OEHeats

Handbuch

Inhaltsverzeichnis

1 Willkommen zu OEHeats! 1

2 Einführung 2

2.1 Über OEHeats ... **3**

2.2 Release Notes V.12.1 ... **4**

2.3 Hilfe erhalten ... **6**

2.4 OEHeats kaufen ... **7**

3 Der Einstieg in OEHeats 8

4 Organisation eines Wettkampfes mit Qualifikation und Finale 9

5 Organisation eines Knockout-Sprint Wettkampfes 12

6 Kombination beider Wettkampftypen 14

7 Referenz 15

7.1 Qualifikation und Finale ... **16**

7.1.1 Wettkämpfe auswählen ... 16

7.1.2 Planung ... 17

7.1.3 Qualifikation ... 21

7.1.4 Anonyme Startlisten ... 22

7.1.5 Finale ... 23

7.2 Knockout-Sprint ... **27**

7.2.1 Wettkämpfe auswählen ... 27

7.2.2 Knockout-Sprint: Kategorien-Planung ... 29

7.2.3 Kategorien für die KO-Wettkämpfe erstellen ... 30

7.2.4 Viertelfinale ... 31

7.2.5 Halbfinale ... 33

7.2.6 Finale ... 36

7.2.7 Gesamtergebnis ... 39

7.3 Extras ... **40**

7.3.1 Berichts-Layouts ... 40

7.4 Einstellungen ... **42**

7.4.1 Programm-Ordner ... 42

7.4.2 Anzeige-Formate ... 43

7.4.3 Benutzeroberfläche ... 44

7.4.4 Sprache ... 44

7.4.5 Lizenz ... 45

Stichwortverzeichnis **46**

1 Willkommen zu OEHeats!

OEHeats ist ein Zusatzprogramm zu OE12, mit dem Wettkämpfe mit Qualifikation und Finale durchgeführt werden können. Es unterstützt die "normale" Form mit zwei Eintages-Wettkämpfen und auch das WMOC-Modell, bei dem die Qualifikation aus zwei Etappen besteht. Mehr noch, OEHeats kann die Qualifikation/ das Finale komplett in einen Mehrtage-OL integrieren.
Neu ab 2023 unterstützt OEHeats das ***Knockout-Sprint*** Format, welches jetzt eine offizielle IOF-Disziplin ist und Teil der Sprint-WM.

OE12 ist das meistbenutzte und bekannteste Programm aus der Reihe der weltweit führenden und universellen SportSoftware Wettkampf-Programme, die ***Stephan Krämer*** für den Orientierungslauf entwickelt hat.

Dieses Hilfe-Dokument ist gedacht sowohl als eine Anleitung zur Benutzung von OEHeats und als Referenz für die Arbeit mit dem Programm.

Erste Schritte – neue Benutzer

Falls Sie nicht die Vorgänger-Version V.11.0 verwendeten und nur V9 oder V10, betrachten Sie sich als einen neuen Benutzer.

- Bitte studieren Sie die Einführung, um sich mit den Grundlagen des Programms vertraut zu machen.
- Lesen Sie immer die Kontext-Hilfe jeder Funktion, mit der Sie gerade arbeiten.

Erste Schritte – Benutzer, die von der SportSoftware V.11.0 updaten

Falls Sie OEHeats 12.1 als Update von OEHeats V.11 gekauft haben, kann man voraussetzen, dass Sie schon ein wenig Erfahrung mit OE12 12.1 haben. OEHeats 12.1 ist einfach ein Update auf die neue Benutzeroberfläche, die neue Datenstruktur und einige verbesserte Algorithmen "unter der Haube" der SportSoftware V12.

Schauen Sie ins Inhaltsverzeichnis. Picken Sie sich das Thema heraus, das Sie gerade interessiert. Sie erreichen diese Kapitel auch über den ***Hilfeschalter*** ? in jeder Funktion.

Copyright

Die Rechte an allen Informationen und Darstellungen in diesem Dokument liegen wie diejenigen der zugrundeliegenden Software bei Stephan Krämer. Abschriften und Kopien sind nur mit Genehmigung von Stephan Krämer zulässig.

SportIdent ® ist ein geschütztes Warenzeichen der SportIdent GmbH, Arnstadt, Deutschland.

Emit ist ein geschütztes Warenzeichen der Emit AS, Oslo, Norwegen.

2 Einführung

In diesem Abschnitt finden Sie grundlegende Informationen über OEHeats und seinen Zweck.

Der Einstieg

- Lesen Sie in Hilfe erhalten etwas über die Benutzung dieser Hilfe und weitere Informationen zu OEHeats.
- In diesem Dokument gibt es keine grundlegenden Informationen über die neue Benutzeroberfläche der neuen SportSoftware V12. Falls Sie diese suchen, dann schauen Sie in die Hilfedatei von OE12.
- Studieren Sie diesen Einführungs-Abschnitt, um mit dem Progrramm vertraut zu werden.
- Lesen Sie die Kapitel Organisation eines Wettkampfes mit Qualifikation und Finale, Organisation eines Knockout-Sprint Wettkampfes und Kombination beider Wettkampftypen durch.

Die Kenntnisse vertiefen

- Folgen Sie den Links zur Referenz in Organisation eines Wettkampfes mit Qualifikation und Finale bzw. Organisation eines Knockout-Sprint Wettkampfes.
- Sie können auch direkt in das Inhaltsverzeichnis der Referenz schauen. Diese Kapitel bekommen Sie auch angezeigt, wenn Sie auf die Kontext-Hilfe ? in der entsprechenden Funktion klicken.
- Sie können auch den Index dieser Hilfedatei für die Suche benutzen.
- Besuchen Sie die SportSoftware web site. Dort finden Sie aktuelle Informationen, Bugfixes, Add-ons und mehr zum Herunterladen.

2.1 Über OEHeats

Entstehungsgeschichte und Zweck

OEHeats ist ein Zusatzprogramm zu OE12, mit dem Wettkämpfe mit Qualifikation und Finale durchgeführt werden können. Es unterstützt die "normale" Form mit zwei Eintages-Wettkämpfen und auch das WMOC-Modell, bei dem die Qualifikation aus zwei Etappen besteht. Mehr noch, OEHeats kann die Qualifikation/das Finale komplett in einen Mehrtage-OL integrieren.
Als weiterer Wettkampftyp wird die neue IOF-Disziplin Knockout-Sprint unterstützt.

OE12 ist das meistbenutzte und bekannteste Programm aus der Reihe der weltweit führenden und universellen SportSoftware Wettkampf-Programme, die ***Stephan Krämer*** für den Orientierungslauf entwickelt hat.

Ich als Autor stütze mich auf mehr als 40 Jahre Erfahrung als Leistungs-Orientierungsläufer und Organisator von hochwertigen Ein- und Mehrtages-Veranstaltungen, sowie langjährige Erfahrung in der Erstellung und dem Einsatz von Wettkampf-Software. Von Beruf Software-Ingenieur, begann ich 1980 damit, hilfreiche Software zur Organisation von OL- und anderen Wettkämpfen zu entwickeln. Eine der ersten Versionen der OL-Software wurde bereits 1986 beim IOF-Software-Wettbewerb mit dem 1. Preis ausgezeichnet. Ab 1996 war ich an der Entwicklung von SportIdent beteiligt. Diese wertschöpfende Kooperation und das gemeinsame Marketing machten sowohl das SportIdent Stempelsystem als auch die SportSoftware Wettkampfprogramme weltweit führend. Viele bekannte und (weit mehr als ich!) erfahrene Organisatoren aus der ganzen Welt haben ihre Ideen zur Verbesserung der Software beigetragen.

Ich danke Euch allen für Eure hervorragende Arbeit!
Diese aktuelle Version 12.1 ist ein Update auf die neue Benutzeroberfläche, die neue Datenstruktur und einige verbesserte Algorithmen "unter der Haube" der SportSoftware V12. 2023 kam der neue Knockout-Sprint dazu.

Voraussetzungen zur Arbeit mit OEHeats

OEHeats läuft auf jedem PC unter Windows10 und neuer. Es sollte auch unter Win7 laufen, das wurde jedoch nicht ausführlich getestet. Bisher ist mir noch nichts bekannt, aber es könnten neue Features implementiert werden, die nur unter Win10 und neueren funktionieren.
Spezielle Hardware-Anforderungen bestehen nicht. Falls das Betriebssystem vernünftig läuft, dann sollte das auch für OEHeats gelten. Für Windows10 z.B. bedeutet das mindestens 4GB Hauptspeicher (besser 8GB), eine passende Grafikkarte und einen HD-Bildschirm mit mind. 1024x768 Auflösung. Weniger Speicher und kleinere Bildschirme sind möglich aber man wird Einschränkungen bei der Performance und der Anzeige hinnehmen müssen.
Es werden alle unter Windows installierten Drucker unterstützt. Laserdrucker sind unbedingt zu empfehlen.

Der benötigte Plattenspeicher für die Installation von OEHeats und seine Einstellungen ist heutzutage kaum der Rede wert, wo wir hunderte GBs frei auf unseren Festplatten haben. OEHeats erzeugt keine eigenen Wettkampfdaten, sondern arbeitet mit den Wettkämpfen, die mit OE12 erzeugt wurden.

Sie als Benutzer sollten mit der Bedienung von Windows-Software vertraut sein. Darüberhinaus sollten Sie ein gewisses Maß an (praktischer) OL-Erfahrung besitzen. Begriffe aus der Welt des Orientierungslaufs werden im Programm und hier im Handbuch ohne weitere Erklärung benutzt.

Copyright

Die Rechte an allen Informationen und Darstellungen in diesem Dokument liegen wie diejenigen der zugrundeliegenden Software bei Stephan Krämer. Abschriften und Kopien sind nur mit Genehmigung von Stephan Krämer zulässig.

SportIdent ® ist ein geschütztes Warenzeichen der SportIdent GmbH, Arnstadt, Deutschland.

Emit ist ein geschütztes Warenzeichen der Emit AS, Oslo, Norwegen.

2.2 Release Notes V.12.1

In diesem Kapitel finden Sie alles, was für jede Ausgabe der V.12.1 gemacht wurde.
Informationen zum aktuellen Release sind immer aufgeblendet. Klicken Sie auf den Schalter ✚ eines vorherigen Releases, um diesen Abschnitt aufzuklappen.

27.11.2023

Erweiterungen

Einheitliche Einstellung der Anzeige-Formate

Im Hauptmenü gibt es einen neuen ***Einstellungs-Dialog*** *Anzeige-Formate*. Man kann ein einheitliches Zeit- und Namensformat definieren für alle Berichte und Arbeitsfenster. Kreuzt man die Option *Diese Format-Einstellungen in allen Berichten/Arbeitsfenstern verwenden* an, dann ersetzt diese Einstellung die lokale Einstellung in allen Berichten und Arbeitsfenstern.

XML-Exports

Die Exports in das alte IOF XML V.2.0.3 gibt es nicht mehr. Das aktuelle XML V3 gibt es jetzt seit mehr als 10 Jahren, somit sollte jeder dieses Format importieren können.

Bug-Fixes

Bestätigungs-Dialoge

Falls ein Bestätigungs-Dialog unten mehr als einen Schalter hatte, dann gab es manchmal Probleme, den richtigen Schalter zu fokussieren, so dass die *Eingabetaste* nicht wie erwartet funktionierte.

8.9.2023

Erweiterungen

Knockout Sprints

Neues Feature
Es werden jetzt die Knockout-Sprints unterstützt. Sie können in den Programmeinstellungen wählen zwischen *Knockout-Sprint* und *Qualifikation/Finale*. OEHeats kann beide Typen gleichzeitig verarbeiten, da KO-Sprints oft in Wettkämpfe mit Qualifikation/Finale eingebettet sind. Es können Wettkämpfe verarbeitet werden, bei denen die meisten Kategorien Qualifikation und Finale haben und einige Elite-Kategorien nach der Qualifikation einen KO-Sprint austragen.
Zum Einstieg lesen Sie bitte die Anleitungen in den Kapiteln Der Einstieg in OEHeats, Organisation eines Wettkampfes mit Qualifikation und Finale, Organisation eines Knockout-Sprint Wettkampfes und Kombination beider Wettkampftypen.

Kategorien-Planung (Qualifikation und KO-Sprint)

Beide Planungs-Funktionen sind sich ähnlich. Beim Programmieren der Funktion für den KO-Sprint hatte ich die Idee für eine Funktion, mit der man eine Kategorie (inkl. aller Teilnehmer) umnummerieren kann, um sie anzupassen auf einen Wert unter 999. Die gleiche Funktion ist jetzt auch in der Planung für Qualifikation/ Finale implementiert für die Kategorien im Melde-Wettkampf. Zusätzlich werden fehlerhafte Nummern über 999 hellrot markiert.

Hilfe-Datei

Wegen des neuen Wettkampftyps Knockout-Sprint musste die Struktur der Hilfe-Datei ein wenig reorganisiert

werden. Ich habe auch alle Inhalte für Qualifikation/Finale überprüft und dort Korrekturen gemacht, um neue Features oder Änderungen in OE12 und OEHeats abzubilden.

Bug-Fixes

Erzeugen der Kategorien für Qualifikation und Finale

Falls ein Kategorienname zu lang wird, dann wird er abgekürzt. Die Kürzung basierte auf der alten Länge von 20 Zeichen. *Mit OE12 ist die neue Feldlänge 50 Zeichen, was jetzt von OEHeats unterstützt wird.*

15.3.2023

Erweiterungen

Allgemein

Dies ist eine Aktualisierung von OEHeats auf den aktuellen Stand der Basisfunktionen in OE12.

7.12.2021

Erste offizielle Ausgabe von OEHeats V12.1

2.3 Hilfe erhalten

Hilfe für die SportSoftware können Sie aus verschiedenen Quellen erhalten. Zusätzlich zu dieser Hilfedatei können Sie auf die SportSoftware Web Site schauen oder den kostenlosen und schnellen SportSoftware-Support per EMail kontaktieren.

Ihre erste Informationsquelle sollte immer diese Hilfedatei sein. Sie ist dafür gedacht, Ihnen alle Informationen zu liefern, die Sie zum Benutzen und Lernen von OEHeats brauchen.

Bevor Sie den Support anschreiben, vergewissern Sie sich erst, ob Sie die gewünschte Information wirklich nicht hier in diesem Dokument finden. Vielen Dank!

Die Hilfe anzeigen

Der schnellste Weg, die Hilfe anzuzeigen, die ***F1***-Taste zu drücken. Die Kontext-abhängige Hilfe wird automatisch angezeigt, falls verfügbar.

Alle Arbeits- und Berichtsfenster haben einen ***Hilfe-Schalter***, der die Kontext-Hilfe anzeigt: ?

Die Hilfedatei in Ihrer Sprache

Als Vorgabe installiert OEHeats nur die Hilfe in englischer und deutscher Sprache. Übersetzungen in andere Sprachen können später ergänzt werden. Wenn Sie eine andere Sprache auswählen, prüft OEHeats 12.1 automatisch im Web, ob es eine Hilfedatei in dieser Sprache gibt. OEHeats prüft auch automatisch, ob es ein Update der Hilfedatei gibt und wird es installieren, falls Sie das bestätigen.

Sie können diese Prüfung auch selber durchführen mit der Funktion Nach Updates suchen, die Sie finden über den Hilfe-Schalter ? im Hauptfenster.

Das Handbuch drucken

Die PDF-Version dieses Dokuments gibt es auf der SportSoftware Web Site. Verwenden Sie die Funktion Nach Updates suchen, um sie herunterzuladen und zu installieren.

Im Internet schauen

Besuchen Sie die SportSoftware Web Site.

Gehen Sie auf Ihre nationale Support-Seite. Den Link finden Sie auf der allgemeinen SportSoftware Support-Seite.

Den SportSoftware Support kontaktieren

Für die SportSoftware gibt es einen kostenlosen, direkten EMail-Support über hotline@sportsoftware.de. Klicken Sie auf den Link im Dialog ***Hilfe-Information***, um eine EMail an diese Adresse zu generieren. Schreiben Sie bitte in Deutsch oder Englisch. Sie werden erstaunt sein, wie schnell Sie eine Antwort bekommen!

Vielleicht wollen Sie lieber Ihre nationale Kontaktperson in Ihrer eigenen Sprache fragen. Schauen Sie auf die SportSoftware Support-Seite nach der richtigen Adresse.

2.4 OEHeats kaufen

OEHeats gibt es nicht als Trial-Version zum herunterladen. Interessierte Kunden können das PDF-Handbuch herunterladen für eine Beschreibung der Funktionsweise.

Direkt bei SportSoftware kaufen

Innerhalb Europas können Sie direkt bei mir per EMail bestellen. Mit der Lieferung der Lizenz bekommen Sie eine Rechnung, die Sie per Banküberweisung bezahlen können.

Von ausserhalb Europas können Sie die Software im SportSoftware Onlineshop kaufen und per Kreditkarte bezahlen. Dieser Shop wird betrieben von MyCommerce und man kann dort alle SportSoftware Produkte kaufen.

Bei Ihrem nationalen Distributor bestellen

Es gibt ein paar nationale Distributoren, die dazu autorisiert sind, die SportSoftware in ihrem Land zu verkaufen. Falls Sie nicht sicher sind, fragen Sie den Autor oder Ihre nationale Kontaktperson.

3 Der Einstieg in OEHeats

Sie können OEHeats ganz einfach laut Vorgabe in seinen eigenen Programm-Ordner installieren.

OEHeats greift direkt auf die Wettkampfdaten von OE12 zu. OEHeats kann im Netzwerk betrieben werden. Die meisten Funktionen erfordern jedoch den exklusiven Zugriff. Deshalb ist es immer sinnvoll, damit nur auf dem Server lokal zu arbeiten.

Falls Sie allgemeine Hinweise zur Bedieneroberfläche und zum Netzwerk-Betrieb suchen, schauen Sie bitte in der Hilfe zu OE12 nach!

OEHeats wurde zur Unterstützung von OL-Wettkämpfen entwickelt, die mit Qualifikations- und Finalläufen durchgeführt werden. Dies ist das Modell, nach dem die Weltmeisterschaften durchgeführt werden. Mittlerweile gibt es viele Länder, die ihre nationalen Meisterschaften und weitere Wettkämpfe auch nach diesem Modell durchführen. OEHeats unterstützt die "normale" Form mit zwei Eintages-Wettkämpfen und auch das WMOC-Modell, bei dem die Qualifikation aus zwei Etappen besteht. Mehr noch, OEHeats kann die Qualifikation/das Finale komplett in einen Mehrtage-OL integrieren.

Die Wettkämpfe selbst werden mit OE12 abgewickelt. OEHeats liefert die speziellen Funktionen zur Erstellung der Qualifikationsläufe (basierend auf den Meldungen), Ausgabe von anonymen Qualifikations-Startlisten, und der Erstellung der Startliste für das Finale (basierend auf dem Ergebnis der Qualifikation).
OEHeats unterstützt durchgehend auch die neue und stark verbesserte Behandlung von Mannschaften (Teams) in OE12.

Die Vorbereitung eines solchen Wettkampfes erfordert eine sorgfältige Vorgehensweise. Lesen Sie dazu weiter in Organisation eines Wettkampfes mit Qualifikation und Finale.

Neu ab 2023 unterstützt OEHeats das neue ***Knockout-Sprint*** Format, welches jetzt eine offizielle IOF-Disziplin ist und Teil der Sprint-WM. Immer mehr Nationen führen dieses Format ein als eine nationale Meisterschaft. Auch werden weitere Knockout-Sprints ausgerichtet, um die Athleten für die WM vorzubereiten.
Die Vorbereitung eines solchen Wettkampfes erfordert eine sorgfältige Vorgehensweise. Lesen Sie dazu weiter in Organisation eines Knockout-Sprint Wettkampfes.
Mit OEHeats ist es auch möglich, beide Wettkampftypen zu kombinieren. In einigen Ländern wird das wie folgt gehandhabt.

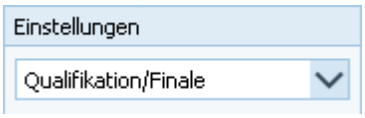
Die Elite-Kategorien (evtl. nicht nur D/H 21, sondern auch 16, 18 und/oder 20) haben einen Qualifikationslauf und danach den Knockout-Sprint. Alle anderen Kategorien haben den normalen Modus Qualifikation/Finale mit mehreren Finalläufen.

Lesen Sie mehr dazu in Kombination beider Wettkampftypen.

4 Organisation eines Wettkampfes mit Qualifikation und Finale

Zu allererst:

Um in OEHeats mit einem solchen Wettkampf zu arbeiten, klicken Sie im Hauptmenü auf *Einstellungen* und wählen dort *Qualifikation/Finale*.



Vorbereitungen

Erzeugen Sie in OE12 drei Wettkämpfe, und zwar je einen für

- die Meldungen
- die Qualifikationsläufe
- und die Finalläufe.

Verwenden Sie geeignete Wettkampf-Bezeichnungen.

Auch bei einem Mehrtage-Lauf müssen Sie diese drei Wettkämpfe definieren, obwohl Sie wahrscheinlich die Qualifikation als Etappe 1 und das Finale als Etappe 2 durchführen wollen. Der Grund ist, dass von den Meldungen zur Qualifikation, sowie von der Qualifikation zu den Finals jeweils die Zuordnung der Teilnehmer zu den Kategorien geändert wird und jeweils auch eine andere Kategorientabelle benötigt wird. Innerhalb eines Wettkampfes ist aber nur eine Kategorientabelle möglich.
Falls nur die Qualifikation in mehreren Etappen durchgeführt wird (wie die WMOC), dann brauchen Sie nur den Qualifikations-Wettkampf als Mehrtage-OL zu definieren und die anderen als Eintages-OLs.

