

Handbuch für den BTP - Badminton Turnier Planer

Inhaltsverzeichnis

- Kapitel 1: Installieren und Registrieren
- Kapitel 2: Neues Turnier anlegen
- Kapitel 3: Spieler und Meldungen hinzufügen

- Kapitel 4: Turnierpläne, Auslosungen erstellen
 - Kapitel 4.1: Meisterschaften
 - Kapitel 4.2: Ranglisten
 - Kapitel 4.3: Doppeltes KO-System

- Kapitel 5: Zeitplan
- Kapitel 6: Turnierstart und Ablauf

- Kapitel 7: Datenaustausch
 - Kapitel 7.1: Importieren
 - Kapitel 7.1.1 Spieler
 - Kapitel 7.1.2 Vereine
 - Kapitel 7.1.3 Meldungen
 - Kapitel 7.1.4 Ranglisten
 - Kapitel 7.1.5 Verschiedene Turnierdaten
 - Kapitel 7.2: Exportieren
 - Kapitel 7.3: Excel

- Kapitel 10: Berichte / Auswertungen / Veröffentlichen

- Kapitel 20: Allgemeines

- Kapitel 30: Turnier-TV
- Kapitel 40: Unterschiede des Ligaplaners zum Turnierplaner

Vorwort von Bernd Wessels:

Der Badminton-Turnier-Planer (BTP) wird weltweit für Individualturniere genutzt. In seiner deutschsprachigen Version wird er in im Bereich des DBV und in vielen Landesverbänden auch für offizielle Turniere verwendet. Die Programmversionen werden jeweils Online bereitgestellt. Ohne Lizenzkey handelt es sich um Demo-Versionen, mit dem Key sind sie für das jeweilige Kalenderjahr bis zum 31.1. des Folgejahres online nutzbar.

Für alle Landesverbände und den DBV gibt es ein koordiniertes Sonderangebot zum Erwerb der Lizenz. Einige Landesverbände unterstützen die Vereine beim Erwerb der Lizenz, sofern sie als Ausrichter von Verbandsturnieren in Erscheinung treten. Weitere Informationen siehe unter www.blv-nrw.de unter dem Stichwort BTP. Die Koordination der Bestellung wird durch die Geschäftsstelle des BLV-NRW durchgeführt.

Mit der Software lassen sich viele Schritte der Turnierabwicklung erledigen. Eine große Stärke des Programms ist die weltweit einheitliche Darstellung des Turniers im Internet. Bei Verwendung der bundesweiten Spieler-ID lassen sich beim Anklicken des Namens auch die anderen Turniere und sogar die Ligaeinsätze des Spielers finden, bei denen dieser Spieler mitgewirkt hat.

Eng verbunden mit dem BTP sind weitere Produkte, der Liga-Planer (für Mannschaftsturniere) und das Turnier TV (TTV) zur Darstellung von Turnierzwischenständen, Spielfolgen etc. als Präsentation über Bildschirme und Beamer.

Vorwort von Sonja Rottstegge

Dieses Handbuch erhebt keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit, sollte aber vor etwaigen Rückfragen zunächst zu Rate gezogen werden, da hier im Gegensatz zur Hilfe-Datei bereits auf bekannte Probleme oder FAQ (frequently asked questions = häufig gestellte Fragen) eingegangen wird. Ich hoffe, dass wir hier ein Werk geschaffen haben, das allen Anwendern hilft.

Es gibt viele Dinge mehr, die man zu einer Software beschreiben kann, aber der Sinn dieser Dokumentation ist nicht der Ersatz der Hilfedatei, die losgelöst vom Anwendungszweck jede Funktion beschreibt, sondern die Erstellung der eigenen Turniere, so wie sie derzeit vor allem vom BLV NRW durchgeführt werden. Sie kann dennoch in allen Bereichen Deutschlands genutzt werden, wir werden nach und nach die verschiedensten, gängigsten Turniersysteme ergänzen. Ich habe mir Mühe gegeben, die wichtigsten Belange klar und verständlich zu formulieren, was aber sicher nicht in allen Fällen bei den Anwendern so erscheinen mag. Es ist auch denkbar, dass ich ein allgemeines Computer- / Software-Wissen voraussetze, was nicht jeder hat. Dafür wollen wir einen kostenlosen Support ebenso anbieten, wie die Möglichkeit, Wünsche und Verbesserungen einzureichen. Wir stehen in direktem Kontakt zu den Niederländern und werden versuchen, die Software nach deutschen Vorstellungen weiterentwickeln zu lassen.

Der Part für die Ranglisten – Turniere in NRW ist von Miles Eggers erstellt worden, vielen Dank hierfür!

Wir stellen ab sofort die Email-Adresse badmintonsoftware-support@arcor.de für Fragen und Probleme zur Verfügung, sowie badmintonsoftware-wunsch@arcor.de für Wünsche und Verbesserungen. Beide Mail-Adressen erreichen mich und Bernd Wessels und sofern erforderlich auch andere Beteiligte. Deutsch-sprachige Videos sind auch auf www.alleturniere.de im Bereich der FAQ für den BTP hinterlegt (<http://www.alleturniere.de/product/faggroups.aspx?s=2>).

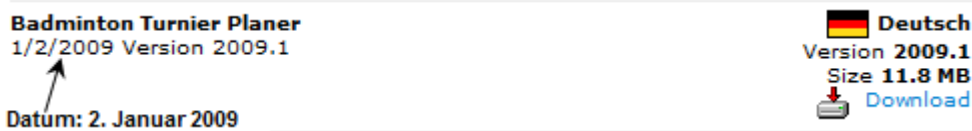
Wer ein eigenes Turniersystem unter Kapitel 4.x einbinden möchte, der kann uns gerne ein Word-Dokument schicken. Das hätte den Vorteil, dass das ganze „drumherum“ nicht jedesmal neu erläutert werden muss. Da wir alle dem Badminton-Sport persönlich verbunden sind, erhebe ich für dieses Handbuch auch zunächst keinen Anspruch auf Copyright. Damit nicht jeder sein eigenes Süppchen kocht, wäre es aber dennoch schön, wenn jeder, der ein eigenes Kapitel wünscht, dieses schreibt und wir binden es gemeinsam ein. So wird im Laufe der Zeit ein gesammeltes Werk geben und nicht ein tausendgeteiltes Patchwork.

Zum Abschluss also nur noch eines: Ich freue mich auf konstruktive Kritik und zahlreiche Einsendungen von eigenen Turniersystemen.

Handbuch für den BTP - Badminton Turnier Planer

1. Turniersoftware aus dem Internet herunterladen

- Die aktuelle Version steht im Internet auf www.alleturniere.de zur Verfügung
- Dort kann über die Menüpunkte Produkte, Turnierplaner, Download die Version gefunden werden.



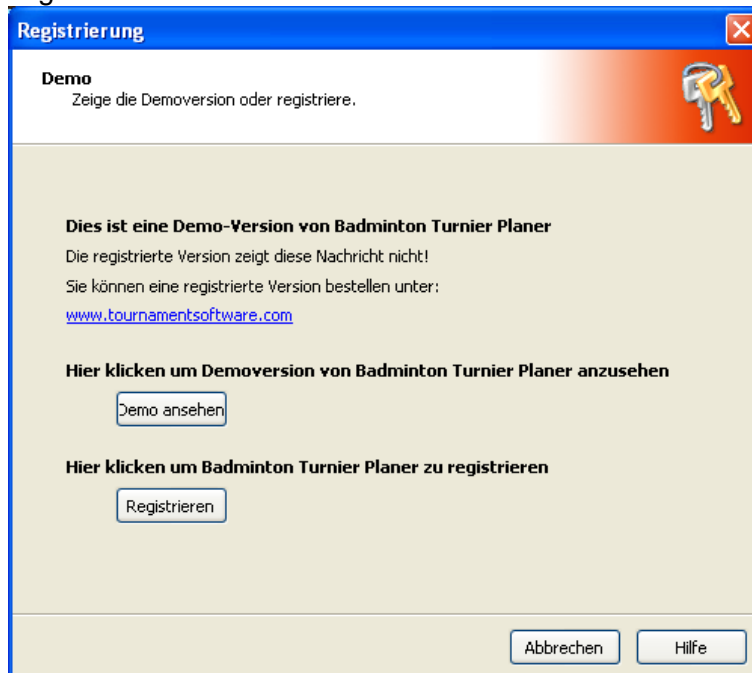
Durch klicken auf das Wort Download startet der Download der Datei `btp-de-setup20091.exe`. Bitte starten Sie anschließend die Datei durch Doppelklick aus Ihrem Download-Verzeichnis.

Turniersoftware installieren

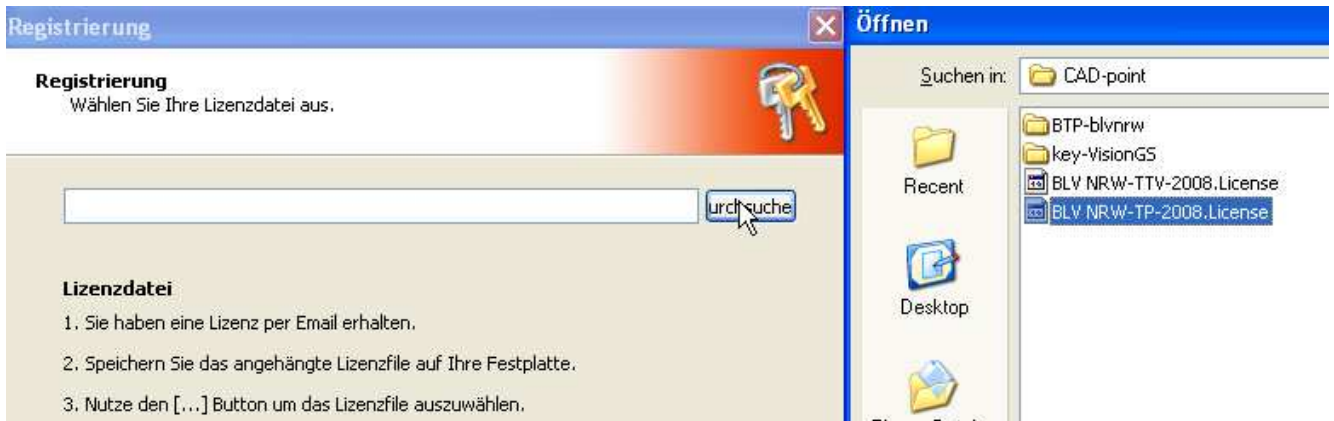
Die Installation verläuft selbsterklärend. Es wird geraten, den Turnier Planer im vorgeschlagenen Standardordner zu installieren. Nach der Installation muss der Computer gegebenenfalls neu gestartet werden

Turniersoftware registrieren

Sobald das Programm erstmalig gestartet wird, erscheint ein Informationsfenster mit folgender Nachricht:



Wenn Sie auf Registrieren klicken, bittet Sie der Turnier Planer eine Lizenzdatei auszuwählen.

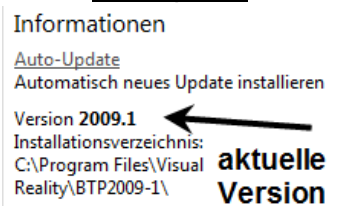


Diese Datei wurde Ihnen per Email vom Badminton Landesverband zugeschickt und beinhaltet Ihren Namen (z.B. BLV NRW-TP-2009.License), das Produkt (TP) und die Version (2009). Die Versionsangabe bedeutet, dass der Key nur zu Versionen passt, die vor dem Punkt die Angabe 2009 haben, egal welches Datum ist!

Sobald die Registrierung abgeschlossen ist kann mit dem Programm uneingeschränkt bis zum 31. Januar des Folgejahres gearbeitet werden. Danach ist die Version immer noch nutzbar, lediglich Funktionen zum Veröffentlichen von Turnieren sind gesperrt.

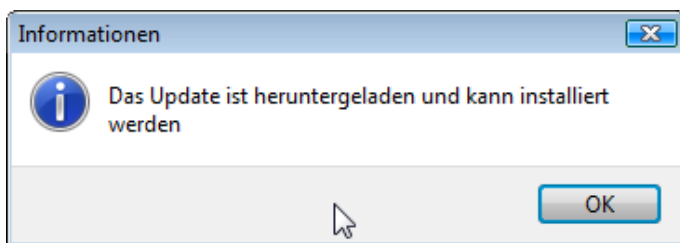
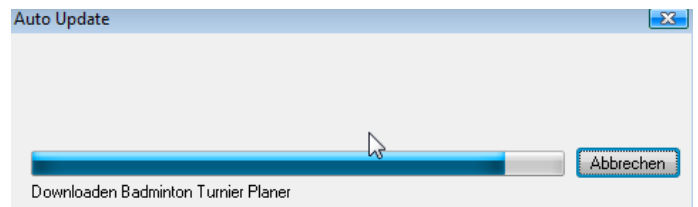
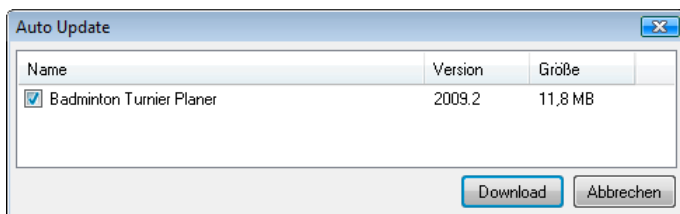
1.1. Update einer vorhandenen Version

- AutoUpdate:



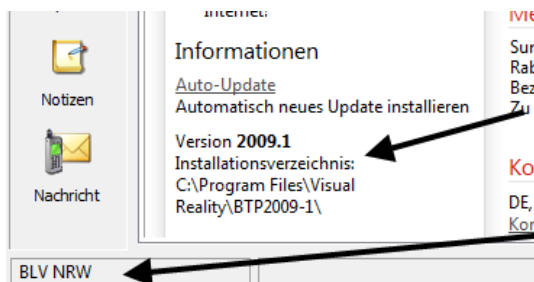
Für das automatische Update klicken Sie zunächst auf die Übersicht und wählen dort Auto-Update aus, oder über Hilfe – AutoUpdate. Es wird nach einer neueren Version gesucht und diese wird downgeloadet. Das AutoUpdate ist nur für Updates innerhalb eines Jahres also z.B. von 2009.1 auf 2009.2 etc.

So sieht der Ablauf aus, am Beispiel des Updates von 2009.1 auf 2009.2



Anschließend wird nur noch gefragt ob das Programm gestartet werden soll.

- Sollte etwas nicht funktionieren, auf der Homepage den Download und die Installation manuell durchführen(s.o.).



Version: Hier wird die aktuell installierte Programmversion angezeigt

Anzeige der aktuell verwendeten Lizenz

- Zwischenupdates, so genannte „Build“s, die innerhalb einer Revision (2009.1 oder 2009.2) bleiben, werden im Internet nicht separat angezeigt. Man erkennt diese „Builds“ erst nach der Installation, indem man auf „Hilfe“ und dann auf „über Badminton Turnier Planer“ klickt:



1.2. Vorbereitung für „Veröffentlichen“

- Zu jeder Lizenz kann ein Logo eingerichtet werden, das bei jedem Turnier erscheint, welches mit dieser Lizenz veröffentlicht wurde
- Dieses Logo bitte an bernd@bwessels.de senden.
- Datenformat JPG, GIF, PNG möglich, maximal 600 Pixel breit
- Zur Ermittlung der korrekten Lizenz ist ein Turnier zu veröffentlichen, dieses dann mit Rechtsklick – Verknüpfung kopieren in die Mail einzufügen.
- Beispiel: WDM O35 2009:



<http://www.alleturniere.de/sport/tournament.aspx?id=A91A555B-DE60-4C1A-B5A2-FDFD951CBAC6>

- Die Nummer hinter dem Gleichheitszeichen ist die Turnier-ID, die mit in die Mail kopiert werden muss.

1.3. Verwalten mehrerer Lizenzen

- Ein Verwalten mehrerer Lizenzen ist nicht mehr möglich

Handbuch für den BTP - Badminton Turnier Planer

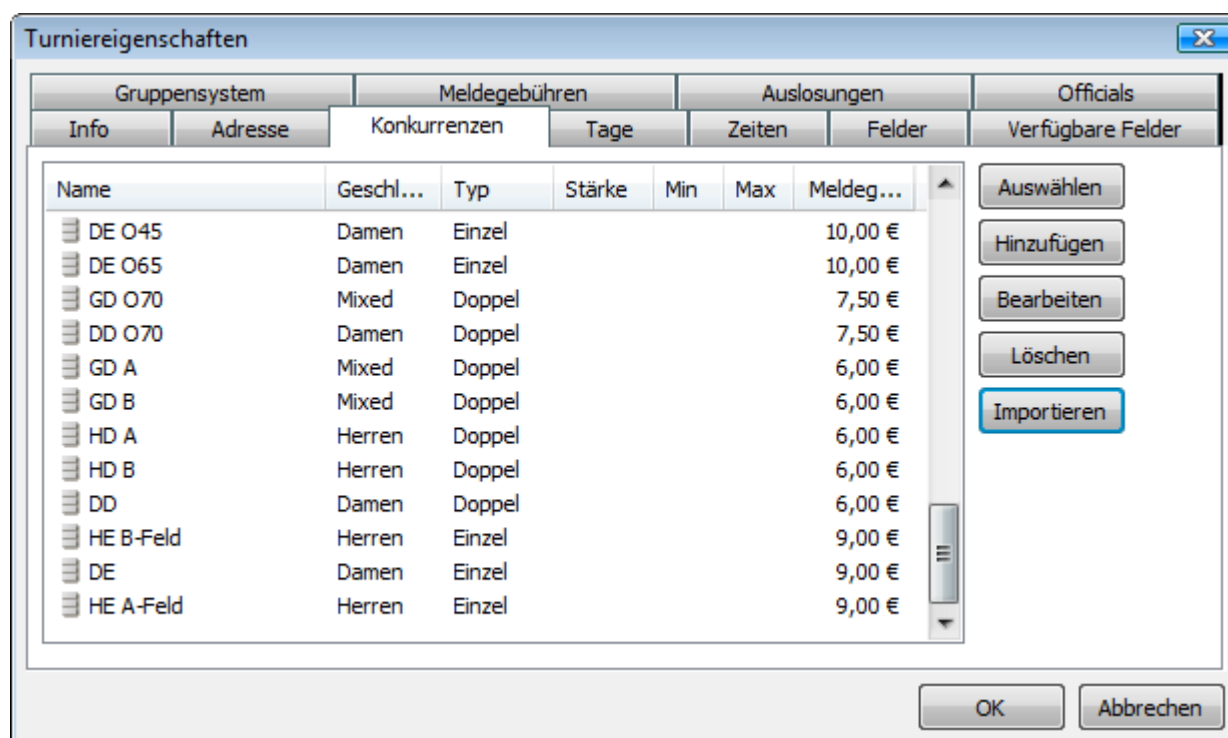
2. Anlegen eines neuen Turniers



Über „**Turnier – Neu**“ bzw. den Button „Neues Turnier“ wird über den Dateimanager ein neues Turnier in einem beliebigen Verzeichnis angelegt. Der Dateiname sollte die Art des Turniers und auch das Datum (zumindest das Jahr enthalten), z.B. WDMO19-2008 (hier reicht das Jahr, weil es nur eins pro Jahr gibt. Bei Bezirksmeisterschaften sollte auch der Bezirk auftauchen, z.B. BVENord1-2008.

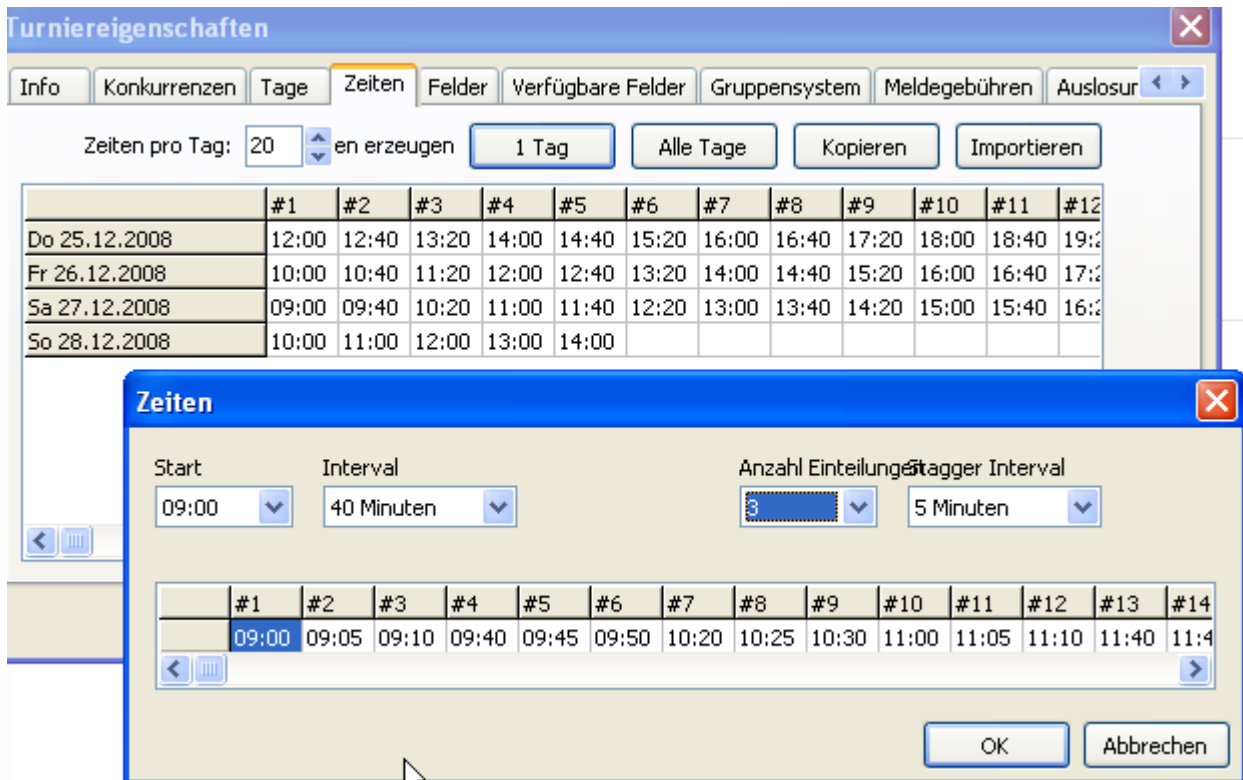
Es öffnet sich das Dialogfenster zur Eingabe der Turniereigenschaften „**Info**“, indem vor allem der Name des Turniers einzutragen ist (wegen der Suchfunktion auf www.alleturniere.de). Hier existieren z.B. schon Begriffe wie 2. Doppel-RLT O19 NRW-Bezirk Nord 2 2006-07 oder BVE U11-U19 NRW-Bezirk Nord 1 2007. **Diese Bezeichnungen unbedingt einhalten!** Der Turnierverantwortliche sowie Telefon und E-Mail erscheinen nach einer Veröffentlichung als Ansprechpartner im Internet, direkt unter den Ausrichter-Informationen, die lizenzabhängig festgelegt sind. Ein Ausrichterlogo kann eingebunden werden, welches beim Ausdruck auf jeder Seite erscheint.

Nun werden auf der nächsten Registerkarte „**Konkurrenzen**“ im selben Fenster die Konkurrenzen festgelegt, die aus einem Stamm bereits ausgewählt werden können oder es werden neue hinzugefügt. Konkurrenz ist ein Überbegriff der Disziplinen, welche z.B. nach Altersklassen unterteilt sind. So ist HE eine Konkurrenz, HE-U13, HE-A und HE-B sind Disziplinen). Hier werden auch direkt die Meldegebühren (bei Doppeln pro Person) eingegeben, um sie später auswerten zu können.



