

Handbuch für Badminton- Turnierausrichtungen

mit dem

BTP



Version 2020.1.7305.34001 (01-Jan-2020 09:26)
Copyright © 1993 - 2020 Visual Reality

Miles Eggers

Inhaltsverzeichnis

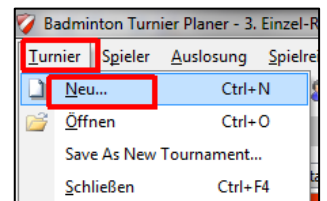
1.	Anlegen eines neuen Turniers	3
1.1	Der Reiter (die Registerkarte) Info	4
1.2	Der Reiter Adresse	4
1.3	Der Reiter Konkurrenzen	5
1.4	Der Reiter Tage	5
1.5	Der Reiter Zeiten	6
1.6	Der Reiter Felder	7
1.7	Der Reiter Gruppensystem	9
1.8	Der Reiter Meldegebühren	9
1.9	Der Reiter Auslosungen.....	10
1.10	Der Reiter Officials	10
1.11	Die Turnierübersicht	10
2.	Auslosungen.....	11
2.1	NRW - RLT – System 16/5	11
2.2	Gruppensystem mit Playoffs	13
2.3	Qualifikations-Gruppensystem mit Hauptfeld-Gruppensystem	14
3.	Spieler bzw. Meldungen importieren.....	14
3.1	Modifikation der Excel-Datei	14
3.2	Import	17
3.3	Meldungen ansehen, sortieren,	19
4.	Auslosungen.....	20
5.	Zeitplan	22
5.1	Automatisch ansetzen	22
5.2	Runden ansetzen	22
5.3	Spiele einzeln ansetzen.....	23
5.4	Rundenvorgaben für RLT	24
5.5	Spiele	27
5.6	Schiedsrichterzettel	27
5.7	Felder belegen	28
5.8	Ergebnisse eintragen.....	28
6.	Beendigung des Turniers.....	29

1. Anlegen eines neuen Turniers

Grundsätzlich gilt, dass außerhalb des BTP kein altes Turnier als Grundlage für ein neues Turnier kopiert werden darf. Es gibt zwei Möglichkeiten, ein neues Turnier anzulegen.

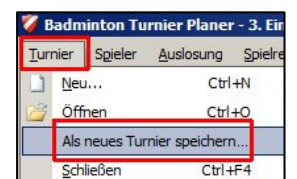
a) Über **Turnier – Neu** (Ctrl+N) bzw. den Button **Neues Turnier** wird im Dateimanager in einem beliebigen Verzeichnis ein neues Turnier angelegt und unter einem möglichst aussagefähigen Namen abgespeichert. Dies erleichtert später das Auffinden dieser Datei.

Dateiname: VICTOR Kids Cup 2013
Dateityp: Tournaments (*.tp)



b) Über **Als neues Turnier speichern . . .**

Dazu wird ein altes Turnier, z.B. das Turnier des Vorjahres, geöffnet. Dieses alte Turnier wird dann als neues Turnier angelegt.



Im neuen Fenster wird in einem selbst gewählten Verzeichnis - **Suche öffnet den Browser** - für das Turnier ein neuer Name eingegeben, hier „NeuesTurnier_2016“.

Als neues Turnier speichern

File
Select the new tournament file name, and the start date

New Tournament File:
D:\EigeneDateien\BLV\BTP\Handbuch\NeuesTurnier_2016.tp [Suche]

New start date: 14.02.2016

Delete all players
 Delete all officials
 Delete scheduled court

New start date: 14.02.2016

Februar 2016

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
25	26	27	28	29	30	31
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Delete all players
 Delete all officials
 Delete scheduled court

Im Kalender **New start date** wird das neue Datum festgelegt.

Drei Optionen ermöglichen schließlich noch das Löschen alter Daten (Spieler, Schiedsrichter, Spielansetzungen).

Mit Klick auf **Beenden** für die die

Beenden Abbrechen Hilfe

wird das neue Turnier erstellt und das Fenster **Turniereigenschaften** öffnet sich.

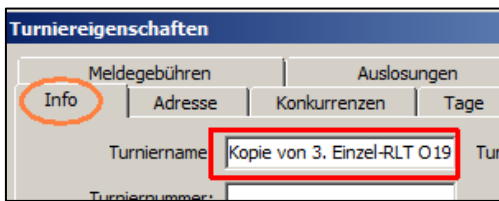
Turniereigenschaften

Meldegebühren		Auslosungen		Ergebnis		Schiedsrichter	
Info	Adresse	Konkurrenzen	Tage	Zeiten	Spielorte/Felder	Gruppensystem	
Turniername:	Kopie von 3. Einzel-RLT O19			Turnierverantwortlicher:	Hubert Kah		
Turniernummer:				Telefon Organisator:			
Spieltage:	14.02.2016			Email Organisator:			
Wochennummer:				Referee:			
Auslosungsdatum:	14.02.2016			Referee E-mail:			
	Bericht Logo:				uch		
	Sponsor Banner:						

Importieren OK Abbrechen

Hier können nun alle Eigenschaften des neuen Turniers festgelegt bzw. eingegeben werden.

1.1 Der Reiter (die Registerkarte) Info

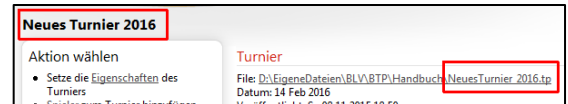


Unter Turniername steht (bei einem „*Als neues Turnier speichern*“-Turnier) noch die alte Turnierbezeichnung mit der vorangehenden Erweiterung „Copy of“.

Der neue Turniername wird hier eingegeben.

Anschließend erscheint die neue Bezeichnung auch in der Übersicht.

Bei einem über „*Turnier – Neu*“ angelegten Turnier wird hier ein neuer Name vergeben.

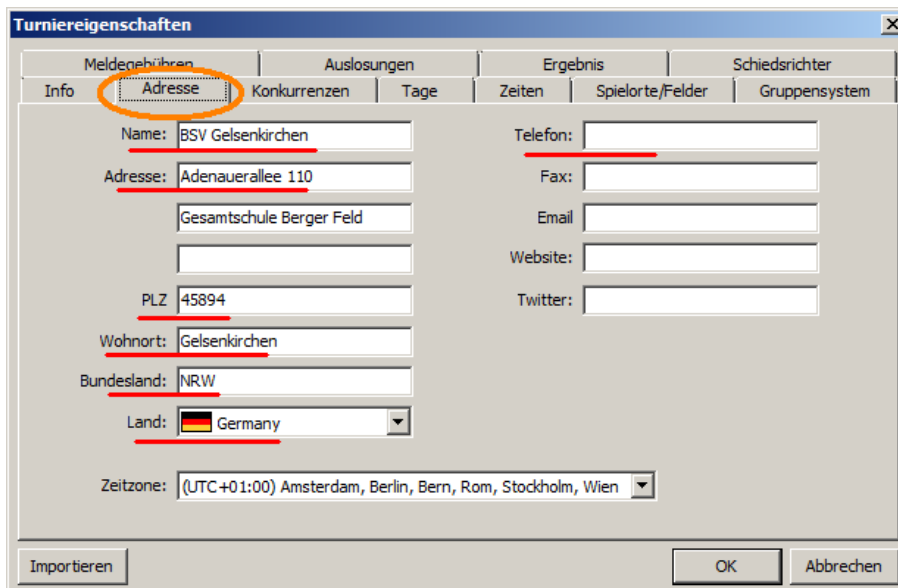


Gefüllt werden weiter folgende Felder:

- Der Spieltag bzw. die Spieltage - Datumsangabe
- Das Auslosungsdatum (wann wird die Auslosung statt finden)
- Der Turnierverantwortliche (Turnierleiter)
- Das Logo (Report logo) des Landesverbandes bzw. des Ausrichters (Nur soweit es vorliegt, es beeinflusst die Veröffentlichung im Netz nicht.)

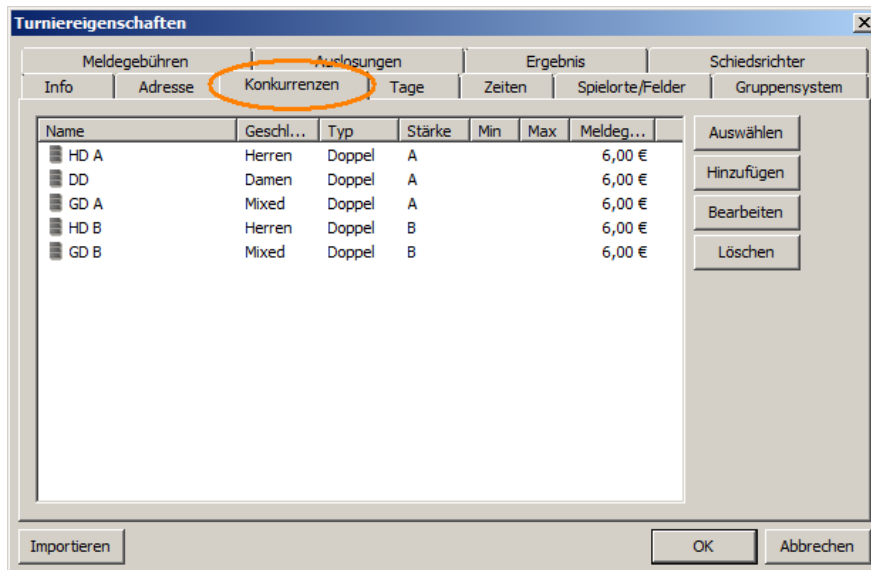
Bei Privat-/Vereinsturnieren kann der Ausrichter sein Logo für die Veröffentlichung im Netz einmalig an bt@badminton-nrw.de schicken. Von dort wird es dann eingespielt.

1.2 Der Reiter Adresse



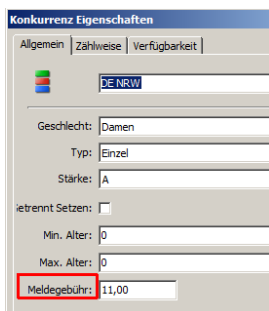
- Name des ausrichtenden Vereines
- Hallenanschrift, hier zuerst die Straße, darunter die Hallenbezeichnung
- PLZ, Ort, Bundesland und Staat
- Telefonnummer der Halle oder Handynummer des Ausrichters

1.3 Der Reiter Konkurrenten



Hier

- o neu
- o aus



werden die Disziplinen (=Konkurrenten) festgelegt, die entweder (*Hinzufügen*) erstellt werden oder einer alten Turnierdatei übernommen (*Importieren*) werden.

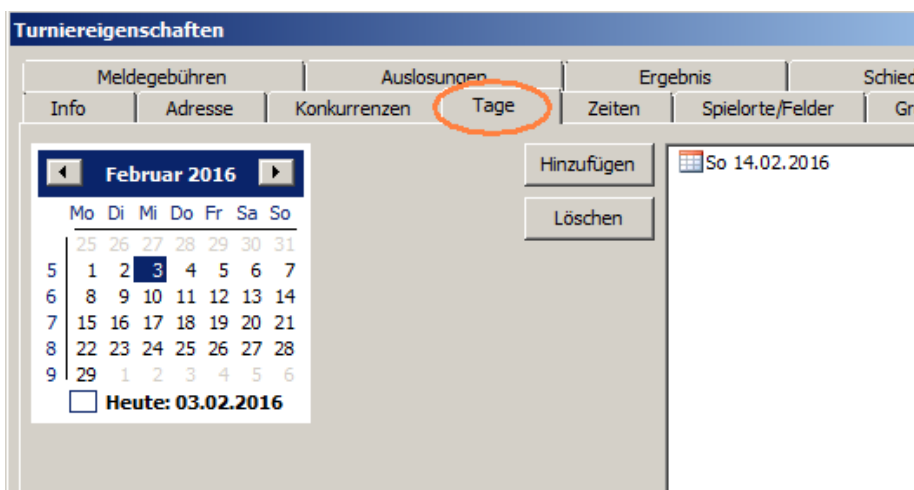
Natürlich können die Konkurrenten auch verändert/überarbeitet (*Bearbeiten*) werden, ebenso werden hier auch direkt die Meldegebühren pro Disziplin/Person erfasst.

Für ein

Konkurrenten nach obigem Muster, dann können auch die Setzplätze getrennt für beide (Leistungs-)Felder (A und B) ausgegeben werden. Bei einem Einzelranglistenturnier werden entsprechend die Konkurrenten „HE A“, „HE B“ und „DE“ angelegt.

