

# Inhaltsverzeichnis (die Reihenfolge entspricht ungefähr dem zeitlichen Ablauf)

	Seite
1. Einleitung, Update dieser Anleitung ; <b>Wichtige Hinweise</b> .....	3 ; 7
2. Installation von Rinkmaster, auftretende Warnmeldungen .....	15
3. Rinkmaster Programm starten, Lizenz eingeben ; Rinkmaster-Datei öffnen .....	20 ; 21
4. Eingabe / Korrektur von Spieler Namen und Coachs, <b>Mannschaftsliste erstellen</b> .....	22 , 27
5. Zeitnehmerformulare (Steinfarben) drucken (= <b>Scorekarten</b> ), Scorekarten f. Open-Air ..	28 , 32
6. Zeitmessung (auch im Breitensport, ausgenommen Open-Air) .....	33
7. <b>LSD</b> (Last Stone Draw; in cm mit 1 Kommastelle), LSD bei <b>Forfait</b> , LSD-Eingaben <b>löschen</b> .	34 , 35 , 36
8. <b>Resultateingabe manuell</b> , LSD-Eingabe, Zusatzends ; <b>Remis: Spielzeit abgelaufen</b> ....	37 ; 39
LSD-Eingabe im Detail, Ersatzspieler Zuordnung (zu Stammspieler), <b>Ändern der Zuordnung</b>	40
9. <b>Resultateingabe mit elektronischen Anzeigetafeln</b> .....	45
10. <b>DSC-Rangliste</b> auf Internet (Draw Shot Challenge = Durchschnitt der LSDs) .....	46
11. <b>Rangliste publizieren: Internet und auf Papier bzw. auf Monitor</b> .....	47
12. <b>DSC-Statistik und LSD-Statistiken drucken</b> (im Breitensport nur DSC-Statistik, keine LSD-Statistiken) .	48
13. <b>Spielverzicht</b> (nur im Breitensport möglich) .....	52
14. <b>Forfait</b> .....	53
15. Team tritt nicht zur SCA Meisterschaft an ➡ <b>Forfait</b> .....	55
16. Am Ende eines Spiels: <b>Uhrzeit Spielende auf Scorekarte und unterschreiben lassen</b> .	57
17. <b>Speichern der Eingaben</b> .....	58

## Weitere Spiele programmieren

	Seite
18. Viertelfinal-, Halbfinal- oder Finalspiele; Entscheidungsspiele .....	59
19. Weitere Spielrunden beim Spielsystem «Schenkel», Losen (bei gleicher Rangierung)	65 , 66
20. Geschlossene Klassierungsspiele (Ranglistenspiele, Klassierungsrunde) .....	68
21. Korrektur der Rangliste durch Spielleiter-Nr. ....	73
22. Ändern von Spielzeiten / Ranglistentexten .....	76

## Elektronische Anzeigetafeln von Maple Leaf Stadiums AG ➔

Baden-Limmattal	1	11	1	4								
Rink A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Z	Total
Wildhaus 1	2	1	1	1	5							

23. Steinfarben an elektronische Anzeigetafeln senden .....	78
24. Mehrere Turniere gleichzeitig (z.B. Frauen und Männer gleichzeitig) .....	81

## Fehlersuche / Troubleshooting (Fälle aus der Praxis; mit und ohne elektronischen Anzeigetafeln)

25. Elektronische Anzeigetafeln: Fehlermeldung bei mehreren Turnieren gleichzeitig «Das Spiel 1 ist bereits unter den aktuellen Spielen» .....	82
26. Elektronische Anzeigetafeln: Status «Locked» (blockiert) .....	84
27. Weitere Fehlermeldungen, Problemlösungen .....	85

## Weitere Hinweise

28. Stoppuhr (Timer) für Halbzeitpause / Time-Out: mit App (Multi Timer StopWatch) ..	90
29. Zeitmessung: Computerprogramm als Spieluhr (Windows Programm XNote Stopwatch)	91

# 1. Einleitung (Stand: Rinkmaster Version 14.5.12)

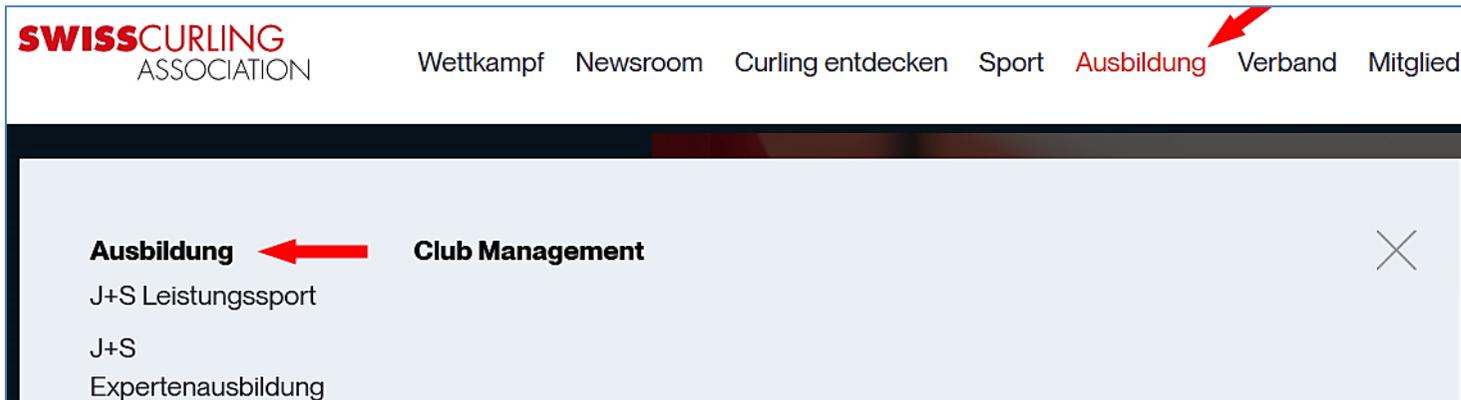
Diese Präsentation (Anleitung) ist eine ausführliche Beschreibung der **Bedienung von Rinkmaster an Meisterschaften** (Stand: 1.1.2025) der SCA (Swiss Curling Association).

Mit Hilfe des **Inhaltsverzeichnisses** (Seiten 1,2) sollte man das Gesuchte finden. Die Seiten können im Format A4 quer ausgedruckt werden (z.B. einzelne Seiten).

Zu finden ist die aktuellste Version der Anleitung im Internet.

Download von der Homepage von Swiss Curling:

[www.curling.ch](http://www.curling.ch) ➡ Ausbildung ← , dann hinunterscrollen bis «**Spielleiter**» ↙ ➡



Anleitung Bedienung Rinkmaster



Oder direkter Download der Datei:

[Rinkmaster Bedienung an SCA Meisterschaften.pdf](#)



# Link zu meinen weiteren Rinkmaster Bedienungsanleitungen: Über die Homepage des CC Wildhaus [www.ccwildhaus.ch](http://www.ccwildhaus.ch)



**CURLING CLUB WILDHAUS**

CC Wildhaus 9658 Wildhaus

[Home](#) [Resultate](#) [Turnierplan](#) [Turnieranmeldung](#) [Curlingkurse](#) [Einsteigerkurse](#)

[Curlinghalle](#) [Infos & News](#) [Über den Club](#) [Sport-verein-t](#) [Schnupperkurse](#) [Juniorencenter](#)

[Unsere Sponsoren](#) [Unsere Links](#) [Curling-Hotels Wildhaus & Unterwasser](#) [Kontakt](#)

---

Herzlich willkommen beim CC Wildhaus!



[Turniere/Kurse 2025/26](#)

[Anleitungen: Rinkmaster u.a.](#)

[Saisonprogramm 2025/26](#)



**Anleitungen:  
Rinkmaster u.a.**

oder direkt <http://ccwildhaus.bplaced.net/manuals>

- **Bedienungsanleitung Rinkmaster Ver-14 Turnierablauf:**  
Bedienung am Turnier
- **Bedienungsanleitung Rinkmaster Ver-14 Turnierplanung:**  
Programmierung eines Turniers

	-SCA-Spielleiterkurs/	2024-08-14 12:10	-
	-Umpires/	2024-08-05 06:19	-
 	Bedienungsanleitung Rinkmaster Ver-14 <b>Turnierablauf</b> .pdf	2024-07-17 19:26	6.2M
 	Bedienungsanleitung Rinkmaster Ver-14 <b>Turnierplanung</b> .pdf	2024-08-02 09:06	3.0M
 	Elektronische Anzeigetafeln - Bedienung mit Rinkmaster.pdf	2024-07-23 05:13	1.9M

## ➤ Wichtige Hinweise

- Um eine Rinkmaster .rml Datei zu öffnen muss natürlich das Programm «Rinkmaster» installiert worden sein: Download unter [www.rinkmaster.ch](http://www.rinkmaster.ch)
- **Rinkmaster läuft nur unter** dem Betriebssystem **Windows**; bei mehreren Turnieren gleichzeitig («Einstellungen» ➔ «Mehrere Turniere») ➔ Computer mit min. Windows 7 und min. 4 GB RAM verwenden (sonst kann Rinkmaster abstürzen).
- Um ein korrektes Funktionieren zu gewährleisten **mindestens Rinkmaster Version 14.5.0** verwenden; oder noch besser Version **14.5.10/11/12**.  
**Aus Erfahrung:** Ohne wichtigen Grund (z.B. Fehlerkorrekturen) empfehle ich **nicht** vor einem Meisterschaftsturnier die Rinkmaster Version zu **aktualisieren**.  
Anmerkung: Rinkmaster Version 14.5.0 ist die letzte Version, die auch auf älteren Computern mit 32-Bit-Betriebssystemen läuft (Standard heute sind 64-Bit-Systeme).
- **Zusatzends** immer bei **ZE** eintragen nicht beim **9. End** (bei Spielen über 8 Ends) **bzw. 7. End** (bei Spielen über 6 Ends), sonst stimmt die Punktevergabe bei der Wertung **3-2-1-0** oder Schenkel (Ends, Steine) nicht (Breitensport, Nachwuchsliga).  
Wenn an den Anzeigetafeln Zusatzends falsch geschrieben wurden (z.B. 9. End statt ZE): in Rinkmaster korrigieren.

- Während **laufenden Spielen** sollten **keine Ranglisten aufs Internet** gesendet werden (höchstens die DSC Rangliste) ➡ **Allfällige Ranglistentexte** sind erst nach **Abschluss einer Runde korrekt**.
- Während **Gruppenspielen** nur **Gruppenranglisten** (Runde und Gruppe auswählen) und **keine Gesamtrangliste** aufs Internet bzw. ausdrucken oder auf Monitor; nach Abschluss einer Round Robin bzw. Vorrunde in der Regel **auch eine Gesamtrangliste**.  
Bei **Runden nach Gesamtrangliste** (nur Runde auswählen, keine Gruppe) **keine Gruppenranglisten** aufs Internet bzw. ausdrucken oder auf Monitor.  
Ab den Viertelfinals **nur noch Gesamtranglisten** publizieren.
- **Vor der Publikation** von Ranglisten (Internet, auf Papier, auf Monitor) immer auf der Rangliste (linkes Rinkmasterfenster) **kontrollieren** ob nebst der Rangliste auch die **Ranglistentexte stimmen**.  
Tipp: Ranglisten als .pdf erstellen um sie zu überprüfen und erst dann ausdrucken.
- Ab und zu im Internet auf der Homepage von Swiss Curling kontrollieren ob alles korrekt übermittelt worden sind: [www.curling.ch](http://www.curling.ch) ➡ **Wettkampf** ➡ Schweizermeisterschaften.  
Wenn die Resultate auf dem **Smartphone** verfolgt werden muss der **Refresh** ( ↻ Aktualisierung ) meistens **manuell** gemacht werden.

➤ **Zusatzends:** Da werden immer wieder **Fehler gemacht**.

Bitte **Zusatzends** in Rinkmaster immer bei **ZE** eintragen, nicht beim **9. End** (bei total 8 Ends) bzw. **7. End** (bei total 6 Ends), sonst stimmt die Punktevergabe bei verschiedenen Spielsystemen nicht; z.B. im Breitensport bei der Wertung 3-2-1-0 wie beim Eishockey.

Resultat des Spiels erfassen/bearbeiten - Spiel Nr. 1

Runde: 1 Gruppe:

Spielzeit: Runde 1

Status: Beendet, offiziell

Rink: A

	T	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	ZE	Tot.
Bern 1 / Meier		2	1	1	2							2	8
Bern 2 / Huber		1	2	1	2								6

Bern 1 / Meier

	Punkte	Bonus	Ends	Steine	ZE
	2	<input type="checkbox"/>	4	6	2

Bern 2 / Huber

	Punkte	Bonus	Ends	Steine	ZE
	1	<input type="checkbox"/>	4	6	0

Auch dürfen Ends und Steine von Zusatzends in der Rangliste nicht gezählt werden (System Schenkel).  
 Wenn an den Anzeigetafeln **Zusatzends falsch geschrieben** wurden (z.B. 9. End statt ZE):  
**in Rinkmaster korrigieren.**

**An den Breitensport Meisterschaften gilt folgende Wertung (3-2-1-0);**  
gemäss 'Breitensport Reglement für Meisterschaften und Qualifikationen':

**3 Siegpunkte bei einem Sieg nach Anzahl definierter Ends**

**2 Siegpunkte bei einem Sieg nach Zusatzend**

**1 Siegpunkt bei einer Niederlage nach Zusatzend**

**0 Siegpunkte bei einer Niederlage nach 8 Ends**

**Diese Wertung gilt auch bei bestimmten Nachwuchs  
Meisterschaften.**

An der **Nachwuchsliga U15/U21** (Wertung 3-2-1-0) werden zwar keine Zusatzends gespielt, aber bei einem Unentschieden am Ende des Spiels wird ein Steinspiel ausgetragen. Beim **Gewinner des Steinspiels** wird **1 Stein im Zusatzend** eingetragen in Rinkmaster.

Auch beim Spielsystem «**Schenkel**» (z.B. **Open-Air**) ist es wichtig die Zusatzends bei ZE einzutragen, weil **Ends und Steine von Zusatzends** in der Rangliste **nicht berücksichtigt** werden dürfen (Open-Air Wertung: 3-2-1-0).

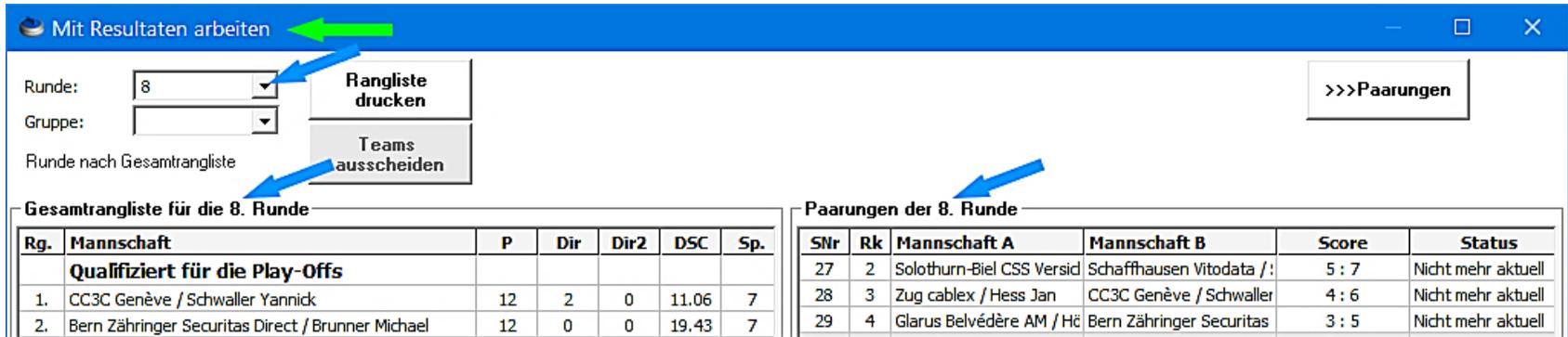
Bei den **Cherry Rockers** (Spielsystem «Schenkel») werden keine Zusatzends gespielt.

Bei einem Unentschieden erhält jedes Team **1 Punkt**.

## ➤ Gruppenranglisten, Gesamtrangliste: Auch hier z.T. Fehler.

Bitte bei **Gruppenspielen** nur **Gruppenranglisten** (und Gruppen DSC-Ranglisten) publizieren: **Runde und Gruppe** eingeben; bei Spielen wo die **Rangierung nach Gesamtrangliste** erfolgt dementsprechend nur die **Gesamtrangliste**: Nur **Runde** eingeben.

In Rinkmaster über den Menüpunkt **Resultate** ➡ **Runde und** **allenfalls Gruppe** ✓ auswählen. **Links im Fenster** ✓ werden die **Rangliste** nach der entsprechenden Runde (und Gruppe) angezeigt und **rechts** ✓ die **Paarungen derselben Runde**:



Mit Resultaten arbeiten

Runde: 8

Gruppe:

Runde nach Gesamtrangliste

Rangliste drucken

Teams ausscheiden

>>>Paarungen

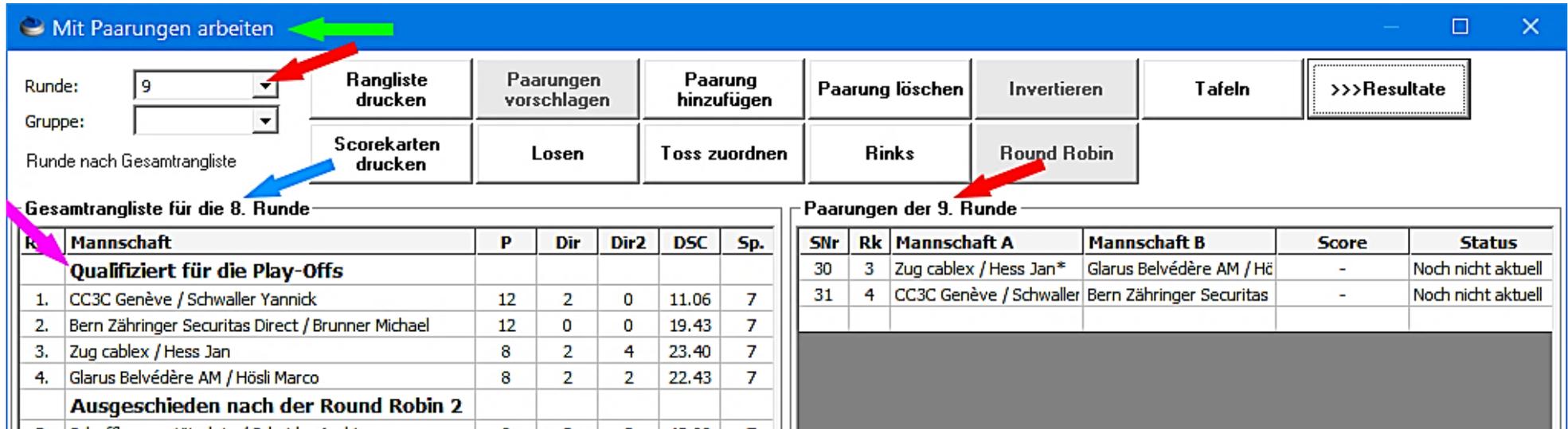
**Gesamtrangliste für die 8. Runde**

Rg.	Mannschaft	P	Dir	Dir2	DSC	Sp.
<b>Qualifiziert für die Play-Offs</b>						
1.	CC3C Genève / Schwaller Yannick	12	2	0	11.06	7
2.	Bern Zähringer Securitas Direct / Brunner Michael	12	0	0	19.43	7

**Paarungen der 8. Runde**

SNr	Rk	Mannschaft A	Mannschaft B	Score	Status
27	2	Solothurn-Biel CSS Versid	Schaffhausen Vitodata / :	5 : 7	Nicht mehr aktuell
28	3	Zug cablex / Hess Jan	CC3C Genève / Schwaller	4 : 6	Nicht mehr aktuell
29	4	Glarus Belvédère AM / Hc	Bern Zähringer Securitas	3 : 5	Nicht mehr aktuell

Wird jedoch über den Menüpunkt Paarungen eingestiegen (nächste Runde auswählen ✓), so werden links im Fenster ✓ die Rangliste der vorangegangenen Runde angezeigt und rechts ✓ die Paarungen der nächsten Runde:



**Gesamtrangliste für die 8. Runde**

k	Mannschaft	P	Dir	Dir2	DSC	Sp.
	<b>Qualifiziert für die Play-Offs</b>					
1.	CC3C Genève / Schwaller Yannick	12	2	0	11.06	7
2.	Bern Zähringer Securitas Direct / Brunner Michael	12	0	0	19.43	7
3.	Zug cablex / Hess Jan	8	2	4	23.40	7
4.	Glarus Belvédère AM / Hösli Marco	8	2	2	22.43	7
	<b>Ausgeschieden nach der Round Robin 2</b>					

**Paarungen der 9. Runde**

SNr	Rk	Mannschaft A	Mannschaft B	Score	Status
30	3	Zug cablex / Hess Jan*	Glarus Belvédère AM / Hösli Marco	-	Noch nicht aktuell
31	4	CC3C Genève / Schwaller Yannick	Bern Zähringer Securitas	-	Noch nicht aktuell

So wie die Rangliste hier aufgeführt ist wird sie bei einer Publikation auch ausgedruckt bzw. ins Internet übertragen (inkl. Ranglistentexte).

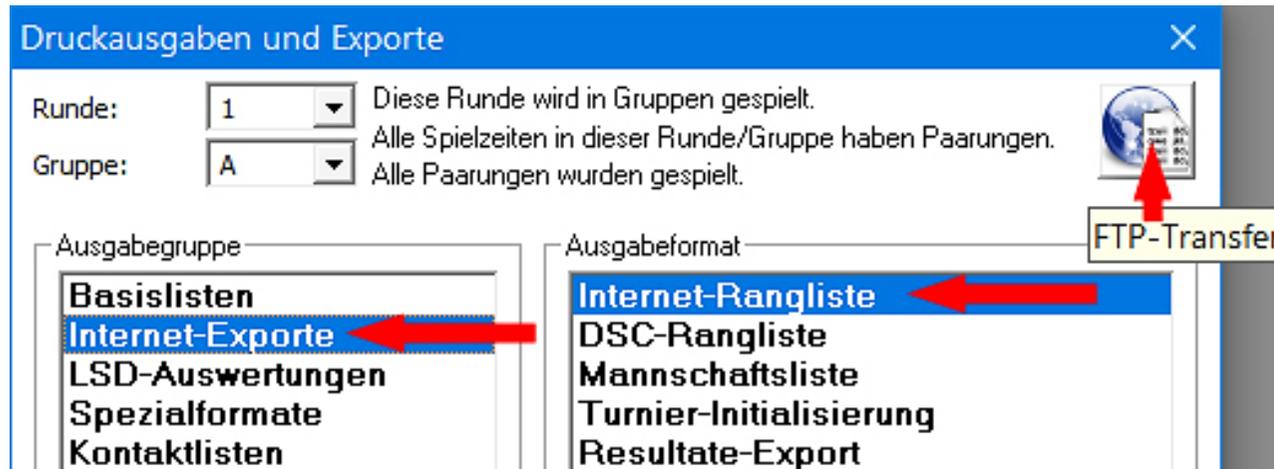
➡ Bitte die Rangliste inkl. Texte vor der Publikation prüfen !

➤ **(Spiel-) Status:** Bitte den (Spiel-) Status eines Spiels auf «**Beendet, offiziell**» lassen **bis alle Spiele** einer Runde **beendet** sind. Denn nur so bleiben die Resultate im Internet beim Menü «Aktuelle Spiele» sichtbar. Wenn **alle Spiele einer Runde beendet sind** den (Spiel-) Status **aller Spiele** auf «**Nicht mehr aktuell**» stellen und unmittelbar danach die Rangliste aufs Internet senden (S. 42).

Hinweis: Ab Status «Beendet, offiziell» werden die Resultate in der Rangliste berücksichtigt, bei Status «Beendet, inoffiziell» noch nicht.

Menüpunkt «**Resultate**» ➡ **Runde und allenfalls Gruppe** auswählen ➡

**Rangliste drucken** ➡ **Internet-Exporte** ➡ **Internet-Rangliste** ➡ FTP-Transfer.



**Hinweis:**  
Falls die Spiele noch auf Spielstatus «Beendet, offiziell» stehen wird man bei der Publikation der Rangliste gefragt, ob der Status auf «Nicht mehr aktuell» gesetzt werden soll.

