

# Anleitung zum „Turnierbaum-Generator“

## Inhaltsverzeichnis

Anleitung zum „Turnierbaum-Generator“ .....	1
Login als Admin.....	1
Ein neues Turnier anlegen.....	2
Spieler zum Turnier hinzufügen.....	6
Setzliste bearbeiten.....	8
Spieler in Turnierbaum aufnehmen.....	9
Ergebnisse eintragen.....	10
Gast-Modus.....	11

Der Turnierbaum-Generator dient zum Erstellen von Tableaus für Tennisturniere im KO-Modus oder im Kästchen-Modus (jeder gegen jeden).

URL: <https://www.tc-badorb.de/Turnierbaum/>

## Login als Admin

Sofern noch kein Login für dich erstellt wurde, melde dich bitte bei Oliver unter [oli-huth@t-online.de](mailto:oli-huth@t-online.de)

Du bekommst deinen Login per Mail zugeschickt.

Gib dann deinen Usernamen bei „Login“ und dein Passwort bei „Passwort“ ein.

**Turnierbaum-Generator**

TENNIS MAKES ME HAPPY

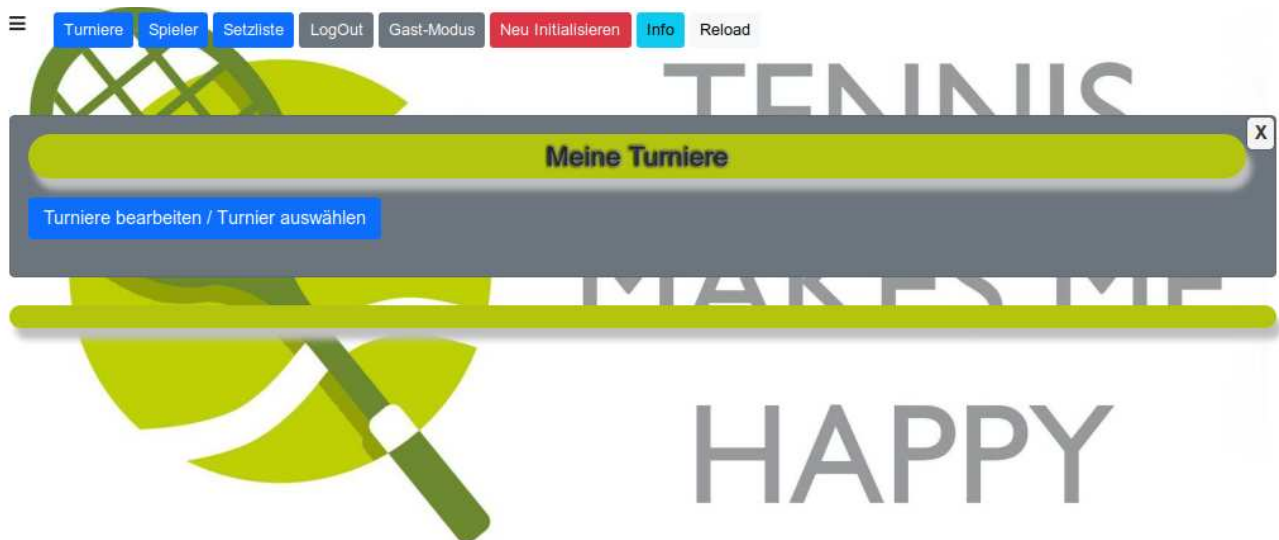
Login : Dein Login

Passwort: Dein Passwort

Login

## Ein neues Turnier anlegen

Nach dem Login kommst du auf deinen Admin-Bereich, in dem du deine Turniere verwalten und neu anlegen kannst.



Sofern du noch keine Turniere angelegt hast, ist die Liste leer. Ein neues Turnier kannst du mit Klick auf den Button „Turniere bearbeiten / Turnier auswählen“ anlegen.

