

# Erfassung des Spielberichts bogens

## Eingabe ins click-TT

Die an der Verbandsrunde teilnehmenden Vereine sind verpflichtet, innerhalb 24 Stunden nach einem Spiel zumindest das Ergebnis der Begegnung ins click-TT einzugeben. Dies kann sowohl durch die Heimmannschaft als auch durch den Gegner direkt Online oder per SMS via Handy erfolgen (siehe Ergebniserfassung).

Zur Erfassung der Einzelergebnisse und die Übertragung des Spielberichts bogens ins click-TT ist nur die Heimmannschaft ermächtigt. Dabei sind folgende Arbeitsschritte erforderlich:

- Login mit dem Vereinszugang (Benutzer, Passwort, **Login**) gem. Abb. 1

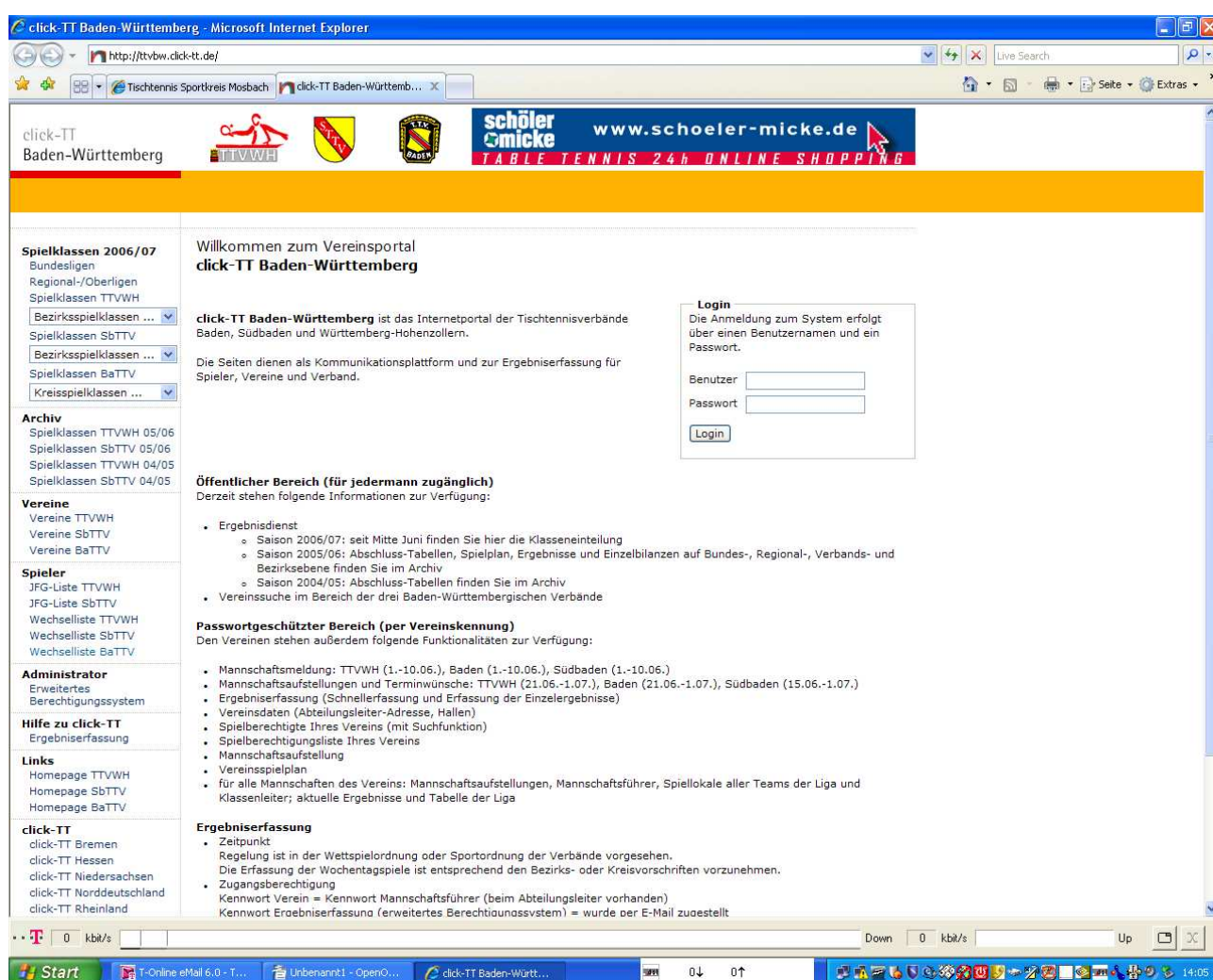


Abb. 1: Startseite des click-TT

- Nach richtiger Eingabe von Benutzer, Passwort und Betätigung des **Login** - Buttons meldet sich click-TT mit dem Begrüßungsbildschirm (siehe Abb. 2).

