

Kurzinfo zur ONLINE-Ergebniseingabe der POKALSPIELE

1.	Überblick über alle Wettbewerbe auf www.tvm-tennis.de (Sport / Pokalspiele)
2.	Auswählen des gewünschten Wettbewerbes
3.	Auswählen der gewünschten Konkurrenz (unter „Hauptfeld“); es erscheint das Tableau
4.	Durch Anklicken der gewünschten SPIELNUMMER (101, 202 etc.) zur Ergebniseingabe
5.	Eingabe des Codes im Feld „CN“ (PIN: <u>mannschaft</u>); anschließend „Ergebnisse eingeben/korrigieren“
6.	In den Auswahlfenstern die jew. Spieler auswählen
7.	Wichtig (!!!): den jew. Sieger jedes Wettspiels markieren durch Anklicken „H“ oder „A“
8.	Ergebniseingabe mit Hilfe des „PopUp-Selectors“ (Tabellen-Symbol); unbedingt die richtige Reihenfolge einhalten, z.B. wenn Sieger „H“ (6:2 6:1), wenn Sieger „A“ (2:6 1:6). Die Eingabe über den „PopUp-Selector“ wird dringend empfohlen! Die Eingabe von 3. Sätzen kann in der Pokalrunde auch mit 7:6 bzw. 6:7 erfolgen. Die Eingabe des „Match-Tie-Break-Ergebnisses“ (z.B. 10:5 etc.) müsste manuell getätigt werden. Die Aufsummierung der Spiele ist dann zwar nicht mehr stimmig, aber wegen des K.O.-Modus auch ohne Belang. <i>Achtung: Wenn Sie die Ergebnisse selbst einschreiben, bitte keine Trennzeichen zwischen den Sätzen verwenden (z.B. Komma, Semikolon etc.) sondern einfach ein Leerzeichen lassen !</i>
9.	Nach Eingabe aller Ergebnisse „Gesamtergebnis berechnen“
10.	Eingaben überprüfen (Sieger sind jew. farbig hinterlegt); eventuelle Korrekturen durch Wiederholen ab 5.
11.	Wenn Eingaben korrekt: „Speichern“ (nicht vergessen !) Nach dem „Speichern“ ist ein weiterer Zugriff nicht mehr möglich, nur noch über Rückmeldung auf der TVM-Geschäftsstelle.

Zur Klärung eventueller Unstimmigkeiten ist auf jeden Fall ein schriftlicher Spielbericht auszufüllen und vom jew. Gastgeber bis Saisonende aufzubewahren. Auf Nachfrage ist dieser Spielbericht jederzeit dem Spielleiter oder der TVM-Geschäftsstelle vorzulegen.

Je nach Qualität der Online-Verbindung kann es bei den Eingaben zu zeitlichen Verzögerungen kommen; bitte nicht zu schnell die Geduld verlieren.