

squashDRAW Pro 4.67
Online Turnierverwaltung für Squash-Turniere



HANDBUCH

Inhaltsverzeichnis

I – Einleitung	
1. Was ist squashDRAW.....	4
II – Installation	
1. Systemvoraussetzung.....	5
2. Installation.....	5
III – Adminbereich	
1. Übersicht – Screenshot.....	6
IV – Saison	
1. Saison.....	7
2. Saison starten.....	7
3. Reset der Saison.....	8
V – Basics	
1. Status.....	9
2. Einstellungen.....	9
3. Startseite.....	10
4. Anmeldung.....	10
5. Menu.....	11
6. Turnierfacts.....	11
7. Tickernews.....	12
8. Übersicht Finale.....	12
VI – Turnier – Daten	
1. Spielorte – Center.....	14
2. Turnierfelder.....	14
3. Teilnehmer/Feld Zuordnung.....	17
4. Teilnehmer bearbeiten.....	18
5. Teilnehmer anmelden.....	19
VII – Turnier – Planung	
1. Schemata generieren.....	21
2. Startlisten.....	21
3. Zeitenmanager.....	23
4. Update Zeitenmanager.....	24
5. Daten übertragen.....	25
VIII – Turnier – Management	
1. Zeiten & Courts je Feld.....	26
2. Punkte erfassen – Spielort.....	26
3. Punkte nacherfassen.....	28
4. Freilosmanager.....	29

IX – Seiten erstellen	
1. Spielerprofile.....	30
2. Ergebnislisten.....	31
3. Printable Draws.....	32
4. Liveticker.....	33
X - Ergebnislisten	
1. Ergebnislisten der Turnierfelder.....	34
XI – Zusätzliche Module	
1. Meldeliste.....	35
2. Turnierfacts.....	36
3. Übersicht der letzten Spiele.....	36
4. Schiedsrichterbogen.....	37
5. Quittungen.....	37
XII – Die Turnierfelder	
1. KO-System normal (KO).....	38
2. KO-System mit Quali-Runde (KOQ).....	39
3. 1 Gruppe mit Gruppenspielen und Tabellen (1G).....	40
4. x Gruppen mit Gruppenspielen und anschl. KO-System (XGKO).....	41
5. Westfälisches System (WFS).....	43
5. Elite System (Elite).....	45
XIII – Templates	
1. Template Homepage Ergebnisliste.....	50
2. Template Ergebnisse KO-Spiele.....	50
3. Template Ergebnisse Gruppenphase.....	50
4. Template Spielerprofile.....	50
5. Template Siegerliste.....	50
6. Template Liveticker.....	50
7. Template Statusseite.....	50
8. Template Punkte nacherfassen.....	50

I – Einleitung

1. Was ist squashDRAW

Bei squashDRAW handelt es sich um Script für eine Online-Turnierverwaltung.

.....

II - Installation

1) Systemvoraussetzungen

- Ein Webserver oder ein Web Account (Empfohlen wird Linux/Apache)
- PHP Version 4.0.5 oder höher
- MySQL Version 4.1 oder höher
- Adminbereich: JavaScript aktiviert

2) Installation

- Entpacken Sie das .ZIP Archiv (z.B. mit WinZip) und übertragen Sie alle Dateien in ein geeignetes Verzeichnis auf Ihren Webserver (achten Sie darauf, dass die Verzeichnisstruktur erhalten bleibt).
- Öffnen Sie mit einem Editor die Datei „admin/config.php“ und tragen Sie dort Ihre Zugangsdaten für die Datenbank, sowie Pfade und Verzeichnisse Ihres Servers ein. Danach laden Sie die Datei in den admin-Ordner auf den Webserver.
- Erstellen Sie mit der „tables.sql“ aus dem Installations-Ordner alle Tabellen in der Datenbank
- Setzen Sie die angegebenen Zugriffsrechte für die folgenden Verzeichnisse:

CHMOD 777 (drwxrwxrwx): pics/

Nachdem die Installation abgeschlossen ist, kann der Administrations-Bereich von SquashDRAW unter folgender URL aufgerufen werden:

<http://www.meinedomain.de/squashdraw/admin>

Zum Schutz vor Manipulation sollte dieser Ordner mit einem Passwort **geschützt** werden.

III – Adminbereich

(Abbildung 1: Screenshot - Adminbereich)

SquashDRAW
Turnier-Verwaltung PRO

MS-OPENNEU - 2006

Angemeldete Teilnehmer: 47
Definierte Turnierfelder: 5

Hinweis:
Die Gewinner sind jeweils blau markiert
Aktuelle Runden sind hervorgehoben

Damen A **Herren A** **Herren B** **Herren C** **Herren D**

Herren B - KO (14) Platz 1 - 4

33 Peter Russ/ Frank Bendig		
34 Michael Pyszny /Oliver Züfle		
35 Andreas Kaulfuß --Freilos--	41 Frank Bendig/ Michael Pyszny	
36 Torsten Maltzahn/ Guido Möhlmann	42 Andreas Kaulfuß/ Guido Möhlmann	49 Michael Pyszny/ Guido Möhlmann
37 Martin Kozik /Michael Tagaz	43 Martin Kozik /Stephan Milardovic	50 Martin Kozik /Ralf Brandt
38 Stephan Milardovic /Christian Bergmann	44 Daniel Walter/ Ralf Brandt	
39 Daniel Walter /Frank Tann		
40 --Freilos--/ Ralf Brandt		

Herren B - KO (14) (Trostrunde) Platz 9

45 Peter Russ/ Oliver Züfle		
46 --Freilos--/ Torsten Maltzahn	51 Oliver Züfle/ Torsten Maltzahn	
47 Michael Tagaz /Christian Bergmann	52 Christian Bergmann /Frank Tann	54 Torsten Maltzahn/ Christian Bergmann
48 Frank Tann --Freilos--		

0.074 Sekunden

IV – Saison

1. Saison

Jedes ausgetragene Turnier wird von dem Script zu einer Saison zusammengefasst. Zum Beispiel die US-Open 2004 haben bei dem Turnier in dem Jahr 2004 mehrere Teilnehmer, Turnierfelder und Spiele. Verwaltet wird das Turnier für das Jahr in einer Saison. Wenn die US-Open für das Jahr 2004 beendet wurde und das Turnier im Jahr 2005 wieder stattfindet, dann müsste für das Turnier die neue Saison 2005 gestartet werden.


2. Neue Saison starten

Bei der ersten Verwendung von squashDRAW muss für das Turnier eine neue Saison gestartet werden.

Wurde bereits ein Turnier mit dem Script verwaltet und es soll nun ein neues Turnier gestartet werden, muss auch eine neue Saison gestartet werden.

Definiert werden die einzelnen Saisons in der Tabelle „config“.

(Abbildung 2: Formular – Neues Saison starten)

Eine neue Saison starten:	
Saison:	<input type="text" value="2007"/>
<small>i Saison-Nummer, zb. 2006, 0001,... (max. 4 Nummern)</small>	
Turniername:	<input type="text" value="MS-Open"/>
<small>i Name oder Bezeichnung des aktuellen Turniers</small>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  ACHTUNG Wenn Sie jetzt eine neue Saison starten, werden sämtliche Spiele gelöscht und die gemachten Einstellungen gehen verloren! Für die neue Saison müssen alle gewünschten Turnierfelder neu angelegt werden. </div>	
<input type="button" value="Speichern"/> <input type="button" value="Abbrechen"/>	

Dazu rufen Sie im Admin den Punkt „Neue Saison starten“ auf. In dem Formular tragen Sie für die Saison eine vierstellige Zahl ein, dafür bietet sich z.B. die Jahreszahl an, möglich wäre auch z.B. folgende Reihe (0001, 0002, 0003... usw.). Im Feld Turniername wird der Titel für das Turnier eingetragen. Dieser Turniername wird dann vom Script in den Überschriften und Titel der erstellten Seiten verwendet.

Durch einen Klick auf „Speichern“ wird die neue Saison gestartet. Bei einem Saisonstart werden **alle** Spiele, Turnierfelder und Teilnehmer gelöscht. Auch Einstellungen für die Startzeiten und die Courts werden gelöscht.

Wurde für die laufende Saison bereits das Turnierschema (Kapitel 6) erstellt und sollen Änderungen an den Turnierfeldern oder an der Zuordnung der Teilnehmer vorgenommen werden, wird die Funktion „Reset der Saison“ verwendet.

3. Reset der Saison

Wurde das Turnierschemata (Kapitel 6) bereits generiert, ist die Änderung der Spielart (KO-System, Elite-System, usw.) bei den Turnierfeldern gesperrt. Auch die Anzahl der Teilnehmer, die Turnierzweige und Anzahl von Gruppen sind für die Änderungen gesperrt.

Um diese Einstellungen wieder ändern zu können, muss ein Reset für die laufende Saison gestartet werden.


Bei einem Reset werden sämtliche Spiele gelöscht und die gemachten Einstellungen für Courts und Startzeiten gehen verloren.

Die Teilnehmer, sowie die Turnierfelder und deren Einstellungen bleiben erhalten. Nachdem Reset können bei den Turnierfeldern die Einstellungen für die Anzahl Teilnehmer, Turnierzweige und alle anderen Details geändert werden.

Nun können Teilnehmer in andere Felder verschoben werden und Turnierfelder oder Teilnehmer gelöscht werden.

Wenn Server im SAFE Mode betrieben wird

(Abbildung 3: Safe Mode – Ordner per FTP-Programm)



SAFE Mode:
Läuft Ihr Web-Account unter „SAFE Mode“ kann es sein, dass Sie folgende Ordner vor dem Erstellen der Webseiten mit Ihrem FTP-Programm erstellen:

- 1) Den Ordner der aktuellen Saison. Der Name für den Ordner setzt sich wie folgt zusammen: „open“ plus das vergebene Kürzel für die Saison, z.B. „2004“. Also in unserem Beispiel muss der Ordner „open2004“ heißen. Bitte versehen Sie diesen Ordner mit Ihrem FTP Programm den CHMOD-Wert „755“ (drwxrwxrwx)
- 2) In diesem Saison-Ordner müssen noch folgende Unterordner angelegt werden: „ergebnisse“, „profile“, „pdf“ und „trostrunde“. Auch diese Ordner mit dem CHMOD Wert „777“ versehen.

FTP-Server

/html/squashdraw/open2004

^	Name	Datum	Größe
↑	..		
📁	ergebnisse	041028 20:27	4096
📁	pdf	041028 20:27	4096
📁	ticker	041028 21:30	4096
📁	trostrunde	041028 20:42	4096

Im normalen Mode werden diese Ordner automatisch angelegt, und dieser Punkt kann übersprungen werden.

V – Basics

1. Status

(Abbildung 4: Statusseite – Übersicht Turnierfelder)

Angemeldete Teilnehmer: 47
Definierte Turnierfelder: 5

Hinweis:
Die Gewinner sind jeweils blau markiert
Aktuelle Runden sind hervorgehoben

Damen A
Herren A
Herren B
Herren C
Herren D

Herren B - KO (14) Platz 1 - 4	
33 Peter Russ/ Frank Bendig	41 Frank Bendig/ Michael Pyszny
34 Michael Pyszny /Oliver Züfle	42 Andreas Kaulfuß/ Guido Möhlmann
35 Andreas Kaulfuß /--Freilos--	43 Martin Kozik /Stephan Milardovic
36 Torsten Maltzahn/ Guido Möhlmann	44 Daniel Walter/ Ralf Brandt
37 Martin Kozik /Michael Tagaz	
38 Stephan Milardovic /Christian Bergmann	
39 Daniel Walter /Frank Tann	
40 --Freilos--/ Ralf Brandt	
Herren B - KO (14) (Trostrunde) Platz 9	
45 Peter Russ/ Oliver Züfle	51 Oliver Züfle/ Torsten Maltzahn
46 --Freilos--/ Torsten Maltzahn	52 Christian Bergmann /Frank Tann
47 Michael Tagaz /Christian Bergmann	
48 Frank Tann /--Freilos--	

0.074 Sekunden

Auf der Statusseite erhalten Sie immer einen schnellen Überblick über den aktuellen Stand der verschiedenen Turnierfelder. Hier werden alle Turnierbäume aufgelistet und die Verteilung der verschiedenen Teilnehmer angezeigt. Die Sieger einer Partie sind auf der Statusseite Blau gekennzeichnet.

Die Statusseite wird erst aktiviert, wenn die Turnierschemata Kapitel 6) generiert wurden.

2. Einstellungen

Unter dem Punkt „Einstellungen“ werden verschiedene allgemeine Optionen festgelegt.

Turniername	Der Turniername wird in Seitentiteln und Überschriften verwendet
Name des Zielframe	Target für Links aus dem PopUp des Liveticker
Anzahl Courts	Ohne Verwendung – wird nun direkt unter Spielorte/Center definiert
Start-Tag	Tag an dem das Turnier startet
End-Tag	Tag an dem das Turnier beendet wird
Standarddauer ZM	Voreinstellung für die Spieldauer im Zeitenmanager (ZM)
Einspielzeit	squashDRAW ermittelt automatisch die Spieldauer eines Spiels, die Einspielzeit wird von der ermittelten Spieldauer abgezogen.
Teilnehmerliste	Leget fest, ob in der Meldeliste, die Ranglistenposition oder die Startzeit des Teilnehmers angezeigt werden soll.
Flaggen in Ergebnislisten	Ob die jeweiligen Landesflaggen für die Teilnehmer in den Ergebnislisten und Profilen angezeigt werden sollen.
Verspätung in Minuten	IN VORBEREITUNG: Bei Verzögerungen im Turnierablauf, können x Minuten auf die Startzeiten aufgeschlagen werden.
Überschrift Ergebnisliste	Standardüberschrift für die Ergebnislisten (kann auch individuell unter Turnierfelder festgelegt werden)
Footer Ergebnisliste	Standardunterschrift für die Ergebnislisten (kann auch individuell unter Turnierfelder festgelegt werden)

(Abbildung 5: Formular – Allgemeine Einstellungen)

Allgemeine Einstellungen:

Turniername: MS-Open
Der Turniername wird in den Seitentiteln und Überschriften verwendet

Name des Ziel-Frame: msopen
Target-Name der für Links zum Ziel-Frame verwendet werden soll.

Anzahl Courts: 7
Anzahl Courts die für das aktuelle Turnier zur Verfügung stehen.

Start-Tag: 16 / 6 / 2007
Erster Spieltag des Turniers

End-Tag: 17 / 6 / 2007
Letzter Spieltag des Turniers

Standarddauer ZM: 45
Voreinstellung für die Spieldauer im Zeitenmanager

Einspielzeit: 1
Standardvorgabe für die Einspielzeit in Minuten

Teilnehmer-Liste Startzeit/Rangliste: Startzeit Rangliste
Soll in den Teilnehmer-Listen die Ranglisten-Position oder die Startzeit angezeigt werden?

Flaggen in Ergebnislisten: Ja Nein
Sollen in den Ergebnislisten die Nationalflaggen der einzelnen Teilnehmer dargestellt werden?

Verspätung in Minuten: 0 Min.
Aktuelle Verspätung im Turnierverlauf in Minuten.

Überschrift Ergebnisliste: Bitte 30 Minuten vor Spielbeginn anwesend sein!
Wird auf den Ergebnisseiten als Überschrift verwendet

Footer Ergebnisliste:
Wird auf den Ergebnisseiten als Footer verwendet

Bitte 30 Minuten vor Spielbeginn anwesend sein, da unsere Turnierfelder komplett belegt sind und wir einen engen Zeitplan haben. Verspätungen sind mindestens 30 Minuten vor Spielbeginn der Turnierleitung zu melden, da wir sonst gezwungen sind, den jeweiligen Spieler zu disqualifizieren!

3. Startseite

Unter diesem Punkt können die Inhalte der Startseite bequem verwaltet werden. Alle Texte und Bilder können zentral geändert werden.

