

Grundsätzliches zur Verwendung des Auslosungsprogramms des DDV

Deutscher Doppelkopf-Verband e. V.

Das Programm wird vom Vorstand (Spielleiterin oder BL-Referent) als gezippte Datei verschickt – wegen der Größe und der Beschränkungen einzelner Mail-Anbieter.

Bitte einen gesonderten Ordner anlegen (NICHT auf dem Desktop speichern) und die Datei dorthin entpacken. In diesem Ordner wird später auch die Export-Datei abgespeichert, die bitte **unbedingt zeitnah** an ergebnisse.ddv@doko-verband.de gesendet werden muss.

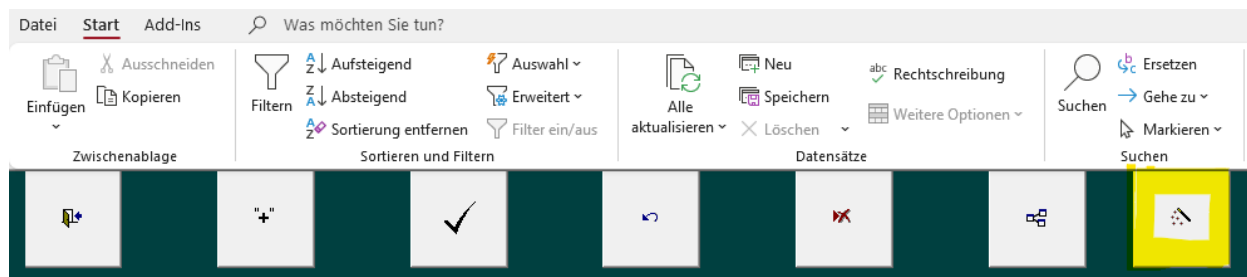
Das Programm ist Access-basiert, es ist aber in der Regel keine Installation dieser Microsoft-Software erforderlich. Es werden jedoch ca. 10 MB freier Speicher benötigt. Falls dennoch eine Installation von MS Access Runtime 365 erforderlich ist, findet ihr diese unter:

<https://support.microsoft.com/de-de/access/download-and-install-microsoft-365-access-runtime>

Beim Starten kann es vorkommen, dass eine Warnung wegen Makros auftaucht – bitte die Standard-Auswahl bestätigen.

Der Vorstand wird die Software rechtzeitig im Vorfeld zur Verfügung stellen – mit dem jeweils aktuellen Mitgliederbestand und vorbereiteten Turnier-Parametern.

Beim Eingeben der Spieler bitte immer den „Zauberstab“ benutzen – im folgenden Screenshot gelb markiert. Das verhindert Schreibfehler und ordnet den Spielern ihre Mitgliedsnummer zu – wichtig für die Auswertungen seitens des DDV. Spieler „ohne Verein“ müssen natürlich manuell erfasst werden.



Hinter den Spielernamen können die Mitglieder des Schiedsgerichtes markiert werden – damit werden diese beim Endergebnis ausgedruckt. Auch der Schiedsrichter kann markiert werden – falls dieser nicht mitspielt, bitte dennoch namentlich erfassen und als „nicht anwesend“ markieren.

In der Regel sollte immer jemand vor Ort sein, der das Programm schon einmal genutzt hat – einfach mal die Teilnehmer befragen, falls ihr euch unsicher seid.

Bitte beachtet, dass ihr alle Listen nur über die Schaltfläche „Seitenansicht schließen“ verlasst, nicht über das Kreuz in der oberen rechten Ecke – damit schließt ihr das Programm aus Versehen.

Da die Ausgabe der mit Namen befüllten Aufschreib-Zettel sehr komfortabel ist, empfehlen wir die Verwendung dieses Features. Es werden je 2 Zettel auf einem Blatt (DIN A4) ausgegeben, daher empfiehlt es sich, eine gute Schere bzw. eine Papierschneidemaschine vor Ort zu haben. Ausreichend Papier und Toner sind natürlich auch eine Voraussetzung hierfür.

Für den Aushang von Auslosung und Zwischenständen eignet sich Kreppband am besten – das lässt sich leichter ablösen und ohne Schere abtrennen. Klassisches Tesa geht natürlich auch.

Übersicht der Menü-Struktur

Es gibt folgende vier Haupt-Einteilungen:

- **Stammdaten** – pflegt in der Regel ein Vorstandsmitglied
- **Turnier**
- **Ergebnisse**
- **Extras** – hier sind in der Regel nur die Punkte „Spieler auswechseln“ und „Ergebnis-Export“ relevant

Für den Rest steht alles recht übersichtlich in der Kurzanleitung vom Programmierer der Software.