

Leitfaden zu Tournament Planner

Planung und Durchführung von Badmintonturnieren in der Schweiz

Dokument-Version: 10.2024 A
Programmversion: 2024.1

Verfasser: Tiago Lourenço (Neuchâtel BC)
Aktualisierung und Korrektur: Thierry Otto, Christophe Baechler (Swiss Badminton)
Übersetzung und Anpassungen: Martin Seiler

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	2
2. Planung des Turniers	3
2.1 Allgemeine Auswahl des Turniers	3
2.2 Spielerranmeldung	7
2.3 Erstellen von Stärkeklassen der Konkurrenzen	8
2.4 Spieler in die einzelnen Stärkeklassen verschieben	9
2.5 Erstellen der Auslosung	9
2.6 Verfügbare Spielmodi (weitere Details im Anhang)	11
2.7 Spieler in die Auslosungen aufnehmen	12
2.7.1 Validierung der Spieler	12
2.7.2 Setzliste	13
2.7.3 Platzierung der Spieler	14
2.8 Schoch-System	16
2.9 Spielplanung	16
3. Durchführung des Turniers während des Turnierwochenendes	18
3.1 Ansetzen der Spiele	18
3.2 Resultateingabe	19
3.3 Anzeige der Clubbezeichnung neben den Spielern auf dem Matchblatt	19
4. Spielerverwaltung	20
4.1 Spieler aus dem Turnier entfernen	20
4.2 Kategorie eines Spielers ändern	21
4.3 Spielerverwaltung mit Reserveliste	21
4.4 Partnerwechsel	22
4.5 Walkover	23
5. Resultate und Datenexport	25
5.1 Auslosungen und Resultate	25
5.2 Spielerdaten exportieren	25
6. Anhang	27
6.1 Turniersysteme	27
6.2. Gruppensystem mit anschliessendem K.-O.-System	27
6.3. Schoch (Swiss Ladder)	28
6.4. Voll-K.-O.	28

1. Einleitung

Dieser Ratgeber dient dazu, bei der Organisation eines Badmintonturniers mit der Turniersoftware «Tournament Planner» (deutsch: «Turnier Planer») zu helfen. Bei Fragen und Problemen kann man sich problemlos auch mit Swiss Badminton in Verbindung setzen:

Christophe Baechler

E-Mail: cbaechler@swiss-badminton.ch

Im Folgenden behandelt Kapitel 2 (Planung des Turniers) die Abläufe vor Tag X. Kapitel 3 (Durchführung des Turniers während des Turnierwochenendes) erläutert die Aufgaben während des Turniers. Kapitel 4 (Spielerverwaltung) erklärt den Kategorienwechsel eines Spielers oder dessen Rückzug aus dem Turnier. Das letzte Kapitel behandelt den Datenexport und den Ausdruck der verschiedenen Tabellen.

Jedes Turnier muss mithilfe von «Tournament Planner» (TP) durchgeführt werden. Dieses Programm kann direkt von der Homepage des Herstellers heruntergeladen werden (derzeit nur für Windows)

<https://www.tournamentsoftware.com/product/download.aspx?id=16&s=2>

Es ist wichtig, die Software regelmässig zu aktualisieren, um von den neuesten Funktionen und Verbesserungen profitieren zu können (Achtung: Auto-Update funktioniert nur bei neuen Versionsnummern).

Nach der Installation muss das Programm mit der von Swiss Badminton zugesandten Lizenz registriert werden. Es gibt eine Lizenz pro Club (oder pro Region für beispielsweise die Turniere des Circuit Junior).

Hinweise: Der einfacheren Lesbarkeit halber wird in diesem Dokument auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichwohl für beiderlei Geschlecht.

Einige Abbildungen entstammen nicht der aktuellen Programmversion. Inhaltlich sind sie jedoch identisch.

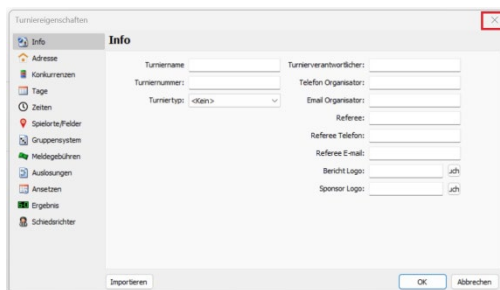
2. Planung des Turniers

2.1 Allgemeine Auswahl des Turniers



Nach dem Programmstart erscheinen mehrere Menüs.

Wenn Swiss Badminton eine TP-Datei (in der Art Tournoi_XXX_2024.tp) übermittelt hat, muss diese auf dem PC gespeichert werden und mit TP geöffnet werden. Wer keine Datei von Swiss Badminton erhalten hat, beginnt mit **Neues Turnier** und gibt dem Turnier einen Namen.

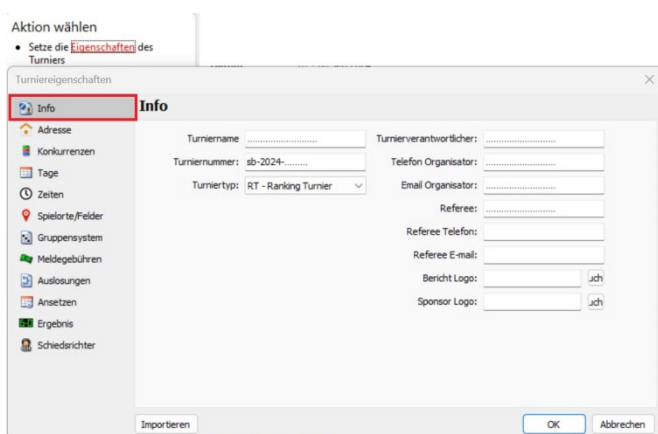


Das sich danach öffnende Fenster schliesst man gleich wieder.

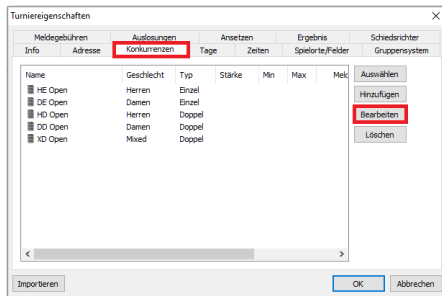
Abschliessend ruft man über **Turnier** – **Import Tournament Data...** die Turnierinformationen ab. Dazu benötigt man die von Swiss Badminton zugeteilte Turniernummer und die persönlichen Zugangsdaten.



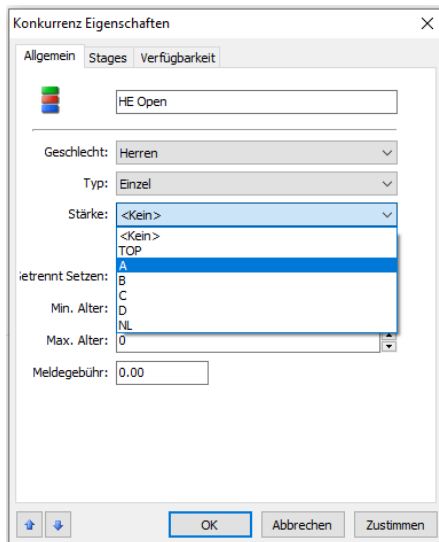
Dieser Schritt der Informationsbeschaffung ist der wichtigste. Unterlässt man dies, gibt es keinerlei Verbindung zwischen dem im Internet angekündigten Turnier und demjenigen in «Tournament Planner». Schlimmer noch, das Turnier wird sodann bei Swiss Badminton doppelt angemeldet!



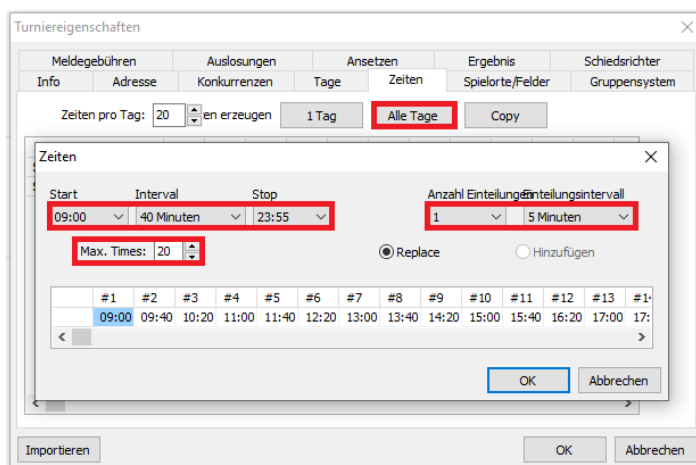
Sobald dies erfolgt ist, stehen weitere Optionen zur Verfügung. Zuerst müssen die Turniereigenschaften festgelegt werden. Dazu wählt man **Setze die Eigenschaften des Turniers**. Die Turniereigenschaften sind teilweise vorkonfiguriert und können hier vervollständigt werden.



Das Programm übernimmt die Konkurrenzen, die bei der Eintragung im Internet erstellt wurden.



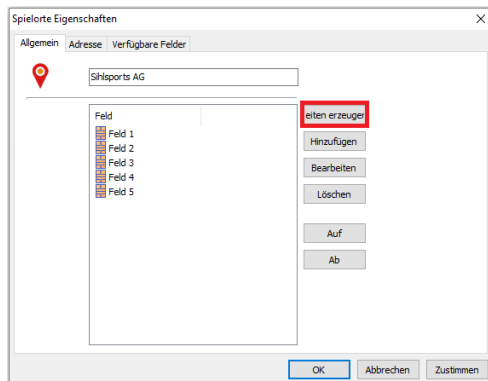
Manchmal ist es notwendig, die Eigenschaften einer Konkurrenz zu bearbeiten, beispielsweise wenn man die maximale Stärke der zugelassenen Spieler festlegen will. Wahrscheinlicher ist, dass man die Spieler eigenhändig in die verschiedenen Auslosungen verschieben muss. Siehe dazu das Kapitel «Spieleranmeldung»



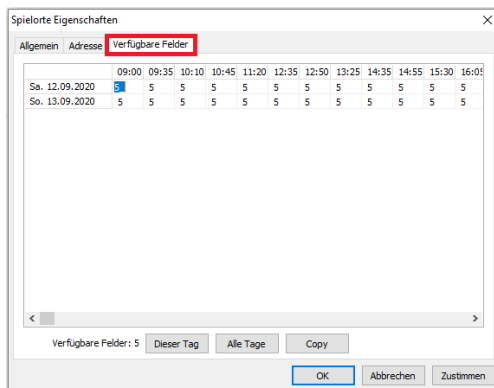
Anschliessend muss man die verschiedenen Zeitfenster einstellen. Dazu geht man in den Turniereigenschaften zu **Zeiten** und wählt dort unter **Zeiten pro Tag** einen genügend grossen Wert. Dann klickt man auf **Alle Tage**. Im neuen Fenster legt man den Turnierbeginn je nach Ausschreibung auf **08.00 Uhr** oder **08.30 Uhr** fest, mit einem **Intervall von mindestens 35 Minuten** (für **Spiele der Kategorien TOP/A empfehlen sich mindestens**

40 Minuten). Der Endzeitpunkt ist nicht relevant, der Standardwert kann so belassen werden. Der Einteilungsintervall und die Anzahl Einteilungen sollten nicht geändert werden. Zu guter Letzt muss man schauen, dass genügend Zeitfenster zur Verfügung stehen, im Minimum 20. Dieser Wert kann nicht höher gestellt werden als unter **Zeiten pro Tag** festgelegt wurde.

