

SET - Benutzerhandbuch



Version	Datum	Geändert von	Kommentar
0.8.1	08.08.2011		

Inhaltsverzeichnis

1	ARCHITEKTUR.....	8
1.1	INTEGRIERTE (EINGebaUTE) DATENBANK (SET LOCAL).....	8
1.1.1	<i>Sicherung der integrierten Datenbank / Kopieren der Daten auf einen anderen Rechner oder neuen SET-Version</i>	9
1.2	LOKALE DATENBANK / NETZWERK-DATENBANK (SET NETWORK).....	9
1.3	SET ONLINE DATENBANK (SET ONLINE).....	10
2	INSTALLATION	11
2.1	INSTALLATION DER JAVA-LAUFZEITUMGEBUNG	11
2.2	INSTALLATION DER SET-SOFTWARE.....	11
2.3	INSTALLATION EINER GÜLTIGEN SET-LIZENZ.....	12
2.4	INSTALLATION EINES EXTERNEN DATENBANK-SERVERS (NUR NOTWENDIG FÜR SET NETWORK UND SET ONLINE)	13
2.5	IMPORTIEREN EINER SET-DATENBANK AUF DEM EXTERNEN DATENBANKSERVER (NUR NOTWENDIG FÜR SET NETWORK UND SET ONLINE).....	14
3	VERBINDUNG ZUR DATENBANK.....	15
3.1	VERBINDUNG ZUR INTEGRIERTEN DATENBANK	15
3.2	VERBINDUNG ZU EINEM EXTERNEN DATENBANKSERVER.....	15
3.3	VERBINDUNG ZUR SET ONLINE-DATENBANK.....	17
3.4	IMPORTIEREN UND VERBINDEN ZU EINER EXPORTIERTEN SET ONLINE-DATENBANK	17
4	ANMELDUNG	18
5	PHASEN UND AKTIVITÄTEN DES VERANSTALTUNGSMANAGEMENTS.....	19
6	VERWALTEN VON VERANSTALTUNGEN	20
6.1	ANLEGEN VON NEUEN VERANSTALTUNGEN	20
6.2	AUSWAHL BEREITS VORHANDENER VERANSTALTUNGEN.....	23
6.3	BEARBEITEN VON VERANSTALTUNGSEINSTELLUNGEN	23
7	VERWALTEN VON KATEGORIEN.....	24
7.1	KATEGORIEN SUCHEN	24
7.2	KATEGORIEN ANLEGEN	25
7.3	KATEGORIEN BEARBEITEN	26
7.4	KATEGORIEN LÖSCHEN	26
7.5	VERWENDEN VON KATEGORIEN FÜR VERANSTALTUNG.....	27
8	VERWALTEN VON REGISTRIERUNGEN (ANMELDUNGEN).....	29
8.1	NEUE REGISTRIERUNGEN	29
8.1.1	<i>Einzelregistrierungen.....</i>	29
8.1.2	<i>Teamregistrierungen.....</i>	31
8.2	SUCHE NACH REGISTRIERUNGEN.....	33
8.2.1	<i>Suche nach Registrierungen über den Namen eines Teilnehmers</i>	33
8.2.2	<i>Suche nach Registrierungen über die Kategorie</i>	34
8.2.3	<i>Suche in der Liste aller Registrierungen.....</i>	34
8.2.4	<i>Suche nach Registrierungen über den Verein</i>	35
8.3	REGISTRIERUNGEN BEARBEITEN	35
8.3.1	<i>Bearbeiten von Einzelregistrierungen.....</i>	35
8.3.2	<i>Bearbeiten von Teamregistrierungen.....</i>	36
8.4	LÖSCHEN VON REGISTRIERUNGEN	36

8.5	VERSCHIEBEN VON REGISTRIERUNGEN IN ANDERE KATEGORIEN	36
8.6	KATEGORIEN VERSCHIEBEN	37
8.7	KATEGORIEN ZUSAMMENLEGEN.....	38
8.8	KATEGORIEN (AUF)TEILEN	39
8.9	REGISTRIERTE TEILNEHMER SETZEN	40
9	VERWALTEN VON AUSLOSUNGEN.....	42
9.1	AUSLOSUNGS-MODUS	43
9.2	AUSLOSUNGS-ALGORITHMUS	45
9.3	IDEALE AUFTEILUNG UND ANZEIGE VON VEREINS- / NATIONSBEZEICHNUNG	45
9.4	GENERIERUNG VON AUSLOSUNGEN	46
9.4.1	<i>Generierung von Auslosungen für einzelne Kategorien.....</i>	<i>46</i>
9.4.2	<i>Generierung von Auslosungen durch Auswahl von einer Liste.....</i>	<i>47</i>
9.4.3	<i>Generierung aller Auslosungen.....</i>	<i>48</i>
9.4.4	<i>Generierung aller Einzelauslosungen.....</i>	<i>49</i>
9.4.5	<i>Generierung aller Teamauslosungen.....</i>	<i>50</i>
9.5	GENERIERUNG VON PUNKTEAUSLOSUNGEN	50
9.5.1	<i>Zufälliges Sortieren direkt auf der Punkteliste.....</i>	<i>51</i>
9.5.2	<i>Eintragen von Punktwertungen.....</i>	<i>51</i>
9.5.3	<i>Anzeige eines Teilnehmers oder Teams auf einem extra Bildschirm.....</i>	<i>52</i>
9.6	SPEICHERUNG VON AUSLOSUNGEN	53
9.6.1	<i>Speicherung von Auslosungen als Grafiken.....</i>	<i>53</i>
9.7	LADEN VON AUSLOSUNGEN	53
9.8	LÖSCHEN VON AUSLOSUNGEN	54
9.9	DRUCKEN VON AUSLOSUNGEN.....	54
9.9.1	<i>Drucken von Auslosungen auf den Auslosungstabellen.....</i>	<i>54</i>
9.9.2	<i>Gleichzeitiges Drucken mehrere gespeicherter Auslosungen.....</i>	<i>55</i>
9.9.3	<i>Drucken von Auslosungen für Vereine.....</i>	<i>56</i>
9.10	MANUELLES ÄNDERN VON AUSLOSUNGEN.....	58
9.10.1	<i>Einträge manuell auf Auslosungen löschen.....</i>	<i>58</i>
9.10.2	<i>Einträge auf einer Auslosungstabelle manuell durchstreichen.....</i>	<i>59</i>
9.10.3	<i>Neue Einträge manuell in Auslosungstabellen einfügen.....</i>	<i>60</i>
9.10.4	<i>Manuelles Ändern der Reihenfolge / Anordnung von Einträgen in Auslosungen.....</i>	<i>61</i>
9.10.5	<i>Teilen von Auslosungen.....</i>	<i>62</i>
10	VERWALTEN VON MITSCHRIFTEN.....	63
10.1	ERSTELLEN VON MITSCHRIFTEN	63
10.1.1	<i>Manuelles Erstellen von Mitschriften direkt auf den Auslosungstabellen.....</i>	<i>63</i>
10.1.2	<i>Automatisches Erstellen von Mitschriften für alle Auslosungen.....</i>	<i>64</i>
10.1.3	<i>Automatisches Erstellen von Mitschriften für mehrere Auslosungen.....</i>	<i>64</i>
10.2	AKTIONEN AUF MITSCHRIFTTABELLEN	64
10.2.1	<i>Mitschreiben von Einträgen.....</i>	<i>66</i>
10.2.2	<i>Löschen von Einträgen.....</i>	<i>66</i>
10.2.3	<i>Anzeige des aktuellen / nächsten Kampfes.....</i>	<i>67</i>
10.2.4	<i>Point Panel.....</i>	<i>70</i>
10.2.5	<i>Anzeigen der Trostrunde auf der Mitschrifttabelle.....</i>	<i>73</i>
10.3	ERSTELLEN VON POOLSIEGERTABELLEN	73
10.4	FUNKTIONEN AUF POOLSIEGERTABELLEN	75
10.5	ERSTELLEN VON TROSTRUDENTABELLEN	75
10.6	FUNKTIONEN AUF TROSTRUDENTABELLEN	76
10.7	SINGLE / MULTI USER EDIT MODE	76

10.8	SPEICHERN VON MITSCHRIFTEN-, POOLSIEGER- UND TROSTRUDENTABELLEN	77
10.8.1	<i>Speicherung von Mitschrift-, Poolsieger- und Trostrudentabellen als Grafiken</i>	78
10.9	LADEN VON MITSCHRIFT-, POOLSIEGER- UND TROSTRUDENTABELLEN	78
10.10	LÖSCHEN VON MITSCHRIFT-, POOLSIEGER- UND TROSTRUDENTABELLEN	78
10.11	DRUCKEN VON MITSCHRIFT-, POOLSIEGER- UND TROSTRUDENTABELLEN	78
10.11.1	<i>Direktes Drucken auf den Tabellen</i>	78
10.11.2	<i>Gleichzeitiges Drucken mehrere gespeicherter Tabellen</i>	79
11	VERWALTEN VON ERGEBNISSEN.....	80
11.1	AUTOMATISCHE ERFASSUNG VON ERGEBNISSEN	80
11.2	MANUELLE ERFASSUNG / BEARBEITUNG VON ERGEBNISSEN	80
11.3	ERGEBNISLISTE	82
11.3.1	<i>Ergebnislisten für Vereine</i>	83
11.3.2	<i>Siegerehrung vorgenommen</i>	84
11.4	MEDAILLENSPIEGEL VEREINE	85
11.5	MEDAILLENSPIEGEL NATIONEN	86
12	STAMMDATENVERWALTUNG	87
12.1	VEREINE	87
12.1.1	<i>Vereine anlegen</i>	87
12.1.2	<i>Vereine bearbeiten</i>	87
12.1.3	<i>Vereine löschen.....</i>	87
12.2	TEILNEHMER	87
12.2.1	<i>Teilnehmer anlegen.....</i>	87
12.2.2	<i>Teilnehmer bearbeiten</i>	87
12.2.3	<i>Teilnehmer löschen</i>	87
12.3	NATIONEN	87
12.3.1	<i>Nationen anlegen</i>	87
12.3.2	<i>Nationen bearbeiten.....</i>	87
12.3.3	<i>Nationen löschen.....</i>	87
13	ÜBERSICHTEN UND STATISTIKEN	87
13.1	TEILNEHMER IN DEN KATEGORIEN	87
13.2	REGISTRIERUNGEN SORTIERT NACH VEREINE, KATEGORIEN UND TEILNEHMER	87
13.3	REGISTRIERUNGEN SORTIERT NACH VEREINE, TEILNEHMER UND KATEGORIEN	87
14	AKKREDITIERUNG	87
15	SET ACCVAL – AKKREDITIERUNG UND VALIDIERUNG.....	87
16	MONITORING	87
16.1	CLIENT MONITOR	87
16.2	ACTIVITY MONITOR	88
17	SONSTIGES	88
18	EINSTELLUNGEN.....	88
19	NOTIZEN	88
20	ANHANG A: SET POINT PANEL	88
21	ANHANG B: INSTALLATION EINES DATENBANK-SERVERS UNTER MICROSOFT WINDOWS.....	88
22	LINKS	95

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

ABBILDUNG 1: VERWENDUNG EINER INTEGRIERTEN DATENBANK	8
ABBILDUNG 2: VERWENDUNG EINES EXTERNEN DATENBANKSERVERS.....	9
ABBILDUNG 3: VERWENDUNG DER SET ONLINE DATENBANK	10
ABBILDUNG 4: LIZENZIERUNGS-ASSISTENT	13
ABBILDUNG 5: ERFOLGREICH INSTALLIERTE LIZENZ.....	13
ABBILDUNG 6: VERBINDUNG ZUR INTEGRIERTEN DATENBANK	15
ABBILDUNG 7: SET ANMELDEFENSTER.....	18
ABBILDUNG 8: ALLGEMEINER ABLAUF EINER VERANSTALTUNG	20
ABBILDUNG 9: SET VERANSTALTUNGSVERWALTUNG	21
ABBILDUNG 10: SET HAUPTFENSTER.....	22
ABBILDUNG 11: BEARBEITEN VON VERANSTALTUNGSEINSTELLUNGEN.....	23
ABBILDUNG 12: VERWALTEN VON KATEGORIEN.....	24
ABBILDUNG 13: KATEGORIE ANLEGEN	25
ABBILDUNG 14: KATEGORIE BEARBEITEN	26
ABBILDUNG 15: KATEGORIE LÖSCHEN	27
ABBILDUNG 16: VERWENDEN VON KATEGORIEN FÜR VERANSTALTUNGEN	28
ABBILDUNG 17: REGISTRIERUNG VON EINZELSTARTS	29
ABBILDUNG 18: REGISTRIERUNG VON TEAMS	32
ABBILDUNG 19: SUCHE NACH REGISTRIERUNGEN ÜBER DEN NAMEN.....	33
ABBILDUNG 20: SUCHE NACH REGISTRIERUNGEN ÜBER DIE KATEGORIE	34
ABBILDUNG 21: LISTE ALLER REGISTRIERUNGEN.....	35
ABBILDUNG 22: BEARBEITEN VON TEAMREGISTRIERUNGEN.....	36
ABBILDUNG 23: VERSCHIEBEN VON REGISTRIERUNGEN.....	37
ABBILDUNG 24: KATEGORIEN ZUSAMMENLEGEN	38
ABBILDUNG 25: KATEGORIEN AUFTEILEN	39
ABBILDUNG 26: SETZEN VON TEILNEHMERN UND TEAMS	40
ABBILDUNG 27: FIXE PLATZIERUNG VON GESETZEN IM AUSLOSUNGSBAUM	41
ABBILDUNG 28: 16-FELD TABELLE (POOL)	42
ABBILDUNG 29: 32-FELD TABELLE (POOL)	43
ABBILDUNG 30: AUSLOSUNGS-MODUS	44
ABBILDUNG 31: VEREINS- / NATION-ANZEIGEOPTIONSFENSTER.....	45
ABBILDUNG 32: GENERIERUNG VON AUSLOSUNGEN FÜR EINZELNE KATEGORIEN	47
ABBILDUNG 33: GENERIERUNG VON AUSLOSUNGEN DURCH AUSWAHL VON EINER LISTE	48
ABBILDUNG 34: GENERIERUNG VON ALLEN AUSLOSUNGEN.....	49
ABBILDUNG 35: AUFTEILUNG VON PUNKTEAUSLOSUNGEN	50
ABBILDUNG 36: PUNKTEAUSLOSUNG	51
ABBILDUNG 37: ZUFÄLLIGE SORTIERUNG VON PUNKTEAUSLOSUNGEN	51
ABBILDUNG 38: PUNKTEWERTUNGEN IN EINER PUNKTEAUSLOSUNG	52
ABBILDUNG 39: NEXT-FIGHT-ANZEIGE.....	52
ABBILDUNG 40: SPEICHERN VON AUSLOSUNGEN	53
ABBILDUNG 41: AUSWAHLLISTE ZUM LADEN VON AUSLOSUNGEN	54
ABBILDUNG 42: DRUCKEN VON AUSLOSUNGEN AUF DEN AUSLOSUNGSTABELLEN.....	55
ABBILDUNG 43: AUSLOSUNG-DRUCKOPTIONEN.....	55
ABBILDUNG 44: DRUCKEN VON AUSLOSUNGEN FÜR VEREINE	57
ABBILDUNG 45: DRUCKOPTION-DIALOG	58
ABBILDUNG 46: EINTRÄGE VON EINER AUSLOSUNGSTABELLE ENTFERNEN.....	59
ABBILDUNG 47: DURCHSTREICHEN VON EINTRÄGEN AUF AUSLOSUNGSTABELLEN	60
ABBILDUNG 48: EINTRÄGE MANUELLE IN AUSLOSUNGEN EINFÜGEN	61

ABBILDUNG 49: ÄNDERN DER ANORDNUNG VON EINTRÄGEN EINER AUSLOSUNG	62
ABBILDUNG 50: TEILEN EINER AUSLOSUNGSTABELLE	62
ABBILDUNG 51: EINSATZ VON SET DIREKT AN DEN KAMPFFLÄCHEN	63
ABBILDUNG 52: ERZEUGEN EINER MITSCHRIFT DIREKT AUF DER AUSLOSUNGSTABELLE.....	64
ABBILDUNG 53: FUNKTIONSMENU VON MITSCHRIFTTABELLEN	65
ABBILDUNG 54: "NEXT FIGHT"-ANZEIGE	67
ABBILDUNG 55: DIE „NEXT FIGHT“-HAUPTANZEIGE	68
ABBILDUNG 56: DIE "NEXT FIGHT"-KONTROLLANZEIGE	69
ABBILDUNG 57: EINSATZ DES POINT PANELS DIREKT AN DER KAMPFFLÄCHE.....	70
ABBILDUNG 58: POINT PANEL ANZEIGE	71
ABBILDUNG 59: POINT PANEL STEUERUNGSFENSTER.....	72
ABBILDUNG 60: ANZEIGE DER TROSTRUNDE AUF DER MITSCHRIFTTABELLE	73
ABBILDUNG 61: INFORMATIONSFENSTER FÜR DIE ERSTELLUNG EINER POOLSIEGERTABELLE.....	74
ABBILDUNG 62: TROSTRUDENTABELLE MIT ZWEI TROSTRUNDEN.....	76
ABBILDUNG 63: TABELLE IM ZUSTAND "MULTI USER EDIT MODE"	77
ABBILDUNG 64: AKTUALISIEREN EINER TABELLE	77
ABBILDUNG 65 : DIALOGFENSTER ZUR AUTOMATISCHEN SPEICHERUNG VON ERGEBNISSEN	80
ABBILDUNG 66 : ERGEBNISSE MANUELL ERSTELLEN / BEARBEITEN.....	81
ABBILDUNG 67: ERGEBNISSE FÜR EINE KATEGORIE BEARBEITEN / ÄNDERN	82
ABBILDUNG 68: ERGEBNISLISTE.....	83
ABBILDUNG 69: FENSTER „AWARD CEREMONY DONE“	84
ABBILDUNG 70: FENSTER „RESULTS OPTIONS“ FÜR ERGEBNISLISTEN	85
ABBILDUNG 71: MEDAILLENSPIEGEL FÜR VEREINE.....	86
ABBILDUNG 72: DATENBANKSERVER-INSTALLATION SCHRITT 1	88
ABBILDUNG 73: DATENBANKSERVER-INSTALLATION SCHRITT 2	89
ABBILDUNG 74: DATENBANKSERVER-INSTALLATION SCHRITT 3	89
ABBILDUNG 75: DATENBANKSERVER-INSTALLATION SCHRITT 4	90
ABBILDUNG 76: DATENBANKSERVER-INSTALLATION SCHRITT 5	90
ABBILDUNG 77: DATENBANKSERVER-INSTALLATION SCHRITT 6	91
ABBILDUNG 78: DATENBANKSERVER-INSTALLATION SCHRITT 7	91
ABBILDUNG 79: DATENBANKSERVER-INSTALLATION SCHRITT 8	92
ABBILDUNG 80: DATENBANKSERVER-INSTALLATION SCHRITT 9	92
ABBILDUNG 81: DATENBANKSERVER-INSTALLATION SCHRITT 10	93
ABBILDUNG 82: DATENBANKSERVER-INSTALLATION SCHRITT 11	93
ABBILDUNG 83: DATENBANKSERVER-INSTALLATION SCHRITT 12	94
ABBILDUNG 84: DATENBANKSERVER-INSTALLATION SCHRITT 13	94

1 Architektur

Die SET-Turnierverwaltungssoftware, im Folgenden als SET bezeichnet, ist in der Programmiersprache JAVA geschrieben. JAVA ist eine sehr populäre und weit verbreitete Programmiersprache. In JAVA geschriebene Programme laufen auf allen gängigen Betriebssystemen, wie z. B. auf Microsoft Windows, Linux oder Mac OS.

Zur Verwaltung der Daten verwendet SET eine eigene Datenbank. SET kann grundsätzlich mit folgenden Datenbankvarianten betrieben werden:

- Verwendung einer integrierten (eingebauten) Datenbank (**SET Local**)
- Verwendung eines eigenen Datenbankservers, lokal oder in einem eigenen Netzwerk. Bei dieser Varianten können SET Online-Veranstaltungen heruntergeladen und in den eigenen Datenbankserver importiert werden (**SET Network**)
- Verwendung der SET Online-Datenbank (**SET Online**)

Der Einsatz der unterschiedlichen Varianten ist in den nächsten Kapiteln ausführlich beschrieben.

1.1 Integrierte (eingebaute) Datenbank (SET Local)

Die **SET Local**-Variante verwendet für die Verwaltung der Daten eine integrierte Datenbank (siehe Abbildung 1:). Diese integrierte Datenbank ist bereits in SET enthalten und muss nicht zusätzlich installiert werden, ganz gleich ob die Variante **SET Local**, **SET Network** oder **SET Online** verwendet wird.

Wichtig: In der SET Local-Variante kann immer nur ein SET-Client auf seine integrierte Datenbank zugreifen. SET-Clients können grundsätzlich nicht auf fremde integrierte Datenbanken zugreifen.



Abbildung 1: Verwendung einer integrierten Datenbank

Wie eine Verbindung zu einer integrierten Datenbank aufgebaut wird, ist in Kapitel „**Verbindung zur Datenbank**“ beschrieben.

1.1.1 Sicherung der integrierten Datenbank / Kopieren der Daten auf einen anderen Rechner oder neuen SET-Version

Daten der integrierten Datenbank befinden sich im *SET-Programmverzeichnis* „*database*“. Eine Sicherung aller Daten ist durch Kopieren des gesamten Ordners möglich. Auf diese Weise können auch ganz einfach integrierte Datenbank zwischen SET-Clients ausgetauscht werden.

1.2 Lokale Datenbank / Netzwerk-Datenbank (SET Network)

Die *SET Network*-Variante verwendet für die Verwaltung der Daten einen externen Datenbankserver. Dieser externe Datenbankserver kann grundsätzlich überall laufen, von wo er auch tatsächlich erreichbar ist, wie z. B. lokal auf dem Rechner, irgendwo im eigenen Netzwerk oder sogar im Internet. Der *Vorteil* dieser Variante ist der, dass, im Gegensatz zur Variante *SET Local*, *beliebig viele SET-Clients* gleichzeitig mit der *gleichen Datenbank* arbeiten können (siehe Abbildung 2: Verwendung eines externen Datenbankservers). Das ist vor allem dann wichtig, wenn SET gleichzeitig auf unterschiedlichen Kampfflächen eingesetzt wird.

Wenn Veranstaltungen online über *SET Online* verwaltet werden können sämtliche Veranstaltungsdaten heruntergeladen und in den eigenen Datenbankserver *importiert* werden. Somit stehen alle wichtigen Daten zur Verfügung, wie z. B. Nennungen. Mit einer *SET Network-Lizenz* kann man sich auch automatisch zur *SET Online-Datenbank* verbinden.

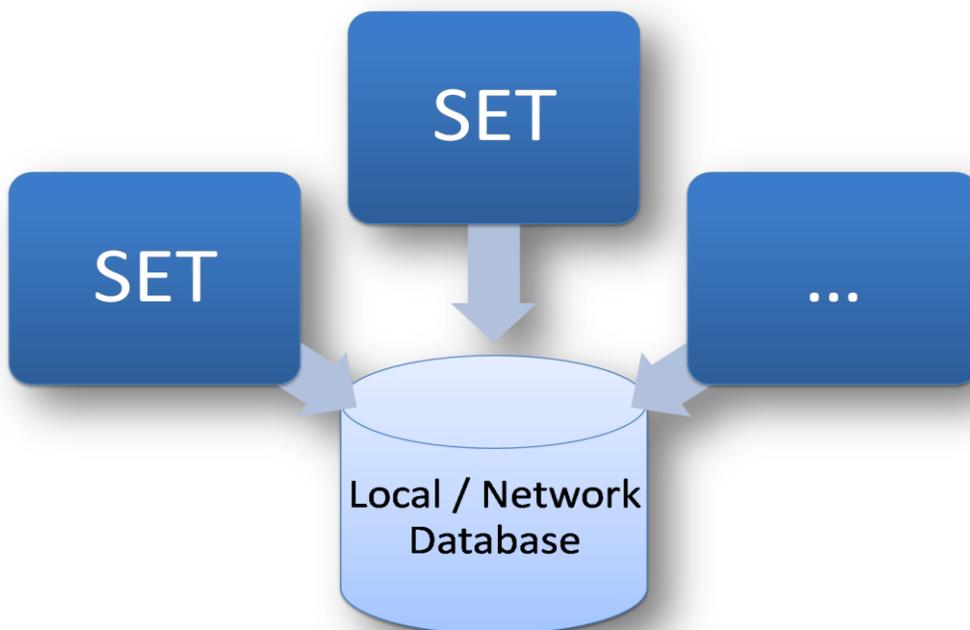


Abbildung 2: Verwendung eines externen Datenbankservers

Wie man eine externe Datenbank installiert, verwendet und eine Verbindung aufbaut, ist in Kapitel „*Verbindung zur Datenbank*“ beschrieben.

1.3 SET Online Datenbank (SET Online)

Bei der *SET Online*-Variante wird eine direkte Verbindung zur *SET Online Datenbank* aufgebaut. Es werden somit keine integrierte Datenbank und kein externer Datenbankserver verwendet. Die Verbindung zur SET Online Datenbank wird *automatisch*, über eine *sichere verschlüsselte Verbindung*, vom SET-Client durchgeführt. Es können sich *beliebig viele SET-Clients* gleichzeitig zur SET Online-Datenbank verbinden (siehe Abbildung 3: Verwendung der SET Online Datenbank). Sämtliche eingegebene Daten und deren Änderungen sind in Echtzeit im Internet verfügbar. Somit ist es möglich eine Veranstaltung live im Internet durchzuführen und den Benutzern Daten, wie z. B. Auslosungen, Ergebnisse und Zwischenstände, sofort und automatisch zur Verfügung zu stellen.

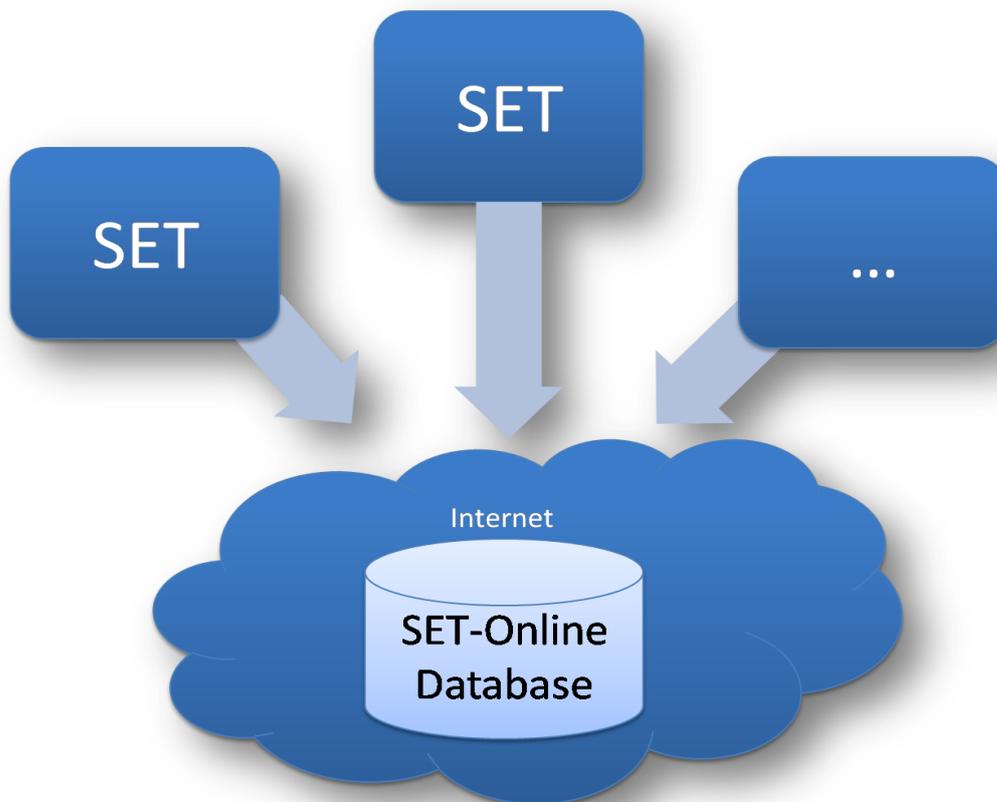


Abbildung 3: Verwendung der SET Online Datenbank

Veranstaltungen live im Internet

Werden Veranstaltungen über SET Online abgewickelt, stehen sämtliche Daten im Internet live und sofort zur Verfügung. Besucher können so eine Veranstaltung live im Internet miterleben. Z. B. werden Ergebnisse von Kämpfen in Echtzeit angezeigt und auf den Auslosungstabellen aktualisiert.

Über SET Online können auch jede Art von Informationen, Dokumenten, Bildern oder sonstigen Dateien zum Download zur Verfügung gestellt werden.

SET Online bietet auch eine Reihe von Möglichkeiten zur Kommunikation mit Besuchern und Teilnehmer, wie z. B. Foren, News-Feeds oder direkten Emailverkehr.

Mehr Informationen zu SET Online erhalten Sie unter folgender Emailadresse: admin@sportdata.org.

Wie eine Verbindung zur SET Online-Datenbank aufgebaut wird, ist in Kapitel Eine exemplarische Verbindung zu einem Datenbankserver mit der Beispiel-IP-Adresse 192.168.0.33 und den neuen Datenbanknutzerdaten könnte wie folgt aufgebaut werden:

- **Database:** der Name der Datenbank die genutzt werden soll
- **Server:** 192.168.0.33
- **Port:** 3306
- **DB-Username:** user1
- **DB-Password:**

Verbindung zur SET Online beschrieben.

2 Installation

Die folgenden Kapitel beschreiben die Installation von SET.

2.1 Installation der Java-Laufzeitumgebung

Eine **Java-Laufzeitumgebung** (*jre – java runtime environment*) lässt Java-Anwendungsprogramme plattformunabhängig ablaufen, das heißt, unabhängig von der verwendeten Hardware und dem Betriebssystem. Um SET ausführen zu können muss diese Java-Laufzeitumgebung vorher auf dem gewünschten Rechner installiert werden.

Die jeweils aktuelle Version der Laufzeitumgebung ist auf der **JAVA** -Webseite (siehe Links) kostenlos verfügbar. Alternativ kann eine online zur Verfügung gestellte Datei „jre-XXX.exe“ unter **SET-Downloads** (siehe Links) heruntergeladen werden. Voraussetzung ist JAVA ab Version 6.0.

Achtung: 32Bit-System bitte die Java-Datei mit i586 im Dateinamen und 64Bit-System die Java-Datei mit x64 im Dateinamen verwenden!

Anschließend muss die Java-Laufzeitumgebung installiert werden. Folgen Sie dazu einfach den Anweisungen des Installationsassistenten.

2.2 Installation der SET-Software

SET kann entweder manuell durch extrahieren des **Zip-Archiv** „SET-XXX.zip“ oder mit Hilfe eines **Installations-Assistenten** „SET-XXX_installer_XXX.jar“ installiert werden. Beide Dateien sind unter SET-Downloads (siehe Links) verfügbar. Es ist ganz gleich wohin SET extrahiert oder installiert wird. Einzige Voraussetzung jedoch ist, dass am Zielort **Schreibrechte** vorhanden sind. SET wird durch Ausführen der Datei „**Start-SET.bat**“ („**Start-SET-Linux.sh**“ für **Linux**-Betriebssystem) im SET-Programmverzeichnis gestartet. Wird SET mit Hilfe des **Installations-Assistenten** installiert, besteht

die Möglichkeit automatisch ein Start-Icon am Desktop zu hinterlegen. Ansonsten kann manuell eine Verknüpfung zur „**Start-SET**“-Datei erzeugt werden.

TIPP: SET kann auch auf externen Datenträgern mit Schreibrechten installiert werden. Also z. B. auch auf einem **USB-Stick**. Somit kann man SET überall mithin nehmen und auf jedem beliebigen Rechner damit arbeiten, ohne SET installieren zu müssen. **Voraussetzung** jedoch ist eine vorhandene **Java-Laufzeitumgebung** auf dem Zielrechner.

ACHTUNG: Jede SET-Installation verwendet seine eigene integrierte Datenbank. Wenn bereits mit einer integrierten Datenbank gearbeitet wurde, kann diese alte integrierte Datenbank in die neue SET-Installation kopiert werden (siehe Sicherung der integrierten Datenbank / Kopieren der Daten auf einen anderen). Eventuell wurden in einer neueren Version Änderungen an der Datenbank vorgenommen. Informieren Sie sich bitte unter office@sportdata.org, ob Änderungen an Ihrer alten Datenbank notwendig sind. Gerne übernimmt das SET-Team notwendige Anpassungen, damit Sie mit Ihren bestehenden Daten weiterarbeiten können.

2.3 Installation einer gültigen SET-Lizenz

Um SET einzusetzen ist eine SET-Lizenz notwendig. SET kann auch funktional uneingeschränkt ohne Lizenz genutzt werden, jedoch die Software automatisch im **Demo-Modus**. Das bedeutet, dass auf allen Ausdrucken und auch im SET Point Panel Hauptfenster der Vermerk „**No Valid Llicense**“ erscheint. Zusätzlich kann SET nur mit der integrierten Datenbank genutzt werden. Folgende Lizenzen sind derzeit verfügbar:

- **SET Local-Lizenz:** Mit der SET Local-Lizenz kann die Software nur mit der **integrierten Datenbank** verwendet werden.
- **SET Network-Lizenz:** Mit der SET Network-Lizenz kann SET mit der **integrierten**, einer **externen** und mit der **SET Online-Datenbank** genutzt werden. SET Network beinhaltet jedoch noch keinen Event Manager Zugang für SET Online. Um auch über SET Online Veranstaltungen verwalten zu können, ist eine Registrierung auf **sportdata** (siehe 0) notwendig. Werden Veranstaltungen über SET Online verwaltet, steht Ihnen als Service eine SET Network-Lizenz und eine SET Point Panel-Lizenz zur Verfügung.
- **SET Point Panel-Lizenz:** Mit dieser Lizenz kann SET Point Panel genutzt werden.
- **SET DTM-Lizenz:** Mit dieser Lizenz kann SET DTM genutzt werden.

Wurde noch keine gültige Lizenz installiert oder ist eine gültige Lizenz abgelaufen, erscheint bei jedem Start von SET und SET Point Panel der Hinweis eine gültige Lizenz zu installieren. Wird **keine gültige Lizenz** installiert, kann SET im **Demo-Modus** verwendet werden. Zur Installation einer gültigen Lizenz wird der Lizenzierungs-Assistent benutzt (siehe Abbildung 4:Lizenzierungs-Assistent).

