

Track and Field 3: Wettkampf anlegen

Vorbemerkungen

Um einen Wettkampf mit T&F 3 durchführen zu können, müssen Sie diesen erst anlegen. Dies können Sie entweder in LA.Net2 machen und dann die Bewerbungsstruktur von dort herunterladen oder aber Sie legen den Wettkampf direkt in T&F 3 an.

In beiden Fällen müssen Sie aber als erstes eine Datenbank anlegen, in der dann der Wettkampf gespeichert wird.

Dazu wählen Sie im Menu-Punkt „**Datei**“ „**Neu/Öffnen**“ und klicken dann auf das Icon „**neue Datenbank**“. Anschließend legen Sie den Dateinamen und den Speicherort der Datenbank fest. Da in Track and Field 3 der Netzworkebetrieb nicht mehr über im Netzwerk freigegebene Datenbankdateien abgewickelt wird, ist der Speicherort der Datenbank egal, solange Sie mit Ihrem Nutzer auf den Pfad zugreifen können.

Nun wird das Datenbankgerüst erstellt und Sie können mit dem Anlegen oder dem Import des Wettkampfs fortfahren.

Wettkampf definieren

Grundlegendes

Die Funktionen zur Definition des Wettkampfs finden Sie im Menupunkt „**Veranstaltung**“. Die grundlegenden Informationen erfassen Sie unter „**Daten/Einstellungen**“:

Unter dem Reiter **Basis** die Bezeichnung, das Datum, den Meldeschluss sowie den Ort und die Art des Wettkampfs.

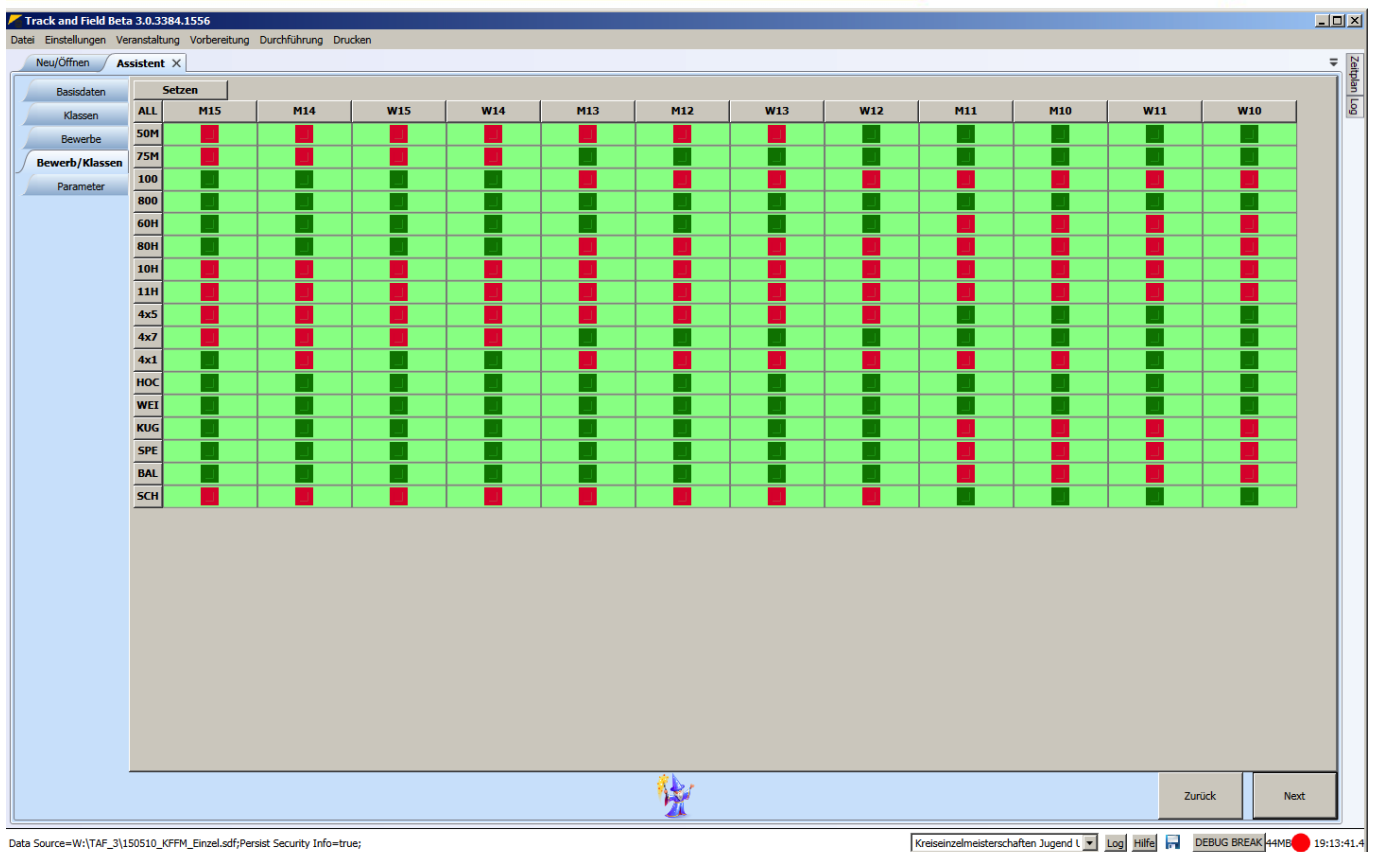
Unter **Kontakt**, die Daten der ausrichtenden Organisation und die Meldeadresse, unter „**Technisches**“ Angaben über die Anzahl der Mitarbeiter in Wettkampfbüro, der Kampfrichter und der Helfer sowie weitere Angaben, die für den Veranstaltungsbericht benötigt werden. Unter **Administration** werden die Daten von Wettkampfleiter und Verbandsaufsicht erfasst. Stellplatz- und Callroom-Zeiten können unter **Zeiten** angegeben werden, Grafiken und Texte für den Listendruck unter **Drucken**.

