SCHOCKOUT

TURNIER.
TISCH.
TRIUMPH.

DAS ORGANISATOREN-HANDBUCH

Von der ersten Einstellung bis zur letzten Urkunde – Schritt für Schritt durch einen sicheren und entspannten Turniertag.

AUSGABE 1.0 · SCHOCKOUT.DE

DER ROTE FADEN

In zehn Schritten durch den Turniertag.

Diese Reihenfolge ist die sichere Standardroute. Das Cockpit zeigt zusätzlich immer den aktuell sinnvollsten nächsten Schritt.

01

Zugang anlegen

Einladungslink öffnen, Sicherheitsprüfung lösen, eindeutigen Alias wählen und den erzeugten Zugangscode sicher verwahren.

02

Turnier einrichten

Eckdaten, Spielerzahl, Tische, Sonderwürfe, Haupt- und Trostrunden im Assistenten festlegen.

03

Zugänge verteilen

Anmelde-QR aushängen; Schriftführer-, Beamer-, Kamera- und Gastzugänge gezielt an die richtigen Personen geben.

04

Teilnehmer aufnehmen

Spieler melden sich selbst per Alias an oder werden vom Organisator manuell ergänzt. Tisch und Platz entstehen sofort.

05

Anmeldung schließen

Die vorhandene Verteilung bleibt bestehen. Durch das Schließen startet die Vorrunde – nicht erneut auslosen.

06

Runden erfassen

Schriftführer tragen pro Runde alle Spielergebnisse ein und markieren den Tisch nach Erreichen des Limits als fertig.

07

Qualifizierte prüfen

In der Phasensteuerung alle Namen, Quellrunden und Zielplätze kontrollieren – keine verkürzte Restanzeige.

08

Nächste Phase erstellen

Tischzahl und Weiterkommen je Tisch anwenden; Haupt- und Trostrunden werden ohne Doppelbelegung getrennt befüllt.

09

Runde aufrufen

Push und Bestätigungsfenster senden. Bereitschaft live prüfen; fehlende Personen einzeln oder gesammelt bereitstellen.

10

Abschließen und sichern

Finale auswerten, Urkunden und Abschlussbericht erzeugen, Logo kontrollieren und ein Datenbank-Backup erstellen.

MERKSATZ

Anmelden → schließen → spielen → Tische fertig → Qualifizierte prüfen → nächste Phase erstellen → aufrufen.

VORBEREITUNG

Einrichten, bevor die Tür aufgeht.

Der Assistent schafft das Grundgerüst. Regeln und Phasensteuerung bleiben anschließend getrennte Arbeitsbereiche: Regeln beschreiben den Weg, die Phasensteuerung führt ihn aus.

1 · Eckdaten & Tischsetup

Turniername, Datum, Ort, maximale Teilnehmerzahl und verfügbare Tische eintragen. Der einzige aktive Spielmodus ist Schocken; weitere Spiele sind als „Coming soon“ markiert.

2 · Regelwerk & Sonderwürfe

Punktelogik sowie Standard- und eigene Sonderwürfe festlegen. Eigene Einträge erhalten Name und Punkte und erscheinen am Schriftführer-Tisch als Schnellauswahl.

3 · Haupt- und Trostrunden

Für Vorrunde, Achtel-, Viertel-, Halbfinale und Finale Tischzahl, Plätze und „weiter je Tisch“ festlegen. Trostrunde 1–3 besitzt dieselbe Einstelllogik.

4 · Sichtprüfung

Vor Freigabe kontrollieren: Reichen Plätze und Tische? Passt die Zahl der Qualifizierten in die Zielphase? Sind parallele Trostrunden berücksichtigt?