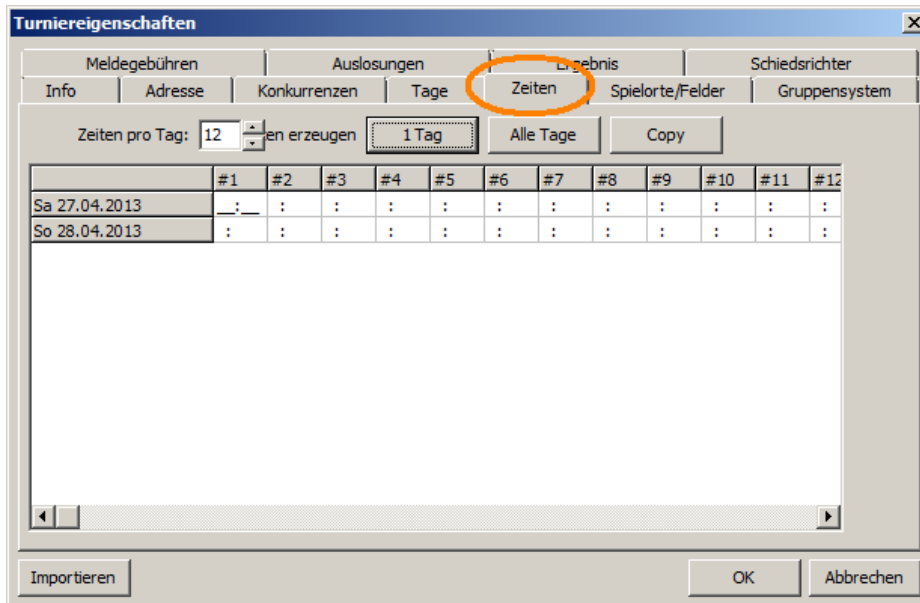
Doppelranglistenturnier empfiehlt sich das Anlegen der

1.4 Der Reiter Tage



Hier stehen die Kalenderdaten des Turniers, sie werden aus dem Kalenderblatt (anklicken und hinzufügen) ausgewählt.

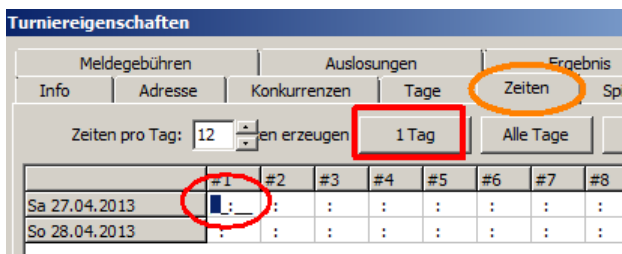
1.5 Der Reiter Zeiten



Unter „Zeiten“ werden die meist rhythmisch festgelegten Rundenzeiten vorgegeben.

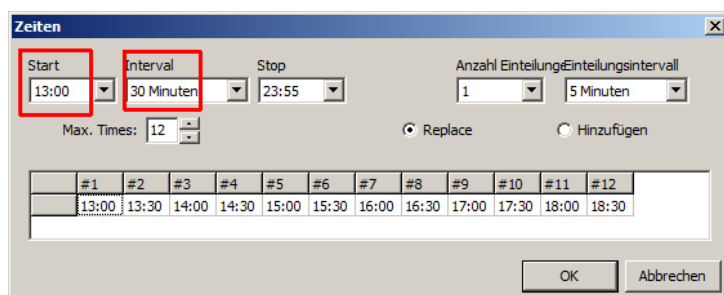
Bei einem Doppel-RLT wird pro Runde und Disziplin ein 30-Min-Rhythmus gewünscht. Samstags (Beispiel 13.00 Uhr) sind in zwei Feldern je 5 Runden mit je 8 Spielen (bzw. 4 in der 5. Runde) zu absolvieren.

Bei standardmäßig sechs Feldern werden also 12 Zeiten (72 Spiele / 6 Felder) benötigt. Sonntags sind 108 Spiele (Beispiel 10.00 Uhr) zu absolvieren und es stehen sechs Spielfelder zur Verfügung. Damit sind 18 (Runden-)Zeiten erforderlich.



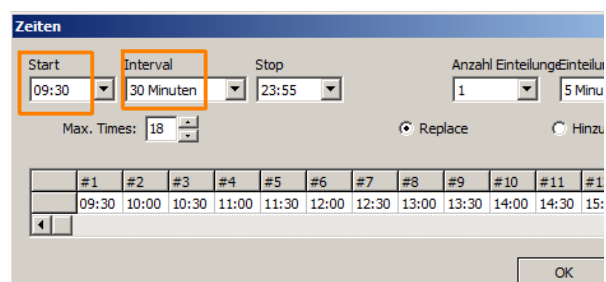
Zeiten erzeugen für Samstag:

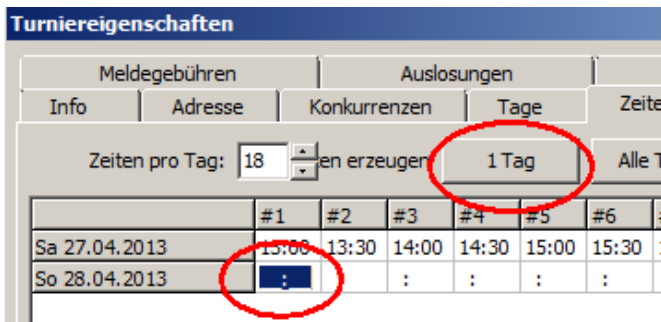
Der Cursor steht im rot umrandeten Feld. Durch einen Klick auf **1 Tag** öffnet sich das nächste Fenster.



Hier wird die Startzeit und das Intervall eingegeben. Die Zeiten für den Samstag bilden sich automatisch.

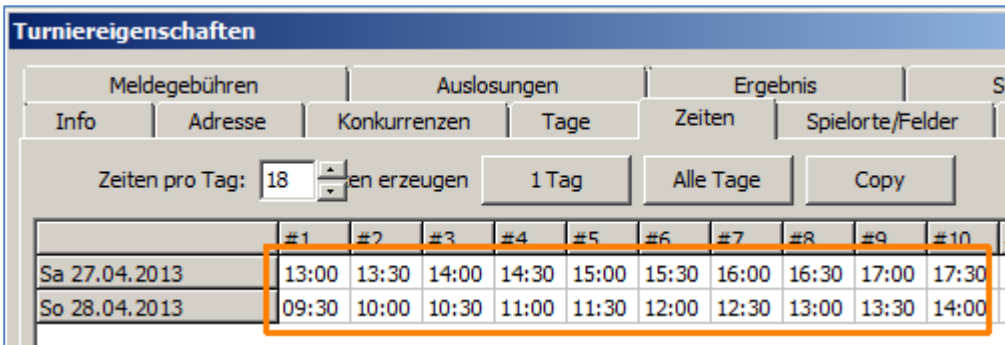
Zeiten erzeugen für Sonntag:





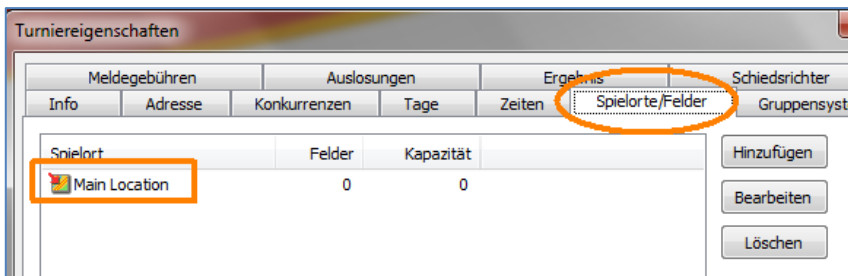
Über den entsprechenden Button kann das Zeitraster für einen Tag (**1 Tag**) oder auch für beide Tage (**Alle Tage**) gleichzeitig erstellt werden. Man kann aber auch manuell jede gewünschte Zeit eintippen.

So sollte das Ergebnis aussehen:

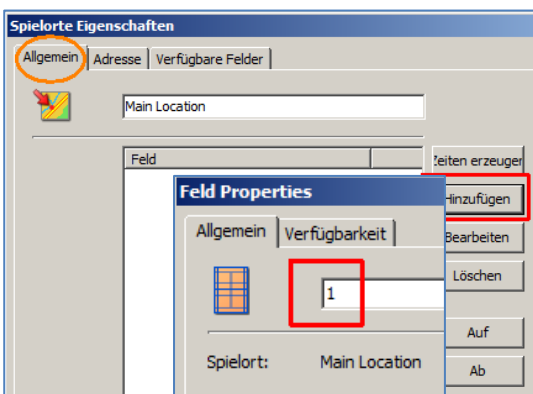


1.6 Der Reiter Felder

Damit Felder später belegt werden können, müssen zunächst „Felder“ angelegt werden, also die Anzahl der verfügbaren Felder. Für RLT stehen in der Regel mindestens 6 Felder zur Verfügung. Meist befinden sich alle Felder in einer Halle (=Spielort), es kann jedoch auch mehrere Spielorte (z.B. Halle I, Halle II) geben. Standardmäßig eingestellt ist „Main Location“. Diese Vorgabe kann übernommen werden.

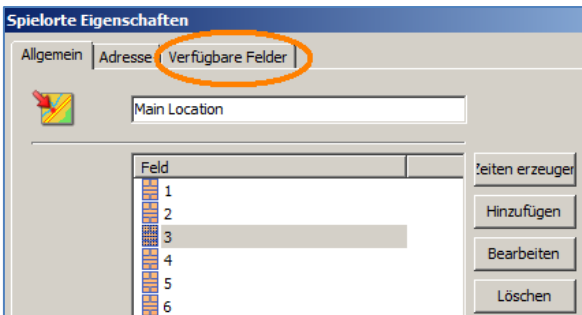
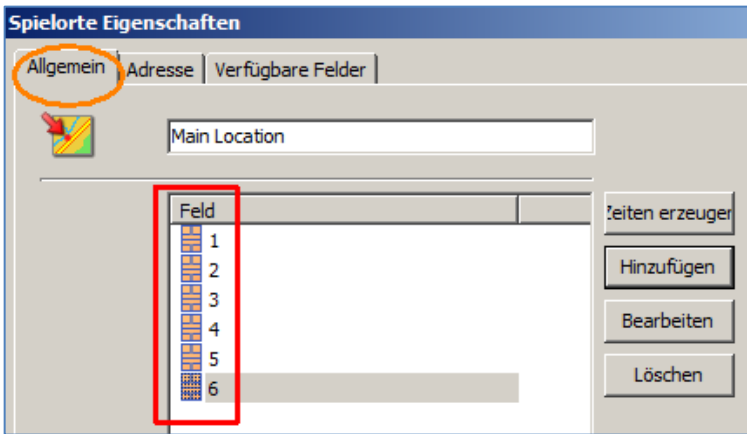


Jetzt wird „Main Location“ markiert und danach **Bearbeiten** gewählt.

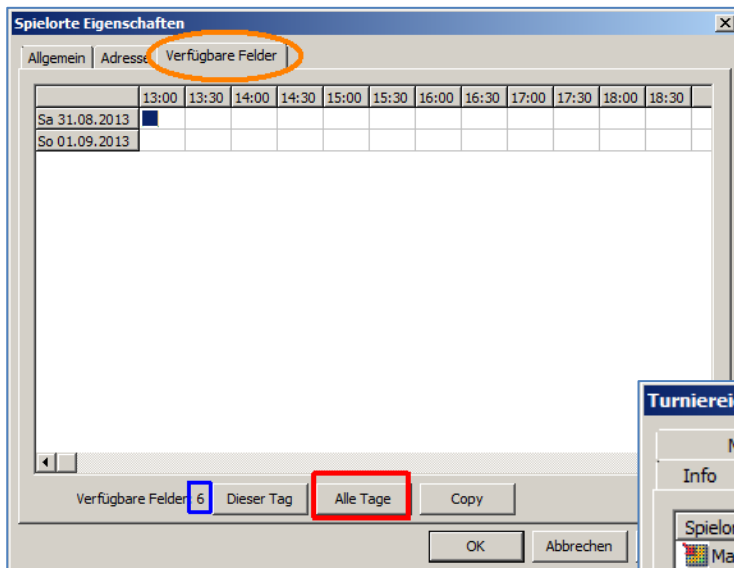


Unter dem Reiter „Allgemein“ werden mit **Hinzufügen** die Felder für diesen Spielort angelegt, jeweils durch Angabe einer Nummer pro Feld, z.B. „1“ oder „Feld 1“.

Das Ergebnis kann so aussehen:

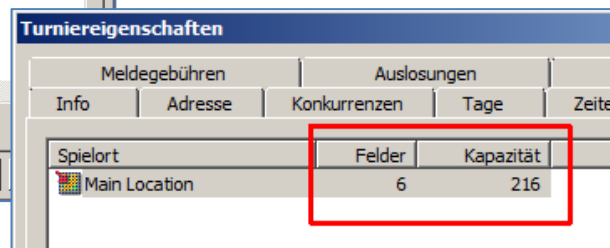


Erst jetzt wird unter dem Reiter „Verfügbare Felder“ die Anzahl der nutzbaren Felder eingegeben. Dies dürfte in der Regel für beide Tage identisch sein, kann aber auch variieren. Diese Angaben sind für die Runden- bzw. Spielansetzung zwingend erforderlich !

