



Pickleball Turnier

Anleitung und vollständige Funktionsbeschreibung

pickleball.enth.at · Stand 18. Oktober 2026 · Softwarestand v48

Diese Anleitung beschreibt jede Funktion der Turnierseite – vom ersten Spielplan bis zur Beamer-Ansicht – und zeigt sie mit echten Bildschirmfotos. Die Screenshots stammen aus einer Testinstanz derselben Softwareversion mit Beispieldaten; die Oberfläche ist mit der live betriebenen Seite identisch.

Das Wichtigste in Kürze

- **Adresse:** <https://pickleball.enth.at> – funktioniert am Laptop, Tablet und Handy.
- **Formate:** Americano, Popcorn, Mexicano sowie Einfaches K.o., Doppel-K.o., Round Robin + Playoffs und MLP.
- **Ohne Konto** planen und spielen; ein Konto braucht nur, wer Pläne dauerhaft speichern will.
- **Drei Links** pro Turnier: Zuschauer (ansehen), Bearbeiter (eintragen), TV (Beamer).
- **Rückmeldungen:** pickleball.enth@sbg.at

Inhalt

- | | |
|-----------------------------------|---|
| 1. Was das Tool ist | 8. Das Finale |
| 2. In zehn Minuten zum Turnier | 9. Konto und gespeicherte Pläne |
| 3. Die Oberfläche | 10. Spieler-Pools |
| 4. Die sieben Spielweisen | 11. Datenschutz und Sicherheit |
| 5. Turnier einrichten | 12. Betrieb und Technik |
| 6. Spielplan, Druck und Speichern | 13. Grenzen und bewusste Entscheidungen |
| 7. Das Live-Turnier | 14. Fragen und Antworten |
| | 15. Funktionsübersicht |

1 · Was das Tool ist

Pickleball Turnier ist eine Web-Anwendung, die eine Spielrunde Pickleball organisiert: Sie stellt einen Spielplan zusammen, führt die Ergebnisse während des Spielens zusammen und zeigt Tabelle, Runden und Finale auf allen Geräten gleichzeitig. Sie läuft unter <https://pickleball.enth.at> und funktioniert im Browser – am Laptop am Turniertisch, am Handy der Spieler und am Beamer in der Halle.

Die Seite ist ein privates Hobby-Werkzeug für die eigene Spielgruppe: keine Anmeldepflicht, kein Vereinsbetrieb, keine Werbung, keine Analyse von Besuchern und keine Datenweitergabe an Dritte. Ohne Konto lässt sich ein komplettes Turnier planen und spielen. Ein Konto ist nur nötig, wenn Spielpläne dauerhaft gespeichert oder von einem anderen Gerät wieder geöffnet werden sollen – und wenn du Stammspieler-Listen (Spieler-Pools) pflegen und für andere freigeben willst.

Was die Seite kann – und was sie nicht ist

- **Sie plant** Americano, Popcorn, Mexicano sowie vier Turnierformate mit Paaren und Teams (Einfaches K.o., Doppel-K.o., Round Robin + Playoffs, MLP).
- **Sie führt live:** Ergebnisse werden je Court eingetragen, die Tabelle rechnet sofort, die nächste Runde wird freigegeben, wenn die aktuelle vollständig ist.
- **Sie teilt:** Zuschauer-Link, Bearbeiter-Link und eine TV-Ansicht für den Beamer, dazu eine freiwillige Ergebnismeldung durch die Spieler am eigenen Handy – und am Ende das Siegertreppchen mit einem Klick an WhatsApp.
- **Sie erinnert sich:** Spieler-Pools halten Stammspieler-Listen (z. B. „Dienstags-Gruppe“) bereit; mit zwei Klicks stehen die Namen im Turnier. Freigaben sind reine Leserechte.
- **Sie hält aus:** Bei WLAN-Ausfall bleiben Eingaben am Gerät und werden nachgesendet; ein Server-Neustart verliert keine Daten.
- **Sie ist kein** Liga- oder Ranglistensystem: Es gibt keine Wertung über mehrere Turniere hinweg, keine Gebühren, keine Startpässe und keine Benutzerverwaltung für Vereine.


Pickleball Turnier
 Spielplan, Live-Ergebnisse & Finale

FREIES SPIEL

Americano
 Popcorn
 Mexicano

 Turniere
 Turniermodus wählen ...

Angemeldet als demo
 Konto
 Abmelden

► Was kann diese Seite?

– Spielplan, Turnierbäume und Live-Ergebnisse (Americano, Popcorn, Mexicano, K.o., Doppel-K.o., Round Robin + Playoffs, MLP)

1 Turnier einrichten

Rotierender Partner, individuelle Punkte – jeder spielt mit jedem.

► Pickleball Americano – Spielplan – so funktioniert es (zum Lesen aufklappen)

Anzahl Spieler

4–32 Spieler. Ideal sind 8–16.

Anzahl Courts

1 Court je 4 Spieler.

Spielmodus

Americano: jedes Punkt zählt einzeln.

Punkte pro Spiel

Rally-Punkte, Sieg mit 2.

Spielernamen Leer lassen = „Spieler 1“, „Spieler 2“ ... werden automatisch gesetzt.

1 Spieler 1

2 Spieler 2

3 Spieler 3

4 Spieler 4

5 Spieler 5

6 Spieler 6

7 Spieler 7

8 Spieler 8

Spielplan erstellen

★ Meine Turniere

Gespeicherte Spielpläne laden oder laufende Live-Turniere öffnen.

Gespeicherte Pläne

Dienstag-Runde O...
12 Spieler · 11 Runden · 3 Courts
Geändert: 18.10.26, 23:52

Öffnen
 Löschen

Die Startseite: oben die Kopfleiste mit den Spielweisen, darunter die Einführungs- und die Einrichtungskarte. Wer nicht angemeldet ist, sieht rechts „Anmelden“.

Wer was sieht

Rolle	Rechte	Wie man sie bekommt
Zuschauer / Spieler	Turnier ansehen, eigenen Stand am Handy verfolgen; optional das eigene Ergebnis melden	Zuschauer-Link ?t=...
Bearbeiter (Turnierleitung, Helfer)	Ergebnisse eintragen und korrigieren, Runden freigeben, Uhr bedienen, Turnier beenden	Bearbeiter-Link ?t=...&k=...
Ersteller / Besitzer	Zusätzlich löschen; sieht den Bearbeiter-Link auf jedem Gerät	Konto, das das Turnier gestartet hat – oder der Browser, in dem es gestartet wurde
Betreiber (admin)	Alle Spiele sehen und verwalten, Konten zurücksetzen	Kennzeichen am Konto, vom Betreiber gesetzt

2 · In zehn Minuten zum laufenden Turnier

1. **Spielweise wählen.** Oben links „Americano“, „Popcorn“ oder „Mexicano“ antippen – oder im Menü „Turniermodus wählen ...“ eines der vier Paar-/Teamturniere.
2. **Eckdaten eingeben.** Anzahl Spieler (4–32), Anzahl Courts, Spielmodus (Punkteziel, feste Gesamtpunkte oder Zeitlimit) und die Namen. Leere Namensfelder werden automatisch zu „Spieler 1“, „Spieler 2“ ...
3. **„Spielplan erstellen“** drücken. Der Plan erscheint mit allen Runden; die Zeile darüber sagt, wie fair er ist (z. B. „Perfekt (0 Wiederholungen)“).
4. **„► Spiel starten (Live)“** drücken. Das Turnier läuft jetzt auf dem Server; die Seite zeigt oben drei Links zum Teilen.
5. **Links verteilen:** Zuschauer-Link an die Spieler (oder den fertigen WhatsApp-Text kopieren), Bearbeiter-Link an Helfer, TV-Link an den Beamer-Rechner.
6. **Ergebnisse eintragen.** Nach jedem Spiel die Punkte je Court eintragen und „Speichern“. Sind alle Spiele einer Runde erfasst, mit „Nächste Runde freigeben“ weitergehen.
7. **Abschließen.** Am Ende „Turnier beenden“ – oder vorher ein Finale der besten vier bzw. acht starten.

