

Internetapplikation zur Drachenbootregatta

1 OrgTeam-Modus (reduzierte Administratorfunktionalität)

1.1 Ausführung im Browser

Der Zugriff auf den OrgTeam-Modus erfolgt über die oben angegebene Internetadresse mit angehanger Abfrage-Zeichenkette „?user=orgteam“; für das aktuelle Wettkampfjahr ergibt sich dann <https://dbraw.cleverapps.io/?user=orgteam>. Zu erkennen ist die Ausführung im OrgTeam-Modus an der leuchtenden **grünen LED** in der rechten oberen Ecke des Browserfenster.

- ! Es kann immer nur ein Administrator im System aktiv sein. Weitere Versuche werden automatisch auf den Anwendermodus umgeleitet (blaue LED), die Verbindung verbleibt jedoch im Modus „wartend auf OrgTeam-Modus“. Verlässt ein aktiver Administrator die Applikation, wird eine noch wartende Verbindung automatisch in den OrgTeam-Modus hochgestuft (grüne LED).
- ! Mit der Eingabe von Daten ist zu warten, bis die Internetapplikation für den Administrator-Modus bereit ist – zu erkennen an der grünen LED. Während der Initialisierung blinkt die LED gelb.
- ! Nach dem Einspielen einer neuen Softwareversion (serverseitig, ohne Einflussnahme des Anwenders) oder dem Löschen des Browserspeichers (clientseitig durch den Anwender) startet die Applikation möglicherweise trotz Eingabe der Internetadresse wie oben stehend im Anwendermodus (blaue LED). Nach einem Neuladen der Seite (in den meisten Browsern durch F5 oder durch einen Button wie ⌘ oder ⌘) sollte der Wechsel in den OrgTeam-Modus (grüne LED) erfolgen.
- ! Änderungen an den Daten werden sofort gespeichert. Da die Applikation für einen kollaborativen Zugriff vorgesehen ist, gibt es auch keine Rückgängig-Funktionalität. Deshalb bitte sorgfältiger Umgang.

