

# Anleitung Turnierverwaltung

## Inhaltsverzeichnis

1	Voraussetzungen.....	2
2	Installation.....	2
	2.1 Installer.....	2
	2.2 Installation mittels ZIP-Archiv.....	2
3	Teilnehmer verwalten.....	2
	3.1 Teilnehmer registrieren.....	2
	3.2 Turnierarten.....	3
	3.3 Kampfgruppen erzeugen.....	3
	3.4 Kampflisten drucken.....	3
	3.5 Speichern der Teilnehmer.....	3
	3.6 Urkunden drucken.....	4
	3.7 Mannschaftswertung.....	4
4	Kampfanzeige.....	4
	4.1 Kampfgruppen laden.....	4
	4.2 Kämpfe automatisch erstellen.....	4
	4.3 Begegnungen zusammenstellen.....	4
	4.4 Kämpfe wechseln.....	5
	4.5 Einen Kampf vorziehen.....	5
	4.6 Begegnungen ändern.....	5
	4.7 Anzeige für die Zuschauer öffnen.....	5
	4.8 Anzeige konfigurieren.....	6
	4.9 Kampfpause.....	6
	4.10 Vorschau der Zuschaueranzeige.....	6
5	Meldungen an die Zuschauer.....	6
6	Programmeinstellungen.....	7
	6.1 OpenOffice.....	7
	6.2 Verzeichnis für erstellte Dateien.....	7

# 1 Voraussetzungen

Die Turnierverwaltung setzt ein installiertes Java6 voraus. Die Java Laufzeitumgebung kann von <http://www.java.com/de/> heruntergeladen werden.

Zum Ausdrucken der Kampflisten und Urkunden wird ein installiertes OpenOffice 3.3 benötigt. Dies kann unter <http://www.openoffice.org/de/> heruntergeladen werden.

Für die Anzeige der Begegnungen am Kampfrichtertisch ist OpenOffice **nicht** notwendig.

## 2 Installation

### 2.1 Installer

Installer stehen für Windows, Linux/Unix sowie für MacOS zur Verfügung. Bitte folgen Sie den Anweisungen des Installers.

### 2.2 Installation mittels ZIP-Archiv

Das ZIP Archiv in ein beliebiges Verzeichnis entpacken. Bitte darauf achten, dass Unterverzeichnisse mit entpackt werden.

Beim Entpacken entsteht ein Verzeichnis "Turnierverwaltung". Die Anwendung wird durch "turnierverwaltung.exe" im Unterverzeichnis "bin" gestartet.

Unter Linux/Unix wird die Anwendung mit dem Shell-Skript "turnierverwaltung" im Unterverzeichnis "bin" gestartet. Damit dies funktioniert müssen erst die Attribute der Datei auf "ausführbar" gesetzt werden. Dies kann mit dem Befehl "chmod u+x turnierverwaltung" gemacht werden.

## 3 Teilnehmer verwalten

### 3.1 Teilnehmer registrieren

Das Registrierungsfenster wird über den Menüpunkt "Registrierung → Teilnehmer erfassen" geöffnet. Die Schaltfläche "Registrieren".

Nach Eingabe eines Feldes kann mit der Tabulator-Taste zum nächsten Feld gesprungen werden. Die Eingabe in einem Feld kann auch mit der "Enter" (Eingabe) Taste bestätigt werden.

Bei Verwendung der "Enter" Taste wird der Teilnehmer automatisch übernommen sobald alle Angaben vollständig sind. Danach werden die Eingabefelder gelöscht und die Eingabe kann beim Nachname des nächsten Teilnehmers fortgesetzt werden. Die Altersklasse des letzten Teilnehmers wird dabei vorausgewählt.

Die Verwendung der Enter-Taste hat den Vorteil, dass keine zusätzliche Bestätigung (OK, Nächster) notwendig ist.

Wenn der letzte Teilnehmer erfasst ist (oder die Erfassung unterbrochen werden soll), so kann der Eingabedialog mit "OK" oder "Abbrechen" geschlossen werden.

