

TAS

Turnier- Abwicklungs- System

Version 10.01
© 1994 – 2010, Karl Weißl

1 Inhalt

1	Inhalt	2
2	Einleitung	4
3	TAS starten	5
3.1	Programm starten	5
4	Quickstart.....	7
4.1	Neues Turnier anlegen.....	7
4.2	Stammdaten ausbessern	8
4.3	Aktuelles Turnier	8
4.4	Anzahl der Runden	8
4.5	Wertungen.....	8
4.6	Hinweis.....	8
5	Turnierstammdaten.....	10
5.1	Grunddaten erfassen	10
5.2	Wertungsrichter erfassen	10
6	Einzelne Turnierklassen erfassen.....	12
6.1	Grunddaten erfassen	12
6.2	Daten der einzelnen Runden	13
6.3	Nennungen erfassen.....	15
6.3.1	Schaltflächen	16
6.4	Paar kopieren.....	16
6.5	Sonderzustand erfassen	17
6.6	Ru.Daten erstellen	19
6.7	Wertung erfassen.....	19
6.7.1	Fehlermeldungen	19
6.7.2	Markwertung	20
6.7.3	Auswahl-/Sichtungsrunde	23
6.7.4	Platzwertung - Allgemeines	23
6.7.5	Platzwertung offen	24
6.7.6	Platzwertung verdeckt	25
6.7.7	Platzwertung Wertungsrichterzettel	25
6.7.8	Schaltflächen	26
6.7.9	Einzelwertungen	26
6.7.10	Drucken	27
6.8	Turnierklassen - Rundeneinteilungen	28
6.9	Turnierklassen - Default-Daten	29
7	Ablaufeingabe eines Turnieres	30
7.1	Turnierablauf	30
8	Automatischer Ablauf eines Turnieres.....	32
8.1	Ablaufplan	32
8.2	Durchführung des Turnieres	33
8.2.1	Klassenstart	33
8.2.2	Beginn der Runde.....	34
8.2.3	Wertung ausdrucken.....	35
9	Check-In.....	36
9.1	Check-In – Hauptfenster	36
9.2	Check-In – einzelne Klasse.....	36
9.3	Check-In – alphabetisch.....	37
9.4	Nachnennungen.....	37
10	Einzelpersonen	39
10.1	Turnierteilnehmer	39
10.2	Wertungsrichter	40
11	Stammdaten.....	41
11.1	Tänze	41
11.2	Disziplinen	41
11.3	Turnierart.....	41
11.4	Turnierklassen.....	42
11.5	Altersklassen	42
11.6	Art der Wertung.....	43

11.7	Art der Auswertung	43
11.8	Bundeland	44
11.9	Nation	44
11.10	Tänze pro Klasse	45
11.11	Klubs	47
11.12	Aufstiegspunkte	48
11.13	Punkte-System.....	48
11.14	Rundenart	49
11.15	Sonderzustände.....	49
11.16	Turnierablauf:.....	50
12	PDA's	51
12.1	Mehrflächen-Turnier / Klassen auf wechselnden Flächen	51
13	Tools	52
13.1	Ini-Einträge bearbeiten	52
13.1.1	Liste der Ini-Einträge	52
13.1.2	Default-Werte der Ini-Einträge.....	54
13.2	Daten kopieren	55
14	Nennungsdaten importieren	56
14.1	Datei importieren	57
14.2	Daten zuordnen.....	57
14.3	Startnummern vergeben	58
14.4	„Start“ – Daten endgültig importieren	58
15	Listen.....	59
15.1	Starterliste	59
15.2	Wertungen - Details (ersetzt durch 10)	59
15.3	Ergebnis (mit Klub).....	59
15.4	Starter (Bundesland & Klub)	59
15.5	Liste aller Klassen	59
15.6	Aufsteiger	60
15.7	Punkte	60
15.8	Rundendetails	60
15.9	Wertungsrichterzettel	60
15.10	Ergebnis (nach Bundesländern)	61
15.11	Wertungen - Details mit Einzeltänzen.....	61
15.12	Turnierbericht.....	61
15.13	Turnierbericht – HTML (TAL).....	61
15.14	Wertungen – HTML.....	62
15.15	Urkunden	62
15.16	Paare in der nächsten Runde	62
15.17	Ergebnis (mit Bundesland)	62
15.18	Ergebnis (mit Bundesland und Klub)	62
15.19	Starterliste für Export nach Excel	63
15.20	Ablaufplan – intern	63
15.21	Ablaufplan – Aushang.....	63
15.22	Starter (Bundesland & Klub - Startreihenfolge)	63
15.23	Ablaufplan Formationen – Aushang	63
15.24	Urkunden (Einzelpersonen)	64
15.25	Wertungsrichterzettel (mit Wertungen)	64
15.26	Turnierbericht HTML (Internet)	64
15.27	Aushang-Header	64
16	Problembehebungen.....	65
16.1	Probleme beim Starten	65

2 Einleitung

Das Turnier-Abwicklungs-System hat sich in den letzten 16 Jahren vom reinen Rechensystem zum System für die komplette Turnierabwicklung entwickelt.

Es ist bis ins letzte Detail parametrisierbar und kann daher praktisch alle Turnierformen abwickeln. Um allerdings den Einstieg zu vereinfachen und „normale“ Turniere problemlos abwickeln zu können werden bereits viele Stammdaten mitgeliefert, so dass die in Österreich normalerweise abzuwickelnden Turniere ohne große Vorarbeiten durchgeführt werden können.

Diese Beschreibung soll Sie einerseits durch den Aufbau des Programmes führen und alle Möglichkeiten beschreiben, andererseits eine Schritt-für-Schritt-Anleitung für eine Turnierendurchführung sein.

Wenn Sie Fragen haben, dann schicken Sie diese bitte per E-Mail an folgende Adresse:

TAS@weissl.com

Außerdem gibt es auf meiner Homepage <http://nennungen.weissl.com> einen eigenen Bereich für TAS. Dort gibt es immer die neueste Programmversion, einen FAQ-Abschnitt und außerdem ein Formular für „Hilferufe“.

Damit möchte ich auch schon mit der Einleitung schließen und Ihnen mit dem System viel Erfolg bei der Turnierabwicklung wünschen.

Karl Weißl
Herbst 2010

3 TAS starten

3.1 Programm starten

Sie starten TAS entweder über das Start-Menü oder über eine Verknüpfung am Desktop.

Danach sehen Sie folgendes Bild



Username

Bei allen Windows-Versionen, bei denen Sie sich anmelden müssen (NT, 2000, XP) wird hier der Anmelde-name angezeigt.

Computer

Bei allen Windows-Versionen, bei denen der einzelne Computer einen Netzwerknamen hat, wird hier dieser Netzwerkname angezeigt.

Datenverzeichnis

Das Verzeichnis, in dem die TAS-Datenbank liegt.

Wird als Datenbank MySQL verwendet, so steht hier die Netzwerkadresse (also normalerweise „localhost“) und der Name der angesprochenen Datenbank.

Reportverzeichnis

Das Verzeichnis, in dem die Reports liegen.

Backup

Zeigt an, ob überhaupt regelmäßige Backups der Datenbank erstellt werden und wenn ja, in wie vielen Minuten das nächste Backup durchgeführt wird.

Fläche

Fläche, für die TAS gerade rechnen wird. Normalerweise ist dies „1“, nur bei Mehrflächenturnieren muss man die Fläche explizit einstellen.

Check-In

Art des Check Ins. Normalerweise „normal“, also man ruft die Paare im Check In-Schirm auf und kann sie dann mit einem Mausklick einchecken. Für Großveranstaltungen gibt es hier einen eigenen Modus („Grossveranstaltung“).

Prog. Version

Gibt an, wann dieses Programm übersetzt wurde. Diese Variante ist besser als mit laufenden Versionsnummern zu arbeiten.

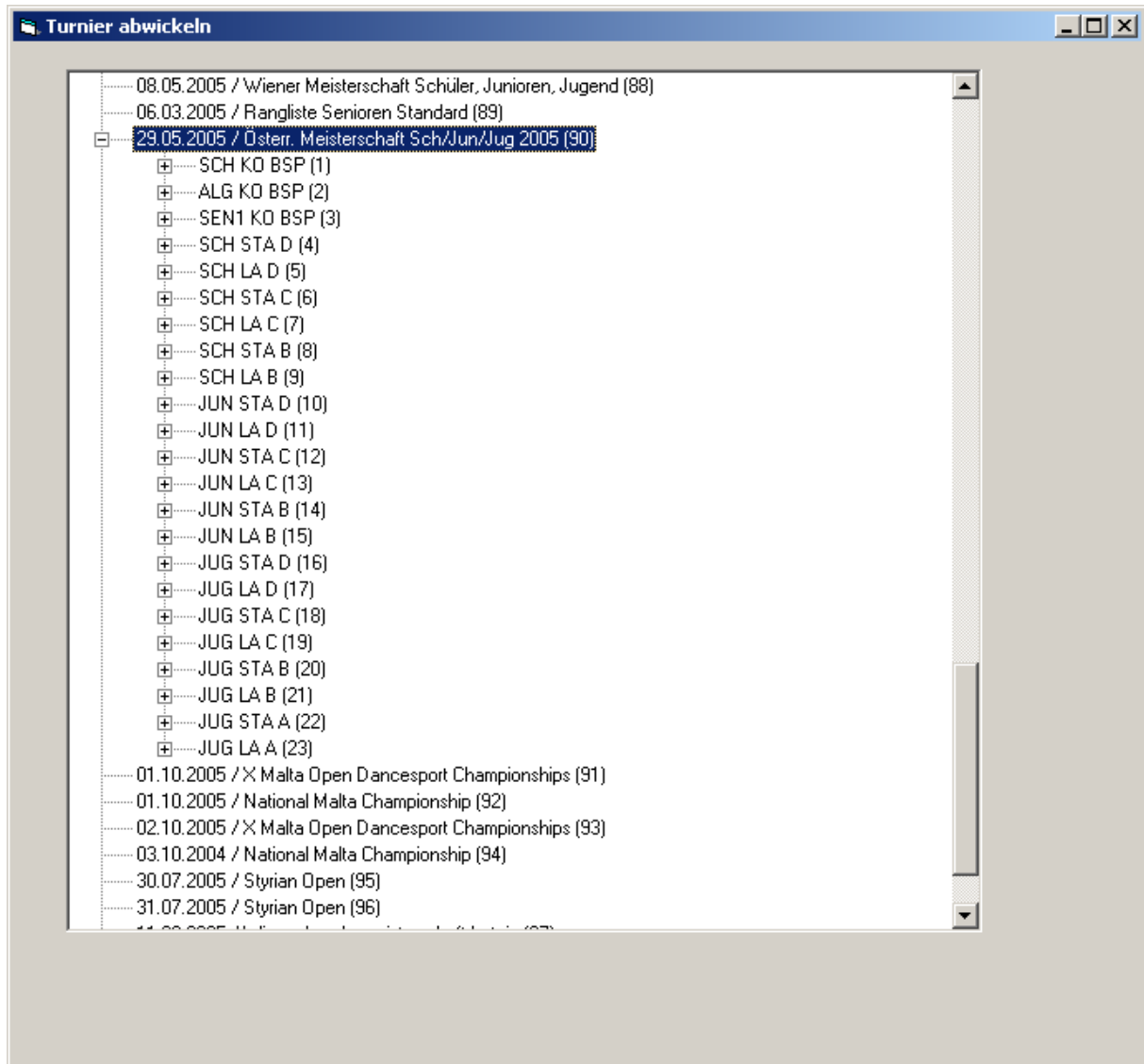
Sync-Stat

Gibt bei der Verwendung von PDAs an, was die PDAs gerade machen.

Wenn Sie ein „normales“ Turnier (Bewertung, Landes- oder Staatsmeisterschaft, Gästeklassen) durchführen, dann können Sie jetzt sofort mit der Eingabe des Turnieres beginnen. Stammdaten müssen keine eingegeben werden.

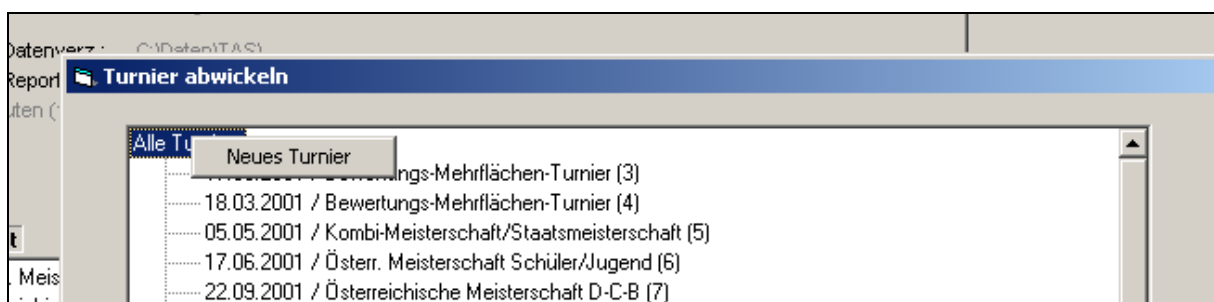
4 Quickstart

Das zentrale „Steuerungsinstrument“ ist die Anzeige aller Turniere: Sie finden diesen Schirm unter „Turnier abwickeln!“ vom Hauptschirm aus.



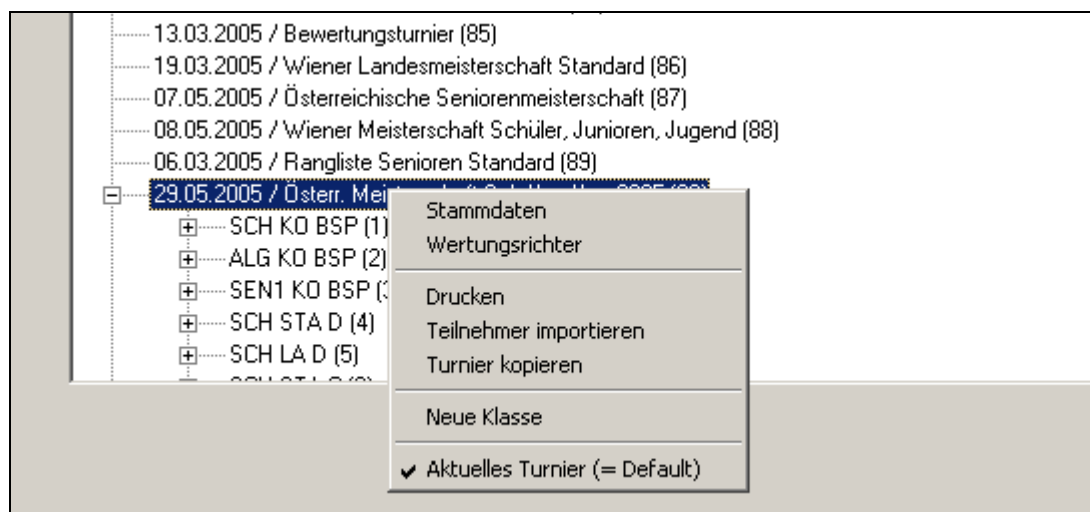
Dieses Fenster wird beim Programmstart sofort aufgerufen. Sollten Sie es irrtümlich geschlossen haben, dann bekommen Sie es wieder mit „Turnier abwickeln!“ direkt auf dem Hauptbildschirm.

