



Turnier

Version 15

The screenshot displays the 'Tournament Professional' software interface. It features a menu bar (File, Edit, View, Options, Events, Help) and a toolbar. The main window is divided into several panes:

- calopen - Schedule:** A grid showing match times across three courts (Court 1, Court 2, Court 3) for dates 05/13/99 and 05/14/99. Matches include '212, Juniors', '123, Juniors', '204, men's sing', 'SF1, Juniors', and 'SF2, men's single'.
- calopen - Round robin:** A table titled 'Round robin' showing match results between four players: Keith John, Brown Roy, Bittles Lex, and Anderson Carl.
- calopen - men's single:** A tournament bracket for the 'California International Open 5/13/99 - 5/16/99 men's single'. The bracket shows the progression of Blakes, Carl, Anderson, Carl, Brown, Roy, 1970, Tennis West, Keith, John, Brown, Tim, Marshall, Marcus, IL, Kothari, Ivan, Iowa Tigers, IA, Burton, Rich, 1970, Franklin High, Mazur, Bill, Westlake Tennis, CA, Lewis, Pete, FL, Bittles, Lex, Nashville Tennis, and [Bye] through various rounds to a final match on 05/13/99 at 04:00 PM on Court 1.

The status bar at the bottom indicates 'NUM 07/10/2000 03:04:45 PM'.

Copyright

Copyright © 1994-1997 EFT,
1998-2011 EFT Computer Solutions GbR,
Blütenweg 1, 85649 Brunnthal

Alle Rechte vorbehalten

Dieses Handbuch ist wie die dazugehörige Software urheberrechtlich geschützt. Kein Teil dieser Publikation darf in irgendeiner Form ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung der EFT Computer Solutions GbR kopiert, fotokopiert, reproduziert, übersetzt oder unter Verwendung elektronischer Hilfsmittel verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Warenzeichen

Dieses Handbuch wurde erstellt mit *Doc-To-Help*[®] von WexTech Systems, Inc.

Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen und Windows 95, Windows 98, Windows NT, Windows XP, Windows Vista und Windows 2000 sind Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Andere in diesem Handbuch erwähnte Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen der jeweiligen Rechtsinhaber und werden hiermit anerkannt.

KO-System mit Zwischenrunde ist geschützt für Dr. Lütcke.

PDF ist ein plattformübergreifendes Dateiformat für Dokumente, das von der Firma Adobe Systems (www.adobe.com) entwickelt wurde.

Inhalt

Einleitung	5
Kurzbeschreibung	5
Handbuch-Konventionen	9
Installation und erster Start	11
Installationsvoraussetzungen	11
Installation	12
Erster Start – Registrierung.....	13
Registrierung weiterer Rechner	15
Turnier-Assistent	16
Stammdaten	19
Turnier anlegen.....	19
Turnier laden.....	19
Allgemeine Stammdaten.....	20
Disziplinen - Stammdaten.....	21
Plätze und Zeiten	25
Grafik.....	26
Zeitplan.....	27
Auslosen	28
Online-Anmeldung	29
Benutzer.....	30
Spielerdaten	32
Vorbemerkungen	32
Manuelle Eingabe von Spielerdaten	33
Doppelzusammenstellung.....	35
Import	38
Import der DTB-Datenbank (Pro).....	38
Spielerübernahme aus der DTB-Datenbank (Pro)	39
Spielerimport aus der Spielerdatenbank	41
Spieler aus einem anderen Turnier übernehmen.....	42
Ranglistendaten aktualisieren (Pro).....	43
Leistungsklassen aktualisieren (Pro).....	43
Spielerdaten aus einer anderen Datenbank importieren/ exportieren.....	44
Ergebnisse aus anderer Turnierdatei.....	45
Turnier von datenautomaten.nu	45
Turnier von Sportverbund.de.....	45
Disziplin durchführen	47
Öffnen der Disziplinfenster	47
Automatische Qualifikationszuordnung (Pro)	48
Setzen allgemein.....	48
Automatisch setzen (Pro).....	48

Manuell setzen	49
Auslösen	50
Ihr Turnier im Internet	53
Veröffentlichung der Turnierdatei	53
Internet-Turnierdaten-Synchronisierung (PDF und Pro)	53
Online-Anmeldung (PDF und Pro)	58
KO-System	61
Beschreibung	61
Durchführung	61
Veränderungen in der 1. Runde	62
Bearbeiten der Spiele	63
Spiel um den dritten Platz	65
Leeres Tableau erzeugen (Pro)	65
Kontextmenü	65
Spieler-Kontextmenü	65
Spiel-Kontextmenü	67
KO-System mit Zwischenrunde	69
Beschreibung	69
Durchführung	69
Kästchensystem	72
Beschreibung	72
Durchführung	72
Doppel-KO-System	75
Beschreibung	75
Durchführung	75
Schleifchenturnier	77
Beschreibung	77
Durchführung	77
Triple-KO-System	81
Beschreibung	81
Durchführung	81
Tagesturnier	83
Beschreibung	83
Durchführung	83
Erweiterungen der Disziplin	85
Qualifikation (Pro)	85
Nebenrunde	86
Zeitplan	87
Beschreibung	87
Durchführung	87
Zeitplan – Kontextmenü	89

Zeitplan einschränken	89
Platzsperre erzeugen – bearbeiten (Pro).....	91
Listen	93
Beschreibung	93
Listendialog	93
Terminliste (Pro).....	96
Spieltermine per Email mitteilen (Pro).....	96
Matchliste (Pro)	97
Einstellungen	99
Schriftart	99
Anzeige	99
Weitere Einstellungen.....	104
Allgemein	104
Benutzer	106
Plätze	107
HTML-Vorlagen	108
Platzhalter in HTML-Vorlagen	108
Online-Anmeldung	110
Einstellungen Spielerdatenbank.....	111
Ausdruck und Vorschau	113
Drucken	113
Seitenvorschau.....	114
Druck aller geöffneten Disziplinen (Pro).....	114
Druck aller geöffneten Listen (Pro).....	114
Sammelquittung / -Rechnung (Pro).....	114
Urkunden	115
Matchkarte (Pro).....	116
Spielerkarte (Pro).....	116
Export	117
PDF-Export (Pro).....	117
HTML-Export.....	117
DTB-Export (Pro).....	117
Listen-Export	119
Spieler-Export.....	119
Turnier von datenautomaten.nu	119
Turnier für Sportverbund.de	119
Bankeinzugsdatei (DTAUS).....	121
Verschiedenes	122
Spieler im Tableau suchen	122
Spieler hervorheben (Pro).....	122
Turnierstatistik (Pro).....	123
Turnier speichern	123
Turnier beenden	124
Hilfefunktion	124
Allgemeine Tipps für Turnierveranstalter.....	125
Version für andere Länder	125
Registrierung	125
Registrierung deaktivieren.....	126
Kostenlose Updates per Internet	126
Glossar	129

Index	133
Notizen	137

Einleitung

Kurzbeschreibung

TURNIER ist ein Turnierverwaltungsprogramm für Windows und vom Deutschen Tennis Bund für die Ausrichtung von offiziellen Jugendturnieren zugelassen. TURNIER ist bereits seit 1994 auf dem deutschsprachigen Markt. Es gibt bisher über 3.000 Anwender dieser Turnierverwaltung. Eine **englische** Version ist ebenfalls verfügbar.

Durch das problemlose Einlesen der DTB-Spielerdaten (erhalten Sie vom jeweiligen Ranglistenbeauftragten Ihres Verbandes oder beim DTB im Internet), die auch die ID-Nummern und die Ranglistenplätze enthalten, reduzieren Sie den Arbeitsaufwand bei der Eingabe der Spielerdaten sowie bei der Setzung und Auslosung enorm.

TURNIER unterstützt Sie von der Meldung über die Zeitplanung bis zur Siegerehrung und spart Ihnen so viele Stunden Arbeit. Außerdem verhindert das Programm durch seine zahlreichen Prüfungen viele mögliche Fehler und gibt Ihnen so mehr Sicherheit.

Außerdem können Sie auf Knopfdruck Ihr gesamtes Turnier ins Internet stellen und Online-Anmeldungen übers Internet auch ohne eigene Homepage übernehmen.

Leistungsmerkmale
TURNIER Light

- Turnierformen:
 - KO-System
 - KO-System mit Zwischenrunde
 - Doppel-KO-System
 - Triple-KO-System
 - Kästchenspiele
 - Schleifchenturniere
- Nebenrunde, Doppel- und Mixed-Auslosung
- Komfortable Spielerdatenbank mit einfacher Übernahme aus anderen Datenbanken
- Komfortabler Zeitplan
- Platzsperrn
- Anwesenheit verwalten (SignIn)
- Vielfältige Listen (Spieler-, Setz-, Startgelder-, Sieger- und Spielerterminlisten) mit verschiedensten Sortiermöglichkeiten
- HTML-Export der Tableaus fürs Internet
- Export der Listen in Standardprogramme
- Software-Aktualisierung per Internet
- Unterstützung von Drag&drop
- Einbindung von verschiedenen Logos (auch disziplinabhängig)
- Hilfefunktion
- Hotline

**Zusätzliche
Leistungsmerkmale**
TURNIER PDF

- Kompletter Export des Turniers ins Internet als PDF einschließlich FTP-Upload
- Konfigurierbare Online-Anmeldung

*Zusätzliche
Leistungsmerkmale
TURNIER
Professional*

- Vom DTB anerkannte Software zur Durchführung von Ranglistenturnieren
- Einfacher Import der DTB-Spielerdaten, unterstützt mehrere Ranglisten
- Online-Aktualisierung der Leistungsklasse
- Turnierform Tagesturnier (zur Verbesserung der Leistungsklasse)
- Zusätzliche Datenfelder bei der Spielereingabe
- Automatische Setzung nach Rangliste und/oder Leistungsklasse
- Einfache Ergebnismeldung per Diskette oder Email an den DTB
- Qualifikation mit automatischer Übernahme ins Hauptfeld
- Sammelemail mit Spielerterminen
- Altersklassen
- Leistungsklassen
- Frei definierbare Felder für Spielerdaten
- Lucky Loser, Wild-Cards
- Anzeige der Disziplinen oder Spiele eines bestimmten Spielers
- Hervorheben bestimmter Spieler
- Hervorheben möglicher Spiele
- Liste bestimmter Spiele
- Statistik über die Spiele des gesamten Turniers

TURNIER wurde nach dem Standard von Microsoft entwickelt. Somit sollten Sie sich als erfahrener Windows-Benutzer schnell zurecht finden.

Wir hoffen, dass Ihnen TURNIER viel Spaß und Arbeitserleichterung bringt. Sollten Sie Fragen oder Probleme haben, wenden Sie sich bitte an die Hotline. Bei Emailanfragen senden Sie bitte gleich Ihre Turnierdatei (*.TRN) mit, bei der das Problem auftritt, und beschreiben Sie den Weg zum Problem detailliert.

Tel. 08102-8979855

Fax 08102-8979859

Email: support@eft.de

Bitte beachten Sie unseren Update-Service:

Wir optimieren ständig das Turnierprogramm. Bitte prüfen Sie vor jedem Turnier, ob Sie die aktuelle Version haben. Sie können die aktuelle Version per Internet im Kalenderjahr des letzten Kaufs unter folgender Adresse kostenlos downloaden: <http://www.eft.de> (siehe auch Registrierung).

Wichtiger Hinweis

Bitte arbeiten Sie sich rechtzeitig in das Turnierprogramm ein!

Insbesondere am ersten Turniertag, wenn die Spieler und Betreuer sehr hektisch sind, führen Bedienungsfehler zu unnötigem Ärger.

Handbuch-Konventionen

Für die Textverständlichkeit haben in diesem Handbuch bestimmte Schriftarten und –Stile eine bestimmte Bedeutung

Beispiel	Beschreibung
DATEI – ÖFFNEN	Menübefehl
REGISTER.DAT	Dateiname
<i>Vorname</i>	Feld in einem Dialog
HINZUFÜGEN	Button in einem Dialog

Wichtig

Das Handbuch ist in der Reihenfolge verfasst, in der Sie normalerweise ein Turnier durchführen. Sie sollten diese Reihenfolge beim Einarbeiten unbedingt beachten.

Bei fast allen Menüpunkten erhalten Sie eine kontextabhängige Hilfe, die Ihnen beim Erlernen eine wertvolle Hilfe sein kann.

Unterschiede Light und Professional Version

Alle Unterschiede der Light- und Professional-Version sind entsprechend gekennzeichnet. Funktionen, die nur in der Professional-Version vorhanden sind, enthalten in der Überschrift den Hinweis "**(Pro)**".

Installation und erster Start

Installationsvoraussetzungen

TURNIER kann unter Windows XP sowie Windows 2000, Vista und Windows 7 eingesetzt werden.

Es werden mindestens 30 MB Festplattenspeicher benötigt. Bei Einsatz der DTB-Rangliste sind über 60 MB notwendig.

Administrator-Berechtigung

Bitte stellen Sie sicher, dass Sie Administrator-Berechtigung haben. Anderenfalls ist eine Installation nicht möglich.

ACHTUNG: PDF-Druckertreiber

Zum Erstellen der PDF-Dateien müssen Sie in der Professional-Version zusätzlich zu **TURNIER** auch noch den PDF-Druckertreiber PDF995 installieren.

Aktivieren Sie dafür bitte beim Installieren die Komponente „PDF995-Druckertreiber“ bzw. „PDF995-Druckertreiber Download“.

Die Installation erfolgt im Hintergrund, und nach erfolgreicher Installation erhalten Sie einen entsprechenden Hinweis darüber.

Ohne diesen Druckertreiber können Sie Ihr Turnier nicht ins Internet stellen. Falls Sie bereits einen anderen PDF-Druckertreiber haben, müssen Sie trotzdem PDF995 installieren, da Turnier über eine bestimmte Schnittstelle mit PDF995 kommuniziert, welche bei anderen PDF-Varianten nicht verfügbar wäre.

Ein-PDF-Toolkit

Zusätzlich können Sie noch die Komponente „Ein-PDF-Toolkit“ installieren. Diese ermöglicht Ihnen, statt jeweils einer PDF-Datei pro Disziplin alles in eine einzige zu exportieren.

Für Benutzer eines Turniers der Serie des Bayerischen Tennisverbands ist diese Einstellung Pflicht.

Installation

CD-Installation

Legen Sie die beigelegte CD in Ihr Laufwerk (z.B. D) ein und starten Sie SETUP.EXE. Je nach Konfiguration startet das Installationsprogramm selbständig.

Die Länderwahl ist für die Einstellung der Verbände und Ranglisten wichtig (siehe auch Version für andere Länder).

Danach wird ein Verzeichnis TURNIER (bzw. das Verzeichnis einer älteren Version) vorgeschlagen und das Programm in dieses Verzeichnis kopiert. Sie können selbstverständlich auch ein anderes Verzeichnis angeben.

Nachdem Sie alle Eingaben getätigt haben, werden alle Dateien auf Ihre Festplatte kopiert und in der Programm-Startleiste ein Icon angelegt, mit dem Sie **TURNIER** später leichter starten können.

Internet-Installation

Sollten Sie TURNIER aus dem Internet geladen haben, starten Sie einfach die entsprechende EXE. Diese packt sich selbst aus und läuft dann genauso ab wie die Disketteninstallation.

Komponentenauswahl

Sie können beim Installieren die Komponenten angeben, die Sie installieren möchten. Es empfiehlt sich allerdings, die Standardeinstellungen zu belassen und alles zu installieren.

Windows Vista Windows 7 Benutzer

Leider unterstützt Windows Vista standardmäßig nicht mehr das Hilfeformat der HLP-Dateien. Um die Hilfe trotzdem verwenden zu können, müssen Sie der Meldung folgend von Microsoft nur die entsprechende Datei herunterladen. Aus Lizenzrechtlichen Gründen dürfen wir Ihnen diese Datei leider nicht zur Verfügung stellen. Die Datei WINHELP32.EXE entspricht übrigens der Datei, welche bei den Vorgänger-Windows-Versionen auch schon vorhanden war.

Hilfe-Problem

Näheres finden Sie beispielsweise unter <http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?displaylang=de&familyid=6ebcfad9-d3f5-4365-8070-334cd175d4bb>. Alternativ suchen Sie im Internet einfach nach „WINHELP32 Vista“. Dann werden Sie schnell fündig.

Erster Start – Registrierung

Automatische Online-Freischaltung

Wenn Sie Ihre noch nicht registrierte Demoversion starten, gelangen Sie in den nachfolgenden Registrierdialog. Die zur Freischaltung nötigen Daten bekommen Sie mit der Rechnung von uns per Email zugesandt.

Ab Version 14.1 besteht die Möglichkeit, die Freischaltung komplett online zu erledigen.

Programm-Registrierung

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt.
Wenn Sie TURNIER benutzen wollen, müssen Sie es bei www.eft.de registrieren. Sie erhalten dann die nötigen Daten, mit denen Sie das Programm freischalten können.
Derzeit arbeiten Sie mit einer nicht lizenzierten Demoversion.
Bitte geben Sie zum Freischalten den kompletten Text der Freischalt-Email ein, den Sie nach der Bestellung erhalten.

Name, Seriennummer

Computer-ID

Bezeichnung Rechner
(z.B. "Notebook Hans Meier")

Registrierdaten aus Email

Alternativ können Sie Ihre Registrierdaten auch über den Dialog beim Start
<data>
B9 59 04 A6 CC 71 B3 69 7C 05 5E ED 38 EE 50 8F 96 40
94 5C 5D AE BD CC 96 40 94 5C 5D AE BD CC 96 40 94 5C 5D AE BD CC
F6 4F CD 18 EA 48 04 9B E5 C1 E1 5C 83 AA DD 2B FB 7F
08 40 05 FB 13 89 4E CF E0 7D BB 3B AD 95 B5 0D E1 1A DA 07 A7 D7 5
33 18 81 B6 C2 C7 AD B6
</data>

Kopieren Sie einfach den kompletten Text der Bestell-Email in das Feld „Registrierdaten aus Email“. Außerdem geben Sie bitte eine Bezeichnung für diesen Rechner an. Diese dient der späteren Wiedererkennung, falls Sie beispielsweise für einen neuen Rechner diesen deaktivieren wollen. Sie sollten sich diese gut merken.

Wenn Sie freischalten wollen, stellt TURNIER eine Verbindung mit einer Internet-Datenbank her, um festzustellen, ob Sie noch weitere Lizenzen zur Verfügung haben. Ist dies der Fall, wird TURNIER automatisch freigeschaltet, und Sie bekommen eine entsprechende Bestätigung.

Die Online-Freischaltung kann aber auch fehlschlagen, wenn:

- Alle gekauften Lizenzen verbraucht sind
- Sie bisher nur eine ältere Version gekauft haben
- Sie noch nicht bezahlt haben
- Sie eine Spezial-Lizenz haben (z.B. für Verbände)
- Ihre Seriennummer nicht in der Datenbank enthalten ist
- Dieser Rechner bereits einmal deaktiviert wurde

In diesen Fällen wenden Sie sich bitte an den Hersteller (order@eft.de).

Computer-ID

Als Kopierschutz ermittelt **TURNIER** auf jedem PC eine eindeutige Nummer, die sog. „Computer-ID“. Diese hat nichts mit Ihrer IP-Adresse zu tun.

Bei jeder gekauften Version ist eine bestimmte Anzahl von Lizenzen enthalten. Normalerweise sind maximal zwei oder drei Computer aufpreisfrei. Meistens werden zwei Rechner genügen (PC und Notebook auf der Tennisanlage). Mehr Lizenzen sind möglich, müssen aber kostenpflichtig erworben werden.

ACHTUNG:

Bedenken Sie aber bei Ihrer Planung, dass das Zusenden der Daten einige Tage dauern kann.

Da das Freischalten die Bezahlung voraussetzt, sollten Sie daher schon spätestens eine Woche vor dem Turnier Ihre Bestellung abschicken, damit Sie die Rechnung sicher noch rechtzeitig bezahlen können.

In sehr dringenden Fällen können Sie uns einen Zahlungsnachweis schicken, um nicht auf den Zahlungseingang warten zu müssen.

Endgültige Freischaltung für Offline-Rechner

Sollte der Rechner über keine Online-Verbindung verfügen, können Sie beim Hersteller per Email eine spezielle Freischaltung beantragen.

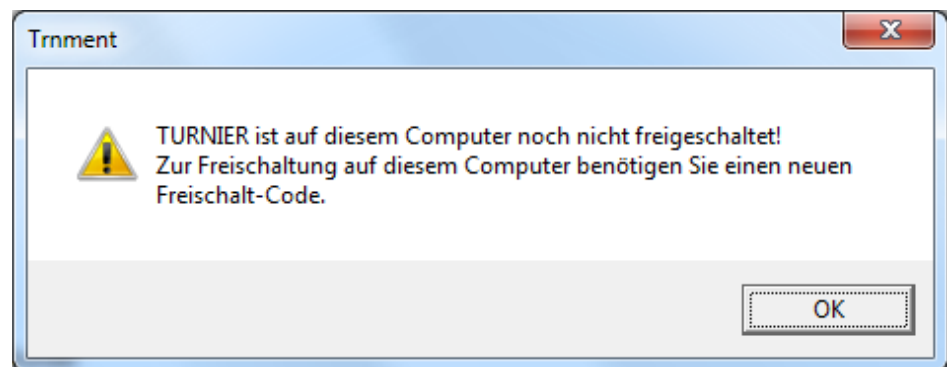
Kopieren Sie die in der Mail angehängte REGISTER.DAT in das Unterverzeichnis DATA Ihres Turnierverzeichnisses.

Alternativ können Sie den Text wie im obigen Beispiel auch einfach über die Zwischenablage aus der Email kopieren und in das Fenster einfügen. Danach müssen Sie nur noch „FREISCHALTEN“ drücken.

Registrierung weiterer Rechner

Wenn Sie bereits Rechner freigeschaltet haben, können Sie nachträglich auch weitere Rechner aktivieren. Dies funktioniert prinzipiell wie im vorherigen Kapitel.

Sollten Sie aber eine bestehende REGISTER.DAT verwenden, erscheint zuerst folgende Meldung



und danach dieser modifizierte Registrierer-Dialog.

Programm-Registrierung

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt.
Wenn Sie TURNIER benutzen wollen, müssen Sie es bei www.eft.de registrieren. Sie erhalten dann die nötigen Daten, mit denen Sie das Programm freischalten können.
Ihre Identifikation ist TURNIER bereits bekannt. Dieser Rechner ist aber noch nicht freigeschaltet. Sie können ihn mit "Freischalten" direkt online aktivieren.

Name, Seriennummer: EFT Testversion 2008, 50000
Computer-ID: 415074288
Bezeichnung Rechner (z.B. "Notebook Hans Meier"):

Freischalten Demoverision

Da Ihre Identität schon bekannt ist, benötigen Sie den Email-Text nicht mehr. Sie müssen nur noch die Bezeichnung des Rechners eingeben.

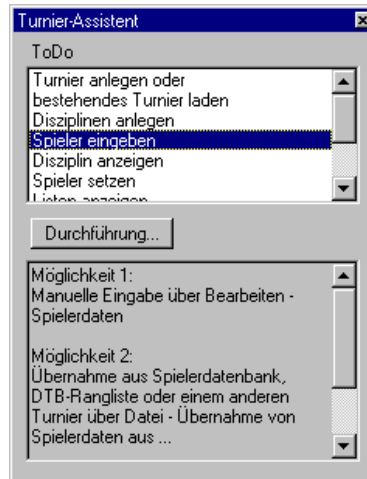
Wenn Sie dann freischalten, stellt TURNIER eine Verbindung mit einer Internet-Datenbank her, um festzustellen, ob Sie noch weitere Lizenzen zur Verfügung haben. Ist dies der Fall, wird TURNIER automatisch freigeschaltet, und Sie bekommen eine entsprechende Meldung.

Obiger Dialog erscheint auch, wenn Sie schon eine Freischaltung der Version 14.0x verwenden, diese aber noch nicht in der Datenbank steht. Es sollen so alle verwendeten Rechner erfasst werden, um die korrekte Anzahl von Rechnern freigeschaltet zu bekommen und eine spätere Deaktivierung zu erleichtern.

Turnier-Assistent

Turnier-Assistent

Sie erhalten den Turnier-Assistenten beim ersten Start von **TURNIER** sowie mit dem Befehl ANSICHT - TIP-ASSISTENT. Er gibt Ihnen wertvolle Informationen in Kurzform.



Kontextmenü

In allen Fenstern (nicht in den Dialogen) erhalten Sie über die rechte Maustaste ein kontextabhängiges Menü, über das Sie die wichtigsten Befehle zu dem angeklickten Objekt ausführen können.

Stammdaten

Turnier anlegen



oder *Strg + N*

Wenn Sie ein neues Turnier beginnen wollen, starten Sie mit dem Aufruf von DATEI-NEU. Es erscheint ein leeres Zeitplanfenster für den heutigen Tag und der Dialog für die „Turnierstammdaten“. Dort können Sie die wichtigsten Daten Ihres Turniers eingeben.

Turnier laden



oder *Strg + Ö*

Wenn Sie Ihr Turnier schon einmal abgespeichert hatten und TURNIER beendet wurde, haben Sie zwei Möglichkeiten, Ihr Turnier wieder zu öffnen. Über DATEI erhalten Sie als unterste Menüpunkte die zuletzt gespeicherten Turnierdateien (*.TRN). Klicken Sie einfach auf die gewünschte Datei.

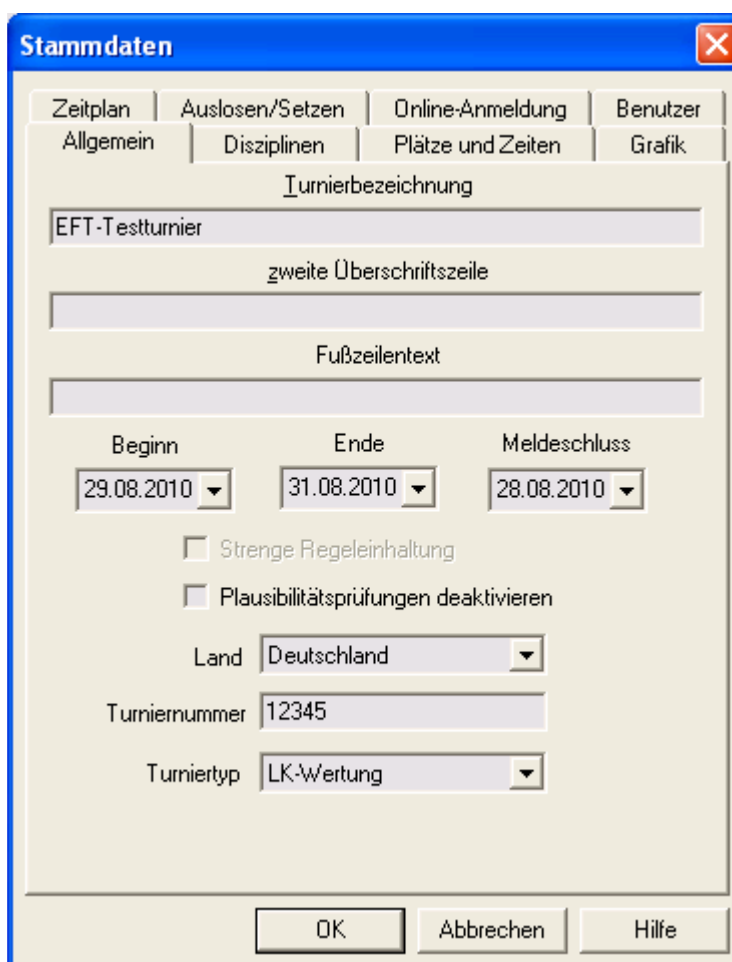
Die zweite Möglichkeit besteht über DATEI-ÖFFNEN. Alternativ können Sie auch den entsprechenden Button der Knopfzeile drücken. Wählen Sie dann die entsprechende Turnierdatei.

Sollten Sie bereits bestehende Turniere unter einer älteren Turnierversion abgespeichert haben, werden diese automatisch auf die aktuelle Version **TURNIER** konvertiert. Sie erhalten dafür einen entsprechenden Hinweis.

Allgemeine Stammdaten

 oder F2

Wie schon bei den früheren Versionen sollten Sie bei **TURNIER** zunächst die Stammdaten und damit die diversen Turnierdisziplinen anlegen. Dies ist deshalb notwendig, um beim späteren Erfassen der Spieler die entsprechende Disziplin direkt zuordnen zu können. Sie ersparen sich damit bereits im Vorfeld viel Arbeit und erhalten einen guten Überblick über Ihr Turnier. Bitte wählen Sie aus dem Menü BEARBEITEN-STAMMDATEN. Sie erhalten als erste Seite die Allgemeinen Stammdaten.



<i>Turnierbezeichnung</i>	Beschreibender Name des Turniers
<i>Zweite Überschriftzeile</i>	Zusätzliche Überschrift (optional)
<i>Fußzeilentext</i>	Fußzeilentext bei Ausdruck von Listen und Zeitplan, z.B. für Sponsoren
<i>Beginn</i>	Erster Tag des Turniers
<i>Ende</i>	Letzter Tag des Turniers
<i>Meldeschluss</i>	Das Datum wirkt sich ausschließlich auf die Online-Anmeldung aus.
<i>Strenge Regeleinhaltung</i>	Bewirkt, dass alle Regeln genau eingehalten

	werden (z.B. kann dann keine Auslosung zurückgenommen werden). Diese Option kann nur vor Beginn des Turniers eingeschaltet werden. Danach ist Sie nur noch ausschaltbar.
<i>Plausibilitätsprüfungen deaktivieren</i>	Damit werden bei Spielerverschiebungen, Auslosen, Terminvergabe usw. die strengen Regeln deaktiviert. Sie sollten diesen Schalter nur in Ausnahmefällen aktivieren.
<i>Land</i>	Bestimmt das Land, nach dessen Regeln das Turnier stattfindet.
<i>Turniernummer</i>	DTB-Turniernummer (nur für Deutschland)
<i>Turniertyp</i>	Mögliche Einstellungen - Ranglistenwertung - LK-Wertung - Ohne Wertung Bei Turnieren mit Wertung sollten keine Spieler ohne ID mitspielen.

Disziplinen - Stammdaten

Auf der zweiten Seite geben Sie bitte die Daten der einzelnen Disziplinen ein. Die angezeigten Felder unterscheiden sich je nach Modus im unteren Bereich, In einem KO-System wird beispielsweise das Feld „Kästchen-Endrunde ausspielen“ nicht angeboten.

Light

In der Light-Version sind einige Felder nicht vorhanden, und der Dialog sieht etwas anders aus.

Wichtiger Tipp

In **einem Turnier** können Sie **mehrere Disziplinen** durchführen. Dies ist vor allem wichtig, wenn Sie einen Spieler in mehreren Disziplinen spielen lassen. Eventuelle Kollisionen bei den Spielzeiten werden nur innerhalb einer Turnierdatei automatisch erkannt.

Normalerweise sollten Sie nicht mehrere Turnierdateien gleichzeitig bearbeiten.

<i>Bezeichnung der Disziplin</i>	<p>Hier geben Sie die Bezeichnung für jede Disziplin ein (z.B. Altersklasse 2 männlich, Junioren AK 1 (80/81), Jungsenioren). Diese Angabe erscheint bei der Ausgabe unter den Überschriften.</p> <p>Hinweis für Veranstalter von DTB-Ranglistenturnieren</p> <p>Bitte verwenden Sie bei der <i>Bezeichnung</i> Ihrer verschiedenen Disziplinen eindeutige Begriffe (z.B. Junioren AK 1 oder Juniorinnen AK 4 Nebenrunde). Bei der Übertragung und beim Einlesen der Turnierdateien beim DTB ist die Eindeutigkeit dieser Bezeichnung wichtig.</p>
<i>Nenngeld</i>	<p>Hier können Sie das Nenngeld und die Währung für die jeweilige Disziplin festlegen. Diese Angabe wird in der Spieler-Dialogbox für alle Disziplinen des Spielers summiert übernommen.</p>
<i>Qualifikanten</i>	<p>Hier geben Sie die Anzahl der Qualifikantenplätze im Hauptfeld an. Wenn Sie keine Qualifikation spielen, geben Sie eine 0 ein oder lassen das Feld leer (nicht TURNIER Light)</p>

<i>Spieldauer</i>	Durchschnittliche Spieldauer in der Disziplin. Wenn Sie 0 eingeben, wird die Standardspieldauer bei den Zeitplan-Einstellungen übernommen.
<i>Altersklasse</i>	Geben Sie hier die Altersklasse ein, wenn Sie eine Alters-Überprüfung durch TURNIER haben möchten. Bei Ranglistenturnieren ist die Angabe Pflicht, wenn sie an den DTB gemeldet werden.
<i>Modus Hauptfeld Qualifikation</i>	In diesem Feld legen Sie die Turnierform fest. Sie haben derzeit die Wahl zwischen einem einfachen KO-System mit oder ohne Nebenrunde, diversen Kästchen-Spielauslosungen. (3er-, 4er-, 5er-, 6er-Kästchen), Schleiferlturnier (nur Hauptfeld) und Triple-KO-System. Nur wenn Sie in <i>Qualifikanten</i> mindestens eins eingegeben haben, ist das Feld <i>Modus Qualifikation</i> aktiv.
<i>Setzung bis Hauptfeld Qualifikation</i>	Geben Sie an, wie viele Spieler Sie im Hauptfeld bzw. der Qualifikation setzen wollen. Die Angabe ist inklusive. Bei 0 oder leerem Feld wird kein Spieler gesetzt. Einträge in der Setzung können auch später vorgenommen oder verändert werden. Wichtig: Wenn Sie in das Feld <i>Setzung bis</i> keine Zahl eingeben, werden später Ihre Setzungen im Tableau auch nicht berücksichtigt. Ebenso erhalten Sie in der jeweiligen Setzliste keinen Eintrag.
<i>LK-Bereich (nur Pro-Version)</i>	Optional können Sie den LK-Bereich angeben, für den diese Disziplin zugelassen sein soll.
<i>Geschlecht</i>	Geben Sie das Geschlecht der Disziplin an. Mit dieser Angabe wird verhindert, dass beispielsweise ein Mann versehentlich in einer Frauendisziplin mitspielt.
<i>Doppelkonkurrenz</i>	Bestimmen Sie, ob es sich bei der Disziplin um eine Doppelkonkurrenz handelt. Möchten Sie AK2 Einzel und Doppel spielen, müssen Sie zwei Disziplinen anlegen. Bitte achten Sie dabei auf sprechende Disziplinbezeichnungen.
<i>SignIn</i>	Wenn Sie möchten, kann man mit TURNIER vor jeder Auslosung ein sogenanntes SignIn ("Turnier-Einschreiben") durchführen. Es werden nur die Spieler ausgelost, die auch tatsächlich beim SignIn erschienen sind. Bitte beachten Sie hierbei auch die Spielerlistenausgabe mit SignIn.
<i>Spiel um 3. Platz</i>	Legt fest, ob Sie ein Spiel um Platz 3 durchführen möchten.
<i>Nebenrunde</i>	Hier können Sie festlegen, ob Verlierer in der Disziplin in einer Nebenrunde weiterspielen dürfen. Hierbei haben Sie die Wahl zwischen Verlierer erste Runde, erstes Spiel und bis zweite Runde. In

	<p>diesem Fall werden die Verlierer des Hauptfeldes automatisch der entsprechenden Nebenrunden-Disziplin zugeordnet.</p> <p>Hinweis: Es ist nicht sinnvoll, manuell eine weitere Disziplin für die Nebenrunde anzulegen. TURNIER macht dies automatisch für Sie.</p> <p>Falls Sie dies dennoch gemacht haben, ist es sinnvoll, in dieser Auswahlbox „ist Nebenrunde“ anzugeben. Nur dann wird bei einem DTB-Export die Disziplin korrekt als Nebenrunde exportiert.</p>
<i>Kästchen-Endrunde ausspielen</i>	<p>Bei Kästchen-Modus geben Sie an, ob Sie nach den Kästchen noch eine Endrunde spielen möchten. Darin spielen alle Gruppensieger und mindestens ein Gruppenzweiter.</p>
<i>Kleine Endrunde (nur Gruppensieger)</i>	<p>Wie oben, allerdings kann die Endrunde ausschließlich aus Gruppensiegern bestehen.</p> <p>Beispiel: Bei vier Kästchen gibt es gleich ein Halbfinale mit den Gruppenersten. Im obigen Fall würde mindestens ein Gruppenzweiter mitspielen und somit ein Viertelfinale nötig. Dort nähmen dann vier Gruppensieger und die nächst besten weiteren Kästchenspieler teil.</p> <p>Dies müssen nicht zwingend die Gruppenzweiten sein, da ein Gruppendritter in Ausnahmefällen besser sein kann als ein anderer Gruppenzweiter.</p>
<i>Spielanzahl pro Runde</i>	<p>Bei Schleifenmodus können Sie so die Anzahl der Spiele beispielsweise auf die Anzahl Ihrer Plätze begrenzen. Bei „0“ werden so viele Spiele wie möglich gelöst, um maximal viele Spieler zu beschäftigen.</p>
<i>Finale A- gegen B-Sieger</i>	<p>Bei Doppel-KO-Systemen können Sie seit Version 11 als Finale die Sieger der A- und der B-Runde gegeneinander spielen lassen. Der Sieger dieser Paarung ist dann der eigentliche Sieger.</p>
<i>MW ??????</i>	<p>Unter der Alterklasse wird in der Professional-Version bei ausreichender Spielerzahl mit Ranglistenposition der Durchschnitt der jeweiligen Disziplin angezeigt.</p> <p>Diesen Wert kann man dann auch im Tableau anzeigen lassen, wenn man beim Setzungsblock die Ranglistendaten mit einblenden lässt.</p>

Mit HINZUFÜGEN speichern Sie die eingetragenen Daten zu Ihrer Disziplin ab. Sie können in den Stammdaten dabei beliebig viele Disziplinen nacheinander anlegen.