### Turniere bearbeiten

Wähle ein Turnier:

[Neues Turnier anlegen](#)

Turnier Name:

Info / Passwort für Gast-Modus: [Erzeuge zufälliges Passwort](#)

Generiere:

K=Kästchen (dann: S=Sort.Auswertung, F=Finals, P=Platzierungen),  
T=Tableau, C=MatchCodes, A=alph.Liste

Modus:

Feldgröße:  Anz. Gesetzte   Spiel um Platz 3

[Speichern](#) [Löschen](#) [Abbruch](#)

**Wähle ein Turnier:**

Dieses Feld macht nur Sinn, wenn du schon andere Turniere angelegt hast. Du kannst dann hier auswählen „Neues Turnier anlegen“ oder ein bestehendes Turnier aufrufen.

**Turnier Name:**

Trage hier den gewünschten Namen für dein Turnier ein. Dieser wird später als Überschrift über dem Tableau gezeigt und in der Liste deiner Turniere angezeigt.

Sofern der Turniernamen „Bad Orb“ enthält, wird über dem Turnierbaum das Logo des TC Bad Orb angezeigt.

**Info / Passwort für Gast-Modus:**

Trage hier einen kurzen Infotext ein (optional) oder eine Art Passwort ein.

Mit dem Passwort ist es möglich, einen Link zu generieren, über den auch Fremde auf dein Turnier zur Ansicht zugreifen können, falls du es veröffentlichen willst (siehe auch „Gast-Modus“).

Du kannst dieses Passwort per Zufallsgenerator erstellen lassen.

**Generiere:**

Hier kannst du einstellen, welche Ausgaben erzeugt werden sollen. Es bedeutet:

- T = Turnierbaum (falls Modus „K.O.“ gewählt wurde)
- C = Match-Codes (fortlaufende Numerierung der Begegnungen einblenden)
- K = Kästchen-Darstellung (falls Modus „Kästchen“ gewählt wurde)
- S = sortierte Auswertung / P = Platzierungen
- F = Finals (macht erst Sinn, wenn Gruppenspiele abgeschlossen sind)
- A = alphabetische Liste der Turnierteilnehmer

**Modus:**

Wähle aus zwischen „K.O.-Modus“ (klassisches Turnier) oder „Kästchen-Modus“ (Round Robin / jeder gegen jeden).

Abhängig von deiner Auswahl ändert sich das Feld „Anz. Gesetzte“ in „Anz. Felder“.

**Turniere bearbeiten**
x

---

Wähle ein Turnier:

---

Turnier Name:

Info / Passwort für Gast-Modus: [Erzeuge zufälliges Passwort](#)

Generiere:

K=Kästchen (dann: S=Sort.Auswertung, F=Finals, P=Platzierungen),  
T=Tableau, C=MatchCodes, A=alph.Liste

Modus:

Feldgrösse:  Anz. Gesetzte   Spiel um Platz 3

Speichern
Löschen
Abbruch

*Turnier im KO-Modus*

**Turniere bearbeiten**
x

---

Wähle ein Turnier:

---

Turnier Name:

Info / Passwort für Gast-Modus: [Erzeuge zufälliges Passwort](#)

Generiere:

K=Kästchen (dann: S=Sort.Auswertung, F=Finals, P=Platzierungen),  
T=Tableau, C=MatchCodes, A=alph.Liste

Modus:

Feldgrösse:  Anz. Felder   mit Finals

Speichern
Löschen
Abbruch

*Turnier im Kästchen-Modus*

### Feldgrösse:

Gib hier bei einem K.O.-Turnier die Anzahl der Teilnehmer als Vielfaches von 2 ein: 2, 4, 8, 16, 32, 64 usw.

Bei einem Kästchen-Turnier gib ein, wieviele Teilnehmer pro Feld im Modus „jeder gegen jeden“ spielen sollen (2 Felder mit Grösse 4 ergäben insgesamt 8 Teilnehmer).

### Anz. Gesetzte (nur K.O.-Modus):

In der Regel werden im K.O.-Modus die stärksten Spieler gesetzt, damit sie nicht schon in der ersten Runde gegeneinander antreten müssen. Die gesetzten Spieler werden später auch mit einem kleinen Hinweis zu ihrer Setzposition angezeigt.

Falls du 2 Gesetzte angibst, wird die Nr 1 der Setzliste später ganz oben im Tableau erscheinen, die Nr 2 ganz unten.

Falls du 4 Gesetzte angibst, kommt zusätzlich die Nr 3 an die Spitze der unteren Tabellenhälfte und die Nr 4 an das Ende der oberen Hälfte.

