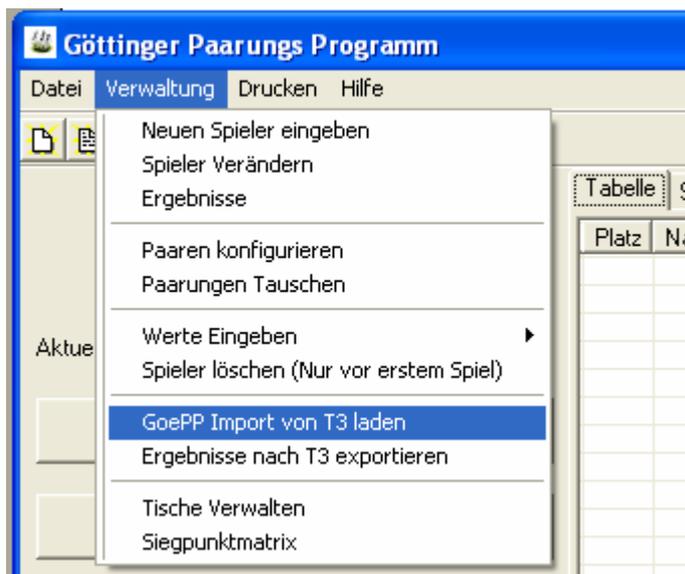


GöPP vom T3 Import über das Turnier zum T3 Export

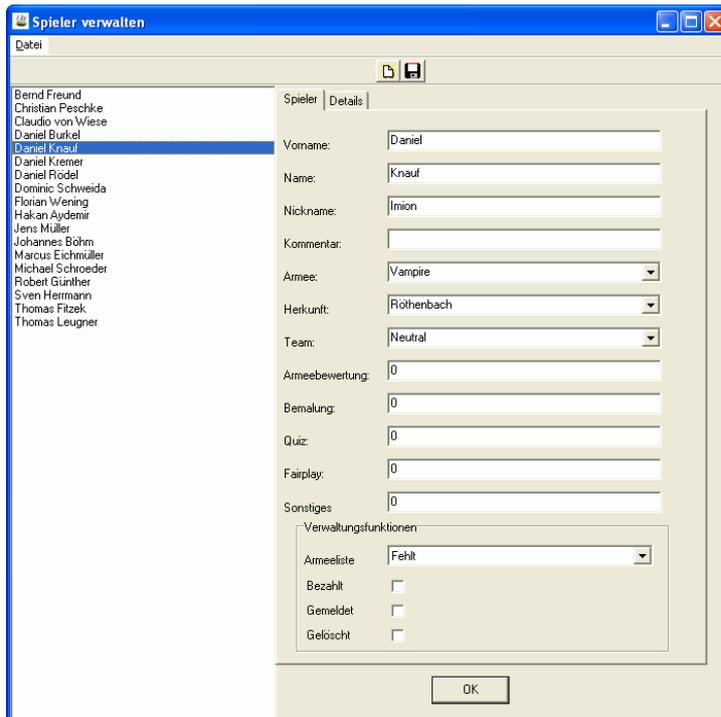
1. T3 Import.....	1
2. Spieler verwalten.....	2
3. Nicht gekommene Spieler löschen.....	2
4. Die Optionen für das Turnier festlegen.....	3
5. Die Siegpunktmatrix festlegen.....	5
6. Paaren.....	6
7. Paarungen tauschen.....	7
8. Paarungen drucken.....	8
9. Laufzettel drucken.....	8
10. Ergebnisse eingeben.....	8
11. Tabelle drucken.....	9
12. Spieltag erhöhen.....	9
13. Bemalpunkte eingeben.....	9

1. T3 Import

Um die Daten von T3 zu importieren, wählt man einfach den entsprechenden Menüpunkt. Diesen findet man im Menü Verwaltung.



