings ist daran zu denken, dass man vorher die Daten noch speichern muss.

6. Stammdaten

Die Stammdaten sind die Daten, welche die Grund-Charakteristika der Liga darstellen.

Diese Parameter sollte vor weiteren Eingaben zuerst eingestellt werden!



Die Stammdaten teilen sich in 4 Bereiche auf. Im Folgenden wird auf diese detailliert eingegangen:

Über die Button „Daten importieren“ können sie aus anderen Staffeln die Einstellungen in diese Staffel importieren.

6.1. Ligadaten

Im Bereich sind alle grundsätzlichen Daten und Angaben zur Liga einzutragen:

Ligabezeichnung: Dieses Feld taucht bei den Statistiken im Formulkopf auf. Tragen Sie hier die Ligabezeichnung ein, wie: „2. Bezirksklasse Herren“.

Verband / Region: Auch dieses Feld erscheint bei den Statistiken im Formulkopf. Eine Eingabemöglichkeit wäre: „Bezirk Braunschweig - Northeim/Osterode“.

Saison: Hier bitte die aktuelle Spielzeit (Jahr) einstellen. Dies ist für die Erstellung des Spielplans wichtig und sollte später nicht mehr geändert werden.

Pers. Daten (HTML): Über die *Allgemeine Daten* und auf *Bilanzseiten* der HTML-Ausgabe können Daten über den Staffelleiter und die Mannschaftsführer veröffentlicht werden. Hier kann die Informationstiefe ausgewählt werden.

Nummerierung: Er kann ausgewählt werden ob die Nummerierung der Teams Römisch oder Alpha-Numerisch erfolgen soll.

Spielernummern: An dieser Stelle kann ausgewählt werden, ob zu jedem Spieler auch eine individuelle Spielernummer eingetragen werden soll.

Spielnummern: Siehe „Spielernummern“ nur für die Spiele.

Ergebniseingabe: TTLV bietet neben der Meldekopf-Eingabe die Möglichkeit, sowohl ei einzelnen Satzergebnisse (+5 -3 -9...), als auch nur das Satzenergebnis eine Spieles (3:2) einzutragen. Über diese Option können sie auswählen, welche Eingabeart sie Standardmäßig angezeigt bekommen möchten.

6.2. Spielsystem

Die Auswahl des entsprechenden Spielsystems der Staffel und weitere Daten

Spielsystem: Vielleicht die wichtigste Einstellung. Hier kann das Spielsystem der Liga ausgewählt werden. Eine grundsätzliche Unterscheidung erfolgt durch die Festlegung zwischen der „direkten Wahl“ und dem „variablen System“:

Direkte Wahl: Hierbei wird für die gesamte Staffel ein verbindliches Spielsystem vorgegeben. Dieses System wird auch alle Paarungen angewendet.

Variabel: Bei dem Variable System kann eine Auswahl an Spielsystemen getroffen werden, die von Paarung zu Paarung unterschiedlich ausgewählt werden können. Beim Aufruf einer Paarung kann dann eines dieser Systeme zugewiesen werden. Dieses Vorgehen findet zum Beispiel beim „Braunschweiger Spielsystem“ Verwendung.

Zurzeit stehen die 11 wichtigsten Systeme zur Auswahl. Über das Programm *SystemEditor* können diese Systeme verändert und weitere hinzugefügt werden.

Tabellensortierung: An dieser Stelle kann ausgewählt werden, wie die Sortierung der Staffel-Tabelle erfolgen soll.

Punkterechnung: Einstellung für die Punktevergabe für die Teams in der Tabelle. Es kann die Anzahl der Punkte für Sieg, Unentschieden, Niederlage und Kampflos-Niederlage eingestellt werden.

Quotient: An dieser Stelle kann gewählt werden ob bei den Team-Bilanzen zusätzlich ein bestimmen Quotient berechnet werden soll. Zur Wahl stehen folgende Optionen:

- Prozentberechnung
- Der Bayrische Quotient nach der Berechnung 9-6-4 und 10-6-3
- Württemberg-Hohenzollern
- Schleswig Holstein
- Hessisches Punktesystem
- Sächsischer Quotient
- 9-6-4 / 10-8-6-4 Quotient
- TTVSH – Bezirk II Jugend
- Süddeutscher TTV
- Lauenburger System
- Niedersächsischer Quotient

Die Angabe für die Basispunkte wird zum errechneten Quotienten hinzuaddiert. Dadurch kann einer Staffel eine Wertigkeit gegeben werden (z.B. höhere Basispunkte für Bezirksliga als Kreisliga).

6.3. Optionen

Trennlinie: Mit dieser Option kann in den Spielplan unter Word und im HTML Format eine Trennlinie Wochen- oder Monatsweise hinzugefügt werden.

Alte HTML-Dateien: Mit dieser Option kann festgelegt werden, ob alte HTML Dateien bei der erneuten Erstellung gelöscht werden sollen.

Spielername: Sie können auswählen, ob Spieler nach dem Schema <Vorname><Nachname> oder <Nachname>, <Vorname> angezeigt werden sollen.