### Anz. Felder (nur Kästchen-Modus):

Gib hier an, ob du mehrere Teilnehmerfelder haben möchtest, die ihre Gruppensieger in Halbfinals über Kreuz (1. gegen 2. des anderen Feldes) ausspielen und anschliessend gegen die Sieger des anderen Feldes zur Ermittlung des Turniersiegers antreten.

**Mit Finals (nur Kästchen-Modus):**

Falls angekreuzt werden Halbfinals und Finals für die Gruppensieger generiert.

**Spiel um Platz 3 (nur K.O.-Modus):**

Falls angekreuzt, können die Verlierer der Halbfinals in einem zusätzlichen Spiel gegeneinander antreten und den 3. Platz ausspielen.

Klicke auf „Speichern“, nachdem du alle Eingaben vorgenommen hast.

Das vorbereitete Turnier wird dir sogleich angezeigt:



(Beispiel: vorbereitetes Turnier im K.O.-Modus)

## Hobbyturnier

### Kästchen-Spiele

Feld 1 von 2:				
		-	-	-
	-		-	-
	-	-		-
	-	-	-	

Feld 2 von 2:				
		-	-	-
	-		-	-
	-	-		-
	-	-	-	

### Sortierte Auswertung:

#### Halbfinale

Erster des einen Feldes	Zweiter des anderen Feldes	Ergebnis	Kommentar	im Finale

#### Finale und Spiel um Platz 3

Verlierer Halbfinale 1	Verlierer Halbfinale 2	Ergebnis	Kommentar	Sieger Spiel Platz 3

Sieger Halbfinale 1	Sieger Halbfinale 2	Ergebnis	Kommentar	Turniersieger

#### Platzierungen:

Platz	Spieler	Medaille
1		Gold
2		Silber
3		Bronze
4		

#### Spieler (alphabetisch sortiert):

(Beispiel: vorbereitetes Turnier im Kästchen-Modus)

## Spieler zum Turnier hinzufügen

Über den Button „Spieler“ kannst gespeicherte Spieler deinem Turnier hinzufügen oder neue Spieler anlegen. Die angelegten Spieler sind für dich als Admin weiter verfügbar und du kannst auf sie auch in anderen Turnieren, die du zukünftig anlegst, zugreifen.

**Spieler-Pool (alphabetisch sortiert)**

Spieler bearbeiten / neu anlegen  Zeige nur Zugewiesene

Tabelle filtern nach: Search..

X	Alle	Im Turnier	Spielername	Verein	Info	Ad	ID
---	------	------------	-------------	--------	------	----	----

selektierte Spieler dem Turnier zuordnen selektierte Spieler vom Turnier entfernen

Spieler bearbeiten / neu anlegen

bisher dem Turnier zugeordnete Spieler: 0

Da die Liste deiner Spieler anfänglich leer ist, klicke auf „Spieler bearbeiten / neu anlegen“, um die Daten deiner Spieler einzugeben.

**Spieler bearbeiten**

Wähle einen Spieler:  
neu

Spielername:

Verein:

Info:

Speichern Löschen Abbruch

**Spielername:**

Trage den Namen deines Einzelspielers / Spielerin oder bei einem Doppel/Mixed-Turnier den Namen der Paarung ein, also z.B. „Mustermann, Max“ oder „Max Mustermann / Frida Musterfrau“.

**Verein (optional):**

Bei Turnieren mit Spielern aus anderen Vereinen würde diese Angabe im Tableau klein erscheinen.

Info (optional):

Hier könntest du Spielerdaten vermerken wie z.B. die Handy-Nr oder E-Mail.

Nach Klick auf „Speichern“ erscheint der Spieler im Spieler-Pool.

Gib nun die weiteren benötigten Spieler ein.

**Spieler-Pool (alphabetisch sortiert)** X

Spieler bearbeiten / neu anlegen  Zeige nur Zugewiesene

Tabelle filtern nach:  
Search..