Mit ÄNDERN können Sie vorgenommene Änderungen in Ihren Stammdaten wieder korrigieren.

Mit SCHLIEßEN speichern Sie die Angaben und verlassen die Stammdatenverwaltung Ihres Turniers (mit ESC können Sie nur das Abspeichern der zuletzt gemachten Eingaben verhindern). Sollten Sie Änderungen noch nicht gespeichert haben, werden Sie darauf hingewiesen.

Feldgröße

TURNIER legt selbst die Feldgröße automatisch fest. Beim Auslösen der Disziplinen wird die Feldgröße entsprechend der Anzahl der Spieler ermittelt.

Plätze und Zeiten

Legen Sie fest, welche Plätze Ihnen an den jeweiligen Turniertagen zur Verfügung stehen. Die Daten werden im Gegensatz zu früheren Versionen mit dem Turnier gespeichert. Die Angaben unter den „Weiteren Einstellungen“ stellen nur die Standardwerte bei der Neuanlage dar.



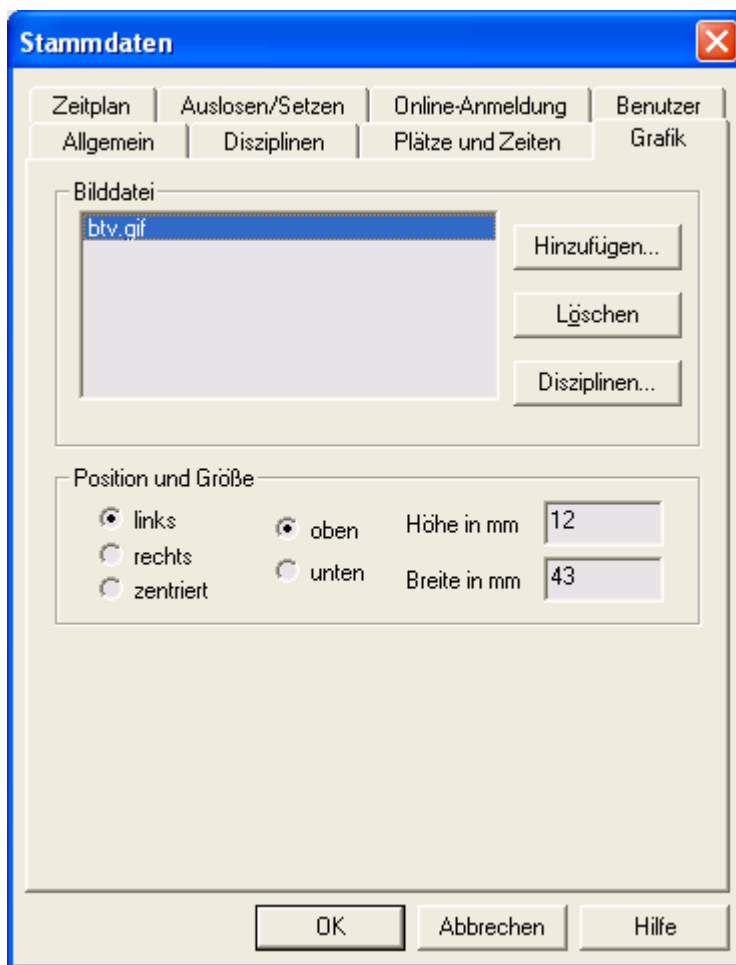
<i>Tag</i>	Wählen Sie den Tag oder die Tage, die Sie bearbeiten wollen. Eine Mehrfachauswahl ist möglich.
<i>Beginn</i>	Tagesbeginn des Turniers auf allen Plätzen
<i>Ende</i>	Ende des Turniertages, sowohl <i>Beginn</i> als auch <i>Ende</i> gelten nicht für einen speziellen Platz sondern für alle Plätze.
<i>Platzbezeichnung</i>	Bezeichnung des neu hinzuzufügenden Platzes

Grafik

Beim Ausdruck können Sie mehrere Grafiken oder Logos mit ausgeben lassen. Sie können die Logos für jede Disziplin separat festlegen oder aber auch Logos für alle Ausdrücke eingeben. Derzeit werden nur BMP-Dateien unterstützt.

Hinweis

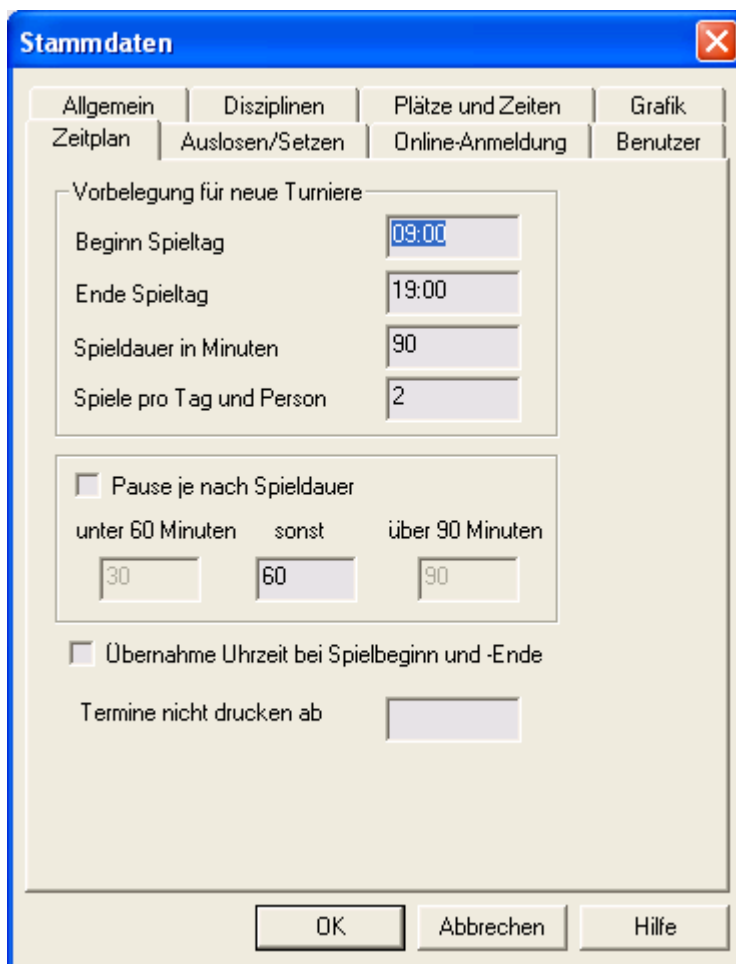
Die Angaben werden in der Turnierdatei gespeichert. Die jeweiligen Bilddateien bleiben externe Bezüge und müssen für einen kompletten und korrekten Ausdruck mit kopiert werden, da nur deren Pfad und Dateiname gespeichert wird.



<i>Bilddatei</i>	Eine Liste aller Logos, die ausgedruckt werden sollen
<i>Position</i>	Bestimmt die horizontale und vertikale Position auf dem Papier
<i>Größe</i>	Legt die Größe des Bitmaps in mm fest. Das Verhältnis von Höhe und Breite wird beim Ausdruck wie beim Original beibehalten. Wenn Sie das Bild verzerren wollen, müssen Sie dies bereits in der Bitmap-Datei tun.
<i>Disziplinen</i>	Bestimmen Sie die Disziplinen, bei denen die Grafik gedruckt werden soll. Standardmäßig wird die Grafik auf allen Fenstern mitgedruckt. Wenn Sie das nicht wünschen, benutzen Sie bitte diesen Knopf.

Zeitplan

Im Gegensatz zu Version 6 und davor werden die Einstellungen bzgl. der Zeitplanung beim Turnier mit abgespeichert. Deshalb befinden sie sich auch bei den Turnier-Stammdaten.



<i>Beginn Spieltag</i>	Vorbelegung bei neuen Turnieren den Beginn eines Spieltages
<i>Ende Spieltag</i>	Vorbelegung bei neuen Turnieren das Ende eines Spieltages
<i>Spieldauer in Minuten</i>	Standardspieldauer, kann von der Disziplin-Spieldauer überschrieben werden
<i>Spiele pro Tag und Person</i>	Bestimmt die maximale Zahl von Spielen eines Spielers pro Tag. Eine Überschreitung kann nach Nachfrage erlaubt werden.
<i>Pause zwischen den Spielen</i>	Legt die vorgeschriebene Pause zwischen zwei Spielen eines Spielers fest. Die Pause kann nach Nachfrage kürzer gewählt werden. Je nach Spieldauer kann die Pause optional unterschiedlich sein, so wie es laut DTB-Regeln sein soll. Dafür muss dann aber auch die Spieldauer korrekt eingegeben werden. Als Hilfe

	können Sie den folgenden Schalter aktivieren.
<i>Übernahme Uhrzeit bei Spielbeginn und -Ende</i>	Wenn dieser Schalter eingeschaltet ist, wird die Beginn-Zeit des Spiels automatisch korrigiert, wenn Sie „Spiel läuft“ aktivieren. Ebenso wird dann bei Ergebniseingabe die Spieldauer bestimmt, was sich auf die nachfolgende Pause auswirken kann.
<i>Termine nicht drucken ab</i>	Sie können den Ausdruck von Terminen im Tableau ab einem bestimmten Tag verhindern (z.B. wenn Sie den nächsten Tag gerade planen, aber bei den Terminen noch nicht sicher sind).

Auslosen

TURNIER kann optional verhindern, dass Spieler gleicher Vereine, Kreise, Bezirke, Verbände oder Nationen in der ersten Runde aufeinandertreffen. Hier geben Sie an, welches Kriterium beachtet werden soll. Diese Einstellung ist wichtig, wenn Sie Ihr Turnier streng nach den Richtlinien des DTB und ITF durchführen wollen (siehe auch "Auslosen").

Als weiteres können Sie festlegen, welche *Mindest-Sieganzahl* für die automatische Setzung zugrunde gelegt werden soll (für DTB-Jugendturniere in der Regel 6 Siege!).

Light

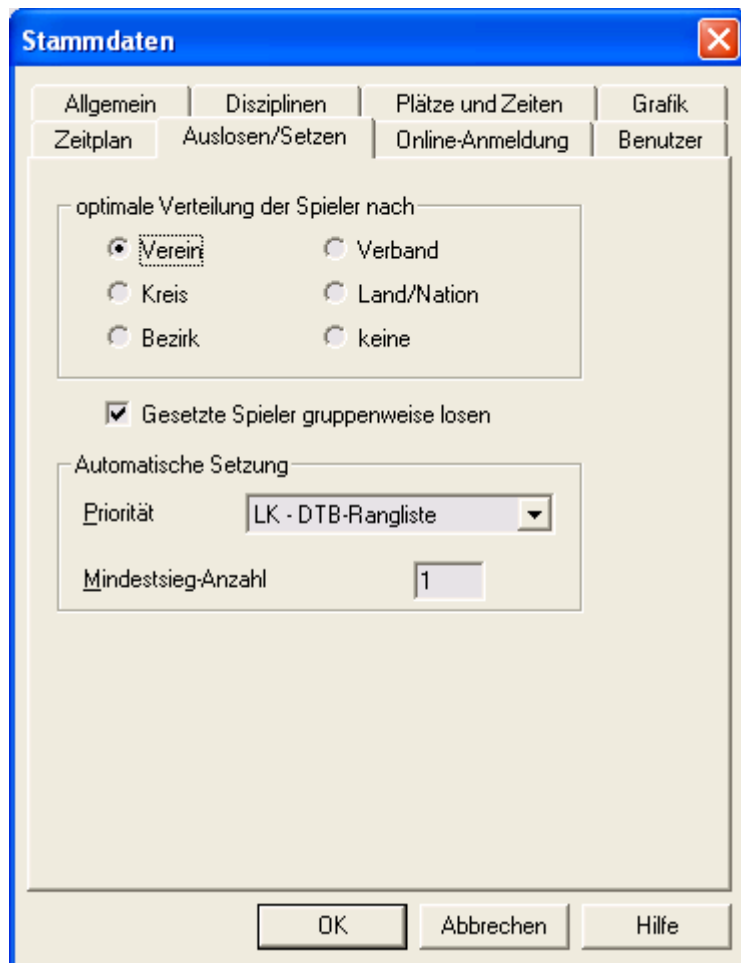
In der Light-Version sind einige Felder nicht vorhanden, und der Dialog sieht etwas anders aus.

Im Gegensatz zu Version 6 und davor werden die Einstellungen bzgl. der Auslosung beim Turnier mit abgespeichert. Deshalb befinden sie sich auch bei den Turnier-Stammdaten.

Verteilung gesetzter Spieler

Neu in Version ist der Schalter "Gesetzte Spieler gruppenweise losen". Nach den neuen Regeln des DTB, ÖTV usw. sollen beispielsweise die an 5-8 gesetzten Spieler komplett zufällig auf ihre bisherigen Plätze im Tableau gelost werden. Früher wurden nur 5 und 6 paarweise gelost. Dies führt zu einer zufälligeren Verteilung der gesetzten Spieler als bisher.

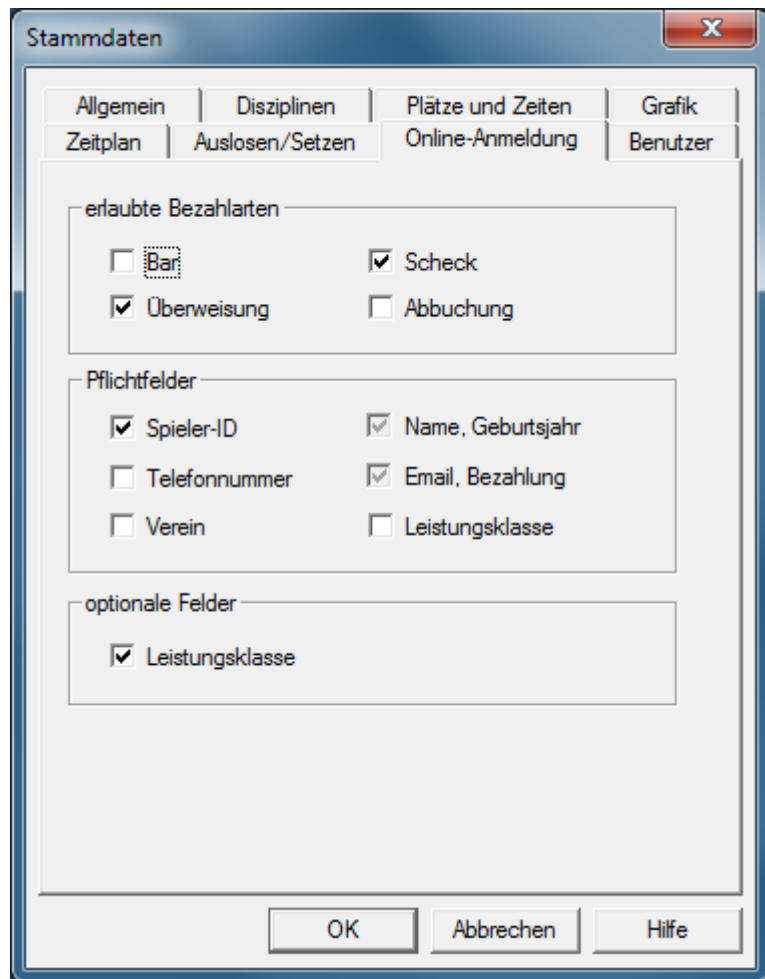
Diese Verteilung kann je nach Land und Altersklasse unterschiedlich sein.



Online-Anmeldung

TURNIER kann Online-Anmeldungen übernehmen, auch wenn Sie selbst keine eigene Homepage haben.

Die Abwicklung erfolgt vollautomatisch über das EFT-Turnierportal www.tennis-web.net.



Hier können Sie angeben, welche Bezahlarten Sie für die Online-Anmeldungen erlauben möchten. Sofern Sie Nenngeld verlangen, muss bei der Anmeldung dann eine der gesetzten Bezahlungen gewählt werden.

Des Weiteren können Sie bestimmte Felder zu Pflichtfeldern definieren. Diese dürfen bei der Anmeldung dann nicht leer sein. Anderenfalls wird die Anmeldung nicht angenommen.

Da einige Verbände die Leistungsklasse benutzen, andere dagegen nicht, können Sie selbst festlegen, ob das Feld bei der Anmeldung erscheint.

Näheres zum Thema Online-Anmeldung und Internet-Synchronisierung lesen Sie bitte im Kapitel „Ihr Turnier im Internet“.

Benutzer

Die Benutzereinstellung ist vor allem für die Online-Anmeldung wichtig, da die Bankverbindung bei Überweisung den Spielern mitgeschickt wird.

Stammdaten ✖

Allgemein	Disziplinen	Plätze und Zeiten	Grafik
Zeitplan	Auslösen/Setzen	Online-Anmeldung	Benutzer

Verein:

Straße:

PLZ, Ort:

Telefon:

Telefax:

Email:

Bankverbindung

Konto BLZ:

Bank:

Inhaber:

Spielerdaten

Vorbemerkungen

Nachdem Sie die Turnierstammdaten festgelegt haben, können Sie die Daten der am Turnier teilnehmenden Spieler eingeben. Diese können auf verschiedene Art und Weise eingegeben werden; insbesondere bei DTB-Ranglistenturnieren bietet Ihnen **TURNIER** wesentliche Erleichterungen bei der Datenerfassung.

Manuelle Spielerfassung

Einzelnes Erfassen der Spieler mit der Maske BEARBEITEN - SPIELERDATEN (siehe Manuelle Eingabe von Spielerdaten)

Als Alternative bietet sich die Übernahme von Spielern aus vorherigen Turnieren oder anderen Datenbanken an.

Spielerübernahme aus anderen Dateien

Ausrichter von offiziellen Ranglistenturnieren erhalten vom jeweiligen Ranglistenbeauftragten des Verbandes die Daten aller Spieler bzw. Spielerinnen mit ID-Nummern auf Diskette. Diese Diskette kann sehr einfach mit dem Menüpunkt DATEI – IMPORT VON SPIELERN AUS - EINLESEN DER DTB-SPIELERDATENBANK (nur mit **TURNIER** Professional) eingelesen werden (siehe „“).

Weiterhin können mit der Funktion DATEI - IMPORT VON SPIELERN Spielerdaten aus externen Datenbanken ins Turnier oder in die Spielerdatenbank importiert werden (siehe "Spielerdaten aus einer anderen Datenbank importieren/ exportieren").

Durch Umstellung der Spielerdatenbank auf Ihre eigene Datenbank können Sie sogar innerhalb von **TURNIER** diese bearbeiten und Spieler übernehmen (siehe Einstellungen Spielerdatenbank).

Über DATEI – IMPORT VON SPIELERN AUS - TURNIERDATEI können Sie komfortabel Spieler aus einem früheren Turnier übernehmen (siehe "Spieler aus einem anderen Turnier übernehmen").

Als weitere Möglichkeit bleibt noch die Übernahme aus der Spielerdatenbank.

Manuelle Eingabe von Spielerdaten



oder F4

Wenn Sie Spielerdaten direkt eingeben oder später ändern wollen, erhalten Sie durch BEARBEITEN-SPIELERDATEN ebenso wie durch Doppelklick auf den Spieler in Listen oder der ersten Runde im Tableau die abgebildete Spieler-Dialogbox. Sie können aber auch den entsprechenden Button der Knopfzeile drücken: .

Light

In der Light-Version sind einige Felder nicht vorhanden, und der Dialog sieht etwas anders aus.

The screenshot shows the 'Spielerdaten' dialog box with the following fields and values:

- Name: Faulhaber
- Vorname: Eckart
- Verein: TC Brunnthal
- Bezirk: Oberbayern
- Verband: Bayern
- Nation: D
- Geboren: 02.10.1967
- Geschlecht: männl.
- ID-Nr: 16700152
- Ranglistenplatz: 0
- DTB: DTB
- Siege: 0
- SignIn:
- LK: LK11
- Rang_Doppel: 0
- DTB: DTB
- Disziplinen: Herren
- Disziplinen...: Hauptfeld, Lucky Loser, Wildcard, Qualifikant, Warteliste
- Setzung: 1

Hier geben Sie alle erforderlichen **Daten Ihrer Turnierteilnehmer**, wie z.B. *Name, Vorname, Jahrgang, Straße, PLZ, Ort, Verein, Bezirk, Geburtsdatum, Geschlecht, Tel., Fax, Verband, Nation* usw. sowie die Spieler- oder auch genannt *ID-Nummer* ein.

Bitte beachten Sie die verschiedenen Zusatzfelder, die Ihnen alle Informationen zu Ihren Turnierteilnehmern bieten.

In der Auswahlliste (Combobox) *Verband* finden Sie eine Auflistung aller deutschen oder österreichischen Verbände. Durch einfaches Anklicken ersparen Sie sich die manuelle Eingabe.

<i>Ranglistendaten</i>	<p>Im Feld <i>Ranglistenplatz</i> können Sie die aktuelle Ranglistenposition eingeben. Beim Verwenden von DTB-Daten wird dieses Feld automatisch gefüllt, wenn der Spieler auf der deutschen Rangliste steht. Das Feld <i>Siege</i> hat insbesondere bei den offiziellen Ranglistenturnieren eine wichtige Funktion. Bitte beachten Sie hierbei auch das Kapitel 8 „SETZEN/AUSLOSEN“ und BEARBEITEN – RANGLISTENDATEN AKTUALISIEREN.</p> <p>Für Doppeldisziplinen kann eine separate Ranglistenposition angegeben werden.</p>
<i>Leistungsklasse</i>	<p>Optional kann auch nach Leistungsklasse gesetzt werden.</p> <p>Über das Feld <i>Betrag</i> bzw. <i>nicht bezahlt</i> lassen sich Feststellungen über das Startgeld treffen. Der Betrag des Nenngeldes kann jedoch nur über die Stammdaten eingegeben werden, da er im Spielerdialog nur berechnet angezeigt wird. Die Markierung <i>nicht bezahlt</i> kann durch Anklicken aktiviert werden. Sie erhalten dann im Tableau eine Sternchen-Markierung bei dem jeweiligen Spieler und erkennen auch hier auf den ersten Blick, welche Spieler „bezahlt“ und welche „nicht bezahlt“ haben.</p> <p>Das Feld <i>SignIn</i> wird nochmals im Kapitel 15 „Listen“ ausführlich behandelt.</p> <p>Das <i>Infofeld</i> steht zu Ihrer freien individuellen Verfügung. Bei Turnieren mit internationaler Beteiligung kann es z.B. sehr sinnvoll sein, die jeweilige Ranglistenposition in einer ausländischen Rangliste im <i>Infofeld</i> anzugeben. Alternativ können Sie diese aber natürlich auch in das Ranglistenfeld eintragen.</p> <p>Über die Felder <i>Hauptfeld</i>, <i>Qualifikant</i>, <i>Lucky Loser</i> und <i>Wild Card</i> legen Sie den Status des Spielers in der ausgewählten Disziplin fest.</p>
<i>Warteliste</i>	<p>Ab Version 13 gibt es auch eine Warteliste. Diesen Status vergeben Sie an alle Spieler, die voraussichtlich nicht mitspielen können. Bei Ausfall anderer Spieler kann dann von der Warteliste nachgerückt werden.</p>
<i>Disziplinauswahl</i>	<p>Beim Betätigen des DISZIPLINEN-BUTTONS werden die einzeln angelegten Disziplinen aus Ihren Turnierstammdaten angezeigt. Sie können hier auf den ersten Blick sehen, welche Disziplinen zur Verfügung stehen und in welchen Konkurrenzen der betreffende Spieler aufgenommen werden kann bzw. welche Disziplin man für einen Spieler zurücksetzen möchte. Haben Sie in den Turnierstammdaten bei den einzelnen Konkurrenzen das teilnahmeberechtigte Geschlecht festgelegt, erscheinen hier nur die entsprechend möglichen Konkurrenzen. So wird vermieden, dass männliche Turnierteilnehmer bei weiblichen Konkurrenzen spielen und umgekehrt.</p>
<i>Disziplin entfernen</i>	<p>Wurden einzelne Disziplinen bereits gelöst, ist es nicht möglich, die Disziplin bei einem Spieler zurückzusetzen. Aus diesem Grund erhalten Sie einen den Hinweis, dass das Entfernen nicht möglich ist. So wird vermieden, dass Sie Ihre bereits fertigen Disziplinen aus Versehen verändern.</p>
<i>Zusätzliche Disziplineinträge</i>	<p>Beim Aufruf des leeren Dialogs oder nachdem Sie den Button LEEREN gedrückt haben, erscheinen in der Disziplinliste zusätzliche Einträge. <i>[alle]</i> bedeutet, dass z.B. beim Suchbefehl die Spieler aller Disziplinen gezeigt werden, bzw. <i>[keine]</i> bedeutet, dass nur die Spieler gezeigt werden, denen noch keine Disziplin zugeordnet wurde. Beides wird nur beim Öffnen des Dialogs angeboten, sofern kein Spieler in der Maske steht.</p>

Wichtig:

Disziplinvoreinstellung

Sie können eine Disziplin voreinstellen, indem Sie zuerst das entsprechende Disziplinfenster anzeigen und dann in den Spielerdialog gehen.

Beim Feld **Setzung** können Sie die Setzung manuell eingeben, alternativ können Sie auch eine automatische Setzung durchführen.

Doppelzusammenstellung

Der Knopf DOPPEL MIT... ist nur dann aktiv, wenn Sie eine Doppeldisziplin selektiert haben. Bitte überprüfen Sie Ihre Stammdaten, falls Sie keine angelegte Doppelkonkurrenz finden können.

*Tipp:
Drag&drop*

Auswahl der Doppelpartner mit Drag&drop in einer Spielerliste geht deutlich schneller.

Erstellen Sie mit dem Befehl ANSICHT – SPIELERLISTE – ALLE DISZIPLINEN die Spielerliste. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den ersten Spieler (in einer anderen Konkurrenz) und ziehen Sie in auf die Liste mit der Doppelkonkurrenz. Dadurch wird der Spieler in die Doppelkonkurrenz kopiert. Anschließend klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Doppelpartner und ziehen ihn auf den Doppelpartner in der Doppelliste. Dadurch wird der Doppelspieler zugeordnet. Verfahren Sie mit allen Doppelpaarungen so.

Manuelle Eingabe des Doppelpartners:

*Manuelle
Doppelzusammen-
stellung*

Dieses Feld *Doppel mit* steht jetzt für die Auswahl des Doppelpartners zur Verfügung. Allerdings muss hierbei der jeweilige Doppelpartner einzeln erfasst sein. Bitte beachten Sie, dass Sie nur einmal einen Spieler mit einem beliebigen, aber bereits erfassten Spieler verknüpfen müssen. Sie verknüpfen Spieler, indem Sie den Doppelpartner aus der Auswahlliste einfach doppelklicken oder Sie geben in das Feld beispielsweise den Anfangsbuchstaben des Partners und starten die Suche mit dem DOPPEL MIT - Button. In diesem Fall können Sie die Suche entweder auf die Spieler beschränken, die schon dieser Doppeldisziplin zugeordnet sind oder auch alle anzeigen lassen. Benutzen Sie dazu den Schalter *nur Spieler der Doppeldisziplin anzeigen*.

TURNIER legt damit dieses Doppelpaar automatisch und eindeutig fest. Eine nochmalige Erfassung beim anderen Doppelpartner ist nicht notwendig.

Wurde ein Doppelpaarung bereits verknüpft, verschwinden die beiden Spieler aus der möglichen Auswahlmenge bei der Doppelpartnersuche. Mehrfacherfassungen von Spielern in anderen Doppelpaarungen werden dadurch vermieden. Wenn Sie bei einem Spieler in der Doppelkonkurrenz eine Setznummer vergeben haben, wird diese automatisch beim jeweiligen Doppelpartner übernommen.

In der Dialogbox werden selbstverständlich auch unvollständige Angaben akzeptiert, wobei zur weiteren Verarbeitung *Name* und *Disziplinbezeichnung* wichtig sind. Alle anderen Felder müssen **nicht** unbedingt ausgefüllt werden.

*Neuen Spieler
anlegen*

Einen **neuen Spieler** erzeugen Sie, indem Sie in die anfangs leere Maske die Daten eingeben und danach OK drücken. Die Eingabefelder sind danach für die Dateneingabe des nächsten Spielers wieder leer. Bei der Neuanlage von mehreren Spielern bleibt die zuletzt gewählte Disziplin und das Geschlecht bestehen und erleichtert Ihnen die Eingabe.

*Automatische
Feldergänzung*

Außerdem werden die Felder Ort, Verein, Kreis und Bezirk ab dem zweiten Buchstaben automatisch vervollständigt, wenn Sie die *Automatische Eingabefeldergänzung* in EINSTELLUNGEN - WEITERE EINSTELLUNGEN (siehe Kap.16) angegeben haben.

Achtung: Es werden nur bereits im aktuellen Turnier enthaltene Vereine usw. vorgeschlagen.

LEEREN der Datenfelder:

Durch den Befehl LEEREN (entspricht nicht LÖSCHEN) werden die Dateneingabefelder geleert und für eine Neuerfassung oder für die Eingabe eines Suchkriteriums freigemacht. Existierende Daten werden dabei nicht verändert und Änderungen am aktuellen Spieler gehen verloren.

Suchen

Die Felder *Name*, *Verein* und *Disziplinbezeichnung* können als Suchkriterien verwendet werden. Ist ein Tableau einer Konkurrenz das aktuelle Fenster, wird diese zum Suchen in der Disziplinliste vorgeschlagen.

Das Suchen nach einzelnen Teilnehmern oder ganzer Konkurrenzen ist für die Eingabe der Setzung oder bei Veränderungen im Tableau mehr als sinnvoll. Änderungen der Spielerdaten werden mit OK gespeichert. Als Suchkriterium genügt eine beliebige Eingabe (kein Platzhalter nötig/möglich), bevor Sie SUCHEN drücken. Wollen Sie alle Teilnehmer abfragen LEEREN Sie die Felder und drücken SUCHEN. **TURNIER** zeigt Ihnen dann alle passenden Datensätze an, ebenso wird die Anzahl der gefundenen Datensätze angezeigt. Ist ein Spieler gesetzt, erscheint die Nummer der Setzung hinter dem Namen. Existiert nur ein auf das Suchkriterium passender Spieler, erscheint dieser sofort in der Dialogbox Spielerdaten.

Wenn Sie einen gefundenen Spielern auswählen wollen, selektieren Sie ihn durch Doppelklick oder einfachen Mausklick mit folgendem OK aus.

*Spieler ohne
Disziplin suchen*

Hinweis: Wenn Sie einen Spieler ohne Disziplinbezeichnung suchen, müssen Sie im Feld Disziplin nach dem Suchbegriff [*keine*] suchen (dazu Dialog über Menü oder Toolbar öffnen).

LÖSCHEN:

*Löschen eines
Spielers*

Der aktuelle Datensatz, der im Spielerdialog erscheint, wird durch LÖSCHEN entfernt.

Um ein unbeabsichtigtes Löschen eines Spielers zu vermeiden, fragt sie TURNIER, ob Sie diesen Spieler wirklich löschen wollen. Sobald Spieler in einer Disziplin ausgelost sind, können sie nicht mehr gelöscht werden.

Auf der zweiten Seite können Sie noch weitere Angaben erfassen.

Nur Professional

Hervorzuheben sind dabei die Zusatzdaten. Sie können völlig frei konfiguriert werden. Es ist also möglich eigene Felder zu definieren, welche auch in den Listen angezeigt werden können.

