Inhaltsverzeichnis

Turniersysteme 3
Zunächst etwas Theorie: 3
Turnierbeispiele: 4
Hinweise: 4
Turniersysteme verwalten 4
Turniersystem anlegen 5
Start: 6
Spielrunden definieren: 6
Mannschaften eigruppieren: 8
Spiele definieren: 9

Turniersysteme

Das Programm bietet die Möglichkeit eigene Turniersysteme zu definieren. Turniersysteme vor zu definieren bringt den Vorteil, dass dasselbe System immer wieder aufgerufen werden kann. Das Erstellen von Turnieren gestaltet sich danach sehr einfach.

Zunächst etwas Theorie:

Ein Turnier besteht immer aus folgender Hierarchie.
Mehrere Mannschaften bilden eine Gruppe.
Eine oder mehrere Gruppen bilden eine Runde.
Eine oder mehrere Runden bilden das Turnier.

Dies gilt auch für KO-Systeme.
Hier bilden immer 2 Mannschaften eine Gruppe.

Dies gilt ebenso für ein Jeder gegen Jeden System.
Hier sind alle Mannschaften in einer Gruppe.

Die Gruppen der ersten Runde geben die Anzahl der Mannschaften vor, die am Turnier teilnehmen.

Ab der zweiten Runde können nur Mannschaften der Vorrunden teilnehmen. Im Normalfall kommen nur Mannschaften der direkten Vorrunde in die nächste Runde. Ausnahme sind hier Turniere mit Verliererrunden wie z.B. das doppelte-KO-System.

Innerhalb jeder Gruppe wird eine Punktetabelle geführt, welche die Platzierung definiert. Mit der Eingruppierung der Mannschaften aus der Vorrunde wird definiert, welche und wie viele Mannschaften in die nächste Runde weiterkommen. Da bei der Definition von Turniersystemen noch keine reellen Mannschaften vorhanden sind, werden die Mannschaften ab der Runde 2 mit Platz-RundeGruppe dargestellt. z.B.: 1ter-1A – erster Runde 1 Gruppe A; 3ter-5F – dritter Runde 5 Gruppe F Das Programm erlaubt es auch nach Abschluss einer Runde übergreifend zu gruppieren. So können alle zweiten der einzelnen Gruppen in einer virtuellen Gruppe ausgewertet werden und somit der beste zweite ermittelt werden. Dies wird dann folgendermaßen dargestellt: 1ter-1ter; 1ter-2ter wobei der erste Teil immer den Platz in der virtuellen Gruppe darstellt und der zweite Teil die Platzierung in der reellen Gruppe darstellt.

Gruppen werden in jeder Runde neu von A bis X durchnummeriert. Dadurch beinhaltet ein Turnier mit mehreren Spielrunden auch mehrmals eine Gruppe A. Somit gehört zur eindeutigen Gruppenangabe auch die Rundennummer!

Wenn die letzte Runde nur eine einzelne Gruppe enthält, kann die Turnier-Platzierung der Mannschaften über diese Tabelle erfolgen. Bei z.B. KO-Systemen besteht die letzte Runde oft aus 2 Gruppen. Eine Gruppe für Platz 1 und 2 und eine weitere Gruppe für Platz 3 und 4. Daher ist es oft erwünscht die Turnier-Platzierung direkt an Spielen an zu geben.

Daraus ergeben sich folgende Schritte bei der Definition eines Turniersystems:

1. Anzahl der Mannschaften definieren
2. Anzahl der Runden und Anzahl der darin enthaltenen Gruppen definieren

3. Eingruppierung der Mannschaften
4. Spiele je Gruppe definieren; optional mit Platzierungen

Turnierbeispiele:

Fußball Bundesliga:
18 Mannschaften – Jeder gegen Jeden mit Rückrunde
Runden: 1
Gruppen: 1
Platzierung: Über Punktetabelle

