



- SPORT -

Toernooi Manager

Handleiding

Versie 5

Sport Software
Ottmar Krämer-Fuhrmann
Hauptstr. 57a
D-53229 Bonn
Deutschland

eMail: ok@sport-software.de
<http://www.sport-software.de>

(Translated to Nederlands by P.G. Heijnen)

2 TOERNOOI SYSTEMEN	4
2.1 Groep-systeem	4
2.2 KO Systeem	5
2.3 Poule Systeem	6
2.4 Round system	6
2.5 Swiss Ladder Systeem	9
2.6 Mêlée System	12
3 TOERNOOI DATA	13
3.1 Toernooigegevens	13
3.2 Onderdeelen	15
3.3 Clubs	19
3.4 Spelers	20
3.5 Deelnemers	22
3.6 Scheidsrechter	24
3.7 Courts	25
4 OPTIES MENU COMMANDOS	26
4.1 Ranking criteria	28
4.2 Referee Forms	29
5 SUMMARIES	31
5.1 Wedstrijdschema (Schema)	31
5.2 Wedstrijden	31
5.3 Inschrijfgeld	33
6 MENU COMMANDOS	34
6.1 Bestand menu commandos	34
6.2 Bewerken menu commands	35
7 TOOLBAR	35


1 Overzicht

Deze SPORT Software ondersteund het organiseren van sporttoernooien, in het bijzonder voor de volgende sporten:

1. Badminton
2. Biljard
3. Curling
4. Dart
5. Voetbal
6. Vechtsporten (Boksen, worstelen, Kickboksen, Taekwondo, enz.)
7. Judo
8. Teamsporten (Basketbal, Handbal, Hockey, enz.)
9. Pétanque, Bocce
10. Squash
11. Tennis
12. Tafelvoetbal
13. Tafeltennis
14. Volleybal.

Opbouw van een toernooi

Bij de organisatie van een Sporttoernooi met het programma SPORT worden de volgende stappen doorlopen:

1. Toernooigegevens
Hier wordt de algemene toernooi informatie ingevoerd.
Bijv de titel van het toernooi en hoeveel velden beschikbaar zijn.
2. Onderdelen
Hier worden de te spelen onderdelen vastgelegd.
Voor ieder onderdeel is er een speelsysteem (Laddersysteem, KO-Systeem, Poule-Systeem, Rondensysteem oder Zwitsers Toernooisysteem), eventueel de hoeveelheid sets en de duur en de startgelden die moeten worden ingevoerd.
3. Deelnames
Hier moeten deelnames ingevoerd worden. Deze kunnen bestaan uit spelers, die dan in verschillende onderdelen kunnen starten evt met steeds een andere partner.
(Specifiek bedoeld voor teamsporten.)
4. Plaatsing
Na het invoeren van de laatste deelname in een onderdeel kunnen plaatsingsposities worden ingegeven. Dit kan men ingeven bij deelnames na de keuze van het onderdeel gemaakt te hebben.
5. Starten
Als laatste <Onderdeel>+<Start> (of de knop ) kan het toernooi aansluitend beginnen.

2 Toernooi systemen

2.1 Groep-systeem

In het groep-systeem worden alle deelnemers in groepen ingedeeld. In de groep speelt men dan 1 of 2 keer tegen elkaar.

Hoeveelheid groepen

De hoeveelheid groepen is vastgelegd bij de invoer van een onderdeel.

Hoeveelheid ronden

Bij de ingave van een onderdeel wordt vastgelegd of men 1 of 2 keer speelt (uit en thuis).

Plaatsing

Bij het Groep-systeem is het belangrijk, dat de sterkste deelnemers in verschillende groepen zitten. Hiervoor kan men bij deelnames plaatsingsposities invoeren.

Er zijn 2 mogelijkheden voor de loting:

- **Loting via plaatsingspositie**

De lotingstoewijzing van de deelnemers wordt gedaan aan de hand van hun plaatsingsposities in de groep als eerste van boven naar beneden en van beneden naar boven enz.

In het volgende voorbeeld worden 8 deelnemers in 3 groepen ingedeeld:

Groep 1: 1, 6, 7, ...

Groep 2: 2, 5, 8, ...

Groep 3: 3, 4, ...

- **Loting via schemaposities**

De plaatsingspositie hier wordt beschouwt als groepsnummer. Maw alle deelnemers met hetzelfde nummer worden tot de groep gerekend. Alles met 1 bij groep 1, 2 bij groep 2 enz.

Aansluitend worden de overige deelnemers willekeurig ingedeeld. Met dien verstande dat het programma zoveel mogelijk probeert te voorkomen dat spelers van dezelfde club tegen elkaar moeten spelen. Ook in de situatie dat het niet vermijdbaar is (bijv 3 groepen en 5 deelnemers van 1 club) worden de deelnemers zo verdeeld dat minimaal tegen elkaar wordt gespeeld van dezelfde club.

Wedstrijdvolgorde

De volgorde van de wedstrijden kan vastgelegd worden via menu <Opties>+<Wedstrijdvolgorde>

Ranglijst

De criteria voor berekening van de standen kunnen ingegeven worden bij <Opties>+<Ranglijst>.

Bij gelijke stand geldt de onderlinge wedstrijduitslag.

2.2 KO Systeem

Het SPORT programma ondersteund de volgende varianten van het KO-systeem:

- **Eenvoudig KO-Systeem**
Klassieke Toernooivorm, waarbij na verlies de deelnemer meteen is uitgeschakeld.
- **Dubbel KO Systeem**
KO-Systeem met een Troostronde, waarin alle spelers met een nederlaag spelen. Als je het de 2e wedstrijd ook verliest ben je uitgeschakeld.
- **Volledig KO-Systeem**
Alle Deelnemers spelen de gelijke hoeveelheid wedstrijden. De winnaar speelt tegen andere winnaars voor de bovenste helft en de verliezers voor de onderste helft.

Plaatsing

Bij alle varianten van de KO-systemen is het juist belangrijk om de sterke teams een plaatsingsnummer te geven, zodat deze elkaar later in het toernooi tegenkomen. Plaatsingspositie kan men ingeven bij deelnemers.

Er zijn 2 plaatsings mogelijkheden, die vastgelegd worden bij de definitie van een onderdeel:

- **Plaatsing via plaatsingsposities**
De loting plaatst deelnemer volgens zijn vaste plaatsingsnummer. Deze kan men vinden in het menu <Opties>+<Plaatsingsposities>.
Als er 2 of meer deelnemers hetzelfde plaatsingsnummer hebben, dan zal SPORT deze deelnemers met hetzelfde nummer willekeurig indelen (bij Badminton zijn dit de IBF regels).
- **Plaatsing via schemaposities**
De plaatsnummers worden hier als schanummers gehanteerd. Dus plaats 1 is de bovenste 2 eronder enz. Zo spelen in de eerste ronde de deelnemers als volgt: 1-2, 3-4, enz.

Loting

De Loting geschiedt als volgt:

- Vervolgens worden de deelnemers met een plaatsingsnummer in een toernooischema gezet. Indien er 2 dezelfde plaatsingsnummers zijn, zal SPORT deze willekeurig aanvullen.
- Aansluitend worden alle geplaatste deelnemer toegevoegd in het toernooischema. De posities van deze kan men terugvinden in het menu <Opties>+<Plaatsingsposities>.
- Als laatste worden alle niet-geplaatste deelnemers op willekeur toegevoegd. Met die verstande dat deelnemers van dezelfde club in verschillende taken van het toernooischema geplaatst worden ten einde onderlinge wedstrijden van deelnemers van dezelfde club te vermijden.

Handmatige Loting

Bij een handmatige loting moeten de geplaatste deelnemers handmatig geplaatst worden volgens de Plaatsingstabel in het menu <Opties> <Plaatsingsposities>


In het volgende voorbeeld zijn er 4 deelnemers in de handmatige plaatsingstabel:

- 1
- 4
- 3
- 2

Dan moeten de deelnemers van de eerste wedstrijd op positie 1 en 4, de tweede wedstrijd op 3 en 2 gezet worden. Dit geldt analoog voor grote speelschema's.

Nieuwe deelnemer

In een lopend toernooi kunnen achteraf nog deelnemers toegevoegd worden zolang het wedstrijdschema nog niet vol is.

Na de toevoeging van de deelnemer via menu <Deelnemer>+<Nieuw> (of ) wordt u gevraagd naar de plaatsingspositie. Hieruit volgend worden alle vrije posities in de eerste ronde van het speelschema van boven naar beneden doorgenummerd. (bij 1 begonnen). Als u dus een 2 ingeeft, dan wordt de nieuwe deelnemer op de 2e vrije positie geplaatst.

Als SPORT de positie willekeurig moet bepalen, geef dan een 0 in.