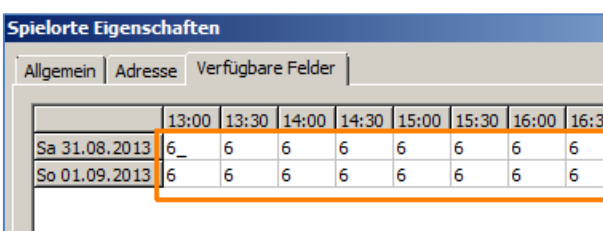


Dazu übernimmt das Programm die Anzahl der vorher angelegten Spielfelder (in diesem Fall 6 verfügbare Felder).

Steht diese Anzahl für beide Tage zur Verfügung, was die Regel sein sollte, genügt ein Klick auf **Alle Tage**.

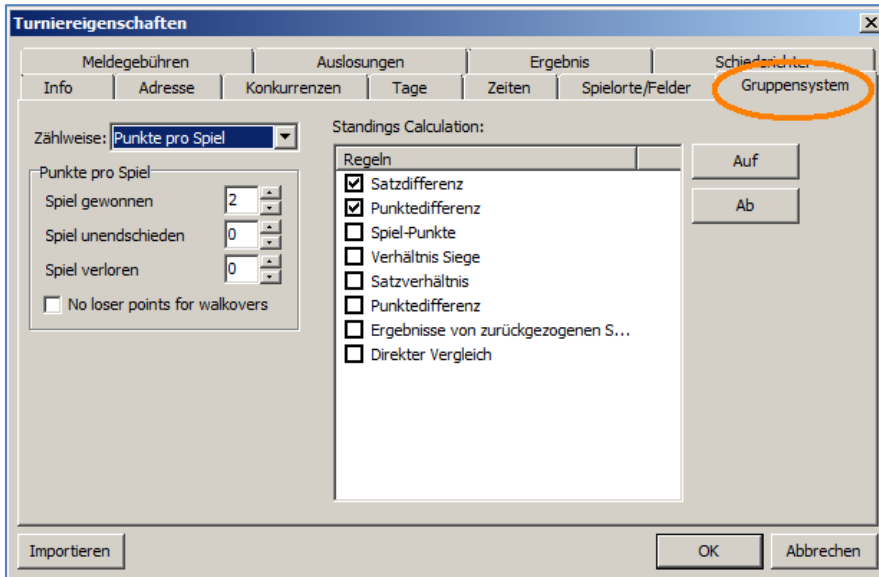


Bitte bestätigen.



Ergebnis: Zu allen eingegebenen Zeiten stehen 6 Felder zur Verfügung, das entspricht insgesamt einer Kapazität von 216 Feldern.

1.7 Der Reiter Gruppensystem



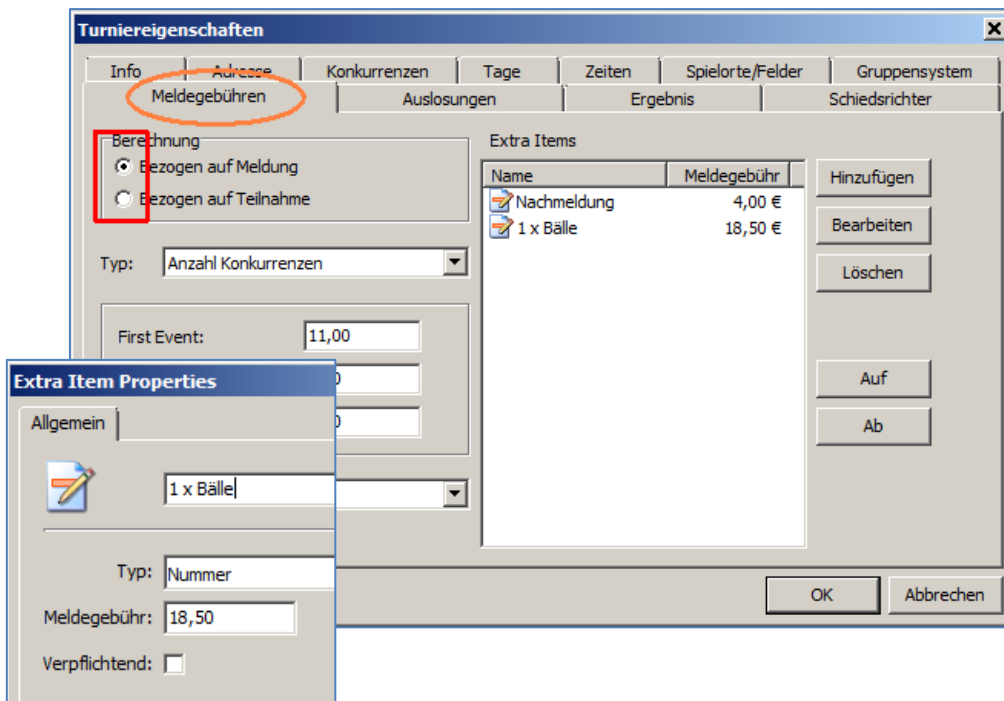
Bei Gruppenspielen können hier Angaben zur Berechnung der Tabelle gemacht werden.

Die Turnierordnung des BLV NRW sieht vor:

- Spiele gewonnen
- Satzdiffenz
- Punktedifferenz

1.8 Der Reiter Meldegebühren

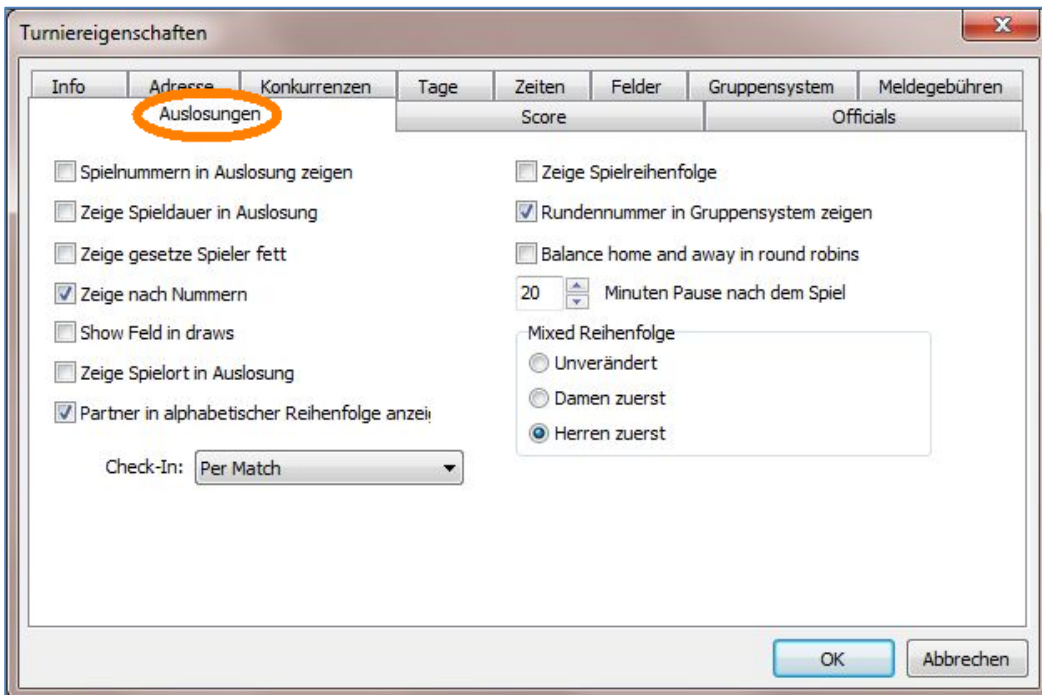
Hier geht es allerdings nicht um die Festlegung der Höhe der Meldegebühren der Spieler – diese wurden bereits unter dem Reiter „Konkurrenzen“ eingegeben. Fest gelegt hier wird, ob die Meldegebühr nur bei Teilnahme oder schon durch die Meldung fällig wird. Entsprechend berechnet das Programm die Summen.



Zusätzlich können z.B. **Extra Items** angelegt werden.

- eine *Nachmeldegebühr für verspätete Meldungen*
- *Verkauf von Bällen*
- *usw.*

1.9 Der Reiter Auslosungen



Die Darstellung der „Auslosungen“, also der Turnierbäume, kann hier vorgenommen werden.

Auch die Pausenzeiten werden hier eingegeben. Das Programm berücksichtigt diese Angaben beim späteren Ansetzen der Spiele.

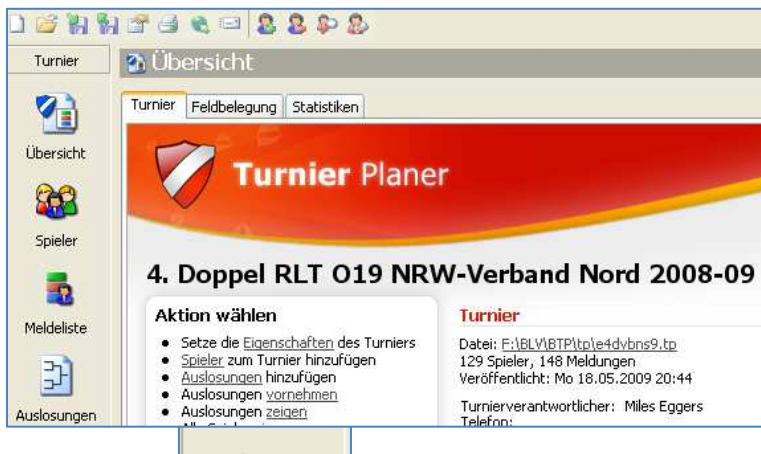
1.10 Der Reiter Officials

Hier können Schiedsrichter eingetragen werden. Kann für RLT außen vor bleiben.

1.11 Die Turnierübersicht

Nach dem Bestätigen mit OK wird das Turnier mit den neuen Einstellungen gespeichert. Um zwischenzeitliches Speichern muss man sich nicht kümmern, nach Änderungen wird automatisch gesichert. Dennoch kann es nicht schaden, zwischenzeitlich ein „Backup“ über „Turnier“ oder eine Kopie über den Explorer zu erstellen.

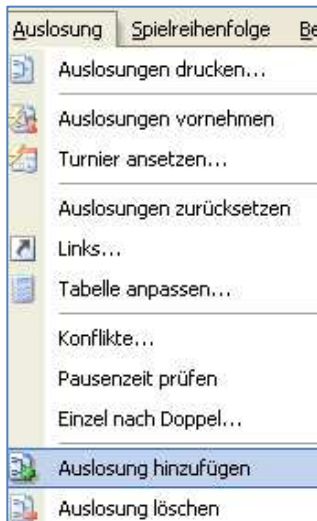
Nun sind wir auf der Übersichtsseite des Turniers, in der die eingegebenen Daten angezeigt werden. Von hier kann auf alle Bereiche zugegriffen werden.



Diese Übersicht kann jederzeit wieder über das entsprechende Symbol aufgerufen werden:

2. Auslosungen

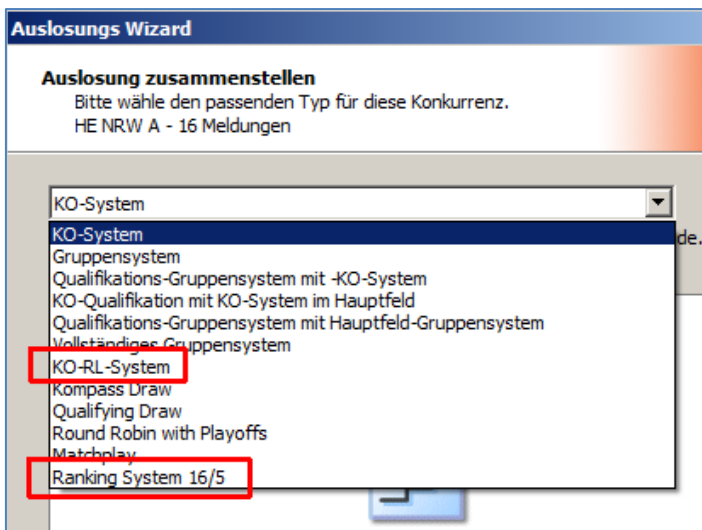
Auslosungen werden zu einem Turnier hinzugefügt.



Über den Punkt *Auslosungen* in der oberen Menüleiste wird der Menüpunkt *Auslosung hinzufügen* gewählt.