## 2. Installation von Rinkmaster (Download unter [www.rinkmaster.ch](http://www.rinkmaster.ch))

Falls .zip Datei: **Rechtsklick** auf die Datei und dann «Alle extrahieren...» anklicken mit der **linken** Maustaste. Weiter dann «Extrahieren» anklicken (**linke** Maustaste).

**Installation: Doppelklick auf Datei «Rinkmaster 14.5.12.exe»** (bzw. 14.5.x.exe).

Es erscheint ↓ folgende **Windows Warnmeldung** (Windows 10 und 11):



↙ Es muss auf «**Weitere Informationen**» geklickt werden.

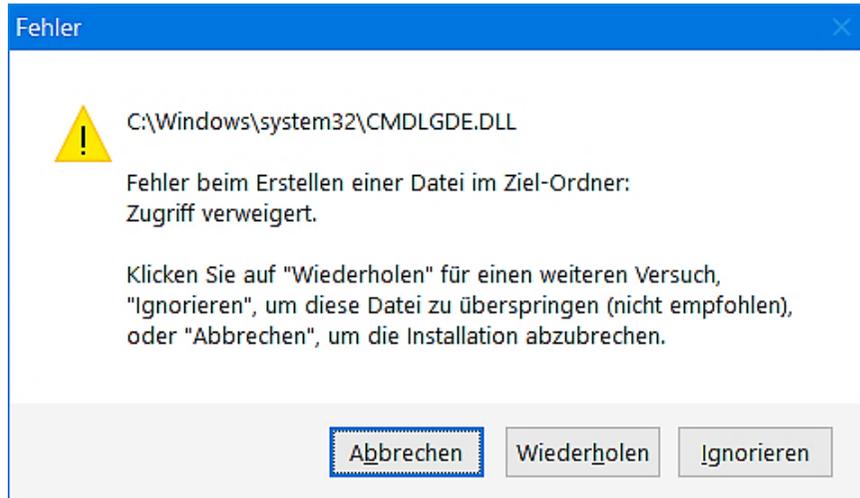
Dann weiter auf ↓ «**Trotzdem ausführen**»:



Sollte es weitere Warn- oder Fehlermeldungen geben, so empfiehlt es sich vor der Rinkmaster Installation den Virenschutz für kurze Zeit zu deaktivieren.

➔ Es kann sein, dass das **Antivirenprogramm** eine **Warnmeldung** generiert; z.B. **Norton**.

Falls ↓ bei der Installation die Windows Fehlermeldung erscheint:



und Norton die Meldung ➔ generiert, dann muss auf ↓ «**Details anzeigen**» geklickt werden.



Weiter auf **Datei-Insight**  klicken:

**Sicherheitsverlauf - Erweiterte Details** 

Warnmeldungen - Übersicht

Schweregrad	Aktivität	Datum/Uhrzeit	Status	Empfohlene Aktion
 Hoch	Data Protector hat eine verdächtige Aktion von Rinkmaster 14.5.9.tmp blockiert.	26.06.2024 14:20:36	Aktion blockiert	Keine Aktion erforderlich

**Erweiterte Details**

Status	Aktion blockiert
Programmpfad	C:\Users\Peter Herzog\AppData\Local\Temp\is-4RDI8.tmp\Rinkmaster 14.5.9.tmp
Programmname	Rinkmaster 14.5.9.tmp
Datum/Uhrzeit	26.06.2024 14:20:36
Aktion beobachtet	Ein verdächtiger Prozess hat versucht, die Sicherheitsattribute einer von Data Protector geschützten Datei zu ändern.
Ziel	C:\Program Files (x86)\Rinkmaster\Rinkmaster.csv

**Aktionen**

**Datei-Insight** 

**Risikomanagement**

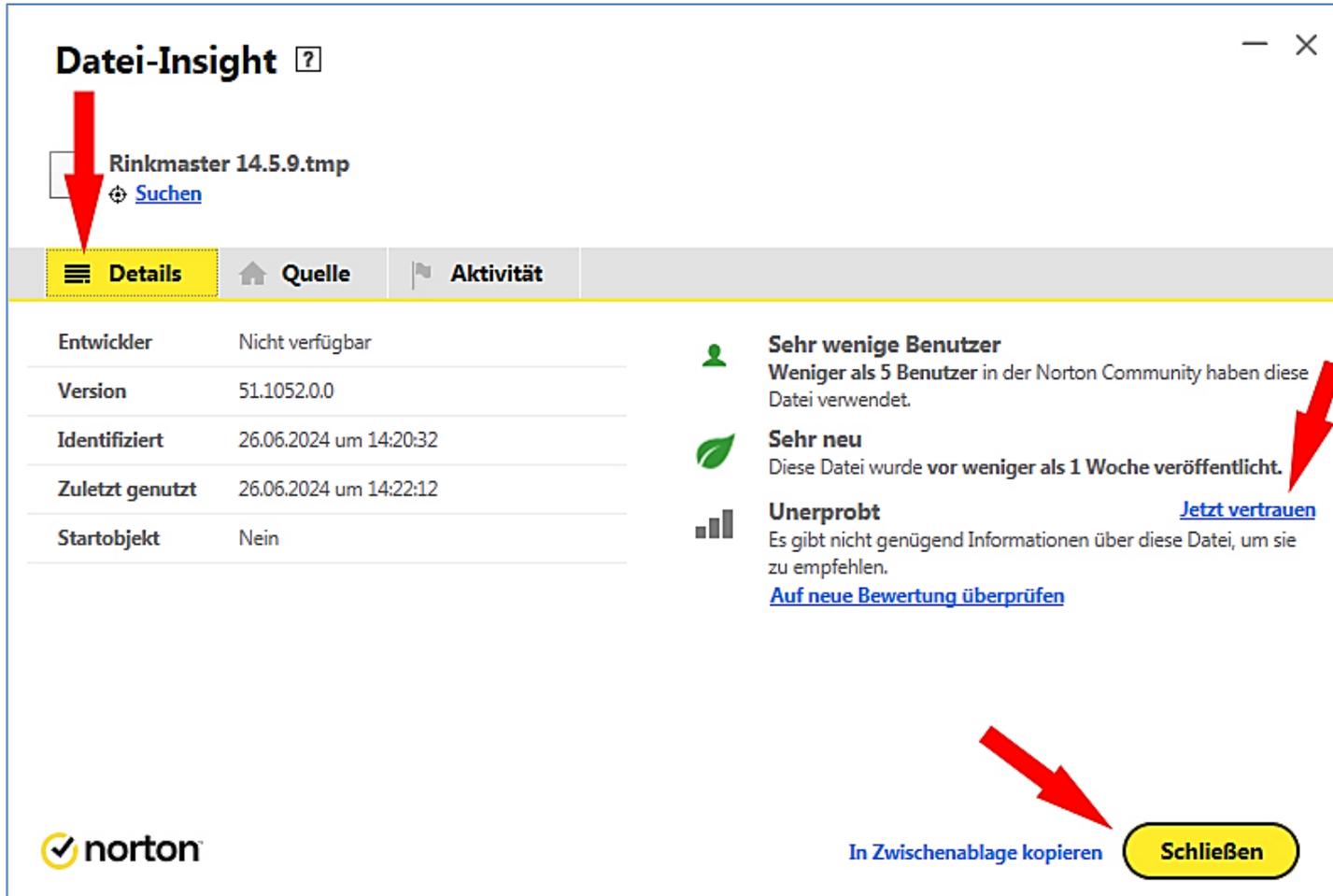
**Weitere Informationen**

[Funktionsweise von Data Protector](#)

(oder evtl. auf **Trotzdem ausführen** ).

Und dann auf ↓ **Details** → **Jetzt vertrauen** ↙ →



**Datei-Insight** [?]

Rinkmaster 14.5.9.tmp  
Suchen

**Details** | Quelle | Aktivität

Entwickler	Nicht verfügbar
Version	51.1052.0.0
Identifiziert	26.06.2024 um 14:20:32
Zuletzt genutzt	26.06.2024 um 14:22:12
Startobjekt	Nein

**Sehr wenige Benutzer**  
Weniger als 5 Benutzer in der Norton Community haben diese Datei verwendet.

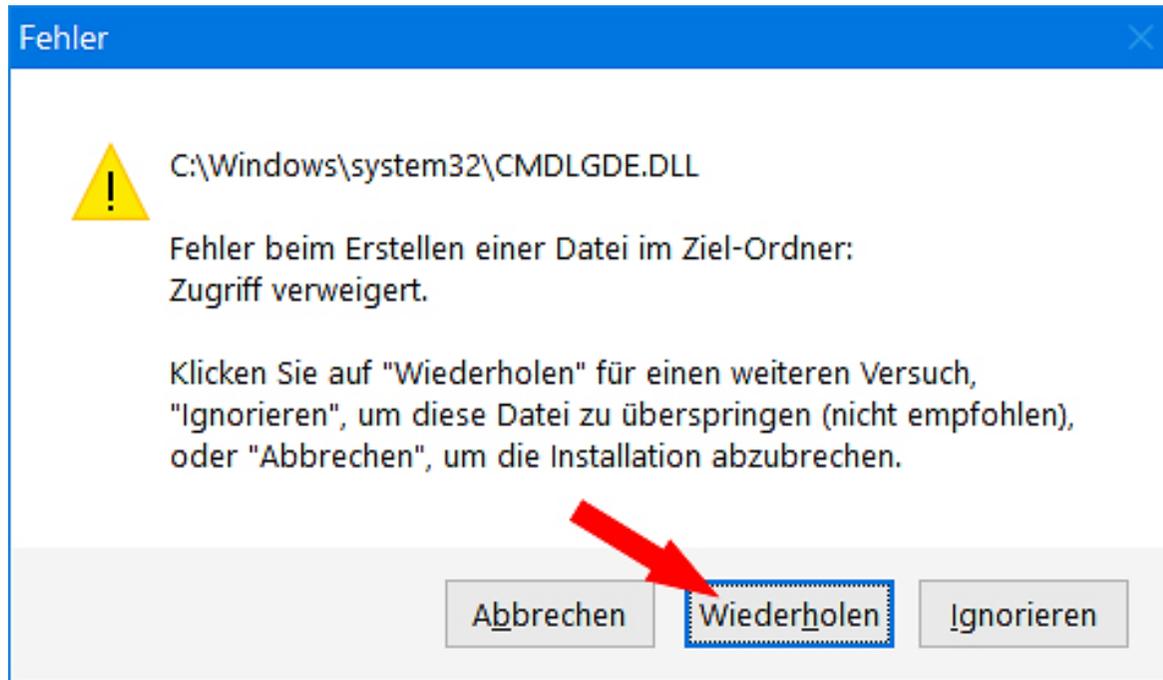
**Sehr neu**  
Diese Datei wurde vor weniger als 1 Woche veröffentlicht.

**Unerprobt**  
Es gibt nicht genügend Informationen über diese Datei, um sie zu empfehlen.  
[Jetzt vertrauen](#)  
[Auf neue Bewertung überprüfen](#)

In Zwischenablage kopieren **Schließen**

und anschliessend auf ↓ **Schließen**.

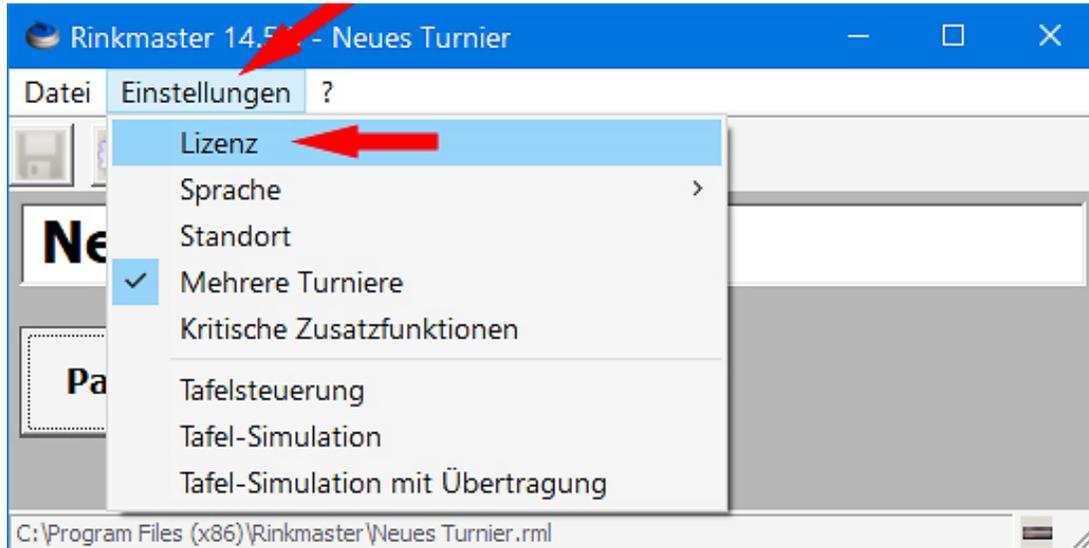
# Dann kann bei der vorangegangenen Windows Fehlermeldung auf **Wiederholen** geklickt werden:



Anmerkung: Rinkmaster Version 14.5.0 ist die letzte Version, die auch auf älteren Computern mit 32-Bit-Betriebssystemen läuft (Standard heute sind 64-Bit-Systeme).

### 3. Rinkmaster Programm starten ➔ Lizenz eingeben

Rinkmaster-Lizenz eingeben: «Einstellungen» ➔ «Lizenz»

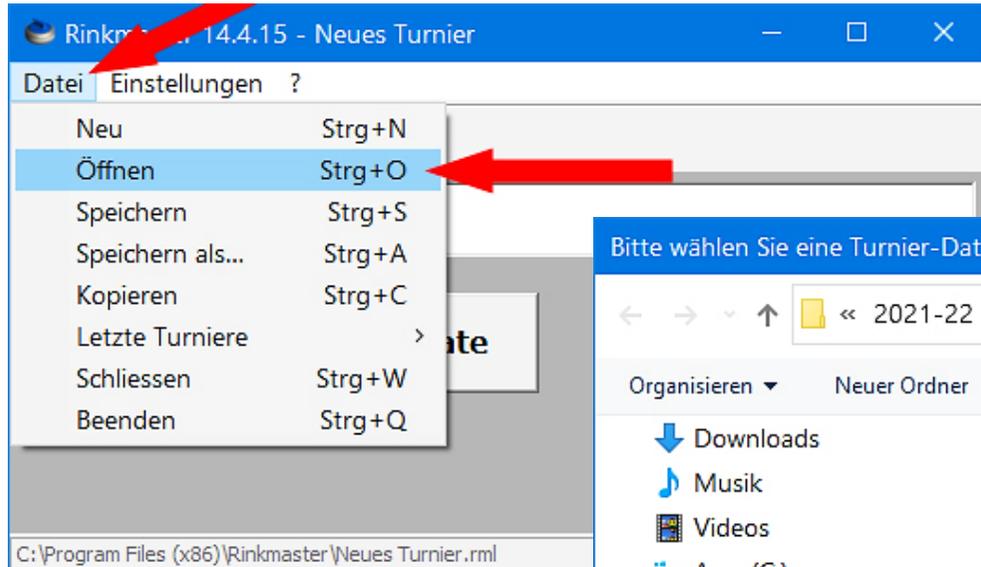


Dann Lizenz eingeben (sofern nicht schon vorhanden).  
**Bei Hallen ohne eigene Lizenz gemäss Angaben die mit den Rinkmaster-Dateien gesandt worden sind (effektive Lizenz-Nr. ist natürlich nicht 12345678):**

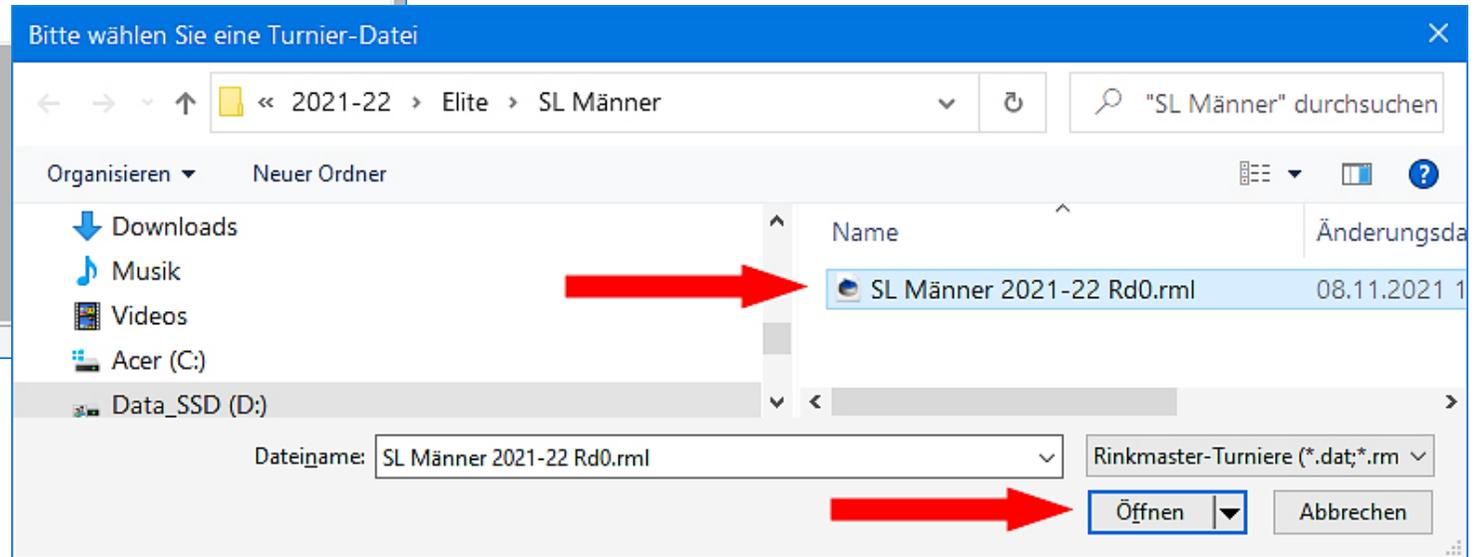
Lizenz

Lizenznehmer:	<input style="width: 90%;" type="text" value="SWISSCURLING Association"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Lizenz-Datum:	<input style="width: 80%;" type="text" value="01.10.2024"/>	
Lizenz-Nummer:	<input style="width: 80%;" type="text" value="12345678"/>	<input style="width: 20%;" type="text" value="0"/>

# Nun kann eine Rinkmaster-Datei geöffnet werden: «Datei» ➔ «Öffnen»



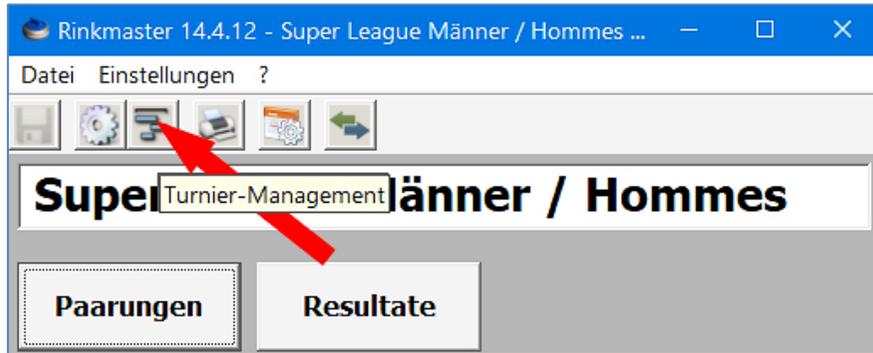
Rinkmaster-Datei auswählen ➔  
«Öffnen»



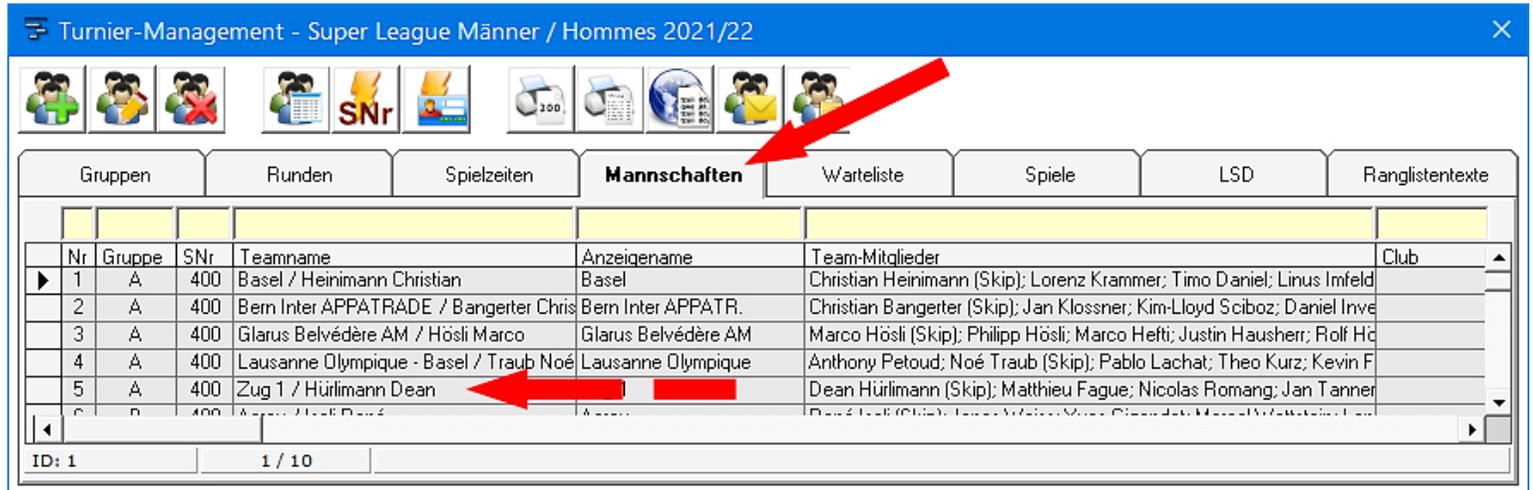
Wenn Rinkmaster korrekt installiert worden ist kann Rinkmaster auch durch Doppelklick auf die Rinkmaster-Datei gestartet werden.

# 4. Eingabe / Korrektur von Spieler\*innen Namen, Coachs

«Turnier-Management»  ➔ «Mannschaften»



**Doppelklick auf Mannschaftsnamen**



Turnier-Management - Super League Männer / Hommes 2021/22

Gruppen	Runden	Spielzeiten	Mannschaften	Warteliste	Spiele	LSD	Ranglistentexte
Nr	Gruppe	SNr	Teamname	Anzeigenname	Team-Mitglieder		Club
1	A	400	Basel / Heinimann Christian	Basel	Christian Heinimann (Skip); Lorenz Krammer; Timo Daniel; Linus Imfeld		
2	A	400	Bern Inter APPATRADE / Bangerter Chris	Bern Inter APPATR.	Christian Bangerter (Skip); Jan Klossner; Kim-Lloyd Sciboz; Daniel Inve		
3	A	400	Glarus Belvédère AM / Hösli Marco	Glarus Belvédère AM	Marco Hösli (Skip); Philipp Hösli; Marco Hefti; Justin Hausherr; Rolf Hc		
4	A	400	Lausanne Olympique - Basel / Traub Noé	Lausanne Olympique	Anthony Petoud; Noé Traub (Skip); Pablo Lachat; Theo Kurz; Kevin F		
5	A	400	Zug 1 / Hürlimann Dean		Dean Hürlimann (Skip); Matthieu Fague; Nicolas Romang; Jan Tanner		
6	D	400	Apparat / ...				

ID: 1 1 / 10

Es können nun zusätzliche Ersatzspieler\*innen und Coachs eingetragen werden; mit **Membercard-Nr.**, Ersatzspieler\*innen auch mit **Geburtsdatum** (wegen Prüfung der Spielberechtigung). Mit Klick auf das **grüne** OK-Häkchen   die Eingabe beenden.