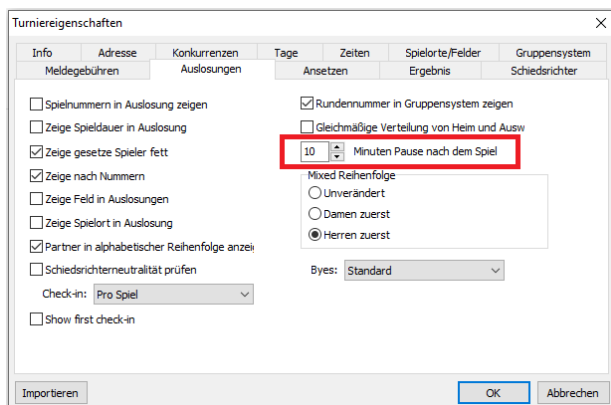
Weiter geht es beim Reiter **Spielorte / Felder**.



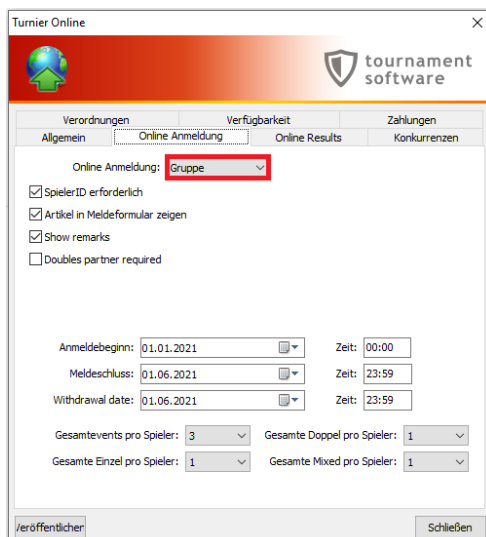
Hier kann man die Felder einzeln erzeugen. Einfacher ist es aber, auf **Zeiten erzeugen** zu klicken und dort die gewünschte Anzahl Felder sowie deren Bezeichnung festzulegen. Anschliessend muss die Verfügbarkeit von jedem Zeitfenster für jeden Turniertag eingestellt werden. Dazu kann man jedes Zeitfenster einzeln einrichten oder die unteren Knöpfe verwenden.



Mit **Dieser Tag** kann die Anzahl der verfügbaren Felder eines einzelnen Tages festgelegt werden, mit **Alle Tage** für das ganze Turnier, und mit **Copy** werden die Werte des ausgewählten Tages auf die anderen Tage übertragen.

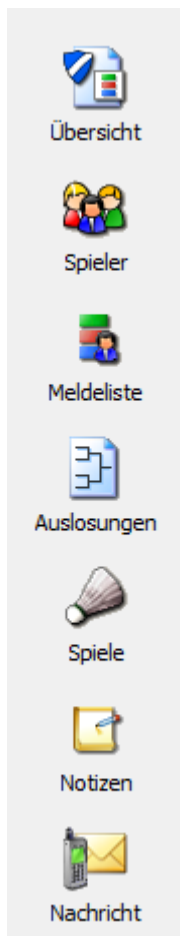


Zuletzt muss in den Einstellungen noch die Pause zwischen den Spielen eingestellt werden. Diese beträgt **gemäss dem aktuellen Turnierreglement von Swiss Badminton mindestens 10 Minuten**.



Hinweis: Bei einem **Juniorenturnier, das nicht für das Ranking zählt**, ist es möglich, Gruppenanmeldungen einzurichten. Dazu wählt man **Internet** - **Veröffentlichen...** - **Online Anmeldung** und ändert unter «Online Anmeldung» die Standardeinstellung («Individual») in «Gruppe». Es ist aber notwendig, dass die Person, die die Spieler anmeldet, den Status eines *Clubtrainers* hat.

Bevor es nun an die eigentliche Turnierorganisation geht, ist es wichtig, das Menu auf der linken Seite zu kennenzulernen.



Unter **Übersicht** findet man generelle Informationen und eine Zusammenfassung.

Unter **Spieler** befindet sich die Liste aller am Turnier angemeldeten Spieler. Einzelheiten dazu finden sich im Kapitel «Spieleranmeldung».

Unter **Meldeliste** sieht man die einzelnen Teilnehmer pro Kategorie wie auch die verschiedenen Auslosungen einer jeden Kategorie.

Unter **Auslosungen** sind die verschiedenen Auslosungen mit oder ohne Spieler aufgeführt. Details dazu finden sich im Kapitel «Spieler in die Auslosungen aufnehmen».

Der Punkt **Spiele** ist während des Turniers nützlich, denn er enthält sämtliche Spiele des Turniers. Hier lassen sich die Resultate eintragen und die nächsten Matches starten.

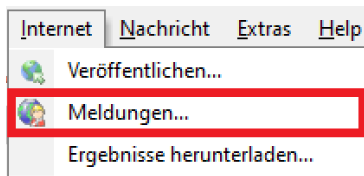
Unter **Notizen** lassen sich alle Bemerkungen betreffend Spieler, Spielplan, Auslosungen etc. verwalten.

Zu guter Letzt erlaubt das Menu **Nachricht** den direkten Versand von SMS oder E-Mails an die Spieler, sofern dies in den Einstellungen des Programms entsprechend konfiguriert wurde.

2.2 Spielermanmeldung

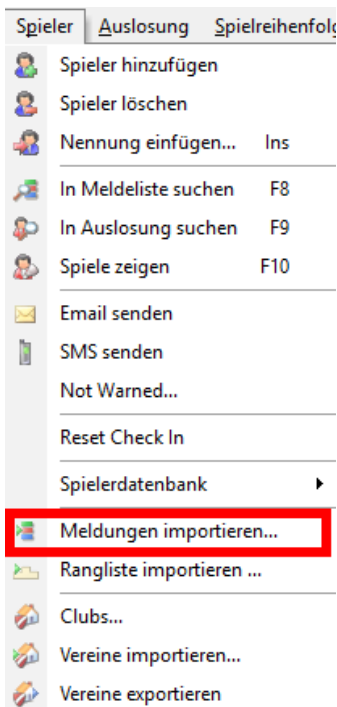
Es gibt zwei Möglichkeiten, um die Anmeldungen in das Programm zu importieren, automatisch oder manuell.

Automatisch ist die einfachste und sicherste Methode. **Bei einem Turnier, welches für das Ranking zählt, ist dies die einzig zulässige Methode.**



Dazu wählt man im Reiter **Internet** den Punkt **Meldungen...**. Im darauffolgenden Fenster auf **Folgende >** klicken, um die Anmeldungen herunterzuladen.

Wichtig: Bei einer Gruppenanmeldung – und nur dann – ist es notwendig, die importierten Anmeldungen zu veröffentlichen, denn nur so werden die angemeldeten Spieler bei Swiss Badminton auf der Turnierseite ersichtlich. Diese Aufgabe obliegt dem Turnierverantwortlichen. In allen anderen Fällen können die Spieler ihre Anmeldung auf der Turnierseite unter «Spielerliste» direkt sehen.



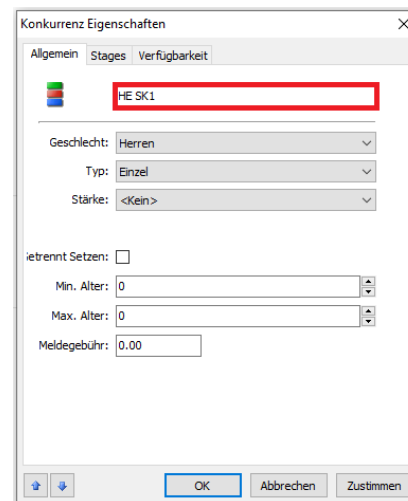
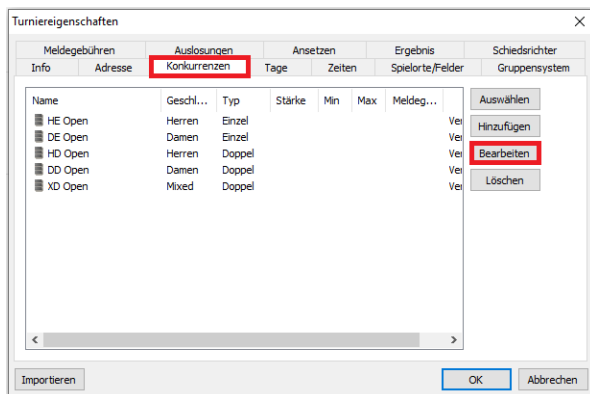
Manuell: Zuerst müssen in einer Excel-Datei die benötigten Kolonnen festgelegt werden, wie zum Beispiel Name, Vorname, Geschlecht, Geburtsdatum oder Kategorien. Danach ist die Tabelle mit den verschiedenen Teilnehmern auszufüllen. Anschliessend im Tournament Planner im Reiter **Spieler** auf **Meldungen importieren...** klicken und die Daten der Excel-Datei übernehmen.