Meldungen

Geben Sie die Meldungen ganz normal mit OE12 in den Melde-Wettkampf ein. Beachten Sie dazu einige Hinweise.

Kategorien-Definitionen

Definieren Sie die Kategorien so, wie Sie es auch für einen einfachen Wettkampf (ohne Vor- und Finalläufe) tun würden.
Verwenden Sie nur maximal dreistellige Kategoriennummern (1-999). Einige Web-Meldeportale liefern evtl. nur viel höhere Kategoriennummern. Aber alle bieten die Möglichkeit auf ihrem Web-Interface, entweder die Kategoriennummern zu ändern oder eine spezielle zusätzliche Nummer für die Wettkampf-Software. Sie können die Kategoriennummern auch in OEHeats auf passende Werte ändern.
Halten Sie die Kurzbezeichnung so kurz, dass noch ein Zeichen frei bleibt. Halten Sie die Langbezeichnung so kurz, dass sie später noch z.B. mit "Quali A" oder "Finale A" ergänzt werden kann. In OE12 sind für die Kurzbezeichnung max. 12 Zeichen und für die Langbezeichnung max. 50 Zeichen erlaubt.
Hintergrund: Aus den Kategorien-Definitionen des Melde-Wettkampfes werden später automatisch die Kategorien für den Qualifikations-Wettkampf bzw. den Final-Wettkampf erzeugt. Genauere Details lesen Sie bitte unter Kategorien-Planung.

(Start-)Block und Ranglistenpunkte

Der Block oder die Ranglistenpunktzahl werden normalerweise zur Vorsortierung für die Startliste verwendet. Hier haben sie eine andere Bedeutung.
Es kann erwünscht sein, die Teilnehmer später nach Leistungsstärke gleichmäßig auf die Qualifikationsläufe aufzuteilen. Die Abstufung geschieht über das Feld Block oder Ranglistenpunkte.

Falls Sie die Ranglistenpunkte verwenden, geben Sie sie einfach ein in OE12 *Meldungen* oder importieren Sie sie mit der Funktion *Rangliste importieren* von OE12. **Beachte:** Die Ranglistenpunkte werden mit in den Qualifikationslauf kopiert bei seiner Erzeugung. Deshalb müssen Sie **bei der Startlisten-Auslosung in OE12 die Vorsortierung nach Ranglistenpunkten wählen**. Weitere Einzelheiten finden Sie in der OE12-Hilfe.

Bei Verwendung des Startblocks legen Sie die gewünschte Zahl von Leistungsstufen vorher fest. Teilnehmer mit ähnlicher Leistungsstärke bekommen dann den gleichen Wert. Der Block dient nur zur Aufteilung auf die Qualifikationsläufe und wird bei der späteren Auslosung in OE12 nicht zur Vorsortierung verwendet, weil er nicht mit kopiert wird.
Bei einem Mehrtage-OL als Melde-Wettkampf müssen Sie den Startblock in die Etappe eingeben, die Sie bei der

Planung definiert haben. Allerdings ist der Melde-Wettkampf fast immer ein Eintages-Wettkampf.

Vakantplätze

Die Kategorienplanung kann keine Vakantplätze verarbeiten, weil dort die erwarteten Teilnehmerzahlen pro Qualifikationslauf/Finale aufgrund der Meldungen berechnet werden. **Erzeugen Sie keine Vakanten manuell im Melde-Wettkampf!**
Es ist kein Problem, die Vakanten wie gewohnt mit der Startlisten-Auslosung im Qualifikations-Wettkampf zu erzeugen. Alle Schritte nach der anfänglichen Kategorienplanung werden sich auf die tatsächlichen Teilnehmerzahlen beziehen.

Wettkampf- und Kategorienplanung

Aufgrund des Melde-Ergebnisses legen Sie fest, wieviele Qualifikationsläufe und Finalläufe pro Kategorie verwendet werden. Diese werden automatisch im Qualifikations- bzw. Final-Wettkampf erzeugt. Weitere Einzelheiten finden Sie in der Planung-Referenz und der Wettkämpfe auswählen-Referenz.

Erstellen der Startliste für die Qualifikation

Die Teilnehmer werden aus dem Melde-Wettkampf in den Qualifikations-Wettkampf kopiert und den jeweiligen Qualifikations-Kategorien zugelost. Falls Sie Blöcke oder Ranglistenpunkte verwenden, dann werden diese für eine Vorsortierung genutzt. Teilnehmer mit gleichem Block oder Punktzahl werden zusätzlich per Zufallszahl sortiert.
Siehe dazu die Qualifikation-Referenz.

Definieren Sie dann mit OE12 im Qualifikations-Wettkampf wie gewohnt die Startlisten-Organisation und losen Sie die Startzeiten/Startnummern aus.

Ab jetzt arbeiten Sie nur noch mit dem Qualifikations-Wettkampf (Änderungen, Nachmeldungen).

Vergessen Sie nicht die Bahndefinitionen für die Qualifikation!

Die fertige Qualifikations-Startliste können Sie entweder ganz normal mit OE12 ausgeben oder mit OEHeats in einem speziellen anonymen Format. Dieses versteckt die Information, in welchem Qualifikationslauf jeder Teilnehmer startet.

Startlisten-Planung für das Finale

Die Teilnehmer können erst nach der Qualifikation in den Final-Wettkampf kopiert werden.
Deshalb müssen Sie die Startlisten-Organisation im Final-Wettkampf vorab definieren.
Da es (noch) keine Teilnehmer im Final-Wettkampf gibt, müssen Sie die Startlisten-Organisation sorgfältig prüfen, basierend auf den Zahlen aus der Kategorien-Planung. Sie können sich hier aber einen einfachen Trick zunutze machen.
Weil Sie ja für die Qualifikations-/Final-Kartegorien niemals im Final-Wettkampf die Startliste auslosen, können Sie die Anzahl der Vakantplätze dazu verwenden, das richtige Bild von der Situation in der Startlisten-Organisation zu bekommen.
Geben Sie einfach die erwartete Anzahl Teilnehmer als Anzahl Vakante ein!
Aber seien Sie sehr sehr vorsichtig bei einem gemischten Wettkampf, in dem nur einige Kategorien Qualifikation/ Finale haben und die anderen normal im Voraus ausgelost werden. Normalerweise werden letztere lange vor den Final-Kategorien ausgelost. Bedenken Sie immer, dass Sie unerwünschte Vakantplätze erzeugen würden, falls Sie die Final-Kategorien versehentlich auslosen würden. Siehe auch den Abschnitt unten über gemischte Wettkämpfe.

Vergessen Sie nicht die Bahndefinitionen für das Finale!

Durchführung der Qualifikation

Sie können die Qualifikation ganz normal mit OE12 durchführen.

Startliste für das Finale

Nach Abschluss der Qualifikation wird aufgrund des Ergebnisses die Startliste für das Finale automatisch erstellt. Die Teilnehmer werden dabei vom Qualifikations- in den Final-Wettkampf kopiert. Jeder Teilnehmer wird in den richtigen Finallauf mit seiner Startzeit einsortiert.

Weitere Informationen finden Sie in der Finale-Referenz.

Durchführung des Finales

Sie können das Finale ganz normal mit OE12 durchführen.

Durchführung eines gemischten (Mehrtage-) Wettkampfes, bei dem nicht alle Kategorien Qualifikation und Finale haben

Es gibt Wettkämpfe, bei denen nur einige ausgewählte (Elite-) Kategorien Qualifikation/Finale laufen und die anderen nicht. Dafür müssen Sie sowohl für die Qualifikation als auch für das Finale Mehrtage-OLs einrichten.

Im Qualifikations-Wettkampf können die Kategorien ohne Qualifikation/Finale für alle Etappen ausgelost werden. Definieren Sie also für diese Kategorien die Startlisten-Organisation im Qualifikations-Wettkampf und losen Sie hier aus. Damit können Sie aus dem Qualifikations-Wettkampf heraus für diese Kategorien Startlisten für alle Etappen ausgeben.

Definieren Sie für diese Kategorien die Bahnen genau wie für die Qualifikations-Kategorien, nämlich für alle Etappen bis ausschließlich der Final-Etappe. Definieren Sie die Bahnen der Final-Etappe für alle Kategorien im Final-Wettkampf.

Beim Erstellen der Final-Startliste (nur für die echten Final-Kategorien) werden alle Daten (Chips, Bahnen...) der Nicht-Final-Kategorien mit kopiert. Somit können Sie für diese Kategorien alle weiteren Auswertungen bis hin zum Gesamtergebnis im Final-Wettkampf machen.
Das ist logischerweise nicht möglich für die Qualifikations-/Final-Kategorien. Die Qualifikations-Ergebnisse und alle Auswertungen der Qualifikation müssen im Qualifikations-Wettkampf gemacht werden, während die Final-Ergebnisse und die zugehörigen Auswertungen im Final-Wettkampf gemacht werden müssen.
Um hier die Übersicht zu bewahren, wird empfohlen, den Kategorien unterschiedliche Kategorientypen zuzuweisen.

Beachte

Denken Sie immer an die Datensicherung!

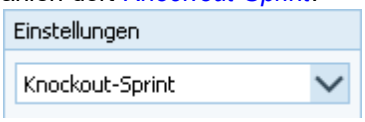
Siehe auch

- Wettkämpfe auswählen
- Planung
- Qualifikation
- Anonyme Startlisten
- Finale

5 Organisation eines Knockout-Sprint Wettkampfes

Zu allererst:

Um in OEHeats mit einem solchen Wettkampf zu arbeiten, klicken Sie im Hauptmenü auf *Einstellungen* und wählen dort *Knockout-Sprint*.



Vorbereitungen

Sie werden wohl bereits den Wettkampf für die Qualifikation eingerichtet haben. Das ist ein ganz normaler OL-Wettkampf, der optional auch eine Etappe eines Mehrtage-OLs sein kann. Beachten Sie, dass die Qualifikation für einen KO-Sprint nicht mehrere Qualifikationsläufe hat, sondern nur einen einzigen Lauf für jede Kategorie. Die IOF beschreibt auch ein Format mit mehreren Qualifikationsläufen für den KO-Sprint, aber meines Wissens wurde das noch nie so durchgeführt. Der eine Qualifikationslauf ist üblich beim Ski-Langlauf, was das Vorbild war für die Einführung dieser Disziplin im Orienterungslauf.

Neben dem Qualifikations-Wettkampf ist es notwendig, drei weitere Wettkämpfe zu erzeugen für das Viertelfinale, das Halbfinale und das Finale. Verwenden Sie geeignete Wettkampf-Bezeichnungen.

Qualifikation

In OE12 bearbeiten Sie wie üblich die Meldungen, Startliste, Bahnen und führen den Wettkampf ganz normal durch. Beachten Sie dazu einige Hinweise.

Kategorien-Definitionen

Verwenden Sie nur maximal dreistellige Kategoriennummern (1-999). Einige Web-Meldeportale liefern evtl. nur viel höhere Kategoriennummern. Aber alle bieten die Möglichkeit auf ihrem Web-Interface, entweder die Kategoriennummern zu ändern oder eine spezielle zusätzliche Nummer für die Wettkampf-Software. Sie können auch in OEHeats die Kategoriennummern passend ändern.
Halten Sie die Kurzbezeichnung so kurz, dass noch ein Zeichen frei bleibt. Halten Sie die Langbezeichnung so kurz, dass sie später noch z.B. mit "KO VF 1" oder "Finale" ergänzt werden kann. OE12 erlaubt max. 12 Zeichen für die Kurzbezeichnung und max. 50 Zeichen für die Langbezeichnung. Sie können die von OEHeats erzeugten Standard-Namen später schnell und einfach in OEHeats anpassen.
Hintergrund: Aus den Kategorien-Definitionen des Qualifikations-Wettkampfes werden später automatisch die Kategorien für die Knockout-Wettkämpfe erzeugt. Genauere Details lesen Sie bitte unter Knockout-Sprint: Kategorien-Planung.

Mannschaften

Der KO-Sprint ist nicht für Mannschaften gedacht. Sollte es vorkommen, dass eine Mannschaft an der Qualifikation teilnahm und sich auch für die KO-Rennen qualifizierte, dann wird nur der Teamleader weiter verarbeitet.

Wettkampf- und Kategorienplanung

Basierend auf den Meldungen bzw. den Teilnehmern im Ziel der Qualifikation können Sie festlegen, wieviele Teilnehmer sich für die KO-Rennen qualifizieren. Sie können auch definieren, welche KO-Runden für eine Kategorie durchgeführt werden sollen. Das kann das volle Programm sein ab dem Viertelfinale. Man kann aber auch gleich mit dem Halbfinale starten oder eben nur das Finale haben. Diese Kategorien werden für die drei KO-Wettkämpfe automatisch erzeugt. Falls Sie auch einen (normalen) Wettkampf für alle Kategorien anbieten, die keinen KO-Sprint durchführen, dann können Sie diesen Wettkampf für eine der KO-Runden verwenden, falls diese zur gleichen Zeit abläuft. Die KO-Kategorien werden dann einfach zu dem Wettkampf hinzugefügt.
Weitere Einzelheiten finden Sie in den Referenzen Knockout-Sprint: Kategorien-Planung, Kategorien für die KO-Wettkämpfe erstellen und Wettkämpfe auswählen.

Startlisten-Planung für die KO-Rennen

Die Teilnehmer können erst in die nächste KO-Runde eingefügt werden, nachdem die vorhergehende KO-Runde bzw.

die Qualifikation dieser Kategorie beendet wurde. Die Definition und Zuordnung der Bahnen kann vorab gemacht werden.
Im Unterschied zum Wettkampftyp Qualifikation/Finale brauchen Sie die Startliste nicht vorab zu definieren in OE12. Da das immer ein Massenstart ist, kann das einfach in OEHeats gemacht werden. Sie können einfach die Startzeit in der Kategorientabelle eingeben. Es ist auch leicht möglich, sie kurzfristig anzupassen, falls es unerwartete Verzögerungen gab. In der Kategorientabelle können Sie auch die von OEHeats erzeugten Kategorienbezeichnungen manuell und schnell ändern.
Weiteres finden Sie in den Referenzen Viertelfinale, Halbfinale und Finale.

Startliste für die nächste KO-Runde

Nachdem vorhergehende Runde bzw. die Qualifikation für eine Kategorie beendet wurde, können die dafür qualifizierten Teilnehmer in die nächste Runde eingefügt werden. Der Modus und die Anzahl der Läufe wird definiert durch die IOF-Regeln. Im Viertelfinale gibt es 6 Läufe á 6 Teilnehmer. Die 3 Besten jedes Laufes qualifizieren sich für das Halbfinale mit 3 Läufen á 6 Teilnehmer. Die beiden Besten jedes Halbfinallaufes kommen ins Finale mit ebenfalls 6 Teilnehmern.
Im Vergleich zu diesen strikten Regeln bietet OEHeats etwas mehr Flexibilität. Für die erste Runde nach der Qualifikation sind auch andere Zahlen erlaubt als die oben genannten festen Zahlen. Dies heisst z.B., falls man nur das Finale nach der Qualifikation hat, kann man dafür jede beliebige Anzahl Teilnehmer definieren. Über geteilte Plätze können Sie selber entscheiden, ob alle qualifiziert sein sollen, oder ob Sie sie per Fotofinish trennen, wie das von der IOF gefordert wird.
Weiteres finden Sie in den Referenzen Viertelfinale, Halbfinale und Finale.

Durchführung der KO-Rennen

Sie können die Rennen ganz normal mit OE12 durchführen.

Durchführung eines gemischten Wettkampfes, bei dem nicht alle Kategorien einen KO-Sprint haben

Es gibt Wettkämpfe, bei denen nur einige ausgewählte (Elite-) Kategorien einen Knockout-Sprint laufen und die anderen haben die "normale" Qualifikation/Finale. Dies kann auch mit OEHeats gemacht werden. Weitere Details finden Sie in Kombination beider Wettkampftypen.

Beachte

Denken Sie immer an die Datensicherung!

Siehe auch

- Wettkämpfe auswählen
- Knockout-Sprint: Kategorien-Planung
- Kategorien für die KO-Wettkämpfe erstellen
- Viertelfinale
- Halbfinale
- Finale
- Gesamtergebnis

6 Kombination beider Wettkampftypen

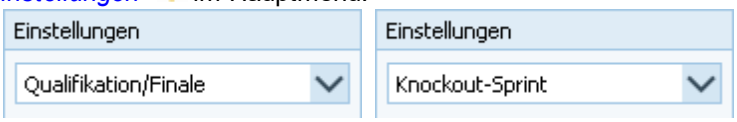
Es gibt Wettkämpfe, bei denen nur einige ausgewählte (Elite-) Kategorien einen Knockout-Sprint laufen und die anderen haben die "normale" Qualifikation/Finale. Für die Entscheidung, wie Sie einen solchen Wettkampf mit OEHeats auswerten wollen, müssen Sie sich einige Fragen zu den "anderen" Kategorien stellen.

- Gibt es für diese Kategorien nur einen Qualifikationslauf?
- Gibt es für diese Kategorien nur ein ("A") Finale?
- Soll das Finale für diese Kategorien als Massenstart oder mit Intervallstart durchgeführt werden?

Falls es nur jeweils einen Qualifikationslauf und einen Finallauf gibt, der mit Massenstart durchgeführt wird, dann ist die Lösung einfach: Werten Sie den ganzen Wettkampf als KO-Sprint aus. Definieren Sie für die "anderen" Kategorien einfach eine Zahl, wieviel ins Finale kommen sollen.

In allen anderen Fällen müssen Sie die "anderen" Kategorien mit Qualifikation/Finale und die Elite-Kategorien als Knockout-Sprint auswerten. Lesen Sie dann hier weiter.

Denken Sie daran, dass Sie jederzeit zwischen beiden Wettkampftypen wechseln können über den Schalter *Einstellungen* im Hauptmenü:



Qualifikation/Finale

Erzeugen Sie dafür die drei Wettkämpfe für den Modus Qualifikation/Finale: *Meldungen*, *Qualifikation* und *Finale*.

Behandeln Sie die **"anderen" Kategorien**, wie für diesen Modus beschrieben in Organisation eines Wettkampfes mit Qualifikation und Finale. Normalerweise hat man hier einen Qualifikationslauf und mehrere Finals oder eins mit Intervallstart. Natürlich können diese Kategorien auch mehrere Qualifikationsläufe haben.

Für die **Elite ("KO") -Kategorien** definieren Sie hier gar nichts. Stattdessen kopieren Sie sie einfach beim Erstellen des Qualifikationslaufes mit der Option *Übrige Kategorien ohne Qualifikation/Finale auch kopieren*. Siehe dazu auch die Referenz zur Qualifikation.

Damit haben Sie nach dem Erzeugen des Qualifikations-Wettkampfes jeweils einen Qualifikationslauf für die "KO"-Kategorien und einen oder mehrere Qualifikationsläufe für die "anderen" Kategorien.

Knockout-Sprint

Definieren Sie für den Knockout-Sprint die drei KO-Wettkämpfe. Wählen sie den obigen Qualifikations-Wettkampf als den Qualifikations-Wettkampf für den KO-Sprint. Behandeln Sie die "KO"-Kategorien wie für diesen Modus beschrieben in Organisation eines Knockout-Sprint Wettkampfes.

Beachte: Es ist möglich, den obigen Final-Wettkampf *-nur-* für eine der KO-Runden zu verwenden. Normalerweise können Sie ihn für die Viertelfinals nehmen, die parallel zu den "anderen" Finals durchgeführt werden. Die Halbfinals und die Finals im KO-Sprint finden dann später statt, so dass alle anderen Teilnehmer die Entscheidung im Elite-Knockout-Sprint verfolgen können.
Beim Erzeugen der Kategorien und dem späteren Einfügen der Teilnehmer im KO-Sprint bleibt der Rest der Wettkampfdaten unangetastet.

Siehe auch

Organisation eines Wettkampfes mit Qualifikation und Finale

Organisation eines Knockout-Sprint Wettkampfes

7 Referenz

Dieser Bereich enthält die Referenz-Dokumentation für die "Original-" Funktionen in OEHeats für Qualifikation und Finale und die neueren Funktionen für den Knockout-Sprint.

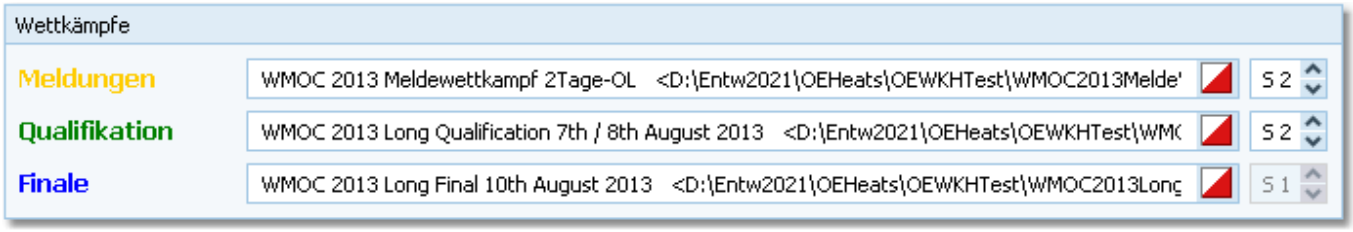
7.1 Qualifikation und Finale

Dieser Bereich enthält die Referenz-Dokumentation für alle Arbeitsfenster der "Original-" Funktionen in OEHeats für einen Wettkampf mit ***Qualifikation und Finale***. Die Hilfekapitel bekommen Sie auch angezeigt, falls Sie die Kontext-Hilfe im zugehörigen Fenster aufrufen.

