

Benutzerhandbuch

Handbuch Version 9.0

für TT-Turnier 9

Internet : <u>http://www.HenkeSoftware.de</u> <u>http://www.TTTurnier.de</u>

Email : Info@htts.de

Copyright by Henke Software

Inhaltsverzeichnis

1. Sys	temvoraussetzungen	5
1.1.	Beschreibung	5
1.2.	Mindestvoraussetzung	5
1.3.	Empfohlenes System	5
2. Ins	allation	6
2.1.	Ablauf der Installation	6
2.2.	Datenbank-Server	6
2.3.	Programm-Updates	6
3. Pro	grammstart7	7
3.1.	Wie starte ich die Turnier-Verwaltung	7
3.2.	Die Programmstruktur	7
3.3.	Programmavigation	8
3.3.1. 3.3.2.	l urnier-Navigation	9
3.4.	Wie fange ich an?	0
4. Tur	nierverwaltung11	1
4.1.	Neues Turnier erstellen	1
4.2.	Turnier laden1 ²	1
4.3.	Turnier schließen1	1
4.4.	Turnier löschen1	1
4.5.	Turnier kopieren	2
5. Tur	nier-Basisdaten13	3
5. Tur 5.1.	nier-Basisdaten13 Turnierdaten	3 3
5. Tur 5.1. 5.1.1.	nier-Basisdaten	333
5. Tur 5.1. 5.1.1. 5.1.2. 5.1.3.	nier-Basisdaten	3 3 3 3
5. Tur 5.1. 5.1.1. 5.1.2. 5.1.3. 5.2.	nier-Basisdaten	3 3 3 3 3 5
5. Tur 5.1. 5.1.1. 5.1.2. 5.1.3. 5.2. 5.2.1.	nier-Basisdaten	3 3 3 3 3 3 5 5
5. Tur 5.1. 5.1.1. 5.1.2. 5.1.3. 5.2. 5.2.1. 5.2.2.	nier-Basisdaten	3333555
5. Tur 5.1. 5.1.1. 5.1.2. 5.1.3. 5.2. 5.2.1. 5.2.2. 5.3. 5.2.1	nier-Basisdaten	3 3 3 3 3 5 5 5 6
5. Tur 5.1. 5.1.1. 5.1.2. 5.1.3. 5.2. 5.2.1. 5.2.2. 5.3. 5.3.1. 5.3.2.	nier-Basisdaten	3 3 3 3 3 5 5 5 6 6 7
5. Tur 5.1. 5.1.1. 5.1.2. 5.1.3. 5.2. 5.2.1. 5.2.2. 5.3. 5.3.1. 5.3.2. 5.3.3.	nier-Basisdaten	3 3 3 3 3 5 5 5 6 6 7 8
5. Tur 5.1. 5.1.1. 5.1.2. 5.2. 5.2.1. 5.2.2. 5.3.1. 5.3.1. 5.3.2. 5.3.3. 5.3.4.	nier-Basisdaten	3 3333 555 66780
 5. Tur 5.1. 5.1.2. 5.2. 5.2.1. 5.2.2. 5.3.1. 5.3.2. 5.3.3. 5.3.4. 6. Kla 	nier-Basisdaten	3 3333 555 66780 1
 5. Tur 5.1. 5.1.1. 5.1.2. 5.1.3. 5.2. 5.2.1. 5.2.2. 5.3.1. 5.3.2. 5.3.3. 5.3.4. 6. Kla 6.1. 	nier-Basisdaten 13 Turnierdaten 13 Turnierdaten 13 Erweiterte Daten 14 Einstellungen 14 Sporthalle und Tische 14 Tischanordnung 14 Planung 14 Planung 14 Planung-Matrix 10 Planung-Liste 17 Einstellungen & Tools 11 Einstellungen & Tools 11 Planungs-Wizard 20 Ssenverwaltung 27 Klassenübersicht 27	3 3333 555 66780 1 1
 5. Tur 5.1. 5.1.1. 5.1.2. 5.1.3. 5.2. 5.2.1. 5.2.2. 5.3.1. 5.3.2. 5.3.3. 5.3.4. 6. Kla 6.1. 6.2. 	nier-Basisdaten 13 Turnierdaten 13 Turnierdaten 13 Erweiterte Daten 14 Einstellungen 14 Sporthalle und Tische 14 Tischanordnung 14 Planung Matrix 16 Planung-Liste 17 Einstellungen & Tools 17 Einstellungen & Tools 17 Planungs-Wizard 20 Ssenverwaltung 27 Klassenübersicht 27 Neue Spielklasse 27	3 3333 555 66780 1 1 1
 5. Tur 5.1. 5.1.1. 5.1.2. 5.1.3. 5.2. 5.2.1. 5.2.2. 5.3. 5.3.1. 5.3.2. 5.3.3. 5.3.4. 6. Kla 6.1. 6.2. 6.3. 6.2. 	nier-Basisdaten	3 3333 555 66780 1 1 1 22
 Tur 5.1. 5.1.1. 5.1.2. 5.2. 5.2.1. 5.2.2. 5.3.1. 5.3.2. 5.3.4. Kla 6.1. 6.2. 6.3. 6.3.1. 6.3.2. 	nier-Basisdaten	3 3333 555 66780 1 1 1 223
 Tur 5.1. 5.1.1. 5.1.2. 5.1.3. 5.2. 5.2.1. 5.2.2. 5.3. 5.3.1. 5.3.2. 5.3.3. 5.3.4. Kla 6.1. 6.2. 6.3.1. 6.3.1. 6.3.2. 6.3.1. 6.3.2. 6.3.3. 	nier-Basisdaten	3 3333 555 66780 1 1 1 2233
 5. Tur 5.1. 5.1.1. 5.1.2. 5.1.3. 5.2. 5.2.1. 5.2.2. 5.3.1. 5.3.2. 5.3.3. 5.3.4. 6. Kla 6.1. 6.2. 6.3. 6.3.1. 6.3.2. 6.3.3. 7. Spi 	nier-Basisdaten	3 3333 555 66780 1 1 2233 9
 Tur 5.1. 5.1.1. 5.1.2. 5.1.3. 5.2. 5.2.1. 5.2.2. 5.3.1. 5.3.2. 5.3.4. Kla 6.1. 6.2. 6.3. 6.3.1. 6.3.2. 6.3.3. 7. Spi 7.1. 	nier-Basisdaten	3 33333 555 66780 1 1 2233 9 9
 Tur 5.1. 5.1.1. 5.1.2. 5.1.3. 5.2. 5.2.1. 5.2.2. 5.3. 5.3.1. 5.3.2. 5.3.3. 5.3.4. Kla 6.1. 6.2. 6.3. 6.3.1. 6.3.2. 6.3.3. 7. Spi 7.1. 7.2. 	nier-Basisdaten	3 33333 555 66780 1 1 2233 9 9 9
 Tur 5.1. 5.1.1. 5.1.2. 5.1.3. 5.2. 5.2.1. 5.2.2. 5.3.1. 5.3.2. 5.3.4. Kla 6.1. 6.2. 6.3. 6.3.1. 6.3.2. 6.3.3. 7. Spi 7.1. 7.2. 7.3. 	nier-Basisdaten	3 3 3 3 3 5 5 5 5 6 6 6 7 8 0 1 1 1 2 2 3 3 9 9 9 1

7.4.	Spieler bearbeiten	31
7.5.	Spieler importieren	31
7.5.1.	Spieler aus Excel importieren	.31
7.5.2. 753	I ISChtennisLive Liste TischtennisLive Online-Meldung	32
7.5.4.	Click-tt Online-Meldung	.32
7.5.5.	Import von Spielern aus click-tt Spielerliste	.34
7.6.	Teamverwaltung	35
7.6.1.	Spielerzuweisung (Standard)	.35
7.6.2.	Spielerzuweisung (Erweitert)	.36
7.7.	Schiedsrichter	36
8. Spi	Die Deretellungen	31
ð.1.		31
8.2.	Spielubersicht / 1 Spielrunde	37
8.3.	Phase 1 bis Phase 4	38
8.3.2.	KO-Ansicht	.30
8.4.	Platzierungsspiele	39
8.5.	Spiele und Tabellen drucken	40
8.6.	Spielplan Optionen	40
8.7.	Spiel bearbeiten	41
8.7.1.	Spiel planen	.41
8.7.2.	Spiel aufrufen und starten	.42
8.7.3.	Spiel beenden	.42
8.7.4. 8.7.5	Spieler Spielt bereits Spiel zurücksetzen	.43 43
8.7.6.	Spiele im Teamwettbewerb	.43
8.8.	Spieler weiter setzen (in die nächste Phase)	44
8.8.1.	"Spieler für nächste Phase"	.45
8.8.2.	"Flex-Alternative (Schritt 1)"	.45
8.8.3.	"Flex-Alternative (Schrift 2)"	.45
8.9.	Sammelaufruf von Spielen	46
8.10.	Schnellübersicht-Leiste	47
8.11.	Optische Aufbereitung der laufende Spiele in der Halle	47
8.12.	Schnellzuweisung der nächsten Spiele (drag&drop)	48
8.13.	Live-Eingabe von Spielständen	48
8.14.	Zusätzliche Spielrunden im Gruppenmodus	50
9. Exp	oort	51
9.1.	Adobe PDF	51
9.2.	RTF (Rich-Text-Format)	51
9.3.	Microsoft Excel	51
9.4.	XML	51
9.5.	TischtennisLive	52
9.6.		
	Click-tt	52
9.7.	KO-Baum als Bild exportieren	52 53
9.7. 10. We	KO-Baum als Bild exportieren	52 53 54
9.7. 10. We	Click-tt KO-Baum als Bild exportieren itere Funktionen	52 53 54 54
9.7. 10. We 10.1.	Click-tt KO-Baum als Bild exportieren itere Funktionen Drucker-Queue	52 53 54 54 55
9.7. 10. We 10.1. 10.2.	Click-tt KO-Baum als Bild exportieren itere Funktionen Drucker-Queue Druckereinstellungen	52 53 54 54 55

10.3.1. 10.3.2. 10.3.3. 10.3.4.	Vorlagen erstellen Quittung drucken Urkunden drucken Voreinstellung und Bilder/Logo	.56 .57 .57 .58
10.4. 10.4.1. 10.4.2. 10.4.3. 10.4.4.	Urkunden im Word Seriendruck Word-Vorlage und Daten Auswahl und Aufruf Erster Aufruf des Dokumentes – Pfad und Macro Aussehen der Urkunde	58 .58 .59 .59 .59
10.5. 10.5.1. 10.5.2. 10.5.3. 10.5.4.	Backup Backup erstellen Backup wieder einspielen Backuppfad erstellen Automatische Backups	60 .60 .60 .60 .61
10.6. 10.7.	Auslosungs- und Teammatrix TischtennisLive-Anbindung	61 62
10.7.1. 10.7.2. 10.7.3. 10.7.4. 10.7.5. 10.7.6.	TischtennisLive Benutzeranmeldung Zuweisung zu einem TischtennisLive-Turnier Zuweisung von lokalen Klassen zu Online-Klassen Online-Anmeldungen herunterladen Planung und Ergebnisse veröffentlichen LivePZ Spiel-Veröffentlichung	.62 .63 .63 .63 .64
10.8. 10.8.1. 10.8.2. 10.8.3. 10.8.4. 10.8.5.	Live-Viewer Viewer konfigurieren Viewer konfigurieren – Allgemeine Einstellungen Viewer konfigurieren – Konfigurationen Einbindung von Bildern und Videos Viewer anzeigen	66 .66 .66 .67 .67
10.9. 10.9.1. 10.9.2. 10.9.3. 10.9.4. 10.9.5.	Barcode per Scanner oder Webcam Aktivierung des Barcodes Ausdruck des Barcodes auf den Zetteln Einscannen bei der Rückgabe (BarCode Scanner) Einscannen bei der Rückgabe (WebCam) Scanner, Drucker, Kodierung	70 .70 .70 .70 .71 .71
11. TT-	Turnier ErgebnisCenter	73
11.1. 11.2. 11.3.	Automatische Übermittlung der Ergebnisse TT-Turnier ErgebnisCenter - Übermittlung der laufenden Spiele/Tische TT-Turnier ErgebnisCenter - Übermittlung der Vereinsangaben	74 75 75
12. Sup	oport	76
12.1. 12.2. 12.3.	Handbuch Lizenz TT-Turnier im Internet	76 76 76
12.4.	Informationen und Kontakt	76 76
13. LIZ	enzen	/0 77
14. Imp	pressum	[[

1. Systemvoraussetzungen

1.1. Beschreibung

TT-Turnier benötigt als Betriebssystem MS Windows ab der Version 7. Somit werden folgende Windows-Systeme unterstützt: *Win7, Win8, Win10*

Das Programm benötigt das Microsoft .Net Framework 3.5 (oder höher). Sollte es nicht auf ihrem System installiert sein, können sie dieses kostenfrei von den Microsoft-Seiten herunterladen und installieren. Sie werden bei der Installation darauf hingewiesen.

Sobald auf einem PC Windows einwandfrei und halbwegs flüssig läuft, sollte auch TT-Turnier keine Probleme bereiten. Um vernünftig arbeiten zu können, sollte aber schon ein moderner Prozessor vorhanden sein.

Die Grafikkarte und der Monitor müssen eine Auflösung von 1024*600 Punkten darstellen können, da sonst weite Teile der Menüs nicht mehr zu erreichen (und daher nicht zu bedienen) sind. Heutzutage gibt es allerdings nur noch sehr wenige Arbeits-PCs, die dieses Kriterium nicht erfüllen können.

1.2. Mindestvoraussetzung

Betriebssystem	Windows Win7/Win8/Win10
	.Net Framework 3.5 oder höher
Prozessor	Mindestens 1 GHz
Ram-Speicher	4 GB
Festplattenspeicher	25 MB für TT-Turnier
	+4 MB pro Turnier
	1 GB für Datenbank-Server (optional)
Bildauslösung	Mind. 1024*600 Pixel und 16Bit Farbtiefe
MS Office-Version	Office 2013 - 365 (optional)
	LibreOffice 4.4.2.2 erfolgreich getestet (ohne Garantie)

1.3. Empfohlenes System

Betriebssystem	Windows 10
	.Net Framework 3.5 oder höher
Prozessor	2 GHz
Ram-Speicher	8 GB
Festplattenspeicher	5 GB freier Speicher
Bildauslösung	1280*1024 Pixel und mind. 16Bit Farbtiefe
MS Office-Version	Office 2013 - 365 (optional)

2. Installation

2.1. Ablauf der Installation

Das Programm wird mit einer Installationsroutine ausgeliefert, welche den Nutzer automatisch und selbsterklärend durch die einzelnen Installationsschritte leitet.

Während der Installation können sie den Pfad angeben, wo TT-Turnier auf ihrer Festplatte installiert werden soll. Standardmäßig ist dies "C:\Programme\TTTurnier". Je nach ihrer PC-Konfiguration kann dies jedoch abweichen. Sie können den Pfad auch manuell ändern.

Des Weiteren können sie aussuchen, ob das Installationsprogramm Verknüpfungen in das Startmenü und/oder auf den Desktop hinzufügen soll. Nach der Installation können Sie TT-Turnier direkt starten, oder mit *Beenden* das Installationsprogramm schließen.

2.2. Datenbank-Server

Sie können das Programm mit verschiedenen Typen von Datenbank betreiben:

a) Access-Datenbank

Die Access-Datenbank wird mitgeliefert und es ist kein weiterer Schritt von ihrer Seite aus notwendig. Diese Datenbank kann direkt verwendet werden und wird Ihnen auch automatisch bei der Erstellung von Turnieren angeboten.

b) SQL-Server

Der SQL-Server wird nicht automatisch mit installiert, kann jedoch jederzeit von Ihnen nachinstalliert werden. Sie finden hierzu über das "Datei" Menü Hilfestellung. Der Server bietet eine bessere Performance als die Access-Datenbank und zusätzlich sehr gut Möglichkeiten, das Turnier mit mehreren PCs gleichzeitig zu verwalten.

Hier finden sie eine Anleitung für die Installation des SQL-Server für Win8 und Win10: https://www.htts.de/Downloads/TTTurnier/DBServer unter Windows8.pdf

2.3. Programm-Updates

Wir arbeiten kontinuierlich an der Verbesserung und Erweiterung von TT-Turnier. Neben regelmäßigen neuen Programmversionen (z.B. von Version 7 auf Version 8) gibt es auch regelmäßig kleinere Updates, um Fehler zu korrigieren oder kleinere Verbesserungen aufzunehmen.

Wenn sie TT-Turnier starten können sie eine Überprüfung vornehmen, ob es eine neue Version gibt und diese dann ggf. herunterladen. So bleiben sie immer auf dem neuesten Stand.



3. Programmstart

3.1. Wie starte ich die Turnier-Verwaltung

Die Turnierverwaltung können Sie über mehrere Wege starten. Der direkte Weg ist, die Datei *TTTurnier.exe* aus dem Verzeichnis, das Sie bei der Installation ausgewählt haben, zu starten. Einfacher geht es allerdings über die Verknüpfungen in dem Startmenü (Start – Programme – Tischtennis Turnierverwaltung) oder dem Desktop (vorausgesetzt, Sie haben diese bei der Installation nicht deaktiviert). Klicken sie einfach auf das TT-Turnier Icon und schon wird das Programm gestartet.

Sie kommen direkt in das Hauptmenü.

3.2. Die Programmstruktur





3.3. Programmnavigation

In der Programmnavigation sind generelle Programmpunkte und spezielle Funktionen zu finden.

- o Datei
 - Neues Turnier erstellen
 - o Turnier laden
 - Turnier kopieren
 - Turnier schließen
 - o Turnier löschen
 - o Datenbank-Server
 - Druckereinstellungen
 - o Beenden
- o Tools
 - Auslosungs- und Teammatrix
 - Quittung-Sammeldruck
 - Barcode Scan [F3]
 - Urkunden und Quittung Designer
 - Voreinstellung & Logo
- o Backup
 - Backup jetzt erstellen!
 - o Datenbank wiederherstellen
 - o Backup-Pfad einstellen
 - Automatische Backups
- Schnell-Check Anzeige
 - [] Freie Tische
 - [] Laufende Spiele
 - [] Nächsten Spiele
- o LIVE
 - Live Spielstand-Eingabe [F4]
 - TT-Turnier ErgebnisCenter
- o Viewer
 - Viewer konfigurieren
 - Viewer anzeigen 1-3
- Support
 - Handbuch
 - o Lizenz
 - TT-Turnier im Internet
 - Impressum / Kontakt

3.3.1. Turnier-Navigation

Wenn sie ein Turnier erstellt, oder geladen haben, finden sie zusätzlich auf der linken Seite eine sehr flexible Turnier-Navigation, welche sie durch die einzelnen Bereiche der Verwaltung führt.

igation				
U		Tur	nier-N	lavigation
옷는 TT-Turnier 8.00 Beta1 - Bet	ester - Gültig bis: 30	2/2018		:
Datei Tools Backup S	nell-Check-Arceig	e LIVE Viewer Support		TestTurnier Server (08.05.20
Basisdaten «	Turnierda	ten		
Turnierdaten 🔗				
💠 Turnierdaten 🛛 🖌	Basisdaten		Verantwortung	und Personen
Erweiterte Daten	Turniername	Test Tumier Server	Veranstalter	TSV Bernstadt
Einstellungen	Datum	08.05.2012 📴 v bis 14.05.2012 🗐 v	Gesamtleitung	Mischa
Tischverwaltung 🔗	Zusatzname	Super Tumier!!	Oberschiedsr.	Auch keiner
Sporthalle und Tische			Homepage	www.htts.de
Tischanordnung			Austragungsort	Bemstadt
	Weitere Turnie	rdaten		A#-
Spiele-Planung A	Start- berechtigung	Alle aus Bernstadt	lumieneitung	All C
Planung-Matrix				
Planung-Liste				
Einstellung & Loois	Turniermodus	Jeder gegen jeden	Schiedsrichter	Keiner
🐶 Basisdaten				
Klassenverwaltung				
Spielerverwaltung		Andenin	gen speichem	
Spielplan				
Export				
~		Allgemeine Turnierdaten laden fertig		🛞 🕂 Drucker-Queue [0]

Diese Turnier-Navigation lässt sich unterschiedlich anordnen, damit sie eine bestmögliche Darstellung für ihren PC und Monitor erreichen.

Bereiche zusammengeklappt



Menüs eingeklappt



Ganz eingeklappt





Die dargestellten Menüs richten sich nach dem gewählten Bereich. Wählen sie beispielsweise "Spielerverwaltung" aus, werden im oberen Bereich zu zugehörigen Menüpunkte der Spielerverwaltung angezeigt.

Diese Darstellung ist identisch zu der Verwendung bei Microsoft Outlook und somit für viele Nutzer bereits bekannt und gewohnt.

Durch die Flexibilität der Darstellung erhalten sie optimale Möglichkeiten, das Programm genau an ihre Arbeitsumgebung anzupassen und optimale Bedingungen für einen reibungslosen und komfortablen Ablauf zu schaffen.

Ebenfalls passen sich viele Menüs an die Größe des Turnier-Fensters an.

- Wenn sie nur wenig Platz auf dem Bild zur Verfügung haben, sind verschiedene Bereich (die nicht wichtig jedoch unterstützend sind) mittels Scroll-Balken zu erreichen
- Wenn sie ein einen größeren Bildschirm haben, finden sie alle Informationen auf einen Blick und der Platz wird optimal ausgenutzt.

3.3.2. Hauptfenster

Im Hauptfenster werden die Daten angezeigt, die vom Nutzer bearbeitet werden können. Durch einen Klick auf einen Menüpunkt in der Turnier-Navigation werden die entsprechenden Informationen in diesem Bereich angezeigt.

3.4. Wie fange ich an?

Zunächst müssen sie entweder ein vorhandenes Turnier laden oder ein Neues anlegen. Danach legen sie die grundlegenden Parameter für das Turnier im Bereich "Basisdaten" in der Turniernavigation fest.

Im Folgenden können sie Turnierklassen definieren und Spieler aufnehmen. Wie dies genau funktioniert erfahren sie in den nächsten Kapiteln.





4. Turnierverwaltung

Bevor sie mit der Arbeit beginnen können, müssen sie zunächst ein neues Turnier anlegen, oder ein bereits bestehendes Turnier laden.

4.1. Neues Turnier erstellen

Um ein neues Turnier zu erstellen, klicken sie bitte auf den entsprechenden Eintrag im Menü. Dadurch öffnet sich nebenstehender Dialog, mit dem sie die wichtigsten Parameter festlegen können.

- Speicherung in Access-DB oder Datenbank-Server
- Name des Turnieres, z.B. *Kreismeisterschaften 2013*
- Datum (von-bis), wann das Turnier stattfindet
- Tische, wie sollen diese im Programm behandelt werden
- Zeitplanung (aktiv ja oder nein)
- Spielerstärke (aktiv ja oder nein)

Nachdem diese Werte erfasst sind, müssen sie lediglich auf "Turnier erstellen" klicken und das neue Turnier ist angelegt. Die festgelegten Parameter können alle (abgesehen von der Wahl der Datenbank) auch nachträglich noch bearbeitet und verändert werden.

4.2. Turnier laden

Wenn sie bereits ein Turnier gespeichert haben oder ein Demo-Turnier öffnen wollen, können sie über den entsprechenden Link in der Hauptnavigation, dieses tun.

Hierzu öffnet sich ein entsprechendes Fenster, in dem sie das Turnier auswählen können.

- Wählen sie ob sie ein Turnier aus einer Access-Datenbank oder vom Datenbank-Server öffnen möchten.
- Klicken sie ggf. auf "Turniere abrufen" falls die Turnier-Liste nicht automatisch aktualisiert wurde
- Wählen sie das Turnier aus der Liste aus und klicken danach auf "Turnier laden".

