

Badminton - Turnierplaner

BTP- KURZEINFÜHRUNG

(Stand: 11.06.2008)

Inhaltsverzeichnis:

1. Allgemeines	1
2. Anlegen eines neuen Turniers	1
3. Spieler und Meldungen hinzufügen	2
4. Turnierbäume / Auslosungen erstellen	3
5. Zeitplan	6
6. Turnierstart.....	7
7. Turnierablauf	8

1. Allgemeines

Da offensichtlich über Mausclick auf Hilfe – Inhalte die Hilfe nicht aufrufbar ist, gibt es noch die Taste F1. Diese springt zusätzlich in das Kapitel, indem man sich gerade befindet, also Übersicht, Spieler usw., die Symbole auf der linken Symbolleiste.

Mit einem Rechtsklick kann man viele Menüs direkt auswählen.

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

In den Menüs sind Tasten/-kombinationen hinter den Funktionen.

Unter „Extras“ – „Einstellungen“ kann man diverse Einstellungen zum Turnier vorgeben, so auch die Reihenfolge und Formatierung von Namen, wieviel Pausen die Spieler benötigen, etc..

Erste Schritte mit dem BTP (Badminton Turnier Planer)

2. Anlegen eines neuen Turniers

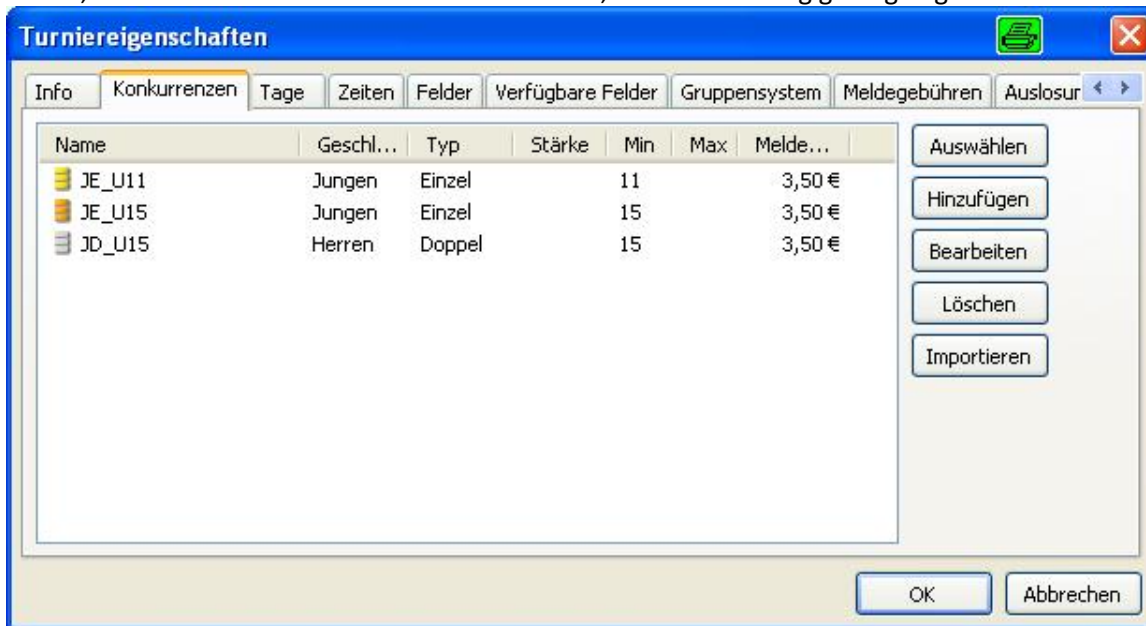





Über „Turnier – Neu“ bzw. den Button „Neues Turnier“ wird über den Dateimanager ein neues Turnier in einem beliebigen Verzeichnis angelegt.

Es öffnet sich das Dialogfenster zur Eingabe der Turniereigenschaften „Info“, indem vor allem der Name des Turniers nach

Absprache einzutragen ist (wegen der Suchfunktion auf www.alleturniere.de)

Der Turnierleiter sowie Telefon und eMail erscheinen nach einer Veröffentlichung als Ansprechpartner im Internet, direkt unter den Ausrichter-Informationen, die lizenzabhängig festgelegt sind.