Beispiel für einen sauberen Turnierpfad

PHASE	BELEGUNG	WEITER	PARALLEL
Vorrunde	10 Tische × 5	Platz 1–2 je Tisch	Platz 3–5 → TR1
Achtelfinale	5 Tische × 4	Platz 1–2 je Tisch	Verlierer → TR2
Viertelfinale	4 Tische × 4	Platz 1–2 je Tisch	Verlierer → TR3
Halbfinale	2 Tische × 5	Finalplätze laut Regel	TR3-Sieger laut Regel
Finale	1 Tisch	Turnierabschluss	–

VOR FREIGABE

Sind mehr Qualifizierte vorgesehen als Zielplätze vorhanden sind, zuerst Regeln oder Tischzahl korrigieren. Nicht im laufenden Phasenwechsel improvisieren.

TEILNEHMER

Anmeldung und faire Verteilung.

Teilnehmer benötigen kein dauerhaftes Konto. Ein Turnierzugang gilt nur für das jeweilige Turnier und kann trotzdem die öffentliche Seite und das Online-Spiel nutzen.

Selbstanmeldung per QR

Der Teilnehmer scannt den Anmelde-Code, wählt einen noch freien Alias und erhält unmittelbar Tisch, Platz und persönliche Übersicht.

Manuell ergänzen

Unter „Spieler“ kann der Organisator Personen vor Ort anlegen. Doppelte Aliasnamen werden abgewiesen, damit Zuordnungen eindeutig bleiben.

Persönlicher Wiederzugang

Auf der QR-Seite lässt sich für jeden angemeldeten Spieler ein persönlicher Code anzeigen. Damit kommt er nach einem geschlossenen Browser zurück in seine Übersicht.

Faire Zuordnung

Die Platzvergabe balanciert neue Spieler über die verfügbaren Tische. „Fair auslosen“ ist eine bewusste Sonderaktion und nicht Teil des normalen Startablaufs.

WICHTIG **Beim Schließen der Anmeldung startet die Vorrunde mit der bereits entstandenen Verteilung. Nicht noch einmal auslosen – sonst ändern sich Tisch und Platz.**

Checkliste direkt vor dem Start

- □ Teilnehmerzahl und freie Plätze stimmen.
- □ Jeder Name ist genau einmal vorhanden.
- □ Schriftführer für alle Vorrundentische haben ihren Tischzugang.
- □ Beamer- und Kameraseite sind auf den vorgesehenen Geräten geöffnet.
- □ Testmeldungen und Testrunden wurden vor dem echten Start entfernt oder klar getrennt.

Rollen sauber trennen

Teilnehmer

Sieht persönliche Zuordnung, Rundenaufrufe und freigegebene öffentliche Bereiche. Darf keine Turnierregeln oder Ergebnisse anderer Tische verändern.

Schriftführer

Bearbeitet ausschließlich die mit seinem stabilen Tisch-/Phasenzugang freigegebenen Runden. Der Rollenlink darf nicht als Teilnehmer-Anmeldung verteilt werden.

Gast / Beamer / Kamera

Gastansicht ist lesend; Beamer zeigt den Turnierverlauf; Kamera sendet nach Freigabe. Jede Rolle besitzt einen eigenen Code.

Organisator

Steuert Regeln, Spieler, Phasen, Aufrufe, Ausgaben und Backups im eigenen, privaten Bereich.

QR & SCHRIFTFÜHRER

Ein stabiler Link pro Aufgabe.

Zugänge bleiben für das gesamte Turnier gültig, bis sie bewusst neu erzeugt oder das Turnier gelöscht werden. Schriftführer können zwischen den Phasen wechseln, ohne dass ein neuer Personen-Account nötig ist.

QR-Übersicht richtig nutzen

CODE	WOFÜR	WEITERGABE
Anmeldung	Neue Teilnehmer melden sich per Alias an.	Öffentlich am Veranstaltungsort
Teilnehmer einzeln	Wiederzugang zur persönlichen Übersicht.	Nur an die betreffende Person
Schriftführer	Ergebniseingabe für Tisch und Phase.	Nur an den jeweiligen Schriftführer
Gast	Freigegebene, lesende Turnieransicht.	Nur wenn gewünscht
Beamer	Großanzeige mit automatischem Durchlauf.	Nur auf dem Präsentationsgerät
Kamera	Smartphone als Kameraquelle.	Nur an den Kamerabediener

FILTER NUTZEN

In der QR-Übersicht nach Vorrunde, Achtel-, Viertel-, Halbfinale, Finale sowie Trostrunde 1–3 filtern. So werden nur die gerade benötigten Schriftführer-Codes gezeigt.

