

Anleitung zum Ausfüllen des Wasserball-Spielprotokoll DSV Form 201 (Excel-Tabellenblatt) am PC mittels WaBaProtokoll - Version 2014

1. Allgemeine Informationen zu dieser Excel-Datei
2. Die einzelnen Datenblätter und deren Verwendung
3. Vorgehen nach dem Spiel

1. Allgemeine Informationen zu dieser Excel-Datei

Beim Öffnen der Datei WaBaProtokoll wird immer nach einem **Kennwort** gefragt. Das Kennwort wurde zusammen mit der Datei an den Besteller der Lizenz versendet und sollte von diesem jedem Verwender des Programms mitgeteilt worden sein. Danach wird nach einem weiteren Kennwort gefragt, um den Schreibschutz ggf. aufzuheben - dieses Kennwort ist ausschließlich dem Entwickler des Programms bekannt und wurde für jeden Lizenznehmer individuell festgelegt. Diese Eingabeaufforderung wird ohne Eingabe mit Klicken auf den Button "**Schreibschutz**" geschlossen. Das Programm öffnet sich im Datenblatt "Anleitung".

ACHTUNG - UNBEDINGT BEACHTEN:

Nach dem Öffnen der Datei erscheint in der Regel die **Sicherheitswarnung**, dass die Datei Makros enthält und diese deaktiviert wurden. **Die Makros müssen unbedingt aktiviert werden**, andernfalls sind einige Funktionen des Programms nicht aktiv!

Beim Arbeiten mit dem Programm **NIEMALS** die Funktion **Ausschneiden** (Strg + "x" bzw. rechte Maustaste Ausschneiden) verwenden. Das führt u.a. zu einem Bezugsfehler im Protokoll! Dieser Fehler kann **NICHT** korrigiert werden. Beim Ändern von Kappenummern immer nur die Funktionen **Kopieren und Einfügen** verwenden. **Sollte im Protokoll irgendwo #BEZUG! stehen, muss die Datei ohne speichern beendet und neu geöffnet werden. Alle bisher eingegebenen Daten sind verloren!!!**

INFO: Jede Zelle, in die ein Eintrag möglich ist, ist mit einer Eingabeinfo verknüpft. Beim Anwählen jeder Zelle wird eine kleine Box mit dieser Info auf dem Bildschirm sichtbar. Damit diese Box bei den Eingaben nicht störend wird - das geschieht im Verlauf des Spiels, einfach pro Tabellenblatt 1x mit der Maus auf die Box gehen und diese mit gedrückter linker Maustaste ganz links oben in die graue Ecke verschieben. Dann werden die Boxen aller Zellen immer dort eingeblendet, sind somit leicht zu finden und es erleichtert die Eingabe.

Diese Excel-Datei WaBaProtokoll verfügt über 9 Tabellenblätter:

Anleitung, Spieldaten, Mannschaften, Spielverlauf, Protokoll, Protokoll - Seite 2, Protokoll 15 Sp., Protokoll 15 Sp. - 2. Seite, Lizenzbestimmungen

Die einzelnen Blätter sind so aufgebaut, dass nur die Zellen auswählbar sind, die für Eingaben ggf. erforderlich sind. Jedes Tabellenblatt ist mit einem passwortgeschützten Blattschutz versehen und kann nicht verändert werden. In den Tabellenblättern "Protokoll" und "Protokoll - Seite 2" ist selbst nichts einzutragen, sie sind ausschließlich als Zusammenfassung der in die anderen Tabellenblätter eingegebenen Daten konzipiert und übernehmen alle eingegebenen Daten 1:1, auch nachträgliche Korrekturen bei eventuellen Fehleingaben. Nach dem Spiel ist das Protokoll (ab 61 Ereignissen auch das Protokoll - Seite 2) - siehe Punkt 3, Vorgehen nach dem Spiel, 2. Absatz in dieser Anleitung - abzuspeichern und auszudrucken, danach vom Sekretär 1 und den Schiedsrichtern sowie ggf. vom Beobachter/ Turnierleiter zu unterschreiben. Das ausgedruckte und unterschriebene Protokoll entspricht somit einem handschriftlich erstellten Protokoll.

