

Allgemeines

Das Programm ermöglicht die Verwaltung von z.B. Schachturnieren nach dem Keizer-System.

Wie wird ein Turnier durchgeführt?

Die wesentlichen Schritte in Kurzform:

- Nach dem Programm-Start als erstes im Menü "Start..." auswählen. Jedes Turnier wird in einer kleinen Datenbank abgespeichert: wenn Sie eine bestehende Datei auswählen, wird ein laufendes Turnier fortgesetzt; ansonsten wird ein neues Turnier gestartet und die Datei dafür neu angelegt.
- Bei einem neuen Turnier tragen Sie jetzt die Namen aller teilnehmenden Spieler ein (möglichst mit Rating, es geht zur Not auch ohne).
- Sie können auch Spieler eintragen, die zur ersten Runde nicht anwesend sind, aber später dazu kommen werden, oder bei laufenden Turnieren neue Spieler hinzufügen. In späteren Runden können auch Nachzügler aufgenommen werden.
- Vor der Auslosung der ersten oder nächsten Runde: setzen sie den Status aller Spieler (anwesend, entschuldigt etc.).
- Jetzt wird die nächste Runde ausgelost: das kann automatisch über das Programm erfolgen oder manuell. Die Auslosung selbst ist einfach; wenn kein PC im Spiellokal zur Verfügung steht, kann das ganz simpel anhand der aktuellen Tabelle gemacht werden; die Paarungen samt Ergebnissen können dann später am PC nachgetragen werden.
- Ergebnisse eintragen.
- Ggf. Listen erstellen: Rangliste, Paarungen, aktuelle Teilnehmerliste, ...
- Programm beenden, nächste Runde geht's wieder oben los:-)

Kurzbeschreibung der Oberfläche

Das Programm sollte selbsterklärend sein, hier nur einige kurze Hinweise.....

- Am Anfang ist alles deaktiviert, zuerst muss mit "Start..." ein Turnier gewählt oder begonnen werden.
- Dann sind die drei Reiter auswählbar (unten auf "Spieler"; "Paarungen", "Einstellungen" klicken).
- Um Spieler einzutragen, schreibt man Name und Rating in die Felder der Tabelle. Den Status wählt man in der letzten Spalte durch Anklicken von "Pfeil nach unten" und Auswahl aus der Liste. ID wird automatisch vergeben.
- Um eine neue Runde auszulosen, einen der beiden Menüpunkte im Menü "Paarung" wählen. Die Anleitung für manuelle Paarungen steht weiter unten.
- Das Menü Paarungen ist nur aktiv, wenn der Reiter Paarungen ausgewählt ist.

- Auf dem Reiter Paarungen kann man alle Runden auswählen (Pfeil nach oben/unten neben der Rundenummer).
- Das Ergebnis wählt man wieder aus einer Liste (nach Anklicken von "Pfeil nach unten").
- Ergebnisse können auch nachträglich für längst beendete Runden geändert werden (zum Beispiel, weil versehentlich "1-0" statt "0-1" eingetragen wurde; nicht erforderlich für zurückgetretene Teilnehmer, das wird über den Status des Teilnehmers automatisch berücksichtigt).
- Im Menü Listen kann man Tabellenstände etc. anzeigen lassen.

Anleitung für das Fenster "Manuelle Paarungen"

Der Menüpunkt öffnet ein neues Fenster, das links eine Liste mit Spielernamen und rechts "freie Bretter" für die Paarungen hat. In die Liste der Spieler kommen alle mit Status "anwesend", das muss also entsprechend vorbereitet sein.

- Links einen Namen anklicken und rechts in ein freies Feld klicken: der Spieler wird an dieses Brett gesetzt.
- Rechts ein Brett mit einem Namen anklicken: der Spieler kommt zurück in die linke Liste.
- Ok klicken zum Eingaben übernehmen – wird aber vorher kontrolliert.
- Links darf höchstens ein Name stehen bleiben, bei ungerader Spielerzahl bekommt der das Freilos. Rechts sind keine Paarungen mit nur einem Spieler erlaubt.

Beschreibung einiger spezieller Szenarien

Kein PC im Spiellokal?

Dann legt der Turnierleiter die Paarungen am Spielabend anhand der Tabelle fest (Regeln dafür weiter unten). Später gibt er die Paarungen zu Hause über "manuelle Paarung" ein, trägt die Ergebnisse ein und druckt den Tabellenstand für den nächsten Spielabend aus.

Nachzügler

Einfach den neuen Spieler in die Liste einfügen: er wird sofort bei Auslosung und Tabellenstand berücksichtigt.

Rücktritte

Den Status für den Spieler auf "zurückgetreten" setzen.

Der Spieler wird bei Auslosung und Tabellenstand nicht mehr berücksichtigt, für bereits gespielte Partien bekommen die Gegner eine Wertungsgutschrift.