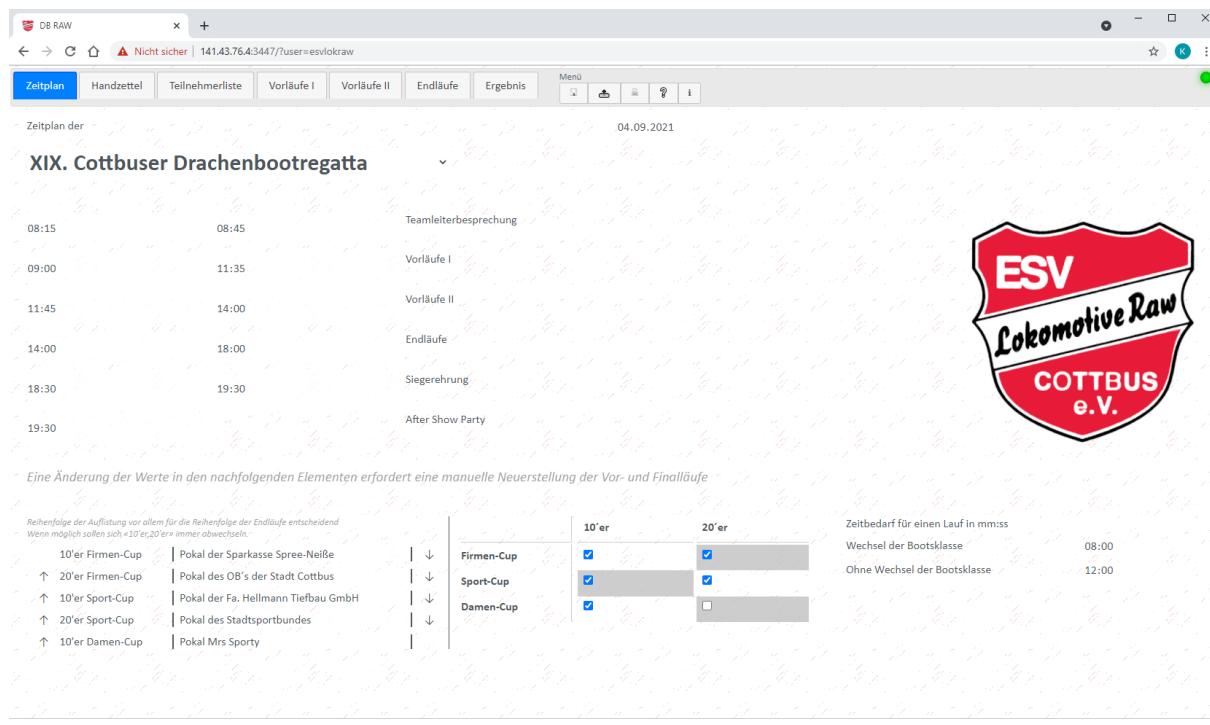


Abbildung 1: Ansicht der Startseite im Administrator-Modus

Die Nutzung der Applikation im OrgTeam-Modus auf mobilen Geräten ist nicht vorgesehen und auf Grund der fehlenden Möglichkeit der Eingabe mit z. B. der rechten Maustaste nicht vollumfänglich möglich.

Über die am oberen Bildschirmrand angeordneten Tabulatoren (Abbildung 2) lassen sich die weiteren Seiten der Applikation aufrufen (Anmerkung: der Tab Handzettel ist inzwischen standardmäßig ausgeblendet).

Im OrgTeam-Modus sind nur die Tabs **Zeitplan** und **Teilnehmerliste** eingeblendet!

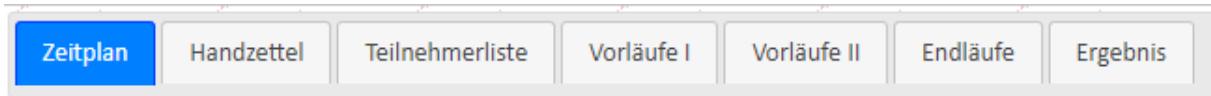


Abbildung 2: Tabulatoren

Ebenfalls am oberen Bildschirmrand befinden sich weitere Menü-Icons mit folgenden Funktionen:

- im OrgTeam-Modus führt dies zur Zusammenstellung aller Ergebnisse und Download der Daten im JSON-Format für ein lokales Backup der aktuellen Daten des ausgewählten Jahres.
- Ermöglicht die Auswahl eines Datensatzes für ein komplettes Wettkampfjahr und überträgt diesen zum Server. Ersetzt eventuell vorhandene Daten. Diese Funktion ist auch zu nutzen, um einen neuen Datensatz für das aktuelle Jahr anzulegen, wenn noch nicht vorhanden.
- Druckt die aktuelle Seite
- zeigt Informationen (derzeit Impressum)
- Öffnet diese Dokumentation

1.2 Zeitplan

Standardmäßig werden die Daten zur „Großen Drachenbootregatta“ angezeigt. Über die Auswahlbox „“ lassen sich auch die Daten für weitere Veranstaltungen, wie beispielsweise für die Schülerregatten abrufen. Ein Ausdruck der Seite über den Button ist jederzeit möglich.

Ändern des Veranstaltungsdatum bzw. der Zeiten im Ablauf

In Abbildung 3 sind die einstellbaren Zeiten bzw. Datumsangaben rot umrandet. Zur Vermeidung versehentlicher Änderungen ist diese Funktion jedoch erst möglich, sobald mit der rechten Maustaste auf die Zeit bzw. das Datum geklickt wurde. Das daraufhin aktive Erscheinungsbild ist vom verwendeten Browser abhängig, eventuell erscheinen Wipptasten zum Einstellen der Uhrzeit. Die

Eingabe über die Tastatur ist jedoch auch möglich. Bei Datumsangaben sollte sich ein Datumsfeld öffnen (Abbildung 4)