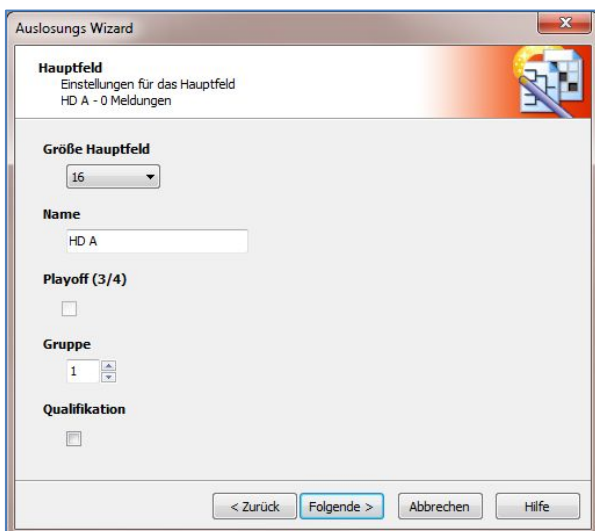
2.1 NRW - RLT – System 16/5

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



Momentan gültig für die Ranglistenturniere in NRW ist das „Ranking System 16/5“, die Alternative für unsere RLT ist das KO-RL-System.

Nach der Auswahl eines Systems wird nacheinander angeklickt, ausgewählt oder eingetragen:

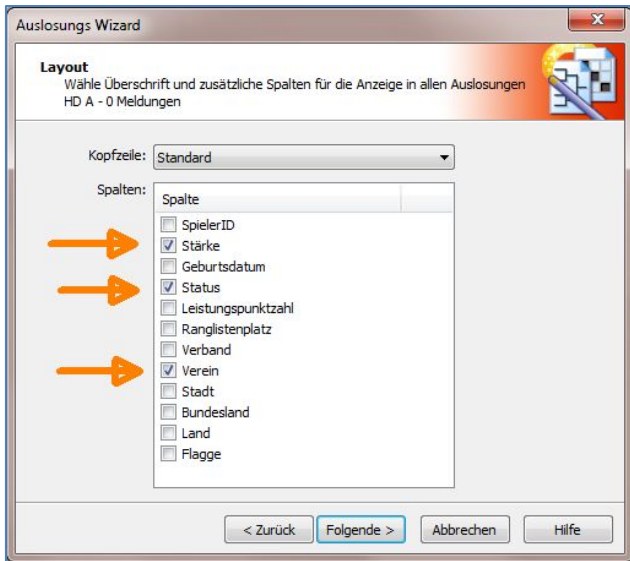


-
-
- oder HD Vb B
-
- vorgeschlagen
-

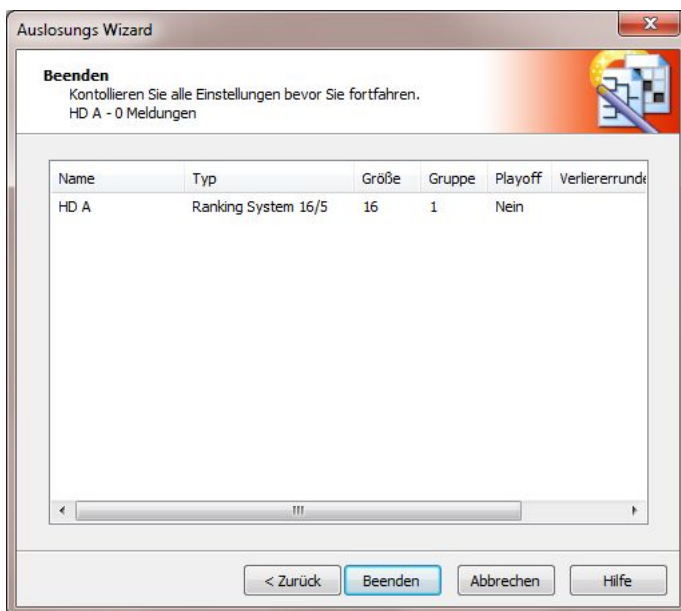
Größe Hauptfeld = 16
Name = HD NRW A

Playoff bleibt leer
Gruppe wie

Qualifikation bleibt leer



Die Häkchen werden wie angegeben gesetzt.



Zum Anlegen der Auslosung wird nach der Kontrolle *Beenden* gewählt.

Die beschriebenen Schritte sind für alle anderen notwendigen Auslosungen zu wiederholen.

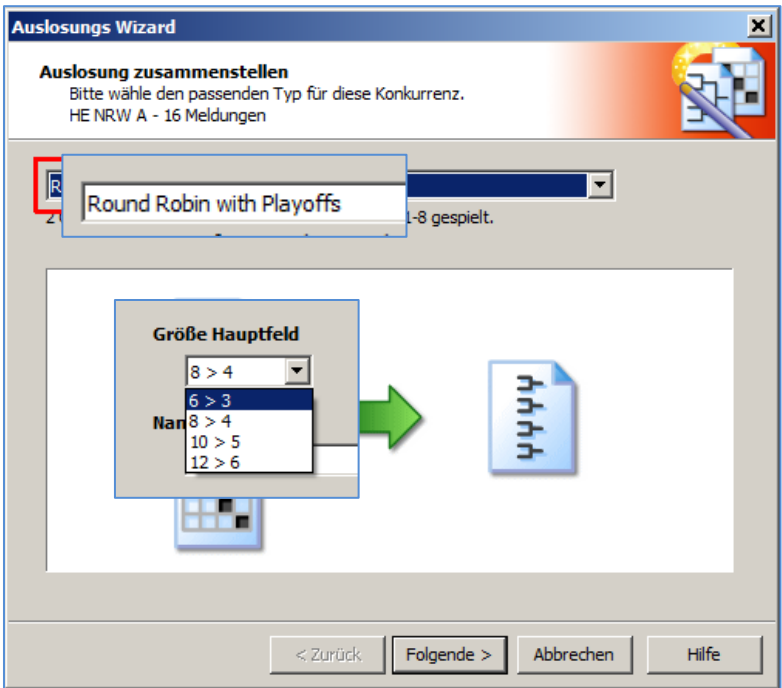
Damit gibt es bei einem Doppel-RLT (mit je 32 Paarungen im GD und HD, 16 Paarungen im DD) fünf Konkurrenzen mit jeweils einer Auslosung (Beispiel NRW-Ebene).

Konkurrenz	Spiel-System	Größe Hauptfeld	Name	Gruppe
GD NRW A	System 16/5 oder KO-RL-System	16	A-Feld	1
GD NRW B	System 16/5 oder KO-RL-System	16	B-Feld	1
HD NRW A	System 16/5 oder KO-RL-System	16	A-Feld	1
HD NRW B	System 16/5 oder KO-RL-System	16	B-Feld	1
DD NRW	System 16/5 oder KO-RL-System	16	A-Feld	1

Für ein Einzel-RLT gilt

Konkurrenz	Spiel-System	Größe Hauptfeld	Name	Gruppe
HE NRW A	System 16/5 oder KO-RL-System	16	A-Feld	1
HE NRW B	System 16/5 oder KO-RL-System	16	B-Feld	1

2.2 Gruppensystem mit Playoffs



Bei weniger als 16 Teilnehmern pro Feld kann ein anderes Turniersystem sinnvoll sein,

eignet sich für Hauptfelder mit 7 bis 12 Teilnehmern bzw. Paarungen.

Das Layout der Auslosungen wird wie bei anderen Systemen festgelegt.



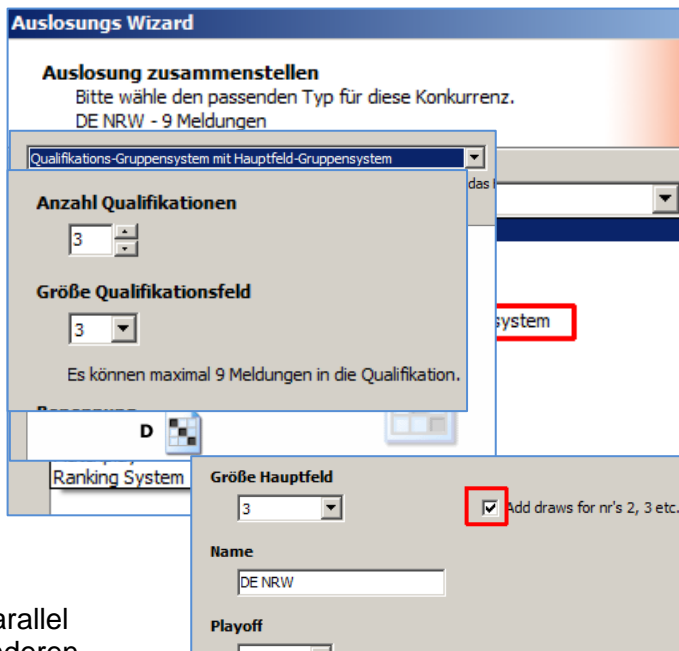
In unserem Beispiel werden nun zwei 5er-Gruppen generiert. In den Gruppen spielt jeder gegen jeden.

Die jeweils gleich platzierten Spieler der Gruppen tragen anschließend ihre Endspiele aus. Dabei werden die entsprechenden Spieler automatisch in die Endrunde geschoben.

Gruppe A		Gruppe B	HE NRW A
Finalen		Gewinner	
Gruppe A #1			1.
Gruppe B #1			
Gruppe A #2			3.
Gruppe B #2			

2.3 Qualifikations-Gruppensystem mit Hauptfeld-Gruppensystem

Dieses Turniersystem eignet sich z.B. für 9 Teilnehmer bzw. Paarungen.

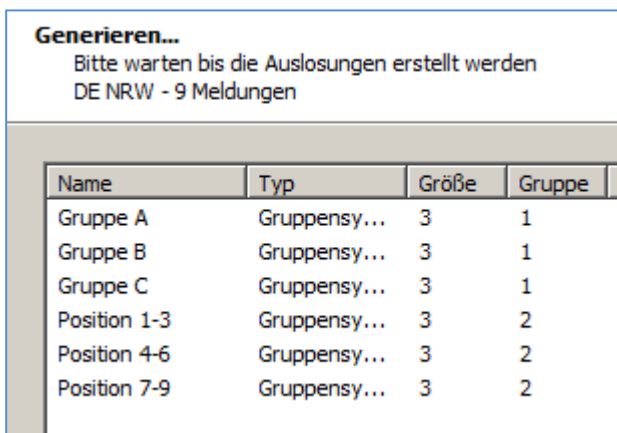


Bei neun Teilnehmern werden 3 Qualifikationsgruppen gebildet, die jeweils drei Spieler umfassen.

Für die Endrunden wird ein 3er-Hauptfeld generiert, in das die drei Gruppenersten geschoben werden.

können auch Hauptfeldgruppen für die Platzierten erzeugt (**Add draws**)

Parallel
andern
werden.



So sollte die Anzeige dann vor dem speichern/beenden aussehen.

Damit absolvieren alle Spieler insgesamt vier Spiele und alle Plätze sind ausgespielt.

3. Spieler bzw. Meldungen importieren

3.1 Modifikation der Excel-Datei

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

Diese können aus einer Exceldatei importiert werden.

Folgende Modifikationen der Datei werden empfohlen:

- Die Starterliste wird unter einem anderen Namen, z.B. „BTP_Daten“ als Kopie gespeichert.
- Mit dieser Kopie wird später importiert.
- Für jede Disziplin gibt es ein eigenes Tabellenblatt, wie bisher.
- In der neuen Datei müssen alle überflüssigen Zeilen gelöscht werden. Es bleiben erhalten
 - die oberste Zeile mit den Spaltenbeschriftungen,
 - die Zeilen mit den Spielern der jeweiligen Felder (A und B) in der vorgegebenen Reihenfolge,
 - die Zeilen mit evt. möglichen Nachrückern („Starterfeld C und D“),
 - die Zeilen mit den abgemeldeten Spielern, wenn diese zur Berechnung der Meldegebühren gebraucht werden.
- Alle Spieler, die nicht für das Turnier in Frage kommen, werden also gelöscht.

Die Exceldateien sollten dann folgendes Aussehen haben, in grün jeweils die Spaltenüberschriften. Alle Dateien bzw. Tabellenblätter unterscheiden sich in diesen Spalten bzgl. der Überschriften.

