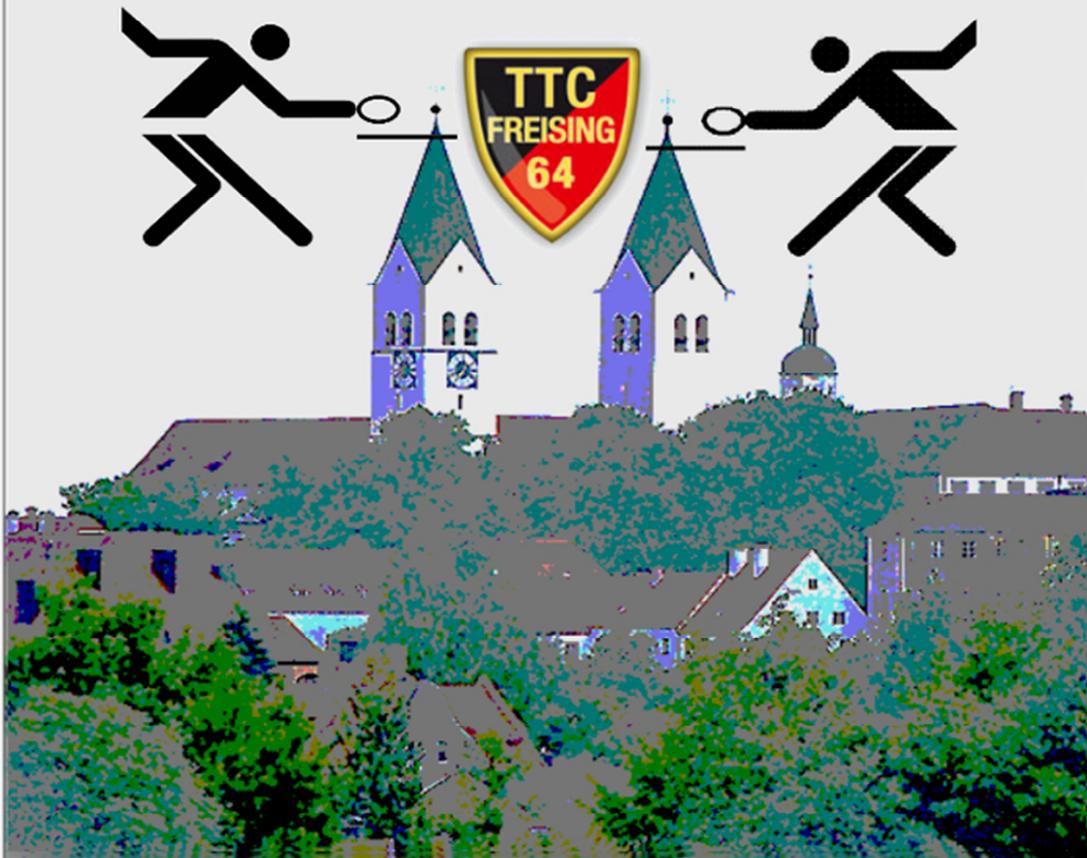


TTC FREISING LERCHENFELD 64 E.V.

Tischtennis Turnierprogramm



Handbuch

Inhaltsverzeichnis:

- Einleitung
 - Programmstruktur

- Konfiguration und Teilnehmereingabe
 - Eingabe Turnierdaten und Teilnehmerfeld
 - Konfiguration des Wettbewerbs
 - ClickTT - Teilnehmerdatenimport und Ergebnisexport
 - DOPPEL - Schnellmarkierung
 - DOPPEL - Start und manuelle Eingabe
 - Aktualisierung von Spielerdaten
 - RESET - Zurücksetzen des Wettbewerbs
 - SETUP - Konfiguration des Turnierprogramms
 - Ausgabe Gesamtergebnis

- Vorrunde und Zwischenrunde
 - Auslosung der Gruppenspiele (Gruppenzuordnung)
 - Ergebniseingabe der Gruppenspiele
 - Ergebnisanzeige der Gruppen

- Endrunde und Trostrunde
 - KO-Endrunde: Auslosung/Anzeige
 - KO-Endrunde: Ergebniseingabe
 - Gruppen-Endrunde

- Integriertes Doppel KO-Endrunde

- Urkunden und Schirizettel
 - Register **Urkunden**
 - Register **Schiri**

- Startzeitplanung

- Turnierserver
 - Einleitung
 - Installation und Betrieb
 - Konfiguration des Turnierprogramms

- Effiziente Turnierorganisation

Einleitung

Das TTC-Turnierprogramm unterstützt Gruppen- und KO-Spielsysteme, die in einer Vorrunde, Zwischenrunde und Endrunde kombiniert werden können. Es basiert auf einer Excel-Datei mit mehreren Arbeitsblättern und Macros, dessen Ausführung Sie beim Start erlauben müssen.

Es wird empfohlen die originale Excel-Datei mehrfach (d.h. für jeden Wettbewerb) mit entsprechendem Namen in ein Verzeichnis zu kopieren (z.B. HerrenA.xls, DamenA.xls, JugendA.xls, ...). Durch gleichzeitiges Öffnen aller notwendigen Dateien während des Turniers kann sehr schnell zwischen den einzelnen Wettbewerben gewechselt werden. Sollen mehr als drei Wettbewerbe gleichzeitig gespielt werden, so empfehlen wir den Einsatz eines zweiten Rechners (Laptops).

Programmstruktur

Das Turnierprogramm unterstützt die typischen Phasen eines Turnierverlaufs (Anmeldung / Durchführung der Runden / Siegerehrung / Ergebnisveröffentlichung und Export).

Entsprechend der Turnier- und Spielphasen werden verschiedene Register (Arbeitsblätter) eingeblendet und damit alle relevanten Daten sichtbar. Die sichtbaren Register können durch Anklicken beliebig geöffnet werden. Durch Drücken der grünen ovalen START-Buttons (z.B. **START WETTBEWERB, START VORRUNDE**, ...) wird der Status des Wettbewerbs geändert und automatisch die hierfür benötigten Register aktiviert.

Die nachfolgende Abbildung 1 zeigt so eine Spielphase mit mehreren Reitern (**1**). Neben dem Register für die Teilnehmer, sind die Register für die Vorrunde (GruppenVR, EingabeVR, ErgebnisVR) und die KO-Endrunde (EingabeER, KO-BaumER) sowie die Register für die Schirizettel (Schiri) und Urkunden sichtbar. Alle sichtbaren Register/Reiter sind zu jeder Zeit im Turnier auswählbar.

**Anzeige und Änderung
von Spielerdaten**

**START
WETTBEWERB**

Hinweis: Aktionen können nur dann ausgeführt werden, wenn sich keine Zelle im Bearbeitungsmodus befindet (<ENTER> oder ggf. ESC drücken)

Turnier	Freisinger Bär - 50 Jahre TTC Freising		Klasse	Herren S	
Ort			Modus	EINZEL	
Datum	2014-04-01 11:11				
Name, Vorname (▲▼)	Verein (▲▼)	STATUS	TTR	GJAHR	
1	Boll, Timo	Borussia Düsseldorf		2702	1981
2	Samsonov, Vladimir	Gazprom Orenburg		2650	1976
3	Ma, Long	China			
126					
127					
128					

Teilnehmer /
 GruppenVR /
 EingabeVR /
 ErgebnisVR /
 EingabeER /
 KO-BaumER /
 Schiri /
 Urkunden

1

Reiter/Register farblich strukturiert entsprechend der Spielphase

Abbildung 1: Arbeitsblätter - Register/Reiter

Neben der farblichen Strukturierung und Gruppierung, sind auch die Namen der Register nach einer gewissen Systematik vergeben:

- Endung signalisiert Spielphase (VR für Vorrunde, ZR für Zwischenrunde, ER für Endrunde und DER für DoppelEndrunde)
- Präfix zeigt Registerinhalt an (Eingabe für Ergebniseingabe, Ergebnis für Ergebnisanzeige, Gruppen / KO-Baum für die Konfiguration/Anzeige der Spielphase)

Die einzelnen Register und Dialoge des Turnierprogramms werden in den nachfolgenden Kapiteln detailliert erläutert:

Konfiguration und Teilnehmereingabe

Nach dem Start des Programms ist das Register **Teilnehmer** aktiviert. Dieses Arbeitsblatt kann sich in zwei verschiedenen Zuständen befinden:

1. Eingabe Teilnehmerfeld und Turnierdaten
2. Anzeige und Änderung von Spielerdaten

Eingabe Teilnehmerfeld
und Turnierdaten

Anzeige und Änderung
von Spielerdaten

Das Titelfenster des Registers zeigt diesen Zustand an. Initial befindet sich das Programm im Zustand **(1)**. In diesem Modus können die Turnierdaten und die Teilnehmer des Wettbewerbs eingegeben werden. Nach dem Start des Wettbewerbs wird das Register in den Zustand **(2)** gesetzt und eine weitere Eingabe von Teilnehmern unterbunden. Im Zustand **(2)** können nur die Daten von bereits eingetragenen Teilnehmern geändert werden (z.B. Zuordnung von Teilnehmern zu Click-TT Identität oder Doppelpartnern). Ein Zurücksetzen in den Zustand **(1)** ist nur über den Reset-Button möglich.

Eingabe Turnierdaten und Teilnehmerfeld

Menüleiste

Die nachfolgende Abbildung zeigt die Menüleiste des Teilnehmer-Registers mit den einzelnen Menüpunkten:



Abbildung 2: Register Teilnehmer - Menüleiste

1. TITELFENSTER / HILFE

Durch Anklicken des Titelfensters wird die Hilfe zu dem (jeweiligen) Register angezeigt. Sofern verfügbar, werden die lokalen Hilfedateien im aktuellen Ordner verwendet, ansonsten

wird versucht, die Hilfedateien von unserem Web-Server zu laden (erfordert Internetzugang).

2. DRUCK / DRUCKER

Ausdruck der Teilnehmerliste (mit <SHIFT>+“DRUCK” gelangt man zur Druckvorschau, mit <CTRL>+“DRUCK” erfolgt ein kontrollierter Druck, dies erlaubt die Auswahl bzw. Begrenzung der Seiten usw.)

3. BACKUP

Erstellung einer Sicherungskopie mit Auswahl des Speicherorts. Sicherungen des aktuellen Wettbewerbs (Excel-Datei) sollten in regelmäßigen Abständen (z.B. nach Abschluss einer Spielphase) erfolgen. Empfohlen wird, die Datei auf einem separaten Speicher z.B. USB-Stick oder Netzwerklaufwerk zu sichern, da dann bei Ausfall eines Rechners auf einen Ersatzrechner umgestiegen werden kann.

4. PROGRAMM SETUP / KONFIGURATION

Konfiguration des Turnierprogramms (u.a. **Eingabe des Lizenzstrings**)

5. ERGEBNIS

Ausdruck des Gesamtergebnisses des Turniers (<SHIFT> und <CTRL> funktionieren wie bei DRUCK)

6. CLICK TT

Dialog zum Importieren der Teilnehmerdaten aus ClickTT und (nach Abschluss des Wettbewerbs) Übermittlung der Spielergebnisse an ClickTT.

7. RESET ALL

Zurücksetzen des gesamten Wettbewerbs (und optional Löschen aller Teilnehmer)

8. START WETTBEWERB

Öffnet den Dialog zum Konfigurieren und Starten des Wettbewerbs. Es müssen mindestens 3 Teilnehmer in der Teilnehmerliste eingetragen sein.

Dateneingabebereich

Die Eingabebereiche und weitere Steuerungsknöpfe sind in Abbildung 3 dargestellt:

Turnier	Freisinger Bär - 50 Jahre TTC Freising	Klasse	Herren S		
Ort	Freising	Modus	EINZEL		
Datum	1. April 2014				
	Name, Vorname (▲▼)	Verein (▲▼)	STATUS	TTR	GJAHR
1	Boll, Timo	Borussia Düsseldorf		2702	1981
2	Samsonov, Vladimir	Gazprom Orenburg		2650	1975
3	Ma, Long	China			
4	Wang, Hao	China			
5	Mizutani, Jun				
6	Xu, Xin			2783	
7	Ovtcharov, Dimitrij				
8	Ryu, Seung-Min				
9	Zhang, Jike				
10	Chen, Qi		v		
11					

Abbildung 3: Register Teilnehmer – Eingabebereich

1. Turnierdaten

Eingabe der Bezeichnung, den Veranstaltungsort und das Veranstaltungsdatum des Turniers. Diese Daten werden für die Erstellung der Urkunden verwendet. Beim ClickTT-Import werden diese Daten automatisch übernommen, sofern die Felder noch leer sind.

2. Wettbewerbsdaten

Mögliche Werte für den Modus des Wettbewerbs sind "EINZEL", "DOPPEL" und "MIXED". Die verschiedenen Werte beeinflussen die Größe und Bezeichnung der Eingabefelder und den Urkundendruck. Im Modus "DOPPEL" und "MIXED" werden pro Platzierung jeweils zwei Urkunden mit entsprechenden (vertauschten) Namen für die Sieger erstellt. Die Klassenbezeichnung kann beliebig gewählt werden.

3. Spalte: Teilnehmernummern

Durch Anklicken der Teilnehmernummern gelangt man in den Dialog Spielerdaten. Dieser Dialog erlaubt die Änderung der Spielerdaten (Name, Verein, TTR-Wert, ...) auch während des Turnierablaufs. Über den Spielerdaten-Dialog kann auch eine manuelle Zuordnung des Spielers zu einer Click-TT Identität vorgenommen werden, falls eine automatische Zuordnung nicht erfolgreich war.

4. Spalte: Doppelmarkierung

Spalte zur Eingabe der Doppelpartner-Nummer. Die Spalte kann über den Doppel-Button aktiviert und deaktiviert werden. Im aktivierten Zustand ist die Spalte blau hinterlegt. Mögliche Eingabewerte sind hier entweder gültige Spielernummern (außer der eigenen) sowie eine Markierung für den Spielerwunsch:

- "x" -> Spieler will kein Doppel spielen oder
- "s" -> Spieler sucht Doppelpartner, bzw. will einen Doppelpartner zugelost bekommen

5. Spalte: Name, Vorname (Spielernamen)

Eingabe der Spielernamen im Format: Name, Vorname. Die Einhaltung dieses Formats ist wichtig für die spätere Urkundenerstellung und der Zuordnung des Spielers zu einer ClickTT Kennung. Die Spielernamen werden unterstrichen, sobald ihnen eine Click-TT Kennung zugeordnet ist.

6. Spalte: Verein

Die Eingabe eines Vereinsnamens oder sonstiger Zugehörigkeits-Bezeichnungen ist optional. Allerdings beeinflusst dies die Auslosung der Gruppenphase und/oder KO-Runde. Es wird versucht, Spieler mit gleichen Vereinsnamen erst möglichst spät gegeneinander spielen zu lassen (z.B. wird bei der initialen Gruppenzuordnung versucht, Spieler von gleichen Vereinen in verschiedenen Gruppen zu platzieren).

7. Spalte: Status

Mögliche Werte sind "v", "d" oder leer. Damit können Spieler als vorangemeldet ("v") oder als nur Doppel spielend ("d") markiert werden. Die Spieler sind entsprechend dem Status farblich gekennzeichnet (z.B. rot für vorangemeldet). Es empfiehlt sich alle Spieler die sich vorangemeldet haben initial mit "v" zu kennzeichnen und beim Erscheinen auf dem Turnier die STATUS-Markierung einfach zu löschen. Wichtig: Spieler im Status "vorangemeldet" werden beim Start des Wettbewerbs nicht berücksichtigt!

8. Spalte: TTR

Durch die Eingabespalte "TTR" wird das Setzverhalten bei der Auslosung beeinflusst. Es werden die Spieler mit den höchsten TTR-Wert gesetzt, allerdings ist die Anzahl der Spieler die gesetzt werden beschränkt auf:

- Anzahl der Gruppen (VORRUNDE)
- Feldgröße/2 bei KO-Spielen (ENDRUNDE)

9. Spalte: GJAHR (Geburtsjahr)

Die optionale Eingabe eines Geburtsjahres dient zur Unterscheidung von Spielern mit gleichen Namen, Vornamen und Vereinsnamen. Bei der Übernahme von Click-TT Daten wird das Geburtsjahr automatisch gesetzt.

10. Button: Fixierung und Markierung

Mit den Buttons kann die Spaltenüberschrift fixiert und/oder die Anzeige der Teilnehmerdaten zur besseren Lesbarkeit gelb liniert werden.

11. Button: Rangliste

Durch Anklicken des Ranglisten-Buttons kann der Turnierleiter eine Ranglistendatei einlesen. Die Ranglistendatei (Excel-Format erforderlich) muss mindestens die folgenden Spaltenüberschrift enthalten: **Name, Vorname, Verein** und **TTR**. Weitere optionale Spaltenüberschriften wie **Geburtsjahr** sind erlaubt/möglich.

12. Button: Doppel

Ein/Ausschalten der Doppelmarkierung (nur im Modus "EINZEL")

13. Spaltenüberschriften

Durch Anklicken der Spaltenüberschriften werden die Teilnehmer auf- bzw. absteigend sortiert.

14. Button: Verbänderweiterung

Durch Anklicken des Buttons werden zusätzliche Eingabefelder für Spielerattribute wie Startnummer, Verband und Spielklasse eingeblendet bzw. wieder ausgeblendet. Weitere zusätzliche Attribute sind hier auf Wunsch realisierbar.

Verbandserweiterungen

Durch Anklicken des Buttons für die Verbandserweiterung **(1)** werden weitere Eingabefelder (Startnummer, Altersklasse, Spielklasse, Verband) für Spielerattribute ein- und ausgeblendet. Weitere Felder können auf Wunsch individuell hinzugefügt werden. Zusätzlich stehen in der erweiterten Menüleiste spezielle Befehle zur Verfügung:

- Über den Spielfolge-Button **(2)** kann die Gruppenspielfolge individuell angepasst werden, wobei auch dynamische Spielfolgen für 3er und 4er Gruppen unterstützt werden.
- Durch Klick auf den Excel-Export-Button **(3)** wird eine Excel-Datei mit mehreren Registern erzeugt, die

detaillierte Information über Teilnehmer, Spielpläne und Ergebnissen enthält.

- Ein erweitertes Schirzettelformat ist über die Combobox (4) selektierbar.

Alle Eingaben sind optional. Sofern keine Startnummern manuell eingegeben wurden, generiert das Programm automatisch nach dem Start des Wettbewerbs fortlaufende Startnummern für jeden Spieler.

Turnier	Freisinger Bär - 50 Jahre TTC Freising		Klasse	Herren S	
Ort	Freising		Modus	EINZEL	
Datum	1. April 2014				
Name, Vorname (▲ ▼)	Verein (▲ ▼)	STATUS	TTR	JAHR	
1	Boll, Timo	Eorussia Düsseldorf		2702	1981
2	Samsonov, Vladimir	Gazprom Orenburg			1976
3	Ma, Long	China			
4	Wang, Li Iao	China			
5	Mizutani, Jun				

Veranstalter	BTTV		
Durchführer	TTC Freising		
Unterschrift			
Start-Nr	AK	Spielklasse	Verband
01		Europaliga	HTTV
02		Bundesliga	
03			
04			
05			

Abbildung 4: Register Teilnehmer - Verbandserweiterungen

Excel-Export

Die nachfolgende Abbildung zeigt ein Beispiel eines Excelexports (KO-Baum einer Endrunde). Neben den Spielernamen sind Informationen über die Spielzeit sowie Tischinformationen hinterlegt.