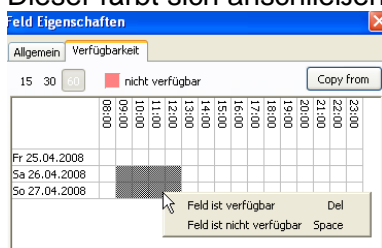
Auf der nächsten Karte werden die „**Tage**“ festgelegt, an denen das Turnier stattfindet.

Unter „**Zeiten**“ werden die meist rhythmisch festgelegten Rundenzeiten vorgegeben, z.B. wird pro Runde oder Disziplin ein 40 min-Rhythmus gewünscht, es sind 10 Runden pro Spieltag. So kann über den Button „1 Tag“ dem aktivierten Tag ein regelmäßiges Haupt- und Unterraster erstellt werden. Man kann aber auch manuell jede gewünschte Zeit eintippen. Bitte beachten: die Zahl im Feld „Zeiten pro Tag“ sind die Zeiten, die auf der Karte tatsächlich zu sehen sind. Nach Erstellung von weniger Zeiten für einen Tag sollte diese Zahl wieder heraufgesetzt werden, damit wieder alle Zeiten zu sehen sind. **TIP: um alle Funktionen zum Auswerten und Veröffentlichen nutzen zu können, müssen hier Einträge vorgenommen werden!**



Auf der Registerkarte „**Felder**“, müssen aus obigem Grunde auch Felder angelegt werden, also die Anzahl der verfügbaren Felder, in Ausnahmefällen auch verschiedene Spielorte (möglichst kurz halten). Man fügt also auf der linken Fensterseite mit „Hinzufügen“ zunächst die Feldnummern ein. Am besten nur die Zahl, ohne das Wort Feld davor, weil dies während des Spielablaufes sonst die Sicht stören könnte.

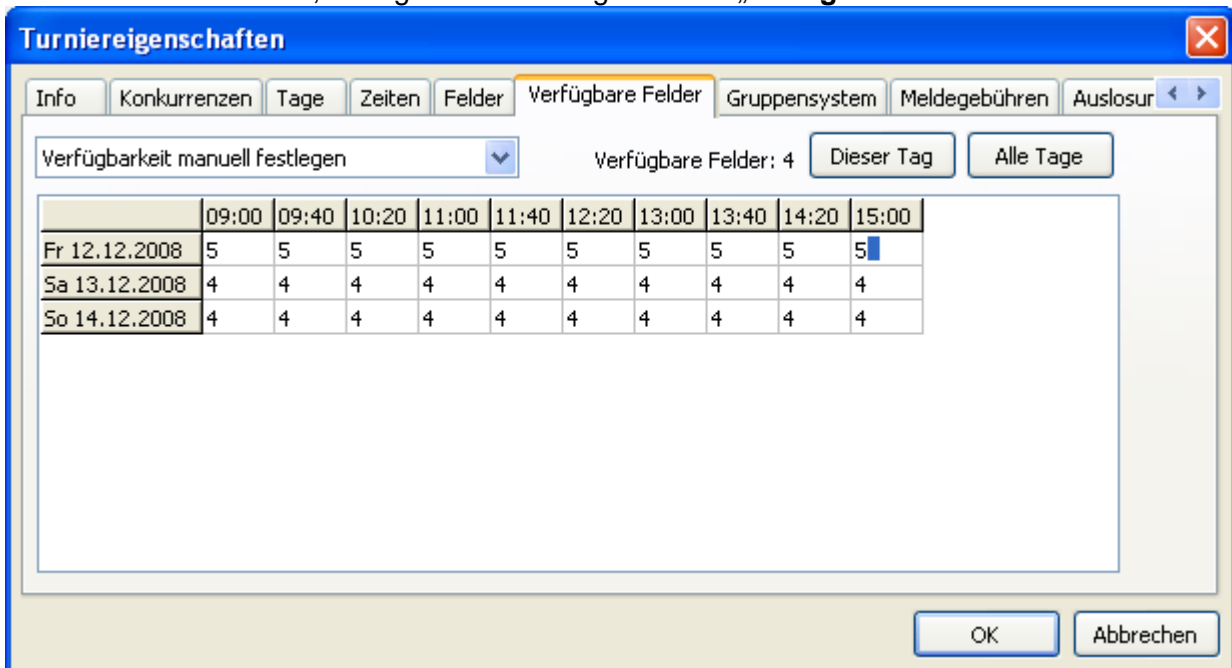
Auf der Registerkarte „**Verfügbarkeit**“ kann man per Klicken-und-ziehen (Drag&Drop) die Verfügbarkeit bestimmen, denn bei manchen Turnieren wird zu späteren Turniertagen auf weniger Feldern gespielt. Standardmäßig ist ein Feld für alle Turniertage als Verfügbar eingetragen. Um ein Feld für bestimmte Tage oder Zeiten herauszunehmen, ist per Drag&Drop (klicken und ziehen) zunächst der gewünschte Bereich zu markieren, dann kann (mit der rechten Maustaste wird das Kontextmenü geöffnet) dieser Bereich über die Leertaste als „nicht verfügbar“ markiert werden. Dieser färbt sich anschließend rot ein.



Bequemerweise kann man nun die Pfeil rauf/runter – Symbole (links unten) anklicken, um die anderen Felder zu bearbeiten. Die Markierung bleibt auf dem eingestellten Bereich stehen. Über die Schaltfläche „Kopiere von“ kann der Block von einem anderen Feld übernommen werden

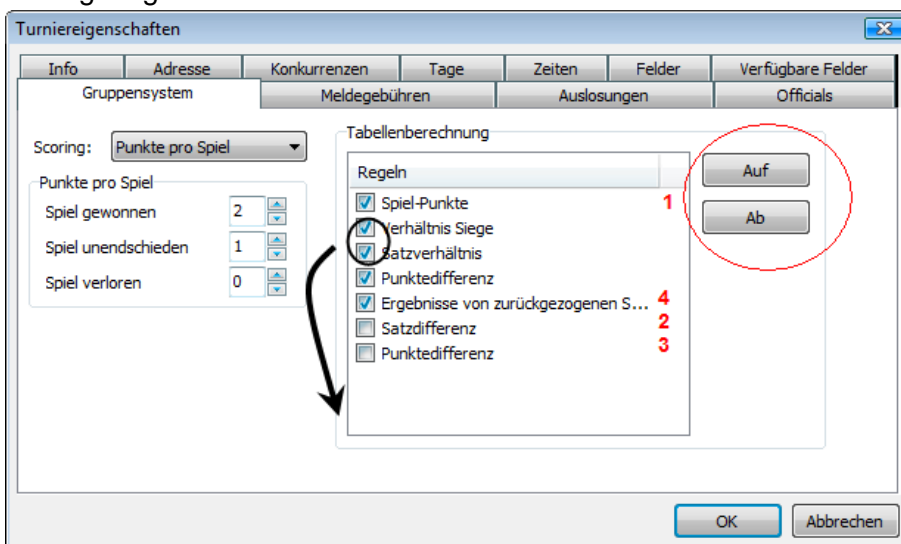
Durch diese Vorgehensweise kann man aber **NICHT** die bei uns häufiger genutzten Runden-Zeiten bequem für die Zeiten-Ansetzung nutzen. Außerdem passen diese Zeiten nicht zu den vorher eingegebenen Zeiten.

Von daher ist es besser, man geht auf die Registerkarte „**verfügbare Felder**“.



Dort kann man über die Dropdownliste zwischen einer Automatik, die sich auf den oben beschriebenen Weg der „Feldverfügbarkeit“ bezieht und der händischen Eingabe der Anzahl Felder wechseln.

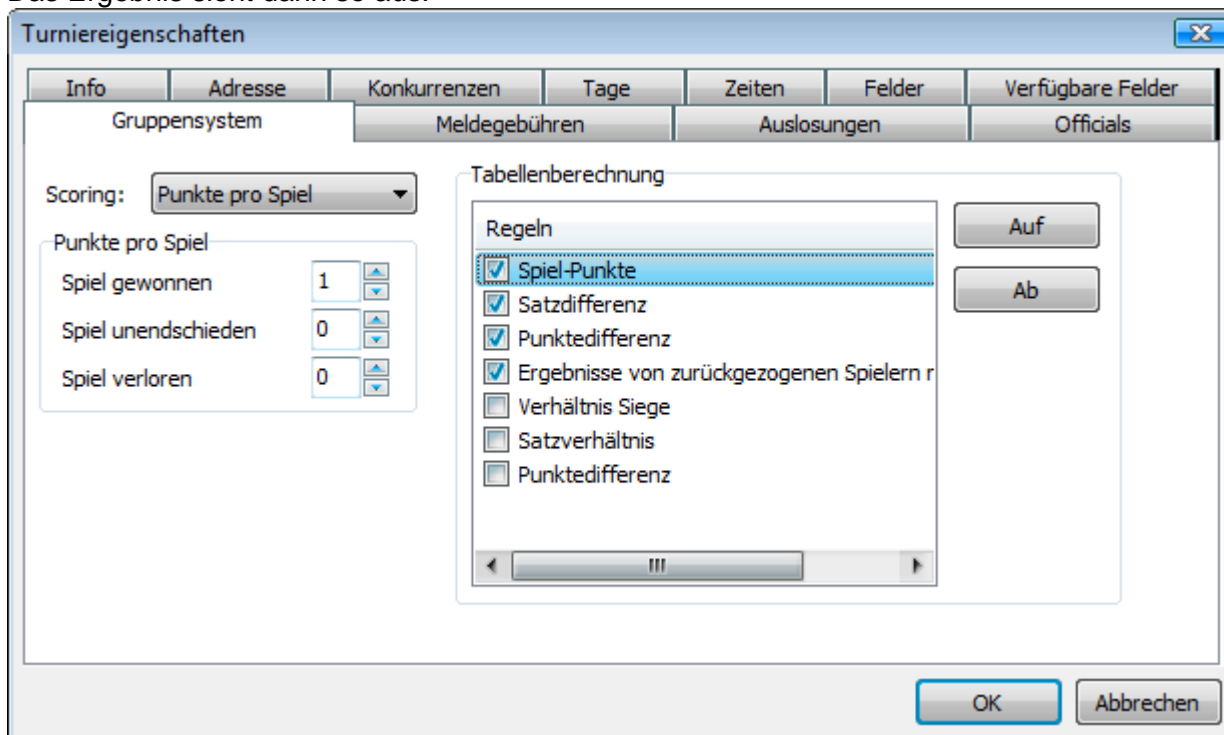
Unter „**Gruppensystem**“ sind Einstellungen für Gruppenspiele möglich, also wie viel Punkte für ein gewonnenes Spiel vergeben werden oder welche differenzierten Regeln zur Berechnung der Sieger herangezogen werden. Zunächst der Installationsstand:



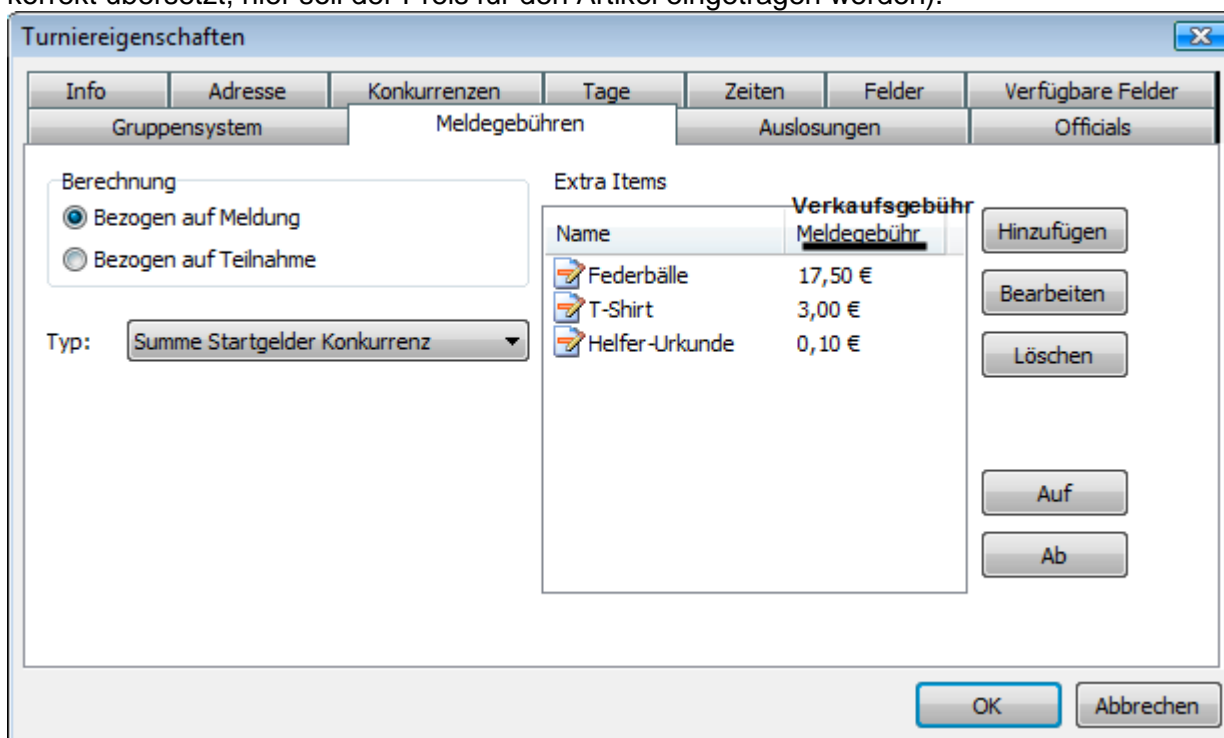
Hier gelten folgende Regeln daher entsprechend anpassen:

1. „Spiel-Punkte“: Punkte (gewonnen/Verloren), also 2:0 / 1:1 bei Individualturnieren können also auch 1 Punkt pro Gewinn vergeben werden, da im Gegensatz zu Mannschaftsspielen kein Unentschieden möglich ist
 2. „Satzdifferenz“: Sätze, also die Differenz der gewonnen Sätze (2:0, 0:2, 1:2 etc)
 3. „Punktendifferenz“: Spielpunkte, also wie hoch die Differenz der gespielten Punkte (21:5 / 21:18)
 4. Direkter Vergleich. Wenn dieser eine Rolle spielt, u.U. den Sieger von Hand anpassen.
- Die Schalter AUF / AB dienen der Prioritätenänderung.

Das Ergebnis sieht dann so aus:



Unter „**Meldegebühren**“ kann man detaillierte Angaben zur gewünschten Bewertung vornehmen, sowie auf dem Turnier verkaufte Zusatzartikel anlegen (die Überschrift „Meldegebühr“ ist noch nicht korrekt übersetzt, hier soll der Preis für den Artikel eingetragen werden).



Man unterscheidet insbesondere, ob die Meldegebühr bereits mit der Meldung fällig ist, oder erst, wenn der Spieler tatsächlich in einer Disziplin startet. Werden die Startgebühren nach Anzahl der gemeldeten Disziplinen berechnet, wird dies unter Typ umgeschaltet. Die Extra-Items werden grundsätzlich dem Spieler zugeordnet, da er hierfür Prinzipiell zu zahlen hat, auch wenn er nicht spielt.

Die Darstellung der „**Auslosungen**“, also der Turnierbäume kann hier vorgenommen werden. Eine Anzeige der Spiel-Nummern ist hier noch nicht sinnvoll, da diese immer von 1 an bezogen auf die Disziplin nummeriert werden.

„*Zeige Spielreihenfolge*“ ist nur dann zu aktivieren, wenn kein Zeitplan feststeht, aber eine bestimmte Reihenfolge feststeht, zum Teil bekannt als „followed by“, besonders in Halbfinals oder Finals.

Hier ist das „Auto-Vervollständigen“ mit bestimmten Eingaben aktivierbar, damit die Ergebnisse schneller eingegeben werden können. **TIP: bei der Ergebniseingabe dazu immer die kleinere Zahl eintippen.**

Mixed-Reihenfolge legt fest, ob unabhängig von der gewählten Paarungs-Reihenfolge immer zuerst der Herr genannt werden soll.

Turniereigenschaften

Info Adresse Konkurrenzen Tage Zeiten Felder Verfügbare Felder

Gruppensystem Meldegebühren Auslosungen Officials

Spielnummern in Auslosung zeigen

Zeige Spieldauer in Auslosung

Rundennummer in Gruppensystem zeigen

Zeige gesetzte Spieler fett

Zeige nach Nummern

Zeige Spielreihenfolge

Zeige Spielort in Auslosung

Partner in alphabetischer Reihenfolge anzeigen

Balance home and away in round robins

30 Minuten Pause nach dem Spiel

Ergebnis

Auto Vervollständigen Best of: 3

HE: 21 HD: 21

DE: 21 DD: 21

MX: 21

Mixed Reihenfolge

Unverändert

Damen zuerst

Herren zuerst

OK Abbrechen

„Partner in alphabetischer Reihenfolge anzeigen“ zeigt die Paarungen immer in alphabetischer Reihenfolge und die Minuten Pause nach einem Spiel kann man verwenden, wenn man die Spieler wirklich auf die Felder setzt. Dann bekommt der Spieler nach Ende des Spiels ein Uhren-Symbol solange diese 30 Minuten Pause noch nicht um sind.

Bei „**Offizielle**“ können Schiedsrichter-Namen hinterlegt werden, die als Schieds- oder Aufschlagrichter den Spielen zugeordnet werden können (Eintragung dort, wo die Ergebnisse eingegeben werden).

Nach bestätigen von OK wird das Turnier erstmalig erstellt. Um zwischenzeitliches Speichern muss man sich nicht kümmern, nach Änderungen wird automatisch gesichert. Dennoch kann es nicht schaden, zwischenzeitlich ein „Backup“ über „Turnier“ oder eine Kopie über den WIN-Explorer zu erstellen (der Turnier-Planer muss dazu nicht geschlossen werden!).

Nun sind wir auf der Übersichtsseite des Turniers, in der die eingegebenen Daten angezeigt werden. Weiter oben in der „Übersicht“ findet man verschiedene Auswertungen, im Wesentlichen die aktuelle Feldbelegung, also wann wie viel Felder belegt sind, sowie Statistiken zum aktuellen Turnierfortschritt. Anzahl der eingeteilten Spiele, kampflöse Spiele, gespielte Spiele und Sätze etc.



Diese Übersicht kann jederzeit wieder über die linke Symbolleiste aufgerufen werden:

Handbuch für den BTP - Badminton Turnier Planer

3. Spieler und Meldungen hinzufügen

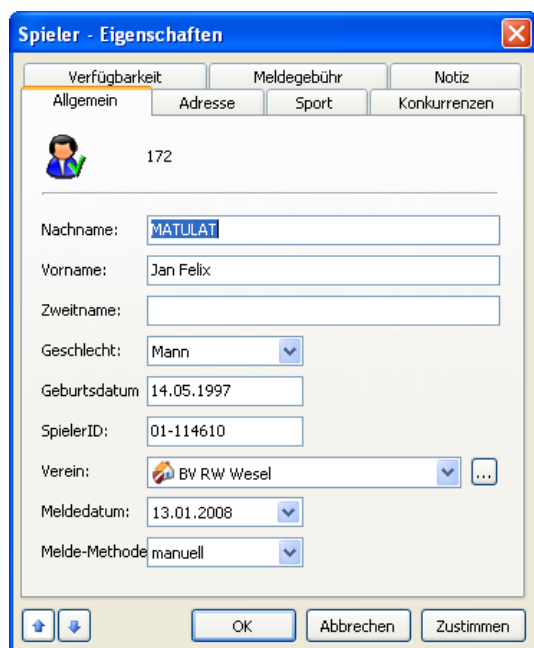
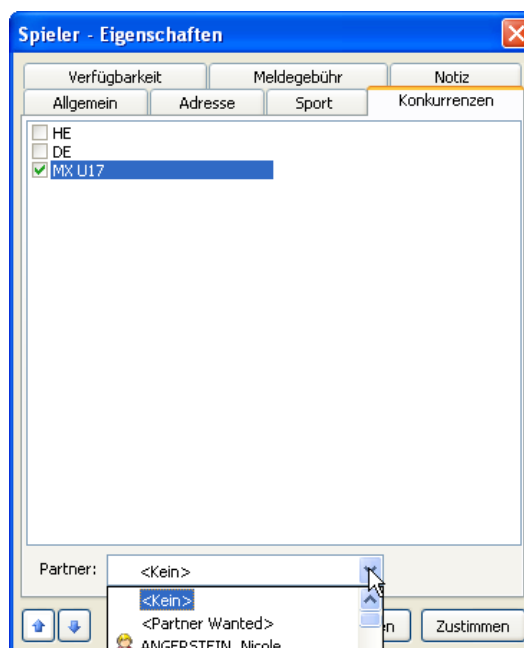
Nun werden Spieler bzw. gemeldete Spieler/Paarungen benötigt. Für die Disziplinen sollte mit F3 oder „Spieler- Spielerdatenbank - aus Spielerdatenbank auswählen“ aus der BLV/DBV-Stammdatenbank ausgewählt werden. Sofern diese nicht vorliegt, gibt es andere Wege. Grundsätzlich wird als „Spielerdatenbank“ ein Pool bezeichnet, der alle Spieler umfasst und aus welchem nur noch ausgewählt wird. In diese Datenbank dürfen nur Spieler mit eingetragener Spieler-ID, da von hier aus alle Verknüpfungen auf Kroton gesteuert werden. Im Gegensatz dazu existieren die Spieler, die nur in ein Turnier importiert wurden, was theoretisch auch ohne ID möglich ist, aber bei der Veröffentlichung zu Problemen führt, da die Verknüpfungen fehlen. Das ganze System basiert auf den **EIN**deutigen Spieler-IDs, wodurch auch falsche oder veränderte Schreibweisen unwichtig werden. So führt z.B. nach einer Namensänderung durch Heirat der Link immer noch auf den richtigen Spieler/In.

Man kann auch Meldungen über Excel, Dbase oder aus alten Turnieren (Spieler – Meldungen importieren) importieren. Dazu müssen die Spieler/Paarungen mit vollständigen Angaben enthalten sein. Die Erläuterungen zu den Datenformaten und Möglichkeiten des Importes sind im Kapitel 7.

Trotzdem werden immer mal wieder Spieler von Hand nachgetragen werden müssen:



Ein neuer Spieler wird über „Spieler hinzufügen“ vollständig neu angelegt. Hier ist zwecks Erreichens eines vollständig einheitlichen Systems ebenfalls darauf zu achten, dass die Spielerinfos incl. Spielerpassnummer (ID), Verein und Geburtsdatum etc. auch wirklich vollständig eingegeben werden!

Die gemeldete Disziplin ist per Checkbox zu aktivieren („Konkurrenzen“)

Danach ist bei Doppel-Disziplinen im unteren Bereich der Bereich „Partner“ freigegeben. Hier sind nur Spieler möglich, die auch in dieser Disziplin gemeldet sind und noch keinen Partner haben. Weitere Eingabemöglichkeiten auch über Meldegebühren sind nach Bedarf zu tätigen.

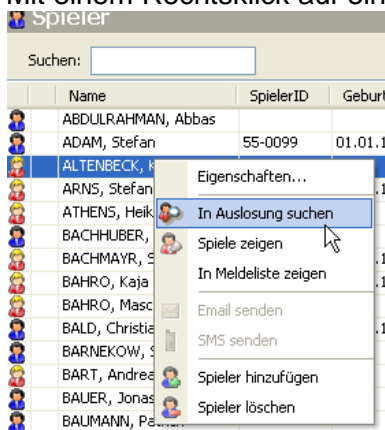
Ist ein Spieler nicht jeden oder den ganzen Tag verfügbar, so kann analog der **Verfügbarkeit** von Feldern hier der Spieler teilweise auf „nicht verfügbar“ gesetzt werden.