X <input type="checkbox"/> Alle	Im Turnier	Spielername	Verein	Info	Ad	ID
<input type="checkbox"/>		Duck, Donald	Entenhausen		3	49
<input type="checkbox"/>		Feuerstein, Fred	Boulder-City		3	48
<input type="checkbox"/>		Feuerstein, Wilma	Boulder-City		3	50
<input type="checkbox"/>		Langstrumpf, Pippi	Smörebröd		3	52
<input type="checkbox"/>		Lönneberga, Michel	Smörebröd		3	53
<input type="checkbox"/>		Maus, Mickey	Entenhausen		3	51
<input type="checkbox"/>		Meier, Hans	Entenhausen	Handynr	3	47

selektierte Spieler dem Turnier zuordnen selektierte Spieler vom Turnier entfernen

Spieler bearbeiten / neu anlegen

bisher dem Turnier zugeordnete Spieler: 0

Um angelegte Spieler dem Turnier zuzuordnen (bzw. damit sie später in Auswahl-Listen für dein Turnier angeboten werden), selektiere das Kästchen vor dem Spielernamen. Du kannst auch die komplette Liste der Spieler selektieren indem du das Kästchen in der Spaltenüberschrift bei „Alle“ anklickst.

Klicke danach auf „selektierte Spieler dem Turnier zuordnen“.

Beim Kästchen-Modus werden die Spieler danach in alphabetischer Reihenfolge auf die Felder verteilt.

Um diese Reihenfolge zu ändern, klicke auf „Reihenfolge“.

(Achtung Bug: falls eine Fehlermeldung kommt, klicke auf die Browser-Schaltfläche „zurück“ und dann im Menü des Turnierbaums auf den Button „Reload“)

**Spieler-Reihenfolge für Hobbyturnier (2 Felder zu 4 Spielern)**

**Feld 1:**

- ↑ ↓ Duck, Donald (Entenhausen)
- ↑ ↓ Feuerstein, Fred (Boulder-City)
- ↑ ↓ Lönneberga, Michel (Smörebröd)
- ↑ ↓ Feuerstein, Wilma (Boulder-City)

**Feld 2:**

- ↑ ↓ Langstrumpf, Pippi (Smörebröd)
- ↑ ↓ Maus, Mickey (Entenhausen)
- ↑ ↓ Meier, Hans (Entenhausen)
- ↑ ↓ Waalkes, Otto (Friesendeich)

**Überzählige (sofern vorhanden):**

Du kannst dann mit den Pfeilen, die vor jedem Spielernamen erscheinen, diesen Spieler in der Liste hoch oder runter stufen und so einem anderen Feld zuordnen.