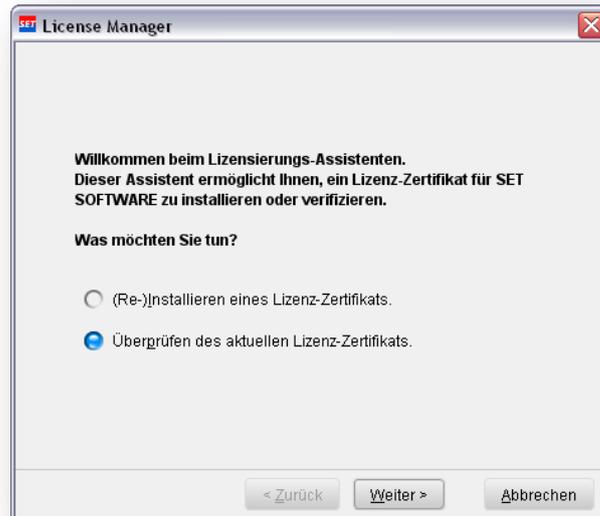


Abbildung 4: Lizenzierungs-Assistent

Dieser Assistent ermöglicht die Installation und Verifikation von Lizenzen (siehe Abbildung 5: Erfolgreich installierte Lizenz). Der Assistent kann auch jederzeit manuell über den Lizenzmanager gestartet werden.

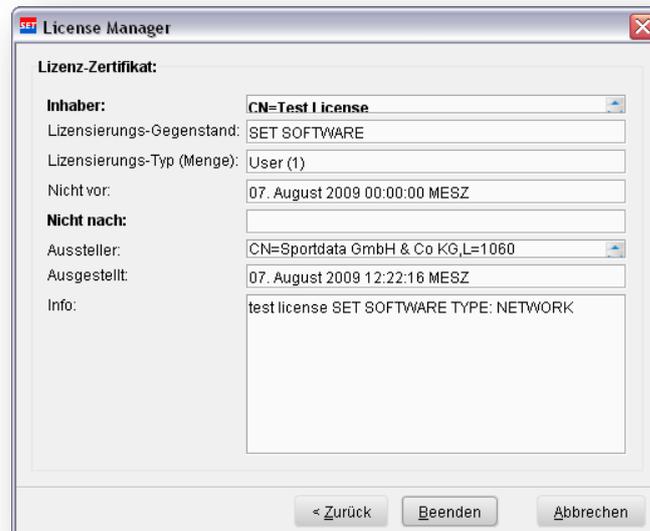


Abbildung 5: Erfolgreich installierte Lizenz

2.4 Installation eines externen Datenbank-Servers (nur notwendig für SET Network und SET Online)

Um einen externen Datenbankserver verwenden zu können, muss dieser zuerst *installiert* und *konfiguriert* werden. Eine genaue Beschreibung dieser Aktivitäten für die Installation eines MySQL-

Datenbankserver unter Microsoft Windows ist in Kapitel Anhang B: Installation eines Datenbank-Servers unter Microsoft Windows zu finden.

Die Mysql-Datenbankserver-Software für Windows kann unter [SET-Downloads](#) (siehe Links) oder direkt vom Hersteller MYSQL (siehe Links) heruntergeladen werden. Voraussetzung ist MYSQL-Server ab Version 5.0.

Außerdem muss eine [SET Network-Lizenz](#) vorhanden sein. Mit einer [SET Local-Lizenz](#) (siehe Integrierte (eingebaute) Datenbank (SET Local)) kann **kein** externer Datenbankserver genutzt werden.

Nach erfolgreicher Installation eines externen Datenbankserver ist dieser zwar einsatzbereit, verfügt aber noch über keine Datenbank selbst. Dazu muss zuerst eine SET-Datenbank importiert werden (siehe Importieren einer SET-Datenbank auf dem externen Datenbankserver (nur notwendig für SET Network und SET Online)).

2.5 Importieren einer SET-Datenbank auf dem externen Datenbankserver (nur notwendig für SET Network und SET Online)

Über die Funktion „[Import Online Database from sql file](#)“ im „[Database Connection Settings](#)“ Fenster von SET kann eine Datenbank auf den externen Datenbankserver **importiert** werden. Dies ist nach erfolgreicher Installation eines Datenbankserver notwendig, da eine Datenbank selbst noch nicht vorhanden ist. Eine leere SET-Datenbank ist im SET-Programmverzeichnis „[database](#)“ zu finden und trägt die Bezeichnung „[set-mysql-empty.sql](#)“.

Ebenso können Veranstaltungen, die über [SET Online](#) verwaltet werden, heruntergeladen und in den eigenen externen Datenbankserver **importiert** werden. Somit stehen alle wichtigen Daten zur Verfügung.

Eine detaillierte Beschreibung des Import-Vorganges ist in Kapitel Importieren und verbinden zu einer exportierten SET Online-Datenbank zu finden.

3 Verbindung zur Datenbank

Wie bereits in Kapitel 0 erwähnt, kann SET mit verschiedenen Datenbankvarianten betrieben werden. In den folgenden Kapiteln wird detailliert beschrieben, wie eine Datenbankverbindung für die unterschiedlichen Varianten aufgebaut werden kann.

3.1 Verbindung zur integrierten Datenbank

Die integrierte Datenbank ist ein fester Bestandteil von SET. Jeder SET-Client verfügt über diese Datenbank. Für die Nutzung der integrierten Datenbank ist *keine Konfiguration* oder *Installation* notwendig.

Um eine Verbindung zur integrierten Datenbank aufzubauen, muss die Option *“Use integrated database”* im Fenster *„Database Connection Settings“* ausgewählt werden (siehe Abbildung 6:). Die Verbindung wird durch Drücken des *„Next“*-Buttons aufgebaut.

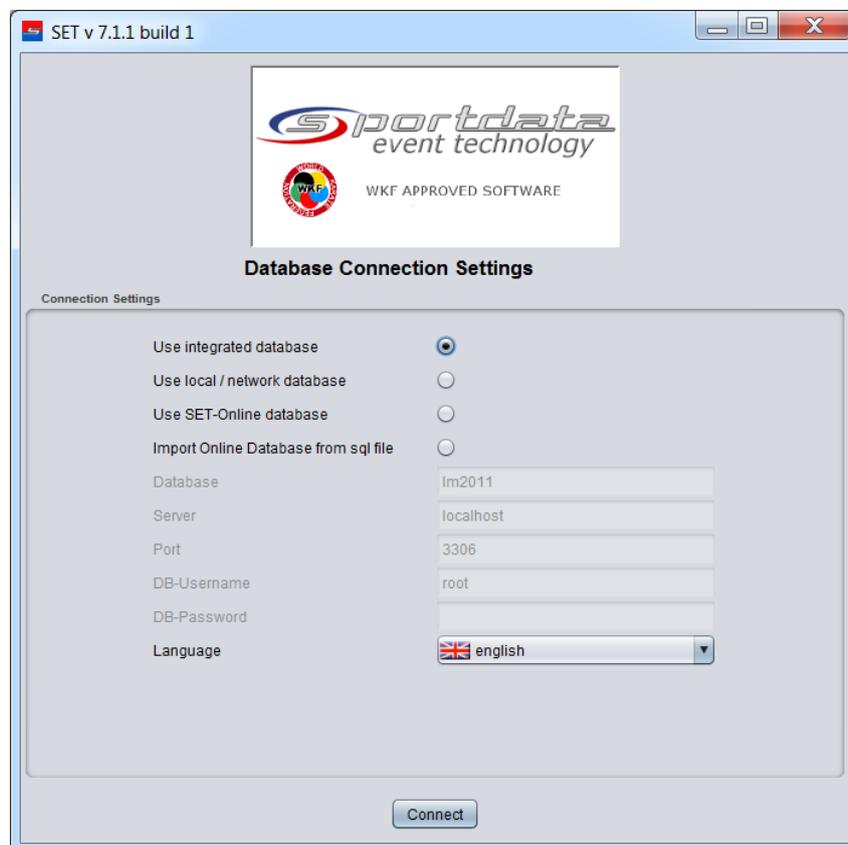


Abbildung 6: Verbindung zur integrierten Datenbank

3.2 Verbindung zu einem externen Datenbankserver

Für den Verbindungsaufbau zu einem externen Datenbankserver wird die Option *“Use local / network database”* im Fenster *“Database Connection Settings”* gewählt. Anschließend müssen die Verbindungseinstellungen, welche bereits bei der Installation und Konfiguration des Datenbankservers definiert wurden, angegeben werden. Folgende Daten sind dazu notwendig:

- **Database:** der Name der Datenbank die genutzt werden soll
- **Server:** Name oder IP-Adresse des Servers / Rechners auf dem der Datenbankserver läuft
- **Port:** Port des Datenbankservers (standardmäßig 3306)
- **DB-Username:** Benutzername des Datenbanknutzers
- **DB-Password:** Passwort des Datenbanknutzers

Wurde der Datenbankserver exakt wie in Kapitel Anhang B: Installation eines Datenbank-Servers unter Microsoft Windows beschrieben installiert und der Datenbankserver läuft auch, kann mit folgenden Einstellungen eine lokale Verbindung aufgebaut werden:

- **Database:** der Name der Datenbank die genutzt werden soll
- **Server:** localhost
- **Port:** 3306
- **DB-Username:** root
- **DB-Password:**

Soll z. B. aus **Sicherheitsgründen** ein **neuer Datenbanknutzer** angelegt werden, kann mit Hilfe von sogenannten SQL-Befehlen ein neuer Nutzer und Sicherheitsrichtlinien erstellt werden. Das ist vor allem dann notwendig, wenn **SET-Clients** eine Verbindung zu einem **externen Datenbankserver** auf einem **anderen Rechner** aufbauen wollen.

Um einen neuen Datenbanknutzer anzulegen, muss zuerst eine **Verbindung zum Datenbankserver** aufgenommen werden. Je nach Betriebssystem des Rechners, auf dem der Datenbankserver läuft, kann dies variieren. Eine Installation unter Microsoft Windows stellt Tools zur Verfügung die dies erleichtern, wie z. B. unter **START -> ALLE PROGRAMME -> MYSQL -> MYSQL SERVER 5.0 -> MYSQL COMMAND LINE CLIENT.**

Besteht eine Verbindung, können nun folgende **Befehle** eingegeben werden:

```
CREATE USER '<username>'@'%';
GRANT ALL PRIVILEGES ON <database>.* TO '<username>'@'% ' IDENTIFIED BY '<password>';
FLUSH PRIVILEGES;
```

Beispiel: Es soll ein Benutzer mit dem Namen "user1" und keinem Passwort erstellt werden. Zusätzlich soll sich der Benutzer von dem Rechner aus auf alle Datenbanken verbinden dürfen.

```
CREATE USER 'user1'@'%';
GRANT ALL PRIVILEGES ON *.* TO 'user1'@'% ' IDENTIFIED BY "";
FLUSH PRIVILEGES;
```

Eine exemplarische Verbindung zu einem Datenbankserver mit der Beispiel-IP-Adresse 192.168.0.33 und den neuen Datenbanknutzerdaten könnte wie folgt aufgebaut werden:

- **Database:** der Name der Datenbank die genutzt werden soll

- **Server:** 192.168.0.33
- **Port:** 3306
- **DB-Username:** user1
- **DB-Password:**

3.3 Verbindung zur SET Online-Datenbank

Um eine Verbindung zur SET Online-Datenbank aufzubauen, ist eine SET Network-Lizenz notwendig. Durch Auswahl der Option **“Use SET-Online database”** im Fenster **“Database Connection Settings”** und Drücken des **“Next”**-Buttons erfolgt der Verbindungsaufbau. **Voraussetzung** sind eine funktionierende **Internetanbindung** und die Möglichkeit **SSH-Verbindungen** zu erstellen.

3.4 Importieren und verbinden zu einer exportierten SET Online-Datenbank

Von SET Online exportierte Daten und sonstige SET Datenbanken können durch Auswahl der Option **“Import Online Database from sql file”** im Fenster **“Database Connection Settings”** importiert werden. Dazu werden, wie in Kapitel 3.2 beschrieben, die Verbindungseinstellungen für die externe Datenbank eingegeben. Für den Parameter **„Database“** muss jedoch ein Datenbankname gewählt werden, der noch **nicht existiert**, da eine neue Datenbank mit diesem Namen erstellt wird. Nach Drücken des **„Next“**-Buttons wird die zu importierende SQL-Datei ausgewählt. Ein Informationsfenster öffnet sich und gibt Auskunft über Importvorgang. Wurde die Datenbank erfolgreich importiert, kann wie in Kapitel Verbindung zu einem externen Datenbankserver beschrieben auf die neue Datenbank verbunden werden.

4 Anmeldung

Wurde erfolgreich eine Verbindung zur Datenbank erstellt, erscheint das Anmeldefenster. Abhängig von der genutzten Datenbankvariante sind unterschiedliche Anmeldeinformationen, *SET-Username* und *SET-Password*, notwendig.

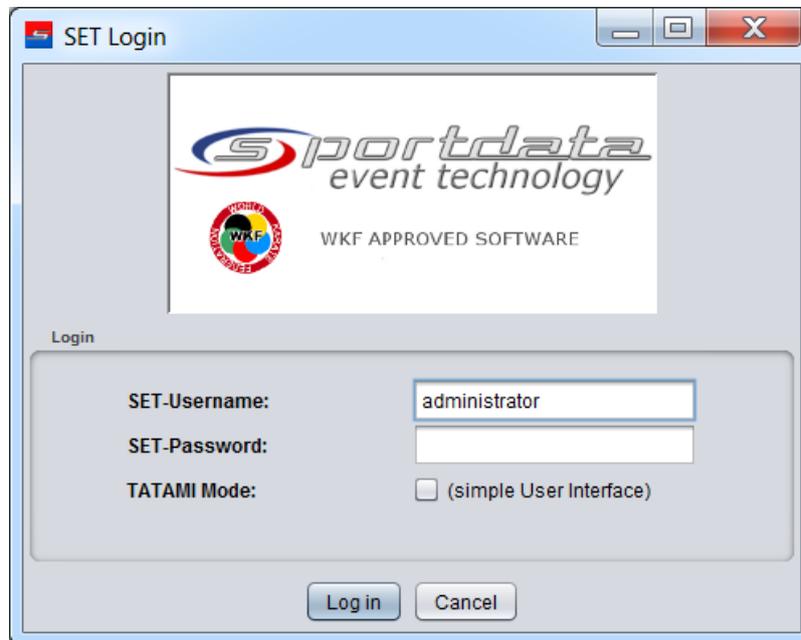


Abbildung 7: SET Anmeldefenster

Die Standardanmeldedaten für die integrierte Datenbank lauten folgendermaßen:

- *SET-Username: administrator*
- *SET-Password: set*

Ein *Administrator*-Benutzer ist jener Benutzer mit den meisten Rechten im System. Nur ein Administrator-Benutzer kann neue *Benutzer anlegen* und *verwalten*. Der Administrator-Benutzer kann nur für *SET Local* und *SET Network* benutzt werden, nicht aber mit *SET Online*. Jeder Benutzer hat jedoch die Möglichkeit seine eigenen Benutzereinstellungen zu ändern, ganz gleich welche Datenbankvariante verwendet wird.

Für eine Verbindung zu SET Online oder zu einer importierten Datenbank von SET Online ist ein *SET-Online Event Manager Konto* notwendig.

SET Online Event Manager Konto

Mit einem SET Online Event Manager Konto können Veranstaltungen auf SET Online verwaltet werden. Verfügen Sie noch über kein solches Konto können Sie jederzeit ein neues Konto, unter der Emailadresse admin@sportdata.org, anfordern. Daten zu online verwalteten Veranstaltungen können jederzeit heruntergeladen und lokal genutzt werden. Das ist vor allem dann notwendig, wenn am Veranstaltungsort keine Internetverbindung möglich ist.

5 Phasen und Aktivitäten des Veranstaltungsmanagements

SET unterstützt alle wichtigen Phasen des Veranstaltungsmanagements. Grundsätzlich besteht jeder Veranstaltungsablauf aus folgenden Phasen (siehe Abbildung 8: Allgemeiner Ablauf einer Veranstaltung):

- *Verwalten von Veranstaltungen (siehe Verwalten von Veranstaltungen)*
- *Verwalten von Kategorien (siehe Verwalten von Kategorien)*
- *Verwalten von Registrierungen (siehe Verwalten von Registrierungen)*
- *Verwalten von Auslosungen (siehe Verwalten von Auslosungen)*
- *Verwalten des Zeitplans (siehe)*
- *Verwalten von Mitschriften (siehe Verwalten von Mitschriften)*
- *Verwalten von Ergebnissen, Auswertungen und Statistiken (siehe Verwalten von Ergebnissen)*

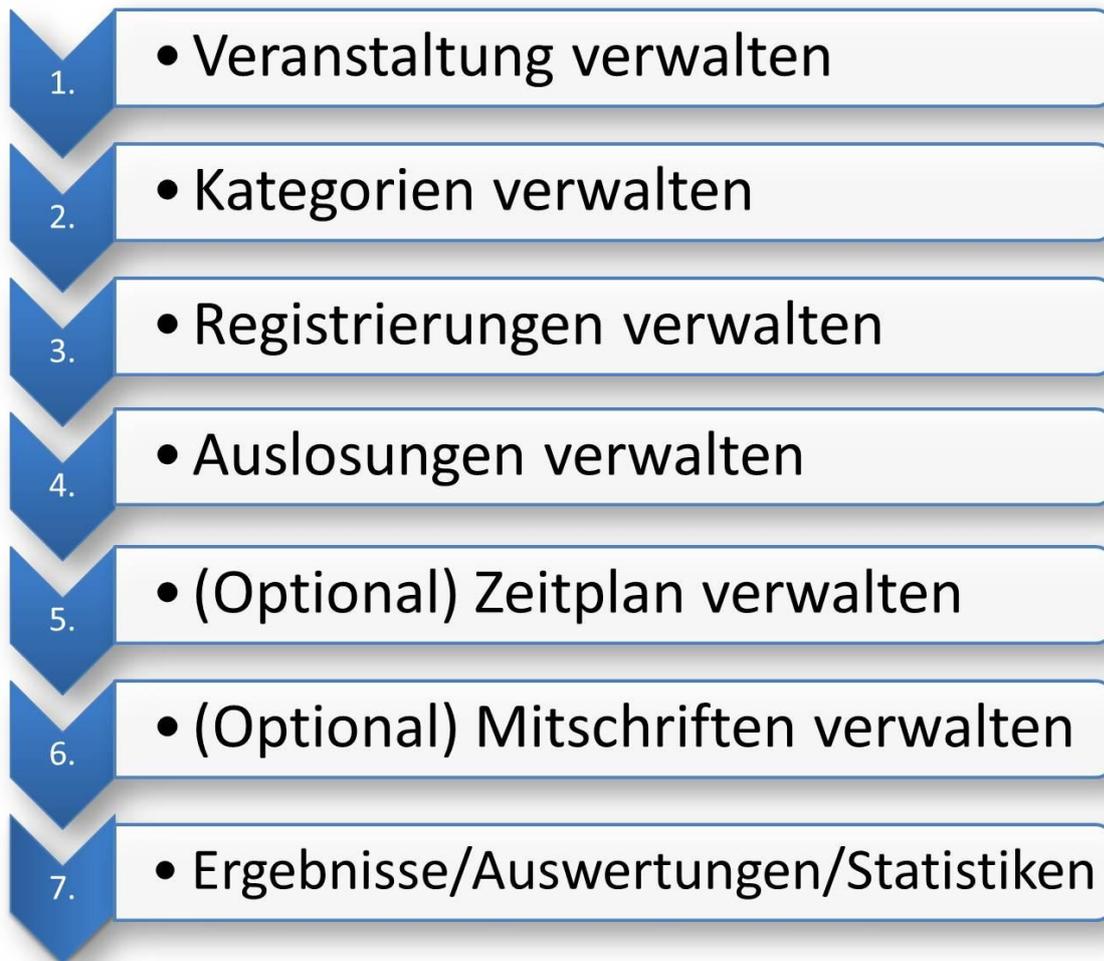


Abbildung 8: Allgemeiner Ablauf einer Veranstaltung

Im Folgenden werden diese Phasen und deren Aktivitäten ausführlich beschrieben.

6 Verwalten von Veranstaltungen

Grundsätzlich können beliebig viele Veranstaltungen online über SET Online oder direkt in SET verwaltet werden. In den folgenden Kapiteln wird detailliert beschrieben, wie Veranstaltungen in SET angelegt, geändert und ausgewählt werden.

6.1 Anlegen von neuen Veranstaltungen

Neue Veranstaltungen werden im Veranstaltungsfenster angelegt (siehe Abbildung 9: SET).

Abbildung 9: SET Veranstaltungsverwaltung

Um eine neue Veranstaltung anzulegen, müssen folgende Daten eingegeben werden (siehe Abbildung 9: SET):

New event: Name der Veranstaltung

Date of event: Beginn der Veranstaltung

Start of entry period: Beginn der Anmeldefrist

End of entry period: Ende der Anmeldefrist

Country: Land in dem die Veranstaltung stattfindet

Currency of entry fee: Währung, in der das Startgeld bezahlt werden muss

Registration mode: Registrierungsmodus. Der Stichtag für die Bestimmung des Alters und der Zugehörigkeit zu einer Kategorie kann *“Day of event”* (Tag der Veranstaltung) oder *“Year of event”* (Jahr der Veranstaltung) sein. Tag der Veranstaltung bedeutet, dass das Alter eines Teilnehmers mit dem Tag der Veranstaltung berechnet wird. Jahr der Veranstaltung hingegen bedeutet, dass das Alter eines Teilnehmers mit dem Jahr, in dem die Veranstaltung stattfindet, berechnet wird.

Type: Typ der Veranstaltung, z. B. Turnier oder Seminar

Use event and category cut off date: Wenn diese Option aktiviert ist, wird das Veranstaltungsdatum als Stichtatum verwendet, außer es ist direkt für die jeweilige Kategorie ein eigenes Stichtatum

definiert. In diesem Fall wird das Stichdatum der Kategorie zur Berechnung des Alters verwendet (siehe Kapitel *Kategorien dieser Veranstaltung*).

Sind alle Felder ausgefüllt, wird durch Drücken des *“Next”*-Buttons die Veranstaltung angelegt und das Hauptfenster geöffnet (siehe Abbildung 10: SET).

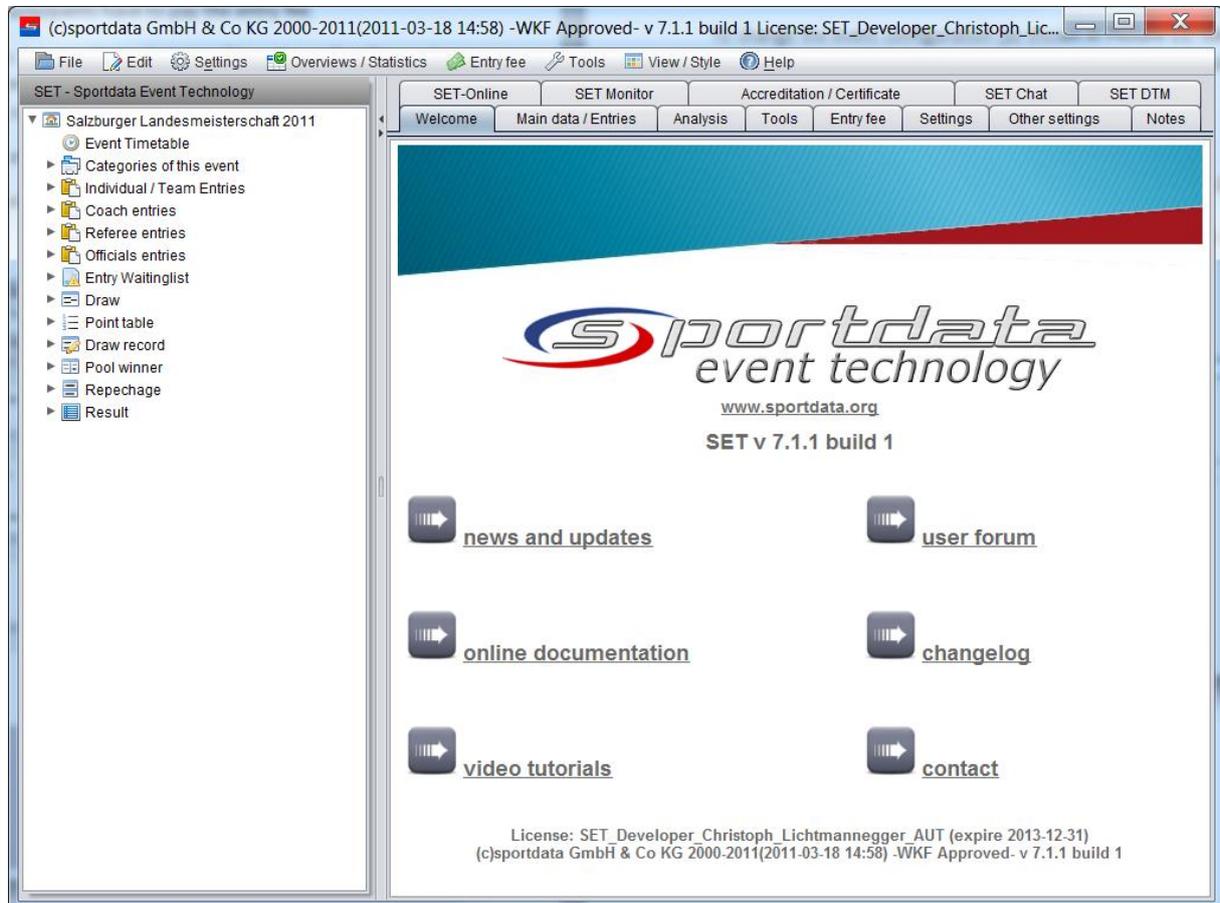


Abbildung 10: SET Hauptfenster

6.2 Auswahl bereits vorhandener Veranstaltungen

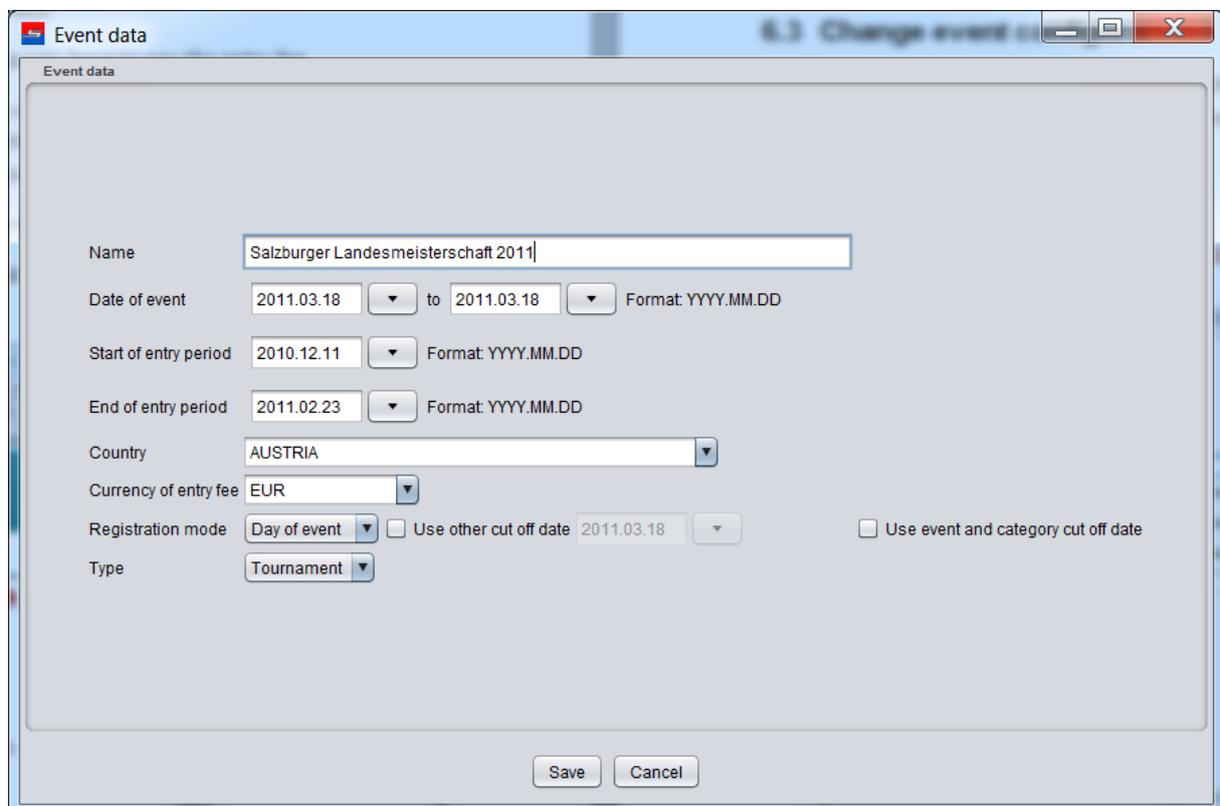
Eine bereits vorhandene Veranstaltung wird in der *Veranstaltungsliste* im Veranstaltungsfenster (siehe Abbildung 9: SET) angezeigt. Durch *Doppelklick* auf einen Listeneintrag oder durch Auswahl einer Veranstaltung und anschließendem Drücken des *“Next”*-Buttons wird das Hauptfenster (siehe Abbildung 10: SET) zur jeweilig ausgewählten Veranstaltung geöffnet.

6.3 Bearbeiten von Veranstaltungseinstellungen

Die in Kapitel Abbildung 11:) getroffenen Einstellungen einer Veranstaltung können jederzeit über die Funktion *“Edit event”* geändert werden. Diese Funktion wird folgendermaßen aufgerufen:

MENU: EDIT -> EDIT EVENT

TREE: RIGHT-CLICK THE EVENT ITEM -> EDIT EVENT



The screenshot shows a dialog box titled "Event data" with the following fields and options:

- Name: Salzburger Landesmeisterschaft 2011
- Date of event: 2011.03.18 to 2011.03.18 (Format: YYYY.MM.DD)
- Start of entry period: 2010.12.11 (Format: YYYY.MM.DD)
- End of entry period: 2011.02.23 (Format: YYYY.MM.DD)
- Country: AUSTRIA
- Currency of entry fee: EUR
- Registration mode: Day of event (checkbox Use other cut off date: 2011.03.18, checkbox Use event and category cut off date)
- Type: Tournament

Buttons: Save, Cancel

Abbildung 11: Bearbeiten von Veranstaltungseinstellungen

7 Verwalten von Kategorien

Im den folgenden Kapiteln wird beschrieben, wie Kategorien angelegt, verwaltet und für Veranstaltungen aktiviert werden können.

7.1 Kategorien suchen

Kategorien werden im *Kategorie-Fenster* verwaltet (siehe Abbildung 12:):

MENU: EDIT -> EDIT CATEGORIES

MAIN WINDOW: TAPPED PANE "MAIN DATA/ENTRIES" -> BOX "MAIN DATA" -> BUTTON "CATEGORIES"

TREE: RIGHT-CLICK "CATEGORIES OF THIS EVENT" -> "EDIT CATEGORIES (MAIN DATA)"

SHORTCUT: STRG + K

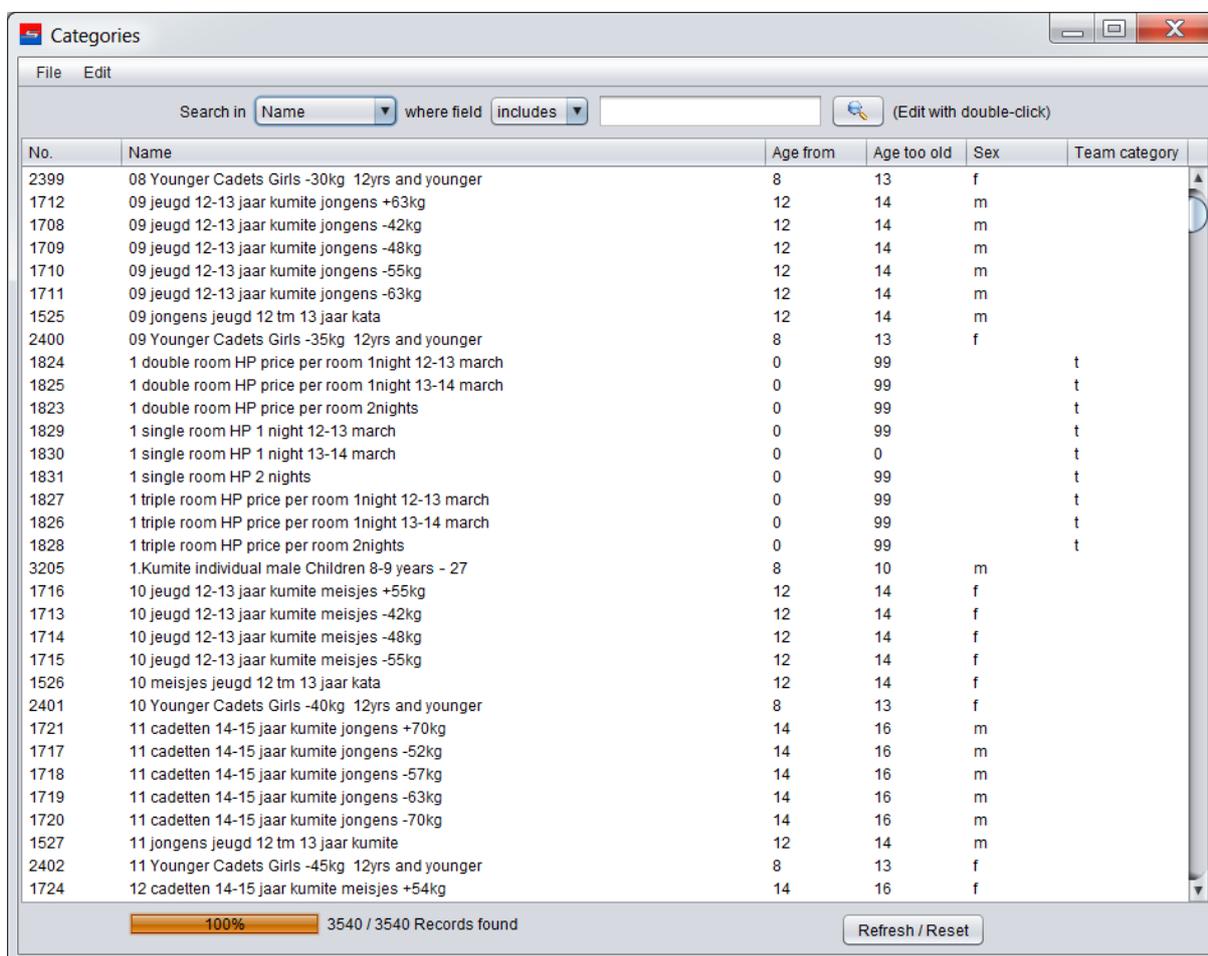


Abbildung 12: Verwalten von Kategorien

Im oberen Teil des Kategorie-Fensters kann nach Inhalten aller Listenfelder gesucht werden. Diese Suche ist *filterbasiert*. Das bedeutet, es wird immer nur die Ergebnismenge angezeigt. Sollen alle Einträge angezeigt werden, muss der *"Refresh/Reset"*-Button gedrückt werden.

7.2 Kategorien anlegen

Zum Anlegen neuer Kategorien wird das Kategorie-Fenster, wie in Kapitel 7.1 beschrieben, geöffnet. Im Kategorie-Fenster wählt man anschließend folgenden Menüeintrag:

MENU: EDIT -> NEW RECORD

SHORTCUT: STRG+N

Abbildung 13: Kategorie anlegen

Name: Name der Kategorie.