Je nachdem, wie die Meldungen eingetragen wurden, müssen später noch Paarungen von Hand zugeordnet werden.

Dazu doppelklickt man in der Liste der Spieler auf den gewünschten Spieler, dann wechselt man zur Disziplin und selektiert mit einem einfachen Klick die gewünschte Disziplin, man befindet sich im Dialogfenster wie oben.

Mit einem Rechtsklick auf einen Spieler erhält man weitere Möglichkeiten:



Eigenschaften: wie Doppelklick

In Auslosung suchen: man kann direkt in den richtigen Turnierbaum an die Position des Spielers springen

Spiele zeigen: alle möglichen Spiele werden aufgelistet an denen der Spieler beteiligt ist.

In Meldeliste zeigen: zeigt alle Listen an, in denen der Spieler gemeldet ist.

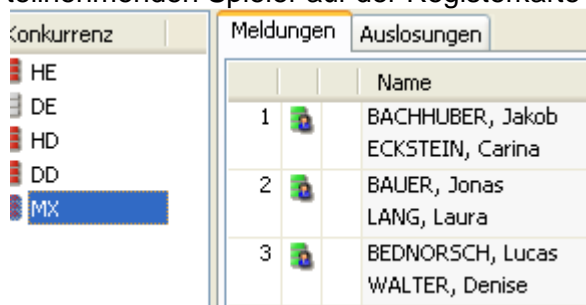
Auch von hier aus ist es möglich, neue Spieler anzulegen oder diesen zu löschen.

Nun fehlen, sofern sie nicht importiert wurden (s. Kapitel 7) noch die Setzplätze:



Liste

Man wechselt zuerst in den Bereich „**Liste**“. Dort findet man alle an dieser Disziplin teilnehmenden Spieler auf der Registerkarte Meldungen:



Auf der linken Seite findet man unter „Konkurrenz“ alle eingegebenen Disziplinen in unterschiedlichen Farben. Grau heißt, dass hier noch keine Meldungen vorliegen. Rot bedeutet, dass hier Meldungen vorliegen.

Durch einen Doppelklick auf einen Spieler in dieser Ansicht kann man die „**Meldung Eigenschaften**“ eingeben.

Man kann hier auch einen Partner eingeben oder wechseln.

Der Setzplatz wird für die Auslosungen benutzt. Entweder gibt es einen festen, oder einen Bereich wie z.B. 5/8.

Das Hauptfeld und die Qualifikation können separate Setzplätze verwalten. Ob Haupt- und Qualifikationsfelder getrennt gesetzt werden, wurde bereits bei den Turnier-Eigenschaften – Konkurrenzen festgelegt, als zum ersten Mal eine Disziplin angelegt wurde.

Das Reservefeld dient der Möglichkeit, eine Reihenfolge für Nachrücker festzulegen. Diese sind nur sichtbar auf der Reserve-Liste.

Hier erreicht man mit Rechtsklick ebenfalls weitere Möglichkeiten:

Verschieben / kopieren in: Verschiebt die Spieler in die entsprechende Meldungsliste, so dass dieser nur in bestimmten Turnierbäumen zur Auswahl steht. Das erspart die Suche, wenn Spieler in eine Auslosung eingefügt werden, da auf den Registerkarten sortiert nach Hauptfeld, Qualifikation, Reserve, Ausschluss nur Teilnehmer in den jeweiligen Kategorien gezeigt werden.

Automatisch setzen: hier kann nach Rating (Leistungsbilanz) / Ranking (Rangliste), also vorher importierter Spielstärke automatisch gesetzt werden.

Über Drucken kann eine Meldeliste pro Disziplin gedruckt oder direkt nach Excel übergeben werden.

Wenn man die Vorschau ansieht, kann man von hier aus verschiedene Export-Formate wählen.



Ein Klick auf den Spielernamen öffnet die Daten des Spielers.

Spieler entfernen:

- Spieler die abgemeldet wurden, sollten nachdem keine Relevanz mehr für Startgeld besteht, aus dem Turnier gelöscht werden
- Ganz wichtig ist das entfernen von Sitzplätzen, bei Spielern die in die Ausschlussliste kommen (nicht gelöscht, nur verschoben). Bleiben diese Sitzplätze so tauchen Sie im Internet auf, obwohl der Spieler nicht teilnimmt!

Handbuch für den BTP - Badminton Turnier Planer

4. Turnierbäume / Auslosungen erstellen

Nun liegen ausreichend Spieler vor und man kann die Spielmodi vergeben.



In der „**Meldeliste**“ klicken wir auf Auslosungen (= Turnierplan auch leer). Dort findet man eine Listen-Übersicht der verfügbaren Auslosungen, die natürlich erst noch leer ist. Daher ist auch in der Spalte „**Konkurrenz**“ die Farbe für die Disziplin noch rot (Meldungen vorhanden, noch kein Turnierplan).

4.1. Turniersysteme für Meisterschaften: Qualifikation (Gruppe und KO) – Hauptfeld als einfaches KO-System

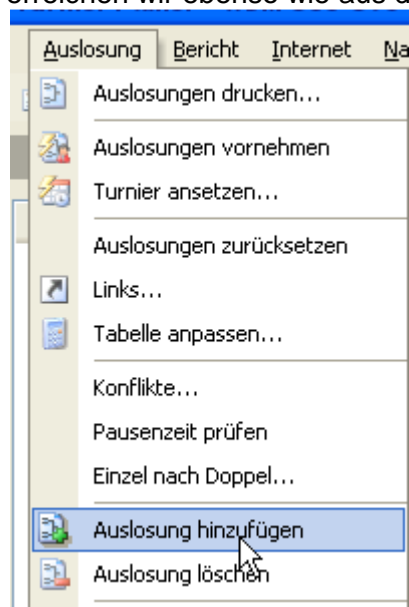
Es gibt vielfältige Möglichkeiten, wie ein Turnier gespielt wird. Zunächst beginnen wir hier mit einem System für Wettkämpfe / Meisterschaften. Dies ist so nicht für Ranglisten-Systeme einzusetzen, da dort andere Bedingungen vorliegen. Zunächst beginnen wir mit einem System, welches aus einer Vorrunde / Qualifikation und einer Hauptrunde besteht. Anhand verschiedener Disziplinen werden wir die Vorrunden einmal als Gruppensystem auslegen und einmal als KO-System. Das Hauptfeld besteht nur aus einem einfachen KO-System. Das doppelte KO-System wird im Kapitel 4.2 (RLT) und 4.3 (doppeltes KO-System) erläutert. Weiterhin ist zunächst die Voraussetzung, dass die Größe der Turnierbäume bekannt ist, sowie die Auslosung von Hand erstellt wurde und lediglich von Hand eingefügt wird. Das Thema Auslosen und Setzen wird ebenfalls im Bereich der Erläuterungen zum Ranglistensystem abgehandelt.

Aufgrund der vorhergehenden Kapitel sollten nun also Spieler, Meldungen und Paarungen existieren. Der ein oder andere Sitzplatz kann auch bereits von Hand eingegeben worden sein.

Erstellen wir nun also unsere erste Auslosung.

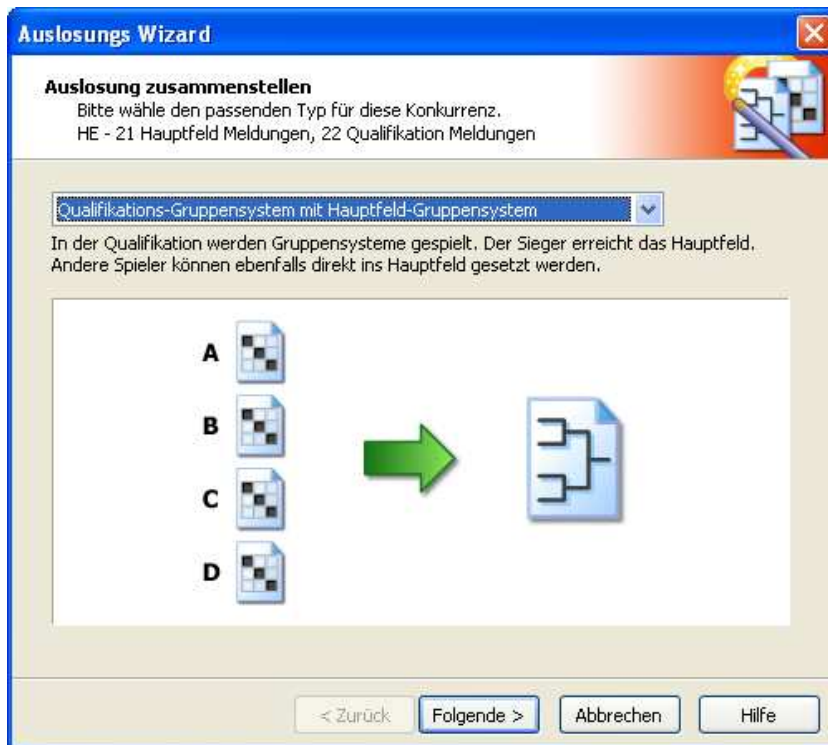
Wir befinden uns im Bereich „**Meldeliste**“ und dort auf der Registerkarte „**Auslosungen**“.

Die Zeilen sind alle leer, da noch keine Auslosung existiert. Mit Rechtsklick in den leeren Bereich erreichen wir ebenso wie aus dem oberen Menü die Möglichkeit eine „**Auslosung hinzufügen**“.



Wie beschrieben, beginnen wir mit einem System incl. Vorrunden.

Nach Klick auf Auslosung hinzufügen, öffnet sich der „**Auslosungs-Wizard**“ (Assistent). Wir wählen aus der dritten Zeile „Qualifikations-Gruppensystem mit KO-System im Hauptfeld“ (**Achtung!** Tippfehler. Es steht dort z. Zt. „Qualifikations-Gruppensystem mit Hauptfeld Gruppensystem“, aber anhand der Grafik ist zu erkennen, dass das Hauptfeld als KO-System angelegt wird!!).



Im nächsten Fenster werden die Feldgrößen abgefragt und die Anzahl der Meldungen angezeigt:



Im nächsten Fenster wird festgelegt, wie viele Qualifikanten ins Hauptfeld kommen. Meistens werden Gruppen-Erste und/oder Zweiter ins Hauptfeld gesetzt. Dies passiert dann automatisch. Es kann aber auch gewählt werden, dass nur der Erste automatisch ins Hauptfeld gesetzt wird und der Zweite und Dritte können anschließend manuell dahin geschoben werden. Um einen Link von Hand erzeugen zu können, aktivieren wir Nr. 1 und 2, sowie Beste Nr. 3. Beim Gruppensystem können aber prinzipiell alle Teilnehmer für das Hauptfeld verlinkt werden.

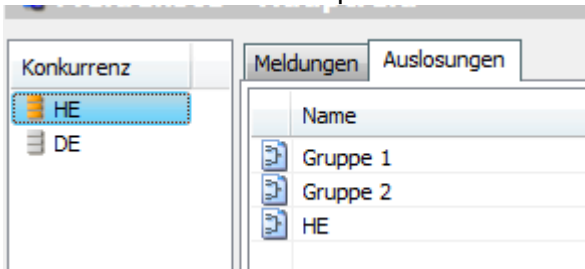


Danach wird nur noch die Größe des Hauptfeldes und der Name der Disziplin eingetragen sowie die auszuspielenden Plätze (Spiel um Platz 3 = PlayOff).
 Als letzte Einstellung wird das „Layout“ festgelegt, also die Informationen, die im Turnierbaum erscheinen sollen:



Vor der endgültigen Bestätigung werden die Informationen einmal angezeigt, durch „Beenden“ werden die Auslosungen erstellt.

In der „**Meldeliste**“-Ansicht werden alle Auslosungen als Liste dargestellt, die Farbe der „Konkurrenz“ hat sich für die erste Disziplin von rot auf orange = Auslosung vorhanden gefärbt.

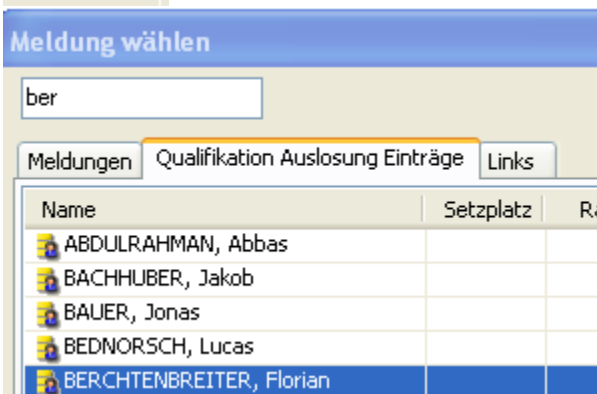


Für das Damendoppel erstellen wir nun eine Auslosung mit Qualifikation, diesmal aber als KO-System und einem einfachen KO-System in der Hauptrunde.

Dazu beginnen wir wieder in der „**Liste**“-Ansicht und wählen Auslosung hinzufügen. Diesmal nehmen wir aus der 4. Zeile „KO-Qualifikation mit KO-System im Hauptfeld“. Die zuletzt getätigten Einstellungen für das Layout bleiben erhalten. Das Programm macht weiterhin sinnvolle Vorschläge anhand der Meldungen, was die Größe der Auslosungen angeht. Nun haben wir also bereits zwei Auslosungen (orange) erstellt und wollen diese mit den vorgegebenen Daten = Auslosung füllen.



Wir wechseln zunächst auf die Ansicht „**Auslosungen**“, wo wir auf verschiedenen Registerkarten die einzelnen Turnierbäume betrachten können.



Am Anfang ist hier mit Rechtsklick auf ein „Bye“, nicht viel mehr möglich, als die „**Meldung wählen**“, um die gemeldeten und ausgelosten Spieler einzugeben. Der Doppelklick auf Bye bringt dasselbe Ergebnis. Man kann hier die Anfangsbuchstaben eintippen, um nicht so viel scrollen zu müssen.

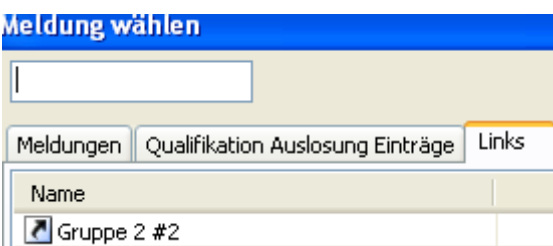
Wir befinden uns auf der Registerkarte „Qualifikation Auslosung Einträge“, da wir uns in der Quali befinden und das Programm bietet uns daher die Spieler, die wir für die Quali gemeldet haben an. Andere Meldungen sind dennoch möglich. Durch Doppelklick

wird die Paarung an die vorher geklickte Stelle gesetzt.

Selbstverständlich tauchen bereits eingefügte Spieler nicht noch weiter in der Liste auf.

Wir füllen nun unsere Daten für das Gruppensystem in allen Gruppen ein.

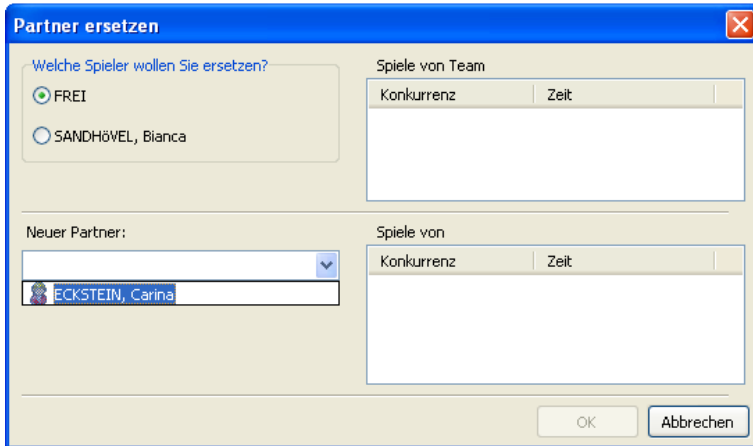
Sobald der erste Spieler in der Auslosung steht, färbt sich die „Konkurrenz“ von orange auf gelb um. Das gleiche machen wir nun für das Hauptfeld.



Im Hauptfeld sind die „Links“ auswählbar, um die Sieger der Qualifikation an selbstdefinierte Stellen ins Hauptfeld zu setzen. Sobald der Sieger feststeht, fragt das Programm, ob der Name weitergeschoben werden soll, so dass die Verlinkung entfernt wird und der Name des Spielers erscheint. Sollten die bereits eingetragenen Links (also die Position der Qualifikanten) oder andere

Meldungen nicht korrekt sein, so können diese einfach über Rechtsklick „Meldung löschen“ oder die Taste entfernen gelöscht werden.

Das gleiche machen wir nun für die andere(n) Disziplin(en). Ist in einer Doppel-Disziplin für eine Paarung noch eine Freimeldung vorhanden, so kann diese durch Rechtsklick – **Partnerwechsel** ersetzt werden.



Man wählt zunächst den Partner, den man wechseln möchte und dann den neuen Partner. Auf der rechten Seite kann man, sofern schon ein Zeitplan existiert, die Spielzeiten der Spieler erkennen.

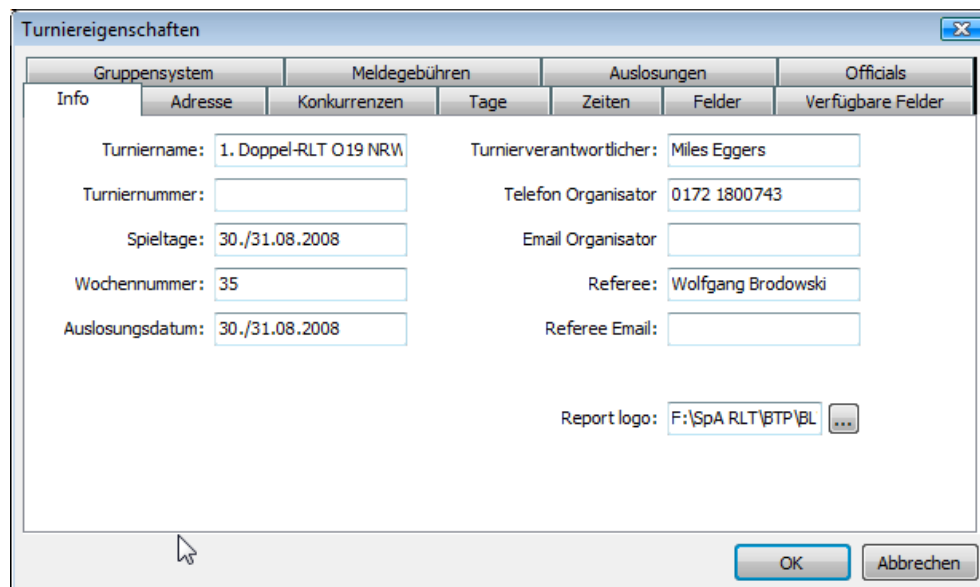
Tipp: Gibt es hier eine Überschneidung der Spielzeiten eines Spielers, auch zu späteren Zeiten, steht dieser Weg NICHT zur Verfügung. Aber sonst kann zu jeder Zeit über diesen Weg ein neuer Partner zugeordnet werden. Geht dies nicht, so muss man über die Spielereigenschaften die Spieler zunächst manuell voneinander trennen, nachdem man sie aber erst aus der Auslosung entfernt hat. Dann kann man die neue Paarung wieder in die Auslosung setzen!

Handbuch für den BTP - Badminton Turnier Planer

4.2. Turniersysteme und Regelungen für Ranglisten-Turniere O19 - NRW

Turniereigenschaften sind wie folgt einzutragen:

- Info:



o Der Turniername ist nach u.g. Beispiel (2. RLT der Saison 2008/09) einzutragen (wegen der Suchfunktion auf www.alleturniere.de)

Einzel-(Doppel-) Ranglistenturniere

- NRW-Ebene: 2. Einzel-(Doppel-)RLT O19 NRW 2008-09
- Verbands-Ebene: 2. Einzel-(Doppel-)RLT O19 NRW-Verband Nord 2008-09
- 2. Einzel-(Doppel-)RLT O19 NRW-Verband Nord 2008-09
- Bezirks-Ebene 2. Einzel-(Doppel-)RLT O19 NRW-Bezirk Nord 1 2008-09
- 2. Einzel-(Doppel-)RLT O19 NRW-Bezirk Nord 2 2008-09
- 2. Einzel-(Doppel-)RLT O19 NRW-Bezirk Süd 1 2008-09
- 2. Einzel-(Doppel-)RLT O19 NRW-Bezirk Süd 2 2008-09

- o Der Spieltag bzw. die Spieltage
- o Der Spielort
- o Der Turnierverantwortliche (RLT-SB)
- o Das Logo des Landesverbandes (soweit es vorliegt): wird auf allen Ausdrucken erscheinen, nicht im Internet

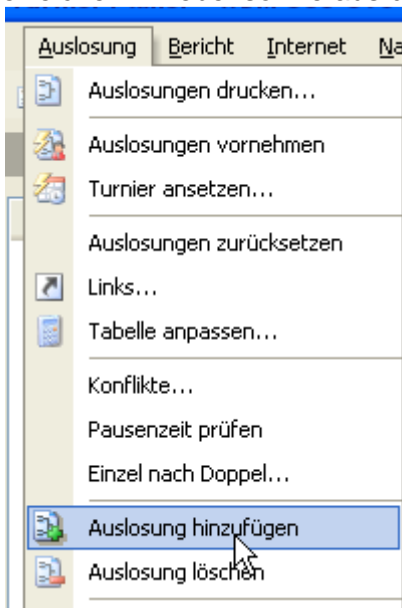
Die Zeitplanung:

Unter „Zeiten“ werden die meist rhythmisch festgelegten Rundenzeiten vorgegeben, z.B. wird bei einem Doppel-RLT pro Runde und Disziplin ein 30-Min-Rhythmus gewünscht. Es sind sonntags 96 Spiele (Beginn z.B. 9.45 Uhr) zu absolvieren und es stehen sechs Spielfelder zur Verfügung. Damit sind 16 Runden erforderlich.

Über den Button kann ein Raster für einen Tag (1 Tag) erstellt werden, das kann auch für beide Tage (Alle Tage) gelten. Man kann aber auch manuell jede gewünschte Zeit eintippen.

Auslosungen:

Wir befinden uns im Bereich „**Meldeliste**“ und dort auf der Registerkarte „**Auslosungen**“.
Die Zeilen sind alle leer, da noch keine Auslosung existiert. Mit Rechtsklick in den leeren Bereich erreichen wir ebenso wie aus dem oberen Menü die Möglichkeit eine „**Auslosung hinzufügen**“.



Der „Auslosungs Assistent“ (Wizard) für die verschiedenen Varianten mit Kurzbeschreibung und grafischer Darstellung öffnet sich.

Hier wird nacheinander angeklickt, ausgewählt oder eingetragen:

- *KO.RL-System*
- Größe Hauptfeld = 16
- Name = A-Feld oder B-Feld
- Playoff bleibt leer
- Gruppe = 1 (für das A-Feld) oder 2 (für das B-Feld)
- Qualifikation bleibt leer

Vor der endgültigen Bestätigung werden die Informationen einmal angezeigt, durch „Beenden“ werden die Auslosungen erstellt.

In der „**Meldeliste**“-Ansicht werden alle Auslosungen als Liste dargestellt, die Farbe der „Konkurrenz“ hat sich für die erste Disziplin von rot auf orange = Auslosung vorhanden gefärbt.