Tischtennis-WM 2014		Herren S - EINZEL				
BTTV						
Tokio, 1. April 2014						
		Achtelfinale	Viertelfinale	Halbfinale	Finale	Sieger
1	Boll, Timo		Boll, Timo			
2						
3	Schlager, Werner					
4	Joo, Se Hyuk					
5	Kreanga, Kalnikos					
6	Wang, Hao					
7						
8	Süss, Christian		Süss, Christian			
9	Ovtcharov, Dimitrij		Ovtcharov, Dimitrij			
10						
11	Maze, Michael					
12	Apolonia, Tiago					
13	Sieger, Bastian					
14	Chen, Weixing					
15						
16	Samsonov, Vladimir		Samsonov, Vladimir			

Abbildung 5: Verbandserweiterungen - Excelexport Beispiel

Konfiguration des Wettbewerbs

Durch Anklicken des **"START WETTBEWERB"**-Buttons gelangt man in den Dialog zur Konfiguration des Wettbewerbs (Abbildung 6). Die Konfiguration erfordert immer eine ENDRUNDE (entweder KO-Runde **(8)** oder Gruppenspiele **(7)**) und optional eine vorgeschaltete VORRUNDE oder eine VORRUNDE mit nachgeschalteter ZWISCHENRUNDE (alles Gruppenspiele). Die Aktivierung der VORRUNDE / ZWISCHENRUNDE erfolgt über die Checkboxen **(1)**. Die Registerfarbe zeigt den Konfigurationsstatus der Spielphase an. Schwarz bedeutet die Spielphase ist aktiviert und korrekt konfiguriert, rot zeigt eine aktivierte und falsch konfigurierte Spielphase an. Eine deaktiviere Spielphase ist grau hinterlegt. Im unten gezeigten Beispiel ist die Vorrunde aktiviert und korrekt konfiguriert (d.h. die Anzahl der Teilnehmer entspricht die der konfigurierten Gruppenspieler), wohingegen die Zwischenrunde (grau) deaktiviert ist. Zur korrekten Konfiguration ist die Anzahl der Gruppen über die Drehschalter **(4)** so einzustellen, dass die Anzahl der

konfigurierten Gruppenteilnehmer (= Anzahl der Gruppen multipliziert mit der Gruppengröße **(2)**) der Anzahl der Teilnehmer **(5)** entspricht. Die Anzahl der Endrundenteilnehmer errechnet sich dann aus der Anzahl der jeweiligen Gruppen multipliziert mit der Anzahl der sich qualifizierenden Teilnehmer pro Gruppe **(3)**. Ein vergleichbares Prinzip gilt bei der Konfiguration der Zwischenrunde. Hier muss die Anzahl der konfigurierten Gruppenspieler gleich der Anzahl der sich qualifizierenden Vorrundenspieler sein. Die Anzahl der zu absolvierenden Spiele ist aktuell für jede Spielphase ersichtlich **(6)**.

Als Endrunden-Spielsystem können entweder Gruppenspiele (beschränkt auf 12 Endrunden-Teilnehmer) oder eine KO-Runde ausgewählt werden. Gestartet wird der Wettbewerb durch den Button "**START**" **(9)**. Dieser ist aktiviert (anklickbar), sobald eine gültige Konfiguration eingestellt ist. Die Anzahl der Gewinnsätze (2, 3 oder 4) kann für jede Spielphase separat eingestellt werden. Eine Ergebnisübernahme von einer Spielphase zur nächsten (z.B. von der Vorrunde zur Zwischenrunde) ist jedoch nur bei gleicher Anzahl von Gewinnsätzen möglich.

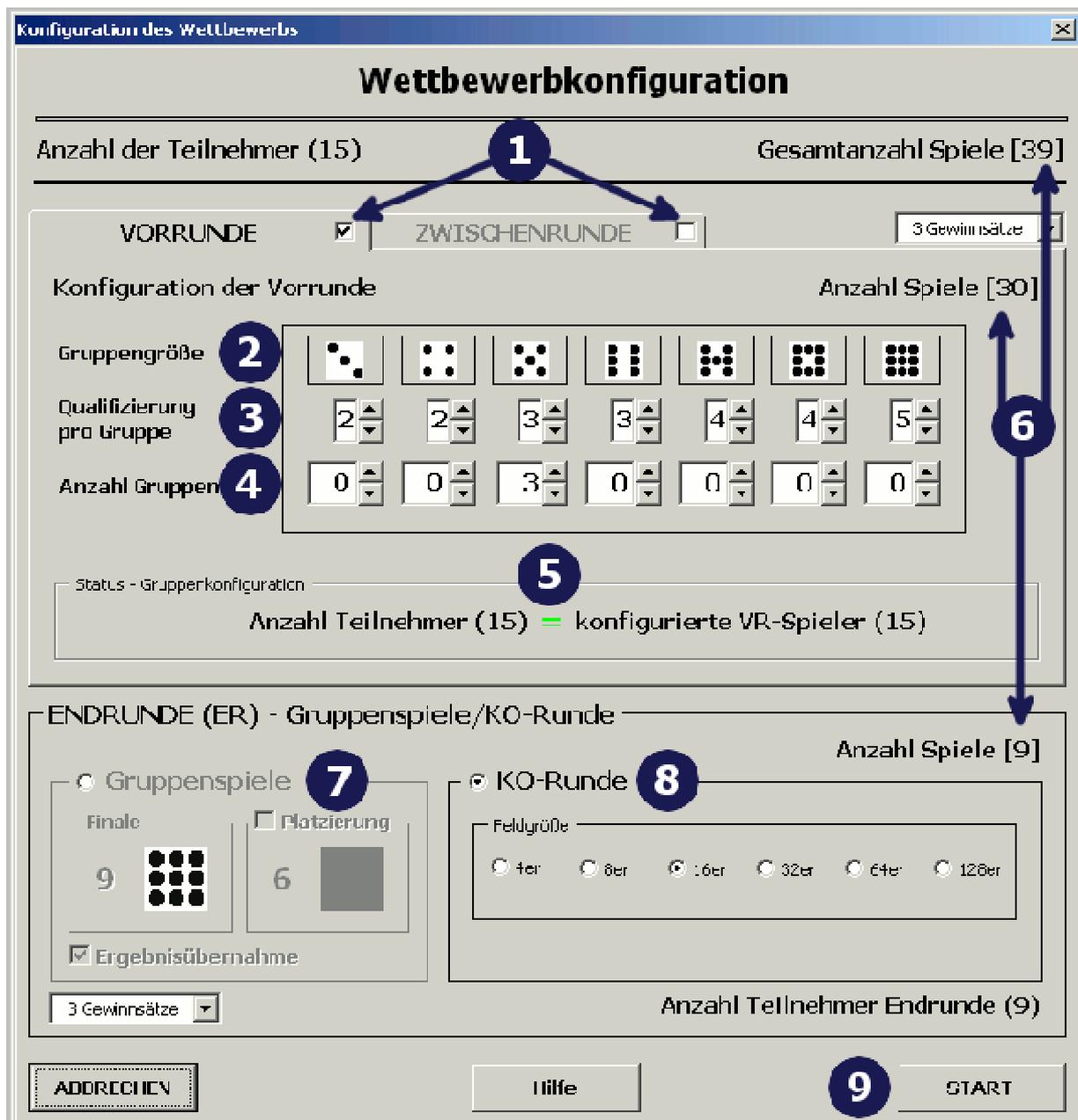


Abbildung 6: Dialog zur Konfiguration des Wettbewerbs

Hinweise zur Konfiguration der VORRUNDE / ZWISCHENRUNDE

Empfohlene Vorgehensweise:

- Wählen Sie über die Drehschalter **(4)** zuerst die Anzahl der Gruppen so aus, dass die Anzahl der konfigurierten Gruppenteilnehmer gleich der Anzahl der Teilnehmer ist.
- Legen Sie nun über die Drehschalter **(3)** für die relevanten Gruppen fest, wie viel Teilnehmer sich jeweils qualifizieren sollen (damit ergibt sich die Feldgröße für die ENDRUNDE).

Gruppengröße und Anzahl der Gruppenspiele:

Die Gruppengröße und Anzahl beeinflusst die Anzahl der Vorrundenspiele. Diese Anzahl zusammen mit der Anzahl der verfügbaren Tische (und natürlich der Anzahl der Gewinnsätze) erlaubt der Turnierleitung eine Zeitabschätzung für die VORRUNDE/ZWISCHENRUNDE vorzunehmen. Generell führen größere Gruppen zu mehr Gruppenspielen. So sind z.B. in einer 9er Gruppe mehr als doppelt so viele Gruppenspiele zu absolvieren, als zusammen in einer 4er und einer 5er Gruppe (siehe nachfolgende Tabelle).

Ebenfalls von der Gruppengröße abhängig ist die Anzahl der Spielrunden. Es wird empfohlen alle Gruppen in etwa gleich groß zu konfigurieren, da stark unterschiedliche Gruppengrößen zu längeren Wartezeiten von Teilnehmern kleinerer Gruppen führen können.

Gruppengröße	Runden	Spiele pro Teilnehmer	Anzahl Gruppenspiele
3	3	2	3
4	3	3	6
5	5	4	10
6	5	5	15
7	7	6	21
8	7	7	28
9	9	8	36
10	9	9	45
11	11	10	55
12	11	11	66

Tabelle: Abhängigkeit Gruppengröße und Runden

Hinweise zur Konfiguration der ENDRUNDE

- GRUPPENSPIELE: Die Auswahl von (Endrunden-) Gruppenspielen ist nur bis zu 12 Endrundenteilnehmer möglich. Neben der Finalgruppe kann auch optional mit

einer Platzierungsgruppe (auch bis max. 12 Teilnehmer) gespielt werden. In die Platzierungsgruppe werden alle Spieler aufgenommen, die sich in der Vorrunde(Zwischenrunde) nicht qualifiziert haben. Im Beispiel in Abbildung 6 hätte (bei Aktivierung) die Platzierungsgruppe eine Größe von 6 Teilnehmern, da drei Fünfergruppen konfiguriert wurden und sich jeweils die beiden Letztplatzierten nicht qualifizieren. Bei aktivierter Ergebnisübernahme verringert sich die Anzahl der Endrundenspiele, da die VORRUNDEN/ZWISCHENRUNDEN-Spiele der Teilnehmer in die Endrunde (Finalgruppe und optional Platzierungsgruppe) automatisch übernommen werden. Bei dem Export der Click-TT Ergebnisse werden diese übernommenen Spiele nicht berücksichtigt, d.h. nur einmal gewertet.

- KO-Endrunde: Die Feldgröße ist nicht einstellbar, diese wird automatisch gesetzt.

ClickTT - Teilnehmerdatenimport und Ergebnisexport

Empfohlene Vorgehensweise für Turniere mit ClickTT-Ergebnisübermittlung

Das TTC Turnierprogramm unterstützt das Einlesen von ClickTT-Teilnehmerdaten und die Ergebnisübermittlung nach ClickTT. Für Turniere dessen Ergebnisse an ClickTT übermittelt werden sollen wird folgende Vorgehensweise empfohlen:

- 1. Zeitraum bis zum Voranmeldeschluss**
 - Erfassen aller (vorangemeldeten) Teilnehmer in ClickTT. Hinweis: Spieler können sich in einigen Verbänden bereits selbständig anmelden.
- 2. Zeitraum vor Teilnehmeranmeldung / kurz vor Start des Wettbewerbs**
 - Download der Turnierteilnehmer-Datei auf die verwendeten Rechner/Laptops (Abschnitt: **ClickTT Turnierwebseite**)
 - Teilnehmerdaten in das Turnierprogramm importieren (Abschnitt: **ClickTT Teilnehmerdaten einlesen**)

3. Zeitraum Teilnehmeranmeldung / bis Anmeldeschluss

- Anwesenheit vorangemeldeter Teilnehmer bestätigen (Vorankmeldungskennzeichen entfernen) und ggf. Nachmeldungen manuell (mit Name, Verein, ...) in das Teilnehmerfeld eintragen.

4. Zeitraum nach Beendigung des Wettbewerbs

- (optional, falls Nachmeldungen) bisher nicht gemeldete Spieler in ClickTT eintragen und neue Teilnehmerdatei erstellen. Hinweis: vorangemeldete Spieler, die nicht zum Turnier erschienen sind, bitte **nicht** aus der ClickTT Teilnehmerdatei löschen. Dies kann zu Fehler führen. Bitte alle nachgemeldeten Spieler aller Klassen auf einmal in ClickTT nachmelden und dann die neue XML-Teilnehmer herunterladen.
- (optional, falls Nachmeldungen) Aktualisierung der Teilnehmerdatei im Turnierprogramm (Abschnitt: **ClickTT Teilnehmerdaten einlesen**)
- Spielergebnisse exportieren (Abschnitt: **ClickTT Ergebnisdatei erstellen**)
- auf ClickTT Turnierwebseite Ergebnis-Import durchführen und Ergebnis freigeben

In den nachfolgenden Abschnitten werden die einzelnen Schritte ausführlich erläutert. Eine alternative Vorgehensweise zur Turniervorbereitung finden Sie [hier](#).

ClickTT Turnierwebseite

Die Teilnehmerdaten (im XML-Format) erhalten Sie über die ClickTT Turnierwebseite **(1)** ihres Verbandes (im Beispiel der Bayerische Tischtennis-Verband). Hier finden Sie im Downloadbereich die Teilnehmerliste. Diese Datei kurz vor dem Start des Wettbewerbs auf ihren Rechner kopieren/downloaden (Klick auf **(2)**, dann Datei speichern unter ...).

Nach Beendigung des Wettbewerbs kann mit dem TTC Turnierprogramm eine ClickTT-Ergebnisdatei erstellen werden. Diese Datei ist mithilfe des Ergebnis-Importer **(3)** in das ClickTT-System importierbar.

Bayerischer Tischtennis-Verband

[Persönlicher Bereich...]
[Abmelden...]

Meldung Ergebnisfassung Verein Mitglieder Spielberechtigungen Seminare Ehrungen **Turniere**

Admin Home > Turniere >

46. Freisinger Stadtmeisterschaften

Vereinsname: TTC Freising-Lerchenfeld
Vereinsnummer: 112005

Turnierstart: 25.02.2012
Turnierende: 26.02.2012
Turnierstatus: veröffentlicht

Werkzeuge

- Ergebnis-Importer... **3**

Downloads

- Turnierantrag (pdf)
- Turnierteilnehmer (xml) **2**

Spieleranmeldungen
Herren Einzel (TTR 0 bis 1400, D-Klasse)
71 Anmeldungen erfassen

Spielergebnisse
Herren Einzel (TTR 0 bis 1400, D-Klasse)
145 Ergebnisse erfassen

Abbildung 7: ClickTT Turnierwebseite - Verwaltung der Turniere

ClickTT Teilnehmerdaten einlesen (Spielerdaten-Import)

Der ClickTT Dialog öffnet sich durch Klicken auf den "ClickTT"-Button **(1)**. Der Dialog untergliedert sich in zwei Bereiche Spielerdaten-IMPORT und Ergebnis-EXPORT. Vor Beendigung des Wettbewerbs ist nur der Spielerdaten-Import Bereich aktiviert. Hierüber können Teilnehmerdaten initial eingelesen werden oder nach Beendigung des Wettbewerbs die aktualisiert werden. Das Einlesen der zuvor herunter geladenen ClickTT-Teilnehmerdatei (im Beispiel *Teilnehmer.xml*) erfolgt über den **ClickTT TEILNEHMERDATEI EINLESEN**-Button **(2)**. In dem Dateiauswahl-Dialog kann die entsprechende Datei selektiert und geöffnet **(3)** werden (siehe Abbildung 8).

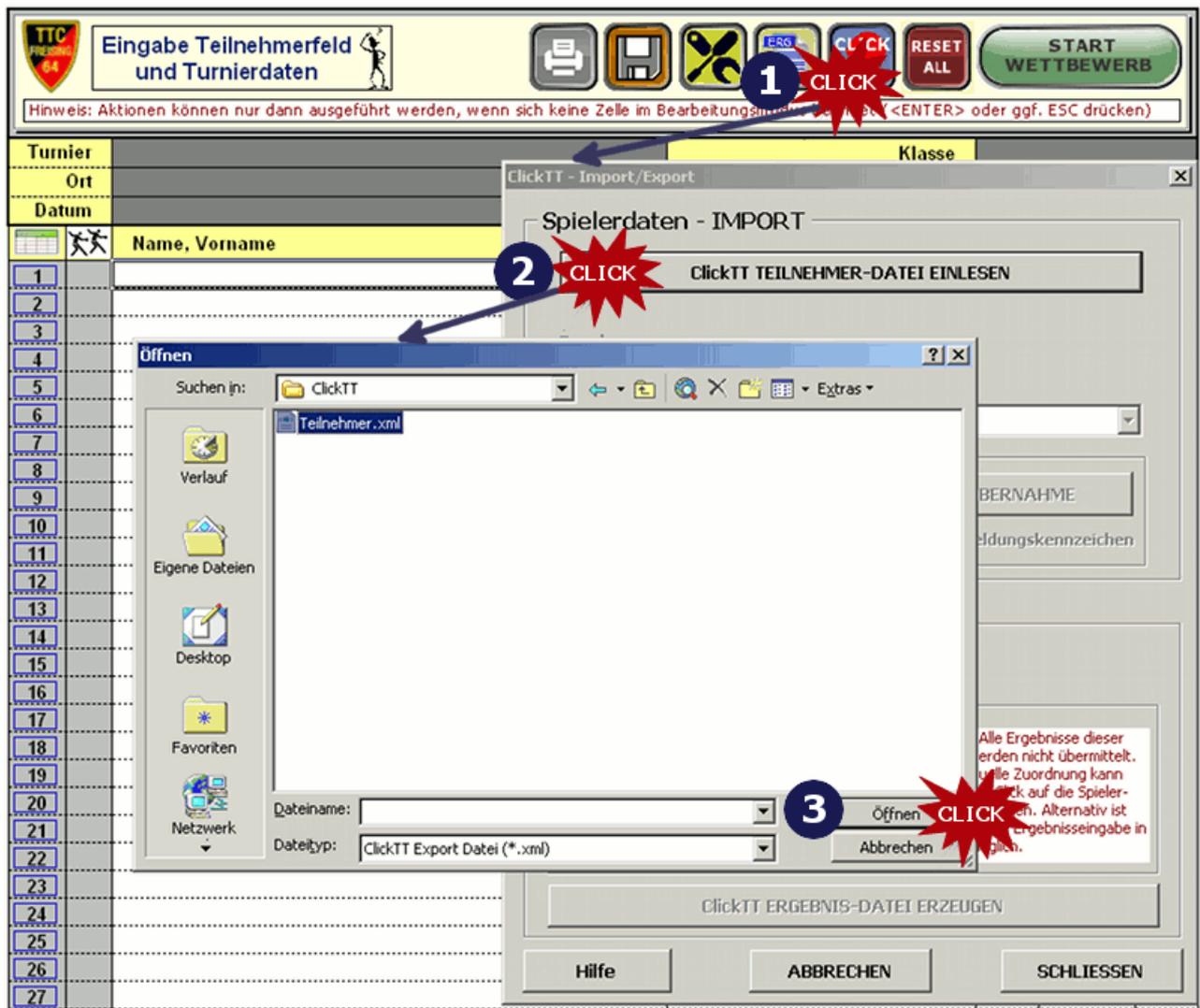


Abbildung 8: Dialog ClickTT - Teilnehmerdaten einlesen

Nachdem die Teilnehmerdaten eingelesen wurden erscheinen im ClickTT Dialog (siehe Abbildung 9) die Turnierdaten **(1)** und die einzelnen Wettbewerbe **(2)** des Turniers. Der gewünschte Wettbewerb mit den Teilnehmern kann nun über die Dropdown-Box **(2)** selektiert und durch Click auf den **DATENÜBERNAHME**-Button **(3)** ins Programm übertragen werden. Das Programm unterstützt z.Z. nur EINZEL-Wettbewerbe, d.h. Doppelwettbewerbe können nicht importiert werden. Die Datenübernahme kann optional "mit Voranmeldungskennzeichen" erfolgen, alle Spieler erhalten so initial den Status "v". Das TTC Turnierprogramm unterstützt insbesondere auch Nachmeldung, d.h. Teilnehmer die noch nicht in ClickTT erfasst wurden. Diese Situation kommt sehr häufig in Turnierabläufen vor und wird vom TTC Turnierprogramm durch die Möglichkeit der DATENAKTUALISIERUNG auf einfache Weise unterstützt. Tragen Sie nachgemeldete Spieler nach Beendigung des Turniers in der

ClickTT-Webseite ein und laden Sie die aktualisierte Teilnehmerliste auf den Rechner. Lesen Sie die neue Teilnehmerdatei erneut ein und drücken danach den (dann aktiven) Button **DATENAKTUALISIERUNG (4)**.