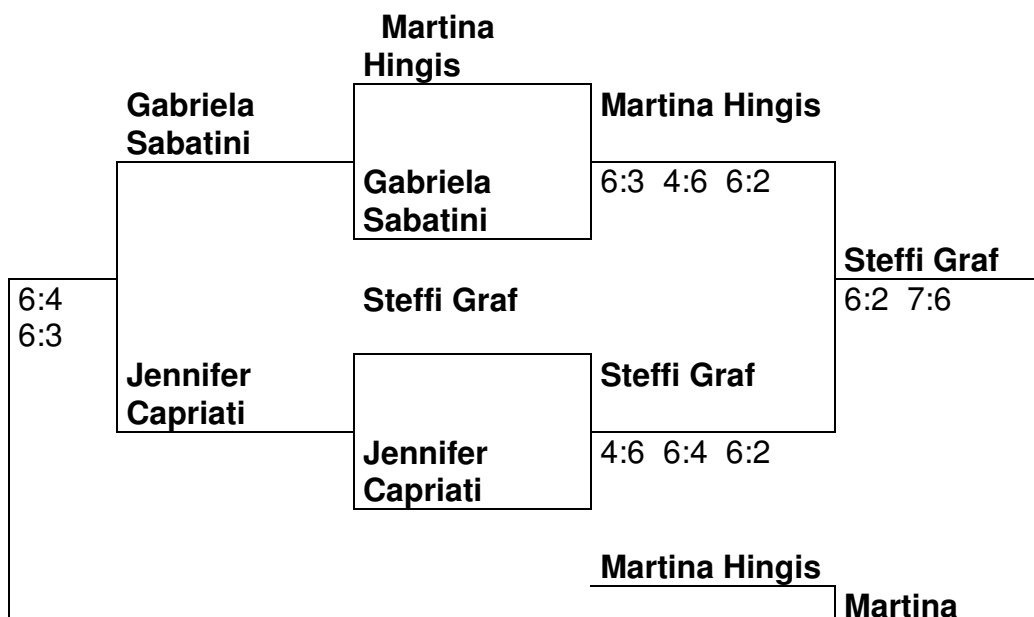
2.3 Poule Systeem

Het Poule Systeem is een mengeling van het groep-systeem met het KO-systeem. Hierbij gaat men ervan uit dat alle deelnemers in poules van meestal 4 ingedeeld worden. Deze spelen 2 ronden in het KO-systeem voor de plaatsen 1 en 4. Aansluitend vindt de zogenaamde „barrage“ plaats voor de 2e en 3e plaats, welke gespeeld wordt door de verliezer van de finale en de winnar van de verliezers.

Dit poulesysteem eindigt met een unieke eindstand:

- de winnar is de deelnemer, die 2 wedstrijden wint
- de deelnemer die beide wedstrijden verliest is 4e
- de plaatsen 2 en 3 worden door via barrage gespeeld.

Het volgende voorbeeld laat het poule systeem zien:



Gabriela Sabatini	Hingis 6:3 6:2
------------------------------	--------------------------

De Ranglijst is dan als volgt:

1. Steffi Graf
2. Martina Hingis
3. Gabriela Sabatini
4. Jennifer Capriati

In vergelijking met het groep-systeem wordt er een wedstrijd minder gespeeld 5 ipv 6. Een ander voordeel is, dat de uitslag uniek is, doordat er geen 2 deelnemers kunnen zijn met dezelfde hoeveelheid winstpunten. Het nadeel is dat de deelnemers aan de barrage elkaar al eens getrioffen hebben gedurende de eerste ronde.

Ook in het Poule systeem is het belangrijk plaatsingspositie in te geven. De plaatsen van deelnemers en de loting gebeurt hetzelfde als bij het groep-systeem.

2.4 Round system

The round system is a very simple tournament system. It has been developed for the manual organisation of competitions with a large number of entries. The system does not try to generate a complete ranking, but can be used as qualification for a main competition.

The round system plays a small but fixed number of rounds, where the draw for all rounds is done in advance.

The number of rounds can be changed during the tournament.

Number of rounds

The number of rounds has to be specified with the events before the draw is computed. This number depends on the number of entries and the number of rankings to qualify. The following table gives a hint to find out the minimal number of rounds:

Entries	16	8	4	2
	Ranks	Ranks	Ranks	Ranks
16	-	1	2	3
32	1	2	3	4
64	2	3	4	5
etc.				

In an example tournament with 16 entries, where the first four qualify for a main competition, a minimum of 2 rounds have to be played.

Buchholz mode

For the computation of the rankings different criteria can be defined in the specification of the events:

- The Buchholz number (BHZ) of an entry is the sum of points of all his opponents. It is a measure for the strength of his opponents: a high BHZ indicates that the entry has played against strong players. When two or more entries have the same number of matches won, the entry with the higher Buchholz number is ahead in the ranking.
- The Fine-Buchholz number (fBHZ) of an entry is the sum of Buchholz numbers of all his opponents. It is a refinement of the Buchholz ranking.

Additional criteria for a differentiation of the rankings can be specified in the option <Options>+<Ranking criteria>.

The ranking mode can be changed by the SPORT software. But to prevent manipulations, it is strongly recommended to specify the mode before the tournament starts!

Seeding

To place the strongest entries to different groups, seed positions can be attached to the entries. The draw then assigns the seeded entries in the order of their seed positions as follows to the groups: first from top to bottom, then from bottom to top and so on.

The following example sets 8 entries to 3 groups:

Group 1: 1, 6, 7, ...
 Group 2: 2, 5, 8, ...
 Group 3: 3, 4, ...

For a manual draw all entries must be assigned to the seed positions according to the above scheme. This means that the entries of the first group have to be seeded to the positions 1, 6 and 7.

After seeding, the remaining entries are assigned to the groups by random choice.

Draw

The draw for all rounds is done all at once. The method used by SPORT assures that no pair of entries have to play each other twice.

In the first round SPORT tries to prevent matches between players coming from the same club. All further rounds are computed by a shift strategy. The following tables show this strategy on the examples of 8 and 7 entries:

1 2 3 4 8 7 6 5	1 8 2 3 7 6 5 4	1 7 8 2 6 5 4 3	1 6 7 8 5 4 3 2	etc.
1 2 3 4 7 6 5	7 1 2 3 6 5 4	6 7 1 2 5 4 3	5 6 7 1 4 3 2	etc.

When the maximal number of rounds is played in a round system, all entries have to play against all others. In this case the round system is equivalent to the round robin system.

Manual Changes of the Draw

From program version 3, SPORT is able to allow manual changes of the draw in the actual round. To change the draw, the tournament plan of the event has to be displayed and an entry has to be selected. After pushing the edit button (that's the one with the pencil) you are asked for another entry. After selection, both entries swap their position.

To document manual changes, the display of the event shows the number of manual changes.

2.5 Swiss Ladder System

Het Swiss Ladder Systeem vindt zijn oorsprong in schaken.

Het is een mengsel van the Round Robin Systeem en het the Eliminatiesysteem (knock out). Door SPORT-software is het nu ook populair bij andere sporten

Het is zeker dat:

- alle teams/spelers spelen hetzelfde aantal wedstrijden
- de spelers van verschillende niveaus kunnen deelnemen aan hetzelfde toernooi (d.w.z. vrouwen en mannen, jongeren en oudsten, sterke en zwakke spelers).
- de meeste wedstrijden, vooral in het midden en het eind van het toernooi, zijn tussen spelers van bijna gelijke sterkte.
- de wedstrijden tussen zeer verschillende spelers tellen mee, omdat niet alleen win en het verlies partijen, maar ook de behaalde punten meetellen
- elke speler speelt tegen andere teams/spelers, maar nooit tweemaal tegen hetzelfde
- niet alle spelers moeten tegen alle anderen spelen

Groepen

Alle teams/spelers kunnen tot één groep behoren en kunnen in de zelfde onderdeel van de SPORT software worden geplaatst.

Het wedstrijdplan door berekent door SPORT-software, geeft de verzekering dat de wedstrijden (van ongeveer de derde ronde) tussen spelers van bijna gelijk niveau zijn. De organisatoren moeten alleen garanderen dat er voldoende rondes gespeeld kunnen worden. Het minimumaantal is in de praktijk hetzelfde aantal rondes als in Eliminatiesysteem worden gespeeld. In de praktijk, zijn 2 extra rondes voldoende.

Aantal deelnemers	Minimal Rounds	Suggested Rounds
9 - 16	4	6
17 - 32	5	7
33 - 64	6	8
enz.		

De ervaringen tonen aan dat het beter is om kortere wedstrijden (d.w.z. slechts één set) te spelen, maar een hoger aantal rondes.

Gelieve op te merken, dat het aantal rondes in het Zwitserse laddersysteem in vergelijking met een volledig Round Robin Systeem zeer laag is. Daarom moet

Zwitserse laddersysteem voor een klein aantal teams/spelers niet worden gebruikt, d.w.z. niet minder dan 8 teams/spelers. Voor dergelijke (minder dan 8) toernooien adviseren wij het Round Robin Systeem.

Rangschik modes

Voor de berekening van het rangschikken, kunnen verschillende criteria in de specificatie van het onderdeel worden vastgelegd:

- **Buchholz nummer (BHN)**
Het Buchholz nummer of het aantal indirecte punten van een team/deelnemer zijn de som van alle punten van zijn tegenstanders. Het is een maatregel voor de sterkte tegenstanders: Een hoge BHN wijst erop dat de team/deelnemer tegen sterke spelers heeft gespeeld. Wanneer twee of meer teams/spelers hetzelfde aantal gewonnen wedstrijden hebben, heeft deelnemer met het hogere aantal Buchholz een hogere rangschikken. Een deelnemer met een stilzitronde ontvangt de BHZ punten van de laagst gerangschikte deelnemer van deze ronde.
- **Fijn-Buchholz number (FBHN)**
Het aantal Fijn-Buchholz punten van een deelnemer is de som van alle Buchholz punten van al zijn tegenstanders. Het is een verbetering van Buchholz
- **Schoch punten (Schoch)**
Het aantal Schoch punten van een deelnemer is de som van de punten van alle tegenstanders van wie de speler heeft gewonnen. Het is een maatregel voor de sterkte van de verslagen tegenstanders: een hoog puntenaantal Schoch wijst erop dat de team/deelnemer van sterke spelers heeft gewonnen. Wanneer twee of meer teams/spelers hetzelfde aantal gewonnen wedstrijden hebben, staat de team/deelnemer met de meeste Schochpunten hoger in de rangschikking. Een deelnemer met stilzitronde ontvangt de Schoch punten van de laagst gerangschikte deelnemers van deze ronde.