Des Weiteren kann festgelegt werden, ob in der rechten Spalte die letzten Spiele des aktuellen Turniers angezeigt werden sollen oder die Spiele aus dem Modul „Übersicht Finale“ (Kapitel IV – Punkt 8)

4. Anmeldung

Hier können Einstellungen für das Anmeldeformular gemacht werden.

Die öffentliche Anmeldung kann generell aktiviert oder deaktiviert werden. Die Empfänger- und Absenderadressen können festgelegt werden. Die Bedingungen, der Status und die Pflichtfelder können verwaltet werden.

Anmeldung aktiv	Aktivierung und Deaktivierung der öffentlichen Anmeldung
Admin eMail	eMail Adresse – wird als Absender verwendet
eMail Anmeldung	An diese eMail Adresse werden die Anmeldungen gesendet
eMail Anmeldung DRL Felder	Bei DRL Feldern wird die Anmeldung zusätzlich an diese eMail Adressen gesendet.
Bedingung	Bedingungen für die Anmeldung zum Turnier
Formular Profil-Daten	Aktiviert ein Zusatzformular mit Fragen zum Spielerprofil
Status bei Anmeldung	Legt fest welchen Status der Spieler bei der Anmeldung erhält.
Pflichtfelder	Hier kann man festlegen, ob das Feld angezeigt oder nicht angezeigt wird und ob ein Ausfüllen Pflicht ist.

DRL-Felder sind Turnierfelder, welche bei der Anmeldung weitere Angaben, zusätzliche Pflichtfelder und weitere eMail Empfänger benötigen. Meist sind dies Turnierfelder für die Deutsche Rangliste (DRL).

5. Menü

(Abbildung 6: Modul – Verwaltung Menü der Ergebnislisten)

The image shows a web interface for managing a menu. On the left is a sidebar menu with a dark blue header and footer. The main content area is titled 'Menü bearbeiten/erstellen:' and contains several form fields:

- Linkname:** A text input field.
- Link URL:** A text input field with an information icon (i) and the text 'Begriff welcher im Menü für diesen Eintrag angezeigt wird.'
- Target Frame:** A text input field with an information icon (i) and the text 'URL mit dem dieser Menü-Eintrag verlinkt wird.'
- Target Frame:** A text input field with an information icon (i) and the text 'Ziel-Frame (target) der für diesen Link verwendet wird.'
- Menu Position:** Radio buttons for 'Oben', 'Mitte', and 'Unten' (selected). An information icon (i) is present with the text 'In welchem Bereich soll der Eintrag erscheinen (Oben/Mitte/Unten)'. The label 'Menu Position:' is above the buttons.
- Menu Sort:** A text input field with an information icon (i) and the text 'Sortier-Reihenfolge für die einzelnen Menüpunkte.'

At the bottom of the form is a 'Speichern' button. The sidebar menu on the left has a dark blue header with 'Oben' (repeated three times) and a dark blue footer with 'Unten'. The main content area is divided into two sections: 'HAUPT' (top) and 'TROST' (bottom). The 'HAUPT' section contains 'Damen A', 'Herren A', 'Herren B', 'Herren C', and 'Herren D'. The 'TROST' section contains 'Herren B' and 'Herren C'. Below these are 'Siegerliste', 'Mitte' (repeated four times), and 'Unten'.

Mit dem Modul „Menü“ kann man komfortabel die verschiedenen Punkte in den Menüs in den Ergebnislisten und Profilen verwalten.

Mit „Menu Position“ kann man definieren, in welchem Bereich der Eintrag erscheinen soll.

6. Turnierfacts

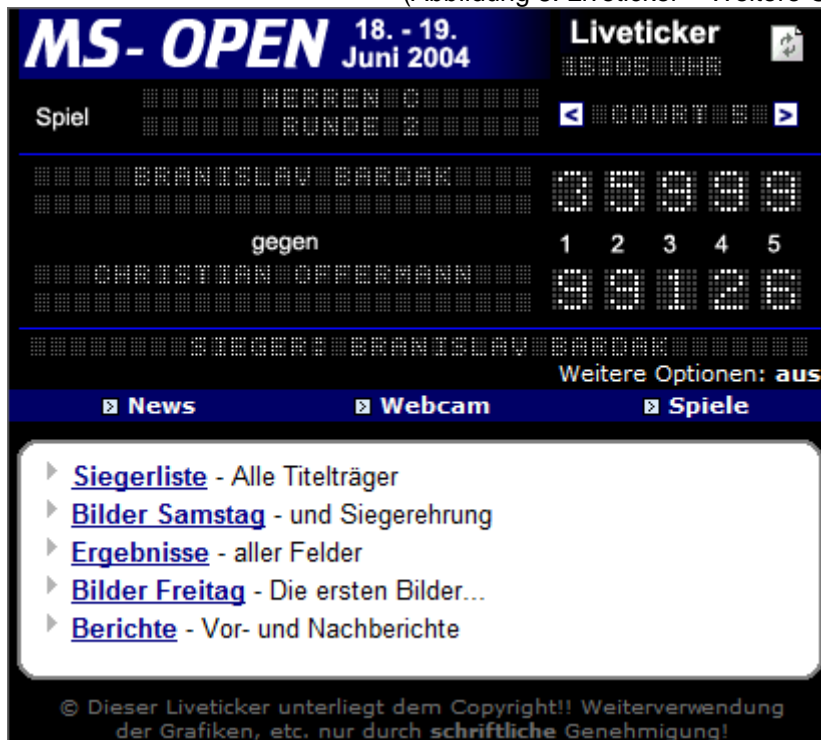
(Abbildung 7: Box Turnierfacts in den Ergebnislisten)

MS-Open Facts	Eva-Maria Brauckmann (2000) und Christian Spindler (2003) konnten das Turnier gewinnen ohne einen Satz zu verlieren
----------------------	--

Mit diesem Modul können verschiedene Turnierinformationen (Fakten, Rekorde oder sonstige Infos) erfasst werden, diese Turnierfacts werden dann bei der Erstellung der Ergebnislisten oder Profile zufällig am Ende der Seite eingefügt.

7. Tickernews

(Abbildung 8: Liveticker – Weitere Optionen aktiviert)



Unter diesem Punkt können die Einträge für die Newsliste im Liveticker verwaltet werden. Hierbei wird der neuste Eintrag immer oben als Erstes angezeigt.

Die Tickernews werden angezeigt, indem der Liveticker aufgerufen wird und dann bei „Weitere Optionen“ auf „An“ klickt.

8. Übersicht Finale

(Abbildung 9: Modul – Übersicht Finale)

Übersicht bearbeiten/erstellen:						
Feldname:	<input type="text"/>					
i Name des Turnierfeldes (Herren A, Damen B, etc.).						
Link zum Turnierfeld:	<input type="text"/>					
i Link zu dem Turnierfeld des Spiels.						
Court:	<input type="text"/>					
i Court-Nr. des Spiels.						
Name	ID	S1	S2	S3	S4	S5
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
i Namen und Punkte des Spiels.						
Spiel Sort:	<input type="text"/>					
i Sortier-Reihenfolge für die einzelnen Spiele.						
<input type="button" value="Speichern"/>						

Unter dem Modul „Startseite“ (Kapitel IV – Punkt 3) kann definiert werden, ob auf der Startseite eine Liste der Spiele des aktuellen Turniers oder individuelle Liste von Spielen angezeigt werden soll.

Mit „Übersicht Finale“ kann die individuelle Liste aus dem Admin verwaltet werden. In dem Formular des Moduls können sämtlichen Inhalte wie Feldname, Spieler, Punkte, Links. Usw. manuell erfasst werden.

VI – Turnier - Daten

1. Spielorte - Center

Unter dem Menüpunkt „Center“ können ein oder mehrere Spielorte für das Turnier festgelegt werden. Diese Spielorte können später einzelnen Turnierfeldern oder auch einzelnen Spielen zugeordnet werden.

Durch diese Funktion kann ein Turnier in verschiedenen Spielorten ausgeführt werden. Das Modul kann auch dafür genutzt werden, das verschiedene Turnierfelder, von verschiedenen Personen verwaltet wird.

Kennung	Eindeutiges Kürzel für den Spielort
Name	Bezeichnung für den Spielort
Courts	Anzahl Courts, wird z.B. im Zeitenmanager verwendet
Straße, Ort, Telefon, Bild, ...	Weitere Angaben zum Spielort
CSS-Klasse	CSS-Klasse für die Farbgestaltung in den Ergebnislisten

2. Turnierfelder

Mit Hilfe des Menüpunktes „Turnierfelder“ legen Sie die Turnierfelder fest, die in dieser Saison zur Verfügung stehen.

(Abbildung 10: Übersicht Turnierfelder)

ID	Name	Beschreibung	Spielart	Feldgröße	Zweige	XGKO	Gruppen	XGKO Spieler	KO	Center	DRL	Optionen
9	Damen A	Gruppen - 8 Teilnehmer Bundes- und Regionalliga	XGKO	8	1,3	2	4			SCB		
1	Herren A	Gruppen - 8 Teilnehmer Bundesliga	XGKO	8	1,3	2	4			SCB		
3	Herren B	KO-System - 16 Teilnehmer Regional- und Oberliga	KO	16	1,3,9					SCB		
5	Herren C	KO-System - 16 Teilnehmer Verbands-, Landes- und Bezirksliga	KO	16	1,3,9					SCB		
7	Herren D	Gruppe - 4 Teilnehmer Kreisklasse und Hobbyspieler	1G	4	1					SCB		

Um ein neues Turnierfeld hinzuzufügen wählen Sie „Neuer Eintrag“, um ein vorhandenes Turnierfeld zu bearbeiten oder zu löschen, benutzen Sie die Buttons in der Spalte Optionen.

Nur solange das Schemata (Kapitel VI – Punkt 1) noch nicht generiert worden ist, kann ein Turnierfeld gelöscht, neu angelegt oder im Schema geändert werden. Wurde das Schemata bereits generiert und es sollen solche Änderungen vorgenommen werden, dann muss ein Reset der Saison (Kapitel III – Punkt 2) vorgenommen werden.

Vorsicht: Dabei werden alle Spiele gelöscht und deren Einstellungen (Startzeiten + Courts) gehen verloren.

Name	Der Name des Turnierfeldes
Kürzel	Kürzel, welches im Zeitenmanager verwendet wird
Beschreibung	Eine optionale Beschreibung
Spielart	Eine der sechs möglichen Spielarten (KO, KO mit Quali, Gruppe, Gruppe + KO, Elite, Westfälische System Weitere Infos zu den Turnierfeldarten sind im Kapitel 12 zu finden.
Log. Feldgröße	Interner Wert für die Erzeugung der Turnierschemata – a) b)
Max. Teilnehmer	Maximale Teilnehmer, für Darstellung in der Meldeliste – a) b)
Anmeldungen	Anzahl der Anmeldungen, wird automatisch ermittelt
Farbe	Grafische Darstellung des Feldes in den Modulen des Admin-Bereich
Spielort	Vorgesehener Spielort für das Turnierfeld
Anmeldung aktiv	Anmeldung für dieses Turnierfeld aktivieren oder deaktivieren
Feld für DRL	Hat Turnierfeld des Status für Deutsche Rangliste
Anz. Spieler KO-Runde	XGKO: Anzahl der Spieler des KO-Systems in der ersten Runde
Gruppen-Anzahl bei XGKO	XGKO: Anzahl der Gruppen in der Gruppenphase
Turnierzweige	KO + KOQ: Platzierungen, welche ausgespielt werden sollen (durch Komma getrennt) – b)
KO-Typ in Runde 2	KO + KOQ: Regelt, welcher Verlierer der 2. Runde in die Trostrunde übernommen wird. – c) KO: „Keiner“ oder „Spieler mit Freilos in Runde 1“ KOQ: „Alle“ oder „Spieler mit Freilos in Runde 1“
Startgeld	Startgeld und Betrag für Quittungen
Link zum Printable Draw	Optionaler Link zur Druckversion der Ergebnisliste
ID für Info-Terminal	Ohne Funktion – zukünftig geplant
Überschrift Ergebnisliste	Individuelle Überschrift für die Ergebnislisten (Wenn Feld leer, wird Standardüberschrift verwendet) -> Kapitel 4
Footer Ergebnisliste	Individuelle Unterschrift für die Ergebnislisten (Wenn Feld leer, wird Standardunterschrift verwendet) -> Kapitel 4

a) Mögliche Teilnehmerzahler der einzelnen Turnierfelder:

Turnierfeldarten	Ohne Trostrunde	Mit Trostrunde
KO-System normal (KO)	4, 8, 16, 32, 64, 128, etc.	8, 16, 32, 64, 128, 256, etc.
KO-System mit Quali (KOQ)	6, 12, 24, 48, 96, 192, etc.	12, 24, 48, 96, 192, etc.
1 Gruppe (1G)	Egal (empfohlen bis 7)	-
X Gruppen mit KO-System (XGKO)	Egal (empfohlen 8 bis 20)	-
Westfälisches System (WFS)	-	32
Elite System (ELITE)	-	16, 32, 64, etc.

b.1) KO + KOQ: Aufteilung Teilnehmer <-> Turnierzweigen:

In der folgenden Tabelle finden Sie ein Schema für die Felder „Max. Teilnehmer“, „Log. Feldgröße“ und Turnierzweige“, sowie deren Zusammenhang.

KO-System (KO)	KO-Quali (KOQ)	KO / KOQ	ohne Trostrunde	mit Trostrunde	Trost + Superrost
Max. Teilnehmer	Max. Teilnehmer	Log. Feldgröße	Turnierzweige	Turnierzweige	Turnierzweige
8 Teilnehmer	6 Teilnehmer	8 Teilnehmer	1,3	1,3,5	1,3,5,7
16 Teilnehmer	12 Teilnehmer	16 Teilnehmer	1,3	1,3,9	1,3,9,13
32 Teilnehmer	24 Teilnehmer	32 Teilnehmer	1,3	1,3,17	1,3,17,25
64 Teilnehmer	48 Teilnehmer	64 Teilnehmer	1,3	1,3,33	1,3,33,49
128 Teilnehmer	96 Teilnehmer	128 Teilnehmer	1,3	1,3,65	1,3,65,97
256 Teilnehmer	192 Teilnehmer	256 Teilnehmer	1,3	1,3,129	1,3,129,193

In der Tabelle findet durch die „3“ bei den Turnierzweigen jeweils ein Spiel um Platz 3 statt, ist dies nicht gewünscht, entfernen Sie einfach die „3“ aus dem Schema.

Bei KO- oder KOQ Turnierfelder ist es auch möglich eine SuperSuper-Trostrunden auszuspielen oder auch je anderen Platz ausspielen zu lassen. Sollen alle Platzierungen ausgespielt werden, empfehlen sich die Turnierfelder Elite System (Elite) oder Westfälische System (WFS).

b.2) 1G, XGKO, WFS, Elite: Aufteilung Teilnehmer <-> Turnierzweigen:

In der folgenden Tabelle finden Sie ein Schema für die Felder „Max. Teilnehmer“, „Log. Feldgröße“ und Turnierzweige“, sowie deren Zusammenhang.

Turnierfeldart	Max. Teilnehmer	Log. Feldgröße	ohne Trostrunde	mit Trostrunde
Gruppe (1G)	gleiche Anzahl		1	X
Gruppe + KO (XGKO)	gleiche Anzahl		1,3	optional
Westf. System (WFS)	32 Teilnehmer	32 Teilnehmer	X	automatisch
Elite System (Elite)	16, 32, 64, ...	16, 32, 64, ...	X	automatisch

Im Westfälischen System (WFS) und Elite System (Elite) werden automatisch alle Plätze ausgespielt, die Inhalte für das Feld „Turnierzweige“ werden automatisch eingetragen. Bei den Turnierfeldern WFS und Elite wird automatisch eine Trostrunde ausgetragen.

Für das KO-System bei einem XGKO Turnierfeld sind die gleichen Optionen wie bei einem normalem KO-System möglich.