ACHTUNG: Existiert die gewünschte *Bezeichnung* der Kategorie bereits, meldet das System einen Fehler. In diesem Fall muss ein anderer Name gewählt oder die bereits vorhandene Kategorie verwendet werden. Grundsätzlich kann die Altersgrenze vorhandener Kategorien beliebig für jede Veranstaltung angepasst werden, ohne die Kategorie neu anlegen zu müssen (siehe „*Verwenden von Kategorien für Veranstaltung*“).

Age from: Alter, ab dem eine Anmeldung möglich ist.

Age too old: Alter, ab dem *keine* Anmeldung mehr möglich ist.

ACHTUNG: Ganz gleich welcher *Registrierungsmodus* verwendet wird („*Day of event*“ oder „*Year of event*“), die Werte für „Age from“ und „Age too old“ werden immer wie für den Registrierungsmodus „Day of event“ angegeben. SET berechnet automatisch die Altersgrenzen für „Year of event“.

Sex: Geschlecht der Teilnehmer.

Team category: Handelt es sich um eine Teamkategorie, muss diese Option ausgewählt werden.

Durch Drücken des „*save*“-Buttons wird das Fenster geschlossen und die neue Kategorie gespeichert. Die neue Kategorie wird in der Kategorienliste angezeigt, sobald der „*Refresh / Reset*“-Button gedrückt wird.

7.3 Kategorien bearbeiten

Kategorien werden im *Kategorie-Fenster* bearbeitet (siehe Kapitel 7.1). Die zu bearbeitenden Kategorien werden durch *Doppelklick* oder durch Auswahl des folgenden *Menüeintrages* geöffnet:

MENU: EDIT -> EDIT DATA

SHORTCUT: STRG+E

Abbildung 14: Kategorie bearbeiten

Wird die Kategorie angezeigt, können die Attribute wie in Kapitel „*Kategorien anlegen*“ beschrieben angepasst werden.

Durch Drücken des *“update”*-Buttons wird das Fenster geschlossen und die Änderungen gespeichert. Änderungen werden in der Kategorienliste angezeigt, sobald der *“Refresh / Reset”*-Button gedrückt wird.

ATTENTION: Eine Kategorie kann nur geändert werden, solange diese noch nicht in Verwendung ist, sprich keine Anmeldungen, Ergebnisse, usw. vorliegen. Soll nur der Name einer Kategorie geändert werden, muss eine neue Kategorie, wie in Kapitel 7.2 Kategorien anlegen beschrieben, angelegt werden. Soll nur die Altersgrenze einer Kategorie angepasst werden, muss *keine* neue Kategorie angelegt werden. Änderungen in Bezug auf Altersgrenzen einer Kategorie können im Fenster *“Categories of this event”* (siehe 7.5 Verwenden von Kategorien für Veranstaltung) vorgenommen werden.

7.4 Kategorien löschen

Kategorien werden im *Kategorie-Fenster* gelöscht. Die zu löschenden Kategorien werden durch *Doppelklick* oder durch Auswahl des folgenden *Menüeintrages* geöffnet:

MENU: EDIT -> EDIT DATA

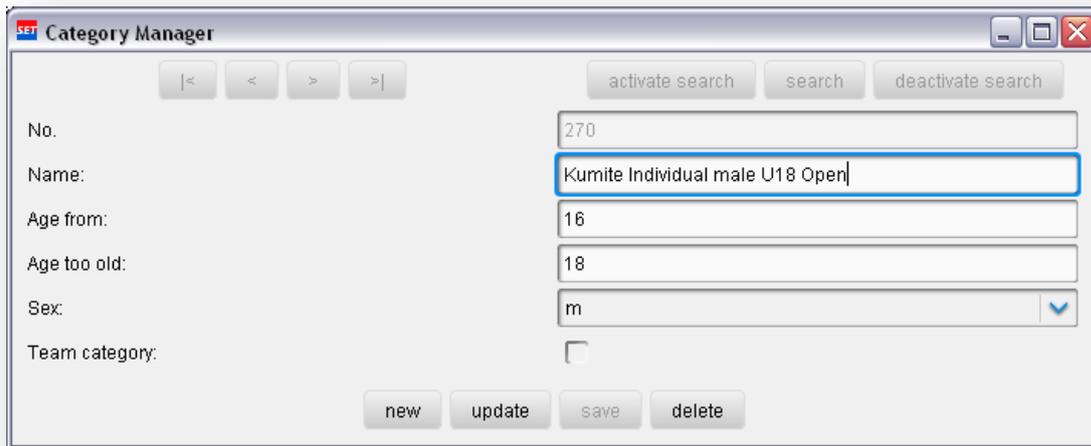


Abbildung 15: Kategorie löschen

Durch Drücken des *“delete”*-Buttons wird die Kategorie gelöscht.

ACHTUNG: Eine Kategorie kann nur gelöscht werden, wenn diese in keiner Form vom System verwendet wird. Das Löschen ist somit *nicht erlaubt*, wenn z. B. wenn Auslosungen, Ergebnisse oder Nennungen für diese Kategorie vorliegen.

Wird keine Fehlermeldung angezeigt, erscheint ein Fenster zur Bestätigung des Löschvorganges. Änderungen werden in der Kategorienliste angezeigt, sobald der *“Refresh / Reset”*-Button gedrückt wird.

7.5 Verwenden von Kategorien für Veranstaltung

Für jede Veranstaltung müssen die zu verwendenden Kategorien *explizit ausgewählt* werden. Das ist notwendig, um die Anzahl der angezeigten Kategorie in den Auswahllisten der Registrierung zu beschränken. Dadurch wird der Registrierungsprozess erleichtert, da nur die *tatsächlich verwendeten Kategorien* angezeigt werden. *Nur explizit ausgewählte Kategorien sind im Registrierungsprozess sichtbar.*

Zur Auswahl der zu verwendenden Kategorien wird das Fenster *“Categories of this event”* (siehe Abbildung 16:) geöffnet:

MENU: EDIT -> CATEGORIES OF THIS EVENT

MAIN WINDOW: TAPPED PANE “EDIT” -> BOX “ENTRIES / EVENT” -> BUTTON “CATEGORIES OF THIS EVENT”

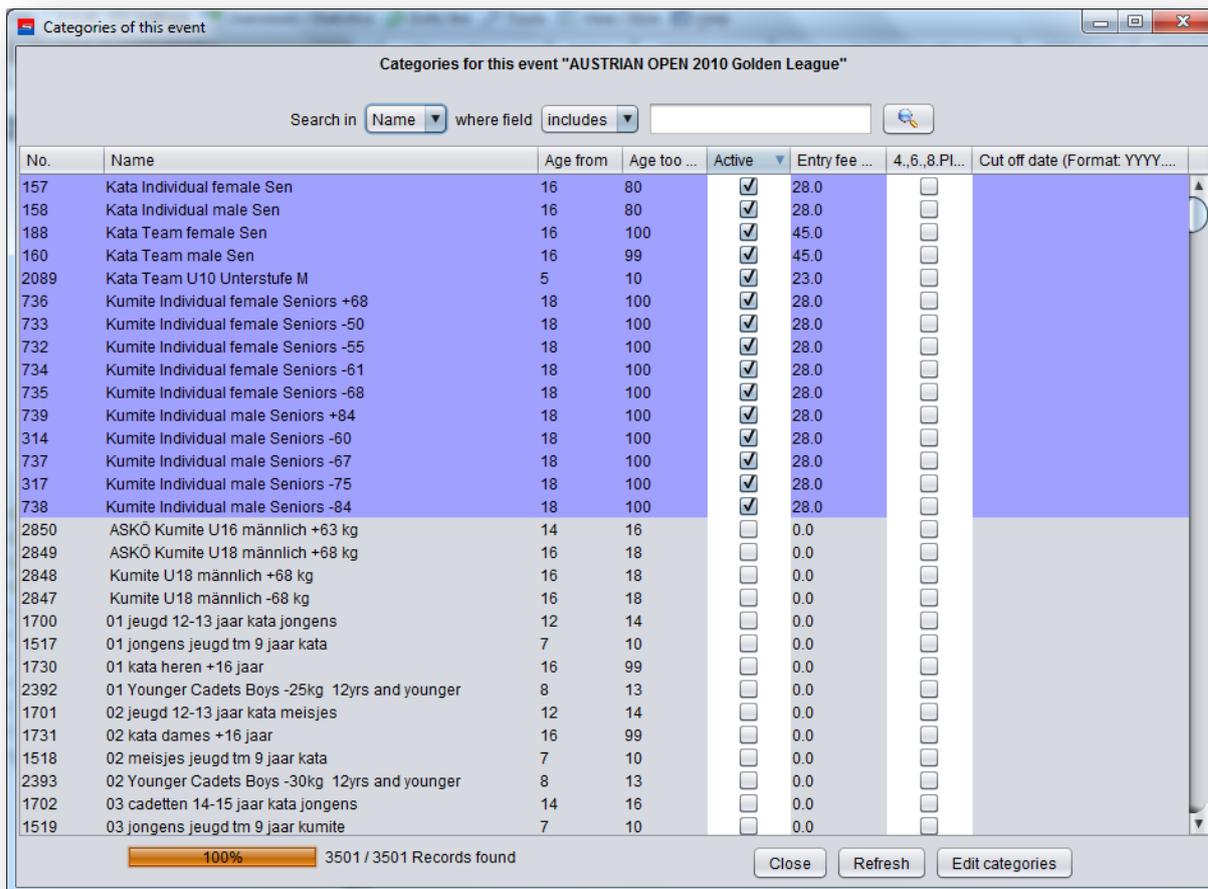


Abbildung 16: Verwenden von Kategorien für Veranstaltungen

Um eine Kategorie auszuwählen, wird die Option **“Active”** für die jeweilige Kategorie aktiviert. **Alter** und **Startgeld** können hier direkt, durch Klicken in das jeweilige Feld, geändert werden, ohne eine neue Kategorie anlegen zu müssen oder eine vorhandene zu ändern.

Des Weiteren gibt es hier die Möglichkeit die Anzeige der Resultate zu ändern. Generell werden die Ergebnisse in der Ergebnisliste wie folgt angezeigt: 1,2,3,3,5,5,7,7... usw. Wenn die Option **4,6,8. Plätze** ausgewählt werden die Ergebnisse inklusive des 4., 6., 8. usw. Platzes angezeigt.

Das Feld **„Cut off date“** erlaubt das Einstellen eines individuellen Stichdatums pro Kategorie. Ist bei den Veranstaltungseinstellungen die Option **„Use event and category cut off date“** aktiviert (siehe Kapitel **Anlegen einer Veranstaltung**), so wird dieses Stichdatum zur Berechnung des Alters verwendet.

8 Verwalten von Registrierungen (Anmeldungen)

Die folgenden Kapitel beschreiben detailliert Aktivitäten zur Verwaltung von Registrierungen.

8.1 Neue Registrierungen

Grundsätzlich gibt es zwei Arten von Registrierungen, *Einzelregistrierungen* und *Teamregistrierungen*. Beide Varianten sind im Folgenden ausführlich beschrieben.

8.1.1 Einzelregistrierungen

Um neue Einzelregistrierungen durchzuführen, wird das Fenster *“Registration of individuals”* (siehe Abbildung 17:) geöffnet.

MENU: FILE -> ENTRIES -> INDIVIDUALS

MAIN WINDOW: BOX “MAIN FUNCTIONS” -> BUTTON “REGISTRATION OF INDIVIDUALS”

Abbildung 17: Registrierung von Einzelstarts

Search automatically for categories (Advice): Ist diese Funktion ausgewählt, versucht das System anhand *früherer Registrierungen* automatisch Kategorien für eine Registrierung vorzuschlagen. Diese Kategorien werden auch automatisch in der Liste der Kategorien ausgewählt.

ACHTUNG: Wird SET im SET Online-Modus betrieben, kann diese Funktion sehr zeit- und ressourcenintensiv sein. Eine gute Internetanbindung mit *großer Bandbreite* ist notwendig. Ist nur eine mäßige bis langsame Internetanbindung verfügbar, sollte diese Funktion nicht ausgewählt werden.

Search for competitor: Falls verfügbar, kann der gewünschte Teilnehmer direkt aus dieser Liste gewählt werden. Alternativ dazu kann nach einem Teilnehmer, durch Drücken des *“Search for competitor”*-Buttons, im Fenster *“Search for competitor”* gesucht werden. Ein Teilnehmer wird durch *Doppelklick* auf einen Listeneintrag in die Registrierungsmaske übernommen.

ACHTUNG: Für SET Network und SET Online gilt: Aus Gründen des *Datenschutzes* sind grundsätzlich nur Teilnehmer sichtbar, für die bereits Registrierungen bestehen oder die vom Event Manager selbst angelegt wurden. Nichtsichtbare aber im System verfügbare Teilnehmer werden dann sichtbar, wenn im Feld *„Last name“* Daten eingegeben werden und die Autovervollständigungsfunktion passende Einträge in der Datenbank findet. Passende Einträge werden automatisch in die Liste *„Search for competitor“* aufgenommen und können dort ausgewählt werden. Der erste der gefundenen Einträge wird automatisch ausgewählt.

Last name: Nachname des Teilnehmers

Ist die Option *“Enable search”* aktiviert, versucht das System die Eingabe automatisch zu vervollständigen. Die *Autovervollständigung* kann durch Eingabe von *mehreren Leerzeichen* ausgesetzt werden.

ATTENTION: Wird SET im SET Online-Modus betrieben, kann die *Autovervollständigung* sehr zeit- und ressourcenintensiv sein. Eine gute Internetanbindung mit *großer Bandbreite* ist notwendig. Ist nur eine mäßige bis langsame Internetanbindung verfügbar, sollte diese Funktion nicht ausgewählt werden, das bedeutet die Option *“Enable search”* sollte deaktiviert sein.

First name: Vorname des Teilnehmers

Birthday: Geburtsdatum des Teilnehmers im Format JJJJ-MM-TT, z. B. 1988-01-12

Weight: Gewicht des Teilnehmers in kg

Size: Größe des Teilnehmers in cm

Sex: Geschlecht des Teilnehmers

Kyu or Dan grade: Kyu- oder Dan-Grad des Teilnehmers

Club: Der Verein des Teilnehmers kann aus einer Liste ausgewählt werden. Alternativ kann auch im Fenster *“Search for club”* nach einem Verein gesucht werden. Ein Verein wird durch *Doppelklick* ausgewählt und automatisch in das Vereinsfeld des Registrierungsformulars eingefügt.

ACHTUNG: Genauso wie für Teilnehmer gilt für Vereine auch: Aus Gründen des Datenschutzes sind grundsätzlich nur Vereine sichtbar, für die bereits Registrierungen bestehen oder die vom Event Manager selbst angelegt wurden. Nichtsichtbare Teilnehmer werden dann sichtbar, wenn im Feld

„*Last name*“ Daten eingegeben werden und die Autovervollständigungsfunktion passende Einträge in der Datenbank findet. Passende Einträge werden automatisch in die Liste „*Club*“ aufgenommen und können dort ausgewählt werden. Der erste der gefundenen Einträge wird automatisch ausgewählt.

New club: Ist der benötigte Verein in der Vereinsliste nicht verfügbar, kann im Feld „*New club*“ ein neuer Verein angelegt werden. Die Eingabe muss im Format erfolgen:

- **Vereinsname(Kurzbezeichnung):** z. B.: Club of Masters Vienna(MCVienna)

TIPP: Ist die eingegebene Vereins- oder Kurzbezeichnung bereits *vorhanden*, erscheint eine *Fehlermeldung*. Vereins- und Kurzbezeichnungen müssen eindeutig im System sein. Eine Möglichkeit die gewünschte Vereins- und Kurzbezeichnung trotzdem zu speichern ist, der Vereins- und Kurzbezeichnung den Zusatz „*[X]*“ anzuhängen, wobei *X* für eine *beliebige Zahl* steht. **Beispiel:** Ist der Verein „Karate Club Cordoba(KCC)“ bereits vorhanden, kann der gleiche Verein folgendermaßen angelegt werden: „Karate Club Cordoba[1](KCC[1])“. Zusätze vom Format „*[X]*“ werden auf allen öffentlichen Listen und Auslosungen entfernt. Somit kann es beliebig viele Vereine mit der gleichen Vereins- und Kurzbezeichnung geben.

Country of new club: Land / Nation des Vereins

Categories: Kategorien, für die eine Registrierung vorgenommen werden soll. Mehrfachauswahl von Kategorien ist durch Drücken und Halten der STRG-Taste und Drücken der linken Maustaste möglich.

ACHTUNG: Wie bereits erwähnt sind nur Kategorien sichtbar, die in der Liste „*Categories of this event*“ (siehe „*VERWENDEN VON KATEGORIEN FÜR VERANSTALTUNG*“) ausgewählt wurden.

Die Registrierung wird gespeichert indem der „*Save entries*“-Button gedrückt wird. Zuvor prüft das System, ob Alter und Geschlecht des Teilnehmers für die ausgewählten Kategorien gültig sind. Ist eine Registrierung zulässig, werden die Daten gespeichert, andernfalls erscheint eine Fehlermeldung und die Daten werden nicht gespeichert.

8.1.2 Teamregistrierungen

Teamregistrierungen werden im Fenster „*Registration of teams*“ (siehe Abbildung 18:) durchgeführt:

MENU: FILE -> ENTRIES -> TEAMS

MAIN WINDOW: BOX „MAIN FUNCTIONS“ -> BUTTON „REGISTRATION OF TEAMS“

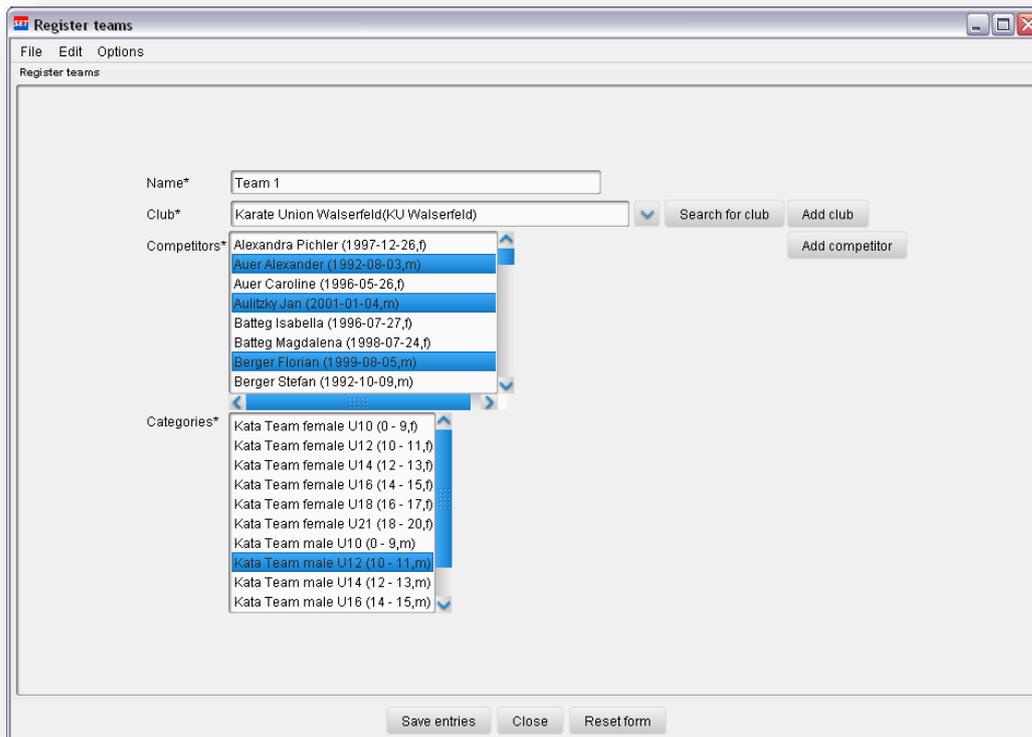


Abbildung 18: Registrierung von Teams

Name: Bezeichnung für das Team; kann frei gewählt werden

Club: Der Verein des Teilnehmers kann aus einer Liste ausgewählt werden. Alternativ kann auch im Fenster *“Search for club”* nach einem Verein gesucht werden. Ein Verein wird durch *Doppelklick* ausgewählt und automatisch in das Vereinsfeld des Registrierungsformulars eingefügt. Ist der gesuchte Verein nicht verfügbar, kann mit Hilfe des *“Add club”*-Buttons ein neuer Verein angelegt werden.

ACHTUNG: Für SET Network und SET Online gilt: Aus Gründen des Datenschutzes sind grundsätzlich nur Vereine sichtbar, für die bereits Registrierungen bestehen oder die vom Event Manager selbst angelegt wurden.

Competitors: Auswahl der Teilnehmer. *Mehrfachauswahl* von Teilnehmern ist durch Drücken und Halten der STRG-Taste und Drücken der linken Maustaste möglich. Um neue Teilnehmer zu einem Verein hinzuzufügen, wird die Funktion *“Add competitor”* benutzt.

Categories: Kategorien, für die eine Registrierung vorgenommen werden soll. Mehrfachauswahl von Kategorien ist durch Drücken und Halten der STRG-Taste und Drücken der linken Maustaste möglich.

ACHTUNG: Wie bereits erwähnt, sind nur Kategorien sichtbar, die in der Liste *“Categories of this event”* (siehe *„VERWENDEN VON KATEGORIEN FÜR VERANSTALTUNG“*) ausgewählt wurden.

Die Registrierung wird gespeichert indem der *“Save entries”*-Button gedrückt wird. Zuvor prüft das System, ob Alter und Geschlecht des Teilnehmer für die ausgewählten Kategorien gültig sind. Ist eine Registrierung zulässig, werden die Daten gespeichert, andernfalls erscheint eine Fehlermeldung und die Daten werden nicht gespeichert.

8.2 Suche nach Registrierungen

SET bietet verschiedenen Möglichkeiten, um nach Registrierungen zu suchen.

8.2.1 Suche nach Registrierungen über den Namen eines Teilnehmers

Um über den Namen von Teilnehmern nach Registrierungen zu suchen, kann das *“Search for competitors in categories”*-Fenster (siehe Abbildung 19:) verwendet werden:

MENU: EDIT -> SEARCH COMPETITOR

MAIN WINDOW: TAPPED PANE “EDIT” -> BOX “SEARCH / SEED” -> BUTTON “SEARCH FOR COMPETITOS / DELETE”

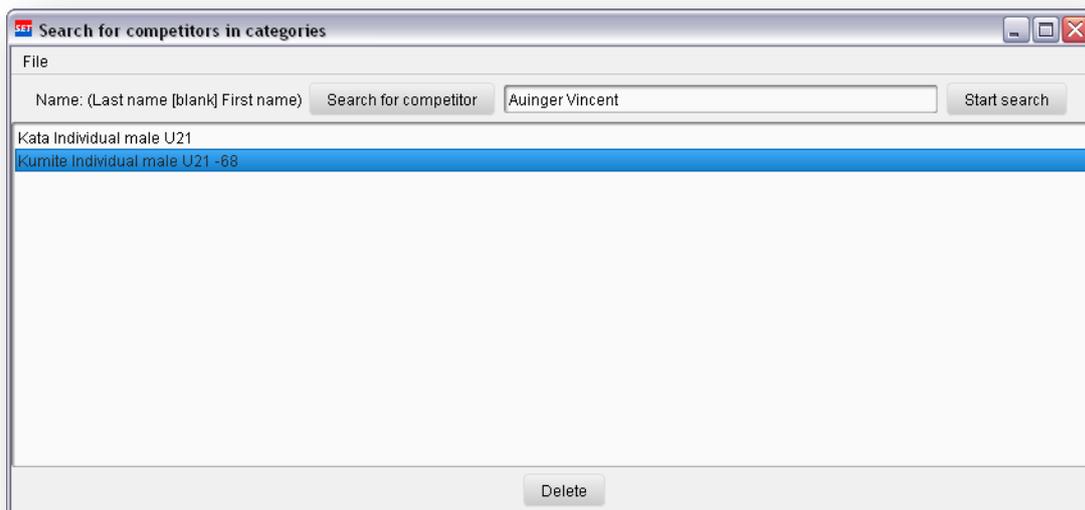


Abbildung 19: Suche nach Registrierungen über den Namen

Diese Funktion ist sehr hilfreich, wenn Teilnehmer registriert sind, jedoch nicht an der Veranstaltung teilnehmen können. Es werden alle Kategorien aufgelistet, für die der gesuchte Teilnehmer registriert ist.

Dazu wird zuerst im Textfeld, im oberen Teil des Fensters, der Name des gesuchten Teilnehmers eingegeben (Eingabeformat: *Nachname[blank]Vorname*). Mit Hilfe des *“Search for competitor”*-Buttons kann bequem nach Teilnehmern gesucht werden. Die Suche wird durch Drücken des *“Start search”*-Buttons gestartet. Registrierungen für den gesuchten Teilnehmer werden in der Ergebnisliste des Fensters aufgelistet und können direkt gelöscht werden.

8.2.2 Suche nach Registrierungen über die Kategorie

Um nach Registrierungen für eine bestimmte Kategorie zu suchen, wird das Fenster *“Edit / Delete entries”* (siehe Abbildung 20:) geöffnet:

MENU: EDIT -> EDIT ENTRIES

MAIN WINDOW: TAPPED PANE “EDIT” -> BOX “ENTRIES / EVENT” -> BUTTON “EDIT / DELETE ENTRIES”

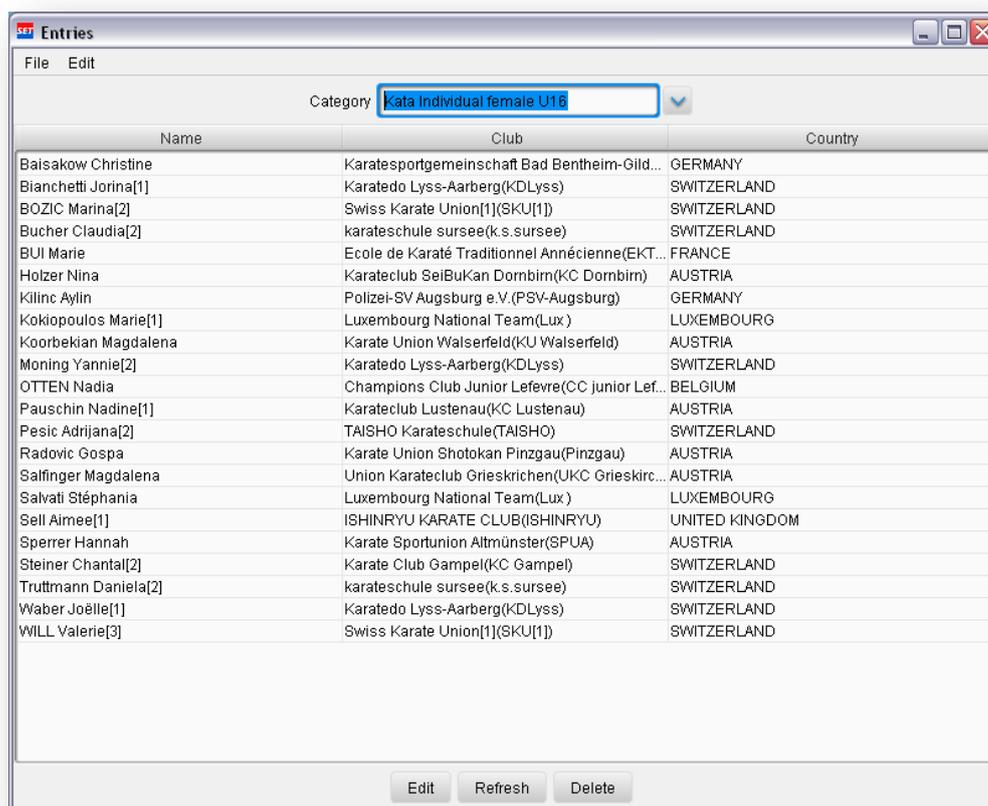


Abbildung 20: Suche nach Registrierungen über die Kategorie

Ist eine Kategorie ausgewählt, werden alle vorhandenen Registrierungen für diese Kategorie unterhalb aufgelistet.

Eine ähnliche aber weitaus detailliertere Übersicht über Registrierungen in Kategorien ist im folgendem Kapitel angeführt.

8.2.3 Suche in der Liste aller Registrierungen

Sämtliche Registrierungen werden in der Übersicht *“All entries”* (siehe Abbildung 21:) aufgelistet:

MENU: EDIT -> EDIT ENTRIES

MAIN WINDOW: TAPPED PANE “EDIT” -> BOX “ENTRIES / EVENT” -> BUTTON “EDIT / DELETE ENTRIES”

Club	Name	Nation	Category	Time
Akademischer Sportclub Wien - Sektion ...	Cook Simon	AUSTRIA	Kumite Individual male U18 -76	2009-04-27 16:0...
Askö SeiBuKan Linz(SBK Linz)	Adlberger Tobias	AUSTRIA	Kumite Individual male U16 -52	2009-05-06 09:4...
Askö SeiBuKan Linz(SBK Linz)	Hagleitner Nora	AUSTRIA	Kumite Individual female U16 -54	2009-05-06 09:4...
Askö SeiBuKan Linz(SBK Linz)	Hagleitner Oliver	AUSTRIA	Kumite Individual male U21 -68	2009-05-06 09:4...
Askö SeiBuKan Linz(SBK Linz)	Pointner Lisa	AUSTRIA	Kumite Individual female U21 -53	2009-05-06 09:4...
Askö SeiBuKan Linz(SBK Linz)	Schafzahl Mario	AUSTRIA	Kumite Individual male U21 -78	2009-05-06 09:4...
Barking Abbey Ishinyu(BA)	Lucraft Emma[1]	UNITED KINGDOM	Kata Individual female U18	2009-03-14 16:0...
barking abbey ishinyu(B.A.)	CANNON SAMANTHA	UNITED KINGDOM	Kata Individual female U21	2009-04-02 11:0...
Braintree Shotokan Karate Club(BSKC)	Baker Hanah	UNITED KINGDOM	Kumite Individual female U18 -59	2009-02-27 22:0...
Braintree Shotokan Karate Club(BSKC)	Canham Tom	UNITED KINGDOM	Kumite Individual male U21 -68	2009-02-27 22:0...
Braintree Shotokan Karate Club(BSKC)	Eka Akan	UNITED KINGDOM	Kumite Individual male U21 +78	2009-02-27 22:0...
Braintree Shotokan Karate Club(BSKC)	Farquhar Jimmy	UNITED KINGDOM	Kumite Individual male U18 -61	2009-02-27 22:1...
Braintree Shotokan Karate Club(BSKC)	Ismay Sam	UNITED KINGDOM	Kumite Individual male U16 -57	2009-02-27 22:0...
Braintree Shotokan Karate Club(BSKC)	McConville Drew	UNITED KINGDOM	Kumite Individual male U14 -150	2009-02-27 22:0...
Braintree Shotokan Karate Club(BSKC)	West Hannah	UNITED KINGDOM	Kumite Individual female U14 -160	2009-02-27 22:0...
Budo Sport Center Liestal(BSC Liestal)	Rösch Maurice	SWITZERLAND	Kata Individual male U14	2009-05-01 07:0...
Budo Sport Center Liestal(BSC Liestal)	Rösch Maurice	SWITZERLAND	Kumite Individual male U14 -150	2009-05-04 09:3...
Budo Sport Center Liestal(BSC Liestal)	Stutz Fabrice[2]	SWITZERLAND	Kata Individual male U18	2009-05-01 07:0...
Budo Sport Center Liestal(BSC Liestal)	Stutz Fabrice[2]	SWITZERLAND	Kumite Individual male U18 -68	2009-05-01 07:0...
Bushido Waltershausen(B_Waltershaus...	Bolduan Denis	GERMANY	Kumite Individual male U18 -61	2009-04-28 16:1...
Bushido Waltershausen(B_Waltershaus...	Friedensohn Julia	GERMANY	Kumite Individual female U16 +54	2009-04-28 16:1...
Bushido Waltershausen(B_Waltershaus...	Friedensohn Peter[2]	GERMANY	Kumite Individual male U21 +78	2009-04-28 16:1...
Bushido Waltershausen(B_Waltershaus...	Genau Christoph[1]	GERMANY	Kumite Individual male U18 -68	2009-03-05 14:2...
Bushido Waltershausen(B_Waltershaus...	Schmidt Linda	GERMANY	Kumite Individual female U18 -59	2009-04-28 21:0...
Bushido Waltershausen(B_Waltershaus...	Schwerdt Ludwig	GERMANY	Kumite Individual male U16 -57	2009-04-29 22:2...
Champions Club Junior Lefevre(CC juni...	Davoine Alexis	BELGIUM	Kata Individual male U12	2009-03-27 09:5...
Champions Club Junior Lefevre(CC juni...	Davoine Alexis	BELGIUM	Kumite Individual male U12 -140	2009-03-27 10:0...
Champions Club Junior Lefevre(CC juni...	OTTEN Nadia	BELGIUM	Kata Individual female U16	2009-05-08 14:2...
Champions Club Junior Lefevre(CC juni...	OTTEN Nadia	BELGIUM	Kumite Individual female U16 -47	2009-05-08 14:2...
Ecole de Karaté Traditionnel Annécienn...	BUI Lila	FRANCE	Kata Individual female U12	2009-03-13 09:4...
Ecole de Karaté Traditionnel Annécienn...	BUI Marie	FRANCE	Kata Individual female U16	2009-03-13 09:4...
Ficht Club Čocká Budřovice/Ficht CB	Fruchtach Matěj	CZECH REPUBLIC	Kata Individual male U18	2009-05-12 10:1...

Abbildung 21: Liste aller Registrierungen

In dieser Liste kann bequem nach Registrierungen gesucht werden. **Markierte** Registrierungen können direkt aus der Liste **gelöscht** werden. Das **Bearbeiten** von Registrierungen ist durch **Doppelklick** auf den gewünschten Eintrag möglich. Zur Vereinfachung der Suche in dieser Liste sind alle Spalten der Tabelle, durch Klicken in die **Spaltenüberschrift, sortierbar**.

8.2.4 Suche nach Registrierungen über den Verein

Eine detaillierte Übersicht über Registrierungen von Vereinen ist in Kapitel „**Registrierungen sortiert nach Vereine, Kategorien und Teilnehmer**“ beschrieben.

8.3 Registrierungen bearbeiten

Mit dem Bearbeiten von Registrierungen ist das Ändern von Teilnehmer- und Vereinsstammdaten gemeint. Um Registrierungen zu bearbeiten, muss zuerst, wie in den vorangegangenen Kapiteln beschrieben, gesucht werden. Detailansichten zum Ändern von Teilnehmer- und Vereinsdaten werden entweder durch **Doppelklick** oder Drücken des **“Edit”**-Buttons geöffnet.

8.3.1 Bearbeiten von Einzelregistrierungen

Beim Bearbeiten von **Einzelregistrierungen** können Teilnehmerdaten geändert werden.

8.3.2 Bearbeiten von Teamregistrierungen

Daten von Teams werden im Fenster *“Team Manager”* (siehe Abbildung 22:) bearbeitet.