Ob man schon in der Ausschreibung festlegt, wie viele Partien mindestens zu spielen sind, oder erst nach der letzten Runde schaut, wo man die Grenze zieht, bleibt dem Turnierleiter überlassen - der Status kann jederzeit geändert werden (auch wieder auf aktiv).

Regeln für die Paarung

- Es spielen alle anwesenden Teilnehmer; bei ungerader Anzahl gibt es ein Freilos.
- Man geht einfach die aktuelle Tabelle von oben nach unten durch: von den Anwesenden spielt der am besten platzierte gegen den zweitbesten platzierten, 3-4 usw.;
- Der Tabellenstand wird sortiert nach Keizer-Wertungspunkten und bei Gleichstand nach Rating (letzteres vor allem in der 1. Runde)
- Farbverteilung erfolgt "fair" - Weiss bekommt, wer es seltener hatte.
- Wenn beide gleich oft Weiss hatten, bekommt es der in der Tabelle hinten liegende.
- Anders als beim Schweizer System ist 3 mal dieselbe Farbe hintereinander erlaubt.
- Bei ungeraden Spielern bekommt der am schlechtesten platzierte anwesende Spieler Freilos.
- Optionen:
 1. das Freilos kann statt an den 2. schlechtesten platzierten Spieler (usw.) übergehen, wenn Doppel-Freilose vermieden werden sollen.
 2. Es dürfen Paarungen wiederholt werden, ggf. mit der Einschränkung "aber frühestens nach n Runden".

Erklärung Wertungsparameter

Beim Keizer-System kann man auch Wertungspunkte bekommen, wenn man nicht spielt. Die Gutschrift ist je nach Grund unterschiedlich hoch. Für die Berechnung wird angenommen, das man gegen jemanden spielt, der genauso stark ist wie man selbst. Ein Prozent-Faktor bestimmt dann die Gutschrift: 100% entspricht einem Sieg, 50% einem remis und 0% einer Niederlage.

Über die Schieber auf dem Reiter Einstellungen kann man die Prozentwerte festlegen. Voreingestellt sind folgende Werte:

- 35% für Entschuldigtes Fehlen
- 0% für Unentschuldigtes Fehlen
- 65% für Abwesenheit wg. "Vereinsverpflichtungen"
- 75% für Spiele gegen Zurückgetretene.

Die Faktoren sollte man zu Beginn des Turniers, aber spätestens nach der Hälfte der Runden definitiv festlegen (vielleicht mit Ausnahme des letzten Faktors - wenn z.B. nur ein Spieler ausfällt und derjenige alle gespielten Partien verloren hat, wäre es fair den Wert auf 100% zu setzen).

Erklärung der Optionen

Anzahl Runden bis Paarung wiederholbar

Minimale Rundenzahl, bis zwei Spieler erneut gegeneinander antreten dürfen.

0 bedeutet daher: zwei Spieler können gegeneinander gepaart werden, auch wenn sie schon in der vorhergehenden Runde gegeneinander spielten.

99 bedeutet, zwei Spieler können erst nach 99 Runden (praktisch also nie im ganzen Turnier) nochmal gegeneinander kommen.

Freilose gleich verteilen

Betrifft bei einer ungeraden Anzahl anwesender Spieler die Vergabe des Freiloses. Wenn angehakt, bekommt derjenige das Freilos, der bisher die wenigsten hatte (bei Gleichstand der schlechter platzierte). Wenn nicht angehakt, geht das Freilos in jedem Fall an den schlechtest platzierten (auch wenn der schon 3 und andere Spieler gar kein Freilos hatten).

Bonus bei entschuldigtem Fehlen

Dies ist der Bonus-Faktor für entschuldigt abwesende Spieler. Standard ist 30%.

Bonus bei unentschuldigtem Fehlen

Dies ist der Bonus-Faktor für unentschuldigt abwesende Spieler. Standard ist 0%

Bonus bei "Abwesenheit für den Verein"

Dies ist der Bonus-Faktor für Spieler, die wegen anderer Vereinsaktivitäten verhindert sind. Standard ist 65%.

Bonus bei Partien gegen zurückgetretene Spieler

Dies ist der Bonus-Faktor für Partien, die gegen zurückgetretene Spieler ausgetragen wurden. Standard ist 0.75.

Danksagungen

Das Programm wurde entwickelt mit der Entwicklungsumgebung SharpDevelop (www.SharpDevelop.org) unter Verwendung der Datenbank SQLite (www.SQLite.org)

Die WebSeite des Programms wird mit Joomla betrieben (www.joomla.org)

Besonderer Dank geht an Jürgen Kehr für Tests und sachdienliche Hinweise.

Lizenz

Das Programm ist „Freeware“, wurde nach bestem Wissen und Gewissen entwickelt und steht kostenlos zur Verfügung. Die Benutzung ist u.a. an die Bedingung geknüpft, dass jedwede Garantie, Haftung und/oder Gewährleistung ausgeschlossen ist und keinerlei Ansprüche welcher Art auch immer gegen die Autoren erhoben werden können (ausführlich nachzulesen in der License.txt).