Weitere Einzelheiten zu den Schemata und Details der Turnierfeldarten erhalten Sie im Kapitel 12.

c.1) KO: Übernahme in Trostrunde aus 2. Runde

Sofern bei einem KO-System (KO) eine Trostrunde ausgetragen wird, werden alle Verlierer aus der 1. Hauptrunde automatisch in die Trostrunde übernommen.

Einstellung **KO-Typ in Runde**: „**Keiner**“

Bei Wunsch können auch Spieler, die in der 2. Hauptrunde verloren haben, in die Trostrunde übernommen werden. Voraussetzung ist hierbei, dass die betroffenen Spieler in der 1. Runde ein Freilos hatten.

Einstellung **KO-Typ in Runde**: „**Nur Spieler mit Freilos in Runde 1**“

c.2) KOQ: Übernahme in Trostrunde aus 2. Runde

Beim KO-System mit Quali (KOQ) werden alle Verlierer der 1. Hauptrunde, sowie Verlierer der 2. Runde mit Freilos in der 1. Runde in die Trostrunde übernommen.

Einstellung **KOQ-Typ in Runde**: „**Nur Spieler mit Freilos in Runde 1**“

Es können aber auch alle Verlierer der 1. Und 2. Hauptrunde in die Trostrunde übernommen werden.

Einstellung **KO-Typ in Runde**: „**Alle**“

3. Teilnehmer/Feld Zuordnung

(Abbildung 11: Zuordnung Teilnehmer / Turnierfelder)

Turnierfeld Damen A (8 Teilnehmer von 8)			
Name	Liga	Verein	Opt
Yvonne Elger	Oberliga	Squashboard Münster	Herren A (1) <input type="button" value="Verschieben"/> <input type="button" value="Löschen"/>
Jessica Korthäuer	Regionalliga/Oberliga	SC Satzballtrauma	Herren A (1) <input type="button" value="Verschieben"/> <input type="button" value="Löschen"/>
Alexandra Barthel	Oberliga	1.SC Moers	Herren A (1) <input type="button" value="Verschieben"/> <input type="button" value="Löschen"/>
Eva Brauckmann	Bundesliga	match & motion sc gütersloh	Herren A (1) <input type="button" value="Verschieben"/> <input type="button" value="Löschen"/>
Stephanie Rohe	Bundesliga	Match and Motion	Herren A (1) <input type="button" value="Verschieben"/> <input type="button" value="Löschen"/>
Anke Achtermann	Regionalliga	S.C. Satzball-Trauma e.V.	Herren A (1) <input type="button" value="Verschieben"/> <input type="button" value="Löschen"/>
Simone Korell	Bundesliga	match & motion SC Gütersloh	Herren A (1) <input type="button" value="Verschieben"/> <input type="button" value="Löschen"/>
Katja Steinweg	Regionalliga	Satzballtrauma Essen/Mülheim	Herren A (1) <input type="button" value="Verschieben"/> <input type="button" value="Löschen"/>

Turnierfeld Herren A (7 Teilnehmer von 7)			
Name	Liga	Verein	Opt
Felix Göbel	2. Bundesliga	CW Bonn/Mülheim	Damen A (9) <input type="button" value="Verschieben"/> <input type="button" value="Löschen"/>
Michael Mühlbacher	2. Bundesliga	1.SC Moers	Damen A (9) <input type="button" value="Verschieben"/> <input type="button" value="Löschen"/>
Christian Wucherer	2. Bundesliga	Squash Inn Team Hamborn 88	Damen A (9) <input type="button" value="Verschieben"/> <input type="button" value="Löschen"/>
Pascal Tagaz	2. Bundesliga	noch CW Bonn/Mülheim	Damen A (9) <input type="button" value="Verschieben"/> <input type="button" value="Löschen"/>
Thomas Hutmacher	2. Bundesliga	src hünxe	Damen A (9) <input type="button" value="Verschieben"/> <input type="button" value="Löschen"/>
Kai Rößing		1.Oberhausener SRC	Damen A (9) <input type="button" value="Verschieben"/> <input type="button" value="Löschen"/>
Christian Spindler	2. Bundesliga	CW Bonn Mülheim	Damen A (9) <input type="button" value="Verschieben"/> <input type="button" value="Löschen"/>

Turnierfeld Herren B (14 Teilnehmer von 14)			
Name	Liga	Verein	Opt
Daniel Walter	Verbandsliga	Squashboard	Damen A (9) <input type="button" value="Verschieben"/> <input type="button" value="Löschen"/>
Michael Pyszny	Oberliga	1. Dorstener SC	Damen A (9) <input type="button" value="Verschieben"/> <input type="button" value="Löschen"/>

Nachdem sich die Teilnehmer in die entsprechenden Turnierfelder eingetragen haben, können Sie mit Hilfe des Menüpunktes „Teilnehmer-/Turnierfeld-Zuordnung“ die einzelnen Teilnehmer in die verschiedenen Turnierfelder verschieben.

Wenn Sie einen Teilnehmer in ein anderes Turnierfeld verschieben möchten, wählen Sie in dem Pulldown-Menü hinter dem Teilnehmer das Turnierfeld aus, in das Sie den Teilnehmer verschieben möchten. Klicken Sie anschließend auf „verschieben“. Wenn Sie einen Teilnehmer komplett löschen möchten, klicken Sie auf „löschen“.

Während der Planungsphase (also so lange die Schemata noch nicht generiert wurden) können Sie auch noch die Anzahl der Teilnehmer pro Turnierfeld ändern (Kapitel V – Punkt 2).



Bitte achten Sie darauf, dass Sie nicht mehr Teilnehmer einem Turnierfeld zuordnen als die maximale Anzahl der Teilnehmer für dieses Turnierfeld.

Wenn Sie weniger Teilnehmer zuordnen als die maximale Anzahl, werden die nicht zugeordneten Spielplätze durch „Freilos“ ersetzt.

Die Zuordnung zu den Turnierfeldern kann nur in der Planungsphase geändert werden. Ist das Schema erst einmal generiert, steht die Zuordnung fest.

4. Teilnehmer bearbeiten

(Abbildung 12: Teilnehmer bearbeiten)

Teilnehmer für die Saison 2006  




Turnierfeld Damen A (8 Teilnehmer von 8)					
Name	Liga	Verein	DRL NRW	CheckIN	Opt
Yvonne Elger	Oberliga	Squashboard Münster	28 32		
Jessica Korthäuer	Regionalliga/Oberliga	SC Satzballtrauma	38 15		
Alexandra Barthel	Oberliga	1.SC Moers	31 17		
Eva Brauckmann	Bundesliga	match & motion sc gütersloh	13 4		
Stephanie Rohe	Bundesliga	Match and Motion	18 8		
Anke Achtermann	Regionalliga	S.C. Satzball-Trauma e.V.	59 7		
Simone Korell	Bundesliga	match & motion SC Gütersloh	5 2		
Katja Steinweg	Regionalliga	Satzballtrauma Essen/Mülheim	0 13		

Turnierfeld Herren A (7 Teilnehmer von 7)					
Name	Liga	Verein	DRL NRW	CheckIN	Opt
Felix Göbel	2. Bundesliga	CW Bonn/Mülheim	202 20		
Michael Mühlbacher	2. Bundesliga	1.SC Moers	0 15		

Unter dem Menüpunkt „Teilnehmer bearbeiten“ können die verschiedenen Daten zu dem Teilnehmer noch nachträglich bearbeitet werden.

Name	Name des Spieler
eMail, Telefon, Straße, ...	Adress- und Kontaktdaten zum Teilnehmer
Rangliste	WRL – Position in der Weltrangliste DRL – Position in der Deutschen Rangliste NRW – Position in der Rangliste des Landesverband
Größe, Gewicht, Highlights, ...	Infofelder für die Spielerprofile
Bemerkung	Hier kann der Teilnehmer während der Anmeldung einen Text eingeben. Feld kann auch für interne Vermerke genutzt werden.
Bild	Möglichkeit ein Bild für den Teilnehmer hochzuladen. Dieses Bild wird auch im Spielerprofil verwendet. Empfohlen ist ein Format von 480 x 640 Pixel
Anwesenheit	Hier kann der Anmeldestatus festgelegt werden Anwesend: Spieler am Spielort eingetroffen Unbestätigt: Die Anmeldung wurde noch nicht bestätigt
Spielerstatus	Auswahl verschiedener Stati: verletzt, verspätet, etc.
Newsletter	Teilnehmer für den Newsletterempfang freigeschaltet
Übernachtung	Anmeldung des Teilnehmers zur Übernachtung
Frühstück	Anmeldung des Teilnehmers zum Frühstück

In der Spalte „CheckIN“ der Anmeldestatus des Teilnehmers verwaltet werden:

-  Anmeldung unbestätigt, per Klick wird eine Bestätigung-eMail verschickt.
-  Teilnehmer nicht Anwesend. Checkin des Teilnehmers per Klick.
-  Teilnehmer Anwesend, druck einer Quittung über das Druckersymbol.

Die hier hinterlegten Daten werden nachher für das Profil des Teilnehmers auf der Homepage verwendet. Hier kann auch das Foto für das Profil hochgeladen werden.

TIPP: Wenn ein Teilnehmer ausgetauscht werden soll, kann dies bequem über dieses Modul geändert werden. So muss kein neuer Teilnehmer angemeldet werden und die Spiele neu ausgelost werden.

5. Teilnehmer anmelden

(Abbildung 13: Anmeldeformular)

<input checked="" type="checkbox"/> Name:	<input type="text"/>	Geburtstag:	<input type="text"/>
Straße:	<input type="text"/>	Telefon [P]:	<input type="text"/>
Ort:	<input type="text"/>	Telefon [D]:	<input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/> eMail:	<input type="text"/>	Telefax [P]:	<input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Liga:	<input type="text"/>	Telefax [D]:	<input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Verein:	<input type="text"/>	Handy:	<input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Nationalität:	Deutschland ▼	Pos. [WRL]:	<input type="text"/>
Landesverband:	<input type="text"/>	Pos. [DRL]:	<input type="text"/>
		Pos. [NRW]:	<input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht für alle Felder			
Starterfeld			
<input type="radio"/> Damen A	Gruppen - 8 Teilnehmer Bundes- und Regionalliga (Reserve)		
<input type="radio"/> Herren A	Gruppen - 8 Teilnehmer Bundesliga		
<input type="radio"/> Herren B	KO-System - 16 Teilnehmer Regional- und Oberliga		
<input type="radio"/> Herren C	KO-System - 16 Teilnehmer Verbands-, Landes- und Bezirksliga		
<input type="radio"/> Herren D	Gruppe - 4 Teilnehmer Kreisklasse und Hobbyspieler (Reserve)		
Zusatzturnier - FIVE SHOOT OUT:			
Five Shoot Out:	<input type="checkbox"/> Für Extra-Turnier Five Shoot Out anmelden		
Zusätzliche Angaben:			
Übernachtung:	<input type="checkbox"/> Übernachtung im Sport-Center Borkstrasse		
Frühstück:	<input type="checkbox"/> Frühstück am Sonntag		
Bemerkungen:	<input type="text"/>		
Anmeldung Newsletter:			
Newsletter:	<input checked="" type="checkbox"/> Abonniere unseren Turnier Newsletter		

- Bedingungen** durch Klick auf den Kasten (vorne) bestätigen.
 Die MS-Open beginnen bereits am Freitag.
 Nach erfolgreichem Versand erhalten Sie eine erste eMail vom Server
 Die Teilnahme an den MS-Open wird erst durch die **zweite, persönliche Mail bestätigt!**

Absenden

Mit Hilfe des Teilnehmer-Formulars können sich neue Teilnehmer zu der Saison (Turnier) anmelden. Dazu verlinken Sie einfach von Ihrer bestehenden Homepage auf die Datei tform.php.

Der Teilnehmer hinterlegt hier seine Daten und wählt sein Wunsch-Turnierfeld aus.

Wurde bei einem Turnierfeld die Anzahl Teilnehmer erreicht, die vorher bei der Einrichtung der Turnierfelder festgelegt wurde, erscheint automatisch der Vermerk „(Reserve)“.

Nach erfolgreicher Anmeldung wird eine eMail an den Teilnehmer und an die Admin eMail Adresse (Basics -> Anmeldung [Kapitel 4]) versendet. Der Text dieser Mail kann in der tform.php bearbeitet werden.

Im Menü „Basics“ unter dem Punkt „Anmeldung“ (Kapitel 4 – Punkt 4) kann die Anmeldung zum Turnier deaktiviert werden. Hier können auch die Empfänger eMail-Adressen, der Text für die Bedingung, der Anmelde-Status und die Pflichtfelder für das Formular festgelegt werden.

Hier kann auch definiert werden, ob nach erfolgreicher Anmeldung ein weiteres Formular für die Abfrage von zusätzlichen Profildaten aufgerufen werden soll.

(Abbildung 14: Formular Profildaten)

Größe:	<input type="text"/>
Gewicht:	<input type="text"/>
Schlaghand:	<input type="text"/>
Highlights:	<input type="text"/>

Im Menü „Turnier-Daten“ unter Turnierfelder (Kapitel 5 – Punkt 4) kann für jedes Turnierfeld die Anmeldung individuell aktiviert oder deaktiviert werden.

Ist die öffentliche Anmeldung deaktiviert, können über den Link „Teilnehmer anmelden“ im Admin, trotzdem noch weitere Teilnehmer zum Turnier angemeldet werden.

VII – Turnier – Planung

1. Schemata generieren

Nachdem für alle Turnierfelder die Spielart, die Turnierzweige und das weitere Schema festgelegt wurden. Alle Teilnehmer entsprechend auf die Turnierfelder verteilt wurden, sowie die Anmeldung für neue Teilnehmer abgeschlossen worden ist, können nun mit Hilfe des Menüpunktes „Schemata generieren“ sämtliche Spiele der Saison generiert werden.



Beachten Sie, dass danach das Schema für die Turnierfelder **nicht** mehr geändert werden kann und die Zuordnung der Teilnehmer so bestehen bleiben muss.

Hinweis: Nachdem das Schemata generiert wurde, stehen neue Menüpunkte zur Verfügung, bitte aktualisieren Sie deshalb das Menü auf der linken Seite und laden Sie es neu. Danach werden die neuen Menüpunkte erscheinen.

Ab diesen Zeitpunkt steht nun auch die Status-Seite zur Verfügung, diese können Sie über Basics-> Status oder mit einem Klick auf den Header erreichen.

2. Startlisten

Nachdem sämtliche Spiele generiert wurden, kann nun im Modul „Startlisten“ die Auslosung der einzelnen Turnierfelder für die erste Runde vorgenommen werden.

(Abbildung 15: Startliste - Übersicht)

Bitte ein Turnierfeld zum Erstellen einer Startliste auswählen

Turnierfeld	Status	Auswählen
Damen A (XGKO)	ok	<input type="button" value="Bearbeiten"/>
Herren A (XGKO)	todo	<input type="button" value="Bearbeiten"/>
Herren B (KO)	todo	<input type="button" value="Bearbeiten"/>
Herren C (KO)	ok	<input type="button" value="Bearbeiten"/>
Herren D (1G)	ok	<input type="button" value="Bearbeiten"/>

In der Übersicht zu den einzelnen Turnierfeldern haben Sie einen Überblick zu dem jeweiligen Status des Feldes.

(Abbildung 16: Modul Startliste – Setzung der Teilnehmer)

Startliste für Herren B (KO)[Anderes Turnierfeld bearbeiten](#)

Feld-ID	Spieler	Feld-ID	Spieler
1	Peter Russ	2	Frank Bendig
3	Michael Pyszny	4	Oliver Züfle
5	-- Freilos -- -- Freilos -- Andreas Kaulfuß Guido Möhlmann Torsten Maltzahn	6	-- Freilos --
7		8	-- Freilos --

Jedes Spiel hat zwei Pulldown-Menüs für die beiden Spieler. In dem Pulldown-Menü stehen Ihnen alle Spieler zur Verfügung die noch nicht zugeordnet sind. Wenn Sie einen Spieler zuordnen, verschwindet dieser automatisch aus den anderen Pulldown-Menüs, da er nicht mehr zur Verfügung steht.