Merksatz: Der Spielplan wird im Browser gerechnet, gespielt wird auf dem Server. Deshalb muss ein Gerät den Plan nur einmal erstellen – danach genügt der Link.

3 · Die Oberfläche

Die Seite besteht aus einer festen Kopfleiste und einer Reihe von Karten, die je nach Situation ein- und ausgeblendet werden. Es gibt keine versteckten Menüs: Was gerade wichtig ist, steht auf der Seite.

Die Kopfleiste

- **Logo und Titel** links – ein Klick darauf führt immer zurück zur Startseite, ohne ein laufendes Turnier zu löschen.
- **Freies Spiel:** die drei Knöpfe *Americano*, *Popcorn*, *Mexicano*. Der aktive Knopf ist hellgrün.
- **Turniere:** ein Auswahlmenü mit *Einfaches K.o.*, *Doppel-K.o.*, *Round Robin + Playoffs* und *MLP*. Sobald ein Turniermodus gewählt ist, steht die vollständige Spielbeschreibung im Einrichtungsbereich.
- **Konto:** „Anmelden“ bzw. „Konto“ und „Abmelden“. Der Kontoname steht daneben.

Die Karten

1. **Einführung** („Was kann diese Seite?“) – standardmäßig zugeklappt; sie verschwindet, sobald ein Turnier läuft.
2. **1 · Turnier einrichten** – Spielerzahl, Courts, Wertung, Namen.
3. **★ Meine Turniere** – gespeicherte Pläne und laufende Live-Turniere (nur mit Konto, bzw. für Betreiber zusätzlich „Alle Spiele“).
4. **2 · Spielplan** – der fertige Plan mit Druck-, Speicher- und Start-Knopf.
5. **3 · Live-Turnier** – Teilen-Kasten, Steuerknöpfe, Runden mit Ergebnissen und Tabelle.
6. **4 · Finale** – Finale der besten vier oder acht.

▼ Was kann diese Seite?

– Spielplan, Turnierbäume und Live-Ergebnisse (Americano, Popcorn, Mexicano, K.o., Doppel-K.o., Round Robin + Playoffs, MLP)



Diese Seite stellt für eine Runde Pickleball einen Spielplan zusammen und führt die Ergebnisse während des Spielens. Sie ist ein privates Hobby-Werkzeug für die eigene Spielgruppe – keine Anmeldung, kein Verein, keine Werbung, keine Auswertung von Besuchern.

- **Turnier mit Paaren oder Teams:** Einfaches K.o., Doppel-K.o. mit Trostrunde, Round Robin mit K.o.-Playoffs oder das MLP-Teamformat (4er-Teams mit zwei Damen und zwei Herren; Damen-, Herren- und zwei Mixed-Doppel bis 21, bei 2:2 entscheidet der Dreambreaker). Paare bzw. Teams eintragen – die Auslosung samt Freilos macht die Seite selbst.
- **Spielplan erstellen (Rotation):** Americano mit rotierendem Partner, Mexicano, Popcorn – Namen oder Zahl der Spieler, Courts, Rundenzahl und Wertung (bis 11/15/21 oder nach Zeit). Der Plan wird gemischt, jeder spielt gleich oft und pausiert gleich oft; „Neu mischen“ ergibt eine andere Einteilung.
- **Live spielen:** Turnier starten, Ergebnisse je Court eintragen, Rangliste aktualisieren, nächste Runde starten, Turnier beenden. Im Zeitmodus lässt sich die **Spielzeit** während des Turniers mit – / + verstellen (kommende Spiele, laufende bekommen die Differenz). Vertan?  setzt ein einzelnes Spiel komplett zurück (Uhr und Ergebnis),  **Turnier neu starten** das ganze Turnier auf Runde 1 (Spielplan bleibt) – beide mit zwei Rückfragen. Der Link zum Turnier lässt sich weitergeben – die Spieler sehen am Handy den Stand und können mitschreiben.
- **Zwei Links, TV und Handy:** Jedes Turnier hat einen *Zuschauer-Link* (nur ansehen) und einen *Bearbeiter-Link* (Ergebnisse eintragen, Runden schalten – nur an Helfer geben). Die *TV-Ansicht* (/tv?t=...) zeigt am Beamer Courts, Tabelle und Rudentimer mit Signalhorn. Auf Wunsch dürfen *Spieler ihr eigenes Ergebnis am Handy melden*: Name wählen, bestätigen, die eigene Spielkarte zeigt Court, Partner und Gegner; nach dem Match gibt man die Punkte ein (die Seite prüft den Endstand). Das gilt nur für leere Spiele der laufenden Runde – die Turnierleitung kann jedes Ergebnis überschreiben, Handyeingaben sind mit  gekennzeichnet. Wer kein Handy nutzen will, sagt das Ergebnis wie gewohnt am Turniertisch an.
- **Fällt das WLAN aus?** Eingaben bleiben auf dem Gerät und werden nachgesendet, die Seite lässt sich auch ohne Netz neu laden (einmal online geöffnet genügt). Abgelehnte Eingaben werden angezeigt, nie still verworfen.
- **Kein Konto nötig:** Plan erstellen und spielen funktioniert ohne Anmeldung, ohne E-Mail-Adresse und ohne dass etwas gespeichert wird.
- **Mit Konto (Name, Passwort, E-Mail):** Spielpläne dauerhaft unter „*Meine Turniere*“ speichern und später wieder laden – auch von einem anderen Gerät –, eigene Daten herunterladen und das Passwort selbst ändern. Die E-Mail-Adresse wird nur gebraucht, um sie einmal zu bestätigen und um ein vergessenes Passwort selbst zurücksetzen zu können.
- **Für den Organisator (Betreiber-Konto):** alle gespeicherten Pläne und Live-Turniere der Gruppe im Blick, Konten verwalten.

Fehler gefunden? Wünsche oder Anregungen? Bitte einfach per E-Mail melden: pickleball.enth@sbg.at – jede Rückmeldung hilft, die Seite besser zu machen.

Details zum Umgang mit Daten: [Datenschutz & Kontakt](#)

Die Einführungskarte erklärt in Kurzform alle Funktionen – und nennt die Kontaktadresse für Rückmeldungen. Sie ist die schnellste Übersicht für neue Mitspieler.

4 • Die sieben Spielweisen

Grundsätzlich gibt es zwei Familien. Beim **freien Spiel** spielen alle gleichzeitig auf mehreren Courts, niemand scheidet aus, und am Ende steht eine Tabelle. Bei den **Turnieren** treten Paare oder Teams in einem Baum gegeneinander an.

Format	Grundidee	Wer gewinnt	Typisch für
Americano	Rotierender Partner: jede Runde ein neuer Partner, möglichst jeder mit jedem einmal; niemand scheidet aus	Meiste Einzelpunkte, fair über alle Runden	Vereinsabend, 8–16 Spieler
Popcorn	Jede Runde werden Partner und Gegner neu gezogen, maximale Durchmischung	Siegquote (gewonnene ÷ gespielte Spiele)	lockere Runde, beliebige Spielerzahl
Mexicano	Runde 1 gelost, danach spielt die Tabelle: Rang 1–4 auf Court 1 usw.	Einzelpunkte wie Americano	Turnier mit Spannung nach Rang
Einfaches K.o.	Paare im Baum, eine Niederlage heißt aus; Spiel um Platz 3	Sieger des Finales	große Felder, schnelle Entscheidung
Doppel-K.o.	Hauptrunde plus Trostrunde; erst die zweite Niederlage scheidet aus	Finale, bei Bedarf Entscheidungsspiel	Standard der meisten Turniere
Round Robin + Playoffs	Gruppen jeder gegen jeden, danach K.o.-Playoff der Besten	Playoff-Sieger	8–16 Paare, viele Spiele für alle
MLP	4er-Teams (zwei Damen, zwei Herren): Damen-, Herren- und zwei Mixed-Doppel bis 21, bei 2:2 Dreambreaker	Endspiel der zwei besten Teams	Liga- und Teamformat

4.1 Americano

Jede Runde spielt jeder mit einem neuen Partner gegen zwei andere. Über den ganzen Plan kommt **kein Partner doppelt** vor – bei jeder Spielerzahl von 4 bis 32 und jeder Courtzahl (Algorithmus v2). Wer nicht aufs Feld passt, pausiert fair reihum; niemand pausiert zweimal hintereinander, solange weniger als die Hälfte pausiert. Jeder spielt außerdem etwa gleich oft auf jedem Court. Die Rundenzahl ergibt sich aus Spielerzahl und Courts (bei 12 Spielern an 3 Courts: 11 Runden).