-  JE_U11 Auslosung erfolgt
-  JE_U15 Auslosung hinzufügen
-  JD_U15 keine Auslosung erfolgt

Nun werden auf der nächsten Registerkarte „Konkurrenzen“ im selben Fenster die Konkurrenzen = Disziplinen festgelegt, die aus einem Stamm bereits ausgewählt werden können oder es werden neue hinzugefügt. Hier werden auch direkt die Meldegebühren pro Person erfaßt.

Auf der nächsten Karte werden die „Tage“ festgelegt.

Unter „Zeiten“ werden die meist rhythmisch festgelegten Rundenzeiten vorgegeben, z.B. wird pro Runde oder Disziplin ein 40 min-Rhythmus gewünscht, es sind 10 Runden pro Spieltag.

Damit Felder belegt werden können, müssen zunächst „Felder“ festgelegt werden, eigentlich nur die Anzahl der verfügbaren Felder, in Ausnahmefällen auch verschiedene Spielorte. Erst danach kann man die Anzahl der „verfügbaren Felder“ eingeben. Z.B. wird in Vorrunden auf mehr Feldern gespielt als die Halbfinals etc.

Unter „Gruppensystem“ sind Einstellungen für Gruppenspiele möglich.

Unter „Meldegebühren“ kann man detaillierte Angaben zur gewünschten Bewertung vornehmen.

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

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

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

Nun sind wir auf der Übersichtsseite des Turniers, in der die eingegebenen Daten angezeigt werden. Weiter oben in der „Übersicht“ findet man verschiedene Auswertungen:



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



Vorgabe für eine einheitliche Turnierbezeichnung:

1. BBV-RLT bzw. **1. RLT** (**bay. EM**)

- **BLAU**: Altersklasse und Jahreszahl

- **GRÜN**: Bezirk oder Verein

3. Spieler und Meldungen hinzufügen

Nun werden natürlich Spieler bzw. gemeldete Spieler/-paarungen benötigt. Für die Disziplinen sollte nur noch mit F3 oder „Spieler- aus Spielerdatenbank auswählen“ aus der BLV/DBV-Stammdatenbank ausgewählt werden.

Ein Import von Meldungen über Excel oder aus alten Turnieren ist möglich. Es ist allerdings empfehlenswert, die Disziplinen separat zu importieren, da pro Import-Vorgang genau eine Disziplin automatisch vergeben werden kann.

=> Beispiel einer Excel-Importdatei „SpielerID_RLT1-Meld-JD_U15.xls“

	B	C	D	E	F	G	H
1	NAME	VORNAME	GEB	AKL	VEREIN	GESCHLECHT	M = männlich F = weiblich
2	Mustermann	Max	**.** ****	U15	TSV Dingsdorf	M	
3	Sonstnochwas	Arthur	**.** ****	U13	TSV Dingsdorf	M	

Hinweis: Beim Importieren erfolgt die automatische Zuordnung der Doppelpartner, indem die beiden Spielpaarungen untereinander und mit vollständigen Angaben enthalten sein und der Haken Verbinde Partner in gerader und ungerader Zeile gesetzt wird!