Runde am Smartphone erfassen

01

Tisch und Runde prüfen

Oben müssen Turnier, Phase, Tisch und Rundennummer stimmen.

02

Alle Spieler gleichzeitig bewerten

Bei jedem Spieler einen Sonderwurf wählen oder Punkte manuell eintragen. Die Auswahl eines Spielers löscht die anderen nicht.

03

Gemeinsam speichern

Erst wenn alle Zeilen stimmen, die gesamte Runde einmal speichern. Der Doppelübertragungs-Schutz verhindert versehentliche Mehrfachbuchungen.

04

Korrigieren und abschließen

Einträge können geändert, gelöscht und wiederhergestellt werden. Nach dem Rundenlimit wird der Tisch als fertig markiert – auch bei Testrunden.

BEI VERLUST

Ist ein Schriftführer-Link öffentlich geworden, den betreffenden Code neu erzeugen. Alte Ausdrucke funktionieren danach nicht mehr.

PHASENSTEUERUNG

Prüfen. Erstellen. Aufrufen.

Die Phasensteuerung ist der operative Mittelpunkt nach der Vorrunde. Sie verändert keine Regel stillschweigend, sondern zeigt, wie die gespeicherten Einstellungen angewendet werden.

1 · Voraussetzung

Alle für die Quellphase notwendigen Tische müssen fertig sein. Fehlt ein Tisch, zuerst die Rundeneingaben und das Rundenlimit prüfen.

2 · Qualifizierte

Vor dem Start werden alle weitergekommenen Spieler ausgeschrieben – inklusive Quelle und geplantem Ziel. Keine Person darf gleichzeitig in Haupt- und Trostrunde landen.

3 · Kapazität

Die eingestellte Tischzahl muss alle Qualifizierten aufnehmen. Zusätzliche Trostrundentische erhalten freie, noch nicht belegte Tischnummern.

4 · Erstellen

Erst nach erfolgreicher Prüfung die Phase erzeugen. Wiederholtes Klicken erzeugt dank Schutz keine zweite identische Phase.

So greift „weiter je Tisch“

Die Einstellung wird für jede Quellrunde separat angewendet. Beispiel: Bei sechs Tischen in Trostrunde 1 und „1 weiter je Tisch“ kommen sechs Spieler weiter – nicht nur einer aus der gesamten Trostrunde.

QUELLE	BEISPIELREGEL	ERGEBNIS
Vorrunde	Platz 1–2 je Tisch → AF	2 Qualifizierte pro Vorrundentisch
Achtelfinale	Platz 1–2 je Tisch → VF	2 Qualifizierte pro AF-Tisch
Trostrunde 1	Platz 1 je Tisch → VF	1 Sieger aus jedem TR1-Tisch
Viertelfinale	Platz 1–2 je Tisch → HF	2 Qualifizierte pro VF-Tisch
Trostrunde 2	Platz 1 je Tisch → HF	1 Sieger aus jedem TR2-Tisch
Trostrunde 3	Platz 1 je Tisch → Finale	1 Sieger aus jedem TR3-Tisch

STOPP-SIGNAL

Eine Person erscheint in zwei parallelen Zielphasen oder eine Zielphase lässt sich trotz fertiger Tische nicht erstellen? Nicht manuell doppelt anlegen. Quelle, Regeln und Kapazität prüfen und nötigenfalls aus dem Backup zurückkehren.

RUNDENAUFRUF

Vom Bildschirm direkt an den Tisch.