Entsprechend können die Teilnehmer bei Turnierfeldern mit Gruppen entsprechend auf die Gruppen verteilt werden.



Wurde für ein bestimmtes Turnierfeld ein Spielergebnis eingetragen, dann wird für dieses Turnierfeld die Möglichkeit der Setzung der Startliste zu diesem Zeitpunkt automatisch deaktiviert.

Ist der Verteilung der Teilnehmer in den Turnierfeldern abgeschlossen oder gab es Änderungen an der Startliste, werden die Änderungen mit der Funktion „Daten übertragen“ (Kapitel VI – Punkt 5) an die Tabelle der Spiele übertragen. Änderungen können dann auch unkompliziert auf der Status-Seite überprüft werden.

3. Zeitemanager (ZM)

(Abbildung 17: Zeitemanager)

Startzeit: 9 0		Datum: 10.06.2007		Center: SCB		Speichern		Spielbereich wählen	
Dauer	Court 1	Court 2	Court 3	Court 4	Court 5	Court 6	Court 7	Beginn	
45	DA-R1- P1- Sp1-G1	DA-R1- P1- Sp2-G1	DA-R1- P1- Sp7-G2	DA-R1- P1- Sp8-G2	HA-R1- P1- Sp1-G1	HA-R1- P1- Sp7-G2	HA-R1- P1- Sp8-G2	09 : 00	
45	HB-R1- P1- Sp1	HB-R1- P1- Sp2	HB-R1- P1- Sp4	HB-R1- P1- Sp5	HB-R1- P1- Sp6	HB-R1- P1- Sp7	HD-R1- P1- Sp1	09 : 45	HB-R4- P3- Sp23
45	HC-R1- P1- Sp1	HC-R1- P1- Sp2	HC-R1- P1- Sp3	HC-R1- P1- Sp5	HC-R1- P1- Sp6	HC-R1- P1- Sp8	HD-R1- P1- Sp2	10 : 30	DA-R5- P1- Sp15
45	DA-R2- P1- Sp3-G1	DA-R2- P1- Sp4-G1	DA-R2- P1- Sp9-G2	DA-R2- P1- Sp10-G2	HA-R2- P1- Sp3-G1	HA-R2- P1- Sp9-G2	HA-R2- P1- Sp10-G2	11 : 15	DA-R5- P3- Sp16
45	HB-R2- P1- Sp9	HB-R2- P1- Sp10	HB-R2- P1- Sp11	HB-R2- P1- Sp12				12 : 00	HA-R5- P1- Sp15
45	HC-R2- P1- Sp9	HC-R2- P1- Sp10	HC-R2- P1- Sp11	HC-R2- P1- Sp12		HD-R2- P1- Sp3	HD-R2- P1- Sp4	12 : 45	HA-R5- P3- Sp16
45	DA-R3- P1- Sp5-G1	DA-R3- P1- Sp6-G1	DA-R3- P1- Sp11-G2	DA-R3- P1- Sp12-G2	HA-R3- P1- Sp6-G1	HA-R3- P1- Sp11-G2	HA-R3- P1- Sp12-G2	13 : 30	
45	HB-R2- P9- Sp13	HB-R2- P9- Sp15	HC-R2- P9- Sp13	HC-R2- P9- Sp14	HC-R2- P9- Sp15	HC-R2- P9- Sp16		14 : 15	
45	HB-R3- P1- Sp17	HB-R3- P1- Sp18	HC-R3- P1- Sp17	HC-R3- P1- Sp18		HD-R3- P1- Sp5	HD-R3- P1- Sp6	15 : 00	
45	DA-R4- P1- Sp13	DA-R4- P1- Sp14	HA-R4- P1- Sp13	HA-R4- P1- Sp14				15 : 45	
45	HB-R3- P9- Sp19	HB-R3- P9- Sp20	HC-R3- P9- Sp19	HC-R3- P9- Sp20				16 : 30	
45	HC-R4- P1- Sp21	HC-R4- P9- Sp22	HC-R4- P3- Sp23					17 : 15	
45	HB-R4- P1- Sp21				HB-R4- P9- Sp22			18 : 00	
45								18 : 45	

Mit dem Zeitemanager kann bequem per Drag & Drop die Planung der Startzeiten und die Verteilung auf die Courts vorgenommen werden.

Nachdem Aufruf des Zeitemanagers wird erst das gewünschte Datum ausgewählt und danach der Spielort/Center. Sollte das Datum noch nicht festgelegt worden sein, kann dies unter Basics -> Einstellungen (Kapitel 4 – Punkt 2) nachgeholt werden.

Nach der Auswahl des Spielortes wird die Seite des Zeitemanager fertig geladen, nun wählt man noch oben die Anfangszeit für den Tag.

In der linken Spalte kann man die Dauer pro Zeitlinie festlegen, der Standardwert kann unter Basics -> Einstellungen (Kapitel 4 – Punkt 2) festgelegt werden.

Alle Spiele des Turniers sind nun in der rechten Spalte aufgelistet, sortiert sind die nach Turnierfeldern und den entsprechenden Runden.

Diese Spiele können nun per Drag & Drop auf die einzelnen Courts und die einzelnen Zeitlinien verteilt werden. Mit dem Drop Down „Spielbereich wählen“ kann durch die Liste der Spiele geblättert werden.

In den drei Zeilen am Ende der Seite (Parkbox) können Spiele geparkt werden, wird die aktuelle Ansicht des Zeitenmanagers gespeichert, dann sind die Spiele aus der Parkbox wieder in der Liste der Spiele auf der linken Seite aufgeführt.

Soll also ein bestimmtes Spiel von einem Court entfernt werden und es soll dann wieder in der Spielreihe aufgenommen werden, dann zieht man dies Spiel auf die Parkbox. Nachdem nächsten Speichern wird dieses Spiel wieder in der Spielreihe geführt.

Sollte beim Zeitenmanager das Datum oder der Spielort gewechselt, so wird zuerst die Tagesansicht des ausgewählten Spielortes gespeichert. Bevor das Fenster des Zeitenmanagers

Die Kürzel der Spiele und Ihre Bedeutung:

HB-R3- P9- Sp20	HA-R1- P1- Sp1-G1
--------------------	----------------------

HB

Entspricht hier dem Feld „Herren B“, das Kürzel wird bei der Anlage der Turnierfelder vergeben (Kapitel 5 – Punkt 2).

R3

Teilt die Runde des Feldes mit, hier bei handelt es sich um die 3. Runde.

P9

Zeigt an, zu welchem Platzierungsbereich das Spiel gehört. Bei „P9“ gehört das Spiel zu den Spielen, welche den 9. Platz ausspielen. Bei einem 16er KO-System ist der 9. Platz der Sieger der Trostrunde.

Sp20

Interne Nummer der Spiele für das Turnierfeld. Die Nummerierung der Spiele ist in den Ergebnislisten immer von Runde zu Runde und dann von oben nach unten.

Farbe

Die Farbe für das Turnierfeld wird auch bei der Anlage des Turnierfeldes vergeben (Kapitel 5 – Punkt 2).

G1

Bei Spielen aus einer Gruppenphase, gibt das Kürzel an, aus welcher Gruppe das Spiel stammt. Bei G1 handelt es sich um Gruppe 1.

4. Update Zeitenmanager

Mit der Funktion „Update Zeitenmanager“ werden alle Spiele im Zeitenmanager auf Freilose überprüft. Enthält dabei ein Spiel ein Freilos als „Teilnehmer“, so wird dieses Spiel aus dem Zeitenmanager und aus der Spielreihe des ZM gelöscht.

5. Daten übertragen

Mit der Funktion „Daten übertragen“ werden die gemachten Einstellungen aus dem Modul „Setzliste“ (Punkt 2) und dem Modul Zeitenmanager (Punkt 3) in die Spiele-Tabelle übertragen.

In diesem Schritt werden Einstellungen aus den Setzlisten, sowie die Startzeiten und die Verteilung der Spiele auf die Courts an jedes einzelne Spiel übertragen. Sind danach Änderungen an den Startlisten oder im Zeitenmanager vorgenommen worden, müssen die Daten erneut übertragen werden.

Hinweis: Nachdem die Daten zum ersten Mal übertragen wurden, stehen neue Menüpunkte zur Verfügung, bitte aktualisieren Sie deshalb das Menü auf der linken Seite und laden Sie es neu. Danach werden die neuen Menüpunkte erscheinen.

Hinweis XGKO-Felder: Ist die Gruppenphase bei XGKO-Turnierfelder abgeschlossen und die Startliste für die Phase des KO-System wurde erstellt, müssen erneut die Daten übertragen werden.

Dadurch werden die Spiele und die entsprechende Verteilung der Teilnehmer generiert. Danach die stehen diese Spiele auch im Modul „Punkte erfassen“ zur Verfügung.

VIII – Turnier – Management

1. Zeiten & Courts je Feld

(Abbildung 18: Zeiten & Courts je Feld)

Turnierfeld Damen A (XGKO)																
ID	Runde	Spieler 1	Spieler 2	Start-Zeit				Center	Court	Schiri						
2	1	Katja Steinweg	Alexandra Barthel	10	.6	.2007	09	▼	00	▼	SCB	▼	Court 2	▼	13	Suche
1	1	Simone Korell	Stephanie Rohe	10	.6	.2007	09	▼	00	▼	SCB	▼	Court 1	▼	12	Suche
7	1	Eva Brauckmann	Anke Achtermann	10	.6	.2007	09	▼	00	▼	SCB	▼	Court 3	▼	64	Suche
8	1	Yvonne Elger	Jessica Korthäuer	10	.6	.2007	09	▼	00	▼	SCB	▼	Court 4	▼		Suche
4	2	Stephanie Rohe	Alexandra Barthel	10	.6	.2007	11	▼	15	▼	SCB	▼	Court 2	▼		Suche
3	2	Simone Korell	Katja Steinweg	10	.6	.2007	11	▼	15	▼	SCB	▼	Court 1	▼		Suche
10	2	Anke Achtermann	Jessica Korthäuer	10	.6	.2007	11	▼	15	▼	SCB	▼	Court 4	▼		Suche
9	2	Eva Brauckmann	Yvonne Elger	10	.6	.2007	11	▼	15	▼	SCB	▼	Court 3	▼		Suche
6	3	Stephanie Rohe	Katja Steinweg	10	.6	.2007	13	▼	30	▼	SCB	▼	Court 2	▼		Suche
5	3	Simone Korell	Alexandra Barthel	10	.6	.2007	13	▼	30	▼	SCB	▼	Court 1	▼		Suche
12	3	Anke Achtermann	Yvonne Elger	10	.6	.2007	13	▼	30	▼	SCB	▼	Court 4	▼		Suche
11	3	Eva Brauckmann	Jessica Korthäuer	10	.6	.2007	13	▼	30	▼	SCB	▼	Court 3	▼		Suche
14	4	Eva Brauckmann	Stephanie Rohe	10	.6	.2007	15	▼	45	▼	SCB	▼	Court 2	▼		Suche
13	4	Simone Korell	Anke Achtermann	10	.6	.2007	15	▼	45	▼	SCB	▼	Court 1	▼		Suche
15	5	Simone Korell	Eva Brauckmann	10	.6	.2007	18	▼	45	▼	SCB	▼	Court 1	▼		Suche
16	5	Anke Achtermann	Stephanie Rohe	10	.6	.2007	18	▼	45	▼	SCB	▼	Court 3	▼		Suche

Speichern

Mit dem Modul „Zeiten & Courts je Feld“ können auf die schnelle die Startzeiten und die Courts je Turnierfeld verwaltet werden.

Außerdem können hier auch Schiedsrichter den einzelnen Spielen zugeordnet werden. Ansonsten wird immer der Teilnehmer als Schiedsrichter eingetragen, welcher als letztes auf dem entsprechenden Court verloren hat.

Haben Sie Änderungen für ein Spiel vorgenommen, vergessen Sie nicht am Ende der Seite den „Speichern Button“ zu klicken.

Dieser Menüpunkt steht Ihnen ab der ersten Übertragung der Daten über den kompletten Verlauf der Saison zur Verfügung, so dass Sie hier jederzeit Änderungen durchführen können.

2. Punkte erfassen - Spielort

Mit Hilfe des Moduls „Punkte erfassen“ können Sie jeweils die Punkte der aktuellen Runde erfassen. Das Modul ist in zwei Frames unterteilt.

Frame oben:

Im oberen Frame werden alle aktuell laufenden Spiele aufgelistet, weiter können die Ergebnisse für die Spiele gespeichert werden. Die Spiele in diesem Frame sind nach der Court-Nr. sortiert. Geben Sie hier pro Spiel alle Punkte ein, markieren Sie außerdem im rechten Bereich die Radio-Box um zu definieren, welcher Spieler dieses Spiel gewonnen hat. Dann klicken Sie auf den Button „Spiel beendet“, danach ist das Spiel abgeschlossen und wird aus dem oberen Frame entfernt. Ein Spiel kann nur beendet werden, wenn ein Sieger ausgewählt wurde.

Es ist auch möglich für dieses Spiel ein Zwischenergebnis einzugeben. Dafür geben Sie einfach den aktuellen Spielstand für das entsprechende Spiel ein und klicken dann auf den Button „Ergebnis speichern“. Bei Zwischenergebnissen verschwindet das Spiel nicht aus dem oberen Frame.

Frame unten:

Im unteren Frame sind alle Spiele der aktuellen Runden der Turnierfelder aufgelistet, die noch nicht gestartet wurden. Sortiert sind die Spiele nach der Startzeit, oben steht das Spiel, welches als nächstes gestartet werden soll. Die Startzeiten, Courts und der Spielort für die Spiele wurden vorher im Modul „Zeitenmanager“ festgelegt. (mehr dazu im Kapitel: VI – Punkt 3)

Um ein gewünschtes Spiel aus dem „Frame unten“ zu starten, muss bei dem entsprechenden Spiel der Button „aktivieren“ geklickt werden. Danach wird das Spiel aus dem „Frame unten“ entfernt und wird in den oberen Frame verschoben.

Die Spiele der nachfolgenden Runden werden automatisch generiert, sobald deren Teilnehmer ermittelt wurden. Sollte aus diesem Grund ein Spiel nicht in der Liste vorhanden sein, einfach die Seite neu laden. Danach dürften alle Spiele aufgelistet sein.

(Abbildung 19: Modul – Punkte erfassen)

Court	Simone Korell	9	9					Spiel 1 - Sa. 09:00	Ergebnis speichern	
1	gegen	1	2	3	4	5		Damen A - 1. Runde	Spiel beendet	
	Alexandra Barthel	0	0					Sieger: <input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2		
Court	Yvonne Elger							Spiel 8 - Sa. 09:00	Ergebnis speichern	
4	gegen	1	2	3	4	5		Damen A - 1. Runde	Spiel beendet	
	Anke Achtermann							Sieger: <input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2		
Court	Christian Spindler	9						Spiel 23 - Sa. 09:00	Ergebnis speichern	
6	gegen	1	2	3	4	5		Herren A - 1. Runde	Spiel beendet	
	Felix Göbel	5						Sieger: <input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2		

Spiel	Start	Spieler 1	Spieler 2	Court	Feld	Aktivieren
2	09:00	Katja Steinweg	: Stephanie Rohe	Court 2 ▾	Damen A - 1. Runde	aktivieren
7	09:00	Eva Brauckmann	: Jessica Korthäuer	Court 3 ▾	Damen A - 1. Runde	aktivieren
17	09:00	Pascal Tagaz	: Kai Röbing	Court 5 ▾	Herren A - 1. Runde	aktivieren
24	09:00	Thomas Hutmacher	: Michael Mühlbacher	Court 7 ▾	Herren A - 1. Runde	aktivieren
33	09:45	Peter Russ	: Frank Bendig	Court 1 ▾	Herren B - 1. Runde	aktivieren
34	09:45	Michael Pyszny	: Oliver Züfle	Court 2 ▾	Herren B - 1. Runde	aktivieren

verschiedene Spielorte

SquashDRAW ist so konzipiert, dass die Spiele des Turniers für mehrere Spielorte verwaltet werden kann. Zur Verfügung stehen die Spielorte, die Sie vorher im Modul „Center“ angelegt haben. (mehr dazu im Kapitel: IV– Punkt 1)

Für die Erfassung der Punkte steht im Menü des Admin-Bereiches für jeden Spielort des Turniers ein eigenes „Punkte erfassen“ Modul zur Verfügung. Diese Module entsprechen der gleichen Funktionsweise, wie das Modul im vorherigen Kapitel.