Mannschaft bearbeiten

Nr:  Gruppe:  Teamsprache:    

Teamname:  SNr:  Vor-Punkte:

Skip:  Club:

Elektronische Anzeige:

	Skip	Vorname	Nachname	Membercard/Zusatz	Rolle	 
Fourth:	<input checked="" type="radio"/>	Hans	Meier	2345678 - 01.01.2001	Stammspieler	
Third:	<input type="radio"/>	Fritz	Müller	3456789 - 02.02.2002	Stammspieler	
Second:	<input type="radio"/>	Josef	Weber	4567890 - 03.03.2003	Stammspieler	
Lead:	<input type="radio"/>	Franz	Maier	5678901 - 04.04.2004	Stammspieler	
Alternate:	<input type="radio"/>	Max	Muster	6789012 - 05.05.2005	Ersatzspieler	
Alternate:	<input type="radio"/>				-	
Alternate/Coach:	<input type="radio"/>	Peter	Weber	0123456	Coach	
Alternate/Coach:	<input type="radio"/>	Felix	Meier	1234567	Coach	

## Achtung !

Elite; Junioren/Juniorinnen A-Liga, A/B-Quali, B-Liga, B/C-Quali:

**Vor dem Eintragen der LSD-Resultate von Runde 1 die Spieler\*innen Namen + Positionen gemäss Teamformationsblatt anpassen.**

Nach dem Eintragen der ersten LSD-Resultate darf die **Reihenfolge** der Spieler\*innen **in Rinkmaster nicht mehr geändert** werden (**LSD-Zuordnung!**) ➡ Rinkmaster ordnet die LSDs den Spieler\*innen Positionen zu nicht den Spieler\*innen Namen.

Die Reihenfolge darf dann **nur** noch auf den **Line-Up** Formularen **geändert** werden.

Teamnamen können nur geändert werden wenn keine Spiele im Gang sind.

**Tipp:** Sind schon 2 Ersatzspieler\*innen aufgeführt und müssen mehr als 2 Coachs eingegeben werden, so kann man das wie folgt machen (Vorname, Nachname, Membercard/Zusatz sind reine Textfelder):

Mannschaft bearbeiten

Nr:  Gruppe:  Teamsprache:    

Teamname:  SNr:  Vor-Punkte:

Skip:  Club:

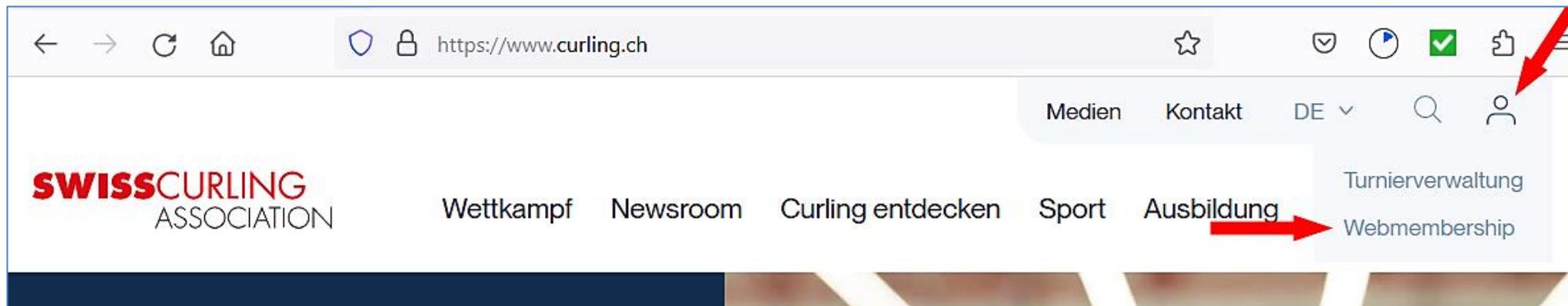
Elektronische Anzeige:

	Skip	Vorname	Nachname	Membercard/Zusatz	Rolle	 
Fourth:	<input checked="" type="radio"/>	Hans	Meier	4567890 - 01.01.2001	Stammspieler	
Third:	<input type="radio"/>	Fritz	Müller	5678901 - 02.02.2002	Stammspieler	
Second:	<input type="radio"/>	Josef	Weber	6789012 - 03.03.2003	Stammspieler	
Lead:	<input type="radio"/>	Franz	Maier	7890123 - 04.04.2004	Stammspieler	
Alternate:	<input type="radio"/>	Max	Muster	8901234 - 05.05.2005	Ersatzspieler	
Alternate:	<input type="radio"/>	Heinrich	Schmid	9012345 - 06.06.2006	Ersatzspieler	
Alternate/Coach:	<input type="radio"/>	Peter Weber (Coach): ←	Felix Meier ←	0123456 / 1234567	Coach	 
Alternate/Coach:	<input type="radio"/>	Hans Muster (Coach): ←	Karl Schmid ←	2345678 / 3456789	Coach	 

Falls zusätzliche Ersatzspieler\*innen oder Coachs keine SCA-Membercard (bzw. das SCA-Mail mit der Membercard-Nr.) vorweisen können ➔ Membercard-Nr. und Geburtsdatum auf der Swiss Curling Datenbank nachschauen.

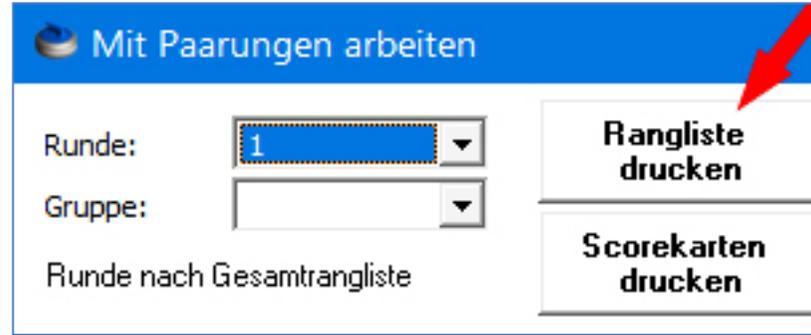
Login auf SCA-Homepage ([www.curling.ch](http://www.curling.ch)) für Spielleiter\*innen:  
➔ Oben rechts auf das Personen Symbol   klicken und dann  
➔ «Webmembership» anwählen.

Benutzername und Passwort gemäss Angaben am Spielleiterkurs.

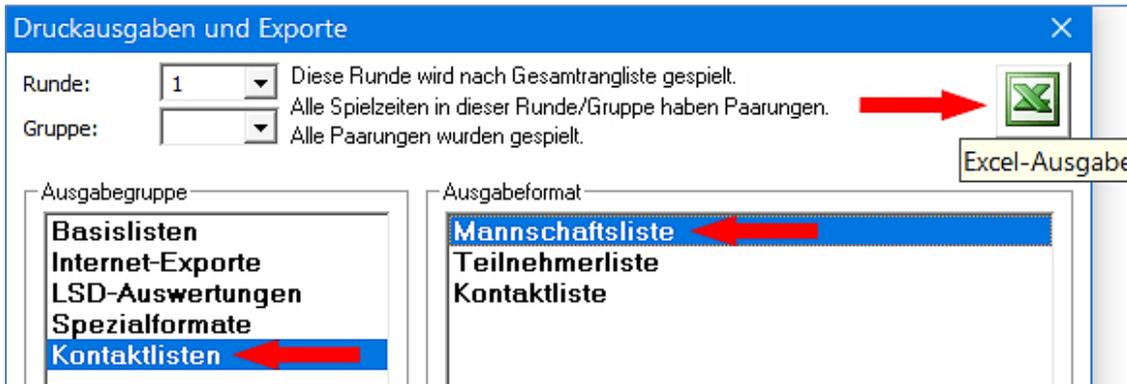


# Mannschaftsliste erstellen, z.B. wenn ein Umpire es möchte (Telefon-Nrn.)

Im Hauptmenü auf **Paarungen** oder **Resultate** klicken, dann **Rangliste drucken** :



Weiter **Kontaktlisten** → **Mannschaftsliste** und auf → **Excel-Ausgabe** klicken:



Es erscheint in Excel die Mannschaftsliste. Diese kann nun gespeichert und ausgedruckt werden:

Mannschaft	Telefon	Email
Baden Regio / Devaux Jolanda	079 xxx yy zz	aa@muster.com
Genève Lully / Razafimahefa Chrislain	079 xxx yy zz	bb@muster.com
Limmattal / Freiburger Mario	079 xxx yy zz	cc@muster.com
St. Gallen Bär / Biedermann Simon	079 xxx yy zz	dd@muster.com
Wetzikon / Hauser Marina	079 xxx yy zz	ee@muster.com
Zug / Keiser Sebastian	079 xxx yy zz	ff@muster.com
Zug - Swissscocktail / Délèze Yann	079 xxx yy zz	gg@muster.com
Zug-Uzwil / Hegner Ursi	079 xxx yy zz	hh@muster.com

**Tipp:** Vor Beginn Tel.-Nrn. im Menü «Turnier-Management» → «Mannschaften» aufgrund Teamformationsblatt anpassen.

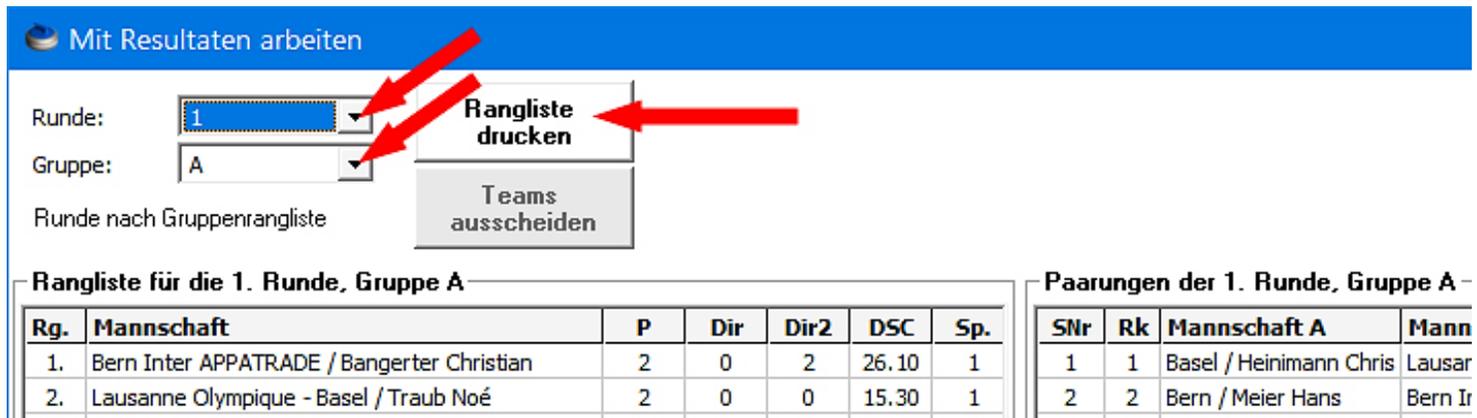
## 5. Zeitnehmerformulare drucken (= Scorekarten)

Menüpunkt **Resultate** :



**Wichtig:**  
Damit die Runde stimmt muss über den Menüpunkt «**Resultate**» ausgedruckt werden; nicht über «Paarungen».

➡ Runde und evtl. Gruppe auswählen ➡ **Rangliste drucken**



**Rangliste für die 1. Runde, Gruppe A**

Rg.	Mannschaft	P	Dir	Dir2	DSC	Sp.
1.	Bern Inter APPATRADE / Bangerter Christian	2	0	2	26.10	1
2.	Lausanne Olympique - Basel / Traub Noé	2	0	0	15.30	1

**Paarungen der 1. Runde, Gruppe A**

SNr	Rk	Mannschaft A	Mann
1	1	Basel / Heinimann Chris	Lausar
2	2	Bern / Meier Hans	Bern Ir



# Spezialformate



# SCA-Zeitnehmerformular

Druckausgaben und Exporte

Runde:  Diese Runde wird in Gruppen gespielt.  
 Gruppe:  Alle Spielzeiten in dieser Runde/Gruppe haben Paarungen.  
 Alle Paarungen wurden gespielt.

Ausgabegruppe:

- Basislisten
- Internet-Exporte
- LSD-Auswertungen
- Spezialformate**
- Kontaktlisten

Ausgabeformat:

- Round-Robin - Schema
- Grafische Liste für KO/Amrein
- SCA-Zeitnehmerformular**

Ausgabeparameter:

Farbe Team A:  Team B:

Drucken

Anmerkung:  
 Die Steinfarben-  
 Kombination  
 (standardmässig  
 rot/gelb) ist nicht in  
 der Rinkmaster-  
 Datei gespeichert  
 sondern lokal auf  
 dem Computer.

Bei «Ausgabeparameter» können noch die Steinfarben ausgewählt werden: Doppelklick auf Farbfeld , dann Farbe

Zum Ausdrucken auf  **Drucken** klicken.



wählen und **OK**.

# Muster eines Zeitnehmerformulars ➡ Obere Hälfte = Scorekarte:

- Spielzeitende ←
- LSDs: ↻ und ↻, Total
- Hammer 🔨
- Score, Total
- Unterschriften

**Tipp:**  
A4 Blatt in der Mitte falten und die obere Hälfte als Scorekarte benutzen. Im unteren Teil (Zeitnehmer-Rapport) können die **Time-Outs** in der Spalte «TO» eingetragen werden (**T**).  
PP = Steine in Power Play Position (Mixed Doubles)

		<b>Super League Männer / Hommes 2021/22</b>									
		19.-21.11.2021 in/à Adelboden									
Teil:		Runde:		5		Sektion:					
2021-11-21		Spieldauer: 09:00 -				<b>11:37</b>		<b>← wichtig</b>		Rink: 2	
<b>LSD</b>	<b>Basel / Heinemann Christian</b>					<b>38.7</b>				<b>LSD Zug 1 / Hürlimann Dean</b>	
<input type="checkbox"/> Christian Heinemann	<input checked="" type="checkbox"/> Lorenz Kramer					<b>42.9</b>				<input type="checkbox"/> Dean Hürlimann	
<input type="checkbox"/> Timo Daniel	<input type="checkbox"/> Linus Imfeld					<b>54.5</b>				<input type="checkbox"/> Nicolas Romang	
<input checked="" type="checkbox"/> Christian Heinemann	<input type="checkbox"/> Lorenz Kramer					<b>52.0</b>				<input checked="" type="checkbox"/> Jan Tanner	
<input type="checkbox"/> Timo Daniel	<input type="checkbox"/> Linus Imfeld					<b>97.4</b>				<input type="checkbox"/> Patrick Hürlimann	
<b>Total</b>				<b>90.7</b>						<b>Total</b>	
				<b>90.7</b>						<b>97.4</b>	

\*Ersatzspieler spielen im Auftrag eines Stammspielers. Bitte Stammspieler kennzeichnen.

	Teams	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	ZE	ZE	Total	Unterschrift
<b>X</b>	<b>Basel / Heinemann Christian</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>			<b>2</b>	<b>1</b>						<b>8</b>	<i>Ch. Heinemann</i>
	<b>Zug 1 / Hürlimann Dean</b>				<b>3</b>	<b>4</b>			<b>1</b>			<b>1</b>		<b>9</b>	<i>D. Hürlimann</i>

x = Hammer im ersten End

### Zeitnehmer-Rapport

Basel / Heinemann Christian				
End	Min. Sek	TO	PP	>1min
1				
2		<b>T</b>		
3				

Zug 1 / Hürlimann Dean				
End	Min. Sek	TO	PP	>1min
1				
2				
3				

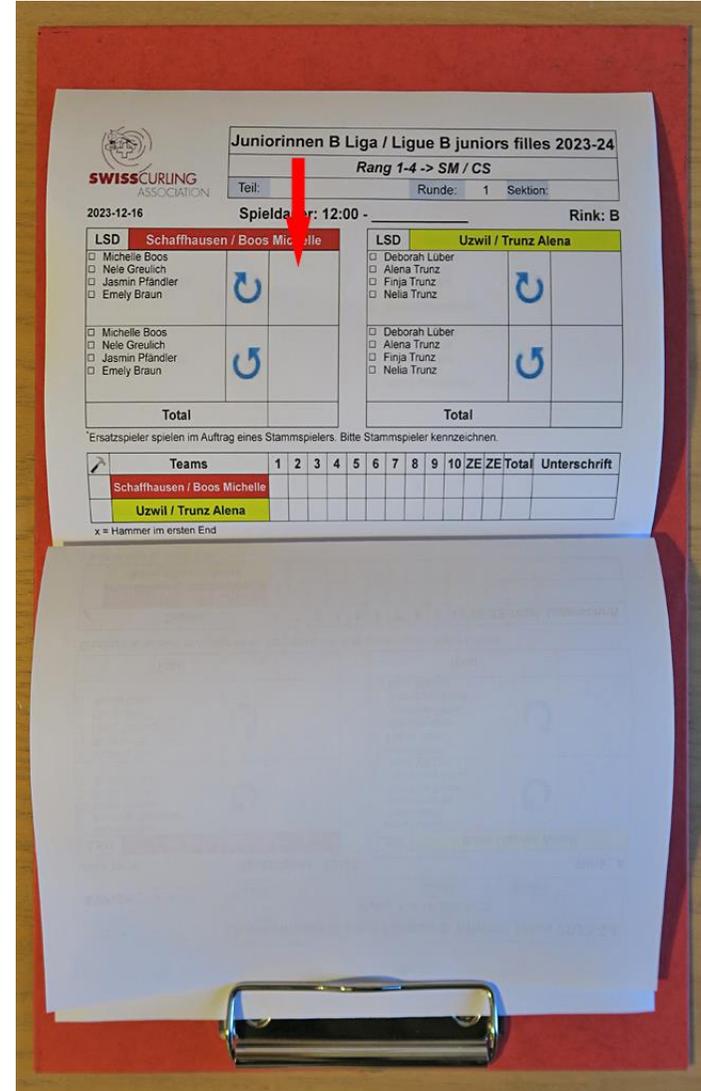
**Tipp für die LSD-Messungen von Spielleitern (ohne Umpires, also bei LSD max. = 185.4 cm = ohne Curl Distance App):**

**Die gefalteten A4 Formulare unten in A4 Klemmbrett fixieren.**

**Dann kann das LSD-Resultat ↓ ( ↻ und ↻ ) direkt bei der LSD-Messung auf dem Eis eingetragen werden.**

**Für den nächsten Rink kann einfach umgeblättert werden.**

**Nach der 2. Messung noch für den Hammer das LSD-Total eintragen.**



Juniorinnen B Liga / Ligue B juniors filles 2023-24  
Rang 1-4 -> SM / CS

Teil: \_\_\_\_\_ Runde: 1 Sektion: \_\_\_\_\_  
2023-12-16 Spieldauer: 12:00 - \_\_\_\_\_ Rink: B

LSD	Schaffhausen / Boos Michelle	LSD	Uzwil / Trunz Alena
<input type="checkbox"/>	Michelle Boos	<input type="checkbox"/>	Deborah Lüber
<input type="checkbox"/>	Nela Greulich	<input type="checkbox"/>	Alena Trunz
<input type="checkbox"/>	Jasmin Pfändler	<input type="checkbox"/>	Finja Trunz
<input type="checkbox"/>	Emely Braun	<input type="checkbox"/>	Nelia Trunz
<input type="checkbox"/>	Michelle Boos	<input type="checkbox"/>	Deborah Lüber
<input type="checkbox"/>	Nela Greulich	<input type="checkbox"/>	Alena Trunz
<input type="checkbox"/>	Jasmin Pfändler	<input type="checkbox"/>	Finja Trunz
<input type="checkbox"/>	Emely Braun	<input type="checkbox"/>	Nelia Trunz
	Total		Total

\*Ersatzspieler spielen im Auftrag eines Stammspielers. Bitte Stammspieler kennzeichnen.

Teams	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	ZE	ZE	Total	Unterschrift
Schaffhausen / Boos Michelle														
Uzwil / Trunz Alena														

x = Hammer im ersten End

## Scorekarten für Open-Air Meisterschaften (➡ keine LSDs)

An den Open-Air Meisterschaften, wo in der Regel nicht End für End sondern nur die Schlussresultate eingetragen werden (und keine LSDs), können die Scorekarten wie bei Breitensport Turnieren ausgedruckt werden.

Menüpunkt «**Paarungen**», **Runde** und **Gruppe** auswählen ➡

**Scorekarten drucken** (ab Halbfinals keine Gruppe mehr eingeben):



Mit Paarungen arbeiten

Runde: 2  
Gruppe: A

Runde nach Gruppenrangliste

Rangliste drucken  
Paarungen vorschlagen  
Paarung hinzufügen  
Paarung löschen  
Invertieren  
Tafeln  
>>> Resultate

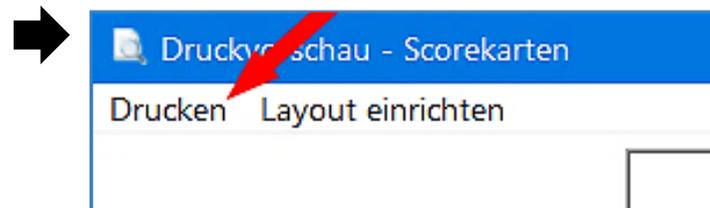
Scorekarten drucken  
Lösen  
Toss zuordnen  
Rinks  
Round Robin

Rangliste für die 1. Runde, Gruppe A

Rg.	Mannschaft	P	E	S	Sp.

Paarungen der 2. Runde, Gruppe A

SNr	Rk	Mannschaft A	Mannschaft B	Score	Status



Druckvorschau - Scorekarten

Drucken    Layout einrichten

➡ Das Feld mit Klick auf das   oben rechts verlassen.

Scorekarten nach Spielschluss unterschreiben lassen.

## 6. Zeitmessung (z.B. mit einem Computerprogramm, siehe Kapitel 29)

Detaillierte Angaben siehe Wettkampf- und Meisterschafts-Reglemente.

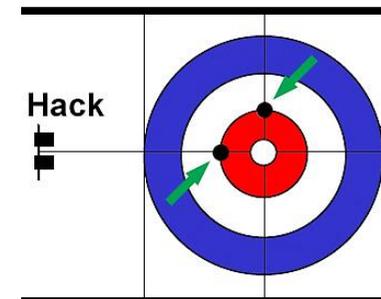
- Breitensport 8 Ends: **Spielzeit 120 Minuten** + angefangenes End + 1 End.  
Breitensport Wettkampfreglement C6 Spielzeit: «**Wird das Spiel abgeläutet, darf das begonnene End, plus noch ein weiteres End gespielt werden**». Open-Air ohne Zeitlimite.
- Breitensport Mixed Doubles (8 Ends): **105 Minuten** + angefangenes End + 1 End.
- Breitensport Veteranen (6 Ends): **90 Minuten** + angefangenes End + 1 End.
- Nachwuchs 8 Ends ➔ Junior\*innen A/B Quali, B/C-Quali, B-Liga + SM, C-Liga + SM, Nachwuchsliga U-21, Nachwuchs Schweizer Cup: **125 Minuten** + angefangenes End  
(passiert der letzte Stein die vordere T-Line vor Ablauf der vorgegebenen Zeit, darf das nächste End begonnen werden).
- Nachwuchsliga U-15 (6 Ends): **90 Minuten** + angefangenes End.
- Nachwuchs Mixed Doubles SM U-18/U-21 (8 Ends): **90 Minuten** + angefangenes End oder nach kommuniziertem Modus.
- Nachwuchs Cherry Rockers (4 Ends): **60 Minuten** + angefangenes End.
- ♿ 8 Ends Rollstuhl: **135 Minuten**, Rollstuhl-MD: **120 Minuten**; + angefangenes End + 1 End.
- Special Curling (Spiele über 3 Ends): **40 Minuten** + angefangenes End.
- Elite, Junior\*innen A-Liga + A-SM: **Thinking Time** (Denkzeit); die Zeitmessung wird durch Schiedsrichter organisiert mit dem Windows Programm **CurlTime**.

