



Spielleitung mit Rinkmaster

Rinkmaster - Turnier anlegen

Allgemeine Informationen

- Rinkmaster ist die Standard Software für Spielleitungen bei Turnieren.
- SWISSCURLING ASSOCIATION verlangt die Verwendung dieser Software für Verbandsspiele.
- Die Steuerung der Anzeigetafel funktioniert nur mit dem Rinkmaster.
- Auf den Tafeln mit Bedienung ohne Computer sind lediglich die Namen der Skips unserer internen Meisterschaft gespeichert.

Aktuell ist die Version 13.0.2 von 24. Februar 2016.

Verwende die folgende Lizenz:

Lizenznehmer: Curling Center Wetzikon

Lizenzdatum: 20.09.2016

Lizenznummer: 11439968 [11]

Beispiel-Turnier "Bäse-Trophy":

Als Beispiel in diesem Handbuch werden die folgenden Grundlagen angenommen:

- Es werden 4 Rinks genutzt (Rink 1, 2, 3, 4)
- 16 Teams nehmen teil.
- Gespielt wird in ein reines Schenkel-System.
- Gespielt wird in 2 Gruppen (Gruppe A und B).
- Die ersten 3 Runden werden in den Gruppen gespielt.
- Die 4. und 5. Runde wird nach Gesamtrangliste gespielt.
- Nach der 5. Runde scheiden die Mannschaften nach Rang 8 aus.
- Die 6. Runde wird mit 8 Teams gespielt.

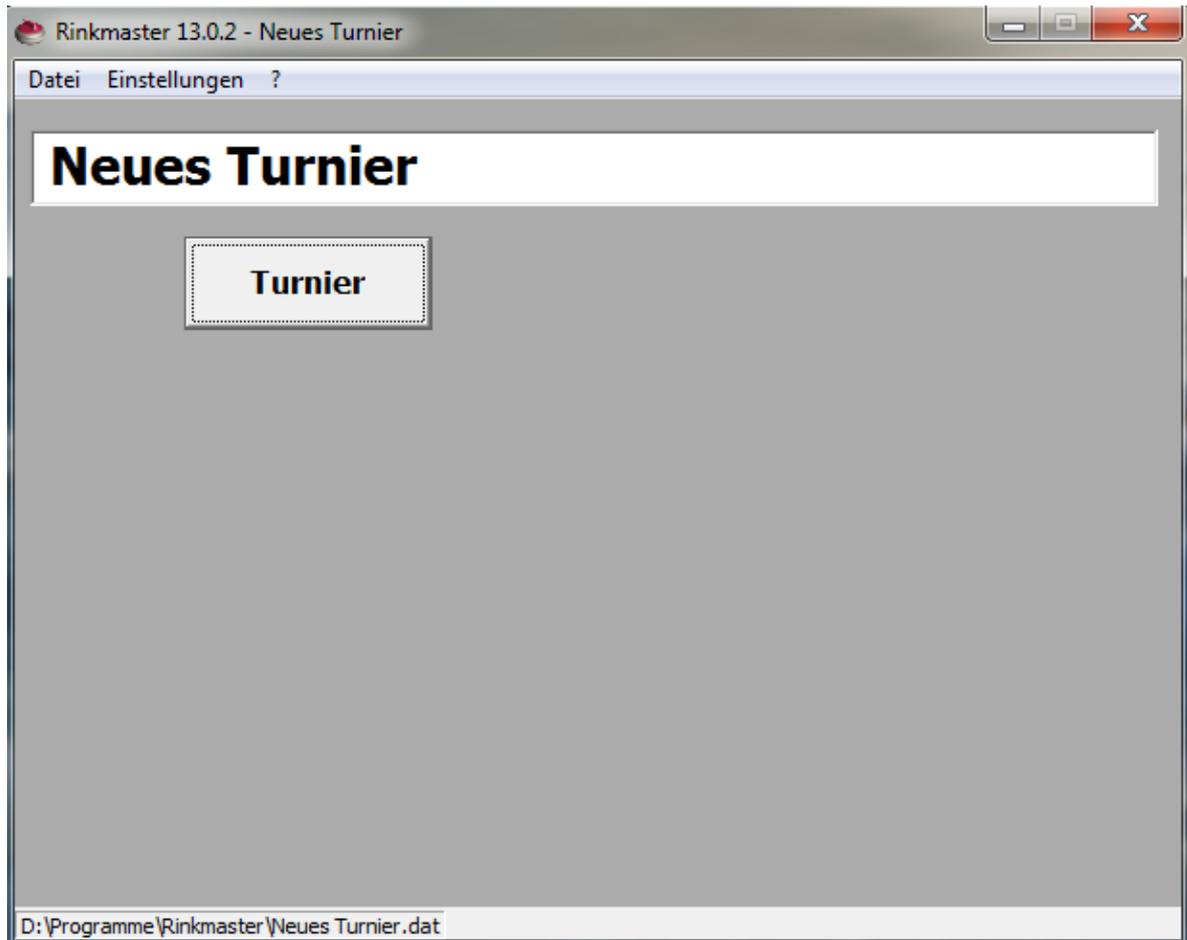
Inhaltsverzeichnis:

1. TURNIERBASISDATEN EINGEBEN	3
2. LAYOUT WERTE	5
3. TURNIER SPEICHERN	6
4. RUNDEN ERFASSEN	7
5. SPIELPLAN ERFASSEN	11
6. MANNSCHAFTEN ERFASSEN	14
7. PAARUNGEN ERSTELLEN	16
8. ANZEIGETAFELN SCHREIBEN UND AUSLESEN	19
9. RESULTATE	22
10. INTERNET	24

Rinkmaster mit Doppelklick starten.



Im Menu "Datei" den Punkt "Neu" auswählen.



Auf "Turnier" klicken.