Es öffnet sich ein normaler Windows-Datei-Auswahldialog. Hier einfach das von T3 geladene File auswählen. Es werden alle Spieler importiert und die in T3 eingegebenen Werte werden vorbelegt (Name, Nick, Herkunft, Teams usw.). Nach dem Import öffnet sich sofort der Spieler-Verwalten Dialog, wo man das Ergebnis sehen kann.



2. Spieler verwalten

Hier hat man jetzt mehrere Möglichkeiten. Zum einen kann man die Daten der Spieler verändern. Dazu einfach in der Liste links den entsprechenden Spieler auswählen und rechts die gewünschten Änderungen vornehmen.

Nachdem man etwas geändert hat, muss man diese bestätigen, in dem man oben auf das kleine Disketten Symbol klickt.

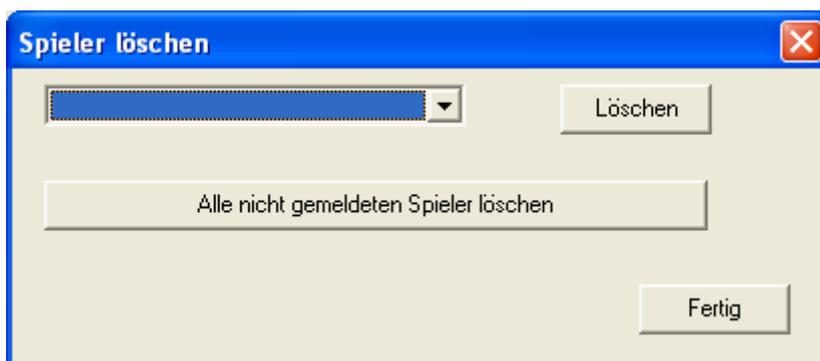
Ebenso kann man hier neue Spieler anlegen. Dazu klickt man erst auf den Knopf mit dem weißen Blatt, gibt dann die Daten des neuen Spielers ein und drückt dann auf das Diskettensymbol.

Verlassen kann man dann den Dialog durch die Betätigung des OK Knopfes.

3. Nicht gekommene Spieler löschen

Wir kennen es ja alle. Es melden sich Spieler an, die dann nicht kommen. Diese kann man, bevor man das erste Mal paart, einfach löschen.

Menüpunkt: Verwaltung -> Spieler löschen(Nur vor erstem Spiel)



In dem Dialog wählt man einfach den zu löschenden Spieler in der Combobox aus und drückt auf Löschen. Wenn man Fertig ist, drückt man einfach den Knopf mit der Aufschrift Fertig.

