

Verbandserweiterungen

Durch Anklicken der Pfeilbutton (1) können weitere Eingabefelder von Spielerdaten ein- und ausgeblendet werden. Diese optionalen Attribute werden überwiegend für Verbandsspiele benötigt. Zusätzlich stehen in der erweiterten Menüleiste spezielle Befehle zur Verfügung. Über den Spielfolge-Button (2) kann die Gruppenspielfolge individuell angepasst werden, wobei auch dynamische Spielfolgen für 3er und 4er Gruppen unterstützt werden. Durch Klick auf den Excel-Export-Button (3) wird eine Excel-Daten mit mehreren Registern erzeugt, die detaillierte Information über Teilnehmer, Spielfolge und Ergebnisse enthält. Ein erweitertes Schritzformatt ist über die Combobox (4) selektierbar.

Sobald keine Startnummern manuell eingegeben wurden, generiert das Programm automatisch nach dem Start des Wettbewerbs fortlaufende Startnummern für jeden Spieler.



Abbildung 1: Register Teilnehmer - erweiterte Eingabe von Teilnehmerdaten

Excel Export

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

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

Abbildung 2: Excel Exportbeispiel

Manuelle Konfiguration der Spielfolgen

Das Register Spielfolge wird aktiviert, nachdem der Spielfolge-Button im Register Teilnehmer angeklickt wurde. Turnierleiter können hier die Spielfolgen für die Gruppenspiele (vor dem Start des Wettbewerbs) festlegen. Das Turnierprogramm unterstützt auch dynamische Spielfolgen für 3er und 4er Gruppen, wie beispielsweise Sieger Spiel 1 (s1) gegen Sieger Spiel 2 (s2). Bei dyn. Spielfolgen werden nach der 1. Runde die Spielpaarungen automatisch generiert.



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

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

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

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

Beispiel dyn. 4er Gruppe		
1	2	3
1-4	s1-s2	s1-v2
2-3	v1-v2	s2-v1

Beispiel dyn. 3er Gruppe		
1	2	3
1-3	v1-2	s1-2
2	1	3

Abbildung 3: Konfiguration der Spielfolgen

Eingabe der Spielzeit und Spielannullierung

In der Spalte Info können zusätzliche Informationen für Spielpaarungen hinterlegt werden. Mögliche Eingabewerte sind hier die Spielzeit im Format hh:mm und/oder eine Kennzeichnung "A" zur Annullierung eines Spiels. In Abbildung 4 sind Spielannullierungen für das Spiel 1 und 2 dargestellt (1). Soll zusätzlich zur Annullierung auch die Uhrzeit eingetragen werden (im Beispiel Spiel 2), so ist das Annullierungskennzeichen "A" durch einen Strichpunkt ":" von der Uhrzeit zu trennen. Bei annullierten Spielen wird die Spielpaarung durchgestrichen dargestellt.

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

Runde	Gruppe	Spielfolge	Spielpaarung	Spiel	Info	Sätze	Tisch	Balleingabe	EIN
1	Fin	1-4	Boll, Timo - Kreanga, Kalinikos	1	A	3			
2	Fin	2-3	Ovtcharov, Dimitrij - Süss, Christian	2	12:00	3:1			
3	Fin	5-8	Apolonia, Tiago - Maze, Michael	3	15:30				
4	Fin	6-7	Steger, Bastian - Joo, Se Hyuk	4	16:00				
5	Fin	9-12	Samsonov, Vladimir - Chen, Weixing	5	17:10				

Abbildung 4: Register Eingabe Gruppenergebnis - Uhrzeit und Annullierung

Teilnehmer aus der Wertung nehmen

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

Durch Anklicken der Positionsnummer im Register für die Gruppenergebnisse (siehe Abbildung 5) wird der entsprechende Spieler (im Beispiel Bastian Steger) aus der Wertung genommen. Es erscheint ein "X" bei der Platzierung, der Spieler wird durchgestrichen dargestellt und alle Spielpaarungen des Spielers werden im Ergebniseingabe-Register mit dem Annullierungskennzeichen "A" versehen (vgl. vorherigen Abschnitt). Eine Spielannullierung kann aufgehoben werden mit <SHIFT>-CLICK auf die Positionsnummer oder durch Löschen jedes einzelnen Annullierungskennzeichens im Ergebniseingabe-Register.