#### Autokorrektur

- Beim Nach- und Vornamen wird automatisch der erste Buchstabe bei der Eingabe groß geschrieben.
- Bei der Eingabe des Vereins steht eine Auto-Vervollständigung zur Verfügung, so dass nur der Anfang des Namens getippt werden muss.
- Bekannte Abkürzungen im Vereinsnamen (wie z.B. TSV oder JC) werden automatisch groß geschrieben.

## 3.2 Turnierarten

Bei der Registrierung von Teilnehmer kann zwischen drei Turnierarten unterschieden werden:

- Einzelturnier
- U11 Turnier
- Mannschaftsturnier

Bei einem Einzelturnier werden bei der Eingabe die Gewichtsklasse, die Altersklasse (FU17, MU14 usw) benötigt sowie der Verein benötigt.

Bei einem U11 Turnier werden die Kinder mit ihrem gewogenen Gewicht registriert. In diesem Fall erfolgt keine Ausfüllhilfe bei der Eingabe des Gewichts. In der Liste der Teilnehmer wird dieses Gewicht dann in einer gesonderten Spalte dargestellt.

Bei einem Mannschaftsturnier wird bei der Registrierung keine Altersklasse abgefragt.

## 3.3 Kampfgruppen erzeugen

Bei der Definition der Kampfgruppen werden sog. Gruppdateien (mit der Erweiterung .txt) angelegt. Diese Gruppdateien werden für die Anzeige am Kampfrichtertisch benötigt und werden dort über die Funktion "Datei → Gruppe laden" geöffnet.

Das Verzeichnis in dem die generierten OpenOffice Dokumente für die Kampflisten gespeichert werden kann über "Extras → Optionen" eingestellt werden.

### 3.3.1 Einzelturnier

Sind alle Teilnehmer erfasst, so können die einzelnen Kampfgruppen erzeugt werden. Die Erzeugen der Kampfgruppen ist notwendig um danach die Kampflisten drucken zu können.

Bei Kampfgruppen mit 8 Teilnehmern wird nachgefragt ob diese Gruppe im KO Verfahren oder mit zwei 4er Pools gekämpft werden soll. Abhängig von dieser Auswahl werden unterschiedliche Kampflisten gedruckt.

Bei der Erzeugung der Kampflisten muss neben dem Namen des Turniers (welcher in den Kampflisten mit gedruckt wird) auch das Verzeichnis angegeben werden, in dem die generierten Gruppdateien gespeichert werden.

### 3.3.2 U11 Turnier

Bei einem U11 Turnier werden die Kampfgruppen manuell angelegt. Dazu empfiehlt es sich die Teilnehmerliste nach dem gewogenen Gewicht zu sortieren. Die Kinder die in einer Gruppe kämpfen sollen müssen dann markiert werden. Wenn mehr als zwei Einträge markiert sind, so können die markierten Kinder mit der Schaltfläche "Kampfgruppe" zu einer Gruppe zusammengefasst werden. Dies erstellt dann auch die benötigten Gruppdateien.

### 3.3.3 Mannschaftsturnier

Bei einem Mannschaftsturnier werden die Gruppen entweder pro Verein oder pro Gewichtsklasse erzeugt.

## 3.4 Kampflisten drucken

Um die Kampflisten für eine Gruppe drucken zu können, muss der Name der Gruppe im Fenster "Teilnehmerliste" selektiert werden. Über den Menüpunkt "Datei → Liste drucken" wird der eigentlich Druck ausgelöst.

Im "Drucken Dialog" wird der Drucker sowie die Anzahl der Kopien ausgewählt. Standardmäßig werden pro Teilnehmer eine Kopie, sowie eine Kopie zum Aushängen und eine für den Betreuer ausgedruckt (für eine Kampfgruppe mit 6 Teilnehmern werden also 8 Kopien voreingestellt).