Ein Turnier laden
Access Datenbank Datenbank-Server
Access-Datenbank auswählen d`\userdata\demsevb4\Mv Documents\TT-Tumier 4\Da Auswählen
💉 Tumiere abrufen
Gefundene Tumiere (Access)
Mein Tumier (Access) (28.05.2012)
😢 Abbrechen

4.3. Turnier schließen

Wenn sie den aktuellen Turnierstand beenden möchten, klicken sie bitte auf "Turnier schließen". Danach können sie beispielsweise ein anderes Turnier laden.

4.4. Turnier löschen

Über die Löschfunktion können sie das aktuell geöffnete Turnier aus der Datenbank löschen. Bitte beachten sie, dass das Turnier hierbei unwiderruflich entfernt wird.

Dat	tei	Tools	Backup	Vie	
1	Neues Turnier				
2	Т	urnier lad	en		
×	Т	urnier sch	ließen		
X	Т	urnier lös	chen		

4.5. Turnier kopieren

Wenn sie bereits ein vorhandenes Turnier haben, welches eine gute Grundlage für ein neues Turnier bildet (z.B. alle angemeldeten Spieler oder die Klassenstruktur) können sie dieses alte Turnier kopieren.

Die Kopie wird hierbei in 2 Schritten durchgeführt.

Schritt 1 – Turnier auswählen

Wähen sie zunächst aus, von welchem Turnier sie die Daten kopieren möchten. Sie können hierbei auch eine andere Datenbank auswählen, oder sogar zwischen Access-DB und SQL-Server kopieren.

Die Auswahl der Datenbank erfolgt nach dem identischen Muster wie bei der Öffnung oder der Neuerstellung eines Turnieres.

Schritt 2 – Daten auswählen

Im nachfolgenden Schritt wählen sie aus, welche Daten aus dem alten Turnier übernommen werden sollen.

- Basisdaten
- Tische
- Spieler
- Teams
- Klassen
- Auslosung/Ergebnisse

Nach der Bestätigung, werden die Daten übernommen.

Automatisch ist eingestellt, dass von ihrer aktuellen Datenbank ein Backup erstellt wird. Sollte es wider Erwarten zu einem Fehler kommen, können sie dadurch zu dem alten Datenstand zurückkehren.

Dat	ei	Tools	Backup	Sch
•	N	eues Turr	nier	
2	Т	urnier lad	en	
Ð	Т	urnier koj	oieren 📐	
×	Т	urnier sch	ließen	

Access Datenbank Datenbank-Server Server / Instanz localhost Anmeldedaten O SQL-Authentfizierung Benutzer sa Passwort Tumiere abrufen Gefundene Tumiere (Server) TestTumier Server (08.05.2012)	1.) Turnier zur Kop	pie auswählen
Server / Instanz localhost Suchen Anmeldedaten SQL-Authentifizierung Benutzer sa Passwort Tumiere abrufen Gefundene Tumiere (Server) Test Tumier Server (08.05.2012) Auswählen	Access Datenbank	Datenbank-Server
Anmeldedaten	Server / Instanz	localhost
Tumiere abrufen Gefundene Tumiere (Server) TestTumier Server (08.05:2012) Auswählen	Anmeldedaten	 Windows Authentifizierung SQL-Authentifizierung Benutzer sa Passwort
Auswählen	Gefundene Tumiere (TestTumier Server (L	Server) 8.05.2012)
		Auswählen

2.) Daten zum Kopie wählen

Datenbank S(QL-Server
Tumier Te	estTurnier Server (08.05.2012)
Basisdaten + Einste	lungen 🗹 Daten übernehmen
Tische	🗹 7 Tische
Spieler	✓ 16 Spieler
Teams	🗹 10 Teams
Klassen	✓ 6 Klassen
Auslosung/Ergebnis	se 🗹 83 Spiele
-	Daten kopieren
🗹 Vor	dem Import ein Backup erstellen



5. Turnier-Basisdaten

Über die Basisdaten legen sie den Grundstein für die Verwaltung des Turnieres. Sie legen die Rahmenparameter fest und wie sich das Programm in bestimmten Situationen verhalten soll.

5.1. Turnierdaten

5.1.1. Turnierdaten

Auf dieser Seite können sie wichtigsten allgemeinen Daten zur Verwaltung des Turnieres festgelegt werden. Dies sind z.B.:

- o Name des Turniers, z.B. « Kreismeisterschaften 2006 Teststadt »
- Austragungsort
- Startberechtigung
- o Turniermodus
- o Verantwortliche für Turnierdurchführung
- o Etc.

5.1.2. Erweiterte Daten

Hier können sie zusätzliche Informationen angeben:

- Meldung (von-bis)
- Meldung an wen
- Informationen zum Equipment
- o Preise
- o Wegbeschreibung
- Etc.

5.1.3. Einstellungen

Über die Einstellungen können sie wichtige Einstellungen vornehmen, Sie sich TT-Turnier an bestimmten Stellen verhalten soll, beispielsweise bei der Verwaltung von Tischen, oder der Berechnung von Tabellen.

5.1.3.1. Allgemeine Turniereinstellungen

Hier gibt es 2 sehr zentrale Einstellung: Tische und Zeitplanung. Über diese Einstellung wird festgelegt, ob die die Zeitplanung (Planung) verwenden möchten, und ob sie die Tische des Turnieres verwalten wollen.

Tasks (Manuschurs)	
lische (verwendung)	
Jedem Spiel MUSS ein Tisch zugeordnet werden	~
Zeitplanung (Aktivierung)	
Zeitplanung nicht verwenden	~

Sind diese Optionen deaktiviert, stehen die entsprechenden Bereiche im Programm nicht zur Verfügung und werden ausgegraut.

Advantation of the local division of the loc	
2	Basisdaten
Ê	Klassenverwaltung
83	Spielerverwaltung
G	Spielplan
÷	Export

5.1.3.2. Spieler-Einstellungen

Legen sie hier fest, welche Daten sie von den Spielern erfassen wollen.

Spieler-Einstellungen	
Spielerstärke aktivieren	
Individuelle Angabe von Spielstärken	~
Rückennummer aktivieren	
Rückenummern nicht verwenden	~
Geburtsdatum verwenden	
Das Geburtsjahr optional eintragen (Standard 'off')	~

5.1.3.3. Spiel-Einstellungen

Die Spieleinstellungen beeinflussen alles rund um die Erstellung des Spielplanes und die Durchführung

Spiel-Einstellungen	
Spielreihenfolge	
Mögliche spätere Spiele vorziehen	~
Gruppengröße	
Fixe Größe der Gruppe (jede Gruppe gleich groß)	~
Freilos-Spiele anzeigen	
Spiele mit Freilos im Spielplan anzeigen	~
Default-Matrix für Auslosung	
Standard	~
Barcode Scanner für Schiedsrichterzettel	
Barcode nicht verwenden	~

5.1.3.4. Tabellen-Einstellungen

An dieser Stelle finden sie alles für die Berechnung von Tabellen, z.B. im Gruppenmodus

Tabellen-Einstellungen	
Punktevergabe für Tabelle	
Sieg:1 / Unentschieden: 0 / Niederlage: 0	\sim
Tabellensortierung	
Diff.Pkt > PlusPkt > Diff.Satz > PlusSatz > Diff. Ball	~
Spiele von aufgegebenen und verletzten Spielem	
Alle Spiele werten	~
Spiele bei Freilos	
Keine Wertung	~

5.2. Tischverwaltung

Die Tischverwaltung ist eines der Highlights von TT-Turnier 4, welche wir im Vergleich zur Version 3 stark verbessert haben. Sie können zunächst festlegen, wie viele Hallen Ihnen für das Turnier zur Verfügung stehen, und danach die Tische für jede Halle erstellen. Danach können sie die Tische räumlich anordnen, um ein Abbild der Halle zu erschaffen.

5.2.1. Sporthalle und Tische

Zunächst legen die Hallen fest und tragen sie zur Verfügung stehenden Tische ein. Hierbei können sie sowohl bei der Bezeichnung der Halle, als auch bei der Bezeichnung der Tische Freitext-Bezeichnungen eingeben.

po	rthalle Nr. 1	Sporthalle Nr. 2	Sporthalle Nr. 3
ktiv	Sporthalle verwenden	Aktiv Sporthalle verwenden	Aktiv Sporthalle verwenden
ezeic	hnung	Bezeichnung	Bezeichnung
ische	in dieser Halle:	Tische in dieser Halle:	Tische in dieser Halle:
	Tische (Bezeichnung)		
•	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
*			

Über die Option "nur numerische Tischnummern" können sie Eingabe schränken, wodurch aber eine Sortierung der Tische nach Zahlen (in Listen) möglich wird.

5.2.2. Tischanordnung

Nachdem die Tische angelegt wurden, können sie diese in der Halle positionieren, um ein Abbild der Halle im System zu erzeugen. Dieses Abbild wird in zukünftigen Versionen des Programmes verwendet, um sowohl im Viewer dem Besucher eine einfache Übersicht über die Spiele in der Halle zu bieten, zum anderen aber auch für die interne Ansicht, an welchen Tischen gespielt wird.

Bei der Anforderung der Tische können sie diese innerhalb eines Rasters frei verschieben und zusätzlich horizontal oder vertikal darstellen.

Die Dargestellt Größe passt sich automatisch ihrem Fenster an.



Über die Buttons an der rechten Seite können die die Tische auch automatisch platzieren.



5.3. Planung

Über den Bereich Planung haben sie die Möglichkeit, Spiele bereits im Vorfeld zeitlich (und räumlich) zu planen. Dies kann dafür nützlich sein, wenn ein fester Turnierablauf vorgegeben ist.

5.3.1. Planung-Matrix

Der Punkt "Spieleplanung" ist der zentrale Punkt, über den sie alle relevanten Spiele angezeigt bekommen und diese auf einen bestimmten Tag, Zeit und an einen bestimmten Tisch festlegen können.

PI	anung-Matrix		03.0	6.2018 🗐 🔻 🕨	🕑 Ånderun	gen speichem	Maus-Position 09:00 - Tisch 1	Halle Halle 1 - Haupthalle	
Nicht	geplante / gestartete Spiele		Spielplanu	ung Halle 1 - Haupthalle	÷				
÷	Herren C Einzel / Gr 1	^		Tisch 1		Tisch 2		Tisch 3	^
1	Thomas Mele Jens Gressmar		09:00						
Ŧ	Herren C Einzel / Gr 2								
2	Thorsten Renke		09:30						
÷	Herren C Einzel / Gr 3								
3	Hannes Bittlinger Stefanie Menke		10:00						
÷	Herren C Einzel / Gr 1								
4	Stevens Fang Mischa Binner (Ber)		10:30						
÷	Herren C Einzel / Gr 2								
5	Michael Laucher Harald Motz		11:00						
Ŧ	Herren C Einzel / Gr 3								
6	Michael Aperle Tobias Bressmar		11:30						
H	Herren C Einzel / Gr 1	1							
10	Mischa Binner (Ber) Jens Gressmar	~	12:00						
Alle K	lassen	~	<					>	`

Handbuch



5.3.1.1. Aufnahme von neuen Spielen

Um neue Spiele zu planen, wählen sie das Spiel einfach aus der Liste der Liste am linken Rand aus. Klicken sie hierzu mit der Maus auf das "Move"-Symbol, halten die Maustaste gedrückt und ziehen das Spiel auf den Platz in dem Raster, wo das Spiel stattfinden soll. Nach dem loslassen der Maustaste, wird das Spiel für den Platz eingetragen.

5.3.1.2. Entfernen von Spielen

Um ein Spiel wieder zu entfernen, wählen sie das Spiel aus dem Raster aus, und ziehen das Spiel mit der Maus wieder auf die Liste der Liste am linken Bildrand.

5.3.1.3. Spieltage und mehrere Sporthallen

Die Planung gibt die Möglichkeit, die Spiele für verschiedene Spieltage und auch für verschiedene Sporthallen zu planen. Die Einstellungen hierzu finden sie am oberen Rand des Bildes.

5.3.2. Planung-Liste

Alternativ zur Planung-Matrix finden sie auch eine Liste der Spiele pro Spielklasse. Hier können sie jedes Spiel einzeln planen und festlegen.





5.3.3. Einstellungen & Tools

Über diesen Punkt können sie verschiedene Einstellungen für die Planung vornehmen und finden verschiedene Tools, um Änderungen an der Planung durchzuführen.

5.3.3.1. Einstellungen für die Planung

Hier finden sie 3 Einstellungen:

- Startzeit für die Matrix (z.B. 9:00)
- Tagesdauer (z.B. 10 Stunden), für das Ende der Tagesmatrix
- Spiel-Intervall (z.B. 30 Min.), in welchem Intervall Spiele geplant werden können

5.3.3.2. Zeitliche Verschiebung

Falls ein Fehler bei der Planung passiert ist oder es eine organisatorische Änderung des Turnieres gegeben hat, kann es sehr hilfreich sein, wenn man die zeitliche Planung des Turnieres "verschieben" kann. Hierfür gibt es diese sehr flexible Funktion.

Sie können die Änderung für das gesamte Turnier oder für eine einzelne Turnierklasse durchführen.

Sie können auswählen, welche Spiele verändert werden sollen.

Sie können festlegen, ob eine relationale Änderung (in Abhängigkeit zu der aktuellen Spielzeit) oder eine absolute Verschiebung stattfinden soll.

5.3.3.3. Planung-Reset

Sollte es notwendig sein, die Planung komplett neu aufzusetzen, können sie einen Reset durchführen. Dabei wird die komplette Planung einer Klasse oder des gesamten Turnieres entfernt.

5.3.3.4. Spieleplanung - Flexible Zeiteinstellung der Matrix



Wir haben die Einstellungen für die Matrix erweitert:

- Einstellungen getrennt für jeden Spieltag möglich
- Mehrere Abschnitte mit unterschiedlichen Intervall-Einstellungen
- Pausezeiten

Matrix-Einstel	lungen		
Start-Uhrzeit	09:00	\sim	Uhr
Tagesdauer	10 Stunden	\sim	(bis 19:00 Uhr)
Spiel-Intervall	30 Min.	\sim	
	📀 Ånderur	ngen	speichem
Bitte beachten sie, o kommen kann (oder werden), wenn sie n verändem. Kontrollie	lass es zu eine Spiele nicht m achträglich die eren sie bitte da	r Dop ehr in Grer iher,	ppelbelegung von Plätzen n der Matrix angezeigt nzen oder das Spiel-Intervall ob Ihre Änderungen nicht

Zeitliche V	erschiebung
Tumierklasse	🔿 Alle Tumierklassen
	Damen A Einzel (Einzel) ~
Spielauswahl	Alle Spiele
	◯ Von Phase 1 ~
	O Von Datum 03.06.2018 □
	Gefundene Spiele: 0
Veränderung	● 1
	O 0:30 → Stunden später/früher
	○ 03.06.2018 🗐 🗸
	🛷 Verschiebung durchführen
Mit der zeitlichen die komplette Tu oder oder zeitlich	Verschiebung haben sie eine schnelle Möglichkeit mierplanung anzupassen, wenn der zu Engpässen en Änderungen kommt.





Über den Menüpunkt "Einstellung & Tools" wurde im Bereich "Matrix-Einstellungen" ein neuer Button "Detail-Einstellung" aufgenommen. Über diesen Button öffnet sich ein neues Fenster.

In dem Fenster finden sie einen Kalender, in welchem sie den Tag auswählen können, den sie im Detail planen möchten.

Turnierdaten	~	5 5				
Turnierdaten Erweiterte Daten Einstellungen		Matrix-Einstellungen Start-Uhrzet 09:16 🜩 Uhr	Bitte beachten sie, dass es zu einer Doppelbelegung von Plätzen kommen kann (oder Spiele nicht mehr in der Matrix angezeist	Planungsmatrix - Detailplan	März 2020	,
Tischverwaltung	~	Tagesdauer 10 Stunden v (bis 19:16)	werden), wenn sie nachträglich die Grenzen oder das Gold-Internali	Mo Di Mi Do Fr Sa So 27 28 29 30 31 1 2	Mo Di Mi Do Fr Sa	So 1
Sporthalle und Tische Tischanordnung		Spiel-Intervall 25 Min. V	verändem. Kontrollieren sie bitte daher, ob Ihre Änderungen nicht mit bereits vorgenommenen	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23	2 3 4 5 6 7 9 10 11 12 13 14 16 17 18 19 20 21	8 15 22
Spiele-Planung	~		Planungen kollidieren.	24 25 26 27 28 29	23 24 25 26 27 28 30 31 1 2 3 4	29 5
Planung-Matrix Planung-Liste		Matrix-Detail-Einstellungen	detailierte Erstellung mit unterscher Ab	Matrixeinstellungen - 0	7.02.2020	C
Christending & Tools		Planung Depat		Startzeit Interval E	ndezeit AbschnittTyp	-
		Alle Turnierklassen Damen A Einzel (Einzel)	~	Für den gewählten Tag wurde n	och keine Planung vorgenomme	en.
		Reset durchführen	te Planung (einer			
		Tumierklasse) löschen und danach neu au	fsetzen.			

Im Kalender werden die Tage fett hervorgehoben, zu denen es eine Detailplanung gibt.

Im Feld darunter können sie die verschiedenen Abschnitte des Spieltages festlegen. Klicken sie hierzu auf das + Symbol.

Sie können bis zu 8 verschiedene Abschnitte pro Tag festlegen.

Die Abschnitte können Spiel-Abschnitte oder Pausen sein.

In dem nebenstehenden Beispiel wurden zunächst Spiele von 9:10 bis 11:40 festgelegt (25 Min. Interval), gefolgt von einer Pause bis 12:30.

Startzeit	Interval	Endezeit	Abschnitt Typ	
09:10 😫	25 Minuten 🗸	11:40 🗸	Spiele 🗸 🗙	
11:40 🗘	50 Minuten 🗸	12:30 ~	Pause V 🗙	
12:30 🗘	30 Minuten 🗸	14:00 ~	Spiele 🗸 🗙	

Um 12:30 geht es mit Spielen im 30 Minuten Intervall weiter bis 14:00.

Die Abschnitte passen sich automatisch auf einander ab. Wenn die erste Startzeit geändert wird (z.B. 10 Min. später), passen sich alle weiteren Endezeiten und Startzeiten automatisch an und werden ebenfalls 10 Min. später gelegt. Wird ein Intervall geändert, passen sich die möglichen Endezeiten automatisch an, ebenfalls die Zeiten der nachfolgenden Abschnitte.

Die oben eingetragene Planung wird in der Matrix entsprechend dargestellt.

Rechts finden sie ein Beispiel entsprechend der oben vorgenommenen Planung.

Die Pause wird mit dunkler Farbe markiert. Sie können durchaus Spiele in diesen Zeitbereich legen, jedoch wird ein Hinweis hierzu angezeigt.

Um eine einheitliche Darstellung zu ermöglichen, ist die optische Größe der Zeitintervalle nicht an die zeitliche Länge des Intervalls gebunden.





5.3.4. Planungs-Wizard

Über den Planungs-Wizard haben sie die Möglichkeit, viele Spiele mit wenigen Klick's fertig planen, ohne jedes Spiel einzeln anfassen zu müssen. Sie legen 2 Bereiche fest:

- 1.) Welche Spiele sollen geplant werden
- 2.) Wo und wann sollen diese Spiele geplant werden

Planung-W	/izard		
Auswahl der	Spiele	Auswahl d	es Planungsbereiches
Turnierklasse	Damen A Einzel (Einzel) 🗸 🗸	Spieltag	【 28.02.2020 🔲 🕶 】
Spielauswahl	Alle Spiele Von Phase 1	Zeitfenster Tische (5)	09:00 ✓ - 18:00 ✓ ✓ Haupthalie - Tisch 1
Planungsstatus	Alle Spiele Nur ungeplante Spiele		Haupthalle - Tisch 3
Bedingungen	 ✓ Keine zeitgleichen Spiele f ür Spieler Neue Runde = N ächster Zeitbereich 	Platzwahl	Hauothalle - Tisch 5 Nur freie Plätze Alle Plätze
Spiele	3 Spiele gefunden	Plātze	64 verfügbare Plätze gefunden
	🌾 Planung	durchführen	

Entsprechend ihrer Auswahl ermittelt das Programm die Anzahl dedr Spiele, und ebenfalls die Anzahl der möglichen Planungsplätze, die belegt werden können. Sie können hierbei auswählen, ob nur freie Planujngsplätze, auch bereits belegte Planungsplätze (in diesem Fall werden die vorhanden Spiele aus der Planung entfernt) genutzt werden sollen.

Über die Einstellungen "Keine zeitgleichen Spiele" und "Neue Runde" können sie verhindern, dass Spiele für den gleichen Spieler zeitgleich stattfinden. Für diese Überprüfung wird die Ansetzung des Spielers verwendet, wodurch auch zukünftig geplante Phasen, bei denen der Spieler noch nicht feststeht hierüber abgesichert werden können.

Mit einem Klick auf "Planung durchführen" werden die gewählten Spiele in der Planungsmatrix entsprechend verteilt.

Beispiel:

elplar	rung Halle 1 - Haupthalle				Spielplanu	ing Halle	a 1 - Haupthalle			-		11.	
	Tisch 1	Tisch 2	Tisch 3	Tisch 4		Tisch 1		Tisci	h 2	Tisc	h 3	Tis	:h 4
9:00					09:00	#	Herren C Einzel / Gr 1 Thomas Mele Iens Gressmar	*	Herren C Einzel / Gr 2 Nico Swinner Thoraten Renke		Herren C Einzel / Gr 3 Hannes Bittlinger Stefanie Menke	H	Herren C Einzel / Gr 1 Stevens Fang Mischa Binner (Ber)
9:30					09:30	# 3	Herren C Einzel / Gr 2 Michael Laucher Harald Motz	# 6	Herren C Einzel / Gr 3 Michael Aperle Tobias Bressmar	10	Herren C Einzel / Gr 1 Mischa Binner (Ber) Jens Gressmar	8	Herren C Einzel / Gr 2 Harald Motz Thorsten Renke
0:00	Damen A Enzel / Halbfinale Thomas Mele Stefanie Menke	Damen A Einzel / Habfinale Michael Aperle Tobias Bressmar	Damen A Einzel / Finale [Gewinner von Spiel 1] 3 [Gewinner von Spiel 2]		10:00		Damen A Einzel / Halbfinale Thomas Mele Refanie Merike	2	Damen A Enzel / Halbfinale Michael Aperle Tobias Bressmar	⊞ 3	Damen A Einzel / Finale [Gewinner von Spiel 1] [Gewinner von Spiel 2]	1	Herren C Einzel / Gr 3 Tobias Bressmar Stefanie Menke
10:30					10:30	15	lerren C Einzel / Gr 1 kmin Malter Thomas Mele	17	Herren C Einzel / Gr 2 Ralf Mittlinger Nico Swinner	18	Herren C Einzel / Gr 3 Joachim Hambert Hannes Bittlinger	1	Herren C Einzel / Gr 1 Thomas Mele Stevens Fang
11:00					11:00	20	Herren C Einzel / Gr 2 Noo Swinner Nichael Laucher	# 21	Herren C Einzel / Gr 3 Hannes Bittinger Michael Aperle	# 22	Herren C Einzel / Gr 1 Jens Gressmar Amin Malter	H	Herren C Enzel / Gr 2 Thorsten Renke Raif Mittinger
11:30					11:30	24	Herren C Enzel / Gr 3 Refanie Menke loachim Hambert	*	Herren C Enzel / Gr 1 Mischa Binner (Ber) Amin Mater	#	Herren C Enzel / Gr 2 Harald Motz Balf Mittinger	H	Herren C Enzel / Gr 3 Tobias Bressmar Joachim Hambert
12:00					12:00								
13:00					13:00	11 S	Herren C. Einzel / Gr. 1 Revens Fang Iens Gressmar	*	Herren C Einzel / Gr 2 Michael Laucher Thorsten Renke	#	Herren C Einzel / Gr 3 Michael Aperle Stefanie Merike	1	Herren C Einzel / Gr 1 Thomas Mele Mischa Binner (Ber)
13:30					13:30	# 1 38	Herren C Einzel / Gr 2 Noo Swinner Harald Motz	*	Herren C Einzel / Gr 3 Hannes Bittinger Tobias Bressmar	# 43	Herren C Einzel / Gr 1 Amin Malter Stevens Fang	-	Herren C Einzel / Gr 2 Raff Mittinger Michael Laucher
14:00					14:00	45	lerren C Einzel / Gr 3 loachim Hambert lichael Aperle						
14:30					14:30			-		-		-	

Basisdaten

Klassenverwaltung

6. Klassenverwaltung

Im Menübereich Turnierklassen können sie die unterschiedlichen Klassen innerhalb ihres Turnieres einrichten und die Auslosung vornehmen.