Spielerdaten ✖

Allgemein **Zusatzdaten**

Sonstiges

Straße

PLZ, Ort

Telefax

Kreis

Bezahlung

Nicht bezahlt Bar
 Überweisung Scheck
 Abbuchung

Konto

BLZ

Inhaber

Betrag

Zusatzdaten

Name	Wert
Anmeldezeit	2008-05-20 17:45:12
Info	

Name

Wert

Zusätzliche Ranglistendaten

ID-Nr

Ranglistenplatz ▼

Import

Import der DTB-Datenbank (Pro)

Ein weiterer Weg, Spieler in Ihr Turnier zu importieren, ist es, die DTB-Spielerdatenbank zu benutzen.

Sie erhalten diese Datenbank vom **Ranglistenbeauftragten Ihres Landesverbandes**. Sie haben keine Arbeit mit der Spielerdateneingabe, es gibt keine Übertragungsfehler, und vor allem haben Sie die aktuellen Ranglistenplatzierungen der deutschen Rangliste.

Leider gibt es derzeit keine Seite im Internet, wo Sie diese Datei ohne weitere Zugangsdaten herunterladen können.

Einlesen der DTB-Daten

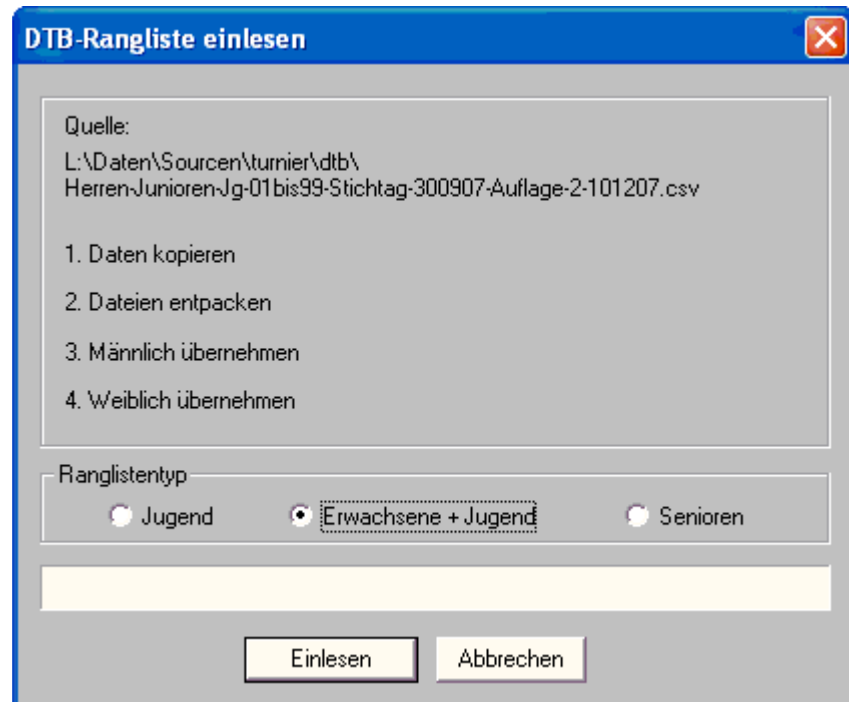
Seit Ende 2007 werden die Ranglistendaten vom DTB nur noch im CSV-Format übertragen. Dieses Format beinhaltet neben der DTB-Rangliste auch noch Ranglistendaten der ITF. Im alten EXE- oder DBF-Format sind diese nicht enthalten.

Für diesen Fall ist der Dateityp „Textdaten (*.CSV)“ bereits ausgewählt. Wählen Sie daher nur noch die – evtl. vorher von Ihnen entpackte – CSV-Datei und bestätigen mit OK.

ZIP-Datei

Falls Sie die Datei in komprimierter Form bekommen haben (ZIP), können Sie diese ebenfalls auswählen. Die Datei wird dann selbständig ausgepackt und die darin enthaltenen Dateien eingelesen.

Im folgenden Dialog können Sie dann noch angeben, welche Art von Rangliste Sie importieren wollen.



Anschließend werden die DTB-Daten für männlich und weiblich automatisch auf die Festplatte kopiert.

Achtung:

Je nach Geschwindigkeit Ihres Rechners kann das Einlesen der evtl. Weit über 100.000 Spieler mehr als eine Minute dauern. Normalerweise sollte es aber nur wenige Sekunden dauern. In dieser Zeit ist **TURNIER** nicht bedienbar. Über den Fortschrittsbalken können Sie aber den Ablauf verfolgen.

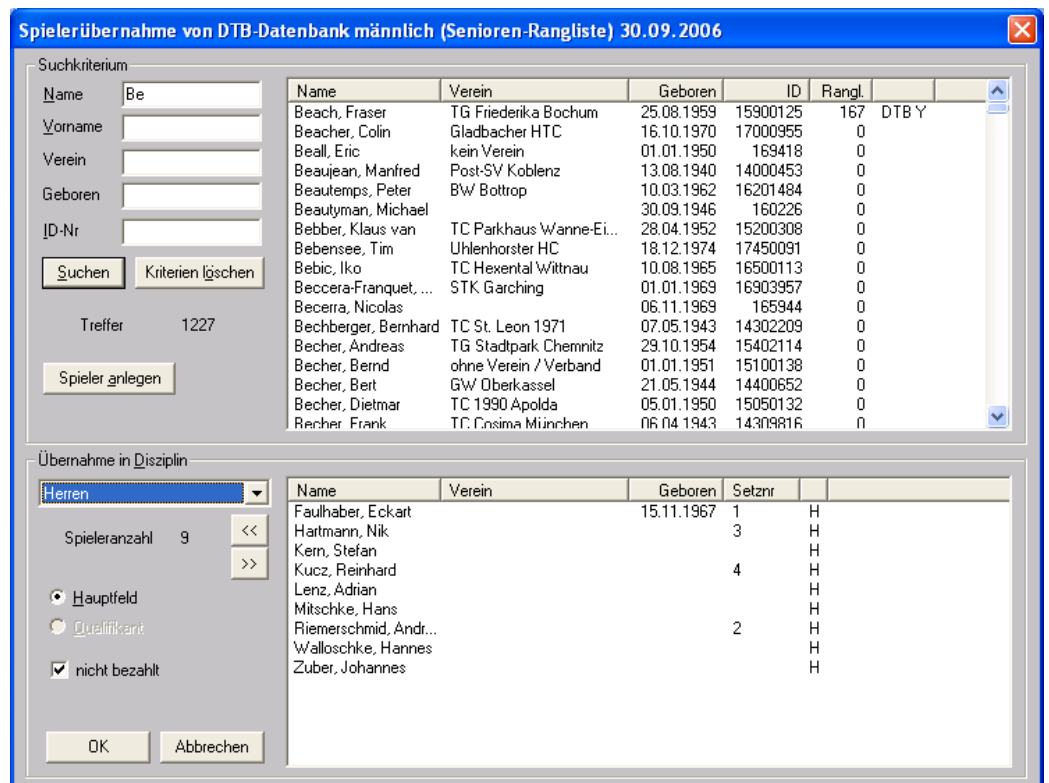
Bitte beachten Sie auch, dass beim Einlesen automatisch die vorherigen Spieler aus der Datenbank gelöscht werden.

Wo bekommt man die Ranglistendatei?

Jeder Turnierveranstalter kann sich mit seinen Zugangsdaten auf der DTB-Turnierplattform <https://tp.dtb-tennis.de/index.do> unter dem Punkt "Anmeldung" mit seinen Zugangsdaten (Benutzername und PIN) anmelden und dann unter dem Punkt "Download" die aktuellen Spielerdaten in verschiedenen Varianten (Jugend, U21, Aktive, Senioren) herunterladen.

Spielerübernahme aus der DTB-Datenbank (Pro)

Neu ab Version 11 ist, dass bei importierten CSV-Dateien auch das Datum der Datei in der Überschriftszeile angezeigt wird. Somit können Sie erkennen, ob Ihre Ranglistendaten aktuell sind.



Suchen und Einfügen

Um Spieler zu finden, geben Sie bitte als Suchkriterium entweder den Namen, den Vornamen (die ersten ein, zwei oder drei Buchstaben sind ausreichend), den Verein oder die ID (Spielernummer) an und drücken den Suchen-Knopf oder die Tastenkombination ALT-S. Alternativ können Sie seit Version 8 auch das Geburtsdatum eingeben.

Ein Beachten der Groß- und Kleinschreibung ist nicht notwendig. In der Suchergebnisliste (obere Hälfte) erscheinen nach kurzer Zeit alle passenden Spieler.

Die gefundenen Spieler können Sie durch Doppelklick auf den Namen bzw. durch Markieren des Spielers mit einem anschließenden Klick auf „>>“ in die unten stehende Disziplin übernehmen, die Sie vorher in den Turnierstammdaten eingegeben haben müssen.

Entfernen eines Spielers

Einen bereits übernommenen Spieler entfernen Sie durch Doppelklick auf den Spielernamen in der unteren Liste bzw. durch Markieren des Spielers dort und anschließenden Klick auf „<<“. Im Gegensatz zu den Vorgängerversionen können jetzt auch Spieler aus der Disziplin entfernt werden, die schon vorher z.B. im Spielerdialog in die Disziplin eingefügt worden sind.

Tipp:

Ganz entscheidend für Ihre Arbeitserleichterung ist die Voreinstellung der entsprechenden Disziplin. Bitte weisen Sie den gesuchten Spielern unbedingt bereits in diesem Arbeitsgang die richtige Disziplin, Hauptfeld oder Qualifikant sowie optional nicht bezahlt zu. Ein kurzes Anklicken der Kästchen aktiviert die getroffene Festlegung.

Natürlich können Sie diese Angaben auch noch später in der Spielerdialogbox ändern. Eine Ausnahme bildet die ID-Nummer. Wurde diese von der DTB-Datenbank eingelesen, ist die Nummer nicht veränderbar.

*Hinweis:
Automatische
Übernahme in die
Spielerdatenbank*

Sie können sämtliche in ein Turnier importierte Spieler auch automatisch in die Spieler-Datenbank übernehmen. Wenn Sie z.B. im nächsten Jahr den Turnierteilnehmern eine Ausschreibung schicken möchten, können Sie die Anschriften der Spieler in der Spieler-DB für Ihren Serienbrief verwenden. Voraussetzung ist aber, dass Sie beim Befehl **EINSTELLUNGEN – WEITERE EINSTELLUNGEN Importierte Spieler in Datenbank übernehmen** gewählt haben.

Spielerimport aus der Spielerdatenbank

Zusätzlich zu der deutschlandspezifischen DTB-Datenbank existiert in **TURNIER** auch eine turnierübergreifende Datenbank. Diese können Sie aus dem Hauptmenü unter **DATEI - SPIELERDATENBANK** ansteuern.

Wichtiger Tipp

Im nachfolgenden Text bezeichnen wir diese Datenbank kurz als **SPIELER-DB**, um Verwechslungen mit der DTB-Spielerdatenbank bzw. der Spieler-Dialogbox vorzubeugen.

Diese Datenbank enthält alle wichtigen Felder, die Sie für eine umfassende Datenpflege benötigen. Für die Eintragungen des Verbandes wurden bereits feste Auswahlmöglichkeiten im Programm integriert. Sie können weitere Spieler hinzufügen bzw. die Daten von vorhandenen Spielern ändern.

Suchfunktion

Mit der Suchfunktion erhalten Sie die Möglichkeit, nach dem Nachnamen (oder z.B. nur den Anfangsbuchstaben) in Ihrem Datenbestand zu suchen. Das Programm zeigt Ihnen dabei die Anzahl der gefundenen Spieler unter dem eingestellten Suchkriterium an. Möchten Sie die Daten des gefundenen Spielers bearbeiten, übernehmen Sie den Spieler mit einem Mausklick in die Maske, bearbeiten die Daten und speichern ab mit **ÄNDERN**.

Achtung

Durch Auswählen eines anderen Spielers aus der Liste wird ebenfalls gespeichert.

Die Datenbank wird in Ihrem Verzeichnis **TURNIER** unter den Dateien **SPIELER.DBF** und **SPIELER.MDX** abgelegt. Diese Dateien sind im sog. dBASE IV-Format und können auch von anderen Programmen benutzt werden. Beispielsweise können Sie die Daten in einem Serienbrief unter Word oder unter anderen Anwendungen wie EXCEL oder ACCESS benutzen.

Unter **Word** müssen Sie dazu allerdings den dBase-Import-Filter installiert haben. Gegebenenfalls können Sie diesen allerdings auch nachinstallieren.

Unter älteren **Excelversionen** werden unter Umständen beim Bearbeiten die Indizes nicht korrigiert, weshalb Sie beim nächsten Aufruf der DB in Turnier eine Mitteilung bekommen. Diese ist aber unkritisch und kann bestätigt werden. Außerdem öffnen Tabellenkalkulationen wie Excel die Datenbanken meist exklusiv. Dies bedeutet, dass Sie nicht gleichzeitig in **TURNIER** und Excel Spieler bearbeiten können, sondern nur nacheinander. Schließen Sie daher immer den Spieler-DB-Dialog, wenn Sie die Datenbank von anderen Programmen bearbeiten wollen.

Unter **Access** können Sie die Datenbank komplett und problemlos bearbeiten. Dazu müssen Sie zuerst eine Datenbank öffnen bzw. erzeugen. Danach binden Sie die Spielerdatenbank über **DATEI - EXTERNE DATEN - TABELLEN**

VERKNÜPFEN als dBASE IV-Tabelle ein (In älteren Access-Versionen kann sich das Menü etwas unterscheiden). Bei der Dateiauswahl nehmen Sie zuerst die SPIELER.DBF und bei der Indexdatei die SPIELER.MDX aus dem Turnier-Programmverzeichnis. Anschließend müssen Sie nur noch den eindeutigen Schlüssel angeben. Er lautet LFDNR. Danach können Sie die Datenbank genauso mit Access bearbeiten. Eine gleichzeitige Bearbeitung verschiedener Spieler in Access und Turnier ist ebenfalls möglich.

Spielerübernahme

Eine Daten-Kommunikation zwischen der SPIELER-DB und der Spieler-Dialogbox findet über DATEI – IMPORT VON SPIELERN AUS – SPIELERDATENBANK im Hauptmenü statt. Analog zu der Übernahme der DTB-Spielerdaten können mit dieser Maske die Spieler schnell in die jeweilige Disziplin übernommen werden.

Auch kann in BEARBEITEN – SPIELERDATEN über den Button SPIELER-DB ein einzelner Spieler übernommen werden. Jedoch muss dann für jeden übernommenen Spieler einzeln die Disziplin zugeordnet werden.

Wichtiger Tip !

Automatische Übernahme

Eine weitere zeitsparende Datenkommunikation findet zwischen der DTB-Dialogbox und der SPIELER-DB statt. Im Menüpunkt EINSTELLUNGEN – WEITERE EINSTELLUNGEN können Sie optional anwählen, ob alle übernommenen Spieler aus Ihrem Turnier automatisch in die SPIELER-DB übernommen werden sollen (siehe "Allgemein"). Sie sparen sich dabei eine Doppelterfassung. Außerdem können Sie dort auch noch weitere Angaben (z.B. Adresse, Telefon) zu dem Spieler angeben.

Bei der Übernahme von ausgewählten Spielern erhalten Sie einen entsprechenden Hinweis, wieviele Spieler übernommen wurden.

Hinweis für Updates von Version 4 und davor

Die Anzahl der Felder hat sich im Laufe der verschiedenen Version vergrößert. **TURNIER** legt die neuen Felder automatisch an. Sie erhalten nur einen Hinweis, dass bestimmte Felder nicht bekannt sind. Diesen können Sie problemlos bestätigen. Danach können Sie nach Nachfrage die alte Spielerdatenbank um die fehlenden Felder ergänzen lassen, indem Sie die Abfrage mit JA beantworten.

Es werden nun die beiden Dateien der Spielerdatenbank (SPIELER.DBF und SPIELER.MDX) in SPIELER_.DBF und SPIELER_.MDX umbenannt und eine neue Spielerdatenbank erstellt, die die alten Daten und die neuen Felder enthält. Sollten Sie bereits einmal konvertiert haben, werden Sie auf diesen Umstand hingewiesen und die ursprünglichen Dateien werden gelöscht.

Spieler aus einem anderen Turnier übernehmen

Analog zur Spielerübernahme aus der DTB- und Spielerdatenbank können Sie auch Spieler aus einem vorherigen Turnier übernehmen. Verwenden Sie dazu DATEI – IMPORT VON SPIELERN AUS - TURNIERDATEI. Danach werden Sie aufgefordert, das entsprechende Turnier auszuwählen.

Sie können – wie auch schon bei der Übernahme der DTB-Daten – Spieler in Ihr Turnier übernehmen. Die Bedienung des Dialogs ist in allen drei Fällen gleich.

Ranglistendaten aktualisieren (Pro)

Wenn Sie die Spieler nicht ausschließlich über die DTB-Datenbank übernommen haben, sind die Ranglistendaten der Spieler unter Umständen nicht aktuell. Ein manuelles Eingeben der richtigen Daten können Sie sich allerdings sparen, da Sie dies über BEARBEITEN - RANGLISTENDATEN AKTUALISIEREN automatisch erledigen können. Hierbei wird für jeden Spieler mit einer ID in der männlichen bzw. weiblichen Datenbank gesucht und die Daten Ranglistenplatz und Siege aktualisiert. Dieses Verfahren eignet sich speziell für die Benutzer, die ihre Spieler aus einer alten Turnierdatei oder einer anderen Datenbank übernommen haben, welche die neuesten DTB-Ranglistendaten noch nicht enthalten konnte.

Bei der Übernahme werden keine anderen Daten der Spieler überschrieben, weshalb diese Funktion problemlos anwendbar ist. Es wird also beispielsweise auch nicht der Verband geändert, da die Ranglistendaten dort teilweise nicht auf dem neuesten Stand sind bzw. sein können.

*Prüfung auf
Aktualität*

Sollten Ihre Ranglistendaten älter als 200 Tage sein, erscheint ein Warnhinweis. Sie können dann selbst entscheiden, ob Sie diese Daten verwenden wollen. Sie sollten aber besser die aktuelle Rangliste vom DTB herunterladen und einlesen.

Leistungsklassen aktualisieren (Pro)

Ab Version 14.1 besteht die Möglichkeit, die Leistungsklassen der Spieler des Turniers zu aktualisieren. Diese sind bisher leider nicht Bestand der Ranglistendaten des DTB und können daher nicht von dort übernommen werden.

Für diese Funktion wird eine entsprechende CSV-Datei Ihres Verbandes benötigt, welche dann auf dem EFT-Server online zur Verfügung gestellt wird. Im Gegensatz zu Versionen vor 15.1 wird keine Offline-Datei mehr unterstützt, da das automatische Hochladen der LK-Datei praktischer und weniger fehleranfällig ist. Aktuell enthält die Datei die Daten von Baden und Württemberg. Weitere Verbände sind eingeladen, ihre Daten ebenfalls zur Verfügung zu stellen.

Vorne müssen ID und LK stehen, weitere Felder danach werden derzeit noch ignoriert.

*Format
CSV-Textdatei*

```
ID;LK;Nachname;Vorname  
10000040;23;Kuppel;Julian  
10000047;13;Steib;Mike  
10000049;23;Windheuser;Leon
```

Bei der Übernahme werden keine anderen Daten der Spieler überschrieben, weshalb diese Funktion problemlos anwendbar ist. Spieler, die nicht in der Datei enthalten sind, werden ebenfalls nicht geändert. Insbesondere wird deren LK nicht auf 0 gesetzt.

Spielerdaten aus einer anderen Datenbank importieren/ exportieren

Anstatt Turnierteilnehmer direkt einzugeben, können Sie die Spielerdaten auch von einer externen Datenbank bzw. einer Textdatei importieren. Beispielsweise können Sie bei Vereinsmeisterschaften die Datenbank Ihrer Vereinsverwaltung verwenden.

Der Vorteil mit einer Datenbank zu arbeiten, liegt insbesondere in der etwas flexibleren Handhabung bei der Bearbeitung. Dies ist vor allem beim Ausdruck verschiedener Listen hilfreich, kann man doch damit Listen nach den verschiedensten Kriterien sortieren, was allerdings inzwischen über den Listenexport zur Tabellenkalkulation auch einfach geht.

Direkte Benutzung einer externen Datenbank

Allerdings ist der Import und Export etwas umständlicher als die direkte Einbindung Ihrer Datenbank. Wenn Sie also eine Standarddatenbank benutzen, sollten Sie überprüfen, ob Sie auch eine Umstellung der Spielerdatenbank auf Ihr Datenbanksystem durchführen können (siehe "Einstellungen Spielerdatenbank"). Dann könnten Sie nämlich über den Dialog "Übernahme Spielerdaten aus Spielerdatenbank" die Spieler problemlos übernehmen und sogar in Turnier die Datenbank verändern.

Unter dem Menüpunkt DATEI finden Sie die Import- und Exportfunktion. Sie können beim Import entscheiden, ob Sie die Daten direkt in Ihr jeweiliges Turnier oder in die neue SPIELER-DB von **TURNIER** importieren möchten.

Um die Daten in **TURNIER** importieren zu können, müssen sie entweder mit einer Spalten-Überschriftszeile versehen sein oder in folgender Form als ASCII-Text mit Trennzeichen "Semikolon" (;) und ohne Anführungszeichen vorliegen:

Feldreihenfolge

Name; Vorname; Geburtsdatum; Geschlecht; Verein; Verband; Nation; offizielle Nummer (Spieler-ID); Straße; PLZ; Ort; Telefon; Fax; Disziplin; Spielerstatus (Hauptfeld, Qualifikant); Info; bezahlt; Ranglistenposition; Sieganzahl

Wenn die Datei Spaltenüberschriften hat, müssen diese die gleichen Spaltenüberschriften haben wie auch in den Listen angezeigt werden.

Im Feld Geschlecht entspricht M oder 1 männlich. Der Eintrag in das Feld "Hauptfeld" der externen Datenbank muss eines der folgenden Buchstaben enthalten: Ein H für einen Hauptfeldspieler, ein Q für Qualifikant, ein V für Vorqualifikation, ein L für Lucky Loser, ein W für Wildcard.

Alle Felder ab einschließlich Straße sind optional. Die Felder ab Disziplinname sind natürlich nur bei Im-/Export aus dem Turnierbestand befüllbar.

Ranglistennummer und Sieganzahl werden nur importiert, nicht aber exportiert.

Zeichensatz

Beim Zeichensatz müssen Sie nicht zwischen ANSI und ASCII unterscheiden, da **TURNIER** dies automatisch erkennt.

Hinweis: Es hat sich gezeigt, dass es sinnvoll ist, Spielausfälle (z.B. beim SignIn) in der externen Datenbank zu ändern und nur die Spieler zu importieren, die man gerade benötigt. Sie können aber jederzeit Spieler zusätzlich direkt eingeben oder auch nachträglich importieren. Diese Spieler werden dann an die bestehenden Datensätze angehängt.

Export

Sie können vorhandene Spielerdaten auch **exportieren**. Über DATEI - EXPORT – SPIELER DES TURNIERS erhalten Sie eine identische Dialogbox wie beim Importieren. Nach Auswahl des Dateinamens werden die Daten als Textdatei abgespeichert (Standarderweiterung „TXT“).

Beim Export aus dem Turnierprogramm können Sie ebenso auswählen, ob der Export aus dem jeweils aktuellen Turnier erfolgen soll oder aus der SPIELER-DB (SPIELERDATENBANK – EXPORT).

Ergebnisse aus anderer Turnierdatei

*„Netzwerkbetrieb“
oder „auf mehreren
Anlagen spielen“*

Mit TURNIER können Sie auch auf mehreren Anlagen spielen. Dies setzt voraus, dass diese Datei ursprünglich vom Original abstammt und nur Ergebnisse eingegeben wurde.

Die Funktion kann beispielsweise verwendet werden, wenn auf mehreren Anlagen gespielt wird. Dann wird zuerst die TRN-Datei kopiert, auf der anderen Anlage bearbeitet und danach wieder ins Original importiert. So sparen Sie doppelte Erfassung.

Das Importieren einer völlig anderen Turnierdatei wird abgelehnt.

Turnier von datenautomaten.nu

TURNIER können Sie auch mit dem Turnierportal von www.datenautomaten.nu kombinieren.

Dazu kann TURNIER eine entsprechende XML-Datei einlesen und auch wieder exportieren.

Das Turnier muss in „nu/the League“ angelegt werden. Von dort exportierten Sie eine XML-Datei, welche Sie in TURNIER einlesen.

Dabei werden die Disziplinen und die Anmeldungen übernommen. Den Rest des Turniers erledigen Sie dann in TURNIER und können immer wieder einen Datenexport nach „the League“ durchführen. Die dafür verwendete XML-Datei hat den gleichen Aufbau wie die vorher vom nu-Portal eingelesene.

Turnier von Sportverbund.de

TURNIER können Sie auch mit dem Turnierportal von www.Sportverbund.de kombinieren.

Dazu kann TURNIER eine entsprechende XML-Datei einlesen und auch wieder exportieren.

Derzeit ist das Portal aber noch nicht vollständig fertig.

Disziplin durchführen

Öffnen der Disziplinfenster

Nach der Eingabe Ihrer Turnierstammdaten und Ihrer Spielermenge in den einzelnen Disziplinen ist es nun soweit. Sie können die einzelnen Disziplinen auslösen.



oder F7

TURNIER ist eine reine Windows-Anwendung. Für jede Disziplin existiert ein eigenes Konkurrenzfenster, das beliebig geöffnet und geschlossen, bzw. einzeln bearbeitet werden kann. Qualifikation und Hauptfeld erscheinen auch in verschiedenen Fenstern.

Ein einzelnes Disziplinfenster wird durch die Menüleiste wie folgt geöffnet. **DISZIPLINEN - NEUES DISZIPLINFENSTER**, Taste F7 oder mit Klick in der Toolbar.

Über das Listenfeld können Sie nun die Disziplin wählen, die Sie bearbeiten wollen. Schon geöffnete Disziplinen werden mit einem Stern vor der Disziplin angezeigt. Mit **ALLE ÖFFNEN** werden alle Disziplinen angezeigt.

Nachdem Sie OK gedrückt haben, wird das entsprechende Fenster geöffnet bzw. aktiviert. Sie sehen nun das leere Tableau mit der entsprechenden Überschrift und der Konkurrenz, die Sie zu Beginn in Ihren Stammdaten angelegt haben.

Alle Disziplinen anzeigen

Wollen Sie gleich alle angelegten Disziplin-Fenster Ihres Turniers öffnen, klicken Sie **DISZIPLINEN - ALLE DISZIPLINEN ANZEIGEN** oder F8.

Die angezeigten Fenster können Sie wie in Windows üblich in Größe und Position durch Mausziehen verändern. Auch unterstützt **TURNIER** das automatische Anordnen von Fenstern mittels

FENSTER-NEBENEINANDER
FENSTER -UNTEREINANDER
FENSTER -ÜBERLAPPEND und
FENSTER -SYMBOLE ANORDNEN.

Automatische Qualifikationszuordnung (Pro)

Beim Verwenden der DTB-Ranglistendaten oder der korrekten manuellen Eingabe der Ranglistendaten ist es mit **TURNIER** möglich, die Spieler automatisch auf Qualifikation und Hauptfeld zu verteilen. Legen Sie dazu bitte vorher die Wildcards fest, damit die Anzahl der nötigen Hauptfeldspieler ermittelt werden kann.

Hierbei werden Sie noch nach der Größe des Hauptfelds gefragt.

Die Aufteilung erfolgt entsprechend wie bei der Automatischen Setzung nach Leistungsklasse und/oder Ranglistenposition.

Setzen allgemein

Bevor Sie die Auslosung einer Disziplin vornehmen, werden Sie in der Regel einige Spieler aufgrund Ihrer Rangposition bzw. Ihrer Spielstärke setzen. Wenn Sie auslosen, bevor Sie gesetzt haben, stellt TURNIER mit einer Kontrollmeldung sicher, dass Sie die Setzung nicht aus Versehen vergessen haben. Für Schleifchendisziplinen gilt dies nicht, da dort eine Setzung nicht möglich ist.

Zum Setzen stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung

Automatisch setzen (Pro)

Beim Verwenden der DTB-Ranglistendaten oder der korrekten manuellen Eingabe der Ranglistendaten ist es mit **TURNIER** möglich, automatisch – sprich entsprechend den offiziellen Ranglisten - zu setzen. Dabei werden nicht nur die DTB-Ranglisten, sondern auch die Ranglisten der ETA, der ATP oder der WTA berücksichtigt. Neben dem Feld Ranglistenplatz können Sie deshalb im Spielerdialog die Rangliste angeben.

Leistungsklasse

Alternativ können Sie auch nach Leistungsklasse (LK) setzen. Dazu müssen Sie unter „Stammdaten – Auslosen/Setzen“ die Priorität entsprechend auf „LK-DTB-Rangliste“ oder „LK-Internat. Rangliste“ einstellen. Bei gleicher Leistungsklasse wird dann noch nach Ranglistenposition sortiert.

Alle Spieler, die in der deutschen Gesamtrangliste stehen, müssen zwangsweise in der DTB-Spielerdatenbank enthalten sein. Bei jedem Spieler wird beim Einlesen der DTB-Spielerdatenbank automatisch die Ranglistenplatzierung und die Sieganzahl im Berechnungszeitraum übertragen. Diese beiden Angaben sind wichtige Grundlage für das automatische Setzen. Ebenso können Sie die Daten aus der DTB-Datenbank auch nachträglich übernehmen (siehe Ranglistendaten aktualisieren (Pro))

Wenn Sie die Spieler nicht ausschließlich über die DTB-Datenbank übernommen haben, sind die Ranglistendaten der Spieler unter Umständen nicht aktuell. Ein manuelles Eingeben der richtigen Daten können Sie sich allerdings sparen, da Sie dies über BEARBEITEN - RANGLISTENDATEN AKTUALISIEREN automatisch erledigen können. Hierbei wird für jeden Spieler mit einer ID in der männlichen bzw. weiblichen Datenbank gesucht und die Daten Ranglistenplatz und Siege aktualisiert. Dieses Verfahren eignet sich speziell für die Benutzer, die ihre Spieler aus einer alten Turnierdatei oder einer anderen Datenbank übernommen haben, welche die neuesten DTB-Ranglistendaten noch nicht enthalten konnte.

Bei der Übernahme werden keine anderen Daten der Spieler überschrieben, weshalb diese Funktion problemlos anwendbar ist. Es wird also beispielsweise auch nicht der Verband geändert, da die Ranglistendaten dort teilweise nicht auf dem neuesten Stand sind bzw. sein können.

Prüfung auf Aktualität

Sollten Ihre Ranglistendaten älter als 200 Tage sein, erscheint ein Warnhinweis. Sie können dann selbst entscheiden, ob Sie diese Daten verwenden wollen. Sie sollten aber besser die aktuelle Rangliste vom DTB herunterladen und einlesen.

Leistungsklassen aktualisieren).

Mindestsieganzahl

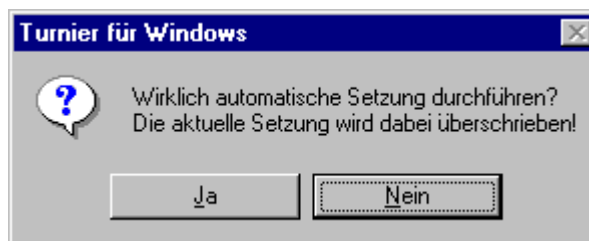
Bitte berücksichtigen Sie im Menüpunkt EINSTELLUNGEN - WEITERE EINSTELLUNGEN die Festlegung der Sieganzahl (siehe "Auslosen"). Bei offiziellen Jugendranglistenturnieren des DTB ist eine Mindestsieganzahl von 6 Siegen zugrunde zu legen. **Bitte beachten Sie die offiziellen Vorgaben der Verbände für Turnierveranstalter!** Bitte bedenken Sie, dass auch Spieler in der DTB-Spielerdatenbank enthalten sind, die weniger Siege haben, jedoch unter Umständen in der Platzierung weit vorne entstehen. Die Wertigkeit der einzelnen Siege spielt dabei eine wichtige Rolle.

DTB-Regeln

Nach den Regeln des DTB müssen Spieler mit DTB oder DTB-A Ranglistenplatzierung gleich behandelt werden, während DTB-B Spieler nachrangig gesetzt werden. **TURNIER** erledigt das automatisch für Sie.

Bei der Sortierung nach Ranglistenposition werden aber auch DTB-B-Platzierte gleichrangig mit einsortiert.

Wenn Sie die Setzung vollautomatisch durch **TURNIER** durchführen lassen möchten, wählen Sie DISZIPLIN - AUTOMATISCHE SETZUNG. Sie erhalten eine Rückfrage, ob Sie wirklich eine automatische Setzung durchführen wollen, falls Setzungen dadurch überschrieben würden.



Wenn Sie JA wählen, setzt **TURNIER** für Sie vollautomatisch.

Listenausgabe

Die Setzung können Sie unter in einer Liste mit ANSICHT – SETZLISTE ansehen. Dabei können Sie alle Disziplinen oder aber auch nur einzelne Disziplinen anzeigen sowie zwischen Hauptfeld, Qualifikation oder beides zusammen differenzieren (siehe "Listendialog").

Sollten zu wenige Spieler aus der Disziplin die Kriterien für die automatische Setzung (z.B. die Sieganzahl) erfüllen, erhalten Sie einen Hinweis.

Manuell setzen

Wenn Sie zum einen bei der Spielerdateneingabe keine Setzposition in das Feld *Setzung* eingetragen haben und zum anderen den Setzautomatismus nicht verwenden möchten, sollten Sie nun wie folgt vorgehen:

Suchen Sie den Spieler aus Ihrer Konkurrenz, den Sie setzen wollen. Geben Sie die Nummer der Setzposition bei *Setzung* ein und drücken Sie OK. Ihre manuelle Setzung wurde nun abgespeichert. Mit allen manuell zu setzenden Spielern verfahren Sie entsprechend. Eine Setzung der Qualifikanten und der Hauptfeldteilnehmer wird dabei getrennt behandelt. Zur Kontrolle Ihrer Setzung können Sie eine Setzliste erstellen und ausdrucken.

Auch hier nochmals der wichtige Tipp!

*Disziplin-
Stammdaten*

Haben Sie in den zugrundeliegenden Stammdaten keine Anzahl der Setzplätze eingegeben, berücksichtigt **TURNIER** keine Setzung, bzw. erscheinen in der Setzliste keine Spieler.