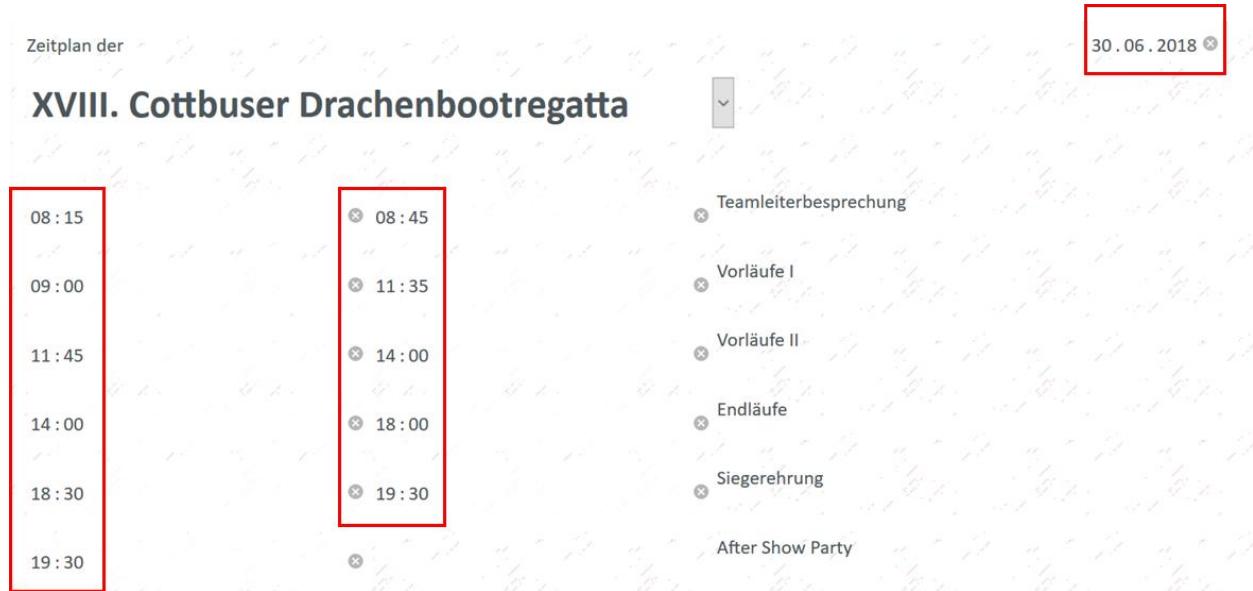


Abbildung 3: Einstellbare Zeiten und Datumsangaben

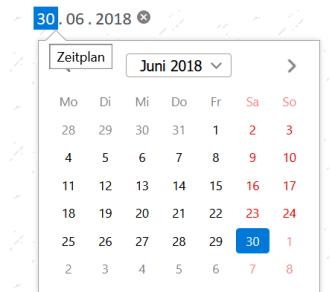


Abbildung 4: Datumsfeld in Firefox

Die Zeiten sind je nach Anzahl der Teams und durchzuführenden Läufen, sowie auf Grundlage von Erfahrungswerten einzustellen und dienen zur groben Orientierung. Die Applikation übernimmt bei der Erstellung der Vorläufe und der Finalläufe die jeweiligen Anfangszeiten.

Da die Ergebnisse der Endläufe für die Nutzer der Applikation im Anwendermodus erst zum Zeitpunkt des Beginns der „After Show Party“ freigeschaltet werden, ist darauf zu achten, diesen Zeitpunkt bei Verzögerungen im Ablauf anzupassen. Andernfalls sind die Ergebnisse möglicherweise vor dem Ende der Siegerehrung einsehbar.

Festlegung der ausgetragenen Wettkämpfe

Auf Grundlage der im Datensatz für ein Wettkampfjahr eingetragenen Bootsklassen (üblicherweise 10'er und 20'er) und der eingetragenen, im weiteren Verlauf sogenannten, Ligaklassen (die Bezeichnungen sind frei wählbar, üblicherweise z. B. Firmen-, Sport-, Fun-, Damen-Cup, Schüler-Grundschulen...) zeigt das Programm eine Tabelle aller möglichen Kombinationen (Abbildung 5). Durch setzen der Häkchen sind die tatsächlich ausgerichteten Wettkampfkategorien zu markieren.

	10'er	20'er
Firmen-Cup	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Sport-Cup	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Damen-Cup	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Abbildung 5: Tabelle zur Festlegung der ausgerichteten Wettkampfkategorien

! Nach jeder Änderung sind die Vorläufe neu zu erstellen, da Wettkämpfe hinzugekommen oder entfallen sind.