Bewerbe und Klassen

Um Bewerbe und Klassen festzulegen können Sie entweder den Assistenten nutzen, oder aber Klassen und Bewerbe manuell erfassen.

Der Assistent

Im Assistenten klicken Sie die Klassen an, die für Ihren Wettkampf ausgeschrieben wurden, anschließend klicken Sie auf **„weiter“**. Dann wählen Sie die Bewerbe aus. Auf der nächsten Seite sehen Sie dann eine Matrix, auf der Sie die Bewerbe den Klassen zuordnen können:



Kombinationen, die laut DLO nicht offiziell sind, sind rot markiert. Darunter fallen aber auch Bewerbe, die nicht üblich sind. So ist es durchaus möglich, bei den Männern 300m oder 600m auszuschreiben, auch wenn diese Kombination in der DLO nicht erwähnt wird.

Nach Klick auf „weiter“ kommt man auf den Punkt **„Parameter“**. Hier können die Startzeiten der einzelnen Runden für die Bewerbe festgelegt werden.

Wenn sie **allen** Bewerben in **allen** Klassen ihre Runden und Startzeiten zugewiesen haben, klicken Sie auf **„Erstellen“**, und die Bewerbe werden erstellt.

Danach können Änderungen nicht mehr über den Assistenten vorgenommen werden!

manuelles Bearbeiten von Klassen und Bewerben

Wenn Sie Klassen und Bewerbe manuell zuweisen und bearbeiten möchten, rufen Sie unter **„Veranstaltung“**, den Punkte **„Klassen/Bewerbe“**, auf. Je nach gewählter Wettkampftart (Einzel, Mehrkampf, Mannschaft), stehen hier verschiedene Reiter für die benötigten Zuordnungen zur Verfügung.

Unter **Klassen** wählen Sie auf der rechten Seite die für den Wettkampf relevanten Klassen aus in dem Sie sie „anhaken“ und schieben Sie dann durch einen Klick auf den Pfeil nach links.

Sollten Sie auf der rechten Seite nur einige wenige Klassen sehen, so gehen [laden Sie bitte die aktuellen Klassen- und Bewerbsdefinitionen](#) herunter.

Unter **„Bewerbe“**, können Sie nun Bewerbe zu den angelegten Klassen anlegen bzw. bearbeiten. Klicken Sie dazu auf der linken Seite in die Spalte „Code“ geben das Kürzel für den Bewerb ein und

drücken dann Enter. Anschließend wählen die auf der rechten Seite die Klassen für diesen Bewerb und definieren die Runden.

From:

<https://wiki.seltec-sports.net/> -

Permanent link:

https://wiki.seltec-sports.net/doku.php?id=taf3_faq_wettkampf_anlegen

Last update: **19.04.2015 10:19**