Abbildung 9: Dialog ClickTT - Wettbewerb auswählen und Teilnehmerdaten übernehmen

ClickTT Ergebnisdatei erstellen

Nach Eingabe des letzten Spiels der Endrunde erlaubt der ClickTT Dialog einen Ergebnisexport durchzuführen **(1)**. Die Generierung einer Ergebnisexportdatei ist auch dann möglich, wenn nicht allen

Spieler eine ClickTT Kennung zugeordnet wurde. Das TTC Turnierprogramm listet im Fenster "Spieler ohne ClickTT Zuordnung" (2) all jene Spieler auf. Da die Ergebnisse dieser Spieler nicht in der Ergebnisdatei erscheinen, sollte nach Möglichkeit allen Spielern eine ClickTT-Kennung zugeordnet werden. Es gibt jedoch auch Fälle, wo dies nicht immer möglich ist, z.B. wenn (ausländische) Gastspieler am Turnier teilnehmen. Durch Anklicken des **ClickTT ERGEBNIS-DATEI ERZEUGEN**-Button (3) wird eine Ergebnisdatei erzeugt, die in ClickTT importierbar ist. Dieser Click-TT Ergebnisimport kann falls nötig (z.B. wenn ein Ergebnis vom Turnierleiter falsch eingetragen wurde) auch mehrfach für einen Wettbewerb erfolgen.



Abbildung 10: Dialog ClickTT - Ergebnisse des Wettbewerbs exportieren

Hinweis

Oftmals erscheinen nachgemeldete Teilnehmer in der Liste der nicht zugeordneten Spieler, obwohl die Teilnehmerdaten aktualisiert wurden. Dieser Fall kann dann eintreten, wenn der Name oder Vereinsname des nachgemeldeten Spielers nicht (exakt) mit der Bezeichnung in ClickTT übereinstimmt (Beispiel: Eingabe des Vereinsnamen: **Freising** statt **TTC Freising**). In diesen Fällen ist eine manuelle Zuordnung des Spielers notwendig (siehe hierzu Kapitel Spielerdaten-Aktualisierung).

DOPPEL - Schnellmarkierung



Durch Anklicken des Doppel-Buttons wird die Doppelmarkierungsspalte **(1)** aktiviert und das Register DOPPEL **(2)** sichtbar. Es kann nun zu einem Spieler die Nummer des zugehörigen Doppelpartners eingegeben werden. Es reicht hier die Eingabe einer Nummer, da automatisch zu dem gewählten Doppelpartner die entsprechende Partnernummer eingetragen wird. Alle Spieler die eine Doppelmarkierung besitzen werden grün bzw. blau (wenn der Teilnehmer nur Doppel spielt) markiert. Somit sind alle Spieler die noch keinen Doppelpartner besitzen sofort ersichtlich (Schriftfarbe schwarz).

Abbildung 10 zeigt ein Beispiel einer Doppelmarkierung **(3) (4)**. Hier spielt Timo Boll (Spielernummer 1) zusammen mit Christian Süss (Spielernummer 13) und Werner Schlager (Spielernummer 10) zusammen mit Chen Weixing (Spielernummer 12). Zur Markierung dieses Doppels **(4)** ist entweder "13" in dem blauen Feld vor Timo Boll einzugeben (oder alternativ: eine "1" vor Christian Süss).

Bei Turnieranmeldungen kommt es häufiger vor, dass Spieler noch einen Doppelpartner suchen, oder kein Doppel spielen wollen. Diese Spielerwünsche können durch eine entsprechende Markierung **(5)** notiert werden. Mit "x" können Spieler markiert werden, die kein Doppel spielen wollen (im Beispiel Wang, Hao), mit "s" Spieler, die noch einen Doppelpartner suchen (im Beispiel Ma, Lin).

Diese Art der Doppeleingabe kann auch nach einem bereits begonnen Wettbewerb aktiviert werden (beispielsweise nach dem Start der Vorrunde). Wird die Reihenfolge der Spieler durch

Anklicken der Sortier-Buttons verändert, so passen sich die Doppelpartnernummer entsprechend an.

Der Start des Doppel-Wettbewerbs erfolgt im Register DOPPEL (2). Dort werden alle markierten Doppelpaarungen gelistet. Darüber hinaus können in dem Register noch weitere Doppelpaarungen manuell eingegeben werden (siehe nachfolgenden Abschnitt).

Turnier		Freisiner Bär - 50ig Jahre TTC Freising		Klasse		Herren S	
Ort		Freising		Modus		EINZEL	
Datum		1. April 2014					
	Name, Vorname (▲▼)	Verein (▲▼)		STATUS	TTR	GJAHR	
1	13	Boll, Timo	Borussia Düsseldorf			2700	1981
2		Samsonov, Vladimir	Gazprom Orenburg			2650	1976
3		Ma, Long					
4	x	Wang, Hao	China				
5	s	Ma, Lin	China				
6		Wang, Lijin	China				
7		Joo, Se Hyuk					
8		Maze, Michael	Dänemark				
9		Ovtcharov, Dimitrij					
10	12	Seblinger, Werner	SVS Niederösterreich				
11		Steger, Bastian					
12	10	Chen, Weixing	SVS Niederösterreich				
13	1	Suss, Christian			d		
14		Kreanga, Kalinikos	Griechenland				
15		Apolonia, Tiago	Deutschland				
127							
128							

Teilnehmer | DOPPEL | Schir | Urkunden

Abbildung 10: Markierung von Doppelpartner

DOPPEL - Start und manuelle Eingabe

Die nachfolgende Abbildung 11 zeigt das Register DOPPEL und den Dialog zur Auswahl des Doppelspielsystems. In das Eingabefeld können maximal 64 Doppelpaarungen eingegeben werden. Alle im Register Teilnehmer markierten Doppelpaarungen (vgl. hierzu vorherigen Abschnitt) werden in dem DOPPEL Register automatisch eingetragen und blau angezeigt (1). Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, weitere Doppelpaarungen

anzugeben. Diese nachträglich eingetragenen Doppel sind schwarz markiert (2).

Der Button "**START DOPPEL**" wird aktiviert, sobald mehr als zwei Doppelpaarungen im Eingabefeld vorhanden sind. Beim Start muss sich der Anwender entscheiden, ob ein integriertes Doppel (nur KO-Runde) gespielt oder ein separater Wettbewerb aufgesetzt werden soll. Beim integrierten Doppel zeigt das Programm übergreifend die Verfügbarkeit der Spieler im EINZEL und DOPPEL an.

Alternativ besteht die Möglichkeit, einen separaten Doppelwettbewerb zu starten. In diesem Fall werden die Doppelpaarungen ins Teilnehmerfeld übertragen und eine neue Excel-Datei erzeugt. Der Turnierleitung stehen dann alle verfügbaren Wettbewerbskonfigurationen zur Verfügung (VORRUNDE, ZWISCHENRUNDE, ENDRUNDE) - allerdings ohne die Anzeige der Verfügbarkeit der Teilnehmer.

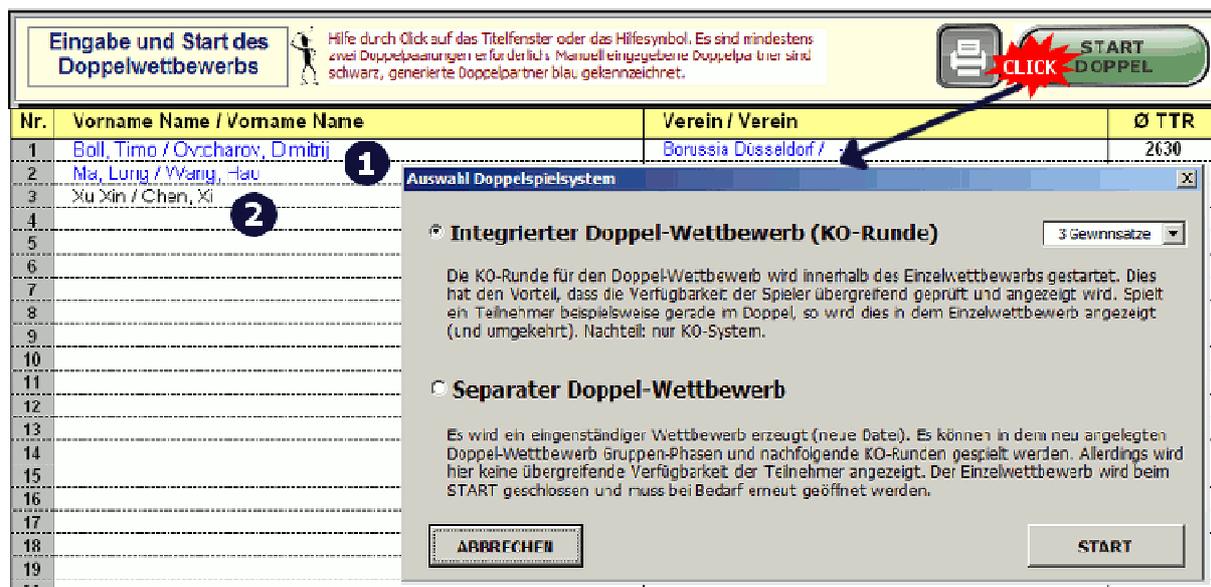


Abbildung 11: Register DOPPEL

Aktualisierung von Spielerdaten

Nachdem der Wettbewerb über den Button **START WETTBEWERB** gestartet wurde, befindet sich das Register Teilnehmer im Zustand **Anzeige und Änderung von Spielerdaten** und ist damit für alle weiteren Eingaben von neuen Spielern gesperrt. Daten von bereits eingetragenen Spielern können jedoch nachträglich verändert werden. Dies ist beispielsweise

erforderlich, wenn ein Spielernamen oder Vereinsname falsch geschrieben wurde.

Der Dialog zum Ändern der Spielerdaten öffnet sich durch einen Klick mit der linken Maustaste auf die Spielernummer (Abbildung 12). Sofern dem Spieler bisher keine ClickTT Identität zugeordnet ist, kann der Name, Vorname und der Vereinsname des Spielers verändert werden. Wurde einem Spieler versehentlich eine falsche ClickTT Identität zugeordnet, so ist diese Zuordnung zu löschen (dann ggf. die Spielerdaten korrigieren) und anschließend erneut eine Zuordnung durchzuführen.

Durch Anklicken des Urkunden-Symbols wird für den Spieler seine Platzierung berechnet und eine Urkunde erzeugt.

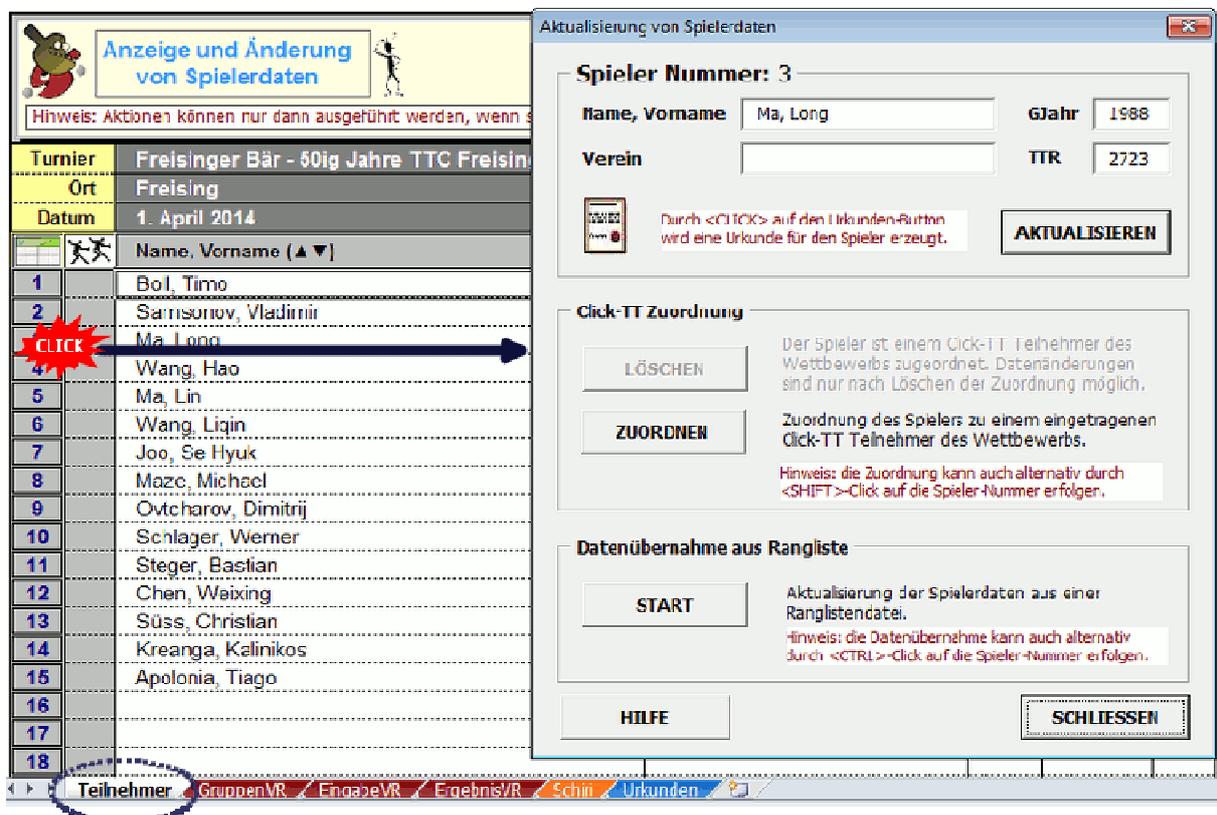


Abbildung 12: Dialog zum Aktualisierung der Spielerdaten

Click-TT Zuordnung

Die manuelle Zuordnung einer Click-TT Identität zu einem Spieler erfolgt durch einen Klick auf den Button **ZUORDNEN** im Dialog **Aktualisierung Spielerdaten** oder durch Klick mit der rechten Maustaste auf die Spielernummer.

Es öffnet sich dadurch die ClickTT-Teilnehmerliste und ein **Teilnehmer suchen** Dialog, der die Eingabe von Suchkriterien erlaubt.

Klicken Sie nun so oft auf den Button **(WEITER) SUCHEN**, bis der gewünschte Spieler in der aktuellen Auswahl erscheint. Wird kein Spieler in die aktuelle Auswahl übernommen, so muss das Suchkriterium (Name, Vorname und/oder Verein) angepasst werden (ggf. Teilstring eines Namens eingeben). Danach erneut auf den Button **(WEITER) SUCHEN** klicken, bis der richtige Spieler in die aktuelle Auswahl übernommen wird.

In Abbildung 13 ist ein Beispiel einer erfolglosen Suche abgebildet **(1)**. Im Suchdialog ist der Name des Spielers falsch geschrieben "Ryu, Sung-Min" statt "Ryu, Seung-Min" ("e" fehlt). Der Spieler erscheint deshalb nicht in der aktuellen Auswahl.

Nachname	Vorname	Jahrgang	Verein	TTR	LicenceNr	ClubNr
Boll	Timo	1981	GER	2818	181010009	181010
Samsonov	Vladimir	1976	BLR	2618	108010176	108011
Ma	Long	1988	CHN	2710	73992	001623
Wang	Hao	1983	CHN	2857	145030167	145230
Ma	Lin	1980	CHN	2763	108009130	138009
Wang	Ligin	1978	CHN	2614	06065070	3306065
Zhang	Jike	1988	CHN	2747	141006083	121006
Xu	Xin	1990	CHN	2601	629275	04101248
Joo	Se-Hyuk	1980	CHN	2529	141046440	190013
Chen	Qi	1984		2488	314450030	32555850
Oh	Sang Eun	1977	KOR	2485	316450030	325510
Ryu	Seung-Min	1982	KOR	2473	131475430	3244850
Chuang	Chih-Yuan	1981	TPE	2468	314480030	321150
Ovtcharov	Dimitrij	1988	GER	2384	3144591110	3234850
Mizutani	Jun	1988	JPN	2620	314450130	32543210

Abbildung 13: ClickTT - Teilnehmersuche ohne Ergebnis

Durch Löschen des (falsch geschriebenen) Vornamen **(1)** und anschließendem Klick auf den Button **(WEITER) SUCHEN (2)** erscheint der Spieler nun korrekt in der Auswahl (Abbildung 14) . Durch Drücken des **DATENÜBERNAHME**-Button wird dem Spieler die richtige ClickTT-Identität (LicenceNr usw.) zugeordnet. Das Register mit der ClickTT-Teilnehmerliste wird geschlossen und das Register Teilnehmer aktiviert.