Bei einer Doppelkonkurrenz erscheint es sinnvoll, in jedem Fall manuell zu setzen. Zum einen muss nicht unbedingt immer eindeutig festgelegt sein, welche Kriterien zur Setzung zugrunde gelegt sind. Zum anderen muss die Einzelrangliste des DTB kein zwingendes Kriterium für die Setzung im Doppel sein.

Trotzdem unterstützt **TURNIER** die automatische Setzung auch bei Doppeln, indem die jeweiligen Einzelranglistenpositionen addiert werden. Dies führt aber oft zu unerwünschten Ergebnissen.

Auslosen



Um nun auszulosen, wählen Sie DISZIPLIN – AUSLOSEN oder den Button in der Toolbar.

Wichtiger Hinweis für TURNIER Light:

Light-Version

Mit der Light-Version können Sie keine Qualifikation spielen.

Hinweis für SignIn

Wenn Sie ein SignIn durchführen und in den STAMMDATEN gewählt haben, müssen Sie vor der Auslosung zuerst in der Spielerliste die Spieler markieren, die anwesend sind und sich beim SignIn gemeldet haben. Dazu öffnen Sie am besten unter ANSICHT die SPIELERLISTE, aktivieren das Feld *SignIn* und bestätigen mit OK. Sie erhalten die Spielerliste mit der Spalte SignIn. Um die Anwesenheit des Spielers in die Liste einzugeben, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Spieler. Es erscheint ein Menü, in dem Sie den Status SignIn des Spielers mit der linken Maustaste durch Anklicken umschalten können.

Auslosung:

Innerhalb von Sekundenbruchteilen wird die aktuelle Disziplin (die des aktiven Fensters) ausgelost. Bei der Auslosung werden die derzeit gültigen Bestimmungen des DTB berücksichtigt. Bei der Qualifikation wird demnach in Qualifikationsgruppen, mit entsprechender Setzung ausgelost. Die Setzung von Qualifikation und Hauptfeld ist voneinander unabhängig. Beim Hauptfeld wird der an eins gesetzte Spieler oben, der an zwei gesetzte unten ins Tableau geschrieben. Die Paare 3/4, 5/6, 7/8 usw. werden den jeweils festen Plätzen im Tableau nach dem Zufallsprinzip zugelost (die jeweiligen Setznummern stehen im Tableau vor dem Namen). Die gesetzten Spieler werden im Tableau fett gedruckt. Falls Freilose (Rasten) vorhanden sind, erhalten diese nach den Regeln die am höchsten gesetzten Spieler, danach werden die Rasten frei verlost. Hierbei wird zuerst in der unteren Spielhälfte begonnen. Somit sind in

der oberen Hälfte nie mehr Freilose als in der unteren. Zwei Rasten können nicht gegeneinander ausgelost werden.

Eventuell vorhandene **Qualifikanten-** oder **Wildcard- Plätze** (nicht möglich mit TURNIER Light) werden ebenfalls nach dem Zufallsprinzip vergeben und die Sieger der Qualifikation automatisch ins Hauptfeld übernommen. Es ist durchaus möglich, dass in der ersten Runde zwei Qualifikanten gegeneinander spielen müssen.

Optimierung der Spielerverteilung

Über STAMMDATEN – AUSLOSUNG (siehe "Auslosen") können Sie bestimmen, ob die Spieler des gleichen Vereins, Bezirkes, Verbandes oder Landes so verteilt werden, dass sie möglichst spät gegeneinander spielen. Das bedeutet, dass z.B. bei zwei Spielern aus einem Verein, diese auf die verschiedenen Hälften verteilt werden, wenn bei *optimale Verteilung der Spieler nach* Verein angegeben worden ist. Mit diesem Verfahren ist **TURNIER** in der Lage eine Auslosung nach den strengen Richtlinien des DTB auszulosen (diese reichen eigentlich nur bis zur 3. Runde). Zusätzlich werden auch die Normen der ITF erfüllt, die sich etwas von denen des DTB unterscheiden. Wenn Sie dies so nicht wünschen, schalten Sie diese Optimierung einfach ab.

Zusammengefasst:

Mit **TURNIER** lösen Sie komplett nach den Normen des DTB und ITF.

Wiederholung

Falls Sie eine Auslosung so nicht akzeptieren wollen, können Sie diese wiederholen. Dazu müssen Sie allerdings erst die Auslosung zurücknehmen. Wählen Sie dazu DISZIPLIN - AUSLOSUNG ZURÜCKNEHMEN. Um ein versehentliches Zurücknehmen Ihrer Auslosung zu vermeiden, erhalten sie eine Rückfrage.

Sollten bereits Spiele laufen („Spiel läuft gerade“ gesetzt in Spieldialog) oder sogar beendet sein, ist ein Zurücknehmen nicht mehr möglich, es sein denn Sie setzen alle bereits laufenden oder gespielten Spiele einzeln zurück. Alternativ können Sie auch eine neue Disziplin erstellen.

Sind nur kleine Änderungen an dem Tableau vorzunehmen oder wollen Sie manuell auslosen, beachten Sie auch das Kapitel „KO-System“

Disziplin löschen

Wollen Sie eine Disziplin ganz aus Ihren Stammdaten löschen, öffnen Sie dieses Disziplinfenster und betätigen DISZIPLIN - LÖSCHE DISZIPLIN. Das Fenster wird daraufhin geschlossen und die Disziplin gelöscht.

Hinweis:

Tableau verbergen

Mit der F3-Taste können Sie das aktuelle Tableau abdecken, so dass Sie nun wieder ein leeres Tableau sehen. Ein erneutes Drücken der F3-Taste stellt das ursprüngliche Tableau auf dem Bildschirm wieder her. Wir wollen auf diese Möglichkeit jedoch nicht weiter eingehen, nur soviel: „Es muss ja nicht jeder gleich sehen, dass schon ausgelost wurde.“

Ihr Turnier im Internet

Veröffentlichung der Turnierdatei

Viele Turnierveranstalter veröffentlichen die Ergebnisse ihrer Turniere nicht nur als HTML- oder PDF-Dateien im Internet. Da **TURNIER** das Standardprogramm in Deutschland ist, werden immer öfter die TRN-Dateien per Email verschickt oder zum Download ins Internet gestellt.

Schließlich kann jeder Spieler ja kostenlos eine Demoversion aus dem Internet laden, mit der er dann die Turniere ansehen kann. Drucken muss er ja nicht...

Private Daten entfernen

Bei Internetveröffentlichungen möchte man aber aus Datenschutzgründen evtl. nicht die Telefonnummern etc. mit veröffentlichen. Dafür gibt es den Menüpunkt DATEI – EXPORT – ENTFERNE PRIVATE DATEN. Dadurch werden alle privaten Daten (Telefon, Fax, Handy, Email, Adresse, Bezahlung sowie alle Zusatzdaten) gelöscht. Die so erstellten Daten sollten Sie unter einem anderen Namen abspeichern, da Sie sonst die Daten auch für Sie selber verlieren.

Internet-Turnierdaten-Synchronisierung (PDF und Pro)



TURNIER unterstützt den Export Ihres kompletten Turniers inkl. Tableaus und Zeitplanung ins Internet.

DATEI – INTERNET-TURNIERDATEN-SYNCHRONISIERUNG oder der entsprechende Toolbar-Knopf öffnet folgenden Dialog.

ACHTUNG:
PDF-Druckertreiber

Zum Erstellen der PDF-Dateien müssen Sie in der PDF- oder Professional-Version zusätzlich zu TURNIER auch noch den PDF-Druckertreiber PDF995 installieren.

Aktivieren Sie dafür bitte beim Installieren die Komponente „PDF995-Druckertreiber“ bzw. „PDF995-Druckertreiber Download“.

Die Installation erfolgt im Hintergrund, und nach erfolgreicher Installation erhalten Sie einen entsprechenden Hinweis darüber.

Ohne diesen Druckertreiber können Sie Ihr Turnier nicht ins Internet stellen. Falls Sie bereits einen PDF-Druckertreiber haben, müssen Sie trotzdem PDF995 installieren, da Turnier über eine bestimmte Schnittstelle mit PDF995 kommuniziert, welche bei anderen PDF-Varianten nicht verfügbar wäre.

Ein-PDF-Toolkit

Zusätzlich können Sie noch die Komponente „Ein-PDF-Toolkit“ installieren. Diese ermöglicht Ihnen, statt jeweils einer PDF-Datei pro Disziplin alles in eine einzige zu exportieren.

Eine Veröffentlichung ist nur mit einer registrierten Version möglich. Anderenfalls erhalten Sie eine entsprechende Fehlermeldung.

Unter „Datenumfang“ stellen Sie ein, welche Daten Sie im Internet veröffentlichen möchten.

Ausschreibung

Diese wird nicht von TURNIER erzeugt. Sie können eine beliebige Datei auswählen, die Sie vorher mit Ihrem Textverarbeitungsprogramm oder ähnlichem erzeugt haben.

Online-Anmeldung

Wenn Sie diese aktivieren, können sich Spieler online über das EFT-Turnierportal oder über einen Link auf Ihrer Seite anmelden.

Näheres lesen Sie im nächsten Kapitel „Online-Anmeldung (PDF und Pro)“

Die restlichen Daten (Teilnehmerliste, Zeitplan, Termin-, Siegerliste und Tableaus) werden von TURNIER als PDF-Dateien erzeugt und dann entsprechend kopiert. Hierzu müssen Sie den PDF995-Druckertreiber PDF-Druckertreiber installiert haben.

Listendarstellung

Bei den Spielerlisten wird immer der Name ausgegeben. Der Verein und Verband, sowie die Leistungsklasse erscheinen nur, wenn Sie diese bei Ihren Listeneinstellungen aktiviert haben.

Sie können also über den Listendialog diese beiden Spalten ein- und ausschalten.

Um die versehentliche Veröffentlichung sensibler Daten (z.B. Bankverbindung, Emailadresse) zu vermeiden, werden alle anderen Spalten automatisch ausgeblendet.

Homepage:

Die Dateien (inkl. einer Übersichtsseite index.htm) werden auf www.tennis-web.net in ein Unterverzeichnis trn/XXX kopiert, wobei XXX eine eindeutige Zahl repräsentiert, welche für Ihr Turnier automatisch ermittelt wird.

Sie können für dieses Verzeichnis einen Link erstellen, um ihn in Ihren Emails oder auf Ihrer eigenen Homepage zu verwenden.

Zur Verarbeitung Ihres Turniers werden zusätzlich in einer SQL-Datenbank auf www.tennis-web.net der Turniername mit Beginn- und Ende-Datum, Ort und Postleitzahl (aus den Benutzereinstellungen), sowie der Internet-Link gespeichert.

Ebenso wird bei jedem Turnier die fünfstellige Seriennummer mit vermerkt.

Datenschutz

Um Missbrauch der Daten zu vermeiden, wird zusätzlich zur Seriennummer des Programms auch noch ein automatisch generiertes Passwort mit gespeichert. Ohne dieses Passwort können weder Turnierdaten aktualisiert oder gelöscht werden, noch die Online-Anmeldungen abgerufen werden.

Aus diesem Grund sollten Sie nach dem ersten Synchronisieren nur noch mit der Originaldatei weiterarbeiten. Falls Sie eine ältere Kopie verwenden, fehlt dort dieses Passwort und jeder Synchronisierungsversuch würde scheitern.

Nicht in Turnierliste aufführen

Wenn Sie ein internes Turnier veranstalten möchten oder aus anderen Gründen Ihr Turnier nicht in der Turnierliste im Internet angezeigt haben wollen, aktivieren Sie dieses Häkchen. Damit Ihre Spieler aber dann auf die entsprechenden Seiten gelangen können, müssen Sie auf Ihrer eigenen Homepage entsprechende Links erstellen.

Firewall

Da TURNIER direkt auf das Internet zugreift, werden Sie evtl. von Ihrer Firewall auf einen Zugriff hingewiesen. Bitte erlauben Sie TURNIER den Zugriff via HTTP und FTP oder einfacher beliebig.

TURNIER wird Sie bei Problemen benachrichtigen.

Wichtig:

Derzeit ist die Veröffentlichung beliebig vieler Turniere in der Professional-Version kostenlos.

EFT Computer Solutions GbR behält sich aber als Betreiber der Internetseite www.tennis-web.net das ausdrückliche Recht vor, dies in Zukunft ab einer bestimmten Turnieranzahl oder auch unabhängig davon nur noch entgeltpflichtig zu ermöglichen.

Ebenso kann EFT ältere Turniere aus dem Internet löschen. Dies ist aktuell aber nicht geplant, würde dann allerdings auch über den Email-Verteiler und die EFT-Homepage www.eft.de bekannt gegeben.

Online-Anmeldung (PDF und Pro)

Damit Sie Spieleranmeldungen online bekommen können, müssen Sie zuerst Ihr Turnier im Internet veröffentlichen (siehe vorheriges Kapitel). Bei jedem weiteren Synchronisieren werden dann die Meldungen übernommen.

Dadurch wird im EFT-Turnierportal die Anmeldung für die im Turnier angelegten Disziplinen aktiviert. Da die Disziplinen intern mit Nummern identifiziert werden, sollten Sie danach Ihre Disziplin nicht komplett umändern. Wenn Sie beispielsweise danach aus „U12 weiblich“ ein „U16 männlich“ machen, werden sich bis zur nächsten Turnierdaten-Synchronisierung Mädchen für die Disziplin anmelden, obwohl diese danach für Jungen vorgesehen ist. Es würden dann also Mädchen und Jungs in dieser Disziplin stehen.

Wenn Sie Disziplinen zusammenlegen wollen, sollten Sie dies am besten erst nach Meldeschluss machen.

Die Spieler gelangen dann bei der Online-Anmeldung auf www.tennis-web.net zuerst auf die Disziplinübersicht.



Turnierportal von EFT Turnier

Menü

- Aktuelle Turniere
- Vergangene Turniere
- Künftige Turniere
- Alle Turniere
- Turniersoftware

Anmeldung für Turnier: 2. Herforder Pils Winter Cup Nur LK 12 - 16 am 15.11.2008 - 16.11.2008

Name	Geschlecht	Altersklasse	Nenngeld	Doppel
Damen (LK12-16) MAX 8 Teilnehm	W	Erwachsene	25	
Herren (LK12-16) MAX 16 Teilne	M	Erwachsene	25	
Herren 40 (LK 12-16) MAX 8 Tei	M	ab 40	25	
Damen40(LK12-16) MAX 8 Teilneh	W	ab 40	25	

Danach wählen sie eine Disziplin aus und können ihre Daten eingeben.

Datenschutz

Da bei der Spielerrangmeldung ein bereits bestehender Spieler über die ID gesucht werden kann und dies somit von beliebigen Personen gemacht werden könnte, wird die Emailadresse nicht mehr komplett angezeigt.

Es erscheint nur der erste Buchstabe und der Servername (z.B. mustermann@muster.de wird zu m...muster.de). Somit wird das Ermitteln von fremden Adressen unmöglich gemacht, während der Spieler selbst erkennen kann, welche Adresse eingetragen ist. Gleiches gilt für die Telefonnummern.

Ähnlich wird bei der Bestätigungsmail die Kontonummer und Bankleitzahl entsprechend abgeschnitten, da diese Daten sonst unverschlüsselt versendet würden.

In der Turnierdatei stehen diese Daten selbstverständlich korrekt und komplett.

Anmeldung für Turnier: "Köngen Open" am 09.09.2010 - 12.09.2010 U16 m (1994/95)

<u>Spieler-ID</u>	<input type="text" value="16700152"/> <input type="button" value="Suchen"/>
<u>Name</u>	<input type="text" value="Faulhaber"/>
<u>Vorname</u>	<input type="text" value="Eckart"/>
<u>Geburtsjahr</u>	<input type="text" value="1967"/>
<u>Geschlecht</u>	<input checked="" type="radio"/> männlich <input type="radio"/> weiblich
<u>Nationalität</u>	<input type="text" value="D"/>
<u>Verband</u>	<input type="text" value="Bayern"/>
<u>Leistungsklasse</u>	<input type="text" value="LK9"/>
<u>Verein</u>	<input type="text" value="TC Sauerlach"/>
<u>Straße</u>	<input type="text" value="Blütenweg 1"/>
<u>Land-PLZ Ort</u>	<input type="text" value="D"/> - <input type="text" value="85649"/> <input type="text" value="Brunnthal"/>
<u>Telefon</u>	<input type="text" value="08102-9...76"/>
<u>Mobil</u>	<input type="text" value="0170-58...04"/>
<u>Email</u>	<input type="text" value="e...eft.de"/>
<u>Bemerkung</u>	<input type="text" value="Kann erst ab Samstag"/>
<u>Bezahlung</u>	<input checked="" type="radio"/> Bankeinzug von
Konto	<input type="text" value="114000"/>
Bankname	<input type="text" value="Sparkasse"/>
BLZ	<input type="text" value="75350000"/>
Kontoinhaber	<input type="text" value="Faulhaber"/>
	<input type="button" value="Weiter"/> <input type="button" value="Zurück"/>

Die unterstrichenen Angaben sind erforderlich.

Mit dem Absenden erklären Sie sich mit der Speicherung Ihrer Daten für die Durchführung des Turniers einverstanden.

***Wichtig für die
Turnierteilnehmer:***

Beim Suchen werden nur Spieler gefunden, die ihre Daten schon einmal in dem Portal eingegeben haben. Aus Lizenzgründen kann EFT diese Daten nicht aus der DTB-Rangliste schon automatisch anbieten.

Einmal angemeldet findet man sich dann aber problemlos für weitere Turniere.

***Wichtig
für Sie als
Veranstalter:***

Nach dem Anmelden erhalten die Spieler und Sie als Turnierleitung eine Email mit der Anmeldung. Damit die Spieler dann aber wirklich teilnehmen, müssen Sie zuerst **noch einmal synchronisieren**.

Erst dann werden die Spieler in Ihre Turnierdatei übernommen. Dabei wird auch die Anmeldezeit mit gespeichert.

***Achtung, keine
manuelle Eingabe***

Bitte geben Sie die Spieler nicht manuell ein, wenn Sie die Anmeldemail erhalten! Dies erfolgt mit der nächsten Synchronisierung automatisch. Ansonsten werden die Daten der Anmeldung nicht in Ihr Turnier übernommen.

Wenn Sie einen Spieler dann doch nicht übernehmen wollen, sollten Sie ihm dies mitteilen und ihn wieder aus der Disziplin entfernen. Dies geschieht wie sonst auch. Bei weiteren Synchronisierungen werden daher nur noch neuere Anmeldungen übernommen. Dafür wird in Ihrem Turnier die Zeit der letzten Synchronisierung gespeichert.

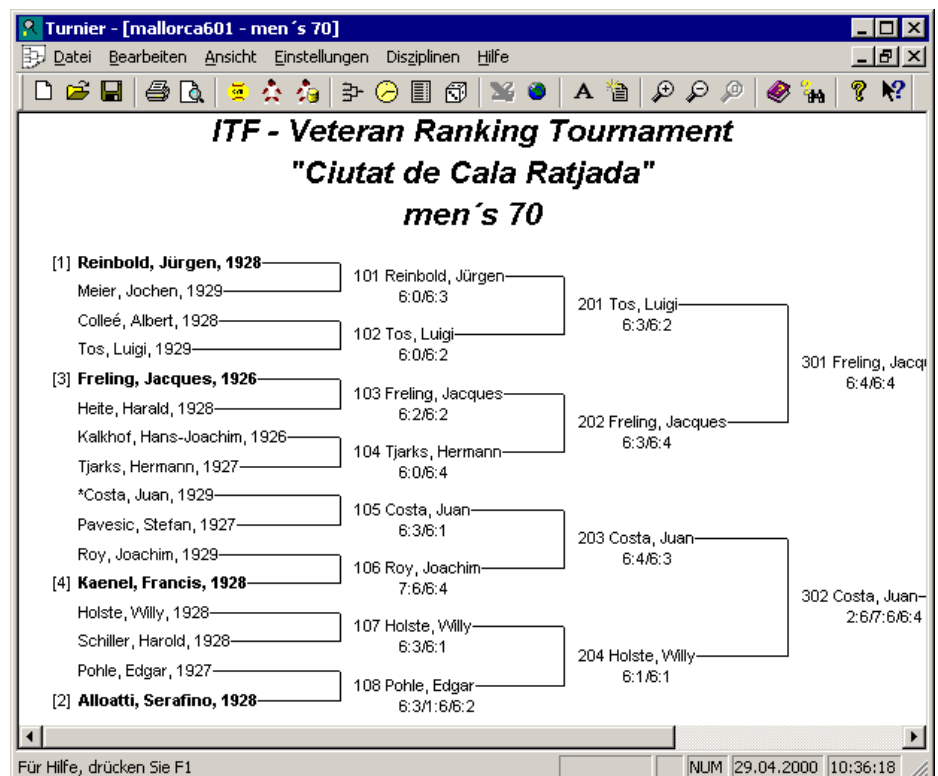
KO-System

Beschreibung

Die klassische Turnierform – wenn man einmal verloren hat, ist man ausgeschieden. Dieser Nachteil wird bei den anderen nachfolgenden Spielformen teilweise umgangen.

Durchführung

Nach der Auslosung eines einfachen KO-Systems erhalten Sie ein ähnliches Fenster wie folgt:



Veränderungen in der 1. Runde

Doppelklick auf einen Spieler

a) Doppelklick auf einen Spieler:

Sie erhalten den Ihnen schon bekannten Spielerdialog (siehe "Spielerdaten"). Sie können es als „Spielerinformation“ verwenden oder eventuelle Tippfehler und sonstige falsche oder fehlende Informationen verbessern. Diese Verbesserungen werden sofort auch im Tableau aktualisiert. Natürlich geschieht dies auch, wenn Sie Änderungen über die Menüleiste BEARBEITEN - SPIELERDATEN oder den Spielerknopf vornehmen.

Spieler ersetzen können Sie, indem Sie nach dem Doppelklick die Spielerdialogbox LEEREN (wird OK gedrückt, bleibt das Feld im Tableau leer, eine RAST wird eingesetzt) und danach einen Spieler SUCHEN. Durch OK wird der Spieler in das Feld gesetzt.

Doppelklick auf ein leeres Feld

b) Doppelklick auf ein leeres Feld:

Diese Felder sind Rasten. Es erscheint die leere Spielerdialogbox mit der entsprechendem Disziplinbezeichnung. Wenn Sie einen Spieler (z.B. Nachmeldung) neu eingeben wollen, können Sie das nun tun. Sie können auch über SUCHEN einen vorhandenen Spieler suchen. Wenn Sie OK drücken, wird der Spieler, der sich momentan in der Dialogbox befindet, an die Stelle der Rast gesetzt. Ist eine Rast bereits in die zweite Runde fortgeschrieben (BEARBEITEN - RASTEN FORTSCHREIBEN), lässt sich nichts mehr verändern.

Wichtiger Tipp:

Rasten fortschreiben

Der Befehl RASTEN FORTSCHREIBEN erleichtert Ihre Arbeit zu Beginn einer Disziplin erheblich. Alle Rasten werden dabei automatisch fortgeschrieben und die Spieler mit der Rast befinden sich bereits in der zweiten Runde. Bitte beachten Sie jedoch, dass nach dem Betätigen dieses Befehls keine Veränderungen am Tableau mehr möglich sind. Haben Sie die Rasten aus Versehen weitergeschrieben, so haben Sie die Möglichkeit per Maus-Doppelklick auf den fortgeschriebenen Spieler diesen zurückzusetzen. Diesen Vorgang müssen Sie jedoch bei allen weitergeschriebenen Spielern in der zweiten Runde wiederholen.

Drag&drop

c) "Drag&drop":

Um die Position von zwei Spielern im Tableau zu vertauschen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf Spieler A und halten die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie nun die Maus über den Spieler B und lassen Sie die Maustaste wieder los. Damit auch hier ein versehentliches Vertauschen vermieden wird, kommt eine Kontrollfrage. Wenn Sie vertauschen wollen, müssen Sie mit JA antworten.

Ein Vertauschen von Spielern ist nur solange möglich, bis das erste Spielergebnis eingetragen wurde und keine Rasten fortgeschrieben worden sind.

Löschen eines gesetzten Spielers

d) Löschen eines gesetzten Spielers:

Bis 2003 rückten beim Ausfall eines Gesetzten alle nachfolgend Gesetzten jeweils um eine Position nach, und ihre Setznummer änderte sich auch entsprechend um eine Position nach oben.

Seit 2004 gilt folgende Regelung:

In der Qualifikation rückt grundsätzlich niemand mehr nach.

Im Hauptfeld rücken auch nur noch dann Spieler nach, wenn bis spätestens 20.00 Uhr des Tages vor Spielbeginn bekannt ist, dass ein gesetzter Spieler ausfällt. Spätere Ausfälle werden durch Lucky Loser oder Rast ersetzt.

Beim Nachrücken wird normalerweise der erste der erweiterten Setzliste an die Stelle des Ausgefallenen gesetzt. Dies ist bei 8 Gesetzten die Nummer 9 der Setzliste, also der erste, der nicht mehr gesetzt wurde. An die Stelle des Nachrückers kommt entweder ein Lucky Loser oder eine Rast.

Wenn es sich bei dem Ausgefallenen um die Setznummer 1-4 handelt und mehr als 4 Spieler gesetzt sind, wird zuerst die Nummer 5 auf die Position des Ausgefallenen gesetzt, danach wird dessen Position wieder durch den ersten der erweiterten Setzliste besetzt. Auf seine Position kommt eine Rast oder ein Lucky Loser.

Dies macht TURNIER automatisch, wenn Sie auf den entsprechenden Spieler mit der rechten Maustaste klicken und aus dem Kontextmenü AUS DISZIPLIN NEHMEN anwählen.

Selbstverständlich können Sie so auch ungesetzte Spieler aus dem Tableau entfernen.

Bearbeiten der Spiele

Um ein Spiel zu bearbeiten klicken Sie bitte auf die Stelle, an der später der Sieger des Spiels stehen wird. Wenn Sie auf einen der beiden Spieler klicken, erhalten Sie entweder das Vorgängerspiel oder in der ersten Runde den Spieler selbst zur Bearbeitung.

Durch ein Doppelklick auf ein leeres Feld der 2. Runde wird ein Spieler, der in der 1. Runde eine Rast hatte, weitergeschrieben und durch erneuten Doppelklick zurückgeschrieben.

In dem Spieldialog können Sie die Spielzeit und den Platz festlegen und später natürlich auch das *Ergebnis* eingeben. Die Eingabe eines Ergebnisses ist nur bei gleichzeitiger Eingabe eines *Siegers* möglich. Ausnahme: Remis bei Kästchendisziplinen

Im Feld „Zusatz“ geben Sie an, warum das Spiel nicht normal gespielt bzw. beendet wurde.

Bälle

Zur Unterstützung der Turnierleitung kann man angeben, welcher Spieler für das Spiel die Bälle bekommen hat. Nach Rückgabe sollte man das Häkchen wieder entfernen.

Zwischenergebnis

Bei Spielabbruch wegen Dunkelheit oder Regen kann man bei „Zusatz“ nun auch ein Zwischenergebnis eingeben.

Wertung für Leistungsklassen

Insbesondere für die Wertung der Leistungsklasse ist eine korrekte Eingabe wichtig. Für unentschuldigtes Fernbleiben („Nicht angetreten“) bekommt man bei fast allen Verbänden Minuspunkte, bei Vorlage eines ärztlichen Attests („ohne Spiel mit Attest“) nicht.

„followed by“...

Über „Zusatzinfo“ können Sie die Zeitplanung genauer spezifizieren. Insbesondere für ITF-Turniere wird nur das erste Spiel genau terminiert („Start um“). Die weiteren folgen dann nur noch anschließend („followed by“). Nach Mittag kann dann wieder mit „Nicht vor“ eine Zeit festgelegt werden.

Voreinstellung für Spiele ist „ungefähr“.

Anzeige

In Terminlisten und im Zeitplan wird diese Zusatzinfo angezeigt, wenn unter „Anzeige-Einstellungen – Zeitplan“ das Feld „Zeit – Zusatzinfo“ aktiviert ist.

Zur Erleichterung müssen Sie bei der Ergebniseingabe nur die vorbelegten Buttons drücken. Trotzdem können Sie aber auch in dem Ergebnis über die Tastatur beliebige Ergebnisse eingeben.

Mit OK wird die Eingabe übernommen und der Sieger im Tableau eingetragen.

Sollten Sie aus Versehen einen Sieger angeklickt haben, können Sie dies mit einem Druck auf ZURÜCKSETZEN rückgängig machen.

Champions-Tiebreak

Champions-Tiebreak anstelle eines kompletten dritten Satzes erkennt TURNIER automatisch an der hohen Spielzahl (≥ 10). Bei Kästchen wird es dann als Satz, bei den Spielen aber nur mit 1:0 gewertet.

Spiel um den dritten Platz

Mit **TURNIER** haben Sie die Möglichkeit, die beiden Verlierer des Halbfinals gegeneinander um den dritten Platz spielen zu lassen. Die Begegnung finden Sie in Ihrem Raster im einfachen KO-System unter dem Finalsieger. Entsprechend klicken Sie zur Bearbeitung auf die Anzeige *3.Platz* in Ihrem Tableau.

Wenn Sie in den Disziplinen - Stammdaten das Spiel um Platz 3 ausschalten, wird der 3. Platz nicht angezeigt und ausgedruckt.

Wichtiger Hinweis für DTB-Turnierveranstalter:

DTB-Export

Es wird auch das Spiel um den 3. Platz übertragen.

Leeres Tableau erzeugen (Pro)

Manchmal ist es gewünscht eine Auslosung komplett manuell durchzuführen und später dann aber trotzdem die Vorteile von TURNIER zu nutzen. Für solche Fälle ist es möglich ein leeres KO-Tableau bestimmter Größe zu erzeugen. Die Spieler müssen dann alle manuell ins Tableau geschrieben werden (Doppelklick in den Spielerdialog und dann Spieler suchen). Beachten Sie, daß auch Rasten über einen geleerten Spielerdialog gesetzt werden müssen.

Kontextmenü

In **TURNIER** können Sie mit der rechten Maustaste auf die einzelnen Spieler einige interessante und praktische Zusatzfunktionen auslösen.

Spieler-Kontextmenü

„Spieler bearbeiten“

Es erscheint die Dialogbox, in der Sie sämtliche Daten des Spielers eingeben können.

„aus Disziplin nehmen“

Entfernt den Spieler aus der angezeigten Disziplin.

„SignIn/Anwesend“

Diese Funktion findet im Tableau keine Anwendung. Wenn Sie jedoch in Ihren Turnierstammdaten die SignIn-Funktion angewählt haben, wird **TURNIER** nur dann eine Auslosung durchführen, wenn tatsächlich bei einem offiziellen SignIn Spieler markiert wurden.

Die Markierung der Turnierteilnehmer ist nur direkt in der Spielerdialogbox (Anklicken des Feldes *SignIn*) oder über das Anklicken in einer besonderen Liste möglich. Wählen Sie hierzu den Befehl ANSICHT - SPIELERLISTE und lassen Sie sich die gewünschte Disziplin, mit dem Feld *SignIn* anzeigen.

In der nachfolgend angezeigten Liste haben Sie jetzt die Möglichkeit, Spieler, die bei Ihrem SignIn anwesend sind, zu markieren. Durch das Anklicken des jeweiligen Spielers mit der rechten Maustaste kann die Anwesenheit des Spielers eingegeben werden. Ein Kreuz in der Liste bestätigt dies. Erst jetzt können diese Spieler nach der bekannten Vorgehensweise gesetzt und ausgelost werden.

Schleifchen-

Die Anwesenheit ist vor allem auch für Schleifchenturniere hilfreich, wenn Spieler vorzeitig gehen, etwas später kommen oder einfach nur eine Pause machen wollen.

Lesen Sie hierzu auch das Kapitel „Listendialog“.

„Bezahlt“

Sie können mit dieser Funktion z.B. direkt und schnell eingeben, falls ein Spieler während ihres Turniers bezahlt. Sie brauchen dabei nicht den Umweg über die Spielerdialogbox zu machen.

„Quittungen drucken“

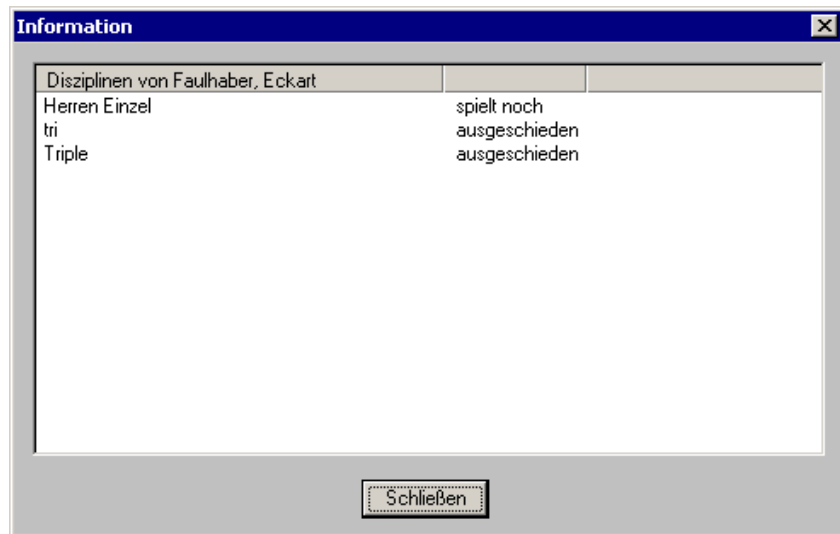
Druckt für den gewählten Spieler eine Quittung und setzt den Spieler ggf. auch gleich auf Status bezahlt.

„Spielerkarte drucken“

Druckt für den gewählten Spieler eine Spielerkarte. Diese kann über eine HTML-Vorlage voreingestellt werden (siehe „“).

„Spielerdisziplinen“ (Pro)

Zeigt Ihnen die Disziplinen, bei denen der Spieler dabei ist.



„Spiele des Spielers“ (Pro)

Zeigt Ihnen alle Spiele eines Spielers. Dabei werden auch die Spiele angezeigt, in denen der Spieler evtl. noch mitspielt. Außerdem wird die Anzahl der gespielten, offenen und optionalen Spiele angezeigt. Mit diesen Angaben ist es Ihnen leichter möglich, die Spielbelastung des Spielers bei der Planung zu berücksichtigen.



Spiel-Kontextmenü

„Spiel bearbeiten“

Es erscheint der Spieldialog, mit dem Sie den Sieger und das Ergebnis des Spiel eingeben können.

„Zeitkonflikt anzeigen“

Zeigt einen eventuellen Zeitkonflikt an.