Einzelergebnisse: Falls Sie möchten, dass Einzelergebnisse trotz einer Kampfloswertung eines kompletten Spieles trotzdem gewertet werden sollen, kann dies hier festgelegt werden.

Geburtsdatum: Hiermit können Sie auswählen, ob Sie für die Spieler auch das Geburtsdatum eintragen wollen.

Feiertage und Ferien: In dieser Rubrik können Sie Feiertage und Ferien eintragen oder automatisch generieren lassen. Diese Einträge werden später in den Spielplänen zur Orientierung ausgegeben. Dadurch lassen sich Überschneidungen mit Schulferien oder wichtigen Feiertagen vermeiden.

Gebühren: Hier erfolgen Angaben für das Einfordern von Gebühren für Spielverlegungen.

Ersatzspieler: Mit dieser Option kann eingestellt werden, ob Ersatzspieler, die in der gleichen Staffel auch Stammspieler bei einem anderen Team sind, in die Wertung einbezogen werden.

6.4. Staffelleiterdaten

An dieser Stelle werden die Daten des Staffelleiters erfasst. Diese erscheinen bei den Statistiken im Formulkopf.

Die Angaben für die Bankdaten sind für die automatische Erstellung des Dokuments für Spielverlegungsgebühren notwendig.

Über die Einstellung „Pers. Daten (HTML)“ (siehe 6.1) kann eingestellt werden, welche Daten im Internet angezeigt werden sollen.

7. Teams und Spieler

Der Name sagt bereits, was sich in diesem Menü verbirgt. Hier kann man die Teams und Spieler eintragen, die in der Liga gemeldet sind. Die meisten Begriffe dürften von der Bezeichnung her eindeutig sein.



7.1. Teams und Teamdaten allgemein

Neues Team / Team umbenennen: Bei Klick auf einen dieser Buttons geht ein neues Fenster auf, in dem der Name des Vereins und die Nummer der Mannschaft eingetragen werden müssen. Für „TSV Sudheim II“ müsste zum Beispiel „TSV Sudheim“ und „2“ eingetragen werden.

Team importieren / exportieren: Durch Auswahl des „Exportieren“ Buttons wird das komplette Team (Teamdaten und Spieler) in eine externe Datei auf der Festplatte geschrieben, benannt mit dem Teamname und der aktuellen Saison (z.B. 2003 ABC Glückstadt II.team). Durch den Import Button kann eine solche Datei wieder eingelesen werden. Diese Funktion ist z.B. sehr hilfreich um ein Team von einer Staffel in eine andere zu transferieren (z.B. bei Aufstieg).

Team löschen: Durch diesen Button wird das komplette Team inkl. Aller Spieler und Spielpaarungen gelöscht.

TeamCheck: Mit dem Teamcheck wird nach besonderen Vorkommnissen gesucht. Es wird zum Beispiel kontrolliert, wie viele Spiele Ersatzspieler bereits bestritten haben oder wie viele Spiele ein Stammspieler nicht gespielt hat.

7.2. Spieler

Neuer Spieler: Über diesen Button kann man dem Verein einen neuen Spieler hinzufügen. Dies kann sowohl ein ganz neuer Spieler sein, aber auch ein Spieler, der schon bei einer anderen Mannschaft des gleichen Vereins spielt (bei 2 Teams aus einem Verein in der gleichen Liga).

Einem Spieler können verschiedene Attribute wie Sperrvermerk, Jugendspieler, Ersatzspieler, Reserve Sonderersatzspieler und weiblich (in Herrenteam) zugewiesen werden.

Des Weiteren gibt es Felder für das Geburtsdatum und die Spielernummer.

Spieler bearbeiten: Dieser Menüpunkt beinhaltet die gleichen Einstellungsmöglichkeiten wie „Neuer Spieler“ geht jedoch darüber hinaus:

- Ø **Sperrern:** Einem Spieler kann das Attribut „gesperrt“ zugewiesen werden. Dieses ist jedoch nur intern sichtbar und soll dem Staffelleiter einen einfachen Hinweis geben.
- Ø **Vermerk:** Jedem Spieler kann ein Vermerk in freier Textform hinzugefügt werden. Auch dieser Vermerk ist nur für interne Zwecke als Hilfe für den Staffelleiter.
- Ø **Vereinswechsel:** Mit dieser Aktion kann ein Spieler während der Saison von einem Team zu einem anderen Team innerhalb der Liga wechseln. Damit bleiben seine erzielten Ergebnisse vollständig erhalten. Der Spieler wird entsprechend gekennzeichnet.

Spieler löschen: **Achtung!! Von dieser Option sollte bei Stammspielern kein Gebrauch gemacht werden.** Wenn Spieler bereits Spiele absolviert haben, kommt es zu Fehlern in diesen Spielen. Überlegen Sie bitte 3-mal, ob der Spieler wirklich gelöscht werden kann.

Kampflos Spieler: Der Kampflos-Spieler ist ein besonderer Spieler. Sie können mehrere hiervon zu einem Team hinzufügen. Wenn ein Team mit zu wenigen Spielern antritt, muss dieser Spieler einfach aufgestellt werden.