6.1. Klassenübersicht

de Informationen zu allen Turnierklassen in

In der Klassenübersicht finden sie grundlegende Informationen zu allen Turnierklassen in einer kompakten Übersicht. In der Übersicht finden sie auch Informationen, wie viele Spieler zu dieser Klasse angemeldet sind und wie viele Spiele in diese Klasse vorbereitet und ggf. bereits gespielt sind. In dieser Übersicht finden sie ebenfalls die Klassen, die (aus Übersichtlichkeitsgründen) ausgeblendet wurden. Diese Option können sie ebenfalls direkt hier ein- und ausschalten.

Klassenbezeichnung	Klassentyp	Startdatum/zeit	Bearbeiten	Löschen	Anmeldungen	Ausblenden	Phase 1*
Herren C Einzel	Einzel	26.11.2012 19:00:00	Bearbeiten	Löschen	21 Anmeldungen		14/36 Spiele
Team A	Team	18.02.2013 18:00:00	Bearbeiten	Löschen	0 Anmeldungen		0/0 Spiele

6.2. Neue Spielklasse

Für die Erstellung einer neuen Spielklasse finden sie direkt in der Klassenverwaltung einen eigenen Link. Hierüber kommen sie zu einem leeren Formular, in welches sie die Parameter für die Spielklasse eintragen können.

Das Formular entspricht dem Formular für die Bearbeitung einer Spielklasse, siehe unten.

Bei der Erstellung einer neuen Klasse können sie ebenfalls die neue Klasse aus der Vorlage einer bestehenden Klasse erstellen. Diese Option wird Ihnen auf der rechten Seite des Formulars angezeigt.

Bitte beachten sie, dass die den Typ der Spielklasse (Einzel, Doppel, Mixed, Team) nachträglich nicht mehr verändern können.



6.3. Spielklasse bearbeiten

Bestehende Spielklassen können sie über die Klassenübersicht, aber auch direkt aus der Navigationsleiste auswählen. Die Bearbeitung einer Spielklasse teilt sich in 3 Bereiche auf, für welche nachfolgend ein eigener Menüpunkt zu finden ist.

6.3.1. Einstellungen einer Klasse

Über die Einstellungen finden sie sämtliche Grundparameter einer Klasse, welche sie zum Teil bereits bei der Erstellung der Klasse festlegen konnten.

en und Auslosung	Einstellungen Meldungen Phasen und	ren C Einzel	Einzel - Herr
	Tischzuweisung	ndaten	Allgemeine Klasser
Alle Keine	Es wurden 4 Tische zugewiesen	Herren C Einzel	Klassenname
*	Haupthalle - Tisch 1	01. Mai . 2012, 10:00 Uhr 🛛 🗐 🗸	Starttermin
	Haupthalle - Tisch 2	Einzel 👻	Тур
=	Haupthalle - Tisch 3	✓ 23.01.1977 🗐 - bis 23.01.1995 🗐 -	Altersgrenzen
	✓ Haupthalle - Tisch 4		Beschreibung
	✓ Haupthalle - Tisch 6		
	Reservehalle - Tisch 2-1		
		Åndem Individuelle Bezeichnungen	Phasenbezeichnung
Besteine	Gesetzte Spieler	ten	Weitere Klassenda
Dearbeiten	Es wurden noch keine Spieler gesetzt	Männer 🔲 Frauen	Startberechtigung
		Max. 5 Sätze (z.B. 3:2 oder 3:0) 🔹 🛟	Sätze
		299,00 Euro	Startgebühr
		Farbe wählen 📉 🗙	Farbkennzeichnung
		Mindestens 10 🔶 Maximal 128 🛫	Teilnehmerzahl
		Mindestens 10 🔦 Maximal 128 🖈	Teilnehmerzahl

Klassenname: Starttermin: Typ: Altersgrenzen: Beschreibung: Phasenbezeichnung:	Geben sie einen Namen, unter dem die Klasse gefunden wird Wann soll der Wettbewerb beginnen Einzel, Doppel, Mixed, Team (nur bei Erstellung auswählbar) Welche Spieler dürfen teilnehmen ein optionaler Testblock An dieser Stelle können sie den Phasen eigene Namen geben, um das Turnier besser an ihre Gegebenheiten anzupassen
System (nur Team):	Welche Spielmatrix soll verwendet werden
Startberechtigung: Sätze: Startgebühr: Farbkennzeichnung: Teilnehmerzahl:	Männer/Frauen, wer darf hier mitspielen Auf wie viele Sätze soll gespielt werden (auch pro Phase) Die Angabe ist relevant für die Turnierabrechnung Legen sie eine Farbe fest, um das Turnier auf einen Blick zu finden Minimale und maximale Teilnehmerzahl

Des Weiteren gibt es noch 2 weitere Blöcke mit wichtigen Einstellungen:

<u>Tischzuweisung:</u> Wählen sie aus, welche Tische für diese Turnierklasse zur Verfügung stehen sollen. Diese Tische werden vorrangig angeboten. Sie haben jedoch bei Engpässen auch die Möglichkeit einzelnen Spielen andere Tische zuzuordnen.

<u>Gesetzte Spieler:</u> Legen sie hier fest, welche Spieler bei der Auslosung entsprechend gesetzt werden sollen.

Sätze pro Phase: Wenn in ihrer Spielklasse eine unterschiedliche Anzahl von Sätzen pro Spielphase gespielt werden müssen, können sie dieses über das Symbol im Feld "Sätze" individuell festlegen. Sie können ebenfalls ab einer bestimmten Spielrunde (z.B. Viertelfinale) eine andere Einstellung vornehmen.

<u>Doppelpartner:</u> Bei Doppel/Mixed Wettbewerben finden sie hier ebenfalls eine Option, die Doppelpartner einzusehen und noch fehlende

Für alle Phase	en die gle	iche Si	atz-Einstellung	
Pro Phase un	terschied	liche E	instellungen	
Phase 1	Max. 5	Sätze (;	z.B. 3:2 oder 3:0)	~
	ab Runde	2 ~	7 Silker bis zum Ende (z.B. 7.0 odr	~
Phase 2	Max. 5	Sātze (;	z.B. 3:2 oder 3:0)	~
	ab Runde	- v	Max. 5 Siture (z.B. 3.2 oder 3.0)	\sim
Phase 3	Max. 5	Sätze (;	z.B. 3:2 oder 3:0)	~
	ab Runde	- ~	Max. 5 Silize (z.B. 32 oder 30)	~
Phase 4	Max. 5	Sātze (z.B. 3:2 oder 3:0)	~
	. ab Runde		Max. 5 Silize (z.B. 3.2 oder 3.0)	~
Platzierung	Max. 5 !	Sätze (z.B. 3:2 oder 3:0)	~

Zuordnungen vorzunehmen. Diese Zuordnung kann zufällig gelost oder nach Stärke vorgenommen werden.

6.3.2. Meldungen

Auf der Seite "Meldungen" finden sie eine Übersicht über ALLE Spieler des Turnieres mit einer Information, ob sie zu dieser Klasse gemeldet sind, ob sie Angemeldet sind, ob sie bezahlt haben und ob es ggf. eine Nachmeldung ist. Diese Informationen können sie zusätzlich direkt über diese Seite bearbeiten.

Einzel - H	erren C Einze	I		B	nstellungen	Meldungen	Ph	asen und Auslos	ung	
Meldungen	zu Klasse: Herrer	n C Einze	el					0	Änderungen speid	chem
Nachname	Vomame	Meldung	Anmeldung	Bezahlt	Nachmeld.	Verein	Num.	GebDatum	Verband	*
Behret	Nicolai	O	V				0			
Fang	Stevens	0	V	V			0			
Fittlinger	Ralf	0	V	V			0			
Gele	Thomas	0	V	V			0			
Gewinner	Mischa	0	V	V	V		0			
Grobst	Andre	0	V	V			0			E
Kaff	Andreas	O		V			0			
Leßmar	Tobias	0		V			0			
Lotz	Harald	0	V	V			0			
Malter	Amin	O					0			
Menke	Thorsten	O	V				0			
Merle	Gerhard	0		V			0			
Meßmar	Jens	0	V	V			0			
Minner	Nico	O	V	V			0			
Neck	Dennis	0	V	V			0			
Nittlinger	Hannes	0	V				0			-

6.3.3. Phasen und Auslosung

Das System bietet die Möglichkeit, dass eine Turnierklasse in verschiedenen Phasen ausgespielt werden kann, beispielsweise Phase 1: Gruppenphase, Phase 2: KO-System. Sie können hierbei bis zu 4 nachfolgende Phasen definieren.

inzel - Herren C Einzel	Einstellungen	Meldungen	Phasen und Auslosung
Phase 1 Spieler 13 angemeldet [+3] Spielmodus Gruppenspiele KO-System Doppel-KO-System Schweizer-System 1-Runde KO Anzahl Gruppen 3 + Spieler pro Gruppe 6 + Platz 1 bis 3 und zusätzlich 1 nächstbeste Spieler der Phase Anderungen speichem	Spieler 10 aus vorheriger Phase Spielmodus Gruppenspiele KO-System Doppel-KO-System Schweizer-System 1-Runde KO	ß	
Phase 1 auslosen	Aktuell sind 30 Spiele erstellt		

Die angebotenen Parameter richten sich nach dem Spielmodus der Phase, beispielsweise können sie für den Gruppenmodus die Anzahl der Gruppen und die gewünschte Anzahl von Spielern pro Gruppe angegeben werden.

Bitte klicken sie den "Änderungen speichern" Button, um die Auswirkungen auf nachfolgende Phasen angezeigt zu bekommen.

Über den Button "Phase x auslosen" können sie die Auslosung starten.

6.3.3.1. Auslosung Gruppenspiele

Bei den Gruppenspielen finden sie auf der linken Seite die verfügbaren Spieler (in nachfolgenden Phasen eine entsprechende Nummerierung), und im rechten Bereich eine Anzeige der verschiedenen Gruppen.

Auslosung Phase 1 Liste der gemeldeten Spieler (21 / +1)		Sedingung	Gesetzte Spieler nach System zuordnen	•
[01] Gele, Thomas	<u> </u>	Gninne 1	Gruppe 2	~
🕂 [02] Gewinner, Mischa		Frei	- Frei -	
🕂 [03] Grobst, Andre			- Frei -	
🕂 [05] Nittlinger, Hannes				
🖶 Behret, Nicolai				
🕂 Fang, Stevens			- 1161 -	
🕂 Fittlinger, Ralf	Ξ	Grappe 3	Gainne A	
🕂 Kaff, Andreas				Ξ
🕂 Lotz, Harald		- Hei -	Erni	
🕂 Malter, Armin		riei	Erni	
🖶 Menke, Thorsten		riei	En:	
🕂 Meßmar, Jens		riei	- riel	
🕂 Minner, Nico		Gruppe 5	Gainne 6	
🕂 Neck, Dennis		- Frei	- Frei -	
🕂 Perle, Michael				
🕂 Rolli, Ralf	-	Frei	Frei	-
Matrix Standard	•	🗙 Alte Auslosung löschen 🛛 🗛	bbrechen 💽 📀 Auslosung übernehmen	



Sie können die Auslosung nun auf 2 verschiedenen Wegen vornehmen:

 a.) Sie können einen Spieler aus der linken Liste anklicken (Maustaste gedrückt halten) und diesen auf einen freien Platz einer Gruppen ziehen Dadurch können sie einen Spieler manuell auf einen Platz zuweisen



b.) Sie können über den Auslosen-Button das System automatisch eine Auslosung vornehmen lassen. Für diese automatische Losung gibt es verschiedene Bedingungen, die sie über die verschiedenen Boxen einstellen können.



<u>Bedingung:</u> Bitte geben sie an, worauf bei der Auslosung geachtet werden soll. Beispielsweise kann versuch werden, dass Spieler aus dem gleichen Verein oder dem gleichen Verband nicht in die gleichen Gruppen kommen.

<u>Matrix:</u> Wählen sie aus, ob die Standard-Matrix oder ihre individuell eigene für die Erstellung der Spiele verwendet werden soll.

6.3.3.2. Auslosung KO-System (und Doppel-KO)

Im KO-System (ebenfalls gültig für Doppel-KO) werden wie im Gruppen-System die verfügbaren Spieler in der Liste angezeigt. Im rechten Bereich wird nun der KO-Baum dargestellt mit den einzelnen Startplätzen.

[17] Vettel, Sven		
[18] Wosch, Nicolas		
Fang, Stevens	2 Frei	
	4 H [16] Sambert, Joachim	
	9 🕂 [05] Gewinner, Mischa	
	10	
	11 Frei	
	12 🕂 [09] Lotz, Harald	

Sie können die Spieler nun manuell auf die einzelnen Plätze eintragen, oder über den Auslosen-Button das System die Übernahme der Spieler durchführen lassen.

Mit einem Klick auf "Auslosung übernehmen" wird die erste Spielrunde des KO-System, und auch alle weiteren runden erstellt.

Beim Doppel-KO werden zusätzlich auch die zugehörigen Verlieren-Runde-Spiele erzeugt.



6.3.3.3. Auslosung Schweizer System

Beim Schweizer System wird zunächst nur die 1. Spielrunde ausgelost. Die nachfolgenden Spielrunden werden erst in einem späteren Schritt (nach Abschluss der ersten Runde) ermittelt. Sie können hierbei alle Spieler in eine Gruppe packen, oder auch hierbei mit mehreren Gruppen agieren.

Auslosung Phase 1	Sedingung: Gesetzte Spieler nach System zuordnen
	Gruppe 1 Srasser, Svenja Muchta, Sabine Schwamma, Silvia Nowak, Getrud - Frei -
Matrix Standard 👻	X Alte Auslosung löschen Abbrechen 🛇 Auslosung übernehmen

Um eine weitere Runde im Schweizer-System zu erstellen, finden sie eine entsprechende Option bei der Gruppen-Ansicht der Spiele im Spielplan.

Einze	el - Damen B	Einzel	Übersic	ht	Phase	1 F
Phase	1 - Gruppen-Sy	ystem 🔪				
Gruppe	ə 1			81 1:	Tabe	lle
Nr / Ru	Spieler 1	Spieler 2	Ergebnis	Tisc	Platz	Spie
001/R1	Julia Nusser	Gertrud Nowak	Vorbereitet			Julia
002 / R1	Svenja Strasser	Silvia Schwamma	Vorbereitet			Svenj
						Sabin
						Silvia
						Gertru
•				Þ		•

Über diesen Button öffnet sich ein Formular, mit dem sie die weiteren Spiele festlegen können. Bei der automatischen Auslosung dieser Spiele vermeidet das System, dass Spieler nochmals gegen den gleichen Gegner spielen, wie es beim Schweizer System gefordert ist.

6.3.3.4. Auslosung 1-Runde KO

Bei diesem System werden einzelne Spiele erstellt, bei denen die Gewinner in die nachfolgende Phase weiter kommen. Das System entspricht nur der ersten Runde eines KO-Systems.

Liste der gemeldeten Spieler (10 / +0)	Sedingung: Gesetzte Spieler nach System zuordnen
	1 101 Gruppe 1, Platz 1
	3 • [02] Gruppe 2, Platz 1 4 • [09] Gruppe 3, Platz 3
	5 • [03] Gruppe 3, Platz 1 6 • [08] Gruppe 2, Platz 3
	7 ••• [04] Gruppe 3, Platz 2 8 ••• [07] Gruppe 1, Platz 3
	9 ••• [05] Gruppe 2, Platz 2 10 •• [06] Gruppe 1, Platz 2
Matrix Standard 🗸	X Alte Auslosung löschen Abbrechen Suslosung übernehmen

Das System kann z.B. genutzt werden, um bei einer großen Anzahl Teilnehmer vor einer Gruppenphase zunächst das Teilnehmerfeld zu halbieren.

6.3.3.5. Vereins- oder Verbandsduelle (in Phase 1)

Wenn bei einer Auslosung mindestens 1 Duell (entsprechend der Einstellung) gefunden wurde, wird ein Fenster angezeigt, wie hierbei verfahren werden soll.

- Gra	asmar Jens (Rezide Lilm)	Renke Thorsten (Kreis Northeim)
+ F	orgehen bei Duellen	×
Grup	Es wurden bei der Auslosung insgesamt 10 V Bitte legen sie fest, wie damit umgegangen w	/erbandsduelle gefunden.
	 Keine Änderung. Spielreihenfolge b Einzelne Spiele (Duelle) vorziehen 	eibehalten
+	O Ganze Spielrunden mit Duellen vorz	ziehen
H++	Durchführen	

Diese Option steht nur für Gruppenspiele in Phase 1 zur Verfügung.

6.3.3.6. Auslosung der Phase 2 bis 4

Die Auslosung von Phase 2 und 3 (sofern benötigt) kann bereits direkt im Anschluss an die Auslosung der Phase 1 erfolgen, oder auch erst losgelöst zu einem späteren Zeitpunkt. Dadurch erhalten sie die Möglichkeit, dass spätere Begegnungen nicht zu früh bekannt gegeben werden.

Die Auslosung erfolgt analog zu der Auslosung von Phase 1. Lediglich die Spielernamen werden hier durch Platzziffern ersetzt.



6.3.3.7. Vorschau der Auslosung

Bei der Auslosung einer Phase haben wir die Möglichkeit aufgenommen, dass die eine Vorschau der Spiele erstellen können, bevor sie die Auslosung durchführen.

🗙 TT-Turnier						• – • ×
Datei Tools Bao	kup Schnel	I-Check-Anzeig	e LIVE Vi	ewer Support		AutoLoaded
Klassenverwaltu	na «					Meldurson Phasen und Ausleaung
Klassenverwaltung	Vorschau der	Auslosung			li ×	Meddingen Fridaert and Adalosatig
Klassenübersicht Neue Turnierklas	Spielnummer 001	Runde Ru 1	Gruppe Gr 1	Spieler 1 Harald Motz	Spieler2 Hannes Bittlinger (TSV Bernst	Gesetzte Spieler nach System zuordnen 🛛 🗸 🗸
Einzel (5x)	002	Ru 1	Gr 2 Gr 2	Stevens Fang (TSV Bernstadt)	Tobias Bressmar (TSV Bernst	Gruppe 2
Damen A Einzel	004	Ru 1	Gr 4	Thorsten Renke (SuS Northei	Freilos	Fang, Stevens (TSV Bernstadt)
Schüler B	005	Ru 1 Ru 1	Gr 1 Gr 2	Michael Aperle (TSV Bernstadt) Thomas Mele (TSV Bernstadt)	Mischa Binner (Ber) (TSV Hor Ralf Mittlinger	Bressmar, Tobias (TSV Bernstadt)
Schüler C Schülerinnen B	007 008	Ru 1 Ru 1	Gr 3 Gr 4	Nico Swinner (TSV Bernstadt) Freilos	Armin Malter Stefanie Menke (SuS Northeim)	Mele, Thomas (TSV Bernstadt)
Doppel (1x)	009 010	Ru 2 Ru 2	Gr 1 Gr 2	Mischa Binner (Ber) (TSV Hör Ralf Mittlinger	Hannes Bittlinger (TSV Bernst Tobias Bressmar (TSV Bernst	Gruppe 4
Doppel Herren C	011	Ru 2	Gr 3	Armin Malter	Joachim Hambert	Menke, Stefanie (SuS Northeim)
📴 Basisdaten	012	Ru 2	Gr 1	Michael Aperle (TSV Bernstadt)	Harald Motz	Frei
Klassenverwa	014 015	Ru 2 Ru 2	Gr 2 Gr 3	Thomas Mele (TSV Bernstadt) Nico Swinner (TSV Bernstadt)	Stevens Fang (TSV Bernstadt) Jens Gressmar (TSV Bernstadt)	,
Spielerverwalt	ung					
Spielplan		Matrix Standa	rd	✓ ♀ X Alte A	uslosung löschen Abbrechen	Vorschau 🛇 Auslosung übernehmen
			Auslosung star	ten fertig		🎯 🕂 🔂 💮 🔅 😌 💮 💮



7. Spielerverwaltung

Im Menübereich Spielerdaten können sie alle Daten zu den Teilnehmern verwalten und pflegen.

7.1. Spielerübersicht

In der Übersicht finden sie alle Spieler, welche zu diesem



Nutzer eingetragen wurden mit den wichtigsten Daten angezeigt. Sie haben die Möglichkeit, bestimmte Felder bereits direkt in dieser Ansicht zu bearbeiten, wodurch eine schnelle Korrekturmöglichkeit besteht, wenn beispielsweise ein Name falsch geschrieben wurde.

Spielerüber 16 Spieler	sicht	Nachname	Vomame	Verein	Verband	Meldung	jen T	Geschlecht V M V F	Filtem	
Nachname 🔺	Vomame	Verein	Kurz	GebDatum	Geschlecht	Num.	Meld.	Bearbeiten	Löschen	*
Aperle	Michael	TSV Bernstadt			Mann	1229	3	Bearbeiten	Löschen	
Binner	Mischa	TSV Hörvelsinge	en Ber		Mann	10	3	Bearbeiten	Löschen	
Bittlinger	Hannes	TSV Bernstadt			Mann	1226	2	Bearbeiten	Löschen	
Bressmar	Tobias	TSV Bernstadt			Mann	1235	3	Bearbeiten	Löschen	
Fang	Stevens	TSV Bernstadt			Mann	1233	2	Bearbeiten	Löschen	-
Gressmar	Jens	TSV Bernstadt			Mann	1232	1	Bearbeiten	Löschen	-
Hambert	Joachim				Mann	1236	2	Bearbeiten	Löschen	
Laucher	Michael	TSV Bernstadt			Mann	1234	3	Bearbeiten	Löschen	Ε
Malter	Amin				Mann	1239	1	Bearbeiten	Löschen	-
Mele	Thomas	TSV Bernstadt			Mann	1230	2	Bearbeiten	Löschen	-
Menke	Stefanie	SuS Northeim			Frau	1231	3	Bearbeiten	Löschen	1
Mittlinger	Ralf				Mann	1238	1	Bearbeiten	Löschen	
Motz	Harald				Mann	1237	1	Bearbeiten	Löschen	-
Renke	Thorsten	SuS Northeim			Mann	1222	3	Bearbeiten	Löschen	2
Swinner	Nico	TSV Bernstadt			Mann	1228	3	Bearbeiten	Löschen	2
Wolli	Ralf	TSV Bernstadt			Mann	1223	2	Bearbeiten	Löschen	-
•									۲	

Über den Button "Bearbeiten" kommen sie zu der Detailansicht des Spielers, in der sie alle Daten finden und anpassen können.