„Spiel läuft“

Schaltet das Flag „Spiel läuft bereits“ der Spielerdialogbox um.

„aus Zeitplan entfernen“

Löscht die Zeitvorgabe und entfernt damit das Spiel aus dem Zeitplan.

„Matchkarte drucken“

Druckt eine Spielkarte für Platzbeschriftung. Diese kann über eine HTML-Vorlage voreingestellt werden (siehe „“).

„Tableau anzeigen“

Zeigt das Fenster mit dem zugehörigen Tableau.

KO-System mit Zwischenrunde

Beschreibung

Eine Erweiterung des klassischen KO-Systems um eine Zwischenrunde nach einer Idee von Dr. Lütcke.

Bei dieser Turnierform bleiben die Verlierer der Erstrunde im Hauptfeld und erhalten eine zweite Chance in der zweiten Runde, die als "Zwischenrunde" (ZR) ebenso viele Spielpaarungen aufnehmen kann wie die Erstrunde. In der ersten Runde spielen möglichst alle Spieler, während in der Zwischenrunde die Rasten zuerst auf die Gesetzten und dann auf die Sieger verteilt werden, soweit genügend Rasten vorhanden sind. Sieger der ersten Runde bekommen außerdem möglichst eine bessere Position im Tableau als Verlierer.

Diese Turnierform ist besonders effizient, wenn man sein Tableau zu knapp $\frac{3}{4}$ voll hat. Bei mehr Teilnehmern wirken sich die Siege in der ersten Runde nicht mehr so positiv aus, bei deutlich weniger Spielern haben in der zweiten Runde die meisten Spieler nur ein Freilos.

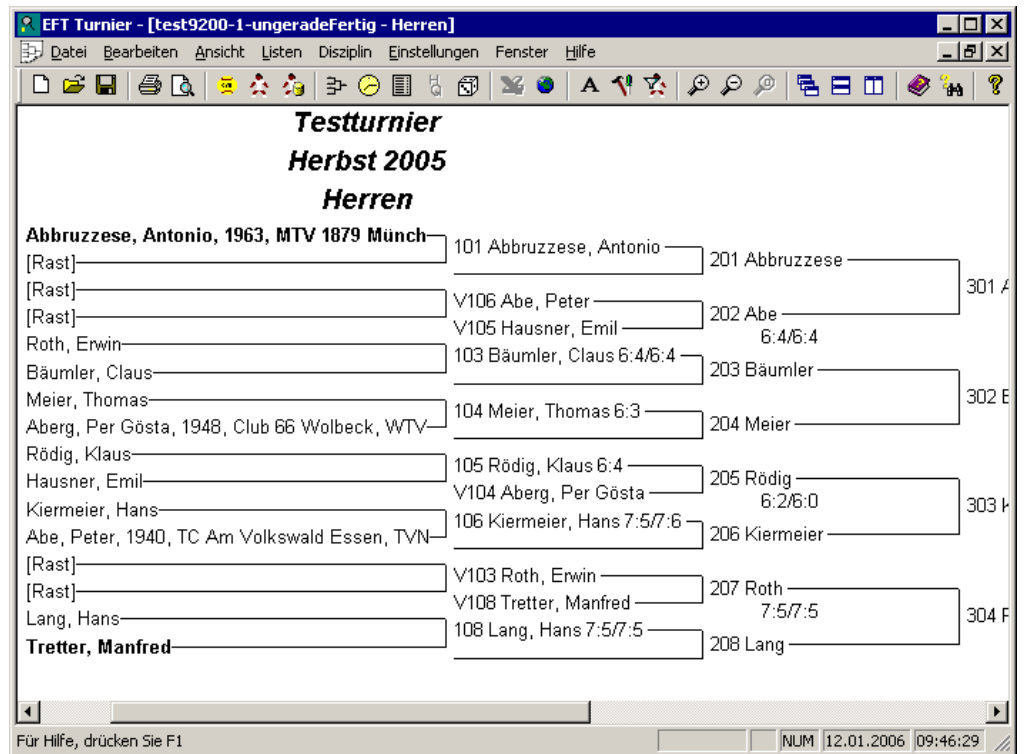
Die Anzahl der Spiele entspricht ungefähr der eines KO-Systems mit Nebenrunde.

Da in der ersten Runde fast alle spielen (höchstens die Nummer 1 nicht), bietet sich das System besonders für SignIn an. Auch ist es unempfindlicher gegenüber schlechten Setzungen (z.B. im Jüngstenbereich, wo die Rangliste noch nicht so gefestigt ist).

Durchführung

Der Ablauf erfolgt prinzipiell wie beim normalen KO-System. Nachdem die erste Runde fertig gespielt worden ist, wird die 2. Runde ausgelost. In der aktuellen Version sind derzeit noch einige Optimierungsmöglichkeiten nicht enthalten. Für die meisten Fälle sollte die Auslosung aber zufrieden stellen.

Üblicherweise werden Verlierer der oberen Hälfte in die untere gelost bzw. umgekehrt.



Solange die erste Runde nicht fertiggespielt ist, kann man auf manche Spiele der Zwischenrunde nicht klicken. Nur die Spiele, welche eine Spielnummer haben, können gespielt und daher auch angeklickt werden.

Kästchensystem

Beschreibung

Bei dieser Turnierform werden die Teilnehmer zuerst auf mehrere Gruppen gleicher Größe verteilt. Innerhalb dieser Gruppen spielt jeder gegen jeden. Die besten der jeweiligen Gruppen spielen dann in der Endrunde nach dem KO-Prinzip den Gesamtsieger aus. Ein Vorteil gegenüber dem normalen KO-System ist, dass jeder auf jeden Fall mehrere Spiele absolvieren darf und nicht gleich nach der ersten Niederlage ausscheidet.

Durchführung

men`s 75 Gruppe 2	Müller Max	Finke Philip	Schulte Ernst
Müller, Max, 1924 SUI		6:1/6:0	1:6/3:6
Finke, Philip, 1921 GBR	1:6/0:6		0:6/1:6
Schulte, Ernst, 1921 GER	6:1/6:3	6:0/6:1	

Halbfinale

Barberis, Renato - Müller, Max 3:6/1:6

Für Hilfe, drücken Sie F1 NUM 27.04.2000 17:41:11

Kästchengrößen

Folgende Kästchengrößen stehen Ihnen zur Verfügung:

- möglichst 3er-Kästchen
- möglichst 4er-Kästchen
- möglichst 5er-Kästchen
- möglichst 6er-Kästchen

<i>„Unmögliche“ Konstellationen</i>	<p>Dies bedeutet, dass Sie eine beliebige Zahl von Spielern eingeben können und TURNIER automatisch 3er-, 4er-, 5er- oder 6er Kästchen bildet. Sollte die Spielerzahl nicht n mal Kästchengröße sein, werden automatisch kleinere Kästchen gebildet. Mindestens ein Kästchen muss allerdings die gewünschte Größe haben. Außerdem wird bei Dreikästchen nicht auf Zweiergruppen verkleinert sondern eine Vierergruppe gebildet.</p> <p>Achtung: Es kann "unmögliche" Konstellationen geben (z.B. möglichst 5er-Kästchen und 12 Spieler). In diesem Fall erhalten Sie eine Fehlermeldung, da mit 12 Spielern höchstens drei 4er-Kästchen, vier 3er-Kästchen oder zwei 6er-Kästchen möglich sind.</p>
<i>Setzung</i>	<p>Ihre Setzungen werden selbstverständlich auch im Kästchensystem berücksichtigt. Die Setzpositionen werden analog den Qualifikationsgruppen zugeordnet. Es werden also die besten Gesetzten der Reihe nach vom ersten bis zum letzten Kästchen verteilt, die nächst niedriger Gesetzten in umgekehrter Reihenfolge. Der an eins Gesetzte steht deshalb im ersten Kästchen und hat den schlechtesten Gesetzten mit in der Gruppe.</p> <p>Die Vorgehensweise bei der Anlage der Stamm- und Spielerdaten entspricht dem Vorgehen beim „Einfachen KO-System“.</p>
<i>Ergebniseingabe</i>	<p>Die Ergebnisse der einzelnen Paarungen lassen sich mit dem bekannten Spieldialog einfach eintragen. Klicken Sie einfach doppelt in das leere Kästchen und die entsprechende Eingabemaske erscheint.</p>
<i>Ergebnisausgabe</i>	<p>Die Ergebnisse werden immer aus Sicht des in der Zeile links stehenden Spielers dargestellt. Dies bedeutet, dass die erstgenannte Zahl aus den einzelnen Satzergebnissen immer dem linken Spieler, die zweite immer dem Spieler der Spalte (also oben) zuzurechnen ist.</p> <p>Die Ergebniseingabe im Spieldialog ist aber trotzdem aus Sicht des Siegers.</p> <p>Automatische Erstellung der Endrunde:</p>
<i>Endrunde</i>	<p>Nachdem sämtliche Spiele innerhalb der Kästchen durchgeführt worden sind, erstellt TURNIER automatisch die Endrunde mit den Viertel-, Halbfinal- und Finalpaarungen. Es kommen die Spieler in die Endrunde, die die besten Ergebnisse haben. Da sich außerdem mindestens ein Zweitplatzierter qualifiziert, kann es vorkommen, dass aus einer Gruppe drei Spieler mit 2:1 Matches und aus einer anderen Gruppe nicht mal der Zweite in die Endrunde gelangt, weil er nur 1:2 Matches hat. TURNIER vermeidet außerdem, dass Spieler gleicher Gruppen in der ersten Runde der Endrunde gleich wieder gegeneinander spielen müssen.</p> <p>Sie können die Endrunde weglassen, indem Sie sie in den Stammdaten der Disziplin weglassen (siehe "Disziplinen - Stammdaten")</p>
<i>Manuelle Zusammenstellung</i>	<p>Wenn Sie mit der Zusammenstellung der Endrunde nicht zufrieden sind, können Sie beliebige andere Spieler per Drag&drop aus dem Kästchen in die Endrunde ziehen.</p> <p>Der 3. Platz wird wie beim KO-System auch nur dann gedruckt, wenn es in den Stammdaten eingeschaltet ist (siehe "Disziplinen - Stammdaten").</p>

Doppel-KO-System

Beschreibung

Eine vor allem bei kleineren und Vereinsturnieren beliebte Turnierform stellt das Doppel-KO-System dar. Wie der Name sagt kann hier jeder mindestens zweimal spielen. Erst danach ist man ausgeschieden. Ansonsten ähnelt es dem normalen KO-System.

Das System besteht aus einem normalen KO-Hauptfeld und einer Trostrunde auf der linken Seite. Die Verlierer des Hauptfeldes kommen automatisch in die Trostrunde, wobei die Position im Hauptfeld die Runde bestimmt, in die man als Verlierer in die Trostrunde (B-Runde) gelangt.

Durchführung

Spielerfassung und Disziplinamtdaten entsprechen denen beim KO-System. Allerdings wird keine Qualifikation unterstützt.

In der Trostrunde ist somit jede Runde doppelt vorhanden. Zuerst spielen die B-Spieler gegeneinander. Danach muss der Sieger noch gegen den entsprechenden Verlierer aus der Hauptrunde antreten. Der Sieger davon ist jeweils eine Runde weiter.

Die Spielnummern der Trostrunde sind mit einem B gekennzeichnet, damit man sie von der Hauptrunde unterscheiden kann. Auf der linken Seite stehen aber trotzdem auch Spiele ohne "B". Dies sind die Spiele, bei denen der Verlierer aus der Hauptrunde angezeigt wird. Das zugehörige Spiel ist dementsprechend in der Hauptrunde und muss ohne "B" angezeigt werden.

EFT Turnier - [version8 - DoppelKO]

Datei Bearbeiten Ansicht Disziplin Einstellungen Fenster ?

EFT-Cup Tirschenreuth
02.05. - 04.05.2002
DoppelKO

Participants and scores:

- 101 # Felder, Marcel 4:54:5
- 102 [Rast]
- 103 # Akoulitch, Alexan 4:54:5
- 104 [Rast]
- 105 [Rast]
- 106 Geci, Marek 4:54:5
- 107 Fanti, Emanuele 3:50:5
- 108 Becker, Jerome
- 109 [Rast]
- 110 [Rast]
- 111 [Rast]
- 112 [Rast]
- 113 [Rast]
- 114 [Rast]
- 115 [Rast]
- 116 [Rast]
- 117 [Rast]
- 118 [Rast]
- 119 [Rast]
- 120 [Rast]
- 121 [Rast]
- 122 [Rast]
- 123 [Rast]
- 124 [Rast]
- 125 [Rast]
- 126 [Rast]
- 127 [Rast]
- 128 [Rast]
- 129 [Rast]
- 130 [Rast]
- 131 [Rast]
- 132 [Rast]
- 133 [Rast]
- 134 [Rast]
- 135 [Rast]
- 136 [Rast]
- 137 [Rast]
- 138 [Rast]
- 139 [Rast]
- 140 [Rast]
- 141 [Rast]
- 142 [Rast]
- 143 [Rast]
- 144 [Rast]
- 145 [Rast]
- 146 [Rast]
- 147 [Rast]
- 148 [Rast]
- 149 [Rast]
- 150 [Rast]
- 151 [Rast]
- 152 [Rast]
- 153 [Rast]
- 154 [Rast]
- 155 [Rast]
- 156 [Rast]
- 157 [Rast]
- 158 [Rast]
- 159 [Rast]
- 160 [Rast]
- 161 [Rast]
- 162 [Rast]
- 163 [Rast]
- 164 [Rast]
- 165 [Rast]
- 166 [Rast]
- 167 [Rast]
- 168 [Rast]
- 169 [Rast]
- 170 [Rast]
- 171 [Rast]
- 172 [Rast]
- 173 [Rast]
- 174 [Rast]
- 175 [Rast]
- 176 [Rast]
- 177 [Rast]
- 178 [Rast]
- 179 [Rast]
- 180 [Rast]
- 181 [Rast]
- 182 [Rast]
- 183 [Rast]
- 184 [Rast]
- 185 [Rast]
- 186 [Rast]
- 187 [Rast]
- 188 [Rast]
- 189 [Rast]
- 190 [Rast]
- 191 [Rast]
- 192 [Rast]
- 193 [Rast]
- 194 [Rast]
- 195 [Rast]
- 196 [Rast]
- 197 [Rast]
- 198 [Rast]
- 199 [Rast]
- 200 [Rast]

Für Hilfe, drücken Sie F1

NUM 02.06.2002 18:07:48

Schleifchenturnier

Beschreibung

Gerade breitensportorientierte Turniere werden häufig als Schleifchenturnier gespielt. Dies bedeutet, dass mehrere Runden Mixed oder Doppel mit möglichst unterschiedlichen Partnern, wenn möglich als Mixed, sowie unterschiedlichen Gegnern, gespielt und die Sieger automatisch ermittelt werden können. Ab Version 6 wird nun auch ein Schleifchensystem als Einzel unterstützt.

Durchführung

Die Vorgehensweise bei der Anlage der Stamm- und Spielerdaten entspricht dem Vorgehen bei den anderen Turnierformen.

Anschließend öffnen Sie wie gewohnt das Disziplinenfenster und lösen aus. Sie erhalten dann das Spieltableau in Listenform für die erste Runde. Möchten Sie weitere Runden auslosen, wiederholen Sie bitte den Befehl.

Musterturnier		
Mixed		
Runde 1		
Mikolaiczky, Michaela / Jäger, Erwin	- Frischholz, Klaudia / Faulhaber, Eckart	Fr 26.02., 10:00,
Bergler, Margot / Kick, Thomas	- Leonhardt, Annika / Tschannerl, Louis	
Jäger, Christa / Hohmann, Klaus	- Lehnert, Harald / Dressel, Uwe	Fr 26.02., 10:00,
Runde 2		
Mikolaiczky, Michaela / Hohmann, Klaus	- Bergler, Margot / Wich, Helmut	
Frischholz, Klaudia / Tschannerl, Louis	- Jäger, Christa / Jäger, Erwin	
Müller, Ute / Kick, Thomas	- Faulhaber, Eckart / Dressel, Uwe	
Runde 3		
Frischholz, Klaudia / Kick, Thomas	- Müller, Ute / Wich, Helmut	
Mikolaiczky, Michaela / Dressel, Uwe	- Leonhardt, Annika / Lehnert, Harald	
Jäger, Christa / Faulhaber, Eckart	- Hohmann, Klaus / Tschannerl, Louis	
Runde 4		
Frischholz, Klaudia / Hohmann, Klaus	- Müller, Ute / Tschannerl, Louis	
Bergler, Margot / Lehnert, Harald	- Jäger, Christa / Wich, Helmut	
Leonhardt, Annika / Faulhaber, Eckart	- Dressel, Uwe / Jäger, Erwin	

Für Hilfe, drücken Sie F1

NUM 27.04.2000 19:49:04

Tipp zum Auslosen

Sie können beliebig viele Runden auslosen, jedoch ist zu empfehlen, immer nur eine Runde auszulosen. Wenn weitere Spieler hinzukommen, können Sie diese schnell erfassen und beim Turnier mitspielen lassen. Mit TURNIER sind Sie hier sehr flexibel. Auch werden Freilose wenn möglich gleichmäßig verteilt, ebenfalls wird versucht, dass möglichst Mixed gespielt wird.

Ladies first

In der Spielliste sowie im Zeitplan werden bei der Doppelpaarung zuerst die Damen angezeigt. Voraussetzung ist aber, dass die Damen bei der Spielereingabe (BEARBEITEN – SPIELERDATEN) als weiblich markiert worden sind.

Die Ergebnisse der einzelnen Paarungen geben Sie wieder im Spieldialog ein (siehe "Bearbeiten der Spiele"). Klicken Sie einfach doppelt mit der linken Maustaste auf die Spielpaarung und die entsprechende Eingabemaske erscheint. Geben Sie den Sieger und das Ergebnis ein. Das Ergebnis kann beliebig sein, z.B. 9:4, Unentschieden sind im Gegensatz zum KO-System auch möglich.

Um die Siegerliste richtig berechnen zu können, sollten die Ergebnisse einheitlich eingegeben werden. Beispielsweise lautet ein Spielergebnis 5:3, während eine andere Paarung 6:1/6:2 gespielt hat. Dieses Spiel über 2 Sätze sollte als 12:3 eingegeben werden. Beide Sieger erhalten dann jeweils 2:0 Punkte für die Matchbilanz und 1:0 Punkte für die Satzbilanz, unterschiedlich ist nur die Spielbilanz.

Ermittlung der Sieger



Mit dem Befehl ANSICHT – SIEGERLISTE oder dem entsprechenden ToolBarButton können Sie die Siegerliste auf dem Bildschirm anzeigen und auch ausdrucken. In der Spalte Ergebnisse wird zuerst das Verhältnis der gewonnen bzw. verlorenen Matches, dann das Verhältnis der Sätze und das Verhältnis der Spiele angezeigt. Die Siegerliste wird automatisch geordnet und aktualisiert, wenn Sie neue Ergebnisse eingeben.

The screenshot shows the 'Turnier Professional' software interface. The main window is titled 'Turnier Professional - musterMixed.trn'. It features a menu bar with 'Datei', 'Bearbeiten', 'Ansicht', 'Einstellungen', 'Disziplinen', and 'Hilfe'. Below the menu is a toolbar with various icons. The main area is divided into two panes. The left pane, titled 'musterMixed - Mixed', displays a tournament bracket for 'Musterturnier Mixed' with four rounds (Runde 1 to 4) and player names and scores. The right pane, titled 'musterMixed - Siegerliste alle Disziplinen', displays a list of winners for 'Mixed' with columns for 'Name' and 'Ergebnis'.

Musterturnier Mixed		
Runde 1		
aioczyk, Michaela / Jäger, Erwin	- Frischholz, Klaudia / Faulhaber, Eckart	7:6
er, Margot / Kick, Thomas	- Leonhardt, Annika / Tschannerl, Louis	5:7
r, Christa / Hohmann, Klaus	- Lehnert, Harald / Dressel, Uwe	2:9
Runde 2		
aioczyk, Michaela / Hohmann, Klaus	- Bergler, Margot / Wüch, Helmut	3:6
hholz, Klaudia / Tschannerl, Louis	- Jäger, Christa / Jäger, Erwin	3:6
r, Ute / Kick, Thomas	- Faulhaber, Eckart / Dressel, Uwe	1:5
Runde 3		
hholz, Klaudia / Kick, Thomas	- Müller, Ute / Wüch, Helmut	7:9
aioczyk, Michaela / Dressel, Uwe	- Leonhardt, Annika / Lehnert, Harald	4:5
r, Christa / Faulhaber, Eckart	- Hohmann, Klaus / Tschannerl, Louis	6:1
Runde 4		
hholz, Klaudia / Hohmann, Klaus	- Müller, Ute / Tschannerl, Louis	4:4
er, Margot / Lehnert, Harald	- Jäger, Christa / Wüch, Helmut	6:4
hardt, Annika / Faulhaber, Eckart	- Dressel, Uwe / Jäger, Erwin	2:8

Musterturnier Siegerliste alle Disziplinen	
Mixed	
Name	Ergebnis
1 Jäger, Erwin	6:0 / 3:0 / 21:11
1 Lehnert, Harald	6:0 / 3:0 / 20:10
3 Dressel, Uwe	6:2 / 3:1 / 26:10
4 Wüch, Helmut	4:2 / 2:1 / 19:16
4 Bergler, Margot	4:2 / 2:1 / 17:14
6 Leonhardt, Annika	4:2 / 2:1 / 14:17
7 Faulhaber, Eckart	4:4 / 2:2 / 19:17
8 Jäger, Christa	4:4 / 2:2 / 18:19
9 Müller, Ute	3:3 / 1:1 / 14:16
10 Mikolaioczyk, Michaela	2:4 / 1:2 / 14:17
11 Tschannerl, Louis	3:5 / 1:2 / 15:21
12 Frischholz, Klaudia	1:7 / 0:3 / 20:26
13 Kick, Thomas	0:6 / 0:3 / 13:21
14 Hohmann, Klaus	1:7 / 0:3 / 10:25

*Manuelle Spiel-
zusammenstellung*

Wenn Sie mit der Zusammenstellung der Spiele nicht zufrieden sind, können Sie beliebige andere Spieler per Drag&drop von einem Spiel in ein anderes übernehmen. Innerhalb der gleichen Runde werden die Spieler getauscht. Bei verschiedenen Runden wird der Spieler ersetzt.

Spiele pro Runde

In den Stammdaten der Disziplin können Sie seit Version 7 die Anzahl der Spiele pro Runde einstellen. Falls Sie beispielsweise nur vier Plätze haben, aber 20 Teilnehmer haben, ist es oft praktischer, nur vier Spiele pro Runde zu spielen. Somit kann nach jeder Paarung gleich komplett mit einer neuen Runde begonnen werden. Anderenfalls ist auch oft die Zeitplanung schwierig, da die Spielpaare ja auch stets getauscht werden.

*Spielerzugänge
und Abgänge*

Wenn während des Turniers neue Spieler hinzukommen, ist dies kein Problem. Erfassen Sie einfach die Daten des Spielers und ordnen Sie ihn der Disziplin zu. Ab der nächsten Runde wird er mitspielen.

Falls während des Turniers jemand aufhören möchte, war dies bis Version 6 nur über nachträgliches SignIn möglich. Dies ist nun einfacher. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den entsprechenden Spieler und schalten Sie „Spieler weiter auslösen“ aus. In der nächsten Runde wird er nicht mehr mitspielen.

Intern geschieht dieser Mechanismus zwar auch über SignIn, allerdings erledigt TURNIER alle Schritte für Sie (allen Spielern SignIn geben, Disziplin auf SignIn stellen und dem Spieler das SignIn wegnehmen).

Triple-KO-System

Beschreibung

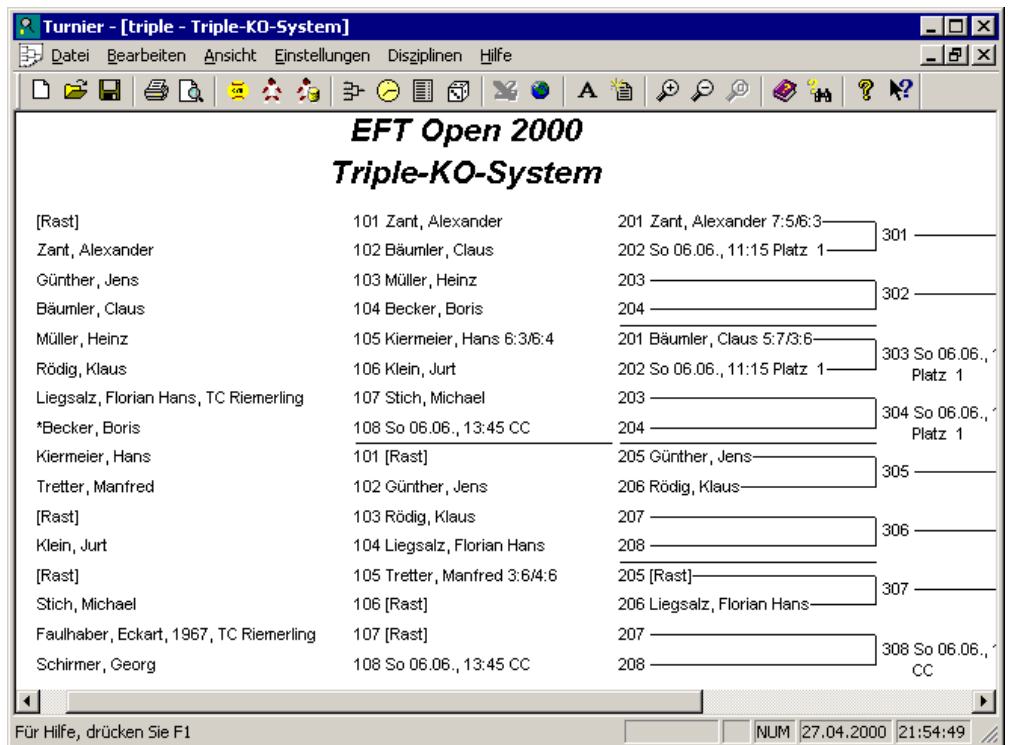
Eine immer beliebter werdende Turnierform stellt das Triple-KO-System dar. Wie der Name sagt kann hier jeder mindestens dreimal spielen. Erst nach der dritten Niederlage ist man ausgeschieden. Ansonsten ähnelt es dem normalen KO-System.

Die Sieger der ersten Runde kommen in der zweiten Runde in die obere Hälfte, die Verlierer in die untere. In der zweiten Runde entstehen entsprechend vier Gruppen. Diese Gruppen spielen die Endrunde aus.

Zu beachten ist, dass das KO-Feld nicht bis zu einem Sieger gespielt wird. Vielmehr gibt es in jeder der vier Runden einen Sieger und einen Zweiten. Es haben also auch schwächere oder kleinere Spieler die Chance, einmal erster in einem Turnier zu werden. Somit können auch diese für ein solches Turnier motiviert werden.

Durchführung

Spielerfassung und Disziplinamtdaten entsprechen denen beim KO-System. Nur die ersten zwei Runden sind spezifisch. Sie werden dem KO-System ab der dritten Runde quasi vorgeschaltet.



Bei der Bedienung ist zu beachten, dass hier in der Vorrunde ein Spiel an zwei Stellen aufgerufen werden kann – beim Platz des Siegers wie auch beim Verlierer. Außerdem kann es hier auch passieren, dass in der dritten Runde noch Rasten existieren. Diese können ja auch nicht ausscheiden. Theoretisch ist es sogar möglich, dass die unterste Gruppe D der zweifachen Verlierer nur aus Rasten besteht.

Tagesturnier

Beschreibung

In immer mehr Verbänden ist die Leistungsklasse eines Spielers von entscheidender Bedeutung. Um diese zu verbessern, wurde die Turnierform Tagesturnier entwickelt.

Bei dieser spielt man gegen Spieler mit einer möglichst ähnlichen Leistungsklasse. So ist gewährleistet, dass man bei einem Sieg immer Punkte bekommt. Da man in Vierergruppen im KO-System spielt oder in Dreiergruppen als Kästchen, spielt man immer zweimal und das an einem Tag.

Durchführung

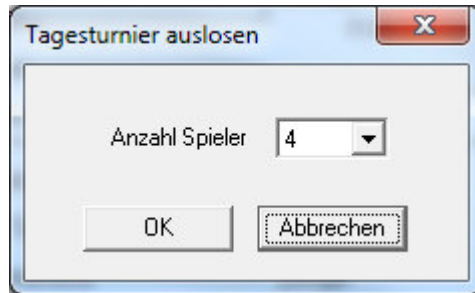
Spielerfassung und Disziplinstantdaten entsprechen denen beim KO-System. Bei Dreiergruppen ist die Anzeige etwas anders. Ansonsten sieht das Tableau ähnlich wie eine Qualifikation aus.

The screenshot shows a software window titled 'EFT Turnier - [Tagesturnier4er-2 - Herren]'. The interface includes a menu bar (Datei, Bearbeiten, Ansicht, Listen, Disziplin, Einstellungen, Fenster, Hilfe) and a toolbar. The main content area displays a tournament bracket for 'Herren' (Men) with three groups (Gr. 1, Gr. 2, Gr. 3). Each group lists players with their IDs, names, birth years, and clubs. The bracket shows match results and scores. For example, in Gr. 1, Heil (19400152) and Hille (18700951) are paired, with Hille leading 6:2/6:2. In Gr. 2, Dimpfl (18900882) and Ritz (103 2.5) are paired, with Ritz being disqualified. In Gr. 3, Effert (18801386) and Löser (106) are paired, with Effert leading 6:3/6:3. The bottom status bar shows 'Für Hilfe, drücken Sie F1' and 'NUM 21.03.2011 20:21'.

Group	Player 1	Player 2	Score
Gr. 1	19400152 Heil, Jonathan, 1994, LK7, Olympia Kassel	101 Heil	
	Hille, Max, 1992, LK8, KTC Wilhelmshöhe	6:2/6:2	201 Heil
Gr. 2	18700951 Schöttke, Niklas, 1987, LK8, BW Kassel	102 Schöttke	6:3/7:5
	18900882 Marterer, Raphael, 1989, LK8, ESV Jahn Kassel	6:4	204 Hille 6:3/6:3
Gr. 3	Dimpfl, Valentin, 1996, LK9, KTC Wilhelmshöhe	Ritz	103 2.5/disqualifiziert
	Ritz, Marc Oliver, 1992, LK10, CSK 98 Tennis Kassel	Arend	104 3:6/3:6
	Arend, Jonas, 1996, LK10, KTC Wilhelmshöhe	Dimpfl	202 5:7/7:5/4:10

Eine weitere Besonderheit ist, dass man am Anfang nicht alle Spieler auslosen muss. Vielmehr kann man zuerst, sortiert nach Leistungsklasse, zuerst eine bestimmte Spielerzahl auslosen (am besten ein Vielfaches von vier).

Die etwas schwächeren Spieler kann man später kommen lassen und erst dann noch auslosen. Dabei wird immer nach der Anzahl der auszulosenden Spieler gefragt.



Das Auslosen lässt sich dabei auch mit SignIn verbinden. Dabei markiert man zuerst alle anwesenden Spieler und lost dann entsprechend aus.

Zu diesem Zweck wurde die „SignIn-Zeit“ neu eingeführt. So kann man die besten Spieler schon früher kommen lassen, und die anderen später, ggf. sogar in mehr als zwei Gruppen.

Erweiterungen der Disziplin

Qualifikation (Pro)

Bei vielen Turnieren werden Plätze im Hauptfeld mit einem Qualifikationsturnier vergeben. Mit **TURNIER** (nicht Light-Version) können Sie eine Qualifikation einfach spielen und die Qualifikanten automatisch in das Hauptfeld einfügen lassen. Gehen Sie wie folgt vor:

Stammdaten der Disziplin

Sie legen wie gewohnt die Stammdaten des Turniers an. Unter BEARBEITEN - STAMMDATEN bestimmen Sie die *Zahl der Qualifikanten*, die sich in der Qualifikation für das Hauptfeld qualifizieren können. Außerdem bestimmen Sie den *Spielmodus der Qualifikation* (KO-System, Kästchensystem...).

Anschließend geben Sie die Spieler ein oder übernehmen sie aus der DTB-Spielerdatenbank, der Spieler-DB oder einer anderen Datenbank. Sie sollten gleich zuordnen, ob der Spieler dem *Hauptfeld* zugeordnet werden soll oder ein *Qualifikant* ist.

Beispiel

16er-Hauptfeld KO-System mit 4 Qualifikanten, insgesamt 28 Teilnehmer:

Das Hauptfeld besteht somit aus 12 Hauptfeldteilnehmern und 4 Qualifikanten. Sie geben bei BEARBEITEN - STAMMDATEN *Qualifikanten* die Zahl „4“ ein, wählen bei *Modus Hauptfeld* und bei *Modus Qualifikation* jeweils „einfaches KO-System“. Bei der Eingabe der Spieler werden die 12 in der Rangliste am höchsten stehenden Spieler direkt für das Hauptfeld qualifiziert (BEARBEITEN - SPIELERDATEN *Hauptfeld* markieren). Bei allen anderen Spielern wird das Feld *Qualifikant* unter BEARBEITEN – SPIELERDATEN markiert.

Sie können sich die Spielerlisten mit ANSICHT – SPIELERLISTE ansehen. Dabei können Sie die gesamte Spielerliste, oder aber nur die Teilnehmer des Hauptfeldes bzw. der Qualifikation mit verschiedenen Sortiermöglichkeiten (Name, Ranglistenplatz usw.) ansehen.

Nachträgliche Zuordnung zum Hauptfeld bzw. zur Qualifikation:

Sie können selbstverständlich die Zuordnung zum Hauptfeld bzw. zur Qualifikation auch nach bereits erfolgter Spielereingabe machen. Dies ist wichtig, da häufig bis kurz vor der Auslosung Spieler absagen. Erstellen Sie mit ANSICHT – SPIELERLISTE eine Liste mit allen Teilnehmern der jeweiligen Disziplin. Wählen Sie dabei *Sortierung nach Ranglistenposition*. Sie können dann die Zuordnung leicht durchführen, indem Sie den Spieler mit der rechten Maustaste anklicken. Sie klicken dann mit der rechten Maustaste auf den

Spieler und wählen Sie entweder HAUPTFELD oder QUALIFIKANT im Kontextmenü.

Anschließend können Sie wie gewohnt automatisch setzen, die Qualifikation und das Hauptfeld auslösen sowie die Ergebnisse eintragen. Bei **TURNIER** ist neu, dass auch in der Qualifikation die Setzung automatisch erfolgen kann. Sind die Qualifikanten noch nicht ermittelt, ist im Hauptfeld die entsprechende Rast frei und als Qualifikantenplatz mit einem „Q“ markiert. Sobald der Name des Qualifikanten feststeht, erscheint sein Name im Hauptfeld.