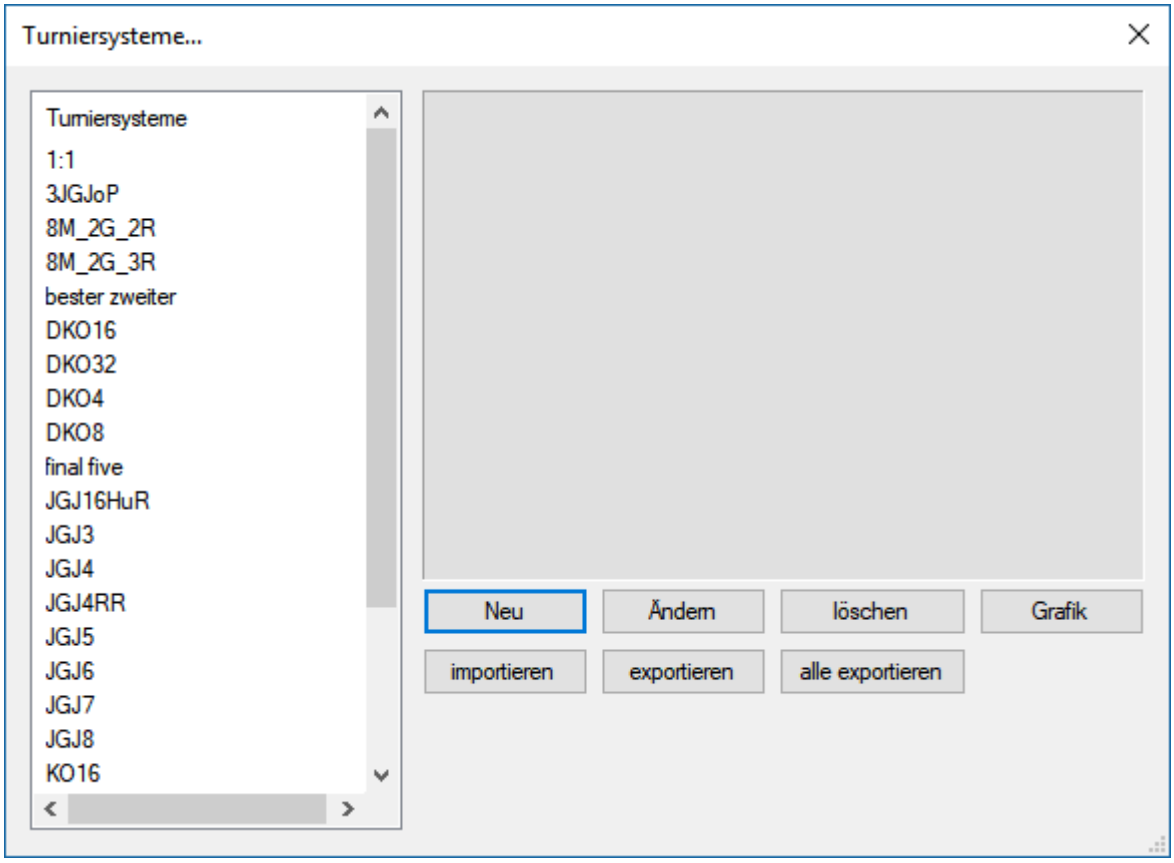
Fußball Weltmeisterschaft:
32 Mannschaften – Gruppen und KO-System gemischt
Runde 1: 32 Mannschaften in 8 Gruppen
Runde 2: 16 Mannschaften in 8 Gruppen
Runde 3: 8 Mannschaften in 4 Gruppen
Runde 4: 4 Mannschaften in 2 Gruppen
Runde 5: 4 Mannschaften in 2 Gruppen mit Platzierungsangabe
(Gruppe 1 = Spiel um Platz 3 + 4)
(Gruppe 2 = Spiel um Platz 1 + 2)

Hinweise:

Mit diesen Regeln ist es nun möglich eigene Turniersysteme selbst zu definieren. Je mehr Mannschaften an einem Turnier teilnehmen sollen und je mehr Runden und Gruppen im Turnier erstellt werden, umso wichtiger ist es den Turnierplan erst einmal auf Papier zu skizzieren. Dies macht das Erfassen im Programm wesentlich einfacher. In der zum Download bereitgestellten Excel Datei sind die bereits realisierten Turniersysteme skizziert.