Gewertet werden **Einzelpunkte**: Bei 11:9 bekommt jeder Sieger 11 Punkte, jeder Verlierer 9. Bei Gleichstand entscheidet zuerst der direkte Vergleich – aber nur, wenn genau zwei Personen punktgleich sind –, dann die Punktdifferenz, dann die erzielten Punkte, dann die Siege. Haben nicht alle gleich viele Spiele, zählt der Schnitt pro Spiel.

4.2 Popcorn

Jede Runde werden Partner und Gegner zufällig neu gezogen, mit dem Ziel maximaler Durchmischung. Gefällt eine Ziehung nicht, zieht „ Runde neu mischen“ in der Live-Ansicht die Paarungen der aktuellen Runde neu; die Seite weist vorher darauf hin, dass bereits eingetragene Ergebnisse dieser Runde dabei gelöscht werden. Es entscheidet die **Siegquote**; bei Gleichstand die Punktdifferenz. Popcorn funktioniert mit jeder Spielerzahl und jeder Courtzahl.

4.3 Mexicano

Runde 1 wird gelost. Danach werden alle nach Punkten sortiert und in Vierergruppen geteilt: Rang 1–4 auf Court 1, Rang 5–8 auf Court 2 und so weiter. In jeder Gruppe spielt **1+4 gegen 2+3** (Standard, rechnerisch ausgeglichen) oder wahlweise **1+3 gegen 2+4**. Wer pausiert, richtet sich nach der Zahl der bisherigen Spiele, nicht nach dem Tabellenplatz – so kommen am Ende alle gleich oft dran. Würde eine Paarung einen früheren Partner wiederholen, wählt die Seite wenn möglich eine andere Aufteilung der Vierergruppe.

Die Folgerunden lost der **Server** aus, sobald die Runde davor komplett ist. Spätere Korrekturen ändern bereits ausgeloste Runden nicht. Die Rundenzahl ist frei; leer gelassen gilt der faire Standard (bei 12 Spielern 12 Runden).

4.4 Einfaches K.o.

Alle Paare kommen in den Baum. Bei ungerader Zahl wird auf die nächste Zweierpotenz aufgefüllt; die besten Sitzplätze bekommen ein Freilos und steigen ohne Spiel auf. Wer verliert, ist draußen. Die Verlierer der beiden Halbfinals spielen um Platz 3 – fällt ein Halbfinale wegen eines Freilos aus, entfällt auch dieses Spiel.

Pickleball Turnier
 Spielplan, Live-Ergebnisse & Finale

FREIES SPIEL

Americano

Popcorn

Mexicano

Angemeldet als demo

Konto

Abmelden

TURNIERE

Einfaches K.o.

Einfaches K.o.
 8 Paare · Turnier beendet

▶ So funktioniert Einfaches K.o. (Regeln)

🏆 Sieger: Anna Gruber & Bert Maier

🛠 Du bearbeitest. Dieses Gerät hat den Bearbeiter-Link gespeichert.

Als Zuschauer ansehen

👁 1 · Zuschauer-Link – zum Ansehen, auch für die Spieler
<https://pickleball.enth.at/?t=efe0b78b>

Kopieren

☐ Auf diesem Link dürfen Spieler ihr eigenes Ergebnis am Handy melden
 Nur leere Spiele der laufenden Runde, ein Eintrag pro Spiel. Du kannst alles überschreiben. Ohne Haken können Zuschauer nur ansehen.

▶ Text für die Spieler (zum Kopieren in WhatsApp / Signal)

🛠 2 · Bearbeiter-Link – zum Eintragen und Steuern, nur an Helfer geben!
<https://pickleball.enth.at/?t=efe0b78b&k=uytyWSHuD2yI9FI->

Kopieren

📺 3 · Beamer-/TV-Ansicht – nur Anzeige, ohne Bedienung
<https://pickleball.enth.at/tv?t=efe0b78b>

Kopieren

• Live verbunden

Viertelfinale

Anna Gruber & Bert Maier	11 : 7	Olga Berger & Paul Hofer ✓
Gabi Leitner & Hans Bauer	11 : 7	Ines Pichler & Jonas Ebner ✓
Cara Huber & David Wagner	11 : 7	Maria Lindner & Norbert Stadler ✓
Eva Steiner & Fritz Moser	11 : 7	Karin Fuchs & Leo Aigner ✓

Halbfinale

Anna Gruber & Bert Maier	11 : 7	Gabi Leitner & Hans Bauer
--------------------------	--------	---------------------------

Ein gespielter K.o.-Baum mit acht Paaren: Viertelfinale, Halbfinale, Spiel um Platz 3 und Finale, oben der Sieger. Eingetragen wird direkt in den Feldern; „Enter“ speichert ein Ergebnis.

4.5 Doppel-K.o.

Wie das einfache K.o., aber wer in der Hauptrunde verliert, wandert in die **Trostrunde** und kann dort weiterkommen. Erst die zweite Niederlage scheidet aus. Die Trostrunde läuft bis zum Finale gegen den Sieger der Hauptrunde; gewinnt der Trostrunden-Sieger, gibt es ein **Entscheidungsspiel**. Auch in der Trostrunde gibt es Freilose.

4.6 Round Robin + Playoffs

In Gruppen zu 3, 4 oder 5 Paaren spielt jedes Paar gegen jedes andere. Die Tabelle zählt gewonnene Spiele, dann Punktdifferenz, dann den direkten Vergleich; die Aufsteiger sind grün markiert. Danach spielen die Besten jeder Gruppe (Standard: die ersten zwei) im einfachen K.o. bis zum Finale.

4.7 MLP

Vier Spieler je Team – zwei Damen, zwei Herren. Je Begegnung gibt es vier Spiele: Damen-Doppel, Herren-Doppel, Mixed 1 und Mixed 2, jeweils Rally bis 21. Wer drei Spiele gewinnt, gewinnt die Begegnung; bei 2:2 entscheidet der **Dreambreaker** (1 gegen 1, alle vier Punkte wird gewechselt). Nach der Gruppenphase „jeder gegen jeden“ spielen die zwei Besten das Endspiel.

Eingabe bei Paar- und Teamformaten: eine Zeile pro Paar bzw. Team, zum Beispiel Anna & Bert oder beim MLP Teamname: Dame 1, Dame 2, Herr 1, Herr 2. Die Auslosung samt Freilos macht die Seite selbst.