- Einzelstärke/Doppelstärke/Mixstärke (kein Schreibfehler).
- ranking1/ranking2/ranking3
- rating1/rating2/rating3
- points1/points2/points3
- Im Doppel zusätzlich die Spalte „partner“ (SpielrID des Doppelpartners)

Beispiel Einzel

Konkurrenz	Einzelstärke	Setzplatz	ranking1	Name	Vorname	Verein	Punkte	Memo	Liga
HE NRW A	A	1/2	1				239		OL

HE NRW B	B	5/8	23				232	NRW-A16	OL
----------	---	-----	----	--	--	--	-----	---------	----

DE Vb A	A	5/8	8				0		BL
DE Vb A	A	9/16	9				69		BK

points1	Bax	RL1	RL2	RL3	RL4	SpielerID	ClubID	Bez	Akl	Geschlecht
542	S+B	110	123	0	116	01-1xxx14	01-0146	N1	U22	M

533	S+M	106	119	0	113	01-1xxx90	01-0122	N1	O22	M
-----	-----	-----	-----	---	-----	-----------	---------	----	-----	---

484	S+O	0	0	0	0	01-13xxx6	01-0564	N2	O22	F
453	S+Q	26	0	31	38	01-1xxxx8	01-0596	N1	U22	F

Beispiel Doppel

Konkurrenz	Doppelstärke	Setzplatz	ranking2	Name	Vorname	Verein	rating2	Punkte	Memo	Liga
HD NRW B	B	5/8	24				404	202		VL
HD NRW B	B	5/8	24				404	202		VL
HD NRW B	B	9/16	25				400	200		OL
HD NRW B	B	9/16	25				400	200		OL

DD Vb A	A	3/4	4				131	88		BK
DD Vb A	A	3/4	4				131	43		BL
DD Vb A	A	5/8	5				130	65	BEZ-A01	BL
DD Vb A	A	5/8	5				130	65	BEZ-A01	BL

points2	Bax	Bax	RL1	RL2	RL3	RL4	SpielerID	partner	ClubID	Bez	Akl	Geschlecht
1073	549	S+P	78	96	100	102	01-0xxxx0	01-1xxxx4	01-0163	S2	O22	M
1073	524	S+O	78	96	100	102	01-1xxxx4	01-0xxxx0	01-0163	S2	O22	M
1074	544	S+M	73	0	95	105	01-119871	01-xxxx71	01-0283	S2	O22	M
1074	530	S+B	0	0	95	105	01-xxxx71	01-119871	01-0283	S2	O22	M

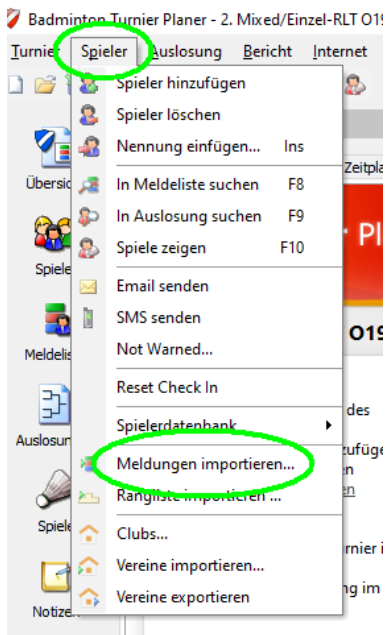
1032	518	S+P	46	40	0	42	01-0xxxx0	01-1xxxx4	01-0757	S1	O22	F
1032	514	S+K	0	0	0	43	01-1xxxx4	01-0xxxx0	01-0163	S2	O22	F
916	452	S+N	29	0	33	32	01-119871	01-xxxx71	01-0138	S1	O22	F
916	464	S+Q	29	0	33	32	01-xxxx71	01-119871	01-0138	S1	O22	F

Beispiel Mixed

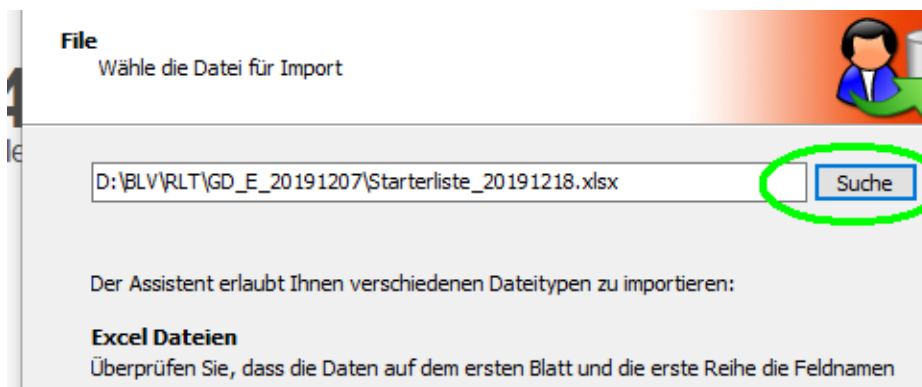
Konkurrenz	Mixstärke	Setzplatz	ranking3	Name	Vorname	Verein	rating3	Punkte	Memo	Liga
GD NRW B	B	5/8	24				402	201	VBD-A02	LL
GD NRW B	B	5/8	24				402	201	VBD-A02	LL
GD NRW B	B	9/16	25				400	200		LL
GD NRW B	B	9/16	25				400	200		OL
GD Vb A	A	1/2	1				356	176		BK
GD Vb A	A	1/2	1				356	180		BK

points3	Bax	Bax	RL1	RL2	RL3	RL4	SpielerID	partner	ClubID	Bez	Akl	Geschlecht
1005	505	S+N	84	102	99	95	01-0xxxx0	01-1xxxx4	01-0275	S2	O40	M
1005	500	S+P	84	102	99	95	01-1xxxx4	01-0xxxx0	01-0275	S2	O22	F
963	482	S+P	87	100	0	100	01-119871	01-xxxx71	01-0952	S2	O22	M
963	481	S+O	87	100	0	100	01-xxxx71	01-119871	01-0283	S2	O22	F
964	480	S+N	0	0	90	86	01-1xxxx3	01-11xxxx	01-0557	N2	U22	M
964	484	S+O	68	90	90	86	01-11xxxx	01-1xxxx3	01-0557	N2	O22	F

3.2 Import

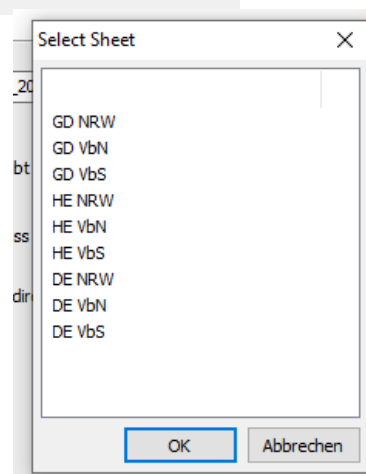


Über den Punkt *Spieler* in der oberen Menüleiste wird der Menüpunkt *Meldungen importieren* gewählt.



Das nächste Fenster lässt die Auswahl der entsprechenden Excel-Datei zu,

gleichzeitig erfolgt hier die Auswahl des passenden Tabellenblattes.



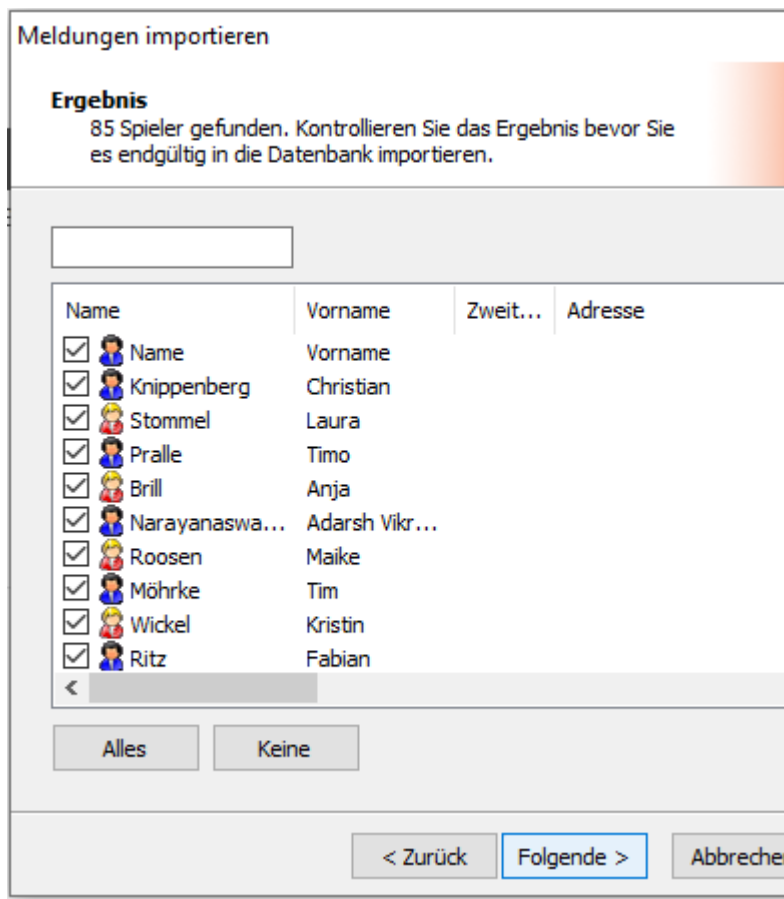
In diesem und dem nächsten Fenster werden die Felder angezeigt, die mit der Excel-Datei verlinkt werden.

The screenshot shows a dialog box titled "Meldungen importieren" with a close button (X) in the top right corner. Below the title bar, there is a header area with the word "Felder" and the instruction "Wähle die Felder zum verlinken". To the right of this header is a small icon of a person with a green arrow pointing to a database cylinder. The main area of the dialog contains two columns of dropdown menus. The left column includes: "SpielerID: SpielerID", "Name: Name", "Vorname: Vorname", "Zweitname:", "Adresse:", "2. Adresse:", "3. Adresse", "PLZ:", "Wohnort:", "Bundesland:", and "Land:". The right column includes: "Telefon privat:", "Telefon gesch.", "Handy:", "Email", "Geschlecht: Geschlecht", "Geburtsdatum", "Verein: Verein", and "Memo: Memo". At the bottom of the dialog, there are four buttons: "< Zurück", "Folgende >", "Abbrechen", and "Hilfe".

Sind die Spalten der Excel-Datei mit den richtigen Bezeichnungen versehen (s.o.), geschieht dies weitgehend automatisch, ansonsten muss ausgewählt werden.

This screenshot shows the same "Meldungen importieren" dialog box as above, but with several dropdown menus highlighted with green circles. The highlighted fields are: "Doppelstärke" (under "Doppelstärke:"), "ranking3" (under "RL-Platz Mixed:"), "rating3" (under "LPZ Mixed:"), "points3" (under "Punkte Mixed:"), "Konkurrenz" (under "Event:"), and "partner" (under "Partner ID:"). The rest of the dialog box, including the title bar, header, and buttons, is identical to the previous screenshot.

Hier ein Beispiel für das Doppel.



Es erfolgt die Anzeige der Spieler bzw. Paarungen aus der Excelliste.

Sollen alle Spieler importiert werden, ist entsprechend *Alles* zu wählen.

Sollen nur einzelne Spieler importiert werden, *Keine* wählen und danach die gewünschten Spieler einzeln markieren.

Mit Klick auf *Folgende* wird importiert.

Für die anderen Disziplinen werden die entsprechenden Schritte wiederholt.

3.3 Meldungen ansehen, sortieren, ...

So sollte jetzt eine Meldeliste aussehen, Angaben zu Sitzplatz, Stärke (in der Excelliste = Einzel-, Doppel- oder Mixstärke) Leistungspunktzahl (=gemeinsame Ranglistenpunkte), Ranglistenplatz (= Reihenfolge in der Starterliste), Points (= gemeinsamer Baxwert), Geschlecht und Verein müssen enthalten sein.

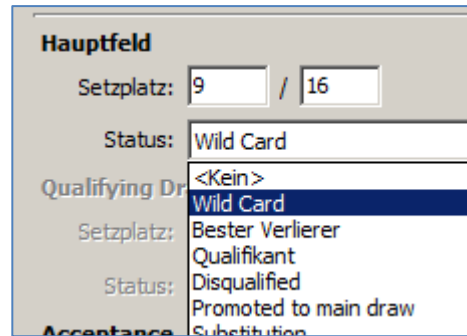
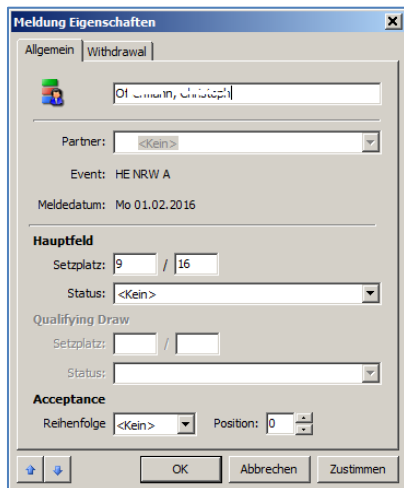
Die beiden Ziffern unter Reihenfolge werdenspäter im BTP eingefügt. Sie kennzeichnen die Spieler mit den beiden höchsten Ranglistenpunkten, sie werden an 1 und zwei gesetzt.

N..	E.	N.	Name	Sitzplatz	Status	Reihenfolge	Stärke	Leistungspunktzahl	Ranglistenplatz	Points	Gesch...	Geb
1			Hermelingmeier, Thomas	1/2		1	A	374,0000	1	927,00	M	
			Marke, Tina				A	374,0000	1	927,00	W	
2			Lebus, Jonas	2/2		2	A	356,0000	2	903,00	M	
			Koch, Rebecca				A	356,0000	2	903,00	W	
3			Ahlheit, Dominik	3/4			A	236,0000	3	1007,00	M	
			Puschmann, Luisa				A	236,0000	3	1007,00	W	
4			Rother, René	3/4			A	228,0000	4	990,00	M	
			Vazquez, Lorena				A	228,0000	4	990,00	W	
5			Müller, Stefan	5/8			A	176,0000	5	987,00	M	
			Ohm, Christina				A	176,0000	5	987,00	W	
6			Frenkel, Patrick	5/8	WC		A		6	969,00	M	
			Schulte, Simone				A		6	969,00	W	

Die Spieler bzw. Paarungen können nach verschiedenen Kriterien sortiert werden, jeweils durch einen Klick auf die entsprechende Überschrift.