Reihenfolge der Wettkämpfe und alternative Wettkampfnamen

Für einen optimierten Ablauf der Regatta ist es von Vorteil, wenn sich 10'er und 20'er Boote in den Läufen immer abwechseln. So können die Teams eines nachfolgenden Laufs bereits einsteigen und in Richtung Start fahren, während der aktuelle Lauf ausgetragen wird. Die gewünschte Reihenfolge ist über die unten dargestellte Rangliste (Abbildung 6) einzustellen. Gleichzeitig entscheidet die Reihenfolge darüber, welche Wettkampfkategorie in den Finallaufen den Wettkampftag abschließt. Je höher der Rang einer Wettkampfkategorie, um so später wird sie ausgetragen. In der unten dargestellten Rangliste würde der 10'er Firmen-Cup die Finallaufe abschließen.

*Reihenfolge der Auflistung vor allem für die Reihenfolge der Endläufe entscheidend
Wenn möglich sollen sich «10'er,20'er» immer abwechseln.*

10'er Firmen-Cup	Pokal der Sparkasse Spree-Neiße	↓
↑ 20'er Firmen-Cup	Pokal des OB's der Stadt Cottbus	↓
↑ 10'er Sport-Cup	Pokal der Fa. Hellmann Tiefbau GmbH	↓
↑ 20'er Sport-Cup	Pokal des Stadtsportbundes	↓
↑ 10'er Damen-Cup	Pokal Mrs Sporty	↓

Abbildung 6: Festlegung der Reihenfolge der Wettkämpfe

! Nach jeder Änderung sind die Vorläufe neu zu erstellen, da die Reihenfolge der Wettkämpfe geändert wurde

Der Name eines Wettkampfes setzt sich standardmäßig aus der Bootsklasse und der Ligaklasse zusammen, z. B. 20' Firmen-Cup. Ist für diesen Wettkampf möglicherweise ein Pokal ausgeschrieben oder soll aus anderen Gründen ein alternativer Wettkampfname vorgegeben werden, so ist dies in dieser Tabelle möglich. Das Eingabefeld in der zweiten Spalte ist standardmäßig gesperrt, wird jedoch nach einem Klick mit der rechten Maustaste freigegeben und ermöglicht die Eingabe eines alternativen Wettkampfnamens.

Festlegung des Zeitbedarfs für einen Lauf

Für die Berechnung der Startzeiten in den Vor- und Finallaufen kann der Zeitbedarf für einen Lauf eingestellt werden. Zur Vermeidung versehentlicher Änderungen ist diese Funktion jedoch erst möglich, sobald mit der rechten Maustaste auf die Zeit geklickt wurde. Bei der Festlegung der Zeiten ist zu unterscheiden zwischen dem Zeitbedarf für einen Lauf mit und ohne Wechsel der Bootsklasse (Abbildung 7). Muss, wie z. B. bei den Schülerregatten, immer auf die Rückkehr der Boote gewartet werden, da nur eine Bootsklasse am Start ist, ist der Zeitbedarf entsprechend höher. Stehen in einer Bootsklasse mehr Boote zur Verfügung, da für die Regatta Boote angemietet wurden, kann der Zeitbedarf auch für „Ohne Wechsel der Bootsklasse“ niedriger eingestellt werden. Die eingestellten Zeiten werden bei der Festlegung der Startzeiten der einzelnen Läufe berücksichtigt, welche wiederum den Teams und dem Organisationsteam als Orientierung dienen.

Zeitbedarf für einen Lauf in mm:ss	08 :00
Wechsel der Bootsklasse	08 :00
Ohne Wechsel der Bootsklasse	12 :00

Abbildung 7: Festlegung des Zeitbedarfs

Austragungs-Modus bei Durchführung von 2 Finallaufen im Kampf um die Plätze 1-4

- „Kein zweiter Endlauf“ (drive_noop) -> zweiter Endlauf entfällt,
- „Durchstarten“ (drive_thru) -> ohne Pause sofort in den zweiten Lauf
- „Pause kurz“ (drive_wait_level) -> die (ersten) Endläufe der gleichen Platzierungs-Ebene abwarten
- „Pause lang“ (drive_wait_full) -> die (ersten) Endläufe aller Platzierungs-Ebene abwarten

Dieser Wert kann derzeit nur im Datensatz eingestellt werden und hat den Wert „Pause lang“

Modus für die Zusammenstellung der Finallaufe

Sollte in einer oder in mehreren Wettkampfkategorie(n) ein ungerades Starterfeld antreten, muss für die Erstellung der Finallaufe festgelegt werden, wie mit den jeweils letzten Plätzen der Rangfolge nach den Vorläufen verfahren wird. Die Voreinstellung wird berücksichtigt, soweit dies mit dem jeweiligen Starterfeld möglich ist. Kann keine Zusammenstellung erfolgen, weil z. B. nur in einer Wettkampfkategorie ein ungerades Starterfeld existiert und kein Zuschauerboot organisiert wird und auch kein drittes Boot zur Verfügung steht, entfällt für das letztplatzierte Team der Finallauf.