Diese Erfassungsmethode ist für die offiziellen, von Swiss Badminton autorisierten Turniere verboten. Sie darf nur bei Juniorenturnieren oder Turnieren mit nichtlizenzierten Spielern verwendet werden.

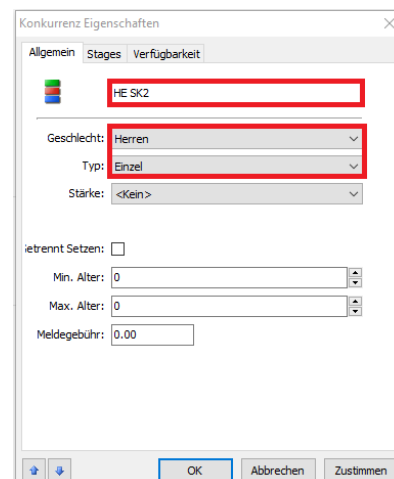
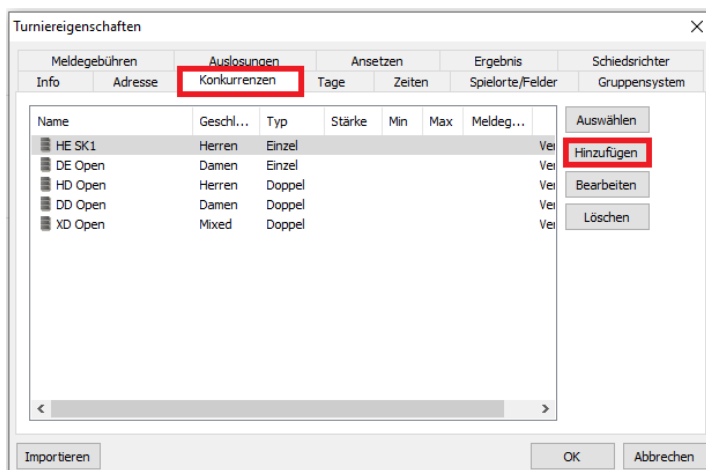
2.3 Erstellen von Stärkeklassen der Konkurrenzen

Es ist nicht mehr möglich, Spielkategorien nach Levels (HE-TOP, HE-A, ...) zu haben. Die Spieler melden sich daher in «offenen» Kategorien an (HE Open, DE Open etc.). Nach Ablauf der Anmeldefrist ist es somit notwendig, für jede Konkurrenz (HE, HD, DE, DD, XD) die verschiedenen Stärkeklassen (SK) entsprechend der Anzahl der angemeldeten Spieler zu erstellen (z. B. HE SK 1 mit den 16 Bestplatzierten, HE SK 2 mit den nächsten 16 Bestplatzierten usw.).

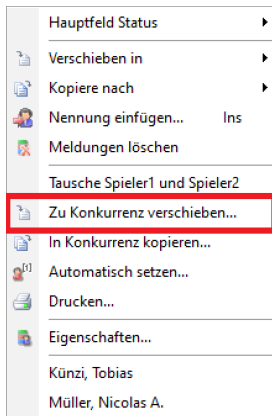
Man beginnt damit, die Konkurrenz HE Open umzubenennen in HE – SK 1.



Anschliessend erstellt man so viele Stärkeklassen wie notwendig.



2.4 Spieler in die einzelnen Stärkeklassen verschieben



Um einen oder mehrere Spieler von der offenen Kategorie in eine Stärkeklasse zu übertragen, geht man auf der linken Seite auf **Meldeliste**. Dort wählt man in der gewünschten Kategorie die Spieler aus, indem mithilfe der Shift-Taste der erste und letzte Spieler angeklickt wird. Ein Rechtsklick auf der Markierung öffnet das Menu, wo man **Zu Konkurrenz verschieben...** und dann die gewünschte Kategorie auswählt. Weitere Informationen dazu finden sich im Kapitel 4 «Spielerverwaltung».

2.5 Erstellen der Auslosung

Zuerst ein Hinweis zu den verschiedenen Farben:

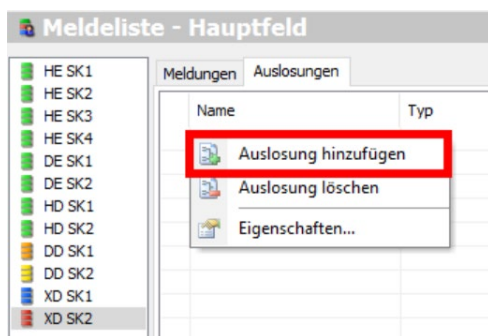
Rot bedeutet, dass keine Auslosung für die entsprechende Kategorie vorgenommen worden ist.

Orange bedeutet, dass die Auslosung erstellt, aber noch kein Spieler darin enthalten ist.

Gelb bedeutet, dass die Auslosung erstellt ist, die Spieler eingefügt sind, aber noch keine Planung erfolgt ist.

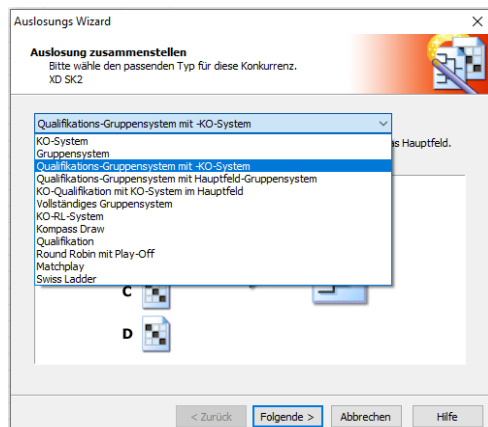
Blau bedeutet, dass die Spieler in der Auslosung eingefügt sind, aber es fehlt ein Teil der Planung der Spiele.

Bei **Grün** ist alles in Ordnung.



Um die Auslosungen der verschiedenen Kategorien erstellen zu können, geht man links auf **Meldeliste**.

Dort wählt man eine **rote** Kategorie, geht auf **Auslosungen**, Rechtsklick auf die leere Zone darunter und dann **Auslosung hinzufügen**.



Im nun erscheinenden Fenster wählt man das System aus, nach dem man spielen möchte. Diese werden weiter unten kurz erläutert.

Als Beispiel ein Gruppensystem mit anschließendem K.-o.-System. Bei der Erstellung der verschiedenen Auslosungen ist es wichtig, wenn möglich Auslosungen mit jeweils vier Spielern pro Gruppe und ohne «bye» zu erstellen.

Auslosungs Wizard

Gruppen Phase
Einstellungen für die Gruppen Phase
XD SK2

Gruppe
Hauptfeld - 24 Meldungen

Anzahl Qualifikationen 8 **Größe Qualifikationsfeld** 3

Es können maximal 24 Meldungen in die Qualifikation.

Benennung
Gruppe

Buchstaben
 Numbers
Beispiel Gruppe A, Gruppe B, Gruppe C, Gruppe D

< Zurück Folgende > Abbrechen Hilfe

Zu Beginn schaut man sich die Anzahl der Teilnehmer der jeweiligen Kategorie an und macht Gruppen zu jeweils vier Spielern. Im abgebildeten Beispiel liegt ein Idealfall vor, denn es lassen sich sechs Gruppen («Anzahl Qualifikationen») zu vier Spielern («Grösse Qualifikationsfeld») bilden. Ist die Anzahl Spieler jedoch kein Vielfaches von Vier, so sind Gruppen von drei bis vier Spielern zu empfehlen. Bei weniger als 16 Spielern muss die Sache mit dem Referee zusammen angeschaut werden.

Auslosungs Wizard

Links
Bitte wähle die Anzahl der Links im Hauptfeld
XD SK2

Nur der Gewinner
Nur alle Gruppensieger in das Hauptfeld.

Nr. 1 und 2
Sieger und Finalist ziehen beide ins Hauptfeld ein. Sie werden in verschiedene Hälften gesetzt.

Der folgende Link kann hinzugefügt werden, wird aber nicht automatisch weitergeschoben.

Beste Nr. 2
 Beste Nr. 3

Falls Sie zusätzliche Links erzeugen möchten, können Sie dies mit [Draw - Links] aus dem Hauptmenü tun.

< Zurück Folgende > Abbrechen Hilfe

Nach diesen ersten Einstellungen muss im nächsten Fenster entschieden werden, ob nur der Erstplatzierte oder der Erst- und Zweitplatzierte jeder Gruppe ins Hauptfeld vorrückt. Dieser Entscheid hängt von der Kategoriengrösse ab. Wenn es die grösste Kategorie ist, ist es von Vorteil, wenn jeweils nur der Gruppenerste weiterkommt, um eine Runde weniger zu haben und die Kategorie gleichzeitig mit den anderen zu beenden.

Auslosungs Wizard

Play-Off Stage
Einstellungen für die Play-Off Phase
XD SK2

Gruppe
<New Stage>

Größe Hauptfeld
16

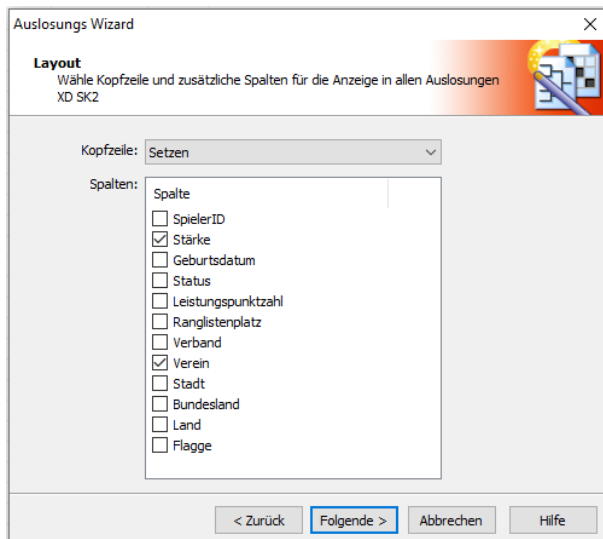
Name
XD SK2

Playoff
<Kein>

< Zurück Folgende > Abbrechen Hilfe

Die «Grösse Hauptfeld» lässt sich ganz einfach berechnen, denn sie entspricht der ersten Potenz von 2 (d. h. 2 oder 4 oder 8 oder 16 oder...) über der Anzahl Spieler, die ins Hauptfeld gelangen.