Meldungen		Auslosungen						
	Name	Typ	Größe	Gruppe	Playoff	Verlier...	Verl.Playoff	Qualifikation
	A-Feld	KO-RL-System	16	1	Nein		Nein	Nein
	B-Feld	KO-RL-System	16	2	Nein		Nein	Nein

Es gibt also bei einem Doppel-RLT (mit je 32 Paarungen im GD und HD, 16 Paarungen im DD) drei Konkurrenzen mit insgesamt fünf Auslosungen. Wichtig ist, dass innerhalb einer Konkurrenz die zwei Auslosungen verschiedene Gruppennummern erhalten.

Konkurrenz	System	Größe Hauptfeld	Name	Gruppe
GD	KO-RL-System	16	A-Feld	1
GD	KO-RL-System	16	B- Feld	2
HD	KO-RL-System	16	A-Feld	1
HD	KO-RL-System	16	B- Feld	2
DD	KO-RL-System	16	A-Feld	1

Für ein Einzel-RLT gibt es 2 Konkurrenzen mit insgesamt 3 Auslosungen

Konkurrenz	System	Größe Hauptfeld	Name	Gruppe
HE	KO-RL-System	16	A-Feld	1
HE	KO-RL-System	16	B- Feld	2
DE	KO-RL-System	16	A-Feld	1

Spieler und Meldungen hinzufügen

Modifikationen

Nun werden die gemeldeten Spieler bzw. Spieler/Paarungen benötigt.

Diese können aus der modifizierten Starterliste (Excel-Datei) importiert werden.

Folgende Modifikationen werden empfohlen:

- Die Starterliste wird unter einem anderen Namen, z.B. „BTP_Daten“ als Kopie gespeichert.
- Für jede Disziplin gibt es ein eigenes Tabellenblatt, wie bisher.
- Die Tabellenblätter müssen später beim Import umbenannt werden.
- In der Kopie werden alle überflüssigen Zeilen gelöscht. Es bleiben
 - eine oberste Zeile mit den Spaltenbeschriftungen
 - die Zeilen mit den Spielern der beiden Starterfelder (in der vorgegebenen Reihenfolge)
 - die Zeilen mit evtl. möglichen Nachrückern
 - die Zeilen mit den Abmeldungen, wenn diese Spieler zur Berechnung der Meldegebühren gebraucht werden.
- Alle Spieler, die nicht für das Turnier in Frage kommen, werden also gelöscht, sobald Sie für die Berechnung des Startgeldes keine Relevanz mehr besitzen. Ebenso können (müssen nicht) alle überflüssigen Spalten, z.B. „Meldung“, gelöscht werden.

Welche Spaltenüberschriften übernommen werden und wie die Dateien aufgebaut sein müssen, steht in Kapitel 7.3.

Datei auswählen

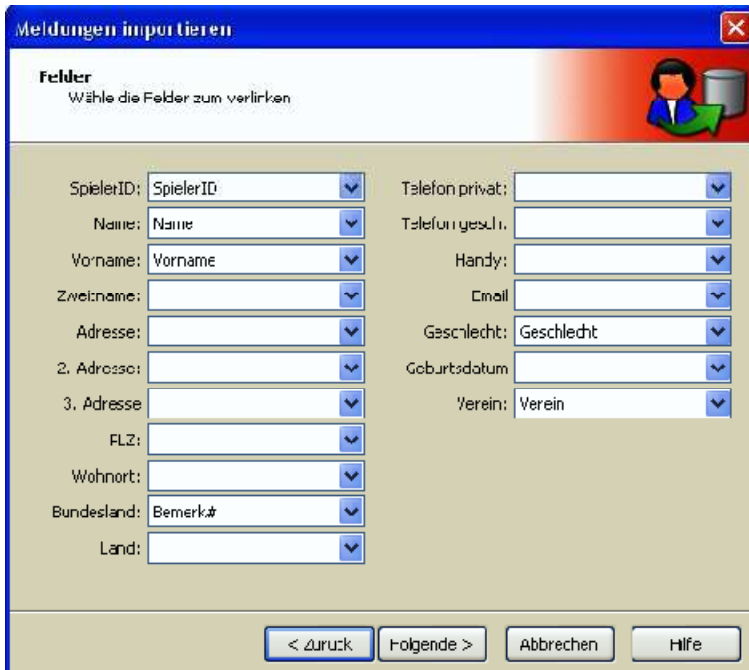
Über den Punkt *Spieler* in der oberen Menüleiste wird der Menüpunkt *Meldungen importieren* gewählt. Dieses Fenster lässt die Auswahl der entsprechenden Excel-Datei zu.



Da automatisch immer das alphabetisch erste Tabellenblatt der Excel-Datei angezeigt wird, muss das entsprechende Tabellenblatt vorher umbenannt werden. Einfach geht das mit dem Voranstellen des Buchstabens „A“ (s. Kapitel 7.3)

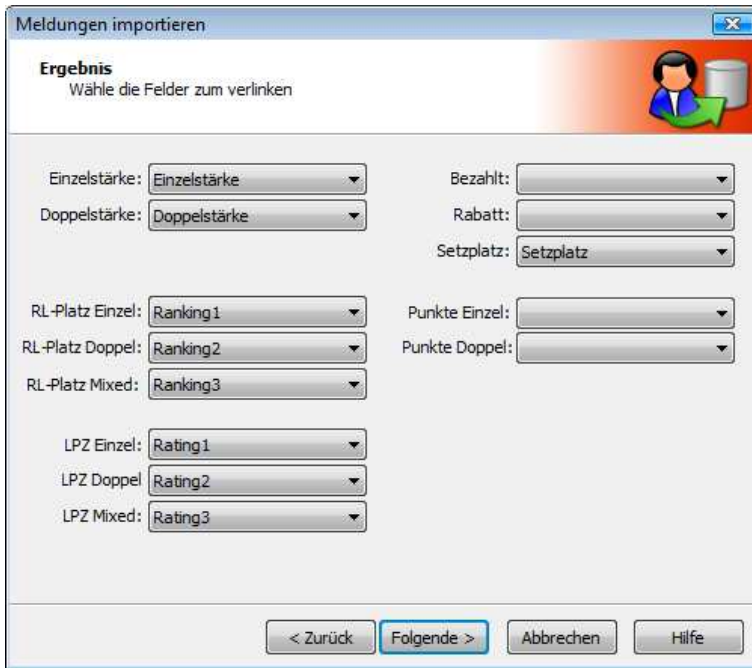
Meldungen verlinken und importieren

Im nächsten Schritt werden die Felder angezeigt, die verlinkt werden.



Sind die Spalten der Excel-Datei mit den richtigen Bezeichnungen versehen, geschieht dies weitgehend automatisch, s.o.

Das Feld „Bundesland“ sollte hilfsweise mit dem Excel-Feld „Bemerkungen“ verlinkt werden, dann steht es in der Meldeliste zur Verfügung für spätere Sortierungsvorgänge.



Im nächsten Fenster können mit der Excel-Datei verlinkt werden (Beispiel für ein HD-RLT):

- o Die Spalte Stärke, die die Zugehörigkeit zum A- bzw. B-Feld angibt. Die Bezeichnung „C“ gilt für Nachrücker.
- o Die Gesamtpunktzahl für Doppelpaarungen
- o Die Punktzahl der einzelnen Spieler – wichtig für evtl. neu zusammengesetzte Paarungen.
- o Der Setzplatz



Pro Import-Vorgang wird genau eine Disziplin automatisch erfasst. Vor dem endgültigen Import gibt es noch eine Anzeige zur Kontrolle. Es sollten alle Spieler einer Disziplin zu sehen sein.



Hier wird die entsprechende Disziplin gewählt. Stehen die Spieler einer Doppelpaarung direkt untereinander, können sie automatisch miteinander verbunden werden

Damit sind alle Spieler in der Meldeliste enthalten. Die Paarungen können nach Punkten sortiert werden, dann lassen sich die Setzplätze (durch einen Doppelklick auf die Paarungen) leichter vergeben. Die Spalte „S.“ (Stärke) gibt an, in welchem Feld die Paarungen spielen.

Meldeliste - Hauptfeld

Konkurrenz: HD, DD, GD

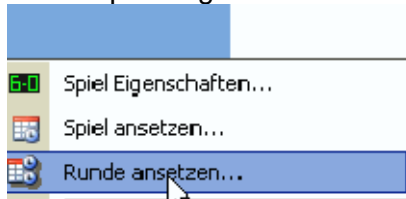
Meldungen | Auslosungen

	Name	Setzplatz	Status	S.. ▲	Leistungspunkt...	Rangliste...
1	Simpson Kwesi, Kwesi Simpson Mosi, Mosi	1/2		A	216,0000	432
2	Blank Andreas, Andreas Burmester Christian, Ch...	2/2		A	183,0000	366
3	Brauer Holger, Holger Pospiech Andreas, Andr...	3/4		A	182,0000	364
4	Ostgathe Christian, Chr... Wolters Bastian, Bastian	3/4		A	179,0000	358
5	Adamczyk Thomas, Tho... Twiehaus Rüdiger, Rüdi...	5/8		A	179,0000	358
6	Jansen Andreas, Andreas Käsler Thomas, Thomas	5/8		A	175,0000	350
7	Barther Jakob, Jakob Götting Michael, Michael	5/8		A	178,0000	348
8	Kucki Björn, Björn Loehr Christian, Christian	5/8		A		
9	Jennen Tim, Tim Ristov Benjamin, Benjamin	9/16		A	177,0000	342



Wir wechseln zunächst auf die Ansicht „**Auslosungen**“, wo wir auf verschiedenen Registerkarten die einzelnen Turnierbäume betrachten können.

Sobald ein Turnierbaum angelegt ist, kann er auch ohne Spieler mit Spielzeiten belegt werden. Dazu klickt man in der Auslosung mit rechts in die zu planende Runde und wählt „Runde ansetzen“. Nach Klick auf den Tag erscheinen alle verfügbaren Zeiten und Felder und der BTP schlägt eine Rundenplanung vor.



Hier geht man am einfachsten in der Spielreihenfolge vor, dann füllt der BTP die Zeiten ohne Änderungen korrekt aus. Nähere Infos zur Zeitplanung siehe Kapitel 5 – Zeitplan

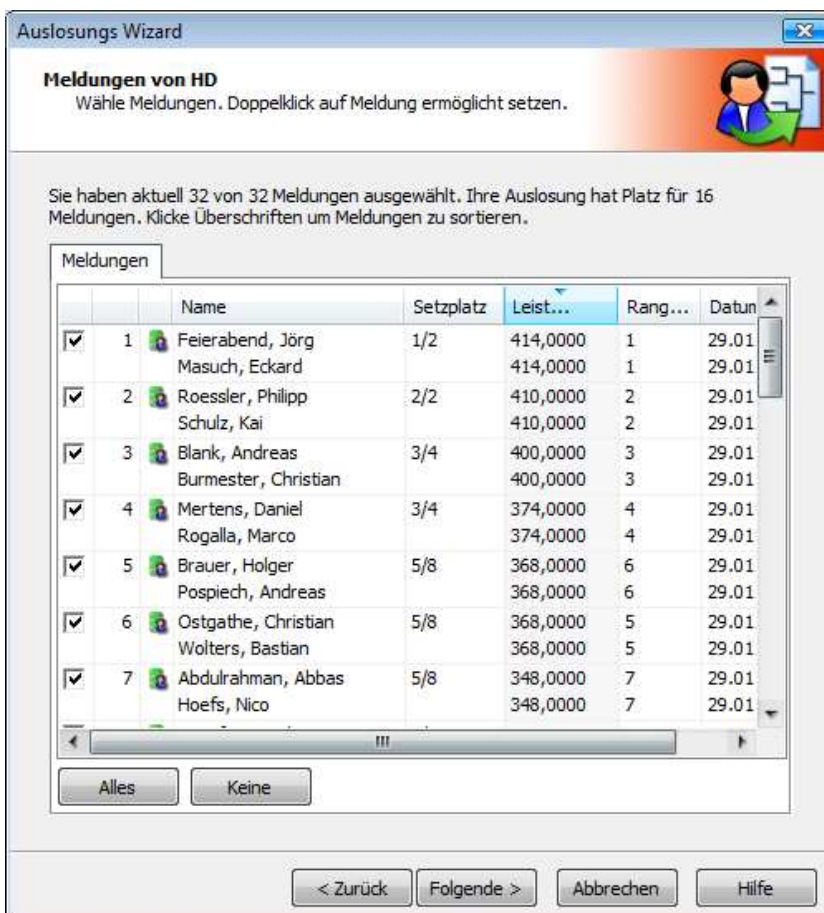
Auslosungen vornehmen

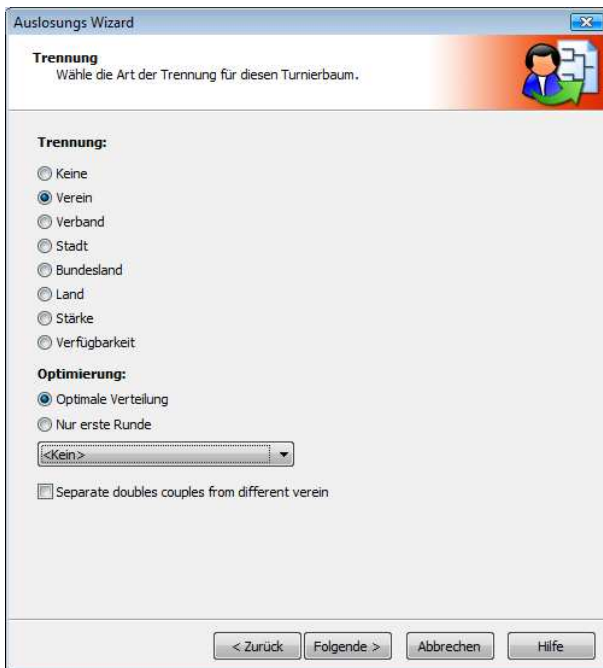
Mit Hilfe des Assistenten können nun die Auslosungen für die einzelnen Disziplinen und Felder vorgenommen werden.

Gibt es in einer Konkurrenz zwei Felder, ist nacheinander das A-Feld (Gruppe1) und das B-Feld (Gruppe 2) auszulosen.



Da hier alle Meldungen angezeigt werden, müssen die ersten 16 Paarungen ausgewählt werden. Hier hilft es, die Paarungen noch einmal nach Punkten zu sortieren





Laut Turnierordnung sollen keine Spieler des gleichen Vereins in der ersten Runde gegeneinander spielen, diese Option wird entsprechend angekreuzt

Wählt man außerdem „optimale Verteilung“, so wird darauf auch in späteren Runden Rücksicht genommen.

Die Auslosung wird zur Kontrolle angezeigt, sind keine Fehler enthalten, kann sie gespeichert werden



Nun kann die Rangliste beginnen, alles weitere im Kapitel 6, Turnierstart und Ablauf.

Handbuch für den BTP - Badminton Turnier Planer

4.3. Doppeltes KO-System

Es gibt sehr viele verschiedene Möglichkeiten, die Platzierungen eines doppelten KO-Systems zu handhaben. Wir beschränken uns auf die Möglichkeiten, die auch durch Turnierordnungen des BLV-NRW vorgegeben sind.

Laut Anlage 1 zur NRW-Turnierordnung gibt es (abgesehen vom RLT) zwei verschiedene KO-Systeme.

Im Doppel-KO-System wird das Endspiel aus dem Sieger der Hauptrunde und dem Sieger der Trostrunde bestritten.

Im unvollständigen Doppel-KO-System werden Spieler nur bis zu einer wählbaren Runde des Hauptfeldes in die Trostrunde gesetzt.

Bei 8er Feldern kommen Finalisten nicht mehr zur Trostrunde und belegen somit Platz 1 und 2, bei 16er Feldern und größer, kommen die Halbfinalisten der Hauptrunde nicht mehr in die Trostrunde und belegen Platz 1 bis 4, die besten der Trostrunde Platz 5 und folgende. Hier ist der Sieger der Hauptrunde auch der Turniersieger.

Spieler, die in der Hauptrunde ausscheiden, belegen je nach Runde des Ausscheidens die folgenden Plätze. Die Spieler der Trostrunde belegen die Plätze dahinter.

Im BTP kann man für das unvollständige Doppel-KO-System selber die letzte Runde vorgeben, in der die Spieler in die Trostrunde wechseln. Also bei 8er – Felder ist der „last feed-in“ das HF = Halbfinale, bei 16-er und größer ist der „last feed-in“ das VF = Viertelfinale.

Die Option last feed-in auf „Finale“ ist wird für das vollständige System gebraucht, da der Verlierer des Endspieles der Hauptrunde wieder in die Verliererrunde geschoben wird.

Ein Playoff macht nur im Hauptfeld Sinn, da die Verlierer grundsätzlich die Plätze hinter der Gewinnerrunde belegen. Ein Playoff in der Verliererrunde ist daher nicht möglich.

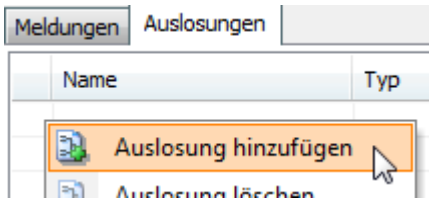
Die Siegerliste enthält immer die Halbfinalisten aus dem Hauptfeld.

Wenn nach dem Doppel-KO-System (vollständig) gespielt wird, so muss für das Endspiel eine eigene Auslosung (Gruppe 2) generiert werden und die vorherigen als „Qualifikation“ definiert sein.

(Das könnte man für Eigenkreationen eventuell auch auf das Halbfinale erweitern)

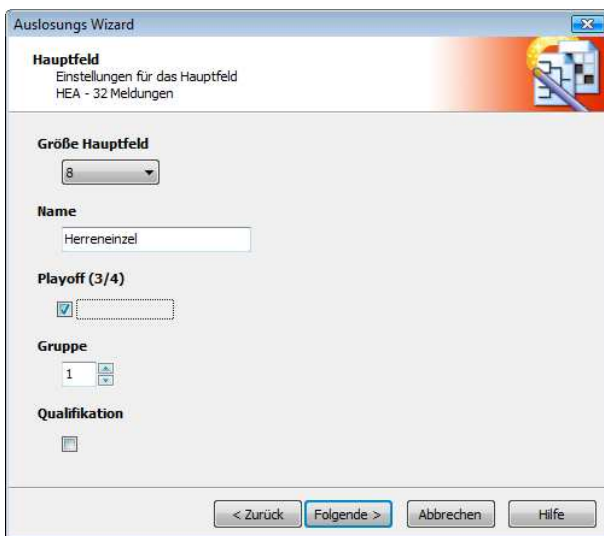
Unvollständiges KO-System:

Man beginnt mit dem Auslosungswizard über Auslosung hinzufügen:

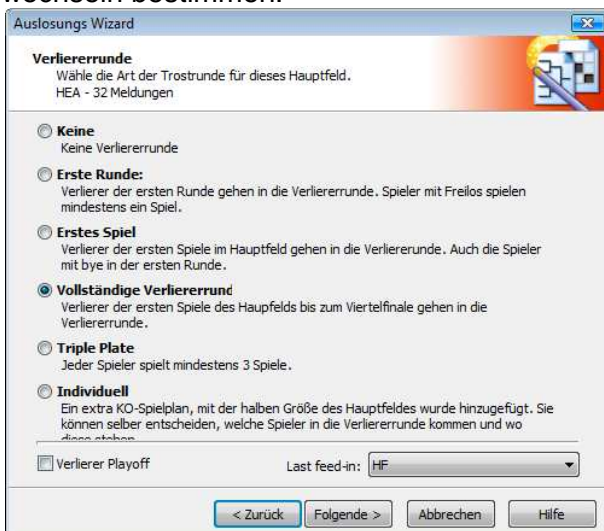


Man wählt das KO-System und bestätigt mit „Folgende“. Danach werden die Größe und Eigenschaften für das unvollständige Doppel-KO-System definiert.

1 Hauptfeld-Eigenschaften



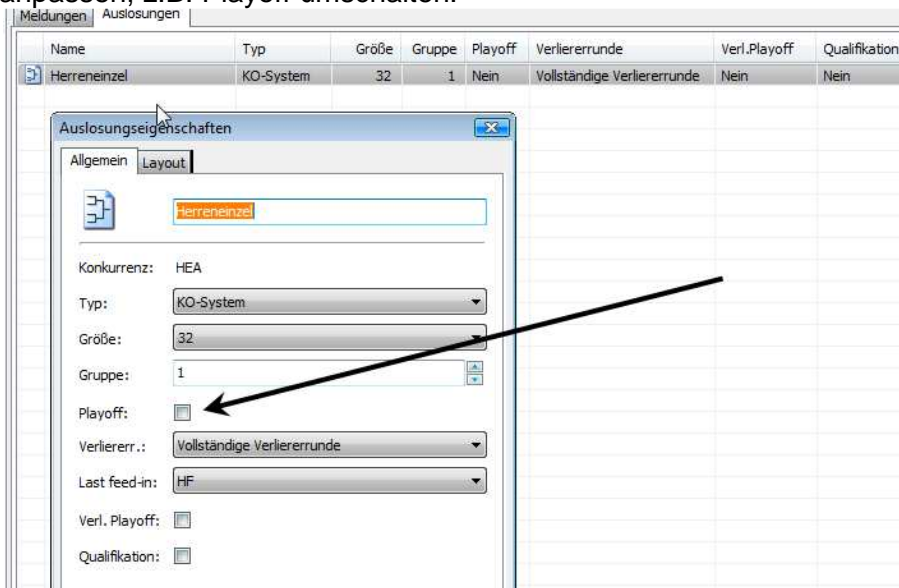
Hiernach besteht die Möglichkeit, die Vollständige Verliererrunde zu wählen, was man auf jeden Fall macht. Nun kann man das „last feed-in“, also die letzte Runde, in der die Verlierer in die Trostrunde wechseln bestimmen.



Der Haken bei Verlierer-Playoff hat derzeit keine Bedeutung, Playoff wurde im vorherigen Dialog bereits festgelegt.

Danach werden noch die Überschriften (Layouts) der Turnierpläne festgelegt. Es werden die gewählten Eigenschaften angezeigt und mit Beenden bestätigt.