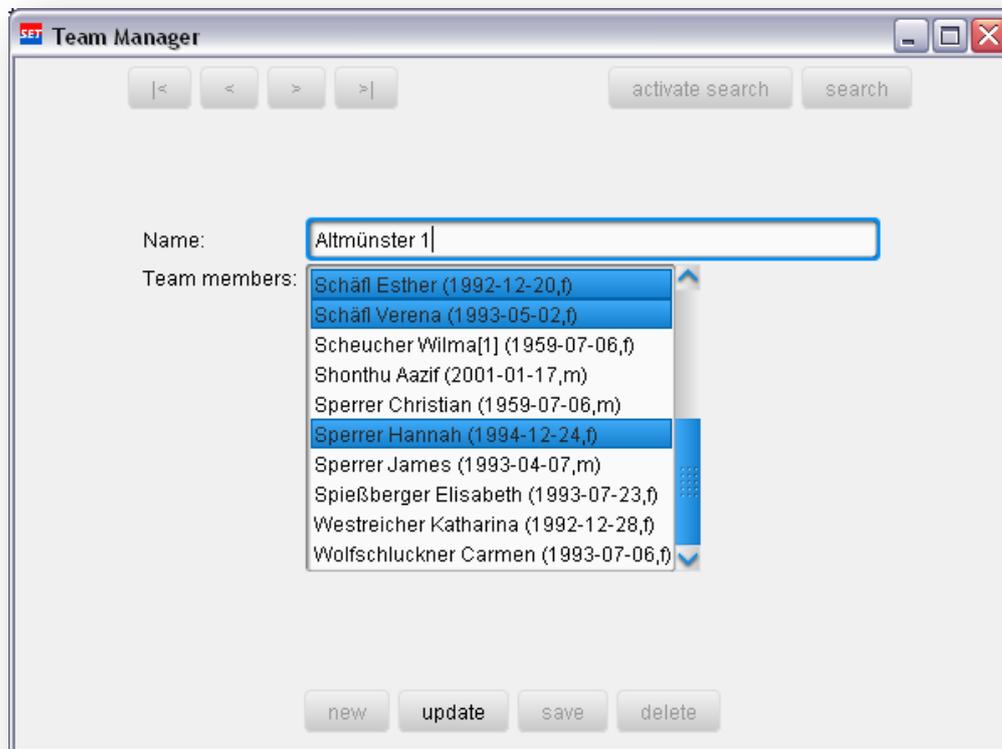


Abbildung 22: Bearbeiten von Teamregistrierungen

Im *„Team Manager“*-Fenster können der Name des Teams und die Teammitglieder geändert werden. Sollte ein Teilnehmer benötigt werden, der noch nicht als Mitglied eines bestimmten Teams erfasst wurde, muss dieser angelegt werden. Anschließend muss das *„Team Manager“*-Fenster neu geöffnet werden, um den neuen Teilnehmer des betroffenen Vereins auswählen zu können. Durch Drücken des *“update“*-Button werden die Änderungen gespeichert.

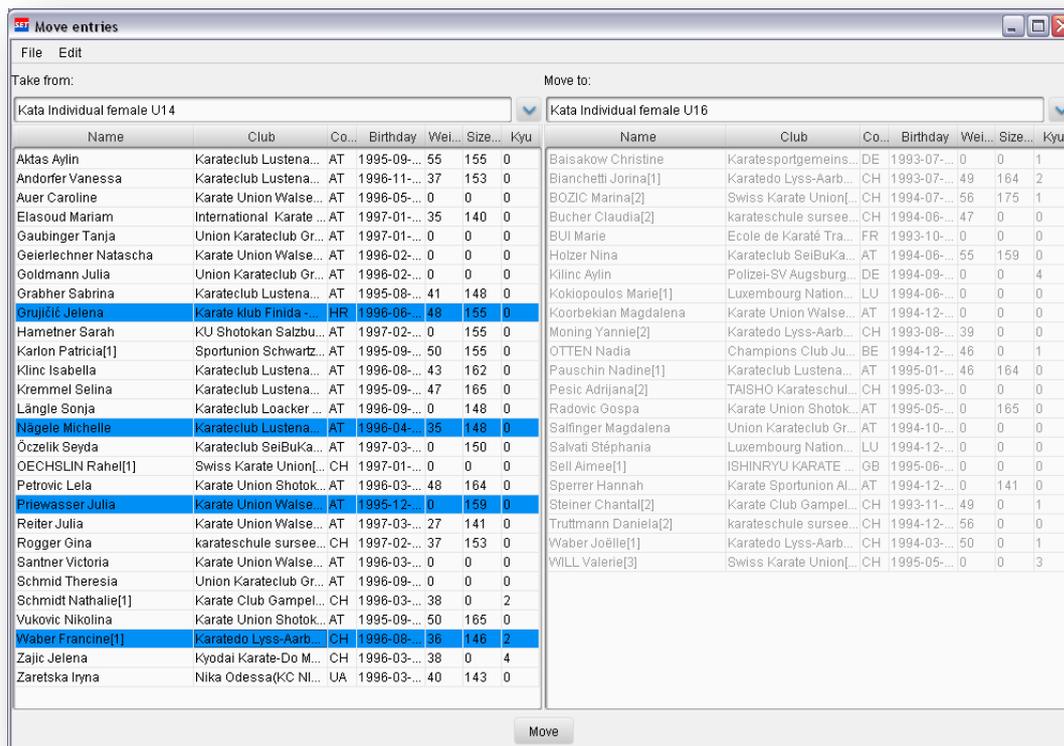
8.4 Löschen von Registrierungen

Um Registrierungen zu bearbeiten, muss zuerst, wie in den vorangegangenen Kapiteln beschrieben, gesucht werden. Durch Drücken des *“Delete“*-Buttons werden die ausgewählten Registrierungen gelöscht.

8.5 Verschieben von Registrierungen in andere Kategorien

Registrierungen können von einer Kategorie in eine andere verschoben werden. Verschiebungen werden im Fenster *“Move entries“* (siehe Abbildung 23:) durchgeführt.

MENU: EDIT -> MOVE ENTRIES

MAIN WINDOW: TAPPED PANE "EDIT" -> BOX "ENTRIES / EVENT" -> BUTTON "MOVE ENTRIES"**Abbildung 23: Verschieben von Registrierungen**

Zuerst wird die **Ausgangskategorie** (linke Seite) und eine **Zielkategorie** (rechte Seite) ausgewählt. Danach werden die zu verschiebenden Registrierungen in der Ausgangskategorie markiert () und anschließend der **"Move"**-Button gedrückt. Mehrfachauswahl von Kategorien ist durch Drücken und Halten der **STRG-Taste** und Drücken der **linken Maustaste** möglich. Das System prüft nun aufgrund des Geschlechts und des Alters der Teilnehmer und der Art der Zielkategorie (Einzel- oder Teamkategorie), ob ein Verschieben erlaubt ist. Ist ein Verschieben der Registrierungen erlaubt, werden die Änderungen gespeichert und die verschobenen Registrierungen in der Zielkategorie angezeigt.

8.6 Kategorien verschieben

Kategorien können in SET zusammengelegt werden. Das bedeutet, alle Registrierungen einer Kategorie werden in eine andere verschoben. Dazu wird das Fenster **"Move entries"** geöffnet.

MENU: EDIT -> MOVE CATEGORIES

MAIN WINDOW: TAPPED PANE "EDIT" -> BOX "ENTRIES / EVENT" -> BUTTON "MOVE CATEGORIES"

Zuerst werden die **Ausgangskategorie** (linke Seite) und eine **Zielkategorie** (rechte Seite) ausgewählt. Anschließend wird der **"Move"**-Button gedrückt. Das System prüft nun aufgrund der Art (Einzel- oder Teamkategorie), des Geschlechts und der Altersgrenze der Ziel- und Ausgangskategorie, ob ein

Verschieben erlaubt ist. Ist ein Verschieben der Registrierungen erlaubt, werden die Änderungen gespeichert und die verschobenen Registrierungen in der Zielkategorie angezeigt.

8.7 Kategorien zusammenlegen

Die einfachste Möglichkeit Kategorien zusammenzulegen oder gemeinsam in eine neue Kategorie zu verschieben, ist die Funktion „*Merge categories*“.

MAIN TREE: INDIVIDUAL / TEAM ENTRIES -> MERGE CATEGORIES

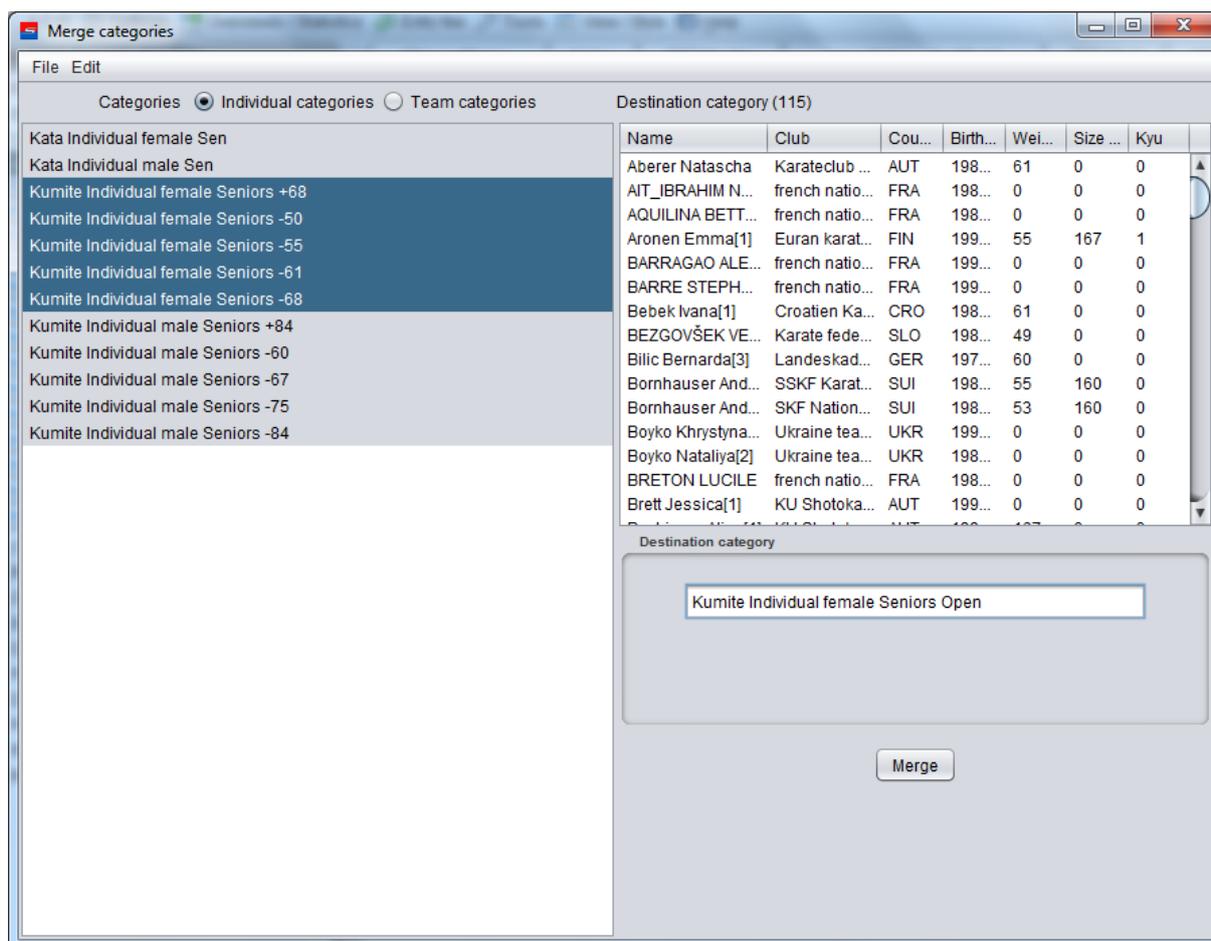


Abbildung 24: Kategorien zusammenlegen

Aus der linken Liste werden jene Kategorien ausgewählt, die zusammengelegt werden sollen. In der rechten Tabelle wird eine Vorschau aller Teilnehmer der neuen Kategorie angezeigt. Darunter befindet sich das Feld zur Eingabe der Bezeichnung der Zielkategorie. Ist die Zielkategorie bereits unter den Stammdaten angelegt, so wird diese verwendet. Falls nicht, wird sie automatisch neu angelegt.

8.8 Kategorien (auf)teilen

In bestimmten Fällen ist es notwendig Kategorien zu teilen. Zum Beispiel kann es notwendig sein eine Kinder-Kategorie in zwei Gruppen aufzuteilen, wenn sehr viele Teilnehmer registriert sind und deutliche Größenunterschiede zwischen den Teilnehmern bestehen. Das Aufteilen von Kategorien wird im *“Split category”*-Fenster (siehe Abbildung 25:) durchgeführt.

MENU: EDIT -> SPLIT CATEGORY

MAIN WINDOW: TAPPED PANE “EDIT” -> BOX “ENTRIES / EVENT” -> BUTTON “SPLIT CATEGORY”

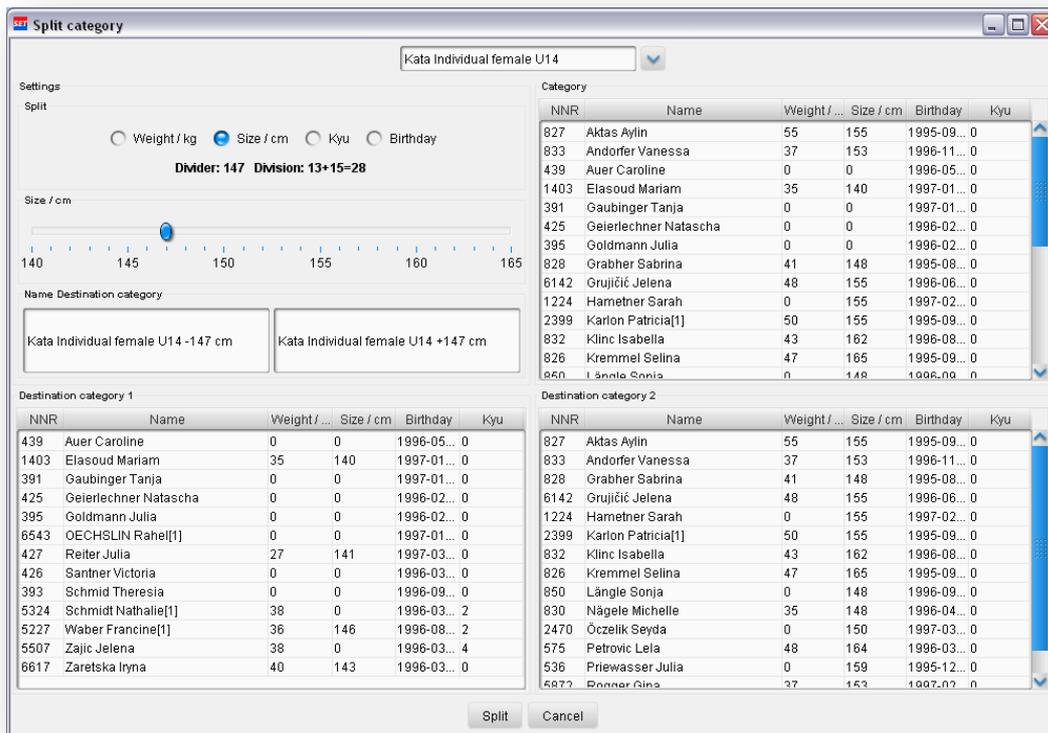


Abbildung 25: Kategorien aufteilen

Zuerst wird im oberen Teil des Fensters jene Kategorie ausgewählt, die aufgeteilt werden soll. Abhängig vom *Aufteilungsmodus* (Gewicht, Größe, Kyu-Grad oder Geburtsdatum) berechnet das System den *Mittelwert* anhand der minimalen und maximalen Werte der Kategorie und teilt diese auf. Die Aufteilung kann manuell mit Hilfe der *Slider* verändert werden. Auch die Namen der Zielkategorien können beliebig verändert werden.

ACHTUNG: Existiert eine Zielkategorie bereits, werden alle Registrierungen in diese Kategorie verschoben. Existieren die Zielkategorien noch nicht, werden sie automatisch, anhand der Konfiguration der Ausgangskategorie, erstellt.

8.9 Registrierte Teilnehmer setzen

Mit dem Setzen von Registrieren wird erreicht, dass gesetzte Teilnehmer oder Teams *möglichst spät* in der Auslosungstabelle aufeinandertreffen. Da nur jeweils zwei Registrierungen pro Kategorie gesetzt werden können, treffen diese erst im Finale zusammen. Setzen von Registrierungen wird im Fenster *“Seed entries”* vorgenommen (siehe Abbildung 26:).

TREE MENU: INDIVIDUAL / TEAM ENTRIES -> SEED ENTRIES

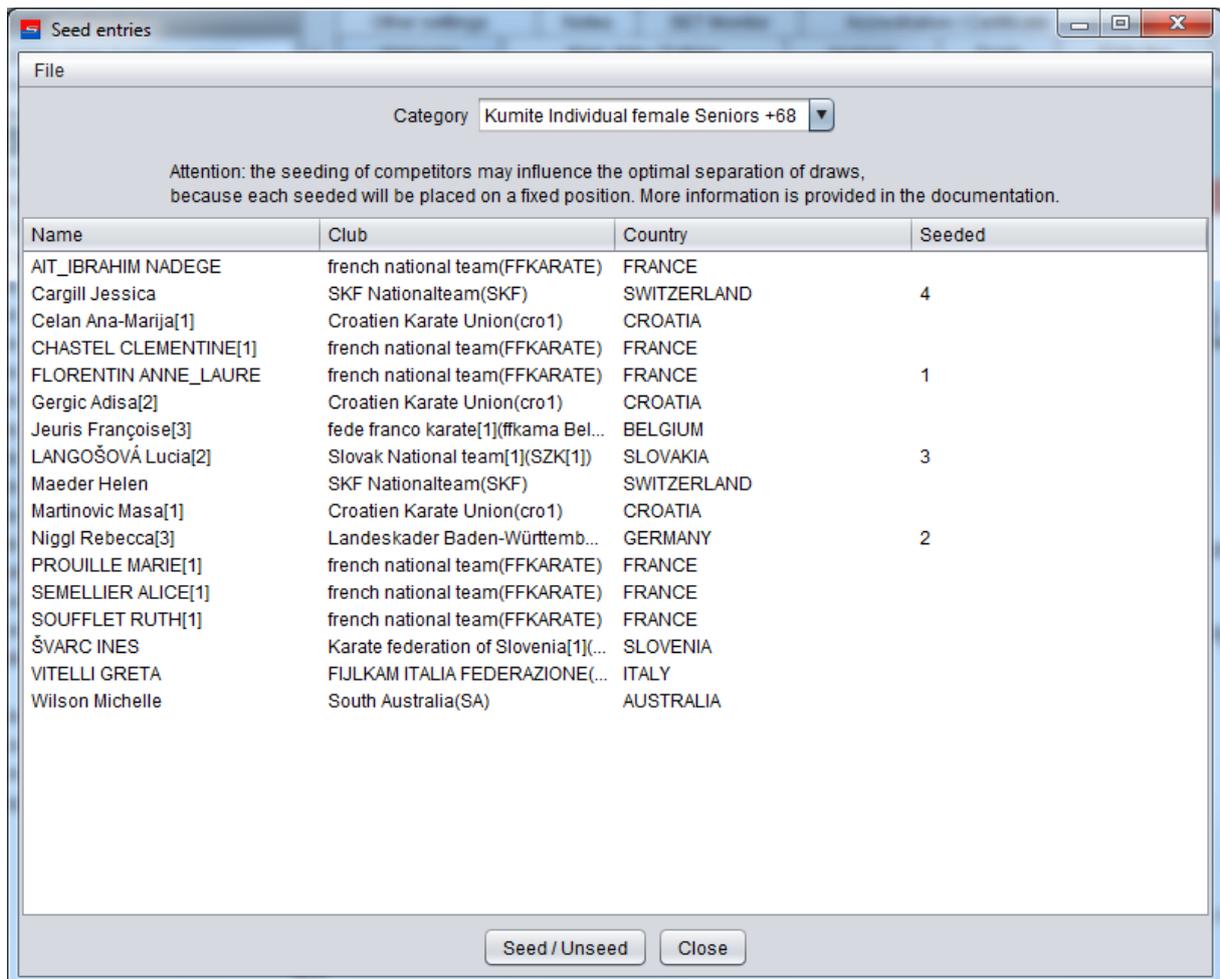


Abbildung 26: Setzen von Teilnehmern und Teams

Ein *Doppelklick* auf eine Registrierung genügt, um diese als gesetzt zu markieren. Ein weiterer Doppelklick hebt die Markierung wieder auf. Alternativ kann auch der *„Seed / Unseed“*-Button verwendet werden.

ACHTUNG: Pro Kategorie können *beliebig viele Teilnehmer* oder *Teams* gesetzt werden. Das Setzen mehrerer Teilnehmer kann Auswirkungen auf die optimale Aufteilung der Auslosung haben, da gesetzte Teilnehmer fixe Positionen im Auslosungsbaum erhalten. Die folgende Abbildung zeigt welche Positionen gesetzte im Auslosungsbaum einnehmen.

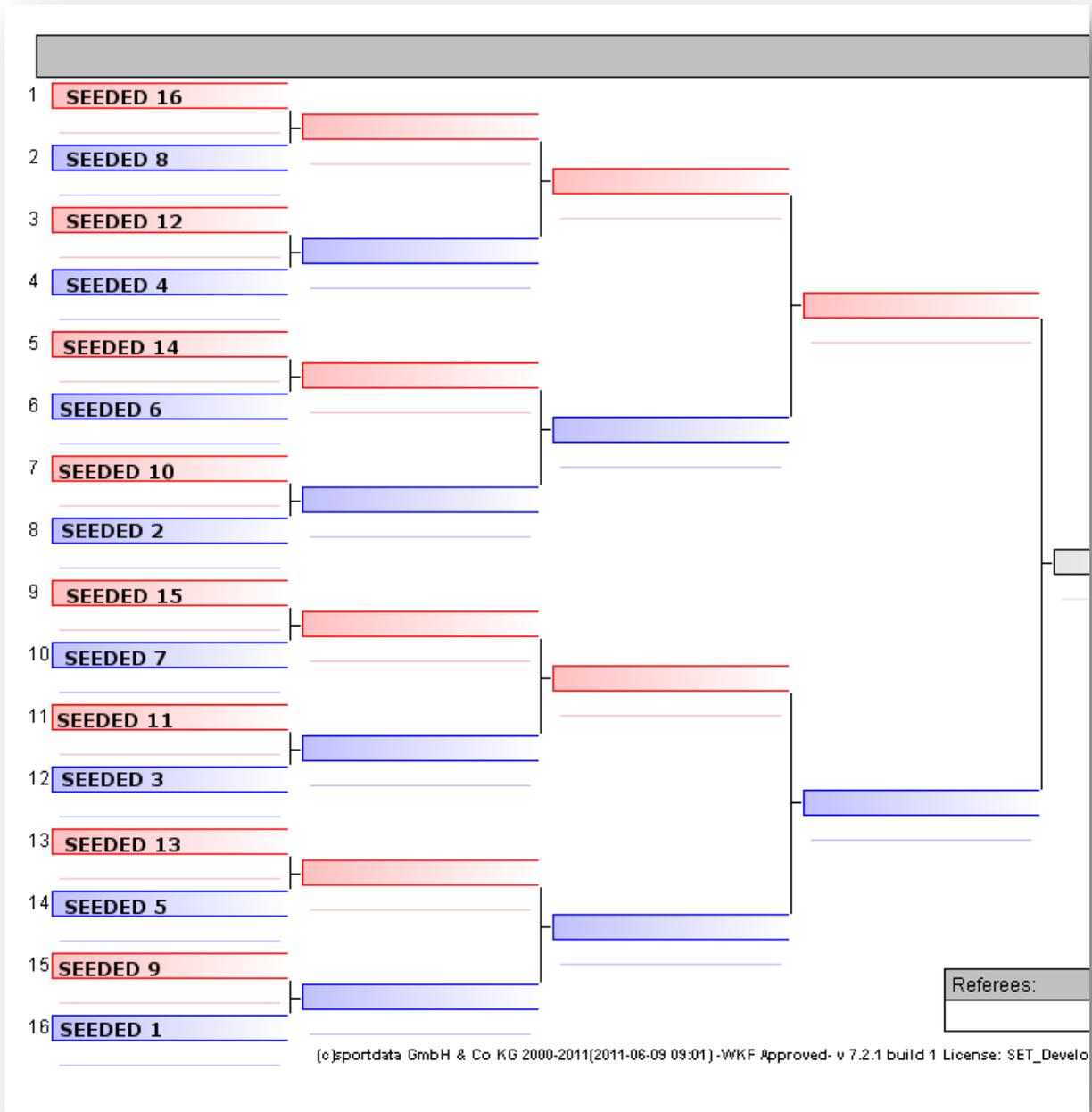


Abbildung 27: Fixe Platzierung von Gesetzen im Auslosungsbaum

9 Verwalten von Auslosungen

Grundsätzlich gibt es in SET keine Limitierung der Anzahl an Teilnehmern und Teams in Kategorien. Die Aufteilung in **16-Feld** (siehe Abbildung 28:) oder **32-Feld** Tabellen (sogenannte Pools) (siehe Abbildung 29: 32-Feld) wird automatisch durchgeführt. Die folgenden Kapitel beschreiben detailliert sämtliche Aktivitäten zur Verwaltung von Auslosungen.

HINWEIS: Im Folgenden wird **Tabelle** als **Synonym** für **Pool** und vice versa verwendet.

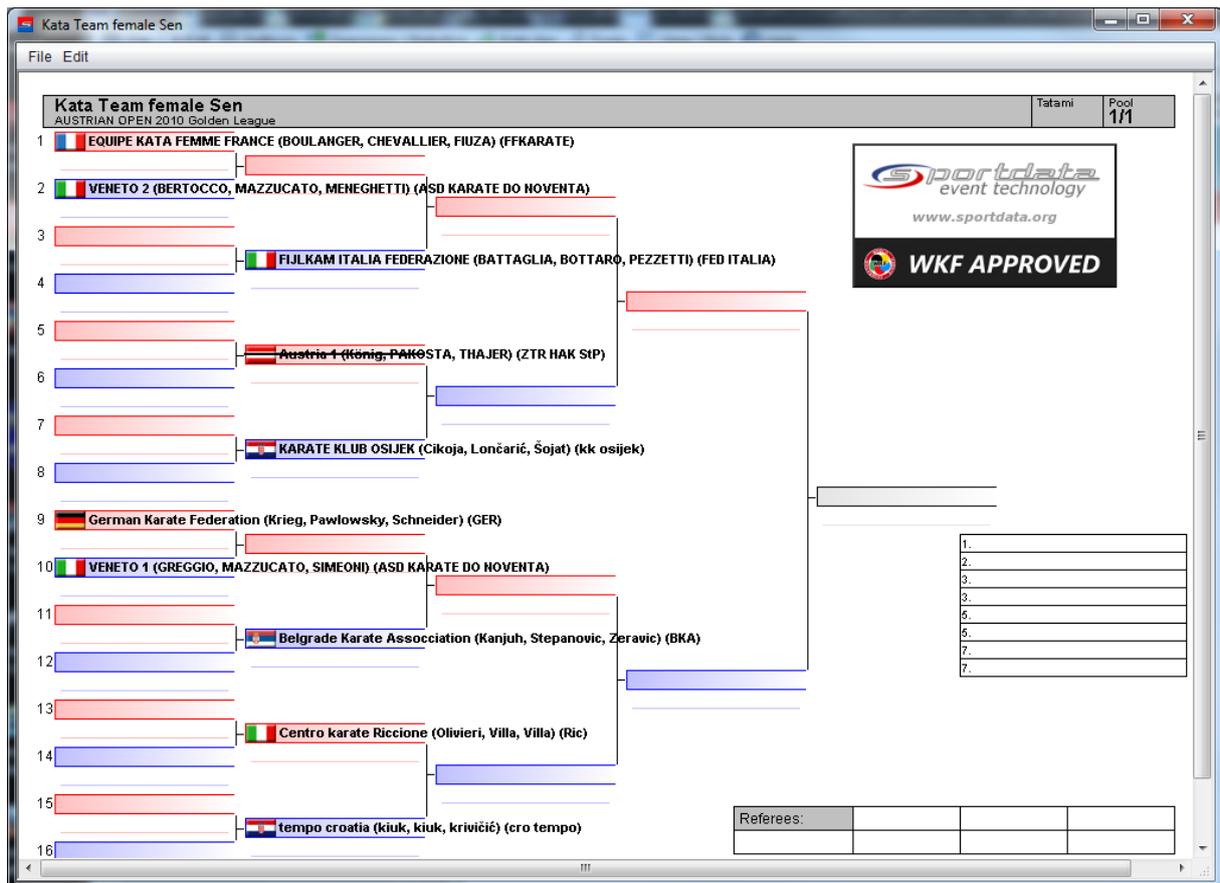


Abbildung 28: 16-Feld Tabelle (Pool)

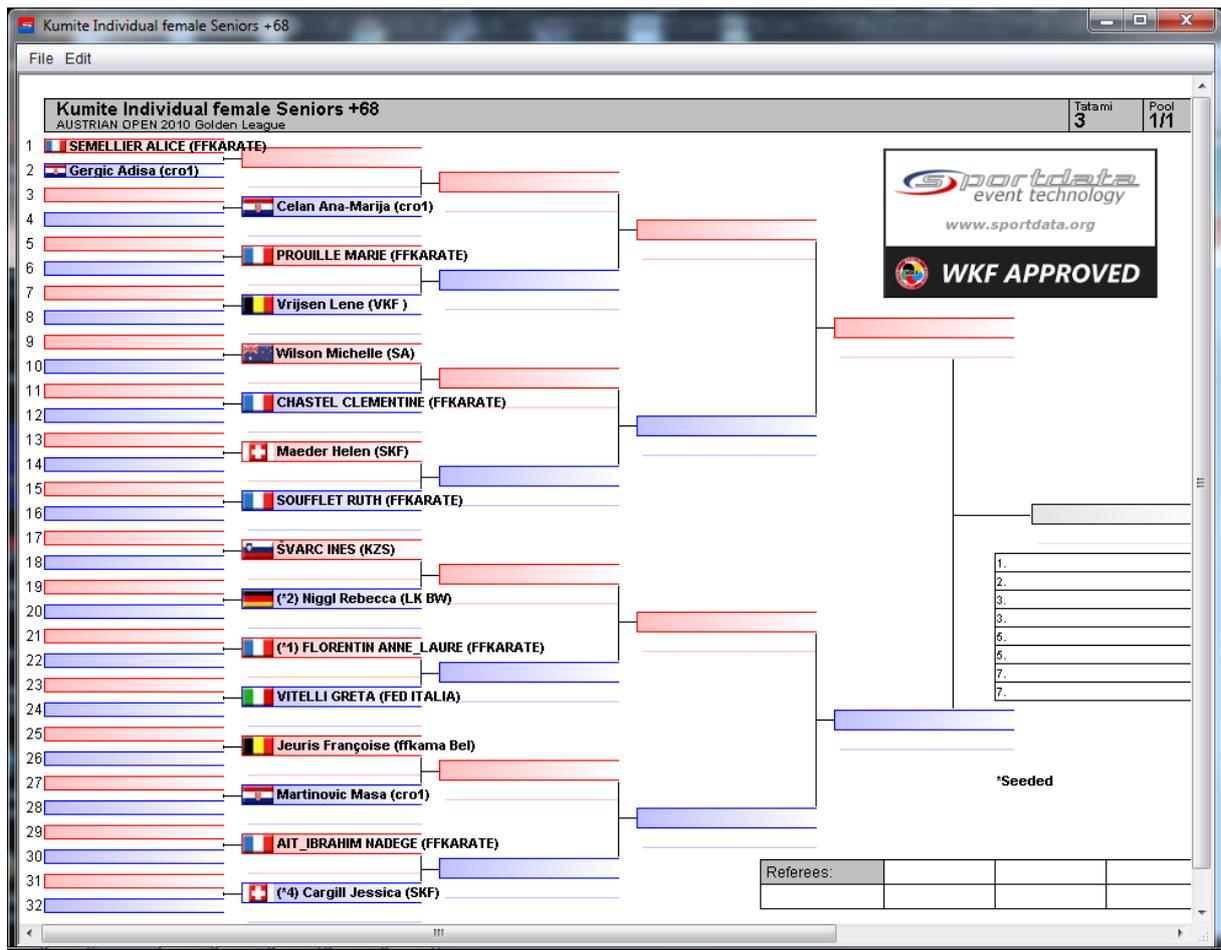


Abbildung 29: 32-Feld Tabelle (Pool)

9.1 Auslosungs-Modus

Der Auslosungs-Modus einer Kategorie der Veranstaltung wird in der Tabelle „*Categories of this event – Draw mode*“ festgelegt.

TREE MENU: CATEGORIES OF THIS EVENT -> CATEGORIES OF THIS EVENT – DRAW MODE

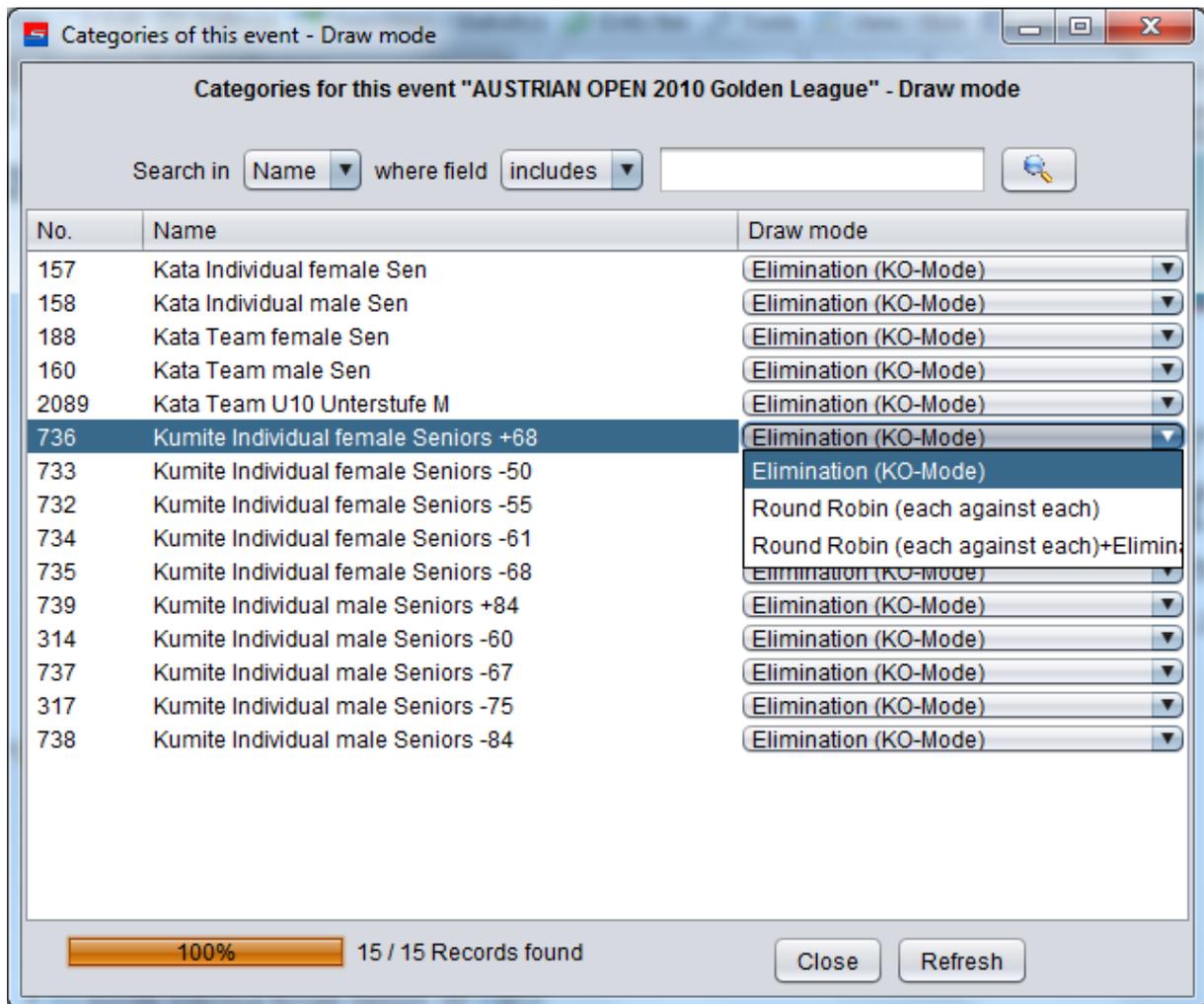


Abbildung 30: Auslosungs-Modus

Wird kein Modus eingestellt, gilt Grundsätzlich wird der "*Elimination*"-Modus oder auch KO-Modus verwendet. Folgende Modi stehen zur Auswahl:

Elimination: einfacher KO-Modus

Round Robin: Jeder-gegen-jeden. Für 2-4 Teilnehmer. Bei mehr Teilnehmern wird automatisch der Eliminations-Modus verwendet.