De extra criteria voor een differentiatie van het rangschikken kunnen in de optie <Opties>+<Plaatsingscriteria> worden gedefinieerd.

Deze manier van rangschikken kan, in SPORT software, op elk ogenblik veranderd worden. Maar om manipulaties te voorkomen, wordt het sterk geadviseerd om de wijze te specificeren, voordat het toernooi begint!

De wijze van de wedstrijdindeling - de eerste ronde

Voor het berekenen van de eerste wedstrijdronde kunnen, teams/spelers worden geplaatst. Op deze manier kan worden verhinderd dat de favorieten tegen elkaar spelen in de allereerste ronde. SPORT-software biedt twee manieren aan om de teams/spelers te plaatsen:

- Het plaatsen op planposities:
Voor deze variant wordt het wedstrijdplan plan van boven tot onder genummerd. Op die manier spelen de posities 1 en 2, 3 tegen 4 enz. De teams/spelers kunnen nu in de posities worden geplaatst door hen de overeenkomstige planpositie toe te wijzen.
- Het plaatsen op plaatsingsposities:
De teams/spelers moeten naar hun sterkte worden genummerd, d.w.z. de beste team/deelnemer krijgt plaatsingsnummer 1, tweede beste 2 enz. In het wedstrijdplan worden deze gegevens door SPORT-software op een zodanige

manier verwerkt van $2n$ teams/spelers – de volgende paren gegenereerd: $1:2n$, $2:2n-1$... $n:n+1$. Voor een speelplan met 8 teams/spelers resulteert dit in de wedstrijden: 1:8, 2:7, 3:6 en 4:5.

Dezelfde plaatsingsposities kunnen meer dan één keer aangegeven worden. In dat geval verwerkt de software de volgorde van deze teams/spelers willekeurig.

Wanneer het aantal teams/spelers oneven is, krijgt één van de niet geplaatste teams/spelers of - wanneer alle teams/spelers worden geplaatst zijn krijgt de team/deelnemer met het laagste plaatsingsnummer een stilzitronde. Alle niet geplaatste teams/spelers worden willekeurig geplaatst in de resterende posities. SPORT-software probeert te voorkomen dat teams/spelers van dezelfde club tegen elkaar moeten spelen Dit om de motivatie van alle spelers te verhogen.

Het berekenen van de Wedstrijndeling. - verdere rondes

Bij de berekening van alle verdere rondes probeert SPORT-software de teams/spelers met hetzelfde aantal gewonnen wedstrijden tegen elkaar te laten spelen. De gebruikte methode waarborgt dat twee teams/spelers niet meer dan eenmaal tijdens het toernooi tegen elkaar spelen. De berekening gaat als volgt: alle teams/spelers met hetzelfde aantal gewonnen wedstrijden vormen een pool. Uit deze pool, worden de teams/spelers willekeurig gecombineerd. Als het aantal teams/spelers oneven is in de pool, wordt de speler met het laagste aantal uitzonderingen (d.w.z. stilzitrondes of toewijzing aan een andere pool) verplaatst naar de volgende lagere pool.

Speciaal berekening wordt uitgevoerd voor de geplaatste teams/spelers, die geen enkele wedstrijd hebben verloren. In dit geval wordt de wedstrijdindeling voor die teams/spelers niet willekeurig gedaan, maar op de zelfde manier als voor geplaatste spelers in het the Eliminatiesysteem. Dit regelt dat de potentiële finale van favorieten in een van de laatste rondes plaats vindt.

Premature Draw

Before a round is finished, the follow-up round can be started by the start button



Thus, the next round can be started without all players have to wait for the end of the very last match.

The draw is based on the actual ranking at that moment, while not all results are available. Please be aware that half of the active players are set into a pool, which is one too less. Because of this, we recommend to use this function only when the delay of the tournament should be reduced.

Handmatig invullen wedstrijdscema

Vanaf programmaversie 2.6, SPORT software kan men handmatig de wedstrijdindeling aanpassen. Om dit te doen, moet het toernooiplan van het onderdeel opgeroepen en een team/deelnemer moet worden geselecteerd. Na

indrukken van de VERANDEREN knop  een vervangende team/deelnemer gevraagd. Na selectie, ruilen beide teams/spelers hun positie.

Om handmatige veranderingen te documenteren, toont het scherm het aantal veranderingen.

Stilzitronde

Wanneer het aantal teams/spelers oneven is, moet één speler in elke ronde een stilzitronde krijgen. In de eerste ronde wordt de pauserende team/deelnemer willekeurig geselecteerd uit de niet geplaatste teams/spelers. De toernooienorganisatoren worden gevraagd om dit besluit goed te keuren omdat stilzitronde aan één van de zwakkere spelers zou moeten worden toegekend. In verdere rondes wordt één van de teams/spelers met het minste aantal punten een stilzitronde toegewezen.

Geen team/deelnemer wordt meer dan één stilzitronde in het toernooi toegewezen! De ronde voor de pauserende team/deelnemer wordt gerekend als gewonnen. Men veronderstelt dat de dummytegenstander de helft van de mogelijke punten zou hebben gemaakt; d.w.z. 13:7, 15:8 of 21:11, resp. 2:0 voor sporten met vrije resultaten zoals voetbal. De berekening van het Buchholz-Aantal wordt dusdanig berekend dat stilzitronde wordt behandeld alsof tegen de slechtste speler van het toernooi is gespeeld, d.w.z. het aantal punten van de laagste speler in rangschikking van dat moment toegevoegd aan de BHN.


Laatkomers en uitvallers

In elk ronde kunnen nieuwe teams/spelers worden toegevoegd. Die beginnen met 0 punten en krijgen geen stilzitronde de rest van het toernooi.

Tijdens het toernooi kan het gebeuren dat de spelers om welke reden dan ook uitvallen. Voor deze speler zal de uitslag worden ingeboekt als verloren, wanneer het nog niet is beëindigd. Een speler die uitvalt, kan nooit in het hetzelfde toernooien terugkomen!

2.6 Mêlée System

In het (Super) Mêlée Systeem, wordt het "dubbele paringssysteem" met wisselende partners gespeeld in een aantal gespecificeerde rondes met steeds andere partners. In elke ronde, veranderen de partners en de tegenstanders in willekeurige volgorde.

By default, the follow-up round is drawn when the last match of the actual round is entered. The function <Event>+<Start> or  draws the next round on demand.

Plaatsing

De SPORT-software staat toe om een groep spelers (tot de helft) te plaatsen. Hiermee kan men ervoor zorgen dat het in paren rangschikken nooit twee geplaatste spelers (sterke) in hetzelfde team zitten.

Dit is belangrijk voor gemengde onderdelen, waar alle mannen automatisch in positie 1 worden geplaatst.

Wedstrijdindeling eerste ronde

In de eerste ronde worden de partners en de tegenstanders in willekeurig in paren gerangschikt. De geplaatste spelers spelen altijd met een niet geplaatste speler.

Wedstrijdplan mode

In elke vervolgronde, worden de paren opnieuw willekeurig toegewezen. De SPORT-software probeert te verhinderen dat een paar dat al met elkaar in een vroegere ronde heeft gespeeld opnieuw gekoppeld word.

Zoals in de eerste ronde, zijn de geplaatste deelnemers in paren gerangschikt met niet geplaatste partner.

Daarna, worden de paren tegen elkaar getrokken. Hier probeert de software om hen in te delen dusdanig dat de spelers niet te vaak tegen elkaar spelen. Het perfecte in paren rangschikken kan slechts voor de eerste ronde worden verwezenlijkt.

Stilzitrondes

Wanneer het aantal spelers niet gedeeld kan worden door 4 (Doublette) (of 6 Tripletten) krijgen 3 tot 5 spelers een Stilzitronde. De ronde voor de pauzerende spelers wordt ingeschaald alsof de fictieve wedstrijd is gewonnen. Men veronderstelt dat de fictieve tegenstander de helft van de wedstrijd punten zou gemaakt hebben; i.e. 13:7,15:8 of 21:11.

Laatkomers en passanten

In elk ronde kunnen nieuwe deelnemers worden toegevoegd. Die beginnen met 0 punten.

Tijdens het toernooi kan het gebeuren dat de spelers moeten afhaken. Voor deze speler zal de wedstrijd als verloren worden genoteerd als de wedstrijd nog niet is beëindigd. De speler, die afhaakt kan nooit in hetzelfde toernooi terugkomen!

Het rangschikken

SPORT-software berekent een nieuwe rangschikken aan het eind van elke ronde. De het rangschikken criteria rangschikken criteria kunnen worden gespecificeerd bij <Opties>+<Plaatsingscriteria>.

3 Toernooi Data

3.1 Toernooigegevens

Globale parameters voor het gehele toernooi.