4.1 Neues Turnier anlegen



Mit der rechten Maustaste auf „Alle Turniere“ kann ein neues Turnier angelegt werden.

Die Alternative dazu ist, ein bestehendes Turnier zu kopieren:



Klicken Sie auf eines der bereits bestehenden (Beispiel)Turnieren und rufen Sie mit der rechten Maustaste das dazugehörige Kontext-Menü auf. Dort gibt es die Auswahlmöglichkeit „Turnier kopieren“. Die jetzt erscheinende Maske ist selbsterklärend, nähere Informationen dazu gibt es aber natürlich im Abschnitt 13.2.

4.2 Stammdaten ausbessern

Klicken Sie jetzt auf das gerade erzeugte Turniere und korrigieren sie die entsprechenden Stammdaten (Datum, Turnierleiter, ...) und vergessen sie nicht, die Wertungsrichter zu erfassen (entweder über die Schaltfläche „Wertungsrichter“, Details siehe Abschnitt 10 oder über das Kontextmenü).

4.3 Aktuelles Turnier

Setzen Sie jetzt mit dem Kontextmenü „Aktuelles Turnier (= Default)“ das gerade erzeugte Turnier als aktuelles Turnier (wenn das Häkchen nicht schon gesetzt ist).

Um eine neue Turnierklasse einzufügen wählen Sie den Punkt „Neue Klasse“ aus dem Kontextmenü. Außerdem können Sie hier sowohl die Nennungen erfassen als auch in der Folge (während des Turnieres) die Paare einchecken.

4.4 Anzahl der Runden

Die Anzahl der Runden für eine Klasse legen Sie im Klassen-Stammdaten fest, dort werden auch die Rundendaten (Anzahl der Marks, Auswertungssystem, ...) festgelegt.

4.5 Wertungen

Die eigentlich Erfassung der Wertungen erfolgt über die Kontextmenüs der einzelnen Runden.

4.6 Hinweis

Viele Dinge, die Sie für die Turnierabwicklung benötigen, finden sich auf den Masken für die Klassenstammdaten bzw. für die Wertungseingabe wieder (z. B. Ausdrucken, ...). Obwohl diese Dinge

auch über die Kontextmenüs erreichbar sind ist es einfacher, diese Dinge direkt über die Befehlsschaltflächen durchzuführen.

Das war jetzt eine kurze Zusammenfassung von TAS, wie sie ohne viel Aufwand ein Turnier vorbereiten und durchführen. Die volle Leistungsfähigkeit mit allen Feinheiten wird auf den folgenden Seiten erklärt. Viel Spaß!

5 Turnierstammdaten

5.1 Grunddaten erfassen

Folgende Felder müssen ausgefüllt werden:

Datum

Datum des Turniers

Anz. Wertungsrichter

Anzahl der eingesetzten Wertungsrichter. Nach dieser Anzahl werden bei den Wertungen Majoritäten errechnet bzw. die Anzahl der vergebenen Marks, u.s.w.

ACHTUNG: Wenn Sie mehr Wertungsrichter angeben, als tatsächlich werten und deren Wertungen leer lassen (z. B. 7 Wertungsrichter und in einer Gästeklasse werten dann tatsächlich nur 5 Wertungsrichter), dann ergibt das Fehler bei der Skatingwertung, weil die Anzahl der Majoritäten in den höheren Skatingregeln nicht mehr stimmen. In so einem Fall muß ein weiteres Turnier mit zum Beispiel nur einer Klasse mit der reduzierten Wertungsrichteranzahl angelegt werden.

Anz. WR-Panels

Dieser Wert muß größer oder gleich 1 sein.

Alle anderen Felder können vorderhand freigelassen werden, sie dienen hauptsächlich für die Ausdrücke, haben aber für den Turnierablauf keine Auswirkung.

Nach der Eingabe der Daten auf „Speichern“ klicken.

5.2 Wertungsrichter erfassen

Danach erfassen Sie die Wertungsrichter, indem Sie auf das Feld „Wertungsrichter“ klicken.

WR-Panel:

Hier geben Sie die Nummer des Wertungsrichter-Panels ein. Normalerweise ist dies immer „1“, nur beim Einsatz von mehreren Panels verändert sich diese Zahl. Sie können beliebig viele Panels erfassen. Auf diese Weise werden z. B. auch Ersatzwertungsrichter oder Wertungsrichterwechsel erfasst. D. h. Sie erfassen für jede Gruppe an Wertungsrichter ein eigenes Panel und geben dieses dann in der jeweiligen Klasse an.

WR-Nr.

1 entspricht dem WR „A“, 2 dem WR „B“ u.s.w.

Name

Aus dieser Auswahlbox wählen sie den Namen des gewünschten Wertungsrichters. Wenn dieser noch nicht vorhanden sein sollte, dann müssen Sie ihn über den Menüpunkt „Turnier“ – „Einzelpersonen“ erfassen. Eine detaillierte Erklärung finden Sie unter Punkt 10.

Nach der Eingabe der Daten bitte immer mit „Speichern“ den Datensatz sichern, dann mit „Neuer Satz“ einen neuen Wertungsrichter „erzeugen“.

Die Maske verlassen Sie mit „Abbrechen“.

6 Einzelne Turnierklassen erfassen

6.1 Grunddaten erfassen

Über die Schaltfläche „Klassen“ aus dem Turnierstammdaten heraus erfassen Sie Daten der einzelnen Turnierklassen.

Beim erstmaligen Aufruf eines neuen Turnieres ist das Formular komplett leer.

Turnierklassen (ALG/A/STA - 11/ 1/ 1)

Nr. / Zeile: 11

Altersklasse: Allg. Klasse

Klasse: A

Anzahl der Paare: 6

Turnierart: Österreichische Meisterschaft

norm./max.Pa./Heat: 4 7

Anzahl Runden: 2

Startnummer Beginn: 1

Disziplin: Standard

Anz. Tänze: 5

Nennungsschluß: ☐ Klasse startet mit 0 Paaren: ☒

Punktemethode: Normal - AT

zusammengelegt mit: [wird durchgeführt]

	Wtg.	Ausw.	Marks	weite	Ru.w	R.Art
1. R.	M	M	6	6	1	V
2. R.	PZ	S	0	0	0	F

Buttons: Check-In, Paar kopieren, Sonderzustand, Ru.Daten erstellen, Nennungen, Wertung, Rundeneinteilung, Default-Daten, Speichern, Löschen, Abbrechen, Neuer Satz, Liste drucken, Browse, <=<, vorheriger Satz, folgender Satz, >=>

Daten werden geöffnet

In der Kopfzeile des Fensters sehen Sie immer, in welcher Klasse Sie sich im Rahmen des Turnierablaufes gerade befinden. In unserem Fall in der „ALG/A/STA – 11/1/1“. „11/1/1“ bedeutet, dass Sie sich im 1. Turnier in der 1. Klasse in der 1. Runde befinden.

Altersklasse

Hier wählen Sie „Allg. Klasse“, „Senioren“, ... Sollten Sie eine Klasse nicht finden, die Sie benötigen, erfassen Sie diese unter „Stammdaten“ – „Alter“. Details dazu finden Sie unter 10.5.

Klasse

Hier wählen Sie „D“, „C“, „B“, „Gästeklasse“, ... Sollten Sie eine Klasse nicht finden, die Sie benötigen, erfassen Sie diese unter „Stammdaten“ – „Klassen“. Details dazu finden Sie unter 11.4.

Anz. der Paare

Dieses Feld wird automatisch befüllt und gibt an, wie viele Paare für diese Klasse gemeldet sind.

Turnierart

Hier wählen Sie „Bewertungsturnier“, „Meisterschaft“, ... Sollten Sie eine Klasse nicht finden, die Sie benötigen, erfassen Sie diese unter „Stammdaten“ – „Turnierart“. Details dazu finden Sie unter 11.3.

norm./max.Pa./Heat

Dieses Feld wird für die Heateinteilung verwendet. Standardmäßig wird die erste Zahl für die Einteilung der Heats verwendet, maximal werden jedoch die zweite Anzahl an Paaren auf die Fläche geschickt.

Beispiel: 13 Paare genannt, hier wurde 4 / 6 angegeben. Das heißt es werden $13 / 6 = 3$ Heats getanzt. Würden durch die 3 Heats die Minimal-Anzahl unterschritten, so käme es zu einer Fehlermeldung.

Anz. Runden

Hier wird festgelegt, wie viele Runde diese Klasse hat. Die Details dazu werden im danebenstehenden Raster eingetragen.

Die Anzahl der Runden kann jederzeit reduziert oder erhöht werden.

Das Programm entfernt bei der Reduktion der Anzahl der Runden jeweils die niedrigste Vorrunden, die Daten für die folgenden Runden und das Finale bleiben erhalten.

Bei einer Erhöhung wird einfach eine Leerzeile als erste Zeile eingefügt.

Startnummer Beginn

Bei dieser Startnummer beginnt das Programm die genannten Paare „durchzuzählen“, sobald Nennungen erfasst werden. Die Startnummern können aber in der Folge jederzeit wieder geändert werden.

Disziplin

Hier wählen Sie „Standard“, „Latein“, ... Sollten Sie eine Klasse nicht finden, die Sie benötigen, erfassen Sie diese unter „Stammdaten“ – „Disziplinen“. Details dazu finden Sie unter 11.2.

Anz. Tänze

Hier wird angezeigt, wie viele Tänze laut den Stammdaten für diese Kombination aus Disziplin, Turnierart, Klasse, u.s.w. ermittelt wurde. Geändert werden können die Tänze über „Stammdaten“ – „Tänze / Klasse“. Das System ist hierarchisch aufgebaut und zuerst wird ermittelt, wie viele Tänze generell für „Standard“, „Latein“, ... angegeben sind. Danach werden eventuelle Ausnahmen (z. B. für die D-Klasse) ermittelt. Details dazu siehe „Stammdaten“ – „Tänze pro Klasse“, Abschnitt 11.10.

Punktemethode

Das Programm kann aus den vorhandenen Aufstiegspunkten und den erreichten Plätzen die neue Punkteanzahl ermitteln. Diese Funktion wird üblicherweise jedoch nicht verwendet, da die Erfassung der aktuellen Punkteanzahl zu aufwendig ist.

zusammengelegt mit

Wir eine Klasse mit einer anderen zusammengelegt, so wird dies hier vermerkt. Sobald hier eine andere Klasse eingetragen wird und die Klasse wird gespeichert, fragt das Programm rück, ob die Paare der aktuellen Klasse in die neue (zusammengelegte) Klasse kopiert werden sollen.

6.2 Daten der einzelnen Runden

Wtg.

Die gültigen Abkürzungen werden der Tabelle <Stammdaten>/<Art der Wertung> entnommen. Gültige Werte sind

M	Markwertung
A	Auswahl-/Sichtungsrunde
PO	Platzwertung offen
PV	Platzwertung verdeckt
PZ	Platzwertung Wertungsrichterzettel

Für Vorrunden muß immer entweder „M“ oder (seltener) „A“ verwendet werden.

Detailliertere Erklärungen dazu siehe <Stammdaten>-<Art der Wertung>, Abschnitt 11.6.

Auswgt.

Die gültigen Abkürzungen werden der Tabelle <Stammdaten>/<Art der Auswertung> entnommen.

Gültige Werte sind

M	Markwertung (für Vorrunden immer anzuwenden)
S	Skating
P	Platzsummen

Detailliertere Erklärungen dazu siehe <Stammdaten>-<Art der Auswertung>, Abschnitt 11.7.

Marks

Anzahl der vergebenen Marks in dieser Runde

Gibt an, wieviele Marks in dieser Runde vergeben werden sollen. Der Schirm zur Erfassung der Wertungen prüft, ob es genau

Anzahl der Wertungsrichter * gew. Marks
gibt.

Weiter

Anzahl der Paare, die in die nächste Runde kommen

Ru.w.

Anzahl der weitergekommenen Runden

Diese Zahl ist normalerweise 1, das heißt, daß die Anzahl der Paare, die in "Weiter" angegeben wurden, um die Anzahl an Runden weiterkommen, die hier angegeben wurde.

Gibt es aber eine Hoffnungsrunde, so kommen die Paare um 2 Runden weiter.

Rart

Rundenart

Folgende Rundenarten sind möglich:

N	normale Runde
V	Vorrunde
Z	Zwischenrunde
F	Finale
H	Hoffnungsrunde (Redance)
K	Kleines Finale
G	Großes Finale

Wird der „Autoablauf“ verwendet (siehe Abschnitt 8), dann muß die 1. Runde immer eine „V“-orrunde sein!

6.3 Nennungen erfassen

ACHTUNG: Statt die Paare wie in der Folge beschrieben händisch zu erfassen können die Nennungen auch importiert werden. Siehe dazu Kapitel 14 (Nennungsdaten importieren).

Mit der Schaltfläche „Nennungen“ wird die Maske zur Erfassung der Paare in der gerade angezeigten Klasse aufgerufen.

In der ersten Zeile wird die Turniernummer, die Klassennummer und die Klasse im Klartext und die Startnummer des Paares angezeigt.

Herr

Bitte zuerst den Zunamen, dann den Vornamen eingeben. Existiert der Herr bereits, dann wird der restliche Name angezeigt. Existiert er noch nicht, muß der Name komplett eingegeben werden. Als Trennzeichen zwischen Zu- und Vorname wird das erste Leerzeichen interpretiert.

Dame

Hier gilt das selbe wie für den Herren

Club

Hier gilt das selbe wie für den Herren

Bundesland

Hier dürfen nur Bundesländer erfasst werden, die bereits existieren. Neue Bundesländer können hier nicht eingegeben werden. Müssen Sie ein neues Bundesland eingeben, muß dieses über „Stammdaten“ – „Bundesland“ erfasst werden. Details dazu finden Sie unter 11.8.

Punkte vor Turnier

Hier könnten die Punkte im Startbuch vor dem Turnier erfasst werden, um Aufsteiger automatisch identifizieren zu können. Diese Funktion wird derzeit aber kaum bis gar nicht genutzt.

Platz / Runde / Punkte

Wenn Sie das Nennungsfenster nach dem Beginn des Turnieres aufrufen, dann können Sie hier folgende Informationen ablesen:

Platz: ist bereits ein Platz ermittelt, dann den Platz, andernfalls „0“

Runde: In dieser Runde tanzt das Paar gerade. Ist das Paar bereits ausgeschieden, dann ist das die höchste erreichte Runde

Punkte: Die ermittelte Punktzahl für das Paar, sobald ein Platz feststeht

6.3.1 Schaltflächen

Speichern

Abspeichern des gerade erfassten Paares

Neuer Satz

Leersetzen des Formulars, um ein neues Paar erfassen zu können

Löschen

Der Datensatz wird gelöscht, das heißt, er wird auch aus der Datenbank entfernt.

Daten importieren

Der Import von Startern kann auch über diese Funktion durchgeführt werden.

Startnr. freigeben

Die Startnummer eines neuen Paares werden normalerweise automatisch vergeben. Durch das Anklicken dieser Schaltfläche wird das Feld mit der Startnummer freigegeben. Die Startnummer kann einen beliebigen Wert erhalten.