Achtung: Das Programm unterstützt zurzeit noch keine optionalen Spielrunden. Dies wird zum Beispiel beim doppelten-KO-System notwendig, wenn im Finale der Teilnehmer der Siegerseite verliert. Hier müsste ein optionales zweites Finale gespielt werden, was aber in der Praxis meist vernachlässigt wird.

Turniersysteme verwalten



Neu:
Neues Turniersystem definieren

Ändern:
Hier kann der Kurztext als auch die Beschreibung des gewählten Turniersystems geändert werden.

Löschen:
Hier kann das gewählte Turniersystem gelöscht werden.

Import:
Hier können beliebig viele Turniersysteme gleichzeitig importiert werden.

Export:
Hier kann das gewählte Turniersystem in eine xml-Datei exportiert werden.

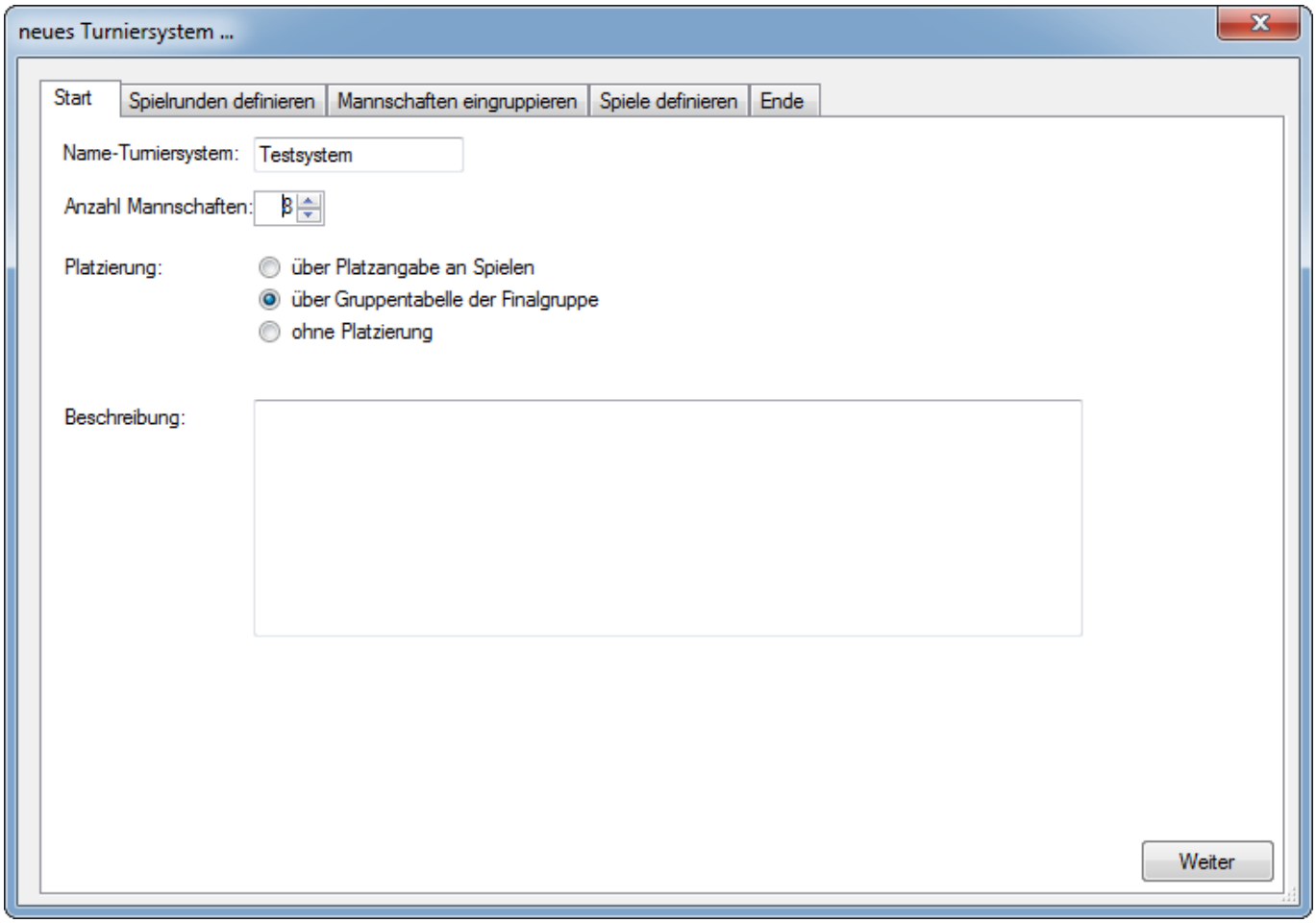
Alle exportieren:
Hier werden alle Turniersysteme in jeweils einzelne xml-Dateien exportiert.