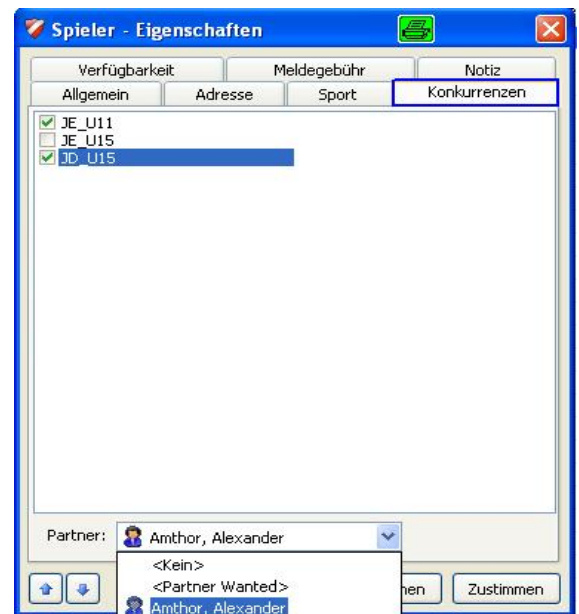


Ein neuer Spieler wird über „Spieler hinzufügen“ vollständig neu angelegt. Hier ist zwecks Erreichen eines vollständig einheitlichen Systems darauf zu achten, daß die Spielerinfos incl. Spielerpaßnummer (ID), Verein und Geburtsdatum etc. auch wirklich vollständig eingegeben werden!

HINWEIS: Spieler ohne ID werden nicht veröffentlicht und sind auch nicht in die Spielerdatenbank exportierbar.



The screenshot shows the 'Spieler - Eigenschaften' dialog box with the 'Allgemein' tab selected. Fields include: Nachname: Amthor, Vorname: Simon, Geschlecht: Mann, Geburtsdatum: 30.03.1998, SpielerID: 07-33683, Verein: TuS Pfakofen, Meldedatum: 15.02.2008, Melde-Methode: manuell.



The screenshot shows the 'Spieler - Eigenschaften' dialog box with the 'Konkurrenzen' tab selected. A list of disciplines is shown with checkboxes: JE_U11 (checked), JE_U15 (unchecked), JD_U15 (checked). The 'Partner:' dropdown is set to 'Amthor, Alexander'.

Die gemeldete(n) Disziplin(en) ist/sind im Reiter [Konkurrenzen] per Checkbox zu aktivieren. Danach ist im unteren Bereich der Bereich „Partner“ freigegeben. Hier sind nur Spieler möglich, die auch in dieser Disziplin gemeldet und noch keinen Partner haben. Weitere Eingabemöglichkeiten auch über Meldegebühren sind nach Bedarf zu tätigen.



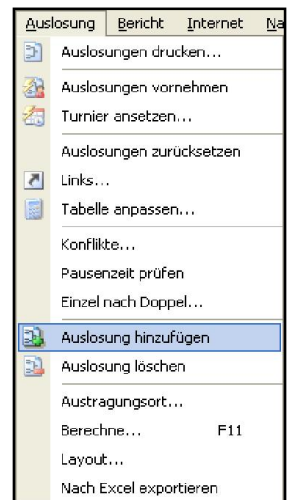
Je nachdem, wie die Meldungen eingetragen wurden, müssen später noch Paarungen von Hand zugeordnet werden. Dazu doppelklickt man in der Liste der Spieler auf den gewünschten Spieler, dann wechselt man zur Disziplin und selektiert mit einem einfachen Klick die gewünschte Disziplin, man befindet sich im Dialogfenster wie oben.

4. Turnierbäume / Auslosungen erstellen

Nun liegen ausreichend Spieler vor und man kann die Spielmodi vergeben. Die Reihenfolge von Punkt 3 und 4 kann auch vertauscht werden.



Über den Button „Auslosungen“ in der linken Symbolleiste gelangt man in alle Turnierbäume und kann dort die gewünschte „Auslosung hinzufügen“.



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



Man folgt nun den Abfragen. Bei der Benennung sollte nicht die Disziplin auftauchen, da diese vom Programm ohnehin verwendet wird, sonst taucht Sie doppelt auf. Playoff (3/4) ist die Wahl, ob die Spiele um Platz 3 auch ausgetragen werden.

Nun könnte unser Turnier so aussehen:

Liste - Hauptfeld

Konkurrenz: JE_U11, JE_U15, JD_U15

Meldungen

	Name	S...	Status	S...	Rating	R...	G.	Geb	Verein	Verb...	Bunde...	Land	Datum
1	Simon Amthor	6					M	30.03.1998	TuS Pfakofen				15.02.2008
2	Vincent Doll						M	04.04.1999	TSV Bad Ab...				15.02.2008
3	Philipp Engl						M	19.02.1998	TB 03 Roding				15.02.2008
4	Tim Fischer	3					M	30.03.1999	TSV 1906 Fr...				15.02.2008
5	Tobias Fuchs						M	12.02.1999	TSV Bad Ab...				15.02.2008