Streichen

Wird ein Paar gestrichen, dann wird es im Gegensatz zu „Löschen“ nicht wirklich aus der Datenbank entfernt, sondern es bekommt seine aktuelle Klassennummer plus 1000. Das heißt, ein Paar der 3. Startklasse hat danach in der Datenbank die Startklasse 1003. Es gibt derzeit keine Funktion im Programm, um gestrichene Paare wieder zurückzuholen.

Streichen lt. CheckIn

Wenn Paare eingetaktet worden sind, wurden einige Paare „entschuldigt“, das heißt, sie werden beim Turnier nicht antreten. Um nicht alle betroffenen Paare einzeln durchgehen zu müssen, können mit dieser Funktion alle Paare auf ein Mal gestrichen werden. Es gilt das selbe wie bei der Funktion „Streichen“ (siehe weiter oben). Das „Streichen lt. CheckIn“ muss vor der Funktion „Rundeneinteilung“ durchgeführt werden.

Rundeneinteilung

Um bei einer Nachnennung kurz vor Turnierbeginn so rasch wie möglich eine neue Rundeneinteilung erzeugen und drucken zu können, wurde der Aufruf der Rundeneinteilung auch hier ermöglicht.

6.4 Paar kopieren

alt		neu	
Turnier:	31	Turnier:	31
Klasse:	1 ALG A LA	Klasse:	2 ALG S LA
Startnummer:	19	Startnummer:	19
			(leer für nächste freie Startnummer)
Kopieren		Abbrechen	
Drucken		Rundeneinteilung	

Tanz ein Paar in einer höheren Klasse mit oder soll rasch ein Paar von einer Klasse in eine andere kopiert werden, so geschieht das mit diesem Fenster.

In der ersten Spalte „alt“ wird die Klasse angegeben, von der weg kopiert werden soll. Als „Turnier“ wird immer das aktuelle Turnier vorgegeben. Im Feld „Klasse“ wird die gewünschte Klasse ausgewählt und im Feld „Startnummer“ die Startnummer des Paares eingegeben.

Sobald das Feld „Startnummer“ in der Spalte „alt“ verlassen wird, wird die Startnummer des Paares auch in die Spalte „neu“ kopiert, da üblicherweise bei Mittänzern die Startnummer erhalten bleibt. Im Feld „Klasse“ kann dann die Klasse ausgewählt werden, auf die das Paar kopiert werden soll.

Wird das Feld „Startnummer“ in der Spalte „neu“ gelöscht, ist also beim Drücken der Schaltfläche „Kopieren“ leer, dann wird die nächste freie Startnummer der gewünschten Klasse ermittelt und eingesetzt. Damit können rasch Paare, die in der falschen Klasse genannt sind und jetzt eine „richtige“ Startnummer erhalten sollen, kopiert werden.

Ist das Paar kopiert, so kann mit der Schaltfläche „Rundeneinteilung“ rasch eine neue Rundeneinteilung erstellt werden und über „Drucken“ alle notwendigen Unterlagen für die nächste Runde ausgedruckt werden.

6.5 Sonderzustand erfassen

Sonderzustand erfassen

Turnier-Nr. sortieren nach:

Klasse: Startnummer

	Nr.	Herr	Dame	SZ	Platz	Platz b.	Runde	Reihenf.
▶	54	Krenthaller	Twaroch		0	0	1	
	55	Eisenmagen	Schatten		0	0	1	
	56	Weißl	Weißl		0	0	1	
	57	Wenzl	Wasinger		0	0	1	
	58	Schneider	Haas		0	0	1	
	59	Krenn	Haas		0	0	1	

Dieses Fenster dient zur Behebung von Problemen und zur Erfassung von „Sonderzuständen“ wie einer Disqualifikation oder einer Setzung auf den letzten Platz durch die Schrittkommission.

Das Fenster zeigt immer die 1. Klasse eines Turnieres an. Wählen Sie in der Folge aus dem Feld „Klasse“ die gewünschte Klasse und zeigen Sie es mit „Retrieve“ an.

Jede Veränderung in den Feldern wird sofort wirksam, sobald der Datensatz verlassen wird. Änderungen können mit „ESC“ solange rückgängig gemacht werden, solange Sie sich noch in der bearbeiteten Zeile befinden. Wollen Sie die Änderungen speichern, ohne die Zeile zu verlassen, so kann dies durch die Schaltfläche „Start“ geschehen.

Alle Felder hier können direkt geändert werden. Das heißt, eine Startnummernänderung ist am raschesten hier durchzuführen. Dabei muß aber berücksichtigt werden, dass es pro Klasse jede Startnummer nur einmal geben darf. Soll zum Beispiel die beiden Paare 4 und 6 ihre Startnummern tauschen, dann muß zuerst das Paar 6 die Startnummer „7“ (oder irgend eine andere) erhalten, das „alte“ Paar 4 die Startnummer „6“ und erst dann kann das alte Paar 6 seine neue Startnummer „4“.

Ebenso können hier Veränderungen in den Plazierungen und Runden vorgenommen werden. Dieses Fenster muß mit größter Sorgfalt benutzt werden, da bei Veränderungen in den Runden, in denen sich ein Paar gerade befindet, Probleme mit dem Druck der Wertungsrichterzetteln, der Ergebnisse u.s.w. ausgelöst werden können!

Das Feld „Reihenfolge“ wird dazu verwendet, bei Formationsturnieren die ausgeloste Reihenfolge einzugeben. Die normale Starterliste berücksichtigt immer die Reihenfolge der Startnummern, es gibt aber eine spezielle Liste, die genau so aussieht wie die normale Starterliste, jedoch nach der hier eingegebenen Startreihenfolge geordnet ist. Weiters wird bei den Wertungsrichterzetteln immer die hier angegebene Reihenfolge berücksichtigt und erst danach die Reihenfolge der Startnummern. Wird dieses Feld (standardmäßig) freigelassen so zählen für die Wertungsrichterzetteln natürlich nur die Startnummern!

ACHTUNG: Wurde bei den Klassenstammdaten „Anz. Runden“ mit 0 angegeben und existieren somit noch keine Rundendaten, so werden hier auch keine Paare angezeigt: Grund: Die Paare haben alle bereits als „Runde“ 1 eingetragen, da dies die nächste Runde ist, in der sie tanzen (werden). Da es diese Runde noch nicht gibt, wird nichts angezeigt.

6.6 Ru.Daten erstellen

Steht „Anz. Runden“ auf „0“, wurden also noch keine Runden eingeben, so ist diese Schaltfläche verfügbar (sonst ist sie nicht anklickbar).

Durch das einmalige Klicken wird errechnet sich das Programm aufgrund der genannten Paare die notwendige Anzahl der Runden, fragt rück, ob die Rundenanzahl auf die vorgeschlagene Anzahl geändert werden soll und trägt die dann notwendigen Daten ein.

Die Basis für den Vorschlag ist ein 6er-Finale und die daraus abgeleiteten Vorrunden.

Wenn das Programm zum Beispiel bei 7 genannten Paaren 2 Runden vorschlägt, ist es das einfachste, diesen Vorschlag zu akzeptieren und erst in der Folge die Anzahl der Runden auf 1 zu reduzieren. Das Programm entfernt bei der Reduktion der Anzahl der Runden jeweils die niedrigste Vorrunden, die Daten für die folgenden Runden und das Finale bleiben erhalten.

6.7 Wertung erfassen

Je nach den Rundenstammdaten wird der für die Wertungsart richtige Schirm aufgerufen.

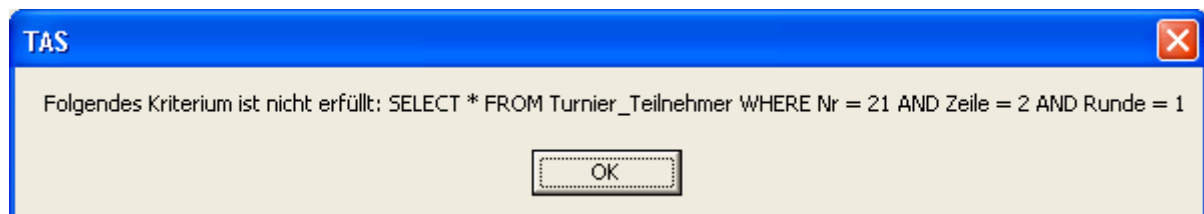
Bei diesem Aufruf kann es zu folgenden Fehlermeldungen kommen:

6.7.1 Fehlermeldungen



Stimmt die gerade am Bildschirm befindliche Klasse nicht mit den Default-Daten überein (also die Daten, die in der Titelleiste des Fensters angezeigt wird), so erscheint diese Fehlermeldung. Dieser Zustand ist gefährlich, da das Programm ja „weiß“, wo es sich gerade im Turnierablauf befindet und welche Wertungen schon durchgeführt wurden. Wird jetzt eine andere Klasse oder Runde aufgerufen, so kann das zu „überraschenden“ Ergebnissen führen.

Sollte dieser Zustand nicht wesentlich herbeigeführt worden sein, so ist es die beste Lösung, diese Meldung zu bestätigen, den dann folgenden Wertungsschirm abubrechen, auch die Klassenstammdaten zu verlassen und vom Turnierstammdaten-Fenster aus nochmals die Klassenstammdaten aufzurufen. Da immer die gerade aktuelle „Default-Klasse“ aufgerufen wird, sollte danach wieder alles stimmen!



In diesem Fall konnte das Programm keine Paare für die gewünschte Wertungsklasse finden. Überprüfen Sie in so einem Fall, ob die Vorrunde schon abgeschlossen ist oder ob nicht irrtümlich bei den Rundenstammdaten bei „Ru.weiter“ eine Zahl größer 1 (z. B. „2“) angegeben wurde. In so einem Fall sind dann nämlich die Aufsteiger der 1. Runde zum Beispiel schon in der 3. Runde, das System versucht aber natürlich die 2. Runde abzuwickeln.

6.7.2 Markwertung

Wertung - Marks

Turnier / Startkl. / Runde: Anz. Paare:

	1	3	4	5	6	7	8		
A	?	?	?	?	?	?	?	0	???
B	?	?	?	?	?	?	?	0	???
C	?	?	?	?	?	?	?	0	???
D	?	?	?	?	?	?	?	0	???
E	?	?	?	?	?	?	?	0	???
F	?	?	?	?	?	?	?	0	???
G	?	?	?	?	?	?	?	0	???
Summ	0	0	0	0	0	0	0		
Aufst									
SZ									

Bei der Markwertung (Vorrunden) wird folgendermaßen vorgegangen:

„Maske löschen“ – danach sieht die Maske so aus:

Wertung - Marks

Turnier / Startkl. / Runde: Anz. Paare:

	1	3	4	5	6	7	8		
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
Summ									
Aufst									
SZ									

Der Cursor steht im Feld „Wertungsrichter A – Paar 1“. Geben Sie jetzt einfach die Anzahl der Marks pro Paar ein. Mit der Eingabe jeder Marksumme wird sowohl die Summe der Marks pro Wertungsrichter (am Ende der Zeile) und die Summe der Marks pro Paar aktualisiert. Solange nicht die richtige Summe pro Wertungsrichter erreicht ist stehen in der letzten Spalte drei Fragezeichen („???“). Die Summe pro Wertungsrichter ist

Anz. Tänze * Anz. zu vergebende Marks

Wertung - Marks

Turnier / Startkl. / Runde: Anz. Paare:

	1	3	4	5	6	7	8		
A	3	3	4	5	5	5	5	30	
B	4	3	3	5	5	5	5	30	
C	3	3	4	5	5	5	5	30	
D	3	3	3	5	5	5	5	29	???
E	3	3	6?	5	5	5	5	32	???
F	3	3	4	5	5	5	5	30	
G	3	3	4	5	5	5	5	30	
Summ	22	21	28	35	35	35	35		
Aufst									
SZ									


Bei diesem Beispiel der Wertungseingabe gibt es zwei Fehler:
 Wertungsrichter D hat ein Mark zu wenig vergeben und
 Bei Wertungsrichter E wurden beim Paar Nr. 4 zuviele Marks eingegeben.

Um die Fehler zu korrigieren, gehen Sie folgendermaßen vor:

Mit der Maus auf das entsprechende Feld klicken, dann die Enter-Taste drücken. Jetzt die falsche Eingabe mit der Löschtaste entfernen und die richtige Eingabe durchführen. Sobald die Eingaben richtiggestellt wurden, verschwinden die „???“.

Nach dem Drücken der „Speichern“-Schaltfläche erkennt das Programm, dass alle Wertungen erfasst wurden und fragt nach, ob die Wertung gestartet werden soll:

Turnier-Auswertungs-System

 Q31059: Alle Wertungen sind erfasst - Wertung starten?

Die Frage ist üblicherweise (wenn keine erkannten Fehler mehr vorliegen) mit „Ja“ zu beantworten.

Wenn Sie hier „Nein“ antworten, dann muß die Ausrechnung durch Drücken der Schaltfläche „Wertung starten“ angestoßen werden.

Mit der Schaltfläche „Speichern“ wird nur die Eingabe gesichert, die Wertung wird durch „Wertung starten“ erst wirklich durchgeführt.

Nach dem Starten der Wertung springt in der Kopfzeile die Rundenanzeige (3. Zahl bei z. B. „1 / 1 / 1“) auf die nächste Runden.

Mit „Wertung online“ kann vor „Wertung starten“ angesehen werden, welche Paare aufgestiegen sind.

6.7.3 Auswahl-/Sichtungsrunde

Für die Eingabe gelten die selben Regeln wie für die Markwertung. Einzig die Prüfung auf die „richtige“ Marksumme entfällt, da hier beliebige Punkte vergeben werden können.

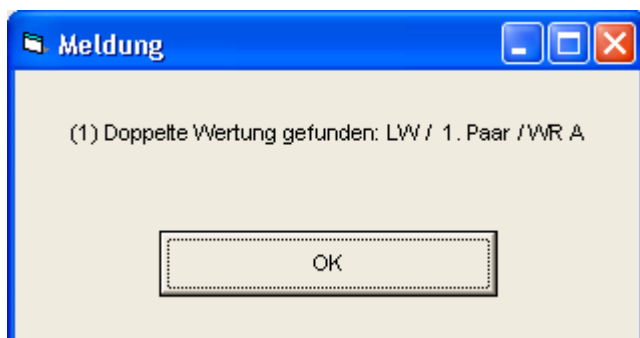
6.7.4 Platzwertung - Allgemeines

In den Rundenstammdaten haben Sie angegeben, in welcher Form die Plätze eingegeben werden.

PO Platzwertung offen
PV Platzwertung verdeckt
PZ Platzwertung Wertungsrichterzettel

Die darauf abgestimmten Erfassungsmasken unterscheiden sich vor allem in der Reihenfolge der Eingabe.

Für alle Platzwertungsmasken gemeinsam gelten folgende Prüfroutinen: Das System prüft, ob von einem Wertungsrichter für 2 Paare der selbe Platz vergeben wurde. Ist das der Fall, kommt es zu folgender Fehlermeldung:



„1. Paar“ bedeutet hier nicht die Startnummer 1 sondern das 1. Paar auf der Maske, also im folgenden Beispiel die Startnummer 4. Der Fehler kann folgendermaßen behoben werden: Anklicken der fehlerhaften Wertung, dann drücken der <Ret>-Taste. Das Feld kann jetzt ausgebessert werden. Sobald eine neue Wertung eingegeben ist, wird das Feld wieder abgeschlossen und die nächste Wertung kann eingegeben werden. Beim Drücken der <Ret>-Taste wird die Fehlermeldung in jedem Fall nochmals angezeigt – nochmals Bestätigen, dann geht es weiter!