WICHTIG: Alle ausgefüllten Zellen in den Blättern "Spieldaten" und "Mannschaften" werden 1:1 im Protokoll eingetragen, nicht ausgefüllte Zellen bleiben auch im Protokoll leer! Aus den Eingaben im Blatt "Spielverlauf" werden alle damit verbundenen Eintragungen **automatisch** in das Protokoll (ab dem 61. Ereignis wird eine 2. Seite des Protokolls erstellt) übertragen. **Das Rechnen des Spielstandes und der Abschnittsergebnisse entfällt, kein extra Eintrag der persönlichen Fehler ist notwendig, somit entfällt auch das nachträgliche "Durchzählen" der Ereignisse.**

TIPP: Bitte nach der Eingabe vor Spielbeginn in den Blättern "Spieldaten" und "Mannschaften" vorab das Protokoll kurz überprüfen, ob alle bisher getätigten Eingaben korrekt übernommen wurden. Wird im Protokoll ein Bezugsfehler (**#BEZUG!**) angezeigt? - siehe oben **ACHTUNG - UNBEDINGT BEACHTEN**

Hinter Zellen mit einem roten Dreieck in der oberen rechten Ecke sind Kommentare hinterlegt, in denen die zu verwendenden Eingabewerte kurz erklärt werden. Diese Kommentare werden durch Überfahren mit der Maus angezeigt.

NEU ab Version 2014: Einige Eingabezellen sind mit einem Eingabefilter versehen. Sofern die Eingabe nicht den Eingabebedingungen entspricht, erscheint eine Informationsbox, die nochmals auf die korrekten Eingabebedingungen hinweist. Andere Eingaben werden hier nicht akzeptiert; nur eine korrekte Eingabe garantiert eine korrekte Verarbeitung der Eingabe.

2. Die einzelnen Datenblätter und deren Verwendung

Das Blatt "Spieldaten"

Eigentlich selbsterklärend für Kampfrichter: In Tabelle Spieldaten werden alle Daten des Spiels (außer Spielende) schon vor dem Spiel eingetragen. Nach dem Spiel müssen dann noch die Uhrzeit des Spielendes und ggf. notwendige Bemerkungen eingetragen werden.

NEU ab Version 2014: zusätzlich 2 Sondereinstellungen - abweichend von der WB - einstellbar.

Anzahl Auszeiten: In einigen Landesverbänden / Landesgruppen wird weiterhin nach der alten Regel - 2 Auszeiten im gesamten Spiel - gespielt. Für diese Einstellung ist ein **x** in die entsprechende Zelle einzugeben. Standard sind die 4 Auszeiten, jeweils eine pro Abschnitt.

Bei einigen Turnieren dürfen in jedem Spiel alle zum Turnier gemeldeten **15 Spieler** eingesetzt werden. Dafür wurde das DSV Wasserball- Spielprotokoll um die Kappennummern 14 und 15 erweitert. Auch für diese Einstellung ist ein **x** in die entsprechende Zelle einzugeben. Standard sind 13 Spieler mit den Kappennummern 1-13.

Das Blatt "Mannschaften"

Eigentlich selbsterklärend für Kampfrichter: In den beiden Tabellen werden die Daten der beiden am Spiel beteiligten Mannschaften vor dem Spiel eingetragen. **TIPP:** Nicht besetzte Kappennummer mit '---' füllen, wobei der kleine Hochstrich (Taste: Shift #) als 1. Zeichen wichtig ist, ansonsten interpretiert Excel ein Minuszeichen und die Eingabe wird nicht angenommen. Für die Kappennummern 14 und 15 ist diese Eingabe schon vorgegeben und kann ggf. für eine andere Kappennummer mit Kopieren & Einfügen verwendet werden.

NEU ab Version 2014: Das offizielle DSV-Wasserball-Spielprotokoll erlaubt nur noch Spieler mit dem Kappennummern 1-13.

Das Blatt "Spielverlauf"

In diesem Blatt wird während des Spiels gearbeitet und ist das entscheidende Blatt für die automatische Erstellung des Spielprotokolls.