Bestandsnaam

De naam van de bestanden waarin de toernooigegevens opgeslagen zijn. Het bestand heeft een .SPO (suffix) aan het einde.

2. Bestandsnaam

SPORT allows to save the tournament data to a second device. Every time when the tournament is stored, a copy of the resulting file is saved to the second file.

This second file can be used for different purposes:

** Save to a second device (e.g. floppy disk) gives a better security*

** Synchronisation with the SPORT Monitor can be done via this file, reducing the access conflicts.*

Naam

De officiële naam van het toernooi, zoals

"Vijfde Paasei Toernooi 1998"

"US. Kampioenschap 2000"

Deze naam verschijnt op alle lijsten die door SPORT-software worden geproduceerd.

Taal

SPORT-software kan schakelen tussen verschillende talen. Deze versie ondersteund:

- Nederlands
- Engels
- Duits
- Frans
- Spaans
- *Danks*

Automatisch veiligstellen (Back-up)

SPORT-software data stelt de actuele status van de toernooien veilig op uw harde schijf. Met deze optie, kunt u selecteren hoe vaak dit zou moeten gebeuren. Wij raden aan uw gegevens met vrij kort interval (bijvoorbeeld 60 seconden) op te slaan, dusdanig dat u geen gegevens verliest wanneer uw PC aborteert.

Aantal speelvelden

Het aantal velden/tafels/lanes, die voor de toernooien beschikbaar zijn. Wanneer dit aantal niet kan worden gespecificeerd of onbelangrijk is, vul dan 0 in.

Scheidsrechter

SPORT supports different modes of referees:

- *No referees*
- *Professional Referees, which have to be entered separately. These referees supervise the games in round robin mode, where the referee with the largest break is called next.*
- *The loser of a match has to referee the following match on the same court.*

Speelveld nummer selectie

De Speelveld nummer selectie kan op verschillende manieren worden afgehandeld:

- Er wordt geen speelveldnummering toegepast in SPORT-software.
- Automatisch door het programma
Nadat de SPORT-software een wedstrijdplan heeft gegenereerd voor een onderdeel, worden automatisch speelveldnummers aan de wedstrijden toegewezen. De toewijzing van een speelveldnummer is random. Deze speelveldtoekenning wordt slechts eenmaal uitgevoerd na de eerste loting voor een onderdeel, maar niet tijdens het toernooi. Dit is toe te schrijven aan het feit dat er al wedstrijden begonnen zijn nadat de voorgaande wedstrijd is beëindigd. Normaal, kan de SPORT-software geen goed besluit nemen, speciaal wanneer spelers gelijktijdig starten in parallelle Onderdelen.
- Door de toernooienleider
De speelveldnummers moeten handmatig door toernooienorganisators worden toegewezen.

Spelersnummers

SPORT-software kan ononderbroken nummers aan de deelnemers van een

Onderdeel toewijzen. In dit geval, worden de nummers automatisch integraal deel van de spelersnamen, zoals in <007 Boris Becker>. Deze optie moet worden gevalideerd voordat spelers worden ingeschreven!

Inschrijfgeld voor spelers

Elke individuele speler moet inschrijfgeld betalen, afhankelijk van het aantal onderdelen, waar hij/zij aan meedoet.

Naast deze algemene inleg, moet elke speler inschrijfgeld betalen, die in de verschillende onderdelen is bepaald.

Pauze

Op het scherm kunnen de spelers die klaar zijn met de wedstrijd met pauze aangegeven worden. De pauze van de spelers kan op 3 manieren worden getoond:

- Niets: Geen pauze wordt getoond
- Langste: De pauze van de speler wordt getoond, die de langste onderbreking sinds zijn laatste wedstrijd heeft.
- Kortste: Toont de pauze van de speler, die zijn wedstrijd zojuist beëindigd heeft. De SPORT-software toont alle veranderingen en werkt deze automatisch bij.

Plaatsingsmode (Badminton)

Bij Badminton bestaan er twee indelingen voor het eliminatie systeem:

- IBF (International Badminton Federation), of
- DBV (Deutscher Badminton Verband)

Het verschil is het toekennen van stilzitrondes. De actuele instellingen kunnen worden bekeken door <Opties>+<Plaatsingspositie>.

Sport

De geselecteerde sport (i.e. Badminton, Tabletennis, ...) wordt getoond.

Versie

Wanneer u met een demonstratiesysteemversie van SPORT-software werkt, wordt dit ook getoond. Om in een volledige versie te veranderen, moet u een licentie key kopen en uw wachtwoord in de functie <Opties> <License> invoeren.

3.2 Onderdelen

Een Onderdeel beschrijft een competitie voor een voor een groep in een bepaalde sport. Elk onderdeel wordt volgens een bepaald systeem gespeeld; bijvoorbeeld het enkel eliminatie systeem. SPORT-software verwerkt de gegevens en laat alle wedstrijden zien op het scherm. De resultaten van de wedstrijden kunnen worden ingevoerd en SPORT-software berekent de rangschikking.

De kleur van de Onderdeel toont de werkelijke status:

- Wit: de Onderdeel is nog niet begonnen, nieuwe gegevens worden verzameld
- Geel: Onderdeel is begonnen
- Grijs: De Onderdeel is beëindigd en de definitieve rangschikking is beschikbaar.

Een toernooi kan uit verscheidene onderdelen bestaan, bijvoorbeeld dames en heren, enkele en dubbel, eerste en laatste ronde. Alle onderdelen moeten met hun

specifieke parameters worden gespecificeerd, zoals in de volgende sectie zal worden verklaard. Wanneer het onderdeel niet is begonnen, kunnen de parameters indien nodig nog worden gewijzigd. Maar nadat de berekening doormiddel van de menufunctie <Onderdeel> <START> is gestart, kunnen allen de gegevens worden veranderd, die de lopende competitie niet beïnvloeden.

Onderdelen kunnen door de boomoptie < ONDERDEEL > op het scherm zichtbaar worden gemaakt

Een Onderdeel wordt gekenmerkt door de volgende parameters:

Onderdeel	Beschrijving	Voorbeeld
Naam	De naam van de Onderdeel. Om de verschillen tussen de onderdelen te onderscheiden, mogen er niet twee dezelfde namen zijn.	Heren enkel
Spelers per team	1 = Enkel of Tête een Tête 2 = Dubbel, Gemengd of Doublette 3 = Tripletten (Petanque) (dit is niet mogelijk voor teamsporten zoals voetbal)	2
Geslacht	Het geslacht van de spelers: Man Vrouw Mixed: Vrouw en mannen gemengd (b.v. één man en één vrouw) Om het even welke (voor gemengde toernooien).	Man
Toernooisysteem	Soort Toernooi: Round Robin system Eliminatie system Poule system Ronde system Swiss ladder systeem	Eliminatie systeem
Te winnen sets	Het aantal sets dat de winnaar moet winnen. Het aantal te winnen sets van een onderdeel kan dynamisch tijdens het toernooi aangepast worden voor een bepaald onderdeel. Op die manier kunt u een paar rondes voor 2 sets spelen, terwijl de interessantere eindrondes voor 3 te winnen sets kunnen worden gespeeld. Deze parameter komt niet voor in sporten, waar slechts één set wordt gespeeld, zoals voetbal of petanque.	2
Punten per set	De lengte van de sets kunnen in sommige sporten, zoals Badminton (9..11..15, of 21 punten) worden gevarieerd. Wanneer alleen de set resultaten zou moeten worden geteld, S.v.p. een 2 of 3	15

	ingeven, afhankelijk van het aantal te winnen sets. Voor sporten die een vaste tijd spelen (zoals voetbal) moet 99 worden geselecteerd. Dit laat u toe om willekeurige wedstrijdresultaten in te brengen.	
Voorindeling (Plaatsen)	<p>In deze mode kunnen alle deelnemers ingedeeld worden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geen voorindeling: Indeling is willekeurig voor alle deelnemers • Voorindeling: Sommige of alle deelnemers worden ingedeeld. De hoogst ingedeelde krijgt nummer 1, het tweede beste nummer 2 enzovoort. Als er geloot wordt worden de deelnemers toegewezen aan planposities, die in de beschrijving van elke toernooisysteem worden gespecificeerd. Bijvoorbeeld, bij het eliminatie systeem worden de deelnemers in de posities ingedeeld volgens in mogelijkheden in de optie <Planposities>. • Planposities: Sommige of alle deelnemers kunnen direct op een bepaalde planpositie gezet worden. In het Round Robin systeem en Poule systeem worden deelnemers direct in groepen ingedeeld, b.v. indelingspositie 2 zet de deelnemer in groep nummer 2. Bij alle andere manieren van indelen refereren de nummers naar de planpositie van het toernooi, waarbij de hoogste positie nummer 1 krijgt, en tegen positie 2, enz. Speelt. 	
Inschrijfgeld	Het bedrag dat betaald moet worden om aan het toernooi mee te kunnen doen. De opgeslagen prijslijst kan door de boomoptie <Inschrijfgeld> opgeroepen worden.	10.00
Eerste / laatste speelveldnummer	Het eerste en laatste speelveldnummer waar de wedstrijden gespeeld moeten worden. Wanneer de speelveldnummers niet van toepassing zijn twee nullen invoeren.	1 8

Afhankelijk van het geselecteerde toernooisysteem, moeten de volgende parameters worden gespecificeerd::

Toernooisysteem	Onderdeel	Beschrijving
Round Robin	Aantal groepen	Aantal groepen waarin alle deelnemers

Systeem		deelnemen. In elke groep speelt elke deelnemer tegen alle anderen
	Twee rondes	Specificeer, of elk paar twee wedstrijden (thuis en uit) moet spelen.
Ronde Systeem	Aantal rondes	Aantal te spelen rondes.
	Stilzitrondes Score	Wat is de score van een Stilzitronde?
Swiss Ladder Systeem	Aantal rondes	Aantal te spelen rondes
	BHZ	Criteria om het rangschikken te berekenen: <ul style="list-style-type: none"> • Zonder BHZ (aantal Buchholz) • Met BHZ • Met BHZ en FBHZ (Fine Buchholz Number) Dit criterium kan tijdens de lopende competitie verander worden, maar dit moet aan ALLE spelers worden medegedeeld, omdat het rangschikken beïnvloedt!
	Handmatige veranderingen	Handmatige veranderingen van de indeling.
	Uitslag van de stilzitrondes	Hoe wordt een Stilzitronde geteld?
Melee System	Telling van de Stilzitrondes	Hoe wordt een Stilzitronde geteld?