Round Robin + Elimination: eine Kombination aus Jeder-gegen-Jeden und Elimination, auch bekannt als World Games Modus. Wird bei den World Games eingesetzt. Dabei werden 2 Pools verwendet, mit bis zu 4 Teilnehmern pro Pool. Es wird Jeder-gegen-Jeden gekämpft. Die besten zwei Teilnehmer aus jedem Pool steigen in das Viertelfinale auf. (der Erstplatzierte des ersten Pools gegen den Zweitplatzierten des zweiten Pools, der Zweitplatzierte des ersten Pools gegen den Erstplatzierten des zweiten Pools) Hier wird dann mit dem Eliminations-Modus fortgesetzt. ½ Finale und Finale. Die Verlierer des Viertelfinales kommen in die Trostrunden und kämpfen um den 3. Platz. Alternativ können auch beide Verlierer die 3. Plätze belegen.

Bei mehr Teilnehmern als 8 Teilnehmern wird automatisch der Eliminations-Modus verwendet.

9.2 Auslosungs-Algorithmus

Der SET-Auslosungs-Algorithmus besteht aus mehreren zufallsbasierten und aufteilungsbasierten Schritten. Vereinfacht kann dargestellt besteht der Auslosungs-Algorithmus aus fünf Schritten:

- **Schritt 1:** Zufällige Reihung der Registrierungen
- **Schritt 2:** Ideale Aufteilung von Registrierungen aus gleichen Vereinen / Nationen durch zufällige Reihung der Vereine / Nationen
- **Schritt 3:** Komplette Nachbarkontrolle über alle Registrierungen
- **Schritte 4:** Komplette Kontrolle des Auslosungsbaumes hinsichtlich der idealen Aufteilung über alle Registrierungen
- **Schritt 5:** Kontrolle der gesetzten Teilnehmer und Teams

9.3 Ideale Aufteilung und Anzeige von Vereins- / Nationsbezeichnung

Das Vereins- / Nation-Anzeigeoptionsfenster (siehe Abbildung 31:) erscheint bei der **Erstellung**, beim **Laden** und **Drucken** von Auslosungen und sonstigen Mitschriften von Auslosungen, z. B. Trostrunden. Im Falle des Ladens und Druckens von Auslosungen wird jedoch keine neue Aufteilung der Auslosung nach Vereinen / Nationen vorgenommen. Es wird lediglich ausgewählt, in welcher Form die Vereins- oder Nationsbezeichnung auf der jeweiligen Tabelle erscheint.

Options		
Division by club	<input checked="" type="radio"/> (Cl)	<input type="radio"/> (Club)
	<input type="radio"/> Club(Nation)	<input type="radio"/> Club(Nat)
	<input type="radio"/> (Cl,Nat)	<input type="radio"/> none
Division by nation	<input checked="" type="radio"/> (Nat)	<input type="radio"/> (Nation)

Abbildung 31: Vereins- / Nation-Anzeigeoptionsfenster

Ganz gleich welche Anzeige- / Aufteilungsoption ausgewählt wurde, es gibt grundsätzlich **zwei Möglichkeiten** für eine optimale Aufteilung, die Aufteilung nach **Vereinen** oder nach **Nationen**.

Wird die **Aufteilung nach Vereinen** ausgewählt, versucht SET die optimale Aufteilung für Teilnehmer von gleichen Vereinen zu finden. Das bedeutet, dass Teilnehmer von gleichen Vereinen möglichst spät auf einer Auslosungstabelle aufeinandertreffen. Wird die Aufteilung nach Vereinen ausgewählt, stehen folgende Anzeigeoption für die Vereinsbezeichnung zur Verfügung:

(Cl): Kurzbezeichnung des Vereins

(Club): Bezeichnung des Vereins

Club(Nation): Bezeichnung des Vereins und Bezeichnung der Nation in Klammern

Club(Nat): Kurzbezeichnung des Vereins und Kurzbezeichnung der Nation in Klammern

(Cl,Nat): Kurzbezeichnung des Vereins und Kurzbezeichnung der Nation, beide in Klammern

None: Keine Anzeige der Vereinsbezeichnung

Wird die **Aufteilung nach Nationen** ausgewählt, versucht SET die optimale Aufteilung für Teilnehmer von gleichen Nationen zu finden. Das bedeutet, dass Teilnehmer von gleichen Nationen möglichst spät auf einer Auslosungstabelle aufeinandertreffen. Wird die Aufteilung nach Nationen ausgewählt, stehen folgende Anzeigeoption für die Nationsbezeichnung zur Verfügung:

(Nat): Bezeichnung der Nation

(Nation): Kurzbezeichnung der Nation

9.4 Generierung von Auslosungen

SET bietet verschiedenen Möglichkeiten zur Erstellung von Auslosungen. Um jedoch Auslosungen für eine Kategorie erstellen zu können, müssen **mindestens zwei Registrierungen** für diese vorliegen.

9.4.1 Generierung von Auslosungen für einzelne Kategorien

Eine Möglichkeit zur Erstellung von Auslosungen ist die Auswahl **einzelner Kategorien**. Dazu wird das Auslosungsfenster (siehe Abbildung 32: Generierung von Auslosungen für einzelne Kategorien) folgendermaßen aufgerufen:

MENU: FILE -> GENERATE DRAWS

MAIN WINDOW: BOX "MAIN FUNCTIONS" -> BUTTON "GENERATE DRAWS"

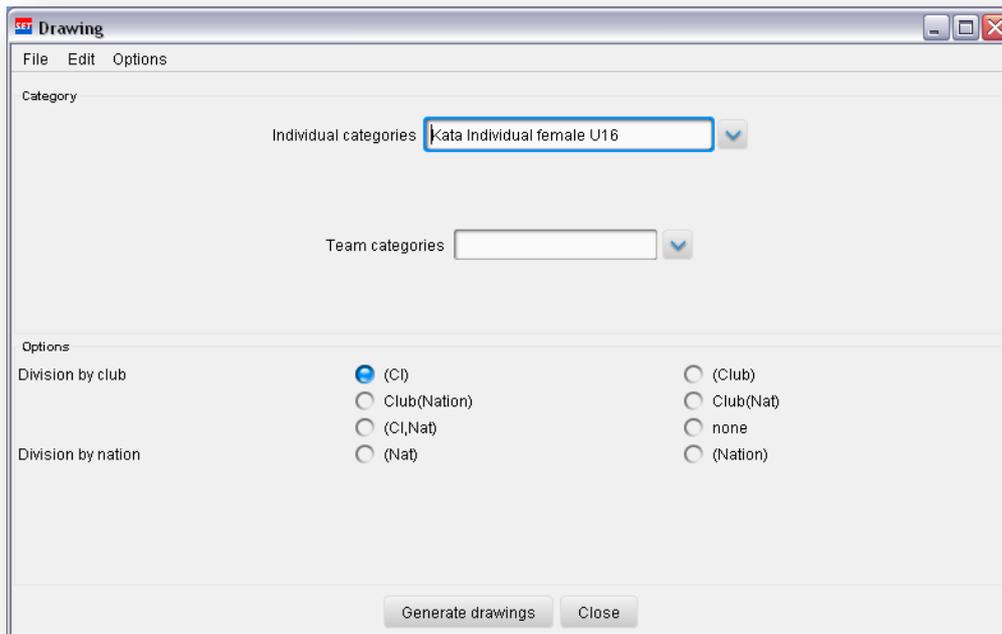


Abbildung 32: Generierung von Auslosungen für einzelne Kategorien

Die Auswahl der Kategorien wird durch eine Trennung von Einzel- und Teamkategorien erleichtert. Die Auswahl der Anzeige- und Aufteilungsoptionen sind bei dieser Methode im selben Fenster auswählbar. Durch Drücken des **“Generate draws”**-Buttons werden die ausgewählten Auslosungen generiert.

9.4.2 Generierung von Auslosungen durch Auswahl von einer Liste

Eine weitere Möglichkeit Auslosungen zu generieren ist die Auswahl der auszulosenden Kategorien von einer Liste (siehe Abbildung 33:). Auf diese Weise können mehrere Auslosungen gleichzeitig erstellt werden. Eine Mehrfachauswahl von Kategorien ist durch Drücken und Halten der CTRL Taste und Drücken der linken Maustaste möglich.

MENU: FILE -> GENERATE ALL DRAWS -> GENERATE DRAWS BY SELECTION

MAIN WINDOW: BOX “MAIN FUNCTIONS” -> BUTTON “GENERATE DRAWS BY SELECTION”

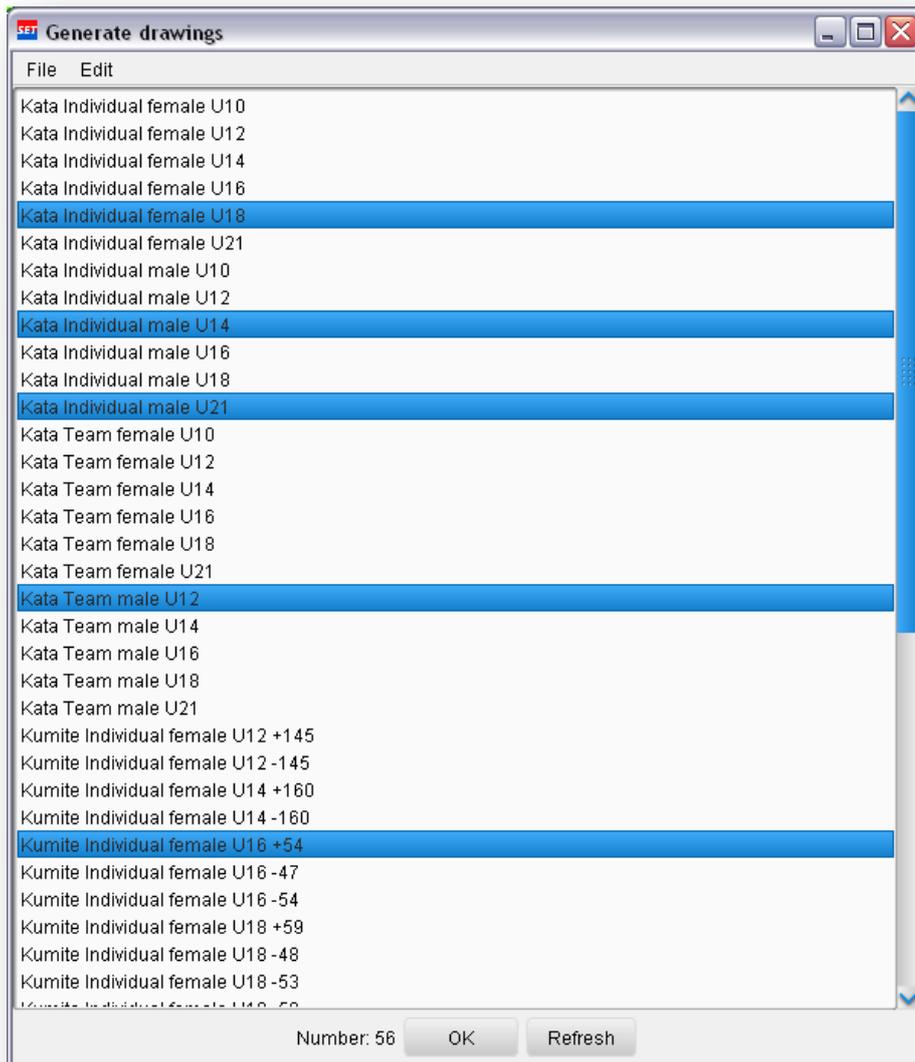


Abbildung 33: Generierung von Auslosungen durch Auswahl von einer Liste

Sind beliebige Kategorien ausgewählt, werden die Auslosungen durch Drücken des **“OK”**-Buttons generiert.

9.4.3 Generierung aller Auslosungen

Sollen *alle Auslosungen gleichzeitig* ausgelost werden, wird die Funktion **„Generate all draws“** verwendet.

MENU: FILE -> GENERATE DRAWS -> GENERATE ALL DRAWS

MAIN WINDOW: BOX “MAIN FUNCTIONS” -> BUTTON “GENERATE ALL DRAWS”

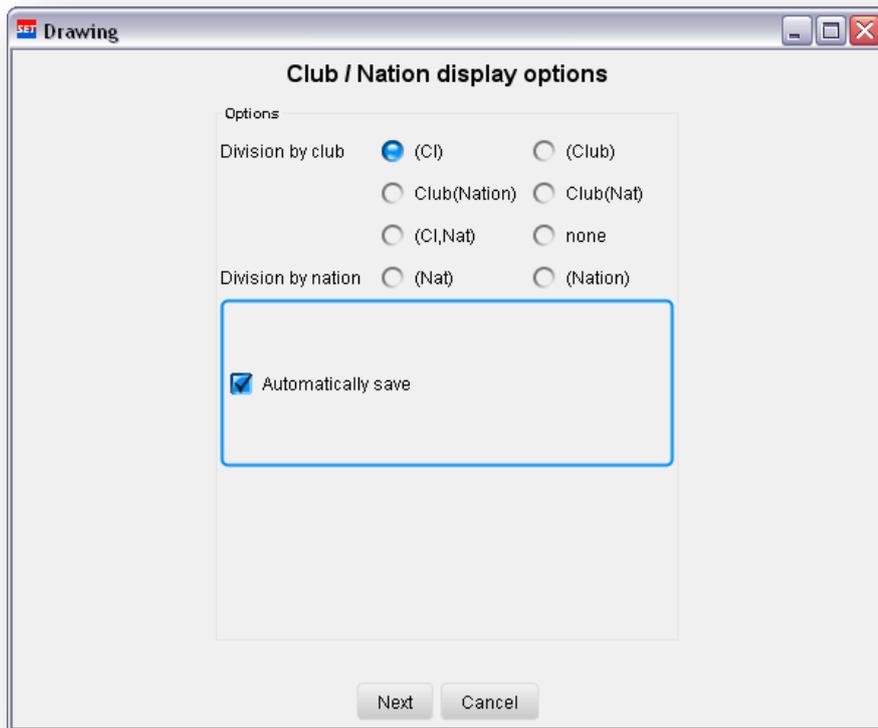


Abbildung 34: Generierung von allen Auslosungen

Zusätzlich zu den Anzeige- und Aufteilungsoptionen (siehe Ideale Aufteilung und Anzeige von Vereins- / Nationsbezeichnung) kann hier die Option **“Automatically save”** für das automatische Speichern der erstellten Auslosungen ausgewählt werden (siehe Abbildung 34: Generierung von allen Auslosungen). Wird diese Option nicht ausgewählt, muss jede erstellte Auslosung manuell gespeichert werden.

9.4.4 Generierung aller Einzelauslosungen

Sollen **alle Einzelauslosungen gleichzeitig** ausgelost werden, wird die Funktion **„Generate all individual draws”** verwendet.

MENU: FILE -> GENERATE DRAWS -> GENERATE ALL INDIVIDUAL DRAWS

MAIN WINDOW: BOX “MAIN FUNCTIONS” -> BUTTON “GENERATE ALL INDIVIDUAL DRAWS”

Zusätzlich zu den Anzeige- und Aufteilungsoptionen (siehe Ideale Aufteilung und Anzeige von Vereins- / Nationsbezeichnung) kann hier die Option **“Automatically save”** für das automatische Speichern der erstellten Auslosungen ausgewählt werden (siehe Abbildung 34: Generierung von allen Auslosungen). Wird diese Option nicht ausgewählt, muss jede erstellte Auslosung manuell gespeichert werden.

9.4.5 Generierung aller Teamauslosungen

Sollen *alle Teamauslosungen gleichzeitig* ausgelost werden, wird die Funktion „*Generate all team draws*“ verwendet.

MENU: FILE -> GENERATE DRAWS -> GENERATE ALL TEAM DRAWS

MAIN WINDOW: BOX “MAIN FUNCTIONS” -> BUTTON “GENERATE ALL TEAM DRAWS”

Zusätzlich zu den Anzeige- und Aufteilungsoptionen (siehe Ideale Aufteilung und Anzeige von Vereins- / Nationsbezeichnung) kann hier die Option „*Automatically save*“ für das automatische Speichern der erstellten Auslosungen ausgewählt werden (siehe Abbildung 34: Generierung von allen Auslosungen). Wird diese Option nicht ausgewählt, muss jede erstellte Auslosung manuell gespeichert werden.

9.5 Generierung von Punkteauslosungen

SET unterstützt auch die Generierung von Punkteauslosungen. Punkteauslosungen sind Tabellen, in denen Teilnehmer oder Teams mit Punkten bewertet werden. Punkteauslosungen werden mit der Funktion „*Generate draws point system*“ erstellt.

MENU: FILE -> POINT SYSTEM

MAIN WINDOW: BOX “MAIN FUNCTIONS” -> BUTTON “GENERATE DRAWS POINT SYSTEM”

Zuerst wird die auszulosende Kategorie aus einer List von Kategorien ausgewählt. Für die ausgewählte Kategorie werden im Anschluss die Anzeige- und Aufteilungsoptionen ausgewählt, sowie die Anzahl der zu erstellenden Pools bestimmt (siehe Abbildung 35:).

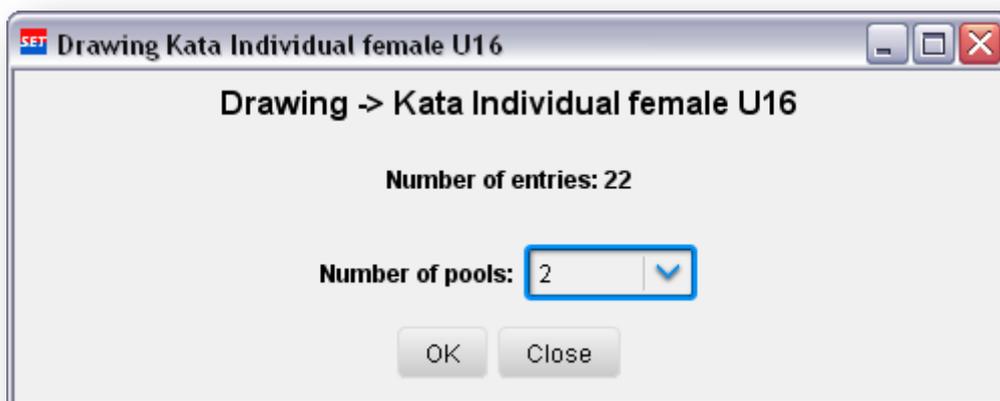


Abbildung 35: Aufteilung von Punkteauslosungen

Durch Drücken des „*OK*“-Buttons werden die Punkteauslosungen, mit *zufälliger Reihenfolge* der Teilnehmer und Teams, erstellt (siehe Abbildung 36:).

The screenshot shows a software window titled "Kata Individual male U21 Pool 1". It contains a table with the following data:

Competitors	Kata	1	2	3	4	5	6	7	Total	Rank
1 BETTSCHEN Jan-Philipp (SKU[...])		0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
2 Auinger Vincent (Attergau)		0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
3 Kaserer Thomas[1] (Schw)		0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
4 König Christoph (KU Walsersfeld)		0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
5 MASSAROTTI Sandro[4] (SKU[1])		0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
6 Genau Florian[2] (TKV)		0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
7 Aleksic Boris (Attergau)		0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
8 BAUER Roger[4] (SKU[1])		0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
9 Gorjanac Sascha[1] (Wels)		0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	

At the bottom of the window, it says "9 Competitors" and there is a "Close" button.

Abbildung 36: Punkteauslösung

9.5.1 Zufälliges Sortieren direkt auf der Punkteliste

Eine bereits erstellte Punkteauslösung kann jederzeit neu zufällig sortiert werden, indem der Menüpunkt **MENU: EDIT -> RANDOM SORT** (siehe Abbildung 37:) ausgewählt wird.



Abbildung 37: Zufällige Sortierung von Punkteauslösungen

9.5.2 Eintragen von Punktwertungen

Punktwertungen werden direkt in die Punktefelder der Punkteauslösung eingetragen werden (Felder 1, 2, 3, 4, 5, 6 und 7) (siehe Abbildung 38:). Ein Doppelklick auf das entsprechende Feld genügt und die Punkte können eingetragen werden. Die **Summe** aller Punktwertungen und der **aktuelle Rang** der Teilnehmer oder Teams werden **automatisch berechnet**, wobei automatisch die höchste und die niedrigste Wertung gestrichen werden.

	Competitors	Kata	1	2	3	4	5	6	7	Total	Rank
1	BETTSCHE Jan-Philipp (SKU...		0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
2	Auringer Vincent (Attergau)		7.0	7.2	7.3	6.8	6.9	7.0	7.1	35.2	1
3	Kaserer Thomas[1] (Schw)		0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
4	König Christoph (KU Walsersfel...		0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
5	MASSAROTTI Sandro[4] (SKU...		0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
6	Genau Florian[2] (TKV)		0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
7	Aleksic Boris (Attergau)		0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	

9 Competitors

Close

Abbildung 38: Punktwertungen in einer Punkteauslosung

9.5.3 Anzeige eines Teilnehmers oder Teams auf einem extra Bildschirm

Informationen über Teilnehmer oder Teams könne auf einem extra Bildschirm angezeigt werden (siehe Abbildung 39: Next-Fight-). Dieser sogenannte *“Next Fight”*-Bildschirm wird durch *Doppelklick* auf einen Teilnehmer oder auf ein Team geöffnet. Die Positionierung und Ausrichtung dieser Anzeige ist in Kapitel *„Anzeige des aktuellen / nächsten Kampfes“* beschrieben.

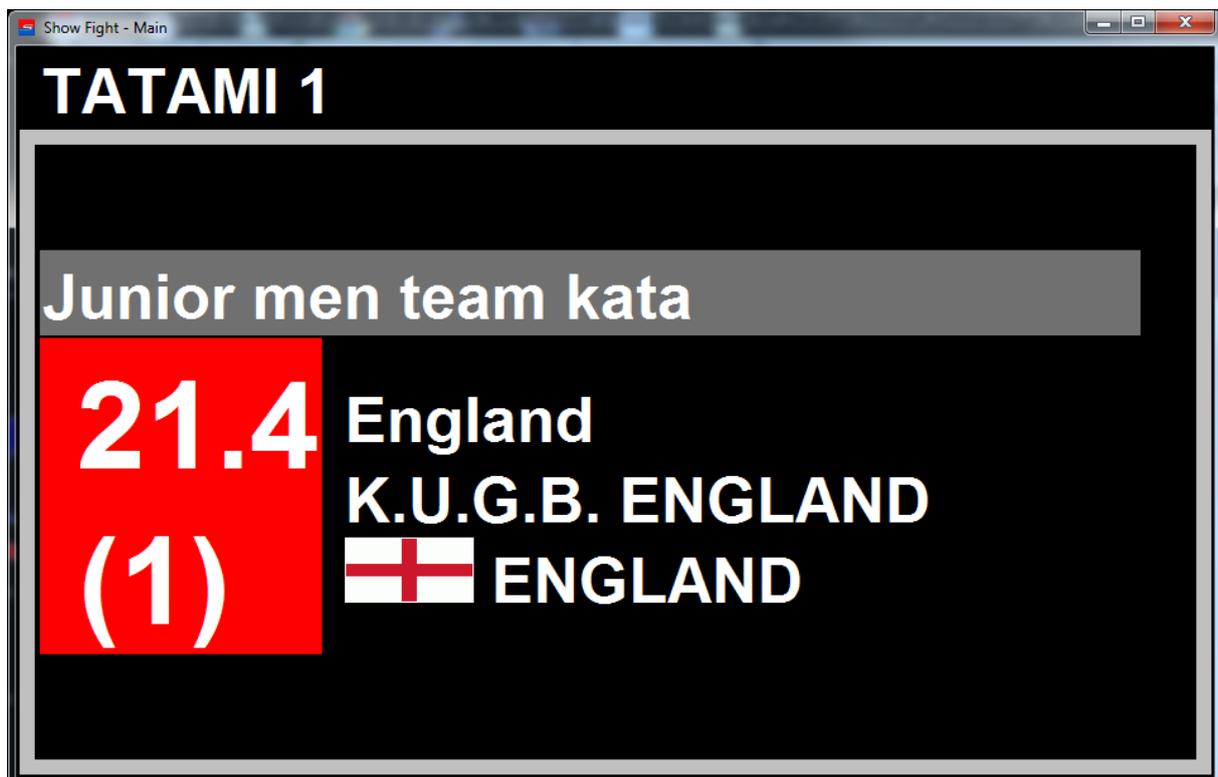


Abbildung 39: Next-Fight-Anzeige

9.6 Speicherung von Auslosungen

Auslosungen können manuell direkt auf den Auslosungstabellen gespeichert werden. Dazu wird der Menüeintrag **MENU: FILE -> SAVE** der Auslosungstabelle (siehe Abbildung 40:) ausgewählt.

ACHTUNG: Werden Auslosungen manuell gespeichert, müssen *sämtliche Auslosungstabellen* (Pools) gespeichert werden. Besteht eine Auslosung z. B. aus zwei Pools, müssen beide Auslosungstabellen manuell gespeichert werden.

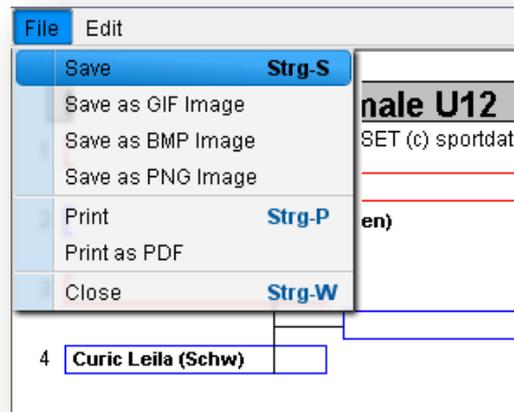


Abbildung 40: Speichern von Auslosungen

TIPP: Wird bei der gleichzeitigen Generierung von mehreren Auslosungen die Option „*Automatically save*“ ausgewählt, ist ein manuelles Speichern nicht notwendig.

9.6.1 Speicherung von Auslosungen als Grafiken

Auslosungen können als Grafiken im Format *GIF*, *BMP* und *PNG* gespeichert werden. Dazu muss der Menüeintrag **MENU: FILE -> SAVE AS XXX** auf der Auslosungstabelle (siehe Abbildung 40:) ausgewählt werden. Anschließend kann der Speicherort ausgewählt, an dem die Grafik abgelegt werden soll.

9.7 Laden von Auslosungen

Gespeicherte Auslosungen werden mit der *“Load”*-Funktion geladen. Dazu muss das Fenster mit der Auswahlliste aller vorhandenen Auslosungen *“Open draw”* (siehe Abbildung 41:) geöffnet werden.

MENU: FILE -> LOAD -> DRAW

MAIN WINDOW: TAPPED PANE “EDIT” -> BOX “LOAD” -> BUTTON “DRAW”

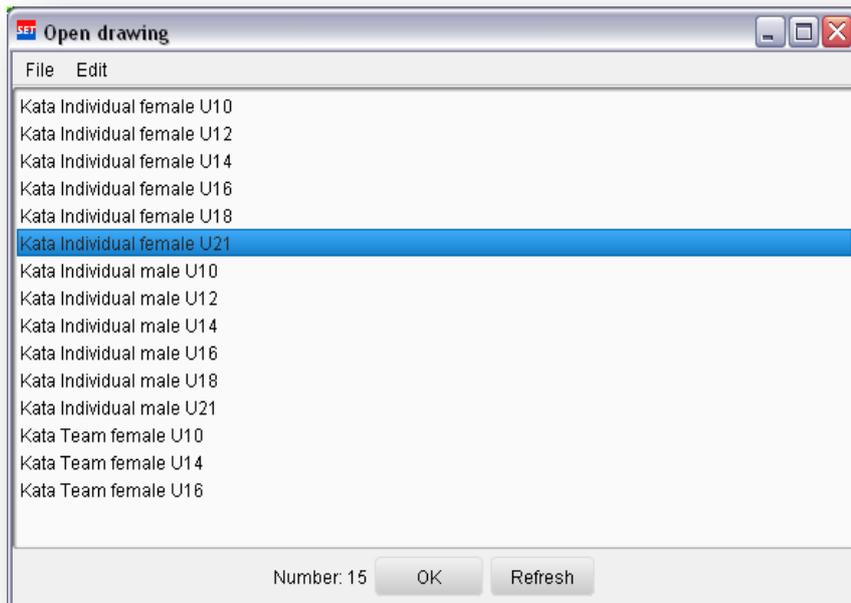


Abbildung 41: Auswahlliste zum Laden von Auslosungen

Durch Auswahl einer gespeicherten Auslosung mit *Doppelklick* oder durch Drücken des „OK“-Buttons wird die entsprechende Auslosung geladen.

9.8 Löschen von Auslosungen

Gespeicherte Auslosungen werden mit der *“Delete”*-Funktion gelöscht. Dazu wird das Fenster mit der Auswahlliste aller gespeicherten Auslosungen *“Delete draw”* geöffnet.

MENU: EDIT -> DELETE -> DRAW

MAIN WINDOW: TAPPED PANE “EDIT” -> BOX “DELETE” -> BUTTON “DRAW”

Durch Auswahl einer gespeicherten Auslosung mit *Doppelklick* oder durch Drücken des „OK“-Buttons wird die entsprechende Auslosung gelöscht. Mehrfachauswahl von Auslosungen ist durch Drücken und Halten der STRG-Taste und Drücken der linken Maustaste möglich.

9.9 Drucken von Auslosungen

Die folgenden Kapitel beschreiben die verschiedenen Möglichkeiten zum Drucken von Auslosungen.

9.9.1 Drucken von Auslosungen auf den Auslosungstabellen

Auslosungen können grundsätzlich auf installierten *Druckern* oder als *PDF*-Dateien direkt auf den Auslosungstabellen, durch Auswahl den Menüeintrages MENU: FILE -> PRINT (siehe Abbildung 42:), gedruckt werden.

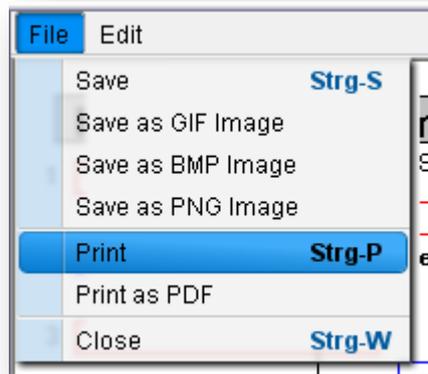


Abbildung 42: Drucken von Auslosungen auf den Auslosungstabellen

9.9.2 Gleichzeitiges Drucken mehrere gespeicherter Auslosungen

Um mehrere gespeicherte Auslosungen gleichzeitig drucken zu können, muss ein Menüeintrag auf der „Print“-Seite (siehe Abbildung 43:) oder aus dem Hauptmenü ausgewählt werden.

MENU: FILE -> PRINT

MAIN WINDOW: TAPPED PANE "PRINT" -> BOX "DRAW"

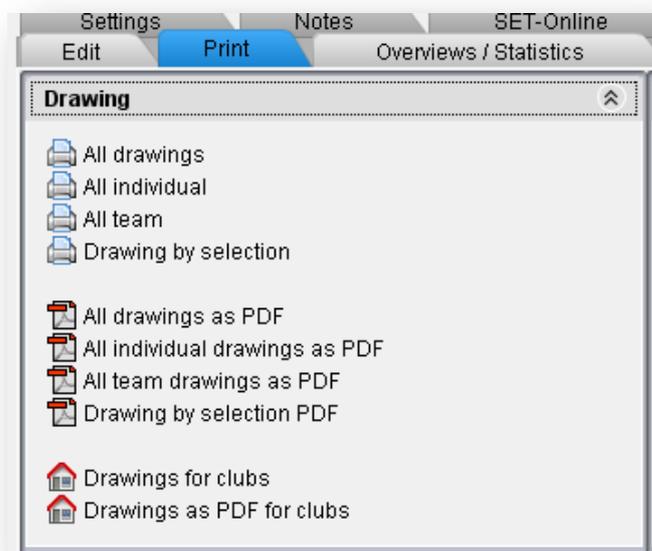


Abbildung 43: Auslosung-Druckoptionen

Folgende Druckfunktionen stehen zur Verfügung:

All draws: Alle Auslosungen werden auf einem installierten Drucker ausgedruckt

All individual: Alle Einzelauslosungen werden auf einem installierten Drucker ausgedruckt

All team: Alle Teamauslosungen werden auf einem installierten Drucker ausgedruckt

Draw by selection: Alle aus einer Liste ausgewählten Auslosungen werden auf einem installierten Drucker ausgedruckt

All draws PDF: Alle Auslosungen werden als PDF-Dateien gedruckt

All individual PDF: Alle Einzelauslosungen werden als PDF-Dateien gedruckt

All team PDF: Alle Teamauslosungen werden als PDF-Dateien gedruckt

Draw by selection PDF: Alle aus einer Liste ausgewählten Auslosungen werden als PDF-Dateien gedruckt

Im Anzeigeoptions-Fenster kann die Option **“Save as only one PDF file”** ausgewählt werden. Diese Option ermöglicht das Drucken der Auslosungen in nur **eine PDF-Datei**, anstelle von einer separaten PDF-Datei für jede Auslosung.

9.9.3 Drucken von Auslosungen für Vereine

Drucken von Auslosungen für Vereine bedeutet, dass für Vereine nur jene Auslosungen gedruckt werden, die auch tatsächlich benötigt werden. Kategorien in denen Vereine nicht vertreten sind, werden nicht gedruckt. Die Funktion kann folgendermaßen aufgerufen werden:

MAIN WINDOW: TAPPED PANE “PRINT” -> BOX “DRAW” -> BUTTON “DRAWS FOR CLUBS”

MAIN WINDOW: TAPPED PANE “PRINT” -> BOX “DRAW” -> BUTTON “DRAWS As PDF FOR CLUBS”

Nach Aufruf der Funktion öffnet sich das Fenster **“Draws for clubs”** (siehe Abbildung 44:). Aus einer Liste können Vereine ausgewählt werden (Mehrfachauswahl mit CTRL + linke Maustaste). Vor dem Druckvorgang kann optional mit Hilfe des **“Preview”**-Buttons eine Vorschau angezeigt werden.