Grafik:
Öffnet eine grafische Darstellung des gewählten Turniersystems. Da die Grafik dynamisch berechnet wird können auch selbst definierte Turniersysteme dargestellt werden.

Turniersystem anlegen

Wie bereits beschrieben, isst es sehr hilfreich, wenn man das Turniersystem zuerst auf einem Blatt Papier skizziert. Ich empfehle dringend zuerst den Abschnitt „Turniersysteme“ zu lesen.

Start:



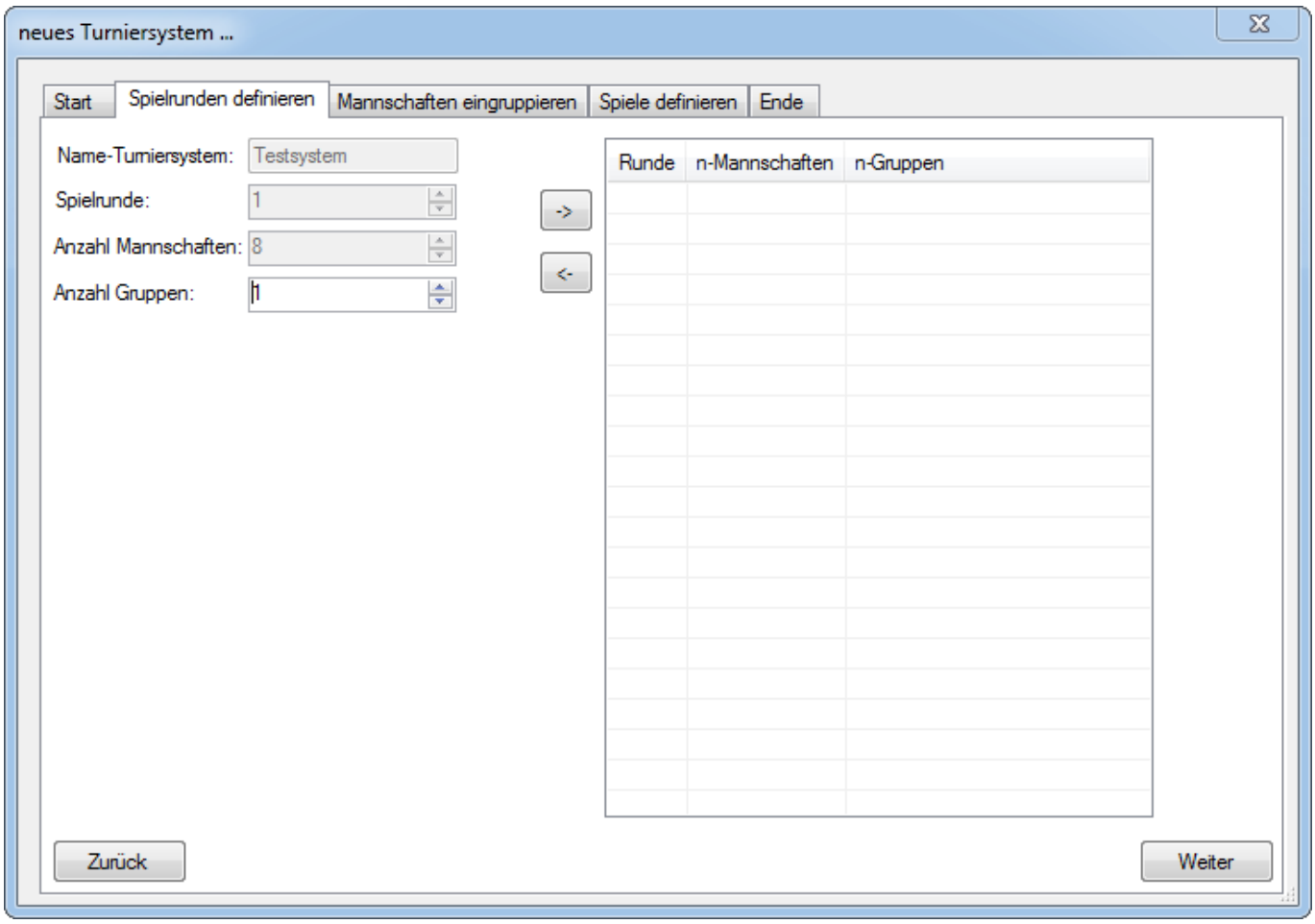
Name-Turniersystem:
Kurzbezeichnung um das Turniersystems.