Sie finden diese Funktionen im Hauptmenü und seinen Untermenüs:

7.1.1 Wettkämpfe auswählen

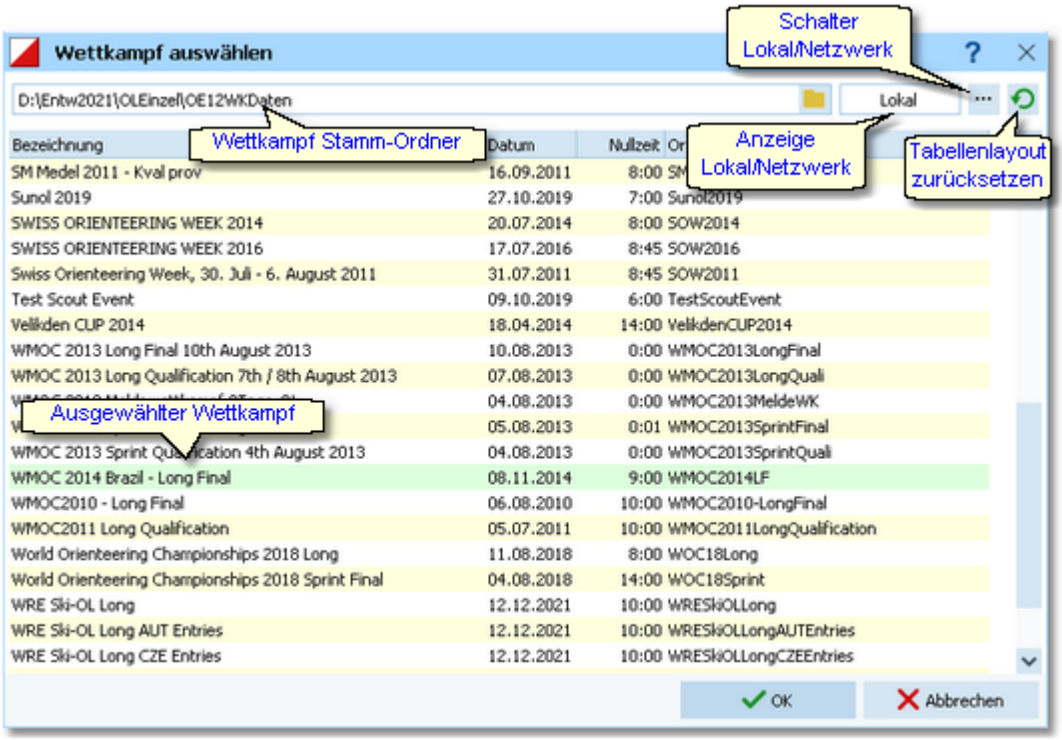
Die drei Wettkämpfe für Meldungen, Qualifikation und Finale werden im Panel Wettkämpfe oben im Hauptfenster angezeigt.



Beim Start zeigt OEHeats immer die zuletzt benutzten Wettkämpfe. Sollte OEHeats einen von ihnen nicht mehr finden, wird das gemeldet. OEHeats wird ihn dann als nicht ausgewählt anzeigen. Eine Ursache dafür könnte sein, dass der Ordner für diesen Wettkampf oder der Wettkampf-Stammordner "von aussen" gelöscht oder umbenannt wurde.

Bevor Sie sie hier auswählen können, müssen sie natürlich in OE12 erzeugt werden. Für weitere Einzelheiten siehe die Hinweise in Organisation eines Wettkampfes mit Qualifikation und Finale.

Um den jeweiligen Wettkampf auszuwählen, klicken Sie auf den Schalter Wettkampf auswählen rechts im Eingabefeld. Dies zeigt den Dialog Wettkampf auswählen.



Der Auswahldialog zeigt alle Wettkämpfe aus OE12 an, die im aktuellen Wettkampf-Stammordner gefunden werden.

Sie können bei Bedarf einen anderen Wettkampf-Stammordner auswählen. Das werden Sie meist dann tun, wenn Sie in einen Netzwerk-Ordner wechseln, der auf der Festplatte eines anderen Rechners liegt.

Die Anzeige Lokal/Netzwerk zeigt Ihnen an, ob der Wettkampf-Stammordner (und somit alle Wettkämpfe in der Liste) auf der lokalen Festplatte oder einer im Netzwerk liegt. Mit dem Schalter Lokal/Netzwerk können Sie mit einem einzigen Mausklick zwischen dem zuletzt benutzten lokalen bzw. Netzwerk-Ordner umschalten. Siehe auch unten den Absatz über die Arbeit im Netzwerk.

Sie können das Layout der Liste und ihre Sortierung frei wählen. Am sinnvollsten erscheint die Sortierung nach Datum, was auch die Voreinstellung ist. Klicken Sie auf den Schalter Tabellenlayout zurücksetzen, um genau das zu tun.

Um einen Wettkampf zu ***markieren***, klicken Sie auf ihn oder benutzen Sie die Pfeiltasten. Um ihn ***auszuwählen***, *doppelklicken* Sie ihn, drücken die *Eingabetaste* oder klicken auf ***OK***.

Der Name des Wettkampfes wird dann im Panel Wettkämpfe angezeigt.

Bei Mehrtage-OLs müssen Sie auch jeweils die Etappe definieren, auf die sich der Wettkampf bezieht.

Etappe im Melde-Wettkampf: Etappe, in die Sie die Startblöcke mit der Meldung eingegeben hatten, falls das benötigt wird.

Etappe im Qualifikations-Wettkampf: Vor der Erstellung der Qualifikation ist das die erste Etappe der Qualifikation. Nach dem Ende der Qualifikation und vor dem Erstellen der Final-Startlisten muss das die letzte Etappe der Qualifikation sein. Logischerweise ist sie in beiden Fällen gleich, falls die Qualifikation nur eine Etappe ist.

Etappe im Final-Wettkampf: Etappe, in die die Final-Startliste eingetragen werden soll. Die Daten aller Kategorien ohne Qualifikation/Finale werden bis ausschließlich dieser Etappe kopiert.

Siehe auch die Hinweise in Organisation eines Wettkampfes mit Qualifikation und Finale.

Normalerweise wird man Etappe 1 für Meldungen und Qualifikation verwenden und Etappe 2 für das Finale.

Arbeiten im Netzwerk

Man kann den Wettkampf-Stammordner ohne jede Einschränkung auf irgendeiner Netzwerk-Platte haben. Nachdem Sie einmal einen Netzwerk-Ordner benutzt hatten, merkt sich OEHeats diesen zusätzlich zum lokalen Wettkampf-Stammordner. Das ist die Funktionsweise des Schalters Lokal/Netzwerk.

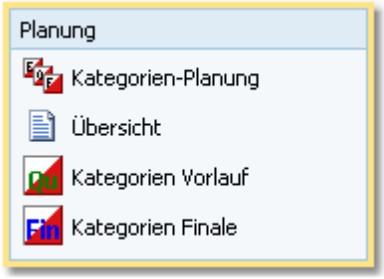
Natürlich gibt es für die Arbeit im Netzwerk einige Voraussetzungen zu beachten. Falls Sie diese (noch) nciht kennen, dann lesen Sie bitte sorgfältig die Kapitel Arbeiten im Netzwerk und Arbeiten mit eingeschränkten Benutzerrechten in der OE12-Hilfe.

Siehe auch

Organisation eines Wettkampfes mit Qualifikation und Finale

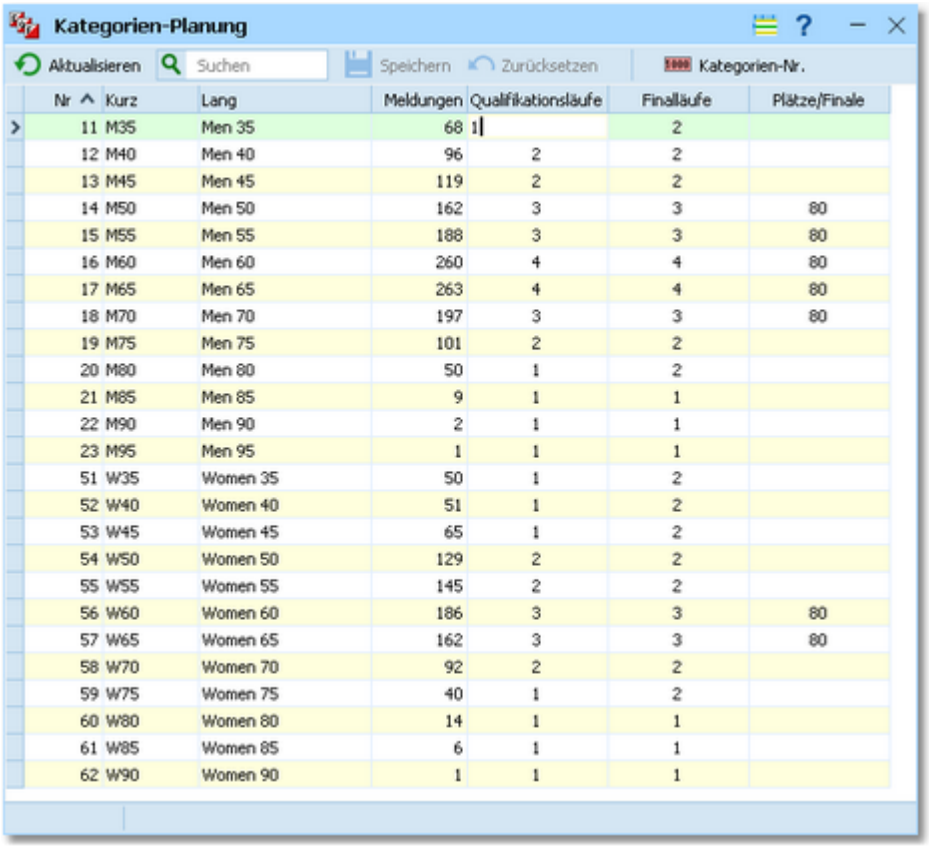
7.1.2 Planung

Der Hauptmenüpunkt ***Planung*** bietet alle Funktionen für die Wettkampf- und Kategorien-Planung.



Definition der Kategorien-Planung

Sie können die Qualifikationsläufe und Finalläufe definieren. Sie werden in den Wettkämpfen als Kategorien realisiert.



Nr	Kurz	Lang	Meldungen	Qualifikationsläufe	Finalläufe	Plätze/Finale
11	M35	Men 35	68	1	2	
12	M40	Men 40	96	2	2	
13	M45	Men 45	119	2	2	
14	M50	Men 50	162	3	3	80
15	M55	Men 55	188	3	3	80
16	M60	Men 60	260	4	4	80
17	M65	Men 65	263	4	4	80
18	M70	Men 70	197	3	3	80
19	M75	Men 75	101	2	2	
20	M80	Men 80	50	1	2	
21	M85	Men 85	9	1	1	
22	M90	Men 90	2	1	1	
23	M95	Men 95	1	1	1	
51	W35	Women 35	50	1	2	
52	W40	Women 40	51	1	2	
53	W45	Women 45	65	1	2	
54	W50	Women 50	129	2	2	
55	W55	Women 55	145	2	2	
56	W60	Women 60	186	3	3	80
57	W65	Women 65	162	3	3	80
58	W70	Women 70	92	2	2	
59	W75	Women 75	40	1	2	
60	W80	Women 80	14	1	1	
61	W85	Women 85	6	1	1	
62	W90	Women 90	1	1	1	

Sie sehen eine Tabelle der Kategorien des Melde-Wettkampfes mit den Teilnehmerzahlen in jeder Kategorie.

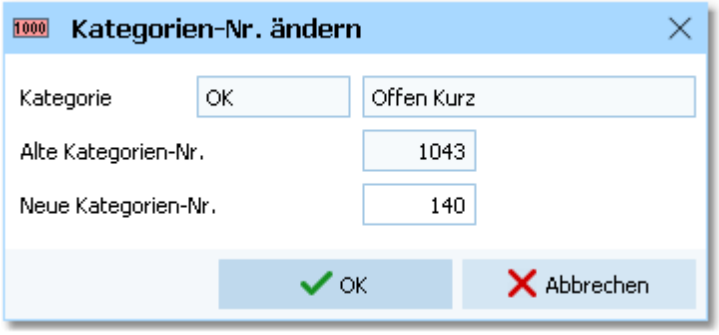
Geben Sie für jede Kategorie die Anzahl der Vor- und Finalläufe an. Es werden maximal 9 Vor- bzw. Finalläufe unterstützt.

Es ist auch möglich, nur einen Teil der Kategorien mit Vor- und Finalläufen abzuwickeln und den anderen "normal". Dazu lassen Sie die Definitionen für die "normalen" Kategorien frei! Später, beim Erstellen der Qualifikations- und Finalkategorien, müssen Sie die Option *Übrige Kategorien ohne Qualifikation/Finale auch kopieren* ankreuzen.

In der Spalte Plätze/Finale können Sie eine feste Anzahl Teilnehmer pro Finallauf definieren, falls diese beschränkt sein soll. Ins tiefste Finale werden immer alle restlichen Teilnehmer eingefügt.
Falls Sie das Feld leer lassen, werden alle Teilnehmer gleichmäßig auf die Finalläufe verteilt.

Spezial-Funktion: 1000 Kategorien-Nr. ändern

Die Kategoriennummern für alle Melde-Kategorien müssen im Bereich 1-999 liegen. Falls es höhere Nummern gibt, dann werden Sie beim Öffnen des Fensters darauf hingewiesen. Diese Nummern werden in der Tabelle hellrot markiert. Sie können die Nummern hier in OEHeats ändern. Wählen Sie die Kategorie und klicken Sie auf den Schalter *Kategorien-Nr.* 1000 . Dies zeigt den Dialog Kategorien-Nr. ändern an:



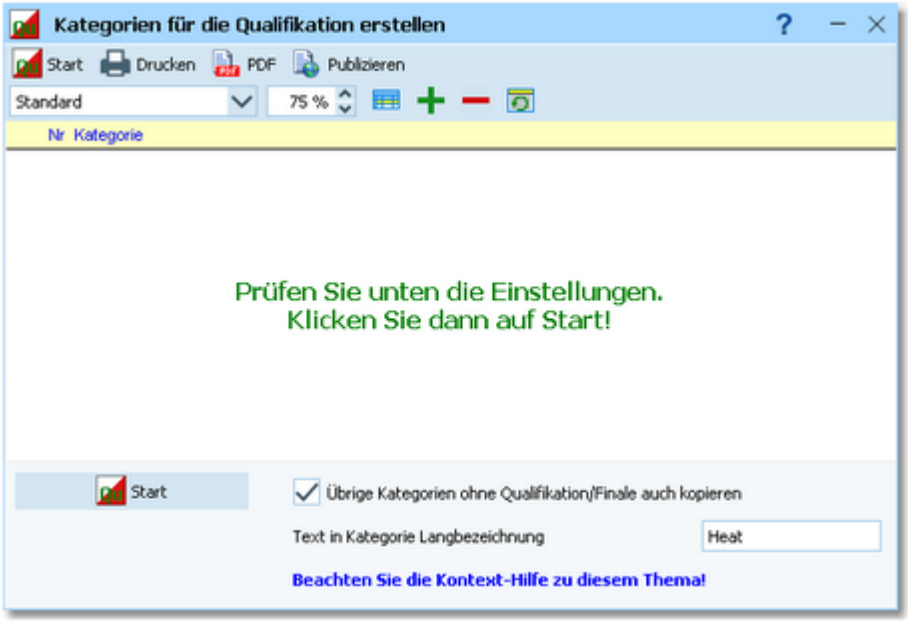
Geben Sie einfach die neue Kategoriennummer ein und klicken Sie auf ***OK***. Die Kategorie und alle zugehörigen Teilnehmer bekommen jetzt die neue Kategoriennummer.

Übersicht Kategorien-Planung

Der Bericht zeigt eine Übersicht aller Melde-, Qualifikations- und Final-Kategorien zusammen mit den jeweiligen

Teilnehmerzahlen. Die Zahlen für die Vor- und Finalläufe sind berechnete Planungswerte, basierend auf der Zahl der Meldungen. Die Werte können ggf. von den Ist-Zahlen abweichen, falls Sie diesen Bericht nach der Startlisten-Auslosung anschauen und dort Vakantplätze eingefügt hatten.

Kategorien für die Qualifikation erstellen



Überprüfen Sie zuerst die unten angezeigte Option *Übrige Kategorien ohne Qualifikation/Finale auch kopieren*. Falls Sie sie angekreuzt hatten, dann werden alle Kategorien ohne Qualifikations-/Final-Definitionen unverändert in die Qualifikation kopiert ("gemischter" Wettkampf).

Sie können den Zusatztext frei definieren, der in die Langbezeichnung der Kategorie eingefügt wird. Gebräuchlich sind z.B. *Quali* -> *H 35 Quali 1*, *Lauf* -> *H 35 Lauf 1*, **-** -> *H 35 - 1*, oder einfach *frei* lassen, was *H 35 1* ergibt.

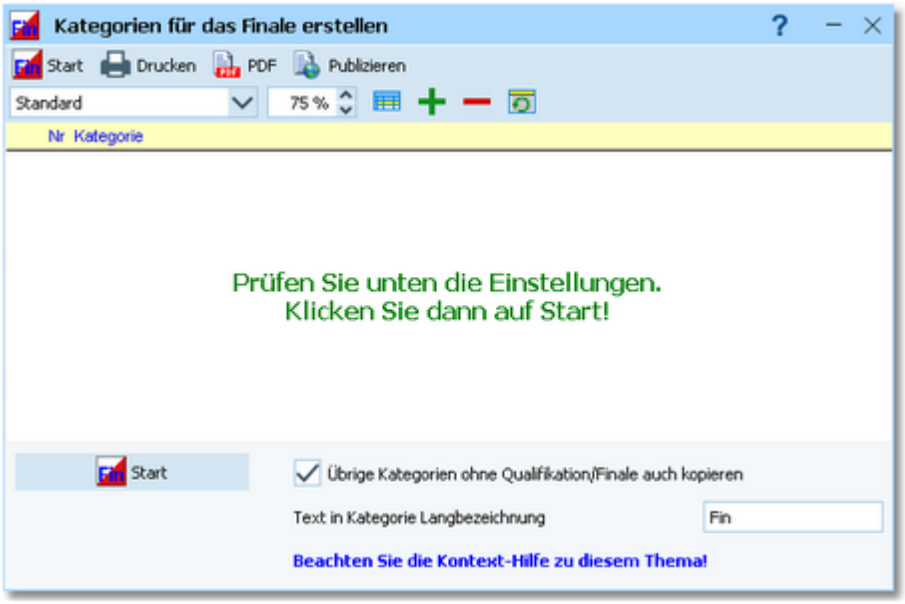
Klicken Sie auf den Schalter ***Start***, um die Kategorien für den Qualifikations-Wettkampf gemäß der Definitionen zu erzeugen.

Beispiel:

Melde-Kategorie Nr. 10, Kurzbezeichnung H35, Langbezeichnung H 35, Text in der Langbezeichnung Lauf, 3 Qualifikationsläufe.

Es werden die drei Kategorien erzeugt:
101, H351, H 35 Lauf 1
102, H352, H 35 Lauf 2
103, H353, H 35 Lauf 3.

Kategorien für das Finale erstellen



Überprüfen Sie zuerst die unten angezeigte Option *Übrige Kategorien ohne Qualifikation/Finale auch kopieren*. Falls Sie sie angekreuzt hatten, dann werden alle Kategorien ohne Qualifikations-/Final-Definitionen unverändert in das Finale kopiert ("gemischter" Wettkampf).

Sie können den Zusatztext frei definieren, der in die Langbezeichnung der Kategorie eingefügt wird. Gebräuchlich sind z.B. *Finale* -> *H 35 Finale A*, *-* -> *H 35 - A*, oder einfach *frei* lassen, was *H 35 A* ergibt.

Klicken Sie auf den Schalter ***Start***, um die Kategorien für den Final-Wettkampf gemäß der Definitionen zu erzeugen.

Beispiel:

Melde-Kategorie Nr. 10, Kurzbezeichnung H35, Langbezeichnung H 35, Text in der Langbezeichnung Finale, 3 Finals.

Es werden die drei Kategorien erzeugt:
101, H35A, H 35 Finale A
102, H35B, H 35 Finale B
103, H35C, H 35 Finale C.

Beachte:

Sie können die Kategorienbezeichnungen jederzeit in OE12 beliebig anpassen. **Sie dürfen jedoch keine Kategoriennummern manuell ändern!** Dies gilt ab jetzt auch für den Melde-Wettkampf.