Hin-/Rückrunde: Diese Funktion bezieht sich auf die Darstellung der Teamstatistiken. Wenn Sie möchten können sie die verschiedenen Spieler nicht in den Statistiken anzeigen oder eine andere Reihenfolge festlegen.

Spielerposition ändern: Um die Position von Spieler in der Mannschaft zu ändern stehen 2 Buttons zur Verfügung (hoch/runter).

Gesperrte Spieler: Hier findet sich eine Liste, in die man gesperrte Spieler auf tieferen Mannschaften eintragen kann. Diese Liste dient nur der Übersicht und kann später ausgedruckt werden; sie hat keine weiteren Verknüpfungen.

7.3. Teamdaten

Spieltag: Hier bitte den normalen Wochenspieltag eintragen. Dieser Tag wird bei der Erstellung von Paarungen vorbelegt, kann aber später manuell wieder geändert werden. Zusätzlich haben sie die Möglichkeit einen alternativen Spieltermin anzugeben.

Spielzeit: Hier bitte die vorrangige Spielbeginnzeit eintragen. Diese Zeit wird bei der Erstellung von Paarungen vorbelegt, kann dann aber auch wieder geändert werden.

Ballfarbe: Dieser Bereich dient lediglich der Ausgabe in den Auswertungen

Team zurückgezogen: Ist eine Mannschaft aus dem Spielbetrieb zurückgezogen worden, kann dies hier eingetragen werden. Achtung! Die Spiele der Mannschaft behalten Ihre Gültigkeit und können optional gelöscht werden!

Team gestrichen: Ist eine Mannschaft aus dem Spielbetrieb gestrichen worden, kann dies hier eingetragen werden. Achtung ! Die Spiele der Mannschaft behalten Ihre Gültigkeit und können optional gelöscht werden!

Anschriften: Über diesen Bereich können Anschriften für dieses Team eingetragen werden. Dieses beinhaltet Mannschaftsführer, Halle und Abteilungsleiter. Darüber hinaus haben Sie noch die Möglichkeit bis zu 3 weitere Anschriften frei zu definieren und einzutragen

7.4. Vermerke

Für jedes Team können Sie einen Vermerk hinzufügen. Dieser Vermerk ist geteilt in einen offiziellen und einen internen. Wobei der Offizielle auf beim HTML-Export mit ausgegeben wird.

7.5. Quittungen

Über den Button „Quittungen“ unter der Mannschaftsliste können Sie Vordrucke für Quittungen erstellen. Diese Funktion kann zum Beispiel für das Mannschaftsnenngeld genutzt werden.

Hierbei wird ein Word-Export durchgeführt, bei dem für jedes Team eine Quittung erstellt wird.

8. Paarungen und Ergebnisse

In diesem Menü können Paarungen angelegt, bearbeitet und wieder gelöscht werden. Des Weiteren werden hier auch die Ergebnisse der Spiele eingetragen.



8.1. Planansicht und Editormodus

Den Spielplan können Sie in 2 verschiedenen Modi anzeigen lassen.

Plansicht: Die Planansicht ist die voreingestellte Ansicht. In dieser Ansicht finden Sie die Spiele in einer schnellen Übersicht. Durch einen Klick auf eines der Spiele können Sie dieses öffnen und bearbeiten.

Editormodus: Der Editormodus bietet die Möglichkeit direkt die wichtigsten Felder jeder existieren Paarung anzupassen: Datum, Zeit, Spielnr, Heimteam, Gastteam. Dadurch kann ein Spielplan in diesem Modus schnell angepasst werden, wenn es z.B. nach einem Staffeltreffen einige Terminänderungen gab.

8.2. Paarungen verwalten

Hinrunde / Rückrunde: Über diese beiden Buttons kann zwischen den Spielen der Hin- und Rückrunde gewechselt werden.

Neue Paarung hinzufügen: Hierdurch geht ein Fenster auf, in dem 2 Vereine, das Datum des Spiels und die Uhrzeit angegeben werden müssen. Danach wird die Paarung aufgenommen und in der Liste angezeigt.

Plan automatisch generieren: Über diesen Button kann man einen Plan nach einem festgelegten Schema automatisch erstellen lassen:

- Ø Eine bestimmte Paarung auf den 1. Spieltag zu legen (Vereinsderbie)
- Ø Matrix auswählen, nach dessen Schema der Plan erstellt wird (über das externe Programm *SpielplanMatrixEditor* kann das Schema geändert werden)
- Ø Individuelle Spiel-Nummerierung (sofern unter Stammdaten aktiviert, Kap. 6.1)
- Ø Starttermin festlegen
- Ø Reihenfolge der Teams manuell festlegen

Danach kann die Einteilung der Spielwochen noch manuelle nachbearbeitet werden und der Spielplan wird automatisch erstellt.

Alle Paarungen löschen: Hierdurch werden alle Paarungen der Hin- oder Rückrunde (je nachdem welche gerade angezeigt wird) gelöscht.