Onderdelen menu commandos

De volgende commando's zijn beschikbaar in het wedstrijd menu:

Nieuw	Tussenvoegen van een nieuwe wedstrijd.
Verandering	Verandering, van gegevens van een wedstrijd die al begonnen is. De meeste gegevens kunnen of mogen niet meer veranderd worden.
Verwijderen	Verwijdert een sport met alle informatie en wedstrijden.
Start	Start het toernooi voor een sport en bereken een loting. Na de berekening van de loting mogen de meeste parameters niet meer veranderd worden, zoals bij voorbeeld het toernooisysteem.
Importeren	Leest toernooigegevens van een bestand op floppy of CD eindigend met .SPD(suffix). Dit bestand kan b.v. op een toegevoegde PC ingelezen worden. Hiermee kan de registratie van de wedstrijden op meerdere PC's bijgehouden worden.
Export	Slaat toernooigegevens op in een bestand met het suffix .SPD (= Sport Onderdeel).
Afdruk	Drukt gehele wedstrijdplan af voor het toernooi.
Opslaan als XML	<i>Save a finished event with all individual match results to an XML file.</i>

	<i>The format description is given in SPORT.DTD. Via file the results can be post-processed with add-on tools, e.g. for the computation of rankings.</i>
Opslaan Uitslag als HTML	De resultaten van een toernooi worden in een HTML bestand gesaved. Dit kan aan journalisten overhandigd worden om de einduitslagen te publiceren.
Opslaan Winnaarsschema	De gegevens van de ranking worden in een extern bestand veilig gesteld. Met behulp van een seriële brief functie of een wordprocessor (zoals MS. WORD) kunnen certificaten worden afgedrukt voor de winnaars. Een voorbeeld van een door SPORT-software genereerde standenbestand CERTIF .TXT en een template voor Word CERTIF DOC is aanwezig.

3.3 Clubs

De spelers van toernooien behoren tot één of meerdere clubs. Deze clubs moeten zijn ingevoerd om de volgende reden:

- produceert deelnemerslijst,
- accumulatie van de deelnemerslijst,
- en het afdrukken van brieven.

Er moet minimaal één club ingevoerd zijn om spelers te kunnen registreren!

De clubs worden alfabetisch gesorteerd en kunnen door de booptie <Clubs> worden getoond.

Voor een club kunnen de volgende gegevens worden ingevoerd:

Onderwerp	Beschrijving	Voorbeeld
Prefix	Prefix van de club naam.	Ajax
Naam	Stad van de club. Clubs met dezelfde naam zijn niet toegestaan.	Amsterdam
Contactpersoon	Naam van de club vertegenwoordiger	Jan Jansen
Straat	Het adres van de contactpersoon	Main laan 2
Stad	Stad waar de contactpersoon vandaan komt	1123 BP Geleen
Telefoon	Het telefoonnummer van de contactpersoon.	01234-56789
Fax	Het faxnummer van de contactpersoon.	01234-56780
Mobiele	GSM Mobiele telefoon	0160-1234567
eMail	eMail-Adres	ok@abc.de
Opmerking	Voor vrij gebruik.	

De naam van de club moet zijn ingevoerd; alle andere punten zijn facultatief.

Elke speler moet aan één club worden toegewezen. Daarom moeten de clubs eerst ingevoerd worden voordat de spelers kunnen worden ingevoerd.

Clubs menu commandos

Het Club menu bestaat uit de volgende commandos:

Nieuw	Creëert een nieuwe club.
Veranderen	Veranderen van een bestaande Club
Verwijderen	Wist een bestaande club uit. Dit is slechts mogelijk wanneer er geen deelnemers voor deze Club met het toernooi meedoen.
Importeren	De clubadressen importeren een TXT bestand, gecreëerd bij een eerder SPORT-software toernooi (door de Club-Export functie te gebruiken) of een gegevensbestand. <i>The result is protocolled in a logfile SPORT.LOG</i>
Exporteren	Export stelt de adressen van de clubs in een TXT-BESTAND veilig. Dit bestand kan bij volgende toernooien gebruikt om de clubs in SPORT in te voeren. Het bestand kan ook gebruikt worden als importbestand voor een database, of het kan met een tekstverwerkingsprogramma zoals Ms-Word voor het afdrukken van standaardbrieven worden gebruikt. Een voorbeeld voor een brief staat in wordt gegeven in Letter. Doc. met de clubadressen die in brief komen in een LETTER. TXT. <i>The export file contains the fee, such that receipts can be printed via a Word serial letter. An exaplle can be found in FEE.DOC</i>
Afdrukken	Drukt de gegevens af van één of alle clubs.

3.4 Spelers

De spelers zijn de actieve individuele deelnemers van een of meerdere toernooien. Voor teamsporten (als voetbal of volleybal) zijn de spelers gelijkwaardig aan het team.

Elke speler moet aan één club worden toegewezen. De club moet vóór de speler zijn ingevoerd.

Één speler kan op verschillende onderdelen met verschillende partners gelijktijdig deelnemen. Zo kan het gebeuren dat een speler mee doet in de Mannen Enkel, de Dubbel en Gemengd Dubbel. In dit geval moet de speler maar een keer ingevoerd worden, en kan dan met verschillende partners aan meerdere onderdelen worden gekoppeld.

De volgende gegevens moeten voor een speler zijn ingevoerd:

Toernooionderde	Beschrijving	Voorbeeld
-----------------	--------------	-----------

el		
Naam	De naam van de speler. Om de spelers te uniek te kunnen identificeren, kunnen geen twee spelers dezelfde naam hebben.	Becker
First Name	<i>First name of the player.</i>	<i>Boris</i>
Pass ID	<i>Text field for a pass ID. This number can be used for fast setup by <Entries>+<New (per ID)></i>	<i>1210</i>
Birthdate	<i>Text field for the birthday</i>	<i>20.10.1980</i>
Court	Wanneer de speler wordt geblokkeerd, kan hij niet opgeroepen worden voor een nieuwe wedstrijd. De speler wordt automatisch geblokkeerd wanneer hij nog speelt. Het handmatig blokkeren en deblokkeren zijn mogelijk door deze optie.<Blocked>	<i>Court 2 or Referee or Absent or Inaktive</i>
Club	De club, waaruit de speler komt	Bonn Lions
Geslacht	M voor man, F voor vrouw	M
Street	Adres van de speler	Hoofdstraat 90
City, state, ZIP	Stad van de speler	Haarlem, NH, 1234xy
Phone	Het Telefoonnummer van de speler	01234-56789
Fax	Het faxnummer van de speler	GSM 0160- 1234567
Mobile	Mobile telefon	0160-1234567
eMail	eMail address	ok@abc.de
Opmerking	Is voor vrij gebruik	

De spelers worden alfabetisch gesorteerd en door middel van de boomoptie <Clubs> getoond.

Spelers commando menu

Het Spelers commando menu heeft de volgende mogelijkheden:

Nieuw	Creëert een nieuwe speler.
Veranderen	Veranderen van een bestaande speler.
Afdrukken	Druk de spelers van één of alle clubs af.
Importeren	De clubadressen importeren van een TXT bestand, gecreëerd bij een eerder SPORT toernooi (door de Club-Export functie te gebruiken). Dit tussenbestand kan ook gecreëerd worden door een gegevensbestand (database). <i>The result will be protocolled in a logfile SPORT.LOG.</i>
Export	Export de adressen van de clubs veilig in een TXT-BESTAND. Dit bestand kan bij volgende toernooien gebruikt om de clubs in SPORT-software in te voeren. Het bestand kan ook gebruikt worden als importbestand voor een Gegevensbestand (database), of het kan met een tekstverwerkingsprogramma zoals MS-Word voor het afdrukken van standaardbrieven

	worden gebruikt. Een voorbeeld voor een brief staat in wordt gegeven in Letter. Doc. met de clubadressen die in brief komen in een LETTER. TXT.
Verwijderen	Verwijdert een speler. Een speler mag slechts worden verwijderd wanneer hij afziet van het toernooi, bijvoorbeeld omdat hij niet verscheen of is gewond. Wanneer een speler verwijderd wordt, worden al zijn wedstrijden van alle lopende onderdelen onmiddellijk geannuleerd! The player gets the status "Inactive", which cannot be resetted any more.