## Setzliste bearbeiten

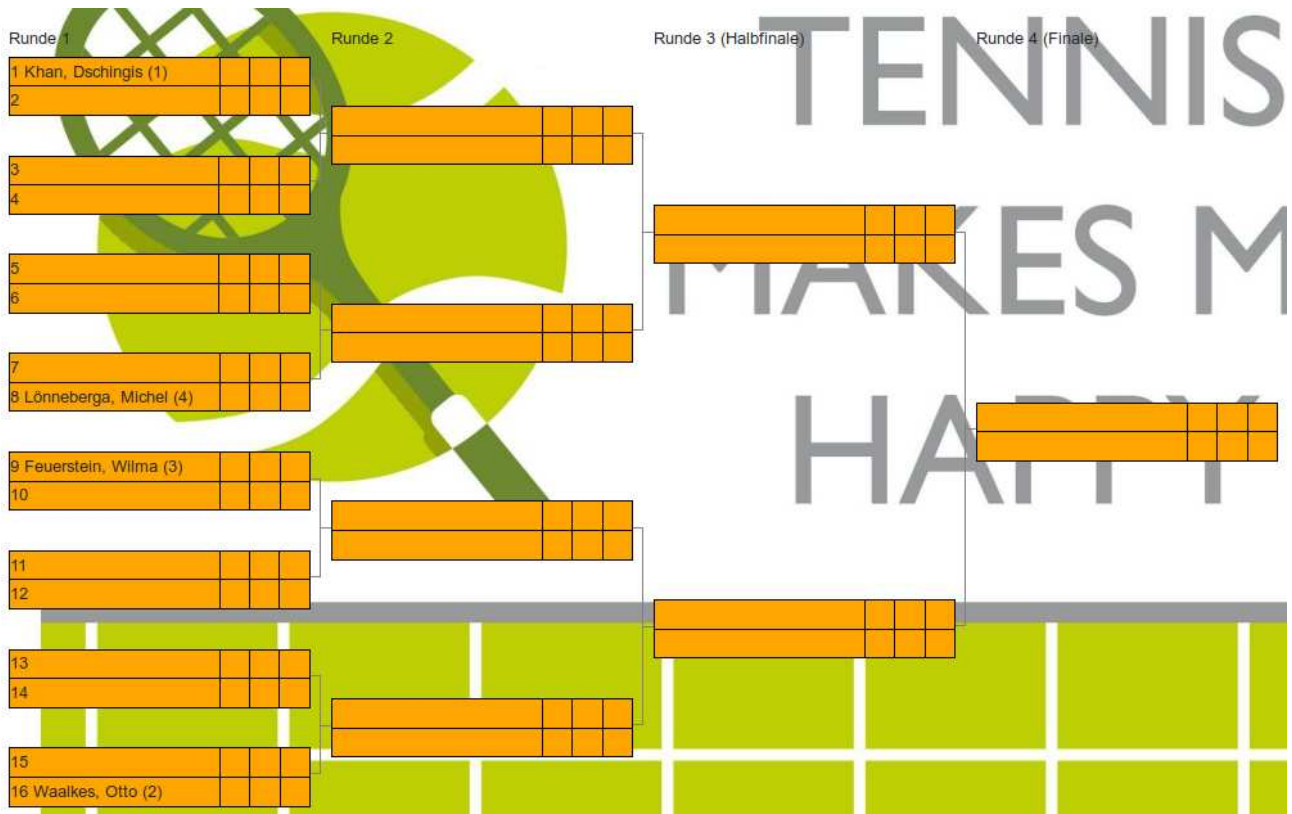
Im K.O.-Modus kannst du noch Spieler setzen, bevor die Teilnehmer im Tableau eingetragen werden.

Klicke dazu auf den Button „Setzliste“ und anschliessend auf „Setzliste bearbeiten“. Die folgende Eingabemaske öffnet sich:

Es werden dir so viele Setzpositionen angeboten, wie du vorher in den Turniereinstellungen angegeben hattest. Wähle zu jeder Position einen Spieler aus und klicke auf „Speichern“.

Danach klicke auf den Button „Gesetzte Spieler in Turnierbaum eintragen“.

Folgender Turnierbaum wird generiert (16 Spieler, 4 Gesetzte):



## Spieler in Turnierbaum aufnehmen

Im K.O.-Modus sind bisher nur die gesetzten Spieler in den Turnierbaum aufgenommen worden (sofern du den Button „Eintragen“ angeklickt hattest).

Die restlichen Spieler kannst du eintragen, indem du im Tableau auf die entsprechende Begegnung klickst.

Im nachfolgenden Beispiel haben wir auf die Begegnung der Spieler 3 und 4 geklickt und stellen nun die Namen in den Auswahllisten ein:

## Ergebnisse eintragen

Wenn Spiele beendet sind und die Ergebnisse vorliegen, kannst du diese im Tableau eintragen. Klicke dazu auf im K.O.-Modus auf die orange hinterlegte Begegnung oder im Kästchen-Modus auf die Stelle, wo dieses Ergebnis angezeigt werden soll bzw. wo im Tableau dieses Match statt fand.

Kästchen-Spiele				
Feld 1 von 2:	Duck, Donald	Feuerstein, Fred	Lönneberga, Michel	Feuerstein, Wilma
Duck, Donald (Entenhausen)		Duck, Do - Feuerste ●	Duck, Do - Lönnebe	Duck, Do - Feuerste
Feuerstein, Fred (Boulder-City)	Feuerste - Duck, Do ●		Feuerste - Lönnebe	Feuerste - Feuerste
Lönneberga, Michel (Smörebröd)	Lönnebe - Duck, Do	Lönnebe - Feuerste		Lönnebe - Feuerste
Feuerstein, Wilma (Boulder-City)	Feuerste - Duck, Do	Feuerste - Feuerste	Feuerste - Lönnebe	

Beispiel Kästchen-Modus:

Wir wollen das Ergebnis der Begegnung Donald Duck – Fred Feuerstein eintragen und klicken dazu auf eines der beiden markierten Felder in der Tabelle.