1. Turnierbasisdaten eingeben

Turnier-Basisdaten

Turnier-Bezeichnung: Bäse-Trophy

Anzahl Mannschaften: 16 Passwort:

Anzahl Runden: 6 Passwort zur Kontrolle:

Wertung: 1. Schenkel SCA Art. 26
Die Rangierung ist immer nach Spielleiter-Nummer und Punkten.
Danach erfolgt die Sortierung nach den Kriterien 1, 2, 3 und 4

Zusatzangaben: Mit Zusatzangaben Ohne Zusatzangaben

Scoreblatt-Format: 6. Auf A4-Blatt, 4 auf einer Seite, mit Spielernamen

Schriftart: Arial

Schriftgröße: Titel: 16, Untertitel: 12, Zeilen: 10, Zwischenzeilen: 8

Paarungsvorschlag: Automatisch

LSD-Typ: Kein LSD

Kriterium 1: Ends

Kriterium 2: Steine

Kriterium 3: Nichts ausgewählt

Kriterium 4: Nichts ausgewählt

Systemwerte, FTP-Parameter, OK, Abbrechen

Hier ist wichtig: Anzahl Mannschaften, Anzahl Runden, Wertung sowie ihre Kriterien.

Menu "Systemwerte" kontrollieren:

System-Einstellungen

Diese Systemwerte sind für den Normalgebrauch richtig eingestellt. Sie sollten durch den Spielleiter nur dann geändert werden, wenn er sich in der Rink-Master Dokumentation über die Funktionen Layout und Liga (0=Nein, 1=Liga, 2 = Layout allg.)

Alle Scorekarten drucken: (0=Nein / 1=Alle / 2=alle dop/sort / 3=Nur Scorekarte ohne Resultat) 2

Sprache (1:d, 2:f, 3:e) 0

Gruppengröße für Rink-Zuteilung: 1

Letzte Runde Spielernamen-Bestätigung: 8

Anzahl Ersatzspieler-Leerzeilen auf Scoreblatt: 2

Membercard prüfen (0:Nein, 1:Ja) 1

Com-Port für Electr.Anzeigen (0=Keine, 11= Com1, 12=Com2) 0

Höchster Spielstatus der automatisch vergeben wird bei Spielende (4, 5, 6) 0

Liga-Funktion 2: Siehe Handbuch Punkt 4 14

Initiale Spielleiter-Nummer 6

Vorgabe Steinfarbe für Anzeigetafeln (siehe Handbuch) 0

E-Mail Typ (1 oder 2 siehe Handbuch) 0

Umcodierung der HTML-Datei auf UTF-8 0

Vorgabe Spieldarstellung in Rangliste (0=einzeilig, 1=End-by-End) 0

Spielernamen in der Rangliste (0=nicht, 1=einzeilig, 2=mehrzeilig) 0

Punktevergabe: 0=Normal, 1=wie Eishockey, 2=wie NHL 0

Copy-Paste für Teams: 0=Nein, 1=SC, Siehe Dokumentation 0

Parameter 19: Zur Zeit nicht benutzt 0

Parameter 20: Zur Zeit nicht benutzt 0

OK, Abbrechen, Standardwerte

Com-Port für Electr.Anzeigen braucht den Wert 3, damit unsere Tafel funktionieren.
Wenn alle Turnierbasisdaten eingegeben sind auf "OK" klicken.

Menu "FTP-Parameter" kontrollieren:

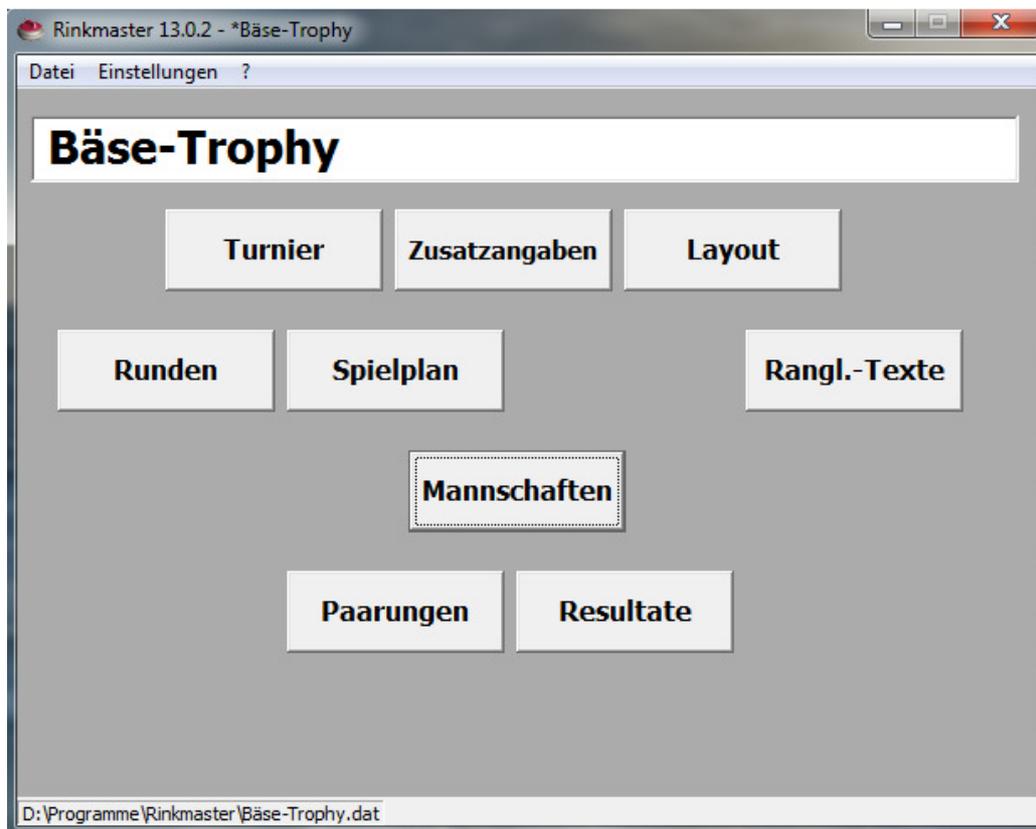
FTP Hostname:	ftp.curling-wetzikon.ch	OK
FTP Benutzername:	curlingwch	Abbrechen
FTP Passwort:	*****	Teste FTP
Wiederholung:	*****	Standard aus Rinkmas.Ini übernehmen
FTP Verzeichnis:	httpdocs/scoretable	Reset Navi-Leiste
Internet-Datei HTML:	<input checked="" type="checkbox"/>	
Internet-Datei XML:	<input type="checkbox"/>	
Farbe für Internet:	#993333	
Sprachen für Internet:	1	
Internet-Font:	ARIAL	
Schriftgrösse:	5	
Weitere Internet-Parameter:	NAVI;	

Werte im oberen Bereich des Fensters prüfen. Wenn sie nicht stimmen bitte unbedingt mit der Spiko Kontakt aufnehmen!