Zusätzlich finden sie hier einen "<u>Löschen</u>" Button, mit dem sie einen Spieler komplett aus der Turnier-Datenbank entfernen können. Bitte beachten sie, dass hierbei auch die Spiele und Ergebnisse dieses Spielers verloren gehen.

7.2. Neuer Spieler

In der Navigation finden sie direkt einen Link, um einen neuen Spieler aufzunehmen. Sie kommen zu einem Formular, in welches sie sämtliche Details des Spielers eintragen können.

Manche dieser Felder sind optionale Felder, manche Felder sind entsprechender ihrer festgelegten Einstellung Pflichtfelder. Des Weiteren können sie hier für den Spieler festlegen, zu welchen Klasse er gemeldet ist, und wie sein Anmeldestatus hierbei ist.

Dieses Formular entspricht ebenfalls der Detailansicht zur Bearbeitung von Spielern.

Spie	eler Mic	chael Aperle		Spieler- & Kontak	tdaten Verban	d Spiele	rphoto	Spiele	System-IDs				
- Persor	nendaten			Spielerdaten				Kont	aktmõglichkeit	en			
Voma	me	Michael		Verein	TSV Bernstadt	:		Mob	iltelefon				
Nachr	name	Aperle		Alt. Name				Ema	il-Adresse				
Geb.E	Datum	2000 🔲 🔽 Kei	ne Angab.	Spielklasse									
Gesch	hlecht (Mann O Frau		Land/National.			~		Anonym im Interne	et			
Rücke	ennummer			Stärke									
Kurz-2	Zusatz	Zusatz, der imme Namen angezeig	er beim gt wird	Stärkewert	1487	P	unktvorgab	be	0				
Anmel	dungen zu Ti	umierklassen											
	Gemeldet	Klasse	Klassentyp	Startdatum	Anmeldung	Bezahlt	Nachmel	dung	Doppelpartner /	Team			
►	0	Damen A Einzel	Einzel	16.05.2012			\checkmark						
	0	Herren C Einzel	Einzel	01.05.2012									
	0	Doppel Herren C	Doppel	24.06.2012					Bittlinger, I	Hannes			
	\odot	My Mixed	Mixed	18.10.2012						ioglichkeiten ion esse ym im Internet 0 ↓ pelpartner / Team Bittlinger, Hannes			
			0	Änderungen spei	chem				r €	Quittung			

System-IDs

Die Felder bei "System-IDs" sind zunächst geschützt und können mit einem Klick freigeschaltet werden. Diese Felder sind besondere Felder für die IDs der Spieler in den Tischtennis Online-Systemen.

<u>SpielerPhoto</u> Sie haben die Möglichkeit, ein Photo des Spielers zu hinterlegen. Dieses Photo kann von einer Datei vom PC geladen werden, oder per WebCam direkt aufgenommen werden. Dieses Bild kann für Ausdrucke und den Viewer verwendet werden.

Punkt-Vorgabe

Bei Vorgabe-Turnieren können sie pro Spieler einen Wert festlegen, um eine entsprechende Vorgabe zu kennzeichnen.

Alt-Name

Der alternative Name wird genutzt, wenn der Platz an bestimmten Stellen nicht ausreicht. Die Nutzung des Feldes ist jedoch optional, falls die automatische Kürzung unzureichend ist.

Spiele und Ergebnisse

Sie erhalten an dieser Stelle eine Übersicht über die Spiele, welche der Spieler absolviert hat, bzw. für die er angesetzt ist.

Quittung

Über den Button "Quittung" können sie eine Quittung für den Spieler erstellen.

SpielerInfo	
🕵 Nicol	ai Behret
Quittung e	erstellen
Spielklassen	Herren C Einzel
Betrag	0,00
Vorlage	Standard.qui 🔹
	Quittung erstellen

7.3. Klassenmeldung

Über die Funktion Klassenmeldung haben sie an dieser Stelle zusätzlich die Möglichkeit zu sehen, welche Spieler zu welchen Spielklassen angemeldet sind und können den Status bearbeiten.

Klassenmeldung			V	Männlich	Veiblich	📃 Nur gen	neldete Spieler	anzeigen	
Einzel	м	leldungen zu	Klasse: Damei	n A Einze	əl	Nur gemeldete Spieler anzeigen Anderungen speichem Bezahlt Nachmeld. Verein TSV Ber TSV Hör TSV Ber TSV Ber			
Damen A Einzel		Nachname 🔺	Vomame	Meldung	Anmeldung	Bezahlt	Nachmeld.	Verein	•
Herren C Finzel	A	perle	Michael	0			V	TSV Berr	
	Bi	inner	Mischa	•				TSV Hör	
Doppel	Bi	ittlinger	Hannes	8				TSV Berr	
Doppel Herren C	D		Tabiaa					TCV/D	

7.4. Spieler bearbeiten

Bestehende Spieler können sie direkt über die Navigationsleiste aufrufen. Hier werden alle Spieler für den Schnellzugriff alphabetisch sortiert angezeigt.

Die Bearbeitung von Spielern entspricht den Formularen der Aufnahme für neue Spieler.

7.5. Spieler importieren

7.5.1. Spieler aus Excel importieren

An dieser Stelle bieten wir die Möglichkeit, Spieler aus einer Excel Datei in die Datenbank zu importieren. Sie können hierbei entweder eine XLS oder XLSX Datei auswählen.

Der Import-Vorgang teilt sich in 4 Schritt auf:

1.) Datei auswählen

Wählen sie die Datei von ihrem PC aus, welche die Spielerdaten enthält

2.) Sheet auswählen

Wählen sie das Sheet der Excel-Datei aus, in der die Daten eingetragen sind

- Felder zuweisen Verknüpfen sie die Spalten aus dem Excel mit den Datenfeldern in TT-Turnier.
- 4.) Überprüfen

Sie bekommen die Daten aus der Excel-Datei angezeigt und können die Werte überprüfen. Ist alles in Ordnung, können sie die Daten in das Programm übernehmen.

Bitte beachten sie: Excel ist nicht gleich Excel und die Dateiendung sagt nichts über die interne Struktur der Datei aus. Durch unterschiedliche interne Formate kann es dazu kommen, dass eine Datei nicht korrekt erkannt wird.





7.5.2. TischtennisLive Liste

Über die TischtennisLive-Liste können sie eine exportierte Spielerliste aus TischtennisLive direkt in TT-Turnier einlesen. Sie finden entsprechende Exporte...

- a.) Über die Verbandsverwaltung für alle Spieler des Verbandes
- b.) Über die Vereinsverwaltung für die Spieler eines einzelnen Vereines

Diese Funktion in TT-Turnier hat 3 verschiedene Funktionen:

7.5.2.1. Spielerliste durchsuchen

Über die Durchsuchen Funktion können sie direkt Spieler auswählen und diese in die TT-Turnier Spielerliste aufnehmen

7.5.2.2. Fehlende Zuweisung vornehmen

Falls sie bereits verschiedene Spieler manuell in TT-Turnier aufgenommen haben, können sie an dieser Stelle die Spieler-ID aus TischtennisLive dem Spieler zuweisen. Dadurch können die Ergebnisse später korrekt nach TischtennisLive für die LivePZ übertragen werden.

7.5.2.3. Verknüpfte Spielerdaten aktualisieren

Über diese Funktion können sie Spieler, welche bereits eine TischtennisLive-ID haben, aktualisiert werden. Dies kann hilfreich sein, wenn man beispielsweise die LivePZ Werte aller Spieler von einem bestimmten Tag in TT-Turnier angezeigt bekommen möchte (Stärkewert).

7.5.3. TischtennisLive Online-Meldung

TischtennisLive bietet die Möglichkeit der Online-Anmeldung zu Turnieren. Wenn sie diese Option genutzt haben, finden sie hier eine Schnittstelle, um sich die Online-Anmeldungen herunter zu laden.

Mehr zu dieser Schnittstelle finden sie in dem eigenen Kapitel zu TischtennisLive.

7.5.4. Click-tt Online-Meldung

Bei der "Click-tt Online-Meldung" können sie Spieler, welche über click-tt angemeldet wurden, in das Programm aufnehmen. Dies ist beispielsweise notwendig, wenn die Turnierergebnisse nach dem Turnier auch nach click-tt exportiert werden sollen.

7.5.4.1. Schritt 1 – Auswählen der Click-tt XML-Datei

Die XML-Datei der Teilnehmer, welche sie auch Click-tt exportieren können, müssen sie im Menü des Importes auswählen.

Spieleranmeldungen aus click-tt importieren Click-tt Spielerdatei E:\Clicktt_20140226_203007_572005.xml



7.5.4.2. Schritt 2 – Zuordnung der Spielklassen

Wenn die Datei korrekt ausgelesen werden kann, öffnet sich ein neues Fenster zum Abgleich der Spielklassen aus click-tt und TT-Turnier. Mit dieser Zuordnung werden die Spieler nachfolgenden in die richtigen Klassen angemeldet.

In diesem Schritt können sie auch eine neue Spielklasse erstellenm, falls diese noch nicht in TT-Turnier angelegt wurde.

Zuweisung von Klassen	
Bitte verknüpfen sie die click-tt Klassen Über diese Zuweisung werden die Spiel	mit den TT-Tumier Klassen. er zu den entsprechenden Klassen angemeldet.
Schüler B	Keine Zuweisung
Schüler C	Keine Zuweisung 🔻
Schülerinnen B	Keine Zuweisung 🔻
Schülerinnen C	Keine Zuweisung 🔻
C Obernehme	n Abbrechen

7.5.4.3. Schritt 3 – Übernahme der Spieler

Im nächsten Schritt werden alle Spieler aufgelistet, welche in der Datei gefunden werden. Hierbei werden auch alle übermittelten Parameter der Spieler (Geburtsjahr, TTR-Wert,..) angezeigt.

lick-tt Spielerdatei E:\Clicktt_201	40226_203007_572005.xml	Durchsuchen	
X Spielemame	Obereinstimmung im Bestand	Verein Spl-Nr	Verba
Abrams, Neele	Neuer Spieler	• 72588	
Amirov, Nataniel	Neuer Spieler	• 73839	
🗸 Anton, Leon Maximilian	Neuer Spieler	• 74835	
🗸 Asubiaro, Joel	Neuer Spieler	• 76780	
🗸 Ata, Sude	Neuer Spieler	• 76121	
🗸 Billigmann, Jannik	Neuer Spieler	• 72118	
Bock, Nils	Neuer Spieler	75991	
Borwieck, Paul	Neuer Spieler	77076	
Braack, Jonas	Neuer Spieler	• 72475	
Christiansen, Lisa	Neuer Spieler	74903	
🗸 di Sciullo, Matteo	Neuer Spieler	75053	
Dieckmann, Marvin	Neuer Spieler	- 75880	
•	III		•

Hierbei werden 3 Fälle für die Art der Spieler unterschieden:

- 1.) Spieler, welche bereits in TT-Turnier vorhanden sind (click-tt Spieler ID gefunden)
 → In diesem Fall kann das Feld "Übereinstimmung" nicht bearbeitet werden
- 2.) Unbekannte Spieler, mit dem identischen Namen in TT-Turnier
 → Es wird ein Spieler im Feld "Übereinstimmung" vorgeschlagen, sie könnten jedoch eine andere Zuweisung vornehmen
- 3.) Unbekannte Spieler

→ Das Feld "Übereinstimmung" steht auf "Neuer Spieler", sieh könnten aber auch einen bestehenden Spieler zuweisen.



Wenn sie die Aktion mit dem Button "Spieler importieren / zuweisen" abschließen, werden die Spieler wie ausgewählt übernommen.

- a.) Bei "Neuer Spieler" wird ein neuer Spieler in TT-Turnier erstellt
- b.) Bei Auswahl eines Spieler in "Übereinstimmung" wird der click-tt Spieler diesem TT-Turnier Spieler zugewiesen
- c.) Wenn sie in der ersten Spalte (X) keinen Haken gesetzt haben, wird der Eintrag nicht bearbeitet.

Wenn sie den Import ein zweites Mal durchführen, werden die Spieler, welche beim ersten Import bereits aufgenommen wurden, automatisch erkannt.

7.5.5. Import von Spielern aus click-tt Spielerliste

Nachdem bereits mit der Verein 6 von TT-Turnier der Import und Export von Turnieranmeldung zu/von click-tt möglich war, haben wir jetzt auch die Option aufgenommen, Spielerlisten von click-tt zu importieren. Die Listen müssen hierfür im click-tt CSV Format vorliegen.



Das Menü zum Import ist identisch zu dem Import-Menü für die TischtennisLive-Spielerliste aufgebaut, wobei sie im ersten Schritt die Datei auswählen, welche danach analysiert und automatisch ausgelesen wird

Spielerliste au	s Click-tt	Probleme mit Son	derzeichen?
click-tt CSV-Spielerdatei		Datei auswählen	X Entfemen

Falls Sonderzeichen falsch angezeigt werden, folgen sie bitte dem Hinweis auf der Seite.

Es werden alle gefundenen Spieler angezeigt und sie können neue Spieler aufnehmen, bzw. bestehende Spieler mit neuen Daten updaten.

S	piele	erliste durchsuchen	Fehlend	e Zuweisungen vomehmen	Verknüpfte Spielerda	ten aktualisierer	n		
	Vorr	name		Nachname	Verein			Suchen	500 / 12866 Spieler
		Vomame		Nachname		Weiblich	Geb.Jahr	Nationalität	Verein /
	١.	Amr		Abdel Hady	Hinzufügen			100	BSC Rapid Che
		Francesco		Abé	Hinzufügen				TTV Plauen-Mi
		Fabio		Abel	Hinzufügen				SV Lindenau 1
		Fabrice		Abel	Hinzufügen				Döbelner SV V
		Annett		Abendroth	Hinzufügen				TTV 1948 Hoh
		Martin		Abraham	Hinzufügen				BSC Rapid Che
		Ann alama:		Al	Dises & Second				TTV Duranti alt



7.6. Teamverwaltung

Neben der Verwaltung von Turnieren für Einzel- Doppelspieler bietet TT-Turnier auch die Möglichkeit, Team-Turniere zu verwalten. Da Teamturniere in der Struktur abweichen, gibt es hierbei einige Extra-Funktionen.

Zunächst einmal müssen die entsprechenden Teams anlegen. Dieses geht über ein Eintrag mit dem "+" System unter der entsprechenden Spielklasse.

earm: Bernstadt 1 Teameinstellungen Bezeichnung Bernstadt 1 Turmierklasse Teamklasse A Standard-Spielerzuweisung Erweiterte Zuwei Spieler in diesem Team 1 1 Renke, Thorsten (SuS Norl) 2 Patteren Langer (TSU Page)	Angemeldet Angemeldet Bezahlt Nachmeldung eisung Liste aller vefügbaren Spieler Aperle, Michael (TSV Bemstadt) Binner, Mischa (TSV Hörvelsingen) Rittingen Harnson (TSV Hörvelsingen)
Teameinstellungen Bezeichnung Bernstadt 1 Turnierklasse Teamklasse A Standard-Spielerzuweisung Erweiterte Zuwei Spieler in diesem Team	Angemeldet Bezahlt Bezahlt Nachmeldung isiung Liste aller vefügbaren Spieler Aperle, Michael (TSV Bernstadt) Britinaer, Mischa (TSV Hörvelsingen) Britinaer, Hannaer (HSV Hörvelsingen) Britinaer, Hannaer (HSV Hörvelsingen)
Bezeichnung Bernstadt 1 Turnierklasse Teamklasse A Standard-Spielerzuweisung Erweiterte Zuwei Spieler in diesem Team Team Participan Hanger (TSV Participan)	
Tumierklasse Teamklasse A Standard-Spielerzuweisung Erweiterte Zuwei Spieler in diesem Team 1 Renke, Thorsten (SuS Nor 2 Erweiterte Zuwei	
Standard-Spielerzuweisung Erweiterte Zuwei Spieler in diesem Team 1 Image: Renke, Thorsten (SuS Noright) 2 Image: Renke, Thorsten (SuS Noright)	Liste aller vefügbaren Spieler Aperle, Michael (TSV Bemstadt) Binner, Mischa (TSV Hörvelsingen)
Spieler in diesem Team 1 Image: Renke, Thorsten (SuS Norl 2 Image: Renke, Thorsten (SuS Norl	Liste aller vefügbaren Spieler Aperle, Michael (TSV Bernstadt) Binner, Mischa (TSV Hörvelsingen)
Renke, Thorsten (SuS Nor	Aperle, Michael (TSV Bernstadt) Binner, Mischa (TSV Hörvelsingen)
Renke, Thorsten (SuS Norl	Binner, Mischa (TSV Hörvelsingen)
Dittion and Linear (TC)/ Dec	
	Bressmar, Tobias (TSV Bernstadt)
3 Mele, Thomas (TSV Bernst	✓ Fang, Stevens (TSV Bernstadt)
4 Fang, Stevens (TSV Bems	Hambert, Joachim (-Kein Verein-)
	Malter, Amin (-Kein Verein-)
	Mele, Thomas (TSV Bernstadt)
	Filter: Alle Vereine V
	4 Fang, Stevens (TSV Bernst

Sie können nun verschiedene Parameter für das Team festlegen:

Bezeichnung – Wie soll das Team heißen
 Turnierklasse – Bei welcher Klasse spielt das Team mit
 Angemeldet / Bezahl / Nachmeldung – Kennzeichnung für den Meldungsstatus
 Spieler – Spieler, die für das Team spielen (Auswahl aus allen Spielern des Turnieres)

Bei der Verwaltung der Team-Turnierklassen gibt es weitere Besonderheiten, auf die wir in den jeweiligen Kapiteln eingehen.

7.6.1. Spielerzuweisung (Standard)

Bei der "Stabdard" Funktion der Spielerzuweisung können sie die benötigten Spieler sehr einfach über die Auswahlboxen selektieren.

Standard-Spielerzuwe	ung Erweiterte Zuweisung	
Spieler Nr. 1	enke, Thorsten (1222, SuS Northeim) 🗸 🗸]
Spieler Nr. 2	ttlinger, Hannes (1226, TSV Bernstadt) 🛛 🗸 🗸]
Spieler Nr. 3	ele, Thomas (1230, TSV Bernstadt) 🛛 🗸 🗸	



7.6.2. Spielerzuweisung (Erweitert)

Die erweiterte Zuweisung ist hilfreich, wenn sie eine große Anzahl von Spielern im Datenbestand haben. Sie können die Spieler z.B. nach den Vereinen filtern, um so schnell die benötigten Spieler zu finden.

	Errolotto Eurroloting		
Spieler in diesem Tex 1 Renke, The 2 Bittlinger, H 3 Mele, Thom 4 Fang, Steve	am orsten (SuS Norf annes (TSV Ber tas (TSV Bernst ens (TSV Bernst	Liste aller vefügbaren Spieler Aperle, Michael (TSV Bernstadt) Binner, Mischa (TSV Hörvelsinge Bittlinger, Hannes (TSV Bernstadt Bressmar, Tobias (TSV Bernstadt) Fang, Stevens (TSV Bernstadt) Gressmar, Jens (TSV Bernstadt) Hambert, Joachim (-Kein Verein-) Laucher, Michael (TSV Bernstadt) Malter, Amin (-Kein Verein-) Mele, Thomas (TSV Bernstadt) Menke, Stefanie (SuS Northeim) Filter: Alle Vereine	n)))) ~

Wählen sie einfach die Spieler in der rechten Liste aus, und sie erscheinen automatisch auf der linken Seite. Mit dem Sortierungssymbol können sie die Reihenfolge der Spieler bearbeiten.

7.7. Schiedsrichter

Die Verwaltung der Schiedsrichter teilt sich in 2 Bereiche auf:

1.) Offizielle Schiedsrichter

Tragen sie hier Schiedsrichter ein, welche offiziell und für den gesamten Turnierverlauf zur Verfügung stehen. Die Schiedsrichter werden jeweils bei der Spielbearbeitung angeboten.

2.) Temporäre Schiedsrichter

Mit den temporären Schiedsrichtern haben sie die Möglichkeit Personen kurzzeitig in den Schiedsrichter-Pool aufzunehmen, damit diese für ein Spiel zur Verfügung stehen. Um Spieler in diesen Pool aufzunehmen, finden sie einen entsprechenden Button bei der Bearbeitung eines Spieles.
8. Spielplan

Im Bereich Spielpläne steuern sie den Ablauf der einzelnen Spielklassen. Hier finden sie zu jeder Spielklasse die entsprechenden Paarungen und können diese starten.

8.1. Die Darstellungen

Sie finden in der Kopfzeile (wenn sie eine Spielklasse

aufgerufen haben) Buttons für die verschiedenen Phasen ihrer Spielklasse, und zusätzliche eine allgemeine Spielübersicht und Platzierungsspiele.

|--|

Über diese Buttons kommen sie zu den jeweiligen Spielen.

8.2. Spielübersicht / 1 Spielrunde

In der Spielübersicht finden sie alle Spiele, welche zu dieser Spielklasse vorhanden sind. Dadurch können sie einen guten Überblick bekommen, wie es aktuell aussieht.

Über den Haken "Nur relevante Spiele" können sie die Liste einschränken auf Spiele, welche im Moment aufgerufen/gestartet sind, oder aufgerufen werden könnten.

Spielübersicht (24 Spiele)				1 📃	Nur relevante Spiele	Ъ Drucke	en 🌩 Optionen	
Phase	Spielnummer	Runde/Gruppe	Spieler 1	Spieler 2	Status	Ergebnis	Bearbeiten	Ti: ^
1 - Vor	001	Gruppe 1 / R 1	Harald Motz	Hannes Bittlinger	Beendet	3:1	Bearbeiten	
1 - Vor	002	Gruppe 2 / R 1	Stevens Fang	Tobias Bressmar	Spiel läuft		Bearbeiten	Tis
1 - Vor	003	Gruppe 3 / R 1	Jens Gressmar	Joachim Hambert	Vorbereitet		Bearbeiten	
1 - Vor	004	Gruppe 4 / R 1	Thorsten Renke	Michael Aperle	Vorbereitet		Bearbeiten	
1 - Vor	005	Gruppe 1 / R 1	Michael Laucher	Mischa Binner (Ber)	Beendet	3:2	Bearbeiten	
1 - Vor	006	Gruppe 2 / R 1	Thomas Mele	Ralf Mittlinger	Vorbereitet		Bearbeiten	=
1 - Vor	007	Gruppe 3 / R 1	Nico Swinner	Armin Malter	Vorbereitet		Bearbeiten	
1 - Vor	008	Gruppe 4 / R 1	Freilos	Stefanie Menke	Beendet		Bearbeiten	
1 - Vor	009	Gruppe 1 / R 2	Mischa Binner (Ber)	Hannes Bittlinger	Aufgerufen		Bearbeiten	Tis
1 - Vor	010	Gruppe 2 / R 2	Ralf Mittlinger	Tobias Bressmar	Vorbereitet		Bearbeiten	
1 - Vor	011	Gruppe 3 / R 2	Armin Malter	Joachim Hambert	Vorbereitet		Bearbeiten	
1 - Vor	012	Gruppe 4 / R 2	Stefanie Menke	Michael Aperle	Vorbereitet		Bearbeiten	
1 - Vor	013	Gruppe 1 / R 2	Michael Laucher	Harald Motz	Vorbereitet		Bearbeiten	
1 - Vor	014	Gruppe 2 / R 2	Thomas Mele	Stevens Fang	Vorbereitet		Bearbeiten	
1 - Vor	015	Gruppe 3 / R 2	Nico Swinner	Jens Gressmar	Vorbereitet		Bearbeiten	
1 - Vor	016	Gruppe 4 / R 2	Freilos	Thorsten Renke	Beendet		Bearbeiten	_
4				1	1		<u> </u>	



8.3. Phase 1 bis Phase 4

Über die entsprechenden Buttons kommen sie zu den Spielen der ieweiligen Phase. Diese Spiele werden nicht mehr in der Listenansicht angezeigt, sondern entsprechend dem Typ der Phase in der Gruppen-Ansicht oder KO-Ansicht.