Bei Qualifikation mit Kästchen sollten Sie beachten, dass Sie nicht mehr Kästchen als Qualifikanten haben. Ansonsten können nicht alle Gruppenbesten ins Hauptfeld übernommen werden.

Nebenrunde

Oftmals möchten Sie, dass Spieler die gleich am Anfang ihr Match verlieren, trotzdem noch weiter spielen können. Aus diesem Grund unterstützt **TURNIER** eine Nebenrunde (auch Trostrunde genannt). Sollen die Verlierer bis zum Finale in die Nebenrunde gelangen, muss das Doppel-KO-System gewählt werden.

In den Stammdaten der Disziplin kann aus drei Varianten gewählt werden:

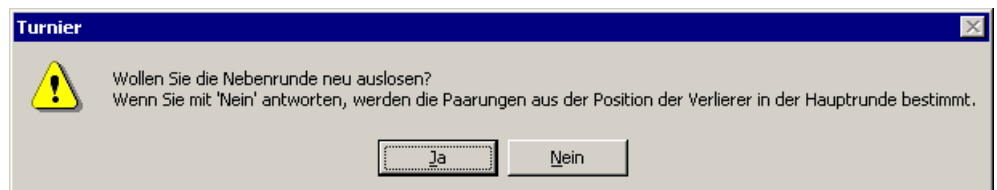
Nebenrunden-Varianten

- Erstes Spiel (der Verlierer kommt in die Nebenrunde, wenn es sein erstes Spiel war)
- Erste Runde (der Verlierer kommt in die Nebenrunde, wenn er in der ersten Runde verloren hat)
- Zweite Runde (der Verlierer kommt in die Nebenrunde, wenn er in der ersten oder zweiten Runde verloren hat)

Die Nebenrunde wird von **TURNIER** als weitere Disziplin automatisch angelegt, wenn das Hauptfeld ausgelöst wird.

Sie hat den Namen der Originaldisziplin mit der Ergänzung "Nebenrunde". Bitte legen Sie also nicht manuell eine solche Disziplin an. Wenn Sie Ihre Nebenrunde komplett "zusammengestellt" haben, können Sie die Nebenrunden-Disziplin wie jede andere Disziplin weiterbearbeiten.

Seit Version 7 können Sie zwischen einer neu ausgelosten und einer fix zugeordneten Nebenrunde wählen. Beim Auslösen der Nebenrunde erhalten Sie folgende Frage:




Wenn Sie mit „Ja“ antworten, wird die Nebenrunde (wie in Version 6 und davor) neu ausgelöst. Bei „Nein“ ergibt sich die Position der Spieler aus der Position im Hauptfeld. Diese Einstellung entspricht teilweise einem echten Doppel-KO-System, welches derzeit noch nicht Bestandteil von **TURNIER** ist.

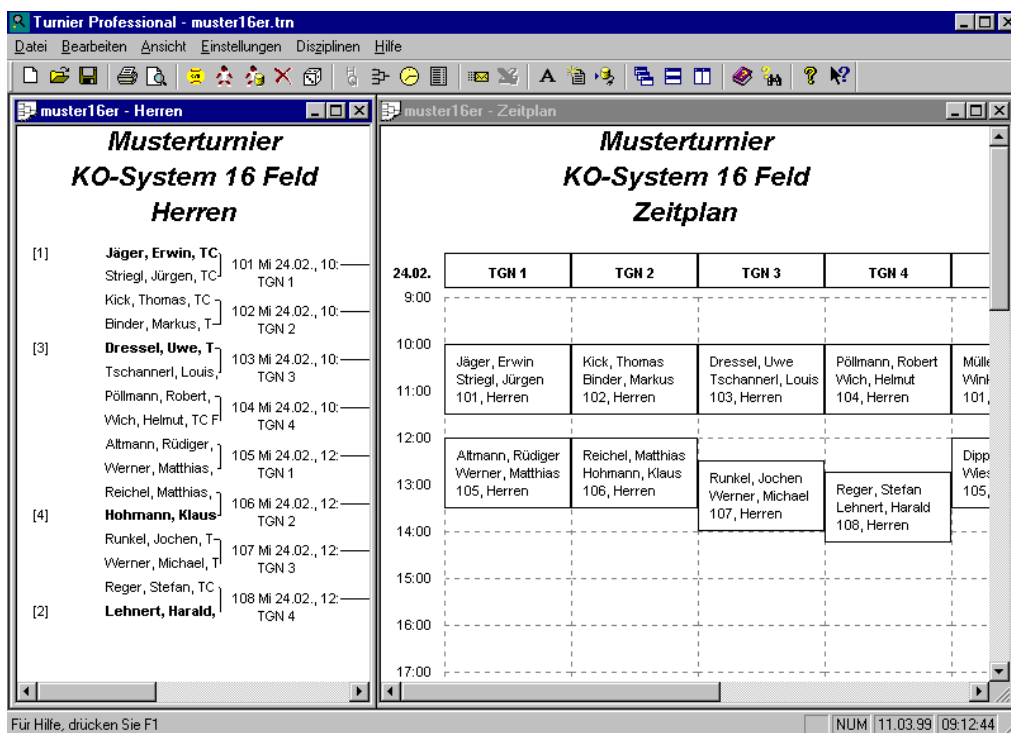
Zeitplan

Beschreibung

TURNIER beinhaltet nun einen komfortablen Zeitplan, mit dem Sie den Zeitplan als Liste sowie als Tabelle darstellen, Spielpaarungen per Mausklick (Drag&drop) in den Zeitplan einfügen, Spielpaarungen im Zeitplan per Drag&drop schnell verschieben, den Zeitplan nach Zeit und Ort sortieren sowie verschiedene Zeitplaneinschränkungen (z.B. nur alle Spieler eines Vereines) bei der Anzeige bzw. beim Ausdruck treffen können.

Durchführung

1. Legen Sie den Beginn und das Ende des Turniers mit dem Befehl BEARBEITEN – STAMMDATEN – ALLGEMEIN oder mit dem Button  fest.
2. Legen Sie die Grundeinstellungen von **TURNIER** hinsichtlich des Zeitplanes und der Plätze unter BEARBEITEN - STAMMDATEN – PLÄTZE UND ZEITEN fest (siehe "Plätze und Zeiten").
3. Falls Sie auf mehreren Anlagen spielen, kann es praktisch sein, den Platznamen ein Anlagenkürzel voranzustellen. Nach diesen kann der Zeitplan später selektiert werden.
4. Lösen Sie die Disziplinen aus, wenn Sie es nicht schon längst gemacht haben.
5. Öffnen Sie das jeweilige Disziplinenfenster sowie den Zeitplan in Tabellenform (per Klick mit der rechten Maustaste von Listen- in Tabellenform umschaltbar).
6. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die jeweilige Spielpaarung, ziehen Sie diese auf den Zeitplan und lassen sie an der gewünschten Stelle wieder los (Drag&drop); die Spielpaarung wird eingefügt. Dabei wird geprüft, ob der Platz frei ist, die beteiligten Spieler frei sind und auch Pausen sowie maximale Spieleanzahl nicht überschritten werden.
7. Bearbeiten können Sie das Spiel auch gleich direkt im Zeitplan. Sie müssen dazu nicht extra wieder auf das entsprechende Tableau schalten. Nach Beendigung des Spiels wird es aber aus dem Zeitplan gelöscht und im Tableau erscheint das Ergebnis.



Zoomen



Mit der Zoomfunktion (ANSICHT – ANZEIGE VERGRÖßERN / VERKLEINERN / NORMAL) können Sie die Größe des Tableaus und des Zeitplanes, sowohl in der Listen- als auch in der Tabellenform, verändern, um möglichst einfach per Drag&drop den Zeitplan erstellen zu können.

Termine unterdrücken

Zusätzlich können Sie optional angeben, dass Sie Termine auf den Tableaus ab einem bestimmten Tag nicht mehr drucken wollen. Dies mag sinnvoll sein, wenn Sie schon den übernächsten Tag eingeteilt haben, die Termine aber noch unsicher sind und Sie diese deshalb nicht bekannt geben wollen.

Wenn Sie an bestimmten Tagen gar nicht spielen (z.B. an den Wochentagen zwischen zwei Wochenenden, so geben Sie bei Plätze und Zeiten eine identische Beginn- und Endezeit ein. Dann wird der Tag komplett unterdrückt und erscheint nicht in der Darstellung.

Zeitplan: Tabellen- und Listenform:

Bei der Neuanlage und beim Öffnen eines Turniers wird automatisch der Zeitplan in Listenform geöffnet, der leer ist, solange keine Spielpaarungen zeitlich festgelegt worden sind. Durch einen Klick auf die rechte Maustaste erscheint ein Kontextmenü, in dem Sie zwischen LISTENANZEIGE und TABELLENANZEIGE per Klick mit der linken Maustaste umschalten können. In der Listenanzeige können Sie zusätzlich SORTIEREN NACH ZEIT oder SORTIEREN NACH ORT.

Spielnummern

Die im Tableau angezeigten Spielnummern werden auch im Zeitplan mit dem Zusatz der Disziplin (z.B. „201, Herren“) angezeigt. Beim Halbfinale bzw. beim Finale wird statt der Spielnummer „HF1“, „HF2“ bzw. „F“ mit der Disziplin angezeigt.

Zeitplan – Kontextmenü

Dieses entspricht teilweise dem „Spiel-Kontextmenü“, da man im Zeitplan ja auch nur Spiele hat. Zusätzlich gibt es folgende Menüpunkte.

„Tabellenanzeige - Listenanzeige“

Legt fest, ob man den Zeitplan als Tabellenanzeige für das Erkennen der Platzauslastung oder lieber eine Listendarstellung in der alten Form haben möchte.

„Zeitplan einschränken“

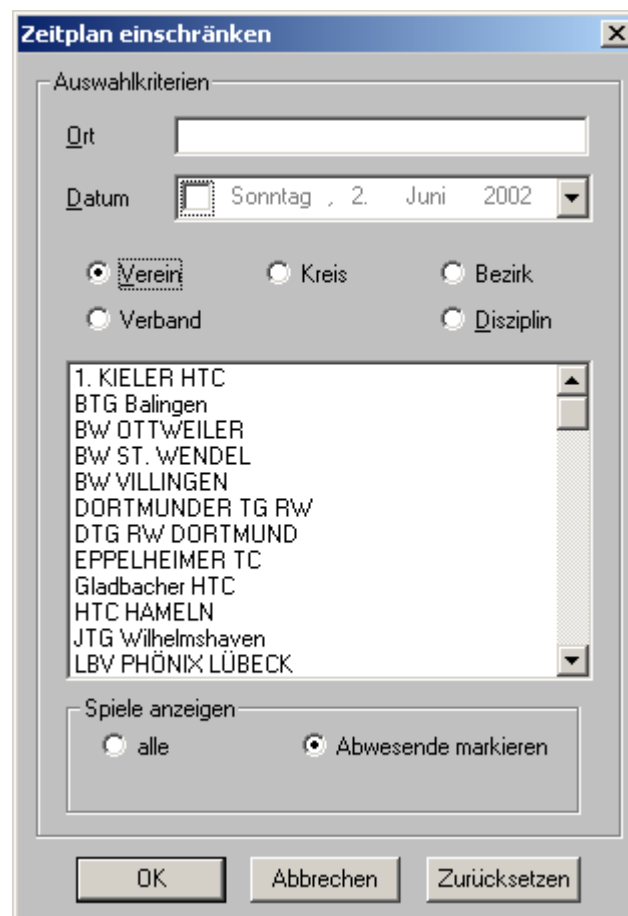
Entspricht dem Menüpunkt im Hauptmenü „Ansicht – Zeitplan einschränken“.

„Platzsperre erzeugen - bearbeiten“

Entspricht dem Menüpunkt im Hauptmenü „Ansicht – Zeitplan einschränken“.

Zeitplan einschränken

Sie können mit dem Befehl ANSICHT – ZEITPLAN EINSCHRÄNKEN oder im oben dargestellten Kontextmenü des Zeitplans bestimmen, wie der gesamte Zeitplan eingeschränkt und am Bildschirm dargestellt bzw. ausgedruckt werden soll.



Oftmals ist es aus Gründen der Übersicht wünschenswert, einen Zeitplan nur für die Spieler eines Vereins, eines Kreises, eines Bezirkes, eines Verbandes oder einer Disziplin anzeigen oder auszudrucken. Klicken Sie hier einfach z.B. auf das Auswahlkriterium; sofort werden im darunter liegenden Dialogfenster die gefunden Vereine, Bezirke usw. angezeigt, Sie können mit der linken Maustaste einen anklicken und auswählen.

Bestimmte Anlage anzeigen

Auch kann der Zeitplan hinsichtlich des Ortes beschränkt werden, d.h. bei mehreren Anlagen können die Plätze einer Anlage ausgewählt werden. Tragen Sie hier im Feld *Ort* die Platzbezeichnung bzw. das Kürzel ein (z.B. „TC B“).

Nur einen Tag anzeigen

Möchten Sie den Zeitplan nur für einen bestimmten Tag anzeigen, wählen Sie das *Datum* mit einem Klick auf den Pfeil; es erscheint eine Monatsübersicht, in der Sie per Klick mit der linken Maustaste den Tag auswählen können.

Abwesende markieren

Es besteht die Möglichkeit, abwesende Spieler zu markieren. So können leichter die Spiele festgestellt werden, für die noch nicht alle Teilnehmer anwesend sind.

Diese Spieler werden im Zeitplan in roter Farbe angezeigt.

Alternative Erstellung des Zeitplanes mit der Dialogbox Spiel:

Öffnen Sie die Dialogbox Spiel wie zur Eingabe eines Ergebnisses. Sie können nun in die Felder *Zeit*, *Datum* und *Ort* (z.B. 16.05., 9:00, Platz 1) die gewünschten Daten eingeben. Es genügt die Eingabe der „9“ für 9:00 und der „12“ für 12.. (Der jeweilige aktuelle Monat wird von **TURNIER** automatisch vorausgesetzt). Der Rest wird von TURNIER automatisch ergänzt.

Laufende Spiele

Um eine bessere Übersicht über die aktuell laufenden Spiele zu bekommen, klicken Sie Spielpaarung an, Sie erhalten die Spiel/Ergebnis-Dialogbox und klicken dort *Spiel läuft gerade* an. Laufende Spiele werden im Turnierraster und im Zeitplan (Listenform) mit einem „*“ gekennzeichnet. In der Tabellenform werden sie hellgrau hinterlegt.

Wiederholte Eingaben

Mit dem Knopf „wie vorheriges Spiel“ können Sie bestimmte, schon vorher getätigte Eingaben in den Feldern *Zeit* und *Datum* wiederholen. Bei der Erstellung Ihres Zeitplanes kann Ihnen dieser Befehl eine nützliche Hilfe sein.

Sie erhalten durch den Spielplan folgende Informationen (evtl. nach rechts scrollen!):

Spielnummer, Konkurrenz, Spielpaarung (keine Angabe des Spielers, wenn dieser noch nicht ermittelt wurde), Datum, Zeit und Ort. Ist das Spiel ein Qualifikationsspiel, steht nach der Spielnummer ein "Q".

Hinweis: Die Spielnummer erleichtern Ihnen, sich in einem großen Feld mit kleinem Fenster nicht zu "verirren". Die Runden haben Hunderterzahlen (1. Runde 100, 2. Runde 200, etc.), die einzelnen Spielpaarungen sind von oben nach unten durchnummeriert. (z.B.: 3. Paarung der 5. Runde hat die Nummer 503).

Ist eine Paarung beendet, müssen Sie nicht zur Ergebniseingabe zurück in die entsprechende Konkurrenz. Durch einen Doppelklick im Zeitplan auf die Paarung erhalten Sie zur Ergebniseingabe oder einer Zeitplanänderung den Spieldialog. Wird Sieger und Ergebnis oder Zeitplanänderung eingetragen, wird das entsprechende Tableau aktualisiert und ggf. die Paarung aus dem Spielplan gelöscht. Nehmen Sie Änderungen im Turniertableau vor, werden diese im Zeitplan ebenfalls sofort aktualisiert.

Platzsperre erzeugen – bearbeiten (Pro)

Teilweise kommt es vor, dass bestimmte Plätze für kurze Zeit innerhalb eines Tages nicht zur Verfügung stehen. Da die Grundeinstellung aber Plätze nur für den ganzen Tag anbieten kann, wurden in Version 8 Platzsperren mit aufgenommen.

So können Sie bei Regen einzelne Plätze sperren oder für Trainingsspiele vergeben. Geben Sie einfach in das Feld Bemerkung einen sprechenden Text ein. Dieser wird im tabellarischen Zeitplan angezeigt.



The screenshot shows a dialog box titled "Platzsperre" with a close button (X) in the top right corner. The dialog contains the following fields and controls:

- Bemerkung:** A text input field containing "Training".
- Zeit:** A text input field containing "12:00".
- Dauer (min):** A spinner control showing the value "60".
- Datum:** A text input field containing "02.05.2002".
- Ort:** A dropdown menu showing "Platz 2".

At the bottom of the dialog, there are three buttons: "OK", "Abbrechen", and "Löschen".

Listen

Beschreibung

Grundsätzlich können Sie mit **TURNIER** Spielerlisten, Setzlisten und Siegerlisten erstellen, sortieren und sowohl auf dem Bildschirm ansehen, als auch ausdrucken. Weiterhin können Sie die Listen in andere Programme exportieren und als Datenquellen verwenden.

Listendialog



Die Maske Listenausgabe, mit der Sie Spieler-, Setz- oder Siegerlisten erstellen können, erhalten Sie mit ANSICHT – SPIELERLISTE, ANSICHT – SETZLISTE oder ANSICHT – ERGEBNISLISTE bzw. mit dem Toolbarknopf.

Light

In der Light-Version sind einige Felder nicht vorhanden, und der Dialog sieht etwas anders aus.



Wichtiger Tipp!

TURNIER kann die eingegebenen Spieler erst nach der Stammdateneingabe in dem Spielerlisten-Fenster anzeigen. Vorher erscheinen alle Spieler unter "ohne Disziplinzuordnung".

Sie haben jetzt die Möglichkeit, verschiedene Listen mit unterschiedlichen Sortierungskriterien darzustellen. Zunächst können Sie eine übergeordnete Listenart nach Spieler, Sieger oder Setzposition erstellen. Gleichzeitig besteht die Möglichkeit nach dem Verein, dem Kreis, dem Bezirk, dem Verband, dem Namen alphabetisch, oder nach der Ranglistenposition, der Setzung oder dem Ergebnis aufsteigend zu sortieren. Dabei wird jeweils das Sortierkriterium auch als Ausgabefeld markiert. Schließlich können Sie sich für alle oder nur bestimmte Disziplinen entscheiden, z.B. auch unter Berücksichtigung der Spielerart Hauptfeld oder Qualifikation.

Tabellenkalkulation
(Button )

Sie können individuell bestimmen, welche Felder die Listen enthalten sollen. Die Listen können fast alle Felder des Spielers darstellen. Durch die zusätzliche Exportfunktion zu Ihrer Tabellenkalkulation können Sie leicht professionelle Listen erstellen.

Automatische Aktualisierung

Listen werden bei Änderungen sofort aktualisiert, z.B. wenn Sie einen Spieler aus einer Spielerliste entfernen.

Drag&drop

Sie können in der Spielerliste Spieler per Mausklick von einer Disziplin in eine andere Liste kopieren, aber nicht verschieben.

Um das Zusammenstellen der Doppelpaarungen zu erleichtern, kopieren Sie einen Spieler per Drag&drop in die gewünschte Doppeldisziplin der Spielerliste. Anschließend klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Doppelpartner in der Spielerliste, ziehen Sie ihn auf den Doppelpartner in der Doppelkonkurrenz und lassen die Maustaste los. Somit werden die Doppelpartner eindeutig zugeordnet. Ein Spieler kann aber nicht in einer Disziplin in zwei Doppelpaarungen spielen. Dies überprüft TURNIER automatisch.

*Disziplin-
Stammdaten*

Bitte beachten Sie, dass unter BEARBEITEN – STAMMDATEN bei der für die Doppeldisziplin das Feld Doppel markiert ist! Ansonsten erzeugen Sie hier nur Einzelspieler.

SignIn

Wie bereits erläutert, erlaubt Ihnen **TURNIER** ein SignIn vor der Auslosung durchzuführen. Die SignIn-Funktion ist disziplinbezogen.

Zeigen Sie eine Spielerliste mit dem Feld SignIn und sortieren Sie es nach Name. Legen Sie außerdem die Disziplin fest.

Sie erhalten eine Übersicht über alle im Vorfeld gemeldeten Turnierteilnehmer. Bitte öffnen Sie jetzt das Kontext-Menü mit der rechten Maustaste und bestätigen Sie alle SignIn-Anwesenden mit Mausclick. Sie erhalten ein Kreuz als Bestätigung für die Anwesenheit des Spielers. Nur tatsächlich abgehakte Spieler werden in der Turnierauslosung dann berücksichtigt. Voraussetzung dieser Vorgehensweise ist jedoch, dass beim Anlegen der Stammdaten des Turniers nicht vergessen wurde, das entsprechende SignIn-Feld anzuklicken.

Zusatzfelder

Die selbst definierten Zusatzfelder sind zusammen mit einigen anderen Feldern in der Liste anzeigbar.

Des weiteren können in der Liste Spieler abhängig vom Bezahlt-Status und der Spielart (Hauptfeld/Qualifikant) angezeigt werden.

*Eigenes Fenster
pro Disziplin*

Wenn Sie alle Disziplinen ausgeben wollen, können Sie dies in eine einzige Liste oder in jeweils ein Fenster pro Disziplin machen. Einstellbar ist dies über den Schalter „DISZIPLINEN IN EIGENEN FENSTERN“.

	Name	Geboren	Verein	Sign-In	Setznr	ID	Rangl.	Siege
1	Amiens, Carsten	11.04.69	TK GW Mannheim			690437	37 DTB	4
2	Becker, Boris	22.11.67	ETUF Essen		1	670001	1 DTB	
3	Braasch, Karsten	14.07.67	TC Rot-Weiß Hagen			670052	17 DTB	
4	Burgsmüller, Lars	06.12.75	ETUF Essen			750502	15 DTB	
5	Craca, Marcello	27.10.74	TK GW Mannheim			740359	14	
6	Dier, Dirk	16.02.72	TK GW Mannheim			721064	14 DTB	
7	Dreerkmann, Hendrik	29.01.75	TC BW Halle		5	750732	5 DTB	
8	Goellner, Marc-Kevin	22.09.70	ETUF Essen			701536	6 DTB	
9	Gross, Oliver	17.06.73	TC Postkeller Weiden			731784	7 DTB	
10	Haas, Thomas	03.04.78	TC Postkeller Weiden		3	786135	3 DTB	
11	Jäger, Sebastian	25.07.80	TC Großhesselohe		8	805859	90 DTB	40
12	Karbacher, Bernd	03.04.68	TC Postkeller Weiden			680845	13 DTB	
13	Kiefer, Nicolas	05.07.77	TC BW Halle		2	772566	2 DTB	
14	Knippschild, Jens	15.02.75	Oberhausener THC			750168	10 DTB	
15	Kohlmann, Michael	11.01.74	TC Rot-Weiß Hagen		7	741709	12 DTB	
16	Prinosil, David	09.03.73	TC Amberg am Schanzl		4	731332	4 DTB	
17	Radulescu, Alexander	07.12.74	TC Bad Homburg			741778	16 DTB	
18	Rehmann, Lars	21.05.75	L TTC Rot-Weiß Berlin			751795	22 DTB	
19	Schüttler, Rainer	25.04.76	TC Bad Homburg		6	760568	8 DTB	
20	Sinner, Martin	07.02.68	ETUF Essen			680093	11 DTB	
21	Thoma, Axel	01.01.71	TC Postkeller Weiden			710052	55 DTB	

Terminliste (Pro)

Über das Feld „TERMIN FÜR DATUM“ können Sie die Ausgabe auch auf die Spieler beschränken, die ein Spiel an einem bestimmten Tag haben. Wenn Sie „DISZIPLINUNABHÄNGIG“ einstellen, erhalten Sie eine Liste aller Spieler mit deren Terminen für den gewünschten Tag, was eine sehr übersichtliche Information für die Spieler darstellt.

Spieltermine per Email mitteilen (Pro)

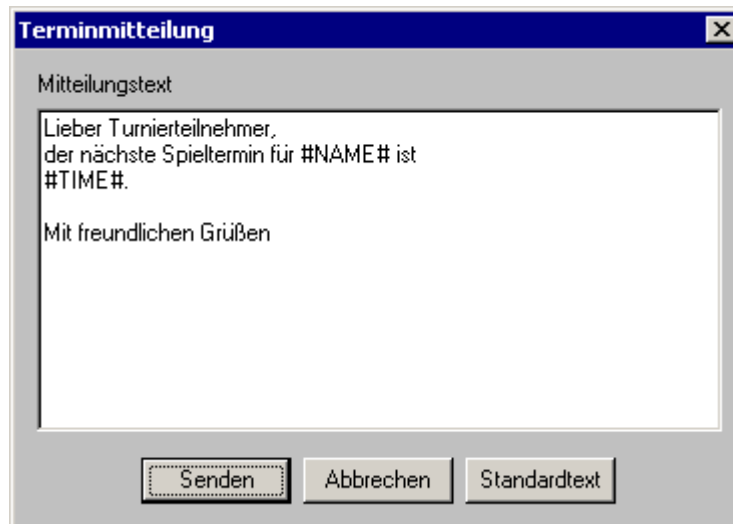
Sie können per Email an alle Spieler die Termine per Email senden. Hierzu benötigen Sie nur ein MAPI-fähiges Emailprogramm (z.B. Microsoft Outlook).

Geben Sie den entsprechenden Text rund um die Terminmitteilung ein. Der Platzhalter für den Termin ist "%s". Wenn Sie "Senden" drücken, erhalten alle Spieler mit Emailadresse und einem Spieltermin ein entsprechendes Email zugeschickt. Bitte beachten Sie, dass je nach Emailprogramm die Nachrichten unter Umständen erst im Ausgangskorb stehen und noch manuell übertragen werden müssen.

Probleme

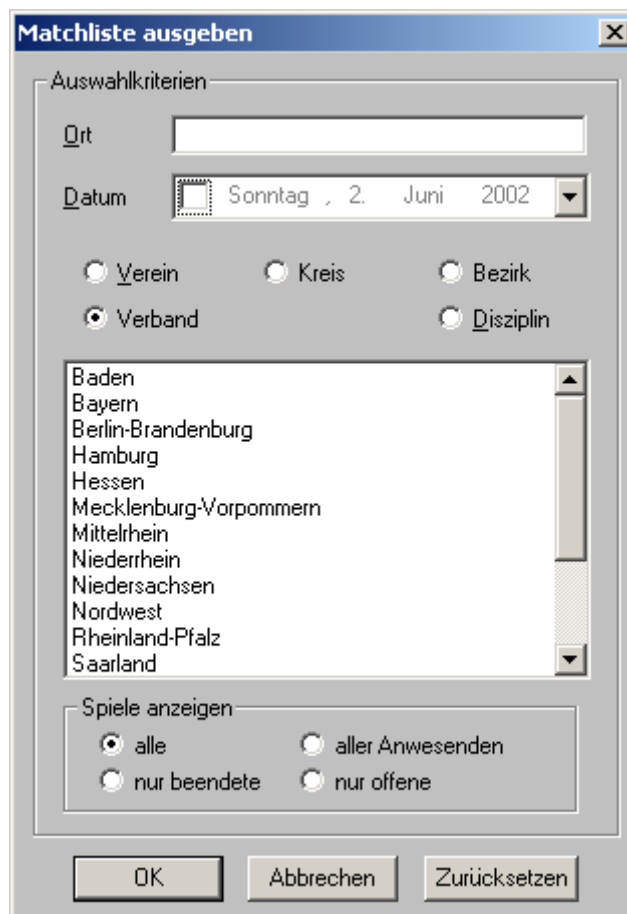
Je nach Email-Programm kann es vorkommen, dass Sie jede einzelne Email bestätigen müssen. Dies resultiert aus verschärften Sicherheitsvorkehrungen des Email-Programms, auf die **TURNIER** keinen Einfluss hat.

Unter <http://www.mapilab.com/de/outlook/security/> gibt es ein Programm, das das wiederholte Bestätigen konfigurierbar abschalten kann.



Matchliste (Pro)

Zusätzlich können Sie mit **TURNIER** Matchlisten erstellen. Diese können Sie analog zu den Zeitplan-Einschränkungen auf bestimmte Spielergruppen oder Tage beschränken. Es werden alle passenden Spiele ähnlich wie beim listenförmigen Zeitplan angezeigt. Selbstverständlich können die Spiele auch per Doppelklick bearbeitet werden, ohne in das entsprechende Tableau springen zu müssen.



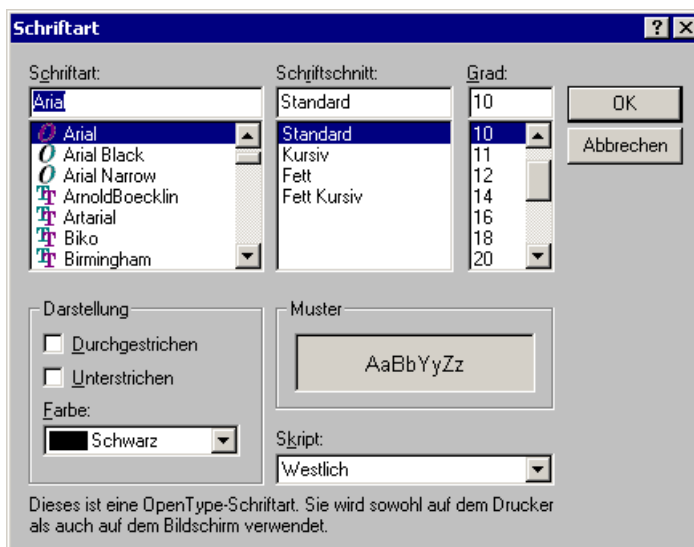
Einstellungen

Schriftart

A

Über den Befehl EINSTELLUNGEN - SCHRIFTART legen Sie die Schriftart, Schriftstil sowie die Schriftgröße des *Textes* (Tableaus und Listen) sowie der *Überschriften* für die Ausgabe auf dem Bildschirm und dem Drucker fest.

Die Schriftart wird zu den Anzeige-Einstellungen im nächsten Abschnitt gespeichert.



Anzeige



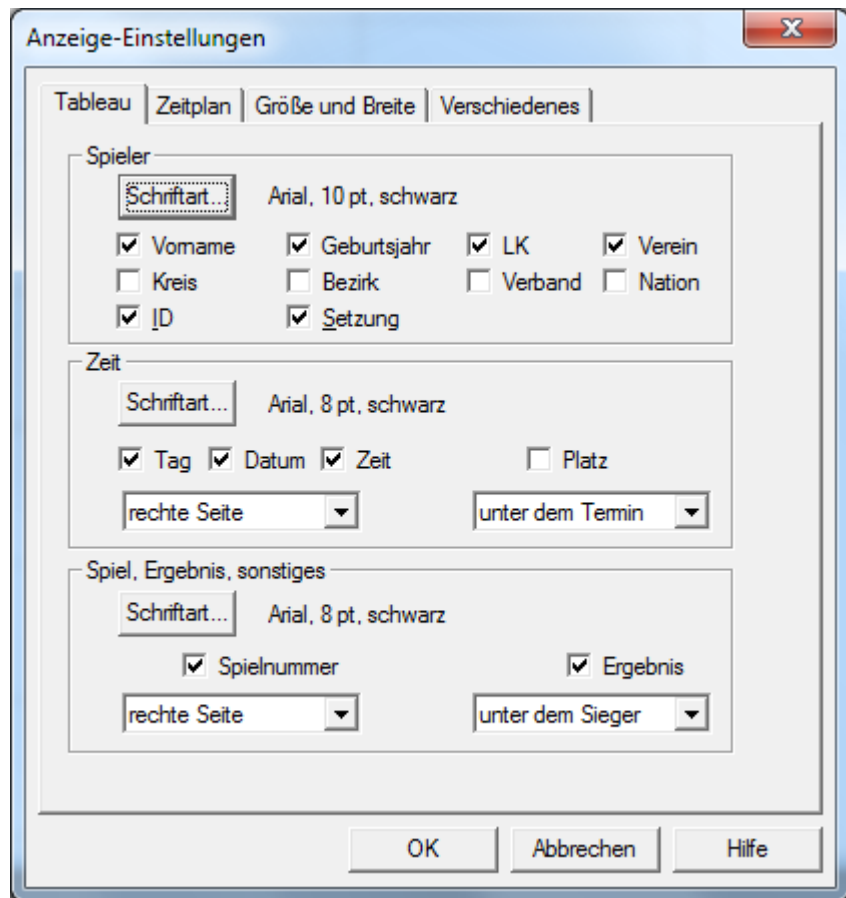
Des weiteren können Sie das Erscheinungsbild Ihrer Tableaus, Listen oder Zeitpläne noch durch **ANSICHT-ANZEIGEEINSTELLUNGEN** verändern bzw. als *Standard* definieren.

Light

In der *Light*-Version sind einige Felder nicht vorhanden, und der Dialog sieht etwas anders aus.

Im Gegensatz zu Version 6 werden diese Einstellungen im Turnier abgespeichert. So wird gewährleistet, dass das Turnier auch auf anderen Rechnern gleich aussieht und man dort nicht erst die gleichen Einstellungen treffen muss. Um die Anzeige flexibler zu machen, sind die Einstellungen zu Version 6 komplett neu erstellt worden. Als Benutzer einer Vorgängerversion

sollten Sie aber trotzdem wenig Probleme haben, da es jetzt verständlicher geworden ist.



Geben Sie an, was Sie alles im Tableau angezeigt haben möchten. Außerdem können Sie die Schriftart und –Farbe der jeweiligen Elemente separat einstellen.

Des weiteren bestimmen Sie die Position der Elemente relativ zu den anderen. Dies ist vor allem für das KO-System interessant.