Beim Ausfüllen sind einige wenige Regeln zu beachten:

Regel Nr. 1: Es ist vor der ersten Eingabe immer zu überprüfen, ob sich der Scrollbalken des Bildschirms ganz oben befindet und die Nr. 1 für die Dateneingabe sichtbar ist und dann die 1. Zelle rechts neben der Nr. 1 (Name C7 siehe Excel-Namenfeld links neben der Excel-Bearbeitungsleiste) anwählen. Nach dem Öffnen der Datei ist diese Zelle standardmäßig angewählt.

Regel Nr. 2 gilt für eine schnelle und einfache Eingabe: Jede Eingabe in die einzelnen Zellen **NICHT** mit **RETURN**, sondern mit der **Tabulatortaste** abschließen. Damit wird gewährleistet, dass man immer in der aktuellen Zeile verbleibt und in die nächsten Spalte wechselt. Das Betätigen der Tabulatortaste ohne vorherige Eingabe bewirkt, dass die entsprechende Zelle leer bleibt. Für Eingaben bei Kappenwechsel bzw. gelbe/rote Karten mit der Maus die entsprechende 1. Spalte markieren und dann wieder mit der Tabulatortaste arbeiten.

Regel zur Eingabe der Zeit: Die Spalte "Zeit" ist zweigeteilt. Im 1. Bereich ist nur die Minute des Ereignisses als einstellige Zahl (**0-7**) einzutragen, im 2. Bereich die Sekunde des Ereignisses als zweistellige Zahl (**00-59**), der Doppelpunkt zwischen Minute und Sekunde wird vom Programm automatisch gesetzt. Bei Verwendung von **fortlaufenden Uhren** kann die Minute auch als zweistellige Zahl (0-32) eingetragen werden.

Regel zur Eingabe in die Spalten HEIM / GAST: Hier wird die jeweilige Kappennummer **1-13** (bei Sondereinstellung 15 Spieler zusätzlich 14 und 15) bzw. ein **x** bei Auszeit eingetragen.

Regel zur Eingabe der Ereignisse: Hier werden nur die folgenden 8 Eingabedaten verarbeitet (es reicht die Eingabe in **kleinen Buchstaben**): **t** für Tor, **au** für Auszeit, **a** für Ausschlussfehler, **s** für Strafwurf Fehler, **as** für Ausschlussfehler mit einem zusätzlichen Strafwurf, **ame** für Ausschluss mit Ersatz und **ame4** für Ausschluss mit Ersatz nach 4 Minuten, zusätzlich ist **et** für Eigentor möglich. Ein Eigentor existiert im Sinne der Regel im Wasserball nicht, aber manchmal, z. B. bei Jugendmannschaften, kann ein Schiedsrichter eventuell auf diesen Eintrag bestehen, weil er das Tor keinem Gegenspieler zuordnen kann und will. Deshalb wird bei einem eingetragenen Eigentor das Ergebnis richtig berechnet, dieses Tor wird aber keinem Spieler persönlich zugeschrieben. *Nur für diesen Fall ist die Eingabe et vorgesehen*, da die Ergebnisberechnung automatisch erfolgt. Mit diesen 8 Eingabedaten wird das Protokoll richtig ausgefüllt. Wird für einen Spieler der 3. persönliche Fehler vermerkt erscheint eine Informationsbox, die zum Zeigen der roten Fahne auffordert. Mit OK wird diese Informationsbox geschlossen.

NEU ab Version 2014: Zur besseren Übersicht wird die Anzahl der pers. Fehler jedes Spielers auf dem Blatt "Spielverlauf" automatisch angezeigt. Nicht mehr am Spiel teilnahmeberechtigte Spieler werden mit **x** angezeigt.

Ebenfalls zur besseren Übersicht wird die Zahl der genommenen Auszeiten (1. - 4.) auf dem Blatt "Spielverlauf" automatisch angezeigt, aber nicht in welchem Abschnitt die Auszeiten genommen wurden. Im Protokoll werden die Auszeiten in die dem Abschnitt (1-4) entsprechenden Felder erst eingetragen, sobald das jeweilige Abschnittsende eingegeben wurde. Bei einer 2. Auszeit pro Abschnitt erscheint eine Informationsbox, die eine 2. Auszeit angezeigt. Mit OK wird diese Informationsbox geschlossen.