8.3.1. Gruppenansicht / Schweizer System

In der Gruppenansicht finden sie pro Gruppe einen eigenen Bereich, in dem die entsprechenden Spiele und die zugehörige Tabelle angezeigt werden.

Gruppe	e 1		🎍 🎍 🖹		Tabe	lle			è	← 🖩
Nr / Ru	Spieler 1	Spieler 2	Ergebnis		Platz	Spieler	ST	Ball	Satz	Pkt
001 / R1	Harald Motz	Hannes Bittlinger	3:1		1	Harald Motz	1	0	3:1	1:0
005 / R1	Michael Laucher	Mischa Binner (Ber)	3:2		2	Michael Laucher	1	0	3:2	1:0
009 / R2	Mischa Binner (Ber)	Hannes Bittlinger	Aufgerufen T	Г	3	Mischa Binner (Ber)	1	0	2:3	0:1
013 / R2	Michael Laucher	Harald Motz	Vorbereitet		4	Hannes Bittlinger	1	0	1.3	0.1
017/R3	Harald Motz	Mischa Binner (Ber)	Vorbereitet		-		· ·		1.0	0.1
021 / R3	Hannes Bittlinger	Michael Laucher	Vorbereitet							
•			÷.							

Sie können von hier aus direkt ein Spiel öffnen und bearbeiten, oder auch mit einem Klick auf einen Spielernamen in der Tabelle, die Details des Spielers ansehen.

Zusätzlich finden sie hier weitere Icons für zusätzliche Aktionen:

81 1:

- Drucker-Symbol: Block-Stift-Symbol: Wechsel-Symbol:
- Ausdruck eines Gruppen-Zettels / Ausdruck von Spiele+Tabelle
- Sammelmeldung von Ergebnissen
- ÷ Taschenrechner:
- Spieler der Gruppe ändern / tauschen Manuelle Neuberechnung der Tabelle

Sie können über das 🗹 Icon zusätzlich die Ansicht der Gruppen ausklappen, falls nicht alle Spiele angezeigt werden und sie eine Gesamtansicht möchten.

Für das Tauschen der Spieler (), erscheint ein neues Fenster, in dem sie die Änderungen der Spieler durchführen können. Dadurch können sie auch einen freien Platz mit einer Nachmeldung belegen. Des Weiteren können sie hier auch festlegen, ob ein Spieler verletzt (V) ist oder aufgegeben (A) hat, und eine Vorgabe für Punkte in der Tabelle vornehmen, beispielsweise bei der Übernahme von Punkte aus einer früheren Phase.

Spieler austauschen							
Phase 1 - Gruppe 1 Punktevorgaben zum Start der Gruppe							
Pos	Spieler	Neuer Spieler	A/V	Punkte	Sātze	BallDiff	
1.	Mele, Thomas	Mele, Thomas		:	:		
2.	Aperle, Michael	Aperle, Michael	• •	:	:		
3.	Renke, Thorsten	Renke, Thorsten	• •		:		
4.	Malter, Armin	Malter, Armin	• - •		:		
5.	Kerle, Gerhard	Kerle, Gerhard	• -		:		
6.	Swinner, Nico	Swinner, Nico	• -		:		
📀 Übernehmen 🛛 😢 Abbrechen							
	✓ Spiel	le zurücksetzen, wo Spieler getausch	t oder verä	indert wurde	n		

Spieler, welche als V oder A gekennzeichnet sind, werden am Ende der Tabelle geführt.

8.3.2. KO-Ansicht

Phase 1 - KO-System			춸 Drucken	💠 Optionen
2	Achtelfinale	Viertelfinale	Halbfinale	Finale
1. Thomas Gele 2 Freilos	1 Thomas Gele			
3. Sven Vettel 4. Joachim Sambert	2 [Gewinner von Spiel 2]	17 [Gewinner von Spiel 17]	Courisson you Spiel 251	E
5. Jens Meßmar 6. Nicolai Behret	3 [Gewinner von Spiel 3]	2 [Gewinner von Sniel 19]	5 [dewinner von Spiel 25]	
7. <mark> Freilos</mark> 8. Tobias Leßmar	4 Tobias Leßmar			IGouipper ve
9. Mischa Gewinner 10 Freilos	5 Mischa Gewinner	Consistence and Cosiel 101		29
11. <u> Freilos</u> 12. Harald Lotz	6 Harald Lotz	19 [Gewinner von spier 19]		
13. <u>Nico Minner</u> 14. <u>Ralf Fittlinger</u>	7 [Gewinner von Spiel 7]	2 IGewinner von Sniel 201	6 [aewinner von spiel 26]	
•				

In der KO-Ansicht wird der komplette KO-Baum optisch angezeigt.

Mit einem Klick auf eine Spielnummer, können sie dieses Spiel aufrufen und bearbeiten. Mit einem Klick auf einen Spielernamen können sie sich die Details zu diesem Spieler ansehen.

8.4. Platzierungsspiele

Neben den normalen Turnierphasen können zu zusätzliche Platzierungsspiele aufnehmen. Diese Spiele können sie mit wenigen Klicks vom System erstellen lassen, oder sie können komplett freu zusätzliche Spiele erstellen.

Platzierungsspie	ele (1 Spiele)			Optionen
Spielbezeichnung	Spieler 1	Spieler 2	Status	Freie Eingabe hen Tisch (Ha
032 - Spiel um Platz 3	[Verlierer von Spiel 29]	[Verlierer von Spiel 30]	Vorbereitet	Spiel um Platz 3-4
				Spiel um Platz 5-8



8.5. Spiele und Tabellen drucken

Das Programm bietet viele verschiedene Druckmöglichkeiten, um jeden Fall abdecken zu können. Die folgenden Darstellungstypen stehen zur Verfügung.

- Spielplan (einer gesamten Klasse oder einer Phase)
- Tabellen (einer Phase)
- Tabellen und Spiele (einer Phase oder einer Gruppe)
- Schiedsrichterzettel für 1 Spiel
- Schiedsrichterzettel für 1 Gruppe
- KO-Baum, inkl. Größenwahl

Des Weiteren bieten wir den folgenden Mechanismus für Vorschau und Schnelldruck:

Rechte Maustaste:

Drucken

0

Alle Spiele

Alle Tabellen

0

11717

Tabellen und Spiele

Optionen

Alle Spiele (Gruppenweise)

0:0

- Auswahl des Druck-Icons mit der linken Maustaste Druckvorschau
- Auswahl des Druck-Icons mit der rechte Maustaste Direktdruck

Bei einem Untermenü zum Drucken ändern sich die Icons entsprechend:

Linke Maustaste:

8.6.



Spielplan Optionen

Auf jeder Seite im Spielplan finden sie den

Seite ab, auf der sie sich befinden.

Optionen Neu auslosen Phase zurücksetzen Freilose neu auswerten Gruppennamen & Tisch Spieler weiter setzen Sammel-Spielaufruf

0:0

Ш

Neu Auslosen: Hiermit können sie die gewählte Phase oder die gesamte Klasse neu auslosen.

Menüpunkt "Optionen". Welche Unterpunkte Ihnen dabei zur Verfügung gestellt werden, hängt von der

Phase zurücksetzen: Mit dieser Option werden alle

Ergebnisse wieder entfernt und die Phase/Klasse kann neu ausgespielt werden.

Freilose neu auswerten: Diese Option stellt eine Sicherungsoption bereit, falls wider Erwarten Freilose vom Programm nicht korrekt berücksichtigt wurden.

Gruppennamen & Tische: Sie können den Gruppennamen Bearbeitung und einen Standardtisch festlegen.

Spieler weiter setzen: Siehe extra Kapitel

Sammelaufruf: Siehe extra Kapitel



8.7. Spiel bearbeiten

Aus der der vorher beschriebenen Seiten können sie ein Spiel zur Bearbeitung öffnen. Hierbei öffnet sich ein neues Fenster mit den Details dieses Spieles.

Spiel 2 - Herren C Einzel							
Spielklasse Herren C Einzel Spiel Phase 1 / Runde 1 / Nr. 2	Spieler 1 Sven Vettel Spieler 2 Joachim Sambert						
🔂 Spiel planen 👤 Spiel aufrufen und starten 🖌 Spiel beenden							
Spieldaten Start Zeit 26. Apr. 2013, 13:03 Uhr □▼ Tisch Kein Tisch zugewiesen ▼ Schiedsrichter ▼	Das Spiel wurde noch nicht aufgerufenSpieler 12. AufrufSpieler 22. AufrufSchiedsrichter2. Aufruf						
Spiel aufrufen oder gleich [> Spiel starten							
Spiel in Planung	g / Vorbereitung						

Im Kopfbereich finden sie allgemeine Informationen zu dem Spiel. Direkt darunter finden sie 3 Tabs, über welche die verschiedene Phasen des Spieles bearbeiten können. Welcher Tabs automatisch angezeigt wird, richtet sich nach dem aktuellen Status des Spieles.

8.7.1. Spiel planen

Neben dem Planungsmodul können sie auch direkt bei der Ansicht des Spieles eine Planung für den Zeitpunkt den Tisch für das Spiel eintragen. Zusätzlich können sie an dieser Stelle die zugeordneten Spieler ändern (nur im KO-Modus) und das komplette Spiel löschen (nur im Gruppen-Modus).

🔞 Spiel planရသွ 👥 S	ipiel aufrufen und starten 🛛 🔶 Spie	el beenden
Zeit- und Tischplanun	g	Spieler tauschen (KO Modus)
Spiel planen		Spieler 1
Geplante Zeit	26. Apr. 2013, 13:03 Uhr 💷 🗸	Vettel, Sven
Geplanter Tisch	- Kein Tisch zugewiesen - 💌	Spieler 2 Sambert, Joachim
🕑 Übernel	hmen 🛕 🚭 🕹	× Spiel löschen

8.7.2. Spiel aufrufen und starten

In diesem Schritt können sie festlegen, wann und wo das Spiel stattfindet. Die Zeit wird hierbei automatisch vorbelegt und für die Tischzuweisung gibt es über das Birne-Symbol einen Vorschlag. Des Weiteren kann ein Schiedsrichter aus dem Pool ausgewählt werden, oder alternativ manuell per Freitext ein anderer eingetragen werden.

🔂 Spiel planen 🕈	🛃 Spiel aufrufen und starten 🛛 🖌 Spiel b	peenden	
Spieldaten			
Start Zeit	26. Apr. 2013, 13:03 Uhr 🔲 🔻	Das Spiel wurde noch nicht	aufgerufen
Tisch	Kein Tisch zugewiesen 🔻 🜳	Spieler 1	2. Aufruf
		Spieler 2	2. Aufruf
Schiedsrichter	Justus Glorius 🗸 🗸	Schiedsrichter	2. Aufruf
S	emehmen 🔯 🚱	Spiel aufrufen oder gleich	Spiel starten

Mit einem Klick auf "Spiel aufrufen" wird das Spiel als aufgerufen gekennzeichnet. Alternativ können sie das Spiel mit dem entsprechenden Button auch sofort starten, wenn sie diese Zwischenphase nicht benötigen.

Sollte ein Spieler (oder der Schiedsrichter) nicht pünktlich zum Spiel erscheinen, können sie einen 2. und 3. Aufruf eintragen, bzw. den Spieler auch disqualifizieren.

Über das Drucker und Druckvorschau Icon können sie den Schiedsrichterzettel ausrucken. Alternativ können sie das Spiel auch in die Drucker-Queue aufnehmen, um mehrere Spieler zusammen zu drucken.

8.7.3. Spiel beenden

Nach Abschluss des Spieles kann das Ergebnis direkt in den Reiter "Spiel beenden" eingetragen werden. Hier wird zusätzlich die Spielende-Zeit erfasst und die einzelnen Satzergebnisse können aufgenommen werden.

눬 Spiel planen 🥊	Spiel aufrufen und starten 🛛 🌳 Spiel beenden
Spielergebnis	
Ergebnis	3:2 V KL Ober Spielende 15. Feb. 2020, 11:17 Uhr
Sātze 🖓	Satz 1 Satz 2 Satz 3 Satz 4 Satz 5
Schiedsrichter	Verlierer in Schiedsrichter-Pool übernehmen
5	🛕 💽

Über die Option "Verlierer in den Schiedsrichter-Pool" übernehmen wird der entsprechende Spieler in die Liste der "Temporären Schiedsrichter" aufgenommen und steht für 1 Spiel als Schiedsrichter zur Verfügung.

8.7.4. Spieler spielt bereits

Um zu vermeiden, dass Spieler aufgerufen werden, obwohl sie bereits aktiv bei einem Spiel teilnehmen, erscheinen entsprechende Icons bei den Spielernamen mit entsprechenden Hinweistexten.

	X				ا چ	`→ Ⅲ
and the second se		ler	ST	Ball	Satz	Pkt
Spielor 1 Jone Mellmar		as Gele	0	0	0:0	0:0
		Meßmar	0	0	0:0	0:0
Spieler 2 <u>Nico Minner</u>	Q	Minner	0	0	0:0	0:0
P Spiel beenden	√ଟବୃ Der Sp	ieler hat bereits ein and	eres a	ktives (Spiel	

Allerdings ermöglicht TT-Turniere trotzdem den Aufruf dieses Spieles, um einen schnellen Ablauf zu ermöglichen.

8.7.5. Spiel zurücksetzen

Wurde ein Spiel zu früh gestartet oder fälschlicherweise bereits ein Ergebnisse eingetragen, können sie das Spiel zurücksetzen, so dass wieder alle Optionen zur Verfügung stehen.



8.7.6. Spiele im Teamwettbewerb

Im Teamwettbewerb finden sie 2 zusätzliche Reiter, über welche sie die Aufstellungen und die einzelnen Spielergebnisse erfassen können.

😥 Spiel planen 👎 Spiel aufrufen und starten	🕵 Spieler-Aufstellung	📋 Spielergebnisse 🕚	🎺 Spiel beenden
Team 1	Aufstellung Tea	m 2	🕑 Übernehmen
Stevens Fang 🗸	Einzel 1	Sabine Muchta	-
Harald Lotz -	Einzel 2	Michael Perle	-
Stevens Fang 🗸	Doppel 1	Sabine Muchta	-
Harald Lotz -]	Michael Perle	-

👩 Spiel pl	anen 🛒 Spiel aufrufen und starten	😫 Spieler-Aufstellung 📋 Spielergebr	nisse ؇ Spiel beenden
Spiel	Team 1	Team 2	Ergebnis
Spiel 1	Thorsten Renke	Michael Laucher	3:2 🔻
Spiel 2	Hannes Bittlinger	Thomas Mele	3:1 🔻
Spiel 3	Thorsten Renke / Hannes Bittlinger	Thomas Mele / Michael Laucher	2:3 🔻
Spiel 4	Hannes Bittlinger	Michael Laucher	3:1 🔻
Spiel 5	Thorsten Renke	Thomas Mele	3:0 🔻
Satz	ergebnisse 💿 Aus 🔿 Ein	🕑 Übemeh	men 4 : 1 (14:7)

Über die Auswahl "Satzergebnisse" können sie bei Bedarf auch komplette alle einzelnen Satzergebnisse der Spieler fassen.

Bei der Erfassung des Endergebnisses können die das Ergebnis entsprechend den einzelnen Spielergebnissen berechnen lassen, oder manuell das Spielergebnis aufnehmen (falls z.B. nur eine Schnellerfassung gewünscht ist).

👩 Spiel planen 🍷	Spiel aufrufen und starten 😫 Spieler-Auf	fstellung 📋 Spie	elergebnisse 💜 Spiel beenden
Spielergebnis			N2.
Ergebnis	4:1 Kampflos	Spielende	26. Apr. 2013, 13:27 Uhr 🛛
Sätze	🔲 Manuelle Ergebniseingabe (unabhäng	gig von Einzelspielei	n
Schiedsrichter	Verlierer in Schiedsrichter-Pool überneh	hmen	
	🛕 🚭 🛓		Spiel beenden

8.8. Spieler weiter setzen (in die nächste Phase)

Nach Abschluss einer Phase können sie die Spieler in die nächste Phase (entsprechend ihrer Ergebnisse weiter setzen. Diese Funktion wird automatisch angeboten, oder sie können diese über die Optionen aufrufen. Sie können Spieler ebenfalls in einer erweiterten Auswahl entsprechend Ihrer Platzierung weiter verarbeiten, z.B. für eine Verliererrunde.

Mit der Auswahl "Spielergebnisse in die nächste Phase mitnehmen" können sie ebenfalls bereits die entsprechenden Daten der nachfolgenden Phase automatisch vom Programm vornehmen lassen.

Die Funktion kann zusätzlich jederzeit wiederholt werden, falls es zu Fehlern kann, und eine erneute Durchführung notwendig ist.

Allgemein beinhaltet das "Weitersetzen" 3 Funktionen:

- Spieler für nächste Phase
- Flex Alternative (Schritt 1)
- Flex Alternative (Schritt 2)

8.8.1. "Spieler für nächste Phase"

Dies ist die einfachste Option, um die Gewinner einer Phase in die nachfolgende Phase weiter zu setzen. Das System erkennt automatisch die Spieler und ordnet diese der vorgegebenen Reihgenfolge an. Sie müssen lediglich noch auf "Spieler weitert setzen" klicken.

Zusätzlich können sie auswählen, ob Punkte oder Spielergebnisse in die kommende Phase (falls es eine Gruppenphase ist) mitgenommen werden sollen.



8.8.2. "Flex-Alternative (Schritt 1)"

Die "Flex Alternative" bietet Ihnen zusätzlich die Möglichkeit, dass sie Spieler in eine andere Klasse weiter setzen. Sie können dabei auswählen, ob sie die "Gewinner" der Phase, oder die "Verlierer" weiter setzen wollen. Mit dieser Möglichkeit können sie eine Verliererunde umsetzen.



8.8.3. "Flex-Alternative (Schritt 2)"

Im 2. Schritt können sie auch die Punkte/Spielergebnisse aus der "Flex-Alternative 1" in die neue Klasse übernehmen. Diese Übernahme ist Prozessbedingt in 2 Schritt unterteilt, da nach der Übernahme der Spieler zunächst die Spiele erstellt werden müssen, bevor die Punkte/Spielergebnisse übernommen werden können.

pieler für die nächste Ph	ase			;
Р	hase 1	🕘 Pha	ise 2	S ×
Spieler für nächste Phas	e Flex	-Alternative [Schritt 1]	Flex-Alterna	tive [Schritt 2]
Schritt 2: Mit dieser Funkti anderen Wettbewerb mitr	ion können nehmen. Act	sie die Punkte aus de htung! Hierfür muss de	r aktuellen Spieln r Schritt 1 und die	unde in den Ausloung
der Zielklasse/phase bere Ziel-Spielklasse	eits durchge	führt sein! Damen A Einzel		~
der Zielklasse/phase bere Ziel-Spielklasse Spielergebnisse mitr	eits durchge nehmen	führt sein! Damen A Einzel Keine Punkte mitneh	men	~
der Zielklasse/phase ber Ziel-Spielklasse Spielergebnisse mitr	eits durchge nehmen	führt sein! Damen A Einzel Keine Punkte mitneh Punkte übernehmen	men	~

8.9. Sammelaufruf von Spielen

Über den Sammelaufruf können sie mehrere Spiele in einem Schritt aufrufen. Dies kann besonders zum Start einer neuen Phase hilfreich sein und Zeit sparen. Diese Option finden Sie in den "Spielplan-Optionen".

In der Auswahl der Spiele werden alle Spiele aufgelistet, welche z.Z. gespielt werden können. Wenn ein Spieler noch in einem anderen Spiel aktiv ist, wird dieses Spiel nicht angeboten.

Si	ammela	ufruf von Spielen					×
	Start	Spiel	Spieler 1	Spieler 2	2	Tisch	
	V	003 / Gr 3 / Ru 1	Jens Gressmar	Joachim	l Hambert	Kein Tisch	-
		004 / Gr 4 / Ru 1	Thorsten Renke	Michael	Aperle	– Kein Tisch –	•
		006 / Gr 2 / Ru 1	Thomas Mele	Ralf Mitt	linger	– Kein Tisch –	•
		011 / Gr 3 / Ru 2	Armin Malter	Joachim	ı Hambert	– Kein Tisch –	-
		012 / Gr 4 / Ru 2	Stefanie Menke	Michael	Aperle	– Kein Tisch –	-
		013 / Gr 1 / Ru 2	Michael Laucher	Harald I	Motz	Kein Tisch	_
		019 / Gr 3 / Ru 3	Jens Gressmar	Armin M	alter	Kein Tisch	_
		020 / Gr 4 / Ru 3	Thorsten Renke	Stefanie	Menke	Kein Tisch	•
	<u>Alle au</u> <u>1 Spiel</u> Es wur Freie T Es wer	swählen Keine ausv e auswählen 2 Spiele au den 1 Spiele ausgewählt ische: 1 (Tumier gesamt: 2 den nur mögliche Spiele au	vählen Tisch-Zu uswählen Freie 1 Alle Ti 2) Freie 1 Alle Ti ngeboten Alle Ti	uweisungen Tische dieser Klasse sche dieser Klasse Tische des Tumieres sche des Tumieres	Druckoptionen Nicht drucken Sofort ausdrucken In Drucker-Queue Startzeit 21:54:00	Spiele a	ufrufen starten

Über die Links im linken Bereich können sie entsprechende Spiele automatisch auswählen lassen. Die Auswahl richtet sich nach den aktuell freien Tischen im Turnier, bzw. welche zu der Spielklasse zugeordnet wurden.

Über den Bereich "Tisch-Zuweisung" können sie Tische zu den gewählten Spiele zuweisen lassen, optional auch, wenn diese noch durch andere Spiele belegt sind (z.B. falls sie die nächsten Spiele bereits vorbereiten wollen.

Mit dem Bereich "Druckoptionen" legen sie fest, ob sie ggf. sofort zu den gewählten Spielen Schiedsrichterzettel ausdrucken, oder die Spiele vielleicht in die Druckerqueue aufnehmen möchten.

Mit einem Klick auf "Spiele aufrufen" werden alle gewählten Spiele direkt aufgerufen.



8.10. Schnellübersicht-Leiste

Auf der rechten Seite im Programm finden sie den "Schnell-Check". Hier können sie 3 verschiedene Informationen anzeigen:

- Freie Tische
- Laufende Spiele
- nächste mögliche Spiele.

Diese Leiste können sie nach Bedarf aus/einklappt und direkt Spiele starten/bearbeiten. Die Leiste steht immer zur Verfügung, egal in welchem Menü sie gerade unterwegs sind.

