

TATAMI

Thunderstorm 2018

HANDBUCH



Inhaltsverzeichnis

1. Installation von TATAMI	3
2. TATAMI-Server einrichten.....	5
3. Den TATAMI-Client online einsetzen.....	7
3.1 Erstellung eines Turniers	7
3.2 Die Vereins- und Verbandsverwaltung.....	8
3.3 Die Teilnehmerverwaltung.....	9
3.4 Teilnehmer lösen.....	10
3.4.a Gewichtsklassen.....	10
3.4.b Gewichtsnahе Gruppen	10
3.5 Kampfverwaltung.....	11
3.6 Ergebnisse erhalten.....	13
3.7 Weitere Funktionen.....	13
4. Den TATAMI-Client offline verwenden.....	14
Anhang.....	15
A.1 Support.....	15
A.2 Beigefügtes Material.....	15

1. Installation von TATAMI

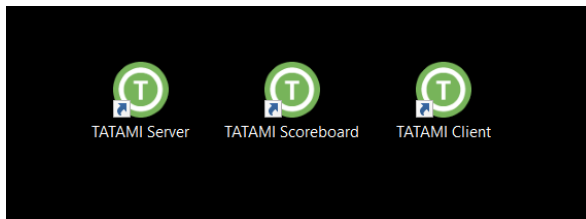
Es gibt mehrere Möglichkeiten, das Installationsprogramm von TATAMI zu erhalten. Als erstes kann die aktuelle Version von der TATAMI-Webseite <http://tatami.paul-strobach.de> heruntergeladen werden. Dazu öffnet man diese Webseite mit einem Internetbrowser und klickt auf den Menüpunkt *Herunterladen*. Dort sucht man den empfohlenen Download und klickt auf den Herunterladen-Knopf. Daraufhin kann ein Installationsprogramm heruntergeladen werden.

Die andere Möglichkeit ist es, eine offizielle TATAMI-Installations-DVD zu erhalten und von dieser das Installationsprogramm zu starten.

Wenn das Installationsprogramm gestartet ist, drückt man erst auf *Next* und gibt dann ein Verzeichnis an, in das TATAMI installiert werden soll. Hier ist die Voreinstellung `C:\TATAMI\` meistens die beste Wahl.

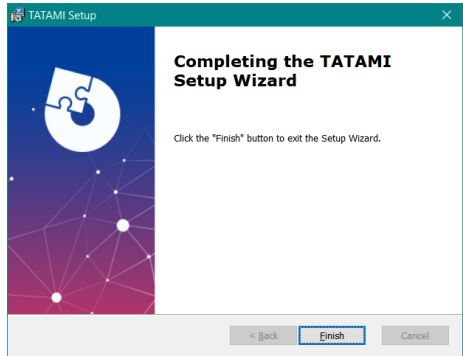
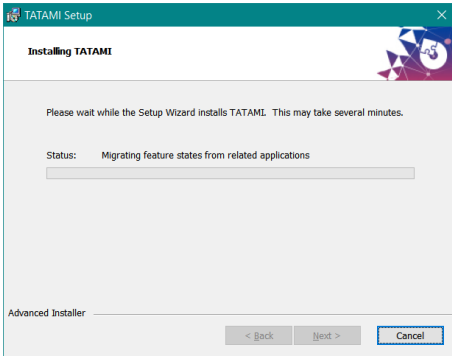
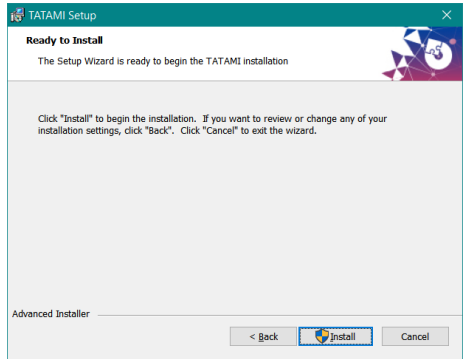
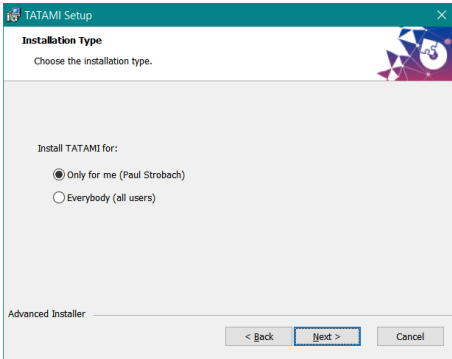
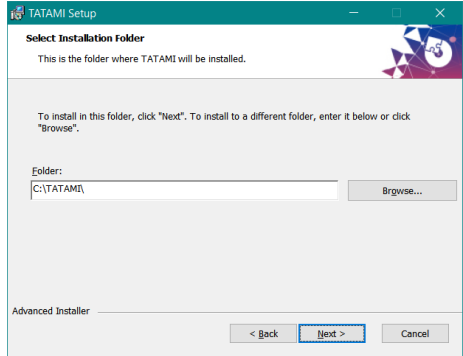
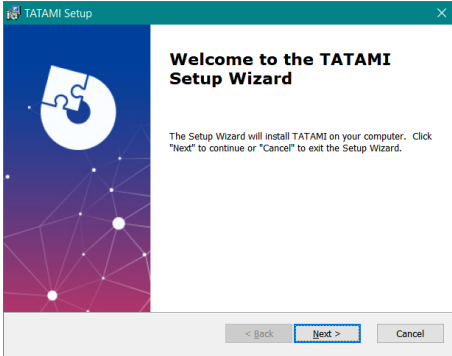
Anschließend wählt man aus, ob TATAMI für einen einzelnen Benutzer oder für alle Benutzer installiert werden soll. Auch hier kann die Voreinstellung im Zweifelsfall beibehalten werden. Dann bestätigt man noch einmal die Einstellungen und startet den Installationsvorgang.