Beispiel mit 6 Gruppen: wenn jeweils 2 pro Gruppe weiterkommen, ergibt das 12 Spieler und die Grösse des Hauptfeldes ist 16. Wenn jeweils nur der Gruppensieger weiterkommt, so sind dies 6 Spieler und die Grösse des Hauptfeldes beträgt 8.



Gewöhnlich wird der Verein in den Auslosungen angezeigt. Es ist aber auch möglich, andere Angaben auszuwählen, beispielsweise die Stärke.

2.6 Verfügbare Spielmodi (weitere Details im Anhang)

Gruppensystem: Eine einzige Gruppe ohne K.-o.-System, verwendbar bei wenigen Teilnehmern

Qualifikations-Gruppensystem mit KO-System: Eine oder mehrere Gruppen mit anschliessendem K. o.

KO-System: Keine Gruppen, direktes Ausscheiden bei Niederlage

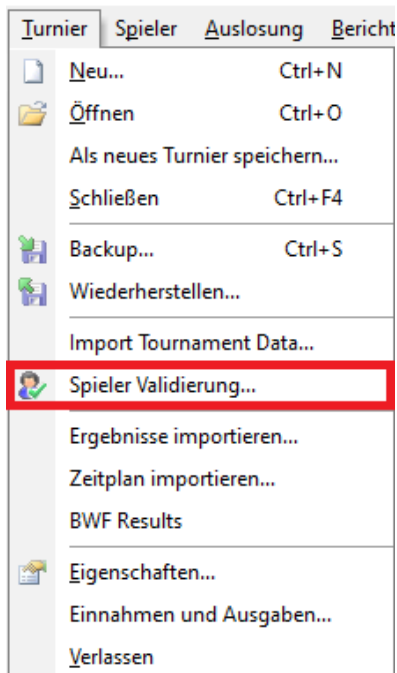
Kompass Draw: Keine Gruppen, doch kann nach der ersten Niederlage weitergespielt werden

KO-RL-System: Voll-K.-o.

Swiss Ladder: Schoch-System

2.7 Spieler in die Auslosungen aufnehmen

2.7.1 Validierung der Spieler



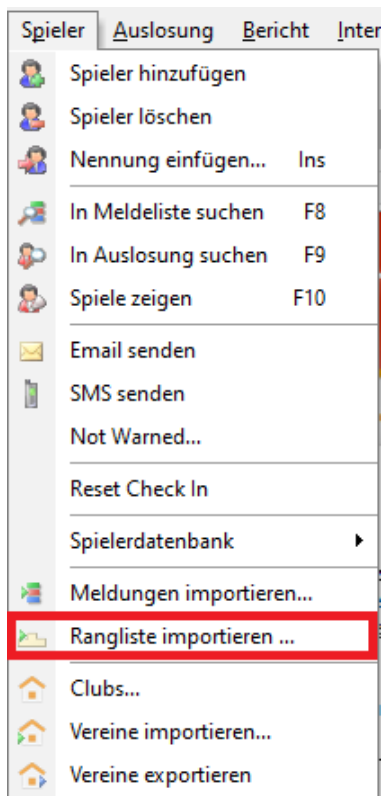
Es ist unabdingbar, dass nach Anmeldeschluss und vor dem Erstellen der Setzliste die Spieler validiert werden. Damit wird sichergestellt, dass die angemeldeten Spieler korrekt mit der richtigen Lizenznummer eingetragen sind.

Unter **Turnier** wählt man dazu **Spieler Validierung...**. Die fehlenden Informationen der Spieler werden sodann angezeigt und müssen korrigiert werden.

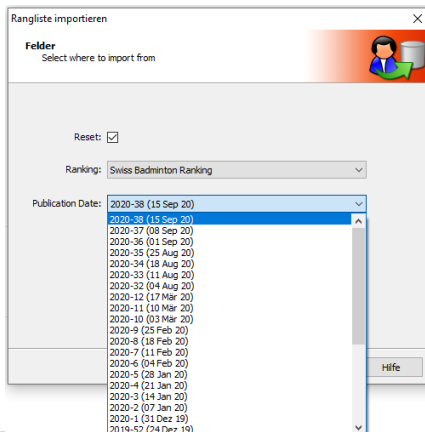
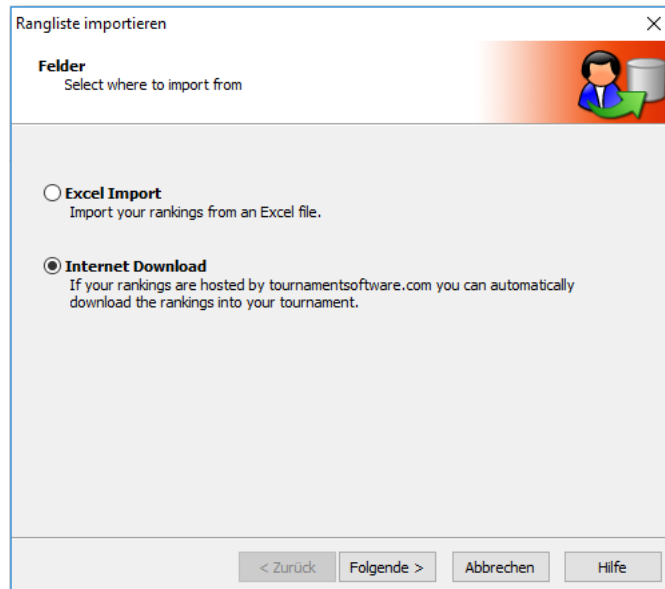
Validation des joueurs						
		Players validated		Entries validated		
		217/217		294/322		
Details						
Licence ID	Nom	Gen...	Event	Remark		
X	1234567	Quentin Andenmatten	M	HD Open	Has no partner	
X	1234568	Solveig Bard	F	XD Open	Has no partner	
X	1234569	Valentin Berra	M	HD Open	Has no partner	
X	1234570	Cindy Beytrison	F	XD Open	Has no partner	
X	1234571	Oscar Cao Nouvelle	M	HD Open	Has no partner	
X	1234572	Sophie Claivaz	F	DD Open	Has no partner	
X	1234573	Sophie Claivaz	F	XD Open	Has no partner	
X	1234574	Chloé Favre	F	DD Open	Has no partner	
X	1234575	Sonja Fragnière	F	XD Open	Has no partner	
X	1234576	Thibaut Gaillard	M	HD Open	Has no partner	
X	1234577	David Gloor	M	HD Open	Has no partner	
X	1234578	David Gloor	M	XD Open	Has no partner	
X	1234579	Marco Gloria	M	HD Open	Has no partner	
X	1234580	Yannik Graf	M	XD Open	Has no partner	
X	1234581	Hervé Gubentif	M	XD Open	Has no partner	
X	1234582	Simon Kalbermatten	M	HD Open	Has no partner	
X	1234583	Loic Krauser	M	HD Open	Has no partner	
X	1234584	Eric Lüdke	M	XD Open	Has no partner	
X	1234585	Paul Métrailler	M	XD Open	Has no partner	
X	1234586	Christian Ney	M	XD Open	Has no partner	
X	1234587	David Paternostro	M	XD Open	Has no partner	
X	1234588	Rémy Perroset	M	HD Open	Has no partner	
X	1234589	Sarah Piffaretti	F	DD Open	Has no partner	

Imprimer Annuler

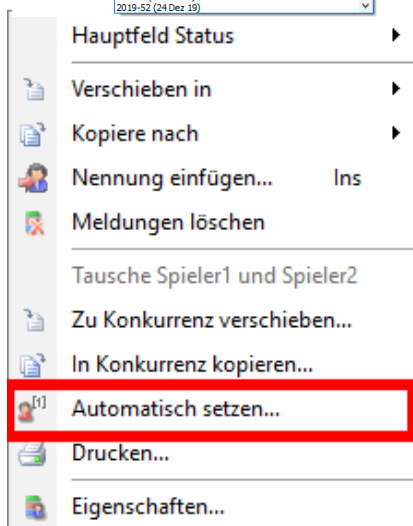
2.7.2 Setzliste



Vor den eigentlichen Auslosungen müssen die Setzlisten erstellt werden. Dazu muss das aktuelle Ranking heruntergeladen werden. Unter **Spieler** – **Rangliste importieren ...** wählt man **Internet Download**.



Danach muss man das gewünschte Ranking auswählen. Normalerweise verwendet man (vgl. Turnierreglement 2.8.14) das aktuellste Ranking.



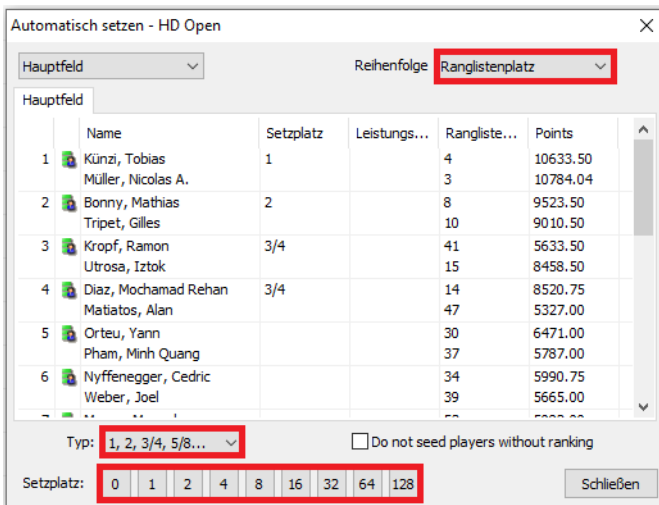
Anschliessend kann in der jeweiligen Meldeliste mit einem Rechtsklick (alternativ über das Menü **Auslosung**) **Automatisch setzen...** gewählt werden.

Im nachfolgenden Fenster gilt es dann einiges zu beachten.

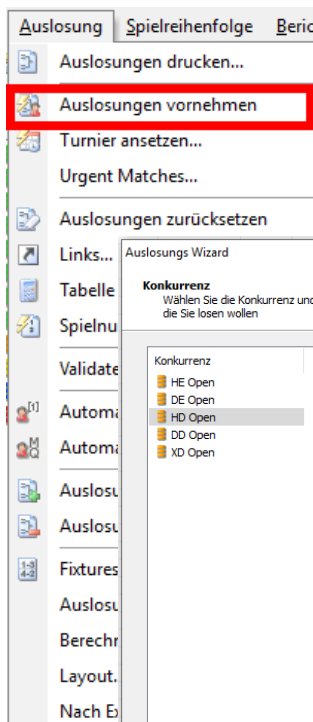
Zuerst wählt man unter **Reihenfolge** den Punkt **Ranglistenplatz**.