## 3.5 Speichern der Teilnehmer

Die Liste der Teilnehmer kann über den Menüpunkt "Datei → Speichern als" als OpenOffice Calc oder als Excel Datei gespeichert werden.

Sobald die Datei gespeichert wurde, kann sie erneut über "Datei → Speichern" gespeichert werden. Diese Funktion steht auch für die Mannschaftswertung zur Verfügung.

### 3.6 Urkunden drucken

Sobald für einen Teilnehmer eine Platzierung eingetragen wurde kann die Urkunde gedruckt werden. Wird für das aktuelle Turnier zum ersten Mal eine Urkunde gedruckt, so muss die OpenOffice Vorlage ausgewählt werden.

Nachdem eine Urkunde erzeugt wurde, wird das entsprechende OpenOffice Dokument gespeichert. Das Verzeichnis dafür kann über "Extras → Optionen" konfiguriert werden.

### 3.7 Mannschaftswertung

**Die Mannschaftswertung ist ausschließlich für Einzelturniere geeignet!**

Nachdem alle Platzierungen bekannt sind, kann über den Menüpunkt "Registrierung → Mannschaftswertung" die Platzierungen der Mannschaften berechnet werden.

Die Mannschaftswertung kann als OpenOffice oder Excel gespeichert sowie gedruckt werden.

Teilnehmer mit einem gewogenen Gewicht (U11) werden bei der Mannschaftswertung nicht berücksichtigt.

## 4 Kampfanzeige

### 4.1 Kampfgruppen laden

Die Kampfgruppendateien die mit der Registrierungsfunktion der Anwendung erzeugt wurden, können über den Menüpunkt "Datei → Gruppe laden" geöffnet werden.

Nach dem Öffnen der Datei werden die Teilnehmer im Bereich "Teilnehmerliste" dargestellt.

### 4.2 Kämpfe automatisch erstellen

Nachdem eine Gruppe in der "Teilnehmerliste" markiert wurde, können über den Menüpunkt "Teilnehmer → Kämpfe erstellen" die Kämpfe der ersten Runde für Gruppen mit K.O. System bzw. alle Kämpfe für Gruppen bei denen jeder gegen jeden kämpft erstellt werden.

Die Kämpfe werden automatisch im Fenster "Weiter Kämpfe" aufgelistet. Neu erzeugte Kämpfe werden immer am Ende dieser Liste angefügt.

Für Gruppen mit 8 Teilnehmer kann beim Erstellen der Kämpfe gewählt werden ob diese in 2 4er Pools kämpfen oder im K.O. System. Gruppen mit mehr als 8 Kämpfern werden immer im K.O. System gekämpft. Gruppen mit weniger als 8 Kämpfer immer im Modus jeder gegen jeden.

### 4.3 Begegnungen zusammenstellen

Neu Kämpfe können durch mehrere Methoden erstellt werden.

Doppelklick auf den Kämpfer:

Dadurch wird dieser Kämpfer automatisch an die nächste "freie" Stelle gesetzt. Sind keine Kämpfe geplant ("Weiter Kämpfe" ist leer), wird er an die erste freie Position in der Kampfanzeige gesetzt. Bei einer leeren Kampfanzeige ist dies der blaue Kämpfer für den Kamp "Danach". Ist der blaue Kämpfer schon festgelegt, wird der neue Kämpfer bei Weiß eingetragen. Solange die Kampfanzeige nicht "voll" ist, wird der unterste Kamp immer nach "oben" verschoben ("Danach" wird zu "Vorbereiten", "Vorbereiten" wird zu "Es kämpfen"). Ist die Kampfanzeige vollständig, so wird der neue Kämpfer unter "Weitere Kämpfe" eingetragen.

## Ziehen des Kämpfers mit der Maus

Ein Kämpfer aus der Teilnehmerliste kann mit der Maus direkt auf eine Position in der Kampfanzeige oder in der Liste "Weitere Kämpfe" gezogen werden. Steht an dieser Position bereits ein Kämpfer, so wird dieser ersetzt. Um einen neuen Kampf in "Weiter Kämpfe" anzulegen, so muss der Kämpfer in einen leeren Bereich der Liste gezogen werden.

