

## FoG – Turnierverwaltung

### **Nutzungsbedingungen**

Diese Programm ist Freeware. Es darf beliebig genutzt und verbreitet werden.

Die Nutzung geschieht strikt auf eigene Gefahr. Der Autor übernimmt keinerlei Verantwortung für die Software, weder für das korrekte Funktionieren noch für eventuelle Auswirkungen auf den Rechner, auf dem das Programm ausgeführt wird.

### **Systemvoraussetzungen**

Die Software benötigt als Betriebssystem MS Windows 7 oder höher sowie ein installiertes .net-Framework 4.0 oder höher.

(Download: <http://msdn.microsoft.com/de-de/netframework/>)

### **Erste Schritte**

1. Zip-Datei von der KoMiCon-Seite laden.
2. Zip-Datei an beliebiger Stelle entpacken. (Schreibrechte für den ausführenden Account sollten vorhanden sein.)
3. Turnierverwaltung-FOG.exe starten.
4. Beim ersten Start die Sprache auswählen.
5. Ein neues Turnier anlegen.
6. Spieler eingeben (Reiter „Spieler“).
7. Erste Runde erzeugen und im Reiter Rundenverwaltung die Spielergebnisse (verlorene Attrition-Points) eintragen.
8. Im Reiter Ergebnisse sind die Tabellen einsehbar.

Handhabung der Tabellen:

- Weiß hinterlegte Felder sind editierbar.
- Zum Löschen einer Zeile, diese vollständig markieren (graue Fläche links der Zeile), dann die Entfernen-Taste drücken. In der Rundenverwaltung muss die Runde hierfür erst entsperrt werden (Schaltfläche mit dem Schloss-Symbol).

Ausdrucken:

- Den entsprechenden Reiter und die passende Runde auswählen.
- Die Seite über das Druck-Menü ausdrucken.

## FoG – Tournament Manager

### **Terms of usage**

This program is freeware. You may freely use it and distribute it.

Usage is on your own risk. The author does not take any responsibility for the software. Neither the correct functionality of the software is guaranteed, nor can I take responsibility for any effects on your computer.

### **System requirements**

To run the software you need MS Windows 7 or higher as operating system. Also the .net-framework 4.0 or higher must be installed.

(Download: <http://msdn.microsoft.com/de-de/netframework/>)

### **First steps**

1. Download the zip-folder from the komicon-homepage.
2. Unzip the folder at any place. (The account you use should have the right to write at the folder.)
3. Start Turnierverwaltung-FOG.exe.
4. At the first start, choose a language.
5. Create a new tournament.
6. Enter the players. (Tab „player“)
7. Create a first round and enter the game results (the attrition points lost by each player) in the tab „Manage round“.
8. In the tab „Results“ you can see the tournament charts.

Using the tables:

- White coloured fields are editable.
- To delete a row, mark it (by clicking the gray field left of the row) and press the delete-key. At the tab „manage round“ you first have to unlock the round. (Use the button with the lock depicted on it).

Print:

- Choose the appropriate tab and a round.
- Use the menu to print the selected page.

### Hinweise zum Import der Spielerdaten:

- die Daten müssen als csv-Datei vorliegen
- die Daten müssen in der folgenden Reihenfolge enthalten sein:
  - Nachname
  - Vorname
  - Armee (optional)
  - Jahr der Armee (optional)
  - Anzahl der Battlegroups (optional)
- die Daten können mit Komma ( , ) oder Semikolon ( ; ) getrennt sein
- die Daten können, müssen aber nicht mit Hochkommata ( ' ' ) oder Anführungszeichen ( " " ) eingefasst sein.

Beispiele:

Baker, James, Hittite Empire, -2100, 12

oder

'Baker'; 'James'; 'Hittite Empire'

Jahre v.Chr. müssen negativ angegeben werden.  
(200 ist also 200 n.Chr., -200 ist 200 v.Chr.)

### Wo bekomme ich die Armeelistenauswahl?

Auf der Seite *Spielerverwaltung* den rechts abgebildeten Button klicken. Rechts  erscheint nun ein neues Fenster, von dem aus die Armeelisten per Drag & Drop auf den Spieler gezogen werden können.

### Was bedeutet die Option „Nur falls Alternativspieler verfügbar“?

Wenn diese Option gewählt wird, verhält sich der Pool etwas anders. Hier ein Beispiel:

- Klaus (20) (Pool A)
- Holger (16) (Pool A)
- Thomas (14) (Pool B)
- Martin (10) (Pool B)

### Hints on the import of player data:

- the data must be in a csv file
- Data has to be included in the following order:
  - last name
  - first name
  - army (optional)
  - army year (optional)
  - number of Battlegroups (optional)
- the data may be either by comma ( , ) or by semicolon ( ; )
- the date may, but need not to be included in either inverted commas ( ' ' ) oder quotation marks ( " " ).