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

Fin	Name	Verein	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Dalle	Sätze	Spiele	Platz	
1	Boll, Timo	Borussia Düsseldorf	1:3	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	324	416	13	27	2
2	Ovtcharov, Dimitrij	---	2:1	2:0	2:1	2:1	2:1	2:2	2:2	2:2	2:1	2:2	2:2	2:2	392	325	25	17	3
3	Süss, Christian	---	2:1	2:2	2:1	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	375	401	17	23	3
4	Kreanga, Kalinikos	Griechenland	2:1	2:1	2:1	2:1	2:1	2:1	2:1	2:1	2:2	2:2	2:2	2:2	426	396	25	20	6
5	Apolonia, Tiago	Deutschland	2:1	2:0	2:1	2:1	2:1	2:1	2:1	2:1	2:2	2:2	2:2	2:2	398	372	24	18	7
6	Steger, Bastian	---													0	0	0	0	X
7	Joo, Se Hyuk	---	2:0	2:2	2:1	2:1	2:1	2:1	2:2	2:1	2:2	2:2	2:2	2:2	413	416	22	21	5
8	Maze, Michael	Dänemark	2:1	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:0	2:2	2:2	2:2	400	362	23	20	6
9	Samsonov, Vladimir	Gazprom Orenburg	2:1	2:2	2:1	2:2	2:2	2:2	2:2	2:1	2:2	2:2	2:2	2:2	439	375	27	19	3
10	Wang, Hao	China	2:1	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	380	407	19	25	4
11	Schlager, Werner	SVS Niederösterreich	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	382	461	19	25	3
12	Chen, Weixing	SVS Niederösterreich	2:1	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	2:2	402	395	23	22	5

Abbildung 5: Register Gruppenergebnis - Teilnehmer aus der Wertung nehmen

Gruppenauslosung

Die Anzeige zur Gruppenauslosung wurde optimiert. Das Programm zeigt nun die Spielpaarungen der ersten Runde am rechten Rand der Tabelle an. Turnierleiter können so beispielsweise Spieler von gleichen Vereinen entsprechend positionieren, bzw. die automatische Positionierung durch das Programm kontrollieren. Sind Spieler vom gleichen Verein in einer Gruppe, so werden diese durch das Programm rot markiert.

Gruppe	Nr.	Name, Vorname	TTR	Verein
A	1	Boll, Timo	2700	Borussia Düsseldorf
	2	Wang, Hao		China
	3	Steger, Bastian		---
	4	Kreanga, Kalinikos		Griechenland
B	5	Samsonov, Vladimir	2650	Gazprom Orenburg
	6	Wang, Ligin		China
	7	Chen, Weixing		SVS Niederösterreich
	8	Ovtcharov, Dimitrij		---
C	9	Ma, Long		---
	10	Ma, Lin		China
	11	Schlager, Werner		SVS Niederösterreich
	12	Süss, Christian		---