Nachname	Vorname	Jahrgang	Verein	TTR	LicenceNr	ClubNr
Boll	Timo	1981	GER	2818	181010009	181010
Samsonov	Vladimir	1976	BLR	2618	108010176	108011
Ma	Long	1988	CHN	2710	73992	001623
Wang	Hao	1983	CHN	2857	145030167	145230
Ma	Lin	1980	CHN	2763	108009130	138009
Wang	Ligin	1978	CHN	2614	06065070	3306065
Zhang	Jike	1988	CHN	2747	141006083	121006
Xu	Xin	1990	CHN	2601	629275	04101248
Joo	Se-Hyuk	1980	CHN	2529	141046440	190013
Chen	Qi	1984		2488	314450030	32555850
Oh	Sang Eun	1977	KOR	2485	316450030	325510
Ryu	Seung-Min	1982	KOR	2473	131475430	3244850
Chuang	Chih-Yuan	1981	TPE	2468	314480030	321150
Ovtcharov	Dimitrij	1988	GER	2384	3144591110	3234850
Mizutani	Jun	1989	JPN	2620	314450130	32543210

Teilnehmer suchen: ClickTT

Name, Vorname: **1**

Verein:

Aktuelle Auswahl
 2473

2 (WEITER) SUCHEN ABBRECHEN DATENÜBERNAHME

Abbildung 14: ClickTT - erfolgreiche Teilnehmersuche

Datenübernahme aus Ranglisten

Durch Anklicken des **START**-Buttons im Dialog Aktualisierung Spielerdaten (Datenübernahme aus Rangliste) öffnet sich der Dialog zur Suche innerhalb einer ausgewählten Rangliste. Die angegebene Ranglistendatei (Excel-Format) muss in der ersten Zeile (Überschriften) mindestens die Einträge für:

- Nachname
- Vorname
- Verein
- TTR

in beliebiger Reihenfolge enthalten.

Die Abbildung 15 zeigt beispielhaft die Suche nach dem Spieler Kirchberger in dessen Vereinsnamen das Wort "Freis" vorkommt.

1	Vorname	Nachname	TTR	Verein
1050	Frank	Jaguczak	1696	TSV Grafenrheinfeld
1051	Johannes	Kirchberger	1696	TTC Freising-Lerchenfeld
1052	Ludwig	Lohner	1696	TB Deutsche Eiche/ASV Regenstauf
1053	Frantisek			
1054	Zdenek			
1055	Harald			tauf
1056	Andrzej			t e.V.
1057	Nicolas			
1058	Andreas			
1059	Selina			ch
1060	Klaus			
1061	Thomas			
1062	Johannes			
1063	Werner	Rodler	1695	TV Freyung
1064	Martin	Kreuzer	1695	ESV Bergau

Teilnehmer suchen ✕

Name, Vorname:

Verein:

Aktuelle Auswahl

Johannes Kirchberger (TTC Freising-Lerchenfeld) 1696

(WEITER) SUCHEN ABBRECHEN DATENÜBERNAHME

Abbildung 15: Register Teilnehmer - Dialog Ranglistensuche

Durch **(WEITER) SUCHEN** werden die nächsten Spieler selektiert, die dieses Suchkriterium erfüllen. Ist der gewünschte Spieler gefunden, so wird durch **DATENÜBERNAHME** sein Name, Vorname der Vereinsname sowie sein TTR-Wert in das Register Teilnehmer übernommen.

RESET - Zurücksetzen des Wettbewerbs



Über den **RESET ALL**-Button ist - unabhängig vom aktuellen Zustand - der gesamte Wettbewerb rücksetzbar. Danach ist eine erneute Konfiguration des Wettbewerbs (über **START WETTBEWERB**) möglich.

Die einzelnen Turnierphasen (Vorrunde, Zwischenrunde und Endrunde) können über die Reset-Buttons der jeweiligen Register selektiv zurückgesetzt werden. Die Teilnehmerdaten und die ClickTT-Daten werden standardmäßig nicht gelöscht. Zum Löschen dieser Daten ist der Hacken bei der Checkbox **Teilnehmerdaten behalten** zu entfernen.

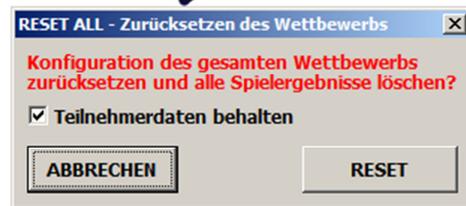


Abbildung 16: Dialog RESET ALL - Zurücksetzen des gesamten Wettbewerbs

SETUP - Konfiguration des Turnierprogramms



Der Setup-Dialog erlaubt die Eingabe eines Lizenz-Strings wodurch die Limitierung auf 16 Teilnehmer aufgehoben wird. Das Programm kann danach beliebig kopiert und für Turniere des Vereins eingesetzt werden.

Der Dialog zeigt auch die Programmversion an. Bei Problemen bitte diese Versionsbezeichnung angeben - im Beispiel: V2013-01 (K0) und falls möglich auch die Excel-Datei mitsenden.

Die weiteren Steuerungsmöglichkeiten werden in Abbildung 17 gezeigt:

- **Zeitplanung** - Ein/Ausschalten der Zeitplanung. Bei eingeschalteter Zeitplanung ist in allen Eingaberegistern ein Zeitplan-Button (Uhrsymbol) sichtbar. Es wird die Spieldauer jedes einzelnen Spiels und die durchschnittliche Anzahl von verwendeten Tischen protokolliert. Dies ermöglicht eine Abschätzung der Dauer der Spielrunden/phasen.
- **Turnierserver** - optional, Eingabe der IP-Adresse und der Portnummer des Turnierserver. Bei erfolgreicher Verbindung ("TEST"-Button) werden Informationen über Teilnehmer, Ergebnisse und aktuelle Spiele (Tischinformation) an den Turnierserver übermittelt. Der Turnierserver ist zurzeit noch in einer frühen Entwicklungsphase (Alpha-Version).
- **Quittungen** - Ein/Ausschalten des Registers "Quittungen"

- **Demoanzeige** - Ein/Ausschalten der Demo-Buttons in den Registern Teilnehmer, EingabeVR, EingabeZR, EingabeER ... Es wird empfohlen bei echten Turniereinsätzen die Demoanzeige auszuschalten, da ansonsten bei versehentlichen Anklicken der blauen Demo-Button alle Eingabedaten überschrieben werden.
- **Vereinslogo** - öffnet Dateidialog zum Auswählen eines Vereinslogos (GIF-Datei, ca. 90x120 Pixel).



SETUP - Konfiguration des Turnierprogramms

Lizenz: 514320605455D1A1343205346171C060250511810435A0214115A35427615

Registriert für: TTC Freising Lerchenfeld 64 e.V. V2013-01 (KO)

Zeitplanung

Ein/Ausschalten der Runden-Zeitplanung

Turnierserver

Die Datenübertragung zum Turnierserver erfordert die Eingabe der Verbindungsdaten (IP-Adresse und Portnummer).

IP-Adresse Port

Quittungen

Ein/Ausschalten der Anzeige für Quittungen.

Demoanzeige

Ein/Ausschalten der Buttons zum Erzeugen von Testteilnehmern und Testergebnissen.

Vereinslogo

Auswahl des Vereinslogos.

Abbildung 17: Dialog SETUP - Konfiguration des Turnierprogramms

Ausgabe Gesamtergebnis



Durch Anklicken des Endergebnis-Button werden die Einzelergebnisse aller Runden und - falls vorhanden - auch die Ergebnisse des integrierten Doppels in einem neuen Arbeitsblatt (siehe nachfolgende Abbildung) ausgegeben.

Die Ränder und das Drucklayout kann angepasst werden und eine Ausgabe auf einen Drucker erfolgen. Wir empfehlen zusätzlich die Installation eines PDF-Druckers (z.B. <http://de.pdf24.org/>), damit können Sie eine PDF-Datei erzeugen und ggf. veröffentlichen.

Freisinger Bär - 50ig Jahre TTC Freising: Herren S - EINZEL

Gruppe: C	Wang, Hao (China)	Maze, Michael (Dänemark)	0:3	9:11	9:11	9:11	
	Maze, Michael (Dänemark)	Schlager, Werner (SVS Niederösterreich)	0:3	9:11	9:11	9:11	
	Wang, Hao (China)	Schlager, Werner (SVS Niederösterreich)	3:0	11:9	11:9	12:10	

	Spiele:	Sätze	Bälle
1 Wang, Hao (China)	1:1	3:3	61:61
2 Schlager, Werner (SVS Niederösterreich)	1:1	3:3	61:61
3 Maze, Michael (Dänemark)	1:1	3:3	60:60

ENDRUNDE: KO-Runde

Viertelfinale	Ma, Long ()	Schlager, Werner (SVS Niederösterreich)	2:3	0:11	11:4	5:11	11:6	8:11
	Wang, Hao (China)	Chen, Weixing (SVS Niederösterreich)	3:2	11:9	11:13	15:13	7:11	11:2
Halbfinale	Boll, Timo (Borussia Düsseldorf)	Schlager, Werner (SVS Niederösterreich)	3:2	5:11	11:9	13:15	11:5	11:5
	Wang, Hao (China)	Steger, Bastian ()	3:0	11:2	11:3	11:4		
Finale	Boll, Timo (Borussia Düsseldorf)	Wang, Hao (China)	3:2	11:6	11:7	8:11	9:11	12:10
Spiel Platz 3	Schlager, Werner (SVS Niederösterreich)	Steger, Bastian ()	3:0	11:5	11:6	11:6		

Abbildung 18: Ausgabe Gesamtergebnis

Hinweis

Das Programm erlaubt auch alle Ergebnisse als Excel-Datei zu exportieren. Nutzen Sie hierzu die Verbandserweiterungen (Klick auf Excel-Export Button)

Vorrunde und Zwischenrunde

Dieses Kapitel behandelt die Vorrunden- und Zwischenrundenphasen (Gruppenspiele) des Programms. Für jede dieser Spielphasen sind drei farblich einheitlich gekennzeichnete Register zuständig. Die Anordnung der Register folgt dem typischen Turnierablauf:

1. **Auslosung bzw. Zuordnung** der Teilnehmer zu Gruppen (Register: **GruppenVR** und **GruppenZR**)
2. **Eingabe der Ergebnisse** der Gruppenspiele (Register: **EingabeVR** und **EingabeZR**)
3. **Anzeige der Ergebnisse** der Gruppenspiele (Register: **ErgebnisVR** und **ErgebnisZR**)

Die drei verschiedenen Register(-Typen) werden in den nachfolgenden Abschnitten exemplarisch für die Vorrunde (**xxxVR**) erläutert, die Register für die Zwischenrunde (**xxxZR**) sind gleich strukturiert und besitzen identische Steuerknöpfe (Buttons).

Auslosung der Gruppenspiele (Gruppenzuordnung)

Nach der Konfiguration des Wettbewerbs wird bei aktivierter Vorrunde das Register **GruppenVR** automatisch aktiviert und eine initiale Gruppenzuordnung der Teilnehmer vorgenommen.

Das Programm zeigt die Spielpaarungen der ersten Runde am rechten Rand der Tabelle an. Turnierleiter können so beispielsweise Spieler von gleichen Vereinen entsprechend positionieren, bzw. die automatische Positionierung durch das Programm kontrollieren. Sind Spieler vom gleichen Verein in einer Gruppe, so werden diese durch das Programm rot markiert und initial so positioniert, dass diese als erstes gegeneinander antreten.

Über die blauen Eingabefelder (**1**) kann die Zuordnung der Teilnehmer zu Gruppen oder ihre Positionierung innerhalb einer Gruppe korrigiert werden. Geben Sie in die blauen Eingabefelder einfach die gewünschte Position des Teilnehmers ein. Beispielsweise bei Position 1 die 6 und bei Position 6 die 1, damit werden die Spieler Ma Long und Wang Hao in ihren Positionen

vertauscht. Möglich sind einfache Vertauschungen und Ringvertauschungen.



Durch Anklicken des Zuordnen-Buttons **(2)** werden nun die gewünschten Vertauschungen ausgeführt (Hinweis: der Button ist nur dann anklickbar, wenn sich die Zellen nicht im Bearbeitungsmodus befinden, ggf. ESC drücken).

Neben den TTR Werten der Spieler sind auch die Vereinsnamen ersichtlich, wobei hier vereinsgleiche Spieler innerhalb einer Gruppe rot markiert werden. Dies erleichtert dem Turnierleiter eine ausgewogene/faire Zuordnung der Teilnehmer zu Gruppen vorzunehmen. Initial versucht das Programm die Spieler entsprechend folgender Richtlinien bzw. Regeln zu verteilen:

- Setzen der besten Spieler in verschiedenen Gruppen (entsprechend TTR Wert) auf Position 1
- Vermeidung von vereinsgleichen Spielern in einer Gruppe (ansonsten spielen vereinsgleiche Spieler in der ersten Runde gegeneinander)
- Gleichverteilung der Spielerstärken auf Gruppen entsprechend TTR-Werten
- beste Spieler einer Gruppe treffen in der letzten Runde aufeinander (Gruppenendspielcharakter)
- Optimierung der Spielerwartezeit und Tischauslastung (Spieler, die einer Runde ein Freilos haben, spielen als erstes in der Folgerunde)

Sind alle gewünschten (manuellen) Vertauschungen durchgeführt, so kann durch Drücken des Buttons **START GRUPPEN SPIELE (3)** die Vorrunde gestartet werden. Das Programm erzeugt alle Spielpaarungen, wechselt ins Register **EingabeVR** und sperrt aus Sicherheitsgründen das Register **GruppenVR** gegen weitere Modifikationen.

Auslosung der Vorrunde (Gruppenzuordnung)		Eingabe einer neuen Zuordnung in den blauen Feldern (danach <ENTER> drücken). Neu zuordnen mit  . Anzeige der Hilfeseiten durch Click auf das Titel fenster (links).			START GRUPPEN SPIELE	
Gruppe	Nr.	Name	TTR	Verein		
A	1	Xin, Xu	2781	---		
	2	Wang, Liqin	2685	China		
	3	Ovtcharov, Dimitrij	2645	---		
	4	Joo, Se Hyuk	2478	---		
	5	Süss, Christian	---	---		
B	6	Ma, Long	2730	---		
	7	Ma, Lin	2707	China		
	8	Samsonov, Vladimir	2650	Gazprom Orenburg		
	9	Maze, Michael	2367	Dänemark		
C	10	Wang, Hao	2720	China		
	11	Boll, Timo	2700	Borussia Düsseldorf		
	12	Steger, Bastian	---	---		
	13	Wosik, Torben	---	Deutschland		

Abbildung 19: Auslosung bzw. Zuordnung von Teilnehmer zu Gruppen



Mithilfe des Iconize-Button (5) werden alle Register der Vorrunde (GruppenVR, EingabeVR und ErgebnisVR) geschlossen und es erscheint stattdessen das Register VR. Dies dient der Übersichtlichkeit, falls sich das Turnier z.B. in der Endrunde befindet und die Informationen der Vorrunde nicht mehr benötigt werden. Durch Anklicken des Register VR werden die drei Gruppenregister wieder sichtbar.



Über den Infobutton (4) kann die Reihenfolge der Gruppenspiele ausgegeben werden (siehe Abbildung 20). Die Anzeige der Gruppenspiele erfolgt in der Excel-Druckansicht. Um zum normalen Programmablauf zurückzukehren, muss diese Druckansicht entweder geschlossen oder die Seite ausgedruckt werden.

12er Gruppe											
Runde:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	1-4	1-3	1-5	1-6	1-7	1-6	1-8	1-10	1-9	5-10	11-12
	2-3	2-4	2-6	2-5	2-12	2-8	2-7	2-9	2-10	6-9	9-10
	5-8	5-7	3-11	3-12	3-7	3-9	3-10	3-6	3-5	2-11	7-8
	6-7	6-8	4-12	4-11	4-8	4-10	4-9	4-5	4-6	1-12	5-6
	9-12	9-11	7-9	7-10	5-9	5-11	5-12	7-12	7-11	4-7	3-4
	10-11	10-12	8-10	8-9	6-10	6-12	6-11	8-11	8-12	3-8	1-2

11er Gruppe											
Runde:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	1-11	1-10	1-9	1-8	1-7	1-6	1-6	1-4	1-3	2-11	1-2
	2-3	2-4	2-10	3-6	3-8	2-7	2-6	5-9	4-8	3-5	3-4
	4-5	3-11	3-7	4-10	4-11	3-9	7-9	2-8	5-8	8-10	6-6
	6-7	5-7	4-6	2-5	2-9	4-8	3-10	6-10	6-11	6-9	7-8
	8-9	6-8	5-11	9-11	5-10	10-11	8-11	7-11	7-10	4-7	9-10
spielfrei:	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	11

10er Gruppe									
Runde:	1	2	3	5	2	4	8	7	9
	1-10	1-5	1-8	1-4	1-9	1-7	1-6	8-9	1-2
	2-3	3-6	5-9	5-7	2-8	2-6	7-9	7-10	3-4
	4-5	8-10	4-6	3-8	4-7	6-10	4-10	1-3	5-6
	6-7	4-9	3-7	2-9	6-8	3-9	3-5	2-4	7-8
	8-9	2-7	2-10	6-10	3-10	4-8	2-8	5-8	9-10

9er Gruppe									
Runde:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	1-9	1-8	1-7	1-6	1-5	4-6	2-7	3-6	1-2
	2-3	2-4	4-8	3-7	2-6	1-3	6-8	2-9	3-4
	4-5	6-9	3-9	2-8	3-8	5-7	5-9	4-7	5-6
	6-7	3-5	2-5	4-9	7-9	8-9	1-4	5-8	7-8
spielfrei:	8	7	6	5	4	2	3	1	9

8er Gruppe							
Runde:	1	2	3	4	5	6	7
	1-8	1-4	1-3	1-6	6-8	1-5	1-2
	2-3	5-8	4-6	3-8	1-7	3-7	3-4
	4-5	3-5	2-8	4-7	3-5	2-6	5-6
	6-7	2-7	5-7	2-5	2-4	4-8	7-8

7er Gruppe							
Runde:	1	2	3	4	5	6	7
	1-7	1-6	1-5	1-4	1-3	2-6	1-2
	2-3	3-7	3-6	2-5	4-6	3-5	3-4
	4-5	2-4	2-7	6-7	5-7	4-7	5-6
spielfrei:	6	5	4	3	2	1	7

6er Gruppe					
Runde:	1	2	3	4	5
	1-6	1-3	1-4	1-5	1-2
	2-3	4-6	3-5	2-4	3-4
	4-5	2-5	2-6	3-6	5-6

5er Gruppe					
Runde:	1	2	3	4	5
	1-5	4-5	2-4	1-4	3-4
	2-3	1-3	3-5	2-5	1-2
spielfrei:	4	2	1	3	5

4er Gruppe			
Runde:	1	2	3
	1-4	1-3	1-2
	2-3	2-4	3-4

3er Gruppe			
Runde:	1	2	3
	1-3	2-3	1-2
spielfrei:	2	1	3

Abbildung 20: Anzeige der Gruppenspielfolge

Ergebniseingabe der Gruppenspiele

Nach der Auslosung der Vorrunde (Button **START GRUPPEN SPIELE** im Register **GruppenVR**) wird das Register **EingabeVR** aktiviert (siehe Abbildung 21). Es können nun Spielergebnisse auf zwei unterschiedliche Arten eingegeben werden. Entweder es erfolgt nur die Eingabe der Sätze (z.B. kann dies bei Doppelwettbewerben ausreichend sein) oder es erfolgt die Eingabe von Bällen (in diesem Fall berechnet das Programm die Sätze automatisch).

