

Turnierdurchführung mit Internet am Veranstaltungsort

Wichtig:

- Am besten drucken Sie sich diese Anleitung aus und auch die Anleitung zur Turnierdurchführung ohne Internet und nehmen Sie sie mit zum Turnier, um für alle Fälle gerüstet zu sein.
- **Notfall-Hotline:** 0175/8140064, 0171/7883689

1.) Konfigurieren

- Loggen Sie sich als Turnieradmin auf dem Software-Server ein:
<https://dyptour.kickernation.org/>.
- Es müssen mindestens 8 Spieler teilnehmen, also 4 Doppel.
- Klicken Sie in der Turnierliste auf Ihr Turnier.
- Klicken Sie dort dann auf "Optionen" und suchen Sie als Turniersystem vorzugsweise "MonsterDYP" aus (Beschreibung siehe unten). Weitere Möglichkeiten sind "DoppelKO", "KO" oder "1 Gruppe".
- Als Turniermodus ist DYP (zufällige Doppelpartner) vorkonfiguriert und als Turnieradmin nicht änderbar.

2.) Registrierung neuer Spieler

- Fragen Sie jeden Spieler nach seiner ID. Der Spieler hat bereits eine ID, wenn:
 - er bereits ein Players4Players-Turnier mitgespielt hat (p4p-Spielernummer).
 - er bereits ein solches Ranglistenturnier mitgespielt hat.
- Weisen Sie neue Spieler darauf hin, dass Name+Vorname im Internet zu sehen sein wird.
- Falls ein Spieler neu ist, muss er zuerst neu angelegt werden (einmalig).
 - Klicken Sie dazu auf "User anlegen" und füllen Sie das Formular möglichst vollständig aus, mindestens Nachname+Vorname+Postleitzahl.
 - Nachträgliche Änderungen sind nicht möglich.
 - Spieler, die beim Endturnier nicht eindeutig identifiziert werden können, können nicht teilnehmen. Nötig für die Identifikation sind Name, Vorname, Geburtsdatum, Anschrift. Emailadresse erleichtert die Kommunikation mit den Spielern.
 - Nach erfolgreichem registrieren erhalten Sie die ID (Nummer) des neu angelegten Spielers auf dem Bildschirm..
 - Teilen Sie diese ID dem Spieler mit. Er wird sie für das nächste Turnier brauchen.

3.) Spielermanmeldung zum Turnier

- Klicken Sie in der Turnierliste auf Ihr Turnier.
- Klicken Sie dort dann auf "Turnieranmeldung: Assistent".
- Suchen Sie in der Maske der Reihe nach Spieler aus und melden Sie sie zum Turnier an.
- Bei Spielern, die ihre ID wissen, bitte überprüfen, ob die ID auch die richtige ist. Spätere Korrekturen sind mit Aufwand und Kosten verbunden.
- Im Fall von MonsterDYP kann man Spieler jederzeit auch in ein bereits laufendes Turnier anmelden.

4.) Überprüfung der Spielerliste (nur bei KO, DoppelKO, Gruppe)

- Klicken Sie in der Turnierliste auf Ihr Turnier.
- Klicken Sie dort dann auf "DYP-Spieler".
- Bei ungerader Anzahl von Spielern:
 - Ein Spieler wird allein in ein Team gelost.
 - Sie müssen diesem Spieler bei jedem seiner Matches manuell einen Lospartner zulosen. Das übernimmt die Software nicht.
 - Wahlweise können Sie auch einen Spieler abmelden, damit die Anzahl wieder gerade wird. Klicken Sie dazu in der DYP-Spieler-Liste auf "abmelden" (nicht ablehnen).
- Überprüfen Sie die Spielerliste auf ihre Richtigkeit. Spätere Korrekturen sind mit Aufwand und Kosten verbunden.

5.) Turnierstart

- Klicken Sie in der Turnierliste auf Ihr Turnier.
- Klicken Sie dort dann auf "Optionen".
- Stellen Sie das gewünschte Turniersystem ein.
- Klicken Sie auf "Starten" (mit Häkchen bei "ich bin sicher").

