Gatecom GmbH SIS Handball

13 Teamkader

13.1 Teamkader – Übersicht

Unter dem Punkt Teamkader finden Sie eine Übersicht der vorhandenen Kaderlisten. Sie können einen neuen Kader anlegen oder einen bestehenden bearbeiten.

Kaderlisten			
Neuer Kader			
Kadername	Liganame	Beschreibung	Bearbeiten
Gatecom1			\rightarrow \checkmark
Gatecom2			2
Gatecom3			1
HEIM 1			1

13.2 Teamkader – Neuen Kader anlegen

Unter diesem Punkt können Sie einen neuen Kader für Ihren Verein einrichten.

adername:	Gatecom1 Testkader	
Verein:	Gatecom1	~ 🗲

13.3 Teamkader – Kader bearbeiten Übersicht

Um einen Kader zu bearbeiten, klicken Sie beim gewünschten Kader auf das Stift-Symbol.

Sie können nun die Spieler und die Offiziellen bearbeiten sowie angeben in welchen Ligen der Kader verwendet werden soll. Für jeden Bereich gibt es einen speziellen Button.

13.4 Teamkader – Spieler bearbeiten

Wenn Sie einen Spieler bearbeiten wollen, können Sie dieses manuell ("Neuer Spieler") oder über "Pässe Laden" machen. Sie können auch jeden Spieler einzeln bearbeiten. So können Sie dann z.B. Position und Trikotnummer ändern oder den Spieler wieder aus der Kaderliste löschen. Sofern die Kaderstärke maximal 20 Spieler beträgt, verarbeitet der ESB einen Kader auch im Offline-Betrieb.

GateCom GmbH SIS Handball

1	Vorname	Nachnam	e	Geboren	Trikot Nr	Position	Pass Nr	Gesper	rt Bis	Bearbeiten
	Jens	Müller		01.01.1900		Feldspieler	51241231		\rightarrow	Bearbeiten
	Kai	Petersen		01.01.1900	2	Rückraum	5123123			Bearbeiten
	Hendrik	Effner		01.01.1900	3	Flügelspieler links	5125123			Bearbeiten
	Andreas	Bremer		01.01.1900	4	Rückraum links	51241232			Bearbeiten
	Frank	Lammers		01.01.1900	5	Rückraum mitte	512412314			Bearbeiten
	Phillip	Springer		01.01.1900	6	Kreisläufer	5124122			Bearbeiten
	Moules	Molor		01 01 1000	7	Vroieläufor	402466			Passhaltan
	Ve	orname:	Kai				Trikotn	ummer:	2	
	Nas	hname	Determon				-	a a liti a m	Düskraum	
Nachname:										
							Gesp	errt bis:		

13.5 Teamkader – Offizielle bearbeiten

Unter diesem Punkt können Sie die Offiziellen des Kaders eintragen, sodass diese beim Kader laden im ESB direkt aufgeführt werden. Tragen Sie einfach den Namen, Vornamen und evtl. ein Gesperrt bis Datum ein und klicken Sie anschließend auf "Speichern".

OA Name, Vorname:	Max	Mustermann	Gesperrt bis:	01.09.201
OB Name, Vorname:	Τ		Gesperrt bis:	\square
OC Name, Vorname:			Gesperrt bis:	
OD Name, Vorname:			Gesperrt bis:	
\mathbf{V}				
Speichern Abbrechen				

13.6 Teamkader – Ligen bearbeiten

Auf der rechten Seite sehen Sie die möglichen Ligen in denen Ihr Verein hinterlegt ist. Auf der linken Seite sehen Sie die aktiven Ligen für diesen Kader. Wählen Sie eine Liga auf der rechten Seite aus und klicken Sie auf den "<"-Button. Die Liga wird nun unter aktive Ligen angezeigt. Damit wird der von Ihnen angelegte Kader im ESB berücksichtigt. Bitte beachten Sie, dass pro Liga nur ein Kader zugeordnet werden darf.

Aktive Ligen	< >	Mögliche Ligen
Spielbercht Testiga >> Testmannschaft Regionsliga Männer West >> Gatecom M1 Testiga >> Team1 Testiga >> Gatecom1		Gatecom Testiga 2 >> Gatecom1 Testiga 3 Spiebericht >> Testmannschaft Testiga 3 Spiebericht >> HSG Ktoschheim Testiga 3 Spiebericht >> Heim 2 Testiga 3 Spiebericht >> KSG Otters/Beil/Zeis/Kuhh Testiga 2016 Spiebericht >> Heim 1 (01)

Gatecom GmbH SIS Handball

13.7 Teamkader – Kader löschen

Um einen Kader zu löschen, wählen Sie im unteren Bereich den Punkt "Löschen".



Ein neues Fenster öffnet sich in dem Sie nocheinmal bestätigen müssen, dass der Kader gelöscht werden soll.

Wirklich löschen?		×
Wollen Sie den aktuellen Kader wirklich löschen?		J.
	Abbruch	Löschen
01 01 1000 17	Dückenum	

13.8 Teamkader – Kader umbenennen

Um einen Teamkader umzubenennen, klicken Sie neben den Kadernamen auf den Stift.

Gatecom1	/	÷			
< Druck	en				
Spieler					
Foto		Vorname	¢	Nachname	Geborer
-	Ş	Jens		Müller	01.01.190

GateCom GmbH SIS Handball

Ein neues Fenster öffnet sich in dem Sie nun den neuen Kadernamen eingeben können. Anschließend bestätigen Sie mit "Speichern".

		1
Geben Sie den neuen Kadernamen ein!		
Gatecom Testkader		
	Speichern	Abbruch