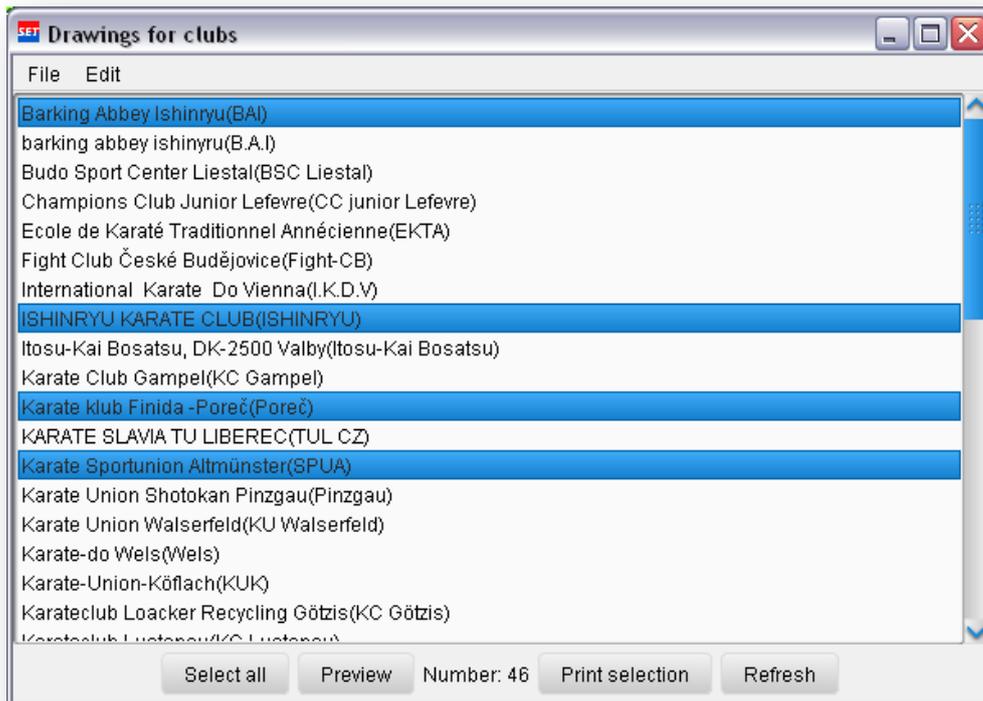


Abbildung 44: Drucken von Auslosungen für Vereine

Nachdem der **“Print selection”**-Button gedrückt wird erscheint das Fenster für die Druckoptionen, in dem die Anzeigeoptionen (siehe Abbildung 45:) ausgewählt werden können. Werden die Auslosungen als PDF-Dateien gedruckt, stehen folgende zusätzliche Optionen zur Verfügung:

Save as only one PDF file: Alle Auslosungen werden in eine PDF-Datei gespeichert. Andernfalls wird jede Auslosungstabelle in eine eigene PDF-Datei gespeichert.

Save as ZIP archive: Für jeden Verein wird ein Zip-Archiv erstellt, das alle Auslosungen für diesen Verein enthält. Andernfalls wird ein Ordner für jeden Verein erstellt.

Durch Drücken des **“Next”**-Buttons werden alle Auslosungen für die ausgewählten Vereine gedruckt.

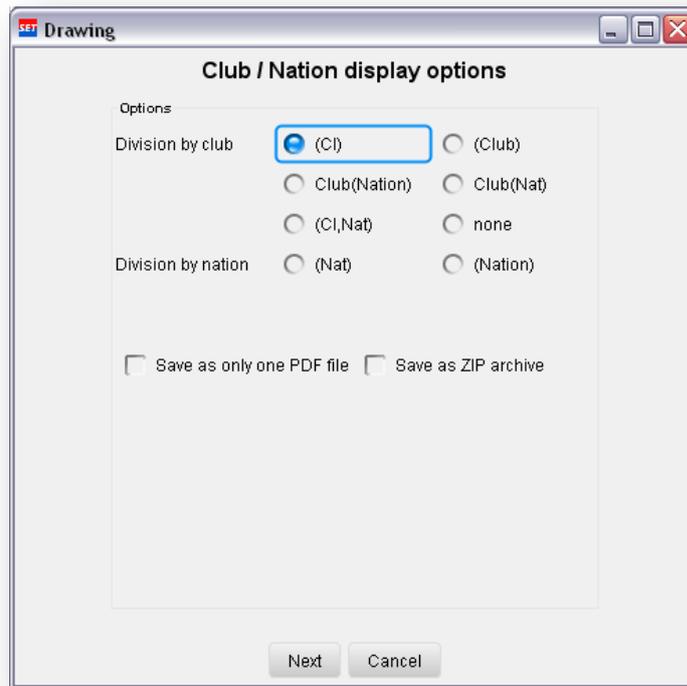


Abbildung 45: Druckoption-Dialog

9.10 Manuelles Ändern von Auslosungen

Die folgenden Funktionen beschreiben die Möglichkeiten zur Änderung und Bearbeitung von Auslosungen.

9.10.1 Einträge manuell auf Auslosungen löschen

Teilnehmer oder Teams können direkt, mit Hilfe des Menüeintrages **MENU: EDIT -> REMOVE COMPETITOR FROM THIS TABLE** (siehe Abbildung 46:), von einer Auslosungstabelle entfernt werden.

ACHTUNG: Werden Teilnehmer direkt von einer Auslosungstabelle entfernt, wird die Lücke aufgefüllt. Dadurch verschieben sich die Einträge in der Tabelle.

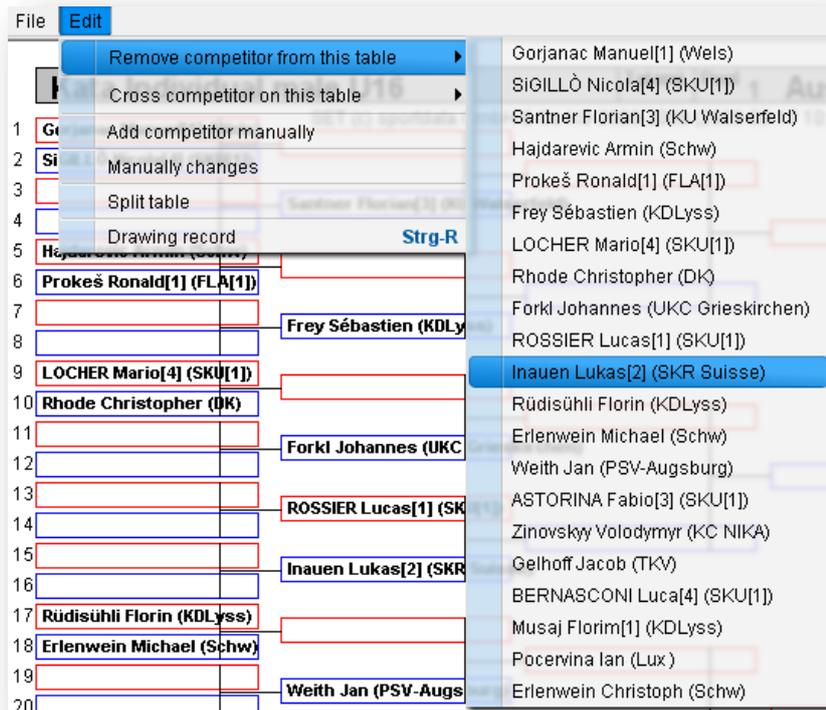


Abbildung 46: Einträge von einer Auslosungstabelle entfernen

9.10.2 Einträge auf einer Auslosungstabelle manuell durchstreichen

Werden Teilnehmer oder Teams auf einer Auslosungstabelle nicht benötigt, können diese alternativ zum Entfernen auch durchgestrichen werden. Dadurch ändert sich die Reihenfolge der Auslosung nicht. Das Durchstreichen von Einträgen wird über den Menüpunkt **MENU: EDIT -> CROSS COMPETITOR ON THIS TABLE** (siehe Abbildung 47:) aufgerufen. Da das Durchstreichen eine Änderung der Auslosungstabelle darstellt, muss die Auslosungstabelle anschließend gespeichert werden (siehe Kapitel Speicherung von Auslosungen).

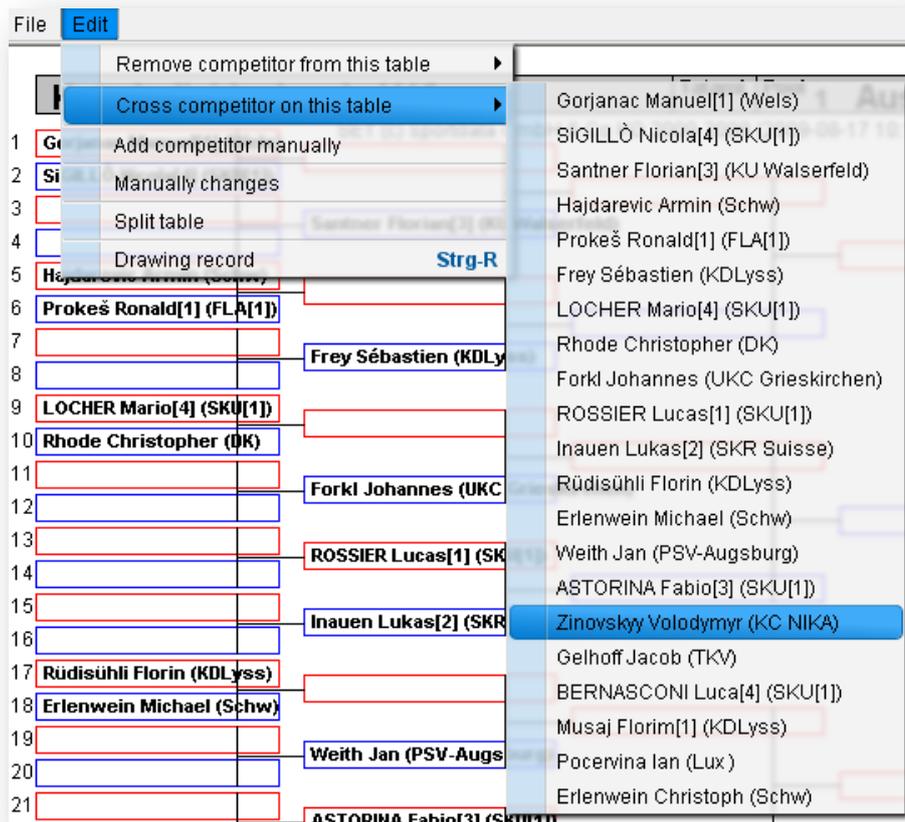


Abbildung 47: Durchstreichen von Einträgen auf Auslosungstabellen

9.10.3 Neue Einträge manuell in Auslosungstabellen einfügen

Für den Fall, dass neue Einträge in bereits bestehende Auslosungen eingefügt werden sollen, ohne neu auslosen zu müssen, stellt SET den Menüpunkt **MENU: EDIT -> ADD COMPETITOR MANUALLY** zur Verfügung. Die hinzuzufügenden Teilnehmer oder Teams müssen vorher registriert werden (siehe Kapitel Neue Registrierungen) und können anschließend im Fenster **“Add competitor manually”** (siehe Abbildung 48:) ausgewählt werden.

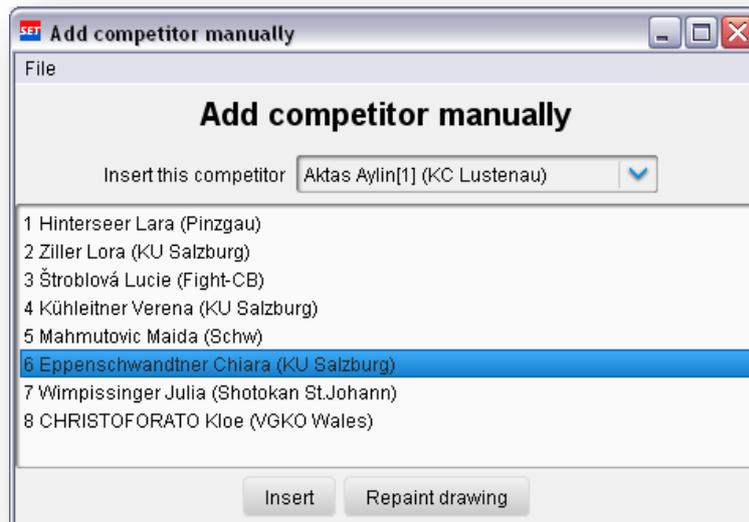


Abbildung 48: Einträge manuelle in Auslosungen einfügen

Zuerst muss der einzufügende Teilnehmer oder das einzufügende Team aus der obigen Liste ausgewählt werden. Anschließend wählt man in der Liste der bereits vorhandenen Einträge jenen aus, nach dem der neue Eintrag eingefügt werden soll. Durch Drücken des **“Insert”**-Buttons wird der neue Eintrag an der gewünschten Position eingefügt. Der Button **“Repaint draws”** zeichnet anschließend die Auslosungstabelle mit den Änderungen.

ACHTUNG: Das Einfügen neuer Einträge ändert die Auslosung. Soll sich durch das Einfügen neuer Einträge möglichst wenig an der Auslosung ändern, müssen die neuen Einträge symmetrisch, in Bezug auf die Aufteilung in den Pools, eingefügt werden. Sind z. B. auf einer Auslosungstabelle im oberen Pool 5 Einträge vorhanden und im unteren nur 4, sollte der neue Eintrag symmetrisch zum oberen Pool in den unteren Pool mit lediglich 4 Einträgen hinzugefügt werden. Dadurch entstehen nur minimale Änderungen an der Auslosungstabelle, die nur eine Begegnung (Kampf) betreffen. Alle anderen bleiben unverändert.

9.10.4 Manuelles Ändern der Reihenfolge / Anordnung von Einträgen in Auslosungen

Um die Reihenfolge / Anordnung von Einträgen in einer Auslosungstabelle manuell zu ändern, wird der Menüeintrag **MENU: EDIT -> MANUALLY CHANGES** ausgewählt. Dadurch öffnet sich das Fenster **“Manually draw”** (siehe Abbildung 49:).

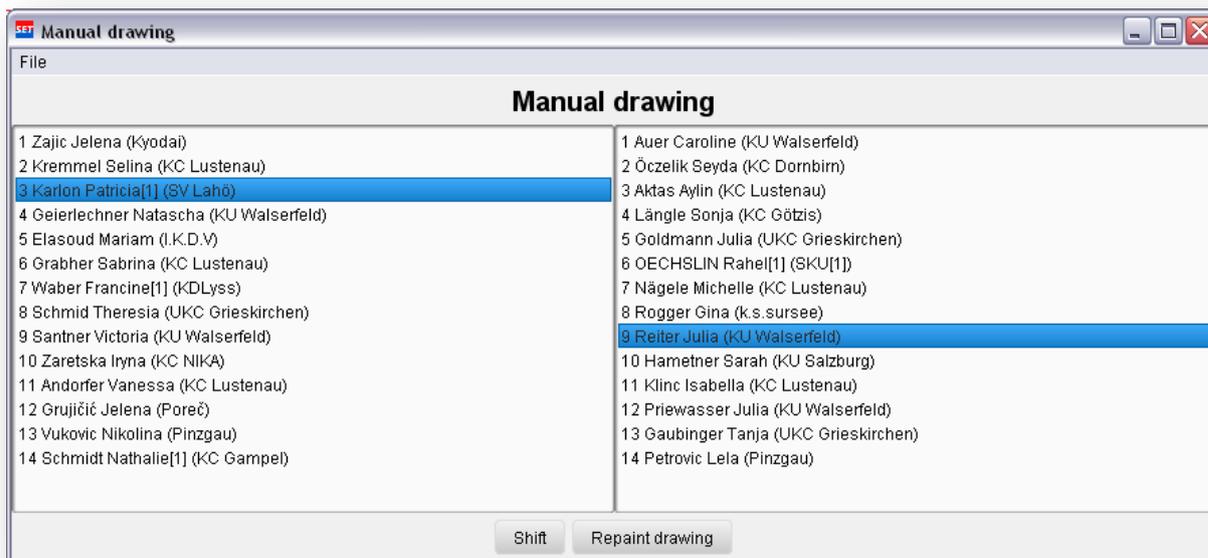


Abbildung 49: Ändern der Anordnung von Einträgen einer Auslosung

Für jeden Pool / Auslosungstabelle wird eine eigene Liste mit Einträgen dargestellt. Einträge können innerhalb von Listen und listenübergreifend vertauscht werden. Sind zwei Einträge ausgewählt, werden diese durch Drücken des **“Shift”**-Button vertauscht. Mit Hilfe des **“Repaint draws”**-Buttons werden die geänderten Auslosungstabellen neu gezeichnet.

9.10.5 Teilen von Auslosungen

Besteht eine Auslosung aus nur einer Auslosungstabelle (Pool), kann diese Hilfe des Menüeintrages **MENU: EDIT -> SPLIT TABLE** (siehe Abbildung 50:) in zwei getrennte Auslosungstabellen aufgeteilt werden. Das ist vor allem dann sinnvoll, wenn die betroffene Kategorie gleichzeitig auf unterschiedlichen Kampfflächen (Tatamis) durchgeführt werden soll.

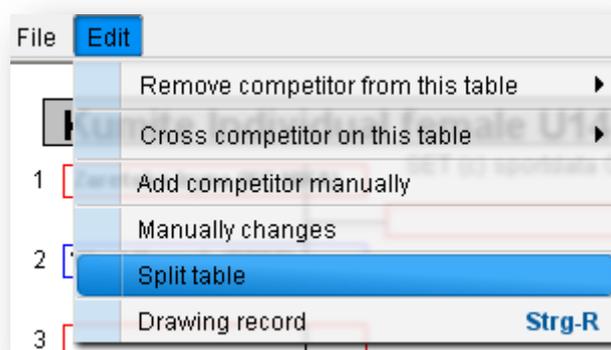


Abbildung 50: Teilen einer Auslosungstabelle

10 Verwalten von Mitschriften

Die folgenden Kapitel beschreiben den Einsatz von SET während der Veranstaltungsdurchführung. Während der Veranstaltung können beliebig viele SET-Clients eingesetzt werden. SET unterstützt speziell auch alle Vorgänge und **Aktionen** auf den einzelnen **Kampfflächen** (Tatamis) (siehe Abbildung 51:), wie z. B. Informationen über den aktuellen Kampf, Punkte oder Strafen.



Abbildung 51: Einsatz von SET direkt an den Kampfflächen

10.1 Erstellen von Mitschriften

Eine Mitschrifttabelle ist eine **beschreibbare Kopie einer Auslosungstabelle**. Diese können auf zwei unterschiedliche Arten erzeugt werden: entweder **direkt** auf den Auslosungstabellen oder durch (Mehrfach-)Auswahl aus einer **Liste** aller gespeicherten Auslosungen.

10.1.1 Manuelles Erstellen von Mitschriften direkt auf den Auslosungstabellen

Um eine beschreibbare Kopie einer gespeicherten Auslosungstabelle zu erzeugen, muss diese zuerst geöffnet werden. Im Menu der Auslosungstabelle wird anschließend der Menüeintrag **MENU: EDIT -> DRAW RECORD** (siehe Abbildung 52:) ausgewählt. Daraufhin wird eine neue Mitschrift der Auslosungstabelle erzeugt.

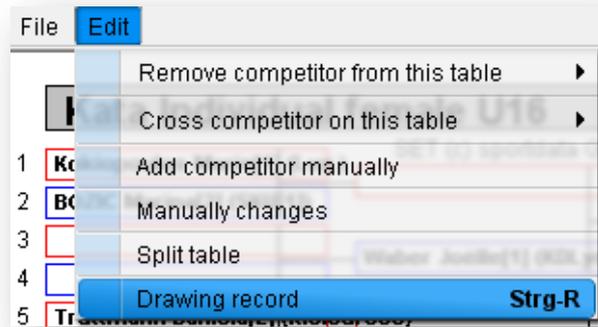


Abbildung 52: Erzeugen einer Mitschrift direkt auf der Auslosungstabelle

10.1.2 Automatisches Erstellen von Mitschriften für alle Auslosungen

Sollen für alle Auslosungen auf einmal Mitschriften erstellt werden, empfiehlt es sich folgende Funktion zu verwenden:

MENU: FILE -> LOAD -> SAVE ALL DRAWS AS DRAW RECORDS

MAIN WINDOW: BOX "MAIN FUNCTIONS" -> BUTTON "SAVE ALL DRAWS AS DRAW RECORDS"

Diese Funktion erstellt Mitschriften für *alle gespeicherten Auslosungen*, sofern für die jeweiligen Auslosungen noch keine Mitschriften existieren. Erstellte Mitschriften können anschließend geöffnet werden (siehe Kapitel 10.2.3).

10.1.3 Automatisches Erstellen von Mitschriften für mehrere Auslosungen

Sollen für mehrere Auslosungen auf einmal Mitschriften erstellt werden, empfiehlt es sich folgende Funktion zu verwenden:

MAIN WINDOW: BOX "MAIN FUNCTIONS" -> BUTTON "SAVE DRAWS AS DRAW RECORDS BY SELECTION"

Diese Funktion stellt eine Auswahlliste aller gespeicherten Auslosungen bereit, für die Mitschriften erzeugt werden können. Nach Auswahl der gewünschten Auslosungen (Mehrfachauswahl mit CTRL + linke Maustaste) und Drücken des "OK"-Buttons werden die Mitschriften erstellt, sofern für die ausgewählten Auslosungen noch keine Mitschriften existieren. Erstellte Mitschriften können anschließend geöffnet werden (siehe Kapitel 10.2.3).

10.2 Aktionen auf Mitschrifttabellen

Die folgenden Kapitel beschreiben die zur Verfügung stehenden Funktionen auf Mitschrifttabellen. Jede Mitschrift verfügt über ein *Funktionsmenü* und ein *Pop-upmenü* (Rechtsklick mit der Maus) zur

Auswahl der verschiedenen Aktionen (siehe

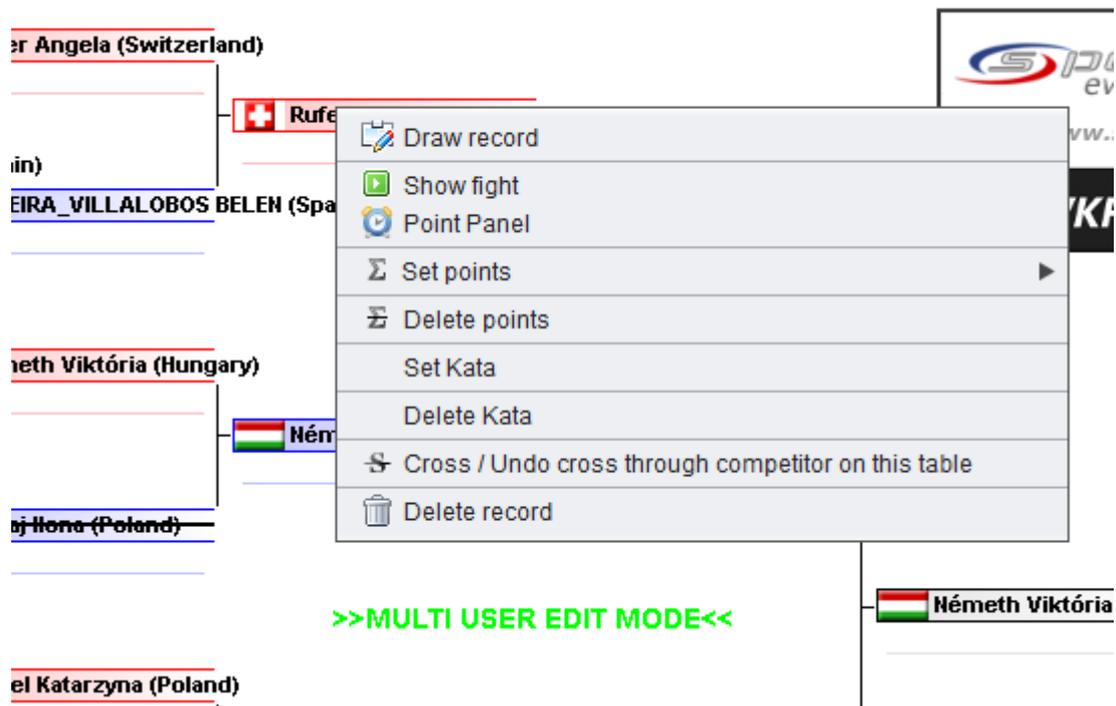


Abbildung 53:). Standardmäßig ist die Aktion “Draw record” ausgewählt.

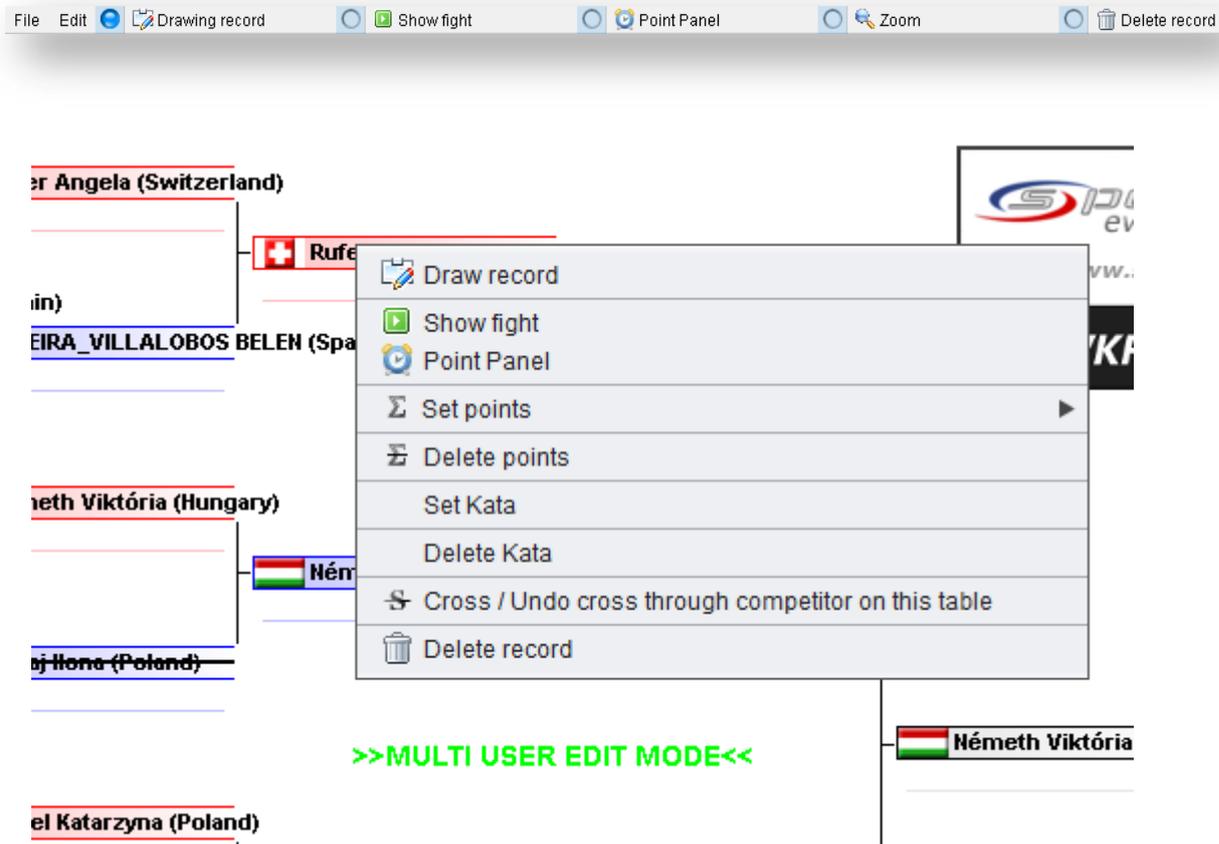


Abbildung 53: Funktionsmenu von Mitschrifttabellen

10.2.1 Mitschreiben von Einträgen

Durch einfach *Ziehen (Drag & Drop)* eines Teilnehmers oder Teams auf Mitschrifttabellen werden die Sieger von Begegnungen in der Tabelle eingetragen. Es wird also ein Eintrag mit der linken Maustaste ausgewählt und während die linke Maustaste gehalten wird in das nächste freie Feld gezogen. Durch Loslassen der linken Maustaste wird der Eintrag in das gewünschte Feld eingetragen. Dieser Vorgang ist jedoch nur möglich, wenn es sich bei diesem Feld tatsächlich um das nächste logische Feld dieser Begegnung handelt. Dazu muss im Funktionsmenü (siehe

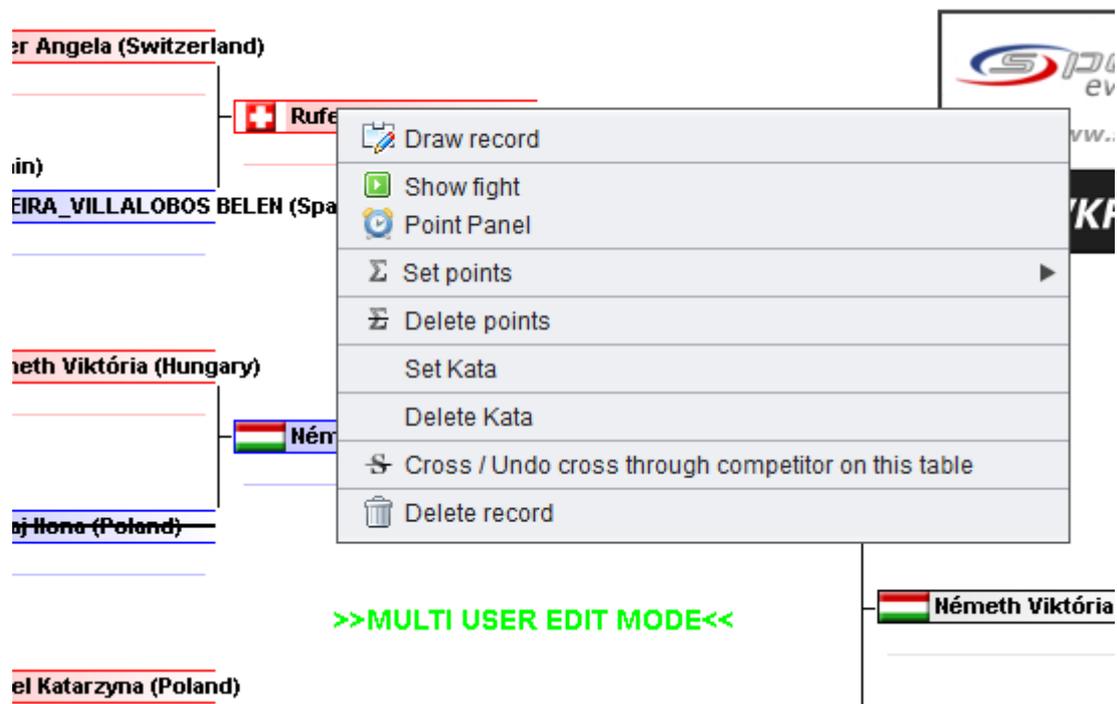


Abbildung 53: Funktionsmenü von Mitschrifttabellen) die Aktion *“Draw record”* ausgewählt sein.

10.2.2 Löschen von Einträgen

Um einen Eintrag auf einer Mitschrifttabelle zu löschen, muss die Aktion *“Delete record”* im Funktionsmenü ausgewählt sein. Ist das Löschen eines Eintrages erlaubt, wird dieser durch Auswahl mit der linken Maustaste aus der Tabelle entfernt.

10.2.3 Anzeige des aktuellen / nächsten Kampfes

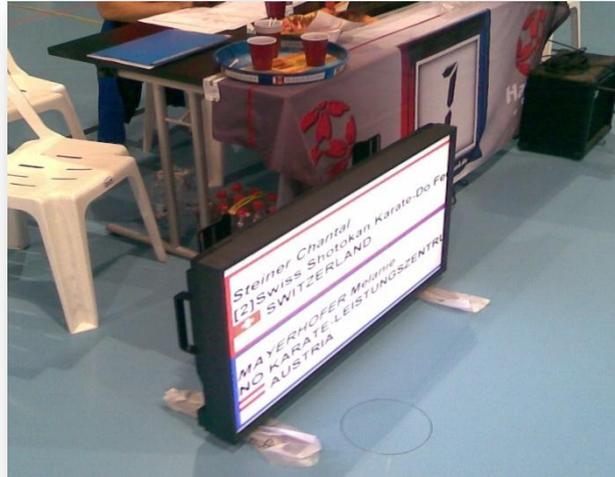


Abbildung 54: "Next fight"-Anzeige

Durch einfaches Anklicken eines Teilnehmers / Teams auf einer Mitschrifttabelle wird die ausgewählte Begegnung in einem eigenen Fenster, dem **"Next fight"**-Fenster (siehe Abbildung 55: Die „Next fight“-Hauptanzeige), angezeigt. Voraussetzung dafür ist die Auswahl der **Aktion "Show fight"** im Funktionsmenü der Mitschrifttabelle. Die **"Next fight"**-Anzeige dient dazu, auf einem extra Bildschirm Informationen über den aktuellen Kampf oder dem Kampf in Vorbereitung zu zeigen, wobei als extra Bildschirm jedes an einem Rechner anschließbaren Gerät (Monitor, Tv-Geräte, Beamer, usw.) verwendet werden kann. Folgende Informationen werden in der „Next fight“-Anzeige dargestellt:

- **AKA und AU (Teilnehmer mit dem roten und dem blauen Gürtel)**
- **Name**
- **Verein**
- **Nation**
- **Flagge der Nation**

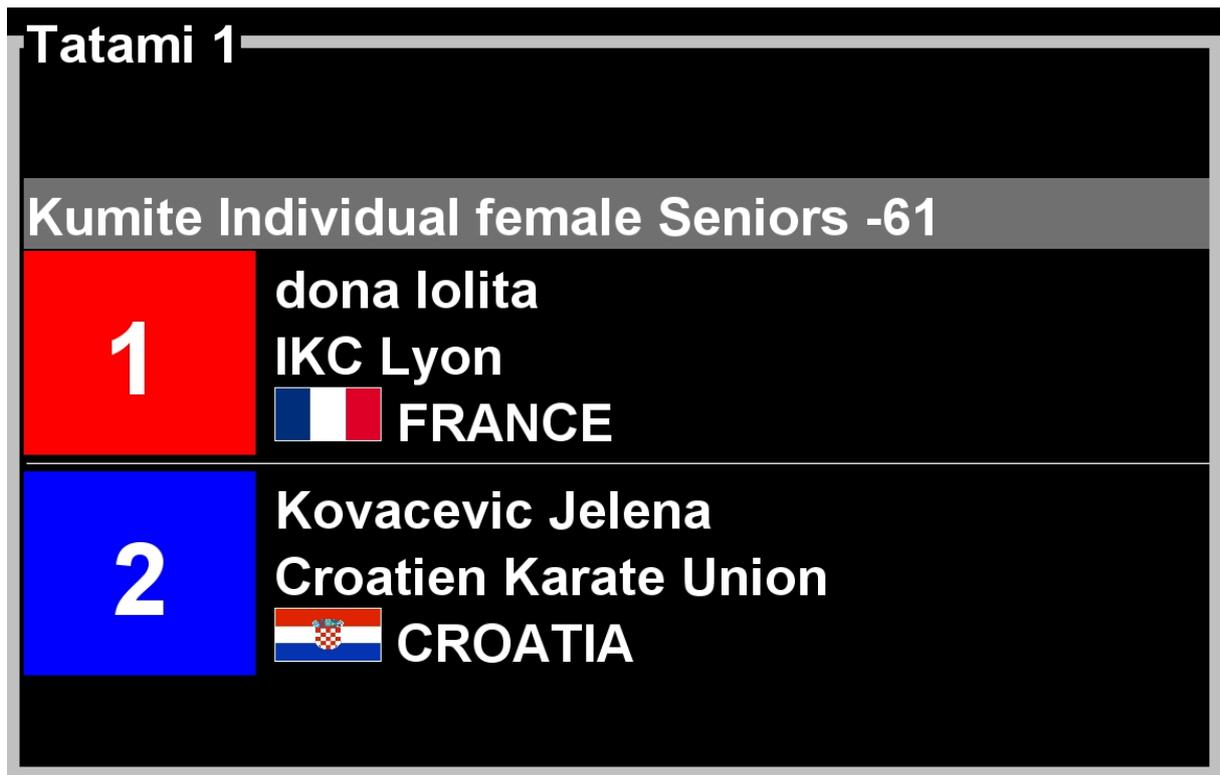


Abbildung 55: Die „Next fight“-Hauptanzeige

Zusätzlich zum "Next fight"-Hauptfenster steht ein *"Next fight"-Kontrollfenster* (siehe Abbildung 56:) zur Verfügung. Dieses wesentlich kleinere Fenster ist notwendig für die Einstellung der *Schriftgröße* und des *Vollbildmodus* im Hauptfenster. Die angezeigten Informationen im Hauptfenster und im Kontrollfenster sind identisch.