6.) MonsterDYP - Turniersystem - Beschreibung

- Es werden rundenweise so viele Begegnungen erzeugt, wie Tische vorhanden sind.
- In jeder Runde gibt es neue Partner und neue Gegner nach dem Zufallsprinzip, also keine festen Teams. Es kann durchaus passieren, dass man sogar zweimal in Folge mit oder gegen denselben Spieler spielt. Das ist dann Zufall und wird nicht ausgeschlossen.
- Optional kann man auch Schweizer MonsterDYP spielen. Dabei wird versucht, Teams gegeneinander antreten zu lassen, die ähnlich stark sind (nach aktuellem Stand der MonsterTabelle). Vorteil: Im Gegensatz zu reinem Zufall werden die Matches immer spannender.
- Anfangs gibt man den Spielern eine Turnierdauer bekannt, z.B. von 20 bis 23:30 Uhr (diese trägt man nicht in der Software ein).
- Man spielt dann bis 23:30 Uhr und beendet das Turnier. Letzter möglicher Matchaufruf wäre also bei einem freien Tisch spätestens um 23:29:59 Uhr.
- Nach Ablauf der Turnierzeit lässt man die letzten Matches zu Ende spielen.
- Vorteile
 - Jeder Spieler hat am Ende ungefähr gleich viele Matches gespielt (falls er von Anfang an dabei war.)
 - Die Tische werden voll ausgelastet. Es kann z.B. nicht wie bei DoppelKO vorkommen, dass man aufeinander warten muss.
 - Für viele Spieler lohnt sich auch eine weitere Anreise zum Turnier, da sie garantiert den ganzen Abend spielen werden und nicht nach 1-2 Runden ausscheiden können (wie KO/DoppelKO).
 - Die schlechteren Spieler bleiben dabei, weil sie auch den ganzen Abend spielen und nicht ausscheiden können.
 - Die besseren Spieler riskieren nicht, am Anfang ein schlechtes Los zu erwischen und dann gleich auszuschneiden. Jedes Spiel bekommt man ja einen neuen Partner.
 - Man kann sich auch noch verspätet anmelden und mitspielen. Bei leichter Verspätung (1-2 Runden) sinken dabei die Chancen auf den Sieg nur wenig.
 - Man kann mitten im Turnier aussteigen, da man keinen festen Partner hat.

7.) MonsterDYP - praktische Durchführung

- Klicken Sie auf "MonsterTabelle", um die Turnierrangliste zu sehen. Wenn man dort die Maus über die verschiedenen Felder bewegt, erscheint oft eine Beschreibung/Hilfe.
- Klicken Sie auf "MonsterMatches", um die Matchliste dieses Turnieres zu sehen.
- Stellen Sie dort die Anzahl Ihrer Tische ein. Wenn Sie "MAX" drinlassen, dann erzeugt die Software so viele Spiele, wie es die Anzahl der Spieler erlaubt. Diese Einstellung ist empfehlenswert, falls man viele Teilnehmer und wenige Tische hat.
- Klicken Sie dann auf den Knopf "Erzeuge neue Matches".
 - Es werden grundsätzlich maximal soviele Matches erzeugt, wie es die Anzahl der Spieler erlaubt.
 - Es ist zwar möglich aber meistens nicht ratsam, neue Matches zu erzeugen, während noch Matches am laufen sind. Das verschlechtert die Team-Losung insbesondere bei kleinen Teilnehmerzahlen. Verwenden Sie diese Option also nicht zu häufig.
 - Erst kurz vor Turnierende ist es ratsam, das Häkchen bei "Matchanzahl ausgleichen" zu setzen, um evtl. Spieler spielen zu lassen, die noch zu wenige Matches haben. Während des Turnieres wird die Matchdichte für alle Spieler sowieso gleich gehalten, so dass diese Option nur selten nötig sein wird.
 - Optional kann man auch Schweizer MonsterDYP spielen. Dabei wird versucht, Teams gegeneinander antreten zu lassen, die ähnlich stark sind (nach aktuellem Stand der MonsterTabelle). Vorteil: Im Gegensatz zu reinem Zufall werden die Matches immer spannender.
- In die Eingabefelder beim jeweiligen Match wird das Ergebnis eingetragen (die geschossenen Tore).
- Jedes Match wird wie folgt gewertet (in der Tabelle):
 - Ein Match geht bis 6, 5:5 ist unentschieden.
 - Sieg: 2 Punkte (Ausgang 6:4 oder 2:6 usw.)
 - Unentschieden: 1 Punkt (5:5)
 - Niederlage: 0 Punkte
- Die Sortierung der Tabelle wird am Seitenende erklärt ("MonsterTabelle" ganz unten)
- Man kann Spieler in das laufende Turnier anmelden, wie gewöhnlich über den "Assistent" oder mit Nummern.
- Man kann Spieler aus dem laufenden Turnier abmelden. Klicken Sie auf "DYP-Spieler" und dort beim jeweiligen Spieler auf "abmelden".
- Ein abgemeldeter Spieler bleibt in der Liste und Tabelle, wird jedoch nicht mehr aufgerufen.
- An derselben Stelle (DYP-Spieler) kann man ihn auch wieder aktivieren, falls er wieder mitspielen will.
- Eine falsche Ergebniseintragung wird wie folgt korrigiert:
 - Klicken Sie bei dem Match rechts auf "Bearbeiten / Löschen".
 - Tragen Sie hier das richtige Ergebnis ein.
 - Setzen Sie unten das Häkchen "Mit Gewalt", da sonst das alte Ergebnis nicht überschrieben wird.
 - Überprüfen Sie das so neu eingetragene Ergebnis unter "MonsterMatches".
- Um taktisches Abmelden kurz vor Turnierende zu verhindern, haben die abgemeldeten Spieler einen kleinen "Nachteil". Es wird bei der Bildung des Punktedurchschnitts durch 1 mehr geteilt (also so, als hätten sie ein letztes Spiel verloren).
- Beenden Sie das Turnier, wie weiter unten beschrieben.