Zustand einer Spielbegegnung / Spielpaarung:

- **Begegnung/Spiel ist beendet** (Spielernamen sind schwarz), d.h. es wurde ein korrektes Ergebnis eingegeben **(1)**
- **Begegnung wird gerade gespielt** (grüner Balken zwischen den Spielern). Das Spiel befindet sich in diesem Zustand, wenn der Turnierleiter bei Tisch eine Zahl oder ein beliebiges Zeichen eingegeben hat **(2)**
- **Begegnung kann gespielt/aufgerufen werden** (Spielernamen sind grün). D.h. die Spieler sind verfügbar und es wurde noch kein Ergebnis eingegeben **(3)**
- **Begegnung kann nicht gespielt werden** (Spielernamen sind rot). Dies ist dann der Fall, wenn einer der Spieler gerade noch in einer anderen Begegnung spielt, oder zuvor noch ein anderes Gruppenspiel an der Reihe ist **(4)**

Ergebniseingabe Vorrunde (Gruppenspiele)		Herren S EINZEL		RESET VR	START AUSLOSUNG ENDRUNDE			
Runde	Gruppe	Spielfolge	Spielpaarung	Spiel	Info	Tisch	Balleingabe EIN	Sätze
1	A	1 - 5	Boll, Timo – Xin, Xu	1	14:00	1	9 11 9 -13 6	3 : 2
	A	2 - 3	Wang, Hao – Ortcharov, Dimitrij	2	14:00	2		
	B	1 - 4	Samsonov, Vladimir – Wosik, Torben	3	14:00	3		
	B	2 - 3	Ma, Lin – Maze, Michael	4				
	C	1 - 4	Ma, Long – Süss, Christian	5				
	C	2 - 3	Wang, Liqin – Joo, Se Hyuk	6				
2	A	4 - 5	Steger, Bastian – Xin, Xu	7				
	A	1 - 3	Boll, Timo – Ortcharov, Dimitrij	8				
	B	1 - 3	nov, Vladimir – Maze, Michael	9				
	B	2 - 4	Ma, Lin – Wosik, Torben	10				
	C	1 - 3	Ma, Long – Joo, Se Hyuk	11				
	C	2 - 4	Wang, Liqin – Süss, Christian	12				

Abbildung 21: Ergebniseingabe von Gruppenspielen

Balleingabe

die Eingabe erfolgt in Kurzschreibweise, d.h. es wird nur eine Zahl eingegeben und zwar die Anzahl der Bälle des unterlegenen Spielers. Eine positive Zahl bedeutet dabei, dass Spieler A den Satz gewonnen hat und umgekehrt, die Eingabe einer negativen Zahl, dass Spieler B den Satz gewonnen hat. Beispielsweise bedeutet die Eingabe von **-12**, dass Spieler A den Satz mit 12:14 verloren hat. Eine Ergebnisübergabe an ClickTT ist nur bei (korrekt) eingegebenen Bällen möglich. Wird keine Balleingabe gewünscht, so können die Eingabefelder über den Toggle-Button **Balleingabe EIN** gesperrt (und wieder entsperrt) werden.

Satzeingabe

bei korrekt und vollständig eingegebenen **Bällen** ermittelt das Programm automatisch die **Sätze**. Eine Eingabe von Sätzen ist also nur dann nötig, wenn keine Bälle eingegeben werden. Erfolgt eine Satzeingabe, so überprüft das Programm die Eingabe auf Korrektheit.

Die Korrektheit von Satz-Ergebnissen ist abhängig von der Anzahl der Gewinnsätze (2, 3 oder 4). So sind beispielsweise bei zwei Gewinnsätzen nur die Ergebnisse 0:2, 1:2, 2:0 und 2:1 zulässig. Entsprechendes gilt für 3 bzw. 4 Gewinnsätze. Die Sätze sind in dem Format "**20**" für "**2:0**", "**12**" für "**1:2**" bzw. "**2**" für "**0:2**" einzugeben. D.h. die Eingabe muss **ohne Doppelpunkt** erfolgen (die Anzeige des Doppelpunkts wird durch die Formatierung der Excel-Zellen erzeugt).

Tischnummer

die Eingabe von Tischnummer ist optional, wird jedoch empfohlen, da das Programm anhand dieser Eingabe entscheidet, ob ein Spiel gerade "läuft". Turnierleiter sollten **zum Zeitpunkt des Aufrufs** der Begegnung den gewählten Tisch eintragen, oder falls keine Tischnummern bekannt sind ein beliebiges Zeichen ("x") eingeben.

Wie bereits erwähnt, setzt das Turnierprogramm alle Begegnungen bei denen eine Tischnummer eingetragen ist, jedoch noch kein Ergebnis eingegeben wurde auf den Status "running" - siehe **(2)**. Die Turnierleiter könne so sehr schnell erkennen, welche Spiele gerade gespielt werden und welche als nächstes aufrufbar sind. Diese Information wird aber auch für die übergreifende Verfügbarkeitsanzeige von Teilnehmern verwendet, die in einem Doppel- und Einzelwettbewerb (gleichzeitig) spielen.

Zudem wird durch Eingabe der Tischnummer auch die Startzeit des Spiels notiert (Endzeit des Spiels wird gesetzt bei erfolgreicher Ergebniseingabe).

Es gibt spezielle Tischnummer: **VR, ZR**: diese Tischnummern werden automatisch gesetzt bei der Ergebnisübernahme aus der Vorrunde bzw. Zwischenrunde.

Hinweis

Übernommene Spiele aus der Vorrunde oder Zwischenrunde werden nicht in die ClickTT Ergebnisdatei übertragen.

Info zur Eingabe der **Spielzeit** und **Spielannullierungen**

In der Spalte Info können zusätzliche Informationen für Spielpaarungen hinterlegt werden. Mögliche Eingabewerte sind hier die (geplante) Spielzeit im Format **hh:mm** und/oder eine Kennzeichnung **"A"** zur Annullierung eines Spiels. In Abbildung 22 sind Spielannullierungen für das Spiel 1,2 und 3 dargestellt **(1)**. Soll zusätzlich zur Annullierung auch die Uhrzeit eingegeben werden (im Beispiel Spiel 3), so ist das Annullierungskennzeichen "A" durch einen Strichpunkt ";" von der Uhrzeit zu trennen **(2)**. Bei annullierten Spielen wird die Spielpaarung durchgestrichen dargestellt.

Sind alle Spielpaarungen eines Spielers annulliert, so wird der Spieler automatisch aus der Wertung genommen. Die Annullierung aller Spielpaarung eines Spielers kann alternativ sehr einfach durch Klick auf die Positionsnummer des Spielers im Gruppenergebnis-Register erfolgen (siehe nachfolgenden Abschnitt).

The screenshot shows the ClickTT software interface for 'Herren 5 EINZEL'. The table below is a simplified representation of the data shown in the image, with annotations (1) and (2) pointing to specific cells.

Runde	Gruppe	Spielfolge	Spielpaarung	Spiel	Info	Tisch	Balleingabe EIN	Sätze
1	A	1 - 5	Bell, Timo – Xin, Xu	1	A			
	A	2 - 3	Wang, Hao – Gvtsharov, Dimitrij	2	A	9	9	10
	B	1 - 4	Sameonov, Vladimir – Woelke, Torben	3	A; 14:00			
	B	2 - 3	Ma, Lin – Maze, Michael	4				
	C	1 - 4	Ma, Long – Süss, Christian	5				
	C	2 - 3	Wang, Liqin – Joo, Se Hyuk	6				

Annotation (1) points to the 'Info' column for Spiel 2. Annotation (2) points to the 'Info' column for Spiel 3.

Abbildung 22: Beispiele zur Spielannullierungen
Hinweis

Annullierte Spiele werden aus der **Turnierwertung** genommen. Eine Übermittlung des Spielergebnisses an **ClickTT** hängt davon ab, ob der Turnierleiter ein korrektes Ergebnis (im Beispiel Spiel 2) eingegeben hat. D.h. korrekt eingegebene annullierte Spiele werden für das Turnier nicht gewertet, es erfolgt jedoch eine

Ergebnisübermittlung nach ClickTT! Diese Art der Wertung kann beispielsweise erforderlich sein, wenn sich ein Spieler während der Gruppenspielphase verletzt und nicht alle Gruppenspiele absolvieren kann.

Druck der Schirizettel

Bei den Gruppenspielen können alle Schiedsrichterzettel en bloc oder jede Spielrunde einzeln ausgedruckt werden. Der Einzelausdruck erfolgt durch Anklicken der jeweiligen Rundennummer. Der Gesamtausdruck durch Klick auf **“Runde”** (siehe (2)).



Runde	Gruppe	Spielfolge	Spielpaarung	Spiel	Info	Tisch	Balleingabe EIN	Sätze
1	A	1 - 4	Boll, Timo – Xin, Xu	1	14:00	1	9 11 9 13 6	3 : 2
	A		Wang, Hao – Ovtcharov, Dimitrij	2	14:00	2		
	B	2 - 3	Samsonov, Vladimir – Wosik, Torben	3	14:00	3		
	B	2 - 3	Ma, Lin – Maze, Michael	4				
	C	1 - 4	Ma, Long – Suse, Christian	5				
	C	2 - 3	Wang, Liqin – Joo, Se Hyuk	6				
2	A	4 - 5	Steger, Bastian – Xin, Xu	7				
	A	1 - 3	Boll, Timo – Ovtcharov, Dimitrij	8				

Abbildung 23: Ergebniseingabe Menüleiste und Schirizettdruck

Menüleiste

START AUSLOSUNG ENDRUNDE

Über den Button **START AUSLOSUNG ENDRUNDE (1)** wird die Auslösung der Endrunde angestoßen. Diese Aktion ist erst dann möglich, wenn alle Vorrundenspiele entweder korrekt eingegeben oder annulliert wurden. Der Button wird in dem Fall aktiviert (grün) und kann angeklickt werden.



Der Reset-Button erlaubt ein selektives Rücksetzen der Vorrunde. Es werden alle Ergebniseingaben gelöscht, eine erneute Auslösung der Gruppen ist möglich.



Durch Klick auf den Zeitplanung-Button erhält man eine Statistik über alle absolvierten Spiele und deren durchschnittliche Spielzeitdauer (Zeitpunkt von Eingabe der Tischnummer bis zur Eingabe des Ergebnisses). Zusätzlich kann eine (automatische/manuelle) Planung der Startzeiten der einzelnen Runden in Abhängigkeit von der Anzahl der verfügbaren Tischen vorgenommen werden. Eine detaillierte Beschreibung findet sich im Kapitel [Startzeitplanung](#).

Ergebnisanzeige der Gruppen

In dem Register **ErgebnisVR** werden alle Vorrundenergebnisse der Gruppen angezeigt. Die Ergebnistabellen werden nach jeder Eingabe eines Spielergebnisses aktualisiert und die vorläufige Platzierung berechnet (siehe erste graue Spalte in "Platz").

Nach Eingabe des letzten Spielergebnisses erfolgt die finale Berechnung der Platzierung (siehe zweite grüne/blau Spalte in "Platz"). Das Programm unterscheidet dabei zwischen drei Fällen:

- Gruppen mit eindeutigem Ergebnis (im Beispiel Gruppe B) . In diesem Fall ist die vorläufige Platzierung gleich der finalen Platzierung.
- Gruppen bei denen zur Berechnung der Platzierung ein direkter Vergleich (aufgrund von Spiel- und Satzgleichheit von Teilnehmern) notwendig ist (im Beispiel Gruppe A) und dieser Vergleich (Spiel, Satz, Bälle der Punktgleichheit) ein eindeutiges Ergebnis liefert.
- Gruppen mit keinem eindeutigen Ergebnis. Im Beispiel Gruppe C. Seltener Fall bei denen die Punktgleichheit ebenfalls eine gleiche Spiel-, Satz und Balldifferenz haben. Eine eindeutige Berechnung der Platzierung ist durch das Programm nicht möglich. Die Turnierleitung muss hier manuell eine Platzierung eingeben (Losentscheid).

A	Name	Verein	1	2	3	4	Bälle	Sätze	Spiele	Platz
1	Boll, Timo	Borussia Düsseldorf		3:0	2:3	3:2	122 101	8 5	2 1	1 1
2	Wang, Hao	China	0:3		3:1	3:2	101 91	6 6	2 1	2 2
3	Maze, Michael	Dänemark	3:2	1:3		3:2	111 136	7 7	2 1	2 3
4	Ovtcharov, Dimitrij	--	2:3	2:3	2:3		120 126	6 9	0 3	4 4
Kontrolle:							454:454	27:27	6:6	

Platzierung wurde mithilfe des direkten Vergleichs (Spiele,Sätze,Bälle) ermittelt

B	Name	Verein	1	2	3	4	Bälle	Sätze	Spiele	Platz
1	Samsonov, Vladimir	Gazprom Orenburg		3:1	2:3	3:0	107 77	8 4	2 1	2 2
2	Ma, Lin	China	1:3		1:3	3:0	88 92	5 6	1 2	3 3
3	Chen, Weixing	SVS Niederösterreich	3:2	3:1		3:0	116 98	9 3	3 0	1 1
4	Steger, Bastian	--	0:3	0:3	0:3		55 99	0 9	0 3	4 4
Kontrolle:							366:366	22:22	6:6	

Gruppenspiele beendet mit eindeutigem Ergebnis

C	Name	Verein	1	2	3	Bälle	Sätze	Spiele	Platz	
1	Ma, Long	--		0:3	3:0	60 60	3 3	1 1	1 x	
2	Wang, Liqin	China	3:0		0:3	60 60	3 3	1 1	1 x	
3	Schlager, Werner	SVS Niederösterreich	0:3	3:0		60 60	3 3	1 1	1 x	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> ÜBERNEHMEN </div>							Kontrolle:	180:180	9:9	3:3

Eingabe der Platzierung manuell in den blau markierten Feldern erforderlich, dann ÜBERNEHMEN anklicken

Abbildung 24: Ergebnisanzeige der Gruppenspiele

Spieler aus der Wertung nehmen

Das Programm erlaubt es bei Gruppenspielen einzelne Spieler aus der Wertung zu nehmen. Dies kann z.B. erforderlich sein, wenn sich Spieler während der Gruppenphase verletzt haben. Ein weiterer Anwendungsfall ist, wenn beispielsweise zwei Spielklassen (z.B. Damen A und Damen B) aufgrund von geringer Beteiligung in einer Gruppe gemeinsam spielen. Soll hier eine getrennte Wertung vorgenommen werden, so können einmal die Spieler der Klasse A und nachfolgend die Spieler der Klasse B aus der Wertung genommen werden. Auf diese Weise können sehr leicht die jeweils korrekten Platzierungen ermittelt und entsprechende Urkunden erstellt werden.

Durch Anklicken der Positionsnummer im Register für die Gruppenergebnisse (siehe Abbildung 25) wird der entsprechende Spieler (im Beispiel Ma Lin) aus der Wertung genommen. Es erscheint ein "X" bei der Platzierung, der Spieler wird durchgestrichen dargestellt und alle Spielpaarungen des Spielers werden im Ergebniseingabe-Register mit dem Annullierungskennzeichen "A" versehen (vgl. vorherigen

Abschnitt). Eine Spielannullierung kann aufgehoben werden mit durch einen Click mit der rechten Maustaste auf die Positionsnummer oder durch löschen jedes einzelnen Annullierungskennzeichen im Ergebniseingabe-Register.

Die Nichtwertung eines Spielers kann auch dazu genutzt werden, um bei einer Auslosung eine "günstige" Anzahl von gleichgroßen Gruppen zu konfigurieren. Sind beispielsweise "nur" 23 Teilnehmer vorhanden, so kann ein Dummy-Teilnehmer (z.B. mit Namen "_", "_") zusätzlich im Teilnehmerfeld eingetragen werden. Somit können z.B. vier 6er-Gruppen konfiguriert werden, wobei der Dummy-Teilnehmer (zunächst) aus der Wertung genommen wird. Ein ggf. verspätete Teilnehmer kann nun nachträglich, den Platz des Dummy-Teilnehmers einnehmen (einfach durch Aktualisierung des Name,Vorname im Teilnehmerfeld).

B	Name	Verein	1	2	3	4	Bälle	Sätze	Spiele	Platz
1	Samsonov, Vladimir	Gazprom Orenburg			2:3	3:0	71 60	5 3	1 1	2 2
2	Ma, Lin	China					0 0	0 0	0 0	X X
3	Wertung für Lin Ma aus/einschalten (Click auf linke/rechte Maustaste)	SVS Niederösterreich	3:2			3:0	81 60	6 2	2 0	1 1
4	Steger, Bastian	--	0:3		0:3		34 66	0 6	0 2	3 3
Kontrolle:							186 186	11 11	3 3	

Gruppenspiele beendet mit eindeutigem Ergebnis

Abbildung 25: Teilnehmer aus der Wertung nehmen

Endrunde und Trostrunde

Die Konfiguration der Endrunde erlaubt entweder Gruppenspiele oder eine KO-Runde. Alle Register der Endrunde sind farblich einheitlich (grün) gekennzeichnet. Je nachdem welcher Endrunden-Typ (Gruppenspiele/KO-Runde) ausgewählt wurde, sind unterschiedliche Register aktiviert. Die nachfolgende Tabelle gibt hierzu einen Überblick:

Register	Typ	Aufgabe
KO-BaumER	KO	Das Register befindet sich in einem von zwei verschiedenen Modi. <ul style="list-style-type: none">▪ Im Modus Auslosung können die Teilnehmer an beliebige KO-Runden-Positionen innerhalb des Baums gesetzt werden.▪ Nach dem Start der KO-Runde befindet sich dieses Register im Modus Anzeige. Eine Änderung der Positionen der Teilnehmer ist hier nicht mehr möglich. Es werden die Spielergebnisse der KO-Runde angezeigt.
EingabeER	KO/Gruppe	Eingabe der Spielergebnisse, Druck der Schiedsrichter- zettel usw..
GruppenER	Gruppe	Einteilung der Endrundengruppe (Spieler innerhalb der Gruppe positionieren)
ErgebnisER	Gruppe	In dem Register werden die Ergebnisse der Gruppenspiele für die Endrunde dargestellt.

In den nachfolgenden Abschnitten werden die einzelnen Register im Detail erläutert:

KO-Endrunde: Auslosung/Anzeige

Modus Auslosung

Das Register **KO-BaumER** kann sich in zwei verschiedenen Modi befinden. Im Modus Auslosung (Abbildung 26) ist der Button **“START KO-RUNDE”** aktiv (1). Turnierleiter können über die blaue Positionsspalte (2) eine Neupositionierung der Teilnehmer im Baum vergeben und über den Zuordnen-Button bestätigen. Es können auch Spieler aus dem Baum entfernt werden (Eingabe **“d”**) und neue Spieler nachnominiert werden (Eingabe **“n”**). Neben den Namen und Vornamen werden zusätzlich die Vorrundengruppe (oder die Gruppe der Zwischenrunde), die finale Platzierung (3) und der Verein (4) des Spieler dargestellt. Initial werden im Turnierbaum die Gruppenersten gesetzt und diesen jeweils die Gruppenletzten anderer Gruppen (oder Freilose) zugeordnet. Soweit möglich, wird hierbei die Vereinszugehörigkeit berücksichtigt. Der Erst- und Zweitplatzierte einer Gruppe wird von dem Programm initial in verschiedenen Baumhälften platziert.