Die Vorgabe ist über die in Abbildung 8 dargestellte duale Listbox möglich.

Nicht berücksichtigte Einträge	Berücksichtigte Einträge
zusätzliches Boot Zuschauerboot	<input checked="" type="checkbox"/> Übereinstimmung der Ligaklasse <input checked="" type="checkbox"/> Übereinstimmung der Bootsklasse
<div style="text-align: center;"> ⇒ ⇐ ↑ ↓ </div>	
Übernehmen	Verwerfen

Abbildung 8: Duale Listbox zum Einstellen des Modus für die Zusammenstellung der Finallaufe

Die Einträge auf der rechten Seite werden in der angegebenen Reihenfolge berücksichtigt. Die Einträge auf der linken Seite werden nicht berücksichtigt. Markierte Einträge (✓) können über die entsprechenden Buttons (⇒, ⇐) auf die jeweils andere Seite übertragen werden. Auf der rechten Seite kann die Reihenfolge der Berücksichtigung für den markierten Eintrag mit den entsprechenden Buttons (↑, ↓) geändert werden. Die Buttons sind nur freigeschalten, wenn sie eine passende Aktion ausführen können. Durchgeführte Änderungen sind mit dem Button „Übernehmen“ anzunehmen oder zu „Verwerfen“.

Folgende Einträge stehen zur Verfügung

- Übereinstimmung Bootsklasse -> bevorzugt 20'er vs. 20'er auch wenn z. B. Firma gegen Sport antritt
- Übereinstimmung Ligaklasse -> bevorzugt Firma vs. Firma, auch wenn dadurch ein 10'er gegen 20'er Drachenboot antritt
- Zuschauerboot -> muss vom Organisationsteam zusammengestellt werden
- Zusätzliches Boot -> es wird ein Boot auf einer dritten (zusätzlichen) Bahn eingesetzt. Dieser Wert kann nur berücksichtigt werden, wenn gleichzeitig der Parameter „maximale Anzahl der Boot pro Lauf“ (max_boats_per_race*) entsprechend hoch (z. B. auf 3) eingestellt ist. Für die Schülerregatten verbleibt dieser Wert i. a. auf 2.

Die Vorgaben erfolgen als Prioritätenliste. Das heißt der Algorithmus versucht in der vorgegebenen Rangfolge eine Zusammenstellung für das Finale zu finden.

* Die Vorgabe dieses Wertes kann derzeit nur über den Datensatz erfolgen.

Ein Ausdruck der Seite über den Button ist jederzeit möglich.

1.3 Teilnehmerliste

Im OrgTeam-Modus/OrgTeam-Modus werden auf dieser Seite die gemeldeten Teams und die Kategorien, in denen die Teams starten, eingegeben (**Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**). Tritt ein Team in mehreren Kategorien an und startet dann unter einem anderen Namen (z. B. Team Freakshow als Freakshow Ladies im Damen-Cup) ist zusätzlich die Eingabe eines Alias für jede Wettkampfkategorie möglich. Für den Ausdruck einer Bezahlliste ist die Eingabe der zu zahlenden Startgebühr möglich. Da sich die Stargebühr je nach Anmeldezeitpunkt, Anzahl der Starts und individuellen Rabattstufen unterscheidet, wird die Startgebühr nicht automatisch eingetragen. Ein Ausdruck der Seite über den Button ist jederzeit möglich. Nach Eingabe aller Teams und ihrer Starts kann durch Klick auf den Button „Vorläufe erstellen“ die Liste für die Vorläufe I und Vorläufe II erstellt werden (nur Administrator).