Paarungen neu nummerieren: Durch diesen Button werden die Paarungen neu durchnummeriert (nach Datum aufsteigend). Diese Option sollte also nur angewendet werden, wenn der Spielplan noch nicht veröffentlicht wurde.

8.3. Paarungen editieren

Durch einen Klick auf eine bestehende Paarung kann diese bearbeitet werden. Hier stehen 4 Bereiche zur Verfügung:

Spieldaten: Dieses Menü ist wie das Menü „Neue Paarung hinzufügen“. Hier kann das Datum und die Spielzeit geändert, oder das Heimrecht getauscht werden. Des Weiteren kann das Spiel kampflos gewertet werden, der Meldekopf kann dem Spiel eine „schnelle Wertung“ geben und Spielverlegungsgebühren können eingefordert werden.

Zusätzlich werden in diesem Bereich allgemeine Felder vom Spielbericht vermerkt: Unterschrift, Einheitliche Trikots, Start- und Endzeit...

Aufstellung: Hier kann markiert werden, welche Spieler am Einzel, und welche Spieler am Doppel teilgenommen haben. Über den Button „Optionen“ haben Sie folgende Einstellungsmöglichkeiten:

- Neuer Spieler:** Hierdurch kann dem Team ein neuer Spieler hinzugefügt werden
- Kampflosspieler:** Einen neuen Kampflosspieler hinzufügen
- Spieler neu einlesen:** Die aktuelle Aufstellung wird neu eingelesen
- Neu sortieren:** Die Reihenfolge der Spieler kann für dieses Spiel umgestellt werden (z.B. für Pokalsystem notwendig)

Die Aufstellung der Doppel wird automatisch kontrolliert.

Sollte als Spielsystem „Variabel“ gewählt sein, haben Sie nun zusätzlich die Möglichkeit das Spielsystem einzustellen, welches für diese Paarung angewendet wurde.

Ergebnisse: Auf diesem Blatt werden die einzelnen Spiele aufgelistet, die zu dieser Spielpaarung gehören. Durch eine Drop-Down Box kann das Satzergebnis ausgewählt, oder per Tastatur eingetragen werden. Durch den Button „Optionen“ stehen verschiedene Einstellungen zur Wahl:

- Automatische Sätzevervollständigung:** Ist diese Option aktiviert, wird das Ergebnis automatisch erweitert: Tippen sie eine „1“ ein, wird automatisch auf „1:3“ erweitert.
- Freie Eingabereihenfolge:** Durch aktivieren dieser Option kann die Eingabe der Ergebnisse frei erfolgen
- Das Spiel so werten, wie es jetzt steht:** Durch diese Option wird der TTLV interne Automatismus für die Spielwertung überstimmt. In Verbindung mit der „Freien Eingabereihenfolge“ kann der Staffelleiter eine vollständig eigene Wertung vornehmen.
- Eingabe von einzelnen Satzergebnissen:** Zusätzlich zu den Satzenergebnissen können sie auch die kompletten einzelnen Sätze eintragen. Diese Werte gehen nicht in die Bewertung ein, werden jedoch bei den Exports bei den Spielberichten mit ausgegeben.
- Einzelne Spiele Kampflos/aufgegeben:** Wenn sie einen Kampflosspieler aufstellen, wird das Spiel automatisch als Kampflos gewertet. Darüber hinaus können sie einzelne Spiele zusätzlich als Kampflos werten, wenn sich z.B. ein Spieler verletzt hat und nicht antreten kann. Hierzu finden sie zu jedem Spiel das Feld „KL“. Alternativ gibt es hierzu die Kennzeichnung „Agg“ für Aufgeben.

Bericht: Hier kann ein kleiner Bericht über das Spiel geschrieben werden. Dieser Bericht wird auf den HTML-Seiten unter dem Spielbericht in Zahlen und auf einer Extra-Spielbericht-Seite ausgegeben.

8.4. Fehlermeldungen im Ergebnisfeld bei der Paarungsübersicht

- **Leeres Feld:** Diese Paarung wurde noch nicht bearbeitet.
- **Teamfehler:** Es liegt ein Fehler bei der Aufstellung vor.
- **Erg.Fehler:** Das Spielendergebnis ist nicht korrekt.
- **Datum:** Das Datum des Spiels liegt außerhalb des erlaubten Bereichs.
- **KL:** Kampflösung
- **MK:** Meldekopfwertung (Keine detaillierten Statistiken)

8.5. Kennzeichnungen bei der Paarungsübersicht

- **v:** Spielverlegung
- **u:** Spielverlegung unbekannt
- **h:** Halle verlegt
- **t:** Heimrecht getauscht

Diese Meldungen tauchen nicht in den Statistiken auf, sondern bilden so eine Hilfe für den Staffelleiter.

9. Statistiken

Die Statistiken bilden den abschließenden und letzten Punkt von TTLV. Hier können die Statistiken zu den Teams, Spielern und Paarungen der Liga abgefragt und exportiert werden.