## 7. LSD ➔ Zahl in cm eingeben; mit 1 Kommastelle

(LSD-Eingabe siehe Kapitel 8)

- LSD<sub>max.</sub> = **185.4 cm**; Elite und Junioren A (Curl Distance App): **199.6 cm**
- **1. LSD im Uhrzeigersinn** ↻ (clockwise);  
**2. LSD im Gegenuhrzeigersinn** ↺ (counterclockwise).
- Die zwei LSDs müssen von **unterschiedlichen Spieler\*innen** gespielt werden (auch bei Junior\*innen C-Liga und Breitensportmeisterschaften).
- In Rinkmaster muss ein von einem/einer **Ersatzspieler\*in** gespielter LSD bereits bei der Eingabe einem/einer **Stammspieler\*in zugeordnet** werden (siehe [Seite 40](#)).  
**Diese Zuordnung kann aber nachträglich geändert werden.**  
Wird diese Zuordnung nachträglich geändert, so muss die Rinkmaster-Datei gespeichert und wieder geöffnet werden damit die Zuordnung korrekt ausgegeben wird.  
**Rinkmaster ändert die LSD-Zuordnung bei allen LSDs des Ersatzspielers.**

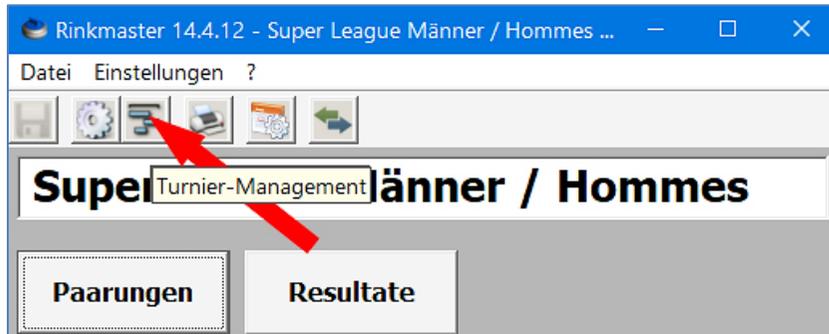
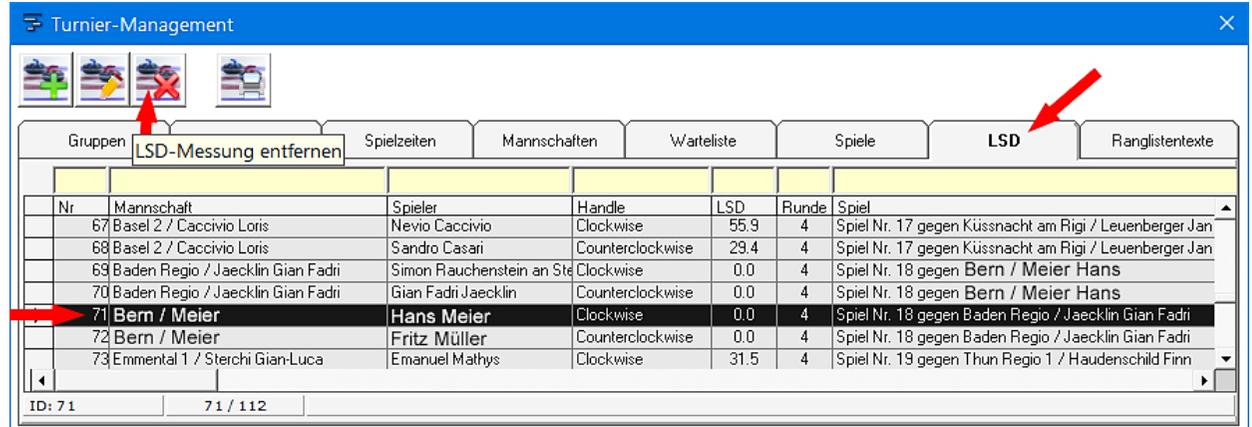
- Wenn ein/eine Spieler\*in **keine minimale Anzahl LSDs** spielen muss, so können die LSDs **irgend einem/einer Spieler\*in** zugeordnet werden.
- Spielt ein Team zwar ein Spiel aber **keine LSDs** ➡ **2 x LSD max.** (z.B. Team ist nicht rechtzeitig anwesend; Einspielen und LSD sind freiwillig).
- **LSD bei Forfait** ➡ **Empfehlung: Findet ein Spiel wegen Forfait eines Teams nicht statt keine LSDs eintragen** (Gegner ist meistens auch nicht da). Möchte der Gegner jedoch seine LSDs spielen, so darf er das natürlich. **Je nach Situation evtl. dem 'Forfait Verlierer' auch 2 x LSD max. vergeben.** Wurden die LSDs schon mit 0 oder LSD max. eingegeben, so können diese gemäss Information auf der nächsten Seite gelöscht werden.
- **Wichtig: Wenn mit LSD max. = 199.6 cm** gespielt wird (mit Umpires: Elite, Junior\*innen A-Liga + SM) **muss sichergestellt werden, dass der Eismeister die notwendigen 2 zusätzlichen Messlöcher (↗●↖) für die LSD-Messungen am Home-End** gebohrt hat: 61 cm = 2 Fuss vom Zentrum (Tee) entfernt, im Winkel von 90°.



## LSD-Eingaben löschen

Wurden LSD-Resultate irrtümlich eingetragen \*, so können diese wie folgt gelöscht werden:

«Turnier-Management»  ↖ ➡ «LSD» ↙ ➡ entsprechenden → LSD anklicken ➡ auf das rote x klicken ↑ «LSD-Messung entfernen»:

Gruppen	LSD-Messung entfernen	Spielzeiten	Mannschaften	Warteliste	Spiele	LSD	Ranglistentexte
Nr	Mannschaft	Spieler	Handle	LSD	Runde	Spiel	
67	Basel 2 / Caccivio Loris	Nevio Caccivio	Clockwise	55.9	4	Spiel Nr. 17 gegen Küssnacht am Rigi / Leuenberger Jan	
68	Basel 2 / Caccivio Loris	Sandro Casari	Counterclockwise	29.4	4	Spiel Nr. 17 gegen Küssnacht am Rigi / Leuenberger Jan	
69	Baden Regio / Jaecklin Gian Fadri	Simon Rauchenstein an Ste	Clockwise	0.0	4	Spiel Nr. 18 gegen Bern / Meier Hans	
70	Baden Regio / Jaecklin Gian Fadri	Gian Fadri Jaecklin	Counterclockwise	0.0	4	Spiel Nr. 18 gegen Bern / Meier Hans	
71	Bern / Meier	Hans Meier	Clockwise	0.0	4	Spiel Nr. 18 gegen Baden Regio / Jaecklin Gian Fadri	
72	Bern / Meier	Fritz Müller	Counterclockwise	0.0	4	Spiel Nr. 18 gegen Baden Regio / Jaecklin Gian Fadri	
73	Emmental 1 / Sterchi Gian-Luca	Emanuel Mathys	Clockwise	31.5	4	Spiel Nr. 19 gegen Thun Regio 1 / Haudenschild Finn	

\* z.B. steht im (Breitensport, Elite) Wettkampfbreglement C9 (f) (iii):

«Wird die Meisterschaft in mehr als einer Gruppe gespielt, diese Gruppen aber eine unterschiedliche Grösse aufweisen, wird die Berechnung des DSC angepasst. In diesem Fall werden nur so viele LSD in die Wertung aufgenommen, dass in allen Gruppen die gleiche Anzahl LSD berücksichtigt wird. Dabei werden die Resultate der jeweils letzten Runde nicht mitgezählt». Somit werden bei den grösseren Gruppen die LSDs der letzten Runde nur für den Hammer  berücksichtigt und dürfen in diesem Fall nicht in Rinkmaster eingetragen werden (damit sie in der DSC-Rangliste nicht gezählt werden).

## 8. Resultateingabe manuell

Menüpunkt **Resultate** ➔ **Runde** und **allenfalls Gruppe** ✓  
 auswählen ➔ **Doppelklick** auf die **Paarung** (Mannschaftsamen) ✓ :

Mit Resultaten arbeiten

Runde: 1 Rangliste drucken  
 Gruppe: A Teams ausscheiden  
 Runde nach Gruppenrangliste >>>Paarungen

**Rangliste für die 1. Runde, Gruppe A**

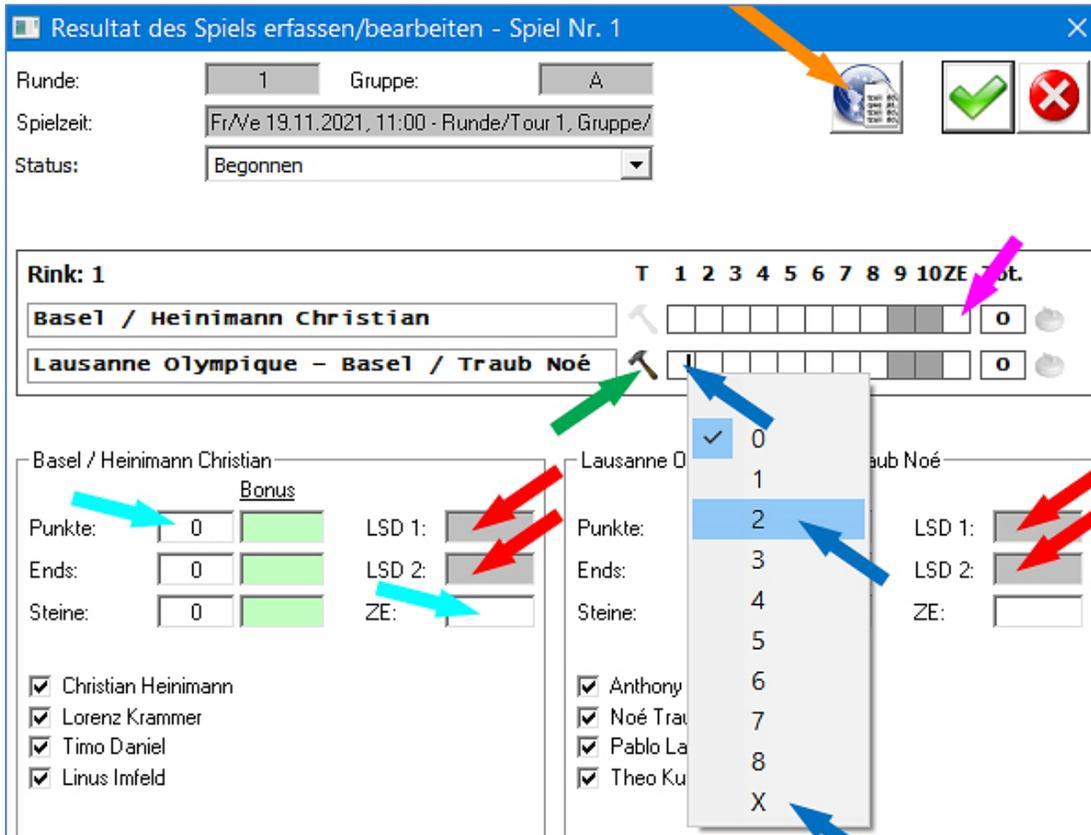
Rg.	Mannschaft	P	Dir	Dir2	DSC	S ▲
1.	Basel / Heinimann Christian	0	0	0	0.00	
	Bern Inter APPATRADE / Bangerter Christian	0	0	0	0.00	
	Glarus Belvédère AM / Hösli Marco	0	0	0	0.00	
	Lausanne Olympique - Basel / Traub Noé	0	0	0	0.00	
	Zug 1 / Hürlimann Dean	0	0	0	0.00	

**Paarungen der 1. Runde, Gruppe A**

SNr	Rk	Mannschaft A	Mannschaft B	Score	Status
1	1	Basel / Heinimann Chris	Lausanne Olympique - f	-	Noch nicht aktuell
2	2	Zug 1 / Hürlimann Dean	Bern Inter APPATRADE	-	Noch nicht aktuell
		<b>Glarus Belvédère AM</b>			<b>fehlt</b>

**Wichtig:** Wenn nach **Gesamtrangliste** gespielt wird nur **Runde** und **keine Gruppe** auswählen.

# Dann können eingegeben werden:



- ↙ **LSDs in cm** (mit 1 Kommastelle)
  - ↗ **Hammer** 🏹 (tiefere LSD-Summe)
  - ↖ **Resultate** (Score)
- Bei der Eingabe des Scores entsprechendes End anklicken und die Anzahl Steine auswählen.
- Nicht gespielte Ends = X.**
- Bei Spielen über 8 (bzw. 6 oder 4) Ends die **grau hinterlegten Ends 9 und 10** (bzw. Ends 7-10 oder 5-10) **nicht** mit einem **X** versehen.
- Zusatzend bei ZE** ↗ eingeben ; **nicht** beim 9. End (bzw. 7. bei 6 Ends).

**Open-Air:** Score direkt bei ➡ Punkte, Ends und Steine eingeben; Steine des Zusatzends bei ZE.  
 Mit Klick auf die Weltkugel ↘ das (Zwischen-) Resultat aufs Internet senden und die Eingabe verlassen.

**Remis** beim **Modus** mit **Spielzeitmessung** und **Zusatzend(s)**:  
 Wäre das **Spiel** aufgrund der **abgelaufenen Spielzeit vorzeitig beendet** (gilt nicht für 'Thinking Time' bei Elite und Junior\*innen A-Liga + SM wo Schiedsrichter im Einsatz sind) und ist der **Spielstand** am Schluss des letzten gespielten Ends **unentschieden**, so wird ein (oder je nach Reglement mehrere) Zusatzend gespielt und das letzte reguläre (aber nicht mehr gespielte) End mit einem x ↓ bezeichnet; das **Zusatzend** bei **ZE** ↓ eintragen:

Resultat des Spiels erfassen/bearbeiten - Spiel Nr. 1

Runde: 1 Gruppe:

Spielzeit: Runde 1

Status: Beendet, offiziell

Rink: A

	T	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	ZE	Tot.
Bern 1 / Meier		2	1	2				X				2	7
Bern 2 / Huber			1	2	1	1	X						5

Red arrow points to 'X' in End 8. Purple arrow points to 'ZE' column.

Dies ist wichtig damit **Punkteverteilung, Ends und Steine stimmen**.  
 Ends und Steine von Zusatzends dürfen in der Rangliste nicht mitgezählt werden.

**LSD-Eingabe (in cm mit 1 Kommastelle):** Beim Klick auf das LSD-Feld  (S. 38) erscheint die Eingabemaske wo die LSD-Resultate eingetragen werden.

**LSD-Messungen bearbeiten**

Mannschaft: Bern / Huber Hans

Spiel: Spiel Nr. 11 gegen Zürich / Feurer Fritz

LSD-Messung 1

Nr: 41

Spieler: Nr. 4: Hans Huber

Ersatz spielt für:

LSD: 74.5

LSD-Messung 2

Nr: 42

Spieler: Nr. 5: Max Meier

Ersatz spielt für: Nr. 3: Walter Weber

LSD: 14.0

LSDs von einem **Ersatzspieler** müssen beim Eintragen (höchstens) **einem der Stammspieler zugeordnet** werden ➔ **Ersatz spielt für:**

**Doppelklick** auf ➔ **Feld**.  
**Stammspieler** wählen mit **Doppelklick**.

Max Meier spielt LSD im Auftrag von...

Wählen Sie den Stammspieler mit Doppelklick

	Position	Rolle	Name
	1	Lead	Lukas Ladner
	2	Second	Peter Peterhans
▶	3	Third	Walter Weber
	4	Skip	Hans Huber

Mit **Doppelklick** auf das ➔ **Feld** kann der Stammspieler **geändert** werden;

z.B. am Schluss einer Round Robin wenn die Zuordnung geändert werden sollte. Rinkmaster ändert dann diese Zuordnung bei allen LSDs dieses Ersatzspielers. Eingabe beenden: . Die **Rinkmaster-Datei** muss jedoch **gespeichert** und **wieder geöffnet** werden damit die geänderte Zuordnung übernommen wird.

## Wettkampffreglement (Elite, Nachwuchs) Kapitel C8 (d):

(i): LSD Steine, welche von einem Ersatzspieler gespielt wurden, können **pro Ersatzspieler** am Ende der Round Robin mit **höchstens einem anderen Spieler kombiniert** werden, so dass dieser Spieler auf die benötigte minimale Anzahl gespielter LSD Steine kommt.

**Nachwuchs:** Die Resultate von **zwei Ersatzspielern** können dem **gleichen Spieler angerechnet** werden (bei der Elite ist nur 1 Ersatzspieler zulässig).

(ii): Spielt ein Team die gesamte Meisterschaft mit nur drei Spielern, werden die minimalen Erfordernisse möglichst gleichmässig auf die anderen Spieler aufgeteilt.

**Breitensport:** Im Breitensport können die LSDs generell irgend einem/r Spieler\*in zugeordnet werden; z.B. der 1. LSD Spieler\*in Nr.4, der 2. LSD der Nr.3. Die zwei LSDs (↻ und ↻) müssen jedoch von unterschiedlichen Spieler\*innen gespielt werden.

Sind **alle Spiele einer Runde beendet** muss der (Spiel-)Status bei **jedem Spiel** auf **Nicht mehr aktuell** gesetzt werden (ab Status «Beendet, offiziell» werden die Resultate in der Rangliste berücksichtigt). **Zusätzlicher Hinweis auf nächster Seite 43.**

Resultat des Spiels erfassen/bearbeiten - Spiel Nr. 1

Runde:  Gruppe:

Spielzeit:

Status:     

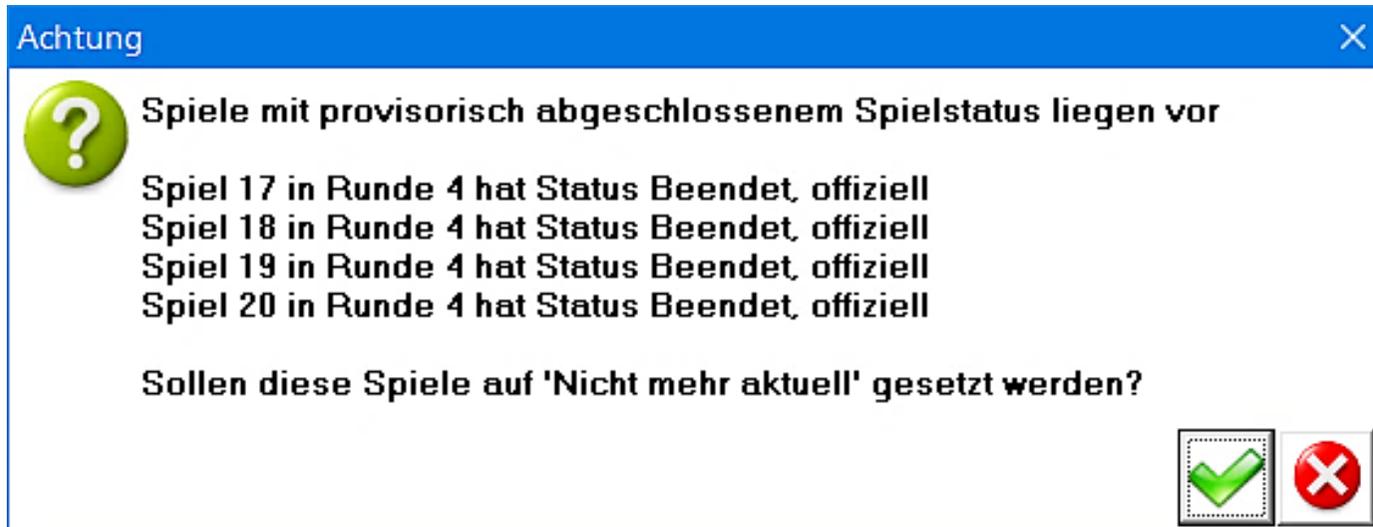
Rink: 1

Keine Paarung  
 Noch nicht aktuell  
 Noch nicht begonnen  
 Begonnen  
 Spiel läuft  
 Beendet, inoffiziell  
 Beendet, offiziell  
 Nicht mehr aktuell

T	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10ZE	Tot.
			1		2			X			3
	2	0		2		1	4	X			9

Mit Klick auf die Weltkugel  aufs Internet senden und das Eingabefeld verlassen (Resultate speichern und im Internet veröffentlichen). Anschliessend die Rangliste aufs Internet senden (siehe [Kapitel 11](#)).

**Hinweis: Wenn Spiele noch den Status «Beendet, offiziell» haben wird beim Publizieren der Rangliste nachgefragt, ob die Spiele auf den Status «Nicht mehr aktuell» gesetzt werden sollen. Mit Klick auf das grüne OK-Häkchen  kann dies gemacht werden.**



Keine Änderung des Status vornehmen:  
auf  klicken.

Wenn Schiedsrichter im Einsatz sind empfiehlt es sich mit dem **Chief Umpire** vorher abzumachen, ob er die Rangliste (und DSC-Rangliste) noch kontrollieren möchte vor der Publikation (Internet und gedruckt bzw. auf Monitor).

Bei **Gruppenspielen** nur **Gruppenranglisten** aufs Internet senden.

Sollte einmal **irrtümlich** während den Gruppenspielen eine **Gesamtrangliste** aufs Internet gesendet worden sein, so kann man (nachdem die aktuelle Datei unter einem anderen Namen gespeichert worden ist) die **ursprüngliche Rinkmaster-Datei** (wo noch keine Resultate darauf sind) öffnen und im Menü «Paarungen» die 1. Runde auswählen (ohne Gruppe).

Dann «Rangliste drucken» ➡ **Internet-Exporte** ➡ bei «Ranglistentitel» anstelle des vorgegebenen Titels «Zwischenrangliste um ...» den Titel «**Spielplan / Plan des jeux**» eingeben und dann **Internet-Rangliste** aufs Internet senden (FTP-Transfer  ).

## 9. Resultateingabe mit elektronischen Anzeigetafeln

Kommen elektronische Anzeigetafeln zum Einsatz dürfte deren Bedienung dem Spielleiter / der Spielleiterin bekannt sein. **Bitte aber beachten:**

- Kontrollieren ob ein allfälliges **Zusatzend bei ZE** und nicht beim 9. End geschrieben worden ist (bzw. 7. End bei total 6 Ends); sonst stimmt die Punktevergabe unter Umständen nicht (Breitensport, Nachwuchsliga).
- Kontrollieren ob das Score an den Anzeigetafeln **nachträglich** noch **geändert** worden ist. Danach muss **nach Beendigung einer Runde bei jedem Spiel** der Status auf «Nicht mehr aktuell» gesetzt und mit Klick auf die Weltkugel  im Internet publiziert werden: «**Resultate speichern und im Internet veröffentlichen**» (siehe **Seite 42** und Hinweis auf **Seite 43**).
- Die **LSD-Resultate** müssen **manuell** eingegeben werden (siehe **Seiten 38, 40**).

Link zu meiner Bedienungsanleitung für elektronische MLS-Anzeigetafeln (Maple Leaf Stadiums AG):

<http://ccwildhaus.bplaced.net/manuals>

➔ Elektronische Anzeigetafeln - Bedienung mit Rinkmaster.pdf

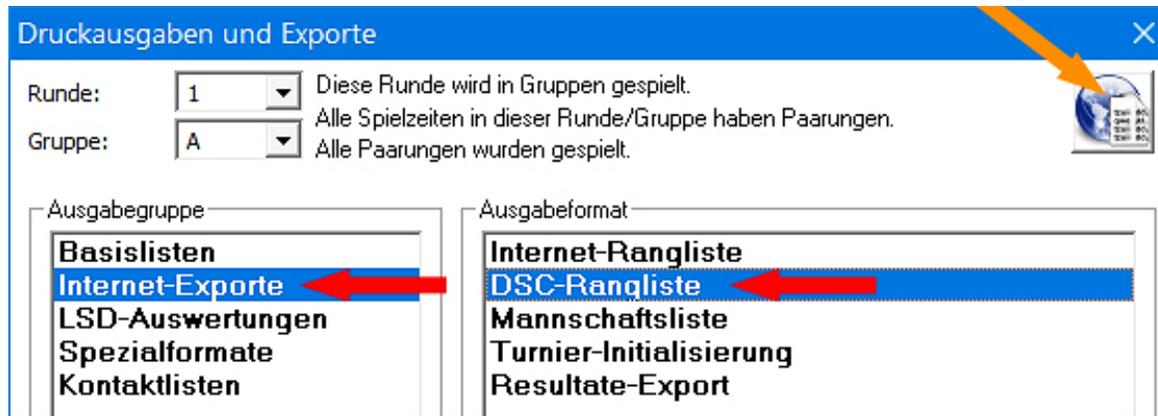
Baden-Limmattal	1	11	1	4								
Rink A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Z	Total
Wildhaus 1	2	11	1	5								

## 10. DSC-Rangliste auf Internet (bei Spielen mit LSDs und DSC-Rangliste)

DSC = Draw Shot Challenge = Durchschnitt der LSDs (abzüglich Streichresultate).

Menüpunkt «**Resultate**» ➔ **Runde und allenfalls Gruppe auswählen**

➔ **Rangliste drucken** ➔ **Internet-Exporte** ➔ **DSC-Rangliste** .