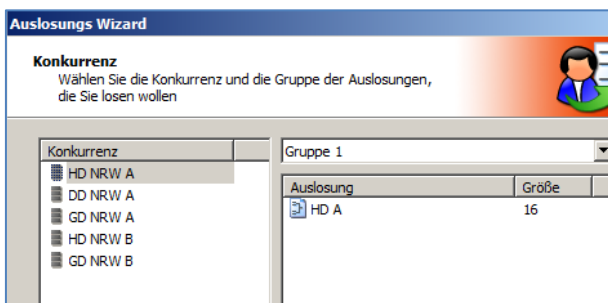
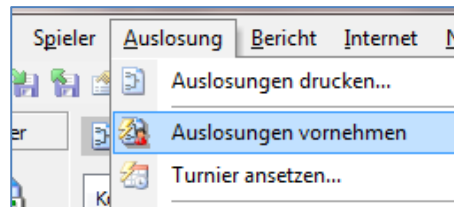
Zeigt die Maus auf das gelbe Feld vor einem Namen, wird die evt. Bemerkung aus dem Memo-Feld angezeigt (z.B. NRW-09 oder W).

Durch einen Doppelklick auf eine Paarung öffnet sich ein Fenster, in dem z.B. Angaben zum Sitzplatz oder zum Status gemacht werden.

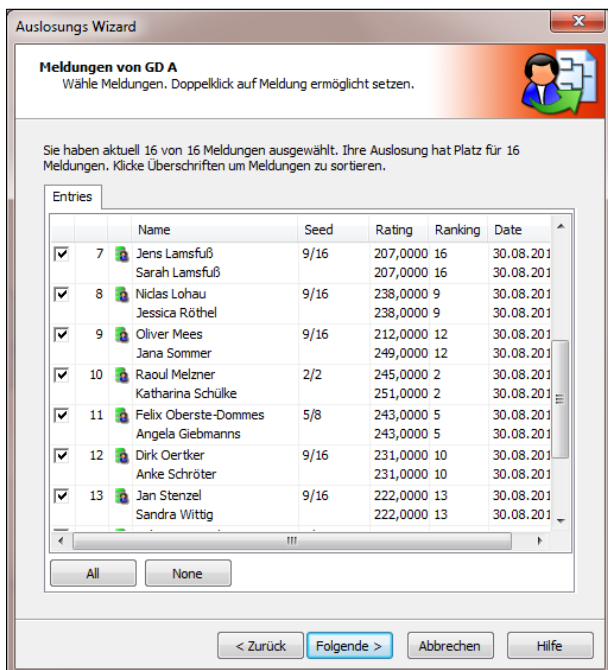


4. Auslosungen

Der Assistent für die Auslosungen kann gestartet werden.



Auswahl der Konkurrenz

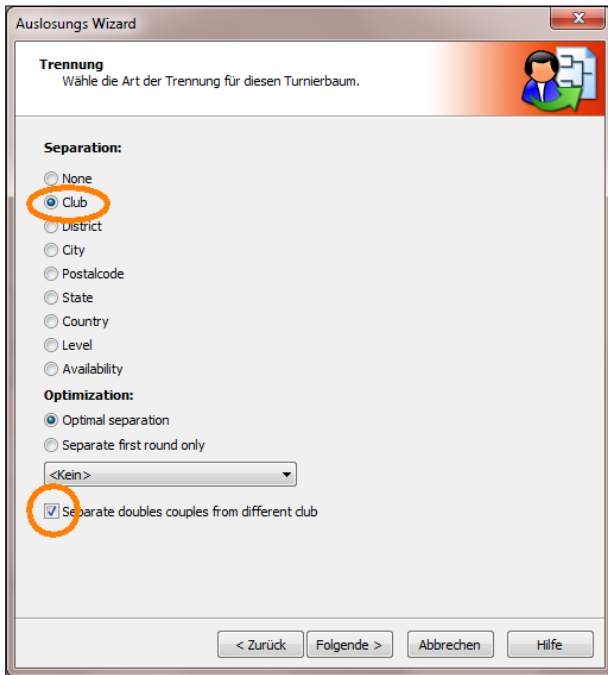


Auswahl der Spieler

Alle Meldungen dieser Disziplin bzw. dieses Feldes werden angezeigt, in der Regel also 16 Spieler/Paarungen.

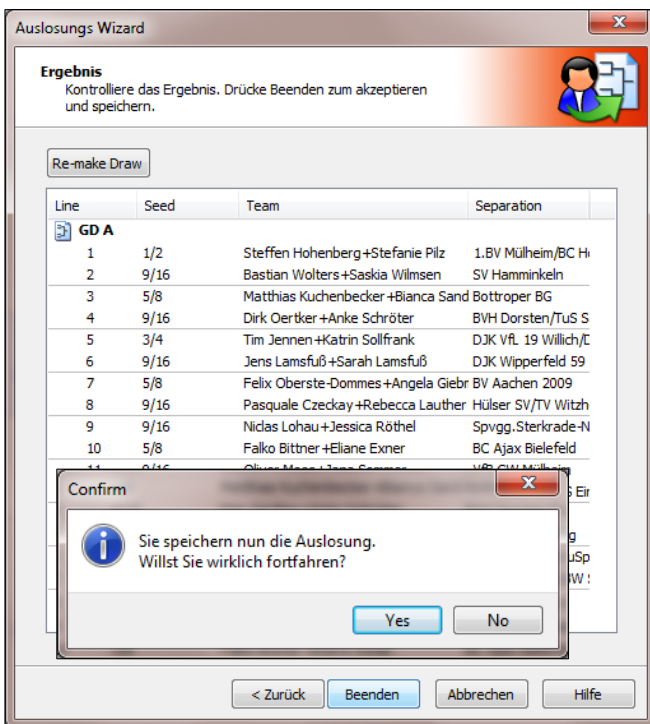
Werden mehr Spieler/Paarungen angezeigt, müssen zunächst die ersten 16 Spieler bzw. Paarungen ausgewählt werden.

Dabei ist eine Sortierung nach z.B. Sitzplatz hilfreich.



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

Bei unseren RLT kann diese Option nicht immer die komplette Trennung bringen, da es Paarungen aus unterschiedlichen Vereinen gibt. Zudem steht eine Trennung u.U. dem Einhalten der Sitzplätze gegenüber.



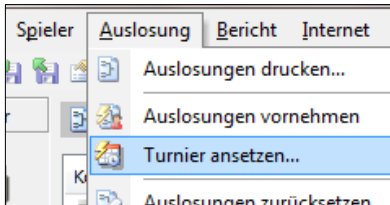
Die Auslosung wird zur Kontrolle angezeigt. Die Vergabe und Verteilung der Sitzplätze kann noch einmal überprüft werden.

Sind keine Fehler enthalten, kann die Auslosung gespeichert werden.

5. Zeitplan

Nachdem nun die Auslosungen auch mit Spielern gefüllt sind, kann es an die Zeitplanung gehen.

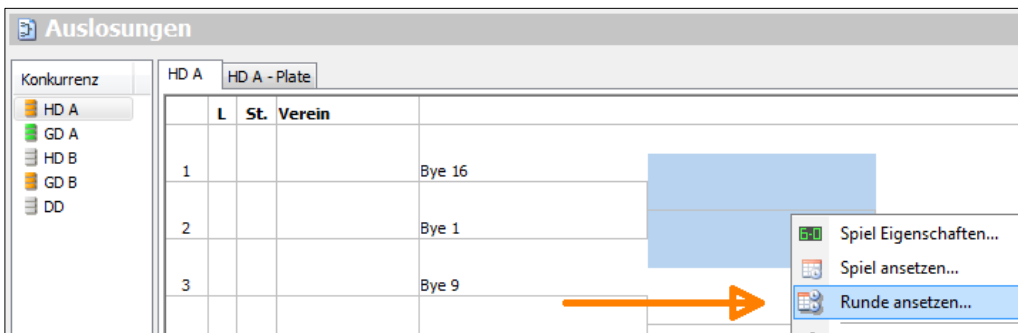
5.1 Automatisch ansetzen



Das Programm bietet als eine Möglichkeit an, die Runden und Zeiten automatisch anzusetzen. Diese Option ist für die RLT nicht optimal, da die Spielfolge dann nicht mit unseren Vorgaben übereinstimmt.

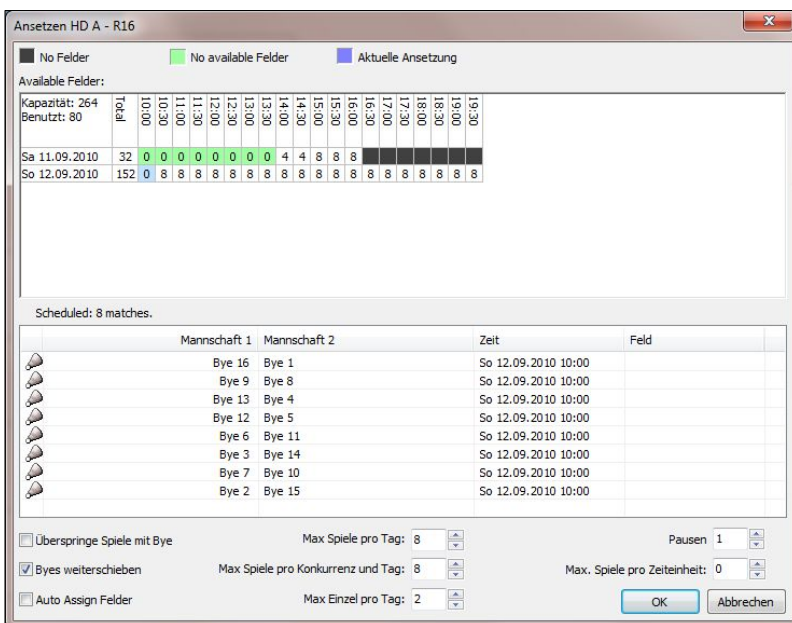
5.2 Runden ansetzen

Die etwas aufwändigere Methode ist das Ansetzen der Spiele rundenweise bzw. Spielweise.

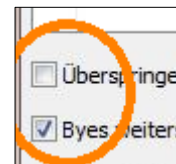


Nach einem Rechtsklick in der Auslosung in die zu planende Runde wird **Runde ansetzen** gewählt.

Das neue Fenster ermöglicht verschiedene Optionen.

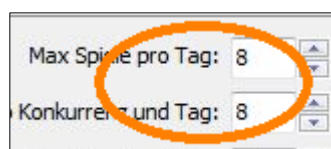


Das Kästchen mit Angabe der Felder für diese Runde wird angeklickt.



Die Option Byes weiterschieben anklicken.

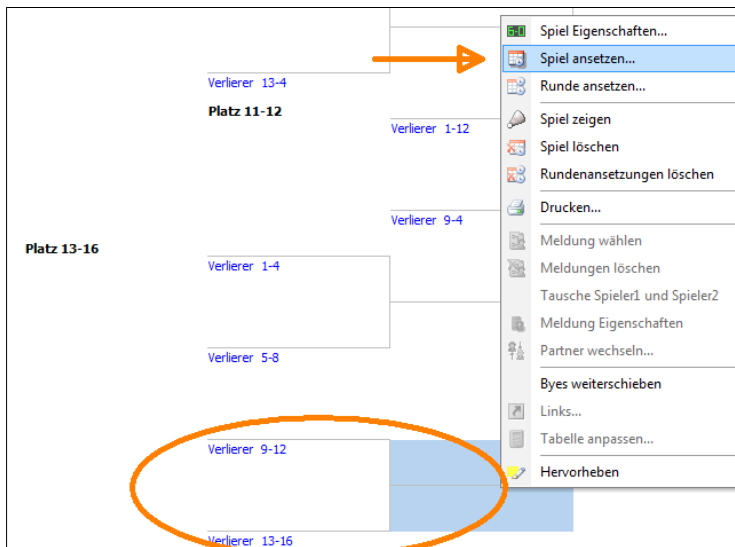
Die Anzahl der max. Spiele gestellt. Dies ist wichtig, da kommt.



pro Tag und Konkurrenz werden auf 8 es sonst (noch) zu falschen Planungen

5.3 Spiele einzeln ansetzen

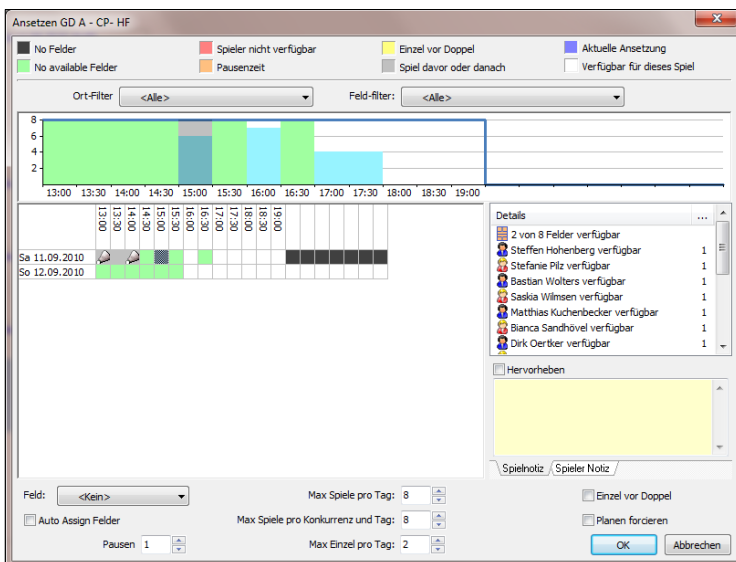
In einigen Fällen führt das rundenweise Ansetzen zu unerwünschten Ergebnissen. In diesen Fällen empfiehlt sich das einzelne Ansetzen von Spielen.