Sobald TATAMI fertig installiert ist, sehen Sie ein Bestätigungsfenster. Weiterhin sollten drei neue Symbole auf dem Bildschirm erschienen sein:



Über diese Symbole können alle Programmteile gestartet/erreicht werden: der TATAMI-Server, das TATAMI-Scoreboard und der TATAMI-Client. In den nächsten Kapiteln werden diese Programmteile genauer erklärt.

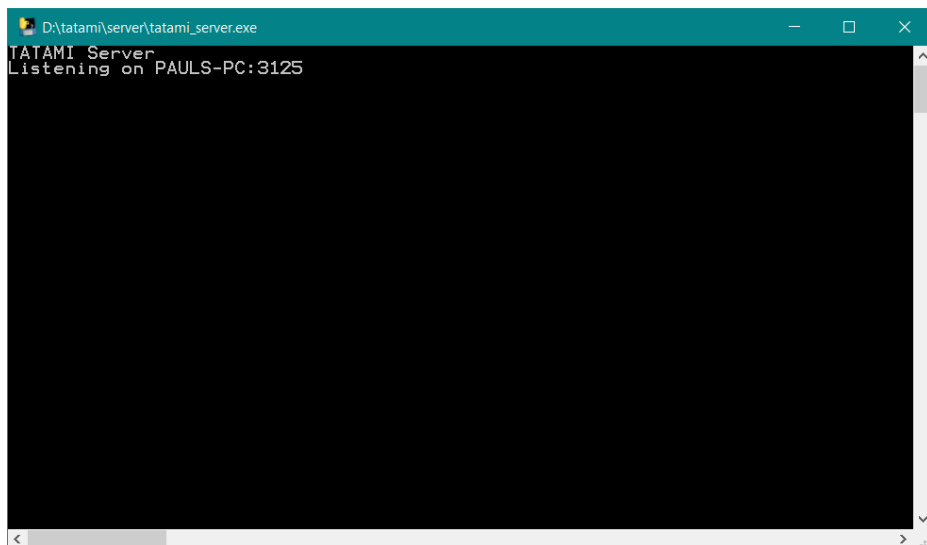
Ablauf der Installation:



2. TATAMI-Server einrichten

Der TATAMI-Server ist eine der wichtigsten Komponenten der TATAMI-Installation. Der TATAMI-Server speichert alle Wettkampfdaten in einer Datenbank und gibt diese auf Anfrage zurück.

Um den TATAMI-Server für ein Turnier einzurichten, startet man ihn einfach durch Doppelklick auf das entsprechende Symbol. Daraufhin sollte sich ein schwarzes Fenster öffnen, das wie folgt aussieht:



Damit ist der TATAMI-Server bereit und kann benutzt werden. Alle anderen Computer, die sich im gleichen Netzwerk befinden, wie der Computer, auf dem der TATAMI-Server läuft, können über den *Hostname* auf den TATAMI-Server zugreifen. Der *Hostname* ist in diesem Fall: PAULS-PC.