Mit Klick auf die Weltkugel die DSC-Rangliste aufs Internet senden ➔ .

Anmerkung: Die DSC-Rangliste kann auch während laufenden Spielen aufs Internet gesendet werden (bei normalen Ranglisten sollte man das nicht ➔ allfällige Ranglistentexte stimmen erst nach Abschluss einer Runde).

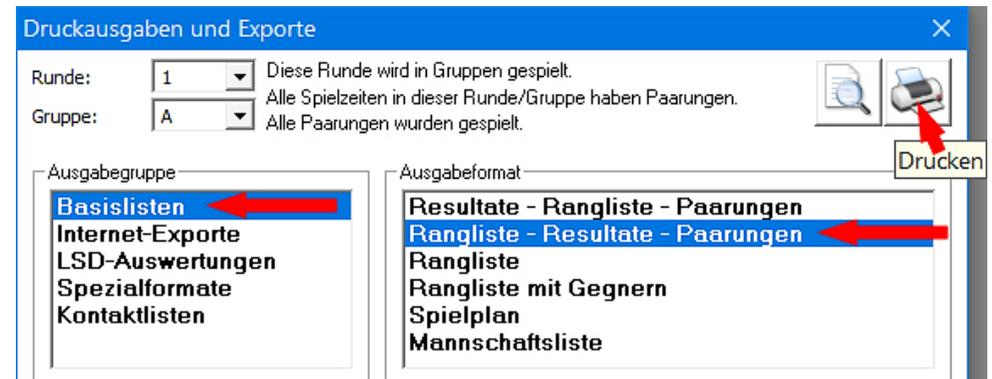
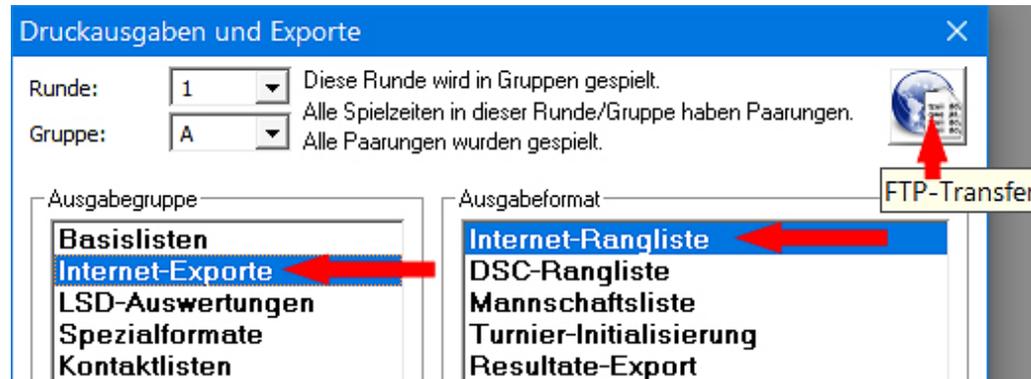
# 11. Rangliste publizieren: Internet und auf Papier/Monitor

Nachdem **alle Spiele einer Runde beendet** sind (nicht während laufenden Spielen) erfolgt die Publikation der Rangliste aufs Internet und vor Ort (auf Papier für den Aushang bzw. auf einen Monitor).

**Tipp:** Eine pdf-Datei erstellen. Menüpunkt «**Resultate**» ➔ **Runde** und allenfalls **Gruppe** auswählen ➔ **Rangliste drucken**.

Internet: ➔ **Internet-Exporte** ➔ **Internet-Rangliste** ➔ FTP-Transfer

Auf Papier: ➔ **Basislisten** ➔ **Rangliste-Resultate-Paarungen** ➔ Drucken

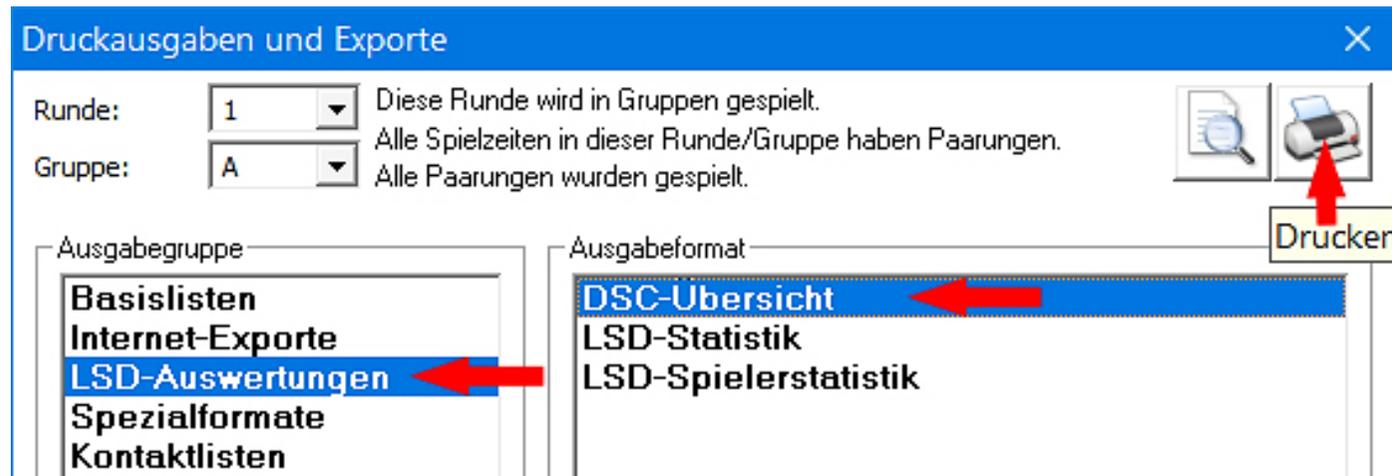


## 12. DSC- und LSD-Statistiken drucken (bei Spielen mit LSDs)

Nach jeder Runde die DSC-Übersicht ausdrucken und aufhängen bzw. auf einem Monitor anzeigen;  
bei Meisterschaften wo jede(r) Spieler\*in eine bestimmte Anzahl LSDs spielen muss, auch die LSD-Statistik und LSD-Spielerstatistik.

Menüpunkt «**Resultate**» ➔ **Runde und allenfalls Gruppe** auswählen

➔ **Rangliste drucken** ➔ **LSD-Auswertungen** ➔



**DSC-Übersicht**  
(sortiert nach DSC)

**LSD-Statistik**

**LSD-Spielerstatistik**

Ausdrucken durch  
Klick auf **Drucken** ↑.

## a) DSC-Übersicht

Beim Drucken der **DSC-Übersicht** (DSC-Liste sortieren nach DSC-Rangliste) wird die DSC-Rangliste ausgedruckt;

 Uhrzeigersinn,  Gegenuhrzeigersinn; **rote Zahlen** sind **Streichresultate**.

DSC-Übersicht							
		1	2	3	4	5	DSC
1. Interlaken 1 / Donzé Joel		72.0	41.0	144.0	26.8	185.4	79.30
		185.4	3.0	23.0	185.4	33.1	
2. Thun-Gstaad / Brand Raphael		0.0	185.4	113.0	33.0	185.4	84.61
		185.4	19.0	185.4	3.7	36.6	
3. Aarau 1 / Brunner Lorenz		185.4	68.0	185.4	36.2	142.4	101.31
		185.4	59.0	169.0	66.4	0.0	
4. Basel 2 / Jermann Manuel		39.0	15.0	71.0	139.2	185.4	103.32
		185.4	185.4	82.0	185.4	27.5	
5. Bienne-Neuchâtel / Hanhart Simon		185.4	185.4	50.0	185.4	185.4	118.90
		185.4	21.0	17.0	55.1	185.4	
6. Lausanne Olympique 2 / Pannatier Léo		185.4	185.4	4.0	126.3	27.9	126.38
		185.4	185.4	134.0	185.4	103.6	

## b) LSD-Statistik (bei Breitensport-Meisterschaften nicht anwendbar)

Hinweis: Publikation auf Internet nicht möglich.

Mit der LSD-Statistik kann geprüft werden, ob alle Stammspieler\*innen ihr Soll an LSDs erreicht haben.

Bei der Übersicht **LSD-Statistik** werden die von einem Ersatzspieler gespielten LSDs einem Stammspieler zugeordnet. **Rote Zahlen** weisen darauf hin, dass die minimale Anzahl LSDs für den Spieler / die Spielerin noch nicht erreicht ist (gilt nicht bei Mixed Doubles). Die **rote Farbe** der Einträge ist jedoch erst am Schluss der Round Robin massgebend.

### Beispiel:

LSD-Statistik nach der 9. Runde

Homburg / Meier Rolf

			Total
Homburg / Meier Rolf	9	9	18
1. Rolf Meier	2	3	5
2. Peter Maier	2	3	5
3. Urs Müller	3	2	5
4. Hans Huber	2	1	3

Hans Huber hat 1 LSDs im Gegenuhrzeigersinn gespielt. Minimal gefordert sind 2

Hans Huber hat 3 LSDs gespielt. Minimal gefordert sind 4

## c) LSD-Spielerstatistik (bei Breitensport-Meisterschaften nicht anwendbar)

Hinweis: Publikation auf Internet nicht möglich.

Die **LSD-Spielerstatistik** zeigt auf wer **tatsächlich** die LSDs gespielt hat; es werden auch die Ersatzspieler\*innen (Alternates) aufgeführt (sofern vorhanden). Dies dient den Coachs während der Meisterschaft zur Kontrolle im Vergleich zu den eigenen Aufzeichnungen. **Schwarz: LSD im Uhrzeigersinn** ⤴. **Blau: LSD im Gegenuhrzeigersinn** ⤵.

Erscheinen bei der Darstellung 2 LSDs im gleiche Feld, so sind beide LSDs einer Runde vom gleichen Spieler gespielt worden was nicht reglementskonform ist.

Der LSD, der gemäss Game-Line-Up nicht von ihm hätte gespielt werden dürfen, muss dann als max. LSD (185.4 cm bzw. 199.6 cm) eingetragen werden.

LSD-Spielerstatistik

Homburg / Hans Müller							111.61
		1	2	3	4	5	
4th:	Hans Müller				121.2	182.4	151.80
3rd:	Rolf Meier		0.0	185.4			92.70
2nd:	Walter Huber						
1st:	Rudolf Schmid			5.8	185.4		94.45
Alt.:	Swen Maier	6.0	185.4		185.4	135.2	128.00

# 13. Spielverzicht

C5 (c) Elite, Nachwuchs: Sämtliche Spiele nach dem System Round Robin müssen ausgetragen werden.

**Breitensport:** Sofern das entsprechende Reglement es zulässt können sich die beteiligten Teams auf einen Spielverzicht einigen wenn das Resultat keinen Einfluss mehr auf die Rangliste hat; gemäss Wettkampfbreglement Breitensport C5 (c).

Im Menü **Paarungen** oder **Resultate** auf die entsprechende Paarung (Teamnamen) **doppelklicken**. Dann bei «Spielverzicht» das Häkchen  setzen (damit das Spiel nicht gezählt wird) und den Text 'Spielverzicht' eingeben.

Den Status auf «Beendet, offiziell» setzen und mit Klick auf die Weltkugel aufs Internet senden .

Am Schluss der Runde den Status auf «Nicht mehr aktuell» setzen.

Resultat des Spiels erfassen/bearbeiten - Spiel Nr. 30

Runde: 5 Gruppe: B

Spielzeit: 5B So/di 15:00h Langnau i.E.

Status: Nicht mehr aktuell

Resultate speichern und im Internet veröffentlichen

Rink: 3

	T	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10ZE	Tot.
Bern / Studer Christoph												0
Solothurn-Wengi 1 / Gnägi Jürg												0

Bern / Studer Christoph

Punkte: 0 LSD:

Ends: 0

Steine: 0 ZE:

- Christoph Studer
- Peter Brandenberger
- Andreas z'Brun
- Theo Zaugg

Solothurn-Wengi 1 / Gnägi Jürg

Punkte: 0 LSD:

Ends: 0

Steine: 0 ZE:

- Jürg Gnägi
- Alfred Wyler
- Stefan Schneider
- René Fuchs

Spielverzicht:  Spielverzicht

## 14. Forfait

**Bei einem Forfait wird das Resultat direkt in Rinkmaster eingegeben (auch bei elektronischen Anzeigetafeln). Da Rinkmaster nach Punkten rangiert müssen zumindest die Punkte eingegeben werden: 'Forfaitgewinner' 2 bzw. 3 Punkte ; 'Verlierer' 0 Punkte.**

Bei den SCA-Meisterschaften (Stand 1.1.2025) gilt folgendes bei Forfait gemäss den Reglementen für Meisterschaften und Qualifikationen (Forfaitverlierer 0-0-0):

	Total Anzahl Ends	Punkte	Ends	Steine
<b>Elite, Junior*innen A, B, C</b>	<b>8 oder 10</b>	<b>2</b>		
<b>Breitensport (Veteranen)</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>Breitensport</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>6</b>
<b>Nachwuchsliga</b>	<b>U-15: 6 / U-21: 8</b>	<b>3</b>		
<b>Cherry Rockers</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>

Forfait-Resultat eingeben: ↓ . Wurde der Hammer  schon gesetzt, so muss dieser zuerst entfernt werden  ( anklicken). Das Häkchen bei «Spielverzicht»   darf **nicht** gesetzt werden (kein ).

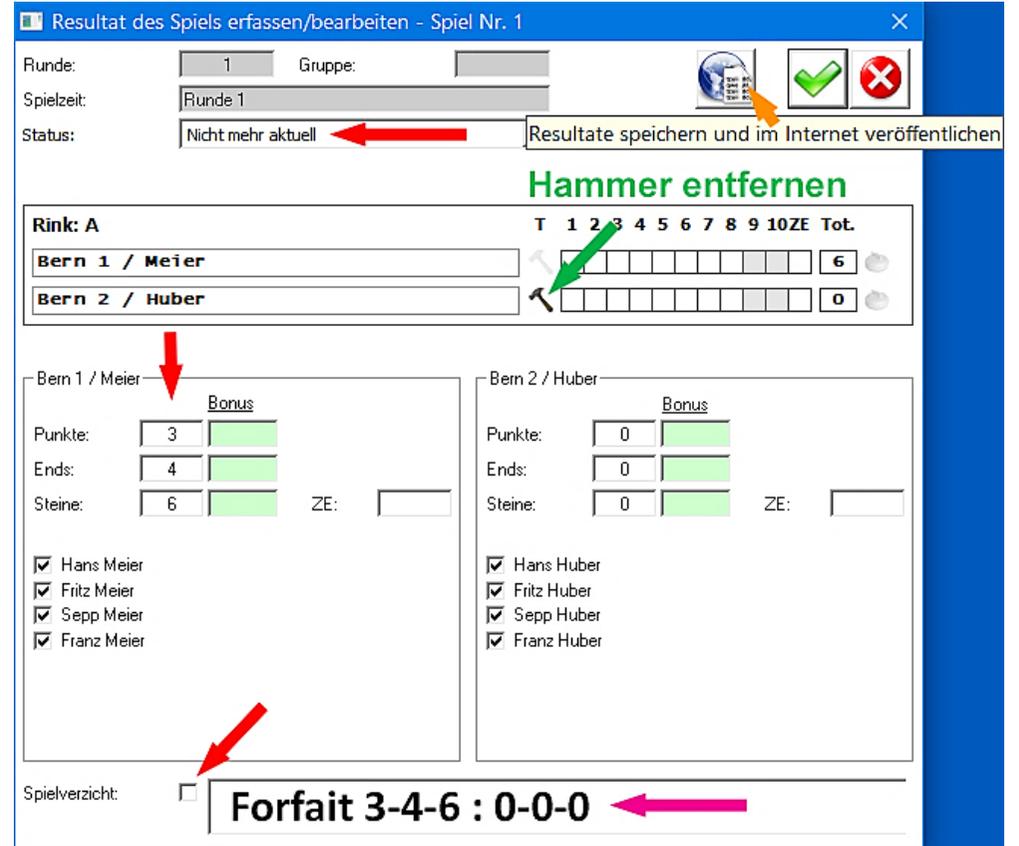
Da Rinkmaster in den Internet Resultaten keine Punkte anzeigt, muss auch im Textfeld daneben das Resultat eingegeben werden, z.B.

«**Forfait 3-4-6 : 0-0-0**» , «**Forfait 3 : 0**» oder «**Forfait 2 : 0**» (je nach Wertung).

Der Status muss auf «**Beendet, offiziell**» gesetzt werden; und am Schluss der Runde auf «**Nicht mehr aktuell**» .

Mit Klick auf die Weltkugel aufs Internet senden  (Resultate speichern und im Internet veröffentlichen).

Falls nur die Punkte eingegeben worden sind (keine Ends und Steine) kann die Meldung «**Punktevergabe nicht korrekt. Trotzdem übernehmen?**» mit Klick auf das grüne OK-Häkchen   bestätigt werden.



Resultat des Spiels erfassen/bearbeiten - Spiel Nr. 1

Runde: 1 Gruppe:

Spielzeit: Runde 1

Status: Nicht mehr aktuell  Resultate speichern und im Internet veröffentlichen 

**Hammer entfernen**

Rink: A	T	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	ZE	Tot.
Bern 1 / Meier													6
Bern 2 / Huber													0

Bern 1 / Meier 

Punkte: 3  Bonus

Ends: 4

Steine: 6  ZE:

Hans Meier  
 Fritz Meier  
 Sepp Meier  
 Franz Meier

Bern 2 / Huber

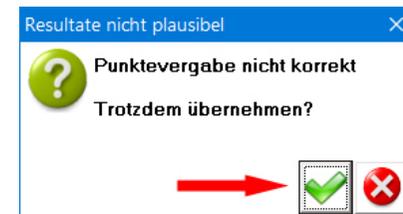
Punkte: 0  Bonus

Ends: 0

Steine: 0  ZE:

Hans Huber  
 Fritz Huber  
 Sepp Huber  
 Franz Huber

Spielverzicht:  **Forfait 3-4-6 : 0-0-0** 



Resultate nicht plausibel

? Punktevergabe nicht korrekt  
Trotzdem übernehmen?



## 15. Team tritt nicht zur SCA Meisterschaft an ➡ Forfait

Wenn ein Team schon vor dem ersten Spiel Forfait gibt und nicht antritt, so muss im Menüpunkt **Paarungen** oder **Resultate** in der Rangliste links im entsprechenden Rinkmaster-Fenster durch Doppelklick auf den Teamnamen

Mit Resultaten arbeiten

Runde:  Rangliste drucken

Gruppe:  Teams ausscheiden

Runde nach Gesamtrangliste

**Gesamtrangliste für die 1. Runde**

Rg.	Mannschaft	P	Dir	Dir2	DSC	Sp.
1.	Bern 1 / Meier	0	0	0	0.00	0
	Bern 2 / Huber	0	0	0	0.00	0

**Paarungen der 1. Runde**

SNr	Rk	Mannschaft A
1	A	Bern 1 / Meier

dem Team die Spielleiter Nummer (SNr.) **910** vergeben werden:

Mannschaftsblatt

Mannschaft:    

SNr:  Los:

	Nr	Runde	Spielzeit	Gegner	Rink	Punkte	Steine	Ends
▶	1	1	Runde 1	Bern 1 / Meier	A	0	0	0

Dadurch ist sichergestellt, dass das Team immer am Ranglistenende klassiert ist; auch wenn es einen DSC von 0.0 cm hat.  
 In der Rangliste erscheint als Rangüberschrift «Abwesend».  
 Die Spiele des Teams werden als Forfait-Niederlagen gewertet und werden so bei den Resultaten eingetragen (siehe [Kapitel 14](#)).  
 Wenn mit  $LSD = LSD_{max.} = 185.4 \text{ cm}$  bzw.  $199.6 \text{ cm}$  pro LSD.

## 16. Am Ende eines Spiels: Uhrzeit auf Scorekarte

Wenn ein Spiel beendet ist, so muss die **Zeit des Spielendes** auf der Scorekarte (Zeitnehmerformular) **aufgeschrieben** und diese von den Skips (oder anderen Spielern) **unterschrieben** werden (Grund: allfälliger Protest ist bis 1 Stunde nach Spielschluss möglich).

	<b>Super League Männer / Hommes 2021/22</b>		
	<b>19.-21.11.2021 in/à Adelboden</b>		
	Teil:	Runde: 5	Sektion:
2021-11-21	Spieldauer: 09:00 - <b>11:37</b>		Rink: 2
<b>LSD</b>	<b>Basel / Heinimann Christian</b>		
<input type="checkbox"/> Christian Heinimann <input checked="" type="checkbox"/> Lorenz Krammer <input type="checkbox"/> Timo Daniel <input type="checkbox"/> Linus Imfeld	↻	<b>38.7</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Christian Heinimann <input type="checkbox"/> Lorenz Krammer <input type="checkbox"/> Timo Daniel <input type="checkbox"/> Linus Imfeld	↻	<b>52.0</b>	
<b>LSD</b>	<b>Zug 1 / Hürlimann Dean</b>		
<input type="checkbox"/> Dean Hürlimann <input checked="" type="checkbox"/> Matthieu Fague <input type="checkbox"/> Nicolas Romang <input type="checkbox"/> Jan Tanner <input type="checkbox"/> *Patrick Hürlimann	↻	<b>42.9</b>	
<input type="checkbox"/> Dean Hürlimann <input type="checkbox"/> Matthieu Fague <input type="checkbox"/> Nicolas Romang <input checked="" type="checkbox"/> Jan Tanner <input type="checkbox"/> *Patrick Hürlimann	↻	<b>54.5</b>	

Wettkampfglement C11 d) (iii):

Nach Abschluss des Spiels unterzeichnen die Teams die Scorecard. Der Chief Umpire/ Spielleiter vermerkt die Uhrzeit, wann das Spiel beendet wurde ↙.

## 17. Speichern der Eingaben

In regelmässigen Abständen müssen die eingegebenen Resultate gespeichert werden.

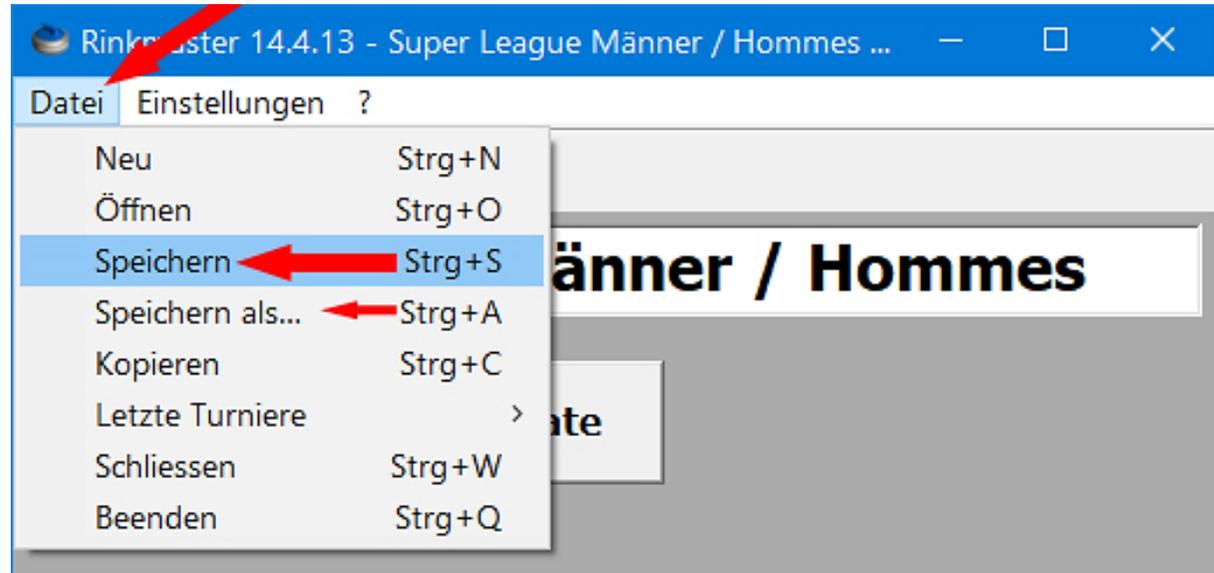
Datei ➔ Speichern:

Empfehlungen:

Jede Runde unter einem anderen Namen speichern (Speichern als... z.B. *B-Liga Girls 2024-25 Rd2*).

Falls mal ein Missgeschick passiert kann man von der letzten Runde aus weiterarbeiten.