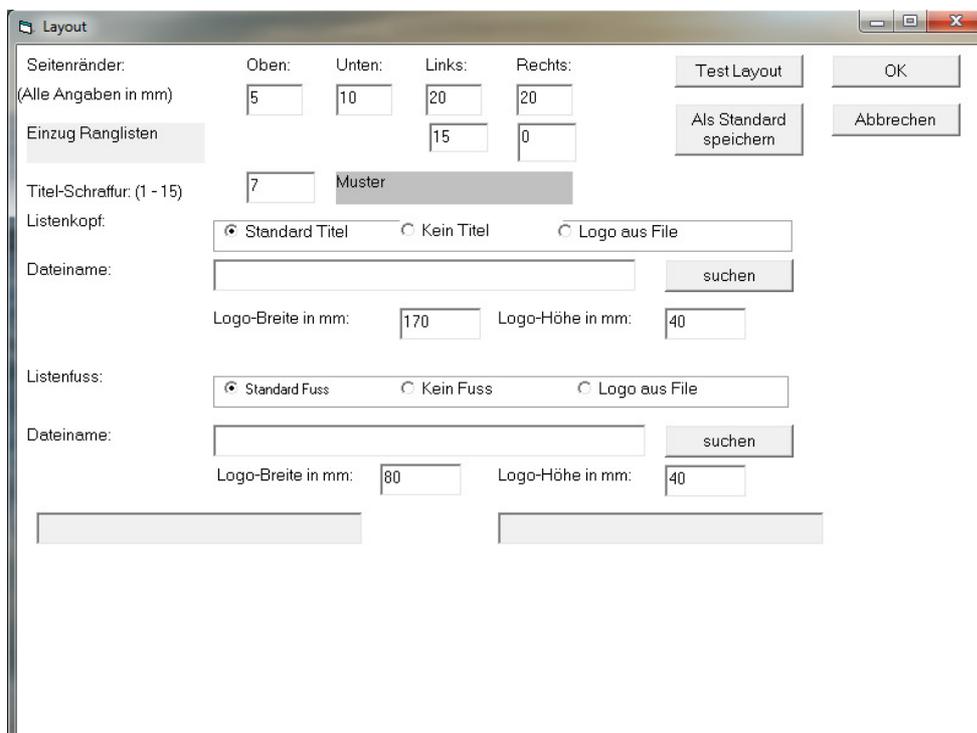
Das FTP-Directory gemäss den Angaben der Spiko (oder Webmaster) für die Internetpublikation anpassen,
(Beispiel: httpdocs/scoretable/Saison_2016-2017/..)

Wenn alle Daten eingegeben sind auf "OK" klicken.

Übersicht der Rinkmaster-Maske wenn das Turnier erstellt wurde.



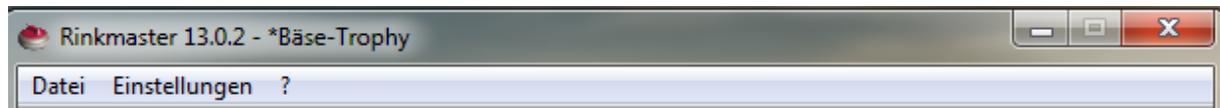
2. Layout Werte



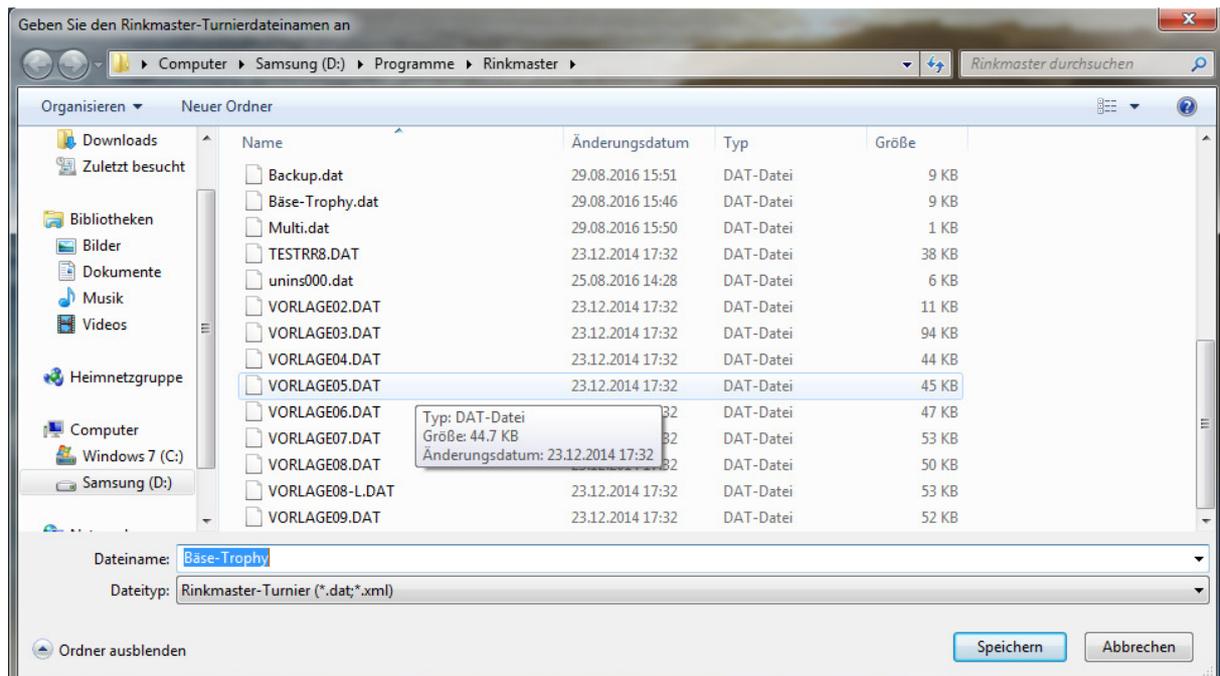
Menu "Layout" klicken und überprüfen. Die Werte können auch angepasst werden, wenn es für ein Turnier notwendig sein sollte. -> "OK" klicken.