5 · Turnier einrichten

5.1 Spieler, Courts, Wertung

- **Anzahl Spieler:** 4 bis 32. Ideal sind 8 bis 16; ab 20 wird der Plan unübersichtlich und die Wartezeiten zwischen den Spielen länger.
- **Anzahl Courts:** 1 bis 8, üblich ist ein Court je vier Spieler. Mehr Courts als $\text{Spieler} \div 4$ lässt die Seite nicht zu; bei weniger Courts pausieren mehr Spieler.
- **Spielmodus:**
 - *Punkteziel* – Rally bis z. B. 11, Sieg mit 2. Der Server prüft den Endstand: kein Unentschieden, Sieger mindestens beim Ziel, Vorsprung mindestens 2, und über dem Ziel endet das Spiel genau bei 2 Punkten Vorsprung (13:11 ja, 17:11 nein). Ist ein Ergebnis ungewöhnlich, fragt die Seite „Trotzdem speichern?“ – das darf nur die Turnierleitung.
 - *Feste Gesamtpunkte* – beide Teams zusammen erreichen eine Summe, z. B. 21 (10:11, 15:6). Ein Unentschieden ist erlaubt, solange die Summe stimmt.
 - *Zeitlimit* – es wird auf Zeit gespielt, z. B. 10 Minuten. Jedes Punkt bis zum Signal zählt einzeln; jeder Endstand ist gültig. Nur in diesem Modus gibt es Uhren.
- **Spielernamen:** frei eintragbar; leere Felder werden zu „Spieler 1“, „Spieler 2“ ... Die Reihenfolge ist die Reihenfolge im Plan und im Tabellen-Grundsatz „Reihenfolge aus Runde 1“.

1 Turnier einrichten

Rotierender Partner, individuelle Punkte – jeder spielt mit jedem.

► Pickleball Americano – Spielplan – so funktioniert es (zum Lesen aufklappen)

Anzahl Spieler

4–32 Spieler. Ideal sind 8–16.

Anzahl Courts

1 Court je 4 Spieler.

Spielmodus

Zeitlimit (z. B. 10 Minuten) ▼

Americano: jedes Punkt zählt einzeln.

Zeitlimit (Minuten)

Es wird auf Zeit gespielt. Punkte bis zum Signal zählen einzeln.

Spielernamen Leer lassen = „Spieler 1“, „Spieler 2“ ... werden automatisch gesetzt.

1 Anna Gruber	2 Bert Maier	3 Cara Huber	4 David Wagner	5 Eva Steiner
6 Fritz Moser	7 Gabi Leitner	8 Hans Bauer	9 Ines Pichler	10 Jonas Ebner
11 Karin Fuchs	12 Leo Aigner			

Spielplan erstellen

Die Einrichtung für Americano: Spielerzahl, Courts, Wertung und die Namensliste. Darüber steht die aufklappbare Spielbeschreibung des gewählten Formats.

5.2 Zusatzfelder der anderen Formate

Bei **Mexicano** erscheinen zwei zusätzliche Felder: die *Paarung* (1+4 gegen 2+3 oder 1+3 gegen 2+4) und die *Anzahl Runden*. Leer gelassen gilt der faire Standard, bei dem alle gleich viele Spiele und Pausen haben.

The screenshot shows the 'Pickleball Turnier' web interface. At the top, there's a navigation bar with 'FREIES SPIEL' and 'TURNIERE' tabs. Under 'TURNIERE', 'Americano', 'Popcorn', and 'Mexicano' are selected. A dropdown menu shows 'Turniermodus wählen ...'. On the right, there are links for 'Angemeldet als demo', 'Konto', and 'Abmelden'.

The main content area is titled 'Pickleball Mexicano – Spielplan – so funktioniert es (zum Lesen aufklappen)'. It contains several configuration fields:

- Anzahl Spieler:** Input field with '12'. Below it: '4–32 Spieler. Ideal sind 8–16.'
- Anzahl Courts:** Input field with '3'. Below it: '1 Court je 4 Spieler.'
- Spielmodus:** Dropdown menu with 'Punkteziel (z. B. bis 1)'. Below it: 'Mexicano: jedes Punkt zählt einzeln – die Tabelle bestimmt die nächste Auslosung.'
- Punkte pro Spiel:** Input field with '11'. Below it: 'Rally-Punkte, Sieg mit 2.'
- Paarung (Mexicano):** Dropdown menu with '1+4 gegen 2+3 (ausg)'. Below it: 'Wie je vier Spieler der Tabelle gegeneinander spielen.'
- Anzahl Runden:** Input field (empty). Below it: 'Mexicano: frei wählbar. Leer = fair für alle (12 Runden).'
- Spielernamen:** A grid of 12 input fields labeled '1 Spieler 1' through '12 Spieler 12'. Above the grid: 'Leer lassen = „Spieler 1“, „Spieler 2“ ... werden automatisch gesetzt.'
- Spielplan erstellen:** A green button.

Below the configuration fields, there's a section titled '★ Meine Turniere'. It says 'Gespeicherte Spielpläne laden oder laufende Live-Turniere öffnen.' and 'Gespeicherte Pläne'. There are two cards for saved tournaments:

- Herbstturnier 18. ...**: 12 Spieler · 11 Runden · 3 Courts. Geändert: 18.10.26, 23:55. Buttons: 'Öffnen', 'Löschen'.
- Dienstag-Runde O...**: 12 Spieler · 11 Runden · 3 Courts. Geändert: 18.10.26, 23:52. Buttons: 'Öffnen', 'Löschen'.

At the bottom, there's a section for 'Live-Turniere'.

Mexicano: Paarungsvariante und Rundenzahl sind frei wählbar; leer heißt „fairer Standard“ (hier 12 Runden für 12 Spieler).

Bei den **Paar- und Teamformaten** tritt an die Stelle der Spielerliste ein Textfeld mit einer Zeile pro Paar bzw. Team. Die Seite zählt die erkannten Paare und die Zahl der Spiele gleich darunter mit. Beim Round Robin kommt zusätzlich die Gruppengröße (3, 4 oder 5) dazu.

1 Turnier einrichten

Paar-Turnier: wer verliert, ist draußen. Freilose für die besten Paare bei ungerader Zahl.

► Einfaches K.o. – so funktioniert es (zum Lesen aufklappen)

Paare (eine Zeile pro Paar)

Cara Huber & David Wagner
Eva Steiner & Fritz Moser
Gabi Leitner & Hans Bauer
Ines Pichler & Jonas Ebner
Karin Fuchs & Leo Aigner
Maria Lindner & Norbert Stadler
Olga Berger & Paul Hofer

Schreibweise frei, z. B. „Anna & Bert“ oder „Anna/Bert“.

8 Paare erkannt · 7 Spiele

Anzahl Courts

2

1 Court je 4 Spieler.

Spielmodus

Punkteziel (z. B. bis 11)

Punkteziel oder Zeitlimit je Spiel.

Punkte pro Spiel

11

Rally-Punkte, Sieg mit 2.

Spielernamen

Leer lassen = „Spieler 1“, „Spieler 2“ ... werden automatisch gesetzt.

1 Spieler 1

2 Spieler 2

3 Spieler 3

4 Spieler 4

5 Spieler 5

6 Spieler 6

7 Spieler 7

8 Spieler 8

Spielplan erstellen

Einfaches K.o.: acht Paare, erkannt als „8 Paare · 7 Spiele“. Die Paare werden zeilenweise eingegeben; die Auslosung inklusive Freilosen macht die Seite.

Tipp: Die Spielbeschreibung über den Feldern („... – so funktioniert es“) ist aufklappbar. Sie erklärt für jedes Format Ablauf, Wertung und Besonderheiten – praktisch, wenn am Tisch jemand fragt, warum eine Paarung so aussieht.

6 · Spielplan, Druck und Speichern

„Spielplan erstellen“ rechnet den Plan im Browser und zeigt ihn als Karte **2 · Spielplan**. Jede Runde hat einen Kopf (Rundennummer, Status) und je Court eine Karte mit den vier Namen und einem Feld für das Ergebnis. Pausierende stehen als „Pause: ...“ im Rundenkopf.

The screenshot shows the 'Pickleball Turnier' web interface. At the top, there's a header with the logo, 'FREIES SPIEL', and buttons for 'Americano', 'Popcorn', and 'Mexicano'. A dropdown menu for 'Turniermodus wählen ...' is visible. On the right, there are links for 'Angemeldet als demo', 'Konto', and 'Abmelden'.