Zeilplan **Teilnehmerliste** Vorläufe I Vorläufe II Endläufe Ergebnis Menü ? i

Bootsnummer	Teamname	Organisation	10er Firmen-Cup	20er Firmen-Cup	10er Sport-Cup	20er Sport-Cup	10er Damen-Cup	Startgebühr in €
1	Top-Jobs	Jobcenter Cottbus	X					
2	BTU-Boot	BTU Cottbus-Senftenberg		X				
3	Humaj	Humanistisches Jugendwerk Cottbus	X					
4	Die Kolkwitzer Karpfen	Gemeinde Kolkwitz	X					
5	Rathauskrebse	Stadtverwaltung Cottbus	X	X				
6	Paddelbruch	Fokus e. V. / ESV Lok Raw Cottbus e.	X	X				
7	SkyDragons	Dt. Zentrum für Luft- und Raumfahrt (I)		X				
8	Happy Hydros	IPP Hydro Consult GmbH	X					
9	Sanzeberg Oldies	Sanzeberg Seniorenresidenz	X					
10	Thüringische Spudgranaten	CTK Cottbus	X					
11	Majorel Blue Fighter	Majorel	X					
12	SOS - Spreepiraten	SOS Kinderdorf	X					
13	INTEGRAlia	Integral Projekt GmbH & Co. KG	X					
14	JUSTITIA	Landgericht Cottbus		X				
15	MS Medicus Enterprise	Medicus Cottbus GmbH						
16	Pink Ladies	Mrs Spory					X	
17	FAM Piraten	FAM Anlagen-Service GmbH	X					
18	CrossFit Cottbus	CrossFit Cottbus		X				
19	Die Burten	ESV Lok Raw Cottbus e. V.		X				
20	Die Wilkinger	Wilke Stift Guben		X				
21	GST Racing Team	GST mbH Cottbus	X				X	
22	Die Seemannschaft	LMBV mbH		X				
23	AWO - Frauen mit Herz	AWO Cottbus		X			X	
24	Reha Vita Drachen	Reha Vita GmbH		X				
25	Dt. Rentenversicherung Knappschaft-I	Dt. Rentenversicherung Knappschaft-I		X				
26	Lebenshilfe	Lebenshilfe Cottbus		X				
27	Pack-Ma's Dragon	REWE Markt Thomas Berges oHG		X				
28	LWG Wasserballfiebel	LWG Cottbus mbH		X				
29	Die Roten Socken	SPD OV Cottbus-Nord		X				
30	Flying green Fighter	Landesamt für Umwelt		X				
31	DRAGON DUCKS	Märkischer Rote		X				
32	Dragon Masters Nowa Sol	Nowa Sol/PL		X				
33	KKS Nowa Sol	Nowa Sol/PL		X				
34	Freakshow	ESV Lok Raw Cottbus		X				
35	Boattrunner	ESV Lok Raw Cottbus		X				
36	Die Maschine	Ludwig-Leichhardt-Gymnasium		X				
37								
38								
39								
40	Zuschauerboot						X	

Minimale Anzahl von Teams für eine Vorläufekategorie (Standard: 2). Sind weniger Teams am Start werden diese in andere Kategorien eingereilt.

Vorläufe erstellen

Checkbox setzen, um immer eine neu zufällige Liste der Vorläufe zu erstellen (empfohlen wird, diese Checkbox nur bei Bedarf zu setzen).

Urkundenliste erstellen

Bezahlliste erstellen

Falls Teams im Nachhinein absagen, können die 'X' für diese Teams jederzeit entfernt werden. Die Vorläufe sind dann neu zu erstellen bzw. von Hand zu modifizieren. Soll in den Endläufen eine ungerade Anzahl von Teilnehmern in einer Kategorie durch ein Zusatzschiff aufgeteilt werden, kann dies jederzeit hinzugefügt werden. 'X' für Teams an einem Platz, der leer ist entfällt. Somit wird es nicht bei der Erstellung der Vorläufe berücksichtigt. Vor dem Erstellen der Endläufe ist für das Zuschauerboot das 'X' in den gewünschten Kategorien zu setzen. Somit wird es im Klammer am den letzten Platz berücksichtigt. Beachte jedoch, dass die tatsächliche Berücksichtigung eines Zuschauerbootes von der vorgegebenen Priorität 'Zusammenfassen von Kategorien bei der Endlauferrichtung' abhängt.