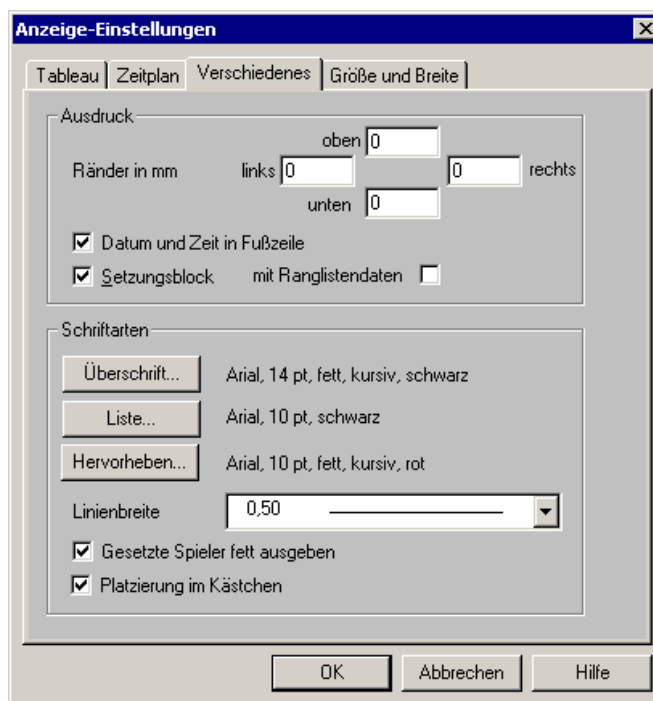
Auf der zweiten Seite geben Sie die Einstellungen für den Zeitplan ein.



<i>Kästchenhöhe</i>	Legt die Anzahl der Minuten fest, die ein Kästchen im Zeitplanfenster hoch sein soll. Für Spiele, die kürzer als diese Dauer sind, reicht der Platz für Disziplin, Spieler 1 und 2 nicht mehr aus. Benutzen Sie diese Einstellung vor allem dann, wenn Sie verschiedene Spieldauern haben und TURNIER die Kästchen zu klein zeichnet.
<i>Zeitachse beschriften alle</i>	Legt die Minutenzahl fest, in der die Zeitachse im Zeitplanfenster beschriftet werden soll.
<i>Raster für Drag&drop</i>	Raster beim Verschieben von Spielen im Zeitplan. Da minutengenaues Schieben mit der Maus unmöglich ist, können Sie hier das gewünschte Raster festlegen.
<i>Spielnummer</i>	Die Spielnummer kann unabhängig vom Tableau ausgegeben werden.
<i>Disziplin, Verein, Verband</i>	Diese Daten können Sie optional anzeigen.
<i>Uhrzeit</i>	Die Anzeige der Uhrzeit am linken Rand kann verhindert werden.
<i>Zeit-Zusatzinfo</i>	Bestimmen Sie, ob Sie die erweiterte Zeitanzeige haben möchten. Über den Spielen steht dann eine zusätzliche Zeile wie „Beginn um 14 Uhr“ oder „anschließend“.

<i>Beendete Spiele</i>	Normalerweise werden beendete Spiele aus dem Zeitplan entfernt. Auf Wunsch können diese aber weiterhin angezeigt werden.
<i>Abwesende Spieler markieren</i>	Es besteht die Möglichkeit, abwesende Spieler zu markieren. So können leichter die Spiele festgestellt werden, für die noch nicht alle Teilnehmer anwesend sind. Diese Spieler werden im Zeitplan in roter Farbe angezeigt.
<i>Farbige Linie für Uhrzeit</i>	Sie können die aktuelle Uhrzeit als farbige waagerechte Linie im Zeitplan anzeigen.

Auf der dritten Seite legen Sie unter anderem die Randeinstellungen in mm fest. Bitte beachten Sie, dass es sich hierbei um einen zusätzlichen Rand zum Druckbereich Ihres Druckers handelt und nicht um absolute Angaben.



Außerdem können Sie festlegen, ob Sie beim Ausdrucken „DATUM UND UHRZEIT IN DER FUßZEILE“ haben möchten und ob Sie einen „SETZUNGSBLOCK“ im Tableausdruck wünschen. Diesen können Sie mit oder ohne Ranglistendaten ausgeben. Bitte beachten Sie, dass nach den DTB-Vorschriften die Ausgabe der Ranglistendaten untersagt ist.

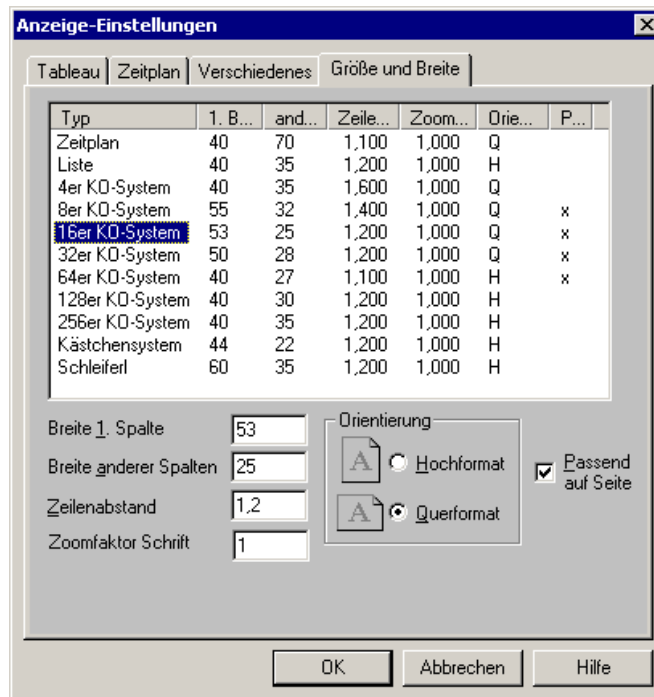
Des Weiteren legen Sie die Schriftarten verschiedener Elemente sowie die Linienbreite der Linien fest.

Neu in Version 8 ist die Möglichkeit, bestimmte Spieler hervorzuheben. Die Schriftart hierfür legen Sie hier fest.

Über „PLATZIERUNG IM KÄSTCHEN“ kann der Rang eines Spielers innerhalb seines Kästchens mit seinem Namen mit ausgegeben werden, was eine interessante Information darstellen kann.

Wenn Sie den „Setzungsblock“ und „mit Ranglistendaten“ anwählen, wird bei ausreichender Anzahl von Spielern mit Ranglistenposition (mindestens vier) auch noch der Mittelwert der besten vier bis acht Spieler angezeigt. Dieser Wert kann als Richtlinie für die Besetzungsqualität des Turniers angesehen werden.

Auf der vierten Seite legen Sie weitere Einstellungen wie Größen und Breiten fest.



In „BREITE ERSTE SPALTE“ geben Sie die Breite der ersten Runde bei KO-System bzw. der linken Spalte bei Kästchen an (Anzahl der Zeichen). Diese sollte breiter als die folgenden Runden sein, da zusätzlich neben dem Namen noch Jahrgang, Nationalität, Verein und ID-Nummer optional mit ausgegeben werden können.

Die Zahl, die Sie hier und in „BREITE WEITERE SPALTEN“ eingeben, entspricht ebenfalls der Zeichenanzahl. Bei "Zeitplan" bedeutet die Zahl die Breite der Spaltenspalte in der Listenansicht.

Ab dem 32er-Feld wird das Finale nach links gedruckt, wenn dadurch weniger Seiten gebraucht werden.

*Optimaler
Zeilenabstand beim
Ausdruck*

Um den Ausdruck flexibler zu gestalten, können Sie auch den Zeilenabstand verändern. Geben Sie den Multiplikator zum einfachen Zeilenabstand ein. Falls Sie „PASSEND AUF SEITE“ anklicken, versucht **TURNIER** den Zeilenabstand vor jedem Ausdruck so zu wählen, dass vertikal genau eine oder zwei Seiten vollständig bedruckt werden. Zum Deaktivieren klicken Sie dieses Feld erneut an.

Da grundsätzlich die Schriftart und –Größe für alle Tableaugrößen gleich ist, besteht die Möglichkeit, die Schriftgröße je nach Tableau entsprechend anzupassen. Speziell bei größeren Tableaus kann es nützlich sein, hier einen Faktor etwas unter 1,000 anzugeben.

Darüber hinaus ist es mit **TURNIER** möglich, mit Hilfe der Einstellungen in dieser Dialogbox für jede einzelne Disziplin das *Format (Hoch-/Querformat)* Ihres Ausdrucks zu bestimmen.

Achtung:

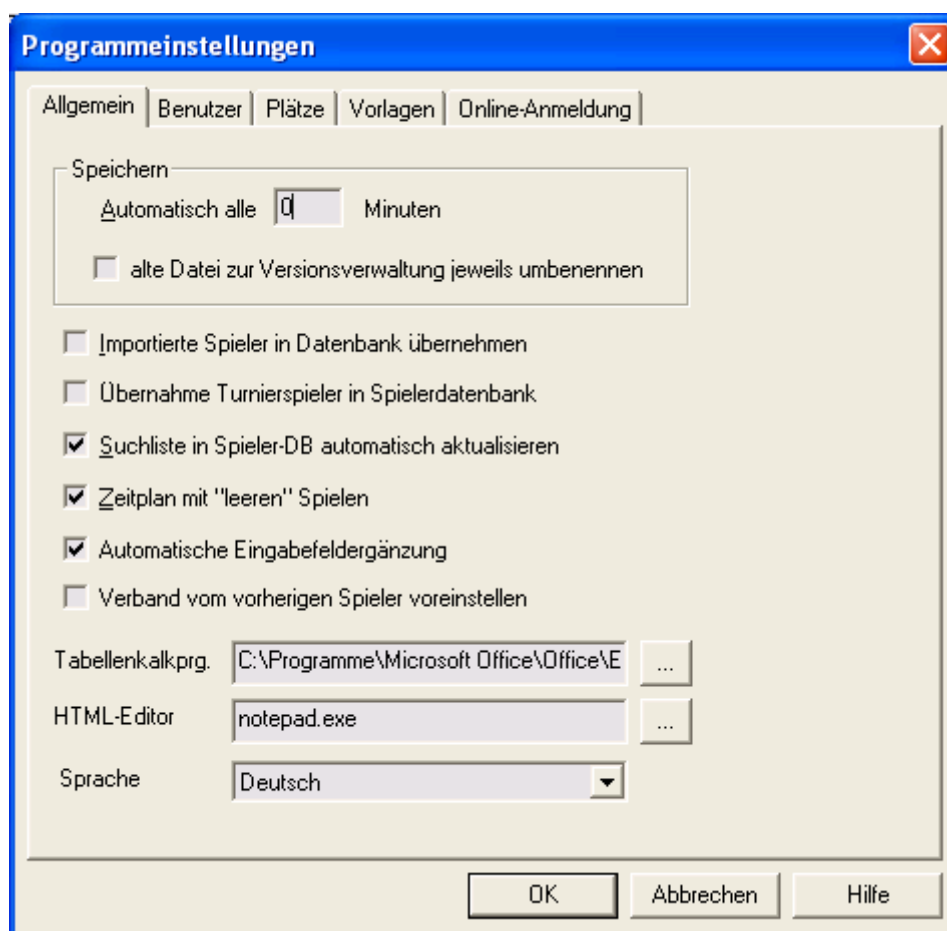
*Spezialfall
Doppeldisziplin*

Bei Doppeldisziplinen werden nicht immer alle angegebenen Daten angezeigt. So ist es nicht möglich, ID und Jahrgang auszugeben. Die entsprechende Einstellung wird dann ignoriert. Wenn Sie einmal das Problem haben, dass z.B. die ID nicht angezeigt wird, überprüfen Sie bitte zuerst, ob Sie vielleicht die Disziplin zu einer Doppeldisziplin gemacht haben.

Weitere Einstellungen

Sie erhalten mit dem Befehl EINSTELLUNGEN – WEITERE EINSTELLUNGEN die Dialog-Seiten ALLGEMEIN, BENUTZER, VORLAGEN, PLÄTZE.

Allgemein



Automatische Speicherung:

Hier legen Sie fest, nach wie viel Minuten die automatische Speicherung erfolgen soll. Wählen Sie keine zu langen Intervalle, um bei einem möglichen Programmabsturz oder Stromausfall keinen großen Datenverlust erleiden zu müssen.

Dabei können Sie beim jedem Speichern (egal ob automatisch oder manuell) auch festlegen, dass die vorherige Datei nicht überschrieben wird. Dabei wird der Dateiname aus der aktuellen Uhrzeit ermittelt. Heißt Ihr Turnier "MeinTurnier", wird die alte Datei am 30.8.2007 als "MeinTurnier-2007-08-30-14-30" umbenannt und die neue Datei als „MeinTurnier.trn“ abgespeichert.

Wenn Sie als Intervall "0" eingeben, findet keine automatische Speicherung statt.

Importierte Spieler in Spieler-DB übernehmen:

Alle gefundenen Spieler aus der DTB-Spielerdatenbank werden nur dann in die Spieler-DB übernommen, wenn das entsprechende Feld auch aktiviert ist. Diese Voreinstellung kann sehr sinnvoll sein und erspart Ihnen viel Arbeit durch das doppelte Erfassen von Spielern.

Übernahme Turnierspieler in Spielerdatenbank:

Wenn Sie die Daten eines Turnierteilnehmers nachträglich ändern, z.B. die Adresse oder die Telefonnummer, werden diese Daten auch automatisch in Ihrer Spielerdatenbank aktualisiert. Umgekehrt ist dies nicht möglich. Deshalb die Spieler im Turnier ändern. Nur dann kann

Suchliste in Spieler-DB automatisch aktualisieren:

Die Einstellung „Suchliste...aktualisieren“ hat nur in der Spieler-DB entsprechende Auswirkungen. Wenn dieses Feld aktiviert ist, werden vorgenommene Änderungen in der Spieler-DB automatisch in die Suchliste der Spieler-DB übernommen. Der automatische Aufbau der Liste kann auf langsamen Rechnern und bei einer großen Spielermenge allerdings durchaus über eine Sekunde dauern.

Zeitplan mit "leeren" Spielen:

Hier können Sie auswählen, ob Sie in Ihrem Zeitplan auch die "leeren" Spiele anzeigen lassen möchten, d.h. die Spiele, bei denen die gegnerischen Spieler namentlich noch nicht feststehen.

Automatische Eingabefeldergänzung

Mit dieser Einstellung werden einige Felder im Spielerdialog nach der Eingabe der ersten beiden Buchstaben ergänzt.

Verband vom vorherigen Spieler voreinstellen:

Hier können Sie auswählen, ob Sie bei der Spielereingabe immer den Verband des vorherigen Spielers voreingestellt haben möchten.

Tabellenkalkprg.:

In diesem Feld stellen Sie „Ihr Tabellenkalkulationsprogramm“ ein. Dieses wird beim Befehl DATEI – EXPORT – LISTE verwendet.

HTML-Editor:

In diesem Feld stellen Sie „Ihren HTML-Editor“ ein. Dieses wird bei der Bearbeitung der HTML-Vorlagen verwendet (siehe nächster Abschnitt).

Sprache:

Derzeit sind Deutsch und Englisch verfügbar.

Benutzer

The screenshot shows a Windows-style dialog box titled "Programmeinstellungen" with a close button (X) in the top right corner. The "Benutzer" tab is selected, and the "Allgemein" sub-tab is active. The form contains the following fields:

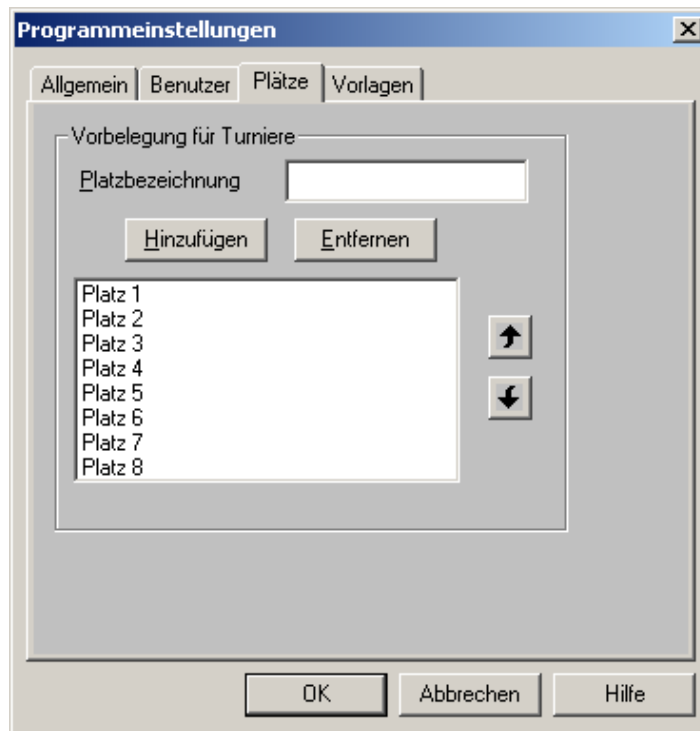
- Verein:** TC Brunthal
- Straße:** Jahnstraße 5
- PLZ, Ort:** 85649 Brunthal
- Telefon:** 08102-8979855
- Telefax:** 08102-8979859
- Email:** eckart@eft.de
- Bankverbindung:**
 - Konto:** [empty]
 - BLZ:** [empty]
 - Bank:** [empty]
 - Inhaber:** [empty]

At the bottom right, there are three buttons: "OK", "Abbrechen", and "Hilfe".

Geben Sie hier Ihre Daten der Anlage ein. Sie können beim HTML-Export mit ausgegeben werden. Außerdem werden Postleitzahl und Ort beim Veröffentlichen des Turniers im Internet entsprechend in die Datenbank geschrieben.

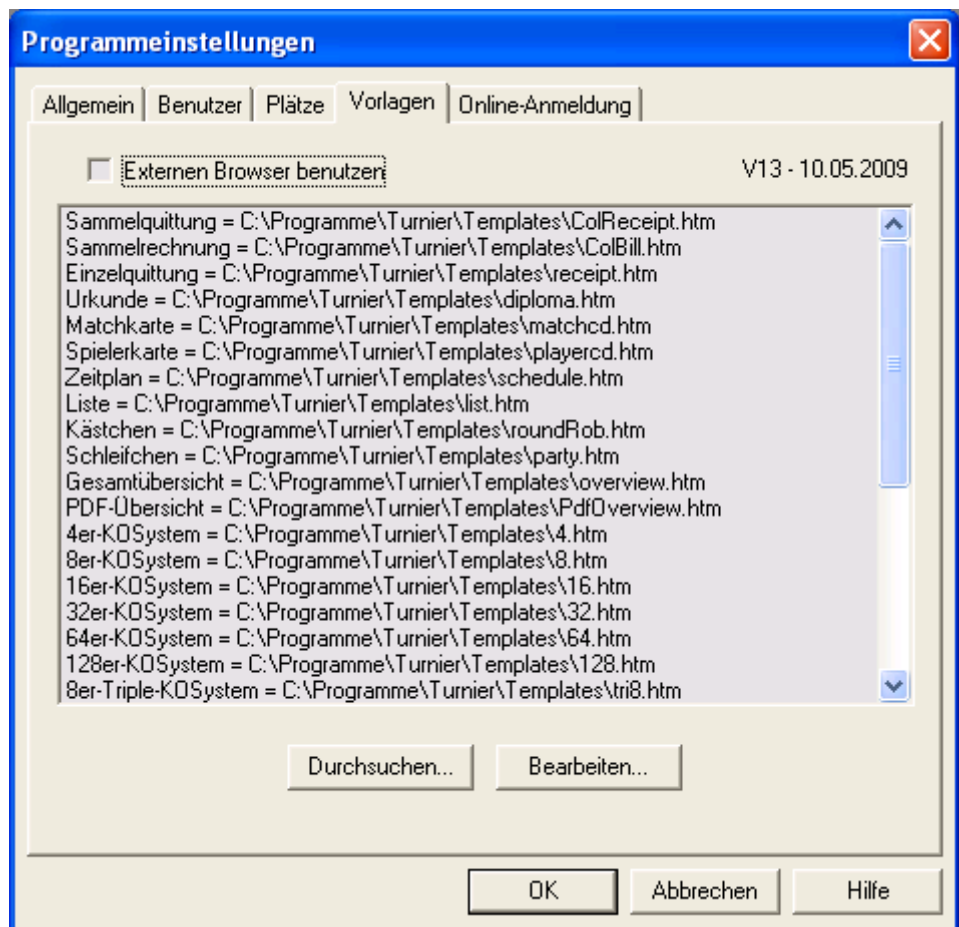
Die Online-Anmeldungen werden an die angegebene Email-Adresse in Kopie geschickt.

Plätze



Die hier eingegebenen Plätze sind nur die Voreinstellung für neu angelegte Turniere. Sie können sie dann in den Stammdaten turnierbezogen abändern.

HTML-Vorlagen



Bearbeitet die Vorlagen für den HTML-Export.

Externen Browser benutzen

Wenn Sie keinen Internet-Explorer installiert haben oder mit dem internen Browser Probleme haben, sollten Sie diese Checkbox aktivieren. Dann wird für jeden Ausdruck über Vorlagen Ihr Browser gestartet. Dort können Sie dann auch ausdrucken. Beim ersten Mal werden Sie u.U. nach dem Pfad gefragt.

HTML-Vorlagen

Legen Sie für die verschiedenen Tableaus, Quittungen etc. die entsprechenden HTML-Vorlagen fest. Diese können Sie mit einem HTML-Editor oder mit einem Texteditor bearbeiten.

Als Standardeditor wird der Editor Notepad.exe von Microsoft benutzt. Ein anderer ist über die Seite „Allgemein“ einstellbar.

Rechts oben wird die Versionsnummer der installierten Vorlagen angezeigt.

Platzhalter in HTML-Vorlagen

In den Vorlagen sind Platzhalter eingetragen, die dann durch die entsprechenden Daten ersetzt werden. Folgendes wird derzeit unterstützt:

Spielerdaten (Player):

P-NAME

P-FIRSTNAME

P-CLUB
P-LK
P-STREET
P-PLZ
P-CITY
P-PHONE
P-HANDY
P-FAX
P-COUNTY (Kreis)
P-DISTRICT (Bezirk)
P-EMAIL
P-STATE
P-NATION
P-SEX
P-BIRTH
P-BIRTH-YEAR
P-AMOUNT
P-ID
P-ID2
P-RANK
P-RANK2
P-RANK-TYPE
P-RANK-TYPE2
P-RANKING
P-RANKING2
P-RANKING_DOUBLE
P-PAY-NOTE
P-NOTE
P-PAY-DEBIT
P-PAY-CHEQUE
P-PAY-TRANS
P-PAY-CASH

Spieler (Match):

M-NUMBER
M-TIME
M-COURT
M-EVENT
M-PLAYER1
M-PLAYER2
M-CLUB1
M-CLUB2
M-NATION1
M-NATION2
M-STATE1
M-STATE2

Turnier:

T-NAME1
T-NAME2
T-FOOTER

Benutzer (User):

U-CLUB
U-STREET

U-ZIP
U-CITY
U-PHONE
U-FAX
U-EMAIL
U-ACCOUNT
U-BIC
U-HOLDER
U-BANKNAME

Allgemein:

DATE
TIME

Online-Anmeldung

The screenshot shows a Windows-style dialog box titled 'Programmeinstellungen' with a close button (X) in the top right corner. The dialog has five tabs: 'Allgemein', 'Benutzer', 'Plätze', 'Vorlagen', and 'Online-Anmeldung', with 'Online-Anmeldung' currently selected. The content is organized into three sections:

- erlaubte Bezahlarten**: Contains four checkboxes: 'Bar' (unchecked), 'Scheck' (checked), 'Überweisung' (checked), and 'Abbuchung' (unchecked).
- Pflichtfelder**: Contains six checkboxes: 'Spieler-ID' (checked), 'Name, Geburtsjahr' (checked), 'Telefonnummer' (unchecked), 'Email, Bezahlung' (checked), 'Verein' (unchecked), and 'Leistungsklasse' (unchecked).
- optionale Felder**: Contains one checkbox: 'Leistungsklasse' (checked).

At the bottom of the dialog are three buttons: 'OK', 'Abbrechen', and 'Hilfe'.

Hier bestimmen Sie die Voreinstellung für neue Turniere. Näheres finden Sie unter „Stammdaten - Online-Anmeldung“.

Einstellungen Spielerdatenbank



Hier können Sie festlegen, welche Datenbank Sie als „eigene“ Spielerdatenbank benutzen wollen. Voreingestellt ist hier eine dBase-DB im Programmverzeichnis namens SPIELER.DBF. Alternativ können Sie allerdings auch eine andere festlegen. Diese muss aber folgende Voraussetzungen erfüllen:

1. dBase- oder beliebige andere über ODBC (Open Database Connectivity) ansteuerbare Datenbank (z.B. Access, Paradox, Foxpro...)
2. Spielerdaten in einer einzigen Tabelle
3. Numerisches Feld für eine eindeutige laufende Nummer
4. Feld für die ID des Spielers

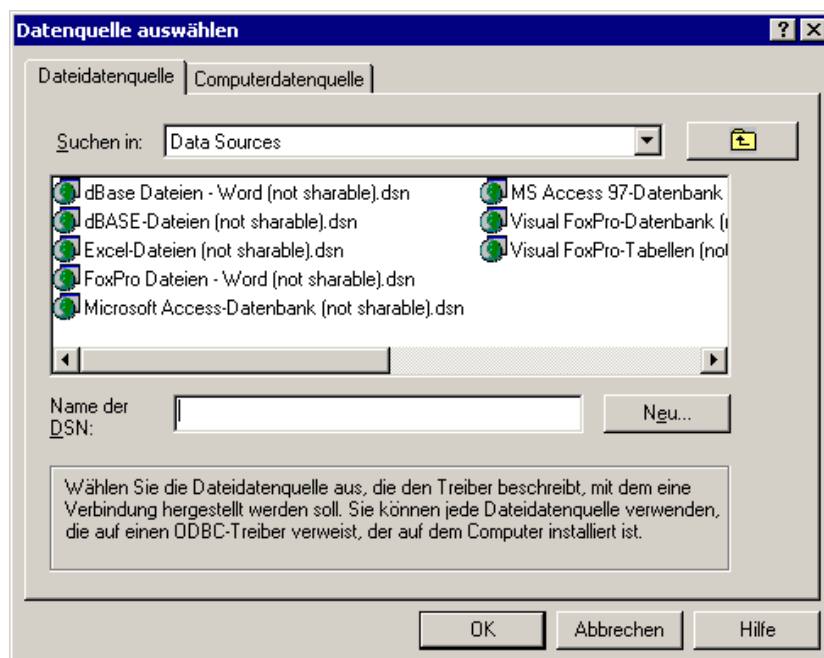
Datenbankauswahl

Zuerst müssen Sie festlegen, ob Sie mit einer dBase-DB oder einer DB über ODBC arbeiten wollen. Zu allen gängigen Standarddatenbankprogrammen wird inzwischen ein sog. ODBC-Treiber mitgeliefert, der Ihnen den Zugriff über ODBC ermöglicht. Um nun Ihre Datenbank dem Turnierprogramm bekannt zu machen, drücken Sie den Knopf „Auswählen“.

Bei dBase müssen Sie jetzt über den üblichen Dateidialog die entsprechende DB suchen.

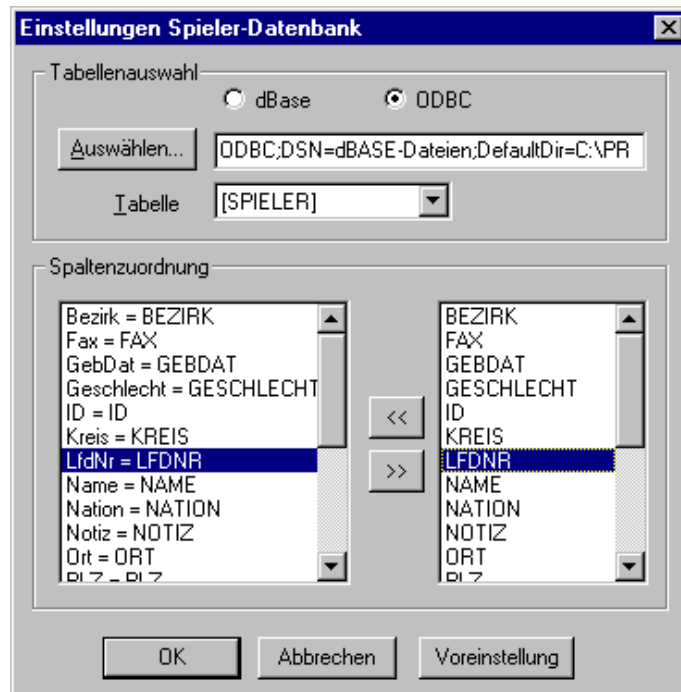
Für ODBC ist es etwas komplizierter. Sollten Sie vor der Installation von **TURNIER** noch kein ODBC installiert gehabt haben, so werden Sie hier eine Fehlermeldung erhalten, da **TURNIER** nicht die komplette ODBC-Installation enthält. Normalerweise sollte eine solche aber bei Ihrem Anwendungsprogramm enthalten sein.

Bei einem korrekt installiertem ODBC sollten Sie einen zum folgenden ähnlichen Dialog erhalten.



Zuerst müssen Sie herausfinden, ob für Ihre Datenbank bereits ein ODBC-Eintrag existiert. Dieser kann sich je nach DB unter Datei-Datenquelle oder Computer-Datenquelle befinden. Dies hängt von der Art der Datenbank ab. Wenn Sie keinen geeigneten Eintrag finden können, sollten Sie unter Datei-Datenquelle den Button Neu wählen und damit einen neuen Eintrag erstellen. Daraufhin werden Sie nach dem Treiber gefragt. Hier sollten Sie das entsprechende Datenbankprogramm auswählen. Danach müssen Sie meistens

noch diesem Treiber das Datenbankverzeichnis bzw. die Datenbankdatei zuordnen. Nachdem Sie dies geschafft und mit OK beendet haben, müssten Sie wieder in der Dialogbox des Turnierprogramms sein und können nun die Tabelle innerhalb der Datenbank festlegen.



Tabellenauswahl:

Hier können Sie in der Auswahlliste die gewünschte Tabelle auswählen.

Spaltenzuordnung

Zum Schluss müssen Sie dem Programm noch mitteilen, wie Ihre Spalten heißen. Dazu haben Sie links eine Liste aller Spalten, die das Turnierprogramm verwalten kann. Rechts sehen Sie alle Spalten, die sich in der ausgewählten Datenbank(-Tabelle) befinden. Wählen Sie nun in der linken Liste zuerst ein Feld aus und ordnen Sie durch Doppelklick in der rechten Liste die gewünschte Spalte (bzw. das Feld) zu. Sie müssen nicht für alle Spalten links eine Entsprechung rechts haben. Zwingend notwendig sind nur die eindeutige laufende Nummer „LfdNr“, die Spieler-ID „ID“ sowie der Name. Alle anderen Felder sind optional.

Nach der Zuordnung werden alle Zugriffe auf diese Datenbank umgeleitet, z.B. im Spielerdatenbank-Dialog..

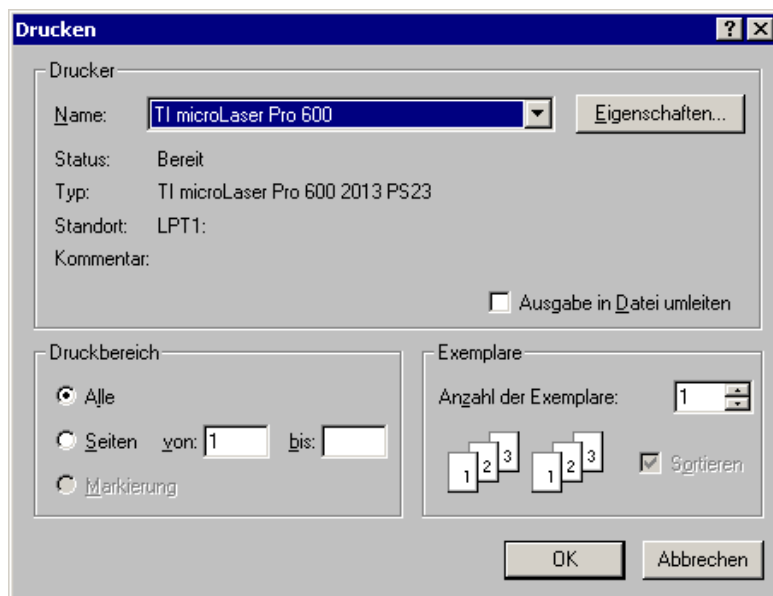
Um die Voreinstellung des Programms (die eigene SPIELER.DBF) wiederherzustellen, müssen Sie nur den VOREINSTELLUNGS-Knopf und OK drücken.

Ausdruck und Vorschau

Drucken



Das jeweils aktuelle Fenster (gleichgültig ob Disziplin, Spielplan, Listen) können Sie über den Drucken-Knopf der Knopfleiste direkt ausdrucken. Wollen Sie bestimmte Einstellungen, z.B. die Formatvorgaben, ändern, so können Sie dies in den gerade erläuterten EINSTELLUNGEN - ANZEIGE tun. Weitere Anweisungen können Sie in der Druckdialogbox treffen. Wählen Sie DATEI - DRUCKEN, und Sie erhalten das Windows Standard-Druckfenster. Dieses kann je nach Betriebssystem und Drucker etwas variieren.



Weitere Einstellungen zu Ihrem Drucker nehmen Sie in der Dialogbox DATEI - DRUCKEREINSTELLUNGEN vor.

Seitenvorschau

 oder *Strg+V*

Wenn Sie wissen wollen, wie Ihr Ausdruck aussehen wird, gehen Sie auf DATEI-SEITENVORSCHAU oder klicken alternativ das entsprechende Symbol in der Knopfleiste an. Dort können Sie sich die einzelnen Seiten ansehen und eventuell danach noch Änderungen in den Ausgabeoptionen vornehmen. Wählen Sie dazu zuerst SCHLIEßEN. Sie können sich über VERGRÖßERN/VERKLEINERN das Tableau nochmals genauer anschauen, sich die folgenden Seiten (falls vorhanden) über WEITER/ZURÜCK betrachten oder wenn Sie ZWEI SEITEN wählen, werden Ihnen vom Ausdruck immer zwei Seiten angezeigt. Haben Sie nichts mehr zu ändern, kommen Sie über DRUCKEN zum Dialogfeld Drucken.

Bei Listen erscheint jetzt eine Fußzeile, wenn Sie dies in den "Einstellungen - Anzeige" (siehe "Anzeige") bzw. den Turnierstammdaten (siehe "Allgemeine Stammdaten") angegeben haben.

