

## Erste Schritte mit ENTRENADOR 1.0

Diese Anleitung soll Ihnen den Einstieg in ENTRENADOR 1.0 erleichtern.

Erfassen Sie zunächst Ihre persönlichen Daten:

Unter **Stammdaten – Vereine** erfassen Sie zunächst Ihren eigenen Verein. Die Eingabe einer Vereinsnummer ist dabei zwingend erforderlich. Falls die Vereinsnummer nicht bekannt ist, klicken Sie auf die Schaltfläche *vorläufige Vereinsnummer erzeugen*. Das Programm fügt dann eine eindeutige Vereinsnummer in das Eingabefeld ein. Diese Vereinsnummer kann später durch die offizielle ersetzt werden. Für den korrekten Programmablauf ist dies aber nicht unbedingt erforderlich.

Unter **Optionen – Standardeinstellungen** erfassen Sie jetzt Ihre persönlichen Daten. Die gelb hinterlegten Eingabefelder müssen vollständig ausgefüllt sein. Aus der Liste *Verein* wählen Sie Ihren eigenen Verein. Die Angabe eines eigenen Vereins ist unbedingt erforderlich. Überprüfen Sie alle Einstellungen unter *Optionen – Standardeinstellungen* (siehe Handbuch und ENTRENADOR-Hilfe).

ENTRENADOR verknüpft den Trainings- und den Spielbetrieb sehr eng. Sie sollten zunächst einen Spielplan erfassen und anschließend eine Trainingsgruppe anlegen, welche mit dem Spielplan verknüpft werden muss. *Nur wenn eine mit einem Spielplan verknüpfte Trainingsgruppe gespeichert ist, kann das Programm vollständig genutzt werden.*

Erfassen Sie unter **Stammdaten – Vereine** alle Vereine, welche Sie für die Erstellung eines Spielplanes benötigen. Mit **Spielbetrieb - Spielplan erstellen** erfassen Sie jetzt den Spielplan. Wichtig ist, dass für alle Spiele ein Datum und eine Anstoßzeit angegeben wird, was während der Spielplanerfassung sehr einfach möglich ist. Unter **Spielbetrieb – Spielplan bearbeiten** können Datum und Anstoßzeit für einzelne Spiele angepasst werden.

Erfassen Sie unter **Stammdaten – Spieler – Stammdaten** jetzt die Spieler Ihrer Trainingsgruppe. Die Eingabe einer Passnummer ist dabei zwingend erforderlich. Falls die Passnummer nicht bekannt ist, klicken Sie auf die Schaltfläche *vorläufige Passnummer erzeugen*. Das Programm fügt dann eine eindeutige Passnummer in das Eingabefeld ein. Diese Passnummer kann später durch die offizielle ersetzt werden. Für den korrekten Programmablauf ist dies aber nicht unbedingt erforderlich. *Für jeden Spieler sollte das Geburtsdatum erfasst werden.* In vielen Programmteilen wird ein Durchschnittsalter ermittelt. Für eine sinnvolle Ausgabe, sollte daher ein Geburtsdatum gespeichert sein. Für die Berechnungen im Programmteil **Stammdaten – Spieler – Jahrgangsabfragen** ist das Geburtsdatum Voraussetzung.

Erstellen Sie jetzt unter **Training – Trainingsgruppe anlegen / bearbeiten** eine Trainingsgruppe. **WICHTIG:** Markieren Sie rechts unten im Feld *Liga* eine oder mehrere Ligen, die mit der Trainingsgruppe verknüpft werden sollen.

**Beispiel:** B- und C-Junioren trainieren gemeinsam in einer Trainingsgruppe. Erfassen Sie die Spielpläne für die Ligen der B- und C-Junioren und erstellen Sie eine Trainingsgruppe, in welche Sie die Spieler der beiden Altersklassen übernehmen. Verknüpfen Sie diese Trainingsgruppe mit den Spielplänen der B- und C-Junioren.

Erfassen Sie unter **Training - Kalender** alle Termine für Training und Spielersitzungen.