Auslosung EINZEL KO-Endrunde Hinweis: Neupositionierung der Spieler durch Eingabe neuer Positionen in den blauen Feldern möglich, danach ESC und dann <Enter> drücken. Nachnominierung durch Eingabe von "n" und Löschen von Spielern mit "d" möglich.

Herrn S EINZEL **START KO-RUNDE** **1**

Viertelfinale **Halbfinale** **Finale**

Pos	Name, Vorname (VR: Gruppe/Position)	Verein
1	Boll, Timo	A 1 Borussia Düsseldorf
2	Chen, Weixing	B 2 SVS Niederösterreich
3	Ma, Long	C 2 China
4	Wang, Liqin	A 2 Dänemark
5	Maze, Michael	B 1 China
6	Ma, Lin	
7		
8		

2 **3** **4**

Spiel Platz 3

Abbildung 26: Auslosung der KO-Endrunde

Um die Turnierleitung bei der Auslosung zu unterstützen, werden **“ungünstige”** Positionierungen hinsichtlich der Gruppen- und Vereinszugehörigkeit farblich unterlegt:

- Spieler vom gleichen Verein, die direkt gegeneinander spielen sind rot markiert
- wenn der Erst- und Zweitplatzierte einer Gruppe sich in der selben Baumhälfte befinden, so wird die Gruppenbezeichnung blau/rot gekennzeichnet.

Turnierleiter sollten nach Möglichkeit diese Anordnung korrigieren. Das Programm versucht - wie bereits erwähnt - dies soweit möglich bei der initialen Auslosung zu berücksichtigen.

Pos		Name, Vorname (VR: Gruppe/Position)	Verein
1	1	Boll, Timo	A 1 Borussia Düsseldorf
2	2		
3	3	Maze, Michael	A 2 Dänemark
4	4	Ma, Long	C 2
5	5	Wang, Liqin	C 1 China
6	6	Ma, Lin	B 1 China
7	7		
8	8	Chen, Weixing	B 2 SVS Niederösterreich

Abbildung 27: Informationen zur Auslosung der KO-Endrunde

Modus Anzeige

Nach dem Start der KO-Runde befindet sich das Register **KO-BaumER** im Zustand **Anzeige EINZEL KO-Endrunde**. Der Button **START KO-RUNDE (1)** wurde deaktiviert, wodurch das Register vor weiteren Eingaben geschützt ist. Die Anzeige des Vereinsnamen und der Gruppenzugehörigkeit wird ausgeblendet. Die Ergebnisse (Sätze) der KO-Rundenspiele werden neben den Spielern eingetragen (2). Spieler die Freilose haben, kommen automatisch eine Runde weiter (ohne Ergebniseintragung).

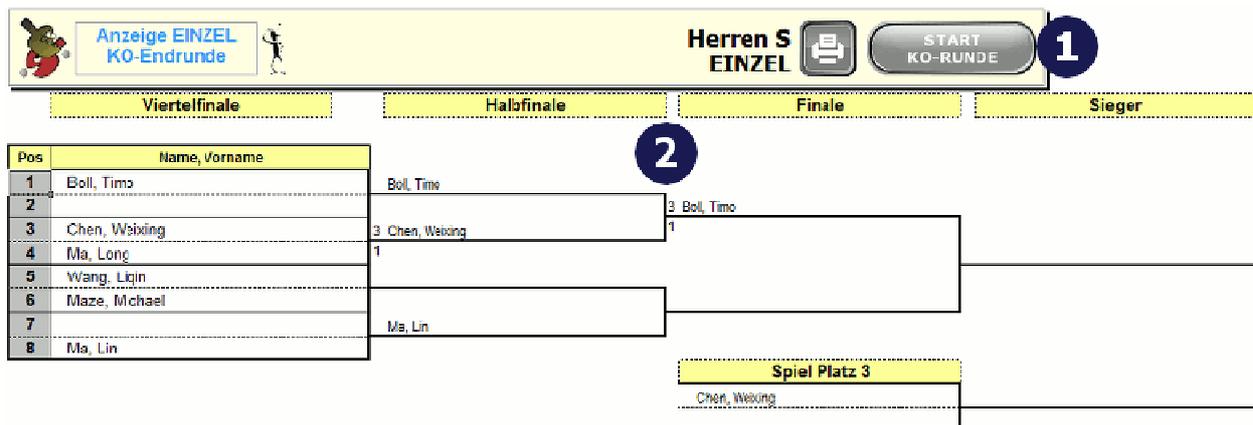


Abbildung 28: Anzeige KO-Endrunde

KO-Endrunde: Ergebniseingabe

Abbildung 29 zeigt das Register **EingabeER** für die KO-Endrunde. Aufrufbare/spielbare Paarungen werden wie bei der Eingabe von Gruppenergebnissen grün und noch nicht spielbare rot (4) dargestellt. Beendete Spiele sind schwarz (2), gerade laufende Begegnungen mit einem grünen Balken versehen (3). Begegnungen mit Freilos erhalten die Spielnummer 0, die Eingabe ist gesperrt (1) und der Spieler mit dem Freilos wird automatisch in die nächste Runde gesetzt.

Das Spiel um den 3.ten Platz kann über die Checkbox (5) aktiviert/deaktiviert werden. Die KO-Baumanzeige wird entsprechend angepasst. Turnierleiter sollten die Aktivierung/Deaktivierung vor der Ergebniseingabe des Halbfinals vornehmen. Schirizettel werden durch Anklicken (6) der Hyperlinks (**Runde**, **Viertelfinale**, **Halbfinale**, **Finale**) für die jeweilige Runde generiert.

Runde	Spielpaarung	Spiel	Info	Tisch	Balleingabe EIN	Sätze
Viertelfinale	Boll, Timo – FREILOS	0				3 : 0
	Chen, Weixing – Ma, Long	1		1	6 . 7 10 8	3 : 1
	Wang, Liqin – Ma, Lin	2		2		
	FREILOS – Ma, Lin	3				0 : 3
Halbfinale	Boll, Timo – Chen, Weixing	3				
	– Ma, Lin	4				
Finale	–	5				
	Spiel Platz 3 <input checked="" type="checkbox"/>	6				

Abbildung 29: Ergebniseingabe der KO-Endrunde Hinweis

Eine Annullierung eines Ergebnisses in der KO-Runde (wie bei den Gruppenspielen) ist nicht sinnvoll, da ja zumindest ein Spieler in die nächste Runde weiterkommen muss. Allerdings kann es gewünscht sein, dass ein Ergebnis in der KO-Runde nicht an ClickTT übermittelt werden soll. Das Programm bietet hier eine Möglichkeit durch Eingabe eines "N" (für Nichtwertung) in der Spalte Info. Dies bewirkt, dass das Ergebnis zwar im Turnier gewertet wird, jedoch keine Ergebnisübermittlung an ClickTT erfolgt.

Gruppen-Endrunde

Auslosung der Gruppen-Endrunde

Die Auslosung der Gruppen-Endrunde wird durch Anklicken des Buttons **START AUSLOSUNG ENDRUNDE** im Register EingabeVR angestoßen. Es erscheint ein Dialog zur Übernahme der Daten aus der Vorrunde, wenn Vorrunde und Endrunde mit gleicher Anzahl von Gewinnsätzen konfiguriert wurden.

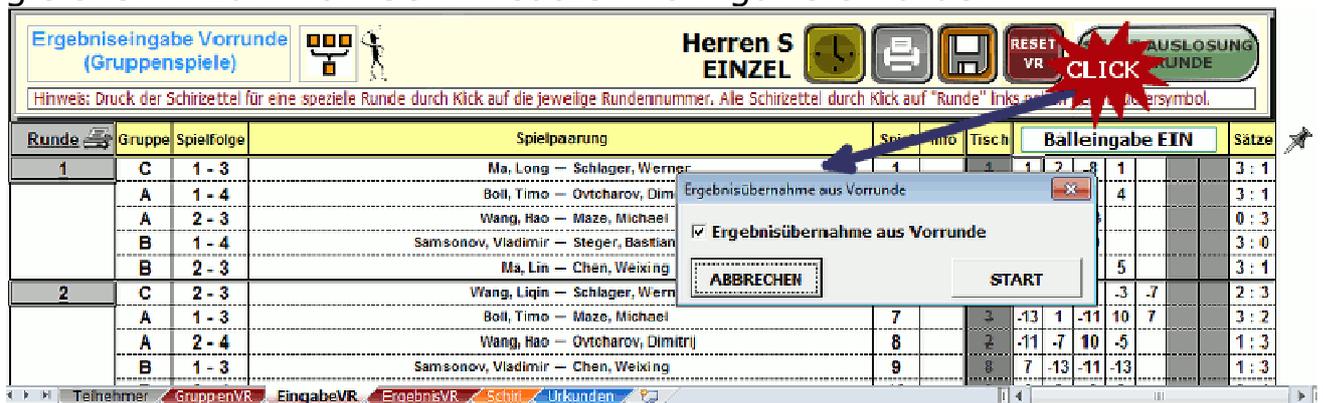


Abbildung 30: START der Auslosung zur Gruppen-Endrunde

Durch einen Klick auf den **START** Button wird das Register **GruppenER** aktiviert. Im Beispiel (Abbildung 31) wurde mit einer Trostrunde gespielt, d.h. es gibt eine Finalgruppe (**Fin**) (**1**) und eine Platzierungsgruppe (**Plz**) (**2**) in der die letztplatzierten Gruppenteilnehmer der Vorrunde gelistet sind. Wie bei der Konfiguration/Auslosung der Vorrunde können auch hier die Teilnehmer neu platziert werden durch Eingabe neuer Positionsnummern in der blauen Markierungsspalte und anschließendem Anklicken des Zuordnen-Buttons. Vereinsgleiche Spieler (siehe **(3)**) werden rot gekennzeichnet und vom Programm initial so gesetzt, dass diese in der ersten Runde aufeinander treffen.

Auslosung der Endrunde		Hinweis: Eingabe einer neuen Zuordnung in den blauen Feldern (danach <ENTER> drücken). Neu zuordnen mit		START GRUPPEN SPIELE	
Gruppe	Nr.	Name, Vorname	TTR	Verein	
Fin 1	1	Ovtcharov, Dimitrij			
	2	Ma, Long			
	3	Ma, Lin		China	
	4	Schlager, Werner		SVS Niederösterreich	
	5	Samsonov, Vladimir	2650	Gazprom Orenburg	
	6	Boll, Timo	2700	Borussia Düsseldorf	
Plz 2	7	Maze, Michael		Dänemark	
	8	Wang, Liqin		China 3	
	9	Wang, Hao		China	
	10	Chen, Weixing		SVS Niederösterreich	
	11	Steger, Bastian			

Teilnehmer GruppenVR EingabeVR ErgebnisVR **GruppenER** EingabeER ErgebnisER Schrif Urkunden

Abbildung 31: Auslosung zur Gruppen-Endrunde

Ergebniseingabe und Anzeige der Gruppen-Endrunde

Abbildung 32 zeigt eine Gruppen-Endrunde Ergebniseingabe. Das Register **EingabeER** ist wie das Eingaberegister der Vorrunde bzw. der Zwischenrunde aufgebaut. Im Beispiel wurden die Ergebnisse der Spiele 3,6 und 7 aus der Vorrunde übernommen.

Ergebniseingabe Endrunde (Gruppenspiele)		Herren S EINZEL		RESET ER							
Runde	Gruppe	Spielfolge	Spielpaarung	Spiel	Info	Tisch	Balleingabe EIN	Sätze			
1	Plz	1 - 5	Maze, Michael – Steger, Bastian	1							
	Plz	2 - 3	Wang, Liqin – Wang, Hao	2							
	Fin	1 - 6	Ovtcharov, Dimitrij – Boll, Timo	3	VR	-13	9	-11	-4	1 : 3	
	Fin	2 - 3	Ma, Long – Ma, Lin	4							
	Fin	4 - 5	Schlager, Werner – Samsonov, Vladimir	5							
2	Plz	4 - 5	Chen, Weixing – Steger, Bastian	6	VR	11	-11	0	8	1	3 : 2
	Plz	1 - 3	Maze, Michael – Wang, Hao	7	VR	13	11	13			3 : 0
	Fin	1 - 3	Ovtcharov, Dimitrij – Ma, Lin	8							
	Fin	4 - 6	Schlager, Werner – Boll, Timo	9							
	Fin	2 - 5	Ma, Long – Samsonov, Vladimir	10							

Teilnehmer GruppenVR EingabeVR ErgebnisVR **GruppenER** **EingabeER** ErgebnisER Schrif Urkunden

Abbildung 32: Gruppen-Endrunden Ergebniseingabe

Auch die Ergebnisanzeige der Gruppenendrunde (Register **ErgebnisER**) ist wie die Anzeige der Vorrunden-Gruppen aufgebaut (Abbildung 33). Durch Klicken (mit der linken Maustaste) auf die Positionsnummer können einzelne Spieler aus der Wertung genommen werden.

Hinweis

Die Nichtwertung von Spieler kann auch dazu genutzt werden um eine getrennte Wertung vorzunehmen. Wurden Beispielsweise zwei Spielklassen (z.B. Damen A und Damen B) aufgrund von geringer Beteiligung in einer Gruppe zusammengelegt. So können einmal die Spielerinnen von Damen B aus der Wertung genommen werden (dann Urkundendruck für Damen A) und anschließend analog die Urkunden für Damen B erstellt werden.

Ein weiterer Anwendungsfall ist die Konfiguration von "Dummy-Spielern". Sind beispielsweise 23 Teilnehmer in einer Konkurrenz vorhanden, so kann ein Dummy-Teilnehmer (z.B. mit Namen "___, ___") zusätzlich im Teilnehmerfeld eingetragen werden. Somit können z.B. vier 6er-Gruppen konfiguriert werden, wobei der Dummy-Teilnehmer (zunächst) aus der Wertung genommen wird. Ein ggf. verspäteter Teilnehmer kann nun nachträglich, den Platz des Dummy-Teilnehmers einnehmen (einfach durch Aktualisierung von Name, Vorname im Teilnehmerfeld).



Ergebnis der Endrunde

Freisinger Bär - 50ig Jahre TTC Freising

Herren S

ETNZEL




Fin	Name	Verein	1	2	3	4	5	6	Bälle	Sätze	Spiele	Platz
1	Ovtcharov, Dimitrij			2:3	1:3	3:2	2:3	1:3	221 260	9 14	1 4	6 6
2	Ma, Long		3:2		1:3	3:1	1:3	1:3	206 182	9 12	2 3	4 4
3	Ma, Lin	China	3:1	3:1		2:3	2:3	2:3	230 224	12 11	2 3	3 3
4	Schlager, Werner	SVS Niederösterreich	2:3	1:3	3:2		0:3	3:1	180 220	9 12	2 3	4 5
5	Samsonov, Vladimir	Cazprom Orenburg	3:2	3:1	3:2	3:0		3:2	218 169	15 7	5 0	1 1
6	Boll, Timo	Borussia Düsseldorf	3:1	3:1	3:2	1:3	2:3		218 218	12 10	3 2	2 2
									Kontrolle:	1273 1273	66 66	15 15

Platzierung wurde mithilfe des direkten Vergleichs (Spiele,Sätze,Bälle) ermittelt

Plz	Name	Verein	1	2	3	4	5	Bälle	Sätze	Spiele	Platz	
1	Maze, Michael	Dänemark		2:3	3:0	3:1	3:0	166 122	11 4	3 1	1 1	
2	Wang, Liqin	China	3:2		2:3	1:3	3:1	175 180	9 9	2 2	3 3	
3	Wang, Hao	China	0:3	3:2		2:3	2:3	144 188	7 11	1 3	4 4	
4	Chen, Weixing	SVS Niederösterreich	1:3	3:1	3:2		3:2	154 138	10 8	3 1	2 2	
5	Steger, Bastian		0:3	1:3	3:2	2:3		151 162	6 11	1 3	5 5	
									Kontrolle:	790 790	43 43	10 10

Gruppenspiele beendet mit eindeutigem Ergebnis

Teilnehmer
GruppenVR
EingabeVR
ErgebnisVR
GruppenER
EingabeER
ErgebnisER
Schritt
Urkunden

Abbildung 33: Gruppen-Endrunden Ergebnisanzeige

Integriertes Doppel KO-Endrunde

Die olivfarbigen Register **EingabeDER** und **KO-BaumDER** werden bei der Durchführung der integrierten Doppel Endrunde aktiviert. Diese Register haben die gleiche Funktion wie die entsprechenden Register der Einzel KO-Endrunde.

Abbildung 34 zeigt die Wirkungsweise der Verfügbarkeitsanzeige. Neben dem Register **EingabeDER** (Ergebniseingabe für die KO-Endrunde des Doppels) ist auch die Ergebniseingabe für die Vorrunde im Einzel (**EingabeVR**) dargestellt.

Durch Eingabe einer Tischnummer (**1**) wird die Doppelpaarung (Boll/Süss gegen Maze/Ovtcharov) als "running" gekennzeichnet. Dadurch ändert sich der Status der Einzel-Spielpaarungen (**2**). Alle Spieler die in der laufenden Doppelbegegnung teilnehmen, werden im Einzelwettbewerb auf nicht verfügbar gesetzt (und dementsprechend rot markiert). Sobald bei der Doppelspielpaarung ein Ergebnis eingegeben wird, werden die betroffenen Einzel wieder auf grün gesetzt.

The image shows two screenshots of a tennis tournament management software interface. The top screenshot is titled "Ergebniseingabe Doppel KO-Endrunde" and shows a table for a doubles match. The bottom screenshot is titled "Ergebniseingabe Vorrunde (Gruppenspiele)" and shows a table for a singles match. A blue arrow points from the "Tisch 1" cell in the doubles table to the "EingabeVR" register in the singles table.

Top Screenshot: Ergebnisseingabe Doppel KO-Endrunde

Runde	Spielpaarung	Spiel	Info	Tisch	Balleingabe EIN	Sätze
Halbfinale	Boll, Timo / Süss, Christian	1		1		
	Maze, Michael / Ovtcharov, Dimitri	2				
	Schlager, Werner / Chen, Weixing	3				
	Ma, Long / Wang, Hao	4				
Finale	-	3				
Spiel Platz 3	-	4				

Bottom Screenshot: Ergebnisseingabe Vorrunde (Gruppenspiele)

Runde	Gruppe	Spielfolge	Spielpaarung	Spiel	Info	Tisch	Balleingabe EIN	Sätze
1	C	1-3	Ma, Long - Schlager, Werner	1		4	3 3 3	3 : 0
	A	1-4	Boll, Timo - Ovtcharov, Dimitri	2				
	A	2-3	Wang, Hao - Maze, Michael	3				
	B	1-4	Samsonov, Vladimir - Steger, Bastian	4				
	B	2-3	Ma, Lin - Chen, Weixing	5				

Abbildung 34: Verfügbarkeit Doppel und Einzel

Urkunden und Schirizettel

Die nachfolgenden Abschnitte behandeln die Register **Urkunden** und **Schiri** (Schiedsrichterzettel). Beide Register sind permanent sichtbar und nicht geschützt. D.h. hier können Format- und Seitenlayoutänderungen vorgenommen werden.