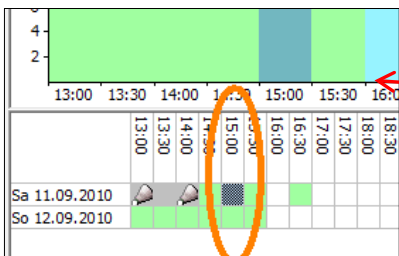
Das im Beispiel blau unterlegte Spiel soll angesetzt werden.

Der Punkt **Spiel ansetzen** wird entsprechend ausgewählt.

In diesem Fenster wird dann die Zeit für das einzelne Spiel ausgewählt.

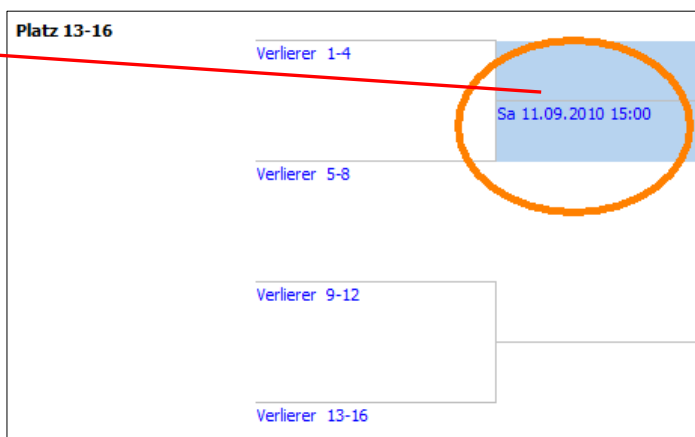


In diesem Beispiel wurde in das Kästchen für die Samstags-Zeit 15.00 geklickt.



Im Ergebnis ist die

Ansetzung eines Spiels dieser Runde (GD Platzierungsrunde 13 – 16) zu sehen.



5.4 Rundenvorgaben für RLТ

Die Runden bzw. Spiele für ein RLТ werden abwechselnd nach Feldern angesetzt, samstags im GD abwechselnd GD A- und GD B-Feld, sonntags in den Doppeln wechselt die Reihenfolge vom HD A über das HD B zum DD usw.

Damit dies auch in der Spielansetzung des Programms eingehalten wird, müssen die Spielansetzungen z.T. per Runde, z.T. aber einzeln vorgenommen werden.

Beispiel Gemischtes Doppel, 8 Spielfelder

R	Dis.	Uhrzeit	Spielfolge			Spiel-Nr.	GD A	GD B
1. R.	GD A	13:00	1 HR			1 - 8	8	
	GD B		1 HR			9 - 16		8
2. R.	GD A	14:00	1 VR			17 - 20	4	
	GD A		2 HR			21 - 24	4	
	GD B	14:30	1 VR			25 - 28		4
	GD B		2 HR			29 - 32		4
3. R.	GD A	15:00	2 VR Vf			33 - 36	4	
	GD A		3 HR Pl. 1 - 4 HF			37 - 38	2	
	GD A		1 PIR Pl. 13 - 16 HF			39 - 40	2	
	GD B	15:30	2 VR Vf			41 - 44		4
	GD B		3 HR Pl. 1 - 4 HF			45 - 46		2
	GD B		1 PIR Pl. 13 - 16 HF			47 - 48		2
4. R.	GD A	16:00	3 VR Pl. 5 - 8 HF			49 - 50	2	
	GD A		1 PIR Pl. 9 - 12 HF			51 - 52	2	
	GD A		4 HR Pl. 1 - 4 F			53 - 54	2	
	GD A		2 PIR Pl. 13 - 16 F			55 - 56	2	
	GD B	16:30	3 VR Pl. 5 - 8 HF			57 - 58		2
	GD B		1 PIR Pl. 9 - 12 HF			59 - 60		2
	GD B		4 HR Pl. 1 - 4 F			61 - 62		2
	GD B		2 PIR Pl. 13 - 16 F			63 - 64		2
5. R.	GD A	17:00	4 VR Pl. 5 - 8 F			65 - 66	2	
	GD A		2 PIR Pl. 9 - 12 F			67 - 68	2	
	GD B		4 VR Pl. 5 - 8 F			69 - 70		2
	GD B		2 PIR Pl. 9 - 12 F			71 - 72		2

Beispiel Herrendoppel, Damendoppel, 8 Spielfelder

R.	Dis.	Uhrzeit	Spielrunde			HD A	HD B	DD
1.R.	HD A	10:00	1 HR 1 - 8			8		
	HD B	10:30	1 HR 9 - 16				8	
	DD	11:00	1 HR 17 - 24					8
2.R.	HD A	11:30	1 VR 25 - 28			4		
	HD A		2 HR 29 - 32			4		
	HD B	12:00	1 VR 33 - 36				4	
	HD B		2 HR 37 - 40				4	
	DD	12:30	1 VR 41 - 44					4
	DD		2 HR 45 - 48					4
3.R.	HD A	13:00	2 VR 49 - 52 VF			4		
	HD A		3 HR 53 - 54 HF			2		

	HD A		1 PIR PI. 13 - 16	55 - 56	HF	2	
	HD B	13:30	2 VR	57 - 60	VF		4
	HD B		3 HR	61 - 62	HF		2
	HD B		1 PIR PI. 13 - 16	63 - 64	HF		2
		DD	2 VR	65 - 68	VF		4
		DD	3 HR	69 - 70	HF		2
		DD	1 PIR PI. 13 - 16	71 - 72	HF		2
4.R.	HD A	14:30	3 VR PI. 5 - 8	73 - 74	HF	2	
	HD A		1 PIR PI. 9 - 12	75 - 76	HF	2	
	HD A		4 HR PI. 1 - 4	77 - 78	F	2	
	HD A		2 PIR PI. 13 - 16	79 - 80	F	2	
	HD B	15:00	3 VR PI. 5 - 8	81 - 82	HF		2
	HD B		1 PIR PI. 9 - 12	83 - 84	HF		2
	HD B		4 HR PI. 1 - 4	85 - 86	F		2
	HD B		2 PIR PI. 13 - 16	87 - 88	F		2
		DD	3 VR PI. 5 - 8	89 - 90	HF		2
		DD	1 PIR PI. 9 - 12	91 - 92	HF		2
		DD	4 HR PI. 1 - 4	93 - 94	F		2
		DD	2 PIR PI. 13 - 16	95 - 96	F		2
5.R.	HD A	16:00	4 VR PI. 5 - 8	97 - 98	F	2	
	HD A		2 PIR PI. 9 - 12	99 - 100	F	2	
	HD B		4 VR PI. 5 - 8	101 - 102	F		2
	HD B		2 PIR PI. 9 - 12	103 - 104	F		2
		DD	4 VR PI. 5 - 8	105 - 106	F		2
		DD	2 PIR PI. 9 - 12	107 - 108	F		2

Das folgende Beispiel zeigt die Spielansetzung bei 6 Spielfeldern.

R.	Dis.	Uhrzeit	Spielrunde	Spiel-Nr.	GD A	GD B
1. R.	GD A	13:00	1. HR	1 - 6	6	
	GD A	13:30	1. HR	7 - 8	2	
			1. HR	9 - 12		4
2. R.		14:00	1. HR	13 - 16		4
	GD A		1. VR	17 - 18	2	
	GD A	14:30	1. VR	19 - 20	2	
	GD A		2. HR	21 - 22	2	
	GD A		2. HR	23 - 24	2	
3. R.		15:00	1. VR	25 - 28		4
			2. HR	29 - 30		2
		15:30	2. HR	31 - 32		2
	GD A		2. VR	Vf 33 - 36	4	
4. R.	GD A	16:00	3. HR PI. 1 - 4	HF 37 - 38	2	
	GD A		1. PIR PI. 13-16	HF 39 - 40	2	
			2. VR	Vf 41 - 42		2
		16:30	2. VR	Vf 43 - 44		2
	GD B		3. HR PI. 1 - 4	HF 45 - 46		2
	GD B		1. PIR PI. 13-16	HF 47 - 48		2
4. R.	GD A	17:00	3. VR PI. 5 - 8	HF 49 - 50	2	
	GD A		1. PIR PI. 9-12	HF 51 - 52	2	
	GD A		4. HR PI. 1 - 4	F 53 - 54	2	
	GD A	17:30	2. PIR PI. 13-16	F 55 - 56	2	
	GD B		3. VR PI. 5 - 8	HF 57 - 58		2

5. R.	GD B		1. PIR PI. 9-12	HF	59 - 60	2	
	GD B	18:00	4. HR PI. 1 - 4	F	61 - 62	2	
	GD B		2. PIR PI. 13-16	F	63 - 64	2	
	GD A		4. VR PI. 5 - 8	F	65 - 66	2	
	GD A	18:30	2. PIR PI. 9-12	F	67 - 68	2	
	GD B		4. VR PI. 5 - 8	F	69 - 70	2	
	GD B		2. PIR PI. 9-12	F	71 - 72	2	

R.	Dis.	Uhrzeit	Spielrunde			HD A	HD B	DD
1.R.	HD A	10:00	1 HR		1 - 6	6		
	HD A	10:30	1 HR		7 - 8	2		
	HD B		1 HR		9 - 12		4	
	HD B	11:00	1 HR		13 - 16		4	
2.R.		DD	1 HR		17 - 18			2
		DD	1 HR		19 - 24			6
	HD A	12:00	1 VR		25 - 28	4		
	HD A		2 HR		29 - 30	2		
	HD A	12:30	2 HR		31 - 32	2		
	HD B		1 VR		33 - 36		4	
	HD B	13:00	2 HR		37 - 40		4	
		DD	1 VR		41 - 42			2
3.R.		DD	1 VR		43 - 44			2
		DD	2 HR		45 - 48			4
	HD A	14:00	2 VR		49 - 52	4		
	HD A		3 HR		53 - 54	2		
	HD A	14:30	1 PIR PI. 13 - 16		55 - 56	2		
	HD B		2 VR		57 - 60		4	
	HD B	15:00	3 HR		61 - 62		2	
	HD B		1 PIR PI. 13 - 16		63 - 64		2	
4.R.		DD	2 VR		65 - 66			2
		DD	2 VR		67 - 68			2
		DD	3 HR		69 - 70			2
		DD	1 PIR		71 - 72			2
	HD A	16:00	3 VR PI. 5 - 8		73 - 74	2		
	HD A		1 PIR PI. 9 - 12		75 - 76	2		
	HD A		4 HR PI. 1 - 4		77 - 78	2		
	HD A	16:30	2 PIR PI. 13 - 16		79 - 80	2		
	HD B		3 VR PI. 5 - 8		81 - 82		2	
	HD B		1 PIR PI. 9 - 12		83 - 84		2	
	HD B	17:00	4 HR PI. 1 - 4		85 - 86		2	
	HD B		2 PIR PI. 13 - 16		87 - 88		2	
5.R.		DD	3 VR PI. 5 - 8		89 - 90			2
		DD	1 PIR PI. 9 - 12		91 - 92			2
		DD	4 HR PI. 1 - 4		93 - 94			2
		DD	2 PIR PI. 13 - 16		95 - 96			2
	HD A	18:00	4 VR PI. 5 - 8		97 - 98	2		
	HD A		2 PIR PI. 9 - 12		99 - 100	2		
	HD B		4 VR PI. 5 - 8		101 - 102		2	
	HD B	18:30	2 PIR PI. 9 - 12		103 - 104		2	
		DD	4 VR PI. 5 - 8		105 - 106			2
		DD	2 PIR PI. 9 - 12		107 - 108			2

Für die Durchführung der Ranglistenturniere erhalten die Ausrichter vom RWO19 eine vorbereitete TP-Datei. Diese enthält bereits den Zeitplan, basierend auf acht Spielfeldern.