Anschliessend wählt man den Typ **1, 2, 3/4, 5/8...** (und nicht etwa «1, 2, 3, 4, 5, 6...»).

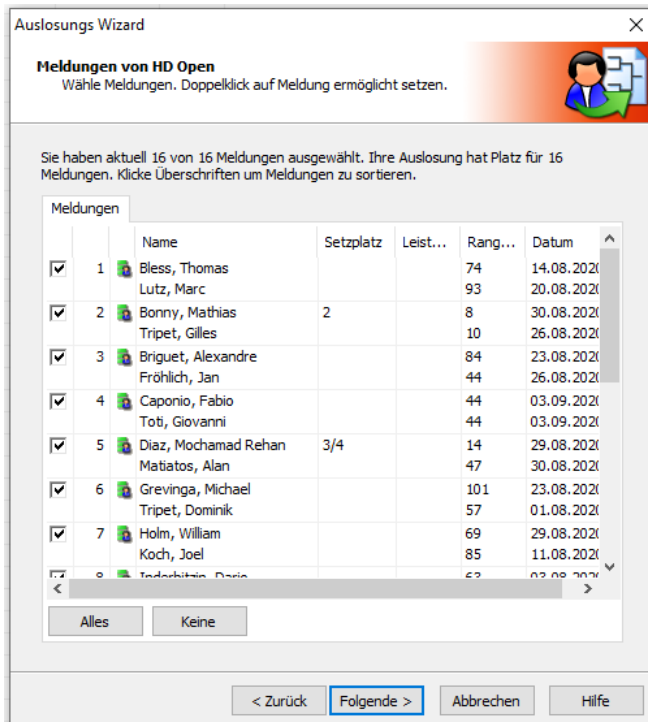
Zu guter Letzt wählt man die Anzahl der Setzplätze aus. Diese ist abhängig von der Zahl der Spieler der entsprechenden Kategorie und ist im Turnierreglement von Swiss Badminton festgelegt. Durch einen Klick auf die entsprechende Zahl wird die Setzliste angezeigt.



2.7.3 Platzierung der Spieler



Sowie die Auslosungen erstellt sind, können die Spieler eingefügt werden. Dazu geht man auf **Auslosungen** – **Auslosungen vornehmen**. Im darauffolgenden Fenster wählt man die gewünschte Kategorie und drückt auf **Folgende >**.

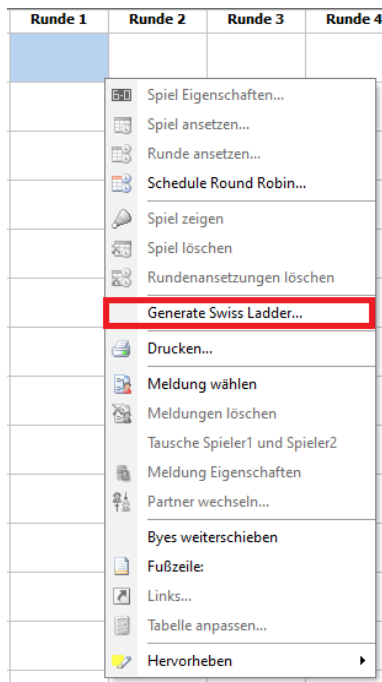


Im nachfolgenden Fenster gilt es, sich zu vergewissern, dass alle Spieler ausgewählt sind. Dazu unter **Meldungen** auf **Alles** klicken, anschliessend auf **Folgende >**



Um eine gute Verteilung der Spieler in die verschiedenen Gruppen zu gewährleisten, wählt man im nächsten Fenster bei «Trennung» **Verein** und bei «Optimierung» **Optimale Verteilung** wie in nebenstehender Abbildung gezeigt.

2.8 Schoch-System



Um bei einem Schochturnier eine weitere Runde hinzuzufügen oder zu löschen, macht man einen Rechtsklick in der entsprechenden Auslosung und wählt **Generate Swiss Ladder...**

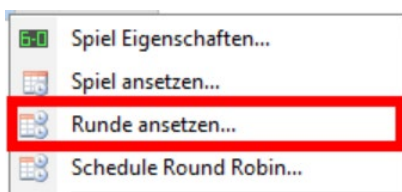
2.9 Spielplanung

Die Planung der Spiele ist der schwierigste Teil der Turniervorbereitung. Bevor man mit der eigentlichen Planung beginnt, ist es sinnvoll, die Anzahl Spiele einer jeden Kategorie zu kennen und einen provisorischen Plan in Excel zu erstellen, um zu wissen, welche Runde von welcher Kategorie wann zu spielen ist.

Auslosungen		HD SK1	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4
L	Verein	1	2	3	4	
1	FOP BC Gebenstorf A Badminton Lausanne Ass Künzi, Tobias [1] Orteu, Yann		R2	R3	R1	
2	B BC Uster B BC Uster Funke, Florian Müller, Fabrice	R2		R1	R3	
3	A BSC Vitudurum A BSC Vitudurum Bless, Thomas Lutz, Marc	R3	R1		R2	
4	A BC Uzwill A BC Uzwill Manca, Manuel Müller, Nicolas	R1	R3	R2		

Tabelle	Pkt.	Anz.	Sätze	Points
1 Künzi, Tobias Orteu, Yann	0	0	0-0	0-0
1 Funke, Florian Müller, Fabrice	0	0	0-0	0-0
1 Bless, Thomas Lutz, Marc	0	0	0-0	0-0
1 Manca, Manuel Müller, Nicolas	0	0	0-0	0-0

In der Auslosung geht man sodann zur ersten Gruppe und sucht die erste Runde **R1**. Die nachfolgende Vorgehensweise muss anschliessend für jede weitere Runde und das darauffolgende K. o. ebenfalls durchgeführt werden.



Man beginnt mit einem Rechtsklick auf **R1** und wählt **Runde ansetzen...**

Ansetzen DD SK2 - Gruppe A -

Keine Felder
 No available Felder
 Aktuelle Ansetzung

Verfügbar Felder:

Ort-Filter: <Alle> Feld-Filter: <All Courts>

Kapazität: 744	Benutzt: 251	TOTAL	08:45	09:30	10:15	10:50	11:35	12:00	12:45	13:30	13:55	14:05	14:30	15:05	15:40	16:10	16:25	16:45	16:50	17:00	17:25	18:00	19:00	20:00	21:00	22:00										
Sa. 04.11.2017	323	9	8	10	4	12	12	8	8	12	12	4	4	6	12	3	11	8	10	3	11	9	10	10	10	5	10	12	8	11	9	12	12	12	12	12
So. 05.11.2017	170	2	4	1	1	1	1	1	1	1	2	4	4	4	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12

Filter Scheduled: 2 matches.

Mannschaft 1	Mannschaft 2	Zeit	Feld
Meier, Sara+Schürch, Rebecca	Cunningham, Chiara+Kottmeyer, Je...	Sa. 04.11.2017 09:55	
Moody, Sandie+Wechsler, Jacqueline	Bider, Beatrice+Mohler, Elisabeth	Sa. 04.11.2017 09:55	

Überspringe Spiele mit Bye
 Byes weiterschieben
 Reverse Matches
 Auto Assign Felder

Max Spiele pro Tag: 15
Max Spiele pro Konkurrenz und Tag: 15
Max Einzel pro Tag: 15
Pausen: 10
Max. Spiele pro Zeiteinheit: 10

Start court: <Kein> OK Abbrechen

Dann werden die verschiedenen Spiele gemäss dem in der Ausschreibung vorgesehenen Zeitplan angesetzt. Dabei sind nur die in der Ausschreibung genannten Zeiten zu beachten, im Normalfall die Anfangszeit und vielleicht der Zeitpunkt der Finalsple.

Beim Ansetzen der Spiele ist es ratsam, Folgendes zu beachten:

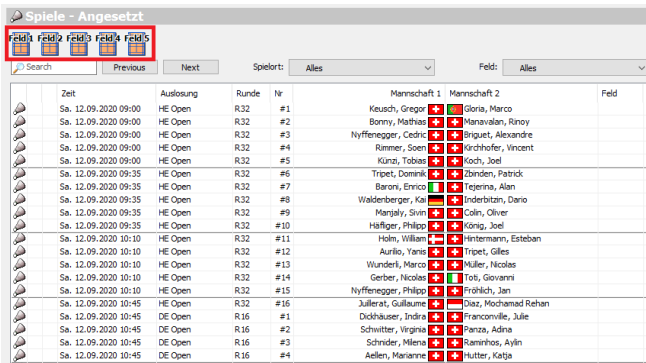
- Es ist zu vermeiden, die Kategorien auf zwei Zeitfenster aufzuteilen. Wenn dies nicht möglich ist, drängt sich ein Gespräch mit einem erfahrenen Verantwortlichen oder dem Referee auf.
- Wenn viele Felder zur Verfügung stehen, so lässt man ein oder zwei Felder pro Zeitfenster frei, mit Ausnahme der ersten Runde des Tages, um im Falle von Verspätungen einen Puffer zu haben.

Des Weiteren muss man darauf achten, dass die Spieler ihre Spiele überhaupt durchführen können, indem man genügend grosse Maxima festlegt. Ausserdem sollte man sich vergewissern, dass die **Pausen** korrekt auf 10 Minuten eingestellt sind. Dann bestätigt man mit **OK**.

Achtung: Wenn man vorgängig keinen Zeitplan mit Excel gemacht hat, ist es möglich, dass man diesen Vorgang etliche Male durchführen muss, bis ein akzeptables Ergebnis vorliegt, was unnötig viel Zeit kosten kann.

3. Durchführung des Turniers während des Turnierwochenendes

3.1 Ansetzen der Spiele



Um ein Spiel anzusetzen, muss man dieses mit einem Mausklick auswählen und auf das gewünschte Feld ziehen (drag & drop).