9.1. Verschiedene Medien für Statistiken

TTLV Intern: Hier wird jeweils ein neues Fenster aufgehen, in dem die Statistiken angezeigt werden. Diese können über einen Button ausgedruckt werden.

Word-Export: Über diesen Button können die einzelnen Statistiken nach Microsoft Word exportiert werden. Das bedeutet, dass Word automatisch geöffnet, eine neue Seite angelegt und die entsprechende Statistik eingefügt wird. Der Export kann aufgrund der Schnittstelle von Word recht lange dauern.

PDF-Export: Über diesen Button können die einzelnen Statistiken in das PDF-Format exportiert werden. Der Export funktioniert sehr schnell und sie bekommen die entsprechenden Daten im fixierten PDF-Format angezeigt.

HTML-Export: Über den HTML-Export hat man die Möglichkeit, sämtliche Statistiken in das HTML-Format zu exportieren und so für das Internet zu erstellen. Diese Dateien müssen dann nur noch auf einen Server geladen werden und danach von überall aus abgerufen werden.

Daten-Export: Der Daten-Export von TTLV ist grundsätzlich verschieden zu den anderen Statistik-Export Funktionen. Hierbei werden keine Auswertung erzeugt, sondern die Liga-Daten in andere Formate übertragen, um diese dann dort weiterverarbeiten zu können. Die Daten können in die folgenden Formate übertragen werden :

- Ø Microsoft Excel (sofern Excel installiert wurde)
- Ø Microsoft Access (so fern Access installiert wurde)
- Ø MySQL (hierzu werden 4 Dateien mit SQL-Statements erzeugt)

Zum MySQL-Export finden Sie auf unserer Homepage eine detaillierte Beschreibung des Formates.

9.2. Statistikenvielfalt

Tabelle: Es steht eine Vielzahl von Tabellen zur Verfügung (insgesamt 11).

Spielplan: Es kann sowohl für die Hin- als auch für die Rückrunde der Spielplan erstellt werden. Für das Word-Format, gibt es noch einen Rahmenspielplan, bei dem das Datum und Uhrzeit freigelassen werden.

Anschriften: Die Anschriftenliste (nicht HTML)

Einzelrangliste: Hier kann eine Einzelspielerstatistik erstellt werden für die Hin-/Rückrunde oder die gesamte Saison. Des Weiteren kann man eine Mindestzahl festlegen, an wie viel Spielen ein Spieler eingenommen haben muss, um in der Liste zu erscheinen.

Doppelrangliste : (wie Paarkreuzrangliste)

Bilanzen: Bei der Ausgabe in das Word-Format wird ein Dokument mit den Spielern aufgelistet nach Vereinen mit deren Einzel- und Doppelergebnissen (wenn gewünscht) erstellt. Im HTML-Format dagegen werden einzelne Seiten für die Vereine mit allen interessanten Daten erstellt. Zusätzlich kann für jeden Spieler eine Extraseite erstellt werden, auf der seine Spiele aufgelistet werden.

Kastentabelle: Hier kann eine Kastentabelle erstellt werden.

Sonstige Tabellen: Hier finden sich alle sonstigen Statistiken wie Listen für Jugendspieler, Sperrspieler, Ersatzspieler und eine Altersliste.

Word Bericht: Um auf schnelle Art einen kompletten Abschlussbericht oder Wochenbericht zu erstellen, gibt es die Funktion der „Word-Berichte“. So können mit einem Mausklick alle wichtig Statistiken ausgegeben werden. Für Wochen- und Monatsberichte können sogar detaillierte Spielergebnisse erstellt werden-

HTML Frame: Dieser Punkt steht nur beim HTML Export zur Auswahl. Hiermit kann festgelegt werden, welche Statistiken für das Internet verfügbar gemacht werden sollen. Um sicher zu gehen, dass auch alle nötigen Dateien erzeugt wurden, kann man „NavFrame und alle benötigten Seiten erstellen“ anklicken. Dies kann ein wenig dauern, allerdings kann man sich danach sicher sein, dass alle Verknüpfungen unter den Statistiken einwandfrei sind. Hierbei wird auf die Einstellungen der anderen Statistiken zugegriffen.

Spieler- und Spielberichte (HTML): Für den HTML-Export gibt es die Möglichkeit detaillierte Spielberichte und einzelne Seiten für Spieler zu erstellen.

9.3. Optionen

In diesem Untermenü finden sie Einstellungen, mit denen sie die Eigenschaften der Statistikexporte beeinflussen können.

Allgemein: Hier legen sie fest, wie viele Spiele ein Spieler mindestens absolviert haben muss, damit er in den Ranglisten aufgeführt wird.

HTML 1: Auf dieser Seite können sie einen Farbcode für die Tabelle festlegen (Meister, Absteiger) und zusätzlich einen Link auf eine externe Homepage hinterlegen

HTML 2: Hier können sie ein eigenes (Java-) Script hinterlegen, welches auf den einzelnen Seiten mit eingebunden wird.

MS Word: Hier kann eingestellt werden, ob ein Word-Template verwendet werden soll und ob Word während des Exports angezeigt werden soll. Wenn man Word nicht anzeigt geht des Export viel schneller, kann jedoch vereinzelt Probleme bereiten.