Anzahl Mannschaften:
Wieviele Mannschaften sollen später am Turnier teilnehmen.

Platzierung:
Wenn die letzte Runde nur eine einzelne Gruppe enthält, kann die Turnier-Platzierung der Mannschaften über diese Tabelle erfolgen. Bei z.B. KO-Systemen besteht die letzte Runde oft aus 2 Gruppen. Eine Gruppe für Platz 1 und 2 und eine weitere Gruppe für Platz 3 und 4. Daher ist es oft erwünscht die Turnier-Platzierung direkt an Spielen an zu geben.

Beschreibung:
Hier sollte der Turnieraufbau in einem kuzen Text beschrieben werden.

Spielrunden definieren:



Spielrunde:
Wenn Spielrunden nach rechts in die Tabelle übernommen werden, oder wenn Spielrunden über den Pfeil nach links wieder entfernt werden, wird dieser Zähler automatisch verändert.
Ab Version 6 kann man für Runden noch einen Namen angeben. Hier kann z.B. Viertelfinale, Halbfinale oder Finale angegeben werden. Dieser Rundenname wird bei diversen Ausgaben mit angezeigt.

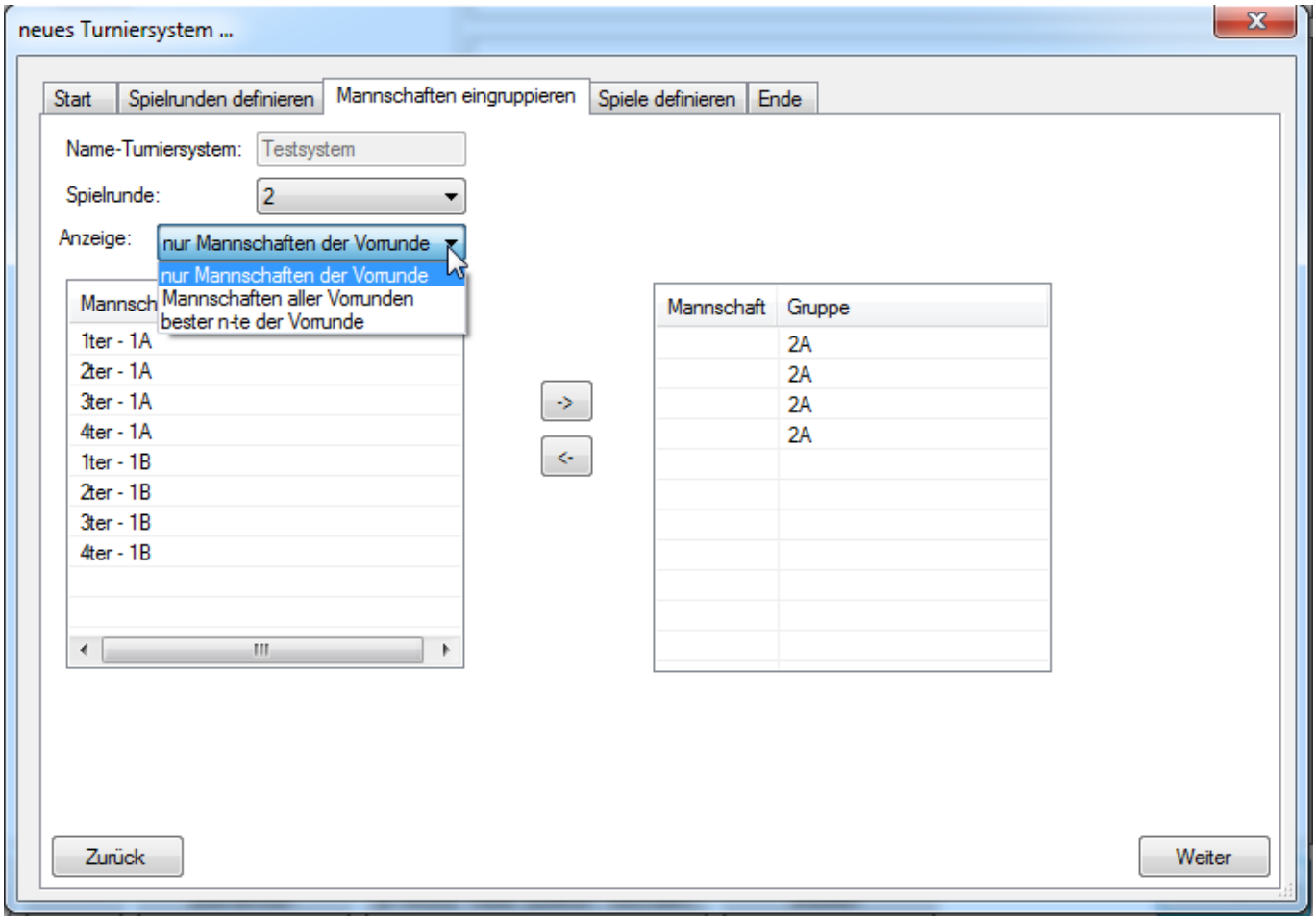
Anzahl Mannschaften:
Da in der ersten Spielrunde alle Mannschaften teilnehmen müssen, kann für Runde 1 die Anzahl der Mannschaften nicht verändert werden. Ab der Spielrunde 2 muss hier die Anzahl der Manschaften für die jeweilige Spielrunde eingegeben werden.

Anzahl Gruppen:
Hier muss für jede Spielrunde eingegeben werden wieviele Gruppen die Runde beinhalten soll. Hier ist zu beachten das die Anzahl der Mannschaften für die Spielrunde durch die Anzahl der Runden teilbar sein muss. Die Anzahl der Gruppen darf auch nicht identisch zur Anzahl der Mannschaften sein.

Schaltfläche „→“:
Übernimmt die definierte Spielrunde nach rechts in die Übersichtstabelle. Danach kann die nächste Spielrunde definiert werden.

Schaltfläche „←“:
Hiermit kann die zuletzt übernommene Spielrunde wieder entfernt werden.