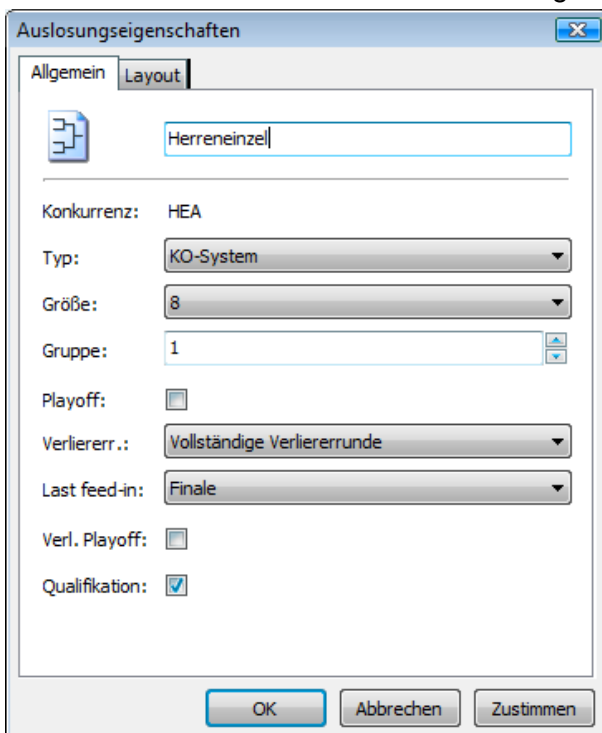
Sollten Änderungen notwendig sein, so kann man per Doppelklick in der Meldeliste die Eigenschaft anpassen, z.B. Playoff umschalten:



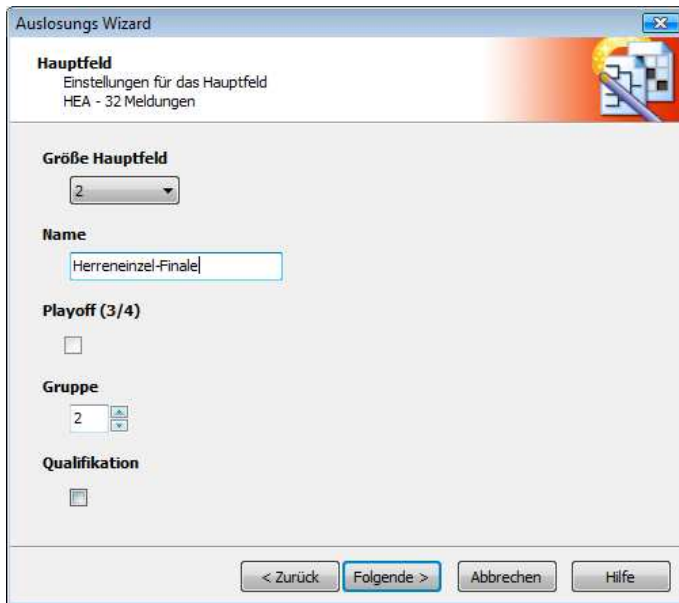
Mit diesen Einstellungen ergeben sich Platz 1-4 aus der Hauptrunde, die Verliererrunde belegt keine ausgebauten Plätze.

Doppel-KO-System (vollständig)

Hier wird die Option Qualifikation (s. Abbildung 1 Hauptfeld-Eigenschaften) aktiviert, das Playoff deaktiviert das last feed-in wird auf Finale gesetzt.



Nun wird ein zusätzliches, einfaches KO-System mit z.B. 2 oder 4 Teilnehmern der Gruppe 2 definiert:



Hier können die Teilnehmer des Halbfinals von Hand eingetragen werden, so dass eine korrekte Gewinner-Ermittlung stattfinden kann!

Handbuch für den BTP - Badminton Turnier Planer

5. Zeitplan







Sobald ein Turnierbaum angelegt ist, kann er (auch ohne Spieler) mit Spielzeiten belegt werden. Zeiten ohne Spieler nutzt man immer, wenn der Zeitplan unabhängig von den Meldungen festgelegt wird. Z.B. bei Ranglisten steht der Zeitplan schon vor der Auslosung fest.

Vorbereitungen:

Bei den „**Turniereigenschaften**“ wurden die Turniertage und die „**Zeiten**“ eingegeben, außerdem die „**Felder**“ und die „**verfügbaren Felder**“ (siehe Kapitel 2, neues Turnier anlegen).

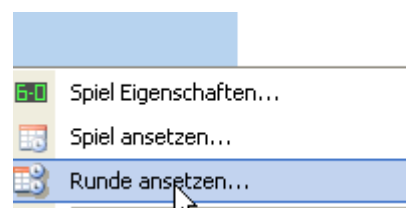
Mögliche Funktionen: (durch Rechtsklick)

 Spiel Eigenschaften...	- Ergebniseingabe, Notizen, Benachrichtigungen etc.
 Spiel ansetzen...	- Zeit für dieses Spiel auswählen
 Runde ansetzen...	- Zeit für die ganze Runde auswählen
 Spiel zeigen	- springt in die Spielübersicht
 Spiel löschen	- entfernt das Ergebnis bzw. den Sieger
Rundenansetzungen löschen	- löscht die Zeiten für diese Runde
 Drucken...	- druckt die aktuelle Auslosung
 Meldung wählen	
 Meldungen löschen	
Tausche Spieler1 und Spieler2	
 Meldung Eigenschaften	
 Partner wechseln...	
Byes weiterschieben	- schiebt die Spieler weiter, die gegen „Raste“ spielen
 Links...	- zeigt und verwaltet die Links (Verknüpfungen)
 Tabelle anpassen...	- zeigt und verwaltet die Gruppe mit aktuellen Platzierungen
Hervorheben	- markiert das Spiel mit gelber Hintergrundfarbe
BEDNORSCH, Lucas	
CRAUL, Philippe	- springt auf die Spielereigenschaften

Zurück zum Zeitplan:

Jedes Spiel kann einzeln und von Hand mit einer Zeit versehen = angesetzt werden, indem man mit Rechts auf das Spiel klickt und dann auf „**Spiel ansetzen**“. Das ist natürlich sehr mühselig. In den meisten Bereichen wird nach einer Runde gespielt, also immer eine ganze Runde pro Disziplin. Um eine solche Runde anzusetzen, wählt man also „**Runde ansetzen**“ aus.

Nach Klick auf den Tag erscheinen alle verfügbaren Zeiten und Felder und der BTP schlägt eine Rundenplanung vor.



Ansetzen DD - VF

Keine Felder
 Keine Felder verfügbar
 Aktuelle Ansetzung

Verfügbare Felder:

Kapazität: 115
Benutzt: 8

	Total	16:00	16:15	16:40	16:55	17:20	17:35	18:00	18:15	18:40	18:55							
Fr 25.12.2009	52	0	6	4	6	6	6	6	6	6	6							
Sa 26.12.2009	45	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
So 27.12.2009	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1							

	Mannschaft 1	Mannschaft 2	Zeit	Feld
	Baumgärtner, Lisa+Blumh, Luka	Qualifikation 1 #1	Fr 25.12.2009 16:40	
	Brüning, Mirko+Buchelt, Lara-Carina	Brauner, Nicolas+Vermaßen, Ina	Fr 25.12.2009 16:00	
	Altenbeck, Katharina+Bald, Christian	Coldewe, Nico+Klasen, Linda	Fr 25.12.2009 16:00	
	Qualifikation 2 #1	Bachhuber, Jakob+Beier, Patrik	Fr 25.12.2009 16:40	

Überspringe Spiele mit Bye Max Spiele pro Tag: 20 Pausen: 1
 Byes weiterschieben Max Spiele pro Konkurrenz und Tag: 20 Max. Spiele pro Zeiteinheit: 0
 Feld zuweisen Max Einzel pro Tag: 20

OK Abbrechen

Sie sehen alle Spiele in dieser Runde mit den vorgeschlagenen Zeiten. Im oberen Feld sehen Sie die verfügbaren Felder pro Zeit-Einheit (slot). Um die vorgeschlagene Zeit zu ändern klicken Sie einfach auf eine gewünschte Zeit, in die Zelle mit der Anzahl der Felder. Die benutzten Zeiteinheiten für diese Runde werden in Blau dargestellt. Am Bild oben ist zu erkennen, dass nach Erreichen der maximal zur Verfügung stehenden Felder (hier 6) unter Berücksichtigung der Pausen, automatisch die nächste Zeiteinheit (16.40) benutzt wird.

Durch Klick auf einen Tag sieht man die Zeiteinheiten für diesen Tag, ansonsten sieht man nur die vom ersten Tag. Danach kann die gewünschte Zeiteinheit ausgewählt werden.

Die Optionen im unteren Bereich im Einzelnen:

Überspringe Spiele mit Raste: Für Spiele mit einer Raste wird keine Zeit angesetzt.

Raste weiterschieben: Spieler, die gegen Raste spielen, werden in die nächste Runde geschoben
Feld zuweisen: Die geplanten Spiele werden auf feste Felder geschoben

Max. Spiele pro Tag / pro Konkurrenz / Einzel pro Tag: hier kann ein Maximum pro Spieler festgelegt werden, so dass bei Erreichen dieser Anzahl dessen nächste Spiele auf einen anderen Tag gelegt werden. Diese Option wird beim Badminton eher nicht benötigt, da die Anzahl der Spiele eines Spielers pro Tag keinem Limit unterliegen. ACHTUNG! Werden diese Werte zu klein gewählt, werden Spiele dieser Spieler auf den nächsten Tag verschoben!

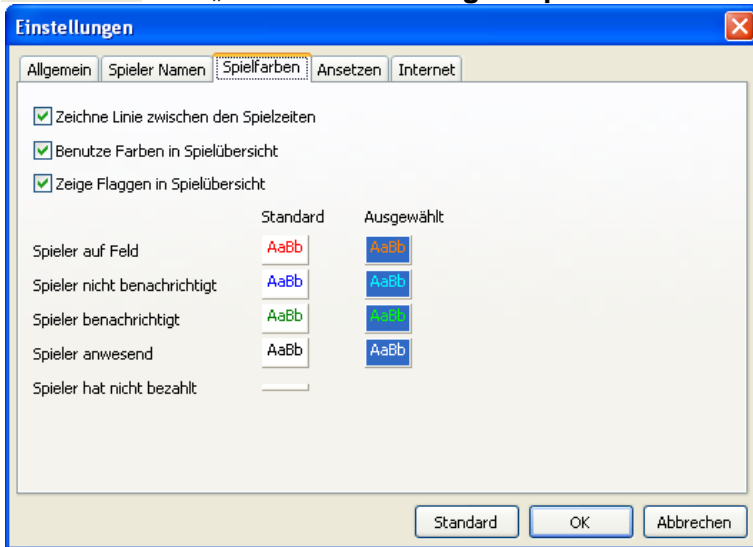
Es ist möglich, Spiele auf einen Tag ohne feste Uhrzeit zu legen, indem man nur auf den Tag klickt. Die Zeit kann später geplant werden. In diesem Fall findet KEINE Überprüfung statt, ob der Spieler oder die Felder auch zur Verfügung stehen (Pausenzeiten, Spiele in anderen Disziplinen).

Nach dem Klick auf OK werden die Zeiten in die Auslosungen eingetragen. Sind alle Zeiten in einer Auslosung eingetragen wechselt die Farbe von blau auf grün.

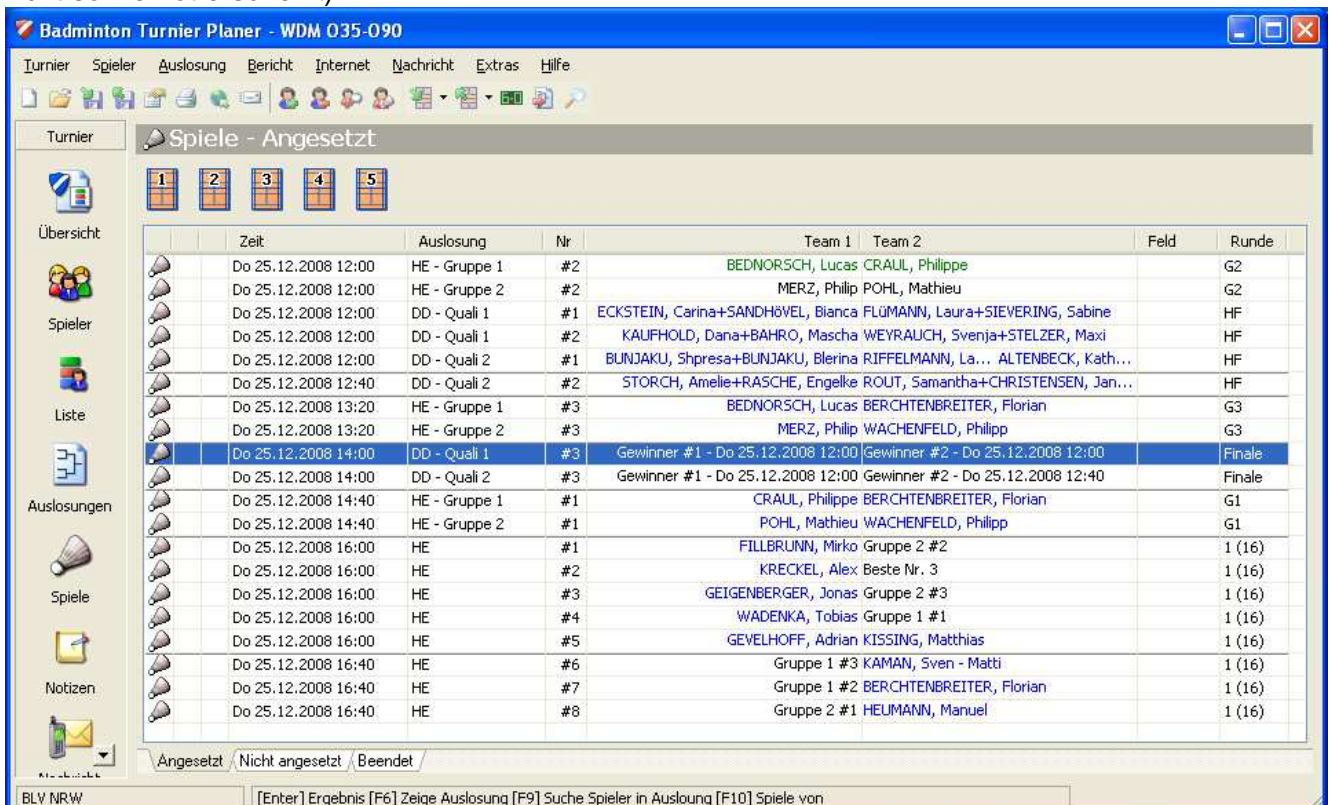


Spiele

Nun kann man auch die ersten „Spiele“ betrachten. Dort stehen in zeitlicher Reihenfolge alle angesetzten Spiele, also mit einer Zeit oder Tag belegten Spiele. Unten sieht man Registerkarten für nicht-angesetzte und beendete Spiele. Die Bedeutung der Farben ist bei „**Extras-Einstellungen-Spielfarben**“ nachzulesen/ändern.



Sinn macht hier sicherlich, die „**Anwesenheit**“ eines Spielers zu führen. Dies kann bei den „**Spieleigenschaften**“ (Ergebniseingabe, Doppelklick auf Paarung) eingetragen werden. (Spieler hat nicht bezahlt ist bei Standard rot unterstrichen. Das habe ich hier auf weiß gesetzt, damit nicht so viel rot erscheint)

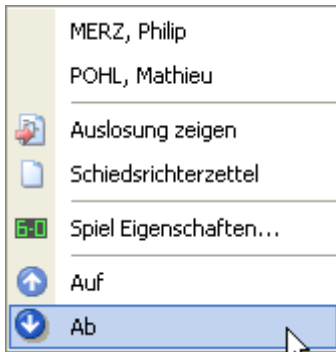


Am unteren Bildschirmrand befinden sich Hinweise auf die Benutzung mit den Tasten, für die, die nicht so viel mit der Maus arbeiten möchten.

Solange sich ein Spieler in einer Pausenzeit befindet, erscheint ein Uhrensymbol neben ihm:

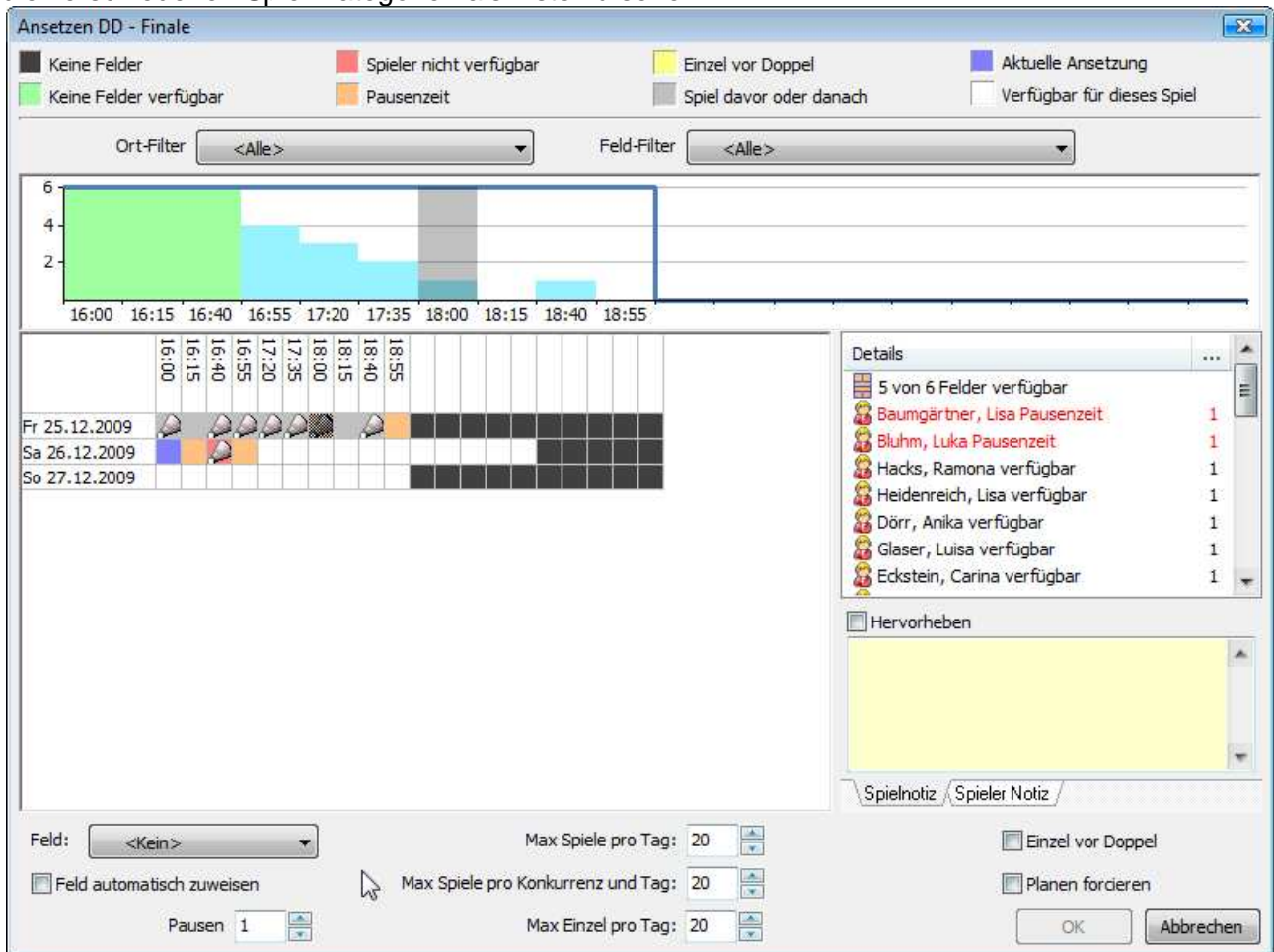
⌚, Lorenz+ BEDNORSCH, Luc: ECKSTEIN, Carina +SANDHÖVEL, Bianca GRE Die Orange-Färbung gibt Aufschluss über die Rest-Pausenzeit. Dies findet in Abhängigkeit der System-Uhr und dem Eintragen des Ergebnisses statt.

Wiederum mit der rechten Maustaste erreicht man das Kontextmenü mit verschiedenen Funktionen:



- springt auf die Spieler-Eigenschaften
- springt in die Auslosung
- druckt den Schiedsrichterzettel für dieses Spiel
- Spielinformationen: Ergebnis, Feld, Schiedsrichter, Notizen etc.
- Ändert die Spielreihenfolge innerhalb einer Zeiteinheit.

Am unteren Rand befinden sich die Registerkarten „Angesetzt“, „Nicht angesetzt“ und „Beendet“ um die verschiedenen Spiel-Kategorien als Liste zu sehen.



Um ein Spiel nachträglich einzeln zu ändern, kann man im Bereich der Auslosung mit Rechtsklick auch statt Runde ansetzen „**Spiel ansetzen**“ auswählen (oder F7).

Der Cursor steht automatisch auf der aktuell angesetzten Spielzeit, wenn schon eine Zeit existiert, ansonsten auf der zuerst verfügbaren Zeit. Zur Anzeige werden in diesem Fenster verschiedene Farben benutzt (s. Screenshot).

Im oberen Bereich ist die Feld-Verfügbarkeit als zusätzliches Hilfsmittel verfügbar, um eine bessere Übersicht zu erhalten. Die blaue Linie zeigt die max. verfügbaren Felder pro Zeiteinheit an. Sobald in einer Zeiteinheit Felder vergeben sind, so wird dies in cyan-Farbe dargestellt, wenn die max. Kapazität erreicht ist, wird der Block grün, wenn eine Überbelegung stattfindet, ist der Block rot.

Um nur bestimmte Daten anzuzeigen gibt es zwei Filter: einmal „**Filter nach Spielort**“ so kann man bei Nutzung mehrerer Hallen gezielt auswählen, für welche Halle geplant werden soll und wie diese bereits belegt ist. Bei „**Filter nach Spielfeld**“ kann man nach einem bestimmtes Feld filtern, so dass man z.B. das TV-Feld oder besonders für Zuschauer attraktive Felder separat belegen kann.

Der Federball in einer Zeiteinheit zeigt die Spiele, an denen die Spieler bereits durch ein anderes Spiel belegt sind. Diese Zeit ist nicht anwählbar, auch nicht durch „**Planen forcieren**“ wodurch ein Spiel trotz Pausenzeit o. a. trotzdem geplant werden kann.

5.1. Konflikte und Pausenzeiten

Da häufig der Zeitplan bereits vor der Auslosung feststeht, ist es denkbar, dass ein Spieler, der in mehreren Disziplinen startet, zeitgleich oder ohne ausreichende Pausenzeit verplant wurde. Um diese Zeiten zu finden, geht man auf „**Auslosung - Konflikte**“. Dort sieht man die entsprechenden Einträge und kann über Spiel zeigen direkt an die richtige Stelle springen.



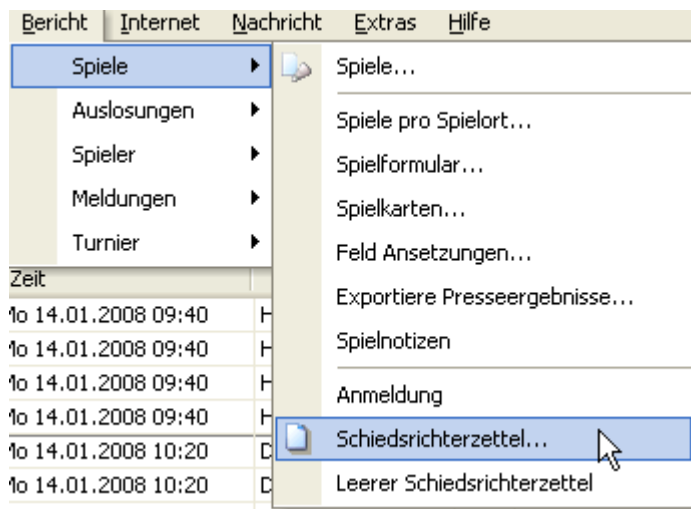
Die Pausenzeit-Überprüfung geht ebenso: „**Auslosung – Pausenzeit prüfen**“ öffnet das Dialogfenster, welches die Pausenzeit unabhängig vom Zeitraster anhand einer Zeit berechnet. Hier wird die Differenz zwischen den Startzeiten berechnet. Das soll nur einen Überblick schaffen, tatsächliche Zeiten werden natürlich direkt vom Schiedsrichterzettel abgelesen und verwaltet.

Handbuch für den BTP - Badminton Turnier Planer

6. Turnierstart und Turnierablauf

Nun soll das Turnier beginnen und die Turnierleitung benötigt die Schiedsrichterzettel, der Hallensprecher Infos um die Spiele aufzurufen, etc.