Below the header, there are four buttons: 'PDF / Drucken', 'Spiel starten (Live)', 'Speichern', and 'Neu mischen'.

The main content area displays a tournament schedule for four rounds (Runde 1 to Runde 4). Each round is divided into three courts (COURT 1, COURT 2, COURT 3). Each court shows a match between two teams, with player names listed. Below each match, there is an 'Ergebnis' (Result) field with two input boxes for scores.

Runde	Court	Team 1	Team 2	Ergebnis
Runde 1	COURT 1	Karin Fuchs Anna Gruber	Jonas Ebner Leo Aigner	
	COURT 2	Eva Steiner Hans Bauer	Fritz Moser Cara Huber	
	COURT 3	David Wagner Bert Maier	Ines Pichler Gabi Leitner	
Runde 2	COURT 1	Gabi Leitner Anna Gruber	Ines Pichler David Wagner	
	COURT 2	Hans Bauer Karin Fuchs	Bert Maier Leo Aigner	
	COURT 3	Jonas Ebner Fritz Moser	Cara Huber Eva Steiner	
Runde 3	COURT 1	Karin Fuchs Gabi Leitner	Fritz Moser Bert Maier	
	COURT 2	Anna Gruber David Wagner	Hans Bauer Cara Huber	
	COURT 3	Leo Aigner Ines Pichler	Eva Steiner Jonas Ebner	
Runde 4	COURT 1	Gabi Leitner Hans Bauer	Cara Huber Jonas Ebner	
	COURT 2	Leo Aigner Anna Gruber	Eva Steiner Bert Maier	
	COURT 3	Karin Fuchs David Wagner	Fritz Moser Ines Pichler	

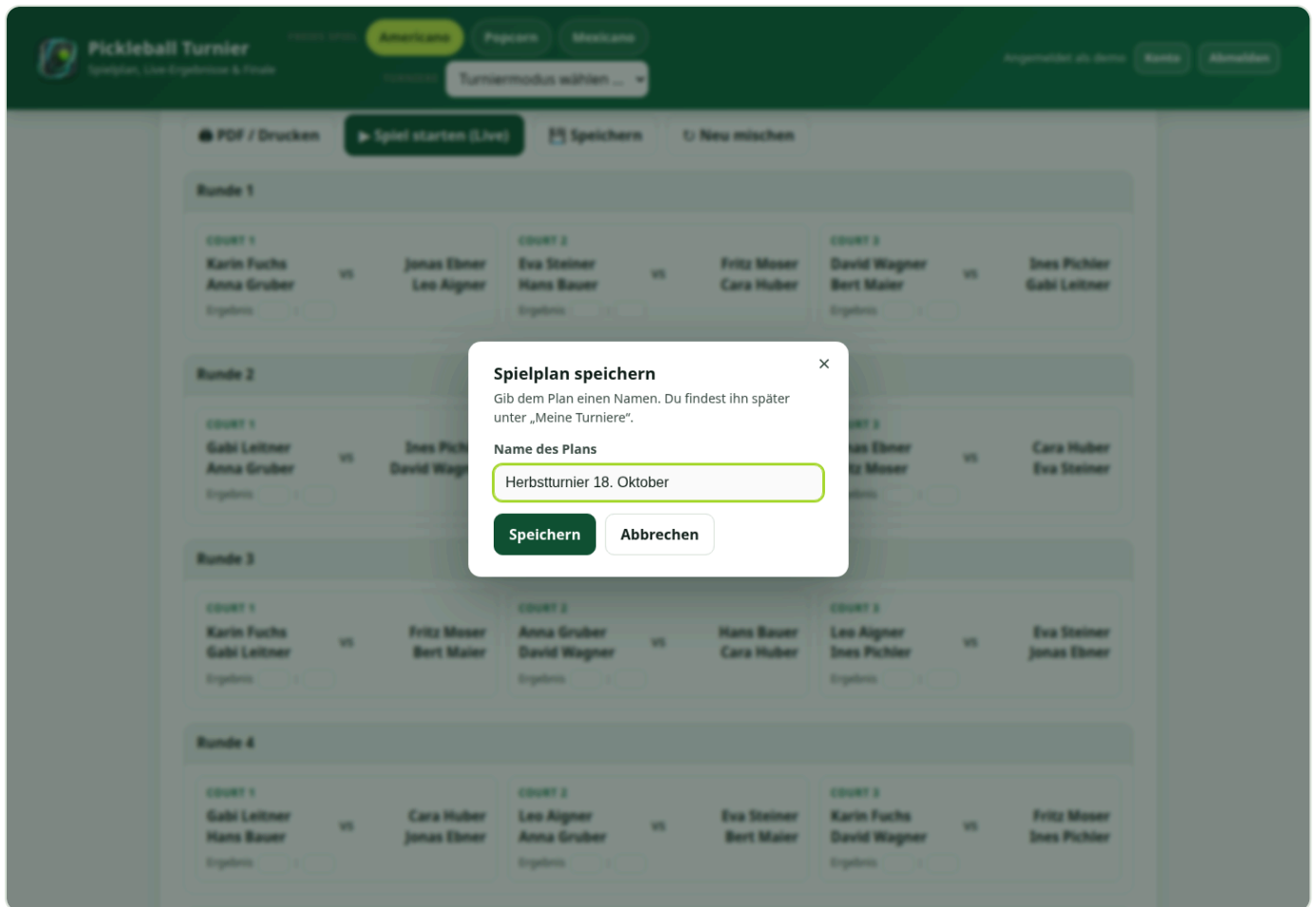
Der fertige Spielplan: Runde für Runde, Court für Court. Die Kästchen „Ergebnis“ sind nur für den Ausdruck gedacht; im Live-Betrieb wird digital eingetragen.

6.1 Die Zeile unter dem Knopf

Direkt unter „Spielplan erstellen“ steht, wie gut der Plan ist, zum Beispiel: „12 Spieler · 3 Courts · 11 Runden. Perfekt (0 Wiederholungen): jeder spielt mit jedem genau einmal zusammen. Courts: höchstens 1 Spiel Unterschied je Spieler. Häufigster Gegner: 4×.“ Diese Angaben sind die ehrliche Qualitätsauskunft des Algorithmus – bei großen Feldern sind Gegner-Wiederholungen strukturell unvermeidlich, Partner-Wiederholungen dagegen nicht.

6.2 Die vier Knöpfe

- **PDF / Drucken** – öffnet die Druckansicht mit Ergebnis-Kästchen, einer leeren Final-Vorlage und einer leeren Tabelle. Dort lässt sich „Als PDF speichern“ wählen.
- **Spiel starten (Live)** – legt das Turnier am Server an und erzeugt die drei Links. Ab jetzt wird digital gespielt.
- **Speichern** – speichert den Plan unter einem Namen in „Meine Turniere“ (Konto erforderlich). Ein neuer Name legt einen neuen Plan an; nur der unveränderte Name eines geöffneten Plans aktualisiert diesen. So kann ein umbenannter Plan keinen alten still überschreiben.
- **Neu mischen** – würfelt einen neuen Plan mit demselben Feld. Ein laufendes Live-Turnier wird dabei gestoppt; das ist der bewusste Preis für einen neuen Plan.



Der Speichern-Dialog. Der Titel sagt vorher, was passiert: „Spielplan speichern“ legt neu an, „Plan aktualisieren“ überschreibt den geöffneten Plan.

7 • Das Live-Turnier

Mit „Spiel starten (Live)“ wird der Plan zum laufenden Turnier. Alle Geräte mit einem der Links sehen denselben Stand; die Seite zieht Änderungen im Hintergrund nach (Zuschauer- und Bearbeiter-Ansicht alle 3 Sekunden, TV-Ansicht alle 2 Sekunden). Ein manuelles Neuladen ist nicht nötig.