Mannschaften eigruppieren:



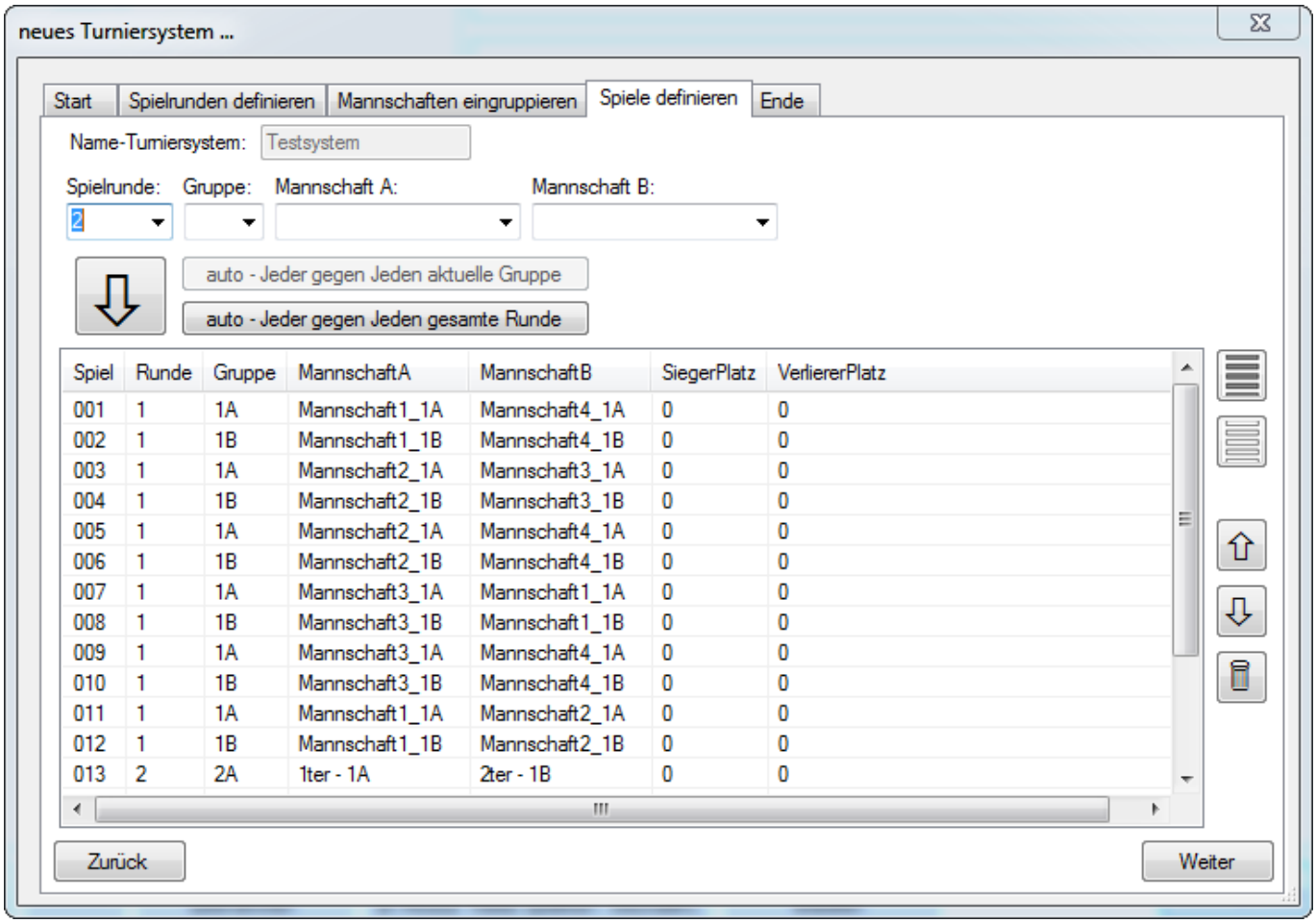
Dieser Reiter wird nur aufgerufen, wenn mehr als eine Spielrunde definiert wurde. Für die erste Spielrunde kann das Programm die Mannschaften selbständig auf Gruppen aufteilen. Ab der zweiten Runde muss definiert werden, welche Mannschaften der Vorrunden weiterkommen sollen. Wenn die zweite bzw. weitere Spielrunden widerum mehrere Gruppen besitzen, dam muss zusätzlich angegeben werden welche Mannschaft in welche Gruppe kommen soll.