Weitere Sicherheit: Rinkmaster-Datei zusätzlich auf USB-Stick speichern.

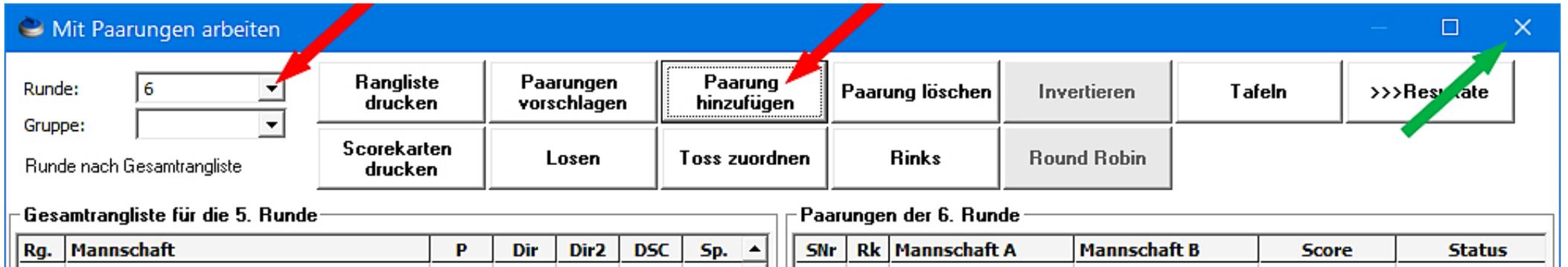


## Weitere Spiele programmieren

### 18. Viertelfinal-, Halbfinal-, Finalspiele; Entscheidungsspiele

Bevor die Rangliste (nach den Gruppenspielen, Vorrundenspielen, etc.) publiziert wird müssen die weiteren Spiele (Viertelfinal-, Halbfinal-, Finalspiele bzw. Entscheidungsspiele) programmiert werden.

Im Hauptmenü «**Paarungen**» ➔ Runde auswählen (bei Entscheidungsspielen evtl. auch Gruppe) ➔ «**Paarung hinzufügen**»:



Mit Paarungen arbeiten

Runde: 6

Gruppe:

Runde nach Gesamtrangliste

Gesamtrangliste für die 5. Runde

Rg.	Mannschaft	P	Dir	Dir2	DSC	Sp.	

Paarungen der 6. Runde

SNr	Rk	Mannschaft A	Mannschaft B	Score	Status

#### Anmerkung:

Nachdem alle Spiele programmiert worden sind (siehe nächste Seiten) und die Rangliste publiziert worden ist, das Feld mit Klick auf das   oben rechts verlassen.

Dann können der Rink und die beiden Mannschaften ausgewählt werden.

Mit Klick auf das grüne OK-Häkchen   die Eingabe beenden.

Paarung bearbeiten - Spiel Nr. 21

Rink:  Spielzeit:    

Mannschaft 1



LSD:

Runde	Rink	Gegner
▶ 1	2	Bern Inter APPATRADE
2	4	Lausanne Olympique - Basel
4	4	Glarus Belvédère AM
5	2	Basel

ID: 0 1 / 4

Mannschaft 2



Bern Inter APPATRADE / Bangerter Christian  
Glarus Belvédère AM / Hösli Marco  
Lausanne Olympique - Basel / Traub Noé  
Schaffhausen Vitodata / Schnider Andrin  
**Solothurn-Biel / Iseli Jan**   
St. Galler Bär / Schwaller Kim  
Zug 1 / Hürlimann Dean  
Zug Cablex / Stocker Yves

ID: 0 1 / 4

Sieger geht nach...  
Spiel:  SNr:

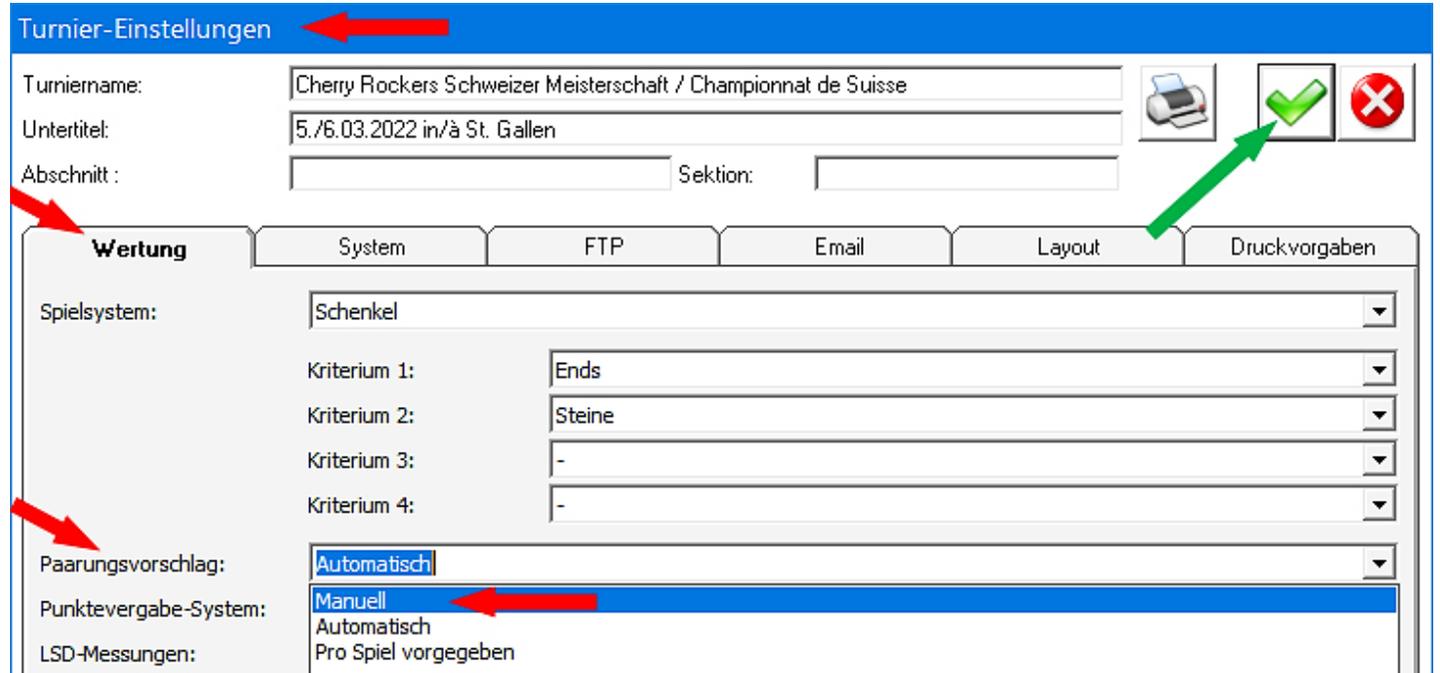
Verlierer geht nach...  
Spiel:  SNr:

Nachdem alle Spiele der nächsten Runde gepaart worden sind kann die Rangliste publiziert werden (Internet, Drucker bzw. Monitor).

**Tipp:** Bei Viertelfinal-, Halbfinal- und Finalspielen können beim **Erstellen der Paarungen** Spielleiter-Nrn. vergeben werden. Dann muss die Rangliste nicht mehr nachträglich mit Spielleiter-Nrn. korrigiert werden (gemäss **Kapitel 21**).

**Vorgehen** (obiges geht nur bei Paarungsvorschlag = Manuell):

Vor dem Erstellen der Paarungen zuerst in den Turnier-Einstellungen  bei «**Wertung**» den Paarungsvorschlag von «Automatisch» auf «Manuell» ändern (falls nicht schon auf «Manuell»).



Dann können die Paarungen (siehe **Anfang** dieses Kapitels) gemacht werden und dabei die Spielleiter-Nrn. vergeben werden: «**Sieger geht nach...**» und «**Verlierer geht nach...**» im Feld SNr: → die entsprechenden Spielleiter Nummern (SNr) eingeben.

Hier im Beispiel der kleine Final um Platz 3:  
**Sieger = SNr: 30** und  
**Verlierer = SNr: 40.**  
 Demzufolge beim Final um Platz 1 und 2:  
**Sieger = SNr: 10** und  
**Verlierer = SNr: 20.**

Paarung bearbeiten - Spiel Nr. 38

Rink:  Spielzeit:

Mannschaft 1:  

LSD:

Runde	Rink	Gegner
6	B	Wetzikon 1
7	D	Solothurn Regio
8	D	Luzern-City

ID: 0 1 / 7

Sieger geht nach...  
 Spiel:  SNr:

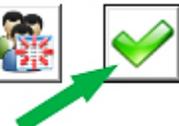
Mannschaft 2:  

LSD:

Runde	Rink	Gegner
1	A	Bern Inter
2	D	Morges
3	E	Wetzikon 2

ID: 0 1 / 7

Verlierer geht nach...  
 Spiel:  SNr:



Mit Klick auf das grüne OK-Häkchen   die Eingabe beenden.

**Es können z.B. folgende Spielleiter-Nrn. vergeben werden:**

**Viertelfinals:**

**Sieger geht nach... SNr. 200 ; Verlierer geht nach... SNr. 300**

**Halbfinals:**

**Sieger geht nach... SNr. 100 ; Verlierer geht nach... SNr. 200**

**Kleiner Final (Ränge 3/4):**

**Sieger geht nach... SNr. 30 ; Verlierer geht nach... SNr. 40**

**Final (Ränge 1/2):**

**Sieger geht nach... SNr. 10 ; Verlierer geht nach... SNr. 20**

**Am Anfang haben alle Teams die Spielleiter-Nr. 400.**

**Je tiefer die SNr., desto weiter oben ist das Team rangiert.**

Unter «Turnier-Management»  ➔ «Spiele» werden die Roads (Wege) angezeigt in der Spalte «W/L (Win/Loss) -> SNr».

Turnier-Management - Schweizer Meisterschaft, 15.-18.02.2024

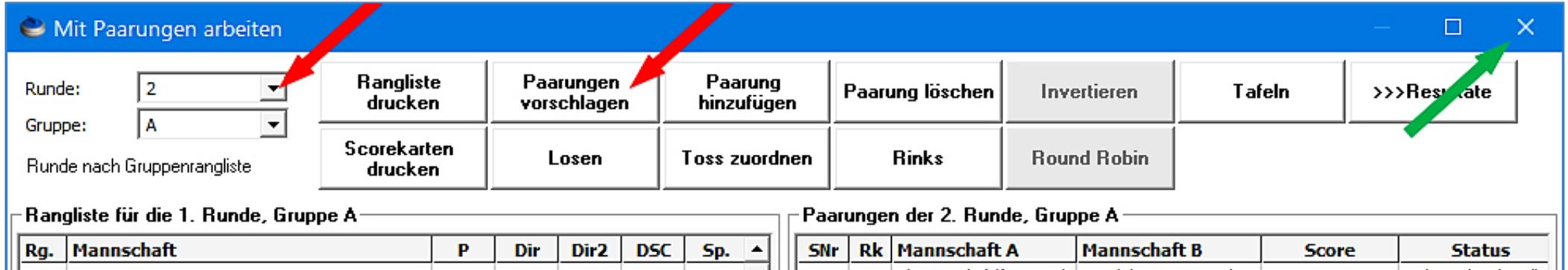
Gruppen Runden Spielzeiten Mannschaften Warteliste **Spiele** LSD Ranglistentexte

Nr	Spielzeit	Runde	Gruppe	Rink	Mannschaft 1	Mannschaft 2	Spielstatus	W/L -> Spiel	W/L -> SNr	▲
27	Sa, 17.02.2024, 16:00, Gruppe	5	B	B	Gstaad / Karnusian Stefan	Wetzikon 3 / Hösli Jörg	0 : 0	0 / 0	0 / 0	
28	Sa, 17.02.2024, 16:00, Gruppe	5	B	C	Bern Crystal-City / Kocher Reir	Uzwil / Brunner Beat	6 : 8	0 / 0	0 / 0	
29	Sa, 17.02.2024, 20:00, Gruppe	5	C	C	Luzern-City / Wüest Dieter	Aarau / Ritter Pirmin	4 : 3	0 / 0	0 / 0	
30	Sa, 17.02.2024, 20:00, Gruppe	5	C	E	Morges / Glauser Claude-Alain	Wetzikon 2 / Pesavento Silva	6 : 4	0 / 0	0 / 0	
31	So/Di, 18.02.2024, 08:00, 1/4	6		A	Solothurn Regio / Schwaller C	Bern Crystal-City / Kocher Reir	9 : 3	0 / 0	200 / 300	
32	So/Di, 18.02.2024, 08:00, 1/4	6		B	Morges / Glauser Claude-Alain	Wetzikon 1 / Attinger Werner	8 : 5	0 / 0	200 / 300	
33	So/Di, 18.02.2024, 08:00, 1/4	6		C	Gstaad / Karnusian Stefan	Bern Capitals / Heilmann Stefa	7 : 4	0 / 0	200 / 300	
34	So/Di, 18.02.2024, 08:00, 1/4	6		D	Uzwil / Brunner Beat	Luzern-City / Wüest Dieter	2 : 7	0 / 0	200 / 300	
35	So/Di, 18.02.2024, 12:00, 1/2	7		B	Luzern-City / Wüest Dieter	Gstaad / Karnusian Stefan	1 : 8	0 / 0	100 / 200	
36	So/Di, 18.02.2024, 12:00, 1/2	7		D	Morges / Glauser Claude-Alain	Solothurn Regio / Schwaller C	3 : 5	0 / 0	100 / 200	
37	So/Di, 18.02.2024, 16:00, Fina	8		C	Solothurn Regio / Schwaller C	Gstaad / Karnusian Stefan	6 : 5	0 / 0	10 / 20	
38	So/Di, 18.02.2024, 16:00, Fina	8		D	Morges / Glauser Claude-Alain	Luzern-City / Wüest Dieter	2 : 9	0 / 0	30 / 40	

ID: 1 1 / 38

## 19. Weitere Spielrunden beim Spielsystem «Schenkel» programmieren (z.B. Cherry Rockers, Open-Air)

Im Hauptmenü «**Paarungen**» ➔ Runde und allenfalls Gruppe auswählen ➔ «**Paarungen vorschlagen**»:



Rinkmaster programmiert nun alle Spiele automatisch gemäss Spielsystem Schenkel (allenfalls vorher Rinkbelegung anpassen: «**Turnier-Management**» ➔ «**Spielzeiten**» ➔ Doppelklick auf entsprechende Runde).

Das Eingabefeld mit Klick auf das   oben rechts verlassen.

**Losen (Spielsystem Schenkel): Sind zwei (oder mehrere) Mannschaften in der Zwischenrangliste gleich rangiert** (Meldung 'Mannschaften haben identische Resultate'), so kann durch einen Losentscheid klassiert werden: z.B. ziehen von zusammengefalteten Zetteln mit Zahlen darauf, ziehen von ungleichlangen Bleistiften, etc. **Treffen die 2 Teams in der nächsten Runde sowieso aufeinander (Rang = ungerade Zahl), so ist das Losen nicht notwendig;** z.B. gemeinsam auf Rang 3 (ausser es muss noch abgetauscht werden).

**Doppelklicken auf den 'Losgewinner' ← links in der Rangliste:**

Rangliste für die 1. Runde, Gruppe B						Paarungen der 1. Runde, Gruppe B			
Rg.	Mannschaft	P	E	S	Sp.	SNr	Rk	Mannschaft A	Mannschaft B
1.	Apéro Friends / Athos Terzi	2	5	10	1	4	A	Zuger Bärig Curler / Bru	CC Wildhaus 3 / Selin Bi
2.	CC Uzwil / Reto Schlegel	2	4	7	1	5	B	CC Uzwil / Reto Schlege	Engelberg-Titlis / Martin
3.	Ex Junioren Zug & Emmental / Sebastian Keiser	2	4	6	1	6	C	SC Riessersee / Andrea	Ex Junioren Zug & Emm
4.	Zuger Bärig Curler / Bruno Keiser	1	3	5	1	7	D	Wildhaus Junioren / Lar	Apéro Friends / Athos 1
	CC Wildhaus 3 / Selin Brauchli	1	3	5	1				
6.	Engelberg-Titlis / Martin Risi	0	4	4	1				
7.	Wildhaus Junioren / Lars Brauchli	0	3	5	1				
8.	SC Riessersee / Andrea Schöpp	0	3	4	1				
	Mannschaften haben identische Resultate								

Anmerkung: Bei einer **Schlussrangliste** ist das nicht notwendig; da sind dann die Teams im gleichen Rang klassiert.

Dann erscheint das Mannschaftsblatt wo man bei «Los» die Zahl 1 ← eingibt; bei drei Teams Zahl 2 (am besten klassiert) und 1 (am zweitbesten klassiert). Auf das grüne OK-Häkchen ↗  klicken.

Mannschaftsblatt

Mannschaft: CC Wildhaus 3 / Selin Brauchli

SNr: 400 Los: 1

Nr	Runde	Spielzeit	Gegner	Rink	Punkte	Steine	Ends
4	1	Sa, 11:15 - 13:15 / 1. Runde, 1* turn	Zuger Bärig Curler / Bruno Keiser	A	1	5	3

Dieses Team wird nun (im gleichen Rang) besser klassiert und die nächste Runde kann automatisch gepaart werden (gemäss Anfang dieses Kapitels 19).

PS: Nach der nächsten Runde ist die Los-Nr. natürlich wieder weg.

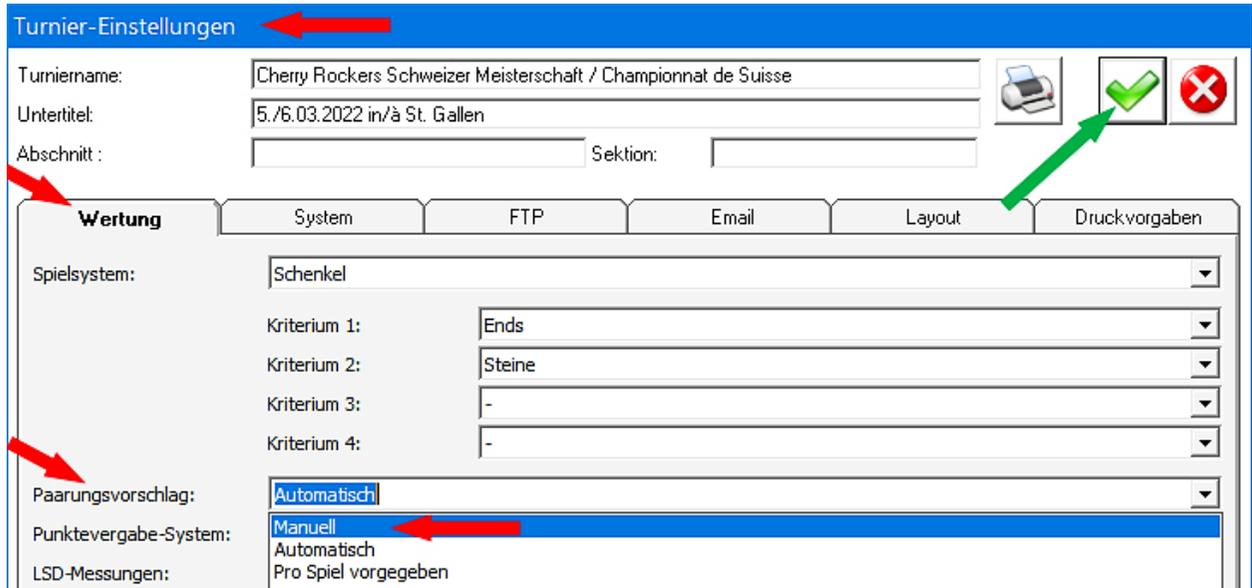
Rangliste für die 1. Runde, Gruppe B

Rg.	Mannschaft	P	E	S	Sp.
1.	Apéro Friends / Athos Terzi	2	5	10	1
2.	CC Uzwil / Reto Schlegel	2	4	7	1
3.	Ex Junioren Zug & Emmental / Sebastian Keiser	2	4	6	1
4.	CC Wildhaus 3 / Selin Brauchli	1	3	5	1
	Zuger Bärig Curler / Bruno Keiser	1	3	5	1

## 20. Klassierungsspiele (Ranglistenspiele, Klassierungsrunde)

Wenn in der **letzten Runde** Klassierungsspiele mit einer **geschlossenen Rangliste** (1. vs 2.: Sieger ist 1., Verlierer ist 2., etc.) gespielt werden, so kann **nachdem die letzte Runde automatisch gepaart worden ist** (Kap. 19), das Nachfolgende gemacht werden. Rinkmaster erstellt dann automatisch die korrekte Schlussrangliste.

Nachdem die Paarungen erstellt worden sind in den Turnier-Einstellungen  bei «Wertung» den Paarungsvorschlag von «Automatisch» auf «Manuell» ändern.



Im Menü «**Paarungen**» die (Klassierungs-) **Runde** auswählen ✓. Auf der linken Seite ist die Rangliste nach der **vorangegangenen Runde** ✓ und rechts sind die **Paarungen** ✓ **der nächsten** (Final-, Klassierungs-) **Runde**. Mit **Doppelklick** ↘ auf die Spiel-Nr. (SNr: hier 33, Spiel um Plätze 3 und 4) das Eingabefeld öffnen.

Mit Paarungen arbeiten

Runde:  Rangliste drucken Paarungen vorschlagen Paarung hinzufügen Paarung löschen Invertieren Tafeln >>>Resultate

Gruppe:  Scorekarten drucken Losen Toss zuordnen Rinks Round Robin

Runde nach Gesamtrangliste

**Gesamtrangliste für die 4. Runde**

Rg.	Mannschaft	P	E	S	Sp.
<b>Qualifiziert für den Final um Rang 1+2</b>					
1.	Schaffhausen / Blättler Silvan	8	9	20	4
2.	Dübendorf 1 / Aufdenblatten Piera	6	11	17	4
<b>Qualifiziert für den kleinen Final um Rang 3+4</b>					
3.	Aarau 2 / Bächtold Livia	6	10	17	4
4.	Uzwil / Trunz Nelia	6	10	14	4
<b>Klassierungsspiele</b>					
5.	Zug / Fries Larissa	6	9	18	4
6.	Lausanne Olympique / Jaquet Eloise	4	10	12	4
7.	Glarus / Hösli Robin	4	9	13	4
8.	St. Gallen / Graf Aaron Eliah	4	6	15	4

**Paarungen der 5. Runde**

SNr	Rk	Mannschaft A	Mannschaft B	Score	Status
29	E	Baden Regio / Devaux Céline	Dübendorf 3 / Aufdenblatten C	-	Noch nicht aktuell
30	D	Luzern / Kürschner Aron	Aarau 1 / Knöpfel Marie	-	Noch nicht aktuell
31	C	Dübendorf 2 / Török Konrad	Worb / Krebs Anna Pauline	-	Noch nicht aktuell
32	E	Schaffhausen / Blättler Silvan	Dübendorf 1 / Aufdenblatten P	-	Noch nicht aktuell
33	B	Aarau 2 / Bächtold Livia	Uzwil / Trunz Nelia	-	Noch nicht aktuell
34	C	Zug / Fries Larissa	Lausanne Olympique / Jaquet f	-	Noch nicht aktuell
35	D	Glarus / Hösli Robin	St. Gallen / Graf Aaron Eliah	-	Noch nicht aktuell

Dann können im Eingabefeld «Paarungen bearbeiten» bei «**Sieger geht nach...**» und «**Verlierer geht nach...**» im Feld SNr. → die entsprechenden Spielleiter Nummern eingegeben werden.

Hier im Beispiel das Spiel um Platz 3 und 4:  
**Sieger = SNr: 30** und  
**Verlierer = SNr: 40.**  
 Demzufolge beim Spiel um Platz 1 und 2:  
**Sieger = SNr: 10** und  
**Verlierer = SNr: 20** etc.

Paarung bearbeiten - Spiel Nr. 33

Rink:  Spielzeit:    

Final:

Mannschaft 1:

	Runde	Rink	Gegner
▶	1	C	Aarau 1
	2	B	Worb
	3	E	Lausanne Olympique
	4	D	Schaffhausen
	5	B	Uzwil

ID: 0      1 / 5

Mannschaft 2:

	Runde	Rink	Gegner
▶	1	D	St. Gallen
	2	E	Dübendorf 3
	3	B	Schaffhausen
	4	C	Aarau 1
	5	B	Aarau 2

ID: 0      1 / 5

Sieger geht nach...  
 Spiel:  SNr:

Verlierer geht nach...  
 Spiel:  SNr:

Mit Klick auf das grüne OK-Häkchen   die Eingabe beenden.