Pickleball Turnier
 Spielplan, Live-Ergebnisse & Finale

FREIES SPIEL

Americano
Popcorn
Mexicano

Turniere

Turniermodus wählen ...

Angemeldet als demo

Konto
Abmelden

3

Live-Turnier

Ergebnisse eintragen – Tabelle und nächste Runden aktualisieren sich automatisch.

Du bearbeitest. Dieses Gerät hat den Bearbeiter-Link gespeichert.

Als Zuschauer ansehen

1 - Zuschauer-Link – zum Ansehen, auch für die Spieler

Kopieren

☐
Auf diesem Link dürfen Spieler ihr eigenes Ergebnis am Handy melden Nur leere Spiele der laufenden Runde, ein Eintrag pro Spiel. Du kannst alles überschreiben. Ohne Haken können Zuschauer nur ansehen.

► Text für die Spieler (zum Kopieren in WhatsApp / Signal)

2 - Bearbeiter-Link – zum Eintragen und Steuern, nur an Helfer geben!

Kopieren

3 - Beamer-/TV-Ansicht – nur Anzeige, ohne Bedienung

Kopieren

• Live verbunden

Nächste Runde freigeben

Finale starten

Startseite

Turnier beenden

Turnier löschen

Runden & Ergebnisse

Runde 1

läuft

COURT 1

Gabi Leitner vs Fritz Moser
 David Wagner vs Cara Huber

A : B

Speichern

COURT 2

Bert Maier vs Hans Bauer
 Anna Gruber vs Eva Steiner

A : B

Speichern

Runde 2

geplant

Tabelle

#	SPIELER	PUNKTE	SPIELE	DIFF	PAUSE
1	Gabi Leitner	0	0	0	0
2	David Wagner	0	0	0	0
3	Fritz Moser	0	0	0	0
4	Cara Huber	0	0	0	0
5	Bert Maier	0	0	0	0
6	Anna Gruber	0	0	0	0

Die Live-Ansicht direkt nach dem Start: oben der Teilen-Kasten mit den drei Links und der Statusleiste, darunter die Steuerknöpfe und die erste Runde.

7.1 Die drei Links

Der Teilen-Kasten ist absichtlich in drei nummerierte Blöcke geteilt, weil die Links unterschiedlich viel dürfen:

- Zuschauer-Link** `.../?t=ID` – nur ansehen. Auf Wunsch dürfen Spieler hier ihr *eigenes* Ergebnis melden (Häkchen darunter, Standard aus). Der Haken gehört zu diesem Link; der Info-Text darunter erklärt die Grenzen.
- Bearbeiter-Link** `.../?t=ID&k=SCHLÜSSEL` – darf Ergebnisse eintragen und korrigieren, Runden freigeben, die Uhr bedienen und das Turnier beenden. **Nur an Helfer geben**, die wirklich schreiben sollen.
- Beamer-/TV-Ansicht** `.../tv?t=ID` – reine Anzeige für Beamer oder Fernseher, ohne Bedienung.

Der Bearbeiter-Schlüssel ist 96 Bit lang und wird im Browser gespeichert (`localStorage`); er wird sofort aus der Adresszeile entfernt und steht nie im Turnierstand. Der Besitzer kann ihn auf einem neuen Gerät über das Konto erneut holen.

🔧 Du bearbeitest. Dieses Gerät hat den Bearbeiter-Link gespeichert.
Als Zuschauer ansehen

👁️ 1 - Zuschauer-Link – zum Ansehen, auch für die Spieler

Kopieren

☐ **Auf diesem Link dürfen Spieler ihr eigenes Ergebnis am Handy melden** Nur leere Spiele der laufenden Runde, ein Eintrag pro Spiel. Du kannst alles überschreiben. Ohne Haken können Zuschauer nur ansehen.

▶ Text für die Spieler (zum Kopieren in WhatsApp / Signal)

🔧 2 - Bearbeiter-Link – zum Eintragen und Steuern, nur an Helfer geben!

Kopieren

📺 3 - Beamer-/TV-Ansicht – nur Anzeige, ohne Bedienung

Kopieren

● Live verbunden

Der Teilen-Kasten in Nahaufnahme: oben die Statusleiste („Du bearbeitest...“), darunter die drei Links, der Haken für Spieler-Eingaben und der fertige WhatsApp-Text.

7.2 „Du bearbeitest“ – und warum der Zuschauer-Link manchmal schreiben kann

Über dem Kasten steht, in welcher Rolle das Gerät gerade unterwegs ist. Wer den Bearbeiter-Link einmal geöffnet hat, gilt auch über den Zuschauer-Link als Bearbeiter, weil der Schlüssel im Browser liegt. Wer als angemeldeter Besitzer unterwegs ist, ebenso. Das ist kein Fehler, sondern der Mechanismus – deshalb gibt es zwei Gegenmittel:

- **„Als Zuschauer ansehen“** – zeigt für diese Browsersitzung genau das, was Zuschauer und Spieler sehen.
- **„Links trennen“** – nur bei alten Turnieren ohne Schlüssel sichtbar; es erzeugt nachträglich einen Bearbeiter-Schlüssel und trennt damit Ansehen und Bearbeiten.

7.3 Ergebnisse eintragen und korrigieren

Je Court stehen zwei Zahlenfelder („A : B“) und „Speichern“. Nach dem Speichern zeigt die Zeile das Ergebnis und die Tabelle rechnet neu. Eingetragene Spiele gelten sofort für alle Geräte.

- **Korrigieren:** Bei einer fertigen Runde erscheint „🔧 Ergebnisse korrigieren“. Damit lassen sich Tippfehler auch nach dem Weiterschalten berichtigen.
- 🕒 in der Ergebniszeile löscht Uhr *und* Ergebnis eines einzelnen Spiels – mit zwei Rückfragen. Das geht nur in der aktuellen Runde; für frühere Runden gibt es „Runde N nachspielen“.
- **Rundensperre:** „Nächste Runde freigeben“ ist erst möglich, wenn alle Spiele der aktuellen Runde erfasst sind. Eine offene frühere Runde lässt sich mit „Runde N nachspielen“ wieder aktiv setzen.
- 📱 **vom Spieler** kennzeichnet Ergebnisse, die ein Spieler am Handy gemeldet hat. Die Turnierleitung kann sie jederzeit überschreiben; danach verschwindet das Kennzeichen.

Pickleball Turnier
 Spielplan, Live-Ergebnisse & Finale

FREIES SPIEL

Americano
 Popcorn
 Mexicano

Turniere
 Turniermodus wählen ...

Angemeldet als demo
 Konto
 Abmelden

Runden & Ergebnisse

Runde 1
✓ fertig
Ergebnisse korrigieren

COURT 1

Karin Fuchs

Anna Gruber

vs

Jonas Ebner

Leo Aigner

Ergebnis: 10 : 6

COURT 2

Eva Steiner

Hans Bauer

vs

Fritz Moser

Cara Huber

Ergebnis: 10 : 8

COURT 3

David Wagner

Bert Maier

vs

Ines Pichler

Gabi Leitner

Ergebnis: 7 : 10

Runde 2
09:57
II
+1'
läuft

COURT 1

Gabi Leitner

Anna Gruber

vs

Ines Pichler

David Wagner

A : B
 Speichern

00

COURT 2

Hans Bauer

Karin Fuchs

vs

Bert Maier

Leo Aigner

A : B
 Speichern

00

COURT 3

Jonas Ebner

Fritz Moser

vs

Cara Huber

Eva Steiner

A : B
 Speichern

00

Runde 3
geplant

Tabelle

#	SPIELER	PUNKTE	SPIELE	DIFF	PAUSE
1	Karin Fuchs	10	1	+4	0
2	Anna Gruber	10	1	+4	0
3	Ines Pichler	10	1	+3	0
4	Gabi Leitner	10	1	+3	0
5	Eva Steiner	10	1	+2	0
6	Hans Bauer	10	1	+2	0
7	Fritz Moser	8	1	-2	0
8	Cara Huber	8	1	-2	0
9	David Wagner	7	1	-3	0
10	Bert Maier	7	1	-3	0
11	Jonas Ebner	6	1	-4	0
12	Leo Aigner	6	1	-4	0

Runde 1 ist fertig (Ergebnisse sichtbar), Runde 2 läuft mit Rundenuhr; rechts die Tabelle mit Punkten, Spielen, Differenz und Pausen. So sieht die Turnierleitung den Stand.