Liste - Hauptfeld

Konkurrenz: JE_U11, JE_U15, JD_U15

Auslosungen

Name	Typ	Größe	Gruppe	Playoff	Verliererrunde	Verl.Playoff	Qualifikation
Qualifikation 1	KO-System	8	1	Nein		Nein	Ja
Qualifikation 2	KO-System	8	1	Nein		Nein	Ja
Qualifikation 3	KO-System	8	1	Nein		Nein	Ja
Qualifikation 4	KO-System	8	1	Nein		Nein	Ja
JE_U11	KO-System	4	2	Ja		Nein	Nein

Auf der linken Seite wird in verschiedenen Farben der Stand der Auslosung dargestellt (enthält Spieler, wurde zeitlich angesetzt, ist vollständig fertig ...)

Da der BTP nach Beenden automatisch in der „Liste“ steht, klicken wir wieder auf „Auslosungen“ auf der linken Symbolleiste und sehen unsere ersten Turnierbäume.

Turnier: Auslosungen

Konkurrenz: JE_U11 - Qualifikation 1, JE_U11 - Qualifikation 2, JE_U11 - Qualifikation 3, JE_U11 - Qualifikation 4, JE_U11

Verein	Wertfinale	Halbfinale	Finale	Gewinner
1	Bye 8			
2	Bye 1			
3	Bye 5			
4	Bye 3			
5	Bye 4			
6	Bye 6			
7	Bye 2			
8	Bye 7			

Meldung wählen

Meldungen

Name	Setzplatz	Rating	Ranking
Amthor, Simon	6		
Doll, Vincent			
Engl, Philipp			
Fischer, Tim	3		
Fuchs, Tobias			
Kick, Max	4		
Kleinemas, Aaron	5		
Rose, Tom	2		
Schmerle, Leon	7		
Schmohel, Benjamin	9		
Schrödel, Tobias	8		
Serby, Kevin	1		

Am Anfang ist hier mit Rechtsklick auf ein „Bye“, nicht mehr möglich, als die „Meldung wählen“. Man kann hier die Anfangsbuchstaben eintippen, um nicht so viel scrollen zu müssen. Durch Doppelklick wird die Paarung an die gewünschte Stelle gesetzt.

Im Hauptfeld sind auch die „Links“ auswählbar, um die Sieger der Qualifikation an bestimmte Stellen im Hauptfeld zu setzen. Sobald der Sieger feststeht, fragt das Programm, ob der Name weitergeschoben werden soll, so daß die Verlinkung entfernt und der Name des Spielers erscheint.

	Verein	Viertelfinale	Halbfinale
1	TSV 1906 Freystadt	Tobias Schrödel [8]	
2		Bye 1	
3		Bye 5	
4		Bye 3	

Diese Vorgänge werden für jede Disziplin wiederholt.

5. Zeitplan



Sobald ein Turnierbaum angelegt ist, kann er auch ohne Spieler mit Spielzeiten belegt werden.

Dazu klickt man mit rechts in die zu planende Runde und wählt „Runde ansetzen“. Nach Klick auf den Tag erscheinen alle verfügbaren Zeiten und Felder und der BTP schlägt eine Rundenplanung vor.



Hier sind verschiedene Optionen möglich, wie z.B. das Auslassen von Rasten „Byes“ oder die Pausenzeiten oder die maximalen Spiele, die ein Spieler pro Tag / Disziplin spielen darf.