3.5 Deelnemers

Deelnemers/teams zijn een combinatie van spelers in een bepaald onderdeel voor een sport.

Bijvoorbeeld twee spelers <Boris Becker> en <Michael Stich> kunnen worden gecombineerd tot <Boris Becker/Michael Stich> team, voor het onderdeel <Heren dubbel>. Het aantal spelers per team moet in het onderdeel worden gespecificeerd.

De volgende gegevens moeten worden ingevoerd voor een team:

Onderdeel	Beschrijving	Voorbeeld
Namen	De namen van de spelers	Boris Becker Michael Stich
Club	De club van de speler.	Bonn Lions Berlin Bears
Team-nummer	Dit nummer wordt automatisch aangemaakt door SPORT-software.	007
Pseudonym	Korte naam voor een deelnemer. Deze korte naam wordt gebruikt in de plannen. Wanneer het pseudoniem leeg is, worden alle spelernamen getoond.	Becker/Stich (D)
Geslacht	Het geslacht van de spelers: M voor man, F voor vrouw. (bij voorbeeld MM)	M M

In de definitie van de algemene toernooi parameters kan worden gespecificeerd, of de team-nummers automatisch worden gegenereerd. In dit geval genereert SPORT-software voor elk nieuw team een uniek nummer en voegt dit nummer toe aan de spelersnamen.

Zo kan het bovengenoemde resultaat zijn <007 Boris Becker/Michael Stich>.

Teamsport

SPORT-software moet namen hebben van clubs. bv. Bonn Lions. De deelnemers zijn teams die spelen bij deze clubs, zoals <Bonn Lions - 2. Herenteam> of <Berliner Bears - Meisjes 30>.

Voor teamsporttoernooien, waar elke club niet meer dan één team heeft, kunnen de gegevens op de volgende vereenvoudigde manier worden ingevoerd:

1. De clubs worden NIET ingevoerd als < Club >. In plaats daarvan moet één dummy met willekeurige naam (bij voorbeeld xxxx) worden ingevoerd.
2. Dan worden de deelnemende teams direct ingevoerd als deelnemers. Dit zorgt ervoor dat het maar eenmaal nodig is om clubs in te voeren. Anders moet u de clubnamen tweemaal invoeren: als club en als deelnemer.

Voorindeling

De deelnemers van een onderdeel kunnen worden weergegeven door de boomoptie <Deelnemers> te selecteren.

Een zogenaamde indelingspositie kan voor elke deelnemer worden ingevoerd. Deze posities worden gebruikt voor de berekening van de loting Het doel van deze indelingspositie (Ranking) is om de favorieten zodanig te plaatsen dat deze elkaar in de definitieve ronde tegenkomen.

De volgende regels moeten in acht worden genomen bij het bepalen van de indeling:

- de posities beginnen met 1 (wijzend op de favoriet) en gaan met 2..3 verder...
- Dezelfde indelingspositie kan aan meer dan één team worden toegewezen. In loting selecteert SPORT- software de efficiënte volgorde door willekeurige toewijzing. In het Round Robin systeem en in Poule systeem worden de deelnemers met dezelfde indelingspositie geplaatst in de zelfde groep.
- Alle deelnemers zonder een indelingspositie zullen willekeurig in de vrije posities van het toernooienplan worden geplaatst.

Inschrijfgeld

De inleg voor het toernooi kan worden weergegeven door middel van de boom optie <Inschrijfgeld> gesorteerd op clubs en onderdelen.

Deelnemers commando menu

Het menu heeft volgende commandos:

Nieuw (per ID)	<i>Fast mode to create entries from the actual list of players. For a new entry, only the pass id must be entered.</i>
Nieuw	Creëert een nieuwe deelnemer voor een bepaalde Onderdeel.
Veranderen	Veranderen van gegevens van een bestaande deelnemer. Dit commando verandert de combinatie van spelers, maar kan niet worden gebruikt om de namen van individuele spelers te veranderen! Dit moet in het menucommando <Spelers> <Veranderen> worden gedaan.
Wissen	Wissen van een bestaande deelnemer. Deze deelnemer wordt onmiddellijk verwijderd uit alle onderdelen en kan niet opnieuw worden geactiveerd!
Afdruk	Drukt de deelnemers van één of alle onderdelen af.
Verplaatsen	Verplaatsen van een beëindigd onderdeel naar een nieuw onderdeel dat nog niet is begonnen. Met deze functie kunnen de geplaatste deelnemers eenvoudig naar een definitieve ronde worden overgebracht. Is het beëindigde onderdeel in Round Robin gespeeld of in Poule systeem poule zal met de wijziging, de overeenkomstige rangen van elke groep worden overgebracht! Voorbeeld: De voorgaande ronde had 4 groepen met 4

	deelnemers elk, overdrachtposities 1-2. De eerste twee van elke groep (bv. in totaal 8 Deelnemers) worden overgebracht naar de definitieve eindronde.
--	---

3.6 Scheidsrechter

When in the general tournament data professional referees has been selected, these referees can be entered with their addresses.

The addresses can exported by <Referee>+<Export> to a text file, which can be used by MS-Word to write a serial letter to all referees.

During the tournament, all newly started matches get assigned a referee. This the referee with the longest pause. The referee is shown in the list of matches and can there be exchanged manually, if required.

For a referee, the name and club must be set. The other fields are optional.

	Description	Example
Name	Name of the Referee. To identify the referees uniquely, no two may have the same name	Peter Piper
Court	Actual status of the referee: * When the referee is active, the court number is shown. * When the referee is not available, his status is "Absent"	Court 2 or Absent
Club	Club, from which the player is coming.	Bonn Lions
Street	Address of the contact person.	90, Main street
City, state, ZIP	City of the contact person.	Sedona, AZ, 12345
Phone	Phone number of the contact person.	01234-56789
Fax	Fax number of the contact person.	01234-56780
Handy	Mobile telefon	0160-1234567
eMail	eMail address	ok@abc.de
Remark	For free usage.	

The referees are sorted alphabetical and can be displayed in the Referee item in the tree.

Referees Menu

The referees menu has the following functions:

New	Creates a new referee
Edit	Edits the data of an existing referee.
Delete	Deletes a referee
Import	Read a list of referees from a text file, which has e.g. been created by another tournament (by using the

	<p><Referee>+<Export> function). The interface file can also be created by a database. The result of the import will be protocolled in a logfile SPORT.LOG.</p>
Export	<p>Saves the data of all referees to a TXT file. This file can either be used to re-import the players to SPORT for a follow-up tournament. Furthermore the data can be used to be stored in a database, or they can be used with a text processing software like MS-Word to produce standard letters.</p>

3.7 Courts

In the tournament data the number of courts has been set. These are numbered, starting from number 1. When a court is not available any more, it can be closed by the tournament manager. This court will be displayed with the X icon

For a court, the following data are displayed:

	Description	Example
Number	Number of the court, starting at 1.	2
Home Guest	Players, which are active on the court	Boris : Michael
Referee	Name of the referee	Peter Piper
Status	Status, which are not available can be blocked.	Blocked

4 Opties menu commandos

Met SPORT software kan met de volgende set opties worden geconfigureerd.

Sport

De SPORT-software ondersteund verschillende sporten:

1. Badminton
2. Biljard
3. Curling
4. Darts
5. Judo
6. Vechtsporten (Kickboksen, Taekwondo, enz.)
7. Petanque (Boules) *and Bocce*
8. Squash
9. Teamsport (Basketbal, Handbal, Hockey, Voetbal, enz.)
10. Tafelvoetbal (Kicker)
11. Tennis van de lijst
12. Tennis
13. Volleybal.

De Auteur biedt aan om programmaversies voor andere sporten op verzoek te produceren.

Er kan altijd slechts één sport actief zijn!

Het verlenen van licentie van SPORT-software is voor elke sport afzonderlijk. Dus hebt u een aparte licentie en wachtwoord nodig voor elke sport waarvoor u SPORT-software wilt gebruiken.

Licentie

De software van de SPORT heeft de gehele functionaliteit slechts na het invoeren van een wachtwoordcombinatie. Dit bestaat uit de volgende twee delen:

1. Naam van de vergunninghouder. Deze naam zal worden afgedrukt op alle afdrukoutput van SPORT-software.
2. een afzonderlijk wachtwoord voor elke sport.

Allebei kunnen in het menu <Opties>+<License> worden ingevoerd.

Wanneer geen wachtwoord wordt ingevoerd, begint de SPORT op de demomode. Deze versie heeft alle functionaliteit, maar staat niet het veiligstellen van toernooien op bestanden toe. Dus alle acties u zullen verloren gaan wanneer u het programma verlaat.

Speelvelden

In de toernooigegevens is het aantal speelvelden gespecificeerd. Deze speelvelden zijn genummerd, beginnend van 1. Wanneer een speelveld niet beschikbaar is (b.v. omdat een machine voor Dart kapot is) kan het voor verdere wedstrijden worden geblokkeerd. Dit speelveld wordt duidelijk door X aangegeven.

Blokkeren van een speelveld is slechts geldig voor dit toernooi. Wanneer SPORT-software opnieuw start zullen alle speelvelden weer worden geactiveerd.

Scheidsrechtersformulieren

SPORT-software heeft verscheidene opties om Scheidsrechtersformulieren af te drukken. Standaard of door de gebruiker bepaalde formaten kunnen bij het begin van de toernooien of wedstrijden worden afgedrukt.