Beim Anwählen der **Sondereinstellung 2 Auszeiten** pro Spiel können beide Auszeiten auch in einem Abschnitt genommen werden. Der Eintrag im Protokoll erfolgt in den ersten beide Feldern der vier Auszeitfelder. Bei einer 3. Auszeit erscheint eine Informationsbox, die eine 3. Auszeit anzeigt. Mit OK wird diese Informationsbox geschlossen.

ACHTUNG: *Wie wird eine unberechtigte Auszeit eingetragen?* Der fällige Eintrag hängt vom Ballbesitz und der Anzahl der geforderten Auszeiten ab, siehe Fallunterscheidung am Beispiel Gast:

1. Die geforderte Auszeit von Gast erfolgt bei Ballbesitz von Heim.

Allgemein gilt: Auszeit bei Ballbesitz des Gegners **immer unberechtigt - immer Strafwurf** für Gegner

a. Anzahl der max. möglichen Auszeiten von Gast nicht erreicht: Diese unberechtigte Auszeit wird im Sinne der Regel wie eine regulär geforderte Auszeit für Gast ins Protokoll eingetragen. Zusätzlich wird Heim ein Strafwurf zugesprochen.

Eintrag: Zeit, Gast x, Ereignis au und ein weiterer Eintrag gleiche Zeit, Gast x, Ereignis s

Hintergrund für diesen Eintrag: Dieses Fordern einer Auszeit wird Gast seiner Anzahl der max. möglichen Auszeiten angerechnet und automatisch ins Protokoll unter Auszeiten Gast eingetragen. Der fällige Strafwurf wird der Mannschaft Gast und keinem Spieler als persönlicher Fehler zugerechnet. Bei den Mannschaften wird im Protokoll das x bei Auszeiten Gast automatisch gesetzt.

b. Zahl der max. möglichen Auszeiten von Gast überschritten:

Eintrag: Zeit, Gast x, Ereignis au+s (*Sonderfall bei Ereignis*)

Hintergrund: Für diese Auszeit mit dem Ereignis AU steht kein Feld im Protokoll zur Verfügung und wird automatisch von WaBaProtokoll als Eingabefehler (Infobox öffnet sich) gewertet. Die Fehlermeldung wird mit dem Eintrag au+s umgangen. Im Spielverlauf des Protokolls wird Zeit, Gast x, Ereignis AU+S eingetragen. Somit ist deutlich, dass Mannschaft Heim ein Strafwurf wegen einer unberechtigten Auszeit von Gast zugesprochen wurde. Bei den Mannschaften wird im Protokoll kein Eintrag gesetzt.

Nur in diesem Sonderfall ist von den 8 definierten Eingabemöglichkeiten bei WaBaProtokoll in der Spalte Ereignis abzuweichen!

2. Die geforderte Auszeit erfolgt bei Ballbesitz Gast:

Zahl max. möglichen Anzahl der max. möglichen von Gast überschritten - im Sinne der Regel nur ein einfacher Fehler. **Es ist kein Eintrag im Spielverlauf notwendig.**

Regel zur Eingabe in Spalte Ende Abschnitt: Das letzte Ereignis eines Abschnitts wird mit der entsprechenden Zahl des Abschnitts gekennzeichnet - **1** für Ende 1. Abschnitt, **2** für Ende 2. Abschnitt, **3** für Ende 3. Abschnitt, **4** für Ende 4. Abschnitt (damit endet in der Regel auch das Spiel und die Eingaben in diesem Tabellenblatt). Ist kein Ereignis in einem Abschnitt zu protokollieren, wird die Abschnittszahl dieses Abschnitts auch nicht eingegeben. Im Falle eines Strafwurfwerfens muss in der Zeile des letzten Schützen das Spielende mit **s** gekennzeichnet werden.

NEU ab Version 2014: Verlängerung entfällt.