Nach dem Erstellen einer Phase kann der Organisator die Spieler aufrufen. Die persönliche Meldung nennt Phase, Tisch und Platz und bleibt offen, bis sie bestätigt wird.

Browser-Push

Wer Benachrichtigungen erlaubt hat, kann den Aufruf auch bei geschlossener Seite als Systemmeldung erhalten. Android unterstützt Ton/Vibration abhängig von Geräte- und Browsereinstellungen.

Bestätigungsfenster

Beim Öffnen der Teilnehmerseite erscheint der Aufruf ebenfalls als großes Fenster. „Ich bin bereit“ schließt es und meldet den Status zurück.

Manuell bereitstellen

In der Organisatoren-Übersicht kann eine anwesende Person mit einem Klick auf bereit gesetzt werden – sinnvoll ohne Push oder bei gemeinsam genutztem Gerät.

Alle bereit

Die Sammelaktion markiert nur die noch offenen Personen. Vorher Blickkontakt oder mündliche Bestätigung einholen, damit niemand versehentlich fehlt.

Empfohlener Ablauf

01 **Phase vollständig kontrollieren**
Tisch- und Platzzuordnung in der Liste prüfen.

02 **Rundenaufruf senden**
Einmal auslösen und den Zustellstatus abwarten – nicht mehrfach hintereinander klicken.

03 **Bereitschaft beobachten**
Grün bedeutet bestätigt. Fehlende Spieler persönlich ansprechen oder manuell bereitstellen.

04 **Startsignal geben**
Erst starten, wenn die erforderlichen Plätze besetzt sind und die Schriftführer online sind.

PUSH-TEST

Vor dem Turnier auf mindestens einem Android- und – falls relevant – einem iPhone testen. Stromsparmodus, Fokusmodus und Browserberechtigung können die Darstellung beeinflussen. Das Bestätigungsfenster bleibt der eingebaute Rückfallweg.

LIVE IM RAUM

Beamer, Kamera und Hallenplan.

Die Präsentationsseite macht den Turnierstand sichtbar. Kamera und Hallenplan sind optionale Ergänzungen; das Turnier selbst bleibt auch ohne sie steuerbar.

Beamerseite

Zeigt aktuelle Tische, Phasen, Hinweise und Siegeransichten. Der automatische Durchlauf wechselt durch die freigegebenen Bereiche.

Turnierlogo

Logo einmal im Turnier hinterlegen. Es wird proportional und ohne Beschnitt in Beameransicht, Abschlussbericht und weiteren Ausgaben dargestellt.

Live-Kamera

Ein Smartphone sendet nach Kamera-Freigabe per WebRTC zur Beamerseite. Bei schwierigen Mobilfunknetzen kann die Verbindung scheitern; WLAN ist meist zuverlässiger.

Bild-Fallback

Wenn WebRTC nicht möglich ist, hält ein komprimiertes Ersatzbild die Anzeige nutzbar. Vor dem Filmen sind sichtbare Personen zu informieren und erforderliche Einwilligungen einzuholen.

Hallenplan

Raumplan hochladen, Bereiche benennen und Tische per Drag-and-drop platzieren. Nicht benötigte Tische können wieder entfernt werden.

Laufweg

Der persönliche Aufruf ergänzt Tisch und Platz um Bereich und kleinen Weg. Das ist eine Orientierungshilfe, kein GPS-Tracking.

VOR ORT TESTEN

Beamer, Kamerahandy und Organisatoren-Gerät im tatsächlichen Veranstaltungs-WLAN öffnen. Bildschirm-Wachmodus, Netzteil, Querformat und Sichtschutz vor dem Einlass prüfen.