Wenn der TATAMI-Server nicht startet oder nur kurz ein schwarzer Bildschirm aufblinkt, kann dies verschiedene Ursachen haben:

1. Im Verzeichnis des TATAMI-Servers muss eine Datei mit dem Namen `tatami.db` vorhanden sein. Wenn diese Datei fehlt, installieren Sie TATAMI bitte erneut.

Diese Datei befindet sich im Unterordner server im Installationsverzeichnis. Das ist das Verzeichnis, das Sie bei Punkt 2 der Installation angegeben haben.

2. Wenn die tatami.db vorhanden ist, kann es sein, dass der Port bereits besetzt ist. Starten Sie den Computer neu und versuchen Sie es erneut.

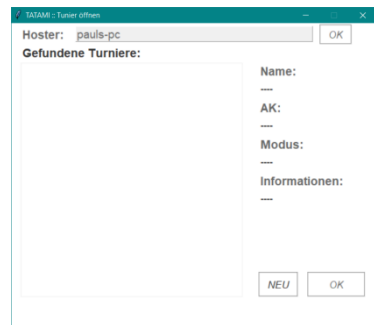
Sollte das Problem trotz dieser Anweisungen immer noch auftauchen, wenden Sie sich bitte an den Support (<https://tatami.paulstrobach.de/support.html>).

3. Den TATAMI-Client online einsetzen

Der TATAMI-Client ist das Herzstück der TATAMI-Installation. Er kann sowohl online als auch offline eingesetzt werden. Wenn der Online-Modus gewählt wird, muss eine Verbindung zu einem TATAMI-Server eingerichtet und ein Turnier ausgewählt oder neu angelegt werden. Der Offline-Modus ermöglicht die Kontrolle eines Scoreboards, ohne auf konkrete Teilnehmerdaten zugreifen zu müssen oder zu können.

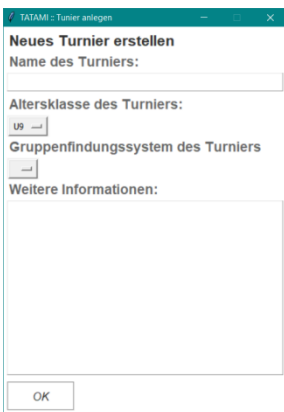
3.1 Erstellung eines Turniers

Um im Online-Modus ein neues Turnier zu erstellen, muss man im Hauptmenü auf den Knopf ‚*ONLINE arbeiten und verbinden*‘ drücken. Daraufhin öffnet sich ein neues Dialogfenster, in das man den Hostname eingeben muss:



Dort kann man ein gefundenes Turnier auswählen oder auf *NEU* klicken.

Drückt man auf *NEU*, öffnet sich ein weiteres Dialogfeld:



In dieses gibt man einen Namen für das neue Turnier ein. Dieser kann Buchstaben, Zahlen und Leerzeichen enthalten. Dann wählt man die Altersklasse aus, auf deren Basis die Gewichtsklassen berechnet werden, aus denen man beim Eintragen der Teilnehmer auswählen kann. Als nächstes wählt man das Gruppenfindungssystem des Turniers aus. Hier gibt es die Auswahl zwischen Gewichtsklassen und gewichtsnahen Gruppen. Als letztes gibt es die Möglichkeit, einen kurzen Info-Text einzugeben, der im Turnierauswahldialog angezeigt wird.

Bitte in das Feld für weitere Anmerkungen mindestens ein Zeichen eingeben, ansonsten kann kein neues Turnier angelegt werden.

Bestätigt man die Eingabe durch Drücken auf OK, zeigt das Programm eine Bestätigungsmeldung an und wechselt zurück zum Turnierauswahldialog. Wenn ein Fehler aufgetreten ist, zeigt das Programm eine Fehlermeldung an und fordert den Benutzer auf, die Eingaben zu überprüfen.

Wenn das Turnier dann erfolgreich angelegt wurde, muss man das neue Turnier im Turnierauswahldialog auswählen und auf OK drücken.

3.2 Die Vereins- und Verbandsverwaltung

Die Vereins- und Verbandsverwaltung ermöglicht eine einfache Kategorisierung der Teilnehmer, **über Turniergrenzen hinweg**. Dies bedeutet, dass die hier eingegebenen Daten für jedes Turnier verfügbar sind.

Die Vereins- und Verbandsverwaltung kann man auf dem Bild rechts sehen.

Als erstes muss ein neuer Verband angelegt werden. Dafür drückt man auf den Knopf *NEU* unter der Liste der eingetragenen Verbände. Für diesen müssen die Felder Name und [] stellt einen Kampfrichter ausgefüllt werden.