Punten per gewonnen wedstrijd

In sommige wedstrijdvormen (b.v. Round Robin Systeem, Ronde en Zwitsers ladder systeem), kunnen gewonnen wedstrijden op verschillende manieren worden geïnterpreteerd. Een gelijk spel verdeeld altijd de punten 1:1 , maar een gewonnen partij kan 2:0 of 3:0 waard zijn.

Rangschikken van criteria

In sommige toernooisystemen (Round Robin, ronde, super mêlee en Zwitsers laddersysteem) wordt het rangschikken berekend volgens een lijst van criteria. Deze criteria en hun prioriteiten kunnen in deze optie worden gespecificeerd.

Wedstrijd volgorde (Round Robin Systeem)

De volgorde van de wedstrijden voor Round Robin systeem wordt eenmalig berekend en uitgeschreven vóór het begin van toernooien

SPORT-software sorteert de wedstrijden in een standaard volgorde. Bijvoorbeeld van een groep met vier teams/spelers wordt aangegeven:

Ronde 1: 1-2 3-4

Ronde 2: 1-3 2-4

Ronde 3: 1-4 2-3

Deze standaardvolgorde kan handmatig veranderd worden met de menuoptie <Opties> <Matchorder>. Dit moet gebeuren voor de wedstrijdbaanberekening!

Wanneer u de wedstrijd volgorde verandert, zal u om de grootte van de groep worden gevraagd. Hier moet u slechts de grootte van de grootste groep invoeren die u wilt spelen! SPORT-software kan de volgorde van kleinere groepen automatisch verwerken. Als voorbeeld vermelden wij de volgorde van wedstrijden voor een groep met 3 teams/spelers, die uit de bovengenoemde orde voor 4 teams/spelers gehaald wordt:

Ronde 1: 1-2 stilzitronde = 3

Ronde 2: 1-3 stilzitronde = 2

Ronde 3: 2-3 stilzitronde = 1

Om de volgorde van wedstrijden aan te geven, zijn alle teams/spelers achtereenvolgens genummerd, beginnend bij 1. De SPORT-software toont een lijst, waar voor elke ronde de tegenstanders van de eerste team/deelnemer vermeld zijn. In een ronde, waar de eerste speler stilzitronde heeft, moet 0 worden ingevoerd.

Het volgende voorbeeld toont de wedstrijdvolgorde voor de bovengenoemde groep met 4 teams/spelers:

Ronde	Tegenstander
1	2
2	3

Plaatsingsposities (KO Systeem)

In het Eliminatie systeem zou het belangrijk kunnen zijn om de favorieten te plaatsen. Dit betekent, dat zij wijd van elkaar in het toernooienplan moeten worden geplaatst. Om dit te verwezenlijken kan een zogenaamde plaatsingspositie aan elke team/deelnemer worden toegewezen voor de berekening van het wedstrijdplan.

Het menu <Opties> <Plaatsing> tonen de plaatsen van de voor-ingedeelde (geplaatste) teams/spelers in het toernooienplan. Extra, wordt de positie van dummy's getoond Deze zullen worden gebruikt wanneer het aantal teams/spelers minder dan de posities van het wedstrijddiagram is.

SPORT-software vraagt u om de grootte van het wedstrijddiagram. Aan de hand van uw invoer zal een wedstrijdplan ontstaan van de volgende grootte 4..8..16..32, enz. De volgende lijst toont de posities van de plaatsen en de modellen voor een wedstrijdplan met 8 teams/spelers:

	Plaatsin g	Stilzit
1	1	
2	8	1
3	4	
4	5	
5	6	3
6	3	
7	7	2
8	2	

Een wedstrijdenonderdeel met 7 teams/spelers zal in de volgende eerste ronde wedstrijdindeling resulteren:

1 – Stilzitronde / 4 – 5 / 6 – 3 / 7 - 2

In de actuele versie van SPORT is het niet mogelijk om de plaatsing-en de dummyposities te veranderen!

4.1 Ranking criteria

In some tournament systems (round robin, round, super melee and swiss ladder system) a ranking is computed due to list of criteria. These criteria and their priorities can be specified in this option.

Each criterion gets a priority:

Priority 0 says that this criterion is not used for the ranking.

The other criteria must get consecutive priorities, starting from 1. Criteria are:

SPORT offers the following criteria:

Matches	Difference	between the number of won and lost matches
	Won	number of won matches
	Quotient	between the number of won and lost matches
Sets	Difference	between the number of won and lost sets
	Won	number of won sets
	Quotient	between the number of won and lost sets
Points	Difference	between the number of won and lost points
	Won	number of won points
	Quotient	between the number of won and lost points

The ranking is done in such a way that the players get sorted by the highest criterion, that is the criterion with number 1. In the case when two or more players have the same value, they are compared by the next criterion. They get the same ranking position only when they are equal in all active criteria.

The default setting is as follows:

1. Matches: difference between the number of won and lost matches
2. Matches: number of won matches
3. Sets: difference between the number of won and lost sets
4. Sets: number of won sets
5. Points: difference between the number of won and lost points
6. Points: number of won points

4.2 Referee Forms

SPORT is able to print referee forms for the matches of the tournament. This option specifies the point in time and the format of the forms.

Referee forms

Printing can be started at different points in time:

- No referee forms at all
- Printing at the start of a match
- Print all forms immediately after the draw of an event.

Format

SPORT has different formats for printouts referee forms:


- An own standard format, which cannot be changed at all
- The Badminton format in Din A4 portrait size
- A free defineable format, which can be defined with <Options>+<Referee form format>.

Paper size

Size of the paper, which can be: A4, 1/2 A4 (= A5 landscape), 1/3 A4, or 1/4 A4.

Forms per page

SPORT can print up to 8 forms per page. With standard forms, a limit of 4 forms per page is recommended. To save paper, we suggest to print many forms per page.

When you select more than one form per page, SPORT spools the referee forms and waits with printing until the page is full. You can force SPORT to print the forms by the menu command <File>+<Print referee forms> or the button 

Format Referee Forms

SPORT allows the definition of individual referee forms. For this, an integrated editor can be called with <Options>+<Format Referee Forms>.

This editor allows to define the referee form by a definable number of rows. The <+> button adds a new line at the cursor position and the <-> button deletes the row with the cursor position.

A row can contain three items:

- Left: a left aligned text
- Center: a text getting centered in the row
- Right: a right aligned text.

These texts can contain keywords from the following table, which get replaced by the actual value of the match. E.g. the keyword [COURT] gets replaced by the actual number of the court.

Pressing the OK-button saves the format in the file SPORT-REFEREE.XML

SPORT replaces the following keywords with the actual values:

[CLUB1]	All clubs of the home team.
[CLUB2]	All clubs of the guest team.
[CLUB11] [CLUB12] [CLUB13] [CLUB14]	Club of the 1. - 4. Player of the home team.
[CLUB21] [CLUB22] [CLUB23] [CLUB24]	Club of the 1. - 4. Player of the guest team.
[COMMENT]	Semi-final, Final or position match.
[COURT]	Number of the court
[DATE]	Actual date
[ENTRY1]	Name of the home team
[ENTRY2]	Name of the guest team
[EVENT]	Name of the event
[LICENSE]	Organisator of the tournament
[NO]	Number of the match
[PLAYER11] [PLAYER12] [PLAYER13] [PLAYER14]	Name of the 1. - 4. player of the home entry. In single competition only the first name is filled and in double competitions only the first two names.

[PLAYER21] [PLAYER22] [PLAYER23] [PLAYER24]	<i>Name of the 1. - 4. player of the guest entry. In single competition only the first name is filled and in double competitions only the first two names.</i>
[REFEREE]	<i>Name of the referee</i>
[TIME]	<i>Actual time (hh:mm)</i>
[TOURNAMENT]	<i>Name of the tournament</i>

5 Summaries

5.1 Wedstrijdschema (Schema)

Het algemene informatie scherm geeft een overzicht van het gehele toernooi.

Om het overzicht te verbeteren, krijgen wedstrijden van een onderdeel een uniek opeenvolgend nummer toegewezen.

De rechter kolom geeft het aantal te spelen rondes aan voor het hele toernooi van elke onderdeel. De groene datum en de tijd kolom kan handmatig worden veranderd, op een zodanige manier dat een programmaschema van het gehele toernooi kan worden gespecificeerd.

Ronde	Lijst van te spelen rondes
Wedstrijden	Het nummer van de eerste en de laatste wedstrijd van de wedstrijdronde
Datum	De datum wanneer de ronde start (aan te passen)
Tijd	De starttijd van de ronde (aan te passen)
Aantal	Het aantal te spelen wedstrijden en onderdelen. De kopregel toont het aantal wedstrijden, dat in het toernooi moeten worden gespeeld.

(Een automatische berekening van het wedstrijdschema gepland voor een toekomstige versie)

5.2 Wedstrijden

Het zichtbaar maken van alle toernooiuitslagen kan op twee manieren:

1. Laat alle uitslagen zien van alle onderdelen
2. Laat de uitslagen zien van één enkel onderdeel.

Wedstrijden van alle onderdelen

Selecteer de boomoptie <Wedstrijden> en alle uitslagen van alle onderdelen worden weergegeven. De wedstrijden zijn BEZIG of STARTKLAAR.

SPORT-software toont slechts die wedstrijden van de op dat moment lopende ronde van alle onderdelen. Dit geeft een beter overzicht voor de toernooienmanager.