3. Turnier speichern

Sobald eine Änderung am Turnier vorgenommen wird, erscheint im Titel vom Rinkmaster ein * vor dem Turniernamen. Wenn ihr auf Speichern geht, verschwindet das Symbol wieder.



Wird das Turnier erstmals gespeichert, müsst ihr auf "Datei" und dann auf "Speichern als" klicken.



Diese Maske geht auf und ihr könnt unten (blau Markiert) einen passenden Namen für das Turnier eingeben.

HIINWEIS: Die abgespeicherte Datei (z.B. "BÄSE-TROPHY.DAT") kann auf einen USB-Stick gespeichert werden und ins Curling Center mitgebracht sowie dort wieder abgespeichert werden. Ihr könnt somit zu Hause die Turniere vorbereiten (Turnier, Runden, Spielplan, Mannschaften und Paarungen) und diese dann im Center gleich brauchen.

4. Runden erfassen

Rde	Gr/Ges	End	Zus	Mann	Paarung	Spl-Nr	Sys	Aussch.-Ar	Rl-Dru
1	Gruppe	8	Nein	16	Tauschen	900	1	1	2
2	Gruppe	8	Nein	16	Tauschen	900	1	1	2
3	Gruppe	8	Nein	16	Tauschen	900	1	1	2
4	Gruppe	8	Nein	16	Tauschen	900	1	1	2
5	Gruppe	8	Nein	16	Tauschen	900	1	1	2
6	Gruppe	8	Nein	16	Tauschen	900	1	1	2

Die Runden werden automatisch vorbereitet.

Die einzelnen Runden müssen angepasst werden: Doppelklick auf jede Runde.

Runde Nr.:	1	Ok
Gruppenspiele Gesamtrangliste	<input checked="" type="radio"/> Gruppen <input type="radio"/> Gesamt	Abbrechen
Anzahl Ends:	8	Spielsystem:
Zusatzend:	<input checked="" type="radio"/> Nein <input type="radio"/> Ja	1 - Nach Rangliste
Anzahl Teams:	16	Art des Ausscheidens:
Paarungsvorschlag:	<input checked="" type="radio"/> gespielte tauschen <input type="radio"/> nicht tauschen	1 - Keine
Ranglistekriterien	Alle Ranglistenbegriffe drucken	
Spielleiter-Nr. für Ausgeschiedene:	900	

Vorbereiten Turnier: Runden

Runde Nr.: 4

Kopieren von Runde 3

Ok

Abbrechen

Gruppenspiele
Gesamtrangliste

Gruppen
 Gesamt

Anzahl Ends: 8

Zusatzend: Nein
 Ja

Anzahl Teams: 16

Paarungsvorschlag: gespielte tauschen
 nicht tauschen

Ranglistekriterien: Alle Ranglistenbegriffe drucken

Spielsystem: 1 - Nach Rangliste

Art des Ausscheidens: 1 - Keine

Spielleiter-Nr. für Ausgeschiedene: 900

Vorbereiten Turnier: Runden

Runde Nr.: 5

Kopieren von Runde 4

Ok

Abbrechen

Gruppenspiele
Gesamtrangliste

Gruppen
 Gesamt

Anzahl Ends: 8

Zusatzend: Nein
 Ja

Anzahl Teams: 16

Paarungsvorschlag: gespielte tauschen
 nicht tauschen

Ranglistekriterien: Alle Ranglistenbegriffe drucken

Spielsystem: 1 - Nach Rangliste

Art des Ausscheidens: 2 - Gesamtletzte

Spielleiter-Nr. für Ausgeschiedene: 900

Es gibt die Möglichkeit die "Art des Ausscheidens" auszuwählen. Bei unserem Turnier scheiden die letzten 8 nach Runde 5 aus. Später im Bereich "Resultate" gibt es einen Knopf "Teams ausscheiden". Falls ihr diese Einstellung nicht wählt, erkennt das Turnier normalerweise von selbst welche 8 Teams weiter spielen dürfen.

Vorbereiten Turnier: Runden

Runde Nr.: 6 Kopieren von Runde 5 Ok

Gruppenspiele Gruppen
Gesamtrangliste Gesamt Abbrechen

Anzahl Ends: 8 Spielsystem: 1 - Nach Rangliste

Zusatzend: Nein Ja Art des Ausscheidens: 1 - Keine

Anzahl Teams: 8

Paarungsvorschlag: gespielte tauschen nicht tauschen

Ranglistekriterien: Alle Ranglistenbegriffe drucken

Spielleiter-Nr. für Ausgeschiedene: 900

Für Runde 6 spielen nur noch 8 Teams, dies vermerkt ihr untern "Anzahl Teams".

Vorbereiten Turnier: Runden

Runde Nr.: 6 Kopieren von Runde 5 Ok

Gruppenspiele Gruppen
Gesamtrangliste Gesamt Abbrechen

Anzahl Ends: 8 Spielsystem: 2 - Final 1-2 + Rangliste

Zusatzend: Nein Ja Art des Ausscheidens: 1 - Keine

Anzahl Teams: 8

Paarungsvorschlag: gespielte tauschen nicht tauschen

Ranglistekriterien: Alle Ranglistenbegriffe drucken

Spielleiter-Nr. für Ausgeschiedene: 900

Falls ein Turnier mit geschlossenen Final ausgetragen werden soll, dann bitte bei "Spielsystem" Final 1-2 +Rangliste wählen.

Übersicht: Runden

Ändern Abbrechen Ok

Rde	Gr/Ges	End	Zus	Mann	Paarung	Spl-Nr	Sys	Aussch.-Ar	Rl-Dru
1	Gruppe	8	Nein	16	Tauschen	900	1	1	2
2	Gruppe	8	Nein	16	Tauschen	900	1	1	2
3	Gruppe	8	Nein	16	Tauschen	900	1	1	2
4	Gesamt	8	Nein	16	Tauschen	900	1	1	2
5	Gesamt	8	Nein	16	Tauschen	900	1	2	2
6	Gesamt	8	Nein	8	Tauschen	900	1	1	2

Danach "OK" drücken und zum Hauptbildschirm zurückkehren.

5. Spielplan erfassen

Turniervorbereitung: Spielplan erfassen/bearbeiten

Hinzufügen Ändern Löschen Drucken Ok

Nr Rde Grp Rang Rinks Spielzeit

Abbrechen

Knopf "Hinzufügen" wählen und entsprechend ausfüllen.