रू TT-Turnier			
Datei Tools Backup S	chnell-Check-Anzeige Viewer Support		AutoLoaded
Spielplan «	Einzel - Herren C Einzel	Übersicht Phase 1 Phase 2	🚮 Schnell-Check 🛛 🔕 着
Übersicht			Freie Tische 🔗
Hallen-Tischübersicht	Phase 2 - KO-System	🍓 Drucken 🛛 💠 Optionen	H1 - Tisch 1
	Halbfinale	Finale	H1 - Tisch 2
Einzel (2x)	1. Amin Malter		H1 - Tisch 3
Damen A Einzel	2 Freilos - 57		H1 - Tisch 4
💠 Herren C Einzel	3. Jens Gressmar	61 Gewinner von Spiel 61	H2 - Tisch 2-1
Doppel (1x)	4. Ralf Mttlinger 58 [Gewinner von Spiel 58]		H2 - Tisch 2-2
Doppel Herren C	5. Michael Laucher	63 [Gew	1e Laufende Spiele 🔗
Mixed (1x)	6. Michael Aperle 59 [Gewinner von Spiel 59]		Teamklasse A/Gr 1
My Mixed	7. Tobias Bressmar	62 [Gewinner von Spiel 62]	1 Bernstadt 3
Teams (2x)	8. Thorsten Renke 60 [Gewinner von Spiel 60]		Teamklasse A/Gr 2
Teamklasse A			4 FC Barcelona 2
Teamklasse B			Sector Se
			Bittlinger Han. / Aperle
			Doppel Herren C/Gr 2
			Swinner Nic. / Fang Ste.
			2 Binner Mis. (Ber) /
😼 Basisdaten			Nächste mögl. Spiele
Klassenverwaltung			Teamklasse A / Gr 2
			2 Bernstadt 2
opielerverwaitung			FC Bayern München 2
Spielplan			3 SuS Northeim 2
Export	< [Teamklasse A / Gr 2
	Phase 2 laden fertig		Colore Drucker-Queue [1]

8.11. Optische Aufbereitung der laufende Spiele in der Halle

Wir haben eine optische Aufbereitung der Tische in der Halle bereitgestellt. Hier können sie sehen, welche Spiele gerade an welchen Spielen stattfinden und diese auch direkt bearbeiten.

χ. Π-Turnier			
Datei Tools Backup So	chnell-Check-Anzeige Viewer Support		AutoLoaded
Spielplan ≪ Übersicht ⊗	Hallen-Tischübersicht	1 - Haupthalle	2 - Reservehalle 3 - Jugendhalle xxx
Hallen-Tischübersicht Laufende/nächste Spiele		Halle 1 - Haupt	halle
Einzel (2x)			lano
Damen A Einzel			
Herren C Einzel	FREIER TISCH	SuS Northeim 1	FC Bayern
Doppel (1x)			Munchen I
Doppel Herren C	- 1 -	2	- 3 -
Mixed (1x) 🔗			
My Mixed		Bernstadt 3	FC Barcelona 2
Teams (2x) 🔗			
Teamklasse A Teamklasse B			
	FREIER TISCH	Swinner Nic. Fang Ste.	
📴 Basisdaten		Binner Mis.	
Klassenverwaltung		(Ber)	
Spielerverwaltung			
Spielplan			C3
Export			
	Tischanordnung in Halle 1	laden fertig	C Drucker-Queue [1]

8.12. Schnellzuweisung der nächsten Spiele (drag&drop)

Von dem SchnellCheck können sie per Drag&Drop Spiele auf freie Tische ziehen um die Spiele an diesem Tisch zu starten.



Das Spiel wird hierbei in Detailansicht geöffnet und der gewählte Tisch automatisch bereits ausgewählt.

8.13. Live-Eingabe von Spielständen

Neben der nachträglichen Erfassung von Spielergebnissen bieten wir jetzt auch eine Live-Erfassung von Spielergebnissen an. Hierbei wird jeder gespielte Ball erfasst.

Die Live-Stände können sowohl im TT-Turnier-Viewer, als auch zum ErgebisCenter übertragen werden, wodurch ein Hallen-Service, aber auch Live-Ticker im Internet ermöglicht wird. Nach Beendigung des Spieles kann das Ergebnis direkt übernommen werden, wodurch keine doppelte Datenpflege notwendig wird.

Die können die neue Eingabe über die Menüleiste oder die F4 Taste aufrufen.

X; TT-Turnier			
Datei Tools Backup	So	chnell-Check-Anzeige	LIVE Viewer Support
Basisdaten		Turnierdate	🛞 TT-Turnier Ergebnis Center
Turnierdaten	~	runneruat	13 Live-Spielstand Eingabe [F4]
🔶 Turnierdaten		Basisdaten	viobile Ergebniseingabe
Familianta Datas		Tumiemame	lest lumier Server

Die kommen damit zu einer Ansicht, bei der alle aktellen aufgerufenen und gestarteten Spiele dargestellt werden. Mit einem Klick auf eines der Spiele kommen sie in die Detailansicht, um mit der Eingabe der gespielten Bälle zu beginnen.



Das Programm ermittelt automatisch entsprechend dem Spielstand den aktuellen Satz und bieten die "+" Knöpfe entsprechend an. Alternativ können sie auch mit den "Hoch/Runter" Tasten oder per Tastatureingabe die Ergebnisse ändern und korrigieren.

Die Speicherung des aktuellen Spielstandes in die Datenbank erfolgt alle 10 Sekunden (es läuft ein Anzeige-Balken), oder wenn sie auf ein anderes Spiel wechseln. Wenn ein Spiel entsprechend dem Spielstand beendet wurde, wird ein entsprechender Hinweis angezeigt, ob das Ergebnis jetzt übernommen und die Live-Eingabe beendet werden soll.

Live-Spielstan	d Eingabe	Wofür ist diese Funktion?
4 Doppel Herren C / Gr 2 Swinner Nic. / Fang Ste. Renke Tho. / Wolli Ral.	Herren C Einzel / Spiel 19 / Gruppe 3	
5 Doppel Herren C / Halbfinale Bittlinger Han. / Aperle Mic. Renke Tho. / Wolli Ral.	Jens Gressmar 13	Armin Malter
19 Herren C Einzel / Gr 3 Jens Gressmar Armin Malter	12 ÷ Satz 1 11 ÷ Satz 2	10÷ 3÷
23 Herren C Einzel / Gr 3 Joachim Hambert Nico Swinner	11: Satz 3	2
Spiel beendet Das Spiel ist Möchten si	beendet. : das Spielergebnis jetzt offiziell übernehmen?	0÷
	Ja Nein 3:0	Offiziell beenden

Bitte beachten sie, dass die Live-Eingabe nicht für Team-Wettbewerbe sondern nur für Einzel, Doppel oder Mixed zur Verfügung steht.



8.14. Zusätzliche Spielrunden im Gruppenmodus

Für die Verwaltung von fortlaufenden Turnieren (z.B. Ranglisten, welche über mehrere Wochen fortlaufend stattfinden) haben wir nun die Möglichkeit aufgenommen, dass man im Gruppenmodus zusätzliche Spielrunden aufnehmen kann.

Einzel - Herren C Einzel Übersicht Phase 1 Phase 2 Phase 3 Platzierungen Phase 1 - Vorrunde - Gruppen-System 🛃 🍓 Drucken Optionen 🔹 Neu auslosen Gruppe 1 🎍 🍓 🔡 Tabelle 5 Phase zurücksetzen Nr / Ru Spieler 1 Spieler 2 Ergebnis ST Ball Platz Spieler Freilose neu auswerten ¥ 001 / R1 Harald Motz Hannes Bittlinger Harald Motz 2 +19 3:1 005 / R1 Michael Aperle Mischa Binner (Ber) Vorbereitet Michael Aperle 0 0 A Gruppennamen & Tisch 009 / R2 Mischa Binner (Ber) Hannes Bittlinger Mischa Binner (Ber) 1 -19 \odot Spieler weiter setzen 013 / R2 Michael Aperle Harald Motz Vorbereitet 1 0 Hannes Bittlinger Sammel-Spielaufruf **4**4 017 / R3 Harald Motz Mischa Binner (Be Zusätzliche Spielrunden 021 / R3 Hannes Bittlinger Ð Michael Aperle Vorbereitet < > 0-----210

Sie finden diese neue Option im Bereich der Optionen der Gruppenphase.

Über diese Option öffnet sich ein neues Fenster mit einer Information über diese Aktion. Bitte beachten sie, dass diese zusätzlichen Spielrunden lediglich weitere Spiele zu jeder Gruppe einer Turnierphase aufnehmen, jedoch keine Alternative zu den Turnierphasen darstellen.

Phase 1 - V	Zusätzliche Spielrunden 📴 🗙	Optionen
Gruppe 1		è 💽 📓
Nr / Ru Spiele	In dieser Phase wurden 24 Spiele als Ausgangsauslosung gefunden. Sollen	Satz Pkt
001 / R1 Harald	diese 24 Spiele als zusätzliche Spielrunden zusätzlich neu aufgehömmen worden? Es sind denn insgesemt 48 Spiele in dieser Phase.	7:2 2:0
005 / R1 Michae	werden? Es sind dann insgesann 40 Spiele in dieser Phase.	0:0 0:0
009 / R2 Mischa	🐼 Abbrechen 🛟 Die Spiele jetzt erstellen	1:3 0:1
013 / R2 Michae		1:4 0:1
017 / R3 Harald		
021 / R3 Hannes	Mit dieser Funktion können sie zu den bestehenden Gruppen weitere	
<	Spielrunden hinzufügen, um beispielsweise längerfristig fortlaufende	
Gruppe 2	Turniere abzubilden. Für weiterführende Turnierphasen nutzen sie bitte stattdessen die nachfolgende Phase.	è 🔁 📕
Nr / Ru Spiele		Satz Pkt
002 / R1 Steven	Die Ausführung beier ein bestellte NIQUT effektere in eine der	3:0 1:0
006 / R1 Thoma	Die Austunrung kann nachtraglich NICHT ruckgangig gemacht werden.	3:2 1:0
010 / R2 Ralf Mr	tlinger lobias Bressmar Vorbereitet 3 Stevens Fang 1 0	2.2 0.1

Nach der Ausführung gibt es entsprechend zusätzliche Spielrunden in jeder Gruppe.

Hallen-Tischübersicht		Phase	1 - Vorrunde - Gru	ppen-System					5	Druc	ken	🔶 Opti	onen	
Laufende/nachste Spiele		Gruppe	•1			🎍 🎍 🔡	Tabe	lle				🍦	5	^
Einzel (5x)		Nr / Ru	Spieler 1	Spieler 2	Ergebnis	Tisch (Halle)	Platz	Spieler		ST	Ball	Satz	Pkt	1
Damen A Einzel		001/R1	Harald Motz	Hannes Bittlinger	3:1	Tisch 2 (H1)	1	Mischa Binner (Ber)		1	-19	3:2	1:0	
🔶 Herren C Einzel		005/R1	Michael Aperle	Mischa Binner (Ber)	Vorbereitet		2	Harald Motz	1	2	+19	5:4	1:1	
Schüler B		009 / R2	Mischa Binner (Ber)	Hannes Bittlinger		Tisch 8 (H2)	3	Michael Aperle	(0	0	0:0	0:0	
Schüler C		013 / R2	Michael Aperle	Harald Motz	Vorbereitet		4	Hannes Bittlinger		1	0	1:3	0:1	
Schülerinnen B		017 / R3	Harald Motz	Mischa Binner (Ber)	2:3	Tisch 8 (H2)			-		-			
	Н	021 / R3	Hannes Bittlinger	Michael Aperle	Vorbereitet									
Doppel (1x)	П	056 / R4	Harald Motz	Hannes Bittlinger	Vorbereitet									
Doppel Herren C		060 / R4	Michael Aperle	Mischa Binner (Ber)	Vorbereitet									
Mined (1x)		064 / R5	Mischa Binner (Ber)	Hannes Bittlinger	Vorbereitet									
Mixed (Tx)		068 / R5	Michael Aperle	Harald Motz	Vorbereitet									
My Mixed		072 / R6	Harald Motz	Mischa Binner (Ber)	Vorbereitet									
Register		076 / R6	Hannes Bittlinger	Michael Aperle	Vorbereitet									
Dasisuaten	Ш	<				>								
Klassenverwaltung		Gruppe	2			🖕 🎍 🔡	Tabe	lle				5	←	
Spieleverwaltung		Nr / Ru	Spieler 1	Spieler 2	Ergebnis	Tisch (Halle)	Platz	Spieler		ST	Ball	Satz	Pkt	

9. Export

Mit der Export-Funktion haben sie die Möglichkeit, die Turnierdaten in andere Datenformate zu exportieren.

Aktuell bieten wir 4 verschiedene Formate an:

9.1. Adobe PDF

Das PDF-Format eignet sich besonders für die Erstellung von Berichten. Der Vorteil dieses Formates ist, dass es von späteren Betrachtern nicht mehr verändert oder manipuliert werden kann. Des Weiteren sehen die Berichte auf jedem PC gleich aus, und hängen nicht von diversen benutzerspezifischen Einstellungen ab.

Bitte beachten sie, dass sie für die Ansicht der Dokumente den Adobe PDF Reader benötigen.

9.2. RTF (Rich-Text-Format)

Das RTF Format ist ein Hersteller und geräte-unabhängiges Format, welches die Möglichkeit gibt, Reporte im Papierformat zu erzeugen. Das Format kann durch Microsoft Word oder auch Office Programme anderer Hersteller geöffnet werden.

RTF ist vergleichbar mit dem doc-Format und eignet sich dazu, Reports für die Weiterverarbeitung vorzubereiten.

9.3. Microsoft Excel

Das Excel-Format eignet sich besonders für die Auswertung von Statistiken. Mit Excel haben sie die Möglichkeit die Daten weiter zu analysieren oder sie einfach weiter in andere Formate ihrer Wahl zu transferieren.

Bitte beachten sie, dass sie für diesen Export Microsoft Excel (Version 2013-365) auf ihrem PC installiert haben müssen. Die Daten werden in das Spreadsheet-ML Format exportiert.

Im Excel-Format können sie ebenfalls Finanzielle Abrechnung exportieren. Wir bieten hierfür 4 verschiedene Aufbereitungen an.

9.4. XML

XML ist ein weit verbreitetes Daten-Format, um Daten zwischen verschiedenen Systems auszutauschen. Durch diesen Export haben sie die Möglichkeit, die Daten in ein anderes System (beispielsweise auch eine Homepage oder eine Datenbank) einzulesen und dort weiter zu verwenden.





9.5. TischtennisLive

Weitere Informationen hierzu finden sie in dem gesonderten Kapitel zu TischtennisLive.

9.6. Click-tt

Neben dem Import der Spieleranmeldungen nach TT-Turnier gibt es auch die Möglichkeit, die Ergebnisse wieder in ein XML-format zu exportieren, welches nach click-tt importiert werden kann.

Spielklasse <u>Alle Keine</u>	 Finzel - Damen A Einzel Einzel - Herren C Einzel Team - Teamklasse A Team - Teamklasse B 	Die Turnier-ID und der Turnier-Name werden automatisch vermerkt, wenn sie Spieleranmeldungen aus click-tt nach TT-Turnier importieren. Bitte passen sie die Werte nicht manuell an, da sonst eine Zuordnung zu dem Click-tt Turnier nicht möglich ist. Bitte beachten sie, dass nur Spiele übertragen werden können, bei denen beide Spieler eine click-tt Spieler-ID zugewiesen bekommen haben. Zur Zeit wird die Übertragung von Spielen aus Einzelwettbewerben (und Einzelspiele aus Teamwettbewerben) unterstützt. Doopel und Mixed können nicht übertragen werden
Click-Turnier-ID	MAz4wzjW8NKY0s6vtQyvNnD2S0d%2BWqhK	ACHTUNG! Das Start- und Ende Datum des Tumieres muss mit den Daten in click-tt überein stimmen. Ebenfalls muss das Startdatum der Spielklasse (inkl. Zeitangabe!) ebenfalls mit den Daten in click-tt überein stimmen.
Click-Tumier-Name	Einzelmeisterschaften Schleswig-Holstein Schüler B/C	

Sie können hierbei auswählen, welche Klassen sie exportieren möchten.

Die Felder "Click-Turnier-ID" und "Click-Turnier-Name" müssen mit den Bezeichnungen in Click-tt übereinstimmen, da sonst der Import fehlschlägt. Wenn sie bereits einen Import der Anmeldungen aus click-tt durchgeführt haben, sind diese beiden Felder automatisch gefüllt.

Des Weiteren ist zu beachten, dass auch das Turnierdaten (Start/Ende) und das Startdatum (+Zeit) der Turnierklassen mit den Werten in Click-tt übereinstimmen müssen, da sonst der Import ebenfalls mit einem Fehler abgebrochen wird.



9.7. KO-Baum als Bild exportieren

Neben der Druckfunktion für den KO Baum bieten wir zusätzlich auch eine Export Funktion des KO-Baumes als Bild an. Dieses Bild können sie danach nach Belieben weiter verarbeiten.

hnell-Check-Anzeige LIVE Viewer	Support			AutoLoaded
Doppel - Doppel Herr	ren C	Übersicht Phase 1 Platzierungen]	
Phase 1 - KO-System			6	Prucken 🕈 Optionen
	Halbfinale	Finale	4	Alle Spiele
1. Swinner Nic. / Fang Ste.	Suriana Nia / Fana Cha		4	Alle beendeten Spiele
2 Freilos 1	[Gewinner von Spiel 2]			Größe 3 (Standard) 🔹
3. Binner Mis. (Ber) / Bressm		5 [Gewinner von Spiel 5]	a	KO Baum (Portrait)
4. Bittlinger Han. / Michael A 2			ā	KO Baum (Ouerformat)
5. Laucher Mic. / Hambert J	Laucher Mic. / Hambert J	7 [Gewinn	•	KO-Baum als Bild erstellen
6. <u> Freilos 3</u>		IGowinner ven Seiel 61		
7 Freilos		6 [Gewinner von Spiel 6]		
8. Renke Tho. / Wolli Ral. 4	Kenke Ino. / Wolli Ral.			

Es wird ein Bild im PNG-Format erstellt und im Dokumente-Verzeichnis abgelegt.

Halbfina	aie Finale	
Ste. Swinner	r Nic.	œ ×
essm ael A 2 [Gewinn	Die Bilddatei mit o D:\Eigene Dokum	dem KO-Baum wurde erstellt: ente\TT-Turnier
ert J 3	r Mic. Nöchten sie das V	20160428184847.png ////
lal. 4 Renke	Tho	Ja Nein



10. Weitere Funktionen

10.1. Drucker-Queue

Eine Drucker-Queue ist ein Platz, an dem Druckaufträge zwischengespeichert und zu einem bestimmten Zeitpunkt gemeinsam durchgeführt werden können.

Sie erreichen die Drucker-Queue in TT-Turnier über den Link unten rechts im Programm

🔂 🖕 Drucker-Queue [3]	
-----------------------	--

Mit einem Klick auf den Link öffnet sich ein Fenster mit allen vorhandenen Druck-Aufträgen, welche sich aktuell in der "Queue" befinden.

C	Drucker Queue für Schiedsrichterzettel		X			
	Drucken Gruppe	Datum/Zeit Spiel	Löschen			
	Herren C Einzel	k.A. [5] Michael Laucher vs. Jens Gressmar	×			
	Herren C Einzel	k.A. [2] Ralf Mittlinger vs. Joachim Hambert	×			
	Doppel Herren C	k.A. [2] Swinner Nic. / Fang Ste. vs. Binner Mis. (Ber) / Bressmar	X			
	Es wurden 3 Zettel ausgewählt	Drucker Standard				
	Queue von diesem PC	Fach Standard				
	Queue von allen PCs	Format Standard)irektdruck			

Sie können hierbei auswählen, ob nur die Queue von diesem PC, oder vom gesamten Turnier angezeigt werden soll (Mehrplatz-Nutzung).

Der Vorteil bei der Nutzung einer Queue ist die Möglichkeit, dass man auch mehrere Schiedsrichterzettel auf ein einzelnes Blatt Papier drucken kann. Hierzu finden sie im rechten Bereich des Fensters die Option, ob 1 oder 2 oder 4 Seiten auf ein Blatt gedruckt werden sollen. Wenn ein Spiel gedruckt wurde, wird dieses automatisch aus der Queue entfernt.

Um Schiedsrichterzettel in die Queue zu bekommen, finden sie in der Bearbeitung der Spiele das Icon für die Drucker-Queue. Mit einem Klick auf das Icon wandert das Spiel automatisch in der Queue.

Spiel in Planung / Vorbereitung					
nen 🗋 🚭	Spiel aufrufen ode				
•	Schiedsrichter				
	Spieler 2				
ein Tisch zugewiesen 🔻 🜳	Spieler 1				

Henke Software

10.2. Druckereinstellungen

Für einen reibungslosen und schnellen Turnierablauf sind viele Ausdrucke notwendig. Diese Ausdrucke müssen manchmal auf kleine Zettel und manchmal auch auf große Zettel erfolgen.

TT-Turnier unterstützt dies mit 4 unterschiedlichen Definitionen, die sie individuell festlegen können.

- Schiedsrichterzettel
- Gruppenzettel (Querformat)
- Spieleübersicht (Spielplan und Tabelle)
- KO-Baum
- Urkunde
- Quittung (Querformat)

Sie können jeweils die Standard-System-Druckeinstellung verwenden, oder den Drucker, das Papierfach und Format selber festlegen.

chiedsrichterzettel	Gruppenzettel (Quer)	Spieleübersicht	KO-Baum
Standard-System-Druckeinstellung	Standard-System-Druckeinstellung	Standard-System-Druckeinstellung	V Standard-
Drucker	Drucker	Drucker	Drucker
Papierfach	Papierfach	Papierfach	Papierfach
Papierformat	Papierformat	Papierformat	Papierformat
Systemstandard laden	Systemstandard laden	Systemstandard laden	Systems
Aktuelle Einstellung laden	Aktuelle Einstellung laden	Aktuelle Einstellung laden	Aktuelle
Platz im Papierkopfbereich Normal	Platz im Papierkopfbereich Normal	Platz im Papierkopfbereich Normal	Platz im Papie Normal
Obernehmen	Obemehmen	Obernehmen	0

Mit der Einstellung "Platz im Kopfbereich" können sie den Ausdruck "weiter nach oben schieben". Das kann nützlich sein, wenn ihr Drucker im unteren Bereich nicht mehr alles drucken kann, und sie den Platz im oberen Bereich sparen möchten.

Zusätzlich gibt es die Option "Toner-Spar-Modus". Hierdurch werden keine farbigen Bereich und keine graue Schattierung gedruckt.

10.3. Urkunden/Quittungen Designer

Mit dem Designer können sie Vorlagen entwerfen für den Druck von Quittungen und Urkunden.

10.3.1. Vorlagen erstellen

Über den Bereich "Tool" in der Navigationsleiste finden sie den "Urkunden/Quittungen Designer". Mit dem Designer können sie eigene Vorlagen für Quittungen und Urkunden entwerfen und an ihre Anforderungen anpassen.

Designer		
Urkunde: Standard	Design laden:	Standard 🗸 💽 Verzeichnis durchsuchen
Turnierklasse		
Spielername		
Verein		
Platz 8		
Logo 🛛		
Turniername		
Veranstalter		
Datum ×		
TurnierOrt 8		
Freitext 1 8		
Freitext 2		
Freitext 3 🛛		
Freitext 4		
Freitext 5 ×		
Freitext 6 ×		
Freitext 7 ×		
Freitext 8		Der Spieler Spielername von Verein Verein nat bei der Klasse Turnierklasse den IIa Platz belegt. Platz belegt.

Der Designer ist die folgt aufgebaut:

- Im oberen Bereich finden sie eine Auswahlbox aller Designs, welche auf diesem PC vorhanden sind. Indem sie ein anderes Design aus der Box auswählen, wird dieses geladen und in dem Designer angezeigt.
- Auf der Linken Seite finden sie alle Elemente, welche in dem gewählten Design angezeigt werden können. Dies sind beispielsweise Platzhalte für den Vereinsnamen, oder auch Freitextfelder die sie belegen können.
- Im rechten Bereich finden sie eine Vorschau, wie das Design aussieht. Sie können hier direkt die einzelnen Elemente auch verschieben, indem sie auf das Verschieben-Symbol des Elementes klicken.