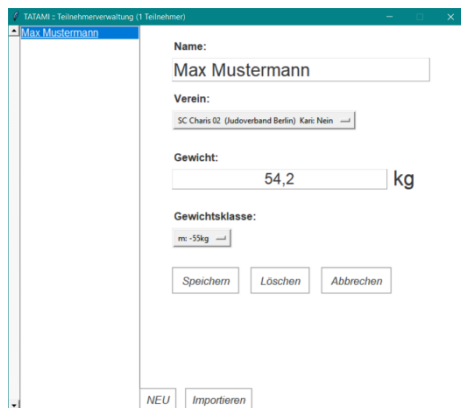
Danach kann ein neuer Verein erstellt werden, indem man auf den Knopf *NEU* unter der Liste aller eingetragenen Vereine drückt. Für einen Verein müssen die Felder Name, Verband und [] stellt einen Kampfrichter ausgefüllt werden.

Ein Datensatz wird ausgewählt, wenn man auf den jeweiligen Eintrag in einer der beiden Listen drückt. Es kann immer nur ein Eintrag aus einer der beiden Listen ausgewählt werden. Durch Drücken auf *Speichern* kann der Datensatz gespeichert, durch Drücken auf *Löschen* gelöscht und eine Bearbeitung kann durch Drücken auf *Abbrechen* beendet werden, wobei alle Änderungen verworfen werden.

3.3 Die Teilnehmerverwaltung

Die Teilnehmerverwaltung ermöglicht die turniergebundene Eingabe von Teilnehmerdaten. Das heißt, dass diese Daten für jedes Turnier neu eingegeben werden müssen.

Ein neuer Teilnehmer kann entweder durch Drücken des Knopfes *NEU* eingetragen oder es kann eine Excel-Datei importiert werden.



The screenshot shows a software window titled "TATAM - Teilnehmerverwaltung (1 Teilnehmer)". The main content area displays a form for entering participant data. The form includes the following fields and controls:

- Name:** A text input field containing "Max Mustermann".
- Verein:** A dropdown menu showing "SC Charis 02 (Judoverband Berlin) Kari: Nein".
- Gewicht:** A text input field containing "54,2" followed by a "kg" unit label.
- Gewichtsklasse:** A dropdown menu showing "m -55kg".
- Buttons:** Three buttons labeled "Speichern", "Löschen", and "Abbrechen" are positioned below the form fields.
- Footer:** At the bottom left of the window, there are two buttons labeled "NEU" and "Importieren".

Beim manuellen Eintragen eines Teilnehmers müssen Name, Verein, Gewicht und Gewichtsklasse ausgewählt werden. Die Gewichtsklasse wird abhängig von den Turniereinstellungen Altersklasse und Gruppendifindungssystem vom Programm vorgegeben. Es gibt aber auch die Möglichkeit, vorerst keine Gewichtsklasse auszuwählen.

Beim Import der Teilnehmerdaten ist das richtige Format der Excel-Datei von besonderer Bedeutung. Dieses kann durch Anpassen der `excel_import_config.json`-Datei bestimmt werden. Weitere Informationen dazu finden Sie auf unserer Webseite.

Die Datensätze können ausgewählt werden, indem der Teilnehmer aus der Liste am linken Fensterrand ausgewählt wird. Ein bearbeiteter Datensatz kann durch Drücken des Knopfes *Speichern* gespeichert werden. Ein Datensatz kann durch Drücken des Knopfes *Löschen* gelöscht werden und eine Bearbeitung wird abgebrochen, wenn *Abbrechen* gedrückt wird.

3.4 Teilnehmer losen

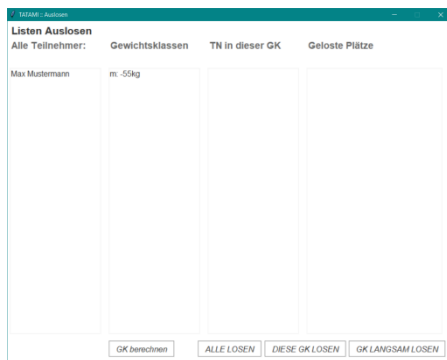
Nachdem die Teilnehmer eingetragen wurden, müssen sie gelöst werden. Das konkrete Verfahren hängt vom gewählten Gruppenfindungssystem ab.