Register **Urkunden**

Mit dem Register **Urkunden** können für die 8 Erstplatzierten im Einzelwettbewerb (und die 4 Erstplatzierten im Doppelwettbewerb) Urkunden erzeugt werden. Es werden aktuell drei verschiedene Urkundenformate unterstützt, die über die Dropdown-Box **(1)** eingestellt werden können. Durch Ancklicken eines EINZEL-Platzierungsbuttons **(2)** wird die Urkunde für das jeweilige EINZEL erzeugt. Die Urkunde kann anschließend über den Druck-Button **(5)** ausgedruckt werden (Seitenvorschau mit <SHIFT>-Druck-Button).

Für die Doppel gibt es jeweils 2 Platzierungsbutten **(3)** für jeden Platz (1a, 1b ... 4a und 4b). Damit können Urkunden mit vertauschten Namen und Vereinsnamen erzeugt werden (und Spieler Doppel-Urkunden erhalten, wo ihr Name an erster Stelle steht)

Eine Anpassung der oberen und unteren Seitenränder an die Urkunden kann über die "UP-" und "DOWN"-Buttons **(4)** vorgenommen werden. Die Seitenränder werden in cm rechts neben diesen Buttons angezeigt. Die Urkundenseite ist nicht geschützt, mithin kann der Urkundentext in Zeile 15 (Verein und Schirmherr) beliebig angepasst oder verändert/gelöscht werden. Die restlichen Textelemente der Urkunde sind ebenso variabel/beliebig formatierbar (Schriftgröße, Farbe, usw.).

	A	B	C
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> Urkundendruck </div> <div style="text-align: right;"> OBERN <input type="text" value="16"/> UNTEN <input type="text" value="2"/> </div> <div style="text-align: right;"> ▲ ▼ 🖨️ </div> </div> <div style="margin-top: 5px;"> 1 Urkundenformat: STANDARD </div> <div style="font-size: small; margin-top: 5px;"> Hinweis: Anzeige der Urkunde durch Klicken auf die entsprechende Nummer für EINZEL bzw. DOPPEL. Mit den blauen Pfeiltasten kann der Urkundentext verschoben werden. </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin-top: 5px;"> <div style="text-align: center;"> 🏓 </div> <div style="display: flex; gap: 5px;"> 1 2 3 4 5 6 7 8 A </div> <div style="text-align: center;"> 2 </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin-top: 5px;"> <div style="text-align: center;"> 🏓 </div> <div style="display: flex; gap: 5px;"> 1a 1b 2a 2b 3a 3b 4a 4b A </div> <div style="text-align: center;"> 3 </div> </div> </div>	
1			
2			
3			
4	<h2 style="margin: 0;">Tischtennis-WM 2014</h2>		
5	<h3 style="margin: 0;">1. Platz</h3>		
6	<h3 style="margin: 0;">Herren S</h3>		
7	<h3 style="margin: 0;">Timo Boll, Borussia Düsseldorf</h3>		
8	<h3 style="margin: 0;">Tokio, 1. April 2014</h3>		
9	<h3 style="margin: 0;">Tokio, 1. April 2014</h3>		
10	<h3 style="margin: 0;">Tokio, 1. April 2014</h3>		
11	<h3 style="margin: 0;">Tokio, 1. April 2014</h3>		
12	<h3 style="margin: 0;">Tokio, 1. April 2014</h3>		
13	<h3 style="margin: 0;">Tokio, 1. April 2014</h3>		
14	<h3 style="margin: 0;">Tokio, 1. April 2014</h3>		
15	<h3 style="margin: 0;">Tokio, 1. April 2014</h3>		
16	<h3 style="margin: 0;">Tokio, 1. April 2014</h3>		

Abbildung 35: Register Urkunden

Seriendruckfunktion

Das TTC Turnierprogramm unterstützt auch die Gestaltung eigener Urkunden mit einer Textverarbeitung. Eine Beispielurkunde (mit Serienbrieffunktion zum einfachen Ausdruck aller Urkunden) im Word-Format (Abbildung 37) findet sich hierzu auf unserer Download-Webseite. Durch Anklicken des EINZEL-Platzierungsbuttons (**A**) wird eine Excel-Datei (mit Namen Ergebnisliste.xls) im aktuellen Dateiverzeichnis erstellt (Abbildung 36). Diese Datei enthält alle Spieler, Vereinsnamen, deren Platzierung, Bezeichnung des Wettbewerbs usw. in tabellarischer Form mit Überschriften, wodurch die Verwendung der Tabelle als Quelle für die Serienbrieffunktion ermöglicht wird.

	A	B	C	D	E	F	G
1	Nr.	Vorname	Nachname	Verein	Platz	Turnier	Ort
2	3	Timo	Boll	Borussia Düsseldorf	1.	Tischtennis-WM 2014	Tokio
3	10	Vladimir	Samsonov	Gazprom Orenburg	2.	Tischtennis-WM 2014	Tokio
4	13	Long	Ma		3.	Tischtennis-WM 2014	Tokio
5	5	Michael	Maze	Dänemark	4.	Tischtennis-WM 2014	Tokio
6	1	Kalinikos	Kreanga	Griechenland	5-7	Tischtennis-WM 2014	Tokio
7	4	Tiago	Apolonia	Deutschland	5-7	Tischtennis-WM 2014	Tokio
8	11	Bastian	Steger		5-7	Tischtennis-WM 2014	Tokio
9	2	Werner	Schlager	SVS Niederösterreich	8-13	Tischtennis-WM 2014	Tokio
10	6	Dimitrij	Ovtcharov		8-13	Tischtennis-WM 2014	Tokio
11	7	Se Hyuk	Joo		8-13	Tischtennis-WM 2014	Tokio
12	8	Lin	Ma	China	8-13	Tischtennis-WM 2014	Tokio
13	9	Ligin	Wang	China	8-13	Tischtennis-WM 2014	Tokio
14	12	Weixing	Chen	SVS Niederösterreich	8-13	Tischtennis-WM 2014	Tokio

Abbildung 36: Excel Ergebnisliste für Seriendruck

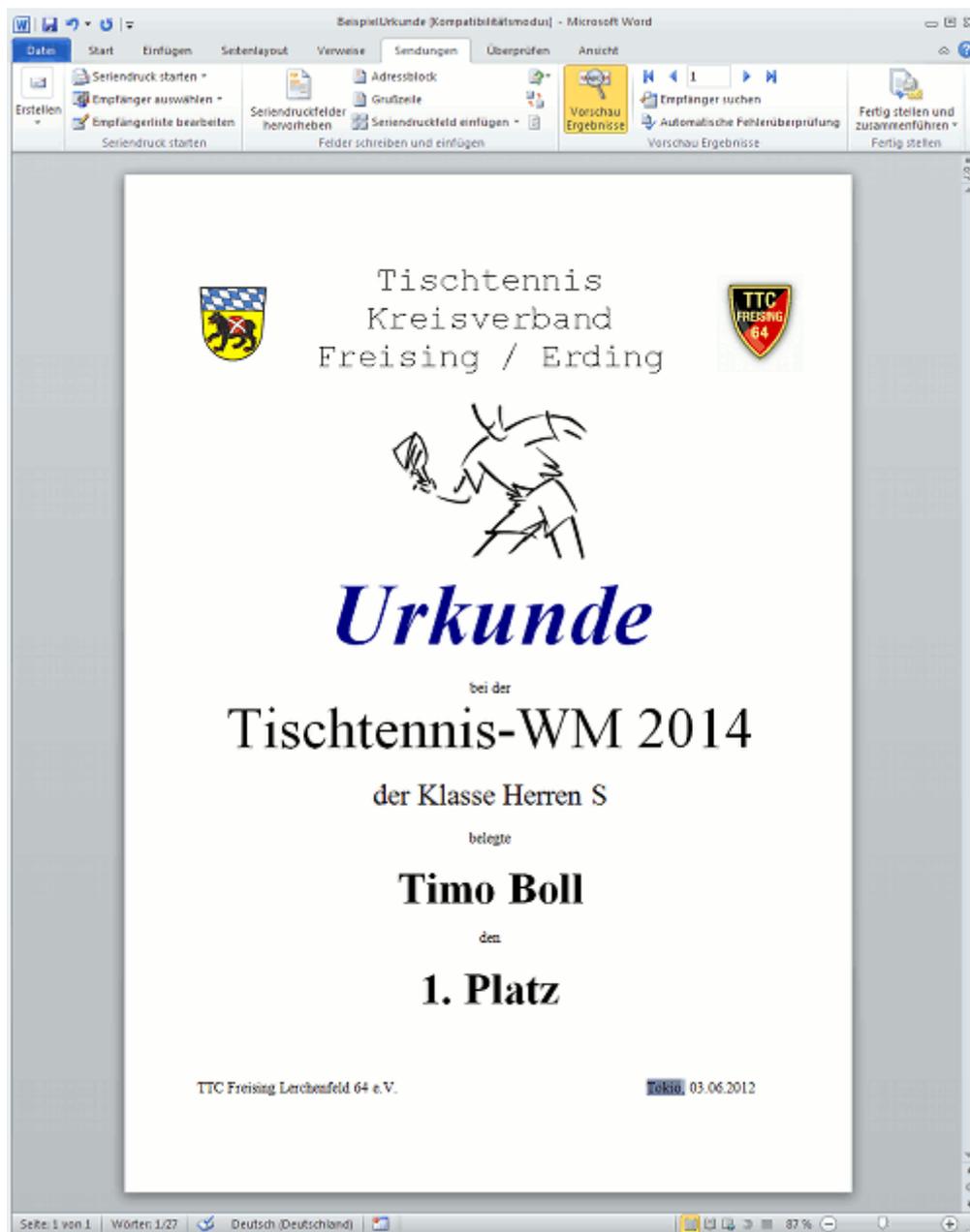


Abbildung 37: Word Serienbriefbeispiel

Register **Schiri**

Schiedsrichterzettel können über die **SCHIRI-Buttons** in den Registern **EingabeVR**, **GruppenZR**, **EingabeER** oder **EingabeDER** erzeugt werden. Je nachdem ob das Turnier für 2, 3 oder 4 Gewinnsätze konfiguriert wurde, werden SchiriZettel mit 3, 5 oder 7 Ergebniseingabezeilen erzeugt. Das Programm unterstützt zur Zeit zwei unterschiedliche Schiedsrichterzettel-Formate, die über das Register **Teilnehmer** (Verbandserweiterungen) eingestellt werden können. Je nach Format werden entweder vier oder zwei Schirizettel auf eine Seite gedruckt.

Die Ränder und Seitengröße der Druckseite kann bei Bedarf (z.B. über die Excel Seitenansicht) so angepasst werden, dass jeweils exakt die 4 (2 für erweitertes Format) Schirizettel auf eine Seite passen.

Die Abbildung 38 zeigt Schirizettel für ein Turnier mit 3 Gewinnsätzen.

Runde: 1	Gruppe: A	SpielNr: 1	
Herren S - EINZEL			
Wang, Hao			
CHN			
Wang, Liqin			
CHN			
Satz	Ergebnis	Sieger	
1			
2			
3			
4			
5			
Endergebnis		Sieger	

Runde: 1	Gruppe: A	SpielNr: 2	
Herren S - EINZEL			
Ovtcharov, Dimitrij			
GER			
Ryu, Seung-Min			
KOR			
Satz	Ergebnis	Sieger	
1			
2			
3			
4			
5			
Endergebnis		Sieger	

Runde: 1	Gruppe: B	SpielNr: 3	
Herren S - EINZEL			
Zhang, Jike			
CHN			
Xu, Xin			
CHN			
Satz	Ergebnis	Sieger	
1			
2			
3			
4			
5			
Endergebnis		Sieger	

Runde: 1	Gruppe: B	SpielNr: 4	
Herren S - EINZEL			
Boll, Timo			
GER			
Samsonov, Vladimir			
BLR			
Satz	Ergebnis	Sieger	
1			
2			
3			
4			
5			
Endergebnis		Sieger	

Abbildung 38: Schiedsrichterzettel

Abbildung 39: Startzeit Information

Neben der reinen Anzeige des aktuellen Status der Turnierphase, kann auch (vor oder während der Spielphase) eine Zeitplanung vorgenommen werden. Durch Anklicken des grünen **STARTZEIT PLAN**-Button im Zeitplan-Dialog öffnet sich ein zusätzlicher Dialog, indem der Turnierleiter a priori eine zeitliche Abschätzung für den Verlauf der Turnierphase simulieren kann.

Anhand der eingegebenen Anzahl verfügbarer Tische, der durchschnittlichen Spielzeit sowie der Startzeit, kann eine Abschätzung für die Startzeiten der einzelnen Runden ermittelt werden. Durch Klick auf den **BERECHNUNG**-Button werden die Startzeiten in den Feldern unter dem Button eingetragen. Diese Werte können beliebig manuell angepasst werden (Format: **Stunde:Minute**). Beim Schließen des Dialogs werden die (Plan-) Startzeitwerte automatisch gespeichert.

Als durchschnittliche Spielzeit wird initial die durchschnittliche Spielzeit der bereits absolvierten Spiele genommen. Wurden bisher keine Spiele absolviert, so nimmt das Programm initial Standard(Erfahrungs-)Werte für 2, 3 und 4 Satzspiele.

	STARTZEIT PLAN	Startzeit erstes Spiel	Ende letztes Spiel	Anzahl Spiele	Absolvierte Spiele	Spielzeit Ø in Minuten
Runde 1	15:30	15:33	15:57	6	6	17
Runde 2	15:50	15:56	16:11	6	6	20
Runde 3	16:10	16:09		6	2	23
Runde 4	16:30			4	0	0
Runde 5	16:50			4	0	0

Abbildung 40: Startzeit Planung

Mithilfe des **DRUCK**-Buttons kann die Startzeitplanung ausgedruckt werden (Abbildung 41).

VORRUNDE : Herren S EINZEL

RUNDE	geplante Startzeit	Startzeit erstes Spiel	Ende letztes Spiel	Anzahl Spiele	beendete Spiele	durchschnittliche Spielzeit
Runde 1	15:30	15:33	15:57	6	6	17
Runde 2	15:50	15:51	16:11	6	6	20
Runde 3	16:10	16:09		6	2	23
Runde 4	16:30			4	0	0
Runde 5	16:50			4	0	0

Abbildung 41: Startzeit Ausdruck

Turnierserver

Einleitung

Mithilfe des optionalen TTC Turnierservers können Tischanzeigen und zukünftig auch (End-) Ergebnisse von Wettbewerben auf einem Display oder Beamer angezeigt werden. Für den Start des TTC Turnierservers (auf einem ggf. separaten Win XP/7/8, Mac OS X oder Unix Rechner) wird nur eine Java-Laufzeitumgebung in der Version 6.0 oder höher benötigt. Die Anzeige der Tischinformation erfolgt über einen aktuellen Web- Browser der Web-Sockets unterstützt (z.B. IE ab Version 10.0 oder Firefox ab Version 6.0) indem eine Web-Seite des TTC Turnierservers geöffnet wird.

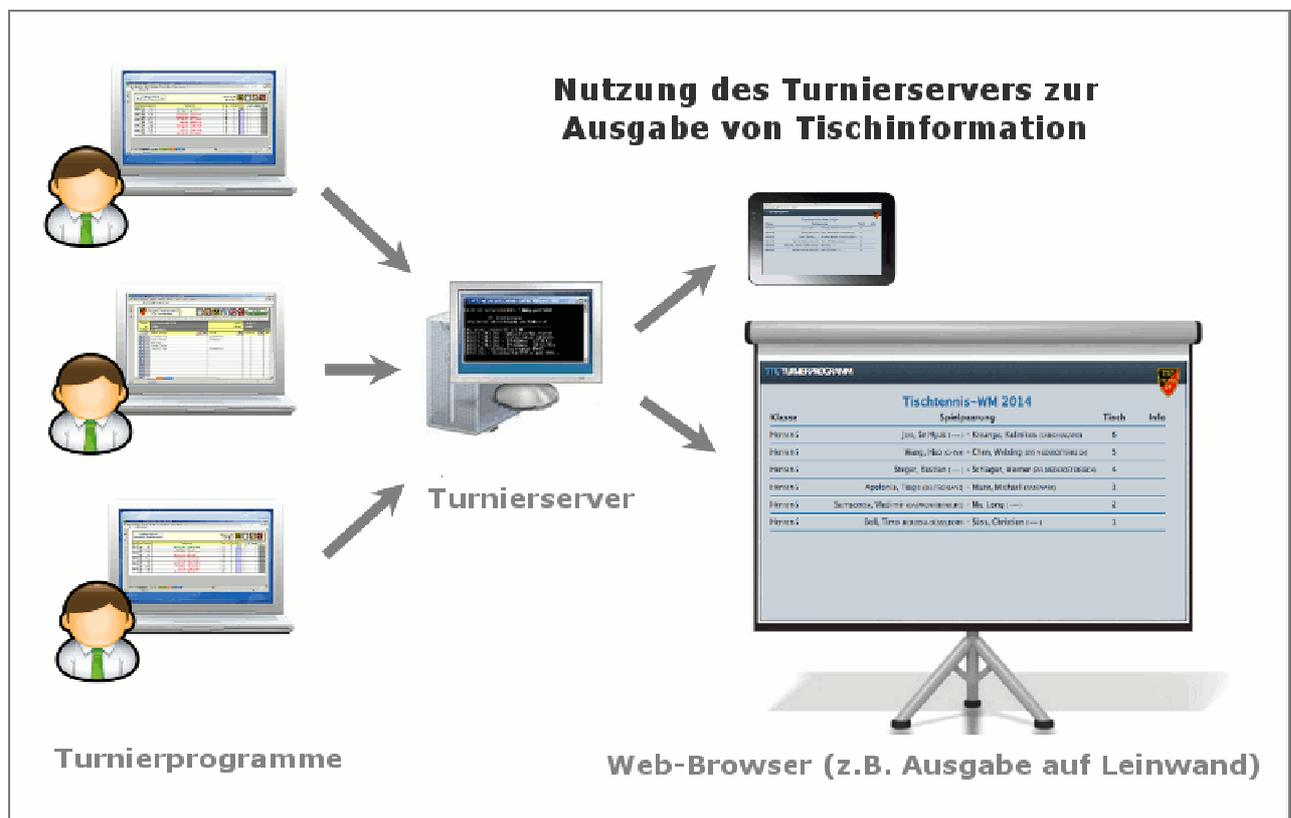


Abbildung 42: Der Turnierserver (Web-Server) stellt Tischinformationen in Form von dynamischen HTML Seiten zur Verfügung

Die Turnierdaten werden von einem oder mehreren Turnierprogrammen (Exceldateien) an den Turnierserver übertragen. IP- Adresse und Port-Nummer des Servers müssen hierzu im Turnierprogramm hinterlegt sein. Diese Daten werden beim Start des Turnierservers dem Administrator angezeigt. Für

die Datenübertragung, die auf dem HTTP-Protokoll basiert, ist eine Vernetzung (WLAN, LAN) der Rechner erforderlich. Sofern Firewalls auf den genutzten Rechnern aktiviert sind, müssen Sie gegebenenfalls den genutzten Port in der Firewall-Konfiguration freischalten.