Folgende Maske erscheint:

**Begegnung bearbeiten** ✕

---

Spieler1:

Spieler2:

Ergebnis: (Spieler1 - Spieler2)

Sieger:  Spieler1  Spieler2  kein Sieger

Kommentar:

Die Namen der Spieler sind vorgegeben, das Ergebnis soll erfasst werden.

Trage es aus Sicht des als „Spieler 1“ gekennzeichneten Spielers ein.

Zwar ermittelt der Computer aus dem Ergebnis den Sieger, doch manchmal hat ein Spieler aufgegeben. Deshalb markiere ausdrücklich bei „Sieger“, welcher Spieler gewonnen hat.

Im K.O.-Modus kannst du vorgeben, dass der Sieger gleich in der nächsten Runde eingetragen wird.

Ein optionaler Kommentar würde im Tableau klein angezeigt (z.B. „Aufgabe Fred Feuerstein“ oder eine Terminansetzung „20.07. 18:00 Uhr“).

Nachdem du auf „Speichern“ geklickt hast, wird das Ergebnis im Tableau eingetragen.

Um im Kästchen-Modus die Halbfinals und das Finale einzutragen, klicke in der Tabelle auf die entsprechende Zeile.

Wenn im Kästchen-Modus alle Spiele beendet sind, könnte die Auswertung folgendermassen aussehen:

Halbfinale				
Erster des einen Feldes	Zweiter des anderen Feldes	Ergebnis	Kommentar	Im Finale
Feuerstein, Fred (Boulder-City)	Maus, Mickey (Entenhausen)	4:6/7:6/6:2		Feuerstein, Fred (Boulder-City)
Langstrumpf, Pippi (Smörebröd)	Lönneberga, Michel (Smörebröd)	3:6/2:1	Aufgabe Michel	Langstrumpf, Pippi (Smörebröd)

Finale und Spiel um Platz 3				
Verlierer Halbfinale 1	Verlierer Halbfinale 2	Ergebnis	Kommentar	Sieger Spiel Platz 3
Maus, Mickey (Entenhausen)	Lönneberga, Michel (Smörebröd)	6:2/6:3		Maus, Mickey (Entenhausen)

Sieger Halbfinale 1	Sieger Halbfinale 2	Ergebnis	Kommentar	Turniersieger
Feuerstein, Fred (Boulder-City)	Langstrumpf, Pippi (Smörebröd)	3:6/4:6		Langstrumpf, Pippi (Smörebröd)

Platzierungen:		
Platz	Spieler	Medaille
1	Langstrumpf, Pippi (Smörebröd)	Gold
2	Feuerstein, Fred (Boulder-City)	Silber
3	Maus, Mickey (Entenhausen)	Bronze
4	Lönneberga, Michel (Smörebröd)	

↑ nach oben

## Gast-Modus

Wenn du das Turnier im Internet für andere zur Ansicht freigeben möchtest, kannst du über „Gast-Modus“ in diesen Read-Only-Modus umschalten. Andere können dann die Ergebnisse anschauen, aber selbst keine Änderungen vornehmen.

In der Adressleiste deines Browsers wird der Link angezeigt, den du kopieren und an andere weitergeben könntest.

Beispiel: <https://www.tc-badorb.de/Turnierbaum/main.php?gast=tdv2024>

(der Link enthält die Parameter „gast“ und dem Passwort, das du für dein Turnier hinterlegt hast)

Wenn du manuell zusätzlich den Parameter „refresh“ angibst, wird die Webseite 1x pro Minute neu geladen – z.B. wenn es einen Monitor gibt, an dem Zuschauer automatisch die aktualisierten Ergebnisse angezeigt bekommen sollen.

Beispiel: <https://www.tc-badorb.de/Turnierbaum/main.php?gast=tdv2024&refresh>

Über die Browser-Schaltfläche „zurück“ kommst du wieder in deinen Admin-Modus (oder du loggst dich neu ein).

Tipp:

Am besten legst du mal ein Test-Turnier an uns spielst alle Einstellungen durch, bevor du dein eigentliches Turnier eingibst.

Melde bitte Verbesserungsvorschläge und Fehler gerne an mich.

Und nun viel Spass!

OH