Die Spielorte für die Spiele wurden vorher im Modul „Zeitenmanager“ (Kapitel V – Punkt 3) festgelegt. Die Spielorte können jederzeit im „Zeitenmanager“ oder im Modul „Zeiten & Courts je Feld“ (Kapitel VI – Punkt 1) noch geändert werden.

Schiedsrichterbogen

Aus dem Modul „Punkte erfassen“ können zu jedem Spiel direkt Schiedsrichterbögen ausgedruckt werden. Der jeweilige Schiedsrichterbogen wird über das Symbol in der rechten Spalte aufgerufen.

Als Schiedsrichter wird immer der Teilnehmer vorgeschlagen, welcher zuletzt auf dem betreffenden Court verloren hat. Eine gezielte Auswahl des Schiedsrichters kann unter dem Modul „Zeiten & Courts je Feld“ (Kapitel VI – Punkt 1) vorgenommen werden.

3. Punkte nacherfassen

Wurde eine Ergebnis für ein Spiel fehlerhaft eingegeben oder ein falscher Spieler als Sieger festgelegt und das Spiel wurde schon beendet, kommt das Modul „Punkte nacherfassen“ zum Einsatz. Da das Spiel ja bereits beendet wurde, kann das Spiel im normalen „Punkte erfassen“ Modul ja nicht mehr ausgewählt werden.

Hier muss erst die ID des betroffenen Spiels eingegeben werden. Die ID lässt sich auf der Status-Seite oder in den Ergebnislisten ermitteln. Danach wird das Formular zum Editieren des Spiels angezeigt:

(Abbildung 20: Modul – Punkte nacherfassen)

Court	Heinz Havighorst	6	9	8	9	9	Spiel 63 - So. -10:30 - SCB
	gegen	1	2	3	4	5	Herren C - 1. Runde
6 ▾	Benjamin Wucherer	9	7	10	5	5	Sieger: <input checked="" type="radio"/> Sp 1 <input type="radio"/> Sp 2 <input type="radio"/> Keiner
<input type="button" value="Speichern"/>							

Die bereits gemachten Eingaben stehen als Vorgabe im Formular, nun kann das Ergebnis und auch der Sieger entsprechend geändert werden.

Spiele vergangener Runden:

Muss ein Ergebnis eines Spiels aus einer bereits beendeten Runde geändert werden, und für das Spiel gab es auch schon Änderungen bei Spielen aus nachfolgenden Runden, wird dies angezeigt.

Diese Spiele müssen dann manuell überprüft werden, ob deren Ergebnisse und die Teilnehmer noch aktuell sind.

(Abbildung 21: Modul – Punkte nacherfassen mit Hinweis)

Nachträgliches Editieren

In Begegnungen, welche direkt von diesem Spiel betroffen sind, wurden bereits Ergebnisse eingetragen, bitte überprüfen Sie die Teilnehmer der Begegnungen. In der nächsten Runde sind die Spiele mit folgenden IDs betroffen: **67,71**

Court	Heinz Havighorst	6	9	8	9	9	Spiel 63 - So. -10:30 - SCB
	gegen	1	2	3	4	5	Herren C - 1. Runde
6 ▾	Benjamin Wucherer	9	7	10	5	5	Sieger: <input checked="" type="radio"/> Sp 1 <input type="radio"/> Sp 2 <input type="radio"/> Keiner
<input type="button" value="Speichern"/>							

4. Freilosmanager


Der Freilosmanager überprüft sämtliche Spiele des Turniers, ob dort Spiele mit Freilos vorhanden sind. Das Modul ermittelt dann für alle betroffenen Spiele die Sieger und überträgt das Freilos und den Sieger weiter in die nachfolgenden Runden.


Bei allen Freilos-Spielen werden in den Ergebnislisten und Profilen die Startzeit und die Spieldauer ausgeblendet.

IX – Seiten erstellen

1. Spielerprofile

(Abbildung 22: Spielerprofil)

Persönliche Daten	
Name:	Ralf Brandt
Ort:	Münster
Nationalität:	
Bundesland:	Nordrhein-Westfalen
Liga:	Regionalliga
Verein:	Squashboard Münster
Schlaghand:	rechts
Größe:	189 cm
Gewicht:	74 kg




Turnier-Bilder

Sportliche Daten	
Weltrangliste:	0
DSQV-Rangliste:	194
NRW-Rangliste:	47
Highlights:	MS-Mopen 2005 - Herren B Sieger

Statistiken			
Anzahl Spiele:	3		
Spieldauer:	15 Minuten		
Bilanz:	gewonnen	verloren	Quote
Spiele:	1	2	33 %
Sätze:	4	6	40 %
Punkte:	39	78	33 %

Herren B - Hauptrunde - 2. Runde				
Spiel 44 - So, 12:00 - Court 4 im SCB		Spieldauer: 5 Minuten		
 Daniel Walter	4	7	7	Ralf Brandt
 Ralf Brandt	9	9	9	

Herren B - Hauptrunde - Halbfinale				
Spiel 50 - So, 15:00 - Court 2 im SCB		Spieldauer: 4 Minuten		
 Martin Kozik	6	9	9	Martin Kozik
 Ralf Brandt	9	2	1	

Herren B - Hauptrunde - Finale				
Spiel 55 - So, 18:00 - Court 3 im SCB		Spieldauer: 6 Minuten		
 Michael Pyszny	9	9	9	Michael Pyszny
 Ralf Brandt	0	0	0	

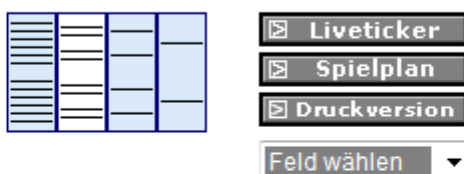
Mit diesem Modul werden sämtliche Spielerprofile erstellt. Die persönlichen Daten, sportlichen Daten, das Bild und weiteren Infos können unter dem Punkt „Teilnehmer bearbeiten“ (Kapitel V – Punkt 4) geändert werden.

Unter „Basics -> Einstellungen“ (Kapitel IV – Punkt 2) kann eingestellt werden, ob die Länderflaggen in den Spielerprofilen angezeigt werden sollen.

2. Ergebnisliste

(Abbildung 23: Ergebnisliste – KO-System)

HERREN C - 2. RUNDE - PLÄTZE 1-4 HAUPTRUNDE



Bitte 30 Minuten vor Spielbeginn anwesend sein!

Herren C - 2. Runde - Plätze 1-4						
Spiel 64 - So. 12:45 - Court 1 im SCB		Spieldauer: 6 Minuten				
Oliver Orlicki	2	9	9	2	9	Oliver Orlicki
Jerome van Huet	9	2	0	9	3	
Andreas Bürmann	9	9	9			Andreas Bürmann
Frank Zydeck	5	2	0			
Spiel 65 - So. 12:45 - Court 2 im SCB		Spieldauer: 6 Minuten				
☑ Runde vorher						Nächste Runde ☑
Spiel 66 - So. 12:45 - Court 3 im SCB		Spieldauer: 6 Minuten				
Mario Aust	8	9	9	3	9	Mario Aust
Jochen Notholt	10	4	0	9	0	
Frank Niestert	2	4	0			Heinz Havighorst
Heinz Havighorst	9	9	9			
Spiel 67 - So. 12:45 - Court 4 im SCB		Spieldauer: 7 Minuten				
☑ Runde vorher						Nächste Runde ☑

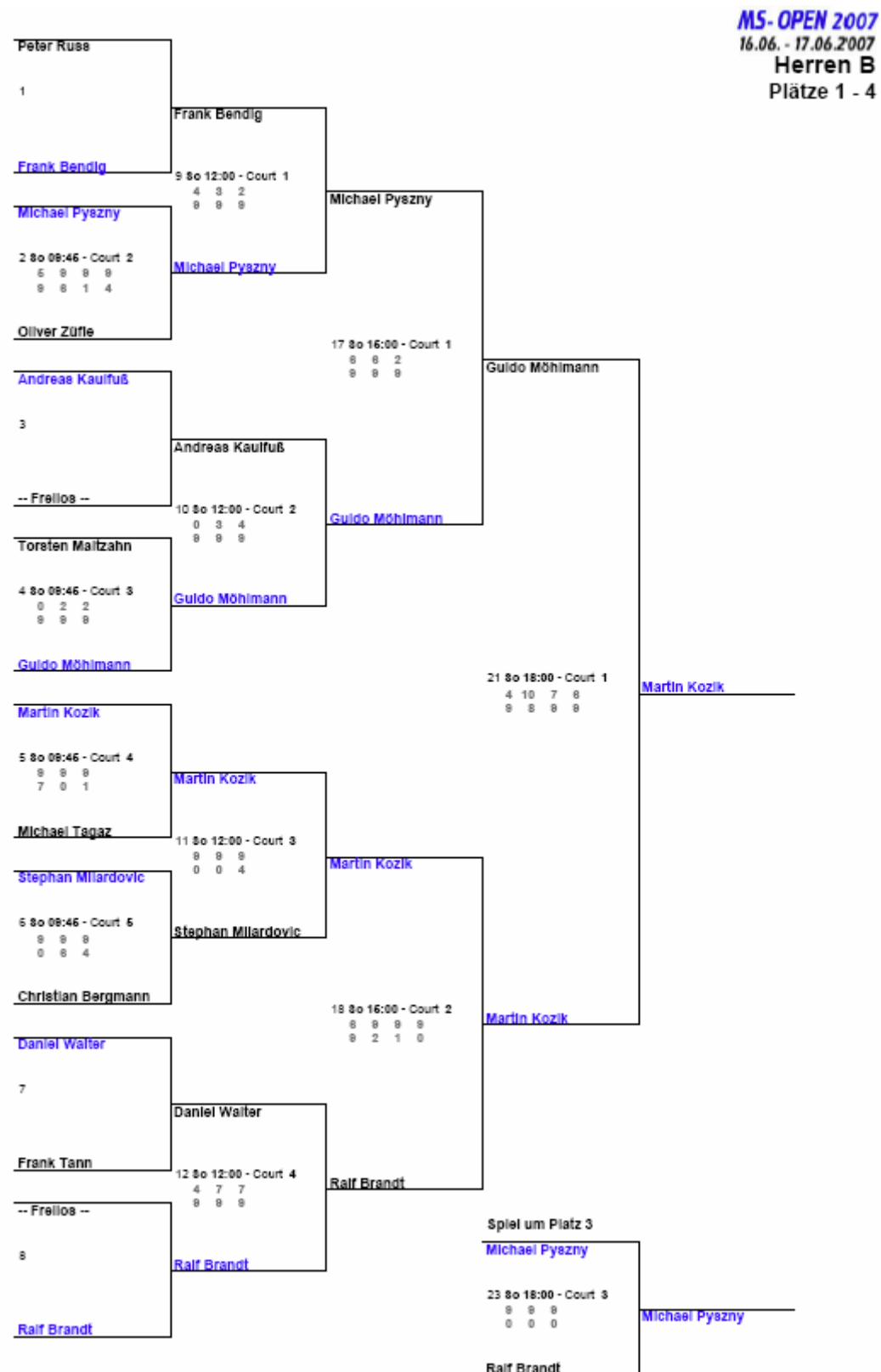
Wichtig: Bitte 30 Minuten vor Spielbeginn anwesend sein, da unsere Turnierfelder komplett belegt sind und wir einen engen Zeitplan haben. Verspätungen sind mindestens 30 Minuten vor Spielbeginn der Turnierleitung zu melden, da wir sonst gezwungen sind, den jeweiligen Spieler zu disqualifizieren!

Hier können mit einem Klick sämtliche Ergebnislisten und die Siegerliste erstellt werden. Mit jeder Aktualisierung wird den Homepagebesucher der aktuelle Stand des Turnierverlaufs präsentiert.

Unter „Basics -> Einstellungen“ (Kapitel IV – Punkt 2) kann eingestellt werden, ob die Länderflaggen in den Ergebnislisten angezeigt werden sollen.

3. Printable Draws

(Abbildung 24: Printable Draws – KO-System)

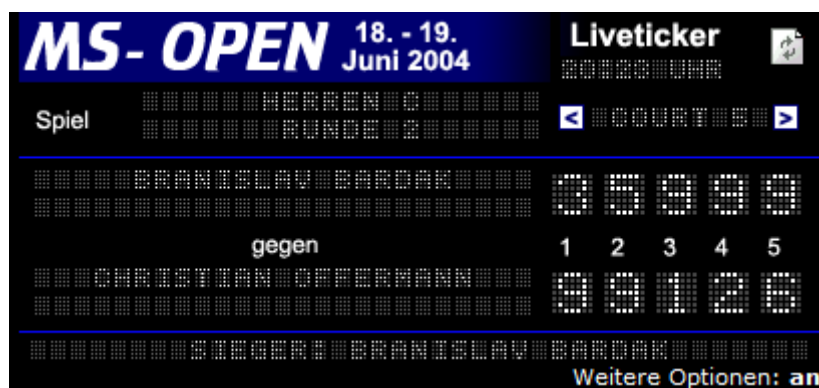


Sie können jederzeit während des Turnierverlaufs Printable Draws von allen Turnierfeldern erstellen. Diese Druckversionen von den Ergebnislisten eignen sich prima für den Aushang im Spielort oder als Service für die Besucher und Presse.

Bei Klick auf „Printable Draws“ öffnet sich ein neues Fenster mit einem PDF, dies enthält alle Turnierfelder mit dem aktuellen Stand des Turniers, gleichzeitig wird eine Datei auf der Server gespeichert und kann direkt von den Ergebnislisten aufgerufen werden.

4. Liveticker

(Abbildung 25: Liveticker)



Mit dem Modul „Liveticker“ besteht die Möglichkeit den Besuchern der Webseite die Zwischenstände der aktuellen Spiele kompakt zu präsentieren. Der Nutzer hat die Möglichkeit sich die Ergebnisse der verschiedenen Courts anzeigen zu lassen.

Über „Weitere Optionen“ können noch zusätzliche Informationen, wie z.B. Tickernews (Kapitel IV – Punkt 7), Liste der „aktuellen Spiele“ oder auch Bilder einer Webcam (optional).

(Abbildung 26: Liveticker – Aktuelle Spiele)

1	Thomas Hutmacher	0	2					2	Christian Spindler	9	1				
	gegen	1	2	3	4	5			gegen	1	2	3	4	5	
	Michael Mühlbacher	9	6						Felix Göbel	5	0				
3	Pascal Tagaz	3	2	1				4	Jessica Korthäuer	0					
	gegen	1	2	3	4	5			gegen	1	2	3	4	5	
	Kai Röbing	9	9	9					Anke Achtermann	4					
5	Simone Korell	0	2					6	Eva Brauckmann	9	9	7			
	gegen	1	2	3	4	5			gegen	1	2	3	4	5	
	Katja Steinweg	9	7						Yvonne Elger	0	1	1			
7	Alexandra Barthel	1	10	9	1	2									
	gegen	1	2	3	4	5									
	Stephanie Rohe	9	8	6	9	5									

X – Ergebnislisten

1. Ergebnislisten der Turnierfelder

(Abbildung 27: Ergebnislisten)

MS-OPEN MÜNSTER 10. + 11. Juni 2006

Home News & Bilder Turnier Guide **Ergebnisse** Liveticker Anmeldung Sponsoren Kontakt

MS-OPEN 2006
10.06. - 11.06.2006

HERREN C - 2. RUNDE - PLÄTZE 1-4
HAUPTRUNDE

Liveticker
 Spielplan
 Druckversion
Feld wählen ▼

Bitte 30 Minuten vor Spielbeginn anwesend sein!