Indem sie in der linken Seite auf ein Element klicken, wird die Detailansicht der Einstellungsoptionen geöffnet. Hier können sie nun direkt Anpassungen des Elementes vornehmen. Bitte beachten sie, dass die angebotenen Optionen von Element zu Element unterschiedlich sind.

Beispiel Verein:	Beispiel Freitext
Verein 🕆	Freitext 3 🔅
Feld aktivieren	✓ Feld aktivieren
Größe Breite 200 🚖 Höhe 20 🚖	Größe Breite 140 🚔 Höhe 20 🛬
Position X 139 🚖 Y 332 🚔	Position X 40 🚔 Y 358 🛬
Schriftart Arial 🗸	Schriftart Arial 🗸
Schriftgröße 10 🛬	Schriftgröße 10 🛬
	Text hat bei der Klasse

Bitte beachten sie, dass die das Design speichern müssen, wenn sie mit den Änderungen fertig sind. Klicken sie hierzu auf den "Änderungen speichern" Button am Ende des Seite. Geben sie hierbei eine Bezeichnung für das Design an.

Design speichern		X
Design-Typ	Urkunde	
Datei-Bezeichnung		.xur
	Speichem X Abbrechen)

10.3.2. Quittung drucken

Quittungen können sie direkt über die Bearbeitung der Spieler drucken. Hierbei können sie die Parameter (automatisch befüllt) anpassen und mit einem Klick auf "Quittung erstellen" durchführen. Es wird zunächst die Druckvorschau angezeigt, und sie können mit einem Klick den Ausdruck starten.

Hierbei werden die Druckeinstellungen verwendet, welche für Quittungen vorgenommen wurden.



10.3.3. Urkunden drucken

Urkunden können ebenso wie die Quittungen direkt aus dem Spielermenü durchgeführt werden. In diesem Fall ist es jedoch das "SpielerInfo" Menü, welches aus dem Spielplan heraus aufgerufen werden kann.

Der weitere Ablauf ist identisch zum Ausdruck von Quittungen.



10.3.4. Voreinstellung und Bilder/Logo

Im diesem Bereich können sie das Standardformat festlegen, welches für Quittungen und Urkunden verwendet werden soll. Wenn sie eigene Designs erstellt haben, können sie dieses an dieser Stelle auswählen.

Design Voreinstellung			
Urkunden	Standard 🔻		
Quittungen	Standard		
	Speichem		

Des weiteren haben sie die Option ein Logo und Hintergrundbilder festzulegen.

Turnier-Logo	Quittungen-Hintergrundbild	Urkunden-Hintergrundbild	
Logo-E	ilddatei		
X En	femen	Durchsuchen	
	۲	Speichem	

- 1.) Das Logo wird bei den folgenden Drucken und Exporten eingebunden:
 - Quittung
 - Urkunde
 - PDF/RTF Export
 - Schiedsrichterzettel

Das Logo muss im JPG, GIF, PNG oder BMP-Format vorliegen.

2.) Die Bilder für Quittungen und Urkunden werden als Hintergrundbild in die entsprechenden Vorlagen eingebunden und mit ausgedruckt.

10.4. Urkunden im Word Seriendruck

Neben dem internen Urkunden-Designer bieten wir mit dem Word-Serienbrief eine alternative Möglichkeit, wie sie Urkunden erstellen können.

10.4.1. Word-Vorlage und Daten

Wie liefern Ihnen eine Word-Vorlage mit einem Beispieldatensatz mit. Wenn sie das Layout der Urkunde bearbeiten und verändern möchten, rufen sie einfach die "UrkundeSerie.docm" Datei auf, nehmen Änderung vor und speichern diese unter einem anderen Namen.

✓ TT-Turnier 8	^	Name
Backup		🔊 Daten.csv
Export		🗐 UrkundeSerie.docm
- Templates		
📙 UrkundeSerie		



×

10.4.2. Auswahl und Aufruf

Im Spieler-Menü finden sie jetzt beide Möglichkeiten, wie die Urkunde erstellt werden kann. Wählen Sie einfach den Weg aus, wie sie die Spieler Urkunde erstellen möchten.

SpielerInfo			×
🔮 Jens Gressmar			TSV Bernstadt
Spielerdaten & Urkunde	Anmeldungen	Spiele	
Kurz-Zusatz Gebutsdatum Spielstärke 1530 Geschlecht Männlich Verband TTVWH Land/Nation. Stäffel Email		Urkunde of Spielklasse Platz Designer Urkunde	erstellen Heren C Enzel V Standard V Wikunde erstellen
Mobil		Seriendruck Urkunde	Urkunde Serie.docm V

10.4.3. Erster Aufruf des Dokumentes – Pfad und Macro

Beim ersten Aufruf des Dokumentes kann der Pfad, welche auf die Datendatei gesetzt ist, falsch sein. Wir haben ein Macro entwickelt. Welches den Pfad automatisch korrigiert. Allerdings greift diese Korrektur erst nachdem die interne Abfrage von Word den Nutzer gefragt hat.

Microsoft Word

Daher ist es wichtig, die folgenden 2 Schritte zu befolgen (nur beim ersten Aufruf!).

- 1.) Klicken sie bei dem folgenden Dialog auf "NEIN"
- 2.) Aktivieren sie die Macros von dem Dokument

Danach wird der Pfad zu der Daten-Datei automatisch angepasst.

Beim Öffnen des Dokuments wird der folgende SOL-Befehl ausgeführt: SELECT * FROM D: \Eigene Dateien \TT-Turnier 8\UrkundeSerie\Daten.csv Daten aus der Datenbank werden in das Dokument eingefügt. Möchten Sie den Vorgang fortsetzen? Hilfe anzeigen >> Ja Nein Hilfe War diese Information hilfreich? Start Einfügen Seitenlayout Verweise Sendungen Überprüfen 🔏 Ausschneiden ▼ A^{*} A^{*} | Aa^{*} | ^{Aa}/₃ | ⁱ≡ ^{*} ⁱ₃ = ^{*} ⁱ₃ Calibri (Textki * 11 a Kopieren Einfügen 💞 Format übertragen ab? - A -FKU - abe x₂ x² Zwischenablage Schriftart Sicherheitswarnung Makros wurden deaktiviert. Inhalt aktivieren · 2 · I · 1 · I · X · I · 1 · I · 2 · I · 3 · I · 4 · I

10.4.4. Aussehen der Urkunde

Sie haben bei dem Design der Urkunde alle Möglichkeiten, die Microsoft Word ihnen bietet. Auf der rechten Seite finden sie das Standard-Layout, welches wir ihnen mitschicken. Sie können das Layout jedoch an die eigenen Wünsche anpassen.

Falls sie mit dem Word-Serienbrief Druck nicht vertraut sind, möchten wir sie auf diverse Anleitungen und Erklärungen im Internet verweisen.





10.5. Backup

Wir bieten eine Backup-Möglichkeit an, damit sie die Turnierdaten sichern und wieder herstellen können.

ols	Backup		Viewer	Support				
1	0	Bac	kup jetzt ei	rstellen				
	Backup wieder herstellen							
aten	×	Automatische Backups (aus)						

10.5.1. Backup erstellen

Mit einen Klick auf den "Backup jetzt erstellen" Link erstellen sie augenblicklich ein Backup der aktuell verwendeten Datenbank. Hierbei ist es unerheblich ob die eine Access-Datenbank oder Datenbank-Server ist.

Die Backups werden in folgendem Verzeichnis abgelegt: <Eigene Dateien>\TT-Turnier 4\Backups

Für Access:	Access_Backup_ <datum>_<zeit>.mdb</zeit></datum>
Für Server:	Server_Backup_ <datum>_<zeit>.bak</zeit></datum>

10.5.2. Backup wieder einspielen

Über den entsprechenden Link kommen sie zu einem Formular, in welchem die verfügbaren Backups (entsprechend ihrem Datenbank-Typ angezeigt werden.

Bitte wählen sie aus der Liste den Datenstand aus, welchen sie wieder einspielen wollen, und klicken sie auf "Wiederherstellen" (inkl. Sicherheits-Checkbox).

Bitte beachten sie, dass dadurch der aktuelle Turnierstand unwiderruflich überschrieben wird.

10.5.3. Backuppfad erstellen

11	54	na cli				
	54.	mat)			
:kup	p wi	irklich	wiede	erherst	tellen	wolle
kup	p wi stelle	irklich en		wied	wiederhers	wiederherstellen

Standardmäßig werden die Backups in den Eigenen Dateien abgelegt. Alternativ können sie jedoch auch einen anderen Pfad für die Speicherung angeben. Diese Option finden sie in der Navigation unter dem Punkt "Backup" -> "Backup Pfad einstellen"

Bac	kup-Pfad einstellen	
[Standardpfad f ür Backups	
	D:\EigeneDateien\TT-Turnier 5\Backup	
[Individueller Pfad f	
		Auswählen
	<u>Verzeichnis anzeigen</u>	
(Ånderungen übernehmen	



10.5.4. Automatische Backups

Das System bietet die Möglichkeit, das System automatisch im Hintergrund Backups erzeugen zu lassen. Wenn sie diese Funktion aktivieren, wird automatisch alle 10 Minuten ein neues Backup erzeugt. Bitte beachten sie, dass entsprechender Speicherplatz zur Verfügung stehen muss (ca. 4 MB pro Backup).

10.6. Auslosungs- und Teammatrix

Für die Auslosung der Spielpläne und die Durchführung von Team-Wettbewerben sind Matrizen notwendig, welche die Regeln und den Ablauf beschreiben, und welche als Grundlage für die automatische Auslosung verwenden werden.

TT-Turnier hat hier bereits eine Standardmatrix hinterlegt, welche sie über die Programmnavigation erreichen und einsehen können.

Auslosungs- und	Teammatrix	KO-System	Gruppen	Teams	Standard
KO System - Stan	dard				
2 Spieler	2 Spieler		In dies	em Feld s	teht die Reihenfolge
4 Spieler	1 Position Spielo	r: 1🛋	(Positi	on 1 gege	n 2, 3 gegen 4, etc.).
8 Spieler	2. Position Spiele	r: 2♣	Die na sich ai	chfolgend utomatisch	en Runden ergeben 1.
16 Spieler					
32 Spieler				Anden	
64 Spieler				- Midela	ingen apolenen i
128 Spieler					

Der Bereich der Matrix teilt sich in die 3 Bereiche auf:

KO-System	Hier wird festgelegt, wie die Spieler im KO-Baum verteilt werden sollen.
Gruppen	Hier legen sie fest, wie die Spiele im Gruppen-Modus erfolgen sollen.
Teams	Für Team-Wettbewerbe können sie zusätzlich festlegen, wie die einzelnen Spiele in einem Team-Spiel erfolgen sollen.

Neben der reinen Ansicht dieser Matrix finden sie zusätzlich rechts oben den Link "+neue eigene Matrix". Hiermit können sie eine neue eigene Matrix erstellen und nach ihren Wünschen anpassen.

10.7. TischtennisLive-Anbindung

Mit der TischtennisLive Datenanbindung sind 2 Themen verbunden:

- 1.) Abrufen von Online-Turnieranmeldungen
- 2.) Veröffentlichung von Statistiken

Für diese Funktion müssen sie über TischtennisLive ein Turnier einrichten und können dieses danach mit ihrem TT-Turnier Turnier verknüpfen.

FischtennisLive-Anr	nelduna						
Bitte melden sie sich mit ihrem TischtennisLive Benutzeraccount an. Die Daten werden bei jeder Aktion zum Server übertragen und verifiziert.							
Benutzername (Email)	info@htts.de						
Passwort							
Anmeldedaten merken	Anmeldedaten für das nächste mal merken						
	Anmeldung durchführen						
Lischtonnisl ivo Tur	nierverknüpfung						

10.7.1. TischtennisLive Benutzeranmeldung

Um die Funktionen nutzen zu können, müssen sie sich zunächst mit ihrem TischtennisLive-Benutzeraccount am System anmelden. Hierfür geben sie in die entsprechenden Felder ihren Benutzernamen (Email-Adresse) und das Passwort ein.

10.7.2. Zuweisung zu einem TischtennisLive-Turnier

Als nächsten Schritt müssen sie eine Verknüpfung zwischen ihrem TT-Turnier Turnier und dem online erstellten Turnier in TischtennisLive herstellen. Hierfür finden sie in der unteren Box alle Turnier, zu denen sie eine entsprechende Berechtigung haben.

Nach einer erfolgreichen Zuweisung können sie mit dem Abgleich arbeiten.

10.7.3. Zuweisung von lokalen Klassen zu Online-Klassen

Damit das System weiß, welche Klassen zusammen gehören, müssen sie eine entsprechende Zuweisung vornehmen. Auf der linken Seite finden sie die in TischtennisLive angelegten Klassen, auf der rechten Seite die Klassen von TT-Turnier. Passen sie die Werte an und klicken danach auf "Änderungen übernehmen".

Tumier-Zuweisung	Klassenzuweisung	Online-Meldungen abru	en Ergebnisse ve	röffentlichen Live	PZ Spiele übertragen					
Bitte weisen sie die	Bitte weisen sie die Tumierklassen zu dem entsprechenden Gegenstück bei TischtennisLive zu.									
TT-Tumier Tumie	erklassen	Tiscl	tennisLive Tumierklass	en						
Einzel - C Loose	r	N	cht zugewiesen		-					
Einzel - Damen /	A Einzel	Dar	en A Einzel		-					
Einzel - Herren C	Einzel	Her	en C Einzel		•					
Doppel - Doppel	Herren C	- N	cht zugewiesen		-					
Doppel - Looser	Doppel	- N	cht zugewiesen		-					
Mixed - My Mixed	d	- N	cht zugewiesen		-					
Team - Teamkla	sse A	- N	cht zugewiesen		-					
Team - Teamkla	sse B	- N	cht zugewiesen		-					
Commondaac										

10.7.4. Online-Anmeldungen herunterladen

Um Online-Anmeldungen abzurufen und zu übernehmen, finden sie einen separaten Reiter im Formular. Klicken sie auf "Onlineanmeldungen abrufen" um den aktuellen Stand anzuzeigen. Bei der Anzeige wird unterschieden zwischen Spielern, die bereits erfasst wurden und Anmeldungen die neu hinzugekommen sind.

n dieser Stelle können sie die Online-Meldungen von TischtennisLive abrufen und übernehmen							
)bernehmen	Nachname	Vomame	GebDatum	Weiblich	Stärke	Mitglied-ID	Verein
V	Bengsch	Peter	04.11.1941	М	290	935	Nusser TSV
V	Biewald	Roland	25.11.1974	М	310	1120	Nusser TSV
V	Blöcker	Joshua	13.02.1994	М	162	25127	Nusser TSV

Mit dem Button "Anmeldungen übernehmen" können sie die Anmeldungen entsprechend der Auswahl nach TT-Turnier übernehmen. Ebenso werden auch nachträgliche Abmeldungen von Klassen nachgezogen. Bitte beachten sie, dass nur Anmeldungen für Turnierklassen heruntergeladen werden können, die bereits mit einer TT-Turnier Klasse verknüpft wurden (siehe 10.7.3).

10.7.5. Planung und Ergebnisse veröffentlichen

Zum Abschluss einer Turnierklasse oder des gesamten Turnieres können sie die Planung und Ergebnisse in TischtennisLive veröffentlichen.

Spielklasse	Online-Referen	Klassen-Typ	Spiele	Planung	Planung	Ergebnisse	Ergebnisse
Herren C Einzel	Zugewiesen	Einzel	0/31/60	Keine Planung	Online lösche	n Veröffentlichen	Online löschen
Damen A Einzel	Zugewiesen	Einzel	0/0/3	Keine Planung	Online lösche	n Veröffentlichen	Online löschen
Doppel Herren C		Doppel	0/1/5				
Teamklasse A		Team	0/27/36				
Teamklasse B		Team	0/0/0				
My Mixed		Mixed	0/0/0				

Hierzu gibt es pro Klasse einen Button mit dem die Planung oder Ergebnisse nach TischtennisLive überspielt werden können.

Zusätzlich können sie Spiele wieder aus dem Online-Dienst entfernen, wenn diese z.B. zu früh veröffentlicht wurden oder Fehler enthielten.

10.7.6. LivePZ Spiel-Veröffentlichung

Neben der Veröffentlichung der Turnierergebnisse können sie die Spiele auch in die LivePZ-Berechnung einfließen lassen. Hierfür gibt es eine eigene Seite.

Klassenzuweisung	Online-Meldungen abrufen	Ergebnisse veröffentlichen	LivePZ Spiele übertragen						
Über diese Eurktinn können sie Snielemehnisse in die LiveP7 Rewertung einfließen lassen									
Uber diese Funktion konnen sie Spielergebnisse in die LivePZ Bewertung einfließen lassen									
Online-Daten abrufen									
	Klassenzuweisung können sie Spielergebniss	Klassenzuweisung Online-Meldungen abrufen können sie Spielergebnisse in die LivePZ Bewertung einflik Monline-Daten abrufe	Kassenzuweisung Online-Meldungen abrufen Ergebnisse veröffentlichen können sie Spielergebnisse in die LivePZ Bewertung einfließen lassen	Klassenzuweisung Online-Meldungen abrufen Ergebnisse veröffentlichen LivePZ Spiele übertragen können sie Spielergebnisse in die LivePZ Bewertung einfließen lassen Image: Spielergebnisse in die LivePZ Bewertung einfließen lassen Image: Medical Spielergebnisse in die LivePZ Bewertung einfließen lassen Image: Spielergebnisse in die LivePZ Bewertung einfließen lassen Image: Medical Spielergebnisse in die LivePZ Bewertung einfließen lassen Image: Spielergebnisse in die LivePZ Bewertung einfließen lassen Image: Medical Spielergebnisse in die LivePZ Bewertung einfließen lassen Image: Spielergebnisse in die LivePZ Bewertung einfließen lassen Image: Medical Spielergebnisse in die LivePZ Bewertung einfließen lassen Image: Spielergebnisse in die LivePZ Bewertung einfließen lassen Image: Medical Spielergebnisse in die LivePZ Bewertung einfließen lassen Image: Spielergebnisse in die LivePZ Bewertung einfließen lassen Image: Medical Spielergebnisse in die LivePZ Bewertung einfließen lassen Image: Spielergebnisse in die LivePZ Bewertung einfließen lassen Image: Medical Spielergebnisse in die LivePZ Bewertung einfließen lassen Image: Spielergebnisse in die LivePZ Bewertung einfließen lassen Image: Medical Spielergebnisse in die LivePZ Bewertung einfließen lassen Image: Spielergebnisse in die LivePZ Bewertung einfließen lassen Image: Medical Spielergebnisse in die LivePZ Bewertung einfließen lassen Image: Spielergebnissen lassen Image: Med					

Zunächst müssen sie die Online-Ergebnisslisten für Ihre Turnier herunterladen.

Nach diesem Schritt finden sie eine Liste von Ergebnisslisten, weche bereits für Ihr Turnier angelegt wurden.

Mit einem Klick auf eine der Liste können sie sich die Details zu dieser Liste ansehen und ggf. Änderungen vornehmen.

Des Weiteren können sie mit dem entsprechenden Button am Ende der Liste eine neue Ergebnisliste erstellen, über welche sie weitere LivePZ-Ergebnisse veröffentlichen können.

Wir empfehlen, pro Spielklasse eine eigene Ergebnisliste zu führen, um eine klare Trennung (auch für die Genehmigung) zu haben.

Für die Erstellung einer neuen Liste erscheint ein kleines Formular in welches sie die grundlegenden Daten eintragen müssen (nachträgliche Änderungen sind möglich).

Nach der Bestätigung wird die Liste in TischtennisLive angelegt und sie können LivePZ-Ergebnisse Ihres Turnier darüber veröffentlichen.

Die Verwaltung einer Ergebnisliste teilt sich in 3 Seiten auf:

Test	Turnier	Server -	Test 1

- Daten der Ergebnisliste
- Ergebnisse melden
- Online Ergebnisse

Hier sind die Grunddaten der Liste (wie "Bezeichnung") Hier können sie die Ergebnisse melden Hier finden sie alle LivePZ-Spiele, welche bereits zu dieser Liste gemeldet wurden

aten der Ergebnisliste	Ergebnisse melden Online	Ergebnisse	
Bereits gemeldete l	Ergebnisse dieser Ergebn	isliste	
Spieler 1	Spieler 2	Ergebnis	Sätze
Willhöft, Jens	Bratzke, Rolf	1:3	
Eckmann, Helmut	Dobrowolski, Philipp	3:1	+10;+4;-10;+7;
König, Felix	Burkhardt, Markus	1:3	

Bitte beachten sie, dass nur Spiele gemeldet werden können, bei denen mindestens 1 Spieler eine gültige TischtennisLive-ID hat. Wenn nur 1 Spieler eine gültige TTLive-ID hat, wird das Spiel aufgenommen, fließt jedoch erst in die Berechnung ein, wenn für den anderen Spieler eine entsprechende Korrektur in der LivePZ-Verwaltung des TischtennisLive-Turnierplaners vorgenommen wurde.



🔶 Übernehmen



10.8. Live-Viewer

Mit dem Live-Viewer können sie den Spielern und Zuschauern den aktuellen Stand im Turnier präsentieren. Hierbei können sie genau festlegen, welche Turnierklassen und in welchem Zyklus angezeigt werden sollen.

10.8.1. Viewer konfigurieren

Über die Konfiguration können sie festlegen, wie der Viewer agieren soll und welche Daten angezeigt werden sollen. Sie können bis zu 3 verschiedene Konfigurationen festlegen, z.B. für verschiedene Bildschirme.

LIVE

stTurni

05 2012

n

Viewer

Support

Viewer konfigurieren

Viewer anzeigen (Konfig 1)

Viewer anzeigen (Konfig 2)

Viewer anzeigen (Konfig 3)

bia 14.05.2012

ſ	Viewer Konfiguration				ē	×
	Allgemeine Einstellungen	Konfiguration 1 Konfiguration 2	2 Konfiguration 3			
	Einstellung		Angezeigte	Felder für Spiele-Tabel	len	_
	Dauer 15	Sekunden pro Seite	✓ Klass	e/Phase 🗹 Start: nummer 🖓 Statu	zeit Is	

10.8.2. Viewer konfigurieren – Allgemeine Einstellungen

Sie haben die folgenden grundsätzlichen Einstellungen:

- <u>Dauer:</u> Wählen sie aus, für wie viele Sekunden eine Seite angezeigt wird, bis zu der nächsten Seite weiter geschaltet wird.
- <u>Scrolling</u>: Falls nicht alle Informationen auf eine Seite passen (z.B. bei vielen Gruppen) kann die Seite gescrollt werden. Sie können auswählen, ob sie dieses möchten und wie das Scrolling passieren soll.
- <u>Felder f
 ür Spiele-</u>Tabellen: Sie k
 önnen festlegen, ob bestimmte Felder bei Spieler Tabellen nicht angezeigt werden sollen, um den verf
 ügbaren Platz an ihre Anforderungen anzupassen.

		Tax ingenetion 1	. aningered on 2	. aningaration o		
instellung				Angezeigt	e Felder für	Spiele-Tabellen
Dauer	30	🗧 Sekunden pro S	eite	V Klas	sse/Phase	V Startzeit
C III	@ N:			Spie	elnummer	✓ Status
bei großen		nt scrollen		V Rur	nde/Gruppe	Schiedsrichter
Seiten	Seiten Scrollen (Block		xhitte)	Bitte beachten sie, dass für verschiedene Ansic manche Felder automatisch ausgeblendet werd		ss für verschiedene Ansichten stisch ausgeblendet werden.
lit dem Viewer I esucher und S instellungen kö ellungen defini ildschirmen abl	cönnen sie pieler bere nnen sie l eren, welc aufen lass	e wechselnde Inform attstellen. Neben der bis zu 3 verschieden she sie auch auf unt en können.	Uber ationen für die allgemeinen e Zusammen- erschiedlichen	emehmen Nehmer vor, wei	n sie auf den ar che Information	nderen Tabs die Konfigurationen nen angezeigt werden sollen.