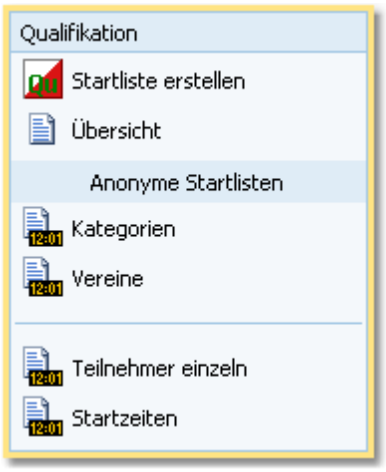
Falls Sie sich an das Schema der Kategoriennummern halten, können Sie in der Qualifikation bzw. im Finale zusätzliche Kategorien manuell definieren oder welche löschen. Überprüfen Sie manuelle Änderungen immer anhand des Berichtes.

Siehe auch

- Organisation eines Wettkampfes mit Qualifikation und Finale
- Wettkämpfe auswählen

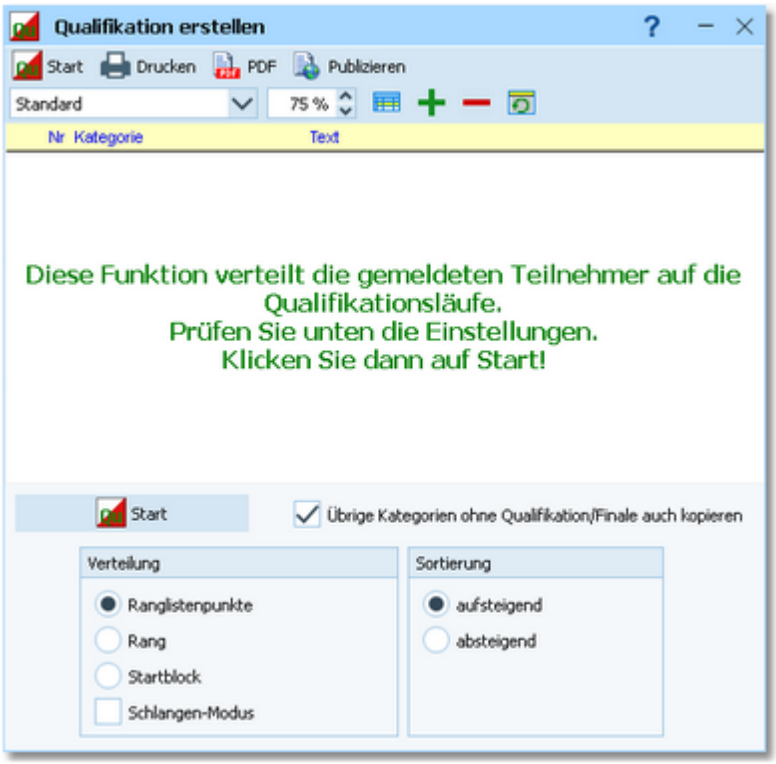
7.1.3 Qualifikation

Der Hauptmenüpunkt ***Qualifikation*** bietet alle Funktionen für die Erstellung der Qualifikationsläufe.



Für den Qualifikations-Wettkampf können Sie spezielle anonyme Startlisten publizieren. Siehe die Anonyme Startlisten-Referenz für weitere Details.

Startliste für die Qualifikation erstellen



Überprüfen Sie zuerst die unten angezeigte Option *Übrige Kategorien ohne Qualifikation/Finale auch kopieren*.
Falls Sie sie angekreuzt hatten, dann werden alle Kategorien ohne Qualifikations-/Final-Definitionen unverändert in die Qualifikation kopiert ("gemischter" Wettkampf).
Definieren Sie, ob die *Ranglistenpunkte,* der *Rang* (Platz) oder der *Startblock* für die Vorsortierung der Teilnehmer verwendet werden sollen bei der Verteilung in die Qualifikationsläufe.
Treffen Sie eine Entscheidung, ob Sie den *Schlangen-Modus* anwenden wollen oder nicht. Bei Meisterschaften sollen die Teilnehmer meist nach ihren Ranglistenpunkten aufgeteilt werden, damit ausgeglichene Qualifikationsläufe erreicht werden. Im normalen Modus werden die Teilnehmer auf die Läufe so verteilt: 1-2-3-1-2-3-... Das heisst, der Lauf 1 ist immer der mit den besten Läufern besetzte. Dieses Problem kann man umgehen mit dem Schlangen-Modus. Hier werden die Teilnehmer so aufgeteilt: 1-2-3-3-2-1-1-2-3-... eben wie eine Schlangenlinie.
Zuletzt entscheiden Sie, in welcher Reihenfolge das Verteilungsfeld sortiert werden soll: *aufsteigend* oder *absteigend*. Man könnte meinen, dass das unwichtig ist, weil beide Möglichkeiten die gleiche faire Verteilung ergeben. Jedoch

gibt es Länder wie Schweden, wo die Wettkampfregel bestimmt, dass der beste Teilnehmer (der mit den besten Ranglistenpunkten) im Qualifikationslauf 1 starten muss. Die Verteilung beginnt immer mit Lauf 1.

Beispiel: In der Rangliste in Schweden haben die besten die wenigsten Punkte. Des weiteren kann es vorkommen, dass Läufer die gleiche Punktzahl haben, aber unterschiedliche Ranglistenplätze. Und zu guter Letzt gibt es die Regel, dass der beste in der Rangliste immer im Lauf 1 starten muss. Dafür wählt man hier *Rang* und *aufsteigend*.

Klicken Sie auf den Schalter ***Start*** um die Aktion zu starten.
Die Teilnehmer werden vom Melde- in den Qualifikations-Wettkampf kopiert. Sie werden per Zufallszahl auf die Qualifikationsläufe gelost. Falls Sie Startblock oder Ranglistenpunkte für die Vorsortierung verwenden, dann werden die Teilnehmer jeder Kategorie zunächst nach diesem Kriterium sortiert. Teilnehmer mit gleichem Block oder Punktzahl werden zusätzlich per Zufallszahl sortiert. Teilnehmer ohne Startblock/Ranglistenpunkte werden am Ende einsortiert und untereinander wie solche mit gleichen Werten behandelt.

Sie können nun in OE12 die Startliste auslosen.

Für weitere Informationen beachten Sie die Hinweise in Organisation eines Wettkampfes mit Qualifikation und Finale.

Beachte

Im Gegensatz zu den Startblöcken werden die Ranglistenpunkte von den Meldungen in den Qualifikations-Wettkampf kopiert, weil sie ggf. auf Startlisten oder Ergebnissen mit angezeigt werden müssen. Deshalb verwenden Sie sie nicht für die Vorsortierung bei der Startlisten-Auslosung, falls das nicht gewünscht ist.

Falls Sie die Option *Übrige Kategorien ohne Qualifikation/Finale auch kopieren* angekreuzt hatten, dann werden alle Kategorien ohne Qualifikation/Final-Definitionen unverändert in die Qualifikation kopiert.
Bei einem Mehrtage-OL bleiben alle Zeiten aus den vorhergehenden Etappen erhalten.

Qualifikation - Übersicht

Der Bericht gibt Ihnen eine Übersicht der Ist-Teilnehmerzahlen aller Kategorien.

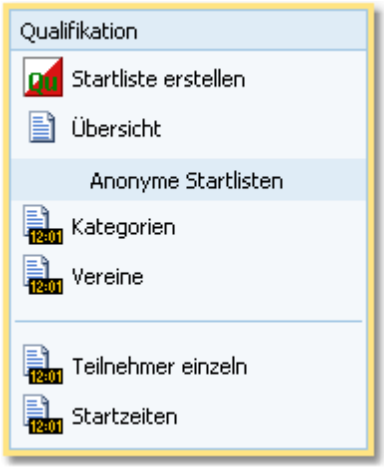
Siehe auch

Organisation eines Wettkampfes mit Qualifikation und Finale
Anonyme Startlisten

7.1.4 Anonyme Startlisten

Anonyme Startlisten verstecken die Qualifikationslauf-Information für jeden Teilnehmer. Sie werden nur mit ihrer Melde-Kategorie angezeigt und nicht mit der genauen Qualifikations-Kategorie.

Sie finden sie im Hauptmenü unter ***Qualifikation***.



Die Titel sind selbsterklärend.

In den Berichten gibt es einige spezielle Optionen.

Anzeige-Formate	Man kann das Zeitformat und das Namensformat einstellen.
Schnellauswahl: Kategorien-	Für Kategorien-Berichte. Man kann damit alle Kategorien mit den gewünschten

Typen oder Startplätze	Kategorientypen oder Startplätzen auswählen. Für weitere Informationen über Kategorientypen siehe die OE12-Hilfe.
Schnellauswahl: Startplätze, Startboxen und Startzeiten	Dies ist möglich im Bericht nach Startzeiten. Man kann Startplätze und Startboxen auswählen, und zusätzlich einen bestimmten Startzeit-Bereich. Somit ist es möglich, eine spezifische Startliste für jede Startbox an jedem Startplatz zu drucken, die genau die Starter in dieser Box enthält.
Auswahl von Startzeiten in der Startliste nach Startzeiten	**Negative Startzeiten:** Falls Sie Startzeiten vor der Nullzeit haben, beachten Sie bei der Auswahl Folgendes. *Setzen Sie zuerst das Zeitformat auf relativ zur Nullzeit*. Geben Sie dann eine negative Zeit ein (-...) in das Feld von. Dann setzen Sie das *Zeitformat zurück auf absolute Uhrzeit*. Eine Eingabe als absolute Uhrzeit funktioniert hier nicht, weil dann wird angenommen, dass diese Zeit nach der Nullzeit liegt.

Für allgemeine Informationen über Berichte, siehe die Berichte Referenz in der OE12-Hilfe.

Mannschaften

Details zur Darstellung von Mannschaften finden Sie in der Berichte Referenz in der OE12-Hilfe.

Etiketten-Layouts

Alle Berichte verwenden einen Etiketten-Pool. Das bedeutet z.B., falls Sie ein Layout im Bericht nach Kategorien ändern, dann wird das auch in den anderen Startlisten-Berichten verwendet.

CSV-Export

Alle Berichte können in das CSV-Format exportiert werden. Die Datensatz-Struktur wird in einer speziellen Kopfzeile (Formatzeile) am Anfang der Datei angegeben.

Beachte: Das CSV-Format wurde geändert von V.11.0 nach V.12!!

XML-Export

Der Startlisten-Bericht kann auch nach dem IOF-Standard, Dokumenttyp StartList, exportiert werden. Sie können wählen zwischen XML V2 und V3. Falls möglich, ist das neuere Format zu bevorzugen. Dieser Export ist nur erlaubt beim Bericht sortiert nach Kategorien, weil dieses IOF-Dokument die Sortierung nach Kategorien vorschreibt.

Siehe die Export Referenz von OE12 für weitere Details.

EMails verschicken

Zeigen Sie einen Startlisten-Bericht an nach Vereinen. Im Menü des Berichts finden Sie dann den Schalter EMails verschicken

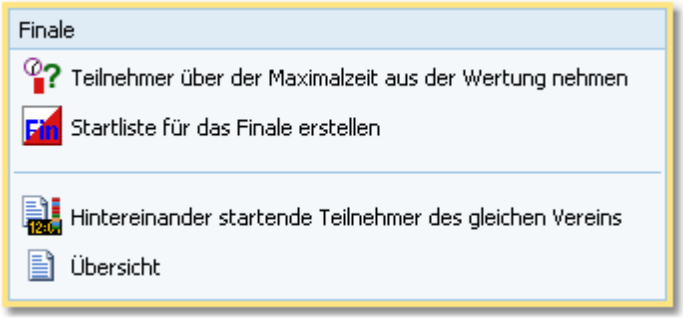
. Klicken Sie darauf, um jedem Verein seine eigene Startliste zu schicken. Dafür muss bei der Vereinsadresse eine EMail-Adresse eingetragen sein. Weitere Details siehe in der EMails verschicken Referenz.

Siehe auch

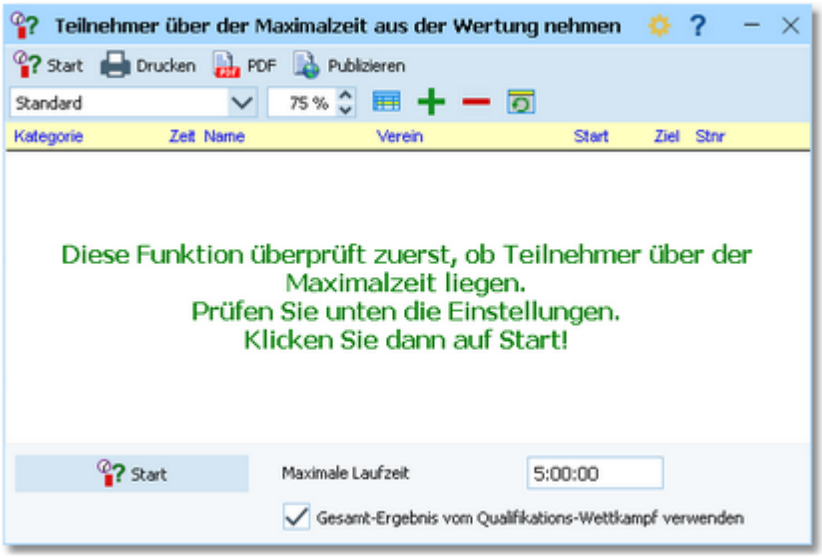
- Organisation eines Wettkampfes mit Qualifikation und Finale
- Qualifikation

7.1.5 Finale

Der Hauptmenüpunkt ***Finale*** bietet alle Funktionen für die Erstellung der Finalläufe.



Teilnehmer über der Maximalzeit aus der Wertung nehmen



Manchmal gibt es eine Regel, nach der Teilnehmer disqualifiziert werden sollen, die eine vorgegebene Maximalzeit überschreiten. Dies können Sie hier *vor dem Erstellen* der Final-Startliste tun. Das hat unter Umständen Einfluss auf die Startreihenfolge im Finale.

Definieren Sie die Maximalzeit. Klicken Sie auf ***Start***.

Es werden alle Laufzeiten auf die Maximalzeit überprüft. Teilnehmer mit längerer Zeit werden protokolliert. Danach werden Sie um eine Bestätigung gebeten, um diese Teilnehmer zu disqualifizieren. Diese Aktion können Sie nur manuell rückgängig machen! Falls Sie nicht sicher sind, antworten Sie zunächst mit *Nein* und drucken Sie nur die Liste aus. Wiederholen Sie die Aktion und antworten Sie dann mit *Ja*, um die Teilnehmer endgültig zu disqualifizieren.
Die disqualifizierten Teilnehmer werden auf "Zeitüberschreitung" gesetzt. Falls Sie das später rückgängig machen wollen, dann benutzen Sie dafür den Bericht über nichtklassierte Teilnehmer in OE12.

Finale - Übersicht

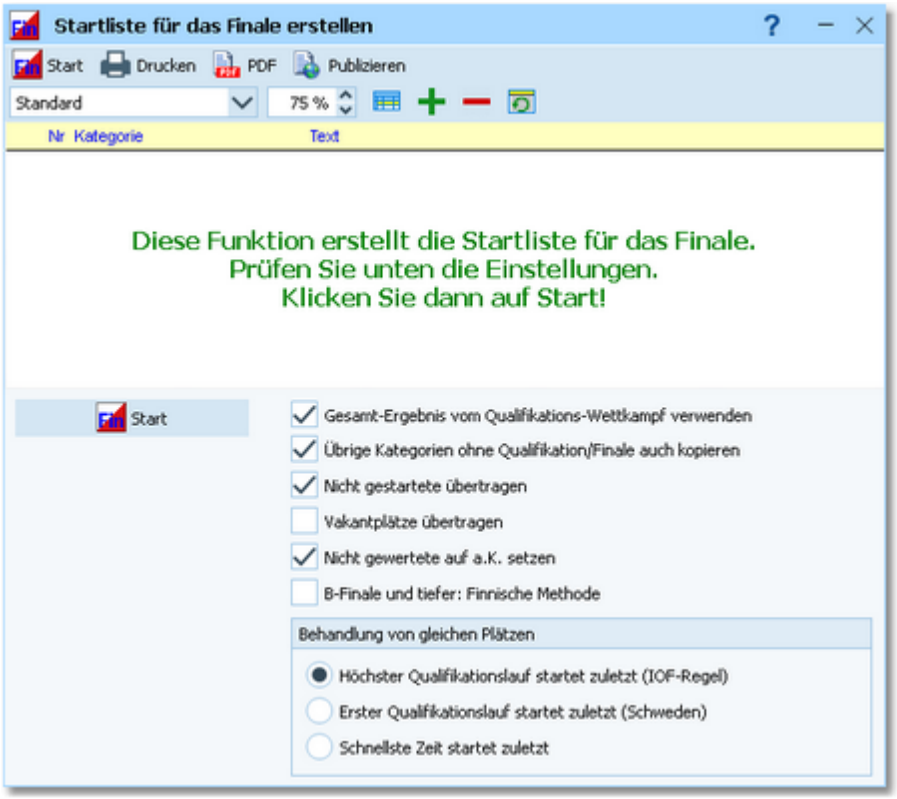
Der Bericht gibt Ihnen eine Übersicht der Ist-Teilnehmerzahlen aller Kategorien. Sie sollten diesen Bericht ***vor der Erstellung des Finals*** anzeigen, um einen Überblick über die zu erwartenden Anzahlen pro Finalkategorie zu bekommen. Überprüfen Sie ob diese Zahlen Ihren Erwartungen entsprechen. Falls nötig, können Sie an dieser Stelle manuell eingreifen und die Anzahl Läufer pro Finale fixieren in der Kategorien-Planung.

Für die Qualifikationsläufe sehen Sie Zahlen wie **56/61**. Das bedeutet, dass es 61 Teilnehmer gibt, aber nur 56 im Ziel waren. Die übrigen sind i.A. die Vakantplätze, die Sie nicht mit ins Finale kopieren wollen, siehe auch unten.
Für die Finalläufe sehen Sie Zahlen wie **0/61**. Das bedeutet, dass 61 in dieses Finale kommen, aber noch keiner aktuell im Finalwettkampf ist (vor der Erstellung des Finals). *Nach der Erstellung des Finalwettkampfes müssen beide Zahlen gleich sein.* Es gibt nur einen Grund, warum die Zahlen verschieden sein könnten: falls genau der letzte qualifizierende Platz mit derselben Zeit geteilt wurde. Dann ist einer mehr in diesem Finale und einer weniger im nächstniedrigen.
Falls die Zahl mit einem Stern * markiert ist, dann heisst das, dass die Anzahl im Finale von OEHeats berechnet wurde. Zahlen ohne * sind feste Werte aus der Kategorienplanung.

Beachte: Es gibt hier drei Optionen, die korrekt gesetzt werden müssen: Gesamt-Ergebnis vom Qualifikations-Wettkampf verwenden, Nicht gestartete übertragen und Vakantplätze übertragen. Weitere Details siehe unten.

Startliste für das Finale erstellen

Damit Sie überhaupt die Startliste für das Finale erzeugen können, müssen Sie vorher die Startlisten-Organisation im Final-Wettkampf definiert haben. Weitere Details finden Sie in Organisation eines Wettkampfes mit Qualifikation und Finale.



Überprüfen Sie die Einstellungen.

Gesamt-Ergebnis vom Qualifikations-Wettkampf verwenden

Kreuzen Sie das an, falls die Qualifikation in mehreren Etappen ausgetragen wurde (WMOC-Modus). Es wird anstelle des Tages-Ergebnisses das Gesamt-Ergebnis bis zur angegebenen Qualifikations-Etappe zugrundegelegt. Stellen Sie sicher, dass Sie vorher *die Qualifikations-Etappe auf ihre letzte Etappe gestellt hatten*!

Übrige Kategorien ohne Qualifikation/Finale auch kopieren

Falls Sie das angekreuzt hatten, dann werden alle Teilnehmer aus Kategorien ohne Qualifikations-/Final-Definitionen unverändert in das Finale kopiert ("gemischter" Wettkampf). Falls der Qualifikations- und der Final-Wettkampf beides Mehrtage-OLs sind, bleiben alle Zeiten bis zur Final-Etappe erhalten.

Nicht gestartete übertragen

Es kann eine Wettkampfregel geben, die bestimmt, dass Teilnehmer, die nicht in der Qualifikation am Start waren, vom Finale ausgeschlossen sind. Diese Option hat auch Einfluss auf die Anzahl der Finalplätze, falls diese nicht festgelegt sind, sondern berechnet werden sollen. Normalerweise sollte man sie starten lassen, weil niemand kann vorhersehen, aus welchem Grund jemand nicht in der Qualifikation starten konnte. Ausserdem hatten solche Teilnehmer auch das Startgeld für das Finale bezahlt.

Vakantplätze übertragen

Normalerweise werden die in der Qualifikation übrig gebliebenen Vakantplätze nicht mehr für das Finale benötigt. Aber man kann sie mit kopieren und sie werden an den Anfang des niedrigsten Finals gesetzt. Diese Option hat auch Einfluss auf die Anzahl der Finalplätze, falls diese nicht festgelegt sind, sondern berechnet werden sollen.

Nicht gewertete auf a.K. setzen

Die Wettkampfregeln schreiben oft vor, dass Teilnehmer mit Fehlstempel in der Qualifikation oder anderweitiger Disqualifikation auch im Finale nicht in der Wertung sein dürfen. Da sie kein gültiges Ergebnis haben, werden sie in der tiefste Finale gesetzt und dort an den Anfang der Startliste. Falls Sie diese Option ankreuzen, dann werden sie zusätzlich für das Finale auf a.K. gesetzt.