6.7.5 Platzwertung offen

bedeutet, dass nach jedem Tanz die Wertungen aufgezeigt werden

Turnier / Startkl. / Runde: 1 1 2 Anz. Paare: 4

Tanz: Langsamer Walzer

Speichern Maske löschen Abbrechen Wertung starten

vorheriger Tanz nächster Tanz Drucken

Rundeneinteilung Einzelwertungen

	A	B	C	D	E	F	G
4	?	?	?	?	?	?	?
6	?	?	?	?	?	?	?
7	?	?	?	?	?	?	?
8	?	?	?	?	?	?	?

Aus diesem Grund wird pro Bildschirm ein Tanz angezeigt, in der Erfassungsmaske können der Reihe nach pro Paar die Wertungen für alle Wertungsrichter eingegeben werden.

6.7.6 Platzwertung verdeckt

Turnier / Startkl. / Runde: 1 1 2 Anz. Paare: 4

Startnummer 4

Speichern Maske löschen Abbrechen Wertung starten

vorheriges Paar nächstes Paar Drucken

Rundeneinteilung Einzelwertungen

	A	B	C	D	E	F	G
LW	?	?	?	?	?	?	?
T	?	?	?	?	?	?	?
WW	?	?	?	?	?	?	?
SF	?	?	?	?	?	?	?
QU	?	?	?	?	?	?	?

In diesem Fall wird pro Bildschirm ein Paar angezeigt und es können die Wertungen, die am Ende des Finales pro Paar angezeigt werden für jeden Tanz und Wertungsrichter erfasst werden.

6.7.7 Platzwertung Wertungsrichterzettel

Wertung - Platz Wertungsrichterzettel

Turnier / Startkl. / Runde: Anz. Paare:

Buchstabe

Wertungsrichter

	1	4	5	6	7	8
LW	?	?	?	?	?	?
T	?	?	?	?	?	?
WW	?	?	?	?	?	?
SF	?	?	?	?	?	?
QU	?	?	?	?	?	?

In diesem Fall werden die Wertungen in Form der Wertungsrichterzetteln eingetragen (pro Wertungsrichter alle Paare und Tänze).

6.7.8 Schaltflächen

Rundeneinteilung

Um sofort eine neue Rundeneinteilung durchführen und ausdrucken zu können, gibt es hier diese Schaltfläche.

6.7.9 Einzelwertungen

Einzelwertungen pro Tanz

Turnier / Startkl. / Runde: Anz. Paare:

Startnummer:

Tanz:

	1	3	4	5	6	7	8		
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
Summ									
Aufst									
SZ									

Mit dieser Maske können die Wertungen pro Tanz erfasst werden. Die Eingabe erfolgt wie bei der Summeneingabe, nur dass immer nur 1 Mark pro Tanz erfasst werden kann. Für Auswahl-/Sichtungsrounden („A“) können natürlich beliebige Werte erfasst werden.

Zum nächsten Tanz wird mit der Schaltfläche „nächster Tanz“ weitergeschaltet. Das Drücken der Schaltfläche „Speichern“ ist nur beim letzten Tanz notwendig. Am Ende werden die Wertungen mit der Schaltfläche „Wertungen addieren“ auf das vorherige Summenblatt übertragen. Mit der Schaltfläche „Abbrechen“ kehren Sie zum Summenblatt zurück.

6.7.10 Drucken

Turnierauswertungen drucken

Turnier:
 Klasse:
 Runde:
 Ausdrucke:

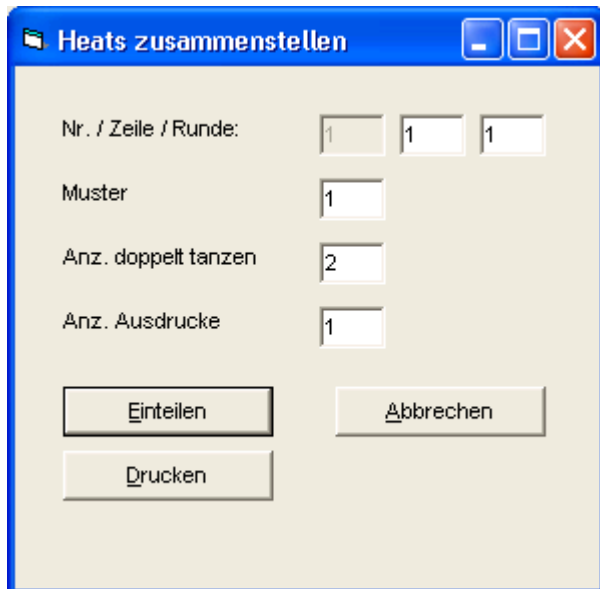
Tänze einzeln? ☐

von Tanz:

bis Tanz:

Wird dieses Fenster aufgerufen, so wird standardmäßig die gerade gewertete Runde eingeblendet. Es können sofort die „Paare in der nächsten Runde“ ausgedruckt werden.

6.8 Turnierklassen - Rundeneinteilungen



The screenshot shows a Windows-style dialog box titled "Heats zusammenstellen". It has a blue title bar with standard window controls. The main area is light beige and contains four rows of input fields. The first row is labeled "Nr. / Zeile / Runde:" and has three separate input boxes, each containing the number "1". The second row is labeled "Muster" and has one input box containing "1". The third row is labeled "Anz. doppelt tanzen" and has one input box containing "2". The fourth row is labeled "Anz. Ausdrücke" and has one input box containing "1". Below these fields are three buttons: "Einteilen" (highlighted with a dark border), "Abbrechen", and "Drucken".

Standardmäßig wird die aktuelle Runde eingeblendet.

Nr./Zeile/Runde

Es wird normalerweise die defaultmäßig eingeblendete Runde verwendet, es kann aber auch jede andere Klasse und Runde eingeteilt und gedruckt werden.

Muster

Es gibt in der Datenbank eine Tabelle, die das Muster für die Einteilung vorgibt. Muster 1 ist eine gemischte Einteilung, Muster 2 ergibt die gleiche Einteilung für alle Heats. Wird eine andere als die derzeit eingespeicherten Heateinteilungsmuster gewünscht, so kontaktieren Sie mich bitte direkt.

Anz. doppelt tanzen

Standardmäßig wird festgelegt, dass 2 Paare pro Heat doppelt tanzen sollen. Dabei werden aber immer andere Paare ausgesucht.

Bei 3 oder mehr Heats sollte dieses Feld auf 0 gestellt werden, da es dann nicht notwendig ist, dass Paare doppelt tanzen.

Schaltfläche „Einteilen“

Nachdem die Eckdaten festgelegt worden sind, müssen die Heats eingeteilt werden. Das System teilt nach den Eckdaten die Heats ein. Dabei werden die doppelt tanzenden Paare so eingeteilt, dass jedes Paar möglichst nur einmal doppelt tanzt.

Es werden maximal 99 verschiedene Kombinationen ausprobiert. Funktioniert das nicht, kommt es zu einer Fehlermeldung und es müssen andere Eckdaten – am besten eine andere Anzahl an doppelt tanzenden Paare – ausprobiert werden.

Schaltfläche „Drucken“

Nach dem „Einteilen“ der Heats müssen die Heateinteilungen mit dieser Schaltfläche ausgedruckt werden. Die Trennung zwischen „Einteilen“ und „Drucken“ existiert, um Ausdrücke mehrmals durchführen zu können.

6.9 Turnierklassen - Default-Daten



The image shows a Windows-style dialog box titled "Default - Daten". It has a blue title bar with standard window controls. The main area is light beige and contains three input fields stacked vertically. The first field is labeled "Turnier-Nr.:" and contains the number "1". The second field is labeled "Zeile:" and contains the number "1" with a small downward-pointing arrow on its right side, indicating a dropdown menu. The third field is labeled "Runde:" and contains the number "1". Below these fields are three buttons: "Speichern" (with an underline under 'S'), "Browse" (with an underline under 'B'), and "Abbrechen" (with an underline under 'A').

Mittels diesem Fenster kann sehr rasch die aktuelle Runde bzw. Klasse geändert werden.

Mit den bis jetzt vorgestellten Masken kann ein Turnier manuell durchgeführt werden. Nach der Wertung jeder Runde schaltet das System automatisch um eine Runde oder, wenn es die letzte Runde war, um eine Turnierklasse weiter.

7 Ablaufeingabe eines Turnieres

Soll ein Turnier nicht in der Reihenfolge der Klassen, wie sie in den Klassenstammdaten eingegeben wurden, ablaufen sondern in „beliebiger“ Reihenfolge, dann müssen Sie den Turnierablauf selbst festlegen. Dies geschieht mit den in der Folge beschriebenen Masken. Die „Default-Daten“ springen dann jeweils in der Reihenfolge weiter, wie sie in der Ablaufeingabe festgelegt wurden.

7.1 Turnierablauf

Mit dem Menüpunkt „Stammdaten“ – „Ablaufeingabe“ legen Sie fest, wie das Turnier ablaufen soll.

Nr

Nummer des Turnieres (das ist immer die erste Zahl der angezeigten Kombination „1 / 2 / 3“)

Stream

Diese Spalte hat immer den Wert „1“.

Reihenfolge

Diese Spalte legt fest, in welcher Reihenfolge die einzelnen Runden der einzelnen Klassen durchgeführt werden. Nach den diesen Werten werden die Runden der einzelnen Klassen sortiert. Die Werte müssen nicht sequentiell aufeinander folgen (1, 2, 3, 4, ...) sondern können beliebige Werte beinhalten (1, 4, 10, 15, ...). Wichtig ist nur, dass die erste Zeile den Wert „1“ enthält.

Zeile

Das ist der numerische Wert der Klasse

Runde

Runde der Klasse

Alle anderen Spalten werden automatisch ausgefüllt, sobald der Datensatz gespeichert wird (also zum Beispiel wenn der Cursor in die nächste Zeile gesetzt wird).

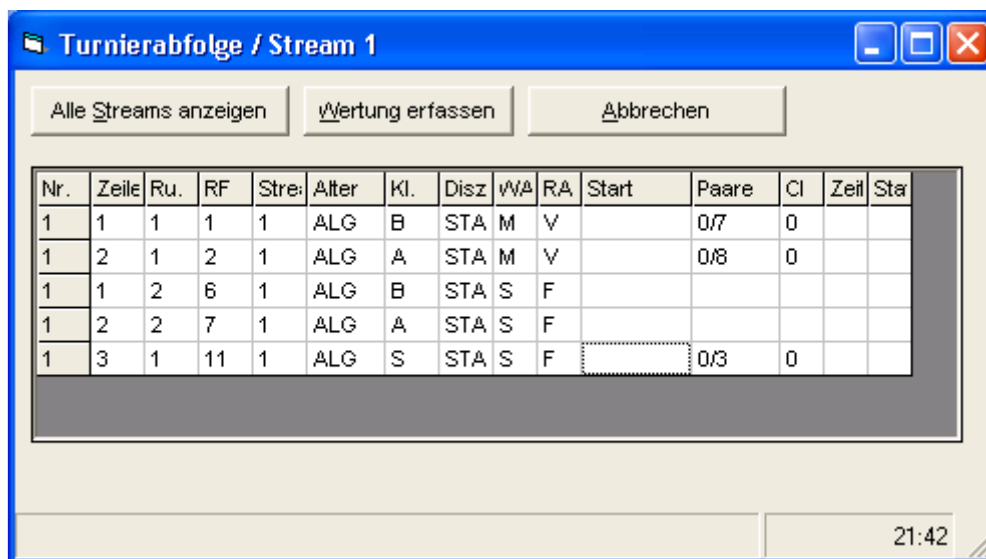
8 Automatischer Ablauf eines Turnieres

Bisher wurden die Eingabeschirme jeweils händisch aufgerufen, die Ausdrücke händisch angefordert, u. s. w. Mit dem „Ablaufplan“ werden alle diese Dinge automatisch aufgerufen und das Turnier läuft quasi automatisch. Voraussetzung dafür ist aber, dass Sie vorher einen Turnierablauf (siehe Abschnitt 7) erfasst haben.

8.1 Ablaufplan

Der eigentliche Aufruf des „Ablaufplanes“ erfolgt über „Turnier“ – „Ablaufplan“ ausgehend vom Hauptmenü.

Wichtig ist, dass vorher einmal die Turnierstammdaten aufgerufen werden, sie können dann sofort wieder abgebrochen werden. Erst dann darf der „Ablaufplan“ aufgerufen werden.



Nr.	Zeile	Ru.	RF	Stre.	Alter	Kl.	Disz.	vWA	RA	Start	Paare	Cl	Zeit	Sta
1	1	1	1	1	ALG	B	STA	M	V		0/7	0		
1	2	1	2	1	ALG	A	STA	M	V		0/8	0		
1	1	2	6	1	ALG	B	STA	S	F					
1	2	2	7	1	ALG	A	STA	S	F					
1	3	1	11	1	ALG	S	STA	S	F		0/3	0		

Nach dem Aufruf dieses Fensters wird es alle 30 Sekunden aktualisiert und gibt folgende Aussagen:

Nr.

Nummer des Turnieres

Zeile

Zeile des Turnieres, das ist die Klasse

Ru.

Runde der Klasse

RF

Reihenfolge der Klassen und Runden, die Reihenfolge muß nicht lückenlos sequentiell sein, nur die erste Zeile jedes Turnieres muß „1“ sein.

Alter

Altersklasse dieser Klasse im Klartext.

Kl.

Leistungsklasse dieser Klasse

Disz.

Disziplin dieser Klasse

WA

Wertungsart: <M>ark oder <S>kating

Start

Hier könnte die Startzeit der Klasse eingetragen werden. Gibt es eine Startzeit, dann ist das Feld bis 10 Minuten vor dem Klassenstart grün, dann 15 Minuten lang gelb und dann rot.

Paare

Die Anzeige „x/y“ bedeutet:

Insgesamt sind in dieser Klasse y Paare gemeldet, x davon sind entweder bereits eingecheckt oder haben sich entschuldigt. Sobald die beiden Zahlen gleich sind (das heißt, alle Paare haben sich entweder entschuldigt oder sind anwesend), kann diese Klasse beginnen. Diese Anzeige gibt es immer nur in der 1. Runde einer Klasse.

CI

Checked in bedeutet, dass so viele Paare an dieser Klasse teilnehmen werden. Das ist die Anzahl der „x“ aus der vorigen Spalte abzüglich aller Paare, die sich entschuldigt haben. Diese Anzeige ist wichtig um entscheiden zu können welche Klasse zustande kommen oder ob Runden gestrichen werden müssen.

Hat eine Klasse zum Beispiel 8 genannte Paare und gibt es daher 2 Runden, so kann man aus diesen beiden Spalten folgendes ablesen:

„4/8“: von 4 der 8 Paaren weiß man bereits, ob sie teilnehmen werden oder sich entschuldigt haben. Enthält die Spalte „CI“ den Wert 2, so bedeutet das, dass das maximal 6 Paare kommen werden und daher von 2 auf 1 Runde reduziert werden kann/muß.