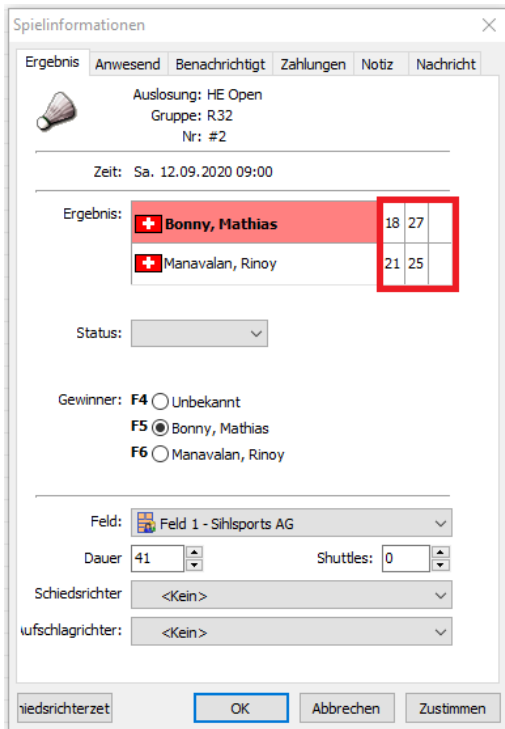


Sowie das Spiel angesetzt ist, macht man einen Rechtsklick auf dem Spiel (nicht auf dem Feld!) und wählt **Match-Schild**. Das Resultatblatt erscheint, welches nun ausgedruckt werden kann.



Um nach dem Ende eines Spiels Zeit zu gewinnen, kann es von Vorteil sein, das Feld bereits neu zu besetzen, auch wenn das Resultatblatt noch nicht zurückgegeben wurde. Dazu macht man auf dem entsprechenden Feld einen Rechtsklick und wählt **Free Feld**.

3.2 Resultateingabe



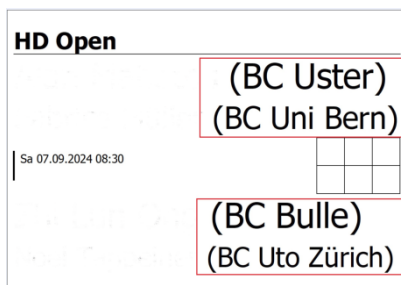
Um die Resultate eines Spiels einzugeben, macht man einen Doppelklick auf dem entsprechenden Spiel. Im sich daraufhin öffnenden Fenster erfasst man nun ausschliesslich die Punkte des Verlierers, denn die Punkte des Gewinners werden automatisch ergänzt.

Zwischen den Eingabefeldern kann man mit den Cursorpfeilen wechseln, nicht mit dem Tabulator.

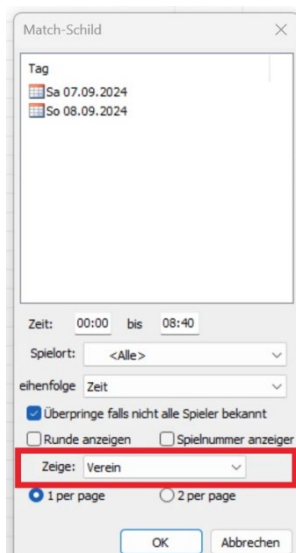
Nach der Eingabe der Punkte prüfen, ob der richtige Sieger angezeigt wird. Wenn nicht, sollte man das eingegebene Resultat überprüfen.

Anschliessend drückt man zur Bestätigung auf **OK**, und das Spiel geht in die Liste der beendeten Spiele.

3.3 Anzeige der Clubbezeichnung neben den Spielern auf dem Matchblatt



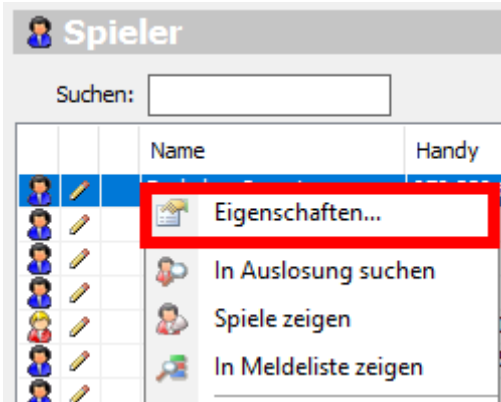
Standardmässig wird der Name des Clubs nicht auf dem Matchblatt angezeigt.



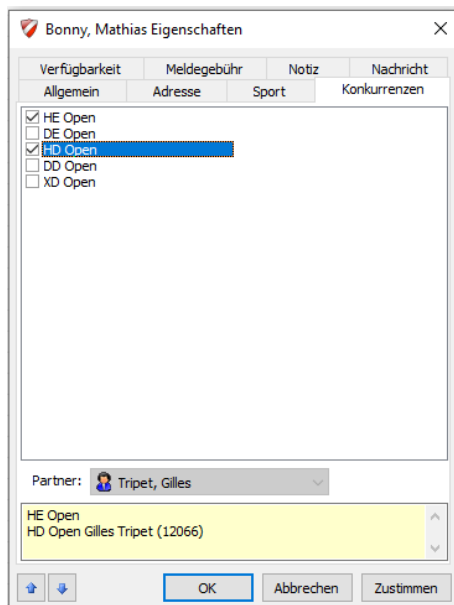
Um die Bezeichnung des Clubs neben jedem Spieler anzuzeigen, geht man auf **Bericht** – **Spiele** – **Match-Schilder...** und wählt dort unter **Zeige:** **Verein** aus.

4. Spielerverwaltung

4.1 Spieler aus dem Turnier entfernen



Um einen Spieler aus dem Turnier zu entfernen, wählt man auf der linken Seite das Menü **Spieler** aus. Dann geht man auf den gewünschten Spieler und macht einen Rechtsklick. Im folgenden Fenster wählt man **Eigenschaften...** aus und dann **Konkurrenzen**.



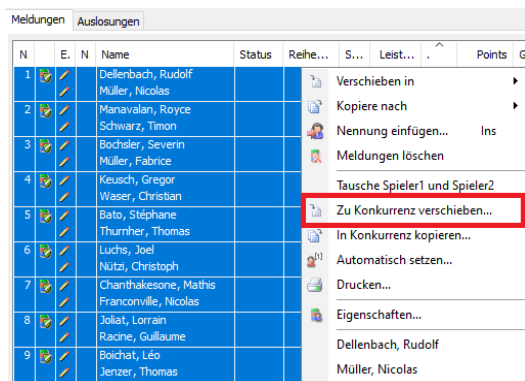
Dort wählt man diejenigen Kategorien ab, in denen der Spieler nicht mehr teilnehmen kann. Es ist üblich, dass sich Spieler für das Doppel oder Mixed vom Einzel abmelden.

Achtung: Ein Spieler darf niemals komplett gelöscht werden. Wer sich einmal angemeldet hat, bleibt in der Software drin. Lediglich die Konkurrenzen dürfen entfernt werden.

4.2 Kategorie eines Spielers ändern

Es gibt zwei Möglichkeiten, um die Teilnahmekategorien zu ändern, entweder einzeln pro Spieler oder gruppenweise.

Bei der Einzeländerung geht man wie oben beschrieben zu den Eigenschaften des Spielers und wählt den Reiter **Konkurrenzen** aus. Dort können dann die gewünschten Kategorien ab- und ausgewählt werden. Anschliessend darf die Wiederholung der Auslosung nicht vergessen werden.



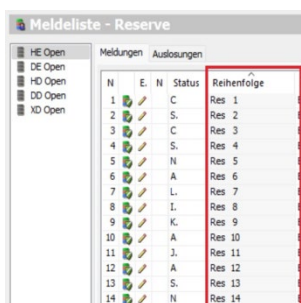
N	E	N	Name	Status	Reihe...	S...	Leist...	Points	G.
1			Dellenbach, Rudolf						
2			Müller, Nicolas						
3			Manavalan, Royce						
4			Schwarz, Timon						
5			Bochsler, Severin						
6			Müller, Fabrice						
7			Keusch, Gregor						
8			Waser, Christian						
9			Bato, Stéphane						
10			Thurnher, Thomas						
11			Luchs, Joel						
12			Nütz, Christoph						
13			Chanthakesone, Mathis						
14			Franconville, Nicolas						
15			Jolat, Lorrain						
16			Racine, Guillaume						
17			Bochat, Léo						
18			Jenzer, Thomas						

Die gruppenweise Änderung findet man nicht unter **Spieler**, sondern unter **Meldeliste**. In der jeweiligen Meldeliste markiert man mit Shift oder Ctrl und linkem Mausklick die betreffenden Spieler, anschliessend macht man auf der Markierung einen Rechtsklick. Im Auswahlmenu wählt man den Punkt **Zu Konkurrenz verschieben** und anschliessend die gewünschte Kategorie (z. B. HE SK1, HE SK2, ...).

Üblicherweise findet die Änderung einer ganzen Gruppe dort Verwendung, wo es darum geht, eine ganze Gruppe von Spielern in eine bestimmte Stärkeklasse zu verschieben oder um die Kategorien nach einer Absage anzupassen.

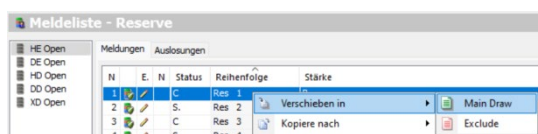
4.3 Spielerverwaltung mit Reserveliste

Einige Turniere beschränken die Anzahl Teilnehmer in einer oder mehreren Kategorien. In diesem Fall muss die Reserveliste verwendet werden, welche die Software zur Verfügung stellt:



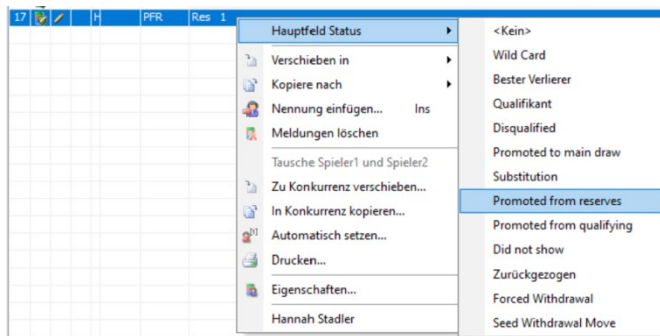
N	E	N	Status	Reihenfolge
1			C	Res 1
2			S	Res 2
3			C	Res 3
4			S	Res 4
5			N	Res 5
6			A	Res 6
7			L	Res 7
8			I	Res 8
9			K	Res 9
10			A	Res 10
11			J	Res 11
12			A	Res 12
13			S	Res 13
14			N	Res 14

Wenn das Hauptfeld (Main Draw) voll ist, werden die nachfolgenden Spieler in der Reihenfolge ihres Rankings – sofern in der Ausschreibung nichts anderes steht – in die Reserveliste eingetragen. Die Spieler werden als Res 1, Res 2 usw. bezeichnet. Die Benennung ist allerdings nicht obligatorisch.