Regel im Falle eines Strafwurfwerfens: Das Feld hinter "5m-Werfen?" muss mit **x** gekennzeichnet werden und das Ende des Strafwurfwerfens analog zu den Spielabschnitten in Spalte "Ende Abschnitt" mit **s** gekennzeichnet werden. **Alle** Schützen müssen ins Protokoll eingetragen. Dazu ist für **jeden** Strafwurf in der Spalte "Zeit" 0:00 einzutragen. Die jeweilige Kappennummer des Schützen wird in die Spalten "HEIM" bzw. "GAST" eingetragen. Fällt durch den Strafwurf ein Tor ist in der Spalte "Ereignis" ein **t** einzutragen, **verschießt der Schütze bleibt die Spalte "Ereignis" leer!** Das Ende des Strafwurfwerfens - somit das Ende des Spiels - muss in der Spalte Ende Abschnitt mit **s** gekennzeichnet werden.

Regel zur Eingabe eines Kappenwechsel: Bei einem Kappenwechsel wird in Spalte 1 die Nr. des letzten Ereignisses vor dem Kappenwechsel eingetragen, danach die jeweilige Farbe und die beiden Kappennummern. Es werden bis zu 4 Kappenwechsel pro Spiel verarbeitet. Sofern eine der gewechselten Kappennummern im Spielverlauf eingegeben wird erscheint rechts neben der Zeile ein Hinweis, dass diese Kappennummer gewechselt wurde. Jetzt **muss** die Eingabe der Kappennummer entsprechend korrigiert werden und das Ereignis wird somit dem im Protokoll namentlich vermerkte Spieler korrekt zugeordnet. Ein Kappenwechsel darf deshalb **NICHT** mehr unter Bemerkungen eingetragen werden, weil bereits die geänderte Kappennummer im Spielverlauf eingetragen wurde.

ACHTUNG: Der Hinweis des Kappenwechsels bleibt auch nach der Korrektur sichtbar, hier muss sich der Sekretär sicher sein, dass er pro Ereignis nur ein Mal die Nummerneingabe korrigiert hat.

Regel zur Eingabe Gelbe/Rote Karten: Bei gelben und roten Karten in Spalte 1 die Abschnittsnummer, danach Zeit, Heim oder Gast und den "Bestraften" eintragen. Dafür nur **tr** für Trainer, **b** für Betreuer, **m** für Mannschaftsbegleiter bzw. die jeweilige Kappennummer des Spielers verwenden. In einem möglichen Strafwurfwerfen in der Spalte Abschnitt **s** eintragen. An Hand der getätigten Eingaben wird im Blatt "Spieldaten" die entsprechende Meldung zum Eintrag in das Feld Bemerkungen generiert.

Die Blätter "Protokoll" und "Protokoll - Seite 2"

In diesen Blättern werden alle eingegebenen Daten des Spiels WB-gerecht zusammengefasst. Sie sind ausschließlich für den Ausdruck bestimmt, es können **keine Änderungen** durchgeführt werden. Hinweis: Bei Eingabe eines Ereignisses mit den Werten "ame" wird im Protokoll "AmE", bei "ame4" wird "AmE+4", sowohl im Spielverlauf als auch als pers. Fehler ausgegeben. Bei Eingabe "et" für Eigentor wird T* ausgegeben.

Ab dem 61. Ereignis wird der Spielverlauf auf dem Tabellenblatt "Protokoll - Seite 2" eingetragen. Dann muss auch dieses Tabellenblatt nach Spielende ebenfalls ausgedruckt werden.

NEU ab Version 2014: Die Blätter "Protokoll 15 Sp." und "Protokoll 15 Sp. - 2. Seite"

Diese(s) Protokoll(e) werden immer mit ausgefüllt, **sollte aber nur dann ausgedruckt werden, wenn die 15 gemeldeten Spieler im Turnier an jedem Spiel teilnehmen dürfen, da es sich bei dem Protokoll NICHT um das offizielle DSV-Form 201 handelt.** Diese Blätter sind nur ein zusätzliches Angebot von WaBaProtokoll.

Das Blatt "Lizenzbestimmungen"

ACHTUNG: Die Excel-Datei WaBaProtokoll darf nur verwendet werden, sofern der benutzende Verein die Lizenz akzeptiert hat und die damit verbundene Entwicklungsgebühr entrichtet hat. Jedem Verein wird eine eindeutige Lizenznummer zugeteilt, die auch auf dem Protokollausdruck vermerkt ist. Der Lizenznehmer dieser aktuell verwendeten Datei ist in diesem Blatt namentlich vermerkt.