Herren C - 2. Runde - Plätze 1-4

Spiel 64 - So. 12:45 - Court 1 im SCB		Spieldauer: 6 Minuten				
Oliver Orlicki	2	9	9	2	9	Oliver Orlicki
Jerome van Huet	9	2	0	9	3	
Andreas Bürmann	9	9	9			Andreas Bürmann
Frank Zydeck	5	2	0			
Spiel 65 - So. 12:45 - Court 2 im SCB		Spieldauer: 6 Minuten				
<input type="checkbox"/> Runde vorher		<input type="checkbox"/> Nächste Runde				
Spiel 66 - So. 12:45 - Court 3 im SCB		Spieldauer: 6 Minuten				
Mario Aust	8	9	9	3	9	Mario Aust
Jochen Notholt	10	4	0	9	0	
Frank Niestert	2	4	0			Heinz Havighorst
Heinz Havighorst	9	9	9			
Spiel 67 - So. 12:45 - Court 4 im SCB		Spieldauer: 7 Minuten				
<input type="checkbox"/> Runde vorher		<input type="checkbox"/> Nächste Runde				

Wichtig: Bitte 30 Minuten vor Spielbeginn anwesend sein, da unsere Turnierfelder komplett belegt sind und wir einen engen Zeitplan haben. Verspätungen sind mindestens 30 Minuten vor Spielbeginn der Turnierleitung zu melden, da wir sonst gezwungen sind, den jeweiligen Spieler zu disqualifizieren!

MS-Open Facts Das knappste Spiel der MS-Open war die Begegnung zwischen Hartmut Römer und Ewald Röhm mit 84 Punkten (9:7, 8:10, 7:9, 10:9, 6:9)

Menü: Die Inhalte des Menüs (links) kann unter Basics -> Menu verwaltet werden. Der Text der Überschrift oder im Footer kann über Basics -> Einstellungen (Kapitel IV – Punkt 2) geändert werden oder individuell per Turnierfeld unter „Turnierfelder“.

ergebnisse_base_tpl.php – Template für das Design der Seite

ergebnisse_ko_tpl.php – Template für Ergebnisliste bei KO-Systemen

ergebnisse_group_tpl.php – Template für Ergebnisliste in Gruppenphasen

XI – Zusätzliche Module

1. Meldeliste

(Abbildung 28: Meldeliste)

MS-Open 2006 - Teilnehmer Herren B

Nr	Name	Liga	DRL	NRW
1	Daniel Walter	Verbandsliga		62
2	Michael Pyszny	Oberliga		
3	Peter Russ	Regionalliga		
4	Guido Möhlmann	Regionalliga		
5	Michael Tagaz	Verbandsliga		22
6	Frank Bendig	Verbandsliga		43
7	Martin Kozik	Regionalliga		
8	Andreas Kaulfuß	Oberliga		
9	Ralf Brandt	Regionalliga	194	47
10	Torsten Maltzahn	Oberliga		
11	Oliver Züfle	-		
12	Frank Tann	-		
13	Stephan Milardovic	Oberliga		
14	Christian Bergmann	Verbandsliga		

Herren B	Reserve
----------	---------

Für jedes Turnierfeld kann eine Meldeliste in die bestehende Homepage eingebunden werden. Auf dieser Meldeliste wird in Echtzeit angezeigt, wie viele und welche Teilnehmer sich bereits für das entsprechende Feld angemeldet haben.

Um die Meldeliste in Ihre vorhandene Homepage einzubinden, verwenden Sie bitte eine URL in der folgenden Art:

<http://www.meinedomain.de/squashdraw/liste.php?feld=1>

Als Feld-Nr. verwenden Sie die ID des Turnierfeldes. Diese können Sie der Übersicht im Modul „Turnierfelder“ entnehmen. (Kapitel V – Punkt 2)

Sollte die Zahl der angemeldeten Teilnehmer der maximalen Anzahl an Startplätzen überschreiten, werden die Teilnehmer ab dieser Schwelle als Reserve angezeigt.

Diese Meldeliste kann auch als Startzeiten-Liste verwendet werden. Wenn später die Spiele generiert und die Startzeiten für die einzelnen Spiele im Zeitenmanager festgelegt wurden, kann in dieser Liste für den jeweiligen Teilnehmer die Startzeit für sein erstes Spiel angezeigt. Dazu muss unter Basics -> Einstellungen der Wert für die Teilnehmer-Liste von Rangliste auf Startzeit geändert werden.

2. Turnierfacts

(Abbildung 29: Turnierfacts - Admin)

ID	Facts	Sortierung	Optionen
1	Rekordsiegerin der Damen sind Eva-Maria Brauckmann (2000 , 2002 , 2003) und Simone Korell (1999 , 2004 , 2005) mit drei Titeln bei den MS-Open	10	
19	Bei den Damen gelang Eva-Maria Brauckmann (2002 , 2003) und Simone Korell (2004 , 2005) die Titelverteidigung im folgendem Jahr.	10	
15	Petra Kratzsch gewann 2003 das Finale im Damen-B-Feld, obwohl sie schon Matchball gegen sich hatte.	10	
14	Ralf Brandt ist der einzige Spieler der an allen Turnieren teilgenommen hat. (10 Teilnahmen)	10	
13	Die ersten beiden Turnier liefen noch unter dem Namen Technoconsult-Cup	10	
12	Seit dem Jahr 2000 kann man sich online für das Turnier anmelden	10	
11	Rekordsieger der Herren ist Christian Spindler mit zwei Titeln bei den MS-Open (2002 , 2003)	10	

(Abbildung 30: Turnierfacts – Box Homepage)

MS-Open Facts	Das knappste Spiel der MS-Open war die Begegnung zwischen Hartmut Römer und Ewald Röhm mit 84 Punkten (9:7, 8:10, 7:9, 10:9, 6:9)
--------------------------	--

Mit diesem Modul können verschiedene Turnierinformationen (Fakten, Rekorde oder sonstige Infos) erfasst werden, diese Turnierfacts werden dann bei der Erstellung der Ergebnislisten oder Profile zufällig am Ende der Seite eingefügt.

3. Übersicht der letzten Spiele

(Abbildung 31: Übersicht der letzten Spiele)



Damen A		<input checked="" type="checkbox"/> Liveticker				
Simone Korell	6	9	3	9	9	
Eva Brauckmann	9	2	9	7	4	
Damen B		<input checked="" type="checkbox"/> Liveticker				
Cinzia Nattler Castillo	0	6	7			
Lena Al-Odeh	9	9	9			
Herren A		<input checked="" type="checkbox"/> Liveticker				
Friedrich Scheel	10	5	2	2		
Daniel Zilic	9	9	9	9		
Herren B		<input checked="" type="checkbox"/> Liveticker				
Ray Burke	9	9	6	6	9	
Gero Richter	5	7	9	9	8	
Herren C		<input checked="" type="checkbox"/> Liveticker				
Roland Schmidt	9	7	9	9		
Sebastian Reinicke	1	9	3	5		
Herren D		<input checked="" type="checkbox"/> Liveticker				
Shaun Robjohns	9	6	9	6	10	
Sebastian Rubertus	2	9	4	9	8	

SquashDRAW bietet ein kleines Modul (uebersicht.php) das für jedes Turnierfeld die letzten beendeten Spiele darstellt. Diese Übersicht kann zum Beispiel in die Startseite Ihrer Homepage eingebunden werden.


Über Basics -> Einstellungen kann entschieden werden, ob die letzten Spiele des aktuellen Turniers angezeigt werden sollen oder die Spielreihe aus dem Modul „Übersicht Finale“ (Kapitel IV – Punkt 8).

4. Schiedsrichterbogen

(Abbildung 32: Schiedsrichterbogen)

 (Spieler/-in) Christian Spindler	:	 (Spieler/-in) Felix Göbel	MS-Open Herren A - 1. Runde - Spiel 23 FELD / RUNDE / SPIEL 01:00 Uhr / 2 Uhrzeit/Court
Ergebnis:	:	(Sätze)	
Christian Spindler			
Felix Göbel			
Christian Spindler			
Felix Göbel			
Christian Spindler			
Felix Göbel			
Christian Spindler			
Felix Göbel			
Christian Spindler			
Felix Göbel			

Schiedsrichter: **Torsten Maltzahn**



Aus dem Modul „Punkte erfassen“ (Kapitel VII – Punkt 2) kann zu jedem Spiel ein entsprechender Schiedsrichterbogen aufgerufen werden.

Sofern für die jeweiligen Teilnehmer Fotos hinterlegt wurden, werden die Fotos für die Spieler und den Schiedsrichter angezeigt. Diese Bilder erleichtern die Suche nach den Teilnehmern und helfen dem Schiedsrichter die Zuordnung der Spieler.

5. Quittung

(Abbildung 33: KO-System normal)

Quittung	Euro	Betrag in Ziffern 20	Cent 00
		Zwanzig	Cent wie oben
von	<u>Squashboard Münster e.V.</u>		
für	<u>Startgeld MS-Openneu 2006 - Simone Korell</u>		
	erhalten zu haben bescheinigt:		
Ort:	<u>Münster</u>	Datum:	<u>03.06.2007</u>

Im Rechnungsbetrag sind **19** % Mehrwertsteuer enthalten.

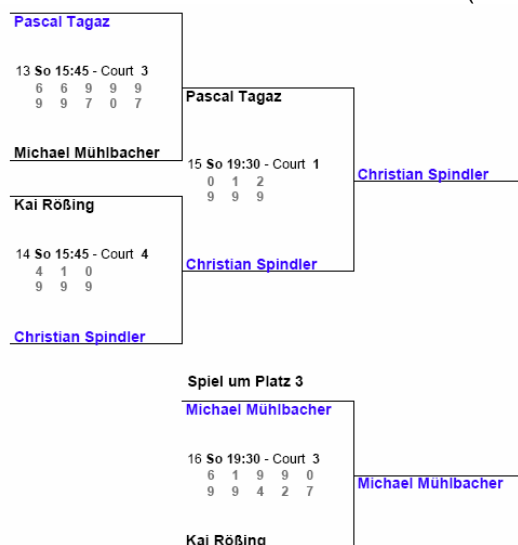
(Firmenstempel)
 (Unterschrift)

Es ist möglich unter „Turnier-Daten -> Teilnehmer bearbeiten“ für jeden Teilnehmer eine individuelle Quittung zu drucken, sobald dieser angemeldet ist.

XII – Die Turnierfelder

1. KO-System normal (KO)

(Abbildung 34: KO-System normal)



Bei diesem Turnierfeld nehmen in der ersten Runde mindestens vier Spieler teil. Soll die Teilnehmerzahl in der ersten Runde größer sein, so muss der Ausgangswert „vier“ immer verdoppelt werden. Somit ist mögliche Anzahl der Teilnehmer 4,8,16,32,64, usw., wobei die Reihe dann immer weiter verdoppelt werden muss.

Gehen wir in der ersten Runde von vier Teilnehmern aus, so spielen diese in zwei Spielen gegeneinander. (Bei acht Teilnehmern finden vier Spiele statt, Sie sehen die Anzahl Teilnehmer durch zwei, ergeben die Anzahl Spiele für die erste Runde.)

Die Sieger aus den Spielen der ersten Runde kommen in die Zweite Runde. In der Abbildung oben haben Pascal Tagaz und Christian Spindler ihre Spiele in der ersten Runde gewonnen und haben die zweite Runde erreicht. In der zweiten Runde (was in der Abbildung gleichzeitig das Finale wäre) spielen nun die beiden Sieger gegeneinander. Der Sieger (Christian Spindler) dieser Begegnung hätte nun auch das Turnierfeld gewonnen, da dieses Spiel ja schon das Finalspiel ist.

Die beiden Verlierer aus dem Halbfinale im Turnierfeld „KO-System normal“ spielen in dem kleinen Finale und ermitteln dort den Sieger für den dritten Platz. In Beispiel würden Michael Mühlbacher und Kai Röbing das Spiel um Platz 3 austragen.

Für dieses Turnierfeld kann auch eine Trostrunde angelegt werden. Hier nehmen automatisch die Spieler teil, die in der Hauptrunde in der ersten Runde ihr Spiel verloren haben.

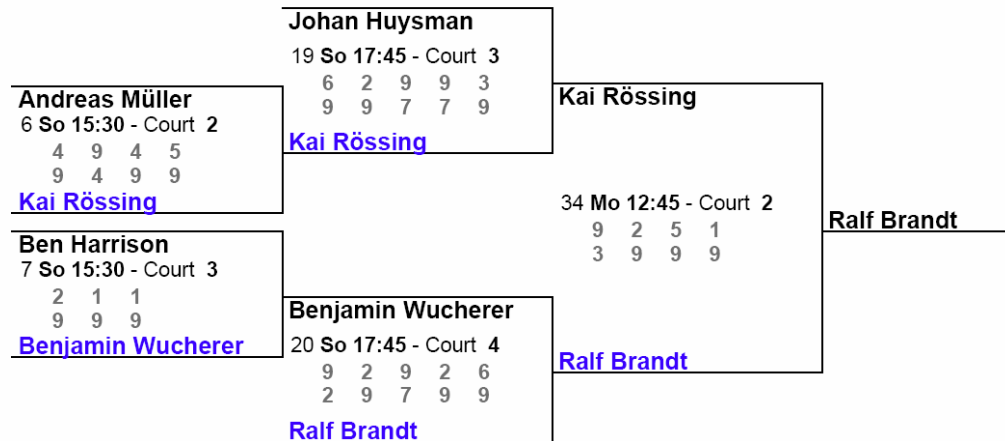
Alternativ können auch Verlierer der 2. Hauptrunde, welche in der 1. Runde ein Freilos-Spiel hatten, in die Trostrunde übernommen werden.
(mehr dazu im Kapitel: VI – Punkt 2.)

Die Auslosung für dieses Turnierfeld kann später im Modul „Startliste“ vorgenommen werden.

2. KO-System mit Quali-Runde (KOQ)

Dieses Turnierfeld ähnelt dem Turnierfeld „KO-System normal“, nur dass dieses Turnierfeld mit einer Vorrunde (Quali-Runde) startet.

(Abbildung 35: KO-System mit Quali-Runde)



Bei diesem Turnierfeld nehmen in der ersten Runde mindestens vier Spieler teil. Ansonsten verdoppelt sich auch hier der Wert jeweils für die erste Runde.

In der ersten Runde gleicht das Turnierfeld noch dem Turnierfeld „KO-System normal“, der Unterschied kommt erst in der zweiten Runde. Beim KOQ-System werden bereits Spieler für die zweite Runde gesetzt. In der ersten Runde haben diese Spieler ein Freilos. In der Abb. 35 sind dies zum Beispiel Johan Huysman und Ralf Brandt.

Die Anzahl der Teilnehmer setzt sich bei diesem Turnierfeld also aus der Anzahl der Spieler der ersten und zweiten Runde zusammen. In der Abb. 35 sind es 4 Spieler (1. Runde) und 2 Spieler (2. Runde), macht also 6 Spieler gesamt. Mögliche Anzahl der Teilnehmer 6,12,24,48, usw., wobei die Reihe dann weiter verdoppelt werden muss.

Die Anzahl der Spiele sind beim KOQ in der ersten und zweiten Runde identisch, in der Abb. 35 sind das jeweils 2 Spiele. In unserem Beispiel gibt es für das Turnierfeld sechs Teilnehmer, vier wurde in der 1. Runde gesetzt und zwei Teilnehmer in die 2. Runde. Zu den beiden Teilnehmern der 2. Runde kommen die beiden Sieger aus der 1. Runde hinzu und spielen dann gegeneinander. Ab dort geht es normal weiter bis ein Sieger ermittelt wurde.

Auch beim KOQ-System kann ein Spiel um Platz 3 ausgetragen werden. In unserem Beispiel würden Johan Huysman und Benjamin Wucherer gegeneinander spielen.