10.8.3. Viewer konfigurieren – Konfigurationen

Sie können festlegen, welche Informationen nacheinander ablaufen sollen. Dabei können sie aus einer Vielzahl von Statistiken wählen. Die Reihenfolge der Einträge können sie über verschieben verändern.

Allgemeine Einstellungen	Konfiguration 1	Konfiguration 2	Konfiguration 3			
Konfiguration 1 Verfügbare Elemente Alle laufenden Spiele Spiele mit Spieler-Pho Live-Ticker Tischübersicht - Halle Tischübersicht - Halle Damen A Einzel - Pha Damen C Einzel - Die Herren C Einzel - Pha	(Teams) tos 1 2 3 nacnsten Spiele laufenden Spiele ise 1 se 2 se 3 se 3 (KO rechts) zierungsspiele nächsten Spiele laufenden Spiele se 1 - Vorrunde		Ausgewählte Elemen Herren C Eir Ti chübersic Ti chübersic Damen A Ei	te nzel - Alle laufenden Spie cht - Halle 1 cht - Halle 3 nzel - Phase 1	Ubemehmen tle	X X X

10.8.4. Einbindung von Bildern und Videos

Für die Einbindung haben wir 2 neue Buttons aufgenommen.

Viewer Konfiguration

Allgemeine Einstellungen	Konfiguration 1	Konfiguration 2	Konfiguration 3	
Konfiguration 1	_			
Verfügbare Elemente		o C 🖉	usgewählte Elemen	te
Alle laufenden Spiele	Teams)		Herren C Eir	nzel - Alle laufenden S

Mit einem Klick auf einer der Icons öffnet sich ein Dialog, über welchen sie das Bild oder das Video auswählen können.

- Dateiformate Bilder: jpg, png, bmp, gif
- Dateiformate Video: mpg, mpeg, avi, m2ts, mp4

Nach der Auswahl der Datei wird diese in ein TT-Turnier-Verzeichnis kopiert: <Eigene Dokumente>\TT-Turnier 7\Viewer

Bei der Wiedergabe im Viewer werden die entsprechenden Dateien geladen. Bitte beachten sie, dass die Wiedergabe nur von dem PC aus möglich ist, von dem aus diese eingerichtet wurde. Bitte beachten sie dieses bei der Nutzung von mehreren PCs im Netzwerk!



10.8.5. Viewer anzeigen

Der Viewer zeigt die ausgewählten Klassen entsprechend der Konfiguration an. Wir empfehlen die Anzeige auf einem 2. Monitor, oder TT-Turnier auf einem 2. PC zu starten und dort den Viewer anzuzeigen.

Die Schriftgröße und Größe der Boxen passt sich automatisch an die Bildschirmauflösung an (maximale Fenstergröße).

Beispiel 1

к пл	erren C Einzel -	Pha	ise 1			Henke Software	×
1. 2.	Thomas Zele Freilos	1	Thomas Zele		Convinces you Spin 171		Î
3. 4.	Verena Schultz Tobias Pressmar	2	[Gewinner von Spiel 2]	17	[Gewinner von Spiel 25]		
5. 6.	Michael Sperle Joachim Lambert	3	[Gewinner von Spiel 3]		25 [Gewinner von Spiel 18]		
7. 8.	Ralf Wittlinger Michael Maucher	4	[Gewinner von Spiel 4]	18	[Gewinner von Spiel 29]		
9. 10	Stevens Wang Susanne Schumacher	5	[Gewinner von Spiel 5]	10	[Gewinner von Spiel 19]		
11 12	Jens Pressmar Stefanie Henke	6	[Gewinner von Spiel 6]	19	[Gewinner von Spiel 26]		
13 14	Helmut Eckmann Ralf Folli	7	[Gewinner von Spiel 7]	20	[Gewinner von Spiel 20]		
15 16	Freilos Felix König	8	Felix König	20		1 [Gewinner vor	n S
17	Hannes Wittlinger	9	Hannes Wittlinger	21	[Gewinner von Spiel 21]		
19 20	Torsten Langer Florian Martens	10	[Gewinner von Spiel 10]				, - ,

Beispiel 2

Dame	n A Einzel - F	Phase 1								Henk	e Soft	tware
ruppe 1							Tabell	e				
Nr / Ru	Spieler 1	Spieler 2	Ergebnis	Tisch (Halle)	Startzeit	Schiedsrichter	Platz	Spieler	ST	Ball	Satz	Pkt
01/R1	Leonie Mordenti	Nadine Lies	Vorbereitet					Leonie Mordenti	0	0	0:0	0:0
03 / R1	Jutta Klevesahl	Stefanie Henke	Vorbereitet					Stefanie Henke	0	0	0:0	0:0
05 / R2	Stefanie Henke	Nadine Lies	Vorbereitet					Nadine Lies	0	0	0:0	0:0
07 / R2	Jutta Klevesahl	Leonie Mordenti	Vorbereitet					Jutta Klevesahl	0	0	0:0	0:0
09 / R3	Leonie Mordenti	Stefanie Henke	Vorbereitet									
11 / R3	Nadine Lies	Jutta Klevesahl	Vorbereitet									
uppe 2							Tabell	e				
lr / Ru	Spieler 1	Spieler 2	Ergebnis	Tisch (Halle)	Startzeit	Schiedsrichter	Platz	Spieler	ST	Ball	Satz	Pkt
2/R1	Tanja Greßmann	Rose-Marie Otto	Vorbereitet					Tanja Greßmann	0	0	0:0	0:0
04 / R1	Freilos	Shirley-Sue Peters						Shirley-Sue Peters	0	0	0:0	0:0
06 / R2	Shirley-Sue Peters	Rose-Marie Otto	Vorbereitet					Rose-Marie Otto	0	0	0:0	0:0
08 / R2	Freilos	Tanja Greßmann										
10 / R3	Tanja Greßmann	Shirley-Sue Peters	Vorbereitet									
	Pere Marie Otto	- Eroilor -										



Beispiel 3

≿r TT-Turnier Viewer					ē	_	
Live Ticker				/	lenke S	oftwal	re 🕨
Spieler 1	Spieler 2	Tisch	Satz1	Satz2	Satz3	Satz4	Satz5
Bittlinger Han. / Aperle	Renke Tho. / Wolli Ral.	Tisch 2 (H1)	3:0				
Swinner Nic. / Fang Ste.	Binner Mis. (Ber) / Bres	Tisch 11 (
Jens Gressmar	Joachim Hambert	Tisch 5 (H1)					
Thorsten Renke	Michael Aperle	Tisch 8 (H2)	8:11	11:4	13:11	6:2	
Bittlinger Han. / Aperle	Binner Mis. (Ber) / Bres	Tisch 1 (H1)					
Binner Mis. (Ber) / Bre	Renke Tho. / Wolli Ral.	Tisch 5 (H1)	11:5	8:11	7:0		
		•					

Beispiel 4





10.9. Barcode per Scanner oder Webcam

Mit Hilfe des Barcode-Scanners bieten wir die Möglichkeit, dass sie auch bei großen Turnieren schnell bei der Rückgabe eines Schiedsrichterzettels das entsprechende Spiel aufrufen und bearbeiten können.

10.9.1. Aktivierung des Barcodes

In den Einstellungen des Turnieres finden Sie eine Einstellung, um die Ausgabe des Barcodes auf den Schiedsrichterzetteln zu aktivieren. Sie haben hier die Wahl von 6 verschiedenen Kodierungen.

Bitte wählen sie die Kodierung aus, welche von ihrem Barcode-Scanner unterstützt wird.

Spiele mit Freilos im Spielpian anzeigen	`
Default-Matrix für Auslosung	
Standard	•
Barcode Scanner für Schiedsrichterzettel	
UPC-A	•
Barcode nicht verwenden	N
UPC-A	5
EAN 13	
Interleave 2 of 5	
Code 11	
Code 128	
Telepen	

10.9.2. Ausdruck des Barcodes auf den Zetteln

Wurde die Kodierung aktiviert, wird am unteren Rand der Schiedsrichterzettel der Barcode zu diesem Spiel mit ausgedruckt.



10.9.3. Einscannen bei der Rückgabe (BarCode Scanner)

Wenn der Zettel nach dem Spiel zurück gebracht wurde, können sie den Barcode scannen. Hierzu klicken sie zunächst auf den entsprechenden Eintrag im Programmmenü, oder einfach die [F3] Taste auf der Tastatur.

Danach öffnet sich ein neues Fenster, welches den Scan erwartet.

Scannen sie jetzt den Barcode und der Wert wird automatisch in das Textfeld aufgenommen und im Anschluss das entsprechende Spiel automatisch geöffnet.

Der Barcode hat das beispielsweise das folgende Format:





002001300164

3 Ziffern für das Turnier-ID -- 4 Ziffern für die Spielklassen-ID -- 5 Ziffern für das Spiel-ID

10.9.4. Einscannen bei der Rückgabe (WebCam)

Wenn sie mit der Taste F3 den Barcode Scan aufrufen, werden Ihnen jetzt beide Optionen angeboten. Der WebCam Scan bietet einen "Automatischen Scan", welcher mehrfach in der Sekunde überprüft, ob ein Barcode vor die Kamera gehalten wird. Ist dies der Fall, wird das entsprechende Spiel automatisch aufgerufen.

0	8.05.2012	∎ ⊤ bis	14.05.2012	.	Gesamtleitung	Mischa	
me S	Barcode S	canner	WebCam				iner s de
Turnierd	a			M	crosoft LifeCam Stu	J 🗸	It
iauna	JI				Konfiguration		
nodus ^J	e				Automatischer Sca	an	-
				1	Scannen		

Bitte beachten sie, dass die WebCam eine entsprechende Auflösung bereitstellen muss, damit der Barcode korrekt erkannt werden kann. Bitte testen sie die Funktion mit ihrer Webcam vor der ersten Verwendung.

Über den Button "Konfiguration" können sie Anpassungen an der Kamera der Webcam vornehmen, welche automatisch gespeichert werden.

Zusätzlich wird können sie auch eine Webcam auswählen, falls mehrere Webcam am PC angeschlossen sind. Diese Auswahl wird bis zum nächsten Programmstart für den Barcode Scan gespeichert.

10.9.5. Scanner, Drucker, Kodierung

Bitte beachten sie, dass wir durch die Vielfalt an Komponenten keine Garantie für einen problemlosen Ablauf und Funktion übernehmen können.

1.) Scanner und Kodierung

Bitte beachten sie, dass Ihr Scanner eine von uns zur Verfügung gestellten Kodierungen unterstützen muss und dass diese Kodierung auch in den Einstellungen ausgewählt ist.

2.) Scanner und Drucker

Die Druckauflösung und die Genauigkeit des Scanners müssen zusammen passen, sonst kann der Scanner den Code ggf. nicht erkennen



3.) Abstand Scanner zum Papier

Sie müssen für ihre Umgebung testen, welcher Abstand zwischen Scanner und Papier optimal für eine schnelle Erkennung des Codes ist.

In den internen Tests haben wir eine erfolgreiche Nutzung mit dem Scanner Dynamic Systems DYN550 und der Kodierung "Code 128" erzielt.

Der Scanner wurde hierbei etwa 25cm vom Papier gehalten.


11. TT-Turnier ErgebnisCenter

Mit dem TT-Turnier ErgebnisCenter gibt es eine Plattform im Internet, über welches sie Ihr Turnier ankündigen und die Ergebnisse veröffentlichen können. Das ErgebnisCenter ist über die folgende Adresse erreichbar.

http://www.tt-turniercenter.de

TT-Turnier Ergebnis CENTER	Turnierübersicht	Deutschland-Karte	Turnier suchen		
Vas ist das TT-Turnier	Die letzten Turniere mit E	rgebnissen			
Ergebnis-Center?	06.03.16 Rangliste 4b	01723 Wilsdruff			
enke Software bietet mit TT-Turnier	28.02.16 KGP Grumbach Febru	ar 2016	01723 Grumbach		
nd TischtennisLive ein System an,	27.02.16 Landesmeisterschafte	n Schüler/innen B+C 2016	24340 Eckernförde		
elches sowohl die Planung eines	21.02.16 Vorrangliste 4 U11 und	I U15 2016	01796 Pirna OT Graupa		
inneres, die Online-Anmeidung, als ich die Veröffentlichung von	07.02.16 Bezirksmeisterschafte	n der Schüler B+C 2015/16			
gebnissen bedienen kann.	06.02.16 Bezirksmeisterschafte	n der Schülerinnen und Schüler B & C	23858 Reinfeld		
	06.02.16 Bezirksmeisterschaft 2	015/16 Schülerkl. B+C in Kiel	24159 Kiel		
Google play	06.02.16 Landesmeisterschafte	n Senioren / Seniorinnen 2016	24568 Kaltenkirchen		
	31.01.16 Kreisranglisten der He	rren (KFV TT Görlitz e.V.)			
s Ergebnis-Center bietet eine neue	31.01.16 Rangliste 4c		01796 Pirna OT Graupa		
gebnisse. Du findest Tabellen, Matrix- isichten und auch den KO-Baum. Für	Zukünftige Turniere				
kunftige Turniere kannst du dich rekt online mit deinem	12.03.16 Kreismeisterschaften M	xed 2016	24360 Barkelsby		
schtennisLive-Account anmelden.	12.03.16 Kreisranglisten-Qualifika	25569 Kremperheide			
	12.03.16 3.Ranglistenturnier Sais	10827 Berlin			
ROYAL CLASS TRAVELLINE	12.03.16 Kreismeisterschaften Re	12.03.16 Kreismeisterschaften Rendsburg-Eckernförde Senioren AK 65			
Erweiterbare Handtasche	13.03.16 Kreisrangliste Dithmars	then 2016			
	13.03.16 Vorrangliste 4 U13 und	01723 Wilsdruff			
₿ 6,99*	18.03.16 22. Badenstedter-Einze	meisterschaften (Hannover)	30455 Hannover- Badenstedt		
1. zur Aktion	19.03.16 EB-Cup 2016				
	20.03.16 Kreisvorrangl. der Herre	23795 Fahrenkrug			
	20.03.16 Bezirksmannschaftsmei 2015/2016	sterschaften Nachwuchs Ostsachsen			
Copyright @ Henke Software	i 🕜 🚱 😡	@ m	Impressum Datenschutz		

Die Seite ist aufbereitet, so dass sie sowohl auf einem Desktop-PC, als auch auf mobilen Geräten eine optimale Darstellung erhalten. Dadurch eignet sich die Seite auch optimal für

einen Live-Ergebnisdienst von ihrem Turnier.

Wir bieten Apps für Android und Windows / Windows Phone an, welche sie über die entsprechenden Stores kostenfrei beziehen können.

Bitte beachten sie, dass Sie Ihr Turnier über TischtennisLive einrichten müssen. Hierzu benötigen sie einen TischtennisLive-Account (kostenfrei).

Bitte beachten sie zusätzlich, dass dies ein Zusatzdienst ist, welcher nicht mit der TT-Turnier Software erworben wurde. Es besteht daher kein käuflich erworbenes Recht an dem Dienst.



11.1. Automatische Übermittlung der Ergebnisse

Über eine neue Funktion erhalten sie die Möglichkeit, dass automatisch im Hintergrund die Turnier Ergebnisse an TischtennisLive und das TurnierCenter übermittelt werden, ohne dass sie sich immer darum kümmern müssen.

र्द्र, TT-Turnier			
Datei Tools Backup	Schnell-Check-Anzeige	LIVE Viewer Support	
Basisdaten		TT-Turnier Ergebnis Center	
Turnierdaten	^	1 3 Live-Spielstand Eingabe [F4]	•
Turnierdaten	Basisdaten	🜸 Mobile Ergebniseingabe	Verantwortur
Envoitorto Doton	Turniemame	Test Tumier Server	Veranstalter

Sie können hierbei verschiedene Einstellung vornehmen, und dediziert die Turnierklassen auswählen, welche sie übertragen möchten.

Bitte beachten	🍈 TT-Turni	er ErgebnisCenter		Dies	es Tumier im Tu	mierCenter öffnen		
sie, dass sie								
hierbei Ihren	Einstellung		An	meldedaten zum Turni	ier Center (T	-Live)		
TischtennisLive	Aktivierung	Aktiviert Deaktiviert	В	enutzemame (Email)	info@htts.de			
Benutzer-Account	Zyklus	Alle 1 🖨 Minuten (1-30)	P	asswort				
und das Passwort	Tumier-Phasen	Alle Ergebnisse 🗸 🗸	- 9-	ffol Augusti				
angeben müssen,	Laufende Spiele	Laufende Spiele übermitteln 🗸 🗸	510					
um die Funktion				Staffelname		Spiele	- Â	
	Beschreibung			Damen A Einzel(Einzel)	0/5 Spiele		
zu aktivieren. Der	Über diesen Dienst k	önnen sie automatisiert (im Hintergrund) die		Doppel Herren C(Dopp	5/7 Spiele			
Benutzername	Ergebnisse zum TT-T Live-Ergebnisdienst fü	umier Ergennis Center übermitteln und somit einen ür Ihr Tumier realisieren.		Herren C Einzel(Einzel))	12/39 Spiele		
wird hierbei	Sie können auswähle	en in welchem Zuklus die Übermittlung passieren		My Mixed(Mixed) [Live	ID!]	0/0 Spiele		
gespeichert, dass	soll, und welche Staff	eln übermittelt werden sollen.		Schüler B(Einzel) [Live	ID!]	0/0 Spiele		
Passwort muss	Bitte beachten sie	e, dass die Zuweisung Ihrer		Schüler C(Einzel) [Live	ID!]	0/0 Spiele		
	TT-Turnier-Staffel	n zu den Staffeln im ErgebnisCenter zuvor Ernort -> TischtennisLive vorgenommen		Schülerinnen B(Einzel)	[LiveID!]	0/0 Spiele		
Jedoch bei einem	werden müssen.] Teamklasse A(Team)		15/20 Spiele	~	
Neustart des								
Programmes neu		Anderungen speichem		🔕 Übermittlung t	testen und durc	nführen		
eingetragen		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·						

werden. Ebenfalls muss die Funktion bei einem Neustart des Programmes aus Sicherheitsgründen aktiviert werden.

Sie erkennen in der Statusleiste des Programmes, wenn die automatische Übermittlung aktiviert ist. Wenn die Übertragung der Daten stattfindet, klinkt das Icon solange, bis die Übertragung beendet wurde. Für die Übertragung ist natürlich eine Verbindung zum Internet notwendig.



Mit der Einstellung "Turnier-Phasen" legen sie fest, ob nur Spiele aus Phasen übermittelt werden sollen, bei denen es bereits mindestens 1 laufendes/absolviertes Spiel gibt. Damit können sie verhindern, dass zukünftige Auslosungen nicht veröffentlicht werden.

11.2. TT-Turnier ErgebnisCenter - Übermittlung der laufenden Spiele/Tische

Über die Option "Laufende Spiele übertragen" können sie dafür festlegen, ob die laufenden Spiele der Live-Eingabe (siehe vorheriges Kapitel) auch übermittelt werden sollen. Die Darstellung erfolgt im TurnierCenter wie folgt:

TT-Turnier Ergebnis CENTER	Tu	rnierübersicht De	utschla	and-Ka	rte			Turni	er suchen
test	D-NETZ BUALITAT	ANGEBOT SICHERN >			10:08	Č			
Turnierdaten					11	111'-	GТ	elo	
Aktuelle Spiele	test								REA
Teilnehmerliste	15.02.15	- 20.02.15							
Online Anmeldung	Aktuelle	e Spiele - Damen A Einzel							The local sector
Online Anneidung	Tisch	Spieler	S1	S2	S3	S4	S5		MALA P
Turnier-Klassen	2	Thomas Mele	8	5				0	
Damen A Einzel		Tobias Bressmar	11	2				1	
Doppel Herren C	8	Stefanie Menke	6					0	
bopperheiren o		Michael Aperle	4					0	Gemeinsam
Herren A	Aktualle	Spiele Doppel Herren C							schneller helfe
Herren C Einzel	Tisch	Spieler			ç	1 S	53		Cam 🖸 1965 (* Oca
Teamklasse A (Team)	5	Mischa Binner / Tobias Bressmar			1	1 8	7	1	Water internet and the
		Thorsten Renke / Ralf Wolli			5	5 11	0	1	
	Aktuelle	Chiefe - Herren C Einzel	04	60	00	04	05		
AB 36.800,-€. JAGUAR	1 Isch	Spielel Theraton Danka	0	52	33	54	- 30	2	C Aktion
JETZT KENNENLERNEN >	1.4	Michael Aperle	8		13	0		2	Deutschland Hil
	2	Michael Apene	11	4	11	2		1	
	2	Kall withinger	2	0				0	

11.3. TT-Turnier ErgebnisCenter - Übermittlung der Vereinsangaben

Bei der Übermittlung der Daten an TischtennisLive und das ErgebnisCenter wurden bei Doppel-Klasen bislang kurz der Vereinsname des ersten Spieler übertragen.

Wir haben dieses nun vervollständigt, dass die Vereinsnamen von beiden Spielern korrekt ausgewiesen werden.

Lis	ste der Spiele	KO Baum				
1.	Bittlinger Han. / A	perle Mic.				
2.	TSV Bernstadt / TSV B	ernstadt 2:1	5 Bit	Bittlinger Han. / Aperle Mic.		
	SuS Northeim / TSV B	ernstadt			7-	
3.	Binner Mis. (Ber) /	Bressmar Tob.				
	TSV Hörvelsingen / TS	V Bernstadt	و [G	Gewinner von Spiel 6]		
4.	Swinner Nic. / Fan TSV Bernstadt / TSV B	g Ste. Jernstadt	0			
Neu	es Fenster					



12. Support

12.1. Handbuch

Über den angegeben Link haben sie direkten Zugriff auf dem Programm heraus auf dieses Handbuch.

12.2. Lizenz

Über den Punkt "Lizenz" können sie ihre aktuelle Programmlizenz überprüfen und auch eine neue Lizenz einspielen. Daher können sie auch über diesen Punkt eine Testversion in eine Vollversion upgraden. Das Lizenz-File wird Ihnen von Henke Software bereit gestellt.

Installierte Liz	enz
	Beta-Tester
	Gültig bis: 01.04.2013
Neue Lizenz	
	lizenz-Datei auswählen

12.3. TT-Turnier im Internet

Klicken sie auf diesen Link, um weitere Informationen zu TT-Turnier auf der Produktseite zu finden. Dort finden sie zusätzlich Informationen zu Updates.

12.4. Informationen und Kontakt

Auf dieser Seite finden sie unsere Kontaktdaten.

13. Lizenzen

Jede Version von TT-Turnier hat eine Lizenzangabe, wer das Programm nutzen darf. Damit möchten wir dazu verpflichten, das Programm nur in dem berechtigten Bereich einzusetzen und das Programm nicht an andere Personen oder Kreise/Bezirke weiter zu geben (außer zu Werbezwecken natürlich ;-)).

Sup	port
2	Handbuch
0	Lizenz
۲	TT-Turnier im Internet
8=	Information / Kontakt

14. Impressum

Geschäftsführer	Thorsten Henke
TT-Turnier Entwicklung	Thorsten Henke Tobias Bäuerle
Postweg	Henke Software Wacholderring 17 89182 Bernstadt
Telefon	07348 / 94 93 2 93
Fax	07348 / 94 93 2 94
Internet	<u>http://www.TTTurnier.de</u> http://www.HenkeSoftware.de
Email	Info@htts.de
Stand	19.03.2020