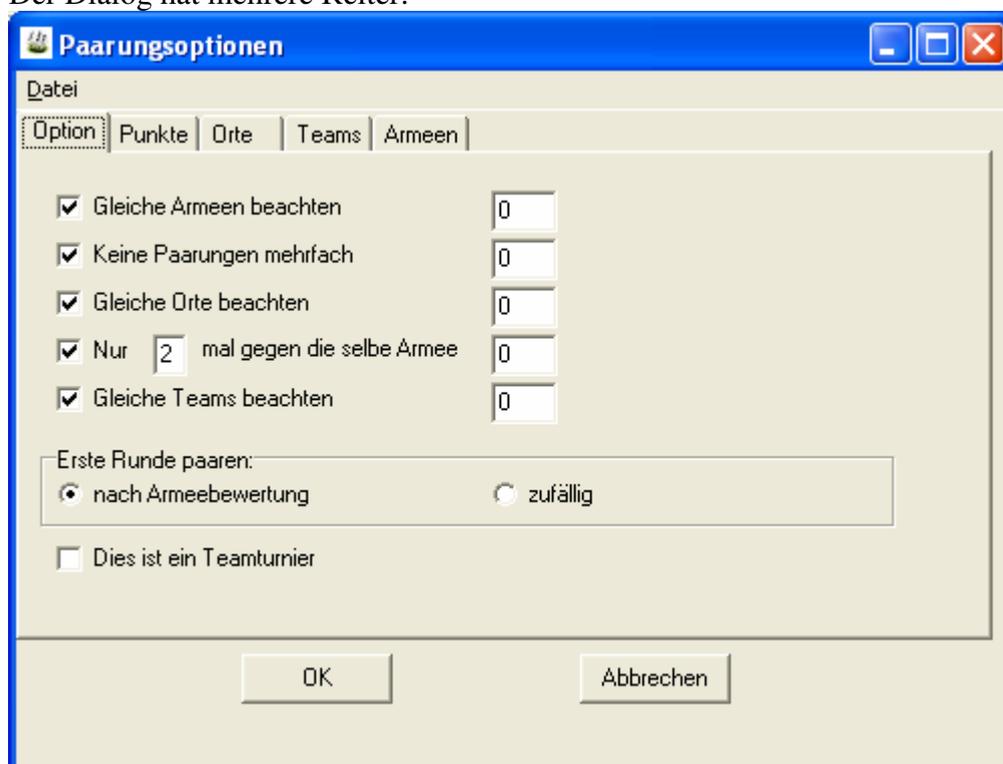
Man kann auch auf einmal alle nicht gemeldeten Spieler löschen. Um einen Spieler zu melden, muss man im Spieler verändern Dialog den Haken bei gemeldet setzen. Drückt man jetzt auf alle nicht gemeldeten Spieler löschen, werden alle Spieler gelöscht, bei denen der Haken nicht gesetzt ist.

Achtung: Es wird dringend empfohlen, vor dem Löschen zu speichern, da im Moment das Löschen nicht rückgängig gemacht werden kann.

4. Die Optionen für das Turnier festlegen

Den Optionen Dialog erreicht man wiederum über das Menü Verwaltung. Es ist der Menüpunkt Paaren konfigurieren.

Der Dialog hat mehrere Reiter:



Auf den Reiter Option legt man die Optionen für das Paaren fest. Grundsätzlich wird nach Schweizersystem gepaart. Aber es können einige Nebenbedingungen festgelegt werden.

Berücksichtigt werden die, die hier einen Haken haben. Sie bedeuten:

Gleiche Armeen beachten: Gleiche Armeen spielen nicht gegeneinander, also nicht Hochelfen gegen Hochelfen.

Keine Paarungen mehrfach (sollte immer gesetzt sein): Man muss nicht zweimal gegen den gleichen Gegner spielen.

Gleiche Orte beachten: Spieler aus dem gleichen Ort spielen nicht gegeneinander.

Nur x mal gegen die gleiche Armee: Wenn man 2 mal bereits gegen Skaven gespielt hat, bekommt man sie nicht ein drittes mal als Gegner.

Gleiches Team beachten: Spieler aus dem gleichen Team spielen nicht gegeneinander.