B-Finale und tiefer: Finnische Methode

In Finnland (daher der Name) ist es üblich, nur für die A-Finals neue Startlisten zu publizieren. In allen tieferen Finals *behalten alle Teilnehmer ihre Startzeit aus der Qualifikation* (jetzt relativ zur Nullzeit des Final-Wettkampfes), sodass für diese keine neuen Startlisten veröffentlicht werden. Kreuzen Sie die Option an, falls Sie das so machen wollen.

Behandlung von gleichen Plätzen

Sie können definieren, wie gleiche Plätze in den verschiedenen Qualifikationsläufen in die Startliste einsortiert werden.

Höchster Qualifikationslauf startet zuletzt (IOF-Regel) Gleiche Plätze werden in das Finale einsortiert nach dem Schema A-B-C (Qualifikationslaufbuchstaben).

Erster Qualifikationslauf startet zuletzt (Schweden) Gleiche Plätze werden in das Finale einsortiert nach dem Schema C-B-A (Qualifikationslaufbuchstaben).
Schnellste Zeit startet zuletzt Die Teilnehmer mit gleichen Plätzen werden nach Zeiten sortiert.

Klicken Sie auf den Schalter ***Start***.
Die Teilnehmer werden aus dem Qualifikation-Wettkampf in den Final-Wettkampf kopiert. Dabei werden sie in die erreichte Final-Kategorie einsortiert und die Startzeiten zugeordnet.

Algorithmus für die Einordnung in die Finalläufe

1. Fall: Teilnehmer/Finale leer gelassen

Die Teilnehmer jedes Qualifikationslaufes werden gleichmäßig gemäß ihrer Platzierung in die Finalläufe gesetzt. Maßgebend für die Berechnung des Qualifikationsplatzes ist die max. Anzahl Teilnehmer in einer Qualifikations-Kategorie.

Beispiel:
Drei Qualiläufe 1, 2, 3 mit 16, 18, 19 Teilnehmern; drei Finalläufe A, B, C.
Maßgebend ist Qualilauf 3. Ein Drittel dieses Qualilaufs qualifiziert sich für das Finale A, d.h., aufgerundet Platz 1-7. Ins Finale B kommen demnach Platz 8-14, und der Rest ins Finale C. Die gleichen Zahlen müssen natürlich auch für die (kleineren) Qualiläufe angewendet werden. Das ergibt folgende Teilnehmerzahlen im Finale:
Finale A: 21
Finale B: 21
Finale C: 11.

2. Fall: Feste Anzahl Teilnehmer/Finale definiert

Die Teilnehmer jedes Qualifikationslaufes werden gleichmäßig gemäß ihrer Platzierung in die Finalläufe gesetzt. Maßgebend für die Berechnung des Qualifikationsplatzes ist die gewünschte Anzahl Teilnehmer/Finale.

Beispiel:
Drei Qualiläufe 1, 2, 3 mit 16, 15, 15 Teilnehmern; drei Finalläufe A, B, C. Es sollen jeweils 10 Teilnehmer in die Top-Finals kommen.
Ein Drittel jedes Qualilaufs qualifiziert sich für das Finale A, d.h., aufgerundet Platz 1-4. Ins Finale B kommen demnach Platz 5-8, und der Rest ins Finale C. Das ergibt folgende Teilnehmerzahlen im Finale:
Finale A: 12
Finale B: 12
Finale C: 22.
Um Korrekturen durch Aufrunden zu vermeiden, ist es sinnvoll, die Anzahl Teilnehmer/Finale so zu wählen, dass sie teilbar ist durch die Anzahl der Qualiläufe. Sie können diesen Wert bis zu diesem Zeitpunkt jederzeit ändern in der Wettkampfplanung.

In jedem Finallauf starten die Teilnehmer in umgekehrter Reihenfolge ihrer Qualifikationslaufplatzierung.

Weitere Informationen finden Sie in der Anleitung zur Organisation eines Wettkampfes mit Qualifikation und Finale.

Hintereinander startende Teilnehmer des gleichen Vereins

Das Ergebnis der Qualifikation kann Situationen erzeugen, in denen Teilnehmer des gleichen Vereins direkt hintereinander starten müssten. Es gibt jedoch in vielen Ländern eine Regel, nach der dies nicht erlaubt ist. Es gibt meist auch präzise Vorgaben, wie diese Teilnehmer verschoben werden müssen, um einen Teilnehmer eines anderen Vereins dazwischen einzufügen.
Der Bericht zeigt alle diese Paare (Triples) an. Sie können ihn ausdrucken und dann die Liste dazu vewenden, die Teilnehmer in OE12 manuell zu trennen.
Verwenden Sie für diese Aufgabe nicht die automatische Trennfunktion von OE12! Diese könnte Teilnehmer verschieben, die hier nicht angefasst werden sollen.

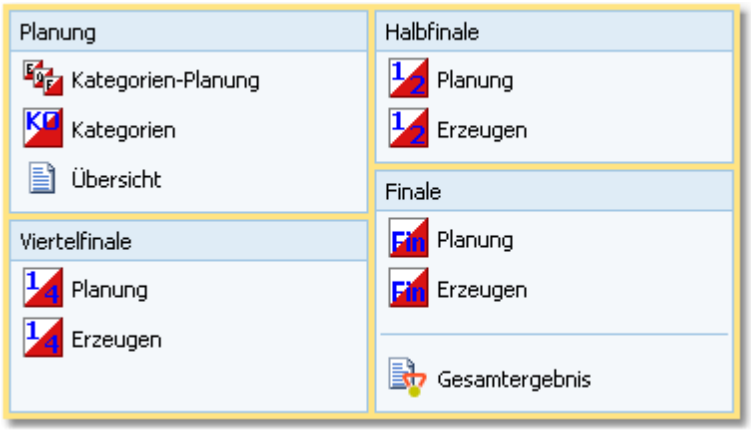
Siehe auch

- Organisation eines Wettkampfes mit Qualifikation und Finale
- Planung

7.2 Knockout-Sprint

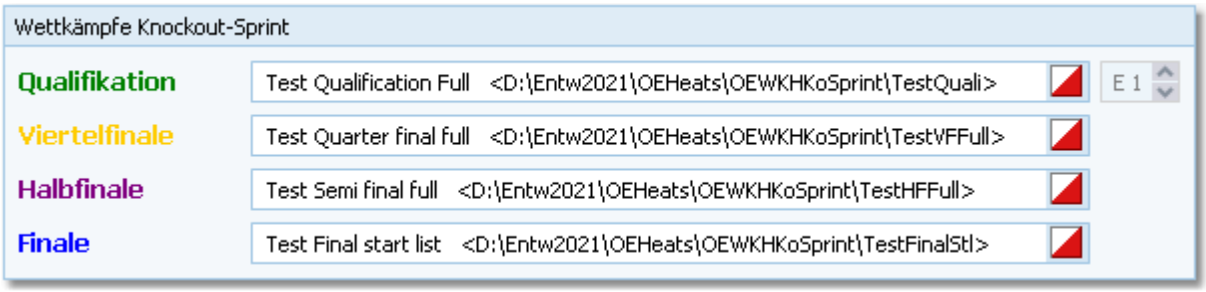
Dieser Bereich enthält die Referenz-Dokumentation für alle Arbeitsfenster in OEHeats für den ***Knockout-Sprint***. Die Hilfekapitel bekommen Sie auch angezeigt, falls Sie die Kontext-Hilfe im zugehörigen Fenster aufrufen.

Sie finden diese Funktionen im Menü *Knockout-Sprint*:



7.2.1 Wettkämpfe auswählen

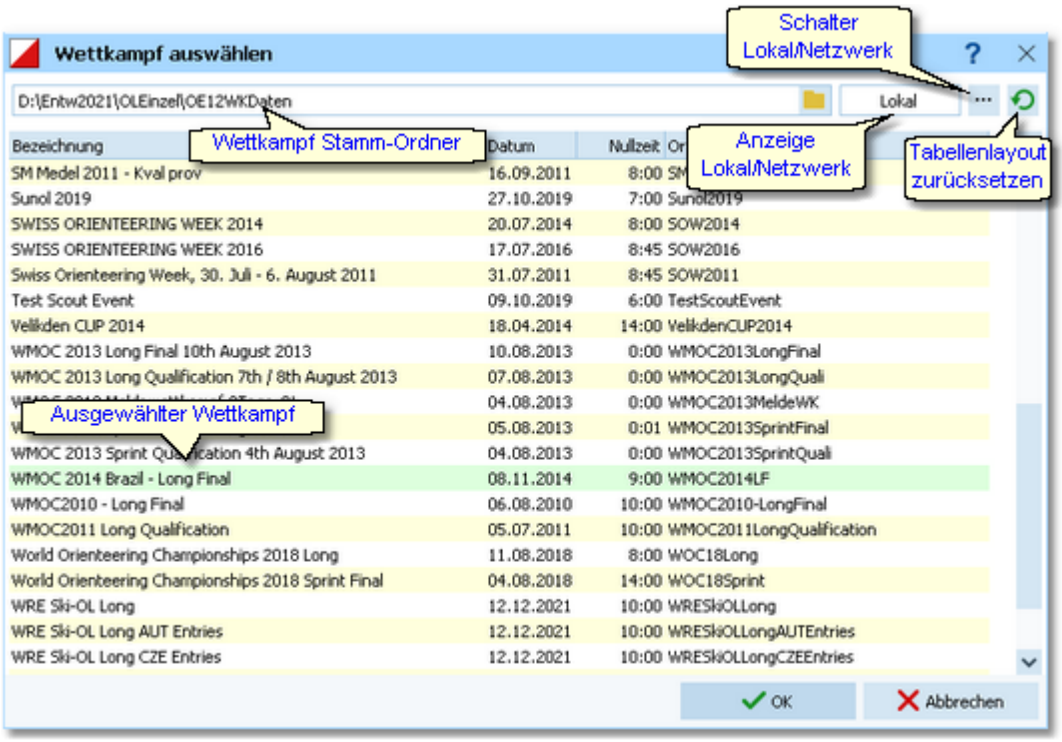
Die vier Wettkämpfe für die Qualifikation und die drei Knockout-Runden werden im Panel Wettkämpfe oben im Hauptfenster angezeigt.



Beim Start zeigt OEHeats immer die zuletzt benutzten Wettkämpfe. Sollte OEHeats einen von ihnen nicht mehr finden, wird das gemeldet. OEHeats wird ihn dann als nicht ausgewählt anzeigen. Eine Ursache dafür könnte sein, dass der Ordner für diesen Wettkampf oder der Wettkampf-Stammordner "von aussen" gelöscht oder umbenannt wurde.

Bevor Sie sie hier auswählen können, müssen sie natürlich in OE12 erzeugt werden. Für weitere Einzelheiten siehe die Hinweise in Organisation eines Knockout-Sprint Wettkampfes.

Um den jeweiligen Wettkampf auszuwählen, klicken Sie auf den Schalter Wettkampf auswählen rechts im Eingabefeld. Dies zeigt den Dialog Wettkampf auswählen.



Der Auswahldialog zeigt alle Wettkämpfe aus OE12 an, die im aktuellen Wettkampf-Stammordner gefunden werden.

Sie können bei Bedarf einen anderen Wettkampf-Stammordner auswählen. Das werden Sie meist dann tun, wenn Sie in einen Netzwerk-Ordner wechseln, der auf der Festplatte eines anderen Rechners liegt.

Die Anzeige Lokal/Netzwerk zeigt Ihnen an, ob der Wettkampf-Stammordner (und somit alle Wettkämpfe in der Liste) auf der lokalen Festplatte oder einer im Netzwerk liegt. Mit dem Schalter Lokal/Netzwerk können Sie mit einem einzigen Mausklick zwischen dem zuletzt benutzten lokalen bzw. Netzwerk-Ordner umschalten. Siehe auch unten den Absatz über die Arbeit im Netzwerk.

Sie können das Layout der Liste und ihre Sortierung frei wählen. Am sinnvollsten erscheint die Sortierung nach Datum, was auch die Voreinstellung ist. Klicken Sie auf den Schalter Tabellenlayout zurücksetzen, um genau das zu tun.

Um einen Wettkampf zu ***markieren***, klicken Sie auf ihn oder benutzen Sie die Pfeiltasten. Um ihn ***auszuwählen***, *doppelklicken* Sie ihn, drücken die *Eingabetaste* oder klicken auf ***OK***.

Der Name des Wettkampfes wird dann im Panel Wettkämpfe angezeigt.

Falls die Qualifikation Teil eines Mehrtage-OLs ist, müssen Sie die richtige Etappe definieren.

Arbeiten im Netzwerk

Man kann den Wettkampf-Stammordner ohne jede Einschränkung auf irgendeiner Netzwerk-Platte haben. Nachdem Sie einmal einen Netzwerk-Ordner benutzt hatten, merkt sich OEHeats diesen zusätzlich zum lokalen Wettkampf-Stammordner. Das ist die Funktionsweise des Schalters Lokal/Netzwerk.

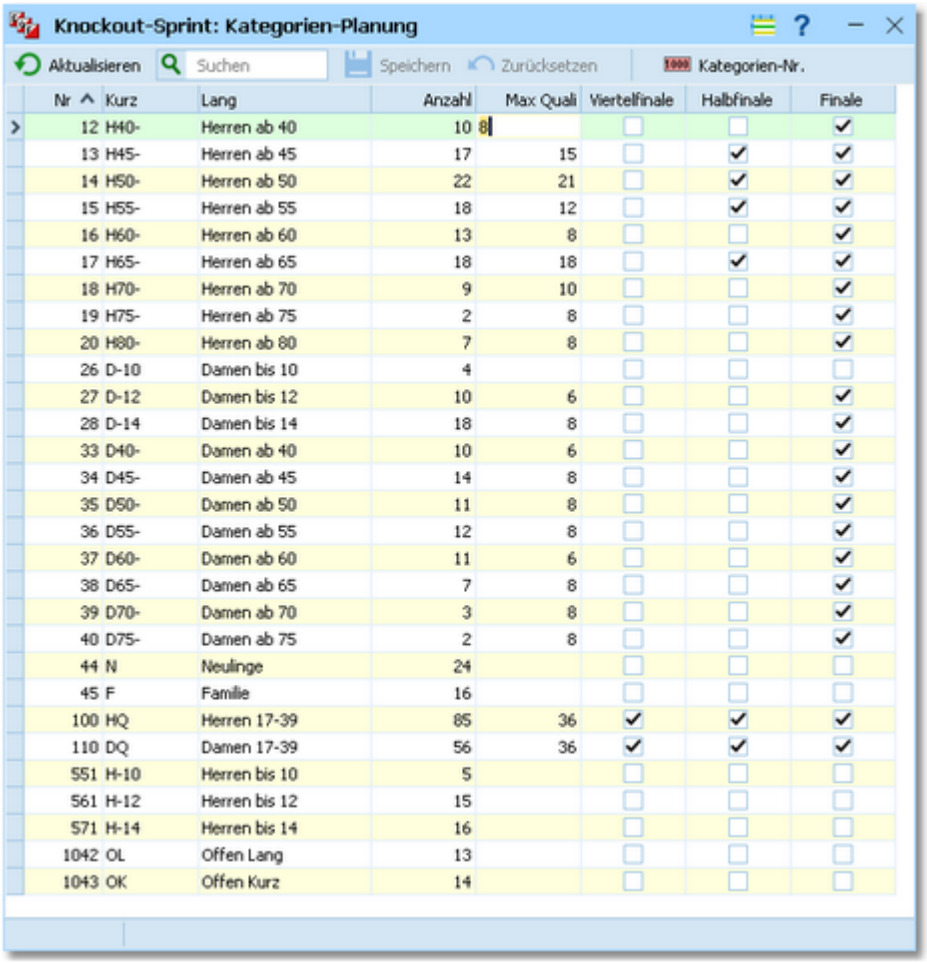
Natürlich gibt es für die Arbeit im Netzwerk einige Voraussetzungen zu beachten. Falls Sie diese (noch) nciht kennen, dann lesen Sie bitte sorgfältig die Kapitel Arbeiten im Netzwerk und Arbeiten mit eingeschränkten Benutzerrechten in der OE12-Hilfe.

Siehe auch

Organisation eines Knockout-Sprint Wettkampfes

7.2.2 Knockout-Sprint: Kategorien-Planung

Sie können für jede Kategorie im Qualifikations-Wettkampf definieren, welche KO-Runden durchgeführt werden sollen und wieviel Teilnehmer sich qualifizieren können für die erste KO-Runde.



Nr	Kurz	Lang	Anzahl	Max Quali	Viertelfinale	Halbfinale	Finale
12	H40-	Herren ab 40	10	8	☐	☐	☑
13	H45-	Herren ab 45	17	15	☐	☑	☑
14	H50-	Herren ab 50	22	21	☐	☑	☑
15	H55-	Herren ab 55	18	12	☐	☑	☑
16	H60-	Herren ab 60	13	8	☐	☐	☑
17	H65-	Herren ab 65	18	18	☐	☑	☑
18	H70-	Herren ab 70	9	10	☐	☐	☑
19	H75-	Herren ab 75	2	8	☐	☐	☑
20	H80-	Herren ab 80	7	8	☐	☐	☑
26	D-10	Damen bis 10	4		☐	☐	☐
27	D-12	Damen bis 12	10	6	☐	☐	☑
28	D-14	Damen bis 14	18	8	☐	☐	☑
33	D40-	Damen ab 40	10	6	☐	☐	☑
34	D45-	Damen ab 45	14	8	☐	☐	☑
35	D50-	Damen ab 50	11	8	☐	☐	☑
36	D55-	Damen ab 55	12	8	☐	☐	☑
37	D60-	Damen ab 60	11	6	☐	☐	☑
38	D65-	Damen ab 65	7	8	☐	☐	☑
39	D70-	Damen ab 70	3	8	☐	☐	☑
40	D75-	Damen ab 75	2	8	☐	☐	☑
44	N	Neulinge	24		☐	☐	☐
45	F	Familie	16		☐	☐	☐
100	HQ	Herren 17-39	85	36	☑	☑	☑
110	DQ	Damen 17-39	56	36	☑	☑	☑
551	H-10	Herren bis 10	5		☐	☐	☐
561	H-12	Herren bis 12	15		☐	☐	☐
571	H-14	Herren bis 14	16		☐	☐	☐
1042	OL	Offen Lang	13		☐	☐	☐
1043	OK	Offen Kurz	14		☐	☐	☐

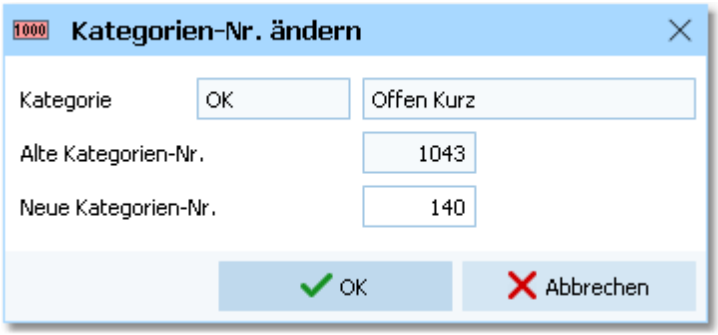
Sie sehen eine Tabelle der Kategorien des Qualifikations-Wettkampfes mit den Teilnehmerzahlen in jeder Kategorie.

Geben Sie die Anzahl der Qualifikanten an für eine Kategorie. Falls die Zahl größer ist als später die Anzahl Teilnehmer im Ziel der Qualifikation, dann werden alle von ihnen in den KO-Sprint eingefügt.
Kreuzen Sie an, welche KO-Runden für die Kategorie durchgeführt werden sollen. Die von der IOF vorgesehenen Zahlen sind 36 für das Viertelfinale, 18, falls Sie mit dem Halbfinale starten und 6, falls Sie nur das Finale haben. Gerade für die Kategorien nur mit Finale wird man meist andere Werte bevorzugen, abhängig von der Anzahl der Meldungen.
Studieren Sie einfach den obigen Screenshot, um eine Vorstellung zu bekommen, was alles möglich ist!

Bei Kategorien, die keinen Knockout-Sprint haben sollen, lassen Sie einfach die Anzahl der Qualifikanten frei.

Spezial-Funktion: 1000 Kategorien-Nr. ändern

Die Kategoriennummern für alle Kategorien im KO-Sprint müssen im Bereich 1-999 liegen. Falls es höhere Nummern gibt, dann werden Sie beim Öffnen des Fensters darauf hingewiesen. Diese Nummern werden in der Tabelle hellrot markiert. Sie können die Nummern hier in OEHeats ändern. Wählen Sie die Kategorie und klicken Sie auf den Schalter *Kategorien-Nr.* 1000 . Dies zeigt den Dialog Kategorien-Nr. ändern an:



Geben Sie einfach die neue Kategoriennummer ein und klicken Sie auf ***OK***. Die Kategorie und alle zugehörigen Teilnehmer bekommen jetzt die neue Kategoriennummer.

Beachte: In der obigen Tabelle sind die vierstelligen Kategoriennummern nicht markiert, weil sie keinen KO-Sprint haben.

Kategorien Übersicht

Dieser Bericht gibt eine Übersicht über alle Qualifikations-Kategorien und die zugehörigen Knockout-Läufe (Kategorien) mit den jeweiligen Teilnehmerzahlen.