Für dieses Turnierfeld kann auch eine Trostrunde angelegt werden. Hier nehmen automatisch die Spieler teil, die in der Hauptrunde in der ersten **und** zweiten Runde ihr Spiel verloren haben. Alternativ können auch nur Spieler mit einem Freilos-Spiel in der 1. Runde in die Trostrunde übernommen werden. (Kapitel: VI – Punkt 2.)

Die Auslosung KOQ-Felder wird im Modul „Startliste“ vorgenommen.

3. - 1 Gruppe mit Gruppenspielen und Tabelle (1G)

(Abbildung 36: 1 Gruppe mit Gruppenspielen und Tabelle)

Herren D - Gruppe 1 - Runde 1 - 3									
Nr.	Name	S	G	V	Sätze	SD	EinzelP	PD	Punkte
1	Sebastian Rubertus	3	3	0	9 : 0	9	82 : 23	59	3:0
2	Timo Pütz	3	2	1	6 : 4	2	76 : 55	21	2:1
3	Roman Vogt	3	1	2	4 : 6	-2	62 : 66	-4	1:2
4	Andre Paulus	3	0	3	0 : 9	-9	5 : 81	-76	0:3

Herren D - Gruppenphase - Gruppe 1									
Spiel 79 - So. 09:45 - Court 7 im SCB		Spieldauer: 8 Minuten							
	Sebastian Rubertus	9	9	9			Sebastian Rubertus		
	Timo Pütz	6	3	3					
	Andre Paulus	0	0	1			Roman Vogt		
	Roman Vogt	9	9	9					
Spiel 80 - So. 10:30 - Court 7 im SCB		Spieldauer: 6 Minuten							
Siegerliste 									
Spiel 81 - So. 12:45 - Court 6 im SCB		Spieldauer: 7 Minuten							
	Sebastian Rubertus	9	9	9			Sebastian Rubertus		
	Andre Paulus	1	0	0					
	Timo Pütz	10	9	9	9		Timo Pütz		
	Roman Vogt	8	5	10	2				
Spiel 82 - So. 12:45 - Court 7 im SCB		Spieldauer: 7 Minuten							
Siegerliste 									
Spiel 83 - So. 15:00 - Court 6 im SCB		Spieldauer: 4 Minuten							
	Sebastian Rubertus	10	9	9			Sebastian Rubertus		
	Roman Vogt	9	1	0					
	Timo Pütz	9	9	9			Timo Pütz		
	Andre Paulus	1	2	0					
Spiel 84 - So. 15:00 - Court 7 im SCB		Spieldauer: 5 Minuten							

Bei diesem Turnierfeld spielt jeder Teilnehmer gegen Jeden. Die Anzahl der Teilnehmer ist im Grunde beliebig wählbar, empfohlen werden bis etwa sieben Teilnehmer. (mehr dazu im Kapitel: VI – Punkt 2.)

Die Platzierung in diesem Turnierfeld wird in einer Tabelle dargestellt. Für einen Sieg gibt es zwei Punkte, der Verlierer erhält keinen Punkt. Die Tabelle wird sortiert nach Siegpunkten, habe mehrere Spieler die gleiche Siegpunktzahl, wird das Satzverhältnis hinzugezogen und danach die Einzelpunkte.

Bei diesem Turnierfeld gibt es keine Trostrunde und auch kein Spiel um Platz drei.

Die Auslosung für dieses Turnierfeld kann im Modul „Startliste“ vorgenommen werden. Die Generierung der Spiele erfolgt vom Script automatisch, die Spiele werden so verteilt, dass pro Runde jeder Teilnehmer ein Spiel austragen muss.

Das Beispiel aus Abb. 36 besteht aus drei Runden und dabei hat jeder Teilnehmer drei Spiele und jeweils eins Spiel pro Runde.

4. – x Gruppen mit Gruppenspielen und anschl. KO-System (XGKO)

(Abbildung 37: x Gruppen & KO-System – Gruppenphase)



Damen A - Gruppe 1 - Runde 1 - 3									
Nr.	Name	S	G	V	Sätze	SD	EinzelP	PD	Punkte
1	Simone Korell	3	3	0	9 : 0	9	81 : 6	75	3:0
2	Stephanie Rohe	3	2	1	6 : 5	1	68 : 71	-3	2:1
3	Katja Steinweg	3	1	2	5 : 8	-3	70 : 87	-17	1:2
4	Alexandra Barthel	3	0	3	2 : 9	-7	34 : 89	-55	0:3

Damen A - Gruppenphase - Gruppe 1									
Spiel 1 - So. 09:00 - Court 1 im SCB									
	Simone Korell	9	9	9					Simone Korell
	Stephanie Rohe	2	0	1					
	Katja Steinweg	9	2	6	9	9			Katja Steinweg
	Alexandra Barthel	1	9	9	1	2			
Spiel 2 - So. 09:00 - Court 2 im SCB									
Spieldauer: 25 Minuten									
Nächste Runde									
Spiel 3 - So. 11:15 - Court 1 im SCB									
Spieldauer: 6 Minuten									
	Simone Korell	9	9	9					Simone Korell
	Katja Steinweg	0	3	0					
	Stephanie Rohe	9	9	9					Stephanie Rohe
	Alexandra Barthel	7	4	1					
Spiel 4 - So. 11:15 - Court 2 im SCB									
Spieldauer: 6 Minuten									
Nächste Runde									
Spiel 5 - So. 13:30 - Court 1 im SCB									
Spieldauer: 4 Minuten									
	Simone Korell	9	9	9					Simone Korell
	Alexandra Barthel	0	0	0					
	Stephanie Rohe	5	9	6	9	9			Stephanie Rohe
	Katja Steinweg	9	5	9	4	5			
Spiel 6 - So. 13:30 - Court 2 im SCB									
Spieldauer: 5 Minuten									
Nächste Runde									

Damen A - Gruppe 2 - Runde 1 - 3									
Nr.	Name	S	G	V	Sätze	SD	EinzelP	PD	Punkte
1	Eva Brauckmann	3	3	0	9 : 1	8	88 : 22	66	3:0
2	Anke Achtermann	3	2	1	7 : 3	4	71 : 45	26	2:1
3	Yvonne Elger	3	1	2	3 : 6	-3	35 : 66	-31	1:2
4	Jessica Korthäuer	3	0	3	0 : 9	-9	21 : 82	-61	0:3

Damen A - Gruppenphase - Gruppe 2									
Spiel 7 - So. 09:00 - Court 3 im SCB									
Spieldauer: 26 Minuten									
	Eva Brauckmann	9	7	9	9				Eva Brauckmann
	Anke Achtermann	7	9	0	1				
	Yvonne Elger	9	9	10					Yvonne Elger
	Jessica Korthäuer	3	0	9					
Spiel 8 - So. 09:00 - Court 4 im SCB									
Spieldauer: 26 Minuten									
Nächste Runde									
Spiel 9 - So. 11:15 - Court 3 im SCB									
Spieldauer: 6 Minuten									
	Eva Brauckmann	9	9	9					Eva Brauckmann
	Yvonne Elger	0	1	2					
	Anke Achtermann	9	9	9					Anke Achtermann
	Jessica Korthäuer	6	0	1					
Spiel 10 - So. 11:15 - Court 4 im SCB									
Spieldauer: 7 Minuten									
Nächste Runde									
Spiel 11 - So. 13:30 - Court 3 im SCB									
Spieldauer: 5 Minuten									
	Eva Brauckmann	9	9	9					Eva Brauckmann
	Jessica Korthäuer	0	2	0					
	Anke Achtermann	9	9	9					Anke Achtermann
	Yvonne Elger	4	0	0					
Spiel 12 - So. 13:30 - Court 4 im SCB									
Spieldauer: 5 Minuten									

(Abbildung 38: XGKO– Phase: KO-System - Halbfinale)

Damen A - 4. Runde - Plätze 1-4						
Spiel 13 - So. 15:45 - Court 1 im SCB			Spieldauer: 4 Minuten			
 Simone Korell	9	9	9			Simone Korell
 Anke Achtermann	2	1	2			
 Eva Brauckmann	9	9	9			Eva Brauckmann
 Stephanie Rohe	1	2	6			
Spiel 14 - So. 15:45 - Court 2 im SCB			Spieldauer: 4 Minuten			
<input type="button" value="Runde vorher"/>			<input type="button" value="Nächste Runde"/>			

Bei dem Turnierfeld „x Gruppen mit KO-System“ (XGKO) ähnelt die erste Runde dem vorherigen Turnierfeld „1 Gruppe mit Tabelle (1G)“, nur dass die erste Runde aus mehreren Gruppen besteht. Die Anzahl der Gruppen kann im Modul „Festlegung der Turnierfelder“ definiert werden. Die Anzahl ist beliebig, optimal wären 3-4 Gruppen. (mehr dazu im Kapitel: VI – Punkt 2.)

Die Anzahl der Teilnehmer ist im Grunde beliebig wählbar, empfohlen werden 8-20 Teilnehmer, bei etwa 2- 5 Gruppen. (mehr dazu im Kapitel: VI – Punkt 2.)

Die Verteilung der Teilnehmer auf die verschiedenen Gruppen kann durch das Modul „Startliste“ vorgenommen werden. (mehr dazu im Kapitel: VII – Punkt 2.)

In der Gruppenphase (1. Runde) spielen in jeder Gruppe die Teilnehmer jeweils gegeneinander.

Die Platzierung in diesem Turnierfeld wird in einer Tabelle dargestellt. Für einen Sieg gibt es zwei Punkte, der Verlierer erhält keinen Punkt. Die Tabelle wird sortiert nach Siegpunkten, haben mehrere Spieler die gleiche Siegpunktzahl, wird das Satzverhältnis hinzugezogen und danach die Einzelpunkte.

Nach Abschluss der Gruppenphase folgt bei dem XGKO-Feld in der zweiten Runde ein normales KO-System. Mit wie vielen Teilnehmern das KO-System startet wird im Modul „Turnierfelder“ definiert. Mögliche Anzahl Spiele sind 4,8,16, usw. Für die anschließende KO-Phase bei XGKO-Feldern sind für das KO-System alle Einstellungen wie bei einem normalen KO-System möglich. (mehr dazu im Kapitel: VI – Punkt 2.)

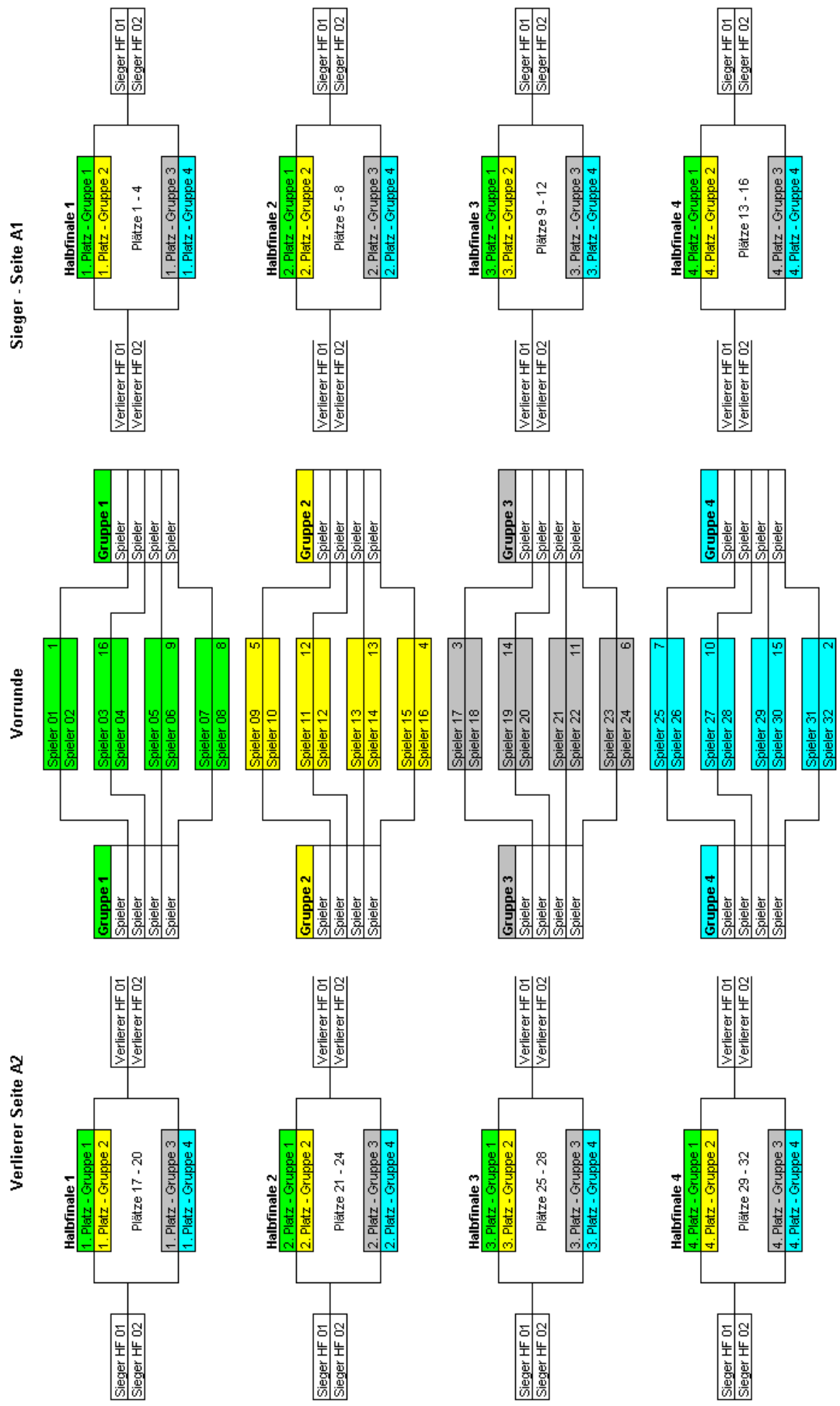
Die Auslosung der Startliste der Paarung für das KO-System muss nach Abschluss der ersten Runde im Modul „Startliste“ manuell vorgenommen werden. Hier wird die entsprechende Anzahl von Spielen, gemäß den Vorgaben aus dem Modul „Turnierfelder“ angezeigt. Wenn die Auslosung der Startliste abgeschlossen ist, werden mit dem Modul „Daten übertragen“ die jeweiligen Spiele generiert. Diese stehen dann auch im Modul „Punkte erfassen“ sofort zur Verfügung.

Die Phase des KO-System verläuft dann genauso wie bei dem Turnierfeld „KO-System normal“. Bei dem XGKO-Feld kann bei Bedarf auch ein Spiel um Platz 3 ausgetragen werden.

Bei dieser Turnierfeldart gibt es keine Trostrunde.

5. Westfälisches System (WFS)

(Abbildung 39: Westfälisches System)



Das Turnierfeld „Westfälische System“ ist für 32 Teilnehmer ausgelegt und eine andere Teilnehmerzahl ist leider nicht möglich.

Das Westfälische System besteht aus vier Phasen, mit sechs Runden – also sechs Spiele für jeden Teilnehmer. In der ersten Runde spielen die 32 Teilnehmer in 16 Spielen im KO-System gegeneinander. Die 16 Sieger kommen in die 2. Runde des Hauptfeldes und die 16 Verlierer spielen in der Trostrunde weiter.

Ab nun ist das Schema für Haupt- und Trostrunde gleich. Die Sieger der ersten vier Spiele aus der 1. Runde, spielen in der 2. Runde in einer Gruppe. Die Verlierer dieser vier Spiele spielen in der Trostrunde in einer Gruppe. Sieger der Spiele 5-8 spielen in der zweiten Runde der Hauptrunde in einer Gruppe, sowie die Verlierer in der zweiten Gruppe in der Trostrunde. Entsprechend ist die Verteilung der Spieler für die Sieger und Verlierer der Spiele 9-12 und die Spiele 13-16.