PDF: Hier können sie per Briefkopf-Designer das Aussehen des PDF-Exports beeinflussen.

9.4. Staffelübergreifende Statistiken

9.4.1. HTML Framework

Das HTML Framework bietet die Möglichkeit staffelübergreifende Dateien für das Internet zu erstellen. Zum einen wird ein Frameset erstellt, unter dem die einzelnen Staffeln vereint werden, zum anderen gibt es die Möglichkeit alle Tabellen und Spielpläne auf einer Seite zu vereinen. Somit erhält man einen schnellen Überblick über den aktuellen Stand, wobei für den Spielplan auch vorausschauende (Wochenweise) Seiten erstellt werden können. Zusätzlich können Staffeln noch zu Gruppen zusammengefasst werden, wodurch sich die Übersicht erhöht und der Besucher besser durch die Seiten geleitet wird.

9.4.2. Word Presseberichte

Was das HTML Format für das Internet darstellt, stellt Word für die Presse dar. Über diese Funktion können staffelübergreifende Berichte erzeugt werden, die folgende Informationen enthalten können:

- Tabellen
- Spielpläne
- Einzelstatistik
- Doppelstatistik

Die Statistiken können für die aktuelle/nächste Woche, bzw. Monat ausgegeben werden, aber auch für die Hinrunde, Rückrunde und gesamte Saison.

Außerdem hat man die Möglichkeit einen Gesamtspielplan von allen gewählten Staffeln zu erstellen.

9.4.3. Übersichtsexporte

Mit dieser Funktion haben sie die Möglichkeit staffelübergreifende Ausgaben für die wichtigsten Bereiche zu erstellen.

Liste aller Spieler: Hiermit erzeugen sie eine Liste aller verfügbarer Spieler, wobei sie die Sortierung festlegen können (Alphabetisch, nach Team, nach Staffel).

Adressliste : Eine Liste aller Anschriften

Ergebnisüberprüfung: Hiermit erhalten sie eine Liste mit allen „besonderen“ Ergebnissen: Kampflösmeldungen, Überfällige Meldungen, Meldekopf

Teamstatistiken: Über diese Option können sie auf einen Schlag alle Teamstatistiken von mehreren Staffeln ausgeben.

Vereinsspielplan: Erzeugt einen Spielplan sortiert nach Vereinen

Hallenbelegungsplan: Erzeugt einen Spielplan sortiert nach Vereinen (Nur Heimspiele)

Der Export wird nach MS Word ausgeführt, wodurch eine Word Installation auf dem PC notwendig ist.

10. TischtennisLive Abgleich



Im Hauptmenü gibt es das Symbol für TischtennisLive 2.0. Hinter diesem Symbol befindet sich die Möglichkeit mit TischtennisLive 2.0 einen Datenabgleich durchzuführen.

10.1. Verbindungsdaten

Um mit TischtennisLive die Daten abzugleichen muss man sich zunächst mit seinen Benutzerdaten am Server anmelden.

Gruppe/Verband: Geben Sie hier die Gruppe an. Bei welcher Sie sich anmelden möchten. Um eine Übersicht über alle verfügbaren Gruppen zu bekommen klicken Sie bitte auf das entsprechende Symbol.

Benutzername: Geben Sie hier ihren TischtennisLive Benutzernamen an (ihre Email-Adresse mit der sie sich registriert haben)

Passwort: Ihr TischtennisLive Passwort

10.2. Datenabgleich

Nach einer erfolgreichen Anmeldung können Sie nun die Daten abgleichen. Hierfür gibt es 2 Voraussetzungen:

- 1.) Sie müssen Staffelleiter einer der Staffeln der Gruppe sein
- 2.) Die gerade geladene TTLV-Liga muss auf dem Server für die Staffel eingetragen sein (TTLV-Liga-Dateiname).

Zusätzlich finden sie nützliche Zeitangaben für:

- Datum des letzten Abgleichens
- Datum der letzten Änderung direkt in TischtennisLive

Danach können Sie die Staffel aus der Liste auswählen. Sie haben 2 Optionen für den Datenabgleich:

- 1.) Daten von TischtennisLive nach TTLive übertragen
- 2.) Daten von TTLive nach TischtennisLive übertragen

Ein Abgleich kann zwischen 5-20 Sekunden dauern je nach aktueller Serverbelastung und ihrem Internetzugang (Analoges Modem, DSL).

10.3. Sperre der Online-Daten

Bei einem Datenabgleich von TischtennisLive zu TTLV wird die Staffel online für 1 Stunden gesperrt. In dieser Zeit können sie können sie entsprechend ungestört mit den Daten direkt in TTLV arbeiten, ohne befürchten zu müssen, dass in der Zwischenzeit im Internet Änderungen (z.B. Ergebnismeldungen) vorgenommen werden. Diese Sperre können sie selber durch einen Abgleich zu TischtennisLive wieder aufheben.

11. Staffeln aus TischtennisLiveADMIN

Seit der Version 6.0 gibt es eine direkte Anbindung an TischtennisLiveADMIN.