**Es können z.B. folgende Spielleiter-Nrn. vergeben werden:**

<b>Spiel um Rang 1 und 2:</b>	<b>Sieger SNr. 10</b>	<b>Verlierer SNr. 20</b>
<b>Spiel um Rang 3 und 4:</b>	<b>Sieger SNr. 30</b>	<b>Verlierer SNr. 40</b>
<b>Spiel um Rang 5 und 6:</b>	<b>Sieger SNr. 50</b>	<b>Verlierer SNr. 60</b>
<b>Spiel um Rang 7 und 8:</b>	<b>Sieger SNr. 70</b>	<b>Verlierer SNr. 80</b>
<b>Spiel um Rang 9 und 10:</b>	<b>Sieger SNr. 90</b>	<b>Verlierer SNr. 100</b>
<b>Spiel um Rang 11 und 12:</b>	<b>Sieger SNr. 110</b>	<b>Verlierer SNr. 120</b>
<b>Spiel um Rang 13 und 14:</b>	<b>Sieger SNr. 130</b>	<b>Verlierer SNr. 140</b>
<b>Spiel um Rang 15 und 16:</b>	<b>Sieger SNr. 150</b>	<b>Verlierer SNr. 160</b>

Unter «Turnier-Management»  ➔ «Spiele» werden die Roads (Wege) angezeigt in der Spalte «W/L (Win/Loss) -> SNr».

Turnier-Management -  Schweizer Meisterschaft / Championnat de Suisse



Gruppen | Runden | Spielzeiten | Mannschaften | Warteliste | **Spiele** | Ranglistentexte

Nr	Spielzeit	Runde	Gruppe	Rink	Mannschaft 1	Mannschaft 2	Spielstatus	W/L -> Spiel	W/L	SNr	R
25	So/Di 06.03.2022, 11:30 - Run	4		D	Aarau 2 / Bächtold Livia	Schaffhausen / Blättler Silvan	2 : 3	0 / 0	0	0	
26	So/Di 06.03.2022, 11:30 - Run	4		B	Lausanne Olympique / Jaquet	Dübendorf 1 / Aufdenblatten F	1 : 5	0 / 0	0	0	
27	So/Di 06.03.2022, 11:30 - Run	4		E	Glarus / Hösli Robin	Zug / Fries Larissa	1 : 6	0 / 0	0	0	
28	So/Di 06.03.2022, 11:30 - Run	4		C	Uzwil / Trunz Nelia	Aarau 1 / Knöpfel Marie	3 : 1	0 / 0	0	0	
29	So/Di 06.03.2022, 13:30 - Kla	5		E	Baden Regio / Devaux Céline	Dübendorf 3 / Aufdenblatten C	Noch nicht aktuell	0 / 0	90	100	
30	So/Di 06.03.2022, 13:30 - Kla	5		D	Luzern / Kürschner Aron	Aarau 1 / Knöpfel Marie	Noch nicht aktuell	0 / 0	110	120	
31	So/Di 06.03.2022, 13:30 - Kla	5		C	Dübendorf 2 / Török Konrad	Worb / Krebs Anna Pauline	Noch nicht aktuell	0 / 0	130	140	
32	So/Di 06.03.2022, 15:00 - Fin	5		E	Schaffhausen / Blättler Silvan	Dübendorf 1 / Aufdenblatten F	Noch nicht aktuell	0 / 0	10	20	
33	So/Di 06.03.2022, 15:00 - Fin	5		B	Aarau 2 / Bächtold Livia	Uzwil / Trunz Nelia	Noch nicht aktuell	0 / 0	30	40	
34	So/Di 06.03.2022, 15:00 - Fin	5		D	Zug / Fries Larissa	Lausanne Olympique / Jaquet	Noch nicht aktuell	0 / 0	50	60	
35	So/Di 06.03.2022, 15:00 - Fin	5		C	Glarus / Hösli Robin	St. Gallen / Graf Aaron Eliah	Noch nicht aktuell	0 / 0	70	80	

ID: 1 | 1 / 35

## 21. Korrektur der Rangliste durch Spielleiter-Nr. (SNr.)

Hat bei Finalspielen (z.B. um Platz 1/2 oder 3/4) der Sieger weniger Punkte als der Verlierer ✓, so kann die Rangliste durch Vergabe einer **Spielleiter-Nummer** korrigiert werden (sofern nicht schon die Ranks mit Spielleiter-Nrn. programmiert wurden ➡ Seiten 61 , 68).

Im Hauptmenü «**Resultate**» in der Rangliste links auf den Teamnamen (Sieger des Finals) **doppelklicken** ←.

Mit Resultaten arbeiten

Runde:  Rangliste drucken >>>Paarungen

Gruppe:  Teams ausscheiden

Runde nach Gesamtrangliste

**Gesamtrangliste für die 12. Runde**

Rg.	Mannschaft	P	Dir	Dir2	DSC	Sp.
	<b>Goldmedaille und Schweizer Meister</b>					
1.	Genève / De Cruz Peter	18	0	0	29.93	11
	<b>Silbermedaille</b>					
2.	Bern Zähringer SECURITAS Direct / Sch... 	16	0	0	20.83	11
	<b>Bronzemedaille</b>					
3.	Lausanne Olympique 1 / Klossner Jan	10	4	0	49.78	11

**Paarungen der 12. Runde**

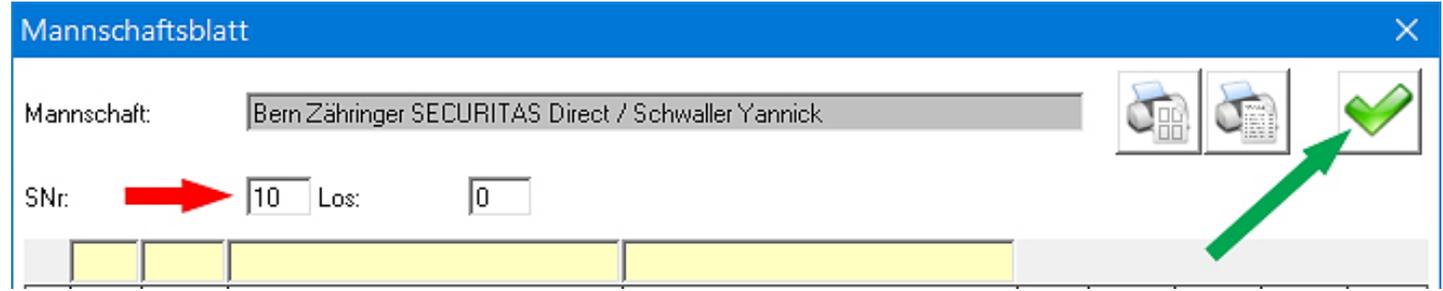
SNr	Rk	Mannschaft A	Mannschaft B	Score	Status
36	B	Genève / De Cruz Peter*	Bern Zähringer SECURITAS	3 : 5 	Nicht mehr aktuell



## Es erscheint das Mannschaftsblatt:

Im Feld SNr. → die entsprechende Spielleiter-Nr. eingeben und mit

Klick auf das grüne OK-Häkchen ↗  die Eingabe bestätigen.



Dabei ist allerdings zu beachten, dass bei allen Teams, die in der Rangliste vorher klassiert sind, die Spielleiter-Nr. ebenfalls angepasst werden muss (Standard SNr. ist 400); z.B.:  
Rang **1** SNr. **10** , Rang **2** SNr. **20** , Rang **3** SNr. **30** und Rang **4** SNr. **40**.

Rinkmaster sortiert nach:

- **Spielleiter-Nummer**: Je tiefer die SNr., desto weiter vorne rangiert
- **Punkten**
- **Weiteren Kriterien** (gemäss «Turnier-Einstellungen» ➡ «Wertung»)

# Jetzt ist die Rangliste korrekt:

Mit Resultaten arbeiten
\_ □ ×

Runde:  ↓

Gruppe:

Runde nicht in Gesamtrangliste

**Rangliste drucken**

---

**Teams ausscheiden**

**>>>Paarungen**

**Gesamtrangliste für die 12. Runde**

Rg.	Mannschaft	P	Dir	Dir2	DSC	Sp.
<b>Goldmedaille und Schweizer Meister</b>						
1.	Bern Zähringer SECURITAS Direct / Schwaller Yannick	16	0	0	20.83	11
<b>Silbermedaille</b>						
2.	Genève / De Cruz Peter	18	0	0	29.93	11
<b>Bronzemedaille</b>						
3.	Lausanne Olympique 1 / Klossner Jan	10	4	0	49.78	11
<b>Weitere Klassierungen</b>						
4.	Zug SSO / Lottenbach Lucien	10	2	0	30.77	11
<b>Ausgeschieden nach 1. Round Robin</b>						
5.	Zug cablex / Hess Jan	6	2	0	24.34	7
6.	Adelboden / Pfister Marc	6	0	0	30.52	7
7.	St. Gallen / Schnider Andrin	4	0	0	42.10	7
8.	Glarus Belvédère Asset Management / Hösli Marco	2	0	0	45.14	7

**Paarungen der 12. Runde**

SNr	Rk	Mannschaft A	Mannschaft B	Score	Status
36	B	Genève / De Cruz Peter	Bern Zähringer SECURITAS	3 : 5	Nicht mehr aktuell

Version vom 19.05.2025 / Peter Herzog

Seite 75 / 94

## 22. Ändern von Spielzeiten / Ranglistentexten

### a) Ändern von Spielzeiten

Menü Turnier-Management  ➔ Spielzeiten: Hier können die Spielzeiten angepasst werden. Doppelklick auf die Spielzeit ▶.

Turnier-Management - SCA 2024/25










Gruppen Runden **Spielzeiten** Mannschaften Warteliste Spiele

Nr	Runde	Gruppe	Ränge	Titel	Datum
1	1		1 - 8	Mo./Lun. 03.02.2025, 08:00, Runde 1	2025-02-03
2	2		1 - 8	Mo./Lun. 03.02.2025, 16:00, Runde 2	2025-02-03
3	3		1 - 8	Di./Mar. 04.02.2025, 08:00, Runde 3	2025-02-04
4	4		1 - 8	Di./Mar. 04.02.2025, 16:00, Runde 4	2025-02-04
5	5		1 - 8	Mi./Mer. 05.02.2025, 12:00, Runde 5	2025-02-05
6	6		1 - 8	Mi./Mer. 05.02.2025, 20:00, Runde 6	2025-02-05
7	7		1 - 8	Do./Jeu. 06.02.2025, 12:00, Runde 7	2025-02-06
8	8		1 - 4	Do./Jeu. Do. 06.02.2025, 20:00, Page 1 vs 2 / 3	2025-02-06
9	9		2 - 3	Fr./Ven. 07.02.2025, 09:30, 1/2-Finale	2025-02-07
10	10		1 - 2	Fr./Ven. 07.02.2025, 17:00, Finale 1	2025-02-07
▶ 11	11		1 - 2	Sa./Sam. 08.02.2025, 09:30, Finale 2	2025-02-08
12	12		1 - 2	Sa./Sam. 08.02.2025, 16:00, ev. Finale 3	2025-02-08

Im Eingabefeld kann nun die Spielzeit geändert werden ➔ :

Spielzeit bearbeiten

Nr:   

Runde:  Gruppe:

Rang von:  Rang bis:

Präfix:

Datum/Zeit:  

Titel: 

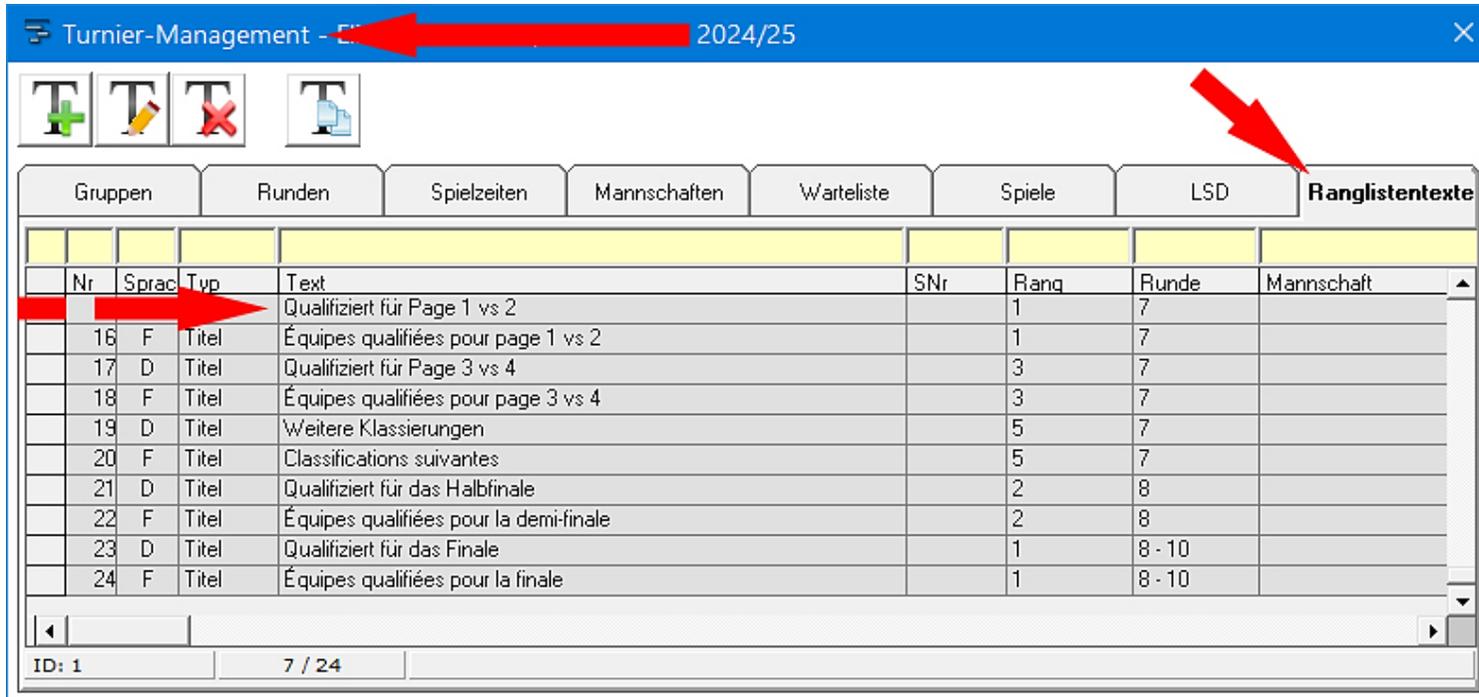
Rinks:

## b) Ändern von Ranglistentexten

Müssen Ranglistentexte geändert werden:

Menü Turnier-Management  ➔ Ranglistentexte ➔

Doppelklick auf Ranglistentext  ➔ Text ändern und mit Klick auf das grüne OK-Häkchen  bestätigen.



Nr	Sprac	Typ	Text	SNr	Rang	Runde	Mannschaft
			Qualifiziert für Page 1 vs 2		1	7	
16	F	Titel	Équipes qualifiées pour page 1 vs 2		1	7	
17	D	Titel	Qualifiziert für Page 3 vs 4		3	7	
18	F	Titel	Équipes qualifiées pour page 3 vs 4		3	7	
19	D	Titel	Weitere Klassierungen		5	7	
20	F	Titel	Classifications suivantes		5	7	
21	D	Titel	Qualifiziert für das Halbfinale		2	8	
22	F	Titel	Équipes qualifiées pour la demi-finale		2	8	
23	D	Titel	Qualifiziert für das Finale		1	8 - 10	
24	F	Titel	Équipes qualifiées pour la finale		1	8 - 10	

ID: 1      7 / 24

# Elektronische Anzeigetafeln

Baden-Limmattal	1	11	1	4									
Rink A	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Z	Total
Wildhaus 1	2	11	1	5									

(von Maple Leaf Stadiums AG)

## 23. Steinfarben an elektronische Anzeigetafeln senden

In manchen Hallen können die Steinfarben zusammen mit den Teamnamen an die elektronischen Anzeigetafeln (Maple Leaf Stadiums AG) gesendet werden.

Dazu muss bei 

«Turnier-Einstellungen» ➔

«System» ➔ «Steinfarbe

fixieren» je nach Halle

«dunkel oben/hell unten» (z.B.

in Halle Biel) oder «hell oben/

dunkel unten» (z.B. in Halle

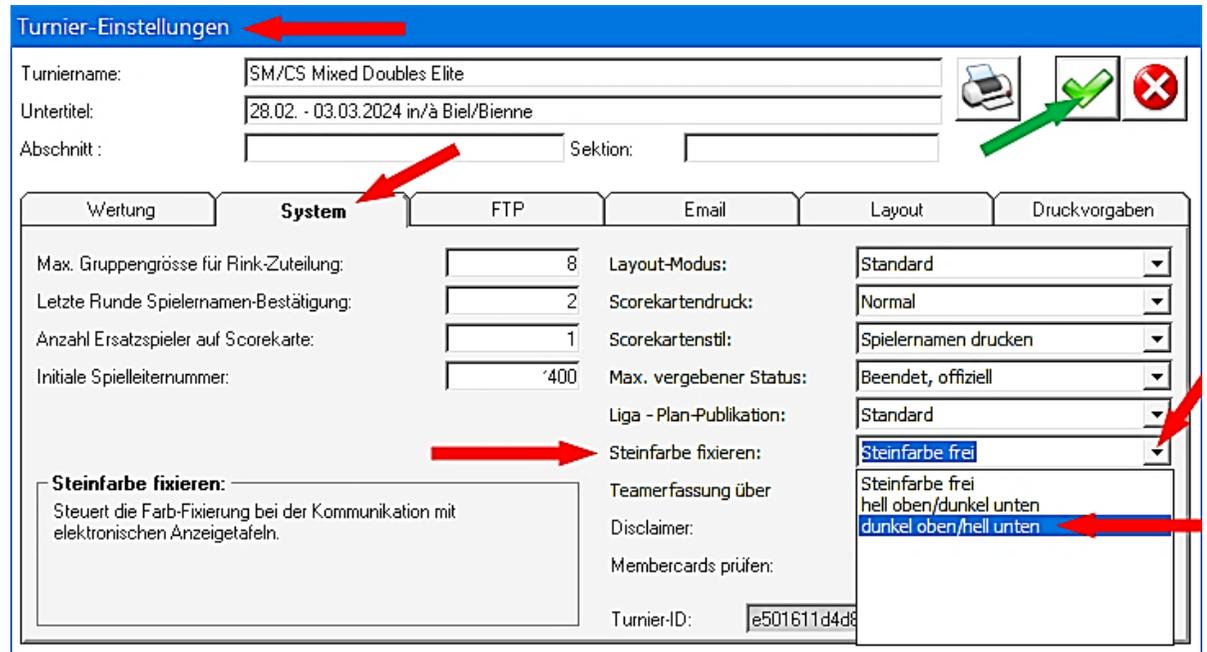
Adelboden) ausgewählt werden.

Das gibt dann z.B. in diesen

beiden Hallen **rot** oben und

**gelb** unten. Standardmässig ist

«Steinfarbe frei» eingestellt (manuelle Auswahl an den Anzeigetafeln).



Turnier-Einstellungen

Turniername: SM/CS Mixed Doubles Elite

Untertitel: 28.02. - 03.03.2024 in/à Biel/Bienne

Abschnitt: Sektion:

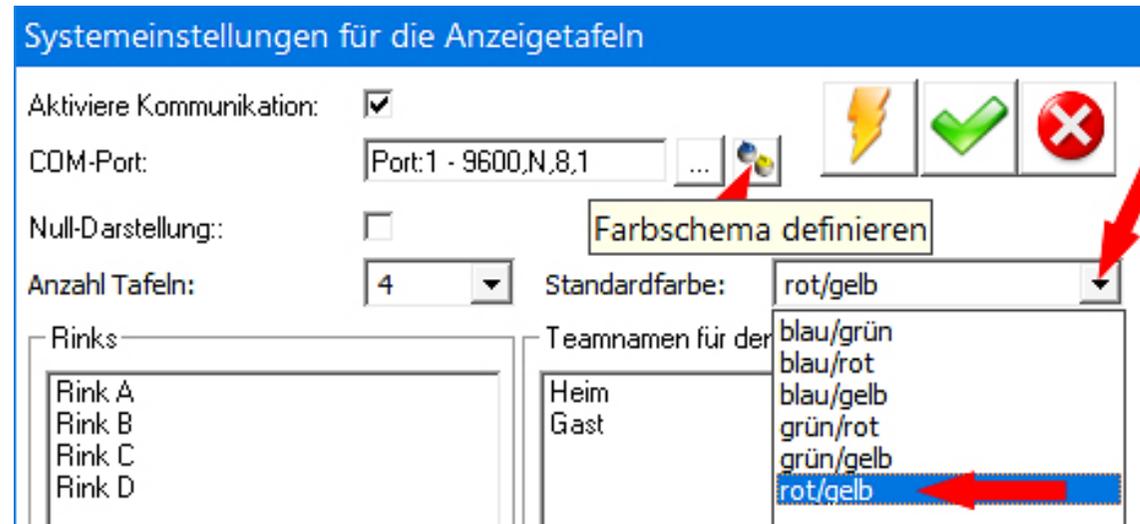
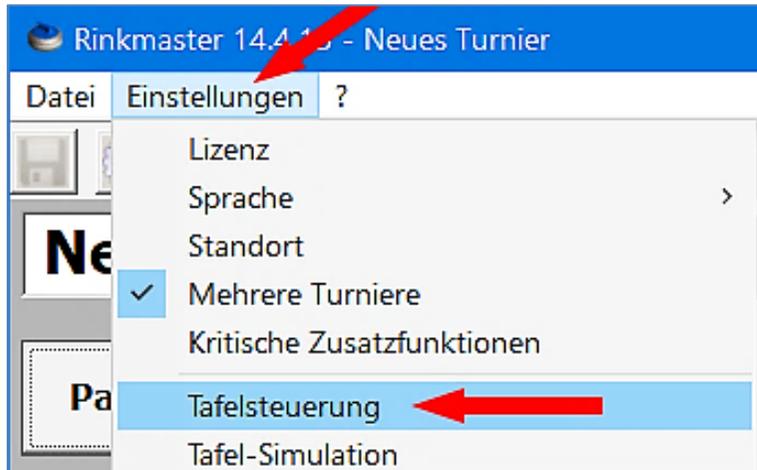
Wertung	System	FTP	Email	Layout	Druckvorgaben
Max. Gruppengröße für Rink-Zuteilung:	8	Layout-Modus:	Standard		
Letzte Runde Spielernamen-Bestätigung:	2	Scorekartendruck:	Normal		
Anzahl Ersatzspieler auf Scorekarte:	1	Scorekartenstil:	Spielernamen drucken		
Initiale Spielleiternummer:	400	Max. vergebener Status:	Beendet, offiziell		
		Liga - Plan-Publikation:	Standard		
		Steinfarbe fixieren:	Steinfarbe frei		
		Teamerfassung über	Steinfarbe frei hell oben/dunkel unten dunkel oben/hell unten		
		Disclaimer:			
		Membercards prüfen:			
		Turnier-ID:	e501611d4d8		

Steinfarbe fixieren:  
Steuert die Farb-Fixierung bei der Kommunikation mit elektronischen Anzeigetafeln.

Es muss vorgängig ausprobiert werden ob das mit den Steinfarben korrekt funktioniert. **Es geht nicht in allen Hallen.**

Allenfalls muss die Steinfarben-Kombination angepasst werden:  
Menü «**Einstellungen**» ➡ «**Tafelsteuerung**» ➡

Standardfarbe anpassen, evtl. neues Farbschema definieren:



Die Farbangaben entsprechen nicht immer den effektiv aufleuchtenden Farben.

Wenn dann im Menü «**Paarungen**» ➡ «**Tafeln**» ➡ «**Namen senden**» angeklickt wird, werden die Steinfarben zusammen mit den Teamnamen an die Anzeigetafeln gesendet.

Es ist dabei zu beachten, dass die Teamnamen (mit den Steinfarben) maximal **ca. 50 Minuten vor Spielbeginn** an die Anzeigetafeln **gesendet** werden dürfen.