Zu diesen letzten Vorbereitungen vor dem ersten Aufruf dient hauptsächlich der Menüpunkt „Bericht“ – „Spiele“:



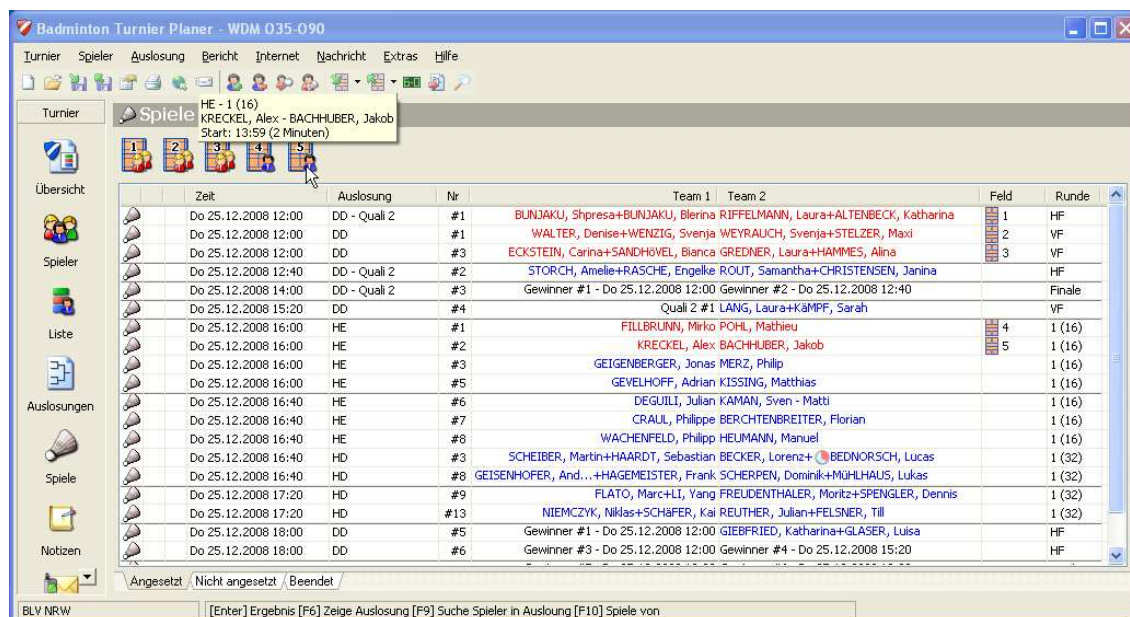
- Druckt eine Liste aller Spiele und Ergebnisse
- Separat nach Austragungsort
- eine gekürzte Übersicht über die kommenden Spiele, gut für den Hallensprecher geeignet.
- für Turniere ohne Schiedsrichterzettel, 8 Spiele pro Blatt
- Raster der Spielfeldbelegung, auch ohne zugewiesene Felder
- Text-Datei mit Ergebnissen
- Ausdruck aller Notizen mit Eingabezeit
- Leerformular für die Anwesenheitsmeldung
- Druck einer Reihe von ausgefüllten Schiedsrichterzetteln
- druckt leere Schiedsrichterzettel

Vor dem ersten Aufruf kann man die Schiedsrichterzettel ausdrucken. Um die Einfärbung zu schwächen oder zu unterdrücken ist unter „Extras“-„Einstellungen“ die „Schattierung Schiedsrichterzettel“ einstellbar. Weiterhin achtet man auf die Optionen, die normalerweise sinnvoll vorgelegt sind. Z.B. ob bereits gedruckte erneut gedruckt werden sollen etc.

Sollten vor dem Ausdruck die Schiedsrichter bereits feststehen und diese mit ausgedruckt werden, so muss über Doppelklick – Spiel-Eigenschaften dieser „Offizielle“ zuvor eingetragen (Liste aus Turniereigenschaften – Offizielle) werden.

So, nun sollte alles für den Turnierstart eingetragen sein und der erste Aufruf erfolgt. Ab jetzt können die angesetzten Spiele per Drag&Drop direkt aus der Liste auf die im oberen Bereich abgebildeten Felder gezogen werden. Bei erneutem Anfahren mit der Maus erscheinen entsprechende Informationen. Außerdem erscheint in der hinteren Spalte „Feld“ das Symbol des Feldes.

Alle Spieler, die sich gerade auf einem Feld befinden werden in allen ihren anderen Spielen solange sie auf einem Feld stehen, rot markiert.



Als nächstes werden die ersten Ergebnisse zurückkommen und werden vom Schiedsrichterzettel abgetippt.

Zur Ergebniseingabe reicht ein Doppelklick. Mit den Pfeiltasten kann man recht schnell die Ergebnisse eintragen, **Tipp:** die Verliererpunktzahl eingeben, damit die Automatik funktioniert. Der Sieger wird automatisch ausgefüllt. Unter „**Status**“ kann man verschiedene Besonderheiten aktivieren, wie Verletzung, nicht erschienen etc. Die Zeit die hier eingetragen ist, entspricht der Zeit seit dem „Raufschieben“ aufs Feld. Wenn vom Referée gewünscht, müssen hier die Zeiten vom Schiri-Zettel eingetragen werden. Hierüber ist es auch möglich, schnell einen Schiedsrichterzettel nachzudrucken, falls der andere verloren gegangen ist.

Verwenden des Feldes Status:

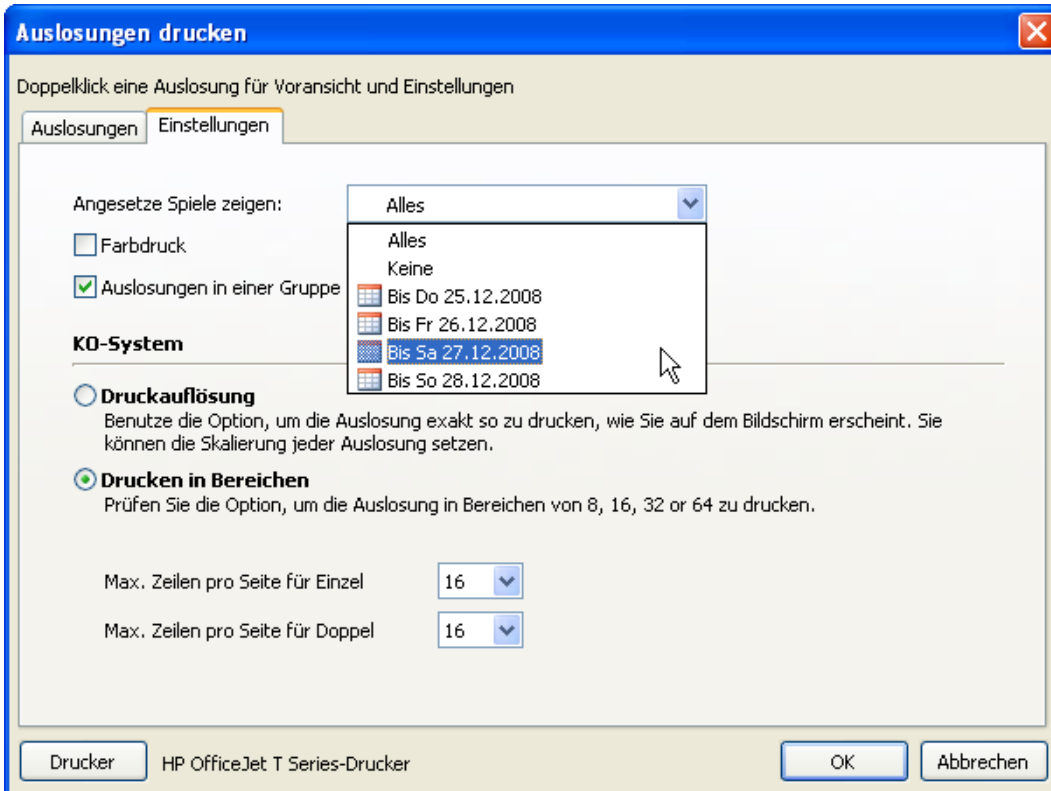
- Walkover: gegnerischer Spieler nicht angetreten, keine Punkte eintragen
- Retired: Spieler verletzt, aktuellen Spielstand eintragen
- Disqualifiziert: Spieler disqualifiziert, aktuellen Spielstand eintragen
- Kein Spiel: kein Gegner vorhanden (z.B. weil dieser ins Hauptfeld „promoted“ wurde)

In der Praxis wird vor Rückgabe des Schiri-Zettels das Feld bereits mit einer neuen Paarung belegt. Es reicht aus, das neue Spiel auf das Feld zu ziehen, der BTP stellt eine entsprechende Frage, ob das andere Spiel vom Feld genommen werden soll. Kommt das Ergebnis, kann man anhand der Spalte „Feld“ (ohne Symbol) schnell das gewünschte Spiel wieder finden, da es nur noch mit der Zahl belegt ist und die Einträge vornehmen. Von nun haben alle Spieler, deren Ergebnis man gerade eingegeben hat, das Uhrensymbol als Zeichen für Ihre Pausenzeit (siehe oben). Es ist trotzdem erlaubt, diese Spieler auf ein Feld zu setzen. **Tipp:** ein Klick auf ein Feld-Symbol oben bewirkt ein Verschieben der Markierung in der Liste auf das entsprechende Spiel.

Auf der Registerkarte „**Beendet**“ kann man alle beendeten Spiele einsehen. Da unterhalb jeder Runde ein Trennstrich steht, kann man auch leicht feststellen, wann eine Runde zu Ende ist. Wer die aktuellen Pläne aushängen möchte, wird nun nach jeder Runde den Turnierbaum einmal ausdrucken wollen.

Schauen wir also, was wir an Ausgaben erzeugen können:
Zuerst gehen wir auf „**Auslosung – Auslosungen drucken**“. Es werden alle Auslosungen markiert, an denen Änderungen seit dem letzten Druck vorgenommen wurden.

Zuerst legt man auf der Registerkarte die globalen Einstellungen fest.



Angesetzte Spiele zeigen: man hat die Möglichkeit, die Ausgabe der Zeiten zu unterdrücken

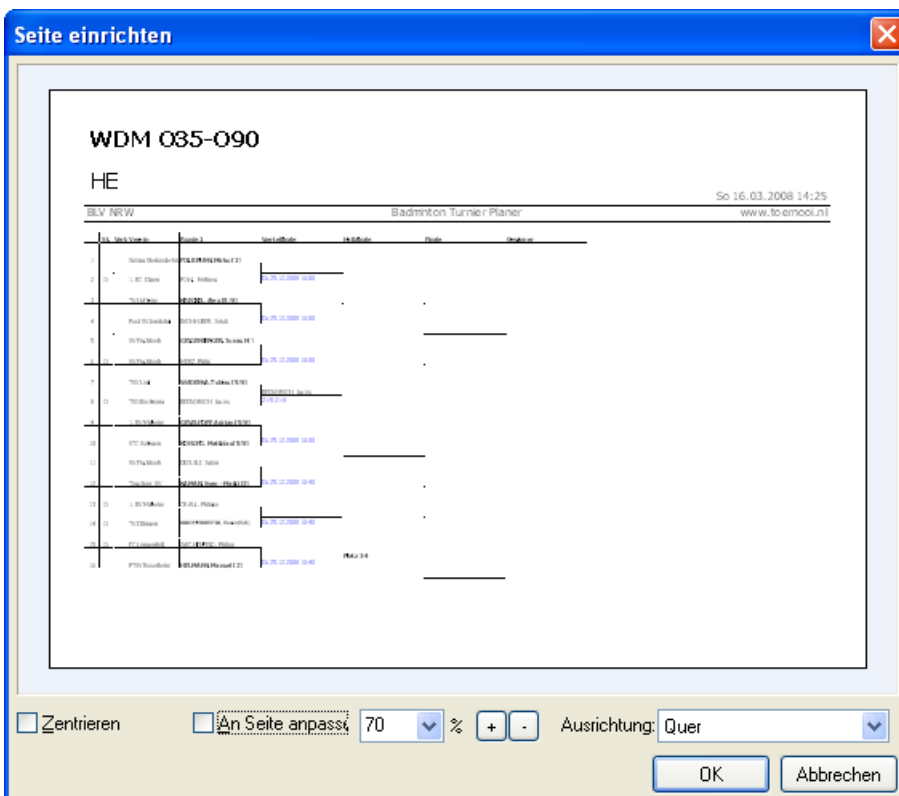
Farbdruck: Farben werden wie auf dem Bildschirm gedruckt

Auslosungen in einer Gruppe drucken: bei aktiver Option werden mehrere Gruppen einer Disziplin auf ein Blatt gedruckt

Für das Drucken von KO-Systemen stehen 2 Optionen zur Verfügung:

Druck skaliert (Druckauflösung): für jede Auslosung einen Skalierfaktor eingeben.

Drucken in Bereichen: vermeidet unschöne Seiten-Trennungen an Stellen außerhalb dieser Bereiche (empfohlene Einstellung)

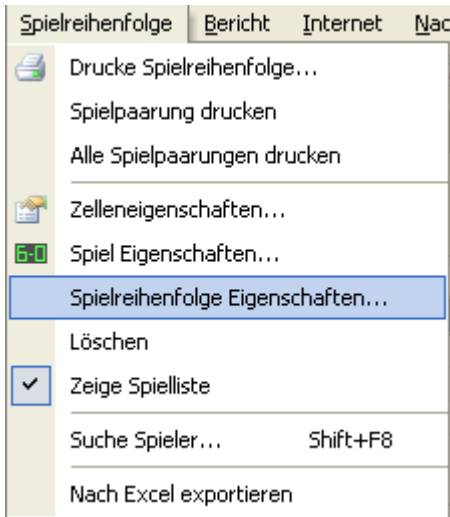


Lässt man die Einstellung auf Druckauflösung und geht zurück auf die Registerkarte Auslosungen, markiert dann eine Auslosung und klickt auf Einstellungen, so gelangt man in das Seite-Einrichten-Fenster. Hier können eigene Skalierfaktoren, Papierformate etc. eingestellt werden.

Für manche Zwecke, bei denen keine Zeit angegeben wird, sondern hintereinander weg gespielt wird, wie in vielen Endspielen, kann man statt des Zeitplanes auch die so genannte „**order of play**“ also die **Spielreihenfolge** verwenden. Diese ist zunächst bei den Turniereigenschaften – Auslosungen bei „Zeige Spielreihenfolge“ zu aktivieren.

Nun gibt es im oberen Menü als auch in der linken senkrechten Leiste einen neuen Menüpunkt, die „order of play“.

Zunächst stellt man sich über das obere Menü die Eigenschaften der Spielreihenfolge global ein.



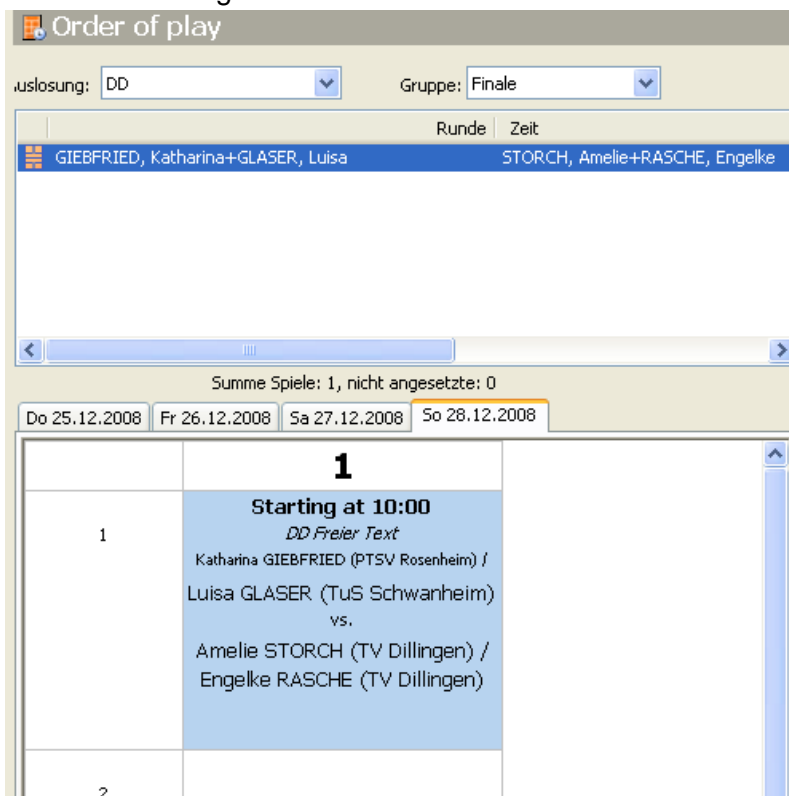
- drückt auf Wunsch mit eingetragenen Schiedsrichtern als Raster oder Liste
- drückt die Spielpaarung auf eine Seite
- drückt alle Begegnungen
- Überschrift, Zeit und freier Text
- Ergebnis etc.
- globale Einstellungen für Anzahl der Felder, Runden etc.
- löschen der ganzen Spielreihenfolge
- im oberen Bereich wird eine Liste der Spiele gezeigt
- aus allen Spielern einen herausuchen
- direkt nach Excel übergeben ohne Ausdruck, ohne Kopf- und Fußzeilen

Auf den Registerkarten mit den Spieltagen wechselt man erst auf den gewünschten Tag. Für Endspiele auf einem Feld beispielsweise aktiviert man nur das Feld 1, die Rundenanzahl gibt die Anzahl der Endspiele vor.

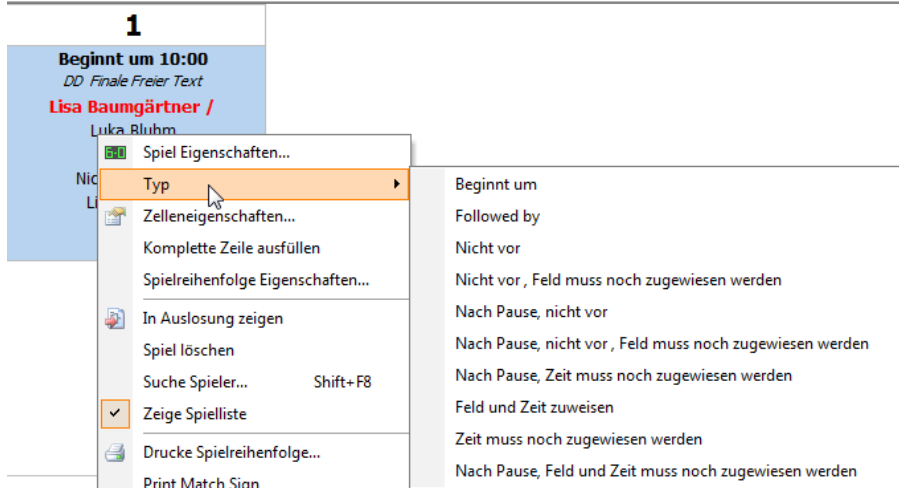
Unter Layout kann man eigene Texte, die an festgelegten Stellen beim Ausdruck erscheinen eingeben. Außerdem wie viele Felder und Runden pro Blatt ausgedruckt werden sollen.

Wenn man eine Zelle markiert hat und „**Zelleneigenschaften**“ aufruft, kann man eine Beschriftung auswählen.

Um eine Paarung dahinzusetzen wählt man aus dem oberen Bildschirmbereich die Auslosung und die Runde die platziert werden soll aus und schiebt diese per Drag&Drop auf die Zelle.



Man kann auch erst die Spieler auf die Zelle ziehen und dann mit Rechtsklick die Einstellungen vornehmen.



„komplette Zeile Ausfüllen“: alle Spiele in der Zeile werden mit demselben Typ befüllt.

Für den eigentlichen Ablauf eines Turniers sollte nun das Wesentliche bekannt sein.

Da bei jedem Turnier die verschiedensten Ausdrücke und/oder Auswertungen gewünscht werden bzw. nötig sind, bekommen die Berichte und alles was in irgendeiner Weise auswertbar und veröffentlichbar ist, ein eigenes Kapitel.

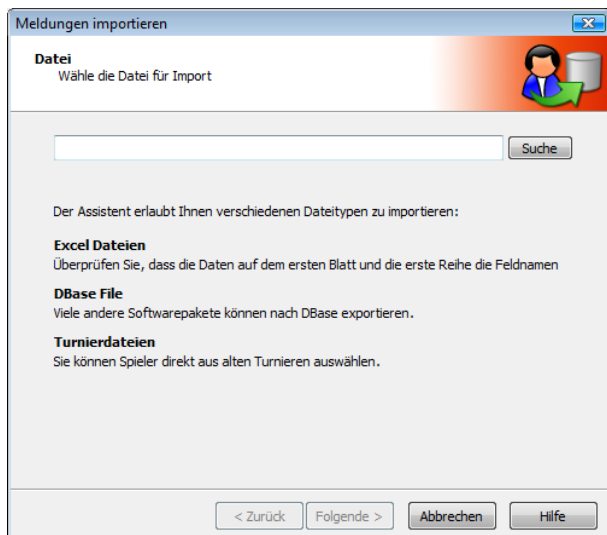
Handbuch für den BTP - Badminton Turnier Planer

7. Datenverwaltung

An verschiedenen Stellen im Programm ist es möglich, Daten aus anderen Turnieren oder Excel zu übernehmen. Insbesondere bei der Datenübernahme aus Excel gibt es einige Dinge, die berücksichtigt werden müssen. Aus vorhandenen Turnieren können ebenfalls viele Daten übernommen werden.

7.1. Importieren

Allen gemeinsam ist, dass nach Aufruf der Funktion zunächst der Dateiname gefragt wird. In diesem Dialog ist zu sehen, aus welchen Programmen die gewünschten Daten importiert werden können.



Durch den Klick auf „Suche“ springt man in den Dateimanager und wählt die gewünschte Datei aus, danach folgt man den weiteren Abfragen der Dialogfenster.

Dem wichtigen Thema „wie muss eine Excel-Tabelle aufgebaut sein“, ist das Kapitel 7.3 gewidmet.

7.1.1. Spieler

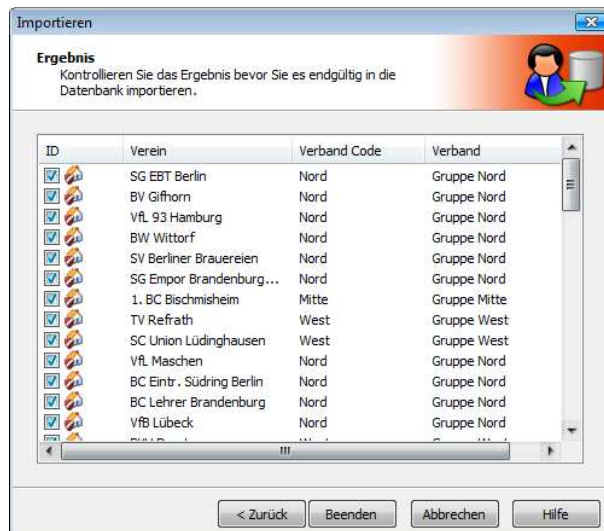
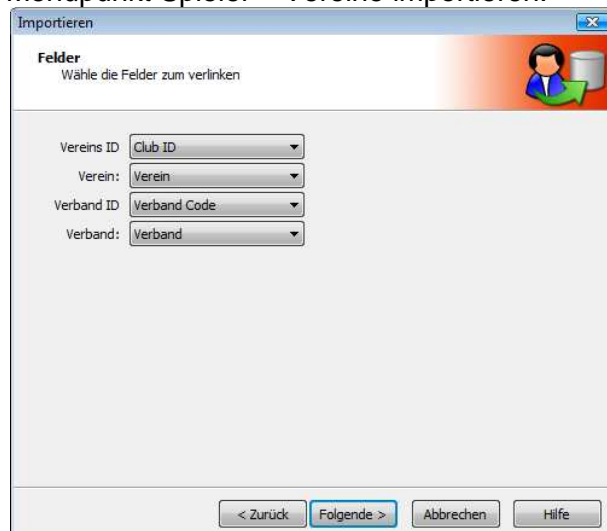
Menüpunkt Spieler – Spielerdatenbank – In Spielerdatenbank kopieren: kopiert alle Teilnehmer des aktiven Turnieres in den Spielerpool, so dass ab dann über F3 (Spieler auswählen) auf diesen zugegriffen werden kann.