Zeit

Nicht verwendet

Status

Folgende Stati gibt es:

„T“: Der Klassenstart wird durchgeführt

„B“: Beginn einer Klasse

„L“: Die Klasse läuft

8.2 Durchführung des Turnieres

Sobald die beiden Zahlen in der Spalte „Paare“ gleich sind, beginnt diese Klasse zu laufen, der Status springt auf „B“ und das Fenster „Ablaufautomatisation“ wird angezeigt.

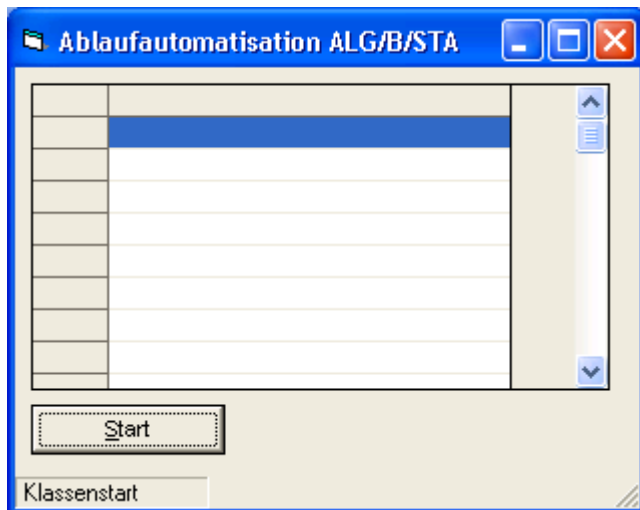
In der Statuszeile des Fensters wird die Art der Ausdrücke („Klassenstart“, „Beginn“ und „Wertung“) angezeigt.

Passiert nichts, wenn alle Paare eingecheckt sind, kann das folgende Gründe haben:

1) Der Parameter „AutoAblauf“ (siehe Abschnitt 13.1) ist auf „0“ gesetzt.

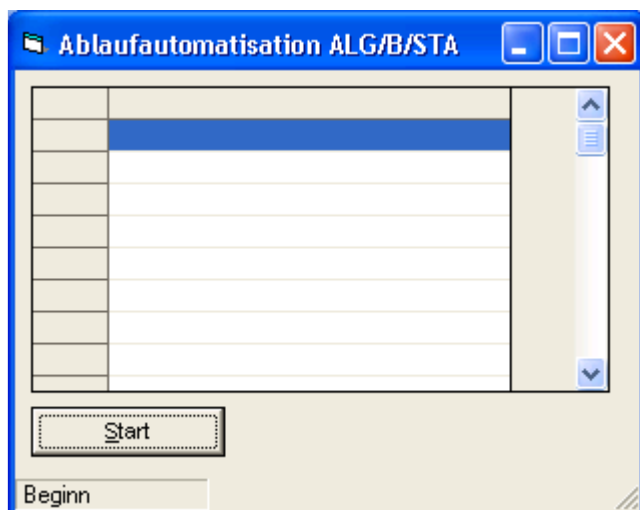
2) Diese Klasse „wartet“ auf eine andere Klasse (z. B. um die Sieger oder Aufsteiger mittanzu lassen). Ob das der Fall ist, muß unter „Ablaufeingabe“ (siehe Abschnitt 7) überprüft werden.

8.2.1 Klassenstart

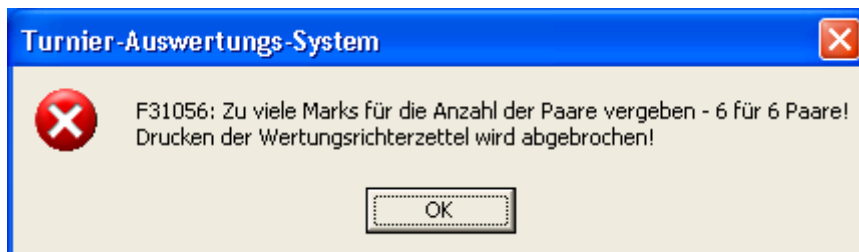


- 1) Es werden alle Paare gestrichen, die sich entschuldigt haben
- 2) Die Liste für den Turnierleiter wird gedruckt

8.2.2 Beginn der Runde



- 1) Es werden die Wertungsrichterzetteln gedruckt
In unserem Beispiel hatte sich 7 Paare gemeldet, es sind aber nur 6 Paare angetreten. Da 6 Marks vergeben werden sollen, gibt es folgende Fehlermeldung:

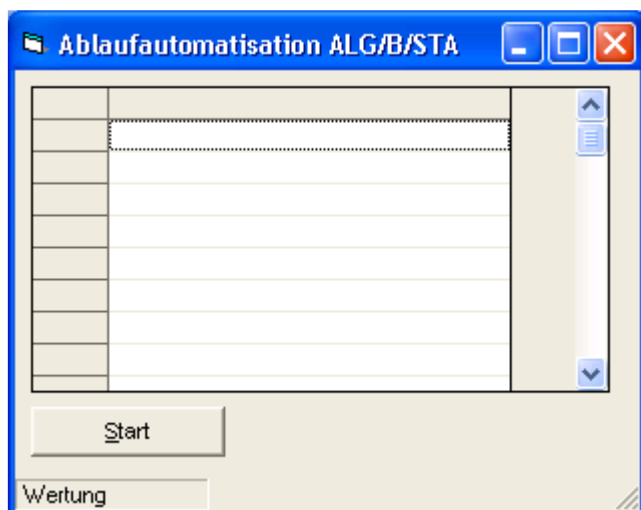


In so einem Fall muß der automatische Ablauf unterbrochen werden und die Marks entsprechend korrigiert werden. In der Folge müssen die Wertungsrichterzetteln händisch (direkt aus der Maske, in der auch die Marks erfasst werden) ausgedruckt werden. Danach wird der Automatische Ablauf wieder aufgerufen und über die Schaltfläche „Wertung erfassen“ die Wertungsmaske aufgerufen werden.

2) Wurden die Wertungsrichterzetteln richtig gedruckt, dann wird jetzt die Maske für die Erfassung der Wertungen aufgerufen. Details dazu siehe Abschnitt 6.7.

Nachdem die Wertung erfasst und ausgerechnet wurde, verschwindet die Wertungsmaske wieder.

8.2.3 Wertung ausdrucken



- 1) Liste „Paare in der nächsten Runde“
- 2) Provisorische Ergebnisliste mit den Ergebnissen der ausgeschiedenen Paaren werden ausgedruckt. Diese Liste werden von den Beisitzern benötigt, um die Startbücher sofort schreiben zu können.
- 3) Ergebnisliste mit allen Details für den Aushang und für das Protokoll



Status

„F“: fertig – diese Runde ist fertig

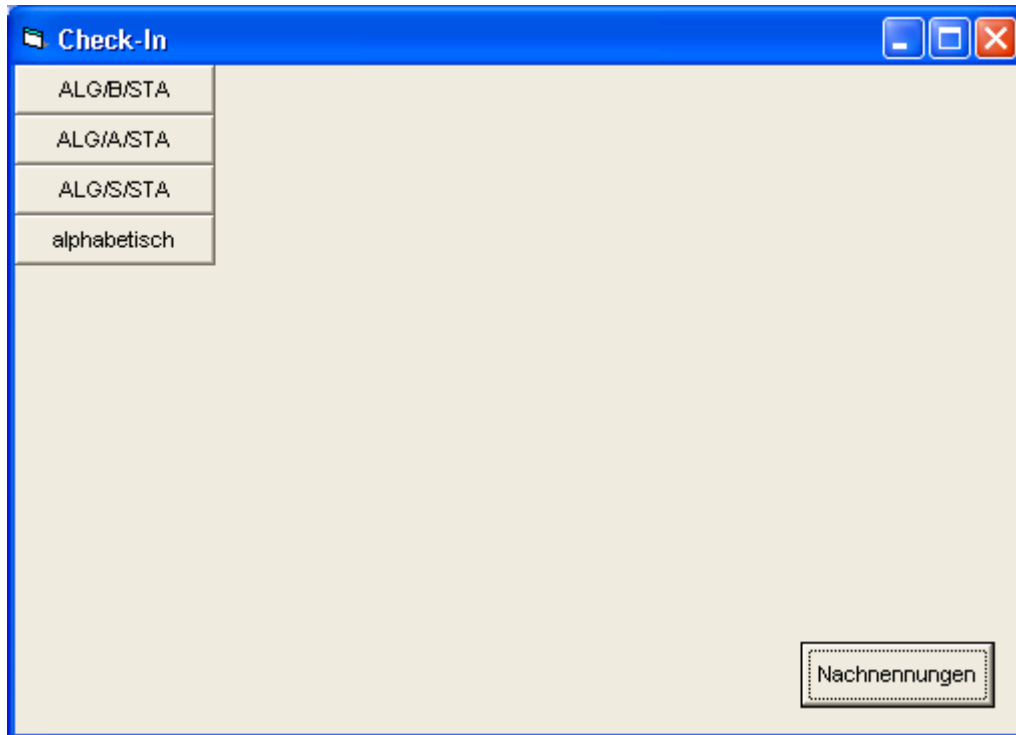
Die 2. Runde (das Finale) kann bereits vorbereitet werden (Status „B“)

Im Falle einer Endrunde werden jetzt noch zusätzlich die Urkunden ausgedruckt. Im Gegensatz zu den anderen Ausdrucken, die sofort auf dem Drucker ausgegeben werden, werden die Urkunden zuerst als Vorschau angezeigt, sodaß in der Folge das Urkundenpapier eingelegt werden kann.

9 Check-In

Aus dem Hauptmenü heraus kann auf einem eigenen Computer das Check-In-Fenster aufgerufen werden („Turnier“ – „Check In“).

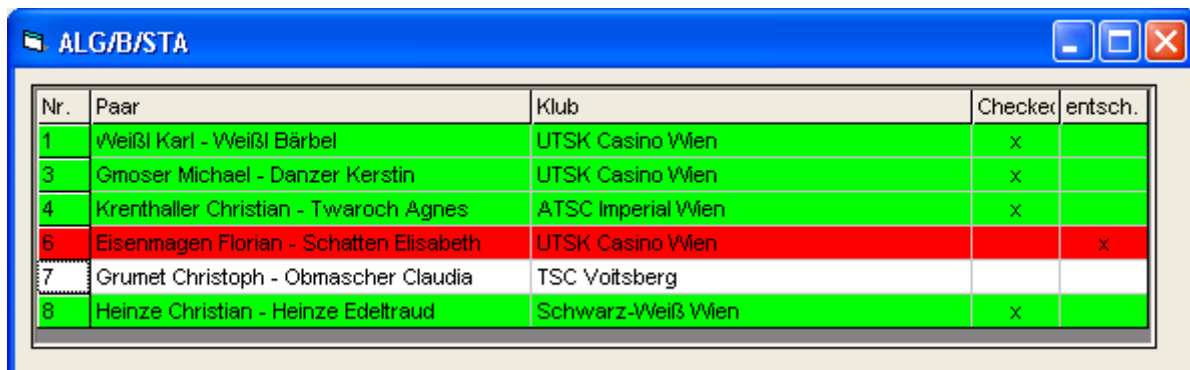
9.1 Check-In – Hauptfenster



In diesem Fenster werden alle Klassen dieses Turnieres, die nicht zusammengelegt wurden, angezeigt.

9.2 Check-In – einzelne Klasse

Durch einen Klick auf eine der Schaltflächen werden alle Teilnehmer der betreffenden Klasse angezeigt:



Nr.	Paar	Klub	Checker	entsch.
1	Weißl Karl - Weißl Bärbel	UTSK Casino Wien	x	
3	Gmoser Michael - Danzer Kerstin	UTSK Casino Wien	x	
4	Krenthaller Christian - Twaroch Agnes	ATSC Imperial Wien	x	
6	Eisenmagen Florian - Schatten Elisabeth	UTSK Casino Wien		x
7	Grumet Christoph - Obmascher Claudia	TSC Voitsberg		
8	Heinze Christian - Heinze Edeltraud	Schwarz-Weiß Wien	x	

Durch das anklicken der Spalte „Checked-In“ oder „entsch.“ wird der gewünschte Zustand des Paares entsprechend vermerkt. Im obigen Beispiel ist also das Paar 6 entschuldigt, das Paar 7 noch nicht eingetroffen, alle anderen Paare sind regulär eing_checked.“

Wichtig: Damit eine Klasse automatisch starten kann, müssen alle Paare entweder „grün“ oder „rot“ sein! Solange ein Paar „weiß“ ist, passiert im automatischen Ablauf gar nichts.

9.3 Check-In – alphabetisch

Mit der Schaltfläche „alphabetisch“ werden alle Paare des Turnieres alphabetisch aufgelistet, jeweils auch mit der Klasse, in der sie starten.

alphabetisch					
Nr.	Paar	Klub	Checker	entsch.	Klasse
3	Gmoser Michael - Danzer Kerstin	UTSK Casino Wien	x		ALG/B/STA
7	Grumet Christoph - Obmascher Claudia	TSC Voitsberg			ALG/B/STA
8	Heinze Christian - Heinze Edeltraud	Schwarz-Weiß Wien	x		ALG/B/STA
26	Herr1 Vorname - Dame1 Vorname	UTSK Casino Wien			ALG/A/STA
41	Herr11 Vorname - Dame11 Vorname	UTSK Casino Wien			ALG/S/STA
42	Herr12 Vorname - Dame12 Vorname	UTSK Casino Wien			ALG/S/STA
43	Herr13 Vorname - Dame13 Vorname	UTSK Casino Wien			ALG/S/STA
27	Herr2 Vorname - Dame2 Vorname	UTSK Casino Wien			ALG/A/STA
28	Herr3 Vorname - Dame3 Vorname	UTSK Casino Wien			ALG/A/STA
29	Herr4 Vorname - Dame4 Vorname	UTSK Casino Wien			ALG/A/STA
30	Herr5 Vorname - Dame5 Vorname	UTSK Casino Wien			ALG/A/STA
9	Kaufmann Philip - Sowva Sandra	UTSK Casino Wien			ALG/A/STA
5	Keck Alexander - Mauser Andrea	UTSK Casino Wien		x	gestrichen
4	Krenthaller Christian - Twaroch Agnes	ATSC Imperial Wien	x		ALG/B/STA
1	Weiße Karl - Weiß Bärbel	UTSK Casino Wien	x		ALG/B/STA

Auch hier können Paare normal eing_checked werden. Dies ist vor allem bei großen Turnieren, wo Paare in mehreren Klassen starten, sinnvoll. Die letzte Spalte gibt die Startklasse oder eine Streichung an.

9.4 Nachnennungen

Soll ein Paar nachgenannt werden, so geschieht dies über die Schaltfläche „Nachnennungen“

Es gelten die selben Regeln wie auch bei den normalen Nennungen (siehe Abschnitt 6.3). Einzig in der ersten Zeile „Nr. / Zeile / Paar“ gibt es eine Veränderung.

Nach dem Anklicken der Schaltfläche „Neuer Satz“ muß über die Auswahlbox die gewünschte Klasse gewählt werden. Danach werden die Daten des Paares wie gewohnt eingegeben. Mit „Speichern“ und „Abbrechen“ wird die Erfassung beendet.

Danach kann die gewünschte Klasse neuerlich aufgerufen werden, das Paar kann jetzt eingecheckt werden.

10 Einzelpersonen

Jeder Turnierteilnehmer und jeder Wertungsrichter kann über dieses Fenster bearbeitet werden. Die Turnierteilnehmer werden im Rahmen der Nennungen automatisch angelegt und können hier sozusagen „nachbearbeitet“ werden, die Wertungsrichter müssen vorab angelegt werden.