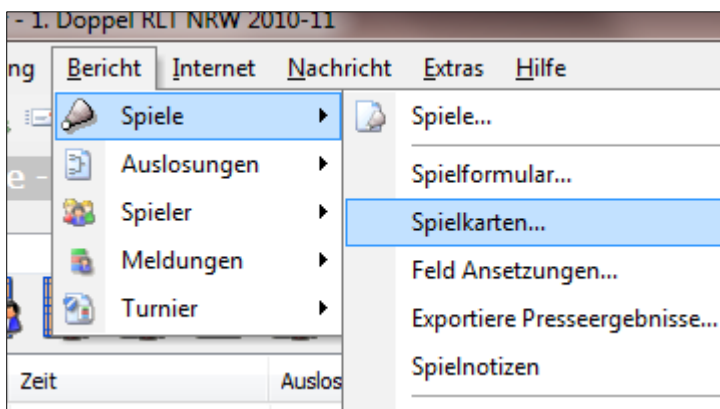
5.5 Spiele



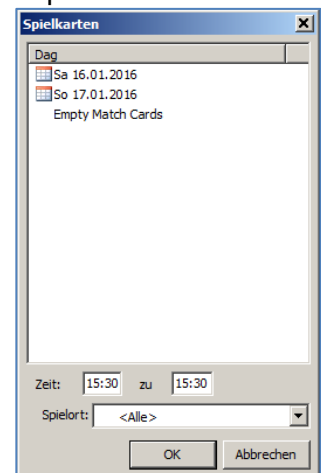
Nun kann man zur Spielübersicht gehen. Dort stehen in zeitlicher Reihenfolge alle angesetzten Spiele, also mit einer Zeit belegten Spiele. Unten sieht man Registerkarten für nicht-angesetzte und beendete Spiele.

Zeit	Auslos...	Konk...	Mannschaft 1	Mannschaft 2	Feld	Spielort	Runde
Sa 11.09.2010 13:00	GD A	#1	Steffen Hohenberg+Stefanie Pilz	Bastian Wolters+Saskia Wilmsen			R 16
Sa 11.09.2010 13:00	GD A	#2	Matthias Kuchenbecker+Bianca Sandhövel	Dirk Oertker+Anke Schröter			R 16
Sa 11.09.2010 13:00	GD A	#3	Tim Jennen+Katrin Sollfrank	Jens Lamsfuß+Sarah Lamsfuß			R 16
Sa 11.09.2010 13:00	GD A	#4	Felix Oberste-Dommes+Angela Giebmanns	Pasquale Czeckay+Rebecca Lauther			R 16
Sa 11.09.2010 13:00	GD A	#5	Nidas Lohau+Jessica Röthel	Falko Bittner+Eliane Exner			R 16
Sa 11.09.2010 13:00	GD A	#6	Oliver Mees+Jana Sommer	Carsten Detering+Nadine Ehlenbröker			R 16
Sa 11.09.2010 13:00	GD A	#7	Steffen Triebsees+Maren Walterfang	Fabian Stoppel+Laura Riffelmann			R 16
Sa 11.09.2010 13:00	GD A	#8	Jan Stenzel+Sandra Wittig	Raoul Melzner+Katharina Schülke			R 16
Sa 11.09.2010 13:30	GD B	#1	Sebastian Güttge+Stephanie Noteboom	Julian Lohau+Janina Tzschoppe			R 16
Sa 11.09.2010 13:30	GD B	#2	Björn Janson+Annika Burg	Jan-Hendrik Karliczek+Sandra Groß			R 16
Sa 11.09.2010 13:30	GD B	#3	Daniel Büteröwe+Janine Rehrmann	Jens Linnemann+Manuela Oberfeuer			R 16
Sa 11.09.2010 13:30	GD B	#4	Tim Steger+Annika Horbach	Thomas Dossen-Horn+Kathrin Brincker			R 16
Sa 11.09.2010 13:30	GD B	#5	Rainer Arndt+Claudia Wenta	Jonas Grape+Barbara Zimmer			R 16
Sa 11.09.2010 13:30	GD B	#6	Christof Zimmermann+Judith Zimmermann	Flavio Ragusa+Isabel Geisler			R 16
Sa 11.09.2010 13:30	GD B	#7	Johannes Willkomm+Milena Bobkowskj	Benjamin Wanhoff+Katharina Altenbeck			R 16
Sa 11.09.2010 13:30	GD B	#8	Bernd Kaiser+Henrike Lösch	Patrick Schäfers+Silke Becker			R 16
Sa 11.09.2010 14:00	GD A	#16	Verlierer 1-2 - Sa 11.09.2010 13:00 Verlierer 3-4 - Sa 11.09.2010 13:00				CP- R 16
Sa 11.09.2010 14:00	GD A	#17	Verlierer 5-6 - Sa 11.09.2010 13:00 Verlierer 7-8 - Sa 11.09.2010 13:00				CP- R 16
Sa 11.09.2010 14:00	GD A	#18	Verlierer 9-10 - Sa 11.09.2010 13:00 Verlierer 11-12 - Sa 11.09.2010 13:00				CP- R 16
Sa 11.09.2010 14:00	GD A	#19	Verlierer 13-14 - Sa 11.09.2010 13:00 Verlierer 15-16 - Sa 11.09.2010 13:00				CP- R 16
Sa 11.09.2010 14:00	GD A	#9	S. Hohenberg+S. Pilz oder B. Wolters+S. ... M. Kuchenbecker+B. Sandhövel oder D. ...				VF
Sa 11.09.2010 14:00	GD A	#10	T. Jennen+K. Sollfrank oder J. Lamsfuß+S. ... F. Oberste-Dommes+A. Giebmanns oder ...				VF

5.6 Schiedsrichterzettel

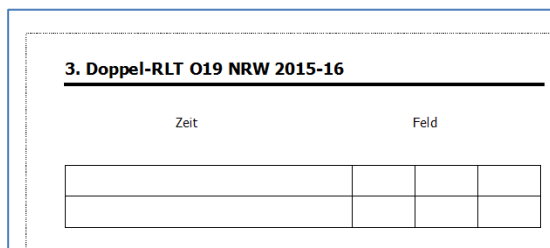


Schiedsrichterzettel lassen sich hier im Kleinformat drucken. Jeweils acht solcher „Spielkarten“ passen auf ein DIN-A-4-Blatt.



Tag und die Uhrzeit ausgewählt bzw. eingegeben. Auch leere Zettel lassen sich drucken.

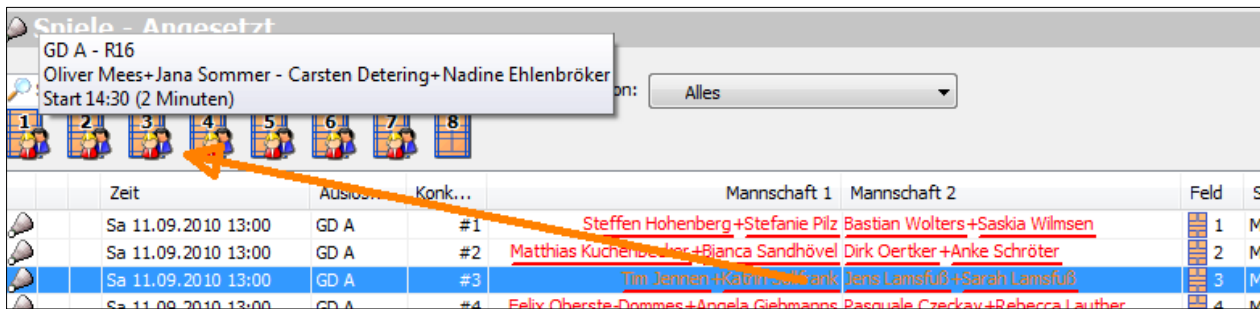
Beispiel eines leeren Schiedsrichterzettels im Kleinformat.



Dazu wird der

5.7 Felder belegen

Aus dem Fenster „Spielübersicht“ (s. 6.5) heraus lassen sich Spiele weiter bearbeiten. Paarungen können mit der Maus direkt auf ein Feld gezogen werden. Alle Spieler, die sich gerade auf einem Feld befinden, sind - solange sie auf einem Feld stehen - rot markiert.

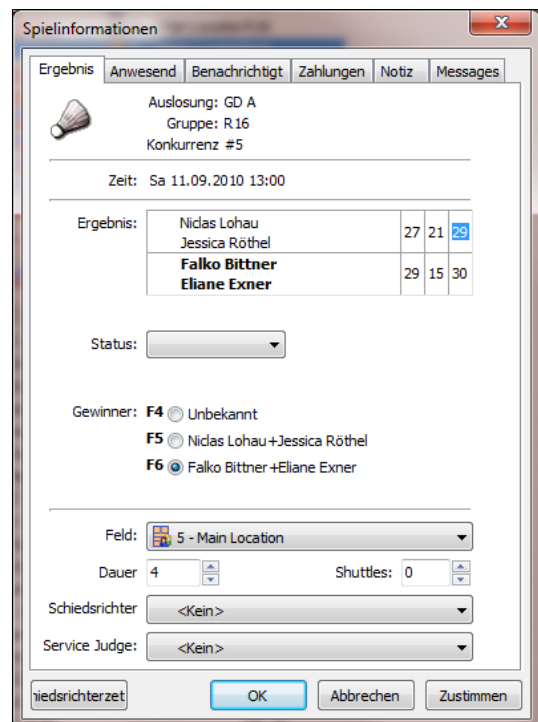


5.8 Ergebnisse eintragen

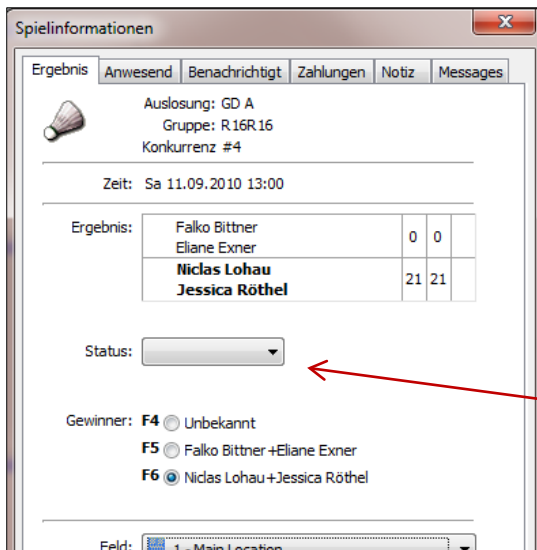
Ein Doppelklick auf eine Spielpaarung öffnet dieses Fenster zur Ergebniseingabe.

Dabei reicht die Angabe der Verliererpunkte aus, den Rest erledigt das Programm.

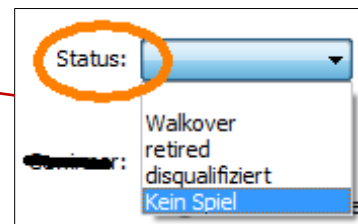
Eine Ergebniseingabe erfolgt immer, auch bei Abbruch eines Spiels. Bei Spielen, die nicht regelgerecht beendet wurden, (kein „normales“ Ergebnis haben), wird als Zusatzinformation (Erläuterung) aus dem Feld Status entsprechend ausgewählt:



Dabei gilt



- *Retired* für „Aufgabe“
- *Disqualifiziert* für „Spieler wurde disqualifiziert“
- *Kein Spiel* für „Es hat kein Spiel stattgefunden“
- *Walkover* wird nicht verwendet

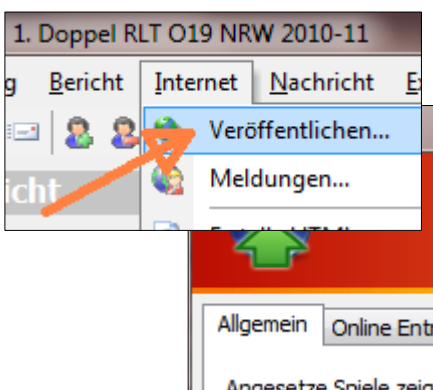


Bei einem Eintrag von 21:0/21:0 wird nur dann **kein** Status eingetragen, wenn das Spiel tatsächlich so (spielerisch) ausgegangen ist.

Nach Beendigung der Eingaben werden die Paarungen im Turnierbaum automatisch weiter geschoben.

6. Beendigung des Turniers

Erst nach Eingabe aller Ergebnisse ist ein Turnier beendet. Nicht beendete Turniere zeigen keine Sieger an. Daher müssen nicht ausgetragene Spiele (z.B. wegen Aufgabe durch beide Spieler) mit dem Status "Kein Spiel" versehen werden, damit das Turnier beendet ist und die Sieger angezeigt werden können.



Nachdem alle Daten eingetragen wurden, kann das Turnier direkt veröffentlicht werden.

Bei bestehender Netzverbindung genügt ein abschließender Klick auf **Veröffentlichen**.