Druck aller geöffneten Disziplinen (Pro)

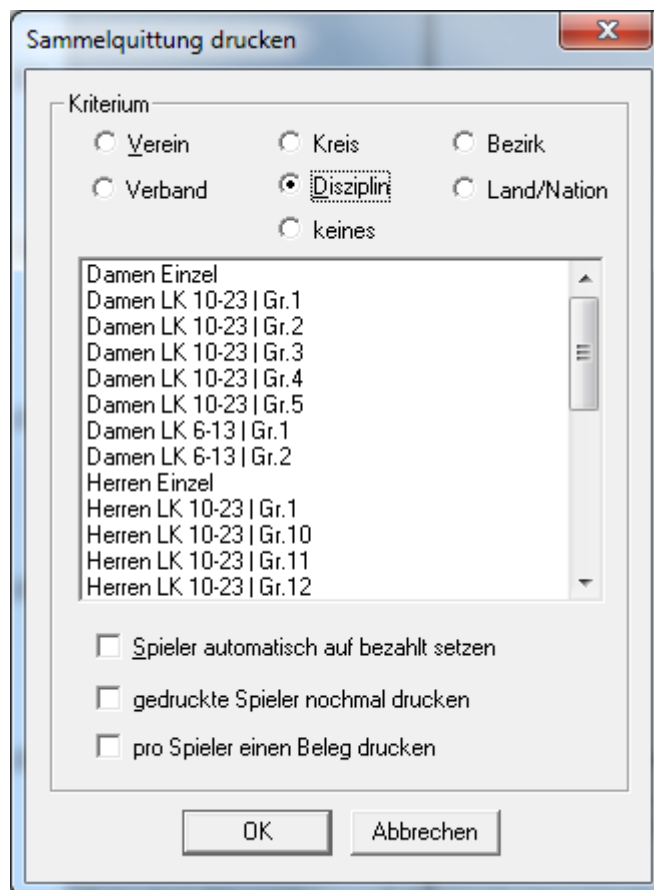
Um Ihnen die Arbeit zu erleichtern, ist es auch möglich, mehrere Tableaus auf einmal auszudrucken. Über DATEI-DRUCKEN ALLER GEÖFFNETEN DISZIPLINEN werden alle Tableaus ausgedruckt, die Sie gerade geöffnet haben. Wenn Sie alle Disziplin angezeigt haben, werden somit auch alle Disziplinen gedruckt.

Druck aller geöffneten Listen (Pro)

Außerdem ist es möglich, mehrere Listen auf einmal auszudrucken. Über DATEI-DRUCKEN ALLER GEÖFFNETEN LISTEN werden alle Listen ausgedruckt, die Sie gerade geöffnet haben.

Sammelquittung / -Rechnung (Pro)

Oftmals werden die Startgelder nicht von den einzelnen Spielern sondern gleich für den ganzen Verein auf einmal bezahlt. Für diesen Fall sollte dann auch eine entsprechende Sammelquittung gedruckt werden. Dies erreichen Sie mit dem Befehl BEARBEITEN-SAMMELQUITTUNG DRUCKEN.



In dem Dialog können Sie die gewünschte Spielergruppe bestimmen. Außerdem können Sie entscheiden, ob die *Spieler automatisch auf bezahlt* gesetzt werden. Damit würde das Flag bei den Spielerdaten ggf. entsprechend korrigiert. Zusätzlich können Sie festlegen, ob gedruckte Quittungen noch einmal gedruckt werden sollen. Schließlich sollte man eine Quittung ja auch nicht unbedingt doppelt ausgeben.

Entsprechend gibt es den gleichen Dialog auch für den Ausdruck von Sammelrechnungen.

Wenn Sie den Schalter „pro Spieler einen Beleg drucken“ aktivieren, erhalten Sie nicht eine Sammelquittung, sondern für alle Spieler mit den gewünschten Eigenschaften eine Einzelquittung.

HTML-Vorlage

Das Aussehen der Belege können Sie über eine HTML-Vorlage konfigurieren. Sie benötigen dazu lediglich einen HTML-Editor (siehe „HTML-Vorlagen“).

Urkunden

Nach Abschluss des Turniers haben Sie die Möglichkeit, für die Sieger Urkunden auszudrucken. Dazu müssen Sie zuerst eine Siegerliste ausgeben (siehe "Listendialog"). Innerhalb dieser Liste erhalten Sie im Kontextmenü der Spieler den Menüpunkt URKUNDE DRUCKEN.

Das Aussehen der Urkunden können Sie wie bei den Sammelbelegen über eine HTML-Vorlage konfigurieren. Sie benötigen dazu lediglich einen HTML-Editor (siehe „HTML-Vorlagen“).

Matchkarte (Pro)

Im Kontextmenü eines Spiels können Sie über den Menüpunkt **MATCHKARTE DRUCKEN** ein Blatt mit der Beschreibung des Spiels drucken. Diese könnten Sie beispielsweise für die Zuschauer am Platz aufhängen.

Das Aussehen können Sie über eine HTML-Vorlage konfigurieren. Sie benötigen dazu lediglich einen HTML-Editor (siehe „HTML-Vorlagen“).

Spielerkarte (Pro)

Im Kontextmenü eines Spielers können Sie über den Menüpunkt **SPIELERKARTE DRUCKEN** ein Blatt mit der Beschreibung des Spielers drucken.

Das Aussehen können Sie über eine HTML-Vorlage konfigurieren. Sie benötigen dazu lediglich einen HTML-Editor (siehe „HTML-Vorlagen“).

Export

PDF-Export (Pro)

Mit der Funktion „Datei - Alle Disziplinen in eine PDF-Datei exportieren“ können Sie alle Disziplinen auf einmal in eine PDF-Datei exportieren. Die Funktion erfordert allerdings einen installierten PDF995-Druckertreiber.

In der Demoversion ist diese Funktion leider nicht verfügbar.

BTV-Benutzer

Die Funktion wurde insbesondere für die Benutzer des Bayerischen Tennisverbands eingeführt, die seit 2008 ihre Turniere als ein PDF ins Turnierportal des BTV stellen müssen.

HTML-Export

TURNIER unterstützt den Export Ihrer Tableaus und Spielerlisten als HTML-Datei fürs Internet. Der Zeitplan kann nur in der Listendarstellung exportiert werden.

Um die aktuelle Disziplin zu exportieren wählen Sie DATEI – EXPORT – INTERNET (HTML). Danach müssen Sie noch den Dateinamen angeben.

Um diese Datei(en) auf Ihre Homepage zu laden benötigen Sie weitere Programme wie Microsoft Frontpage oder ein FTP-Programm.

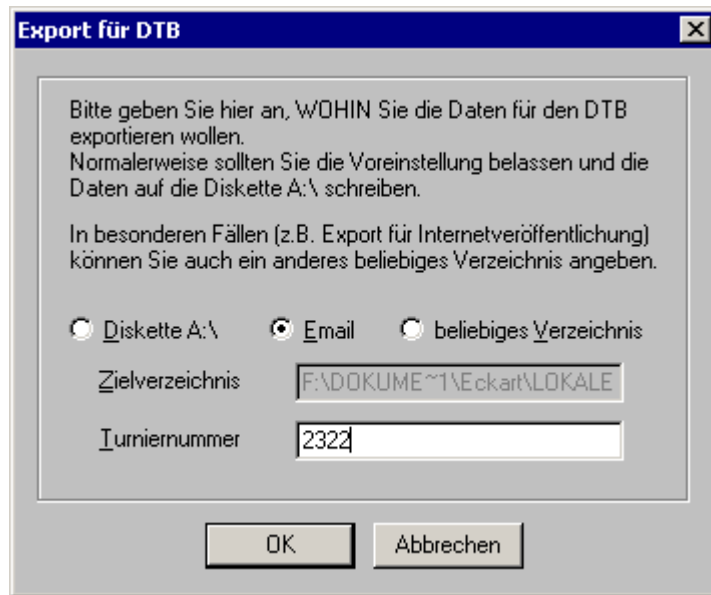
Achtung:

Die Qualität der HTML-Ausgabe ist deutlich schlechter als beim normalen Ausdruck. Auch werden nicht alle Tableauformen komplett unterstützt, weil es dafür die PDF-Variante gibt.

DTB-Export (Pro)



Wenn Sie das Turnier beendet haben, können Sie die Ergebnisse auf Diskette oder per Email zum Ranglisten-/Turnierbeauftragten des jeweiligen Landesverbandes schicken. Über DATEI-TURNIER-EXPORT FÜR DTB erhalten Sie das Exportfenster.



Datenexport per Diskette

Geben Sie in *Verzeichnis* ihr Diskettenlaufwerk (a:\ ist bereits voreingestellt) und die *Turniernummer* an, falls Sie Ihnen bekannt ist. Andernfalls lassen Sie das Feld *Turniernummer* bitte frei. Bestätigen Sie mit OK.

Wichtig:

Sollten Sie Ihre Daten nur für den Datelexport zum DTB auf Diskette abspeichern, geben Sie bitte nach a:\ nichts weiteres mehr ein. TURNIER schreibt automatisch die Dateien auf Ihre Diskette. Für jede Disziplin (Hauptfelder und Qualifikation) wird dabei eine *.csv-Datei erzeugt. Doppelkonkurrenzen werden zwar exportiert können aber derzeit vom DTB nicht eingelesen werden.

Prüfen Sie die Vollständigkeit Ihrer Turnierdateien, indem Sie sich den Disketteninhalt ansehen. Zur Überprüfung können Sie dabei die erzeugte *.txt-Datei heranziehen. Sie gibt genauen Aufschluss über alle gespeicherten Disziplinen und die verwendeten Bezeichnungen.

Bitte beachten Sie beim Anlegen der Turnierstammdaten die *ausführliche Bezeichnung*. Die Eindeutigkeit Ihrer Disziplinbezeichnung ist für die Übertragung und das Erzeugen der *.csv-Dateien zwingend erforderlich. Sinnvolle Bezeichnungen sind z.B.: Junioren oder Juniorinnen, AK 1, 3a, 4b etc.

Datenexport per Email

Alternativ können Sie die Daten auch gleich direkt per Email versenden. Dazu muss Ihnen der entsprechende Ranglistenbeauftragte allerdings seine Emailadresse gegeben haben und Sie einen MAPI-kompatiblen Email-Client besitzen (z.B. Microsoft Outlook). Alle nötigen Dateien werden dann als Anhang mitgesendet.

Bei Problemen

Falls Ihr Emailprogramm nicht die Standard-MAPI-Schnittstelle unterstützt oder Sie aus anderen Gründen Probleme mit dem direkten Emailversand aus TURNIER haben, können Sie die Dateien auch in ein beliebiges Verzeichnis schreiben lassen und dann die erzeugten Dateien einfach über Ihr normales Emailprogramm anhängen.

Listen-Export



Listen können sehr gut in Tabellenkalkulationsprogrammen weiterverarbeitet werden. Wählen Sie hierzu DATEI – EXPORT – LISTE ODER ZEITPLAN oder den entsprechenden Knopf in der Toolbar.

Wenn Sie das erste Mal exportieren, werden Sie nach dem Dateinamen und – Pfad des Tabellenkalkulationsprogramms gefragt. Sie können diese Angabe über die Programmeinstellungen -Allgemein ändern.

Mit dem Export-Befehl wird das entsprechende Programm gestartet und die Datei geladen. Sie müssen dann nur noch Umformatierungen durchführen, um das Gewünschte zu erhalten.

Spieler-Export

Sie können die Spieler Ihres Turniers oder der Spielerdatenbank als Textdatei exportieren. In "Spielerdaten aus einer anderen Datenbank importieren/ exportieren" finden Sie auch das entsprechende Format.

Diese Datei kann leicht in ein Tabellenkalkulationsprogramm importiert werden.

Turnier von datenautomaten.nu

TURNIER können Sie auch mit dem Turnierportal von www.datenautomaten.nu kombinieren.

Dazu kann TURNIER eine entsprechende XML-Datei exportieren.

Das Turnier muss in „nu/the League“ angelegt werden. Von dort exportierten Sie eine XML-Datei, welche Sie in TURNIER einlesen.

Turnier für Sportverbund.de

TURNIER können Sie auch mit dem Turnierportal von www.Sportverbund.de kombinieren.

Dazu kann TURNIER eine entsprechende XML-Datei einlesen und auch wieder exportieren.

Derzeit ist das Portal aber noch nicht vollständig fertig.

Bankeinzugsdatei (DTAUS)

TURNIER kann zum Abbuchen des Nenngelds eine Einzugsdatei im Format DTAUS erstellen. Diese wird von den deutschen Banken verwendet.

Dabei wird für alle Spieler, die in einer Disziplin spielen (außer Warteliste) ein Buchungssatz erzeugt. Voraussetzung ist aber, dass eine korrekte Bankverbindung angegeben ist und die Zahlungsart „Abbuchung“ angekreuzt ist. Ebenso muss unter Stammdaten – Benutzer eine korrekte Bankverbindung eingetragen sein.

Sie bekommen zum einen die Datendatei DTAUS0 und zusätzlich den Datenträger-Begleitzettel, den Sie ausdrucken und dem Datenträger beilegen müssen.

Mit diesen beiden Dateien ist Ihre Bank dann in Lage, das Nenngeld automatisch abzubuchen.

Verschiedenes

Spieler im Tableau suchen

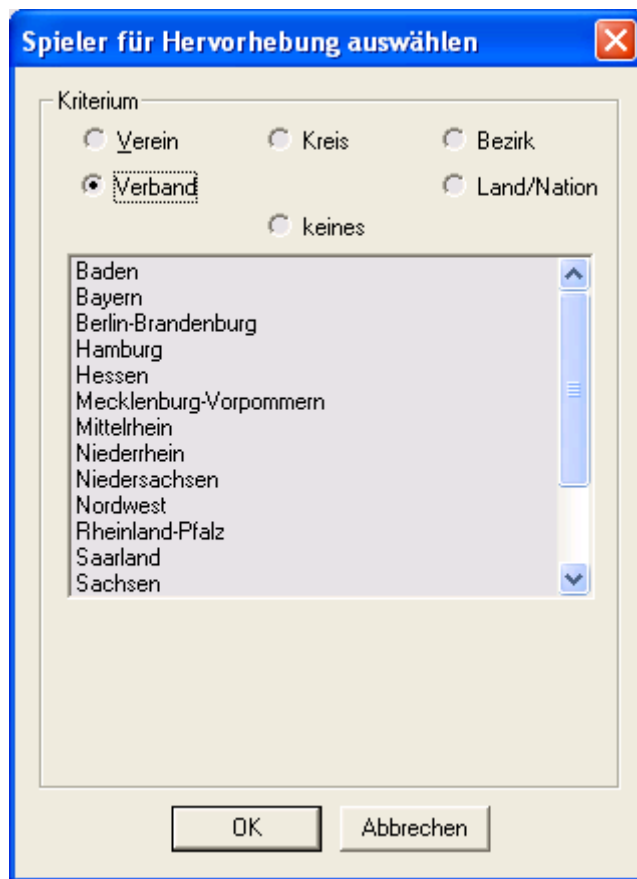
Strg+F

Gerade bei großen Tableaus von 64 oder gar 128 Spielern ist es nicht leicht, einen bestimmten Spieler auf Anhieb im Tableau zu finden. **TURNIER** unterstützt Sie hierbei mit dem Befehl BEARBEITEN-SPIELER SUCHEN. Es erscheint eine sortierte Liste aller Spieler des aktuellen Fensters. Wählen Sie den gewünschten Spieler aus (am besten durch Eingabe der Anfangsbuchstaben des Namens) und der Mauszeiger springt an die entsprechende Stelle.

Spieler hervorheben (Pro)

Manchmal ist es hilfreich, bestimmte Spielergruppen zu markieren. Wenn Sie beispielsweise einem Verein den Ausdruck der Tableaus mitgeben, können Sie so seine Spieler entsprechend hervorheben.

Die Möglichkeiten ähneln denen der Zeitplan-Einschränkung.



Turnierstatistik (Pro)

Bei großen Turnieren ist es oft nützlich, eine Übersicht über die gespielten und noch offenen Matches zu haben. Nur so kann man feststellen, ob der Zeitplan eingehalten werden kann oder besondere Maßnahmen wie langer Satz notwendig sind. **TURNIER** zeigt Ihnen hierfür mit ANSICHT-TURNIERINFORMATION eine Statistik der gespielten und geplanten Spiele jedes Tages an. Damit ist es leichter festzustellen, ob die Matchanzahl pro Tag gesteigert werden muss.

Turnier speichern

 oder Strg+S

Nachdem Sie nun Ihr Turnier beendet haben, müssen Sie es noch speichern. Nun ja, eigentlich sollten Sie Ihr Turnier schon oft gespeichert haben. Dazu gehen Sie auf DATEI-SPEICHERN UNTER oder drücken den Speichern-Knopf. Geben Sie Verzeichnis und einen Dateinamen für Ihre Turnierdatei an. Mit OK werden die Daten gesichert.

Haben Sie das Turnier einmal unter einem Namen gespeichert, genügt beim nächsten Speichervorgang DATEI - SPEICHERN oder der SPEICHERN-Knopf der Knopfzeile, um das Turnier erneut zu speichern.

Wichtiger Tipp !

Speichern Sie das Turnier am Anfang Ihrer Bearbeitung und ebenfalls ab und zu während der Dateneingabe ab. Gerne nutzen Sie die Möglichkeit der

automatischen Speicherung nach einer vorgegebenen Zeitdauer (siehe "Allgemein").

Auch wenn Sie mehrere Ergebnisse eingegeben oder sonstige Änderungen vorgenommen haben, empfiehlt es sich diese kurz zu speichern. Sie verhindern Datenverlust z.B. durch Stromausfall oder Stromentzug durch versehentliches Ziehen des Steckers.

Sicherheitskopie

Auch hat sich eine abendliche Sicherungskopie bei mehrtägigen Veranstaltungen als hilfreich erwiesen. Dabei unterstützt Sie die Einstellung bei den „weiteren Einstellungen - Allgemein“, mit der die vorherige Datei mit Datumsstempel erhalten bleiben kann. Sicherungen auf USB-Stick sind zusätzlich sinnvoll.

Automatische Wiederherstellung

TURNIER führt vor dem Auslösen eine Zwischenspeicherung aus und stellt nach einem Absturz automatisch den Bildschirm beim Neustart wieder her. Sollten Sie einmal Probleme mit dem Programm haben (Bedienungsproblem oder einen Programmabsturz), ist es sehr hilfreich, wenn Sie uns die entsprechende Turnierdatei und eine genaue Beschreibung zukommen lassen. Anderenfalls ist es für uns wesentlich schwieriger, Ihr Problem nachzuvollziehen und Ihnen die Lösung mitzuteilen.

Turnier beenden

Um das Programm zu beenden, gehen Sie auf DATEI - BEENDEN. TURNIER wird geschlossen. Haben Sie Veränderungen in Ihrem Turnier vorgenommen und noch nicht gespeichert, werden Sie gefragt, ob diese Veränderungen gespeichert werden sollen. Geben Sie JA an. Danach wird das Turnier gespeichert und beendet.

Hilfefunktion



oder Shift+F1

Zu jedem Zeitpunkt und in jeder Dialogbox erhalten Sie eine kontextbezogene Hilfe, wenn Sie die F1-Taste drücken. Ebenso können Sie Shift+F1 drücken und auf das fragliche Objekt klicken. Sie erhalten dann eine Hilfe zu diesem Thema. Beide erwähnten Funktionen sind auch über die Knopfzeile zu aktivieren.

Problem bei Windows Vista

Leider unterstützt Windows Vista standardmäßig nicht mehr das Hilfeformat der HLP-Dateien. Um die Hilfe trotzdem verwenden zu können, müssen Sie der Meldung folgend von Microsoft nur die entsprechende Datei herunterladen. Aus Lizenzrechtlichen Gründen dürfen wir Ihnen diese Datei leider nicht zur Verfügung stellen. Die Datei WINHELP32.EXE entspricht übrigens der Datei, welche bei den Vorgänger-Windows-Versionen auch schon vorhanden war.

Näheres finden Sie beispielsweise unter <http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?displaylang=de&familyid=6ebcfad9-d3f5-4365-8070-334cd175d4bb>. Alternativ suchen Sie im Internet einfach nach „WINHELP32 Vista“. Dann werden Sie schnell fündig.

In der Statuszeile werden automatisch die Aktionen beschrieben, die Sie über das Menü ausführen wollen. Sie können dabei mit den Cursorstasten durch die

Menüs gehen. Genauso erscheint eine Beschreibung noch vor dem Loslassen der linken Maustaste, wenn Sie einen Befehl über die Knopfzeile anwählen. Wenn Sie nach dem Lesen der Beschreibung den Befehl nicht ausführen wollen, bewegen Sie den Mauszeiger vom Knopf weg und lassen erst dann die Maustaste wieder los.

Allgemeine Tipps für Turnierveranstalter

Unter dem Menüpunkt HILFE - ALLGEMEINE TIPPS finden Sie einen Text, den wir zu Ihrer Information eingefügt haben. Diese Programmhilfe umfasst nützliche Informationen, die für die Planung, Durchführung und Nachbereitung eines Turniers hilfreich sein können.

Version für andere Länder

TURNIER ist zur Zeit in einer deutschen und einer englischen Version vorhanden.

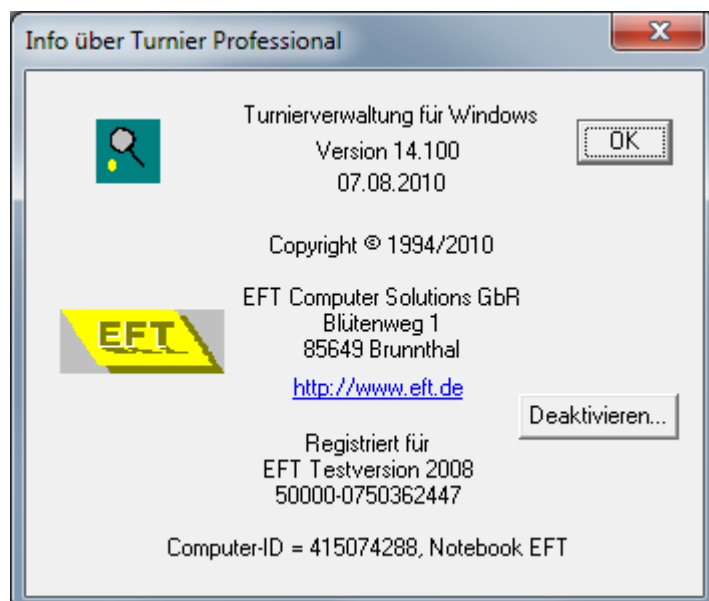
Ländereinstellung

Seit Version 6 können Sie bei der Installation von **TURNIER** festlegen, in welchem Land Sie sich befinden. Es werden derzeit Deutschland, Österreich und USA angeboten.

Die Einstellung wirkt sich im Programm auf die angebotenen Ranglisten und Verbände oder Staaten aus.

Registrierung

Die Turnierverwaltung **TURNIER** wird beim Kauf auf eine bestimmte Registriernummer und einen bestimmten Registriernamen zugelassen. Letztere Angabe finden Sie im Menüpunkt HILFE - INFO ÜBER. Die Registriernummer erscheint auf jedem Ausdruck in kleiner Schrift links oben.



Die Eintragungen zu Ihrer Registrierung stehen verschlüsselt in der Datei REGISTER.DAT, die Sie nicht bearbeiten können. Bitte achten Sie darauf, dass sich diese Datei immer unterhalb des Verzeichnisses Ihrer Turnierprogrammdateien im Verzeichnis „data“ befindet. Sollte die REGISTER.DAT nicht gefunden werden, läuft **TURNIER** nur unter den eingeschränkten Möglichkeiten einer Demoversion.

Des Weiteren enthält diese Datei Informationen über die von Ihnen registrierte Version.

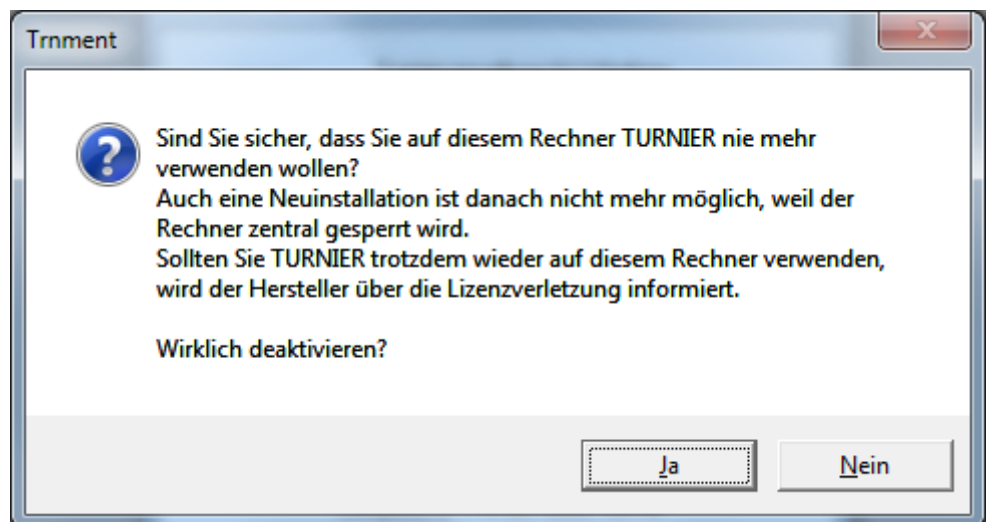
Bestimmte Registrierungen (z.B. aktuell für BTV und NTV) erfordern ein bestimmtes Logo in Ausdrucken oder einen speziellen Text in der Fußzeile.

Registrierung deaktivieren

Sie können **TURNIER** auf mehreren Rechnern verwenden. Wie viele hängt von Ihrer Lizenz ab.

Wenn Sie einen alten Rechner ausrangieren, können Sie ab Version 14.1 dessen Lizenz zurückgeben und haben so wieder eine für einen neuen Rechner frei.

Dazu gehen Sie auf „Hilfe – Info über“ und wählen dort „Deaktivieren“.



Diese „Deaktivierung“ ist aber endgültig und wird zentral auf einem Server gespeichert. Wenn Sie **TURNIER** danach noch auf diesem Rechner verwenden, erhält der Hersteller eine Mail über Ihren Lizenzverstoß.

Kostenlose Updates per Internet

Sie können sich **kostenlos** über das **Internet** eine neue "Unterversion" besorgen (innerhalb des Kalenderjahres des letzten Kaufs). Das heißt, dass Sie diese Version 14.0 auf eine Version 14.002 aktualisieren können, wenn diese erhältlich ist. Diese wird hauptsächlich aus Fehlerkorrekturen bestehen, kann aber auch schon ein einige „neue Kleinigkeiten“ enthalten.

Eine neue Hauptversion im nächsten Jahr ist allerdings weiterhin kostenpflichtig.

*Aktualisierung per
Internet*

Herunterladen können Sie die jeweils neueste Version auf der Web-Seite des Programmherstellers EFT Computer Solutions GbR unter der Adresse <http://www.eft.de> unter der Rubrik Produkte - Turnier. Außerdem können Sie dort die neusten Informationen zu **TURNIER** erhalten - Versionsstand, Neuerungen und geplante Verbesserungen für die nächste Version.

*Email-
Verteilergruppe*

Auf Wunsch können Sie auch in eine Email-Verteilergruppe aufgenommen werden. Sie werden dann bei jeder neuen Version benachrichtigt. Zur Aufnahme gehen Sie bitte in www.eft.de im Menü auf „Turnier“ und dann auf „Häufige Fragen“. Dort können Sie dann Ihre Emailadresse eingeben.

Zusätzlich können Sie aber noch einfacher die Version aktualisieren, indem Sie den Menüpunkt HILFE – PROGRAMM AKTUALISIEREN wählen. Dafür müssen Sie dann aber auch eine Internetverbindung herstellen. Leider funktioniert dieser Weg nicht auf allen Rechnern. In einem solchen Fall

Und nun viel Spaß mit dem Programm und viel Erfolg bei Ihrem Turnier...

Glossar

Disziplin

Teil eines Turniers, kann aus mehreren Tableaus bestehen: Qualifikation, Hauptfeld und Nebenrunde

Doppel-KO-System

Eine Erweiterung des klassischen KO-Systems, bei der auch jeder Verlierer über die "Trostrunde" noch gewinnen kann.

Drag&drop

Ein Standard-Verfahren zur einfachen Verschiebung und zum Kopieren von Objekten (hier Spieler und Spiele).

DTB-Spielerdatenbank

Datenbank der deutschen Spieler. Sie enthält unter anderem die aktuelle Ranglistenposition, die zum Setzen benutzt werden kann.

HTML-Vorlage

Eine Vorlage, mit der Sie den HTML-Export mit einem entsprechenden Editor nach Ihren Wünschen konfigurieren können. Sie enthält entsprechende Platzhalter, die von TURNIER gefüllt werden.

Kästchensystem

Turnierform, bei der zuerst in Gruppen jeder gegen jeden spielt. In der Endrunde wird dann unter den Gruppenbesten im KO-System der Sieger ausgespielt.

KO-System

Die klassische Turnierform, bei der sich die Anzahl der Spiele nach jeder Runde halbiert. Nach der ersten Niederlage ist man ausgeschieden.

KO-System mit Zwischenrunde

Erweiterung der klassischen Turnierform. Nach einer Niederlage in der ersten Runde hat man noch eine zweite Chance im Hauptfeld.

Leistungsklasse

Alternativ zur Ranglistenposition wird vor allem im Breitensport häufig die Leistungsklasse verwendet. Diese ist altersunabhängig und erlaubt so auch bei unterschiedlichem Alter einen guten Vergleich der Spielstärke.

MAPI

Message Programming Interface, gemeinsame Schnittstelle von Microsoft für die Ansteuerung von Email-Programmen

Nebenrunde

Erweiterung einer Disziplin, in der Verlierer der ersten Runde(n) der Hauptrunde noch einmal spielen dürfen

ODBC

Open-Database-Connectivity, eine einheitliche Standardschnittstelle von Microsoft für die Kommunikation mit beliebigen Datenbanken.

Qualifikation

Wird einer Hauptrunde vorgeschaltet, um die Teilnehmeranzahl dort zu verringern. In der Qualifikation spielen grundsätzlich die schwächeren Spieler, die sich nicht direkt für das Hauptfeld qualifizieren konnten.

Schleiferlturnier

Turnierform, bei der in jeder Runde zufällig möglichst neue Paarungen gebildet werden.

SignIn

Einschreiben der Spieler vor Turnierbeginn

Triple-KO-System

Turnierform, bei der jeder Spieler mindestens dreimal spielt - ansonsten ähnlich dem normalen KO-System. Am Ende gibt es jeweils Sieger aus den vier Gruppen.

XML

Das Dateiformat ermöglicht den Datenaustausch mit anderen Turnier-Portalen. Aktuell wird dieses Format vom EFT-Turnierportal, von Sportverbund.de und nuLiga unterstützt.

Index

A

Access 39
Anwesenheit 84, 96
Auslösen 48
Auslösung
 verbergen 49
 zurücknehmen 49

B

beenden 117
Beginn 18, 23
Benutzer 100
Bezeichnung der Disziplin 20
Bilddatei 24

C

Copyright ii

D

Datenbanken
 externe 30
Deaktivieren 119
Deutschland 118
Disziplin 32
 löschen 49
Disziplinen
 alle drucken 108
Doppelkonkurrenz 21
Doppel-KO-System 71, 121
Doppelpartner 33
Doppelzusammenstellung 33
Drag&drop 33, 58, 121
Drucken 107
DTB
 Richtlinien 49
DTB-Export 111
DTB-Spielerdatenbank 36, 121

E

Eingabefeldergänzung 99

 automatische 34
Email 90
Email-Verteilergruppe 119
Ende 18, 23
englisch 118
Excel 39
Export
 DTB 111
 Spielerdaten 42

F

Fehlerkorrekturen 119
Feldgröße 23
Fußzeile 108
Fußzeilentext 18

G

Geschlecht 21
Grafik 24

H

HTML-Editor 99
HTML-Vorlage 109, 110, 121

I

ID-Nummer 38
Import
 Feldreihenfolge 42
Infofeld 32
Installation 10
Installationsvoraussetzungen 9

K

Kästchensystem 121
Kontextmenü 61
Konventionen 8
konvertieren 17
KO-System 57, 121

L

Ländereinstellung 118
Leistungsklasse 32, 46, 122
 aktualisieren 41
Leistungsmerkmale 6
Light-Version 48, 49
Liste 47
Logo 24

M

MAPI 112, 122
Matchkarte 110
Matchlisten 91
Mindestsieganzahl 47
Mindest-Sieganzahl 26

Modus 21

N

Nebenrunde 21, 80, 122
Nenngeld 20, 32

O

ODBC 103, 122
 Treiber 103
Österreich 118

P

Planung 118
Platzbezeichnung 23
Plätze 23
Platzsperrung 83, 85
Programmabsturz 117

Q

Qualifikation 79, 122
Quittung 62

R

Rangliste 32, 118
Ranglistendaten
 aktualisieren 41, 46
Ranglistendaten aktualisieren 41, 46
Ranglistenturnier 30
Rangposition 46
Rast 58
Registrierung 119

S

Sammelquittung 108
Sammelrechnung 109
Schleifchendisziplin 46
Schleifchenturnier 73
Schleiferlturnier 122
Schriftart 93
Seitenvorschau 108
Serienbrief 39
Setzlisten 87
Setzung 21, 46, 69
 automatische 33, 46
 manuell 47
Sicherungskopie 117
Siegerlisten 87
SignIn 21, 32, 48, 62, 89, 122
Speichern 116
 automatische 98
Spiel
 bearbeiten 59, 63, 64
Spieler
 anlegen 33
 bearbeiten 61

bezahlt 62
Disziplinen 63
Doppelterfassung 40
ersetzen 58
hervorheben 115
löschen 34
Spiele 63
 suchen 115
 übernehmen 40, 99
Spieler eingeben 30
Spielerdaten 30
 exportieren 42
Spielerdatenbank 39, 103
Spieler-DB
 aktualisieren 99
 Spielerdialog 31, 58
 Spielerlisten 87
 Spielerstatus 32
Spielkarte 64, 110
Spielnummern 82
Spieltermin 90
Stammdaten 18
Statistik 116
Statuszeile 117

T

Tabellenkalkulation 99
Tagesbeginn 23
Termine 82
Triple-KO-System 77, 122
Turnier-Assistenten 14
Turnierbezeichnung 18
Turnierdisziplinen 18
Turnierstatistik 116
Turniertag 23

U

Update 119
Urkunden 109

V

Verband
 voreinstellen 99
Verbände 31, 118

W

Warenzeichen ii
Word 39

X

XML 43, 113, 114, 122

Z

Zeitkonflikt 64
Zeitplan 81

einschränken 83
einstellen 83
Zoom 82

Notizen