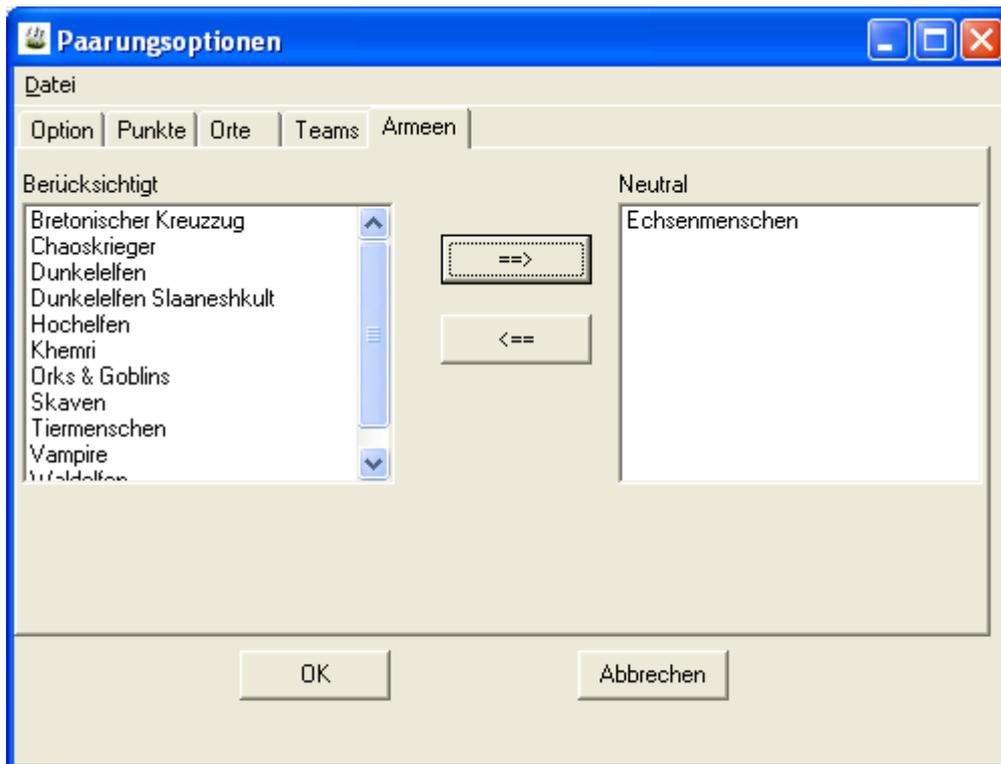
Die Zahlen hinter den einzelnen Optionen bedeuten, wie oft gegen die einzelnen Optionen verstoßen werden darf. Diese sollten am besten auf 0 stehen bleiben.



Auf dem Reiter Punkte gibt man an, aus welchen Punkten die Gesamtsumme gebildet werden soll (nach der die Tabelle ausgerechnet wird, auf deren Basis auch gepaart wird). Hierbei sind Turnierpunkte die Punkte aus den Spielen. Die restlichen Punkte sollten sich eigentlich von selbst erklären.

Die Zahl hinter den einzelnen Optionen gibt hier eine prozentuale Gewichtung an.

Die Reiter Orte, Teams und Armeen funktionieren exakt gleich. Als Beispiel hier der Armeen Reiter:



Interessant sind diese Reiter nur, wenn die entsprechende Option aktiviert ist. Für den Armeen Reiter wäre das die Option gleiche Armeen beachten.

Hier kann man jetzt einzelne Armeen auswählen, die doch gegeneinander spielen dürfen. Auf der rechten Seite stehen die Armeen, die nicht gegeneinander spielen dürfen, unter neutral die Armeen, die gegeneinander spielen dürfen. Im obigen Beispiel dürften Echsenmenschen gegeneinander spielen. Armeen verschiebt man, in dem man sie einfach markiert und dann auf die Pfeile drückt.

5. Die Siegpunktmatrix festlegen

Dieser Schritt ist nicht wirklich nötig. Es erleichtert aber später die Eingabe der Ergebnisse. Man hat am Anfang eine Tabelle, für wie viel Punkte Differenz man wie viele Siegpunkte verteilen will. Ein typisches Beispiel wäre 0-249 = 8 zu 8, 250-499 = 9 zu 7, 500 bis 649 = 10 zu 6 ... 1700+ = 16 zu 0

Siegpunktmatrix ✖

Matrix benutzen OK

Anzahl Abbrechen

Differenz	Sieger	Verlierer
0	8	8
250	9	7
500	10	6
650	11	5
800	12	4
950	13	3
1200	14	2
1450	15	1
1700	16	0

Diese Verteilung wird von obiger Matrix dargestellt. Man klickt an, dass man die Matrix benutzen will, zählt wie viel Stufen man hat, trägt das bei Anzahl ein, fügt ins Feld Differenz die untere Grenze der Stufe ein und in die nächsten beiden Felder die Punkte für Sieger und Verlierer.