7.4 Uhr, Vorlauf und Signaltöne

Uhren gibt es nur im Modus **Zeitlimit**. Zwei Ebenen werden unterschieden:

- **Eine Uhr je Runde:** „► Alle Courts starten“ startet alle noch offenen Spiele einer Runde mit demselben Startzeitpunkt. Im Rundenkopf läuft eine gemeinsame Uhr; die Einzeluhren werden ausgeblendet, solange sie gleich stehen.
- **Einzeluhr je Spiel:** Jedes Spiel kann auch separat gestartet, pausiert, um eine Minute verlängert oder zurückgesetzt werden.
- **Vorlauf:** Nach dem Start läuft ein 10-Sekunden-Vorlauf, damit die Turnierleitung zum Court gehen kann. Kurz vor null kommt ein kräftiger 2-Sekunden-Ton, danach die Sprachansage „Start in N Sekunden“ (deutsche Stimme, sofern vorhanden). Bei null ertönt das Startsignal, am Ende der Spielzeit ein 8-Sekunden-Horn.
- **Spielzeit ändern:** Die Zeile „Spielzeit – 10 Min +“ ändert die Dauer für kommende Spiele; laufende Uhren bekommen die Differenz dazu bzw. abgezogen. Die Handzugabe „+1“ bleibt dabei erhalten.
- **Ton:** Der Schalter „🔔 Ton an/aus“ merkt sich die Einstellung. Browser erlauben Ton erst nach einer echten Berührung; die Testknöpfe „Vorlauf + Start testen (16 s)“ und „End-Ton testen (8 s)“ prüfen und entsperren ihn.

7.5 Tabelle und Wertung

Die Tabelle rechts zeigt Platz, Name, Punkte, Spiele, Differenz und Pausen. Sie ist für App und TV dieselbe Berechnung – was am Laptop steht, steht auch am Beamer. Bei Americano und Mexicano zählen Einzelpunkte; bei Popcorn die Siegquote. Der direkte Vergleich greift nur bei genau zwei punktgleichen Personen, danach entscheiden Differenz, erzielte Punkte und Siege.

7.6 Steuerknöpfe

- **Nächste Runde freigeben** – schaltet weiter, sofern die Runde komplett ist.
-  **Runde neu mischen** – nur bei Popcorn, zieht die aktuelle Runde neu.
- **Finale starten** – öffnet die Finalkarte (Abschnitt 8).
-  **Startseite** – verlässt die Ansicht, ohne das Turnier zu beenden.
- **Turnier beenden** – schließt das Turnier ab; „Turnier wieder öffnen“ macht das rückgängig.
-  **Turnier neu starten** – setzt alle Ergebnisse und Uhren zurück und beginnt wieder bei Runde 1. Der Spielplan bleibt. Zwei Rückfragen.
- **Turnier löschen** – löscht das Turnier endgültig. Nur der Ersteller (über den Lösch-Schlüssel im Browser, in dem es gestartet wurde) oder ein angemeldeter Besitzer/Betreiber darf das; Helfer mit Bearbeiter-Link nicht.

Zwei Ebenen nicht verwechseln: „ 0“ setzt ein *einzelnes Spiel* zurück, „ Turnier neu starten“ das *ganze Turnier*. Beides fragt zweimal nach; das Löschen ist endgültig und in der App nicht rückgängig zu machen.

7.7 Spieler melden selbst – am Handy

Mit dem Häkchen „Auf diesem Link dürfen Spieler ihr eigenes Ergebnis am Handy melden“ wird aus dem Zuschauer-Link ein Melde-Link. Am Handy wählt jeder freiwillig seinen Namen (mit Rückfrage „Bist du wirklich ...?“), sieht dann die eigene Karte mit Runde, Court, Partner und Gegnern und kann nach dem Spiel die Punkte eintragen. Regeln am Server:

- nur **leere** Spiele der **laufenden** Runde (bzw. im Baum: spielbare Begegnungen),
- ein Eintrag pro Spiel, kein Unentschieden, kein Überschreiben,
- höchstens 40 Meldungen pro Minute je IP-Adresse,
- die Turnierleitung kann jedes Ergebnis überschreiben.

Eine Identitätsprüfung gibt es bewusst nicht: Wer den Link hat, kann sich als jemand ausgeben. Deshalb ist die Funktion standardmäßig aus, wird gekennzeichnet () und bleibt revidierbar.



Pickleball Turnier

Spielplan, Live-Ergebnisse & Finale

FREIES SPIEL

Americano

Popcorn

Mexicano

TURNIERE

Turniermodus wählen ... ▼

Anmelden

Gegner: **Hans Bauer & Eva Steiner**

Wir : Gegner

Ergebnis melden

Ein Spieler pro Spiel meldet. Vertippt? Bitte bei der Turnierleitung melden.

3 Live-Turnier

Ergebnisse eintragen – Tabelle und nächste Runden aktualisieren sich automatisch.

 **Du bist Zuschauer.** Du darfst nur dein eigenes Ergebnis melden (Name oben wählen).

 **1 • Zuschauer-Link** – zum Ansehen, auch für die Spieler

<https://pickleball.enth.at/?t=0bad> **Kopieren**

► Text für die Spieler (zum Kopieren in WhatsApp / Signal)

Die Spielerkarte am Handy nach der Namenswahl: Runde, Court, Partner, Gegner und die Felder für das eigene Ergebnis. Darüber steht die freundliche Erinnerung „Ein Spieler pro Spiel meldet“.

🔧 Du bearbeitest. Dieses Gerät hat den Bearbeiter-Link gespeichert.
Als Zuschauer ansehen

👁️ 1 - Zuschauer-Link - zum Ansehen, auch für die Spieler

Kopieren

<https://pickleball.enth.at/?t=0badada4>

☒ **Auf diesem Link dürfen Spieler ihr eigenes Ergebnis am Handy melden** Nur leere Spiele der laufenden Runde, ein Eintrag pro Spiel. Du kannst alles überschreiben. Ohne Haken können Zuschauer nur ansehen.

▼ Text für die Spieler (zum Kopieren in WhatsApp / Signal)

🔗 Live-Spielplan & Ergebnis-Eingabe aufs Handy

Unter folgendem Link könnt ihr das Turnier live mitverfolgen:
 📌 <https://pickleball.enth.at/?t=0badada4>

Das Ganze ist komplett freiwillig:

- Variante A (am Handy): Oben euren Namen auswählen und kurz bestätigen. Ihr seht sofort euren nächsten Court und tragt nach dem Match das Ergebnis selbst ein.
- Variante B (klassisch): Wer das Handy nicht nutzen möchte, sagt das Ergebnis nach dem Spiel am Turniertisch an – die Turnierleitung trägt es ein.

So geht's:

1. Link im Handy-Browser öffnen.

Text kopieren

🔧 2 - Bearbeiter-Link - zum Eintragen und Steuern, nur an Helfer geben!

Kopieren

<https://pickleball.enth.at/?t=0badada4&k=IGjqxDp5zCWR1qYJ>

📺 3 - Beamer-/TV-Ansicht - nur Anzeige, ohne Bedienung

Kopieren

<https://pickleball.enth.at/tv?t=0badada4>

🟢 Live verbunden

Der fertige Text für WhatsApp oder Signal: Link, Erklärung der zwei Varianten (Handy oder klassisch am Turniertisch) und eine kurze Anleitung. Ein Klick kopiert ihn.