Menüpunkt Spieler – Spielerdatenbank – In Spielerdatenbank importieren: kopiert aus einer zu wählenden Excel-Datei die Spieler in den Spielerpool.

Menüpunkt Spieler – Spielerdatenbank – Aus Spielerdatenbank exportieren: Speichert den eigenen Spielerpool als Excel-Datei ab. Sollte als Datensicherung auch ab und wann benutzt werden.

7.1.2. Vereine mit Club-ID und Verbandszuordnung

Menüpunkt Spieler – Vereine importieren:

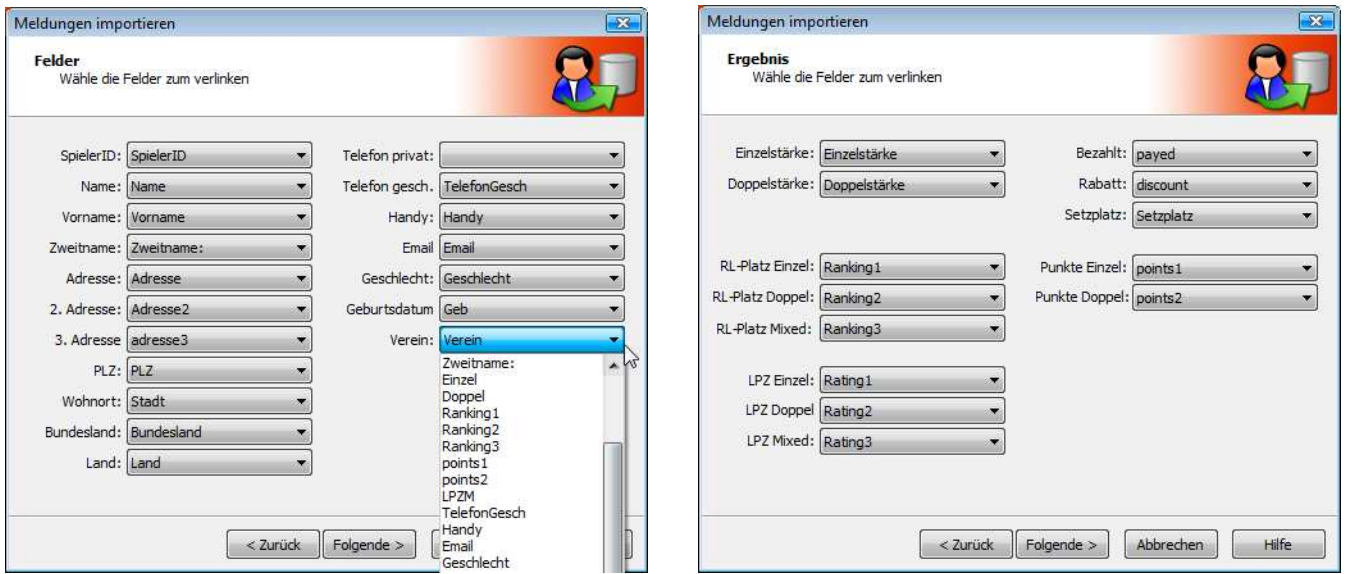


7.1.3. Meldungen

Es ist empfehlenswert, Disziplinen separat zu importieren, da pro Import-Vorgang genau eine Disziplin automatisch zugeordnet werden kann. Sonst würde jeder Spieler in jeder Disziplin erscheinen oder man müsste die Disziplinen im zweiten Schritt jedem Spieler einzeln zuordnen.

Man geht also zunächst auf **Spieler – Meldungen importieren**. **ACHTUNG: keine *.xlsx-Datei (Excel 2007) speichern!**

Bei Auswahl einer Excel-Datei öffnet sich anschließend das Fenster, in dem die zu importierenden Felder gewählt werden sollen:



Wenn die Excel-Überschriften genauso heißen wie die Felder im Assistenten, so werden diese automatisch vorbelegt, ansonsten kann das Feld über die Dropdownliste zugeordnet werden. Diese Überschriften müssen in Zeile 1 stehen und dürfen keine Punkte, Leerzeichen o.ä. beinhalten. Danach können Eingaben zur Spielstärke vorgenommen werden und ob bereits Zahlungen vorgenommen wurden, Sitzplätze etc.

Danach werden alle Spieler angezeigt und als zu importieren aktiviert. Man kann hier gezielt Spieler abwählen. Im oberen Bereich steht die Anzahl der gefundenen Spieler.

Im folgenden Fenster können die Spieler direkt Disziplinen zugeordnet werden, was sehr sinnvoll ist, denn sonst müsste man jeden Spieler anklicken und ihm die entsprechenden Disziplinen zuweisen. Es empfiehlt sich daher dringend, die Excel-Tabelle nach Disziplinen aufzuteilen, d.h. für jede Disziplin entweder eine eigene Datei oder zumindest eigene Tabellenblätter zu nutzen.

Beim Import kann immer nur eine Registerkarte, nämlich die alphabetisch erste benutzt werden.

TIP: Bei Doppel-Disziplinen müssen die Spieler untereinander, nicht nebeneinander stehen, dann kann man die Option „Verbinde Partner in geraden und ungeraden Zeilen“ dazu nutzen, die Spieler nicht nur in der Disziplin zu melden, sondern direkt die Paarungen miteinander verknüpfen. Das erspart eine Menge Arbeit!

Nun haben wir also einige Spieler in unserem Turnier und deren Einträge. In der „**Spieler**“- Ansicht können wir eine Liste aller Teilnehmer sehen.

Turnier		Spieler									
Suchen: <input type="text"/>											
Name	SpielerID	Geburtsdatum	Land	Konkurrenzen	Spk-E	Spk-D	Meldegeb...	Offen	Datum	Verein	
Alberts, Carsten	01-042818			HEA			25,00 €	25,00 €	04.04.2009	GSV Moers	
Altenbeck, Andreas	01-023343			HEA			25,00 €	25,00 €	04.04.2009	TV Stoppenberg	
Altenbeck, Berthold	01-013181			HEA			25,00 €	25,00 €	04.04.2009	1.BV Mülheim	
Andratzek, Hans-Volker	01-018663			HEA			25,00 €	25,00 €	04.04.2009	No Limit Nottuln	
Andräuer, Michael	01-036154			HEA			25,00 €	25,00 €	04.04.2009	TV BW Frieddorf	

7.1.4. Ranglisten

Mögliche Ranglisten-Import-Felder (mit Vorbelegung)

Spielerdaten:

SpielerID SpielerID
Ranglistenplatz Ranglistenplatz

Ranglistentyp aus Dropdownliste

Rangliste importieren

Felder
Wähle die Felder zum verlinken

SpielerID:

Ranglistenplatz:

Ranglistentyp:

Spieler in Rangliste nicht gefunden

Rankliste zurücksetzen
 Aktuelle Rangliste behalten

< Zurück Folgende > Abbrechen Hilfe

Rangliste importieren

Kontrolliere das Ergebnis bevor Sie es endgültig in das Turnier importieren.

Spieler	SpielerID	Ranglistenplatz
Alberts, Carsten	01-042818	1
Altenbeck, Andreas	01-023343	2
Altenbeck, Berthold	01-013181	3
Andratzek, Hans-Volker	01-018663	4
Anhäuser, Michael	01-036154	5
Arndt, Rainer	01-061672	6
Arnold, Christian	01-032248	7
Arnold, Jürgen	01-048295	8
Bald, Andreas	01-017419	9
Ballensiefen, Klaus	01-037606	10
Ballensiefen, Wolfgang	01-088443	11
Balz, Markus	01-034896	12
Barlev, Alan	01-117279	

< Zurück Folgende > Abbrechen Hilfe

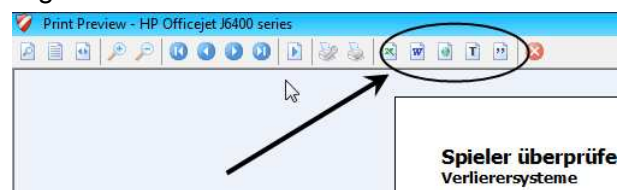
Ist ein Spieler in der Excel-Tabelle nicht vorhanden, besteht die Auswahl, dessen Ranglistenplatz im BTP zu entfernen oder den eingetragenen Platz beizubehalten. Gezeigt werden alle Spieler des aktuellen Turniers verknüpft mit den Ranglistenplätzen in der Excel-Tabelle.

7.1.5. Verschiedene Turnierdaten:

- Turnier-Ergebnisse importieren: Wenn Sie Ihr Turnier auf mehreren PC's betreiben, so können Sie eine Kopie der Turnier-Datei auf jedem PC benutzen. Die Ergebnisse und Zahlungen können zurück in die Original-Datei importiert werden.
- Turnier-Eigenschaften: hier ist eine Liste für die Officials importierbar, die Zeiten pro Tag, Konkurrenzen etc.

7.2. Exportieren

- Verschiedene Listen können (auch als Sicherung) ins Excel exportiert werden, z.B. die Vereine und Spielerdatenbank
- An vielen Stellen im Programm, insbesondere einiger Vorschau-Funktionen sind ebenfalls exportier-Funktionen enthalten, diese befinden sich in der Regel dann im oberen Bildschirmbereich



7.3. Excel (Meldungen importieren)

Aufbau der Excel-Dateien:

Mögliche Import-Felder (mit Vorbelegung)

Spielerdaten:

SpielerID
Name
Vorname
Zweitname:
Adresse
2. Adresse
3. Adresse
PLZ
Wohnort
Bundesland
Land
Telefon privat
Telefon gesch
Handy
Email
Geschlecht
Geburtsdatum
Verein

Bewertungsdaten:

Einzelstärke
Doppelstärke
RL-Platz Einzel
RL-Platz Doppel
RL-Platz Mixed
LZP Einzel
LPZ Doppel
LPZ Mixed
Bezahlt
Rabatt
Setzplatz
Punkte Einzel
Punkte Doppel

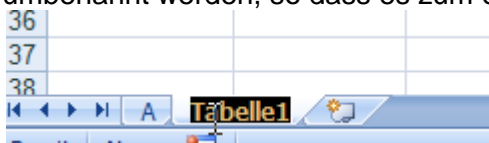
Einzelstärke
Doppelstärke
Ranking1
Ranking2
Ranking3
Rating1
Rating2
Rating3

Setzplatz
points1
points2

--- bedeutet: keine Spaltenüberschrift wird automatisch zugeordnet, die Spalten sind per Dropdownliste wählbar

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
1	SpielerID	Name	Vorname	Geb	Zweitname:	Einzel	Doppel	Ranking1	Ranking2	Ranking3	points1	points2	LPZM	TelefonGesch	Handy	Email	Geschlecht	Einzelstärke	Doppelstärke	Verein
2	11-07456	Schraut	Jochen	24.10.1969	24.10.1969	1	10	21	31	41	51	61	71			M				TG Mainz-Gonsenheim
3	11-07454	Lickteig	Ann-Kathrin	01.01.1980	01.01.1980	2	11	22	32	42	52	62	72			W				1. BC Landstuhl
4	11-06684	Gamber	Comella	05.05.2008	05.05.2008	3	12	23	33	43	53	63	73			W				1. BC Landstuhl
5	11-06683	Gerhard	Kathrin	11.10.2005	11.10.2005	4	13	24	34	44	54	64	74			W				1. BC Landstuhl

- 1. Zeile enthält Spaltenüberschriften laut Tabelle oben
- Paarungen, die miteinander Doppel-Disziplinen spielen, werden direkt UNTEREINANDER geschrieben
- Schreibweise von Vereinen und Verbänden MUSS KORREKT und einheitlich eingehalten werden, da auch hier IDs vergeben werden
- Pro Disziplin wird eine Datei oder ein Tabellenblatt belegt
- Beim importieren wird immer nur das alphabetisch erste Tabellenblatt importiert. Bei Führung mehrerer Tabellenblätter / Register, muss das zu importierende durch einen Doppelklick umbenannt werden, so dass es zum ersten wird.



Handbuch für den BTP - Badminton Turnier Planer

10. Berichte / Auswertungen / Veröffentlichung

10.1. Ausdrucke

- Da wir bereits im Kapitel 6 Turnierstart und Ablauf die Auslosungen und Schiedsrichterzettel gedruckt haben, bearbeitet dieses Kapitel die Berichte in der Reihenfolge der Menüs, alle Funktionen sind zu finden unter „**Bericht**“
- Bei allen müssen Sie jeweils den auszudruckenden Zeitraum wählen, die eine oder andere Einstellung beachten. Außerdem können Sie meistens eine Reihenfolge und Extras beachten. Sollte im ersten Dialogfenster nicht gleich der Excel-Button verfügbar sein, können Sie meistens aus der Druckvorschau heraus noch in verschiedene Formate exportieren.
- Fast alle Auswertungen basieren auf den angesetzten Spielen. **TIP: Ohne Zeitplan sind kaum Auswertungen möglich und auch in der Veröffentlichung wird nicht alles sichtbar!**

10.2. Spiele

- Spiele: erzeugt eine einfache Liste der Spiele in zeitlicher Abfolge, sofern vorhanden mit Ergebnissen, ähnlich der Tagesspielübersicht im Internet
- Spiele pro Spielort: die gleiche Liste, nach verschiedenen Hallen aufgeteilt, sofern vorhanden
- Spießformular: auf einer Seite stehen 7 Spiele, Ergebnis ist eingebbar, Schiedsrichter und Zeiten auch. Ist gut für den Hallensprecher geeignet
- Spießkarten: Es passen 8 Karten zum Ausschneiden auf eine Seite. Gut geeignet als Ersatz für Schiedsrichter-Zettel
- Feldansetzungen: zeigt an, welche Spiele auf welchem Feld angesetzt bzw. bereits beendet wurden. 4 Felder und 8 Zeiten pro Seite.
- Exportiere Presseergebnisse: Textdatei mit allen Ergebnissen nach Disziplinen sortiert.
- Spießnotizen: Auflistung aller Notizen mit Spielern und Änderungszeit der Notiz
- Anmeldung: leere Spielerlisten zur Unterschrift für Anwesenheit
- Schiedsrichterzettel / leerer Schiedsrichterzettel: s. Kapitel 6.

10.3. Auslosungen

- Auslosungen drucken: s. Kapitel 6
- Auslosungsliste: Übersicht über alle Turnierbäume und welche Systeme gespielt werden.
- Tabellenstand: druckt den aktuellen Stand der Gruppen-Systeme in Listenform

10.4. Spieler

- Spießler: man gelangt in ein Auswahlfenster, indem alle Spieler sichtbar sind, und nach einzelnen Kriterien Auswählbar sind, z.B. nach Verein, Disziplin, Bezahl-Status, Alter etc. Nach Selektion der Spieler kann man die auszuwertenden Felder eingeben und entweder drucken oder nach Excel exportieren.

10.4.1. Erste Spiele

Labels: Etikettendruck für die ersten Spiele jeden Spielers

Liste: Liste aller „ersten“ Spiele der Spieler pro Disziplin. Wenn ein Spieler in einer Disziplin nicht in der Auslosung steht, wird er auf „nicht eingeteilt“ gesetzt.

Excel-File (mail merge): gibt eine Liste mit allen Informationen über alle Spieler aus

Email: schreibt eine Mail an ausgewählte Spieler

SMS: schreibt eine SMS an ausgewählte Spieler

10.4.2. Zahlungen

Labels: nach Auswahl einer Etikettenvorlage werden diese pro Spieler gedruckt

Liste: wirft eine Liste der Zahlungen pro Spieler aus

Group List: hier ist der Druck von Quittungen nach Verein und Land (Nation) möglich pro Verein eine Seite unter Angaben der Spieler und Disziplinen, sowie der Summe der Extra-Items

Quittungen: Quittung pro Spieler

10.4.3. Spieler Spiele

Drucken: eine Übersicht für jeden Spieler, wann er spielen muss (wenn er immer gewinnt).

Email:

Eine Mail mit diesen Optionen kann versendet werden. Spieler, die keine Spiele haben, können übersprungen werden. Die Liste wie unter dem Excel-File wird versendet.

Excel-File: erweiterte Liste wie bei „erste Spiele“

- nicht benachrichtigt : Liste über die noch nicht benachrichtigten Spieler
- Aktive Spieler: Gibt eine Liste aus, an der man alle Spieler erkennen kann, die noch am Turnier teilnehmen, also noch nicht durch Verlieren ausgeschieden sind. Das ist besonders für die Zeitplanung interessant, da man hier die Anzahl der Disziplinen einstellen kann, wodurch sofort erkennbar ist, wer für den Zeitplan möglicherweise Probleme verursacht.
- Adresstiketten: Gibt Adresstiketten für Avery Laser L7162 und verschiedenen Master LaserLabels aus. Es gibt die Möglichkeit, eigene Etiketten zu entwerfen.
- Spieler überprüfen: Gibt Fehler bei Spielern aus:

- Fehlende Adresse
- Kein Geschlecht zugeordnet (nur durch Import möglich)
- Kein Geburtsdatum eingetragen
- Keine Spieler-ID vorhanden
- Kein Verein vorhanden
- Keine Einzelstärke eingetragen
- Keine Doppelstärke eingetragen
- Spielt in einer falschen Disziplin oder gar nicht
- Keine Email-Adresse eingetragen

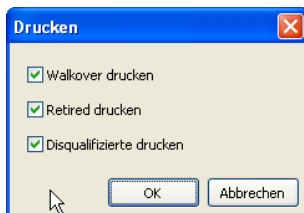
10.5. Meldungen

- Meldungen
Es können Listen für vorhandene Meldungen ausgedruckt werden. Diese können pro Disziplin erstellt werden, sortiert nach den verschiedensten Kriterien. Wahlweise einfach als Druck oder direkte Übergabe nach Excel ist möglich. Außerdem sind die Felder wählbar, die erscheinen sollen, wie z.B. Sitzplatz, Verein etc. Es stehen alle Felder aus den Spielerdaten zur Verfügung.
- Meldekarten
Es wird pro Spieler eine Karte (pro Seite) ausgegeben, die alle Information aus den Spielerfeldern sowie vorhandene Notizen enthält. Auch die Namen der Doppelpartner und deren Spieler-ID sind vorhanden. Auch das Meldedatum wird eingetragen.
- Partner gesucht
Druckt eine Liste mit Spielern, die noch einen Partner suchen.

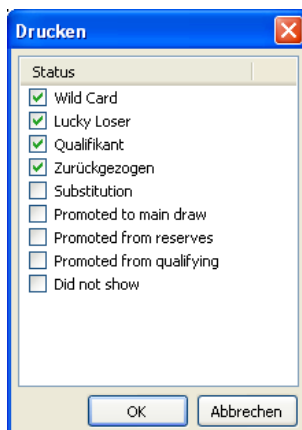
- Setzliste
Druckt eine Liste mit Setzplätzen pro Disziplin mit Name, Land und Verein.

10.6. Turnier

- Turnierübersicht
Druckt eine Turnierstatistik mit Anzahl von Meldungen, Spielen, Minuten, Sätzen, ausgefallenen Spielen etc.
- Notizen
Druckt eine Liste mit allen Turnier-Notizen (nicht die, die auf der Spieler-Info eingetragen sind). Könnte man z.B. für das Eintragen von Verwarnungen etc. nutzen.
- Zeitstatistiken
Druckt eine ausführliche Übersicht über die Dauer von Spielen in den einzelnen Disziplinen nach Runden unterteilt, mit Zwischensummen, kürzestes und längstes Spiel pro Runde/Turnier etc.
Die Zeit wird aus den Spiel-Informationen gelesen.
- Ball-Statistiken
Druckt eine Übersicht über die verbrauchten Bälle in den einzelnen Disziplinen nach Runden unterteilt, mit Zwischensummen, kürzestes und längstes Spiel pro Runde/Turnier etc.
- Statistik der Offiziellen
Gibt eine Liste aus, welcher Schiedsrichter wie viele Einsätze als Schieds- bzw. Aufschlagrichter hatte.
- Walkovers
Gibt eine Liste aus, wer im Turnier einen Walkover (kampflosen Sieg) hatte, wer verletzt aufgegeben hat und wer disqualifiziert wurde. Die Angabe erfolgt jeweils mit Disziplin, Runde, Gegner und angesetzter Zeit.



- Zurückgezogen(Withdrawn)



Hier wählen Sie zunächst aus, welche Statusangaben Sie ausgewertet haben möchten, dann erhalten Sie eine Übersicht. Sortiert nach Disziplinen, unter Angabe des Status im Qualifikations- bzw. Hauptfeld (sofern es eine Qualifikation gibt).

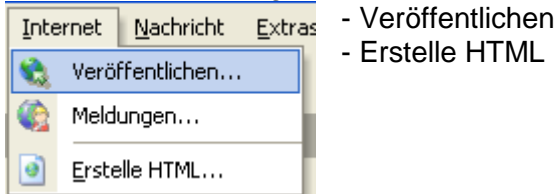
- Presseinformationen
Erzeugt eine Ergebnis-Übersicht. Aufgeteilt nach Disziplin werden alle Ergebnisse aufgeführt.
- Gewinner
Hier wählen Sie zunächst aus, welche Gewinner Sie ausgewertet haben möchten. Es gibt die Möglichkeit nur die Sieger, oder incl. der Halbfinalisten zu drucken. Außerdem können die Gewinner der Verliererrunden eingestellt werden.
- Spieler pro Verein
Sie erhalten eine Liste der Vereine mit Anzahl der gemeldeten Spieler.

10.7. Drucke Spielreihenfolge

- Druckt die Spielreihenfolge, sofern vorhanden.
Raster: Spielfelder nebeneinander, Spiele darunter. Eigenschaften werden nach Eigenschaften der Spielreihenfolge voreingestellt (hierfür ist die Option „**Zeige Offizielle**“)
Liste: einfache Textliste (nur ohne Offizielle), mit Fußzeile für Unterschrift etc.
Ergebnisliste: einfache Textliste (nur ohne Offizielle), mit Fußzeile für Unterschrift etc.
Alphabetische Liste: alle Spieler (auch möglicherweise ohne Spiel) werden alphabetisch aufgelistet und die Nummer des Spiels sowie die Eigenschaft (Followed by etc.) wird ausgegeben (nur ohne Offizielle).

10.8. Veröffentlichung

- Im Bereich **Internet** gibt es für die deutsche Version derzeit 2 relevante Funktionen:



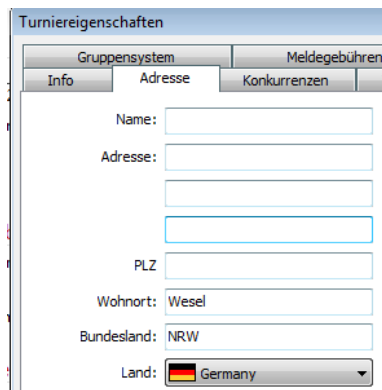
Die Online-Meldungen sind für Deutschland noch nicht verfügbar.

10.8.1. Veröffentlichen

Hiermit wird das Turnier für alle sichtbar auf Kroton eingestellt.