N	E	N	Status	Reihenfolge	Stärke
1			C	Res 1	
2			S	Res 2	
3			C	Res 3	
4			S	Res 4	

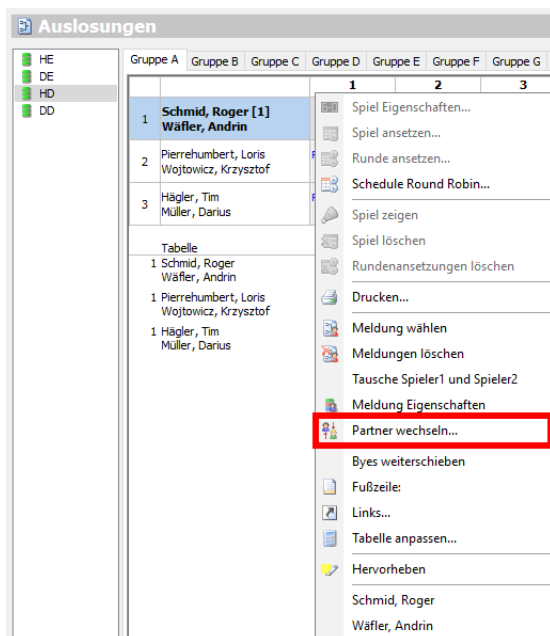
Wenn ein Platz im Haupttableau frei wird, nimmt man den ersten Spieler von der Reserveliste und verschiebt ihn ins Haupttableau (Rechtsklick – **Verschieben in** – **Main Draw**)



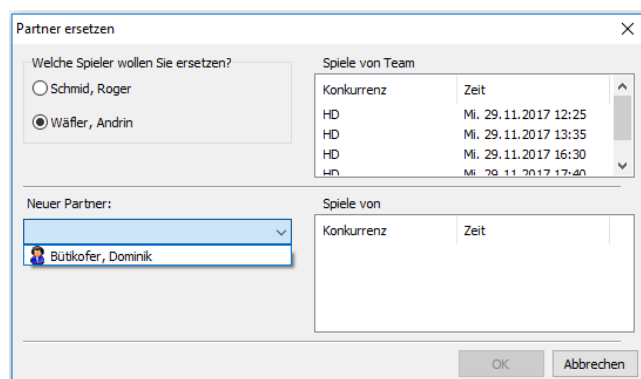
Sobald der Spieler im Hauptfeld ist, muss der Grund für seine Promotion angegeben werden (Rechtsklick – **Hauptfeld Status** – **Promoted from reserves**).

Achtung: Wenn mit den Bezeichnungen «Res 1» etc. gearbeitet wird, so wird diese nicht geändert, wenn der entsprechende Spieler ins Hauptfeld nachrückt, er bleibt auch dort «Res 1».

4.4 Partnerwechsel

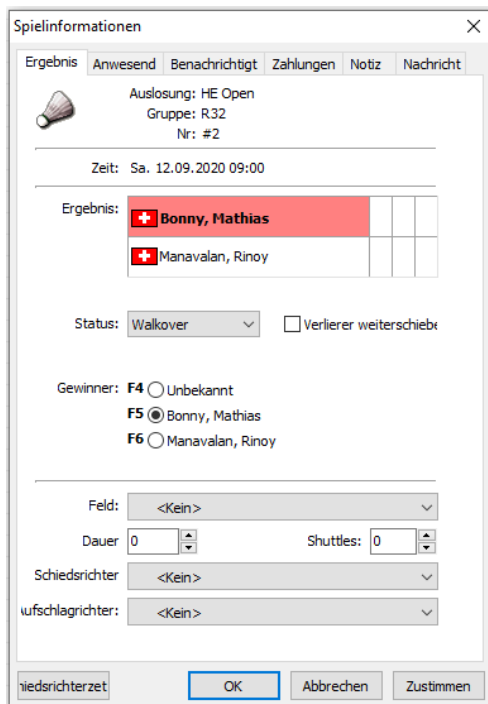


Der Wechsel eines Partners nimmt man bei **Auslosungen** vor. Nach Rechtsklick auf der entsprechenden Paarung wählt man **Partner wechseln...** Anstelle des zu ersetzenden Spielers wählt man darunter den neuen Partner aus. Dieser muss natürlich für die entsprechende Kategorie gemeldet (siehe oben) und noch verfügbar sein.



4.5 Walkover

Tritt ein Spieler zu einem Spiel nicht an (w. o.) oder beendet er dieses vorzeitig (retired), so geht dieses für ihn verloren und er wird von der betreffenden Disziplin ausgeschlossen. Über die weitere Spielberechtigung in anderen Disziplinen entscheidet der Referee endgültig (Turnierreglement Art. 3.4.2).

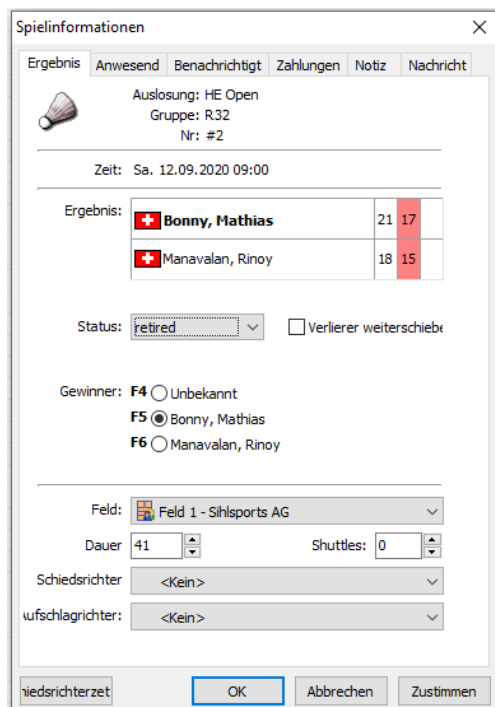


The screenshot shows the 'Spielinformationen' dialog box with the following details:

- Ergebnis:** Bonny, Mathias (21) vs Manavalan, Rinoy (17)
- Status:** Walkover
- Gewinner:** F5 Bonny, Mathias
- Feld:** <Kein>
- Dauer:** 0, **Shuttles:** 0
- Schiedsrichter:** <Kein>
- Luftschlagrichter:** <Kein>

Match wurde nicht gespielt:

- Match-Status auf *Walkover* setzen
- Sieger setzen
- Dasselbe für alle weiteren Matches dieses Spielers machen

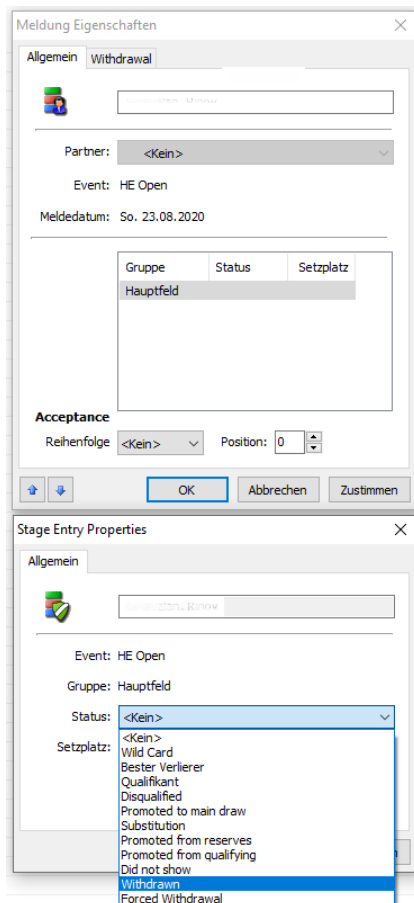


The screenshot shows the 'Spielinformationen' dialog box with the following details:

- Ergebnis:** Bonny, Mathias (21 17) vs Manavalan, Rinoy (18 15)
- Status:** retired
- Gewinner:** F5 Bonny, Mathias
- Feld:** Feld 1 - Sihlsports AG
- Dauer:** 41, **Shuttles:** 0
- Schiedsrichter:** <Kein>
- Luftschlagrichter:** <Kein>

Match wurde gestartet:

- Match-Status auf *Retired* setzen
- Sieger setzen
- Spielstand eingeben
- Alle weiteren Matches dieses Spielers auf *Walkover* setzen.



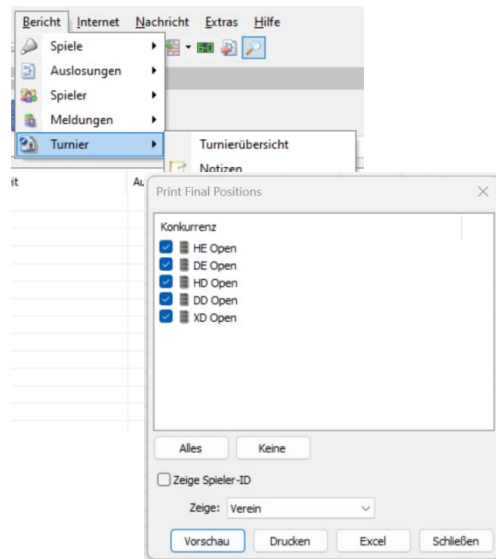
Wenn der Spieler am Turnier nicht angetreten ist und nach einem Walkover:

- Der Status des Spielers muss geändert werden (Meldeliste – Doppelklick auf Name – Doppelklick auf Hauptfeld) und er muss in die Exclude-Liste verschoben werden (Meldeliste – Rechtsklick auf Name – Verschieben in Exclude).
- *Withdrawn*: Der Spieler hat im Voraus seine Abwesenheit gemeldet.
- *Did not show*: Der Spieler ist nicht angetreten.