Abbildung 9: Ansicht der Seite Teilnehmerliste im OrgTeam-Modus

Die maximale Anzahl der eingebaren Teams ist derzeit auf 40 begrenzt, wobei das Team mit der Bootsnummer 40 immer nur als Zuschauerboot berücksichtigt wird.

Eingabe eines Teams

Die Eingabe der Teams muss nicht chronologisch, sondern kann in einer beliebigen Zeile erfolgen. Der Name eines teilnehmenden Teams kann durch Klick auf Spalte „Teamname“ eingegeben werden. Gleichzeitig öffnet sich eine Liste mit allen bekannten Teamnamen. Diese Liste reduziert sich je nach

Eingabe (Abbildung 10). Es muss nicht zwingend ein Name aus der Liste ausgewählt werden, sondern es ist die Eingabe eines beliebigen, bisher nicht bekannten, Namens möglich.

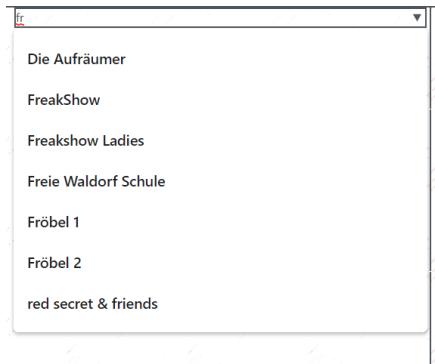


Abbildung 10: reduzierte Liste während der Eingabe

Nach der Eingabe erscheint neben dem Teamnamen ein Icon . Ein Klick auf dieses Icon öffnet einen Dialog zur Eingabe der oben erwähnten Aliasnamen (Abbildung 11) und auch zur Eingabe des Firmen-/Schulnamens. Für jede Wettkampfkategorie ist die Angabe eines Aliases möglich (auch wenn das Team in dieser Kategorie (noch) nicht gemeldet ist). Der Vorteil in der Vergabe eines Aliasnamens gegenüber einem zusätzlichen Eintrag des Teams in einer weiteren Wettkampfkategorie mit zusätzlicher Startnummer liegt darin, dass der Algorithmus zur Erstellung der Vorläufe von vornherein ein Duell gegeneinander ausschließt und eine Kennzeichnung vornimmt, wenn wenig Zeit zwischen mehreren Läufen für dieses Team liegt. Beispielsweise könnte auch zukünftig bei der Schülerregatta Sek I/II eine Schule (z. B. Freie Waldorfschule) als Team eingetragen werden und somit eine einzelne Startnummer erhalten. Gleichzeitig können sowohl das Team startend in Sek I als auch startend in Sek II einen individuellen Aliasnamen erhalten. Helfen Schüler aus Sek I im Team Sek II (oder auch Rennsportler die ihre Schule unterstützen möchten), werden mögliche Wartezeiten reduziert.



Anmerkung: Derzeit wird beim Schulcup darauf verzichtet, eine Startnummer zwischen Sek I/II zu teilen, da die Weitergabe der Startnummer zwischen verschiedenen Klassen i. a. nicht funktioniert, auch wenn sie an der gleichen Schule sind.



Abbildung 11: Teamliste mit geöffnetem Alias-Dialog

Jede Änderung am Teamnamen oder einem Alias wird sofort gespeichert. Die Anzeige eventuell weitere aktiver Clients im Anwendermodus wird aktualisiert.



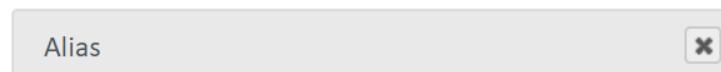
Nach jeder Änderung an den Teamnamen oder deren Wettkampfbeteiligung sind die bisher erstellten Vorlauflisten nicht mehr aktuell und bei Bedarf neu zu erstellen. Einzige Ausnahme stellt ein eventuell für die Finallaufes einzutragendes Zuschauerboot dar.

Nur wenn ein Team Aliasnamen besitzt werden diese angezeigt sobald sich der Mauszeiger über der Zeile des Teams und der Spalte der betroffenen Wettkampfkategorie befindet (Abbildung 12).