## Direkt Auswahl der Position

Ein Kämpfer kann durch die Schaltflächen oberhalb der Teilnehmerliste (oder die Menüpunkte im Menü "Teilnehmer") direkt einer Position in der Kampfanzeige zugewiesen werden. Die Schaltfläche mit dem blauen "D" trägt den Teilnehmer als blauen Kämpfer für "Danach" ein. Die Schaltfläche mit dem blauen "V" für "Vorbereiten". "K" trägt den Kämpfer unter "Es kämpfen" ein. Die Schaltfläche mit dem schwarzen Text macht das Gleiche für den weißen Kämpfer.



## 4.4 Kämpfe wechseln

Ist ein Kampf beendet, so wird über die Schaltfläche "Kampf beendet" der Kampf unter "Es kämpfen" entfernt und alle Kämpfe nachgerückt. "Vorbereiten" wird dann zu "Es kämpfen", "Danach" wird zu "Vorbereiten".

Sind weitere Begegnungen unter "Weiter Kämpfe" geplant, so rückt der oberste Kampf aus der Liste an die Stelle "Danach".

Wurde ein Kampf versehentlich beendet, so kann durch die Schaltfläche "Zurück", dieser Kampf wieder an der Position "Es kämpfen" angezeigt werden. Die anderen Kämpfe werden dabei wieder zurück an die alten Positionen geschoben. Dies funktioniert für die letzten 5 Kämpfe. Welche Kämpfe dabei gemerkt wurden, wird als "Tooltip" angezeigt, wenn die Maus eine Weile über der Schaltfläche bleibt.

## 4.5 Einen Kampf vorziehen

Soll ein Kampf aus "Weitere Kämpfe" vorgezogen werden, so kann die Reihenfolge, mit den Schaltflächen  und  geändert werden.

Kämpfe aus "Weitere Kämpfe" können auch mit der Maus direkt an eine der Positionen in der Kampfanzeige gezogen werden.

## 4.6 Begegnungen ändern

### 4.6.1 In der Kampfanzeige

Um einen Kämpfer in einem bereits angezeigten Kampf zu ändern, kann der neue Kämpfer mit der Maus an die gewünschte Position gezogen werden.


Zum entfernen eines Kämpfers (weil er z.B. durch eine Verletzung ausfällt), die Funktion "Kämpfer" entfernen aus dem Kontextmenü verwenden. Das Kontextmenü wird angezeigt wenn über dem Kämpfer in der Anzeige die rechte Maustaste gedrückt wird.

Soll ein Kampf der bereits angezeigt wird komplett gelöscht werden, so kann dies auch über das Kontextmenü gemacht werden.

### 4.6.2 In "Weitere Kämpfe"

Um einen Kämpfer in einem bereits geplanten Kampf zu ändern, muss der neue Kämpfer mit der Maus aus der Teilnehmerliste an die entsprechende Position in der Liste gezogen werden. Kämpfe können aus der Liste mit der Schaltfläche "Löschen"

## 4.7 Anzeige für die Zuschauer öffnen

Mit der Schaltfläche " Zuschauer)" wird die Anzeige für die Zuschauer geöffnet. Diese Anzeige wird automatisch auf dem zweiten Monitor des Systems angezeigt. Die Darstellung von Blau/Weiß wird automatisch auf der Zuschaueranzeige getauscht.

## 4.8 Anzeige konfigurieren

### 4.8.1 Schriftgröße anpassen

Mit den Schaltflächen  und  größer kann die Schrift für die Zuschaueranzeige vergrößert bzw. verkleinert werden. Die Darstellung kann über die Funktion "Vorschau Zuschauer" kontrolliert werden.