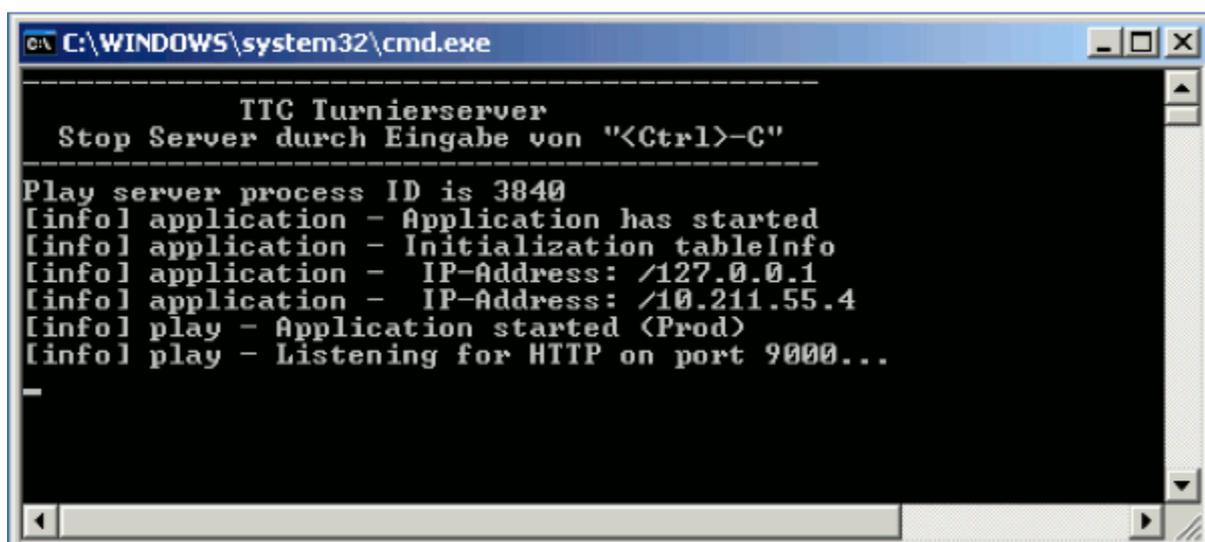
Hinweis

Zum Test des Turnierservers reicht ein Rechner/Laptop aus. D.h. auf einen Rechner können das (die) Turnierprogramm(e), der Turnierserver sowie ein Web-Browser gleichzeitig gestartet werden.

Installation und Betrieb

Installation - Start - Stop

Nach dem Download des Turnierprogramms muss das zip-Archiv in ein (neues) Dateiverzeichnis entpackt werden. Nach dem Entpacken sollten sich in dem Verzeichnis zwei Dateien (startUNIX und startWin.bat) sowie zwei Unter-Verzeichnisse (public und target) befinden. Auf Win XP/7/8 System kann der Turnierserver (ohne Eingabe weiterer Parameter) durch einen Doppel-Click auf die Batchdatei startWin.bat gestartet werden. Zur Beendigung ist die Tastenkombination <CTR>-C zu drücken.



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe

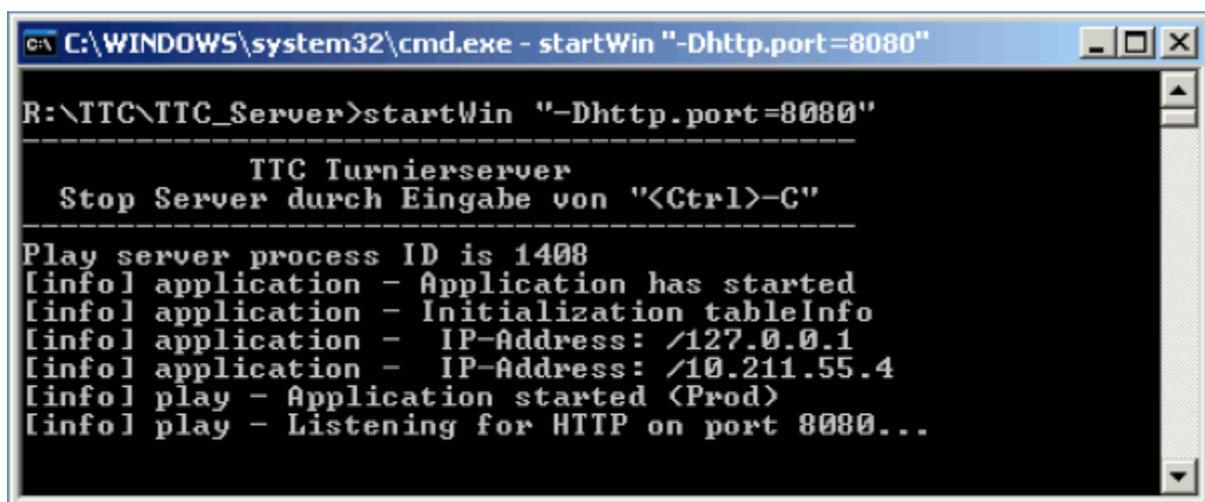
-----
TTC Turnierserver
Stop Server durch Eingabe von "<Ctrl>-C"
-----
Play server process ID is 3840
[info] application - Application has started
[info] application - Initialization tableInfo
[info] application - IP-Address: /127.0.0.1
[info] application - IP-Address: /10.211.55.4
[info] play - Application started (Prod)
[info] play - Listening for HTTP on port 9000...
-
```

Abbildung 43: Start des Turnierservers

Beim Start werden die IP-Adressen des Servers (10.211.55.4 und 127.0.0.1) sowie die Port Nummer (im Beispiel 9000) ausgegeben. Diese Daten sind in das Konfigurationsmenue des Turnierprogramms einzutragen (siehe Abschnitt Konfiguration des Turnierprogramms).

Serverstart mit Optionen / Parametern

Über die Kommando- oder Befehlszeile (Unix: shell/terminal - Windows: cmd) kann der Turnierserver mit zusätzlichen Optionen gestartet werden. Je nach Betriebssystem wird der Kommandozeileninterpreter unterschiedlich gestartet. Unter Windows 7 beispielsweise über den Start Button und dann im Eingabefeld cmd <ENTER>. Wechseln Sie dann in das Verzeichnis des Turnierservers (im Beispiel: R:\TTC\TTC_Server) und Starten den Server durch Eingabe des Start-Kommandos mit den Startparametern.



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe - startWin "-Dhttp.port=8080"

R:\TTC\TTC_Server>startWin "-Dhttp.port=8080"

-----
      TTC Turnierserver
  Stop Server durch Eingabe von "<Ctrl>-C"
-----

Play server process ID is 1408
[info] application - Application has started
[info] application - Initialization tableInfo
[info] application - IP-Address: /127.0.0.1
[info] application - IP-Address: /10.211.55.4
[info] play - Application started (Prod)
[info] play - Listening for HTTP on port 8080...
```

Abbildung 44: Start des Turnierservers mit Port-Parameter
Zur Zeit werden folgende Start-Parameter unterstützt:

- -Dhttp.port=xxxx
- -Dhttp.address=x.x.x.x

Anzeige der Tischinformation

Für die Anzeige der Tischinformation wird ein aktueller Web-Browsers benötigt der Web-Sockets unterstützt:

- Internet Explorer (IE) ab Version 10.0 Firefox ab Version 6.0
- Chrome / Iron ab Version 14
- Safari ab Version 6.0
- Opera ab Version 12.1
- iOS Safari (iPad/iPhone) ab Version 6.0

Als URL für die Tischanzeige ist die Server IP Adresse und die Portnummer wie folgt einzugeben:

http://<IP-Adresse>:<Portnummer>/table

Für den wie in Abbildung 45 gestartet Turnierserver wäre demnach folgendes als URL im Browser einzugeben: **http://10.211.55.4:9000/table**. Die Eingabe der Portnummer (incl. Doppelpunkt) kann entfallen, wenn der Turnierserver mit der Portnummer 80 als Startoption konfiguriert wurde. Die Tischinformation wird dynamisch durch das Tischtennisturnierprogramm aktualisiert, sobald eine Tischnummer oder ein Ergebnis eingegeben wurde. Die Reihenfolge der Tischnummernanzeige entspricht der zeitlichen Aufrufreihenfolge (d.h. im Beispiel wurde das Spiel auf Tisch 6 als letztes aufgerufen).

Ein manueller Reload der Web-Seite ist nicht erforderlich. Die Web-Seite kann so z.B. im Fullscreen-Modus auf einen Beamer ausgegeben werden. Falls die Verbindung zum Server getrennt wird, erscheint eine Meldung auf der Web-Seite. Überprüfen Sie dann ggf., ob der Server noch gestartet ist und laden Sie die Web-Seite dann erneut (reload).



Klasse	Spielpaarung	Tisch	Info
Herren S	Joo, Se Hyuk (---) - Kreanga, Kalinikos (GRIECHENLAND)	6	
Herren S	Wang, Hao (CHINA) - Chen, Weixing (SVS NIEDERÖSTERREICH)	5	
Herren S	Steger, Bastian (---) - Schlager, Werner (SVS NIEDERÖSTERREICH)	4	
Herren S	Apolonia, Tiago (DEUTSCHLAND) - Maze, Michael (DÄNEMARK)	3	
Herren S	Samsonov, Vladimir (GAZPROM ORENBURG) - Ma, Long (---)	2	
Herren S	Boll, Timo (BORUSSIA DÜSSELDORF) - Süß, Christian (---)	1	

Abbildung 45: Ausgabe der Tischinfo auf Web-Browser

Konfiguration des Turnierprogramms

Standardmäßig ist in dem Turnierprogramm die Übermittlung von Daten an einen Turnierservers ausgeschaltet. Die Konfiguration des Turnierservers erfolgt im Teilnehmer-Register im Setup-Menu

über die Eingabefelder und Buttons im Rahmen Turnierserver. Zur initialen Konfiguration sind folgende drei Aktionen durchzuführen:

1. Klick auf den **AUS**-Button - dadurch wird die Eingabe einer IP-Adresse und einer Portnummer ermöglicht (der **AUS**-Button wechselt seine Beschriftung zu **EIN**)
2. Eingabe der IP-Adresse (nicht die der Loopback-Adresse 127.0.0.1) und der Portnummer (im Beispiel 9000)
3. Klick auf **TEST**-Button - damit wird zum einen die Verbindung zum Server getestet und gleichzeitig (bei erfolgreicher Verbindung) die Turniergrunddaten an den Server übermittelt. Der **TEST**-Button kann beliebig oft - auch während des Turnierablaufs - gedrückt werden. Es erfolgt jeweils ein Hinweis, ob die Verbindung zum Server hergestellt werden konnte.

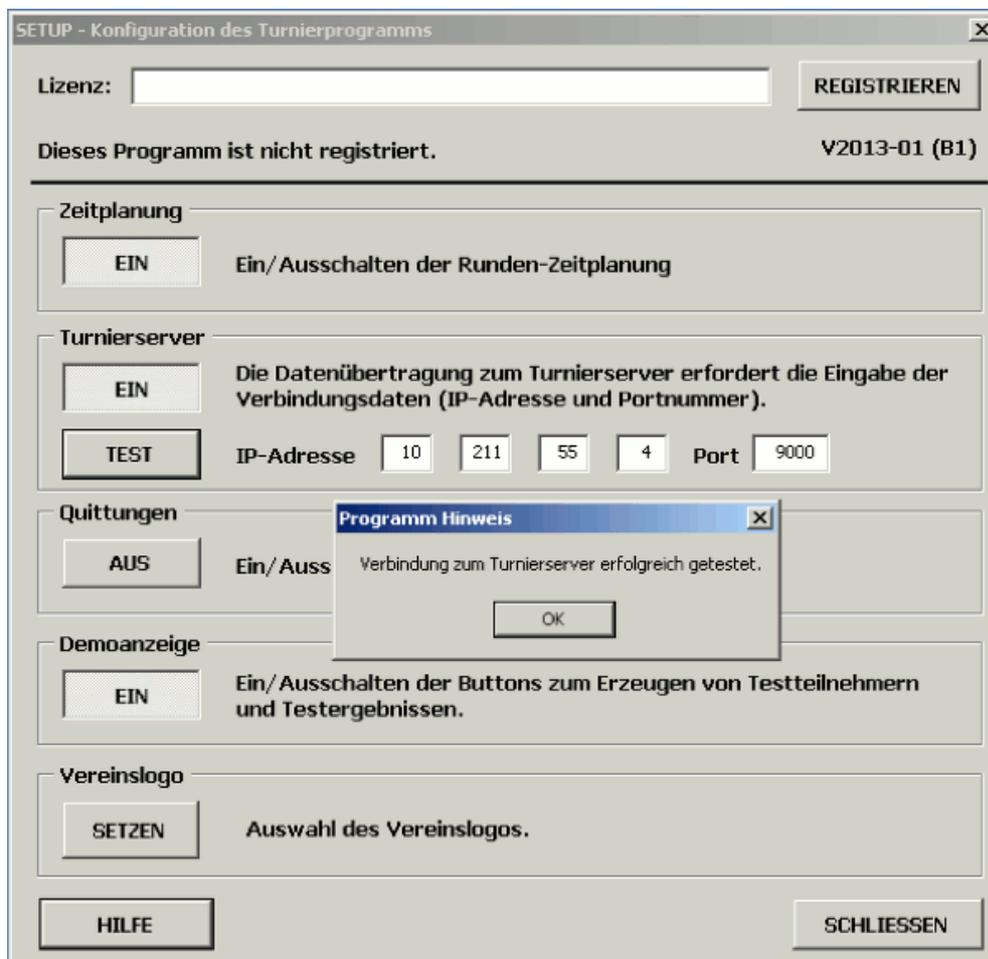


Abbildung 46: Konfiguration des Turnierservers im Turnierprogramm - Eingabe der IP-Adresse und Port

Effiziente Turnierorganisation

Abbildung 47 zeigt, wie eine effiziente Turnierorganisation erfolgen kann. In dem Beispiel gehen wir davon aus, dass vier Wettbewerbe (Herren A - D) gleichzeitig gespielt werden (mit entsprechenden Doppelwettbewerben geben sich damit 8 Wettbewerbe).

In dieser Konstellation empfehlen wir zwei Turnierleiter (mit zwei Laptops) und einen Spielaufrufer, der die Spielzettel ausgibt und entgegen nimmt. Die einzelnen (Prozess-) Schritte sind nachfolgend erläutert:

Spielausgabe

1. Der Turnierleiter wählt ein spielbare Begegnung aus und ordnet dem Spiel einen Tisch zu. Die Tischnummer wird in das Programm eingetragen und der Schirizettel auf das entsprechende Klemmbrett (mit der Tischnummer) geheftet.
2. Die Spielpaarung kann nun aufgerufen werden (das Klemmbrett wird in Reichweite des Aufrufers gelegt) .
3. Der Aufrufer gibt das Spiel in der Halle bekannt und legt das Klemmbrett bereit zur Abholung durch einen Spieler.

Spielrückgabe

4. Der Aufrufer prüft die beendete Spielpaarung und gibt sie dem Turnierleiter, der die entsprechende Spielklasse bearbeitet zur Eingabe des Ergebnisses.
5. Der Turnierleiter gibt das Ergebnis in das Turnierprogramm ein, kennzeichnet den Schirizettel und legt ihn auf den Stapel der eingegebenen Begegnungen ab.
6. Das Klemmbrett (mit den Tischnummern) wird zu dem Pool der "freien Tische" zurückgegeben.

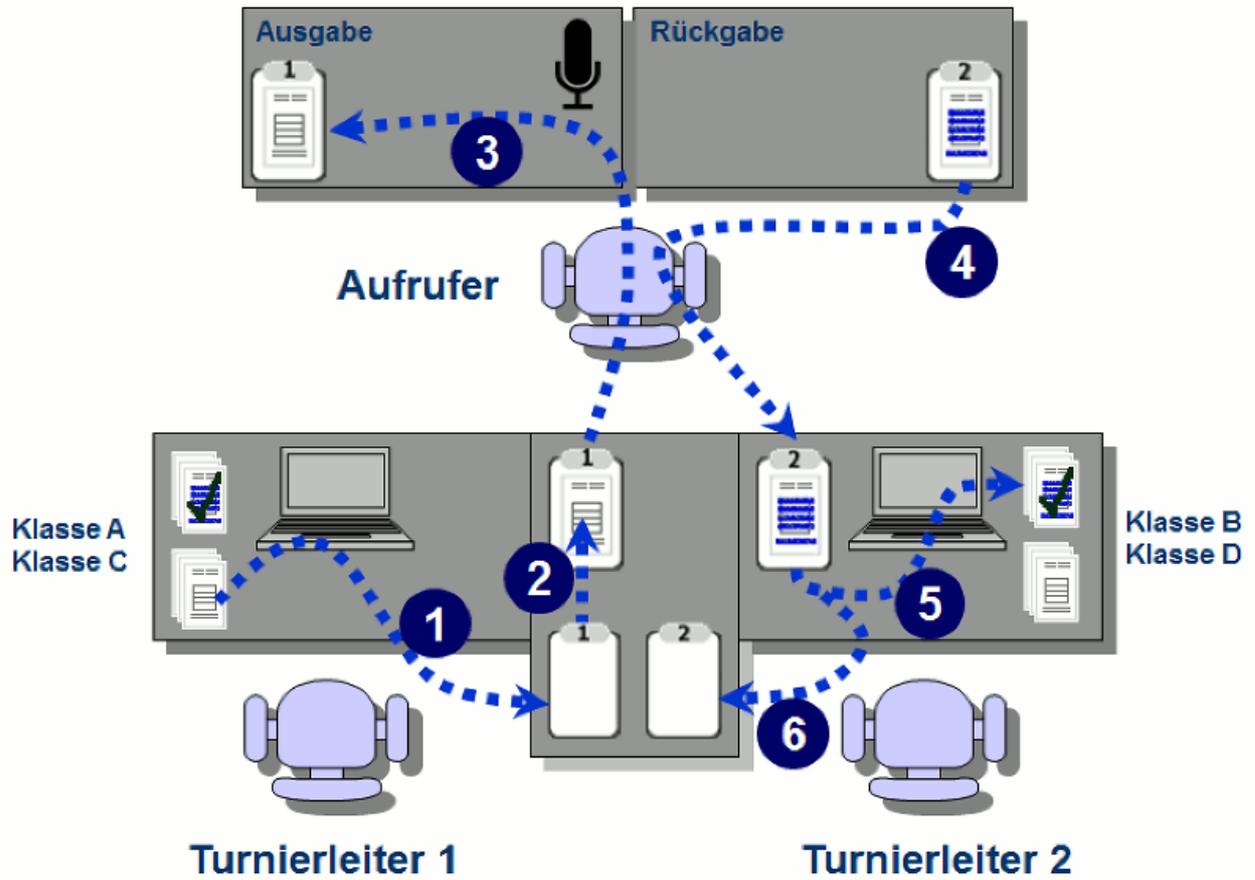


Abbildung 47: Beispiel effiziente Turnierorganisation