Examples:

Baker, James, Hittite Empire, -2100, 12

or

'Baker'; 'James'; 'Hittite Empire'

Years that are BC must be negativ.  
(So 200 is 200 AD while -200 is 200 BC.)

### Where do I get the army list selection?

At the *Manage Player* page click the button  shown on the right. You will get a new window right of your main window which includes the army lists. You can drag the army list form there and drop it on the player.

### What does „Only if alternative player is available“ mean at the pool page?

If you check this option, the pool works a little different. Look at the following example:

- Klaus (20) (Pool A)
- Holger (16) (Pool A)
- Thomas (14) (Pool B)
- Martin (10) (Pool B)

In diesem Fall würde bei der Verwendung des Schweizer Systems mit normal Pools Klaus gegen Thomas spielen, da Holger im selben Pool ist wie Klaus.

Wurde die Option „Nur falls Alternativspieler verfügbar“ gewählt und der maximale Punktabstand mit einem Punkt angegeben, würde Klaus gegen Holger spielen, da der nächste Spieler, der nicht im selben Pool ist (Thomas) mehr als der angegebene maximale Punktabstand entfernt ist.

Wurde der maximale Abstand jedoch auf zwei Punkte festgelegt, käme Klaus wieder gegen Thomas, da der Abstand zwischen Holger und Thomas nun nicht mehr größer ist als der definierte maximale Abstand.

### **Wie arbeitet die Historische Runde?**

Wird eine historische Runde gewählt, werden zunächst innerhalb der Bücher zeitlich möglichst passende Paarungen gebildet, wobei Bürgerkriege vermieden werden. Anschließend werden die übrigen Spieler ebenfalls historisch möglichst passend gepaart.

Die historische Runde setzt voraus, dass für alle Spieler die Armee und die Jahreszahl der Armee angegeben wurde. Die Armee muss dabei entweder über die Armeelistenauswahl angegeben werden oder korrekt geschrieben sein. Solange die Armee noch nicht erkannt wurde, wird das entsprechende Feld gelb hinterlegt.

### **Anmerkung zu der Option, Spielern einen Bonus oder Malus zu geben:**

Diese Punkte werden in der Tabelle berücksichtigt, nicht aber beim Erzeugen einer neuen Runde mit dem Schweizer System. Ein Bonus führt also nicht dazu, dass ein Spieler schwere Gegner erhält, ein Malus nicht zu leichteren Spielen.

### **Ändern des Spielergebnisses**

Ab Version 1.3.0.0 können die Punkte eines Spiels geändert werden. In diesem Fall wird die Punktespalte gelb markiert, um die Änderung anzuzeigen. Werden anschließend wieder Attritionpoints eingegeben, werden die Punkte wieder berechnet.

In this case, using the swiss system with normal pools, Klaus would play Thomas, since Holger is in the same pool as Klaus.

If you checked the option „*only if alternative is available*“ and defined a maximum distance of one point, then Klaus would play Holger, since the next player not in the same pool (Thomas) is more the one point away from Holger.

If you defined the maximum distance as two points, Klaus would play Thomas, because the difference of points between Holger and Thomas is now not greater than the defined maximum distance.

### **How does the historic round work?**

The historic round first creates pairs of players within the books, thereby trying to minimise the time difference between players. It avoids civil wars. All players that could not be paired within there army book will be paired with minimal time difference afterward.

This requires that for all players the army and the army year have been entered. The army either must have been defined by using the army list selection tool or must be written correct. As long as the army could not be recognized the army list field will have a yellow background.

### **Hint on the option to give players a bonus or malus:**

This points are calculated into the result charts, but will not affect the swiss system. So giving a player a bonus will not result in giving him harder games, nor does giving someone a malus will give him easier opponents.

### **Changing the score of a game**

Since version 1.3.0.0 you can change the score of each game. The score column will be marked yellow to show that the score has been changed. Editing the attrition points of the game afterward will force a new calculation of the points of the game and will undo the manual score change.

**Hinweis zu den Renaissancelisten**

Einige der Listennamen sind für FoG:AM und FoG:R identisch. Dies bei kann bei manueller Eingabe des Listennamens zu einer falschen Zuordnung führen. Daher wurde eine zusätzliche Kontrollspalte eingeführt, die die Epoche (AM, R oder N) der Armee anzeigt. Die Verwendung der Armeelistenauswahl führt auf jeden Fall zu einer richtigen Zuordnung.

**Hint on the renaissance lists**

Some of the army names are identical in FoG:AM and FoG:R. If editing the army name manually this can result in a wrong assignment of the army. Therefor an additional column was added that shows the epoche (AM, R, or N) of the army. Using the army list selection will result in a correct assignment of the army list.