Wedstrijden van één onderdeel

Selecteer een suboptie van <Wedstrijden> en alle wedstrijden van één Onderdeel worden getoond. De wedstrijden hebben vier statusmogelijkheden: STARTKLAAR, BEZIG, GEBLOKKEERD en BEËINDIGD.

STARTKLAAR

De wedstrijd is klaar om te beginnen. Dit is het geval wanneer niemand van de spelers van dit team in een andere wedstrijd speelt.

Een wedstrijd kan op twee verschillende manieren beginnen:

1. Een klik op het geselecteerde veld of baan (in de knoppen-rij) start de wedstrijd
2. Het nummer van het veld of de baan kan in het eerste (geel) kolom worden ingevoerd.

Onmiddellijk na het invoeren van het baan- of veldnummer, verandert de status van de wedstrijd in BEZIG.


De tijd kolom toont de onderbreking van de spelers. Dit is een hint voor de toernooienmanager om de pauzes onder de spelers evenredig te verdelen.

Status BEZIG

De wedstrijd is bezig en wacht op de uitslag, die ingevuld moet worden in de groene velden voor elke set, als in tafeltennis: 21:15 < TAB > 21:1. Zoals in andere tabel georiënteerde programma's, de < TAB> en <ENTER > toetsen springen naar de volgende set. Om een-cijferige uitslagen (0-9) in te typen moet men gebruik maken van een voorloop nullen. Dus voor bv. 0-9 invoeren 00-09 . Men kan ook voor of achter het cijfer een spatie zetten in plaats van de "0".

In sommige sporten is het mogelijk dat de exotische wedstrijduitslagen voorkomen bv. bij Voetbal 10 en meer doelpunten of in Basketbal boven 100 punten voorkomen. Deze resultaten kunnen niet direct worden ingevoerd, omdat de SPORT-software is geoptimaliseerd voor het invoeren van standaard uitslagen. In de exotische gevallen moet u om het even welk resultaat invoeren (bv. 99) en daarna dat kunt u het correcte resultaat door middel van de correctiemodus veranderen.

Het invoeren van een wedstrijdresultaat kan door de ESC-Toets worden afgebroken. Wanneer een correct resultaat is ingevoerd, verdwijnt de wedstrijd en kan dan alleen worden getoond <kiezen> optie. Daar kan ook de uitslag worden veranderd als deze fout was ingevoerd.


Een wedstrijd met de status BEZIG kan terug naar STARTKLAAR status door de wisknop te drukken: .

De twee na laatste kolom toont de twee minuten na de start van de wedstrijd. Dit is enkel voor uw informatie.


Status GEBLOKKEERD

De wedstrijd wordt geblokkeerd wanneer één of meer van zijn spelers nog in een andere wedstrijd spelen. Een geblokkeerde wedstrijd verandert automatisch in de klasse van gespeelde wedstrijden wanneer alle voorgaande wedstrijden zijn beëindigd.


Status BEËINDIGD

Beëindigde wedstrijden zijn slechts te zien in de suboptie <Draw>. Het definitieve resultaat kan op elk ogenblik worden veranderd door te klikken en te selecteren <CHANGE> knop: 

Correcties van onjuiste uitslagen

Onjuiste wedstrijdresultaten kunnen op elk moment worden veranderd. Om dit te doen, moet het onjuiste resultaat worden aangeklikt en <veranderen> functie, knop  of <Ctrl+E>) moet worden geactiveerd.

In het veranderen dialoog kan commentaar aan de wedstrijd worden toegevoegd. Dit is bijvoorbeeld noodzakelijk als een "walk over" plaatsvond (w.o.).

Een geselecteerde wedstrijd kan opnieuw naar de STARTKLAAR status worden gebracht door de <wissen> functie (of crossknop ) of <Ctrl+D>) te gebruiken. Maar let op, deze functie werkt alleen als terugzetten van de wedstrijd zinvol is. Bijvoorbeeld in het Zwitserse Laddersysteem kan een wedstrijd niet worden teruggezet wanneer de volgende ronde al is uitgeloot.

5.3 Inschrijfgeld

De hoogte van de toernooi-inleg wordt bepaald door twee componenten:

1. Elke deelnemer moet inschrijfgeld betalen, onafhankelijk van het aantal onderdelen, waarin de speler speelt. Deze individuele inleg wordt vastgelegd in de toernooi gegevens.
2. Elk team in een onderdeel moet inschrijfgeld betalen Het bedrag is in het onderdeel specificatie bepaald.

Het bedrag moet door de spelers individueel worden betaald en daarom wordt de te betalen inleg van een team verdeeld over het aantal spelers per team.

Voorbeeld: In het Onderdeel <mannen dubbel> met een inschrijfgeld van 20.00 Euro voor een team <Boris Becker/Michael Stich> moet elke speler <Boris Becker> en <Michael Stich> 10,00 Euro betalen als inschrijfgeld.

De totale som van deelnemersinschrijfgelden wordt per club getoond in de inschrijfgeld tabel.

SPORT-software toont de geaccumuleerde inschrijfgelden in de boamotoptie <Inschrijfgeld>. Er kan tussen onderdelen omgeschakeld worden van een wedstrijdonderdeel naar een volledige lijst van individuele spelers.

Het volgende voorbeeld toont de volledige lijst van alle clubs:

Totaal		180.00
Bonn Lions		70.00

	Mannen Enkel 40.00	
	Mannen Dubbel 30.00	
Berlin Bears		110.0 0
	Mannen Enkel 60.00	
	Mannen Dubbel 50.00	

Achter elke speler/club vindt u een aanvinkhokje. Hier kunt u die spelers/clubs aanmerken die hun inschrijfgeld hebben betaald.

Receipts

SPORT supports printing of receipts for the entry fees of the clubs. The following steps have to be executed:

1. *Export the clubs to a file (e.g. CLUB.TXT)*
2. *Design a standard letter in MS-Word by using the data from this text file. Example: FEE.DOC*

6 Menu Commandos

6.1 Bestand menu commandos

Het menu voor bestanden bevat de volgende commando's:

Nieuw	Creëert een nieuw toernooi.
Open	Opent een bestaand toernooi.
Opslaan	Stelt het actuele toernooi veilig gebruikmakende van dezelfde bestandsnaam..
Opslaan als	Stelt het actuele toernooi veilig naar een gespecificeerde bestandsnaam.
Opslaan als tekst	Stelt het actuele toernooi (right pane) veilig in een tekstbestand (.txt).
Opslaan als HTML	Stelt het actuele scherm veilig als HTML-FORMAAT in een bestand.
Afdruksetup	Selecteert een printer, het formaat en de indeling van de pagina's.
Afdrukvoorbeeld	Toont de actuele pagina-indeling op het scherm zoals het wordt afgedrukt.
Afdrukken	Drukt het actuele scherm af
Setup referee-forms printer	<i>Optionally set up a second printer for referee forms.</i>
Afdrukken Wedstrijdformulie	Drukt de wachtrij van scheidsrechtersformulieren af.

ren	
1 2	<i>Open the last recently used tournaments.</i>
Stop	Verlaat het SPORT-software programma

6.2 Bewerken menu commands

Het Bewerken menu biedt de volgende commando's aan:

Nieuw	Creëert een nieuw pictogram: onderdeel, club, team/deelnemer op de actuele selectie in het linker scherm
Veranderen	Veranderen van het actuele geselecteerde onderwerp (onderdeel, club, team/deelnemers, speler of uitslag wedstrijd)
Verwijderen	Wissen van een geselecteerd onderdeel, club, team/deelnemer of de speler. Wanneer een wedstrijd wordt geselecteerd, wordt de status nulgesteld en op klaar (ready) gezet.
Knippen	De geselecteerde tekst naar het klembord. (Ctrl+X)
Kopieëren	Kopie van de geselecteerde tekst naar het klembord. (Ctrl+C)
Plakken	Terugzetten van de tekst van het Klembord naar het toevoegingspunt. (Ctrl+V)
Find...	naar een woordenset (Ctrl+F)
Find next	Herhaald zoeken naar de woordenset (F3)
Default lettertype	Zet het standaard fontgrootte voor alle schermen.
Vergroot	Vergroot fontgrootte.
Verklein	Verkleind fontgrootte.
Detail	Verandert het detail van het actuele scherm. Deze functie is beschikbaar voor de een paar schermen, zoals het toernooiplan en de team/deelnemersbijdrage.

7 Toolbar

The toolbar includes buttons for some of the most common commands in SPORT, such as File Open. A check mark appears next to the menu item when the Toolbar is displayed.



The toolbar is displayed across the top of the application window, below the menu bar. The toolbar provides quick mouse access to many tools used in SPORT.

To hide or display the Toolbar, choose Toolbar from the Window menu.

Click To



Open an existing tournament. SPORT displays the Open dialog box, in which you can locate and open the desired file.



Save the active tournament with its current name. If you have not named the document, SPORT displays the Save As dialog box.



Displays the active view on the screen as it would appear printed.



Print the active view.



Print the stored referee forms. The digit in the icon shows the number of spooled forms.



Create a new item, i.e. event, club, player, or entry.



Edit the selected item, i.e. event, club, player, or entry.



Delete the selected item, i.e. event, club, player, or entry. A running match will be brought back to the list of ready matches.



Start the selected event by computing the draw.



Enlarge the display font.



Reduce the display font.



Changes the level of detail.



Moves the actual row one row to the top.



Move the actual row one row to the bottom.