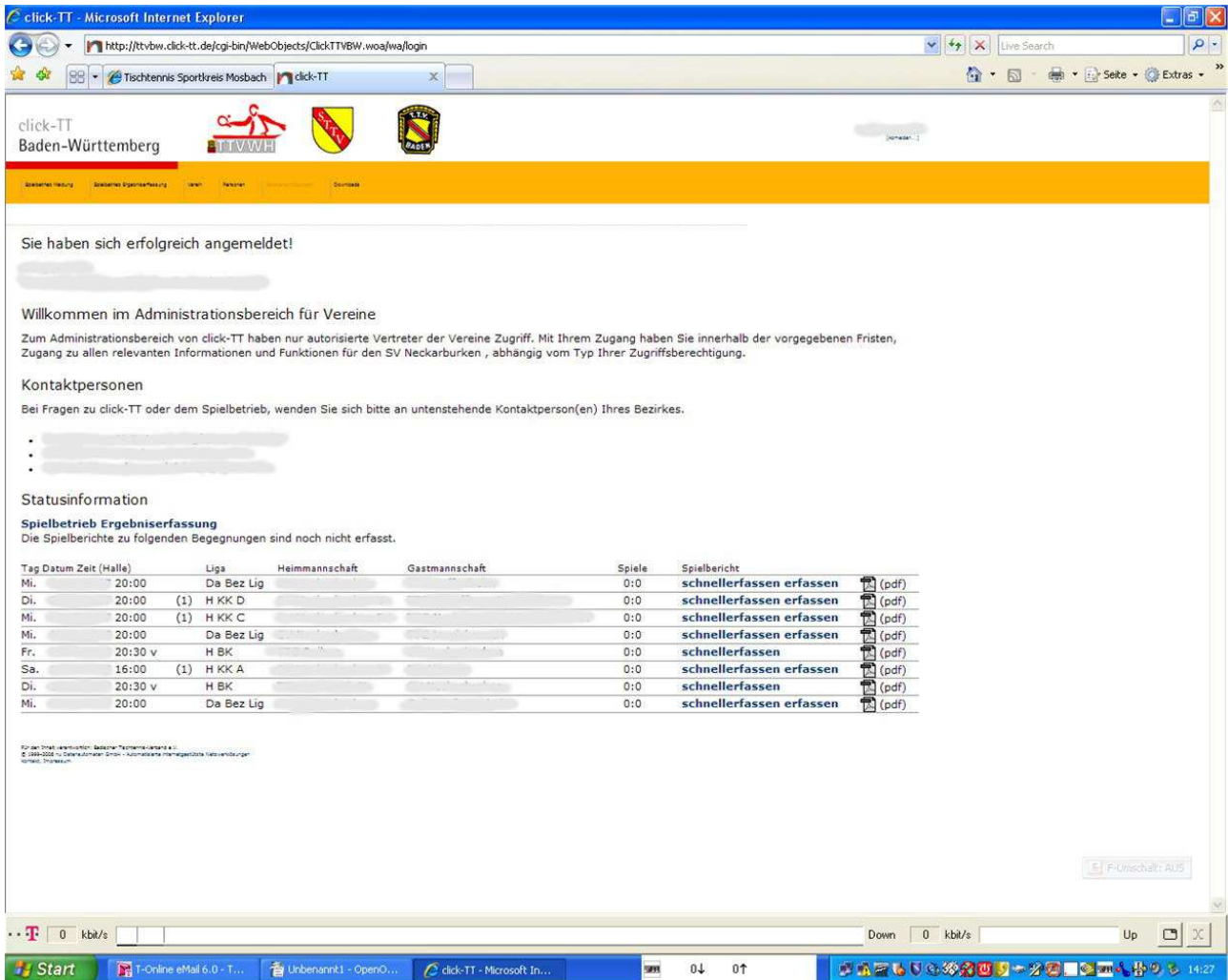


Abb. 2: Begrüßung und Angebot möglicher Spiele zur Erfassung

Anmerkung:

Im Menüpunkt **Spielbetrieb Ergebniserfassung** und **Spielbericht suchen** kann für eine bestimmte oder alle Mannschaften des Vereins ein Zeitraum ausgewählt werden, für den alle Spiele angezeigt werden (siehe Ergebniserfassung). Dies ist allerdings nur dann erforderlich, wenn die zu bearbeitende Begegnung nicht in der Liste aufgeführt ist.

- Aus der Menüleiste oben den Modus **Spielbetrieb Ergebniserfassung** auswählen und einzugebendes Spiel mit **erfassen** anklicken.
- Die Eingabeprozedur startet mit der ersten Maske zur Erfassung der Spieler beider Mannschaften, die sowohl im Einzel als auch im Doppel mitgewirkt haben (siehe Seite 3, Abb. 3).
- Click-TT bietet die Stamm-Mannschaft mit den ersten 6 Spielern (bzw. 4 bei 4er-Mannschaften) an. Hat einer dieser Spieler im Einzel und/oder Doppel **nicht** mitgewirkt, so ist aus dem jeweilig zugehörigen Listenfeld **- v** auszuwählen.
- Durch Auswahl der Positionen gemäß Spielberichtsbogen über die Listenfelder (**1 v**...**6 v**) wird die Reihenfolge innerhalb der Paarkreuze bzw. die Bezeichnung des Doppels festgelegt, in denen sie gespielt haben.