In den 4 Gruppen der Hauptrunde und den 4 Gruppen der Trostrunde spielen die Teilnehmer jeweils einmal gegeneinander. Die Hauptrunde spielt beim „Westfälischem System“ insgesamt um die Plätze 1-16, und die Teilnehmer der Trostrunde ermitteln die Plätze 17-32.

(Abbildung 40: Platzierungsspiele)



In der Hauptrunde spielen die 4 Sieger der 4 Gruppen in einem kleinen KO-System die Plätze 1-4 untereinander aus. Die Zweiten der Gruppen spielen die Plätze 5-8 aus. Die Dritten die Plätze 9-12 und die Viertplatzierten die Plätze 13-16.

Die Platzierungsspiele bestehen jeweils aus zwei Halbfinals. Die Sieger dieser beiden Spiele spielen im Finale der Platzierungsspiele. In dem Beispiel der Abb. 14 (Sieger HF 01: Sieger HF 02) geht das Finale um den fünften Platz, der Sieger des Spiels wäre auf den fünften Platz im Turnierfeld, der Verlierer des Spiel wäre Sechster. Die Verlierer der Halbfinale spielen um den siebten Platz, der Sieger des Spiels (Verlierer HF 01: Verlierer HF 02) ist Siebter des Feldes und der Verlierer ist Achter.

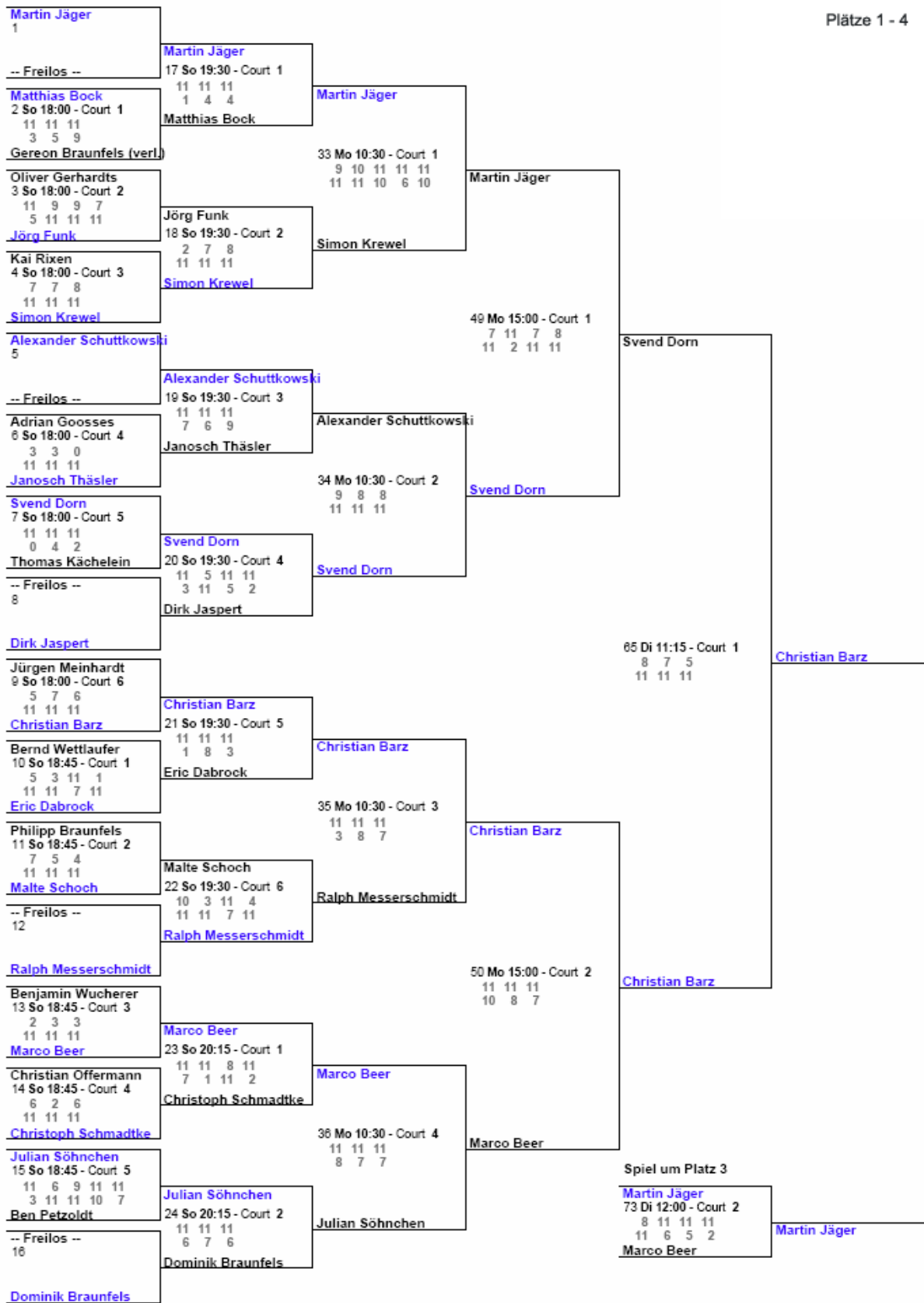
In der Trostrunde spielen die 4 Sieger der 4 Gruppen in einem kleinen KO-System die Plätze 17-20 untereinander aus. Die Zweiten der Gruppen spielen die Plätze 21-24 aus. Die Dritten die Plätze 25-28 und die Viertplatzierten die Plätze 29-32.

Die Platzierungsspiele laufen nach dem gleichen Schema ab, wie die Spiele um die Plätze in der Hauptrunde.

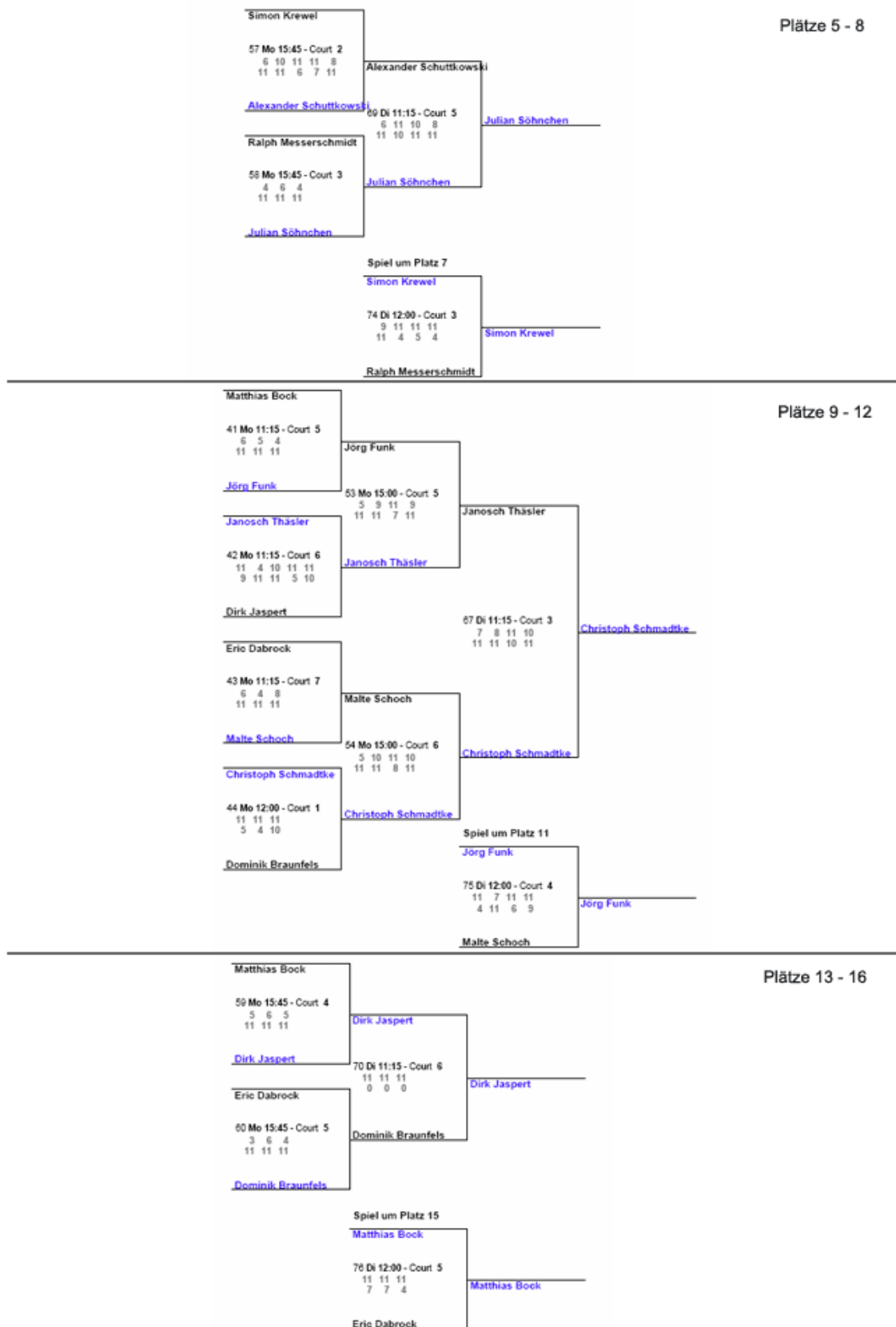
Die Auslosung für das Feld kann später im Modul „Startlisten“ vorgenommen werden.

5. Elite System (Elite)

(Abbildung 41: Elite System – Bereich Plätze 1 -4)



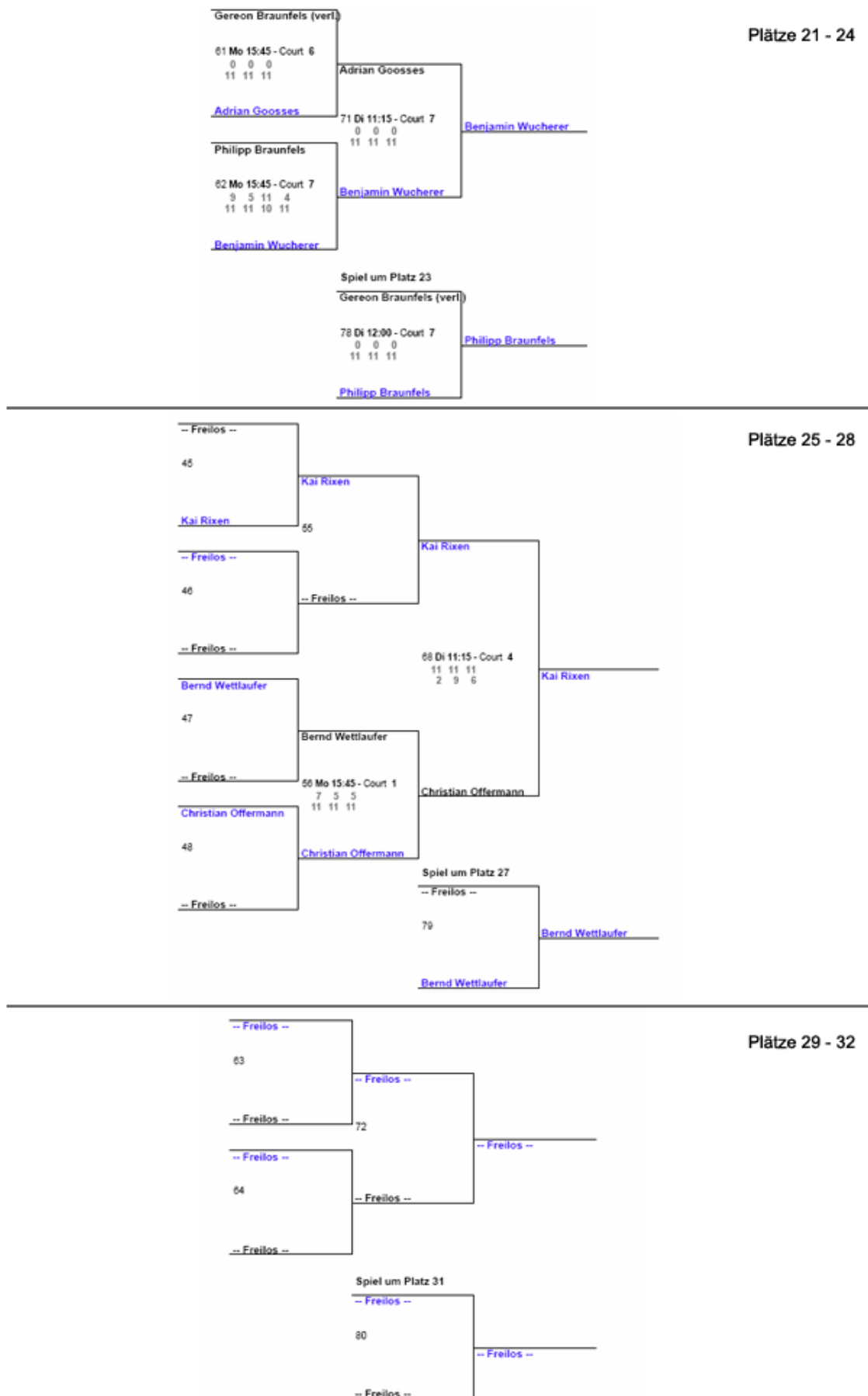
(Abbildung 42: Elite System – Bereiche: Plätze 5 – 8, 9 – 12, 13 - 16)



(Abbildung 43: Elite System – Bereiche: Plätze 17 - 20)



(Abbildung 44: Elite System – Bereiche: Plätze 21 – 24, 25 – 28, 29 – 32)



Beim Turnierfeld Elite System (Elite) sind Teilnehmerzahlen von „16, 32, 64, ... usw. möglich, bei diesem Turnierfeld werden wie beim Westfälischen System alle Platzierungen aus gespielt.

Jeder Platzierungsbereich wird im Grunde als kleines eigenes KO-System ausgetragen. Das Beispiel (Abb. 41 – 44) zeigt ein Elite System mit 32 Teilnehmern, hierbei gibt es für die Plätze 1 – 4 ein eigenes KO-System und entsprechend auch für die Bereiche 5 – 8, 9 – 12, 13 – 16, 17 – 20, 21 – 24, 25 – 28, 29 – 32.

In unserem Beispiel besteht das Elite System aus fünf Runden und somit hat jeder Teilnehmer fünf Spiele bis seine Platzierung ausgespielt wurde.

Nehmen wir als Beispiel einmal den Spieler „Jörg Funk“, sein erstes Spiel im Bereich Plätze 1 – 4 gewinnt der Spieler gegen Oliver Gerhardts. Durch den Sieg kommt „Jörg Funk“ in die 2. Runde des Bereichs Plätze 1 – 4, dieses Spiel der 2. Runde verliert er gegen Simon Krewel, durch diese Niederlage scheidet „Funk“ aus dem Bereich 1 – 4 aus und wird den Bereich Plätze 9 – 12 übertragen.

Das dritte Spiel von „Jörg Funk“ findet also im Bereich Plätze 9 – 12 statt, dort gewinnt er das Spiel gegen „Matthias Bock“ und gelangt somit in die nächste Runde des Bereichs. Hier findet Partie Nummer vier gegen „Janosch Thäsler“ statt, in der sich „Funk“ geschlagen geben muss. „Janosch Thäsler“ kommt somit in das Spiel um Platz 9 und „Jörg Funk“ spielt sein fünftes Spiel um den elften Platz.

Nachdem „Jörg Funk“ nun das Spiel um Platz 11 gewonnen hat, belegt er nun auch nach Abschluss den elften Platz im Turnierfeld.

Nach diesem Schema werden beim Elite System alle Platzierungen ausgespielt, Sieger einer Partie werden in ihrem Bereich in die nächste Runde übertragen und Verlierer werden in den Bereich mit den entsprechenden Platzierungen übertragen.

Bei Elite-Feldern handelt es sich im Grunde um KO-System bei denen alle Platzierungen ausgespielt werden.

Die Auslosung für dieses Turnierfeld kann später im Modul „Startliste“ vorgenommen werden. (mehr dazu im Kapitel: VI – Punkt 2.)

XIII – Templates