TischtennisLiveADMIN ist eine saisonunabhängige online Verwaltung von Vereinen, Mannschaften und Spielern. Aus dieser Online-Verwaltung heraus können sämtliche Staffeln automatisch generiert werden.

Um die Daten im Online-System zu schützen, können einige Stammdaten in TTLV nicht mehr bearbeitet werden. Der Master ist hierbei immer das Online-System.

Folgende Daten werden geschützt:

- Mannschaften/Vereine
 - § Teamname
 - § Anschriften
 - § Team kann nicht gelöscht werden
- Spieler
 - § Name
 - § Vermerke
 - § Spieler kann nicht gelöscht werden
 - § Aufstellung
 - § Position im Team

Diese Sperre betrifft nur Staffeln, die direkt aus TischtennisLiveADMIN heraus generiert wurden.

Jedoch können auch nur diese Staffeln mit TischtennisLive abgeglichen werden, wenn in dem entsprechenden Verband TischtennisLiveADMIN aktiviert wurde.

12. Weitere besondere Funktionen

TTLV bietet einige spezielle Funktionen auf die an dieser Stelle genau eingegangen werden soll:

12.1. Dateikonverter (zwischen TTLV-Versionen)

Während der verschiedenen Versionen von TTLV haben sich der Funktionsumfang und ebenso der Datenumfang vergrößert. Um Daten von älteren Versionen in die aktuelle Version übernehmen zu können, müssen diese konvertiert werden. Dies passiert automatisch, wenn Sie eine ältere Datei in TTLV 6.00 einladen wollen.

Bitte beachten sie jedoch, dass diese Datei nach dem Konvertieren nicht mehr mit einer älteren TTLV Version geladen werden kann.

12.2. Anzeige der Spieler in den Statistiken (Hin-/Rückrunde)

Ohne manuelle Anpassung werden alle Spieler in den Teambilanzen angezeigt, die für die Mannschaft angezeigt werden. Hierzu wird die Reihenfolge genommen, in der die Spieler eingetragen sind (für die Hinrunde wird das letzte abgeschlossene Spiel genommen).

Falls es nun erwünscht ist, dass einige Spieler nicht in den Teamstatistiken erscheinen (z.B. Ersatzspieler), kann dies über die Funktion „Hin-/Rückrunde“ im Menü „Teams und Spieler“ festgelegt werden. Hier kann ebenfalls eine manuelle Reihenfolge festgelegt werden.

12.3. Kampflös gewertete Spiele

Falls eine Mannschaft mit zuwenigen Spielern antritt, muss für die Wertung des Spiels ein (oder mehrere) „Kampflös-Spieler“ eingetragen und aufgestellt werden. Diese Spieler können über „Teams und Spieler“ (oder direkt in der Spielpaarung) der Mannschaft hinzugefügt werden. In den Statistiken werden die Spiele aller Kampflöser gesondert gewertet.

12.4. Geschriebener Spielbericht

Zu jeder Spielpaarung kann ebenfalls ein geschriebener Spielbericht verfasst werden. In diesem Bericht kann zum Beispiel ein Protest vermerkt werden oder eine Begründung für eine Kampflöserwertung. Dieser Bericht wird im HTML Format zum einen an den Spielbericht mit angehängt und kann zusätzlich noch in einer Liste mit allen anderen geschriebenen Berichten ausgegeben werden.

12.5. Spielwertungen manuell ändern

TTLV bietet den Service das bei der Eingabe der Einzelergebnisse das Endergebnis automatisch berechnet wird und kampflös gewertete Spiele auch automatisch entsprechend gewertet werden.

Sollte der Staffelleiter diesen Mechanismus aus irgend einem Grund umgehen müssten, kann er dieses auf dem folgenden Weg tun:

- Ø Spielpaarung öffnen
- Ø Datenblatt mit Paarungen aufrufen
- Ø Auf „Optionen“ klicken
- Ø Auf „Freie Eingabereihenfolge“ klicken

Nun können alle Einzelergebnisse individuell angepasst werden

Um das eingetragene Ergebnis zu übernehmen muss nun noch auf „Das Spiel so werten, wie es jetzt steht“ klicken, und schon wird die manuelle Anpassung übernommen.

12.6. FTP-Upload

Mit dieser Funktion können Sie den HTML-Export gleich auf ihren eigenen Server hochladen.

Hierzu werden mehrere Daten benötigt:

- Benutzername : Ihr LogIn Name für ihren Server
- Passwort : Ihr Passwort für ihren Server
- Servername : Die Adresse des Servers (z.B. www.MeinServer.de)
- Port : Der FTP-Port (i.d.R. 21)
- TTLV-Daten : Das Verzeichnis welches hochgeladen werden soll
- Passivmode : Übertragungsmodus
- Übertragung : die Art der Datenübertragung

Nach einer erfolgreichen Anmeldung am Server finden Sie auf der rechten Seite den Verzeichnisbaum des Servers. Durch einen Doppelklick auf ein Verzeichnis können sie in dieses wechseln.