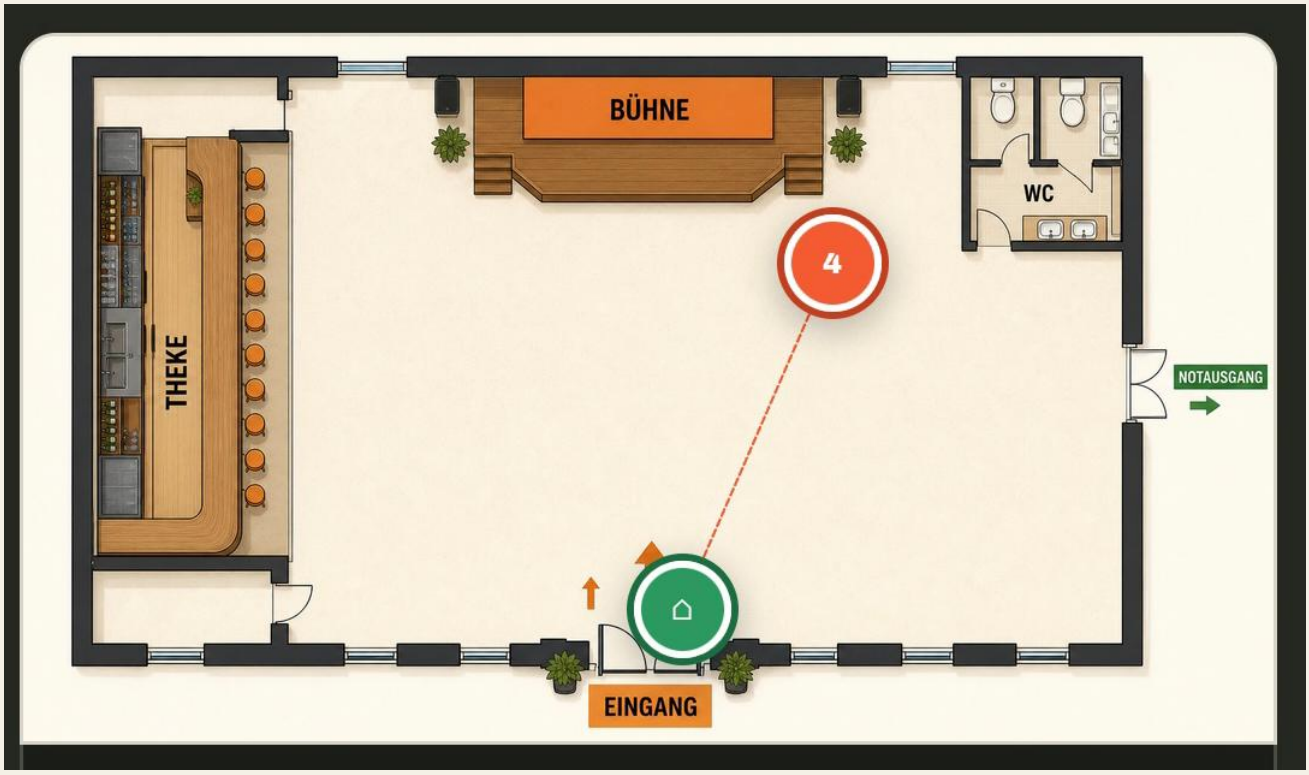
Präsentations-Check

- □ Logo vollständig und nicht gequetscht
- □ Tischnummern aus Sitzplan und Phasensteuerung identisch
- □ Automatischer Durchlauf zeigt nur gewünschte Bereiche
- □ Kamerabild ist freiwillig und klar gekennzeichnet
- □ Beamer-Link nicht als Verwaltungszugang verwenden

BEISPIELPLAN ZUM TESTEN

Ein Raum. Ein Tischziel. Ein klarer Weg.

Dieser Musterplan kann als Vorlage für einen vollständigen Funktionstest dienen. Er zeigt keine echte Ortsmessung, sondern eine vom Organisator festgelegte Orientierung für Rundenaufruf und Hallenanzeige.



PRAXISBEISPIEL · Markierter Weg vom Eingang zu Tisch 4; Bühne, Theke, WC und Notausgang bleiben auf einen Blick erkennbar.