Verband: BaTTV | Saison: 2008/07 | Meisterschaft: [Auswahl] | [Abmelden...]

**nu Liga**  
 nu Datenautomaten GmbH

Spielbetrieb Konfiguration | Spielbetrieb Meldung | Spielbetrieb Organisation | Spielbetrieb Kontrolle | Vereine | [Auswahl] | Downloads | [Auswahl]

Spielbetrieb Ergebniserfassung (Werner-Scheffler-System)  
 Herren Kreisklasse [Auswahl] [Auswahl]  
 [Auswahl] 20:30h

Mannschaftsaufstellung | Erfassung | Kontrolle | Druckbare Fassung

Abbrechen | << Zurück | Weiter >>

1. Mannschaftsaufstellung

Position	Einzel	Rang	Spieler	Doppel	Löschen
-	-	2.1	[Auswahl]	-	<input type="checkbox"/>
-	-	2.2	[Auswahl]	-	<input type="checkbox"/>
1	1	2.3	[Auswahl]	1	<input type="checkbox"/>
2	2	2.4	[Auswahl]	1	<input type="checkbox"/>
3	3	2.5	[Auswahl]	2	<input type="checkbox"/>
4	4	2.6	[Auswahl]	2	<input type="checkbox"/>

Löschen | << Einfügen

2.7	[Auswahl]
2.8	[Auswahl]
2.9	[Auswahl]
2.10	[Auswahl]
2.11	[Auswahl]

Position	Einzel	Rang	Spieler	Doppel	Löschen
-	-	2.1	[Auswahl]	-	<input type="checkbox"/>
1	1	2.2	[Auswahl]	1	<input type="checkbox"/>
2	2	2.3	[Auswahl]	1	<input type="checkbox"/>
3	3	2.4	[Auswahl]	2	<input type="checkbox"/>
4	4	2.5	[Auswahl]	2	<input type="checkbox"/>

Löschen | << Einfügen

2.6	[Auswahl]
2.7	[Auswahl]
2.8	[Auswahl]