Ansetzen JE_U11 - Qualifikation 1 - VF

Keine Felder
 Keine Felder verfügbar
 Aktuelle Ansetzung

Verfügbare Felder:

Kapazität: 60	Total	10:00	10:40	11:20	12:00	12:40	13:20	14:00	14:20	15:20	16:00
Benutzt: 0	56	2	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Mi 11.06.2008

	Team 1	Team 2	Zeit
	Tobias Schrödel	Kevin Serby	Mi 11.06.2008 10:00
	Aaron Kleinemas	Tim Fischer	Mi 11.06.2008 10:00
	Max Kick	Simon Anthor	Mi 11.06.2008 10:00
	Tom Rose	Leon Schmerle	Mi 11.06.2008 10:00
	Bye 8	Bye 1	
	Bye 5	Bye 3	
	Bye 4	Bye 6	
	Bye 2	Bye 7	
	Bye 8	Bye 1	
	Bye 5	Bye 3	
	Bye 4	Bye 6	

Überspringe Spiele mit Bye
 Max Spiele pro Tag: 10
 Pausen: 1

Byes weiterschreiben
 Max Spiele pro Konkurrenz und Tag: 20
 Max. Spiele pro Zeiteinheit: 0

Assign Courts
 Max Einzel pro Tag: 20

Nach Bestätigung erscheinen die Zeiten im Turnierbaum.



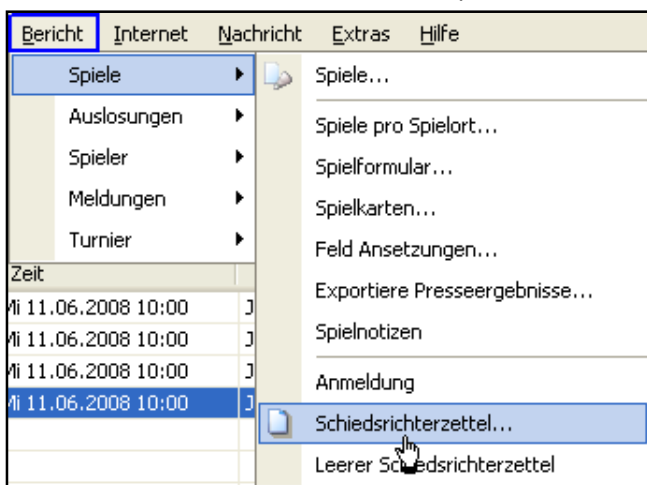
Nun kann man auch die ersten „Matches“ betrachten. Dort stehen in zeitlicher Reihenfolge alle angesetzten Spiele, also mit einer Zeit belegten Spiele. Unten sieht man Registerkarten für nicht-angesetzte und beendete Spiele.

Turnier		Spiele - Angesetzt									
		Feld 1	Feld 2	Feld 3	Feld 4	Feld 5	Feld 6				
	Zeit	Auslosung	Nr	Team 1	Team 2	Feld	Runde				
	Mi 11.06.2008 10:00	JE_U11 - Qualifikation 1	#1	Tobias Schrödel	Kevin Serby	Feld 1	VF				
	Mi 11.06.2008 10:00	JE_U11 - Qualifikation 1	#2	Aaron Kleinemas	Tim Fischer	Feld 2	VF				
	Mi 11.06.2008 10:00	JE_U11 - Qualifikation 1	#3	Max Kick	Simon Amthor	Feld 3	VF				
	Mi 11.06.2008 10:00	JE_U11 - Qualifikation 1	#4	Tom Rose	Leon Schnerle	Feld 4	VF				

6. Turnierstart

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

Dazu dient im wesentlichen der Menüpunkt „Bericht“ – „Spiele“:



Hier kann man zunächst die Schiedsrichterzettel ausdrucken. Um die Einfärbung zu schwächen oder zu unterdrücken ist unter „Extras“-„Einstellungen“ die „Schattierung Schiedsrichterzettel“ einstellbar. Weiterhin achtet man auf die Optionen, die normalerweise sinnvoll vorgelegt sind.