6. Paaren

Jetzt das Wichtigste: das Paaren. Das Paaren startet man im Hauptdialog, in dem man auf den Knopf Paaren klickt. Zuerst kommt man in diesen Dialog:

Paaren ✖

Paarungsoptionen Bearbeiten

Feste Paarung:

Spieler A Hinzufügen >

gegen

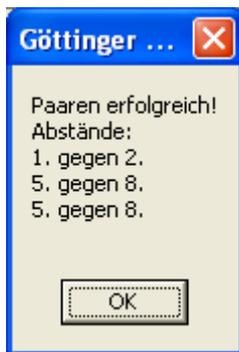
Spieler B < Entfernen

Jetzt Paaren
Abbrechen

Über Paarungsoptionen Bearbeiten kommt man noch mal in den Optionen Dialog aus Punkt 4. Danach kann man noch Feste Paarung festlegen. Will man z.B. das Spieler A gegen Spieler B auf jeden Fall spielt, dann wählt man sie (so wie im Bild) in den beiden Comboboxen aus und klickt auf hinzufügen. Paarungen die so gewählt werden, werden immer genommen, egal gegen wie viele Optionen sie verstoßen. Hat man jetzt alles zur Zufriedenheit eingestellt, muss man nur noch auf den Knopf Jetzt Paaren drücken.

Wenn man Pech hat, bekommt man jetzt die Meldung, dass das Paaren nicht erfolgreich war. Ist dies der Fall, können nicht alle im Optionen Dialog eingestellten Punkte erfüllt werden. In diesem Fall muss man irgendwelche Haken entfernen.

Aber im Normalfall sollte das Paaren klappen und dann erhält man einen kleinen Informationsdialog:

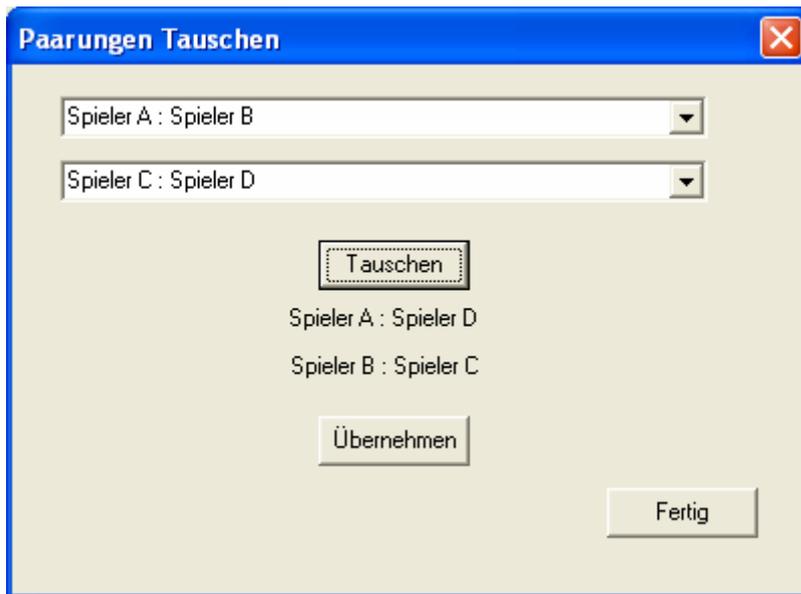


Dieser ist da, um einen ein Gefühl dafür zu geben, ob die Restriktionen eventuell zu hart waren (keiner will schließlich, dass in der letzten Runde eines Turniers der erste gegen den 20sten spielt).

In diesem Dialog sieht man in der ersten Zeile gegen wen der erste spielt, die zweite Zeile zeigt den höchsten Abstand in den Top 10 und die letzte Zeile den höchsten Abstand im gesamten Feld.