Befinden Sie sich im richtigen Verzeichnis können Sie über den Button „Verzeichnis hochladen“ ihre Daten auf den Server übertragen.

13. FAQ's (Frequently Asked Questions)

Im Folgenden gibt es eine Liste von Fragen, die immer wieder auftauchen und daher vielleicht hiermit gelöst werden können:

- **Wie sieht es mit Support und Updates aus ?**

Wir freuen mich über jede Kritik und jeden Verbesserungsvorschlag. Wenn wir eine interessante Anregung bekommen, die TTLV weiter bringt, wird diese natürlich umgesetzt. Wenn aber zum Beispiel jemand bei den HTML Seiten lieber einen grünen Hintergrund haben möchte, müssen wir leider ablehnen. Alle Geschmäcker stellt man nie zufrieden.

- **Meine Daten sind nicht mehr da, was ist passiert?**

Vielleicht haben Sie beim letzten mal vergessen zu speichern? Da können wir leider nichts machen. Sollte es ein anderer Fehler sein, bitten wir darum, den letzten Handlungsschritt genau zu beschreiben und uns Ihre Daten zu zuschicken.

- **Bei mir spielen 2 Teams aus einem Verein in der Liga. Was muss ich beachten?**

Beim anlegen der Teams muss dringend darauf geachtet werden, dass die Teamnamen identisch sind. Lediglich die Teamnummer muss abweichen! Dadurch kann das eine Team, die Spieler des anderen Teams als Ersatzspieler aufstellen.

Bei der automatischen Spielplanerstellung hat man zusätzlich die Möglichkeit, diese Paarung auf den 1. Spieltag zu setzen.

- **Gibt es keinen Jugendersatzspieler (JES)?**

Seit der Version 4.00 gibt es ein separates Feld Jugendersatz, welches für jeden Spieler ausgewählt werden kann.

14. Lizenzen

Jede Version von TTLV hat eine Lizenzangabe, wer das Programm nutzen darf. Damit möchten wir dazu verpflichten, das Programm nur in dem berechtigten Bereich einzusetzen und das Programm nicht an andere Personen oder Kreise/Bezirke weiter zu geben (außer für Werbezwecke natürlich ;-).

Da auch die HTML Dateien ein Wasserzeichen erhalten, kann leicht nachvollzogen werden, mit welchem Programm (welche Lizenz) die Statistiken erstellt worden sind.

15. Update History

Version 7.00 (27.05.2008)

TTLV 7.00 (27.05.2008)

Neue Features und Änderungen

- Neunummerierung der Spiele auch bei manuellen Spielnummern
- Zusätzliche Kennzeichnungen für Spiele (Verlegung, Hallenwechsel,..)
- Zusätzliche Kennzeichnungen für Ergebnismeldung (Nicht angetreten,..)
- Neue optionale Tabellen-Punkteberechnung für Bundessystem

Frühere TTLV Updates:

Version 6.02	20.02.2007
Version 6.01	23.07.2007
Version 6.00	10.06.2007
Version 5.02	18.01.2007
Version 5.01	05.07.2006
Version 5.00	17.06.2006
Version 4.05	10.04.2006
Version 4.04	09.11.2005
Version 4.03	17.09.2005
Version 4.02	31.07.2005
Version 4.01	10.07.2005
Version 4.00	18.06.2005
Version 3.45	10.01.2005
Version 3.44	24.10.2004
Version 3.43	17.10.2004
Version 3.42	16.09.2004
Version 3.41	17.07.2004
Version 3.40	31.05.2004
Version 3.36	20.12.2003
Version 3.35	09.10.2003
Version 3.34	20.08.2003
Version 3.33	07.07.2003
Version 3.32	15.06.2003
Version 3.31	12.06.2003
Version 3.30	26.05.2003

Version 3.22	31.10.2002
Version 3.21	18.09.2002
Version 3.20	16.09.2002
Version 3.123	16.07.2002
Version 3.122	08.07.2002
Version 3.121	01.07.2002
Version 3.12	24.06.2002
Version 3.11	05.05.2002
Version 3.10	29.04.2002
Version 3.092	13.12.2001
Version 3.091	02.12.2001
Version 3.090	24.11.2001
Version 3.08	13.09.2001
Version 3.07	04.09.2001
Version 3.06	02.09.2001
Version 3.05	28.08.2001
Version 3.04	24.08.2001
Version 3.03	17.08.2001
Version 3.02	10.08.2001
Version 3.01	30.07.2001
Version 3.00	25.07.2001

Detaillierte Informationen zu den einzelnen Updates finden Sie auf unserer Homepage unter

<http://www.htts.de>

16. Impressum

Geschäftsinhaber	Thorsten Henke
Gewerbe	Henke Software Henke Tischtennis Solutions
Postweg	Wacholderring 17 89182 Bernstadt
Telefon	07348 / 94 93 2 93
Fax	07348 / 94 93 2 94
Internet	http://www.tischtennislive.de http://www.htts.de
Email	Info@htts.de
Stand des Dokumentes	27.05.2008