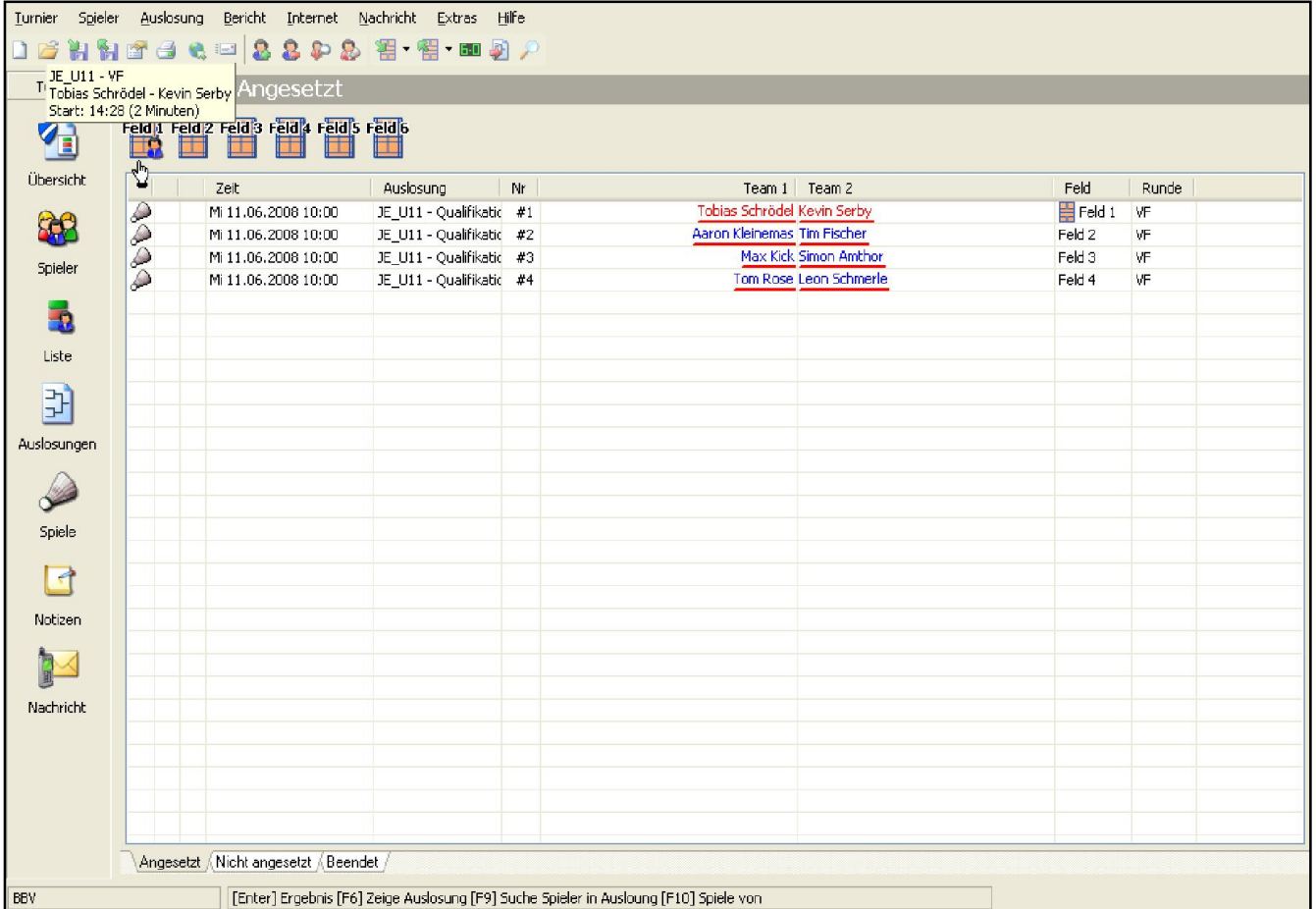
„Spielformular“ ist eine gekürzte Übersicht über die kommenden Spiels, gut für den Hallensprecher geeignet.

„Spielkarten“ können für Turniere ohne Schiedsrichterzettel genutzt werden, es müssten aber die 8 Karten pro Blatt ausgeschnitten werden.

Die Menüpunkt „Spiele...“ erzeugt eine simple Liste der Spielreihenfolge, in der nur die Namen und Disziplinen auftreten.