Turniervorbereitung: Spielplan

Spielplan Nr.: 1

Text: 1. Runde Gruppe A

Runde: 1 Gruppe: A

Rang-Nr. von: 1 bis: 8

Rinks: 1 2 3 4

Turniervorbereitung: Spielplan

Spielplan Nr.: 2

Text: 1. Runde Gruppe B

Runde: 1 Gruppe: B

Rang-Nr. von: 1 bis: 8

Rinks: 1 2 3 4

Turniervorbereitung: Spielplan erfassen/bearbeiten

Hinzufügen Ändern Löschen Drucken Ok

Abbrechen

Nr	Rde	Grp	Rang	Rinks	Spielzeit
1	1	A	1 - 8	1 2 3 4	1. Runde Gruppe A
2	1	B	1 - 8	1 2 3 4	1. Runde Gruppe B

Alle weiteren Runden erfassen bis der Spielplan wie folgt aussieht:

Turniervorbereitung: Spielplan erfassen/bearbeiten

Hinzufügen Ändern Löschen Drucken Ok

Abbrechen

Nr	Rde	Grp	Rang	Rinks	Spielzeit
1	1	A	1 - 8	1 2 3 4	1. Runde Gruppe A
2	1	B	1 - 8	1 2 3 4	1. Runde Gruppe B
3	2	A	1 - 8	1 2 3 4	2. Runde Gruppe A
4	2	B	1 - 8	1 2 3 4	2. Runde Gruppe B
5	3	A	1 - 8	1 2 3 4	3. Runde Gruppe A
6	3	B	1 - 8	1 2 3 4	3. Runde Gruppe B
7	4		9 - 16	1 2 3 4	4. Runde Gesamt Teil 1
8	4		1 - 8	1 2 3 4	4. Runde Gesamt Teil 2
9	5		9 - 16	1 2 3 4	5. Runde Gesamt Teil 1
10	5		1 - 8	1 2 3 4	5. Runde Gesamt Teil 2
11	6		1 - 8	1 2 3 4	6. Runde Finalrunde

Also drei Gruppenspiele nach Gruppenrangliste, dann 2 Runden nach Gesamtrangliste (in zwei Teilen da nicht alle gleichzeitig spielen können). Zum Schluss eine Finalrunde (Runde 6) mit den besten 8 Teams nach Gesamtrangliste. Danach "OK" klicken.

Wenn ihr hier auf "**Drucken**" klickt, bekommt ihr einen einfachen Spielplan ausgedruckt.

6. Mannschaft erfassen

The screenshot shows a window titled "Mannschaften verwalten". At the top, there is a "Sortiert nach:" section with three radio buttons: "Mannschaft" (selected), "Gruppen", and "Mannsch.-Nr.". To the right of this section is an "Ok" button. Below the sorting options is a large empty rectangular area. To the right of this area is a vertical column of buttons: "Hinzufügen", "Ändern", "Löschen", "SpL-Nr. Init", "Quittung", "Teilnehmerliste", "Membercards prüfen", and "Teams auf Internet".

Auf den Knopf "Hinzufügen" klicken:

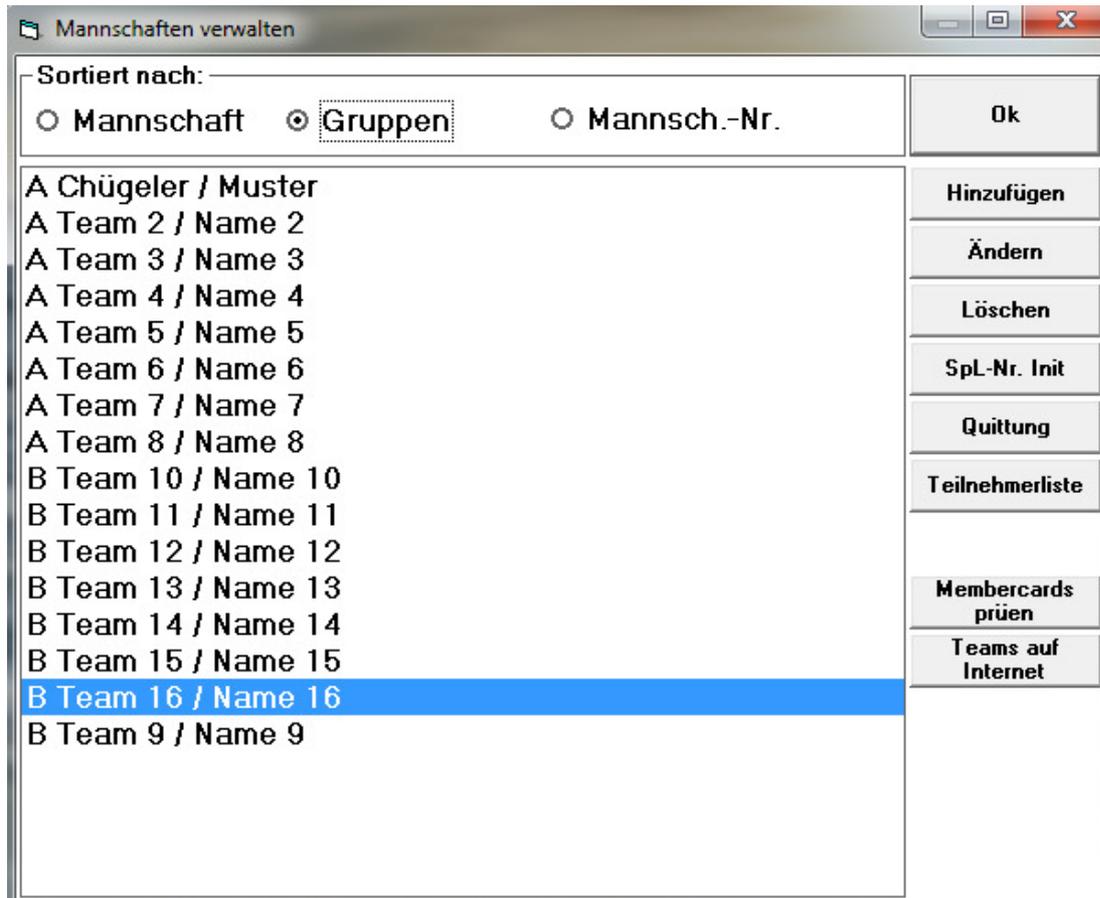
The screenshot shows a window titled "Mannschaft erfassen". The form is filled with the following data:

- Name: Chügeler
- Club-Nr.: [empty]
- Skip-Name: Muster
- Gruppe: A
- Teamsprache: Deutsch
- Nr. 4: Tony Chügeler
- Nr. 3: Theres Schleifer
- Nr. 2: Markus Slider
- Nr. 1: Rosi Wischer
- Ersatz-/Stamm-Spieler: [empty]
- Ersatz-/Stamm-Spieler: [empty]
- Ersatz-/Stamm-Spieler: [empty]
- E- / S-Spieler / Coach: [empty]
- Spielleiter-Nummer: 400
- Mitnahme Punkte: 0
- LSD, nach dem Einspielen: 0
- E-Mail Adressen des Teams: [empty]
- Post-Adresse des Teams: [empty]
- Telefon-Nr.: [empty]

Additional text and buttons in the form include:

- Buttons: OK, Abbrechen, Mail Senden
- Text: "Wie verwende ich die Zusatzangaben?"
- Text: "Die Spielleiter-Nummer übersteuert die Rangliste. Sie gilt als erstes Sortierkriterium."
- Text: "Sind Punkte auf einem Vor-Turnier, z.B. Qualifikation, mitzunehmen, kann hier die mitzunehmende Punktzahl eingegeben werden. Nur ganze Punkte"
- Text: "Massgebend für den Toss des ersten Spiels und DSC"
- Text: "Trennen Sie mehrere Adressen durch einen Leerschlag, nicht durch einen Strichpunkt. Max 250 Stellen"
- Text: "Spieler-Bezeichnung" with radio buttons S, E, E, C

Alle Teams mit allen Spielernamen und der Gruppeneinteilung erfassen. (Jedes Mal "OK" und wieder "Hinzufügen" drücken).



HINWEIS: Unter "**Quittung**" könnt ihr einen Betrag eingeben und entsprechend ausdrucken lassen. Falls gewünscht, könnt ihr eine "Teilnehmerliste" ausdrucken lassen.

7. Paarungen erstellen

Eingeben von Gruppe und Runde dann "Zeigen" klicken.

Mit Paarungen arbeiten

Ende	<input type="button" value="Zeigen"/>	Rink	Paarungen Vorschlagen	Paarung löschen	Scorekarten drucken	>>>Resultate	Invertieren
Gruppe: A	Runde 1	Gross	Paarung hinzufügen	Rangliste Drucken	Tafeln	Toss zuord.	Round Robin

SNr.	Rangliste für die 1. Runde, Gruppe A	Pkt.	Sp.	SNr.	Rk	Paarungen	1. Runde, Gruppe A	Score	Stat
1	Chügeler / Muster	0	0						
2	Team 2 / Name 2	0	0			Fehlt: Chügeler			
3	Team 3 / Name 3	0	0			Fehlt: Team 2			
4	Team 4 / Name 4	0	0			Fehlt: Team 3			
5	Team 5 / Name 5	0	0			Fehlt: Team 4			
6	Team 6 / Name 6	0	0			Fehlt: Team 5			
7	Team 7 / Name 7	0	0			Fehlt: Team 6			
8	Team 8 / Name 8	0	0			Fehlt: Team 7			
						Fehlt: Team 8			

Nun "Paarungen Vorschlagen" klicken.

Mit Paarungen arbeiten

Ende	Zeigen	Rink	Paarungen Vorschlagen	Paarung löschen	Scorekarten drucken	>>>Resultate	Invertieren
Gruppe: A	Runde 1	Gross	Paarung hinzufügen	Rangliste Drucken	Tafeln	Toss zuord.	Round Robin

SNr.	Rangliste für die 1. Runde, Gruppe A		Pkt.	Sp.	SNr.	Rk	Paarungen	1. Runde, Gruppe A	Score	Stat
1	Chügeler / Muster		0	0	1	1	Chügeler / Muster	Team 2 / Name 2	---	0
2	Team 2 / Name 2		0	0	2	2	Team 3 / Name 3	Team 4 / Name 4	---	0
3	Team 3 / Name 3		0	0	3	3	Team 5 / Name 5	Team 6 / Name 6	---	0
4	Team 4 / Name 4		0	0	4	4	Team 7 / Name 7	Team 8 / Name 8	---	0
5	Team 5 / Name 5		0	0						
6	Team 6 / Name 6		0	0						
7	Team 7 / Name 7		0	0						
8	Team 8 / Name 8		0	0						

Mit dem Knopf "**Scorekarten drucken**" könnt ihr entsprechend die Scorekarten ausdrucken. Bitte erst nachdem ihr die Paarungen erstellt habt.

Gleiches wiederholen für die Gruppe B und Runde 1 inklusive "Paarungen Vorschlagen":

Mit Paarungen arbeiten

Ende	Zeigen	Rink	Paarungen Vorschlagen	Paarung löschen	Scorekarten drucken	>>>Resultate	Invertieren
Gruppe: B	Runde 1	Gross	Paarung hinzufügen	Rangliste Drucken	Tafeln	Toss zuord.	Round Robin

SNr.	Rangliste für die 1. Runde, Gruppe B		Pkt.	Sp.	SNr.	Rk	Paarungen	1. Runde, Gruppe B	Score	Stat
1	Team 9 / Name 9		0	0	5	1	Team 9 / Name 9	Team 10 / Name 10	---	0
2	Team 10 / Name 10		0	0	6	2	Team 11 / Name 11	Team 12 / Name 12	---	0
3	Team 11 / Name 11		0	0	7	3	Team 13 / Name 13	Team 14 / Name 14	---	0
4	Team 12 / Name 12		0	0	8	4	Team 15 / Name 15	Team 16 / Name 16	---	0
5	Team 13 / Name 13		0	0						
6	Team 14 / Name 14		0	0						
7	Team 15 / Name 15		0	0						
8	Team 16 / Name 16		0	0						

8. Anzeigetafeln schreiben und auslesen

Mit Paarungen arbeiten

Ende	Zeigen	Rink	Paarungen Vorschlagen	Paarung löschen	Scorekarten drucken	>>>Resultate	Invertieren
Gruppe: A	Runde 1	Gross	Paarung hinzufügen	Rangliste Drucken	Tafeln	Toss zuord.	