Ist die Zuschaueranzeige nicht geöffnet, so wird damit die Größe der Darstellung für den Benutzer am Kampfrichtertisch geändert. Soll die Schriftgröße für den Benutzer geändert werden während die Zuschaueranzeige geöffnet ist, so muss beim Klick auf die Schaltfläche die "Strg" Taste gedrückt werden.

### 4.8.2 Blau/Rot wechseln

Standardmäßig wird der Kämpfer auf der linken Seite (vom Kampfrichtertisch aus gesehen) als "Blau" angezeigt. Soll dieser aber mit einem roten Gürtel kämpfen, so kann die Anzeige unter "Extras → Option" auf "Rot" umgestellt werden.

### 4.8.3 Kampflös

Ist ein Kampf mit nur einem Kämpfer besetzt, so kann statt einem leeren Feld auch der Text "(kampflos)" angezeigt werden. Dies kann unter "Extras → Optionen" geändert werden.

### 4.8.4 Vertikale Anzeige

Standardmäßig werden die Kämpfer einer Begegnung nebeneinander angezeigt (alle blauen Kämpfer in der linken Spalte, alle weißen Kämpfer in der rechten Spalte). Diese Darstellung kann jederzeit in eine "vertikale" Darstellung geändert werden. Dabei werden die Kämpfer einer Begegnung untereinander angezeigt.

Es kann jederzeit zwischen den beiden Darstellungen gewechselt werden.

## 4.9 Kampfpause

Muss zwischen zwei Kämpfen eine Pause eingelegt werden, so kann diese den Zuschauern mit der Schaltfläche "Pause" angezeigt werden. Die Zahl neben der Schaltfläche, definiert dabei die Länge der Pause in Minuten. Wird die die Pause angezeigt, so werden die Kämpfe "Danach" und "Vorbereiten" ausgeblendet. Ist eine Begegnungen unter "Es kämpfen" eingetragen so wird diese weiterhin angezeigt. Dies sollte dann die Begegnungen sein, welche direkt im Anschluss an die Pause ausgetragen wird.

Die Anzeige der Pause wird automatisch beendet wenn die eingestellte Zeit abgelaufen ist. Durch nochmaliges Klicken auf die Schaltfläche "Pause" kann die Pause vorzeitig beendet werden.

## 4.10 Vorschau der Zuschaueranzeige


Um die Zuschaueranzeige zu kontrollieren, kann ein Screenshot der Zuschaueranzeige am Kampfrichtertisch angezeigt werden. Diese wird mit "Fenster → Vorschau Zuschauer" geöffnet. Die Anzeige wird automatisch aktualisiert wenn die angezeigten Kämpfe geändert werden.

Das Vorschaufenster kann mit der Maus z.B. unterhalb der Teilnehmerliste oder rechts von der Liste "Weiter Kämpfe" angezeigt werden.

## 5 Meldungen an die Zuschauer

Über den Menüpunkt "Extras → Nachricht anzeigen" kann auf der Anzeige für die Zuschauer eine Meldung angezeigt werden (z.B. eine Begrüßung vor Beginn des Turniers).

Sobald die Meldung angezeigt wird, wird die Kampfanzeige ausgeblendet.

Die Meldung wird ausgeschaltet (und die Kampfanzeige wieder eingeblendet) wenn der entsprechende Menüpunkt (oder die Schaltfläche  in der Werkzeugleiste) erneut angewählt wird.

## **6 Programmeinstellungen**

Unter dem Menüpunkt "Extras → Optionen" können verschiedene Einstellungen für das Programm vorgenommen werden.

### **6.1 OpenOffice**

Um Kampflisten oder Urkunden zu drucken wird das Programm "OpenOffice" benötigt. Sollte eine vorhandene Installation nicht automatisch erkannt werden, so kann der (vollständige) Pfad zu dem Programm "soffice.exe" hier eingestellt werden.

### **6.2 Verzeichnis für erstellte Dateien**

Die Dateien für die Kampflisten sowie die generierten Urkunden werden in getrennten Verzeichnissen gespeichert. Diese Verzeichnisse können über "Extras → Optionen → Judo" eingestellt werden.