Abbildung 6: Register Gruppenergebnis - Teilnehmer aus der Wertung nehmen

Turnierserver - Übersicht

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

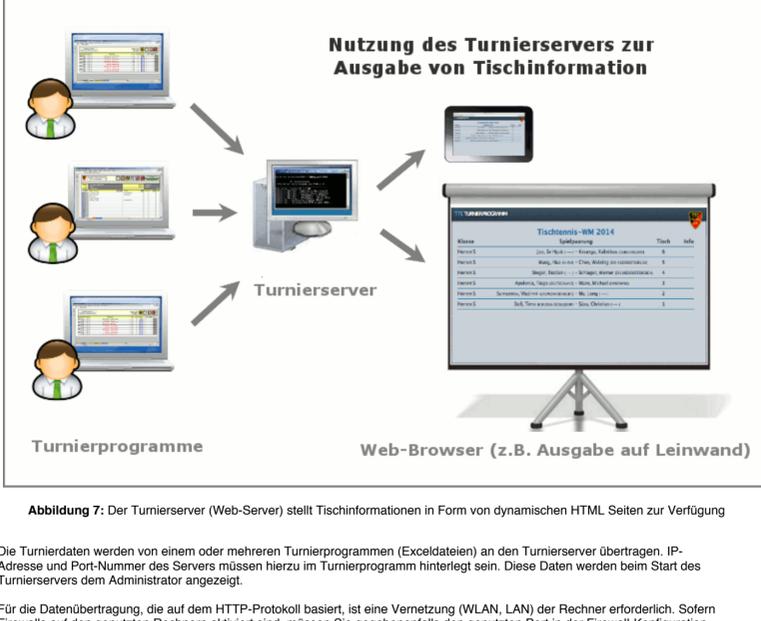


Abbildung 7: Der Turnierserver (Web-Server) stellt Tischinformationen in Form von dynamischen HTML Seiten zur Verfügung

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

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

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

Turnierserver - Installation und Betrieb

Installation - Start - Stop

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

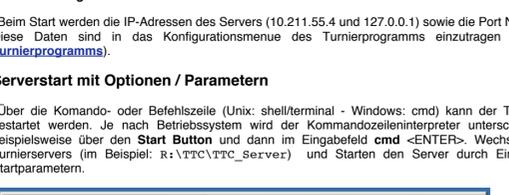


Abbildung 8: Start des Turnierservers

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

Serverstart mit Optionen / Parametern

Über die Kommando- oder Befehlszeile (Unix: shell/terminal - Windows: cmd) kann der Turnierserver mit zusätzlichen Optionen gestartet werden. Der Start Button und dann im Eingabefeld cmd <ENTER>. Wechseln Sie dann in das Verzeichnis des Turnierservers (im Beispiel: R:\TTC\TTC_Server) und starten den Server durch Eingabe des Start-Kommandos mit den Startparametern.



Abbildung 9: Start des Turnierservers mit Port-Parameter

Zur Zeit werden folgende Start-Parameter unterstützt:

- dhttp.port=xxxx
- dhttp.address=x.x.x.x

Anzeige der Tischinformation

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

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

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

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

Für den wie in Abbildung 8 gestartet Turnierserver wäre demnach folgendes als URL im Browser einzugeben: http://10.211.55.4:9000/table. Die Eingabe der Portnummer (incl. Doppelpunkt) kann entfallen, wenn der Turnierserver mit der Portnummer 80 als Startpunkt konfiguriert wurde.

Die Tischinformation wird dynamisch durch das Tischnennsturnierprogramm aktualisiert, sobald eine Tischnummer oder ein Ergebnis eingegeben wurde. Die Reihenfolge der Tischnummernentspricht der zeitlichen, aufgrund einer Folge (d.h. im Beispiel wurde das Spiel auf Tisch 6 als letztes aufgerufen).

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

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

Abbildung 10: Ausgabe der Tischinfo auf Web-Browser

Konfiguration des Turnierprogramms zur Nutzung des Turnierservers

Standardmäßig ist in dem Turnierprogramm die Übermittlung von Daten an einen Turnierservers ausgeschaltet. Die Konfiguration des Turnierservers erfolgt im Teilnehmer-Register im Setup-Menü über die Eingabefelder und Buttons im Rahmen Turnierserver. Zur initialen Konfiguration sind folgende drei Aktionen durchzuführen:

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

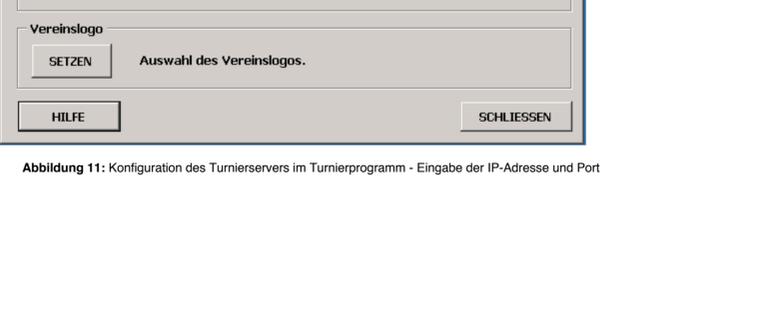


Abbildung 11: Konfiguration des Turnierservers im Turnierprogramm - Eingabe der IP-Adresse und Port