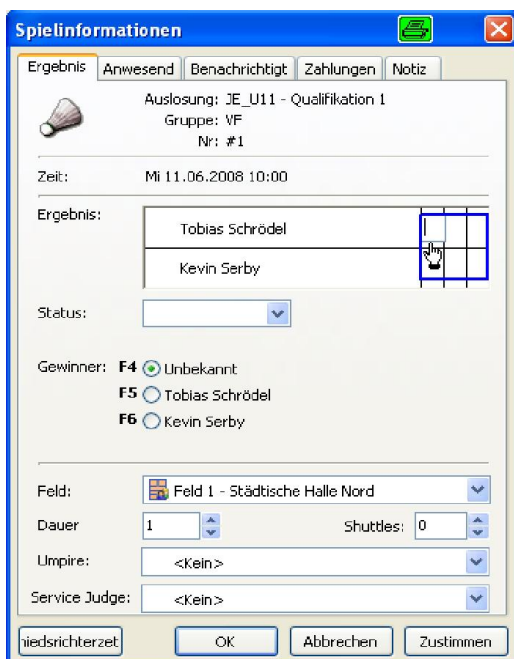
7. Turnierablauf

Um eine Kontrolle über die Feld-Belegung zu erhalten, genügt es, die aufgerufenen Spiele auf das abgebildete Feldsymbol zu ziehen. Alle Spieler, die sich gerade auf einem Feld befinden, werden in allen ihren anderen Spielen solange sie auf einem Feld stehen, auch rot markiert.



The screenshot shows the main interface of the tournament software. At the top, there is a menu bar with options like 'Turnier', 'Spieler', 'Auslosung', etc. Below the menu, there are icons for 'Feld 1' through 'Feld 6'. A sidebar on the left contains navigation icons for 'Übersicht', 'Spieler', 'Liste', 'Auslosungen', 'Spiele', 'Notizen', and 'Nachricht'. The main area is a table with columns for 'Zeit', 'Auslosung', 'Nr', 'Team 1', 'Team 2', 'Feld', and 'Runde'. The table contains four rows of match data for 'JE_U11 - Qualifikatic' matches.

Zeit	Auslosung	Nr	Team 1	Team 2	Feld	Runde
Mi 11.06.2008 10:00	JE_U11 - Qualifikatic	#1	Tobias Schrödel	Kevin Serby	Feld 1	VF
Mi 11.06.2008 10:00	JE_U11 - Qualifikatic	#2	Aaron Kleinemas	Tim Fischer	Feld 2	VF
Mi 11.06.2008 10:00	JE_U11 - Qualifikatic	#3	Max Kick	Simon Amthor	Feld 3	VF
Mi 11.06.2008 10:00	JE_U11 - Qualifikatic	#4	Tom Rose	Leon Schmerle	Feld 4	VF



The 'Spielinformationen' dialog box displays details for a match. It includes tabs for 'Ergebnis', 'Anwesend', 'Benachrichtigt', 'Zahlungen', and 'Notiz'. The match details include 'Auslosung: JE_U11 - Qualifikation 1', 'Gruppe: VF', 'Nr: #1', and 'Zeit: Mi 11.06.2008 10:00'. The 'Ergebnis' section shows a table with player names 'Tobias Schrödel' and 'Kevin Serby'. Below this, there are radio buttons for 'Gewinner' (F4: Unbekannt, F5: Tobias Schrödel, F6: Kevin Serby). At the bottom, there are dropdown menus for 'Feld', 'Dauer', 'Shuttles', 'Umpire', and 'Service Judge', along with buttons for 'niedrlicherzettel', 'OK', 'Abbrechen', and 'Zustimmen'.

Zur Ergebniseingabe reicht ein Doppelklick.

Mit den Pfeiltasten kann man recht schnell die Ergebnisse eingeben, am einfachsten immer die Verliererpunktzahl, da damit die Automatik funktioniert.

Hierüber ist es auch möglich, schnell einen Schiedsrichterzettel nachzudrucken, falls der andere verlorengegangen ist.

Hat man das Ergebnis des nun leeren Feldes (natürlich) noch nicht vorliegen, während das nächste Spiel aufgerufen wird, reicht es, das neue Spiel auf das Feld zu ziehen, der BTP stellt eine entsprechende Frage. Kommt das Ergebnis, kann man anhand der Spalte „Feld“ (ohne Symbol) schnell das gewünschte Spiel wiederfinden, da es nur noch mit der Zahl belegt ist.