10.1 Turnierteilnehmer

Zuname

Zuname der Person

Vorname

Vorname der Person

Klub

Klub der Person. Die Klubs werden unter <Stammdaten>-<Klubs> erfasst (siehe auch 11.11).

Bundesland

Bundesland der Person. Die Bundesländer werden unter <Stammdaten>-<Bundesland> erfasst (siehe auch 11.8).

tanzt mit

Eine Person, die ebenfalls schon erfasst wurde.

Nation

Nation der Person. Die Nationen werden unter <Stammdaten>-<Nation> erfasst (siehe auch 11.9).

Status

Der Status bleibt bei Turnierteilnehmern leer.

männl./weibl.

Gibt an, ob die Person <M>ännlich oder <W>eiblich ist. Diese Unterscheidung ist für die Erfassung bei den Nennungen wichtig, da dort in den jeweiligen Zeilen (Dame bzw. Herr) nur die dazugehörigen Personen geladen werden.

10.2 Wertungsrichter

Alle Felder werden wie oben beschrieben belegt, nur dass das Feld „Status“ den Wert <W>ertungsrichter enthalten muß. Nur Personen mit diesem Kennzeichen werden bei der Wertungsrichtererfassung angezeigt.

11 Stammdaten

Normalerweise sollte dieses Menü nur für den Punkt „Turnierablauf“ verwendet werden müssen!

Insgesamt können mit diesen Stammdaten Turniere aber sehr flexibel gestaltet werden.

11.1 Tänze

Alle Tänze müssen hier erfasst werden. Die Abkürzung wird nur verwendet, wenn für den Langnamen kein Platz auf einer Liste oder Tabelle ist.

11.2 Disziplinen

Alle Disziplinen müssen hier erfasst werden. Die Abkürzung wird nur verwendet, wenn für den Langnamen kein Platz auf einer Liste oder Tabelle ist.

11.3 Turnierart

Alle Turnierarten müssen hier erfasst werden. Die Abkürzung wird nur verwendet, wenn für den Langnamen kein Platz auf einer Liste oder Tabelle ist.

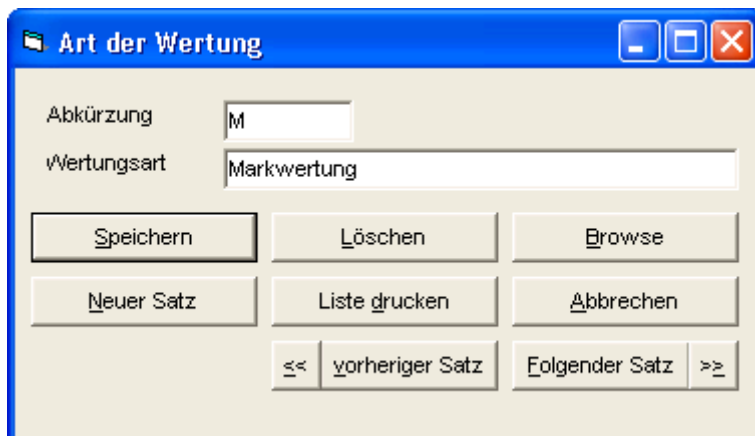
11.4 Turnierklassen

Alle Turnierklassen (Leistungsklassen) müssen hier erfasst werden. Die Abkürzung wird nur verwendet, wenn für den Langnamen kein Platz auf einer Liste oder Tabelle ist.

11.5 Altersklassen

Alle Altersklasse müssen hier erfasst werden. Die Abkürzung wird nur verwendet, wenn für den Langnamen kein Platz auf einer Liste oder Tabelle ist.

11.6 Art der Wertung



Alle Arten der Wertung müssen hier erfasst werden, das heißt in welcher Form vergibt der Wertungsrichter seine Wertung.

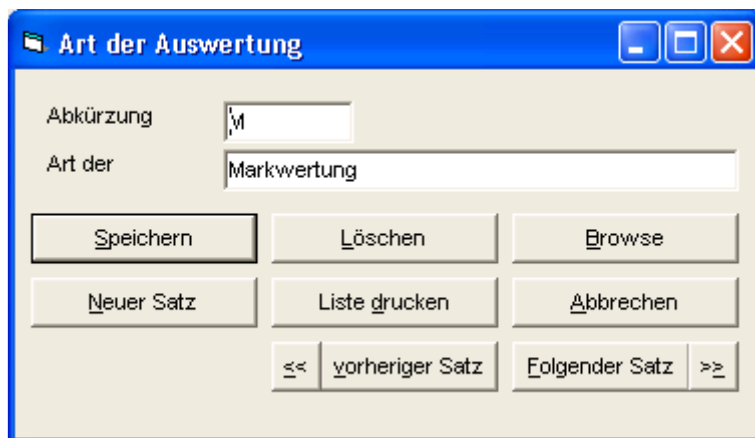
Marks bedeutet „Kreuze für den Aufstieg“

Auswahl-/Sichtungsrunde bedeutet, dass jedes Paar mit einer Punktzahl in eine bestimmte Leistungsklasse gereiht wird.

Die Abkürzung wird nur verwendet, wenn für den Langnamen kein Platz auf einer Liste oder Tabelle ist.

Im Gegensatz zu vielen anderen Stammdaten, bei denen sowohl die Abkürzung als auch der Langname beliebig gewählt werden darf, müssen hier die Wertungsarten „M“, „PO“, „PV“, „PZ“, „A“ eingetragen sein. Ohne diesen Einträgen kommt es bei der Erfassung der Runden zu Problemen!

11.7 Art der Auswertung



Hier gilt das selbe wie bei „Art der Wertung“, angegeben wird aber, in welcher Art die Wertungen der Wertungsrichter ausgewertet werden.

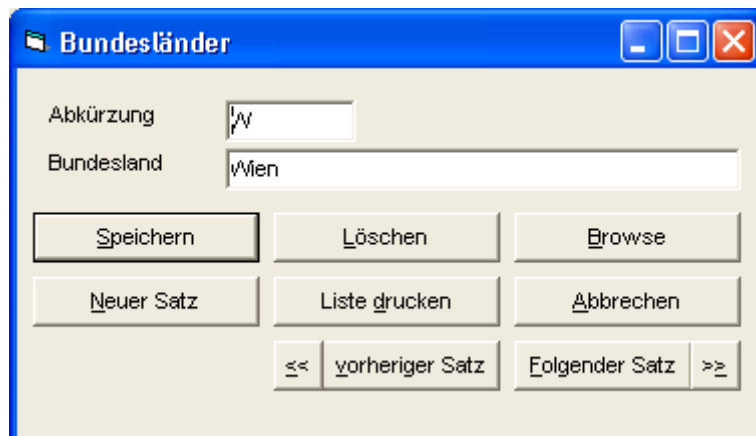
„M“arkwertung, „S“katingwertung und „P“latzwertung.

Der Unterschied zwischen Art der Wertung und Art der Auswertung ist:

Art der Wertung beschreibt, in welcher Form der Wertungsrichter sich äußert (z. B. mit Marks, mit Plätzen) und in der Folge, wie er diese Wertung kundtut (PZ = Plätze werden nicht aufgezeigt, PO = Platzwertung offen,)

Art der Auswertung beschreibt, in welcher Form die Wertungen ausgerechnet werden (z. B. „M“arks, „S“kating, ...)

11.8 *Bundeland*



Bundesländer

Abkürzung: W

Bundesland: Wien

Speichern Löschen Browse

Neuer Satz Liste drucken Abbrechen

<< vorheriger Satz Folgender Satz >> >=

Alle Bundesländer müssen hier erfasst werden. Die Abkürzung wird nur verwendet, wenn für den Langnamen kein Platz auf einer Liste oder Tabelle ist.

11.9 *Nation*



Nation

Abkürzung: A

Nation: Österreich

Speichern Löschen Browse

Neuer Satz Liste drucken Abbrechen

<< vorheriger Satz Folgender Satz >> >=

Alle Nationen müssen hier erfasst werden. Die Abkürzung wird nur verwendet, wenn für den Langnamen kein Platz auf einer Liste oder Tabelle ist.

11.10 Tänze pro Klasse

The 'Tänze' dialog box is shown with the following settings:

- Alter: Allg. Klasse
- Klasse: D
- Disziplin: Standard
- Turnierart: [alle]
- Tanz-Nr.: 1
- Tanz: Langsamer Walzer

Buttons at the bottom include: Speichern, Löschen, Abbrechen, neuer Satz, Liste drucken, Browse, and navigation buttons for previous/next entries.

Hier wird festgelegt, welche Tänze in welcher Reihenfolge in welcher Klasse getanzt werden.

Die Daten werden hierarchisch ausgewertet. Das heißt, es wird bei der jeweiligen Klassen nachgesehen, ob es Einträge für genau diese Klasse gibt (Alter/Klasse/Disziplin/Turnierart). Wenn das nicht der Fall ist, wird mit der Kombination Alter/Klasse/Disziplin gesucht. Gibt es auch diese Kombination nicht, dann wird mit Klasse/Disziplin gesucht. Gibt es auch diese nicht, so verbleibt nur mehr die Disziplin.

Das heißt, es genügt grundsätzlich ein Eintrag für Standard und Latein mit je 5 Tänzen.

The 'Tänze' dialog box is shown with the following settings:

- Alter: [alle]
- Klasse: [alle]
- Disziplin: Standard
- Turnierart: [alle]
- Tanz-Nr.: 5
- Tanz: Quickstep

Buttons at the bottom include: Speichern, Löschen, Abbrechen, neuer Satz, Liste drucken, Browse, and navigation buttons for previous/next entries.

Dann müssen die Ausnahmen für die D-Klasse (Standard/D und Latein/D) definiert werden.

Tänze

Alter: [alle]

Klasse: D

Disziplin: Latein

Turnierart: [alle]

Tanz-Nr.: 4 511

Tanz: Jive

Buttons: Speichern, Löschen, Abbrechen, neuer Satz, Liste drucken, Browse, << vorheriger Satz, folgender Satz >>

Danach können weitere Ausnahmen für bestimmte Turniere, Typen, u.s.w. definiert werden.

Zum Beispiel für ein Breitensportturnier:

Tänze

Alter: Senioren

Klasse: Breitensport

Disziplin: Standard

Turnierart: [alle]

Tanz-Nr.: 1 70

Tanz: Langsamer Walzer

Buttons: Speichern, Löschen, Abbrechen, neuer Satz, Liste drucken, Browse, << vorheriger Satz, folgender Satz >>

Oder Allgemeiner die Tänze für Kombi-Turniere:

Tänze

Alter: Allg. Klasse

Klasse: [alle]

Disziplin: Zehn Tänze

Turnierart: [alle]

Tanz-Nr.: 7 103

Tanz: Cha Cha

Buttons: Speichern, Löschen, Abbrechen, neuer Satz, Liste drucken, Browse, <=<, vorheriger Satz, folgender Satz, >=>

11.11 Klubs

Klubs

Nr: 1729

Klubzusatz:

Name: 1. Bärnbacher Schüler- und Jug

Buttons: Speichern, Löschen, Browse, Neuer Satz, Liste drucken, Abbrechen, <=<, vorheriger Satz, folgender Satz, >=>

Hier werden alle Klubs erfasst. Mit Klubzusatz ist „TSK“, „TSC“, ... gemeint.

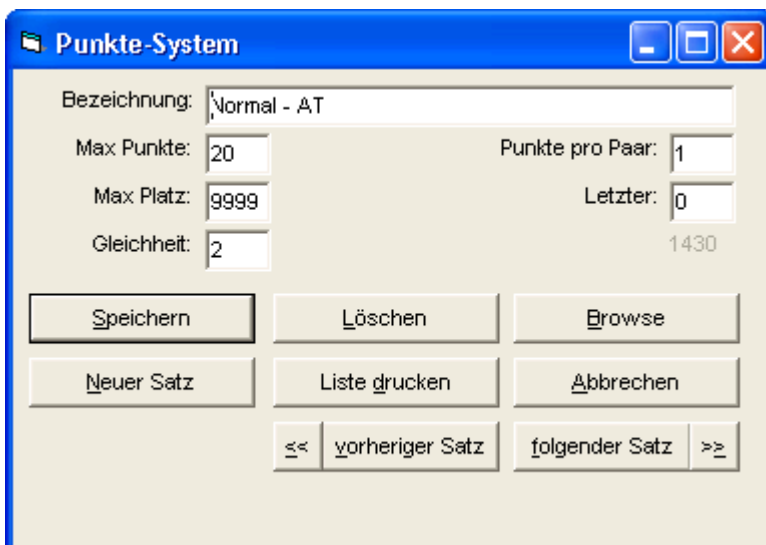
11.12 Aufstiegspunkte



The 'Aufstiegspunkte' dialog box has a blue title bar with standard window controls. It contains four dropdown menus: 'Alter' (Senioren I+II), 'Klasse' (D), 'Disziplin' (Standard), and 'Punkte' (120). Below these are two rows of buttons: the first row has 'Speichern', 'Löschen', and 'Browse'; the second row has 'Neuer Satz', 'Liste drucken', and 'Abbrechen'. At the bottom, there are navigation buttons: a left arrow, 'vorheriger Satz', 'folgender Satz', and a right arrow.

Nachdem das Ergebnis einer Klasse ermittelt wurde, werden ebenfalls die Punkte ermittelt. Die notwendigen Aufstiegspunkte könnten mittels dieses Fensters festgelegt werden.

11.13 Punkte-System



The 'Punkte-System' dialog box has a blue title bar with standard window controls. It contains several input fields: 'Bezeichnung' (Normal - AT), 'Max Punkte' (20), 'Punkte pro Paar' (1), 'Max Platz' (9999), 'Letzter' (0), and 'Gleichheit' (2). There is also a small number '1430' displayed. Below these are two rows of buttons: the first row has 'Speichern', 'Löschen', and 'Browse'; the second row has 'Neuer Satz', 'Liste drucken', and 'Abbrechen'. At the bottom, there are navigation buttons: a left arrow, 'vorheriger Satz', 'folgender Satz', and a right arrow.

Hier wird festgelegt, in welcher Form die Aufstiegspunkte ermittelt werden.

Bezeichnung:

Text, der in der Folge bei den Klassenstammdaten angezeigt werden.

Max. Punkte:

Maximale Punkte, die bei einem Turnier vergeben werden. Alle Paare, die mehr Punkte erhalten hätten, bekommen diese Punkteanzahl.

Punkte pro Paar:

Wieviele Punkte erhält ein Paar pro geschlagenem Paar.

Max. Platz:

Bis zu welchem Platz werden überhaupt Punkte vergeben. 9999 bedeutet eigentlich, dass alle Paare Punkte erhalten.

Letzter:

Legt fest, wie viele Punkte der Letzte eines Bewerbbes bekommt.

Gleichheit:

„1“ = es werden die Punkte für den besseren Platz vergeben

„2“ = es werden die Punkte für den schlechtesten Platz bei Platzgleichheit vergeben

11.14 Rundenart



Hier gilt das selbe wie bei „Art der Wertung“.