So wird der Plan vorbereitet

Einen gut lesbaren Grundriss ohne persönliche Daten als Bild hochladen. Eingang, Bühne/Beamer, Bar, Toiletten, Notausgang und zwei Tischbereiche deutlich kennzeichnen.

Tische platzieren

Alle Turniertische an ihrer echten Position setzen und passenden Bereichen zuordnen. Jede Nummer genau einmal verwenden; überzählige Markierungen vor dem Test wieder löschen.

Testweg anlegen

Für einen Testspieler den Weg vom Eingang bis Tisch 4 markieren. Der persönliche Aufruf muss Zielbereich und Tisch nennen; der Weg bleibt eine Orientierungshilfe.

Vor Ort abgleichen

Mit dem Smartphone am Eingang starten und die Route tatsächlich ablaufen. Sichtbarkeit, Barrierefreiheit, freie Fluchtwege und Blick auf den Beamer prüfen.

SICHERHEIT

Der eingezeichnete Weg darf keine Notausgänge blockieren und ersetzt keine vorgeschriebene Flucht- oder Brandschutzkennzeichnung. Hallenplan und Laufweg dienen nur der Turnierorientierung.

ABSCHLUSS & SICHERUNG

Auswerten, ausgeben, bewahren.

SchockOut trennt Turniererfolg von einer bloßen Gesamtpunkteliste: Der erreichte Turnierweg bestimmt zuerst den Rang; innerhalb der entscheidenden Runde ergänzen die dort erzielten Werte das Ergebnis.

Rangliste

Finalisten stehen vor Halbfinalisten und diese vor früher ausgeschiedenen Spielern. Die Abschlusswerte der entscheidenden Runde werden transparent ergänzt.

Urkunden

Modernes SchockOut-Layout mit Turniername, Platzierung und optionalem Turnierlogo. Druckvorschau vor dem Papierdruck kontrollieren.

Abschlussbericht

Fasst Kennzahlen, Podium, Phasen, Zeitplan und besondere Ereignisse in einer turnierbezogenen Ansicht zusammen.

PDF & Export

Ligen, Spielabende und Ranglisten lassen sich im SchockOut-Stil ausgeben. Empfänger und Ablage der exportierten personenbezogenen Daten bewusst wählen.

Backup erstellen

Das Backup wird pro Organisator in der Datenbank gespeichert. Vor größeren Tests, Regeländerungen oder Wiederherstellungen eine aktuelle Sicherung anlegen.

Backup wiederherstellen

Nur nach Prüfung von Turnier und Sicherungszeitpunkt starten. Eine Wiederherstellung kann alte Namen und Ergebnisse erneut einbringen.

SPEICHERUNG

Turniere können ohne festen technischen Ablauftermin oder mit gewählter Frist gespeichert werden. Trotzdem regelmäßig prüfen, ob personenbezogene Daten noch benötigt werden; Organisatoren können Turniere und ihren gesamten Zugang löschen.

Nach dem Finale

- □ Finaltisch vollständig und als fertig markiert
- □ Podium und ausgeschiedene Phasen plausibel
- □ Urkunden-Namen und Turnierlogo kontrolliert
- □ Abschlussbericht gespeichert oder gedruckt
- □ Datenbank-Backup erstellt
- □ Nicht mehr benötigte Kamera-, Gast- oder Tischzugänge erneuert/entfernt

WENN ETWAS HAKT

Schnelle Hilfe am Turniertag.

Erst den aktuellen Zustand prüfen, dann genau eine passende Aktion ausführen. Mehrfaches Klicken oder manuelle Doppelanlagen erschweren die Fehlersuche.

Eine Schaltfläche reagiert nicht

Kurz warten, Seite einmal neu laden und prüfen, ob die Aktion bereits gespeichert wurde. Keine neuen Tabs als Ersatzworkflow öffnen.