Siehe auch

- Organisation eines Knockout-Sprint Wettkampfes
- Wettkämpfe auswählen
- Kategorien für die KO-Wettkämpfe erstellen

7.2.3 Kategorien für die KO-Wettkämpfe erstellen

Dieser Bericht erstellt die Kategorien für alle drei Knockout-Sprint Wettkämpfe laut Ihren Definitionen.

Klicken Sie auf den Schalter ***Start***, um die Aktion zu starten.

Beispiele:

Qualifikation Kategorien-Nr. 100, Kurzbezeichnung H21, Langbezeichnung H 21, beginnend mit dem Viertelfinale.

Es werden diese Kategorien erzeugt:

Viertelfinal-Wettkampf	Halbfinal-Wettkampf	Final-Wettkampf
1001, H211, H 21 KO VF 1	1001, H211, H 21 KO HF 1	1001, H211, H 21 Finale
1002, H212, H 21 KO VF 2	1002, H212, H 21 KO HF 2	
1003, H213, H 21 KO VF 3	1003, H213, H 21 KO HF 3	
1004, H214, H 21 KO VF 4		
1005, H215, H 21 KO VF 5		
1006, H216, H 21 KO VF 6		

Qualifikation Kategorien-Nr. 250, Kurzbezeichnung H18, Langbezeichnung H - 18, nur das Finale.

Es werden diese Kategorien erzeugt:

Viertelfinal-Wettkampf	Halbfinal-Wettkampf	Final-Wettkampf
- Keine -	*- Keine -*	2501, H181, H - 18 Finale

Beachte:
Sie können die Kategorienbezeichnungen ändern in der Planungstabelle für jede KO-Runde. Siehe dazu z.B. die Viertelfinale Referenz.
Falls Sie einen Wettkampf verwenden, der schon andere Kategorien und Teilnehmer enthält, dann werden diese nicht überschrieben.
Das bedeutet, falls Sie z.B. das Viertelfinale einer Qualifikations-Kategorie löschen wollen, dann müssen Sie diese Kategorien manuell löschen in OE12. Allerdings schadet es auch nicht, sie in den Daten zu belassen, weil leere Kategorien von Startlisten- und Ergebnis-Berichten ignoriert werden, während des und nach dem Rennen.

Kategorien Übersicht

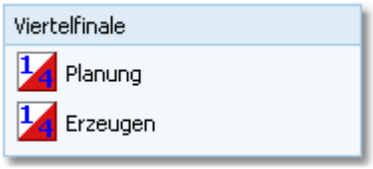
Dieser Bericht gibt eine Übersicht über alle Qualifikations-Kategorien und die zugehörigen Knockout-Läufe (Kategorien) mit den jeweiligen Teilnehmerzahlen.

Siehe auch

- Organisation eines Knockout-Sprint Wettkampfes
- Wettkämpfe auswählen
- Knockout-Sprint: Kategorien-Planung
- Viertelfinale
- Halbfinale
- Finale

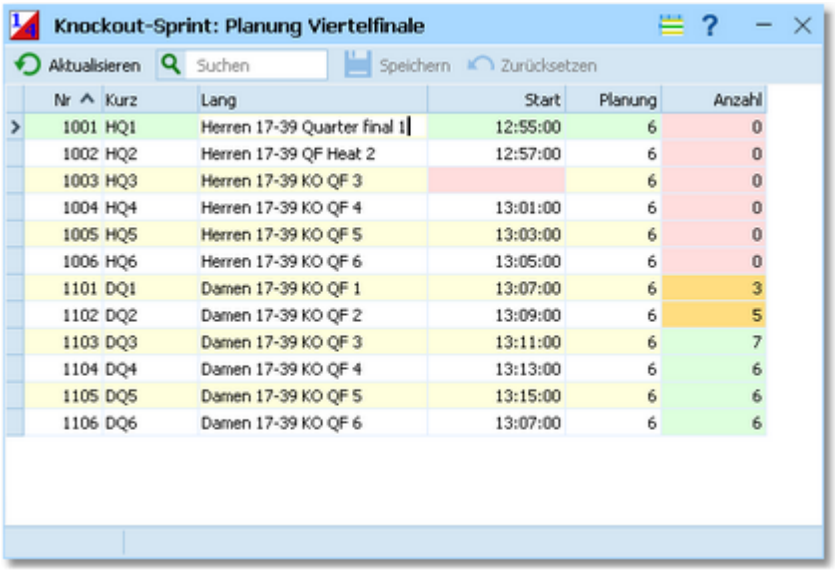
7.2.4 Viertelfinale

Für das ***Viertelfinale*** haben sie zwei Funktionen: die Tabelle zur ***Planung*** und die Funktion zum ***Erzeugen***.



Planung der Viertelfinals

Der Hauptzweck dieser Funktion ist die Definition der Startzeit für jeden Lauf bzw. jede Kategorie im Viertelfinale.



Nr	Kurz	Lang	Start	Planung	Anzahl
1001	HQ1	Herren 17-39 Quarter final 1	12:55:00	6	0
1002	HQ2	Herren 17-39 QF Heat 2	12:57:00	6	0
1003	HQ3	Herren 17-39 KO QF 3		6	0
1004	HQ4	Herren 17-39 KO QF 4	13:01:00	6	0
1005	HQ5	Herren 17-39 KO QF 5	13:03:00	6	0
1006	HQ6	Herren 17-39 KO QF 6	13:05:00	6	0
1101	DQ1	Damen 17-39 KO QF 1	13:07:00	6	3
1102	DQ2	Damen 17-39 KO QF 2	13:09:00	6	5
1103	DQ3	Damen 17-39 KO QF 3	13:11:00	6	7
1104	DQ4	Damen 17-39 KO QF 4	13:13:00	6	6
1105	DQ5	Damen 17-39 KO QF 5	13:15:00	6	6
1106	DQ6	Damen 17-39 KO QF 6	13:07:00	6	6

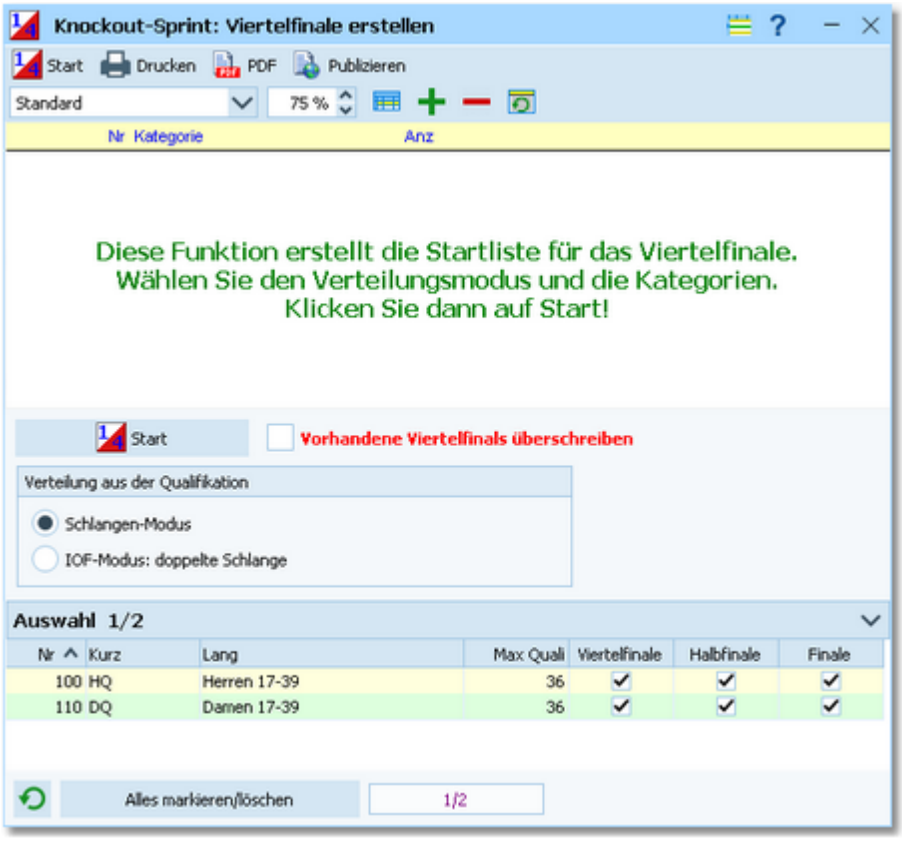
Geben Sie die Startzeit ein als *absolute Uhrzeit* im Format *SS:MM:SS*.
Zusätzlich können sie hier die Kategorienbezeichnungen ändern, falls Sie nicht zufrieden sind mit den von OEHeats erzeugten Standard-Bezeichnungen.

Fehlende Startzeiten werden hellrot markiert. Die Tabelle zeigt für jeden Lauf die geplante Anzahl Teilnehmer und in der Spalte ganz rechts die Anzahl Teilnehmer, die bereits für diesen Lauf in den Wettkampf eingefügt wurden. Falls da noch keine sind, dann wird das hellrot markiert. Falls hier weniger Teilnehmer sind als geplant, dann wird das orange markiert. Falls der Lauf gemäß der Planung befüllt wurde, dann wird das grün angezeigt.

Falls die aktuelle Anzahl sich von der Planung unterscheidet, dann hat es wahrscheinlich geteilte Plätze in der Qualifikation gegeben. Lesen Sie im nächsten Abschnitt, wie Sie diese behandeln können.

Erzeugen der Viertelfinals

Diese Funktion setzt die qualifizierten Teilnehmer in die richtigen Viertelfinal-Läufe.



Nr	Kurz	Lang	Max Quali	Viertelfinale	Halbfinale	Finale
100	HQ	Herren 17-39	36	✓	✓	✓
110	DQ	Damen 17-39	36	✓	✓	✓

Wählen Sie den gewünschten Verteilungsmodus. Mehr Details dazu weiter unten.

Die Qualifikation und die KO-Runden der einzelnen Kategorien können für ganz unterschiedliche Zeiten geplant sein. Deshalb kann man einzelne Kategorien auswählen, die gerade bearbeitet werden sollen.
Allerdings, falls immer der gleiche Verteilungsmodus verwendet wird, können Sie alle Kategorien ausgewählt lassen. OEHeats wird nur die Kategorien verarbeiten, bei denen das Viertelfinale noch nicht erstellt wurde, und dabei vorhandene Viertelfinals anderer Kategorien stehen lassen.

Falls Sie das Viertelfinale für eine Kategorie neu berechnen wollen, dann *wählen Sie nur diese eine Kategorie* und *kreuzen* die Option ***Vorhandene Viertelfinals überschreiben*** an. Das kann notwendig sein nach der Behandlung von geteilten Plätzen in OE12, oder auch Änderungen wie Disqualifikationen oder die Zurücknahme von ebensolchen. Mehr über geteilte Plätze finden Sie weiter unten.

Verteilungsmodi

Die qualifizierten Teilnehmer werden auf die 6 Viertelfinalläufe verteilt, beginnend mit Platz 1 bis zum letzten Qualifikationsplatz. Das Hauptziel ist, dass alle Läufe annähernd gleich stark besetzt werden. Die bekannteste Methode ist der *Schlangen-Modus*. Damit werden die Teilnehmer so aufgeteilt: 1-2-3-4-5-6-6-5-4-3-2-1-1-2-3-... eben wie eine Schlangenlinie.
Die IOF hat einen etwas komplizierteren Modus entwickelt mit dem gleichen Ziel, den man als *Doppelte Schlange* bezeichnen kann. Die Platzierungen aus der Qualifikation werden nach der folgenden Tabelle verteilt.

Lauf 1	Lauf 2	Lauf 3	Lauf 4	Lauf 5	Lauf 6
1	6	2	5	3	4
12	7	11	8	10	9
13	18	14	17	15	16
24	19	23	20	22	21
25	30	26	29	27	28
36	31	35	32	34	33

Falls es mehr als 36 Teilnehmer sind, dann beginnt Platz 37 wieder mit der ersten Zeile in der Tabelle.

Geteilte Plätze

Bei einem geteilten Platz in der Qualifikation (gleiche Zeit, gleicher Platz) werden beide Teilnehmer in den gleichen Viertelfinallauf gesetzt. Z.B., falls es zwei Teilnehmer auf Platz 2 gibt, dann gibt es keinen 3. Platz und das Ergebnis geht weiter mit Platz 4. Für die Verteilung würde das bedeuten, dass in dem Lauf für Platz 2 (Schlangen-Modus: Lauf 2) ein Teilnehmer mehr ist als geplant und im Lauf für Platz 3 (Schlangen-Modus: Lauf 3) einer weniger.
Falls genau der letzte Qualifikationsplatz geteilt wird, dann werden beide in den gleichen Lauf eingeteilt, was heisst, dass es z.B. 37 Teilnehmer im Viertelfinale gibt und einen mehr als üblich in dem Lauf.
OEHeats schreibt einen Hinweis darauf in das Protokoll. Bitte lesen Sie es deshalb sorgfältig durch!

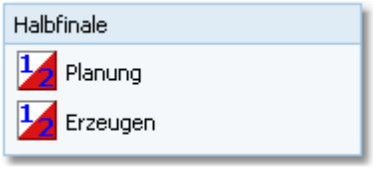
Als Lösung verlangt die IOF, diese Teilnehmer aufgrund eines Zielfotos zu trennen. Neben der Tatsache, dass so ziemlich kein Wettkampf unterhalb von WOC- und WC-Level eine Kamera am Ziel hat, ist das allerdings Unsinn für einen Qualifikationslauf, der im Intervall gestartet wurde. Somit treffen Sie als der Organisator die Entscheidung! Sie können einen Teilnehmer manuell in einen anderen Lauf setzen in OE12. Oder Sie ändern die Zeit eines Teilnehmers auf eine Zentelsekunde später, um sie zu trennen. Danach berechnen Sie das Viertelfinale neu und vergessen Sie dabei nicht, die Option ***Vorhandene Viertelfinals überschreiben*** anzukreuzen. Offensichtlich ist die erstgenannte Möglichkeit die bessere Wahl und einfacher.
Ich glaube auch, dass niemand ein Problem mit einem Teilnehmer mehr im Viertelfinale hat, falls der geteilte Platz der letzte Qualifikationsplatz war.

Siehe auch

- Organisation eines Knockout-Sprint Wettkampfes
- Knockout-Sprint: Kategorien-Planung
- Kategorien für die KO-Wettkämpfe erstellen

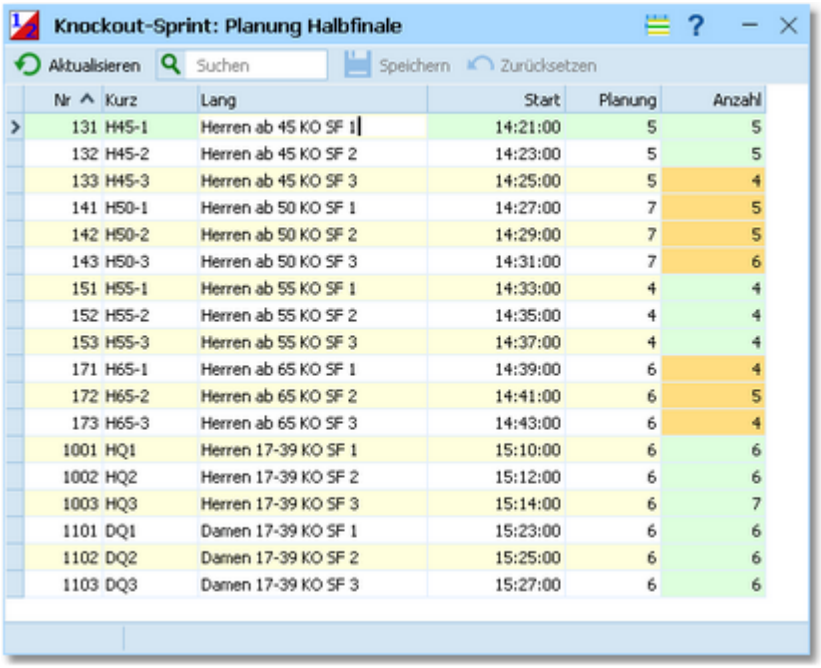
7.2.5 Halbfinale

Für das ***Halbfinale*** haben sie zwei Funktionen: die Tabelle zur ***Planung*** und die Funktion zum ***Erzeugen***.



Planung der Halbfinals

Der Hauptzweck dieser Funktion ist die Definition der Startzeit für jeden Lauf bzw. jede Kategorie im Halbfinale.



Nr	Kurz	Lang	Start	Planung	Anzahl
131	H45-1	Herren ab 45 KO SF 1	14:21:00	5	5
132	H45-2	Herren ab 45 KO SF 2	14:23:00	5	5
133	H45-3	Herren ab 45 KO SF 3	14:25:00	5	4
141	H50-1	Herren ab 50 KO SF 1	14:27:00	7	5
142	H50-2	Herren ab 50 KO SF 2	14:29:00	7	5
143	H50-3	Herren ab 50 KO SF 3	14:31:00	7	6
151	H55-1	Herren ab 55 KO SF 1	14:33:00	4	4
152	H55-2	Herren ab 55 KO SF 2	14:35:00	4	4
153	H55-3	Herren ab 55 KO SF 3	14:37:00	4	4
171	H65-1	Herren ab 65 KO SF 1	14:39:00	6	4
172	H65-2	Herren ab 65 KO SF 2	14:41:00	6	5
173	H65-3	Herren ab 65 KO SF 3	14:43:00	6	4
1001	HQ1	Herren 17-39 KO SF 1	15:10:00	6	6
1002	HQ2	Herren 17-39 KO SF 2	15:12:00	6	6
1003	HQ3	Herren 17-39 KO SF 3	15:14:00	6	7
1101	DQ1	Damen 17-39 KO SF 1	15:23:00	6	6
1102	DQ2	Damen 17-39 KO SF 2	15:25:00	6	6
1103	DQ3	Damen 17-39 KO SF 3	15:27:00	6	6

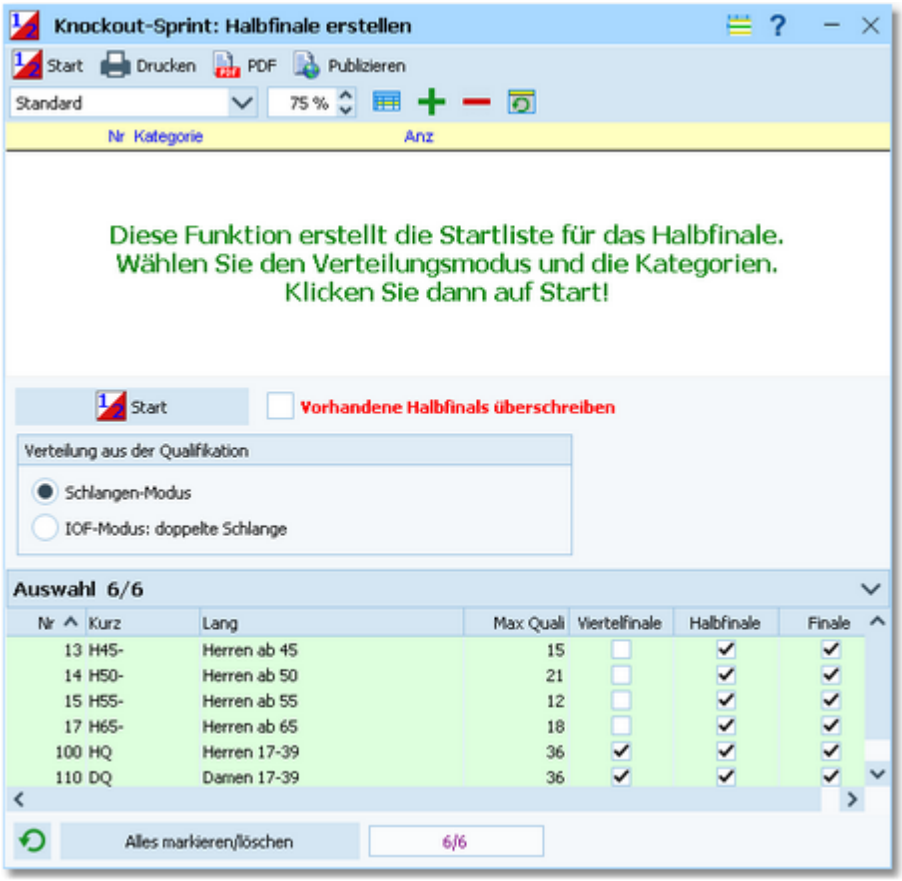
Geben Sie die Startzeit ein als *absolute Uhrzeit* im Format *SS:MM:SS*.
Zusätzlich können sie hier die Kategorienbezeichnungen ändern, falls Sie nicht zufrieden sind mit den von OEHeats erzeugten Standard-Bezeichnungen.

Fehlende Startzeiten werden hellrot markiert. Die Tabelle zeigt für jeden Lauf die geplante Anzahl Teilnehmer und in der Spalte ganz rechts die Anzahl Teilnehmer, die bereits für diesen Lauf in den Wettkampf eingefügt wurden. Falls da noch keine sind, dann wird das hellrot markiert. Falls hier weniger Teilnehmer sind als geplant, dann wird das orange markiert. Falls der Lauf gemäß der Planung befüllt wurde, dann wird das grün angezeigt.

Falls die aktuelle Anzahl sich von der Planung unterscheidet, dann hat es wahrscheinlich geteilte Plätze in der Qualifikation bzw. dem Viertelfinale gegeben. Lesen Sie im nächsten Abschnitt, wie Sie diese behandeln können.