Abb. 3: Maske zur Erfassung der Mannschaftsaufstellungen

- Hat ein **Ersatzspieler** mitgewirkt, der nicht in der Liste enthalten ist, so kann dieser aus dem Pool (weißer Kasten rechts daneben) ausgewählt (**markiert**) und über **<< Einfügen** auf die linke Seite mit der Aufstellung zur Auswahl geschoben und mit den entsprechenden Positionsnummern für Einzel und/oder Doppel versehen werden.
- Sind alle Spieler korrekt eingegeben, so kann mit dem Schalter **Weiter >>** auf die nachfolgende zweite Maske zur Ergebniserfassung (Abb. 4) übergeleitet werden.
- Hier sind die Paarungen gemäß angewendetem Spielsystem mit den Namen und deren Positionen aus der ersten Maske vorgegeben. Nun müssen die einzelnen Satzergebnisse aus dem Spielberichtsbogen übertragen werden.
- Die **Eingabe der Satzergebnisse** kann auf zweierlei Art geschehen: entweder *direkt* (z.B.) **9:7** oder einfach in der *Kurzform* mit **7** für den gewonnenen bzw. **-7** (bei 7:9) für einen verlorenen Satz des Spielers der Heimmannschaft. Zur Eingabe die **Tab**-Taste (nicht **Enter** oder **↵**) auf der Tastatur betätigen, click-TT ergänzt dann automatisch zur richtigen Direktform.

- Ist eine Mannschaft nicht angetreten, so kann dies durch Auswahl (Heim oder Gast) per Listenfeld im oberen Teil **2.2 Spielergebnis** eingegeben werden, die Einzelergebnisse erzeugt click-TT dann automatisch.

**2.2 Spielergebnis**  
 Sollte eine der beiden Mannschaften nicht zur Begegnung angetreten sein, wählen Sie bitte hier den Sieger wegen Nichtauftrates des Gegners:   abziehendes Formular nicht ausgefüllt werden, die Berechnung des Einzelergebnisses erfolgt automatisch mit Einsteig auf den Kontrollschritt der Ergebniseingabe.

Satznummer	SV/Gastmannschaft	1. Satz	2. Satz	3. Satz	4. Satz	5. Satz
01-01	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
02-02	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
1-2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2-1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3-4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4-3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
1-1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2-2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3-3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4-4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3-1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
1-3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2-4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4-2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**2.3 Bemerkungen**  
 Folgende Aspekte sollen hier angekreuzt werden  
 Heimmannschaft in einheitlichen Trikots  
 Gastmannschaft in einheitlichen Trikots  
 Spielfeldbegrenzungen vorhanden  
 Zählgeräte vorhanden  
 Verstöße gegen die Richtigkeit der Aufstellung/ Spielberechtigung und sonstige Proteste mit entsprechender Begründung und/oder sonstige Bemerkungen

Abb. 4: Maske zur Erfassung der Satzergebnisse

- Im unteren Bereich **2.3. Bemerkungen** befinden sich Kontrollkästchen für Angaben wie Vorhandensein von Spielfeldabgrenzungen und Zählgeräten sowie einheitlicher Spielkleidung beider Mannschaften. Außerdem können im weißen Fenster eventuelle Proteste oder Besonderheiten eingetragen werden.
- Sind alle Eingaben richtig erfolgt, so kann mit dem Schalter **Weiter >>** auf die nachfolgende dritte Maske zur Kontrolle (Abb. 5) geschaltet werden.



- Hier wird praktisch der fertige Spielbericht mit allen Angaben aus den vorhergehenden Masken abgebildet.
- Bevor die Meldung mit dem Button **Speichern** abgeschickt wird, sollte sie nochmals überprüft werden. Mit dem Anklicken des Schalters **<< Zurück** kommt man wieder in die vorhergehenden Masken, um eventuelle Korrekturen vorzunehmen.
- Der Schalter **Abbrechen** beendet die Aufzeichnung OHNE den Spielbericht abzuspeichern.