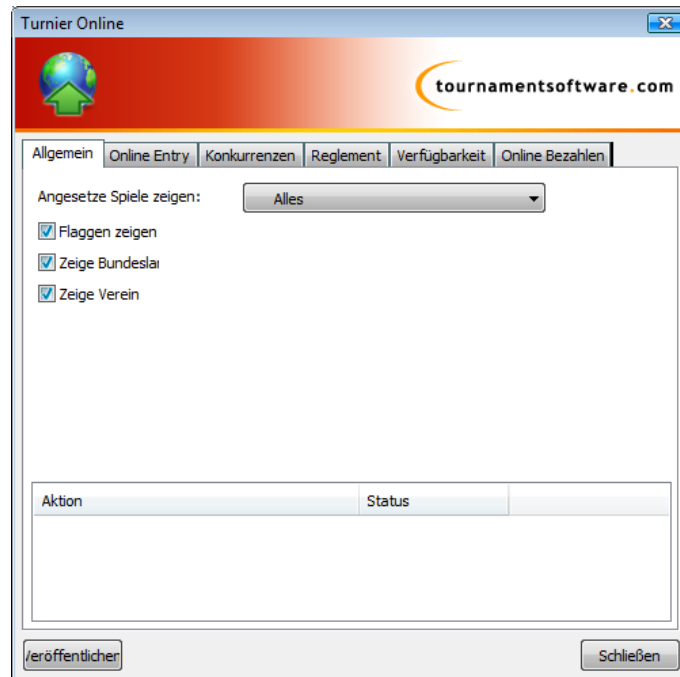
Voraussetzung:

Bei den Turniereigenschaften müssen auf dem Reiter „Adresse“ die Felder Wohnort, Bundesland und Land ausgefüllt sein.



The image shows a web form titled 'Turniereigenschaften'. It has two tabs: 'Gruppensystem' and 'Meldegebühren'. The 'Adresse' tab is selected. Below the tabs are several input fields: 'Name:', 'Adresse:' (with two lines), 'PLZ', 'Wohnort: Wesel', 'Bundesland: NRW', and 'Land:' with a dropdown menu showing 'Germany' and a German flag icon.

Da die Online-Meldung für Deutschland noch nicht möglich ist, wird diese Option auf dem Reiter „Online Entry“ ausgeschaltet



Auf der Registerkarte „**Allgemein**“ stellt man zunächst ein, welche Elemente sichtbar sein sollen. Unter „angesetzte Spiele zeigen“ kann man wählen, bis wann der Zeitplan mit freigegeben ist.

Alle anderen Reiter wie „**Online Entry**“, „**Konkurrenzen**“, „**Reglement**“, „**Verfügbarkeit**“ und „**Online Bezahlen**“ wirken sich nur bei Online-Meldungen aus.

Ein Veröffentlichen ist nur mit einer gültigen Lizenz möglich. Die Lizenzen laufen jeweils zum Ende Januar des Folge-Jahres aus, dann kann das Programm weiterhin voll benutzt werden, aber es kann nicht mehr veröffentlicht werden.

Tipp: Grundsätzlich können die Listen der erfolgten Spiele nur sichtbar gemacht werden, wenn mit einer Zeitplanung gearbeitet wurde, da die Reihenfolge von den Zeiten abhängt.

10.8.2. Erstelle HTML

Hier wird eine HTML-Seite mit allen Seiten und Verknüpfungen erstellt, die man selber auf seine Homepage hochladen kann. Das Aussehen entspricht der Kroton-Seite. Diese Möglichkeit ist auch nach Ablauf der Lizenz möglich.

Handbuch für den BTP - Badminton Turnier Planer

20. Allgemeines

Momentan kann über Mausclick auf Hilfe – Inhalte die Hilfe nicht aufgerufen werden, aber die Taste F1 ruft ebenfalls die Hilfe auf und springt zusätzlich in das Kapitel, indem man sich gerade befindet, bzw. zum Kapitel auf dessen Symbol der Cursor zeigt, also Übersicht, Spieler usw. (die Symbole auf der linken Symbolleiste).

Mit Rechtsklick kann man viele Menüs direkt auswählen.

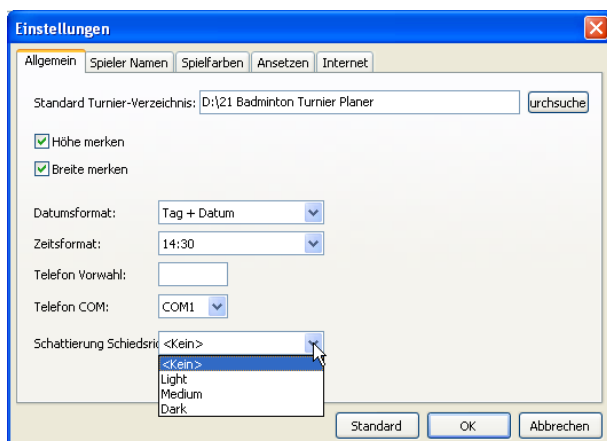
Es gibt viele versteckte Vereinfachungen, die man über den Rechtsklick erreicht, am unteren Bildschirmrand werden Kurztasten-Belegungen mit angezeigt, z.B. wenn man einen Spieler in der Spiel-Liste vor sich hat, diesen aber in den (vielen) Auslosungen suchen muss.

In den Menüs sind Tasten/Kombinationen hinter den Funktionen.

Unter „**Extras**“ – „**Einstellungen**“ kann man diverse Einstellungen zum Turnier vorgeben. Diese müssen auch nach dem Laden einer Turnierdatei auf einem anderen PC so eingestellt werden wie auf dem Turnier-PC.

Das Menü „**EXTRAS**“:

- **LED-Display:** Einstellungen für LED-Display, die an eine serielle/USB Schnittstelle angeschlossen sind.
- **Turnier-TV:** hier werden die Einstellungen vorgenommen, um die Software Turnier-TV an einem PC betreiben zu können, näheres siehe Kapitel 30, Turnier-TV
- **Einstellungen:**



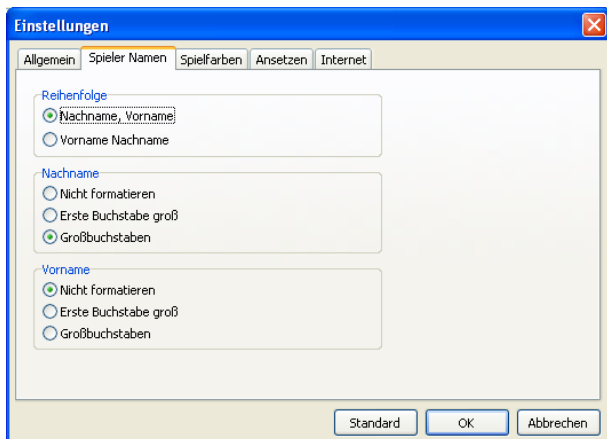
Allgemein:

Hier kann das Standard-Verzeichnis zum Laden von Turnieren verändert werden. Höhe und Breite des Programms (wenn nicht maximiert geöffnet) können gemerkt werden.

Datum und Zeit: für nationale / internationale Turniere abweichend vom Betriebssystem einstellbar.

Für ein angeschlossenes Telefon ist die serielle Schnittstelle einzugeben.

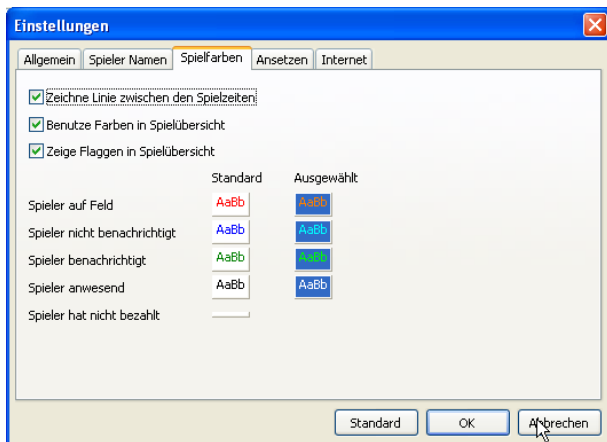
Um Toner zu sparen, kann hier die Schattierung der Schiedsrichterzettel eingestellt bzw. unterdrückt werden.



Spieler Namen:

Unter Reihenfolge legt man die Anzeige-Reihenfolge der Spielernamen fest

Unter Nachname legt man die Formatierung für Groß/Kleinbuchstaben für die Spielernamen fest
Unter Vorname legt man die Formatierung für Groß/Kleinbuchstaben für die Spielernamen fest



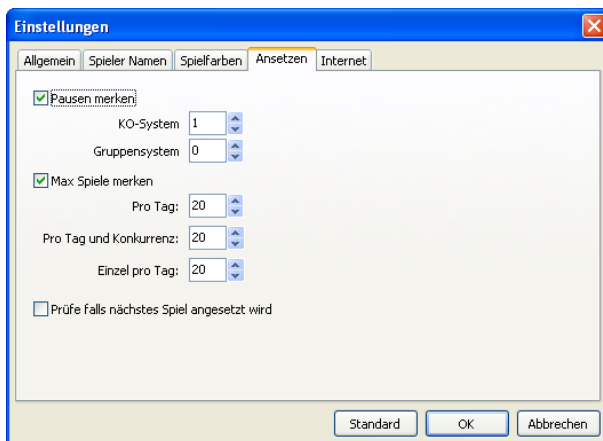
Spielfarben:

Bezieht sich auf die Anzeige der „Spiele“, in der die (angesetzten) Spiele untereinander aufgelistet werden.

- eine optische Trennlinie nach jedem Zeitfeld ist sinnvoll
- zeigt/unterdrückt die Farben vollständig
- zeigt/unterdrückt die Flaggen
- wenn Farben benutzt werden, welche sollen es sein?

TIP: wer aktive Spieler rot sehen will, aber andere Funktionen wie „Bezahlen“ nicht nutzt, kann sich die Option „Spieler hat nicht bezahlt“ auf weiß setzen, ebenso die gleiche Farbe für benachrichtigt /

anwesend einstellen, sofern hiervon kein Gebrauch gemacht wird. Somit hat man nur noch zwei Farben in der Liste.



Ansetzen:

Hier werden Pausen und maximale Anzahl von Spielen pro Tag festgelegt.

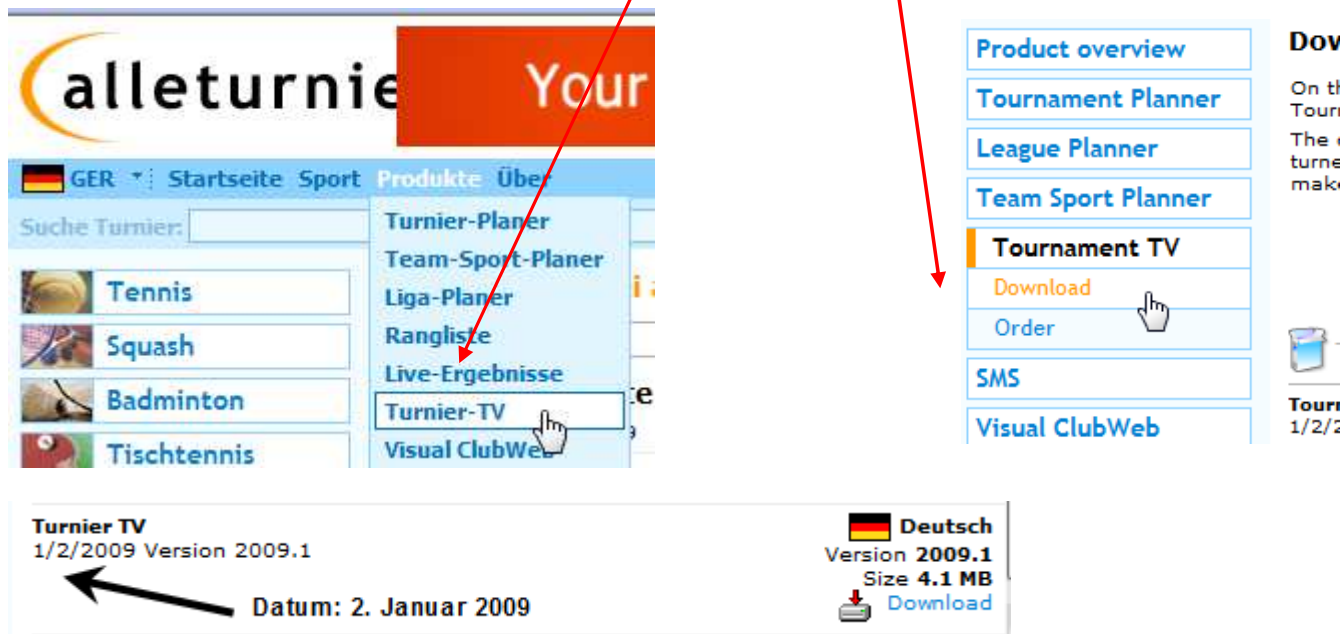
Die Pausen werden anhand des Zeitrasters berechnet, ab der wievielten Runde ein Spieler weiterspielen darf.

Für den Fall, dass es Vorschriften gibt, die eine bestimmte Anzahl von Spielen pro Tag und/oder Disziplin vorgeben, können diese Werte hier eingetragen werden.

Handbuch für den BTP - Badminton Turnier Planer

30. Turnier-TV aus dem Internet herunterladen

- Die aktuelle Version steht im Internet auf www.alleturniere.de zur Verfügung
- Dort kann über die Menüpunkte Produkte, Turnier-TV-Download die Version gefunden werden.



The screenshot shows the website interface. On the left, there is a search bar and a menu with categories like Tennis, Squash, Badminton, and Tischtennis. A dropdown menu is open under 'Produkte', with 'Turnier-TV' selected. On the right, a sidebar menu lists various services, with 'Turnier TV' and its 'Download' link highlighted. Below this, a download box shows the file name 'Turnier TV 1/2/2009 Version 2009.1', the language 'Deutsch', the version '2009.1', and the size '4.1 MB'. A 'Download' button is visible, and an arrow points to it from the text below.

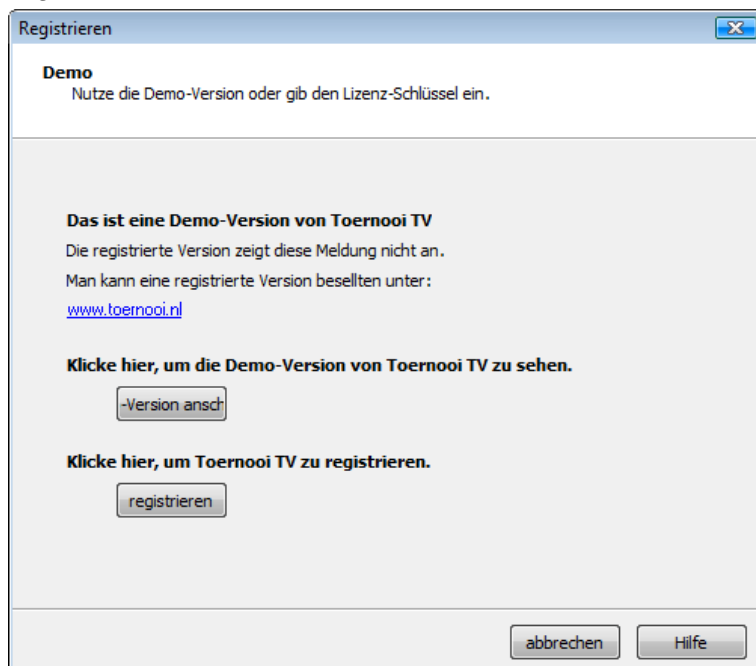
Durch klicken auf das Wort Download startet der Download der Datei ttv-de-setup20091.exe. Bitte starten Sie anschließend die Datei durch Doppelklick aus Ihrem Download-Verzeichnis.

Turnier-TV installieren

Die Installation verläuft selbsterklärend. Es wird geraten, die Software im vorgeschlagenen Standardordner zu installieren. Nach der Installation muss der Computer gegebenenfalls neu gestartet werden

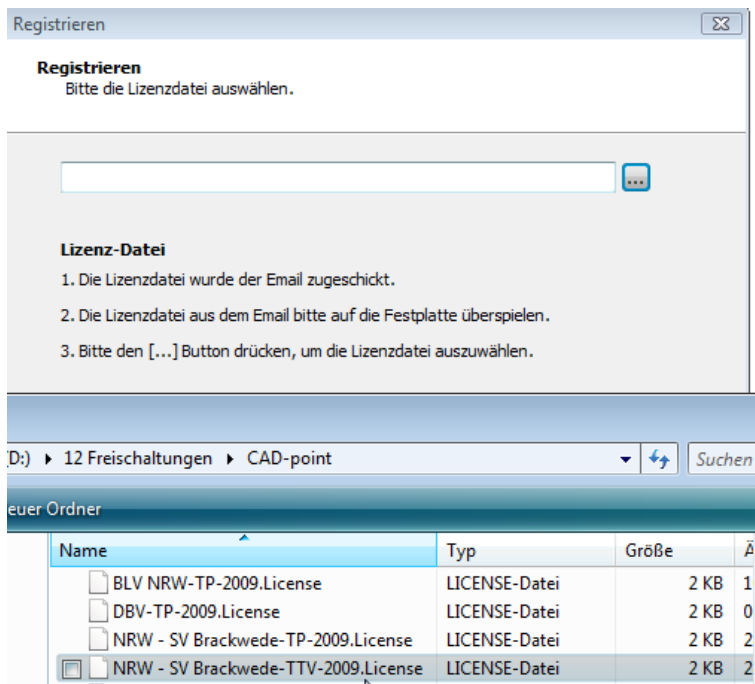
Turnier-TV registrieren

Sobald das Programm erstmalig gestartet wird, erscheint ein Informationsfenster mit folgender Nachricht:



Wenn Sie auf Registrieren klicken, bittet Sie der Turnier Planer eine Lizenzdatei auszuwählen.

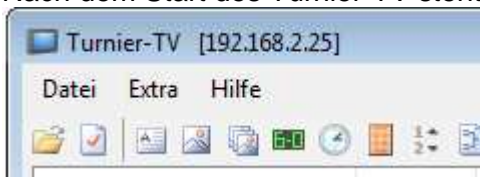
Diese Datei wurde Ihnen per Email vom Badminton Landesverband zugeschickt und beinhaltet Ihren Namen (z.B. BLV NRW-TTV-2009.License), das Produkt (TTV) und die Version (2009). Die Versionsangabe bedeutet, dass der Key nur zu Versionen passt, die vor dem Punkt die Angabe 2009 haben, egal welches Datum ist!



Ganz wichtig!
Die Versionen von Turnier-TV und BTP müssen identisch sein. 2009.x ist identisch.

Die Lizenzen MÜSSEN vom selben Lizenznehmer sein. Eine DBV-Lizenz im BTP funktioniert z.B. nicht zusammen mit einer NRW-Lizenz im Turnier-TV.

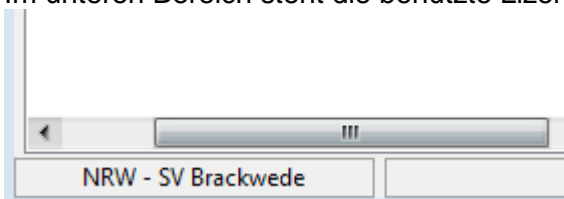
Nach dem Start des Turnier-TV steht in der Titelzeile (Caption) die IP-Adresse dieses PC.



Diese Adresse muss nun im BTP eingetragen werden, da von dort die Steuerung erfolgt. Im BTP Unter „Extras“ gibt es den eigenen Menüpunkt Turnier-TV. Hier kann man die Anzahl der gezeigten Spiele mittels Anzahl und Uhrzeiten begrenzen. Automatisch aktualisieren sollte immer an sein.

Im unteren Bereich klickt man auf Hinzufügen und trägt dann die IP-Adressen aller PC's (auch des Eigenen möglich!), die das Turnier darstellen sollen. Somit kann am eigenen PC auch der Beamer betrieben werden.

Im unteren Bereich steht die benutzte Lizenz:



Turnier-TV dient nicht ausschließlich der aktuellen Turnierdaten, sondern kann auch zum darstellen der Sponsoren – Logs oder von Videoaufzeichnungen genutzt werden.

Im Turnier-TV können einige wenige Voreinstellungen getätigt werden:

- Hintergrund: ein Bild ist wählbar, z.B. ein Logo oder Farbverläufe
- Font: die Schriftart mit oder ohne Schatten
- Bildschirm 16:9 (wird etwas pixeliger)
- Rotate: Drehung um 90°, wenn Monitore hochkant auf gestellt werden

Bekannte Effekte:

Ausgelegt sind die Verhältnisse auf um 90°gedrehte Meter-Bildschirme, also aktive Rotation. Bei kleinen Monitoren ist das nicht so gut. Auch die Größe der Namen etc. passt bei kleinen Monitoren nicht so gut.

Es ist ersichtlich, dass bei aktivierter 16:9 – Option (ohne Rotation) die Qualität tatsächlich pixeliger wird. Hochkant gerichtet sieht es aber wieder gut aus.

Mögliche Probleme:

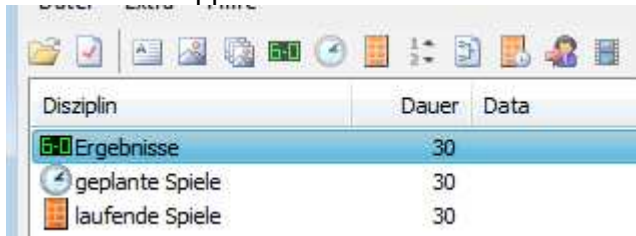
Keine Datenübernahme in Turnier-TV: Eine Firewall oder Viren-Scanner verhindert Netzwerk-Verkehr. Bitte entsprechende Programm zeitweise deaktivieren, um festzustellen, ob sie die Ursache sind. Wenn ja, müssen diese Programme so eingestellt werden, dass Sie den Datenverkehr von Turnier-TV trotzdem zulassen

Das Wort DEMO steht in der Mitte vom Bildschirm. Die Software ist nicht lizenziert.

Das Wort LICENSE steht in der Mitte vom Bildschirm. Die Software ist nicht korrekt lizenziert. Bitte dieselbe Lizenz wie vom BTP verwenden!

Aufbau einer Bildschirmpräsentation:

Zuerst legt man eine neue Datei an. Es werden automatisch 3 Einträge erzeugt. Vorhandene Einträge werden mit Doppelklick bearbeitet.



Disziplin	Dauer	Data
Ergebnisse	30	
geplante Spiele	30	
laufende Spiele	30	

Die Dauer gibt die Anzeigedauer pro Seite an. Ergebnisse, geplante und laufende Spiele basieren auf der gleichen Darstellung:

DE	5		
Alina Hammes	15	21	17
Fabienne Deprez	21	16	21
DE	4		
Eliane Exner	7	6	
Carola Bott	21	21	
DE	2		
Heike Athens	4	13	
Astrid Hoffmann	21	21	

Feld-Nummer

Ergebnisse

Die Menüs in der Reihenfolge:



1. Datei öffnen
2. Einstellungen
3. Text hinzufügen (z.B. Herzlich Willkommen, Turniernamen, selber eintippen)
4. Bild hinzufügen (z.B. Turnierlogo) Formate: jpg, jpeg, bmp, ico, emf, wmf
5. Slideshow: ein ganzes Verzeichnis als Diashow durchlaufen lassen
6. Ergebnisse
7. Geplante Spiele: Konkurrenz und Namen
8. Laufende Spiele
9. Tabellen: Stand der Gruppenspiele
10. Turnierpläne: Einstellbar nach Konkurrenzen
11. Order of play: Spielreihenfolge ohne Zeitangabe
12. Nächste Spiele
13. Video

Eine Präsentation wird automatisch gespeichert. Nach dem Neustart von Turnier-TV muss aus dem letzten Verzeichnis heraus eine Präsentation geladen werden.