7. Paarungen tauschen

Manchmal kommt es vor, dass man aus verschiedenen Gründen zwei Paarungen tauschen möchte. Man hat zum Beispiel Spieler A gegen Spieler B und Spieler C gegen Spieler D. Man möchte aber das Spieler A gegen Spieler D spielt. Dies geht auch ohne den Rest der Paarungen zu verwerfen. Dazu geht man auf den Menüpunkt Verwaltung -> Paarungen tauschen. Hier erscheint folgender Dialog:



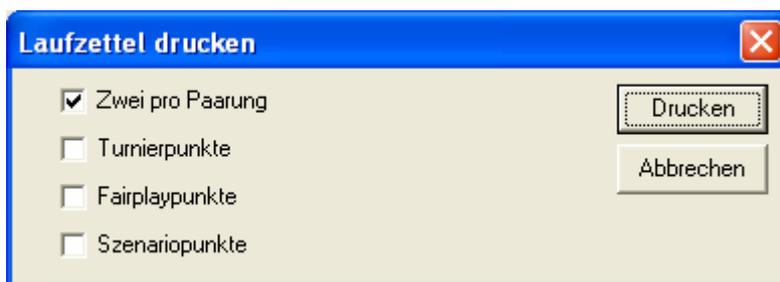
Hier sucht man in den Comboboxen die Paarungen aus, die man tauschen möchte. Danach drückt man solange auf Tauschen, bis in den Textfeldern unter dem Knopf die Paarungen so stehen, wie man sie braucht. Danach klickt man auf Übernehmen. Sollte man noch mehr Paarungen tauschen wollen, kann man das jetzt einfach genauso tun. Ist man fertig klickt man auf Fertig.

8. Paarungen drucken

Um die Paarungen jetzt zu drucken, geht man einfach in das Menü Drucken und wählt da den Menüpunkt Spieltag.

9. Laufzettel drucken

Im Menü Drucken gibt es auch die Möglichkeit Laufzettel zu drucken (Menüpunkt Laufzetteldruck). Hierfür gibt es einige Einstellungen:



Man kann wählen, ob man einen Zettel oder zwei pro Tisch drucken will, ob zusätzlich zur Differenz auch die ausgerechneten Turnierpunkte eingetragen werden sollen. Darüber hinaus kann man noch ein Feld für Fairplay oder Szenariopunkte vorsehen lassen.

10. Ergebnisse eingeben

Zum eingeben der Ergebnisse drückt man einfach auf den entsprechenden Knopf. Es erscheint folgender Dialog:

In der Liste links (alphabetisch nach dem vorderen Spieler sortiert) wählt man einfach die Paarung aus, die man eingeben möchte. Bei Siegpunkte trägt man die Punkte aus dem Spiel ein. Hat man die Siegpunktmatrix aktiviert. Berechnet das Programm jetzt selbstständig die Turnierpunkte und trägt sie bei Punkte ein. Ohne Matrix muss man das hier selber machen. Vergibt man nach jedem Spiel Fairplay Punkte und/oder Szenariopunkte kann man diese hier jetzt auch eintragen.

11. Tabelle drucken

Die aktuelle Tabelle (berechnet aus den unter Optionen stehenden Punkten) kann man stets im Menü Drucken unter dem Punkt Tabelle drucken.

12. Spieltag erhöhen

Wenn die erste Runde komplett abgeschlossen ist, erhöht man einfach auf der Startseite den Spieltag um 1. Dann geht das ganze wieder von vorne los.

13. Bemalpunkte eingeben

Es gibt Werte, die nur einmal eingegeben werden müssen (Bemalpunkte, Quizpunkte...). Diese können entweder für jeden Spieler einzeln beim Spieler verändern eingegeben werden, aber bequemer ist es im Menüpunkt Verwaltung über Werte eingeben. Einfach den richtigen Wert auswählen und die richtigen Punkte eingeben. Durch die Spieler blättert man mit den Pfeiltasten.