SNr.	Rangliste für die 1. Runde, Gruppe A					SNr.	Rk	Paarungen	1. Runde, Gruppe A	Score	Stat
1	Team 7 / Name 7	2	6	9	1	1	Chügeler / Muster	Team 2 / Name 2	5 : 4	6	
2	Team 6 / Name 6	2	5	11	1	2	Team 3 / Name 3	Team 4 / Name 4	3 : 7	6	
3	Team 4 / Name 4	2	5	7	1	3	Team 5 / Name 5	Team 6 / Name 6	4 : 11	6	
4	Chügeler / Muster	2	4	5	1	4	Team 7 / Name 7	Team 8 / Name 8	9 : 5	6	
5	Team 2 / Name 2	0	4	4	1						
6	Team 5 / Name 5	0	3	4	1						
7	Team 3 / Name 3	0	3	3	1						
8	Team 8 / Name 8	0	2	5	1						

Um die ersten Paarungen auf die Anzeigetafeln zu übermitteln, hierzu den Knopf "Tafeln" drücken. (ACHTUNG: dieser Knopf funktioniert zur Hause nur begrenzt, da keine Tafeln angeschlossen sind.)

Steuerung elektronische Anzeigen

Gruppe: Runde Nr:

Ende

Tafel	Platz	Name	Resultat	Status	
1	obere				00:00:
1	untere				
2	obere				00:00:
2	untere				
3	obere				00:00:
3	untere				
4	obere				00:00:
4	untere				

Wahl der "Gruppe" und der "Runde Nr.:" und danach "Neue Runde/Gruppe bereitmachen" klicken.

Steuerung elektronische Anzeigen

Gruppe: Runde Nr.:

Nr	obere	untere	Move	Sp.Nr	Zeit
1	Chügeler	Team 2		1	
2	Team 3	Team 4		2	
3	Team 5	Team 6		3	
4	Team 7	Team 8		4	

Tafel	Platz	Name	Resultat	Status	
1	obere				00:00:
1	untere				
2	obere				00:00:
2	untere				
3	obere				00:00:
3	untere				
4	obere				00:00:
4	untere				

Im oberen Bereich werden die 4 Paarungen aufgelistet, ihr müsst hinten auf das leere Feld klicken in der Spalte "**Move**", dann wechseln die Paarungen nach unten (stellt die Tafel dar) und oben steht dort nun "Moved".

Steuerung elektronische Anzeigen

Gruppe: Runde Nr:

Nr	obere	untere	Move	Sp.Nr	Zeit
1			Moved	1	
2			Moved	2	
3			Moved	3	
4	Team 7	Team 8		4	

Tafel	Platz	Name	Resultat	Status	
1	obere	Chügeler	Ready to sen	RToSend	29.08.20
1	untere	Team 2	Ready to sen	RToSend	00:00:
2	obere	Team 3	Ready to sen	RToSend	29.08.20
2	untere	Team 4	Ready to sen	RToSend	00:00:
3	obere	Team 5	Ready to sen	RToSend	29.08.20
3	untere	Team 6	Ready to sen	RToSend	00:00:
4	obere				00:00:
4	untere				

Wenn die Paarungen stimmen müssen die Daten auf die Anzeigetafeln übertragen werden. Dies macht man mit dem Knopf "Name senden".

HINWEIS: Damit die Anzeigetafel-Steuerung richtig funktioniert muss der Tafel-Typ im Menü "Systemwerte" und dem Menüpunkt "Turnier" auf die Nummer "3" gestellt sein. (siehe weiter vorn)

Sind die Spiele zu Ende, klickt ihr auf "Resultate einlesen" und danach "Resultate speichern".

Wenn alles gespeichert ist, wird die nächste Runde vorbereitet. Damit alles funktioniert solltet ihr erst auf "Paarungen" - "Tafeln" und hier auf "Alle Tafeln löschen" klicken. So werden Resultate und Teams vorne an der Rinktafel entfernt.

Für Fortgeschrittene: Wer schon etwas geübt ist, kann während die Runden gespielt wird auf den Knopf "Automatischer Modus" einschalten. Rinkmaster wird dann automatisch jede Minute die Resultate einlesen und diese auch gleich End für End ins Internet publizieren. Auf der Internetseite wird dann automatisch ein Menüpunkt "Aktuelle Resultate" erstellt - dort sieht man die Live-Spielstände durch den Rinkmaster aktualisiert.

9. Resultate

Zuerst die Gruppen und dann die Runde auswählen.

Mit Resultaten arbeiten

Ende Zeigen

Gruppe: Runde

Gross Res.Blatt Drucken Rangliste Drucken Teams ausscheiden >>>Paarungen Toss zuord.

SNr.	Rangliste für die 1. Runde, Gruppe A	Pkt.	End	St.	Sp.	SNr.	Rk	Paarungen	1. Runde, Gruppe A	Score	Stat
1	Team 7 / Name 7	2	6	9	1	1	1	Chügeler / Muster	Team 2 / Name 2	5 : 4	6
2	Team 6 / Name 6	2	5	11	1	2	2	Team 3 / Name 3	Team 4 / Name 4	3 : 7	6
3	Team 4 / Name 4	2	5	7	1	3	3	Team 5 / Name 5	Team 6 / Name 6	4 : 11	6
4	Chügeler / Muster	2	4	5	1	4	4	Team 7 / Name 7	Team 8 / Name 8	9 : 5	6
5	Team 2 / Name 2	0	4	4	1						
6	Team 5 / Name 5	0	3	4	1						
7	Team 3 / Name 3	0	3	3	1						
8	Team 8 / Name 8	0	2	5	1						

Wenn man unter "Gruppen" nichts eingibt erhält man die Gesamtrangliste.

Mit Resultaten arbeiten

Ende Zeigen

Gruppe: Runde

Gross Res.Blatt Drucken Rangliste Drucken Teams ausscheiden >>>Paarungen Toss zuord.