Abbildung 56: Die "Next fight"-Kontrollanzeige

Für die Verwendung und *Positionierung* der "Next fight"-Anzeige sind folgende Schritte notwendig:

- *Anschluss* eines geeigneten Bildschirms an den Rechner
- *Konfiguration* des externen Bildschirms als *Zweitbildschirm*
- Öffnen der "*Next fight*"-Anzeige
- *Ziehen* der "Next fight"-Hauptanzeige auf den zweiten Bildschirm
- Aktivierung des *Vollbildmodus* der "Next fight"-Hauptanzeige durch Auswahl des Menüeintrages **MENU: MAIN VIEW-> FULL SCREEN MODE** des Kontrollfensters
- *Ausblenden des Fensterrahmens* der "Next fight"-Hauptanzeige durch Auswahl des Menüeintrages **MENU: MAIN VIEW-> HIDE FRAME BORDER** des "Next fight"-Kontrollfensters
- Auswahl einer geeigneten *Schriftgröße* in der "Next fight"-Hauptanzeige durch Auswahl des Menüeintrages **MENU: FONT SIZE MAIN WINDOW** des "Next fight"-Kontrollfensters

ACHTUNG: Die "Next fight"-Anzeigen müssen nicht nach jeder Begegnung geschlossen werden. Die Hauptanzeige bleibt einfach auf dem externen Bildschirm. Durch Auswahl der nächsten Begegnung werden die Anzeigen *automatisch aktualisiert*. Mit dem Schließen der Mitschrift werden automatisch alle „Next fight“-Anzeigen geschlossen.

Die "Next fight"-Hauptanzeige muss nur einmal positioniert werden. SET *speichert* die aktuelle *Position, Schriftgröße* und den *Vollbildmodus* bis zum Neustart der Software.

10.2.4 Point Panel



Abbildung 57: Einsatz des Point Panels direkt an der Kampffläche

Durch einfaches Anklicken eines Teilnehmers / Teams auf einer Mitschrifttabelle wird die ausgewählte Begegnung in einem „*Point Panel*“-Fenster (siehe Abbildung 58: Point Panel) angezeigt. Voraussetzung dafür ist die Auswahl der *Aktion* „*Point Panel*“ im Funktionsmenü der Mitschrifttabelle. Die „*Point Panel*“-Anzeige dient dazu, sämtliche Aktionen eines Kampfes auf einem extra Bildschirm Informationen zu zeigen, wobei als extra Bildschirm jedes an einem Rechner anschließbaren Gerät (Monitor, Tv-Geräte, Beamer, usw.) verwendet werden kann. Folgende Informationen werden in der „*Point Panel*“-Anzeige für jeden Teilnehmer dargestellt:

- *AKA und AU (Teilnehmer mit dem roten und dem blauen Gürtel)*
- *Kategorie*
- *Name*
- *Verein*
- *Nation*
- *Flagge der Nation*
- *Punkttestand*
- *Strafen*
- *Kampfzeit*

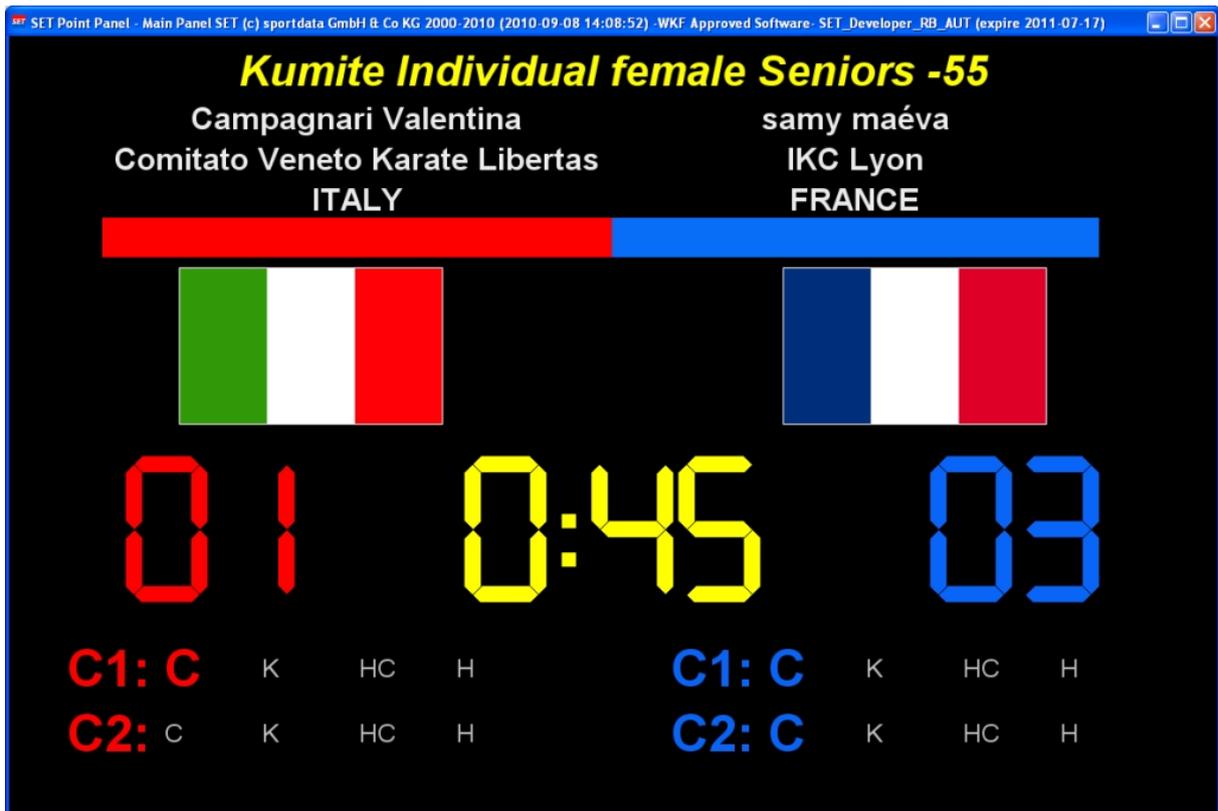


Abbildung 58: Point Panel Anzeige

Zusätzlich zum "Point Panel"-Hauptfenster steht ein "*Point Panel*"-*Steuerungsfenster* (siehe Abbildung 59: Point Panel) zur Verfügung. Dieses Steuerungsfenster ist notwendig für die Steuerung aller Aktionen eines Kampfes. Die angezeigten Informationen im Hauptfenster und im Kontrollfenster sind identisch.

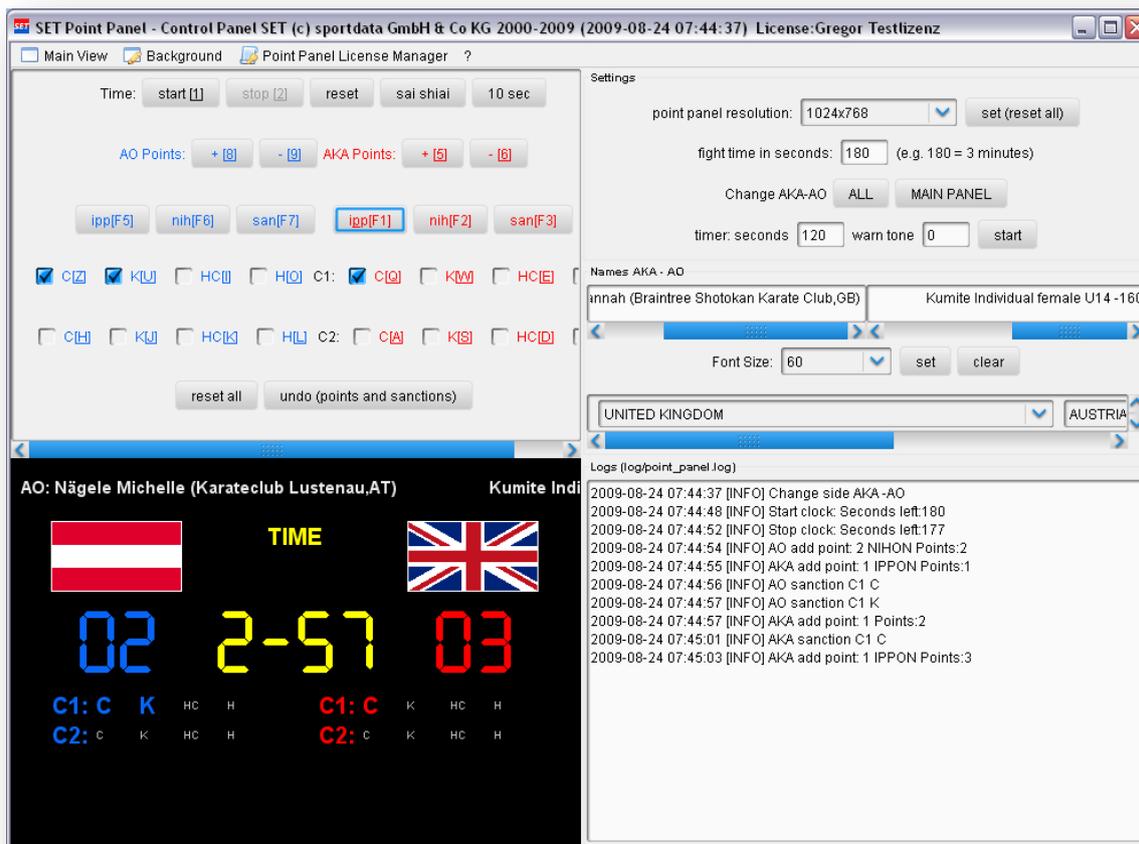


Abbildung 59: Point Panel Steuerungsfenster

Für die Verwendung und *Positionierung* der "Point Panel"-Anzeige sind folgende Schritte notwendig:

- *Anschluss* eines geeigneten Bildschirms an den Rechner
- *Konfiguration* des externen Bildschirms als *Zweitbildschirm*
- Öffnen der "Point Panel"-Anzeige
- *Ziehen* der "Point Panel"-Hauptanzeige auf den zweiten Bildschirm
- Aktivierung des *Vollbildmodus* der "Point Panel"-Hauptanzeige durch Auswahl des Menüeintrages **MENU: MAIN VIEW-> FULL SCREEN MODE** des Steuerungsfensters
- *Ausblenden des Fensterrahmens* der "Point Panel"-Hauptanzeige durch Auswahl des Menüeintrages **MENU: MAIN VIEW-> HIDE FRAME BORDER** des Steuerungsfensters
- Auswahl einer geeigneten *Auflösung und Schriftgröße* in der "Point Panel"-Hauptanzeige durch Auswahl im Steuerungsfensters

ACHTUNG: Die "Point Panel"-Anzeigen müssen nicht nach jeder Begegnung geschlossen werden. Die Hauptanzeige bleibt einfach auf dem externen Bildschirm. Durch Auswahl der nächsten Begegnung werden die Anzeigen *automatisch aktualisiert*. Mit dem Schließen der Mitschrift werden automatisch alle „Point Panel“-Anzeigen geschlossen.

Die "Point Panel"-Hauptanzeige muss nur einmal positioniert werden. SET *speichert* die aktuelle *Position, Schriftgröße* und den *Vollbildmodus* bis zum Neustart der Software.

Eine *detaillierte Beschreibung* zur Benutzung des Point Panels ist in Kapitel Anhang A: SET Point Panel zu finden.

Die SET Point Panel Software kann entweder direkt aus der SET Software heraus (*integriert*) oder eigenständig (*stand-alone*) verwendet werden. Aus diesem Grund ist auch für das Point Panel eine *eigene Lizenz notwendig*. Diese Lizenz kann jederzeit mit Hilfe des *Point Panel Lizenzierungs-Assistenten* installiert werden.

10.2.5 Anzeigen der Trostrunde auf der Mitschrifttabelle

Mit Hilfe der Funktionen "*Display one repechage on this table*" und "*Display two repechages on this table*" wird die Trostrunde der betroffenen Mitschrifttabelle berechnet und angezeigt. Diese Funktionen beziehen sich nur auf die betroffene Mitschrifttabelle. Es wird auch *keine* tatsächliche *Trostrundentabelle* erstellt. Diese Funktionen stehen unter den Menüeinträgen **MENU: EDIT-> DISPLAY ...** der Mitschrifttabelle zur Verfügung (siehe Abbildung 60:).

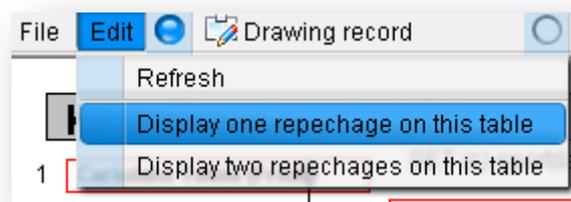


Abbildung 60: Anzeige der Trostrunde auf der Mitschrifttabelle

ACHTUNG: Die Funktion "*Display two repechages on this table*" ist nur dann sinnvoll, wenn nur eine Mitschrifttabelle (Pool) einer Kategorie existiert, da sich diese Funktion nur auf die jeweilige Mitschrifttabelle bezieht. In diesem Fall werden *zwei Trostrunden* angezeigt. Die Funktion "*Display one repechage on this table*" hingegen stellt nur *eine Trostrunde* für die jeweilige Mitschrifttabelle dar und geht davon aus, dass zwei Mitschrifttabelle existieren.

Eigene Trostrudentabellen werden wie in Kapitel „*Trostrudentabellen erstellen*“ beschreiben erstellt.

10.3 Erstellen von Poolsiegertabellen

Gibt es für eine Kategorie mehr als eine Mitschrifttabelle, muss zur *Ermittlung der Finalisten* und Sieger eine Poolsiegertabelle erstellt werden. Eine Poolsiegertabelle ist eine *Zusammenführung aller Poolsieger* (Sieger einzelner Mitschrifttabellen). Existieren mehr als zwei Mitschrifttabellen, ist die Erstellung einer Poolsiegertabelle auch notwendig, um die Trostrunde berechnen zu können. Eine Poolsiegertabelle kann mit folgendem Menüeintrag erstellt werden:

MAIN WINDOW: BOX "MAIN FUNCTIONS" -> BUTTON "COMPUTE POOL WINNER"

Nach Auswahl dieses Menüeintrages erscheint eine Kategorie-Auswahlliste. Hier sind die Kategorien auszuwählen, für die eine Poolsiegertabelle erstellt werden soll. Durch Drücken des **“OK”**-Buttons überprüft das System, ob eine Erstellung möglich ist. Voraussetzung hierfür ist, dass für die betroffene Kategorie zumindest ein Poolsieger feststeht. Die Überprüfung findet in einem eigenen Informationsfenster statt, siehe Abbildung 61: .Verläuft die Überprüfung positiv, wird der **“Compute pool winner table”**-Button aktiviert und kann ausgewählt werden.



Abbildung 61: Informationsfenster für die Erstellung einer Poolsiegertabelle

In bestimmten Fällen ist die Erstellung einer Poolsiegertabelle notwendig, auch wenn noch nicht alle Poolsieger feststehen. Hierzu ein Beispielszenario:

- *Eine Kategorie besteht aus 4 Pools (Mitschrifttabellen)*
- *Jeder Pool wird auf einer anderen Kampffläche ausgetragen, Pool 1 auf Kampffläche 1, Pool 2 auf Kampffläche 2, usw.*
- *Pool 1 und Pool 2 haben bereits ihre Poolsieger ermittelt, Pool 3 und Pool 4 hingegen noch nicht*
- *Um keine Zeit zu verschwenden wird der Sieger aus Pool 1 und Pool 2 auf Kampffläche 1 ermittelt*
- *Dafür erstellt Kampffläche 1 eine Poolsiegertabelle. Das ist möglich, da die Poolsieger aus Pool 1 und Pool 2 bereits feststehen*
- *Der Poolsieger aus Pool1 gewinnt gegen den Poolsieger aus Pool 2 und das Ergebnis wird auf der Poolsiegertabelle mitgeschrieben*
- *Da der erste Finalist damit feststeht, kann eine Trostrunde aus Pool 1 und Pool 2 erstellt werden*

- *Sobald die Poolsieger aus Pool 3 und Pool 4 feststehen, wird die bereits vorhandene Poolsiegertabelle geöffnet und aktualisiert. Damit werden auch die fehlenden Poolsieger in diese Tabelle aufgenommen*

ACHTUNG: Für eine Kategorie kann es maximal eine Poolsiegertabelle geben. Eine bereits erstellte Poolsiegertabelle kann von beliebig vielen Usern geöffnet und bearbeitet werden, wenn sich die Tabelle im Modus "*Multi user edit mode*" (siehe Mit Ausnahme der Funktion 10.2.5 besitzen Trostrudentabellen die gleichen Funktionen wie Mitschrifttabellen (siehe 10.2).

Single / Multi User Edit Mode) befindet. Somit müssen alle Ergebnisse einer Poolzusammenführung auf einer Poolsiegertabelle erfasst werden. Das ist auch notwendig, um den Sieger der jeweiligen Kategorie zu ermitteln.

10.4 Funktionen auf Poolsiegertabellen

Mit Ausnahme der Funktion 10.2.5 besitzen Poolsiegertabellen die gleichen Funktionen wie Mitschrifttabellen (siehe 10.2).

10.5 Erstellen von Trostrudentabellen

Trostrudentabellen ermöglichen die Ermittlung der Platzierungen der Trostrunden, wie z. B. die Plätze 3, 5, 7, 9 usw. Grundsätzlich können Trostrudentabellen erst erstellt werden, sobald die Finalisten ermittelt wurden. Die Funktion zur Berechnung wird wie folgt aufgerufen:

MAIN WINDOW: BOX "MAIN FUNCTIONS" -> BUTTON "COMPUTE REPECHAGE"

Nach Aufruf dieser Funktion muss die gewünschte Kategorie ausgewählt werden. Wurde eine Kategorie ausgewählt, werden alle verfügbaren Pools dieser Kategorie angezeigt. Nach Auswahl der gewünschten Pools, für die eine Trostrudentabelle berechnet werden soll, und Drücken des "*OK*"-Button, prüft das System, ob eine Erstellung möglich ist. Für die Erstellung von Trostrudentabellen müssen folgende Anforderungen erfüllt sein:

- *Es muss mindestens ein Pool ausgewählt werden*
- *Zumindest ein Finalist der Kategorie muss ermittelt sein*
- *Ausgewählte Pools müssen zusammenhängend sein, z. B. Pool 1 und Pool 2. Auswahl von Pool 1 und Pool 3 ist nicht erlaubt*
- *Ist mehr als ein Pool ausgewählt, muss die Anzahl der ausgewählten Pools eine Potenz von 2 sein (z. B. 2, 4, 8, 16, usw.)*

Sind alle Anforderungen erfüllt, wird gewählt, ob eine oder zwei Trostrunden berechnet werden sollen. Abhängig von den ausgewählten Pools können so Trostrunden unabhängig voneinander erstellt werden. Steht zum Beispiel nur ein Finalist fest, kann für die betroffenen Pools bereits eine separate Trostrudentabelle erstellt werden. Sobald der zweite Finalist feststeht, kann auch für die zweite Hälfte der Kategorie eine Trostrudentabelle erstellt werden. Zwei Trostrunden werden gleichzeitig erstellt, wenn alle Finalisten feststehen und alle Pools ausgewählt wurden. In diesem Fall enthält die Trostrudentabelle beide Trostrunden (siehe Abbildung 62: Trostrudentabelle mit zwei Trostrunden).

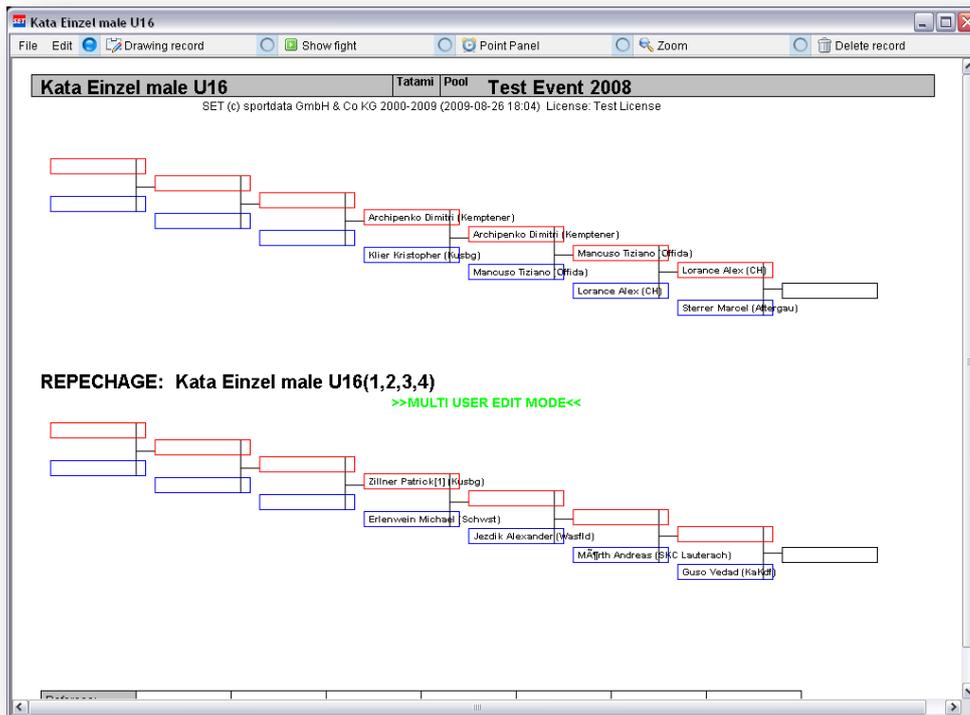


Abbildung 62: Trostrudentabelle mit zwei Trostrunden

10.6 Funktionen auf Trostrudentabellen

Mit Ausnahme der Funktion 10.2.5 besitzen Trostrudentabellen die gleichen Funktionen wie Mitschrifttabellen (siehe 10.2).

10.7 Single / Multi User Edit Mode

Jede Mitschrift-, Poolsieger- und Trostrudentabelle kann zwei Zustände haben. Der jeweils aktuelle Zustand steht direkt auf der jeweiligen Tabelle (siehe Abbildung 63:). Wurde eine Tabelle gerade erstellt und noch nicht gespeichert, besitzt sie den Zustand *“Single user edit mode”*. Das bedeutet, dass nur derjenige, der die Tabelle erstellt hat, Änderungen vornehmen kann. Sobald die Tabelle gespeichert wurde, ganz gleich ob manuell oder automatisch, wechselt sie in den Zustand *“Multi user edit mode”*. In diesem Zustand kann die Tabelle von *beliebig vielen Benutzern* geöffnet und bearbeitet werden.

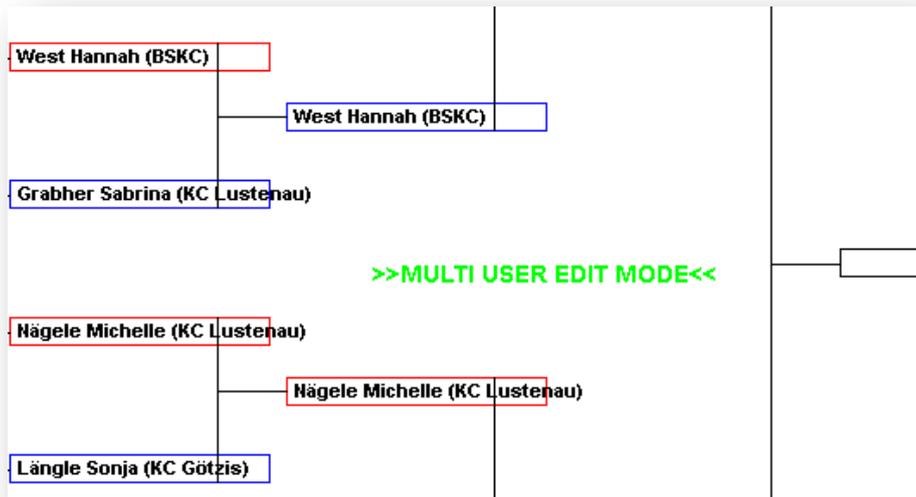


Abbildung 63: Tabelle im Zustand "Multi User Edit Mode"

ACHTUNG: Arbeiten *mehrere Benutzer gleichzeitig* auf den gleichen Tabellen, sollten sie nicht die gleichen Felder bearbeiten, da sonst immer die *letzte durchgeführte Änderung* gespeichert wird. Bearbeitet jeder User *unterschiedliche Felder* (z. B. ein Benutzer die obere Hälfte einer Tabelle und ein anderer die untere) kommt es zu keiner Überschreibung der Änderungen.

Gibt es für eine Tabelle *nur einen Pool* kann diese Problematik vermieden werden, indem die Tabelle einfach *in zwei Pools (Tabellen) aufgeteilt* wird.

Arbeiten mehrere Benutzer auf den gleichen Tabellen, werden durch Auswahl des Menüeintrages **MENU: FILE -> EDIT -> REFRESH** alle vorgenommenen Änderungen (auch die anderer Benutzer) auf der Tabelle aktualisiert und angezeigt (siehe Abbildung 64:).



Abbildung 64: Aktualisieren einer Tabelle

10.8 Speichern von Mitschriften-, Poolsieger- und Trostrudententabellen

Mitschriften-, Poolsieger- und Trostrudententabellen können manuell gespeichert werden. Dazu wird der Menüeintrag **MENU: FILE -> SAVE** der Tabelle (siehe Abbildung 40:) aufgerufen.

Standardmäßig ist dies aber nicht notwendig, da die Option **MENU: FILE -> AUTO SAVE** aktiviert ist. Das bedeutet, dass jede Schreib- und Löschaktion auf der Tabelle automatisch gespeichert wird. Diese Option kann im Menü der Tabelle auch deaktiviert werden.

10.8.1 Speicherung von Mitschrift-, Poolsieger- und Trostrudentabellen als Grafiken

Tabellen können als Grafiken im Format **GIF**, **BMP** und **PNG** gespeichert werden. Dazu muss der Menüeintrag **MENU: FILE -> SAVE AS XXX** auf der Tabelle ausgewählt werden. Anschließend wird der Speicherort ausgewählt, an dem die Grafik abgelegt werden soll.

10.9 Laden von Mitschrift-, Poolsieger- und Trostrudentabellen

Gespeicherte Mitschrift-, Poolsieger- und Trostrudentabellen werden mit Hilfe folgender Funktionen geladen:

MENU: FILE -> LOAD

MAIN WINDOW: TAPPED PANE "EDIT" -> BOX "LOAD

Open the "Delete" window for the specific table. Durch Auswahl einer gespeicherten Kategorie mit **Doppelklick** oder durch Drücken des „OK“-Buttons werden die entsprechenden Tabellen geladen.

10.10 Löschen von Mitschrift-, Poolsieger- und Trostrudentabellen

Gespeicherte Mitschrift-, Poolsieger- und Trostrudentabellen werden mit der **"Delete"**-Funktion gelöscht. Dazu wird das Fenster mit der Auswahlliste aller gespeicherten Tabellen geöffnet.

MENU: EDIT -> DELETE

MAIN WINDOW: TAPPED PANE "EDIT" -> BOX "DELETE"

Durch Auswahl einer gespeicherten Kategorie mit **Doppelklick** oder durch Drücken des „OK“-Buttons werden die entsprechenden Tabellen gelöscht. Mehrfachauswahl von Auslosungen ist durch Drücken und Halten der STRG-Taste und Drücken der linken Maustaste möglich.

10.11 Drucken von Mitschrift-, Poolsieger- und Trostrudentabellen

Die folgenden Kapitel beschreiben die verschiedenen Möglichkeiten zum Drucken von Mitschrift-, Poolsieger- und Trostrudentabellen.

10.11.1 Direktes Drucken auf den Tabellen

Mitschrift-, Poolsieger- und Trostrudentabellen können grundsätzlich auf installierten **Druckern** oder als **PDF**-Dateien direkt auf den Tabellen, durch Auswahl den Menüeintrages **MENU: FILE -> PRINT** oder **MENU: FILE -> PRINT AS PDF** gedruckt werden.

10.11.2 Gleichzeitiges Drucken mehrere gespeicherter Tabellen

Um mehrere gespeicherte Mitschrift-, Poolsieger- und Trostrudententabellen gleichzeitig drucken zu können, muss ein Menüeintrag auf der „*Print*“-Seite der Hauptseite oder aus dem Hauptmenü ausgewählt werden.

MENU: FILE -> PRINT

MAIN WINDOW: TAPPED PANE "PRINT"

Folgende Druckfunktionen stehen zur Verfügung:

All: Alle Tabellen werden auf einem installierten Drucker ausgedruckt

All individual: Alle Tabellen von Einzelkategorien werden auf einem installierten Drucker ausgedruckt

All team: Alle Tabellen von Teamkategorien werden auf einem installierten Drucker ausgedruckt

By selection: Alle aus einer Liste ausgewählten Tabellen werden auf einem installierten Drucker ausgedruckt

All PDF: Alle Tabellen werden als PDF-Dateien gedruckt

All individual PDF: Alle Tabellen von Einzelkategorien werden als PDF-Dateien gedruckt

All team PDF: Alle Tabellen von Teamkategorien werden als PDF-Dateien gedruckt

By selection PDF: Alle aus einer Liste ausgewählten Tabellen werden als PDF-Dateien gedruckt

Im Anzeigeoptions-Fenster kann die Option "*Save as only one PDF file*" ausgewählt werden. Diese Option ermöglicht das Drucken der Tabellen in nur *eine PDF-Datei*, anstelle von einer separaten PDF-Datei für jede Tabelle.

11 Verwalten von Ergebnissen

In den folgenden Kapiteln wird ausführlich beschrieben wie Ergebnisse in SET verwaltet werden. Mit Ergebnissen sind im Allgemeinen Platzierungen von Teilnehmern und Teams in Kategorien gemeint.

11.1 Automatische Erfassung von Ergebnissen

Werden die jeweiligen Sieger von Begegnungen auf Mitschrift-, Poolsieger- und Trostrudentabellen erfasst, können Ergebnisse *automatisch* in die Ergebnisliste *eingetragen* werden. Sobald Ergebnisse feststehen öffnet sich ein *Dialogfenster* mit der Frage, ob die Ergebnisse eingetragen werden sollen (siehe Abbildung 65 : Dialogfenster zur automatischen Speicherung von Ergebnissen). Bei positiver Beantwortung dieser Frage werden die automatisch ermittelten Ergebnisse gespeichert.

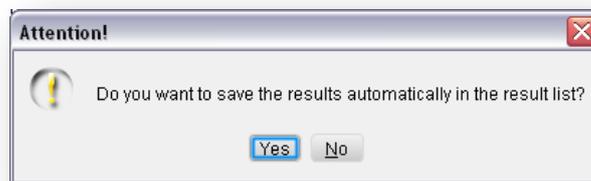


Abbildung 65 : Dialogfenster zur automatischen Speicherung von Ergebnissen

11.2 Manuelle Erfassung / Bearbeitung von Ergebnissen

Ergebnisse können jederzeit manuell erfasst und bearbeitet werden. Dazu wird das Fenster „*Enter Results*“ (siehe Abbildung 66 : Ergebnisse manuell erstellen / bearbeiten) geöffnet:

MENU: FILE -> RESULTS -> ENTER

MAIN WINDOW: BOX "MAIN FUNCTIONS" -> BUTTON "ENTER RESULTS"

The screenshot shows a window titled "Enter results" with a menu bar (File, Edit) and a table of results. The table has columns for Category, 1. Place, 2. Place, 3. Place, 3. Place, 5. Place, 7. Place, and 7. Place. The data rows list various karate categories and the names of participants.