3.4.a Gewichtsklassen

Wenn die Teilnehmer nach Gewichtsklassen eingeteilt werden sollen, muss das Programm als erstes die Gewichtsklassen berechnen. Dazu drückt man auf den entsprechenden Knopf.

Anschließend ist es möglich, alle Teilnehmer einer Gewichtsklasse und die Losnummern anzeigen zu lassen.

Weiterhin ist es möglich, eine Gewichtsklasse schnell zu losen, langsam zu losen, was bedeutet, dass zwischen zwei Setzungen von Losnummern kurz gewartet wird und es ist möglich, alle Gewichtsklassen gleichzeitig zu losen.



Wenn alle Gewichtsklassen gelöst wurden, kann das Turnier beginnen.

3.4.b Gewichtsnahe Gruppen

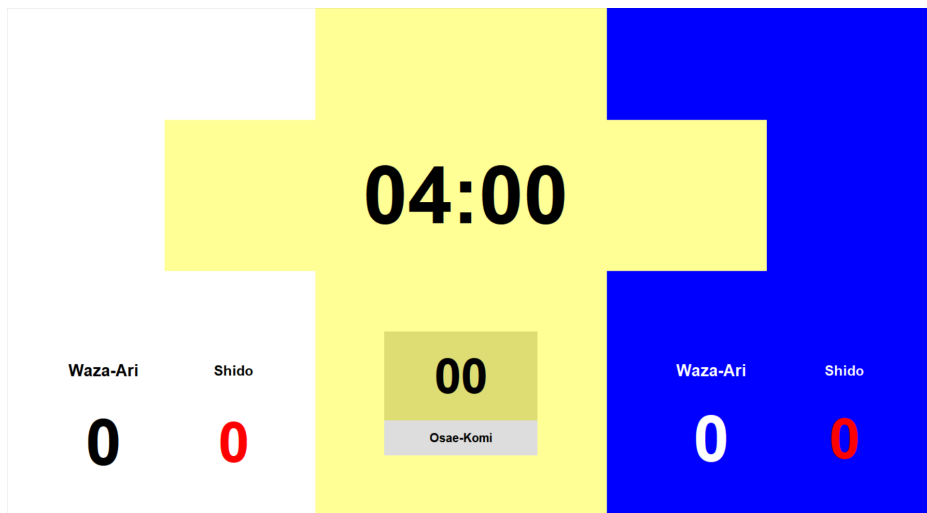
Bei gewichtsnahen Gruppen fordert der Losprozess mehr Einwirkung des Benutzers. Das System zeigt die einzelnen Teilnehmer nach Gewicht sortiert an. Es werden immer der letzte Teilnehmer, die aktuelle Gruppe, der aktuelle Teilnehmer und der nächste Teilnehmer angezeigt. Dabei bietet das Programm jeweils die Möglichkeit, den Teilnehmer der aktuellen Gruppe (durch einen Buchstaben bezeichnet)

oder einer neuen Gruppe (der nächste Buchstabe des Alphabets) hinzuzufügen. Sobald das Losen fertig ist, kann auch hier mit dem Turnier begonnen werden.

3.5 Kampfverwaltung

Die Kampfverwaltung ist wahrscheinlich die wichtigste Komponente des TATAMI Online-Modus. In diesem werden die Kämpfe in den einzelnen Gruppen verwaltet.

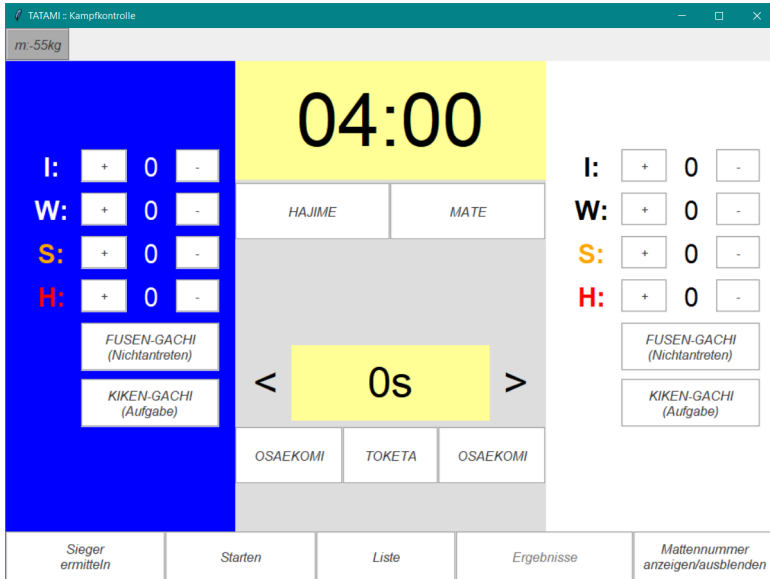
Bevor die Kampfverwaltung gestartet werden kann, muss ein Scoreboard aktiviert werden. Wenn noch kein Scoreboardprogramm läuft, muss es gestartet werden. Dazu kann man zum Beispiel das mitgelieferte Scoreboard von TATAMI verwenden:



Dieses kann man einfach auf den zweiten Bildschirm verschieben und durch Drücken von F11 maximieren.

Als erstes muss die Gesamtzahl der Gruppen und die aktuelle Gruppennummer angegeben werden. Dies wird dazu verwendet, die Gruppen möglichst gleichmäßig zu verteilen.

Danach startet die Kampfverwaltung, die so aussieht:



Am Beginn des ersten Kampfes drückt man entweder auf *Starten* oder wählt eine Gewichtsklasse aus. Daraufhin zeigt das Programm auf dem Scoreboard und für den Benutzer sichtbar die nächsten Kämpfer an.

Schließt man dieses Fenster durch Druck auf *OK*, kann man mit dem eigentlichen Kampf beginnen. Die Knöpfe sollten intuitiv sein. Wichtig ist noch, dass man die Kampfzeit auch mit der Leertaste starten/stoppen kann.

Am Ende eines Kampfes, muss man auf *Sieger ermitteln* drücken. Dann wird der Sieger angezeigt oder in den Golden Score-Modus gewechselt.

Wenn ein Sieger ermittelt wurde, drückt man auf den Knopf *Eintragen und Weiter* und es wird der Sieger auf dem Scoreboard angezeigt. Kurz darauf werden wieder die nächsten Kämpfer angezeigt und ein neuer Kampf kann beginnen.

3.6 Ergebnisse erhalten

Am Ende eines Turniers möchte man auch Ergebnisse erhalten. Dafür gibt es sechs Möglichkeiten:

- **Ergebnisse als Text anzeigen** (ASCII-Tabellen). Dies dient zum schnellen Anschauen der Tabellen
- **Ergebnisse als Excel exportieren**. Dies exportiert die Ergebnisse als eine leicht verständliche, druckbare Exceldatei.
- **Listen anzeigen**. Zeigt alle Turnierlisten mit den aktuellen Ergebnissen an.
- **Listen als Excel exportieren**. Dies exportiert *einzelne* Listen im Excel-Format.
- **Alle Listen als Excel exportieren**. Dies exportiert alle Listen im Excel-Format.
- **Turnier als HTML exportieren**. Dies exportiert alle Turnierdaten in eine fertige HTML-Webseite.

3.7 Weitere Funktionen

Weiterhin ist es auch noch möglich, einen Computer, auf dem der TAMI-Client läuft, zu sperren. In diesem Fall wird ein schwarzes Bild über alle anderen Programm gelegt. Dazu drückt man auf *Sperren* und gibt ein Passwort ein, das zum Entsperren verwendet werden soll.

4. Den TATAMI-Client offline verwenden

Es ist ebenfalls möglich, den TATAMI-Client offline zu verwenden. In diesem Modus kann man nur ein Scoreboard steuern.

Als erstes muss ein Scoreboard-Programm gestartet werden, wenn noch kein Scoreboard aktiv ist. Anschließend muss man im Hauptmenü den Punkt *OFFLINE arbeiten* auswählen und die Mattennummer und Kampfzeit eingeben. Nachdem man auf OK drückt, kann man das Scoreboard steuern.

Die meisten Knöpfe verhalten sich wie bei der Kampfverwaltung des Online-Modus. Einzig und allein der Eintragen und Weiter-Knopf wird durch einen Weiter-Knopf ersetzt. Dieser setzt alle Kampfdaten zurück und ermöglicht die Durchführung eines weiteren Kampfes.

Anhang

A.1 Support

Falls Sie weitere Fragen haben oder ein Problem bei der Benutzung von TATAMI auftritt, wenden Sie sich bitte an den TATAMI-Support:

<https://tatami.paul-strobach.de/support.html>

A.2 Beigefügte Material

An diese Dokumentation ist noch eine TATAMI-Installations-CD angefügt, mit der Sie TATAMI installieren können. (Nicht enthalten, wenn Dokumentation von Webseite heruntergeladen)