Phase lässt sich nicht erstellen

Alle Quelltische auf „fertig“, vollständige Ergebnisse, Zielkapazität und Regeln „weiter je Tisch“ prüfen. Danach Qualifiziertenliste erneut öffnen.

Spieler steht in zwei Runden

Phase nicht starten. Zielbelegungen und Quellregeln prüfen; betroffene Person darf nur in einem parallelen Ziel landen.

Tisch wird nicht fertig

Rundenlimit und gespeicherte Rundenanzahl vergleichen. Fehlende Runde ergänzen oder fehlerhaften Testlauf zurücksetzen.

Push kommt nicht an

System-Push testen, Browserberechtigung, Benachrichtigungskanal, Fokus-/Stromsparmodus und Netz prüfen. Aufruf bleibt zusätzlich beim nächsten Seitenaufruf sichtbar.

QR führt ins Leere

Code-Typ, Turnier, Phase und Filter prüfen. Wurde der Zugang neu erzeugt, alte Ausdrucke ersetzen.

Kamera nur als Bild

WLAN verwenden, Kamera- und Mikrofonrechte prüfen, Beamerseite neu koppeln. Mobilfunkanbieter können direkte WebRTC-Verbindungen einschränken.

Falscher Stand nach Test

Nicht im Live-Turnier weiterexperimentieren. Passendes Datenbank-Backup auswählen und den Sicherungszeitpunkt prüfen.

SUPPORT VORBEREITEN

Turniername, betroffene Phase, Tisch, Uhrzeit, erwartetes und tatsächliches Verhalten notieren. Keine vollständigen Zugangscodes in Kontakttexte schreiben.

KURZREFERENZ

Welcher Bereich macht was?

Die Navigation ist nach Aufgaben aufgebaut. Diese Übersicht hilft, im richtigen Moment direkt zum passenden Werkzeug zu springen.

BEREICH	TYPISCHER ZEITPUNKT	AUFGABE
Cockpit	immer	Status, Hinweise und nächsten sinnvollen Schritt sehen
Spieler	vor / während Anmeldung	Teilnehmer prüfen, manuell anlegen, Bereitschaft setzen
Regeln	vor Turnier / bewusst ändern	Weiterkommen, Sonderwürfe und Tischlogik festlegen
Phasensteuerung	nach fertiger Phase	Qualifizierte prüfen, Zielphase erstellen und aufrufen
Tische & Runden	während des Spiels	Rundenstände filtern, bearbeiten und wiederherstellen
QR & Zugänge	vor jeder Phase	passende Rollen- und Teilnehmercodes anzeigen
Leitstand / Monitoring	während des Turniers	Schriftführer, Bereitschaft, Zustellung und Ablauf beobachten
Beamer / Kamera / Hallenplan	vor Ort	Darstellung, Livebild und Wege steuern
Urkunden / Abschlussbericht	nach Finale	Ergebnisse prüfen, drucken und ausgeben
Backup	vor Änderungen / nach Abschluss	Datenbankstand sichern oder kontrolliert wiederherstellen

ZUM MITNEHMEN

Vor jedem echten Turnier einen vollständigen Testdurchlauf mit der geplanten Teilnehmerzahl ausführen. Dabei Regeln, Trostrunden, Tischkapazitäten, Rundenaufruf und Endauswertung gemeinsam prüfen.

Noch einmal die fünf wichtigsten Regeln

- Die Anmeldung verteilt sofort – Schließen startet, aber lost nicht neu aus.
- Weiterkommen gilt je Tisch, auch in Trostrunde 1, 2 und 3.
- Vor jeder Zielphase alle Qualifizierten und Kapazitäten prüfen.
- Rundenaufruf einmal senden und Bereitschaft beobachten.
- Vor Tests und großen Änderungen ein aktuelles Backup erstellen.

SCHOCKOUT

Aktuelle Adresse: www.schockout.de
Kontakt und rechtliche Hinweise findest du auf der Website unter Impressum und Datenschutz.