„H“offnungsrunde

„N“ormale Runde

„V“orrunde

„Z“wischenrunde

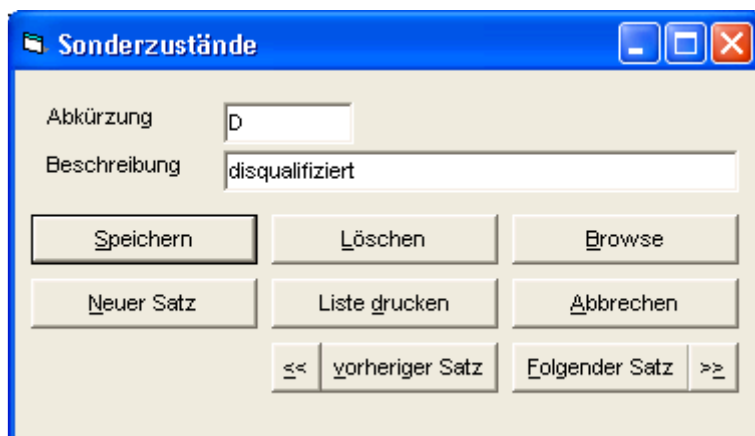
„F“inale

„K“leines Finale

„G“roßes Finale

„S“tichrunde

11.15 Sonderzustände



Hier gilt das selbe wie bei „Art der Wertung“.

„D“isqualifiziert

In diesem Fall wird das Paar disqualifiziert, die davor liegenden Paare bekommen für dieses Paar (diese Paare) keine Punkte, das Paar scheint auch nicht im Ergebnis auf.

„L“etzter Platz

In diesem Fall bleibt das Paar in der Reihung auf dem letzten Platz erhalten, die davor liegenden Paare erhalten die entsprechenden Punkte.

11.16 Turnierablauf:

Siehe weiter vorne im Abschnitt 7.

12 PDAs

12.1 Mehrflächen-Turnier / Klassen auf wechselnden Flächen

Standardmäßig werden die PDA-Namen im Feld [PDA spezifisch] eingetragen. Wechseln die Klassen aber die Fläche und es stehen weniger PDAs als Wertungsrichter zur Verfügung, müssen ein PDA immer an den gleichen „Buchstaben“ ausgegeben werden. Da die PDAs aber die Fläche nicht wechseln dürfen, muss es eine Zuordnung „TAS001 ist immer WR A auf Fläche 1“ geben.

Dies ist mit den normalen Mitteln nicht möglich. Daher muss folgende Vorgangsweise gewählt werden:

Alle Wertungsrichter A bekommen den Eintrag

FL-000-01

bei [PDA spezifisch].

FL- = Kennzeichnung, dass es sich um einen Sondereintrag handelt

000 = Fläche 1

01 = WR A

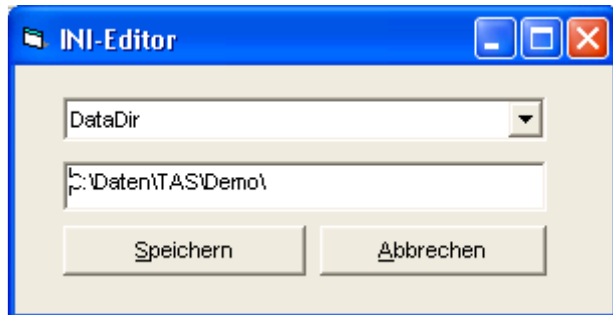
Alle Wertungsrichter B bekommen daher den Eintrag FL-000-02, u.s.w.

In der Tabelle [turnier_wertungsrichter] werden folgende Einträge vorgenommen:

Feldname	Wert	Erklärung
nr	Nr des Turnieres	
zeile	0	Fixer Wert
flaeche	901	Werte für die 1. Fläche, 902 = 2. Fläche
buchstabe	1, 2, 3, ...	Entspricht A, B, C, ...
name	Beliebiger existierende Wert	
pda_hw_spezifisch	TASXXX	Name des gewünschten PDAs

13 Tools

13.1 Ini-Einträge bearbeiten



13.1.1 Liste der Ini-Einträge

Es gibt folgende Ini-Einträge für das Programm:

DataDir

Verzeichnis, in dem die TAS-Datenbank liegt. Wird üblicherweise durch „Datei“-„Datenbank öffnen“ gesetzt.

KVPDataDir

Reserviert

SysDir

Wird vom Programm mit „DataDir“ gleichgehalten.

Nr

Nummer des aktuellen Turnieres. Sollte üblicherweise durch „Tools“-„Runde setzen“ oder durch die Schaltfläche „Default-Daten“ in den Klassenstammdaten gesetzt werden.

Zeile

Zeile des aktuellen Turnieres. Sollte üblicherweise durch „Tools“-„Runde setzen“ oder durch die Schaltfläche „Default-Daten“ in den Klassenstammdaten gesetzt werden.

Runde

Runde der aktuellen Klasse. Sollte üblicherweise durch „Tools“-„Runde setzen“ oder durch die Schaltfläche „Default-Daten“ in den Klassenstammdaten gesetzt werden.

AutoAblauf

„0“ = auch beim Aufruf von „Turnier“ – „Ablaufplan“ wird nur der Plan angezeigt, es werden aber keine Aktionen vom Programm ausgelöst. Diese Einstellung sollte bei großen Turnieren auf dem „Überwachungscomputer“ gesetzt sein, damit man den Ablauf beobachten kann.

„1“ = Beim Aufruf von „Turnier“ – „Ablaufplan“ wird der automatische Ablauf des Turnieres gestartet.

StichRPaareWeiter

Reserviert

MinDiffPaareMarks

Damit wird festgelegt, ab wie vielen Marks das Programm zurückmeldet, dass zu viele Marks für die Anzahl der Paare vergeben werden sollen (beim Ausdruck der Wertungsrichterzetteln). Z. B. heißt hier „2“, dass bei 6 Marks für 8 Paare ein Hinweis ausgegeben wird. Diese Hinweise können aber bestätigt und damit übersteuert werden.

StichRVon
Reserviert

StichRBis
Reserviert

StichROrigRunde
Reserviert

KVPAbk_Klub
Reserviert, muß immer „1“ sein

ReportDestination
Ziel des Ausdruckes. „0“ bedeutet, dass die Ausdrucke (bis auf wenige Ausnahmen wie den Wertungsrichterzetteln) zuerst am Bildschirm angezeigt werden.
„1“ druckt direkt auf den Drucker. Diese Einstellung sollte bei einer automatischen Turnierdurchführung eingestellt werden.
„2“ gibt den Ausdruck auf eine Datei aus (siehe auch „ReportPrintFileName“).

ReportPrintFileName
Dateiname des Ausdruckes.

ReportPrintFileType
Hier kann zwischen verschiedenen Ausgabetypen bei einer Ausgabe in eine Datei unterschieden werden. Details dazu erhalten Sie vom Programmautor.

MaxVersucheRuEinteilung
Bei Rundeneinteilungen kann es durch eine ungünstige Konstellation von „Anzahl Paare doppelt tanzen“ und der Mustervorgabe dazu kommen, dass eine Rundeneinteilung nicht möglich ist. Hier wird festgelegt, wie oft eine Rundeneinteilung versucht werden soll. Üblicherweise gibt es aber keine Probleme. Ein Wert von „100“ ist hier sicher gut gewählt.

WertungsartStichrunde
Reserviert

NameWertungHeader
Reserviert

SizeWertungHeader
Reserviert

DDELaden
Reserviert

KZ_Redance
Hier muß immer „H“ eingegeben werden.

Stream
Hier wird angegeben, welche Fläche von diesem Computer bei einem Mehrflächenturnier bearbeitet wird. Normalerweise ist dieser Wert „1“, bei Mehrflächenturniere entsprechende „2“ oder „3“ (oder auch mehr ...).

MinutenDbBackup
Um bei Problemen Backups der Datenbank zu haben wird hier festgelegt, in welchem Zeitabstand die Datenbank gesichert wird. Ist dieser Wert „0“, so werden keine Sicherungen angelegt.
Ein Wert von „5“ Minuten hat sich bei großen Turnieren bewährt, da man im schlimmsten Fall auf eine Datenbank vor 5 Minuten zurückgreifen kann. Es wird die Datenbank jeweils im normalen Datenverzeichnis („DataDir“) kopiert, der Name wird folgendermaßen erzeugt: TAS_hhmmss.MDB
Dieses Backup sollte nur auf dem Computer laufen, auf dem die Datenbank lokal liegt. Werden die Sicherungen über das Netzwerk durchgeführt, so kann es zu großen Performanceproblemen kommen. Alle anderen Computer sollten den Wert „0“ haben!

IPAdrMain
Reserviert

WRZettelnElektronisch

„1“ bedeutet, dass mit elektronischen Wertungsrichterblöcken, also Palms, gearbeitet wird. Im Normalfall wird hier „0“ angegeben.

CheckInMehrtaegig

Es ist möglich, bei der Check-In-Maske mehrere Tage (bzw. richtigerweise „mehrere Turniernummern in TAS“) anzuzeigen. Im Normalfall enthält dieses Feld „keinen Wert“.

Startnummernvergabe

Regelt, ob Startnummern vergeben werden: „1“ = ja, „0“ = nein

FunkBindToIP

Reserviert

FunkBindToPort

Reserviert

AutoAblaufNonStop

Regelt, ob die Ausdrucke sofort, ohne weitere Rückfragen ausgegeben werden (= „1“) oder ob jeweils vor den Ausdrucken ein Fenster angezeigt wird, mit dem denn die Ausdrucke gestartet werden (= „0“).

13.1.2 Default-Werte der Ini-Einträge

In diesem Abschnitt sehen Sie, wie die INI-Werte bei verschiedenen Arten der Anwendung von TAS gesetzt sein müssen:

Parameter	manueller Ablauf	automatischer Ablauf	elektronische WR-Zetteln
DataDir	C:\Programme\TAS\	C:\Programme\TAS\	C:\Programme\TAS\
KVPDataDir	***	***	***
SysDir	C:\Programme\TAS\	C:\Programme\TAS\	C:\Programme\TAS\
AutoAblauf	0	1	1
StichRPaareWeiter	***	***	***
MinDiffPaareMarks	2	2	2
StichRVon	***	***	***
StichRBis	***	***	***
StichROrigRunde	***	***	***
Nr	-> automatisch	-> automatisch	-> automatisch
Zeile	-> automatisch	-> automatisch	-> automatisch
Runde	-> automatisch	-> automatisch	-> automatisch
KVPAbk_Klub	1	1	1
ReportDestination	0	1	1
ReportPrintFileName	EXPORT.TXT	EXPORT.TXT	EXPORT.TXT
ReportPrintFileType	0	0	0
MaxVersucheRuEinteilung	999	999	999
WertungsartStichrunde	***	***	***
NameWertungHeader	Arial	Arial	Arial
SizeWertungHeader	12	12	12
DDELaden	***	***	***
KZ_Redance	H	H	H
Stream	-> automatisch	-> automatisch	-> automatisch
MinutenDbBackup	5 (siehe oben)	5 (siehe oben)	5 (siehe oben)
IPAdrMain	127.0.0.1	127.0.0.1	127.0.0.1
WRZettelnElektronisch	0	0	1
CheckInMehrtaegig			

Startnummernvergabe	1	1	1
FunkBindToIP	***	***	***
FunkBindToPort	17951	17951	17951
AutoAblaufNonStop	0	1	1

„***“ bei einem Eintrag bedeutet (auch in der Maske), dass kein Eintrag gefunden wurde und auch keiner notwendig ist.

13.2 Daten kopieren

Die angeführten Daten (Turnier-Stammdaten, Klassen-Stammdaten, ...) können von einem Turnier auf ein anderes kopiert werden.

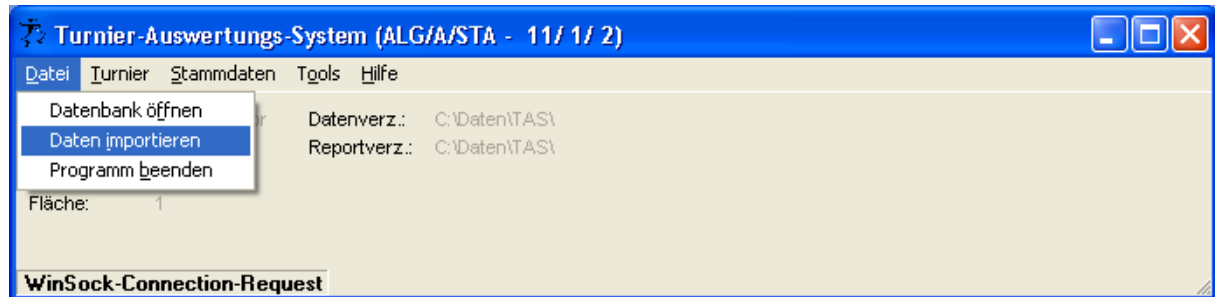
Nach dem Starten mit der Schaltfläche „Kopieren“ wird in der Spalte neben den ausgewählten Daten die Anzahl der kopierten Datensätze angezeigt.

Diese Funktion hat zwei Hintergründe:

- 1) Kopieren eines durchgeführten Turnieres, um Dinge ausprobieren zu können
- 2) Kopieren eines Tages eines mehrtägigen Turnieres, um alle Streichungen, ... des ersten Tages auf den zweiten Tag übertragen zu können.

14 Nennungsdaten importieren

Im Menüpunkt



können beliebige Nennungsdaten importiert werden.

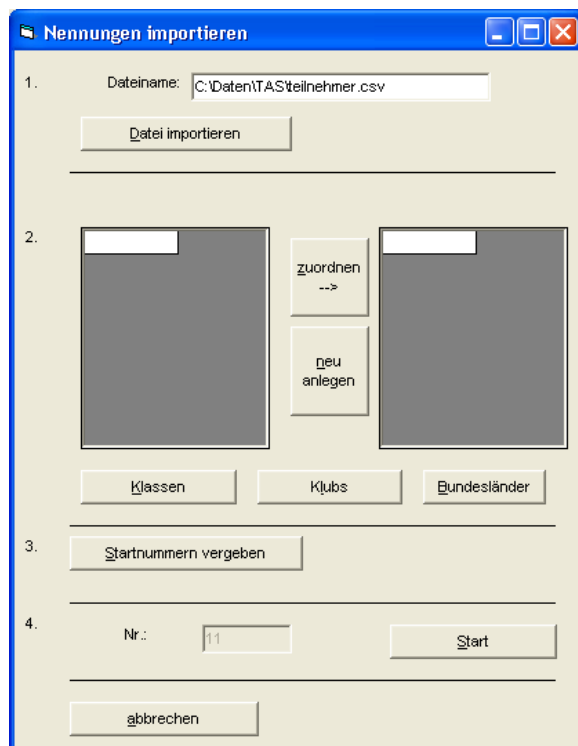
Erstellen sie eine Datei, deren Datensätze durch Zeilenumbrüche und deren Felder durch Strichpunkte („;“) getrennt sind.