Erzeugen der Halbfinals

Diese Funktion setzt die qualifizierten Teilnehmer in die richtigen Halbfinal-Läufe.



Wählen Sie den gewünschten Verteilungsmodus. Der Verteilungsmodus betrifft nur diejenigen Kategorien, die zuvor kein KO Viertelfinale hatten, sondern in den KO-Sprint einsteigen mit den Halbfinals.Für Halbfinals als Ergebnis eines vorhergehenden Viertelfinals gibt es eine feste Regel, wie sie befüllt werden müssen. Mehr Details dazu weiter unten.

Die Qualifikation und die KO-Runden der einzelnen Kategorien können für ganz unterschiedliche Zeiten geplant sein. Deshalb kann man einzelne Kategorien auswählen, die gerade bearbeitet werden sollen.
Allerdings, falls immer der gleiche Verteilungsmodus verwendet wird, können Sie alle Kategorien ausgewählt lassen. OEHeats wird nur die Kategorien verarbeiten, bei denen das Halbfinale noch nicht erstellt wurde, und dabei vorhandene Halbfinals anderer Kategorien stehen lassen.

Falls Sie das Halbfinale für eine Kategorie neu berechnen wollen, dann *wählen Sie nur diese eine Kategorie* und *kreuzen* die Option ***Vorhandene Halbfinals überschreiben*** an. Das kann notwendig sein nach der Behandlung von geteilten Plätzen in OE12, oder auch Änderungen wie Disqualifikationen oder die Zurücknahme von ebensolchen. Mehr über geteilte Plätze finden Sie weiter unten.

Verteilungsmodi

Der Verteilungsmodus wird nur angewendet für Kategorien, die ihre KO-Runden gleich mit dem Halbfinale beginnen nach der Qualifikation. Das ist sinnvoll für Kategorien mit weniger als 36 Teilnehmern.

Die qualifizierten Teilnehmer werden auf die 3 Halbfinalläufe verteilt, beginnend mit Platz 1 bis zum letzten Qualifikationsplatz. Das Hauptziel ist, dass alle Läufe annähernd gleich stark besetzt werden. Die bekannteste Methode ist der *Schlangen-Modus*. Damit werden die Teilnehmer so aufgeteilt: 1-2-3-3-2-1-1-2-3-... eben wie eine Schlangenlinie.
Ich habe einen weiteren Algorithmus entwickelt, ähnlich dem IOF-Modus für Viertelfinals, den man als *Doppelte Schlange* bezeichnen kann. Die Platzierungen aus der Qualifikation werden nach der folgenden Tabelle verteilt.

Lauf 1	Lauf 2	Lauf 3
1	3	2
5	4	6
9	8	7
10	12	11
14	13	15
18	17	16

Falls es mehr als 18 Teilnehmer sind, dann beginnt Platz 19 wieder mit der ersten Zeile in der Tabelle.

Verteilung aus einem vorhergehenden Viertelfinale

Die IOF definiert, wie die Besten aus dem Viertelfinale in das Halbfinale eingefügt werden sollen:

Lauf 1	Lauf 2	Lauf 3
Besten 3 aus VF 1	Besten 3 aus VF 3	Besten 3 aus VF 5
Besten 3 aus VF 2	Besten 3 aus VF 4	Besten 3 aus VF 6

Geteilte Plätze aus der Qualifikation

Bei einem geteilten Platz in der Qualifikation (gleiche Zeit, gleicher Platz) werden beide Teilnehmer in den gleichen Halbfinallauf gesetzt. Z.B., falls es zwei Teilnehmer auf Platz 2 gibt, dann gibt es keinen 3. Platz und das Ergebnis geht weiter mit Platz 4. Für die Verteilung würde das bedeuten, dass in dem Lauf für Platz 2 (Schlangen-Modus: Lauf 2) ein Teilnehmer mehr ist als geplant und im Lauf für Platz 3 (Schlangen-Modus: Lauf 3) einer weniger.
Falls genau der letzte Qualifikationsplatz geteilt wird, dann werden beide in den gleichen Lauf eingeteilt, was heisst, dass es z.B. 19 Teilnehmer im Halbfinale gibt und einen mehr als üblich in dem Lauf.
OEHeats schreibt einen Hinweis darauf in das Protokoll. Bitte lesen Sie es deshalb sorgfältig durch!

Als Lösung verlangt die IOF, diese Teilnehmer aufgrund eines Zielfotos zu trennen. Neben der Tatsache, dass so ziemlich kein Wettkampf unterhalb von WOC- und WC-Level eine Kamera am Ziel hat, ist das allerdings Unsinn für einen Qualifikationslauf, der im Intervall gestartet wurde. Somit treffen Sie als der Organisator die Entscheidung! Sie können einen Teilnehmer manuell in einen anderen Lauf setzen in OE12. Oder Sie ändern die Zeit eines Teilnehmers auf eine Zentelsekunde später, um sie zu trennen. Danach berechnen Sie das Halbfinale neu und vergessen Sie dabei nicht, die Option ***Vorhandene Halbfinals überschreiben*** anzukreuzen. Offensichtlich ist die erstgenannte Möglichkeit die bessere Wahl und einfacher.
Ich glaube auch, dass niemand ein Problem mit einem Teilnehmer mehr im Halbfinale hat, falls der geteilte Platz der letzte Qualifikationsplatz war.

Geteilte Plätze aus dem Viertelfinale

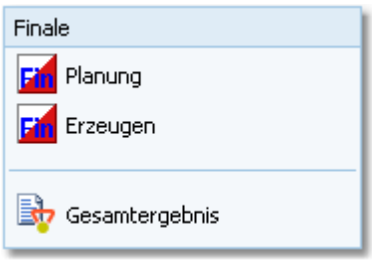
Als Vorgabe behandelt OEHeats geteilte Plätze aus dem Viertelfinale genau so wie die aus der Qualifikation. Sie werden eingefügt und Sie bekommen einen Hinweis darauf im Protokoll. Geteilte 1. und 2. Plätze stehen nicht zur Debatte, weil sie werden immer in den richtigen Halbfinallauf eingefügt. Offen ist ein geteilter 3. Platz. Ich denke, dass niemand (unterhalb von WOC/WC) ein Problem damit hat, dass diese alle im Halbfinale starten können. Eine Entscheidung ohne Zielfoto durch einen Kampfrichter im Ziel ist sehr problematisch, weil wir reden hier über Differenzen kleiner als eine Zentelsekunde.

Siehe auch

- Organisation eines Knockout-Sprint Wettkampfes
- Knockout-Sprint: Kategorien-Planung
- Kategorien für die KO-Wettkämpfe erstellen

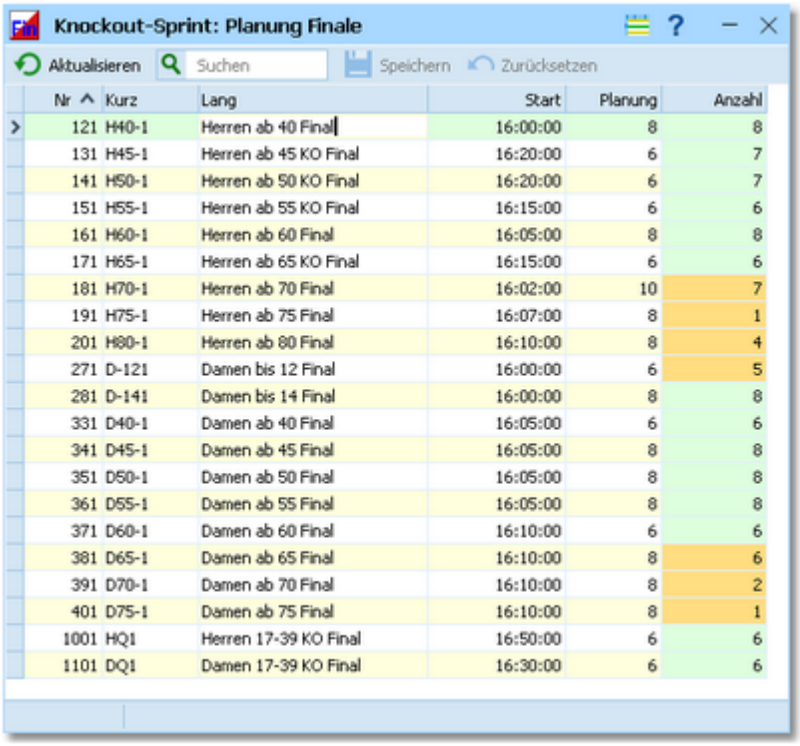
7.2.6 Finale

Für das ***Finale*** haben sie zwei Funktionen: die Tabelle zur ***Planung*** und die Funktion zum ***Erzeugen***. Nach Ende des Wettkampfes können Sie das Gesamtergebnis anzeigen.



Planung der Finals

Der Hauptzweck dieser Funktion ist die Definition der Startzeit für jeden Lauf bzw. jede Kategorie im Finale.



Nr	Kurz	Lang	Start	Planung	Anzahl
121	H40-1	Herren ab 40 Final	16:00:00	8	8
131	H45-1	Herren ab 45 KO Final	16:20:00	6	7
141	H50-1	Herren ab 50 KO Final	16:20:00	6	7
151	H55-1	Herren ab 55 KO Final	16:15:00	6	6
161	H60-1	Herren ab 60 Final	16:05:00	8	8
171	H65-1	Herren ab 65 KO Final	16:15:00	6	6
181	H70-1	Herren ab 70 Final	16:02:00	10	7
191	H75-1	Herren ab 75 Final	16:07:00	8	1
201	H80-1	Herren ab 80 Final	16:10:00	8	4
271	D-121	Damen bis 12 Final	16:00:00	6	5
281	D-141	Damen bis 14 Final	16:00:00	8	8
331	D40-1	Damen ab 40 Final	16:05:00	6	6
341	D45-1	Damen ab 45 Final	16:05:00	8	8
351	D50-1	Damen ab 50 Final	16:05:00	8	8
361	D55-1	Damen ab 55 Final	16:05:00	8	8
371	D60-1	Damen ab 60 Final	16:10:00	6	6
381	D65-1	Damen ab 65 Final	16:10:00	8	6
391	D70-1	Damen ab 70 Final	16:10:00	8	2
401	D75-1	Damen ab 75 Final	16:10:00	8	1
1001	HQ1	Herren 17-39 KO Final	16:50:00	6	6
1101	DQ1	Damen 17-39 KO Final	16:30:00	6	6

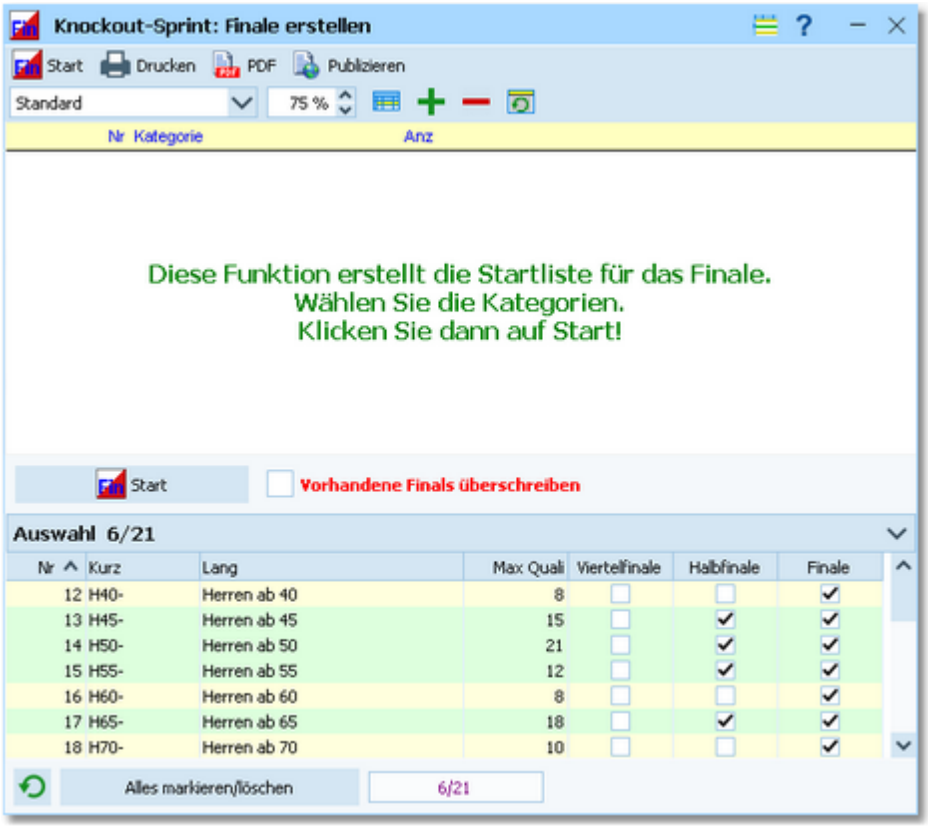
Geben Sie die Startzeit ein als *absolute Uhrzeit* im Format *SS:MM:SS*.
Zusätzlich können sie hier die Kategorienbezeichnungen ändern, falls Sie nicht zufrieden sind mit den von OEHeats erzeugten Standard-Bezeichnungen.

Fehlende Startzeiten werden hellrot markiert. Die Tabelle zeigt für jeden Lauf die geplante Anzahl Teilnehmer und in der Spalte ganz rechts die Anzahl Teilnehmer, die bereits für diesen Lauf in den Wettkampf eingefügt wurden. Falls da noch keine sind, dann wird das hellrot markiert. Falls hier weniger Teilnehmer sind als geplant, dann wird das orange markiert. Falls der Lauf gemäß der Planung befüllt wurde, dann wird das grün angezeigt.

Falls die aktuelle Anzahl sich von der Planung unterscheidet, dann hat es wahrscheinlich geteilte Plätze in der Qualifikation bzw. dem Halbfinale gegeben. Lesen Sie im nächsten Abschnitt, wie Sie diese behandeln können.

Erzeugen der Finals

Diese Funktion setzt die qualifizierten Teilnehmer in die Final-Läufe.



Falls es nur das Finale direkt nach der Qualifikation gibt, bestimmt der Max Quali Platz, wer sich qualifiziert. Falls es vorher ein Halbfinale gab, dann qualifizieren sich die zwei Besten aus jedem Halbfinallauf für das Finale.

Die Qualifikation und die KO-Runden der einzelnen Kategorien können für ganz unterschiedliche Zeiten geplant sein. Deshalb kann man einzelne Kategorien auswählen, die gerade bearbeitet werden sollen.
Allerdings können Sie auch alle Kategorien ausgewählt lassen. OEHeats wird nur die Kategorien verarbeiten, bei denen das Finale noch nicht erstellt wurde, und dabei vorhandene Finals anderer Kategorien stehen lassen.

Falls Sie das Finale für eine Kategorie neu berechnen wollen, dann *wählen Sie nur diese eine Kategorie* und *kreuzen* die Option ***Vorhandene Finals überschreiben*** an. Das kann notwendig sein nach der Behandlung von geteilten Plätzen in OE12, oder auch Änderungen wie Disqualifikationen oder die Zurücknahme von ebensolchen. Mehr über geteilte Plätze finden Sie weiter unten.

Geteilte Plätze

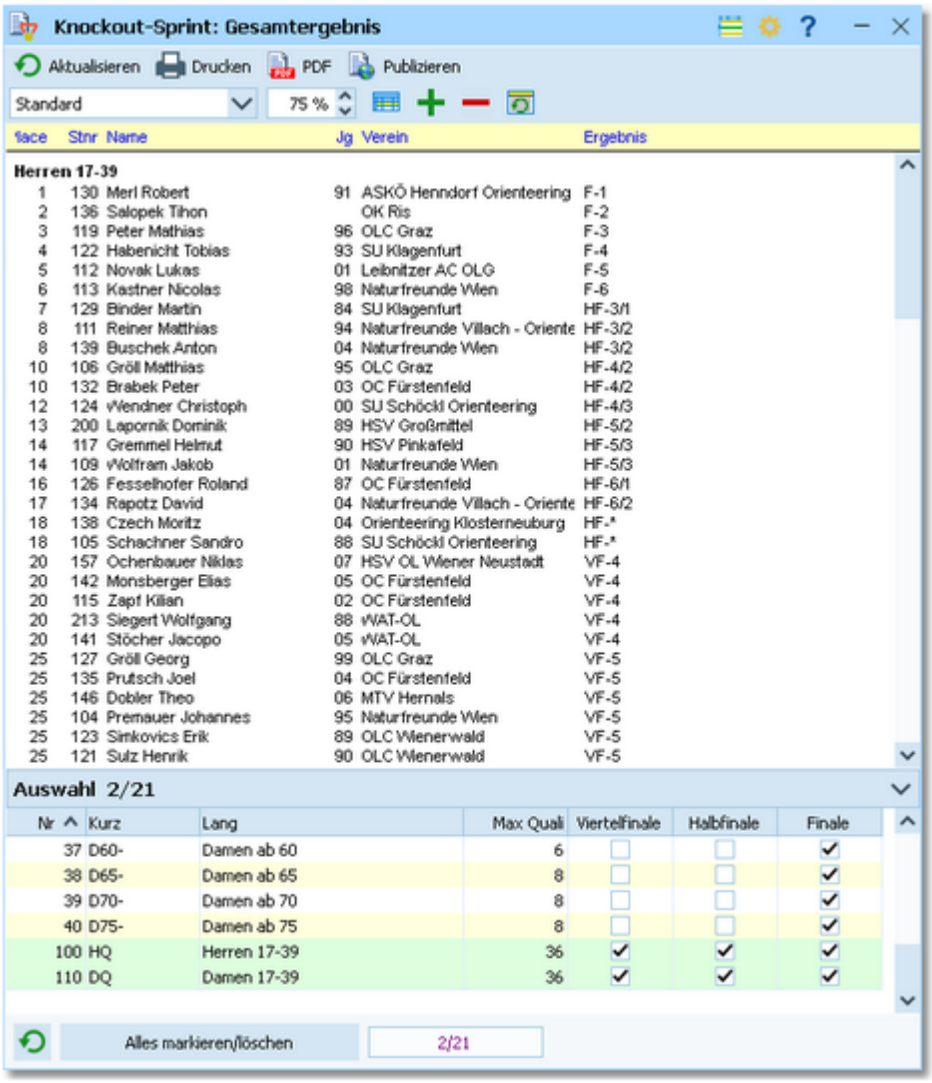
OEHeats behandelt geteilte Plätze aus der Qualifikation oder dem Halbfinale genau so wie für vorhergehende KO-Runden. Sie werden eingefügt und Sie bekommen einen Hinweis darauf im Protokoll. Geteilte Top-Plätze stehen nicht zur Debatte, weil sie werden immer ins Finale eingefügt. Offen ist ein geteilter Qualifikationsplatz oder der 2. Platz im Halbfinale. Ich denke, dass niemand (unterhalb von WOC/WC) ein Problem damit hat, dass diese alle im Finale starten können. Eine Entscheidung ohne Zielfoto durch einen Kampfrichter im Ziel ist sehr problematisch, weil wir reden hier über Differenzen kleiner als eine Zentelsekunde.

Siehe auch

- Organisation eines Knockout-Sprint Wettkampfes
- Gesamtergebnis
- Knockout-Sprint: Kategorien-Planung
- Kategorien für die KO-Wettkämpfe erstellen

7.2.7 Gesamtergebnis

Nach Abschluss der Finalläufe können Sie ein spezielles Gesamtergebnis über den KO-Sprint anzeigen und drucken.



Dieses Ergebnis-Format wurde von der ***IOF*** definiert in ihren Wettkampfregeln §24.16 (die Nummer in den Regeln von 2023, könnte sich später ändern). Alle Teilnehmer einer Kategorie ab der Qualifikation erscheinen in einer Rangliste. Die Wertung beginnt mit dem Finale, dann die Halbfinals, usw. OEHeats zeigt das persönliche Ergebnis in einer zusätzlichen Spalte. Das ist leicht zu verstehen.

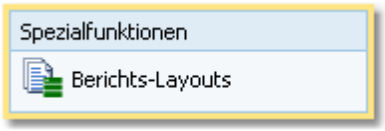
Es gibt allerdings einige **Spezialfälle**. Geteilte Plätze aus den Halbfinals sollen entschieden werden durch die Platzierung in der vorhergehenden KO-Runde. Die IOF meint hier das Viertelfinale. OEHeats unterstützt aber auch den direkten Einstieg mit dem Halbfinale ohne Viertelfinale für eine Kategorie. In diesem Fall zählt die Platzierung in der Qualifikation. Falls der maßgebende Platz auch geteilt wurde, dann gilt das auch für den Gesamtplatz. Geteilte Plätze in den anderen KO-Runden ergeben auch einen geteilten Platz im Gesamtergebnis.
Teilnehmer ohne ein gültiges Ergebnis (z.B. Fehlstempel) in einer Runde werden auf den letzten Platz in dieser Runde gesetzt. In OEHeats werden sie mit einem Stern * markiert.
Beachten Sie das obige Beispiel.