Eine Weitergabe dieser Datei an andere Vereine widerspricht dem Copyright und ist hiermit ausdrücklich untersagt.

3. Vorgehen nach dem Spiel

Nach Spielende im Blatt "**Spielverlauf**" den letzten Eintrag durch die entsprechende Eingabe der Spalte "Abschnitt Ende" kennzeichnen. Danach zum Blatt "Spieldaten" wechseln und die **Uhrzeit des Spielendes** eintragen. Als Erinnerung, dass nach Spielende die Endzeit noch einzutragen ist, wird, solange in der Zelle Ende nichts eingetragen wurde, hinter Ende ein und im Protokoll "**ENDE?**" angezeigt. Ist die Endzeit eingegeben worden, wechselt das Zeichen hinter Ende auf und die Endzeit steht im Protokoll.

Weiterhin ggf. in der Tabelle **Bemerkungen** die notwendigen Einträge vornehmen, sofern diese nicht schon während des Spieles (z.B. in den Abschnittspausen) dort eingetragen wurden. Unter dem eigentlichen Feld für Bemerkungen sind ggf. verhängte gelbe/rote Karten aufgelistet. Diese Informationen können entweder abgeschrieben werden oder per Excel-Formel (**siehe Erklärungen im Blatt "Spieldaten"**) auch direkt im Feld Bemerkungen eingesetzt werden. Sollte im Spiel ein Eigentor gefallen sein, muss der Vermerk "T*=Eigentor" (wie bei gelben/roten Karten als Zelle hinterlegt) unter Bemerkungen eingefügt werden. Ein Eigentor existiert im Sinne der Regel nicht, aber manchmal, z.B. bei Jugendmannschaften, ist ein Torschütze aus der gegnerischen Mannschaft dem Tor nicht zuzuordnen. Deshalb wird ein Eigentor im Ergebnis der gegnerischen Mannschaft zugeschrieben, dieses Tor wird aber keinem Spieler persönlich angerechnet.

Als Ausfüllhilfe sind in 2 Zellen die jeweiligen Paragraphen für Ausschluss mit Ersatz bzw. Ausschluss mit Ersatz nach 4 Min. vermerkt, die eine fehlende Teilnahmeberechtigung für weitere Spiele nach sich ziehen. **Der Inhalt kann kopiert werden, und in Bemerkungen eingefügt werden.** Ein Beispiel, wie ein WB-gerechter Eintrag in diesem Fall formal auszusehen hat, ist im Blatt "Spieldaten" aufgeführt.

ACHTUNG: Der Inhalt der Ausfüllhilfe ist nicht gesperrt, kann also auch unbeabsichtigt gelöscht werden.

Inhalt der Ausfüllhilfe: Zelle F18 = AmE §338 (13), Zelle F19 = AmE+4 §338 (14)

Danach muss das Blatt "**Protokoll**" oder bei 15 Spielern "**Protokoll 15 Sp.**" aufrufen und (ggf. danach auch das Blatt "Protokoll - 2. Seite" bzw. "Protokoll 15 Sp. - 2. Seite") mit "**Speichern unter**" als **pdf-Dokument(e)** unter **NEUEM Dateinamen** gespeichert werden. Dieser Name sollte eindeutig gewählt werden, damit jedes gespeicherte Protokoll dem jeweiligen Spiel im Nachhinein zugeordnet werden kann. Der Name könnte z.B. die Veranstaltung oder Liga, das Datum, die Spielnummer und beide Mannschaften (abgekürzt) beinhalten. **Nach dem Speichern das/die gespeicherte(n) pdf-Dokument(e) ausdrucken.** Das ausgedruckte Protokoll ist vom Sekretär 1 zu unterschreiben und den Schiedsrichtern sowie ggf. dem Turnierleiter/Beobachter vorzulegen, die das Protokoll dann ebenfalls unterschreiben. Das ausgedruckte Protokoll unterscheidet sich somit nicht von den bisher üblichen handschriftlich ausgefüllten Protokollen.

Alle Eingaben sind bei eventuellen Fehleingaben bis zur endgültigen Speicherung immer noch korrigierbar, die durch Neueingabe korrigierten Werte werden unmittelbar in die Berechnung übernommen.

WaBaProtokoll im Internet: <http://www.michael.czempel.info>