Category	1. Place	2. Place	3. Place	3. Place	5. Place	7. Place	7. Place
Kumite Individual female U16 +40	Schmitt Nea...	Zajc Jelena...	Sejirina Nina...	Kuggerl Cira...	Hornig Dominik...	Becker Gemma...	Lombardo Ari...
Kumite Individual female U16 +54	Bozic Marina...	Milicevic Anita...	Karalik Nurija...	Brogini Laura...	Germanier Fa...	Horan Selma...	Soldati Maëva...
Kumite Individual female U16 -47	Brüderlin Ra...	Pesic Adrijan...	Bartolotta Ilia...	Killinc Gözde...	Willi Valerie[2]...	Veraguth Mar...	Savorani Laur...
Kumite Individual female U16 -54	Idrizi Erodita...	Quirici Elena...	Gerber Rina...	Furrer Pia[1].k...	Gessner Alan...	Baumann La...	Rückert Chan...
Kumite Individual female U18 +59	Rufer Angela...	Rinolfy Cindy...	Oppliger Noé...	Vidosevic Nik...	Engelmann J...		Schumacher ...
Kumite Individual female U18 -48	Bianchetti Jor...	Kurer Laura...	Moning Yanni...	Marra Vaness...	Soldati Noem...		
Kumite Individual female U18 -53	Schwesterma...	Steiner Chant...	Danioth Kathr...	Waltert Ramo...	Schlumpf Alin...	Schori Regul...	Leisi Angelin...
Kumite Individual female U18 -59	Bobas Dajan...	BRACHER C...	Hofstetter Mel...	Nold Alexandr...	Rufer Jasmin[...	Andrey Livia,K...	La_Macchia L...
Kumite Individual female U21 +60	Maeder Hele...	Racaniello Gr...	Tiefenauer R...	Brogini Sabri...			FOURNIER H...
Kumite Individual female U21 -53	Baschung Ro...	Hartmann Zo...	Messerli Deni...	Tschudi Cinzi...	Tiefenauer Ta...		
Kumite Individual female U21 -60	Pilloud Colin...	Kornfeld Noé...	Gfeller Jana[3]	Marti Celiné[3]	Rothenbühler...	Schwitz Alexa...	
Kumite Individual male Seniors +84	Güldür Gökha...	Zecca Donato...	Güldali Deniz[...	Mueller Matthi...	Frei Dominic...		Driesen Wait...
Kumite Individual male Seniors -60	Aslani Shem...	Kalici Skhend...	Stadlin Andj[1]	Moning Olivie...	Veillet David[1]	Lopez David,I...	Ibrahim Chris...
Kumite Individual male Seniors -67	Salihu Shqipr...	Martin Jonas[...	Bajrami Kujti...	Naderi Fardin...	Droz Quentin...	Radmard Me...	Tenud Daniel...
Kumite Individual male Seniors -75	Sahin Murat[1]	Goqi Rexhep[...	Seiler Roman...	Seiler Demia...	Acimovic Zora...	Rothenbühler...	Weber Florian...
Kumite Individual male Seniors -84	Varrecchia Gi...	Falck Moritz[3]	Trachsel Mari...	JEANNERAT ...	Albert Ahmeti...	mobssite you...	Waltert Marco...
Kumite Individual male U12 +35	Marques Bru...	Esposito Leo...	Idrizi Egon,Fu...	Göymen Eren...	Baumann No...	To Tom,Shot...	Peker Devran...
Kumite Individual male U12 -30	Vanacore Gia...	Premraj Muku...	Bruttin Aurélie...	Mdimagh Isle...	Imboden Stev...	Wagner Luca...	Hostettler Dyl...
Kumite Individual male U12 -35	Pajaziti Endrit...	Sharabati Om...	Almeida Sam...	La_Macchia ...	Savino Luca...	Golfer Ewan...	Sigrist Janis...
Kumite Individual male U14 +47	Stokanovic R...	Ferradino Mat...	Sadriu Vigan...	Salvati Massi...	Radjenovic Ti...	Da_Costa Mi...	Viana Ricardo...
Kumite Individual male U14 -38	Kabashi Kevi...	Rösch Mauric...	Bertinotti Auré...	Schmidlin Be...	Dietschi Oska...	Graf Sandro...	Fischer Seba...
Kumite Individual male U14 -47	Baumgartner ...	Hilgarth Isaak...	Dominguez M...	Panchard Joh...	Pezetti Vincen...	Almeida Fabi...	Droz Florent...
Kumite Individual male U16 +70	De_Martin Sa...	FASSOUH Mo...	Jeaneret Ste...	Vokshi Valon...	Sejdijaj Bujar...	ROSSIER Lu...	Vukovic Vuk...
Kumite Individual male U16 -52	SIGILLÒ Nico...	Pitteloud Sér...	Rohner Luca...	Tselykh Rom...	Freiburghaus ...	Locher Mario...	Rüdisühli Flor...
Kumite Individual male U16 -57	Perren Nicola...	Salito Romai...	Lirgg Philipp...	Schaffroth Sa...	Pinto Rafael,T...	Sedlarevic Bo...	EBERLI Dario...
Kumite Individual male U16 -63	Sentürk Kaan...	Urban Domin...	Petosa Raffa...	AVERY Rober...	Frey Sébastie...	Shitsetsang Y...	Sejk Martin,K...
Kumite Individual male U16 -70	Musaj Florim...	Hasler Floria...	Théoduloz Pl...	Baumgartner ...	Djokic Aleks...	SCHALLER M...	Biner Romain...
Kumite Individual male U18 +76	Bytyqi Nikoll...	K.NDiaye Pape...	Metzenbauer ...	Kovacevic Vla...	Budli Alexand...	Say Chan_Lo...	Schär Roman...
Kumite Individual male U18 -55	Kaufmann Tri...	Panchard Mic...	Ristov Ivan,K...	Heim Vital[2]...	Kyrd Jannick,S...	Lüthi Kevin,K...	

58 Categories

Buttons: Edit, Refresh, Save as CSV file, Close

Abbildung 66 : Ergebnisse manuell erstellen / bearbeiten

Alle eingetragenen Ergebnisse für die dargestellten Kategorien werden in der Ergebnisliste angezeigt. Durch **Doppelklick** auf einem Eintrag oder durch **Markieren** und Drücken des Buttons „**Edit**“ öffnet sich das Detailfenster für die ausgewählte Kategorie (siehe Abbildung 67: Ergebnisse für eine Kategorie bearbeiten). Hier können nun die gewünschten Ergebnisse eingetragen oder wenn bereits vorhanden geändert werden. Durch Drücken des „**Save**“-Buttons werden die Änderungen gespeichert.

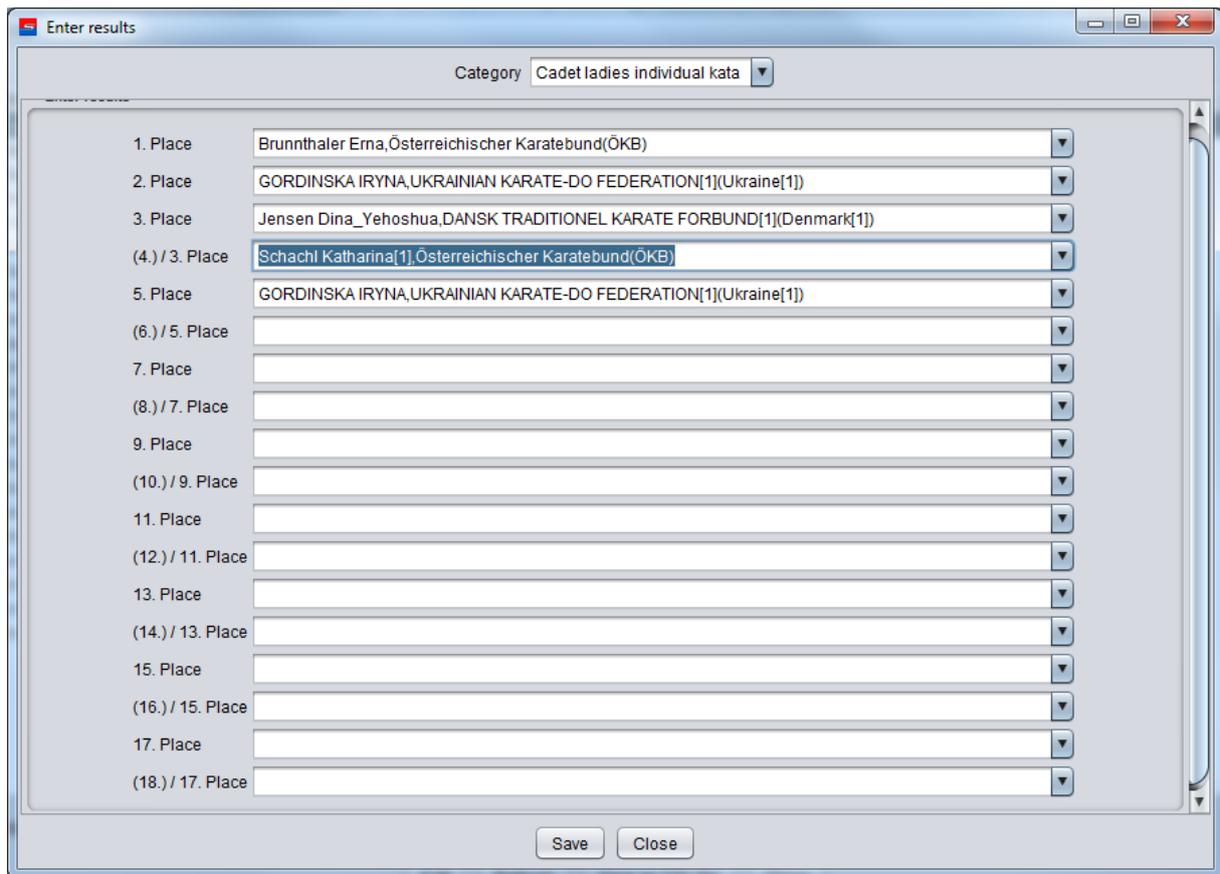


Abbildung 67: Ergebnisse für eine Kategorie bearbeiten / ändern

11.3 Ergebnisliste

Die Ergebnisliste enthält alle automatisch oder manuell eingetragenen Ergebnisse von Kategorien. Die Ergebnisliste kann über folgende Menüeinträge aufgerufen werden:

MENU: FILE -> RESULTS -> SHOW -> RESULTS

MAIN WINDOW: TAPPED PANE "PRINT" BOX "RESULTS" -> BUTTON "RESULTS"

Nach Auswahl dieser Menüeinträge erscheint das „*Results Option*“-Fenster. Eine ausführliche Beschreibung dieser Optionen ist in Kapitel Siegerehrung vorgenommen zu finden. Anschließend öffnet sich ein *Anzeige- / Speicher-Optionsfenster*. Hier kann ausgewählt werden, ob die Liste nur angezeigt oder als *PDF-*, *RTF-* oder *Textdatei* gespeichert werden soll. Zusätzlich kann in diesem Optionsfenster auch ausgewählt werden, bis zu welcher *Platzierung* Ergebnisse in der Ergebnisliste angezeigt werden sollen. Platzierungen können bis zum 7. Platz angezeigt werden.

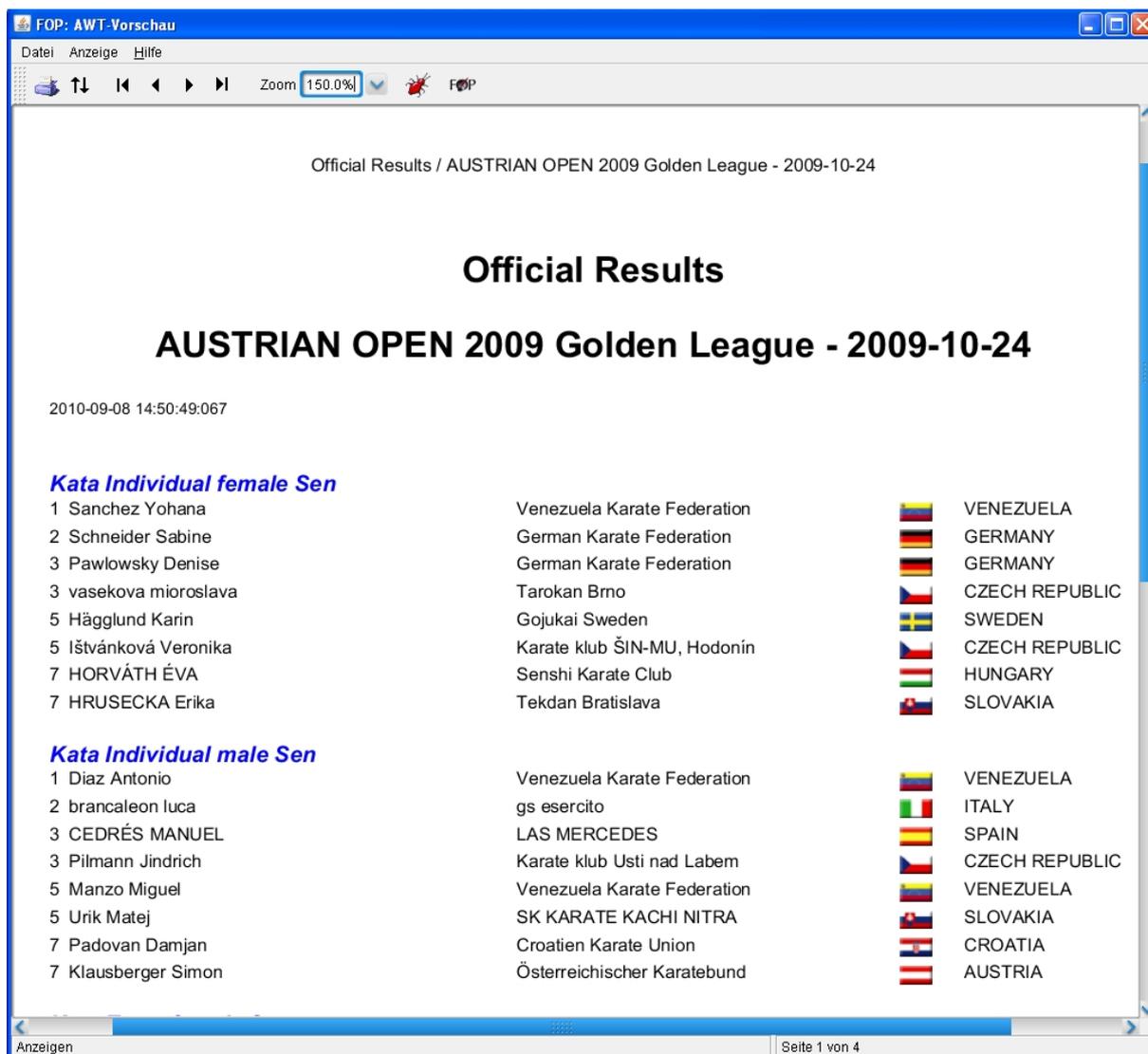


Abbildung 68: Ergebnisliste

11.3.1 Ergebnislisten für Vereine

Im Gegensatz zur herkömmlichen Ergebnisliste enthält die Ergebnisliste für Vereine nur Ergebnisse der ausgewählten Vereine. Ergebnislisten mit Ergebnissen von bestimmten Vereinen über folgende Menüeinträge erstellt werden:

MENU: FILE -> RESULTS -> SHOW -> RESULTS FROM CLUB

MAIN WINDOW: TAPPED PANE "PRINT" BOX "RESULTS" -> BUTTON "RESULTS FROM CLUB"

Durch Auswahl dieser Menüeinträge erscheint ein Fenster mit allen teilnehmenden Vereinen. In dieser Liste wird durch **Doppelklick** auf einem Eintrag oder durch **Markieren** und Drucken des Buttons „Next“ ein **Anzeige- / Speicher-Optionsfenster** geöffnet. Hier kann ausgewählt werden, ob die Liste nur angezeigt oder als **PDF-**, **RTF-** oder **Textdatei** gespeichert werden soll. Zusätzlich kann in diesem Optionsfenster auch ausgewählt werden, bis zu welcher **Platzierung** Ergebnisse in der Ergebnisliste angezeigt werden sollen.

11.3.2 Siegerehrung vorgenommen

Mit dieser Funktion kann vermerkt werden, für welche Kategorien bereits Siegerehrungen vorgenommen wurden. Dieser Vermerk wird im Fenster „*Award ceremony done*“ (siehe Abbildung 69: Fenster „Award ceremony done“) gesetzt.

MAIN WINDOW: TAPPED PANE “ANALYSES” BOX “AWARD CEREMONY DONE” -> BUTTON “AWARD CEREMONY DONE”

Für alle Kategorien, die sich in der linken Liste befinden, wurde noch keine Siegerehrung durchgeführt. Ein verschieben der Kategorien in die rechte Liste (und vice versa) ist mit *Doppelklick* oder markieren und Drücken des Buttons „>>“ möglich.

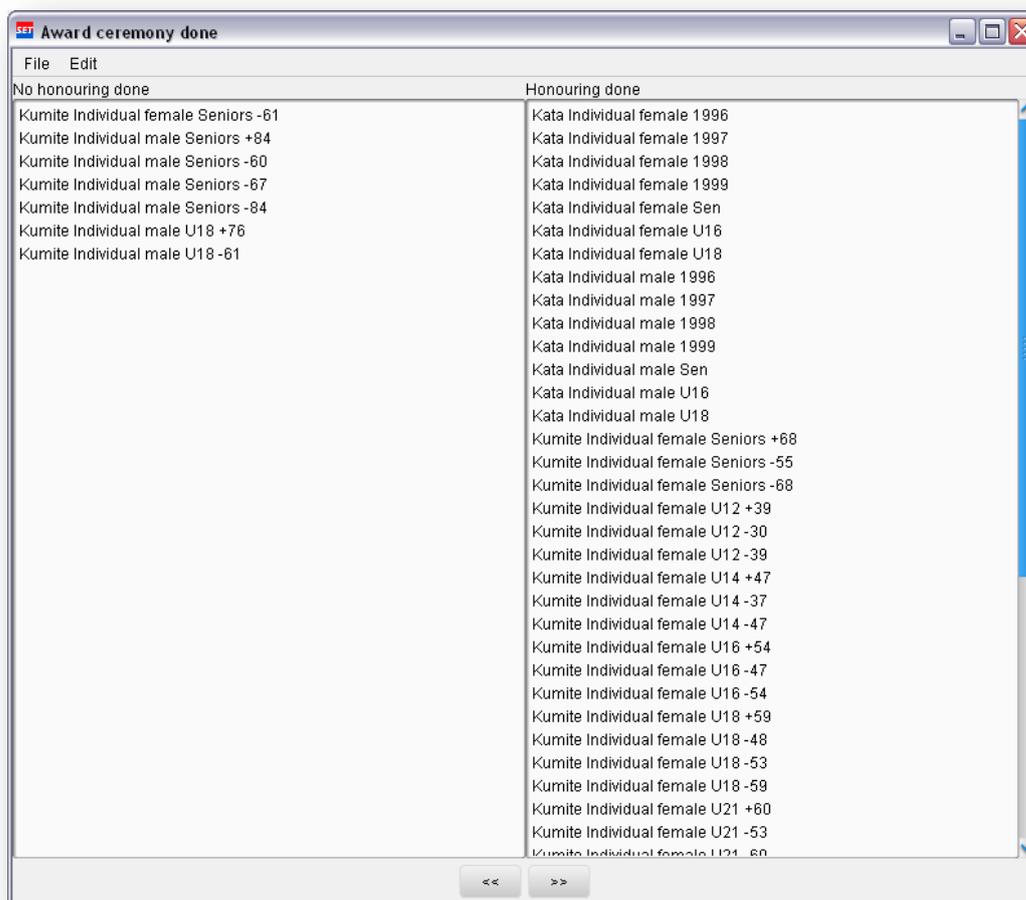


Abbildung 69: Fenster „Award ceremony done“

Beim Aufruf der Ergebnisliste (siehe Ergebnisliste) öffnet sich das Fenster „*Results Options*“. In diesem Fenster kann ausgewählt werden, ob alle Kategorien (Option „*All*“), Kategorien für die noch keine Siegerehrung vorgenommen wurde (Option „*No award ceremony hold*“) oder Kategorien für die bereits eine Siegerehrung vorgenommen wurde (Option „*Award ceremony hold*“), angezeigt werden. Mit Hilfe dieser Optionen ist es möglich, nur die Ergebnisse auf der Ergebnisliste anzuführen,

die z. B. für eine weitere Siegerehrung durchgeführt werden soll, ohne diese mit Ergebnissen bereits vorgenommener Siegerehrungen zu vermischen.

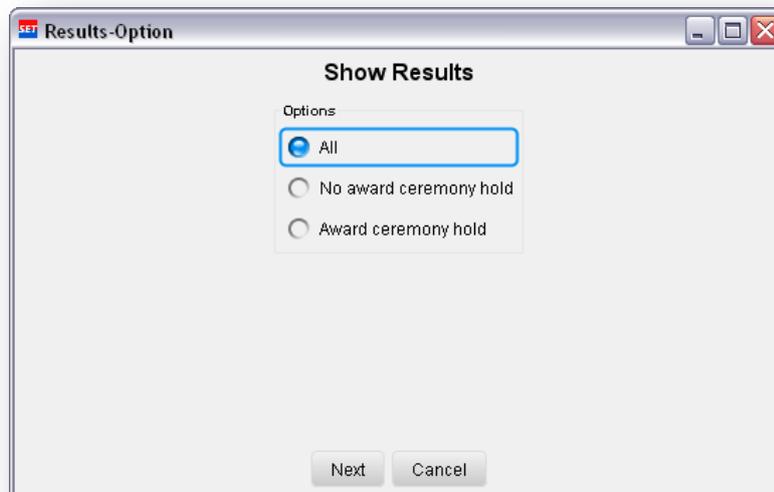


Abbildung 70: Fenster „Results Options“ für Ergebnislisten

11.4 Medaillenspiegel Vereine

Ein aufgrund der eingetragenen Ergebnisse automatisch berechneter Medaillenspiegel (siehe Abbildung 71: Medaillenspiegel für Vereine) kann folgendermaßen erzeugt werden:

MENU: OVERVIEW / STATISTICS -> MEDALS

MAIN WINDOW: TAPPED PANE “ANALYSIS” BOX “MEDALS” -> BUTTON “MEDALS”

Anschließend öffnet sich ein *Anzeige- / Speicher-Optionsfenster*. Hier kann ausgewählt werden, ob die Liste nur angezeigt oder als *PDF-*, *RTF-* oder *Textdatei* gespeichert werden soll.

Medals - Club / AUSTRIAN OPEN 2009 Golden League - 2009-10-24

Medals - Club

AUSTRIAN OPEN 2009 Golden League - 2009-10-24

2010-09-08 14:52:02:927

Rank	Club	1. Place	2. Place	3. Place
1	Karate-do Bond Nederland(National Team),NED	7	0	0
2	Venezuela Karate Federation(FVKD),VEN	2	3	4
3	IKC Lyon(IKC),FRA	2	1	0
4	TJ Kovo(TJ Kovo),CZE	1	0	2
5	Karate klub Usti nad Labem(CZE UL),CZE	1	0	1
6	NT Indonesien(Indon),INA	1	0	0
	CKMaia(CKMaia),POR	1	0	0
	A.A.S.S. KARATE SARCELLES(A.S. SARCELLES),FRA	1	0	0
9	Österreichischer Karatebund(ÖKB),AUT	0	3	2
10	Croatien Karate Union(cro1),CRO	0	2	6
11	Bayerischer Karatebund Senior(BKB Senioren),GER	0	1	3
	PCMA Union(Union team),UKR	0	1	3
13	German Karate Federation(GER),GER	0	1	2
14	gs esercito(esercito),ITA	0	1	0
	SK KARATE KACHI NITRA(KACHI NITRA),SVK	0	1	0
	federation francophone de karate belgium(ffkama Bel),BEL	0	1	0
	Budoschool Ton Neuhaus(BTN),NED	0	1	0
18	Karateclub Loacker Recycling Götzis(KC Götzis),AUT	0	0	2
19	Senshi Karate Club(Senshi KC),HUN	0	0	1
	Fighter Sport Egyesület(Fighter SE),HUN	0	0	1

Anzeigen Seite 1 von 1

Abbildung 71: Medaillenspiegel für Vereine

11.5 Medaillenspiegel Nationen

Ein nach Nationen berechneter Medaillenspiegel wird folgendermaßen aufgerufen:

MENU: OVERVIEW / STATISTICS -> MEDALS OF NATIONS

MAIN WINDOW: TAPPED PANE "ANALYSIS" BOX "MEDALS" -> BUTTON "MEDALS OF NATIONS"

Im *Anzeige- / Speicher-Optionsfenster* wird anschließend ausgewählt, ob die Liste nur angezeigt oder als *PDF-*, *RTF-* oder *Textdatei* gespeichert werden soll.

12 Stammdatenverwaltung

12.1 Vereine

12.1.1 Vereine anlegen

12.1.2 Vereine bearbeiten

12.1.3 Vereine löschen

12.2 Teilnehmer

12.2.1 Teilnehmer anlegen

12.2.2 Teilnehmer bearbeiten

12.2.3 Teilnehmer löschen

12.3 Nationen

12.3.1 Nationen anlegen

12.3.2 Nationen bearbeiten

12.3.3 Nationen löschen

13 Übersichten und Statistiken

13.1 Teilnehmer in den Kategorien

13.2 Registrierungen sortiert nach Vereine, Kategorien und Teilnehmer

13.3 Registrierungen sortiert nach Vereine, Teilnehmer und Kategorien

14 Akkreditierung

15 SET AccVal – Akkreditierung und Validierung

16 Monitoring

16.1 Client Monitor

16.2 Activity Monitor

17 Sonstiges

18 Einstellungen

19 Notizen

20 Anhang A: SET Point Panel

21 Anhang B: Installation eines Datenbank-Servers unter Microsoft Windows

Die Datei *mysql-XXX.zip* auspacken und die *setup.exe* starten.



Abbildung 72: Datenbankserver-Installation Schritt 1

Wählen sie den Setuptyp *Typical* aus und fahre sie mit der Installation fort.

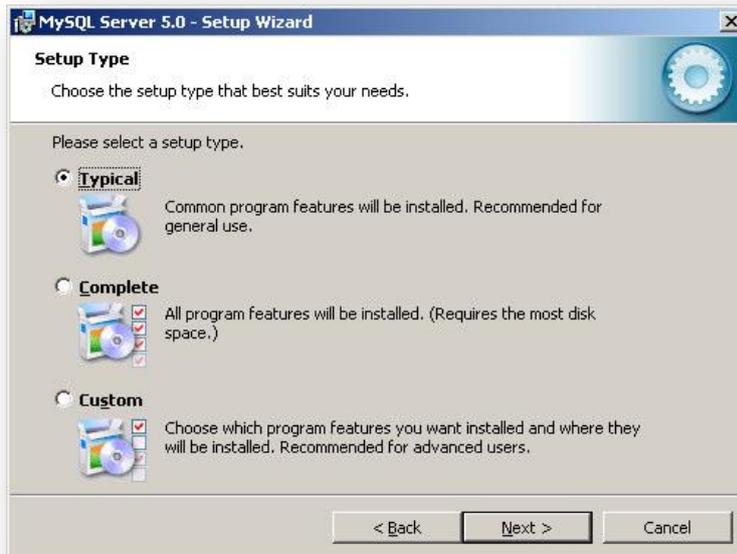


Abbildung 73: Datenbankserver-Installation Schritt 2

Klicken Sie nun auf den *Install*-Button um mit der Installation zu beginnen.

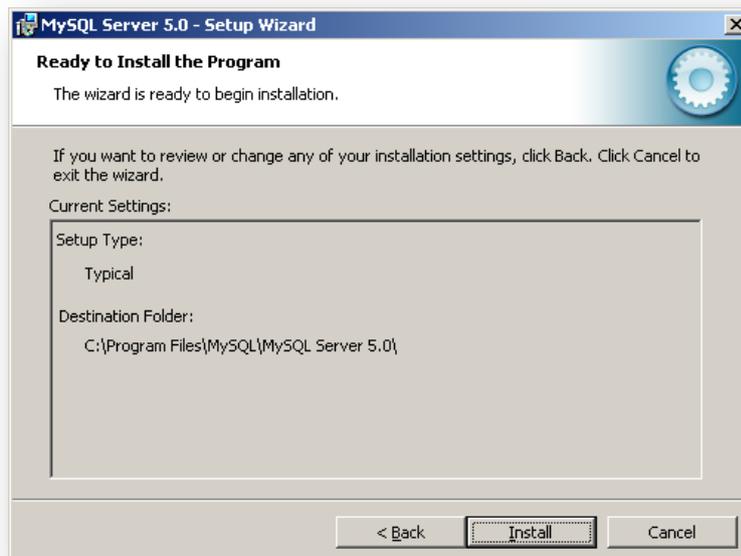


Abbildung 74: Datenbankserver-Installation Schritt 3

Nach der Installation setzen wählen Sie die Option zum Konfigurieren des MySQL-Servers.



Abbildung 75: Datenbankserver-Installation Schritt 4

Wählen Sie die *Detailed Configuration* aus.



Abbildung 76: Datenbankserver-Installation Schritt 5

Wählen Sie *Developer Machine* aus.

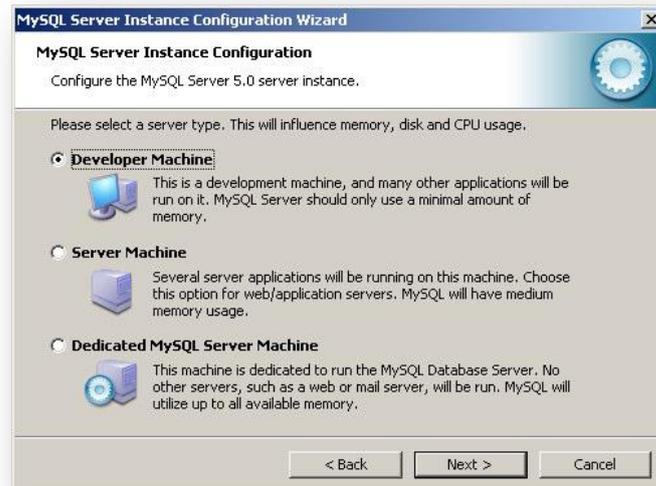


Abbildung 77: Datenbankserver-Installation Schritt 6

Wählen Sie *Non-Transactional Database Only* aus.



Abbildung 78: Datenbankserver-Installation Schritt 7

Wählen Sie *Decision Support* aus.

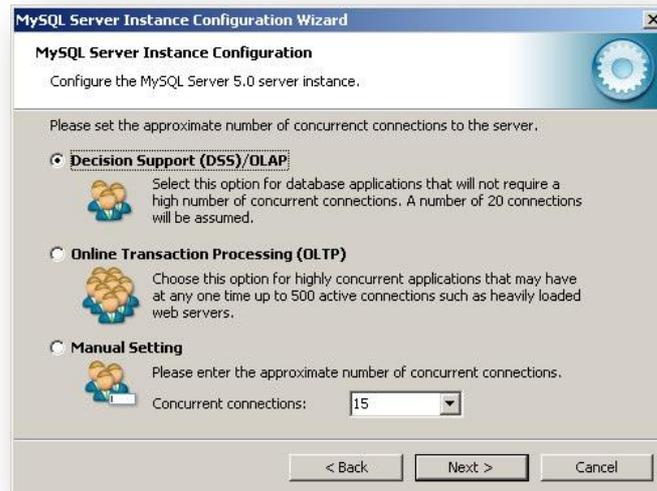


Abbildung 79: Datenbankserver-Installation Schritt 8

Aktivieren Sie die Option bei *Enable TCP/IP Networking* und bei *Enable Strict Mode*. Als Portnummer wählen Sie **3306**.

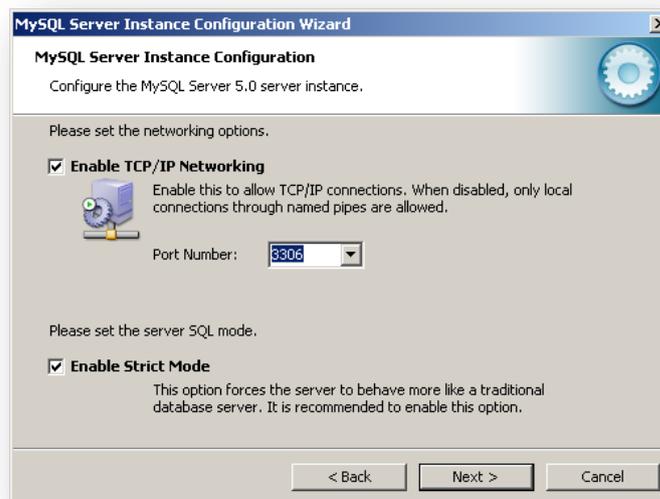


Abbildung 80: Datenbankserver-Installation Schritt 9

Wählen Sie *Best Support For Multilingualism* aus.

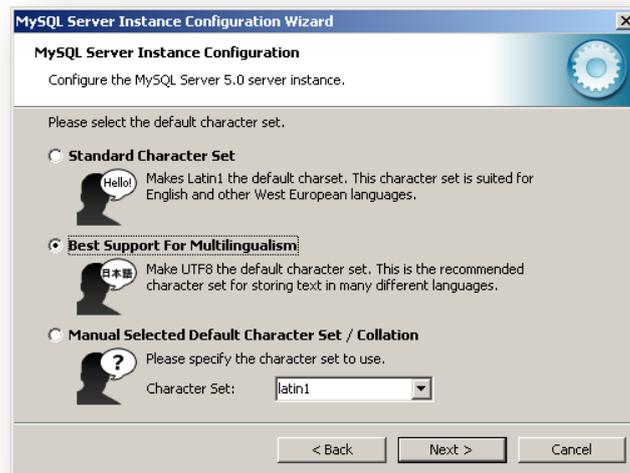


Abbildung 81: Datenbankserver-Installation Schritt 10

Aktivieren Sie die Option *Install As Windows Service*. Service Name *MysQL5* auswählen. *Launch the Mysql Server automatically* auswählen. *Include Bin Directory in Windows Path* auswählen.



Abbildung 82: Datenbankserver-Installation Schritt 11

Wollen Sie kein Passwort für den *root-Account* deaktivieren Sie die Option *Modify Security Settings*. Ansonsten geben Sie bitte ein Passwort für den *root*-User ein. Mit dem *root*-Account müssen Sie sich im Fenster „*Database connection settings*“ (*DB-Username* und *DB-Password*) anmelden.

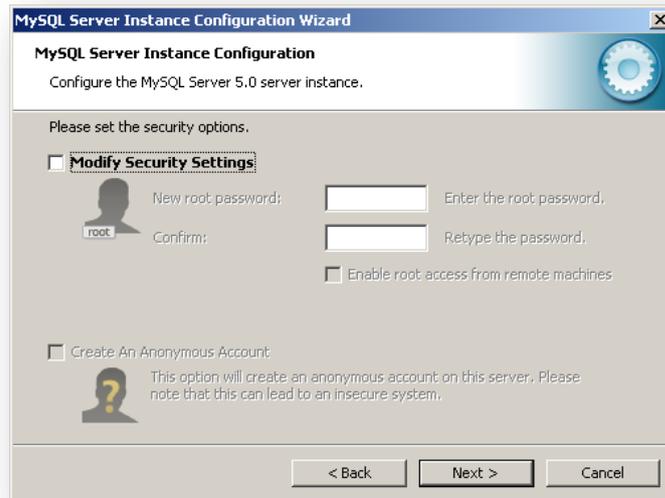


Abbildung 83: Datenbankserver-Installation Schritt 12

Danach sollte der Mysql-Server (wie im Bild) *gestartet* werden.

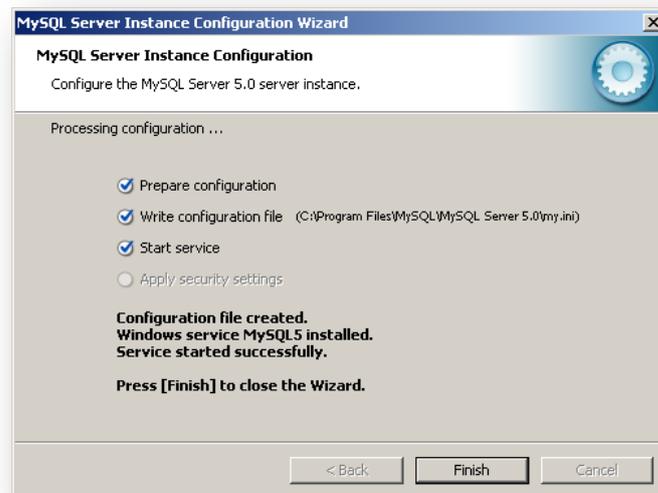


Abbildung 84: Datenbankserver-Installation Schritt 13

22 Links

SPORTDATA: <http://www.sportdata.org>

SET-DOWNLOADS: http://www.sportdata.org/set/download_main.php?active_menu=Downloads

JAVA: <http://www.java.com/de/>

MYSQL: <http://www.mysql.de>