SNr.	Gesamtrangliste für die 1. Runde	Pkt.	End	St.	Sp.	SNr.	Rk	Alle Paarungen	1. Runde	Score	Stat
1	Team 7 / Name 7	2	6	9	1	1	1	Chügeler / Muster	Team 2 / Name 2	5 : 4	6
2	Team 6 / Name 6	2	5	11	1	2	2	Team 3 / Name 3	Team 4 / Name 4	3 : 7	6
3	Team 4 / Name 4	2	5	7	1	3	3	Team 5 / Name 5	Team 6 / Name 6	4 : 11	6
4	Chügeler / Muster	2	4	5	1	4	4	Team 7 / Name 7	Team 8 / Name 8	9 : 5	6
5	Team 2 / Name 2	0	4	4	1	5	1	Team 9 / Name 9	Team 10 / Name 10	---	0
6	Team 5 / Name 5	0	3	4	1	6	2	Team 11 / Name 11	Team 12 / Name 12	---	0
7	Team 3 / Name 3	0	3	3	1	7	3	Team 13 / Name 13	Team 14 / Name 14	---	0
8	Team 8 / Name 8	0	2	5	1	8	4	Team 15 / Name 15	Team 16 / Name 16	---	0
9	Team 9 / Name 9	0	0	0	0						
10	Team 10 / Name 10	0	0	0	0						
11	Team 11 / Name 11	0	0	0	0						
12	Team 12 / Name 12	0	0	0	0						
13	Team 13 / Name 13	0	0	0	0						
14	Team 14 / Name 14	0	0	0	0						
15	Team 15 / Name 15	0	0	0	0						
16	Team 16 / Name 16	0	0	0	0						

Zum drucken der Rangliste den Knopf "Rangliste drucken" klicken. Der Ranglistentyp 1 zeigt die gespielten Resultate, die aktuelle Tabelle und die nächsten Paarungen. Der Ranglistentitel kann bei Bedarf im entsprechenden Feld verändert und dann ausgedruckt werden.

Drucken Rangliste

Bitte im Drucker A4-Papier einlegen und Drucker bereitmachen. Wählen Sie den Ranglistentyp und die Anzahl Kopien!

Ranglistentyp:

Anzahl Kopien:

Spielernamen drucken bis Rang: Rangliste drucken bis Rang:

Ranglistentitel:

(Nur eingeben, wenn Titel-Vorschlag nicht passt)

Beliebiger Text, zuunterst auf der Rangliste zu drucken:

Spiele zeigen von Runde: bis Runde:

End-by-End Resultate drucken: (0-Nein, 1-Ja)

HINWEIS: Damit die Paarungen der nächsten Runde beim Drucken angezeigt werden, müssen diese zuerst im Hauptmenü "Paarungen" für die Runde 2 der Gruppe durch den Knopf "Paarungen Vorschlagen" erzeugt werden.

10. Internet

ACHTUNG: Die Verwendung der Rangliste im Internet muss vor dem Turnier vorbereitet werden. Hierzu müssen Veränderungen auf der CCW-Homepage sowie eventuell auf dem Spielleiter-PC durchgeführt werden. Wendet euch hierfür an die Spiko oder Webmaster.

Damit die Ranglisten auf dem Internet publiziert werden, muss statt dem Ranglisten-Typ 1 der Ranglisten Typ 5 ausgewählt werden. (Rangliste für Internet).

Drucken Rangliste ✖

Bitte im Drucker A4-Papier einlegen und Drucker bereitmachen. Wählen Sie den Ranglistentyp und die Anzahl Kopien!

Ranglistentyp: 1 - Resultate/Rangliste/Pairungen

Anzahl Kopien: 1 - Resultate/Rangliste/Pairungen

Spielernamen drucken bis Rang: 2 - Rangliste/Neue Seite/Resultate/Pairungen

Ranglistentitel: 3 - Nur Rangliste

Rangliste nach d: 4 - Rangliste mit Gegnern

5 - Rangliste für Internet

6 - ASCII-File: RALI.TXT nach Gruppen

7 - ASCII-File: RALI.TXT nach Rang

8 - Spielplan drucken

(Nur eingeben, wenn Titel-Vorschlag nicht passt)

Beliebiger Text, zuunterst auf der Rangliste zu drucken:

Spiele zeigen von Runde: bis Runde:

End-by-End Resultate drucken: (0-Nein, 1-Ja)

Zum Schluss noch ein paar Hinweise:

1. Bitte bei Turnier-Ende nochmals alle Schlussranglisten ins Internet publizieren. Es wäre schade wenn dort nicht die aktuellsten Daten publik wären.
2. Die FTP Parameter auf Seite 4 definieren die Schrift, Farbe und Grösse!
3. Die Navigation oben im Internet wird automatisch erstellt (Option NAVI in FTP Params)!
4. Der Speicherort der Rangliste muss vorgängig mit der Spiko (oder Webmaster) vorbereitet werden!

DKW-Veteranenturnier 2015/2016

Rangliste Gruppe B

Rang	Mannschaft	Punkte	Ends	Steine	Spiele
1.	CCW Herrmann / Toni Herrmann Toni Herrmann; Roland Bodmer; Elisabeth Herrmann; Ruedi Bieri	12	25	48	7
2.	CCK Nedkoff / Stefan Nedkoff Renate Nedkoff; Stefan Nedkoff; Martin Jäger; Myrta Bugini	8	29	55	7
3.	CCK Strässler / Hans-Ruedi Strässler Hans-Ruedi Strässler; Hans-Ueli Fischer; Heidi Strässler; Hansruedi Müller; Ursula Müller	8	29	54	7
4.	CCW Homberger / Max Homberger Max Homberger; Heinz Gafner; Hans-Peter Mäder; Reto Knecht	7	24	44	7
5.	CCD Elvedi / Walter Elvedi Walter Elvedi; Urs Volken; Miryam Kuhn; Fredi Zumsteg	7	21	45	7
6.	CCD Casanova / Robert Casanova Robert Casanova; Helmut Brunner; Toni Keller; Elisabeth Tobler	6	22	38	7
7.	CCK Vesely / Ivo Vesely Ivo Vesely; Jörg Krummenacher; Hans Plüss; Alfred Daendliker	6	20	37	7
8.	CCD Strübin / Käthy Strübin Käthy Strübin; René Kramer; Ursula Eckenberg; Peter Keller	2	22	30	7

Bisherige Resultate

Bei Fragen und Unklarheiten wendet euch an die Spiko.

Wünsche ein tolles Turnier und allen "Guet Stei".

Spiko - Tinu Tanner