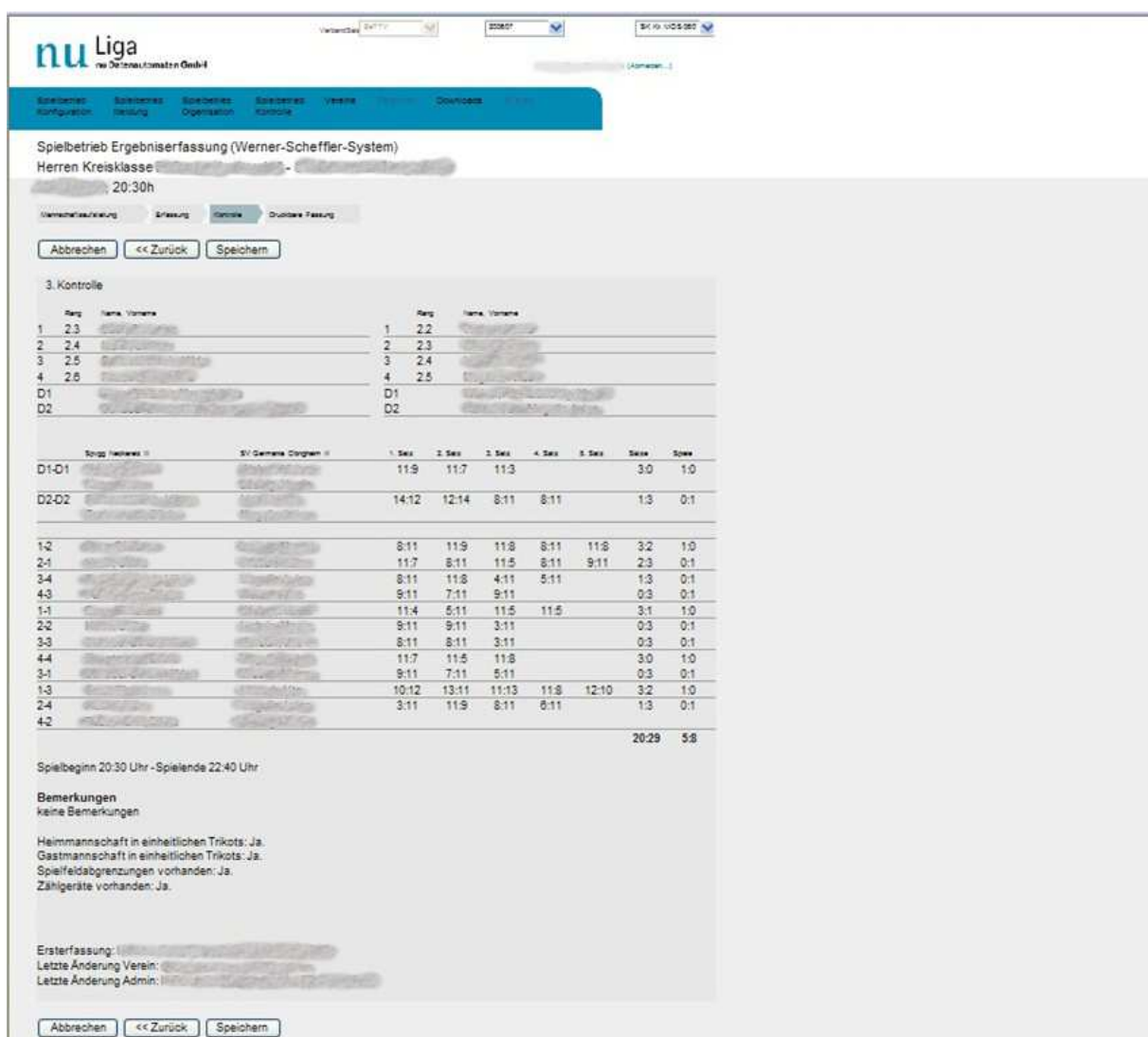


Abb. 5: Maske zur Kontrolle des Spielberichts

- Nach erfolgreicher Speicherung kann der Spielbericht als PDF-File angezeigt und ausgedruckt werden. Um die Sitzung richtig zu beschließen, nicht vergessen, sich mit **Ausloggen** (ganz oben rechts) ordnungsgemäß auszuloggen.