8.) KO und DoppelKO und Gruppensystem (1 Gruppe)

- Nach erfolgreichem Start sehen Sie den Turnierplan.
- Sicherheitshalber bei KO/DoppelKO: Drucken Sie den Turnierplan aus oder speichern Sie ihn als Datei ab. Im Fall, dass Ihre Internet-Verbindung abreisst, können Sie so das Turnier noch manuell zu Ende spielen.
- Klicken Sie auf "Matches" um Ihre aktuelle Liste von Matches zu sehen.
- Klicken Sie dort auf "Erzeuge neue Match-Termine".
- Sie können Matches aufrufen, wiederaufrufen, und Ergebnisse eintragen.
- Bei DoppelKO- und KO-Turnieren...
 - ... zählt das Ergebnis nicht, nur Sieg oder Niederlage.
 - ... klicken Sie einfach auf WIN beim richtigen Team.
- Bei Gruppen-Turnieren
 - ... müssen Sie den Knopf beim Gewinner setzen (oder als unentschieden)
 - ... sollten Sie in den entsprechenden Eingabefeldern das Ergebnis (die Tore jeder Mannschaft) eintragen. Das ist wichtig als Zweitgröße bei Gleichheit in der Gruppe.
- Danach klicken Sie immer wieder auf "Erzeuge neue Match-Termine" bis keine neuen Matches in der Liste erscheinen. Dann ist das Turnier zu Ende gespielt.
- Falls Sie ein Match falsch eingetragen haben:
 - Klicken Sie auf "Matches".
 - Klicken Sie auf "Beendete Matches 100". Sollten die letzten 100 nicht reichen, dann eben alle.
 - Klicken Sie dort beim richtigen Match rechts auf "Details".
 - Tragen Sie in der angezeigten Maske das korrekte Ergebnis ein.
 - Setzen Sie das Häkchen "Mit Gewalt", sonst führt das System keine nachträglichen Turnierplanänderungen durch.
 - Klicken Sie zum Abschluss auf "Eintragen".
 - Überprüfen Sie zur Kontrolle den Turnierplan an.
- Beenden Sie das Turnier, wie weiter unten beschrieben.

9.) Beenden des Turnieres

- Klicken Sie in der Turnierliste auf Ihr Turnier.
- Klicken Sie dort dann auf "Optionen".
- Klicken Sie unter der Überschrift "Turnier als beendet markieren" auf den Button "Beendet" (vorher "ich bin sicher" anklicken).
- Sie können ein Turnier nach Beendigung nicht wieder aktivieren oder ändern. Überprüfen Sie daher vor Beendigung den Plan auf seine Richtigkeit. Spätere Änderungen sind mit Aufwand und Kosten verbunden.
- Nur beendete Turniere werden bei der nächsten Ranglistenaktualisierung berücksichtigt. Die Aktualisierung erfolgt üblicherweise täglich.