5. Resultate und Datenexport

5.1 Auslosungen und Resultate

Während eines Turniers sollten regelmässig die Auslosungen mit den Resultaten online veröffentlicht werden. So lassen sich Fragen am Turniertisch vermeiden und die Spieler werden auch über die Zeitpläne der Spiele informiert. Im Menü **Internet** wählt man **Veröffentlichen...** und im nachfolgenden Fenster erneut **Veröffentlichen**.

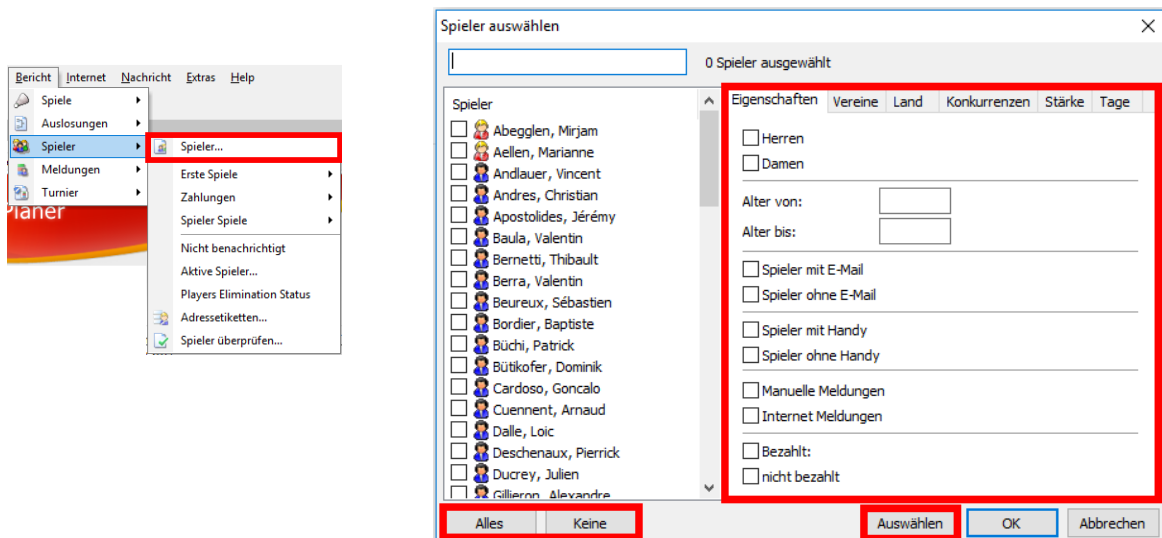


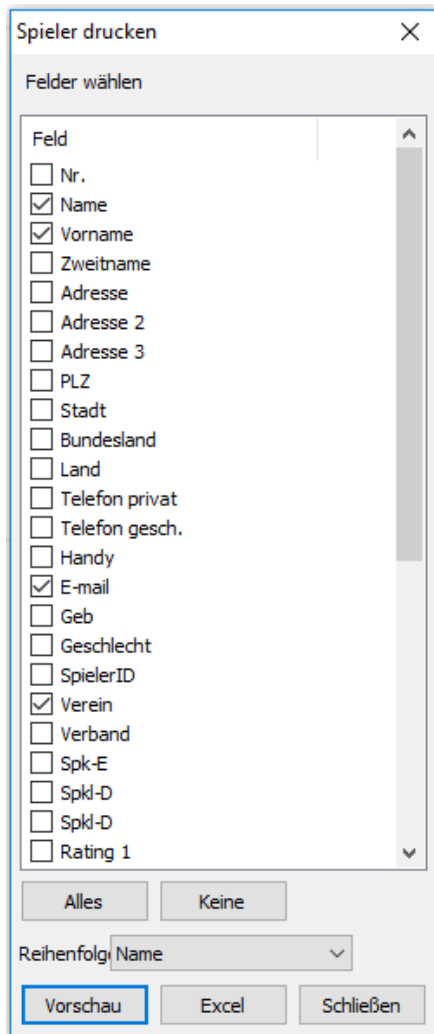
Für die Preisübergabe ist es möglich, eine Liste der Gewinner der bereits fertiggespielten Kategorien zu drucken. Man findet diese Liste unter **Bericht** – **Turnier** – **Final Positions...**. Darauf achten, dass **Zeige: Verein** steht, damit auch die Clubbezeichnungen ausgedruckt werden.

5.2 Spielerdaten exportieren

Der Export der Spielerdaten ist für verschiedene Zwecke nützlich, wie zum Beispiel den E-Mail-Versand an alle angemeldeten Spieler, um verschiedene Informationen, Spielzeiten etc. bekanntzugeben.

Unter **Bericht** – **Spieler** – **Spieler...** kann man dazu die gewünschten Spieler auswählen.





Verschiedene Filter sind verfügbar und erlauben die gewünschte Auswahl, indem man auf **Auswählen** klickt. Sowie die Spieler ausgewählt sind, drückt man auf **OK**.

Der letzte Schritt ist die Auswahl der benötigten Daten, wobei sich die folgenden Informationen empfehlen:

- Name
- Vorname
- E-Mail
- Verein

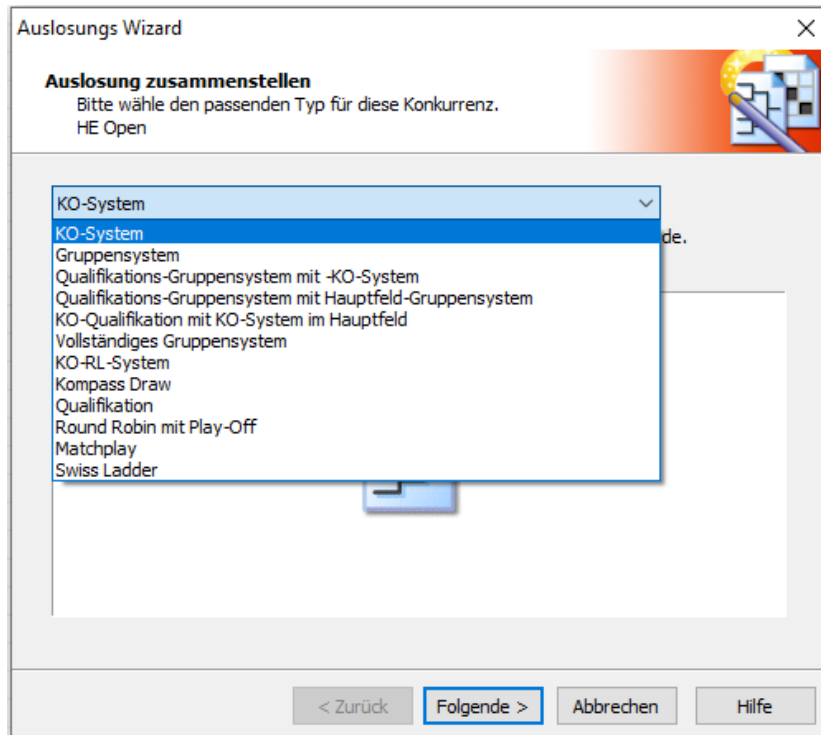
Bei Bedarf:

- Geburtsdatum
- Konkurrenzen

6. Anhang

6.1 Turniersysteme

Damit für die verschiedenen Stärkeklassen eines Turniers der richtige Modus gewählt werden kann, hier eine Liste der verschiedenen Systeme, die weit verbreitet sind.



6.2. Gruppensystem mit anschliessendem K.-O.-System

Für ein Turnier mit Anfängern, Freizeit- oder Nicht-Elite-Spielern ist dieses System ideal. Es erlaubt, einige Spiele zu spielen, bevor man aus dem Wettbewerb ausscheidet. In der Gruppenphase bestreiten die Spieler in der Regel zwei bis drei Spiele, bevor sie in die Eliminationsphase eintreten, die bis zum Finale führt.

Einige wichtige Punkte oder Tipps, die für die Organisatoren zu beachten sind:

- Es sollten Gruppen mit vier (fünf, wenn genügend Zeit vorhanden ist) Spielern gebildet werden.
- Das Vermischen von Vierer- und Fünfergruppen ist eher zu vermeiden, damit es nicht zu Verspätungen im Turnierablauf kommt.
- Wenn die Gruppen unterschiedlich gross sind, so sollten zuerst die grösseren Gruppen geplant werden.
- Die Anzahl benötigter Runden, um eine Kategorie abzuschliessen, hängt von der Grösse der Kategorie ab.
- Am Ende gibt es einen Sieger, ein interessanteres Spiel.

6.3. Schoch (Swiss Ladder)

Das Schoch-System ist in organisatorischer Hinsicht das ideale System für Spielplaner, Eltern und Eltern von jungen Spielern. Bei diesem Spielsystem werden alle Spieler mit mehr oder weniger demselben Niveau in einer Gruppe zusammengefasst. In dieser Gruppe hat man sodann eine vorgängig definierte Anzahl Spiele gegen Spieler gleichen Niveaus.

Dieses System richtet sich an Anfänger, Freizeitspieler oder Spieler, die einfach nur spielen (und nicht unbedingt gewinnen) wollen. Für Elite-Spieler (Ranking Top 150) ist dieses Spielsystem weniger geeignet; dort verwendet man besser ein Voll-K.-o.

Einige wichtige Punkte oder Tipps, die für die Organisatoren zu beachten sind:

- Um die Spieler nicht zu ermüden, empfehlen sich maximal vier Runden.
- Da die Anzahl der Spiele festgelegt ist, ist die Planung einfacher und die Spieler wissen, wann es beginnt und wann es endet.
- Jeder hat die gleiche Anzahl Spiele.
- Es gibt keine Ausscheidungsphase, sodass die Rangliste möglicherweise verzerrt ist.

6.4. Voll-K.-O.

Das Voll-K.-o.-System gibt einem Spieler nach einer Niederlage eine zweite Chance, ein Spiel zu gewinnen. Während im K.-o.-System ein Spieler nach einer Niederlage keine weiteren Spiele mehr hat, so ist das Voll-K.-o. eine gute Option, damit die Spieler mehr spielen können. Das direkte Ausscheiden ist einzig für den Elitewettbewerb gut, da jedes Spiel intensiv ist.