3		Wilkingen	X			
4		Freakshow		X	X	
5		Eine schrecklich nette Gemeinde	X			
6		Die Bunten	X			
7		Kraulquappen	X			
8		SPAR-DRACHEN	X			

Abbildung 12: Anzeige des Aliasnamens als Tooltip (Info)

Wird mit der rechten Maustaste auf die Zelle mit Wettkampfbeteiligung unter Aliasnamen geklickt, erscheint ein Info Dialog entsprechend Abbildung 13



startet im «10'er Damen-Cup» als «Freakshow Ladies»

Abbildung 13: Anzeige des Aliasnamens als Info-Dialog

Während das Tooltip verschwindet, sobald der Mauscursor den Bereich verlässt, muss der Info-dialog explizit über das Schließen-Symbol geschlossen werden.

Eingabe der Organisation/Firma/Schule

Der Name der Organisation/Firma/Schule eines teilnehmenden Teams kann durch Klick auf Spalte „Organisation“ eingegeben werden. Gleichzeitig öffnet sich eine Liste mit allen bekannten Organisationsnamen. Diese Liste reduziert sich je nach Eingabe genau wie bei der Eingabe des Teamnamens (vgl. Abbildung 10). Es muss nicht zwingend ein Name aus der Liste ausgewählt werden, sondern es ist die Eingabe eines beliebigen, bisher nicht bekannten, Namens möglich.

Eingabe der Wettkampfbeteiligung

Nach der Eingabe eines Teamnamens kann für dieses Team jederzeit die Beteiligung an einer Wettkampfkategorie hinzugefügt oder entfernt werden. Das Hinzufügen erfolgt durch Eingabe eines 'x' oder 'X' in der korrekten Wettkampf-Spalte. Das Entfernen der Teilnahme erfolgt durch Drücken der Taste 'Entf' (auf engl. Tastaturen 'Del'), durch die Leertaste oder 'Rücktaste' (auf engl. Tastaturen Backspace'). Zwischen den Zellen der Tabelle kann mit den Cursortasten hin- und hergesprungen werden. Die Enter-Taste bewegt den Eingabecursor immer in die darunterliegende Zeile.

Falls Teams im Nachhinein absagen, können die 'X' für diese Teams jederzeit entfernt werden. Die Vorläufe sind dann neu zu erstellen bzw. von Hand zu modifizieren. Soll in den Endläufen eine ungerade Anzahl von Teilnehmern in einer Kategorie durch ein Zuschauerboot aufgefüllt werden, kann dieses jederzeit hinzugefügt werden. 'X' für Teilnahme an einem Wettbewerb entfällt. Somit wird es auch nicht bei der Erstellung der Vorläufe berücksichtigt. Vor dem Erstellen der Endläufe ist für das Zuschauerboot das 'X' in den gewünschten Kategorien zu setzen. Somit wird es im Kampf um den letzten Platz berücksichtigt. Beachte jedoch, dass die tatsächliche Berücksichtigung eines Zuschauerbootes von der vorgegebenen Priorität „Modus für die Zusammenstellung der Finallaufe“ abhängt.

Die Anzahl der Teams in einer Wettkampfkategorie wird unterhalb der Kopfzeile bzw. über der Fußzeile der Tabelle aufgeführt.



Die beiden nachfolgenden Funktionen sind derzeit für OrgTeam nicht aktiv!

Urkundenliste erstellen

Die Urkundenliste dient dem Schreiber/ der Schreiberin der Urkunden als Unterstützung. Die Erstellung erfolgt nach Klick auf den Button „Urkundenliste erstellen“. Es wird eine Liste zusammengestellt, in der nach Wettkampfkategorie sortiert die jeweils startenden Teams aufgeführt sind. Nach Zusammenstellung der Liste wechselt die Applikation auf die Reportseite und bietet die Liste dort zum Ausdruck an.

Bezahlliste erstellen

Die Bezahlliste dient der Kassiererin/ dem Kassierer als Unterstützung. Die Erstellung erfolgt nach Klick auf den Button „Bezahlliste erstellen“. Es wird eine Liste zusammengestellt, in der alle Teams und der jeweils zu zahlende Betrag aufgeführt. Teams, für die kein Betrag eingetragen wurde, werden nicht in die Bezahlliste übernommen. Nach Zusammenstellung der Liste wechselt die Applikation auf die Reportseite und bietet die Liste dort zum Ausdruck an.

Ein Ausdruck der Seite über den Button ist jederzeit möglich.