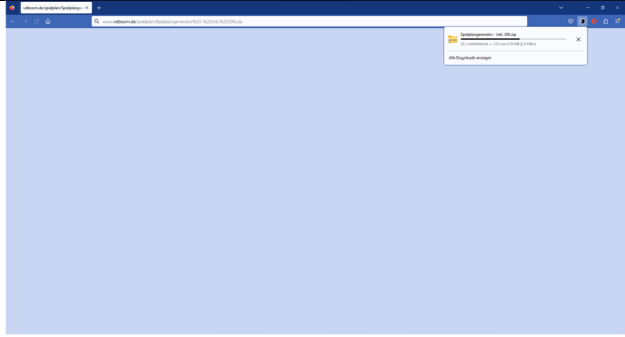
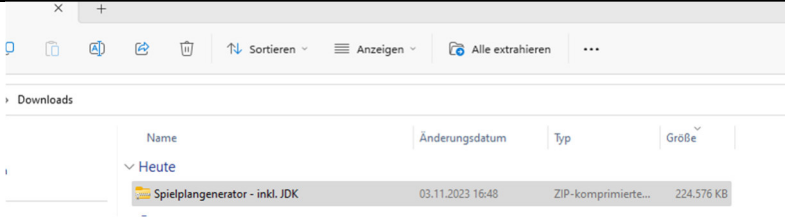
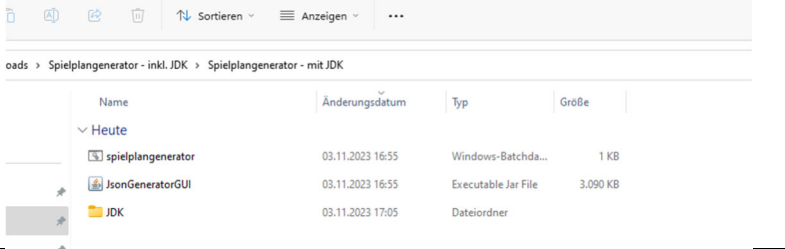
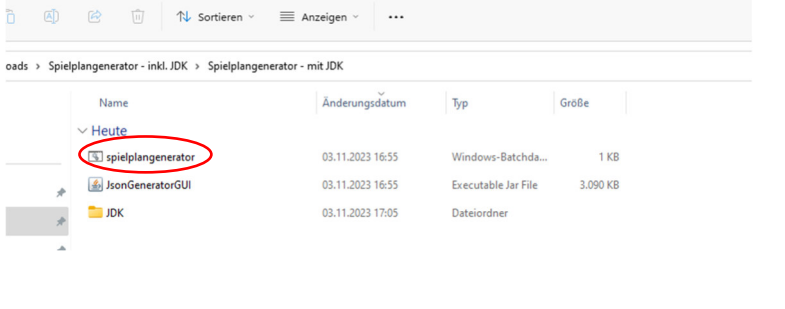
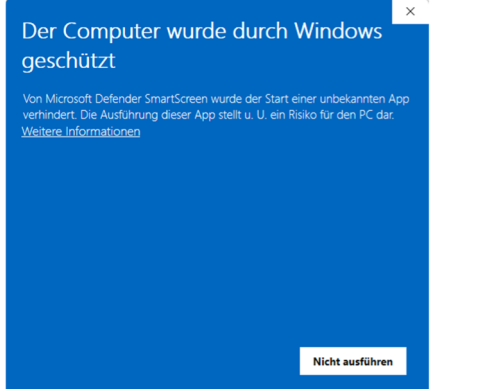

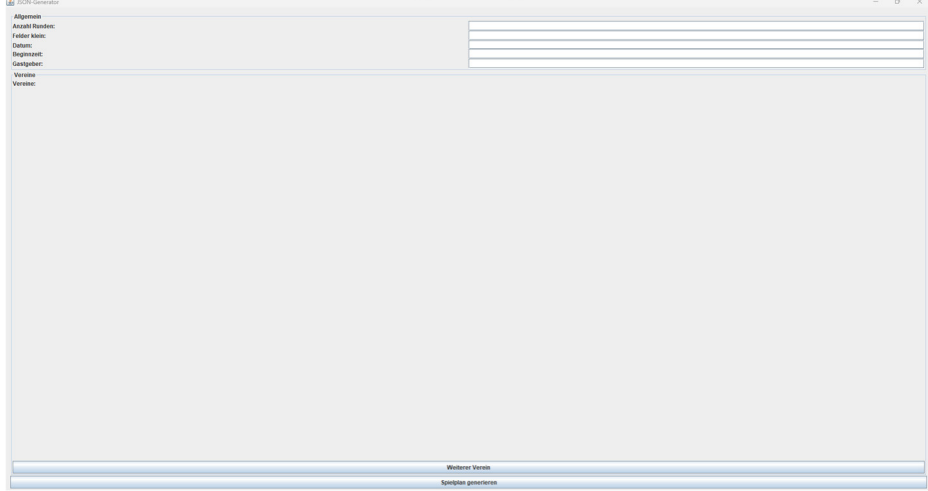




Anleitung zum Spielplangenerator

<p>Wählt den Link an, der Download startet <i>Hinweis: Der Spielplangenerator ist zurzeit in Java programmiert. Daher beträgt die Größe des gesamten Pakets 218 MB.</i></p>	
<p>Navigiert zum Speicherort des Downloads</p>	
<p>Entpacken</p>	
<p>Führt durch einen Doppelklick die Datei „spielplangenerator“ (Windows-Batchdatei) aus</p>	



<p>Gegebenenfalls müsst ihr durch klicken auf „Weitere Informationen“ die Ausführung ermöglichen</p>	
<p>Jetzt „Trotzdem ausführen“ auswählen</p>	
<p>Es öffnen sich zwei Fenster. Ihr tragt nun die allgemeinen Daten im „JSON Generator“ ein.</p>	
	<p>Der Parameter „Felder klein“ gibt euch die Möglichkeit zwischen Feldern mit Mini- und solchen mit Jugendtoren zu unterscheiden. Tragt im Zweifelsfall einfach eine „1“ ein.</p>



<p>Um Vereine hinzuzufügen, klickt auf „Weiterer Verein“</p>	
<p>Beispiel</p>	
<p>Anschließend klickt ihr auf „Spielplan generieren“</p>	
<p>Wechselt zu dem Verzeichnis, in dem der Spielplangenerator gespeichert ist. Dort findet ihr nun den Spielplan als .pdf und als Exceldatei</p>	
<p>Tipp</p>	<p>Der Spielplangenerator kann nur so viele Spielrunden erzeugen, wie mathematisch machbar, ohne interne Duelle. Bsp.: Treten Acht Teams an und die Mannschaft mit den meisten Teams stellt drei Teams, sind 5 Runden ohne interne Duelle (8 – 3) möglich. Wollt ihr in der Konstellation 6 Runden spielen, wird ein fehlerhafter Spielplan erzeugt.</p> <p>Wollt ihr dennoch mehr Runden spielen, erzeugt ein Dummyteam, indem ihr die Mannschaft mit den meisten Teams aufteilt und z. B. statt Lessenich mit 3 Teams, RWL mit 1 Team und Lessenich mit 2 Teams im JSON Generator eintragt. So erhaltet ihr wieder einen Spielplan, in dem die beiden Teams der Mannschaft „Lessenich“ nicht gegeneinander antreten, wohl aber Lessenich gegen RWL (das ist das Lessenicher Dummyteam) spielt.</p>