Siehe auch

- Organisation eines Knockout-Sprint Wettkampfes

7.3 Extras

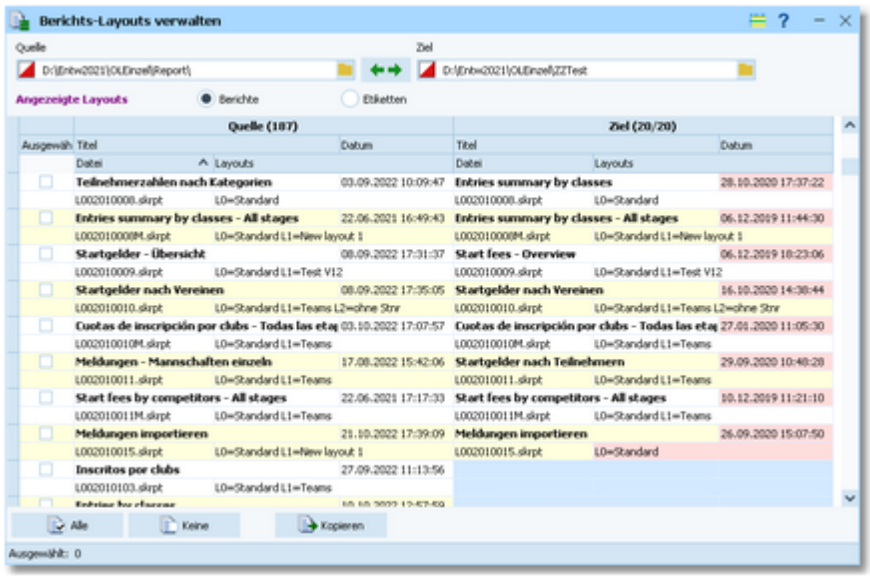
Im Menüpunkt ***Extras*** finden Sie einige Funktionen, die nicht direkt mit der OL-Organisation zu tun haben.



Extras - Berichts-Layouts ist eine Verwaltungsfunktion für Berichts- und Etiketten-Layouts. Sie können sie dazu verwenden, um Layouts mit anderen Benutzern auszutauschen oder sie auf andere Clients im Netzwerk zu kopieren. Weitere Informationen siehe die Berichts-Layout Referenz.

7.3.1 Berichts-Layouts

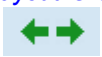
Dies ist eine Verwaltungsfunktion für Berichts- und Etiketten-Layouts. Sie können sie dazu verwenden, um Layouts *mit anderen Benutzern auszutauschen* oder sie auf andere PCs zu kopieren.



Wählen Sie den Ordner mit den Quell-Layouts und den Ziel-Ordner. Wählen Sie aus, was Sie kopieren wollen: *Berichte* oder *Etiketten*. Es werden die in beiden Ordnern vorhandenen Layouts angezeigt.

Im Ziel-Ordner nicht vorhandene Layouts werden blau hervorgehoben. Ein unterschiedliches Datei-Datum bzw. unterschiedliche Layoutnamen werden rot angezeigt. Verwenden Sie eine passende Sortierordnung, um die relevanten Layouts einfach zu finden. Z.B. können Sie nach dem Datum sortieren, um die zuletzt geänderten Layouts oben in der Tabelle anzuzeigen.

Kreuzen Sie die gewünschten Layouts an und kopieren Sie sie mit dem Schalter ***Kopieren***. Verwenden Sie die Schalter ***Alle*** bzw. ***Keine***, um alle Layout-Dateien schnell aus- bzw. abzuwählen. Achten Sie auf die Anzeige in der Statuszeile.

Verwenden Sie den Schalter , um für die Quelle oder das Ziel *in den Programm-Layout-Ordner zu wechseln*. Das ist der Unterordner *\Report* Ihres Programm-Installations-Ordners. Mit dem Schalter  können Sie *beide Ordner tauschen*, um die Kopierrichtung umzukehren.

OEHeats überprüft, ob die Layouts in den beiden Ordnern aus dem richtigen Programm und der richtigen Version sind. Man kann hier keine Layouts bearbeiten aus anderen Programmen als OEHeats 12.1 und keine von älteren Versionen wie der SportSoftware V11.

Sie können die Layouts entweder direkt auf einen anderen PC im Netzwerk kopieren, oder sie auf einen USB-Stick kopieren und diesen auf anderen PCs als Quelle verwenden zum Kopieren.

Beachte

Manchmal sehen Sie den Titel **--- Titel fehlt**. Falls alle Layouts einer der beiden Spalten keinen Titel haben, dann

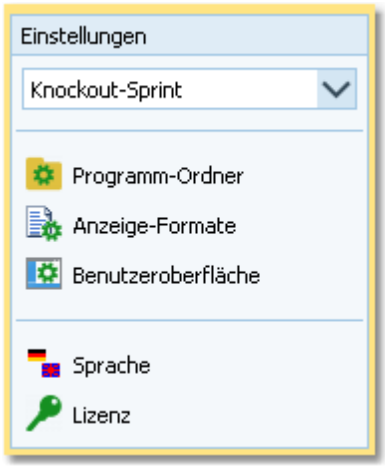
befinden Sie sich höchstwahrscheinlich im Ordner für die Layoutvorlagen. **Bearbeiten Sie niemals den Ordner für die Layoutvorlagen** mit dieser Funktion! Das könnte die Vorlagen derart beschädigen, dass Sie OEHeats neu installieren müssen.
Hintergrund: Die Layoutvorlagen wurden vom Installationsprogramm in den Unterordner *\Default* ihres Programm-Installations-Ordners kopiert. Sie beinhalten keinerlei individuelle Einstellungen, z.B. keine Titel und keine Druckereinstellungen. Wenn sie einen Bericht das erste Mal anzeigen, dann wird sein Layout in den Unterordner *\Report* Ihres Programm-Einstellungs-Ordners kopiert. In dieser Datei werden alle Ihre individuellen Einstellungen gespeichert, besonders auch Ihre zusätzlichen selbsterstellten Layouts. Deshalb hängt die Anzahl der Dateien im Ordner *\Report* davon ab, welche Berichte Sie bisher angezeigt hatten bzw. Etiketten Sie schon gedruckt hatten. Da diese Funktion dazu gedacht ist, Ihre angepassten Layouts weiterzugeben, macht es keinen Sinn, sich hier mit den Layoutvorlagen zu beschäftigen.

Siehe auch:

Programm-Ordner

7.4 Einstellungen

Einiget Programm-Einstellungen sind erreichbar über den Hauptmenüpunkt ***Einstellungen***.



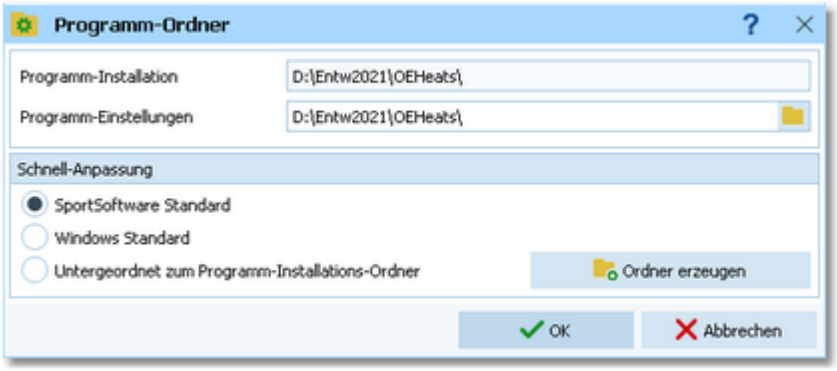
Wählen Sie den Wettkampftyp, mit dem Sie arbeiten: *Knockout-Sprint* oder *Qualifikation/Finale*.

Die Menüpunkte sind selbsterklärend.

Blättern Sie einfach durch diesen Bereich und benutzen Sie dazu die Schalter oben. Zum Nachschlagen schauen Sie in das Inhaltsverzeichnis links und suchen Sie sich die Einstellung heraus, die Sie interessiert.

7.4.1 Programm-Ordner

Die SportSoftware V12 hat eine Datenorganisation implementiert, die dem Standard von Windows10 folgt. Vom Grundsatz her heisst das, dass die Programm-Einstellungen wie die Berichtslayouts, die Wettkampfdaten und die Archivdaten nicht in Unterordnern des Installationsordners gespeichert werden können. Stattdessen sind spezielle Benutzer-Ordner dafür vorgesehen. Mit der SportSoftware V12 können Sie vordefinierte Ordner benutzen oder Ihre eigenen definieren. Das ist die Aufgabe dieses Dialogs.



Anders als in den "normalen" SportSoftware Wettkampf-Programmen kann in diesem Dialog nur der Ordner für die Programm-Einstellungen geändert werden.

Programm-Installation	Zeigt den Ordner, in dem OEHeats installiert ist.
Programm-Einstellungen	Das ist der Ordner, in dem alle Programm-Einstellungen gespeichert werden. Dazu gehören Ini-Dateien für die Fenster, Berichtslayouts, Etikettenlayouts und mehr.

Sie können die Ordner frei definieren, so wie Sie sie haben wollen. **Beachte:** Sie können hier keinen Unterordner von *C:\Programme* auswählen!

Als Erleichterung bietet OEHeats drei Schnell-Einstellungen, die in der Box Schnell-Anpassung ausgewählt werden können.

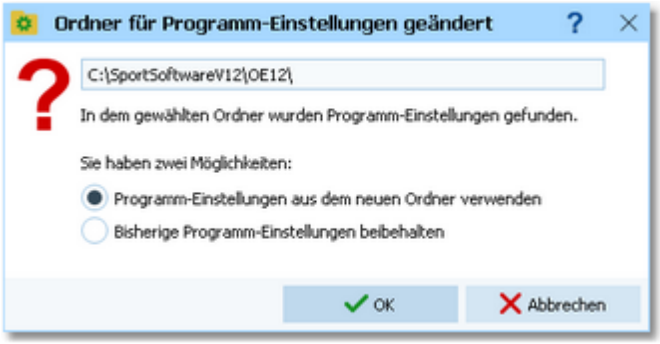
SportSoftware Standard	Das ist die Voreinstellung. *Programm-Einstellungen* C:\SportSoftware\OEHeats
Windows Standard	Das ist die Einstellung, die Windows als Standard vorschlägt.

	Programm-Einstellungen	C:\Dokumente und Einstellungen\All Users\Anwendungsdaten\SportSoftware\OEHeats
Untergeordnet zum Programm-Installations-Ordner	**Beachte:** Verwenden Sie diese Einstellung nur, falls Sie ***NICHT*** in *C:\Programme\...* installiert hatten!	
	Programm-Einstellungen	*<Programm-Installations-Ordner>*

Wählen Sie eine der Einstellungen und klicken Sie dann auf ***Ordner erzeugen***, um sie zu erzeugen und im Dialog anzuzeigen. Speichern Sie mit ***OK***.

Beachte:
Sie können jederzeit jeden Ordner (einzeln) ändern.

Falls Sie den Ordner für die Einstellungen ändern, werden Sie gefragt, was mit den existierenden Einstellungen passieren soll.
Wählen Sie *Programm-Einstellungen aus dem neuen Ordner verwenden*, falls Sie mehrere Pools mit verschiedenen Programm-Einstellungen verwalten wollen.
Wählen Sie *Bisherige Programm-Einstellungen beibehalten*, falls Sie die aktuellen Einstellungen in den neuen Ordner kopieren wollen.

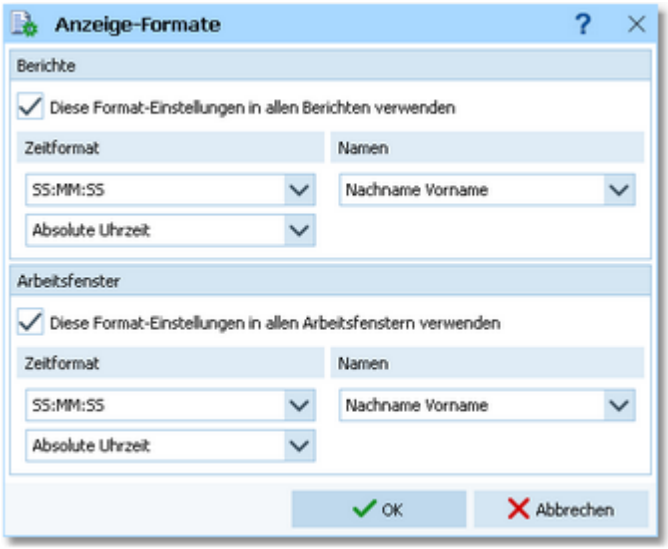


Siehe auch

Wettkämpfe auswählen

7.4.2 Anzeige-Formate

Sie können ein einheitliches Zeitformat und Namens-Layout definieren für alle Berichte und Arbeitsfenster.

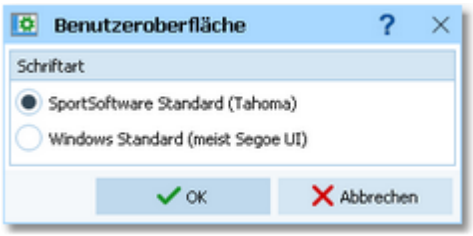


Falls Sie die Option *Diese Format-Einstellungen in allen Berichten/Arbeitsfenstern verwenden* ankreuzen, dann überschreibt das die lokale Einstellung in allen Berichten bzw. Arbeitsfenstern.

Beachte: Falls Sie in einem speziellen Bericht oder Arbeitsfenster eine andere Einstellung bevorzugen, dann können Sie das in dem Fenster lokal ändern. Aber das wird nicht dauerhaft gespeichert. Wenn Sie das nächste Mal diesen Bericht oder dieses Arbeitsfenster aufrufen, dann wird die allgemeine Einstellung aus diesem Dialog wiederhergestellt. Falls Sie das so nicht haben wollen, dann müssen Sie die Option *Diese Format-Einstellungen in allen Berichten/Arbeitsfenstern verwenden* abwählen. Dies stellt das Verhalten wieder her, das OEHeats vor der Einführung dieses Dialogs hatte.

7.4.3 Benutzeroberfläche

Sie können das Erscheinungsbild der Benutzeroberfläche anpassen.



Sie können festlegen, welche Schriftart Sie in OEHeats verwenden wollen. Der SportSoftware Standard ist der Font Tahoma mit einer Größe von 8px. Der Windows Standard ist der Font Segoe UI mit einer Größe von 9px. Dies sind die Basisgrößen, definiert für einen HD-Bildschirm (96 ppi). Falls Sie eine Skalierung von mehr als 100% für einen an Ihren PC angeschlossenen Bildschirm eingestellt haben, dann sind die Größen von 96 ppi die Basis für die Skalierung der Schriftart in OEHeats. Weitere Details zur Windows-Skalierung finden Sie in der OE12-Hilfe.

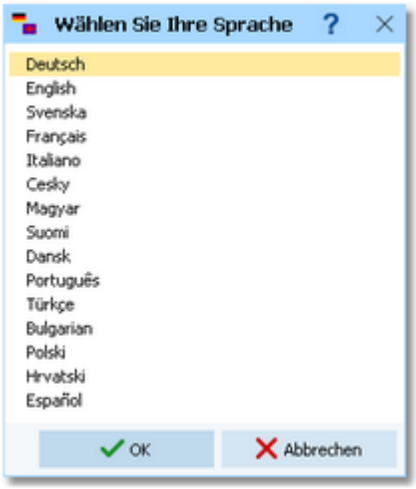
Beachte

Die neuesten Notebooks und Bildschirme haben eine höhere Auflösung als 96ppi, dann oft 2HD 4HD oder UHD benannt. Mit Sicherheit müssen Sie dann einen Skalierungsfaktor von 125% oder höher einstellen. Sie können ein wenig mit beiden Optionen experimentieren und dann entscheiden, was besser für Sie aussieht. Mit 125% sollte der Windows Font besser aussehen als Tahoma. Für alle Vergößerungen 150% und mehr sollten Sie dem SportSoftware Font eine Chance geben. Ich persönlich bevorzuge diesen, weil Tahoma schärfer und besser lesbar ist mit diesen Vergrößerungen.

Falls Sie einen normalen (Desktop-) Monitor haben mit 96ppi HD (das sind z.B. Bildschirme mit Auflösung 1920x1200, 1280x720 o.ä.) und keine Skalierung (100%), dann ist SportSoftware Tahoma die beste Wahl, weil Segoe UI auf diesen Bildschirmen ziemlich unscharf dargestellt wird.

7.4.4 Sprache

Sie können die Sprache der Anwendung im laufenden Betrieb umstellen.



Falls eine in diese Sprache übersetzte Hilfedatei vorhanden ist, dann wird sie ausgewählt, ansonsten wird Ihnen angeboten, zu prüfen, ob eine verfügbar ist auf ***SportSoftware online***. Falls das nicht der Fall ist (oder Sie sie nicht heruntergeladen hatten), dann wird die englische Hilfedatei verwendet.

Beachte

Sollte die Anwendung Ihre Sprache noch nicht unterstützen, so wenden Sie sich an den Autor. Er kann Ihnen seinen leistungsfähigen Multi Language Manager zur Verfügung stellen, mit dem Sie die Anwendung einfach selbst übersetzen können.

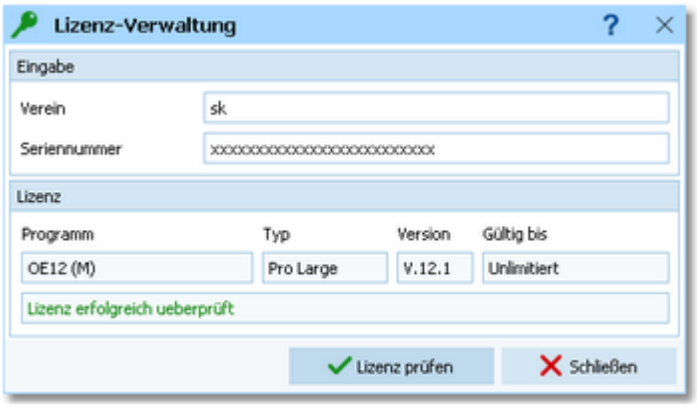
Siehe auch

Nach Updates suchen

7.4.5 Lizenz

OEHeats gibt es in verschiedenen Ausgaben. Weitere Details siehe OEHeats kaufen.

Sie können hier Ihre Seriennummer eingeben und sie überprüfen.



Geben Sie Ihren Verein und die Seriennummer ein. Klicken Sie auf ***Lizenz prüfen***. Damit werden die Lizenzdaten angezeigt in der Box Lizenz. Falls die Seriennummer ungültig ist, bekommen Sie eine Fehlermeldung.

Wenn sie den Dialog beenden ohne eine gültige Seriennummer, dann arbeitet das Programm im Trial-Modus.

Siehe auch

OEHeats kaufen

Stichwortverzeichnis

- A -

Anonyme Startlisten 9
Anzeige-Formate 43

- B -

Benutzeroberfläche 44
Berichte 40

- D -

Der Einstieg in OEHeats 8

- E -

Einführung 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 12, 14
Einstellungen 42, 44, 45
Ergebnis - Knockout-Sprint 36, 39
Etiketten 40

- F -

Finale 9, 14, 23
Finale - Knockout-Sprint 36, 39
Font 44

- H -

Halbfinale 33

- K -

Kategorien erstellen - Knockout-Sprint 30
Kaufen 7, 45
Knockout-Sprint 12, 14, 27, 29, 30, 31, 33, 36, 39

- L -

Lizenzen 7, 45

- N -

Namen 43
Negative Startzeiten 22
Netzwerk 16, 27

- O -

Online-Shop 7, 45

- P -

Planung 9, 17
Planung - Knockout-Sprint 29
Programm-Einstellungen - Ordner 42

- Q -

Qualifikation 9, 14, 21
Qualifikation und Finale 14, 16

- R -

Referenz 15
Release Notes 4

- S -

Schriftart 44
Seriennummer 7, 45
SportSoftware Ausgaben 45
SportSoftware Lizenzen 7, 45
SportSoftware Online-Shop 7, 45
SportSoftware Support 6
SportSoftware Web site 6
Sprache 44
Startlisten 9, 22
Support 6

- U -

Über OEHeats 3
Übersicht 9, 12, 14

- V -

Viertelfinale 31
Voraussetzungen für OEHeats 3

- W -

Wettkampf 16, 27
Wettkämpfe auswählen 9, 12, 16, 17, 27

- Z -

Zeitformat 43

Stephan Krämer

Stephan Krämer ist der Eigentümer, Programmierer und Distributor der SportSoftware.
Als Software-Ingenieur von Beruf und als passionierter Orientierungsläufer, beschäftigt er sich mit der Entwicklung von Software für die Organisation von OLs seit den späten 70ern, als er studierte. Als einer von Deutschlands Top-OL-Organisatoren implementierte er (und tut das weiterhin) sein ganzes Know-How in die SportSoftware.
1986 gewann er den ersten Preis des IOF Software-Contest mit einer frühen DOS-Version der Mehrtage-OL-Software. Anfang der 90er machte er sich selbständig, was ihm ermöglichte, entscheidend zur Entwicklung des elektronischen Stempelsystems SportIdent beizutragen. Für die SportSoftware hieß das, dass viele sehr erfahrene OL-Organisatoren auf der ganzen Welt ihr Know-How beisteuerten.
Heute unterstützt die SportSoftware auch das Stempelsystem Emit und sie ist die weltweit führende und meistbenutzte Wettkampf-Software nicht nur im Orientierungslauf.

Ein Höhepunkt in Stephan Krämers aktiver OL-Karriere war ein herausragendes Rennen bei der WMOC 2010, zusammen mit dem früheren Abfahrts-Weltmeister Peter Müller (SUI)