**Grund:** Nach ca. 1 Stunde löscht sich die rechte Anzeigetafel (also diejenige mit Hammer, Score und Steinfarben) **automatisch wenn keine Eingaben gemacht werden** (die erste manuelle Eingabe ist das Setzen des Hammers kurz vor Spielbeginn).

An den Anzeigetafeln können dann die **Steinfarben** aber **nicht mehr manuell** eingestellt werden.

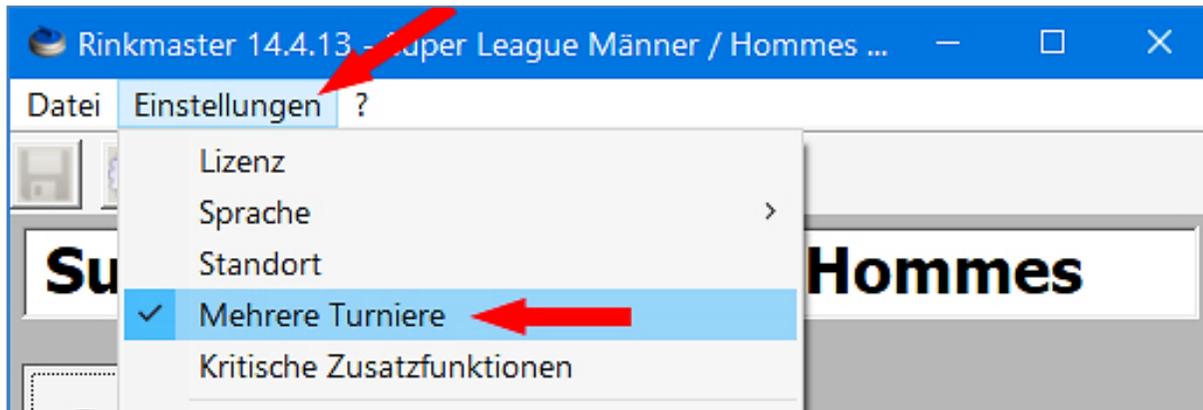
Wenn es mit dem Senden der Steinfarben nicht geht:

Da bei den SCA-Meisterschaften meistens dunkel oben (meist **rot** oder **blau**) und hell unten (meist **gelb**) ist, kann die Farbanzeige an den Anzeigetafeln mit einem Papier in der entsprechenden Farbe überklebt werden.

## 24. Mehrere Turniere gleichzeitig (bei elektronischen Anzeigetafeln)

Sollen mehrere Turniere gleichzeitig (z.B. Frauen und Männer an einer SM) mit den elektronischen MLS-Anzeigetafeln (von Maple Leaf Stadiums AG ) bedient werden, so muss das vorgängig in den Einstellungen angepasst werden.

Beim Menü «Einstellungen» das Feld «Mehrere Turniere» anklicken:



**Rinkmaster** kann nun **mehrmals gestartet** und die jeweiligen Turnierdateien geöffnet werden (oder Doppelklick auf die Rinkmaster-Dateien).

**Hinweis:** Im Mehrturnier-Modus muss der Computer **min. Windows 7** und **min. 4 GB RAM Speicher** haben (sonst kann Rinkmaster abstürzen).



# Fehlermeldung:

```
17:25:17 Lade Turnierdatei D:\Curling\
```

```
17:30:04 PanCon Das Spiel 1 ist bereits unter den aktuellen Spielen. <FEHLER>
```

Dann muss bei den weiteren Turnieren unter  
«Turnier-Einstellungen»  ➔ «System»

auf die Blume  geklickt  
und so eine neue  
Turnier-ID erzeugt  
werden.

Turnier-Einstellungen

Turniername: Super League Männer / Hommes 2021/22

Untertitel: 19.-21.11.2021 in/à Adelboden

Abschnitt :                      Sektion:                        

Wertung	System	FTP	Email	Layout	Druckvorgaben
Max. Gruppengröße für Rink-Zuteilung:	<input type="text" value="8"/>	Layout-Modus:	<input type="text" value="Standard"/>		
Letzte Runde Spielernamen-Bestätigung:	<input type="text" value="2"/>	Scorekartendruck:	<input type="text" value="Normal"/>		
Anzahl Ersatzspieler auf Scorekarte:	<input type="text" value="1"/>	Scorekartenstil:	<input type="text" value="Spielernamen drucken"/>		
Initiale Spielleiternummer:	<input type="text" value="400"/>	Max. vergebener Status:	<input type="text" value="Beendet, offiziell"/>		
Informationen zum gewählten Parameter		Liga - Plan-Publikation:	<input type="text" value="Standard"/>		
		Steinfarbe fixieren:	<input type="text" value="Steinfarbe frei"/>		
		Teamerfassung über	<input type="text" value="Deaktiviert"/>		
		Membercards prüfen:	<input type="checkbox"/>		
		Turnier-ID:	<input type="text" value="cde1f05ad593b03913f1d513ac96c6a8"/>		

Durch Klicken auf das  
grüne OK-Häkchen    
oben rechts bestätigen.

## 26. Anzeigetafeln «Locked» (blockiert), bei elektronischen Anzeigetafeln

Wenn die elektronischen Anzeigetafeln blockiert sind, Status  
 ↳ «Locked», funktioniert der Befehl **Alle Tafeln löschen** nicht.  
 Blockade lösen: Auf den **Tafel-Reset klicken**  ← und dann Klick  
 auf das grüne OK-  
 Häkchen →  ; evtl.  
 muss der Reset bei  
 jedem Rink einzeln  
 gemacht werden.

Das «Locked» passiert  
 wenn das voran-  
 gegangene Turnier  
 nicht korrekt beendet  
 worden ist.

Steuerung elektronische Anzeigen

Gruppe:  Runde Nr:

Rink	Team A	Team B	Sp.Nr	Zeit	↓	⊖
1	Z					
2	C					
3	S					
4	W					

Information  
 ? Wollen Sie wirklich alle Tafeln löschen?

Rink	Platz	Name	Resultat	Status	⊖
1	obere	Benvenuti		Locked	⊖
1	untere	a Wildhaus !		Locked	⊖
2	obere	Willkommen		Locked	⊖
2	untere	in Wildhaus !		Locked	⊖
3	obere	Welcome		Locked	⊖
3	untere	to Wildhaus !		Locked	⊖
4	obere	Bienvenue		Locked	⊖
4	untere	à Wildhaus !		Locked	⊖

## 27. Weitere Fehlermeldungen, Problemlösungen (aus Praxis)

- Wenn nicht spezielle Gründe vorliegen (z.B. Fehlerkorrekturen) empfehle ich **nicht** die **Rinkmaster Version** vor einem Meisterschaftsturnier zu **aktualisieren** (empfohlene Rinkmaster Version siehe [Seite 7](#) ; hier gibt es auch weitere Hinweise).
- Wenn **manuelle Eingaben/Änderungen** in Rinkmaster **nicht sofort** in der Übersicht **übernommen** werden, so hilft es meistens die Rinkmaster-Datei zu speichern und wieder zu öffnen. Dann sollten die Änderungen übernommen worden sein (z.B. LSD-Zuordnung von Ersatzspielern, gewisse Eingaben bei den Mannschaften).
- Bei den **Scorekarten** werden die Teams immer mit **roter** und **gelber** Steinfarbe gedruckt ➡ Die Steinfarben können beim Ausdrucken geändert werden, siehe [Kapitel 5, Seite 29](#). Die Steinfarben-Kombination (standardmässig rot/gelb) ist nicht in der Rinkmaster-Datei gespeichert sondern lokal auf dem Computer (letzte auf dem betreffenden Computer gewählte Farbkombination).
- **Ranglistentexte** sind nicht korrekt ➡ Anpassen der Ranglistentexte: «[Turnier-Management](#)»  ➡ «[Ranglistentexte](#)» ➡ Mit Doppelklick auf den Ranglistentext kann dieser angepasst werden: Ranglistentyp, Titel und Runde(n); Rang oder Spielleiter-Nr. wo der Text erscheinen soll; siehe [Kapitel 22b\) Seite 77](#).

- **Rinkmaster lässt sich nicht installieren auf einem älteren Computer** (mit 32-Bit-Betriebssystem): Rinkmaster Version 14.5.0 ist die letzte Version die da noch geht. Ab Version 14.5.4 kann man Rinkmaster nur noch auf einem Computer mit einem 64-Bit-Betriebssystem (heute Standard) installieren.

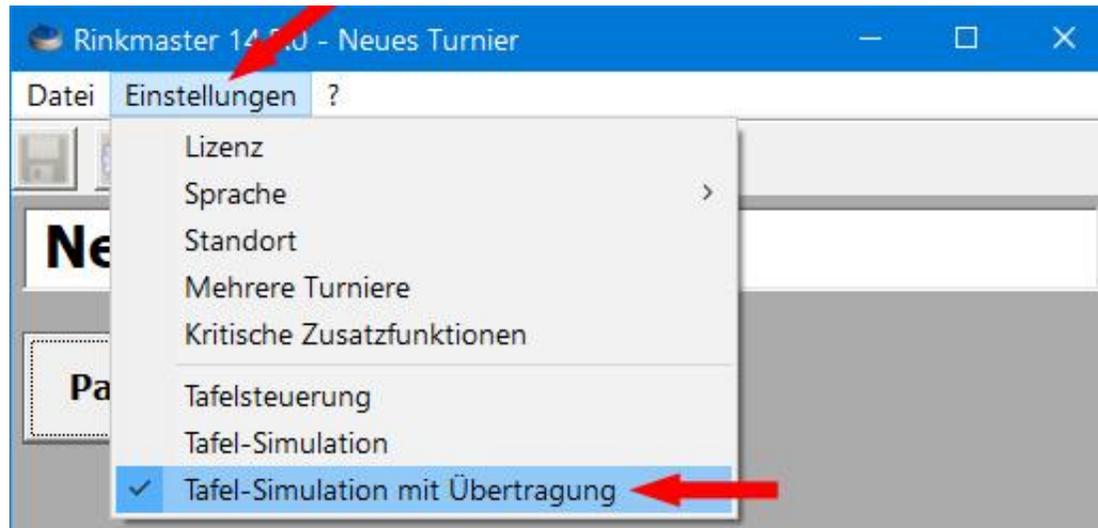
## Elektronische Anzeigetafeln (von Maple Leaf Stadiums AG):

Baden-Limmattal	1	1	1	4								
Rink A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Z	Total
Wildhaus 1	2	1	1	5								

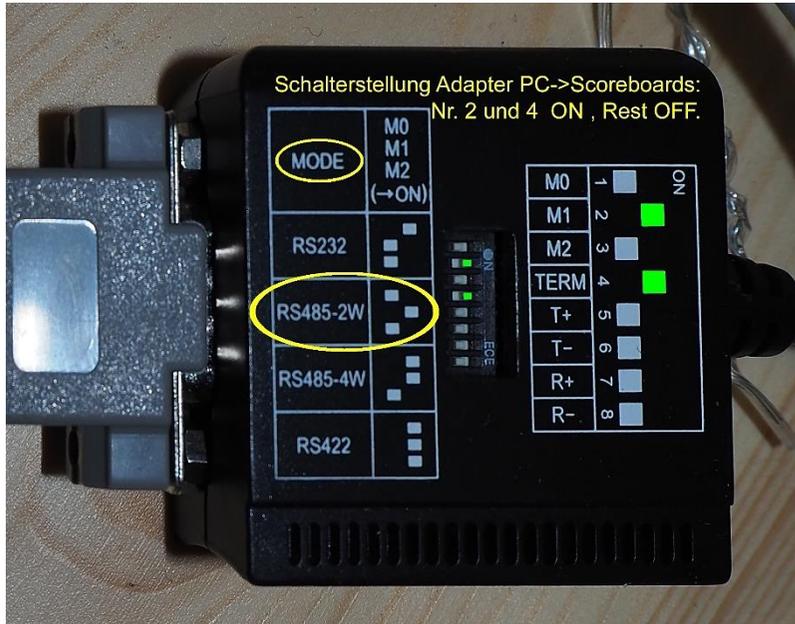
- Bei **Fehlermeldungen** beim Bedienen der **elektronischen Anzeigetafeln**: USB-Stecker am Computer zu den Anzeigetafeln kontrollieren. Allenfalls weitere **Steckverbindungen kontrollieren**. Wurde kürzlich eine neue Rinkmaster-Version installiert? Eventuell hilft die Neuinstallation einer früheren Version.
- Falls **Rinkmaster** auf einem **neuen Computer installiert** worden ist, muss der COM-Port am PC für die Verbindung zu den **Anzeigetafeln** von Maple Leaf Stadiums AG neu konfiguriert werden (siehe meine «**Bedienungsanleitung Rinkmaster Turnierplanung**» Anhang 2,a).

## ➤ Elektronische Anzeigetafeln füllen sich selbständig

Paarungen ➔ Runde/Gruppe ➔ Tafeln: Wenn nach dem Senden der Namen auf die Anzeigetafeln und dem Einschalten von **Automatischer Modus** nach kurzer Zeit Resultate an den Anzeigetafeln erscheinen und dann die Spiele als abgeschlossen in die Rangliste übernommen werden so liegt es wahrscheinlich daran, dass irrtümlich unter «**Einstellungen**»  ein Häkchen  bei «**Tafel-Simulation mit Übertragung**»  angebracht worden ist. Dieses Häkchen  muss wieder entfernt werden mittels Mausklick.



➤ Es kann auch sein, dass der **Serial-Adapter EX-1309-9** (Konverter USB ➔ RS485-2W) zwischen Computer und Kabel zu den Anzeigetafeln von Maple Leaf Stadiums AG **defekt** ist. Die Stellung der DIP-Schalter für im Jahre 2017 von Maple Leaf Stadiums AG gelieferte Anzeigetafeln  : **M1 = ON** (MODE: Übertragungsart RS-485 2-Draht), **TERM = ON**.



Googeln nach Exsys Serial Adapter **EX-1309-9** zeigt Lieferanten für den Adapter an (z.B. digitec, Brack, Fust, Distrelec); Preis ab ca. CHF 65. Der COM-Port am Computer muss anschliessend neu konfiguriert werden (siehe meine «[Bedienungsanleitung Rinkmaster Turnierplanung](#)», Anhang 2, a).

## ➤ **Aufleuchten von Zeichen** an den elektr. Anzeigetafeln

Ein wechselhaftes Aufleuchten von Zeichen an den elektronischen Anzeigetafeln von Maple Leaf Stadiums AG (wenn die Scoreboards nicht in Betrieb mit Rinkmaster sind) konnte bei den Anzeigetafeln in Wildhaus durch das Zwischenschalten eines USB Isolators verhindert werden (zwischen PC und Serial-Adapter EX-1309-9):

**Delock USB Isolator**, Original Art. Nr. **62588** , erhältlich bei z.B. digitec, Brack, Fust, Distrelec (Produkt v. Roline); Preis ab ca. CHF 75.



**Beschreibung** (gemäss Delock): Der Delock USB Konverter trennt die elektrische Verbindung zwischen Host-PC und USB-Gerät. Durch die galvanische Trennung werden Störgeräusche im Audibereich und ungenaue Messergebnisse in der Labortechnik verhindert. Das kompakte Gerät unterstützt die USB 1.1 Spezifikation mit Low- und Full-Speed.

## Weitere Hinweise

### 28. Stoppuhr (Timer) für Halbzeitpause / Time-Out

Mit der App (Android und iPhone/iPad)

«**Multi Timer StopWatch**» als Timer ↘ :

### Multi Timer StopWatch

LemonClip  
Enthält Werbung · In-App-Käufe

Multi Timer is a beautifully designed time management app.



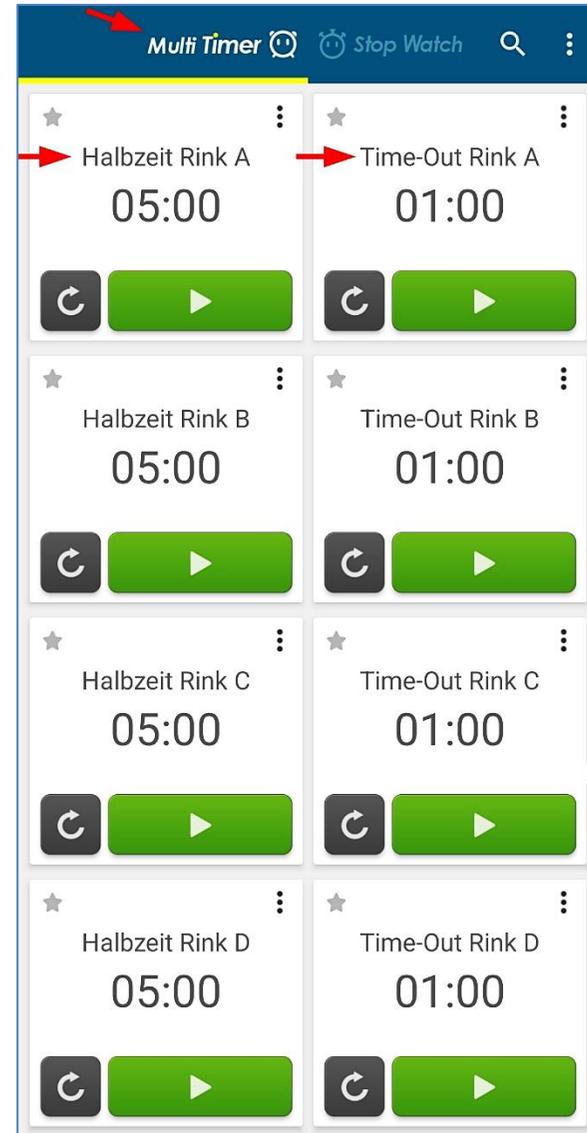
**4,4★**  
60.441 Rezensionen

**1 Mio.+**  
Downloads

**3**  
PEGI 3

**Installieren**

Funktioniert auch noch auf älteren Smartphones.



## 29. Zeitmessung: Windows Computerprogramm als Spieluhr

Wenn keine Uhr bzw. Timer zur Verfügung steht:

z.B. **Windows Programm XNote Stopwatch** (als Timer konfiguriert) und Computer mit möglichst grossem Bildschirm oder 17" Laptop.

**Achtung:** Bei der Installation erscheinen die gleichen Warnmeldungen wie bei der Installation von Rinkmaster (Windows 10 und 11, siehe [Seite 15](#)).

**Nur in Englisch:** [www.xnotestopwatch.com](http://www.xnotestopwatch.com) ➔ [xnsw.exe](#)

z.B. 1. Uhr für Einspielen:



2. Uhr für Spielzeit:



# www.xnotestopwatch.com : xnsw.exe

[Overview](#) | [What's new](#) | [Download](#) | [How to register](#) | [Online help](#) | [Forum](#) | [Contact us](#)

XNote Stopwatch **XNote Stopwatch**  
Latest version: 1.68

---

**Download and License info**

*Note: From time to time, any antivirus becomes too paranoid and erroneously bans innocuous downloads. This phenomenon called "false positive". To ensure that's so (i.e. no virus inside a download), click the link next to the download and you will see that no other antivirus has found problems. Reports are provided by an industry leading antivirus aggregator [VirusTotal](#).*

XNote Stopwatch is "try-before-you-buy" software. You may download free evaluation version of the software:

Version 1.68 (standalone/portable exe, 575 KiB):

- Site #1: <http://www.xnotestopwatch.com/xnsw.exe>

Version 1.68 (installation zip, 517 KiB):

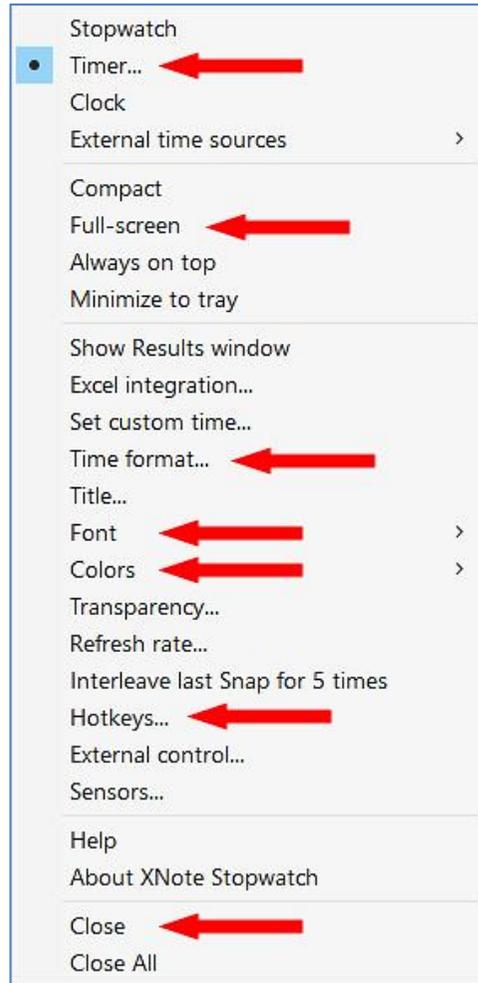
- Site #1: <http://www.xnotestopwatch.com/xnsw168.zip>

The software may be used and evaluated free of charge and without time limit. However if XNote Stopwatch fits your needs and you wish to use it without limitations of free evaluation version you must purchase a license (prices start from €49).

**xnsw.exe kann ohne Installation auf Computer benützt werden**

**xnsw168.zip wenn mit Installation auf Computer für mehrere Uhren.**

# Uhr einrichten: Rechtsklick auf Uhr **120:00** ➔ Menü



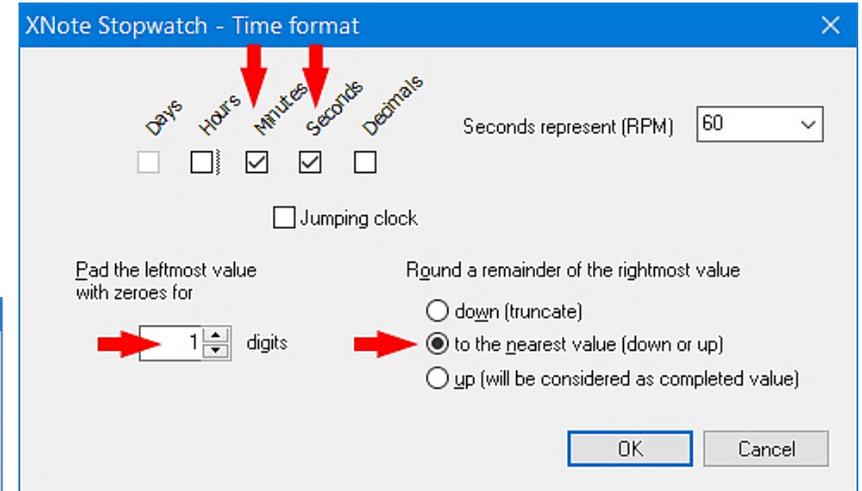
➔ Von «Stopwatch» auf «Timer» umstellen. Zeit eingeben (z.B. 120 Min).



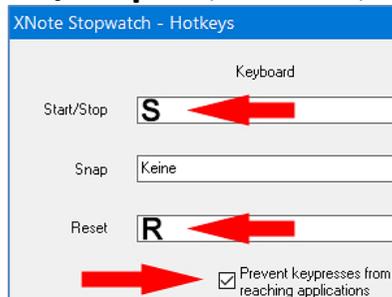
➔ Wenn gewünscht «Full-screen» für ganze Bildschirmgröße der Uhr.  
Die Uhr kann auch mit der Maus auf den ganzen Bildschirm vergrößert werden.

➔ Time format: Minuten, Sekunden ➔

Font: System installed, Arial fett  
Colors: Background: schwarz  
Digits: z.B. grün



➔ Hotkeys z.B. Start/Stop: S (mit Taste S)  
Reset (zurückstellen): R (mit Taste R)



➔ Close = Programm beenden

**Das könnte dann so aussehen:**

**32" TV/Monitor und 10" Notebook;  
verbunden mit einem  
HDMI- oder VGA-Kabel.**

**Den Befehlen «Start», «Stop»,  
«Reset» (zurückstellen) und «Bring to top»  
(nach vorne bringen) können Tasten  
zugeordnet werden (Hotkeys).**

**Es können auch die Schriftart,  
die Schriftfarbe und die  
Hintergrundfarbe geändert werden.**



**Peter Herzog , Spielleiter CC Wildhaus und Umpire Swiss Curling  
E-Mail: [curling-peter@gmx.ch](mailto:curling-peter@gmx.ch)**