Die Reihenfolge der Felder muss folgendermaßen sein:

- 1) Zuname Herr
- 2) Vorname Herr
- 3) Zuname Dame
- 4) Vorname Dame
- 5) Startnummer (soweit bekannt, andernfalls 0)
- 6) Name des Klubs
- 7) Name oder Abkürzung des Bundeslandes
- 8) beliebige Bezeichnung der Startklasse

Ein Datensatz könnte also folgendermaßen aussehen:

Weißl;Karl;Weißl;Bärbel;22;UTSK Casino Wien;Wien;STAA



Für den eigentlichen Import gehen sie die 4, in der Maske angegebenen, Schritte durch:

14.1 Datei importieren

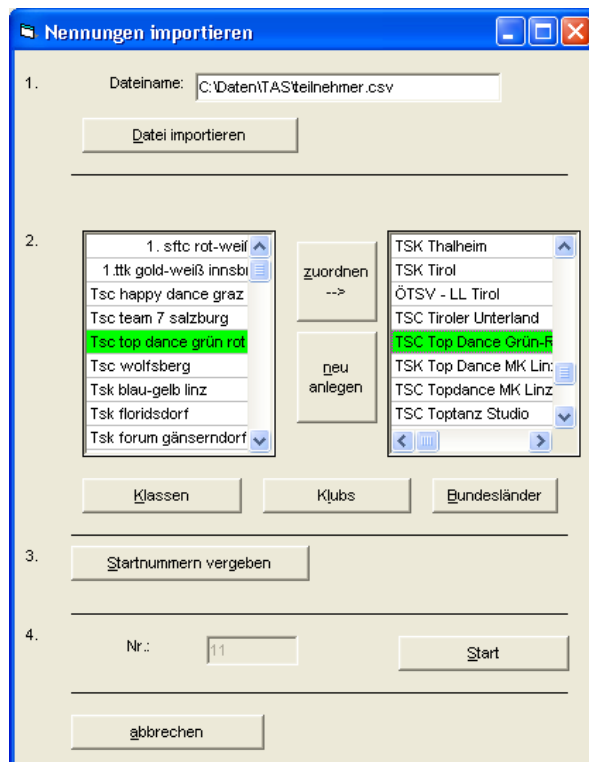
In diesem Feld wird der Dateiname der zu importierenden Datei eingegeben. Um die Datei mittels Browser zu suchen doppelklicken sie auf das Feld, danach erscheint der normale Windows-Datei öffnen-Dialog.

Mit der Schaltfläche „Datei importieren“ werden die Datensätze aus der Importdatei als Rohdaten in TAS importiert.

14.2 Daten zuordnen

Die Klassen, Klubs und Bundesländer werden in TAS nicht als freier Text eingegeben, sondern werden zur Wiederverwendung abgespeichert. Das heißt aber, dass diese Daten von den importierten Begriffen zu den TAS-Begriffen umgewandelt werden müssen.

Am Beispiel der Klubs lässt sich das am besten erklären: Wurde in der Importdatei zum Beispiel der UTSK Casino Wien als „Union Tanzsportklub Casino Wien“ geführt, so müssen diese beiden, für den Computer unterschiedliche, Begriffe zusammengeführt werden.



Markieren sie auf beiden Seiten (links ist die Importdatei, rechts die Daten von TAS) die zusammengehörigen Datensätze und klicken sie dann auf die Schaltfläche „zuordnen“. Die beiden Datensätze verschwinden dann aus der Liste. Mit diesem Verfahren machen sie so lange weiter, bis die linke Seite keine Einträge mehr hat – dann sind alle Daten aus der importierten Datei einem Datensatz von TAS zugeordnet.

Taucht in der linken Spalte ein Wert auf, den es in der rechten Spalte noch nicht gibt, so verwenden sie einfach die Schaltfläche „neu anlegen“, der Datensatz wird neu angelegt und auch gleichzeitig zugeordnet.

Dieses Verfahren wenden sie der Reihe nach für die Turnierklassen, die Klubs und die Bundesländer an. Zwischen den einzelnen Gruppen wechseln sie einfach durch das Anklicken der jeweiligen Schaltfläche.

Dieser Vorgang kann jederzeit unterbrochen werden, um zum Beispiel irgend etwas in einem anderen Bereich von TAS nachzusehen. In diesem Fall einfach das Fenster wie üblich mit der Schaltfläche

„Abbrechen“ schließen. Sobald sie wieder in dieser Fenster hineingehen, können sie mit einer der drei Möglichkeiten (Klubs, Bundesländer, Klassen) weitermachen. ACHTUNG: Schritt 1 (Daten importieren) darf dann aber nicht nochmals ausgeführt werden.

14.3 *Startnummern vergeben*

Wurden in der Importdatei keine Startnummern vorgegeben (was aber üblicherweise der Fall sein wird), so kann mit dieser Schaltfläche eine Nummerierung vorgenommen werden. Als Basis werden die jeweiligen „ersten Startnummern“ pro Klasse herangezogen und es wird alphabetisch durchnummeriert.

14.4 *„Start“ – Daten endgültig importieren*

Mit dieser Schaltfläche werden die jetzt aufbereiteten Daten endgültig in TAS importiert und stehen ab diesem Zeitpunkt in allen Bereichen des Programms zur Verfügung.

15 Listen

Mit der Schaltfläche „Listen drucken“ werden die folgenden Listen aufgerufen. Die „Listennummer“ ist für den Autoablauf wichtig, mit ihr werden die Listen dort angesprochen.

Ob die Listen direkt auf dem Drucker ausgegeben werden oder zuerst in einem Vorschaufenster angezeigt werden, wird mit dem Ini-Eintrag „ReportDestination“ entschieden (siehe Abschnitt 13.1).

Je nach angegebener Klasse und/oder Runde werden verschiedenen Listen angegeben. Wird keine Runde angegeben, so wird defaultmäßig die Liste „Starter (Bundesland & Klub)“ ausgewählt, wird eine Runde angegeben, so nimmt das Programm an, dass ein Ergebnis gedruckt werden soll („Wertung – Details mit Einzeltänzen“).

Es sollte daher zuerst die gewünschte Runde und/oder Klasse eingegeben werden und dann erst die gewünschte Liste ausgesucht werden.

15.1 Starterliste

Listennummer: 0

Verwendung:

Liste bei Turnierbeginn – derzeit wird aber eher die Liste „Starter (Bundesland & Klub)“ verwendet.

Inhalt:

Alle Paare mit Startnummer und Bundesland

15.2 Wertungen - Details (ersetzt durch 10)

Listennummer: 1

Verwendung:

Ersetzt durch „Wertung – Details mit Einzeltänzen“. Bitte nicht mehr verwenden

15.3 Ergebnis (mit Klub)

Listennummer: 2

Verwendung:

Ergebnisliste.

Inhalt:

Alle Paare ohne Unterteilung nach Runden mit der Platzierung, Startnummern und Klubname.

15.4 Starter (Bundesland & Klub)

Listennummer: 3

Verwendung:

Liste für den Turnierleiter beim Vorstellen der Paare

Inhalt:

Startnummer, Name des Paares, Bundesland und Klubname

15.5 Liste aller Klassen

Listennummer: 4

Verwendung:
Für die Turniervorbereitung

Inhalt:
Auflistung aller Klassen mit deren Stammdaten, Anzahl der Paare, Anzahl der Tänze, Startnummernserie, u.s.w.

15.6 Aufsteiger

Listennummer: 5

Verwendung:
Turnierbericht oder auch Siegerehrungen – die Liste sollte im Moment nicht verwendet werden.

Inhalt
Nur Aufsteiger
Name des Paares, alte Punkte, neue Punkte

15.7 Punkte

Listennummer: 6

Verwendung:
Turnierbericht oder auch Siegerehrung – siehe „Aufsteiger“

Inhalt:
Alle Paare
Name des Paares, alte Punkte, erzielte Punkte, neue Punkte

15.8 Rundendetails

Listennummer: 7

Verwendung:
Kontrolle des Turnierablaufes zum „Abhaken“

Inhalt:
Alle Klassen mit den Detailangaben wie
- Fläche, Anzahl Paare, Anzahl Tänze, Paare pro Heat und
- jede Runde einzeln aufgelistet mit Rundenbezeichnung, Auswertungsart und Anzahl der Marks (zum Abhaken)

15.9 Wertungsrichterzettel

Wird diese Liste ausgewählt, so werden nach dem Verlassen der Auswahlbox mit der Tabulatortaste die Felder „Tänze einzeln“ und „von Tanz“ / „bis Tanz“ verwendbar. Wird die Checkbox „Tänze einzeln“ angehakt, so wird pro Tanz ein eigener Wertungsrichterzettel ausgedruckt. Wird noch dazu die Nummer der Tänze unter „von Tanz“ und „bis Tanz“ angegeben, so kann auch nur ein Teil der Wertungsrichterzetteln gedruckt werden oder nur ein Teil der Tänze auf den Wertungsrichterzettel.

Diese Funktionen wurden hauptsächlich für Kombiturniere eingebaut.

Beispiel:
Standardklassen bei einem Kombiturnier: „Tänze einzeln“ bleibt leer, „von Tanz“ = 1, „bis Tanz“ = 5, die Lateintänze erhält man sinngemäß (6 bis 10).

Bei einem „normalen“ Turnier bleiben die Felder so wie sie defaultmäßig vorbelegt sind.

Listennummer: 8

Verwendung:
Wertung

Inhalt:
Wertungsrichterzetteln unter Angabe der zu vergebenen Marks in den Vorrunden.

15.10 Ergebnis (nach Bundesländern)

Listennummer: 9

Verwendung:
Diese Liste gibt das Ergebnis, geordnet nach Bundesländern aus. Sie wird hauptsächlich für Landesmeisterschaften verwendet, um die Landesbesten zu ermitteln.

Inhalt:
Gruppiert nach Bundesländern, unter Angabe des Namen des Paares und des Klubnamens

15.11 Wertungen - Details mit Einzeltänzen

Listennummer: 10

Verwendung:
Aushang und Turnierbericht

Inhalt:
Detaillierte Angabe des Ergebnisses. Bei Markwertungen werden auf jeden Fall die Marksummen pro Wertungsrichter angedruckt. Wurden die Ergebnisse im Detail pro Tanz erfasst, so werden auch diese Informationen – jeweils unter der Summenzeile des Wertungsrichters – angedruckt. Die Liste wird immer im Hochformat ausgedruckt mit maximal 15 Paaren pro Block.
Bei Finalwertungen werden zuerst die einzelnen Tänze und dann die Zusammenfassungen ausgedruckt. Skatingdetails (Regel 10, 11, ...) werden nicht ausgedruckt.

15.12 Turnierbericht

Listennummer: 11

Verwendung:
Druckt eine Zusammenfassung der Gesamtergebnisse des Turnieres (Ergebnisse aller Klassen und eine Liste der Wertungsrichter) aus. Vom Layout besser gestaltet ist der „Turnierbericht – HTML“ – hier werden die Wertungsrichter platzsparender angedruckt und es gibt mehr Informationen über die einzelnen Klassen (vor allem die Anzahl der Finalteilnehmer).

Inhalt:
Auflistung der Ergebnisse mit den Stammdaten des Turnieres und allen Wertungsrichtern.

15.13 Turnierbericht – HTML (TAL)

Diese Liste erzeugt im Datenverzeichnis eine Datei TAS_0000_TB.HTM. „0000“ ist die jeweilige Nummer des Turnieres.

Listennummer: 12

Verwendung:
Weitergabe der Turnierdaten an den Turnieramtsleiter als Turnierbericht. Diese Liste enthält auch die fehlenden Startbücher, soweit sie beim Check In erfasst wurden und die Aufstiege.

Inhalt:

Alle Stammdaten des Turnieres, alle Ergebnisse und eine Liste der Wertungsrichter. Diese Liste enthält Links auf die Ergebnisse der Einzelklassen. Diese müssen mit der nächsten Liste („Wertungen – HTML“) erzeugt werden.

15.14 Wertungen – HTML

Diese Liste erzeugt im Datenverzeichnis verschiedene Dateien:

TAS_0000_WM_00.HTM: Menü für die jeweilige Klasse, mit Links auf die einzelnen Runden, „0000“ ist die jeweilige Nummer des Turnieres, „00“ die Klassennummer.

TAS_0000_WE_00_99.HTM: Detailergebnis für die jeweilige Runde, „0000“ ist die jeweilige Turniernummer, „00“ die Klassennummer, „99“ die Nummer der Runde.

Listennummer: 13

Verwendung:
Publizierung im Internet.

Inhalt:
Je nach Wertungsart Mark- oder Platzwertungen.

15.15 Urkunden

Die Urkunden erzeugen nur „Eindrücke“ zu schon bestehenden Urkunden, da ein grafischer Druck im Zuge eines Turniers zu lange dauern würde.

Die Plazierungen der Eindrücke ist vorgegeben, kann aber auf Anfrage leicht geändert werden. „Vordrucke“ in Form von PowerPoint-Folien können gerne zur Verfügung gestellt werden.

Listennummer: 14

Verwendung:
Urkundendruck

Inhalt:
Je nach verwendeter Urkunde Name des Paares und Klasse

15.16 Paare in der nächsten Runde

Listennummer: 15

Verwendung:
Turnierleiter

Inhalt:
Name der Paare, die die nächste Runde erreicht haben.

15.17 Ergebnis (mit Bundesland)

Listennummer: 16

Verwendung:
Siegerehrung

Inhalt:
Name der Paare, Bundesland

15.18 Ergebnis (mit Bundesland und Klub)

Listennummer: 17

Verwendung:
Siegerehrung, Schreiben der Startbücher

Inhalt:
Gruppiert nach den Runden (unter Angabe der Paare pro Runde), Name des Paares, Bundesland und Klubname

15.19 Starterliste für Export nach Excel

Listennummer: 18

Derzeit nicht verwendet

15.20 Ablaufplan – intern

Listennummer: 19

Verwendung:
Zeitplan und interne Koordination

Inhalt:
Klassennummern, Reihenfolgennummern lt. Ablaufplan, Klassen- und Rundenbezeichnungen

15.21 Ablaufplan – Aushang

Listennummer: 20

Verwendung:
Aushang zur Information der Paare

Inhalt:
Bezeichnung der Runden ohne „Nummerierungen“ und Rundennummern. Angegeben wird nur der Ablauf, nicht der Zeitplan.

15.22 Starter (Bundesland & Klub - Startreihenfolge)

Listennummer: 21

Verwendung:
Die Liste ist ident mit der Liste 15.4 (Starter (Bundesland & Klub)) – mit dem Unterschied, dass hier auch die Startreihenfolge berücksichtigt wird (siehe Abschnitt 6.5).

Inhalt:
Siehe Abschnitt 15.4

15.23 Ablaufplan Formationen – Aushang

Listennummer: 22

Verwendung:
Bei normalen Turnieren nicht in Verwendung

15.24 Urkunden (Einzelpersonen)

Listennummer: 23

Verwendung:
Bei normalen Turnieren nicht in Verwendung

15.25 Wertungsrichterzettel (mit Wertungen)

Listennummer: 24

Verwendung:
Bei normalen Turnieren nicht in Verwendung

Inhalt:
Die Wertungsrichterzetteln können statt leer mit den bereits erfassten Wertungen ausgedruckt werden.

15.26 Turnierbericht HTML (Internet)

Listennummer: 25

Verwendung:
Publizierung der Turnierdaten im Internet

Inhalt:
Siehe Abschnitt 15.13

15.27 Aushang-Header

Listennummer: 26

Verwendung:
„Überschriften“ für die Aushänge bei großen Turnieren.

Inhalt:
Es wird der Titel der jeweiligen Klasse ausgedruckt, so dass der Zettel als „Überschrift“ der Aushänge verwendet werden kann.

16 Problembehebungen

16.1 Probleme beim Starten