Anzeige:
Hiermit wird die linke Tabelle gefiltert. Für die meisten Turniersysteme sind „nur die Mannschaften der Vorrunde“ ausreichend. Für z.B. doppelte KO-Systeme benötigt man aber auch die Mannschaften der Verlierer-Spielrunden, also den muss hier der Punkt „Mannschaften aller Vorrunden“ gewählt werden. Sobald über virtuelle Gruppierung das Weiterkommen definiert werden soll, benötigt man den Punkt „bester n-te der Vorrunde“.

Das Eingruppieren erfolgt folgendermaßen:
Eine Mannschaft in der linken Tabelle wählen und die Schaltfläche → anklicken. Alternativ kann auf die Mannschaft auch ein Doppelklick erfolgen. Die Zuweisung erfolgt von oben nach unten in der rechten Tabelle.

Schaltfläche ←:
Hiermit können Mannschaften wieder von der rechten Tabelle in die linke Tabelle zurückverschoben werden. Alternativ kann in der rechten Tabelle ein Doppelklick auf die entsprechende Mannschaft erfolgen.

Spiele definieren:



Nun müssen die Spiele und die Spielreihenfolge definiert werden. Über die Auswahlfelder oben können einzelne Spiele definiert werden und mit dem Pfeil nach unten übernommen werden. Da aber normalerweise innerhalb einer Gruppe immer jede Mannschaft gege jede Mannschaft spielen muss, kann das Programm hier unterstützen.

Schaltfläche „auto – Jeder gegen Jeden aktuelle Gruppe“.
Nach der Auswahl einer Spielrunde und einer Gruppe wird diese Schaltfläche aktiv. Hiermit errechnet das Programm alle Spiele innerhalb der Gruppe und übenimmt sie in die Spielübersicht.

Schaltfläche „auto – Jeder gegen Jeden gesamte Runde“.
Nach der Auswahl einer Spielrunde wird diese Schaltfläche aktiv. Hiermit geht das Programm alle Gruppen der Spielrunde durch und errechnet je Gruppe alle Spiele und übernimmt sie in die Spielübersicht.

Auswahlfelder „Siegerplatz“ / „Verliererplatz“ bzw. Schaltfläche „Plätze hinzufügen“:
Diese Felder erscheinen nur wenn auf dem ersten Reiter die Auswahl „Platzierung über Platzangabe an Spielen“ gewählt wurde. Bei dieser Auswahl muss manuell definiert werden bei welchem Spiel um welchen Platz gespielt wird. Bei der Einzeldefinition der Spiele können die Plätze direkt mit angegeben werden. Wenn man die beiden „auto“ Schaltflächen benutzt, werden diese Einstellungen nicht automatisch eingetragen. Um diese Einstellung an den Spielen nachzutragen, dient die Schaltfläche „Plätze hinzufügen“. Zuerst das Spiel wählen, dann die Plätze einstellen und danach die Schaltfläche anklicken.

Schaltflächen an der linken Seite:

 - Alle Spiele auswählen

 - Kein Spiel auswählen

 - Alle markierten Spiele um eine Position nach oben

 - Alle markierten Spiele um eine Position nach unten

 - Alle markierten Spiele löschen

From:
https://freescoreboard.org/ - **FreeScoreBoard**

Permanent link:
https://freescoreboard.org/doku.php?id=de:im6:turniersysteme

Last update: **2022/05/25 23:13**