7.8 Wenn das WLAN ausfällt

Die Seite ist auf Hallen-WLAN vorbereitet:

- Jedes Ergebnis wird zuerst lokal vorgemerkt (*Outbox*) und dann gesendet; bei Abbruch wiederholt die Seite mit Backoff.
- Der letzte Serverstand wird lokal gespiegelt – die Seite startet auch ohne Netz und zeigt „Stand hh:mm“.
- Ein Service Worker hält die App-Dateien vor; die API läuft nie über den Cache.
- Solange ungesendete Ergebnisse existieren, schaltet die Seite Runden lokal weiter (bei Mexicano wird die Folgerunde deterministisch ausgelost – dasselbe Ergebnis wie am Server).
- Beim Senden wird geprüft, ob die Paarung noch stimmt: bei Abweichung fragt die Seite, statt still zu verwerfen. Abgelehnte Ergebnisse landen sichtbar in einer Hinweisleiste.
- Nicht offline möglich sind Server-Aktionen: „Nächste Runde“, Finale starten, Uhr bedienen und ein neues Turnier anlegen.

7.9 TV- und Beamer-Ansicht

Die TV-Ansicht (`/tv?t=ID`) zeigt links die Courts mit großen Namen und Ergebnissen, rechts die Tabelle, oben die Rundenuhr (nur im Zeitmodus). Sie passt sich an Bildschirmgröße und Ausrichtung an: Bei 19 oder mehr Zeilen wird die Tabelle zweispaltig, im Hochformat (Tablet) stehen Courts über der Tabelle.

Bedienung: **M** schaltet den Ton, **F** das Vollbild (ein Doppelklick tut dasselbe). Die Lautstärke regelt das Gerät selbst. Der Browser erlaubt Ton erst nach einem Klick auf „Ton aktivieren“ – danach merkt er sich die Freigabe.

Die TV-Ansicht bei 1920 × 1080: Courts mit laufender Uhr links, Tabelle rechts, oben Runde und Restzeit. Gelesen wird aus mehreren Metern Entfernung.

Sobald das Turnier zu Ende ist – die letzte Runde komplett gespielt, „Turnier beenden“ gedrückt oder im Finale bzw. Turnierbaum der Sieger entschieden –, erscheint ein grüner Knopf ➡ **Ergebnisse auf WhatsApp teilen** (bei Bäumen und Finale: 🏆 **Siegertreppchen teilen**). Er steht bei den Steuerknöpfen, in der Baumansicht bei den Aktionen und in der Finalkarte.

Alle Ergebnisse & Tabelle:
<https://pickleball.enth.at/?t=b81f4293>

Auf dem Handy öffnet sich das Teilen-Menü des Systems – WhatsApp, Signal, Mail und was sonst installiert ist. Am Desktop landet der Text in der Zwischenablage, eine kurze Meldung bestätigt das, und WhatsApp öffnet sich mit vorbefülltem Text. Wer den Teilen-Dialog abbricht, bekommt keine Kopie: Abbrechen ist kein Fehler.

The screenshot shows the 'Pickleball Turnier' web interface. At the top, there's a green header with the logo, 'FREIES SPIEL', and buttons for 'Americano', 'Popcorn', and 'Mexicano'. A dropdown menu shows 'Turniermodus wählen ...'. An 'Anmelden' button is in the top right.

Below the header, there's a section for sharing links:

- ☐ Auf diesem Link dürfen Spieler ihr eigenes Ergebnis am Handy melden. Nur leere Spiele der laufenden Runde, ein Eintrag pro Spiel. Du kannst alles überschreiben. Ohne Haken können Zuschauer nur ansehen.
- Text für die Spieler (zum Kopieren in WhatsApp / Signal)
- 2 • Bearbeiter-Link - zum Eintragen und Steuern, nur an Helfer geben!
<https://pickleball.enth.at/?t=06bbd744&k=p2VXMmxn9JtwzV4Q> Kopieren
- 3 • Beamer-/TV-Ansicht - nur Anzeige, ohne Bedienung
<https://pickleball.enth.at/tv?t=06bbd744> Kopieren

Below this, there's a 'Live verbunden' status and several buttons: 'Alle Runden gespielt – Turnier beenden', 'Finale starten', 'Startseite', 'Turnier beenden', 'Ergebnisse auf WhatsApp teilen', 'Turnier neu starten', and 'Turnier löschen'.

The 'Runden & Ergebnisse' section shows two rounds:

- Runde 1** (✓ fertig, Ergebnisse korrigieren): COURT 1, Cara Huber vs Bert Maier, David Wagner vs Anna Gruber. Ergebnis: 11 : 7.
- Runde 2** (✓ fertig, Ergebnisse korrigieren): COURT 1, Cara Huber vs Anna Gruber, Bert Maier vs David Wagner. Ergebnis: 11 : 7.

The 'Tabelle' (Table) shows the following data:

#	SPIELER	PUNKTE	SPIELE	DIFF	PAUSE
1	Cara Huber	33	3	+12	0
2	David Wagner	25	3	-4	0
3	Bert Maier	25	3	-4	0
4	Anna Gruber	25	3	-4	0

Der Teilen-Knopf erscheint, sobald alle Runden gespielt sind – hier direkt unter den Steuerknöpfen, neben „Turnier neu starten“. Er ist auch für Zuschauer sichtbar.

8 • Das Finale

„Finale starten“ öffnet die Karte **4 • Finale**. Dort wird die Finalgröße gewählt:

- **Top 4** – ein Finale: Die vier Besten spielen einmal gegeneinander (1+4 gegen 2+3, wie im Mexicano).
- **Top 8** – Halbfinale und Finale: Viertel- und Halbfinale werden aus der Tabelle gebildet, danach das Finale.

Im Finale ist kein Unentschieden erlaubt. Die Final-Ergebnisse können gedruckt oder als PDF gespeichert werden; die Vorlage dafür ist im Spielplan-Druck enthalten.


Pickleball Turnier
 Spielplan, Live-Ergebnisse & Finale

FREIES SPIEL
 Americano
Popcorn
Mexicano

Angemeldet als demo
 Konto
Abmelden

TURNIERE
 Turniermodus wählen ...

Runde 11

geplant

COURT 1

Jonas Ebner

David Wagner

vs

Leo Aigner

Cara Huber

A

:

B

Speichern

COURT 2

Fritz Moser

Eva Steiner

vs

Gabi Leitner

Bert Maier

A

:

B

Speichern

COURT 3

Ines Pichler

Karin Fuchs

vs

Anna Gruber

Hans Bauer

A

:

B

Speichern

4 Finale

Finalgröße

Top 4 – ein Finale

Finale erstellen

PDF / Drucken

Finale

FINALE

Bert Maier & Fritz Moser

Karin Fuchs & Anna Gruber

A

:

B

Speichern

Regeln nach Americano (rotierender Partner, Rally-Punkte). Ohne Gewähr.
 Fehler oder Anregungen? [kurze E-Mail genügt](#)
[Datenschutz & Kontakt](#)

Finale erstellt

Die Finalkarte nach „Finale erstellen“ (Top 4): ein Spiel, zwei Ergebnis-Felder, ein Speichern-Knopf. Darunter der Hinweis, dass das Finale erstellt wurde.

9 · Konto und gespeicherte Pläne

Ein Konto ist optional. Es speichert Spielpläne dauerhaft und macht sie auf anderen Geräten verfügbar. Registrierung: Nutzernamen (3–24 Zeichen), Passwort (mindestens 6 Zeichen) und eine E-Mail-Adresse. Die Adresse dient nur der Bestätigung und dem Zurücksetzen eines vergessenen Passworts – es gibt keinen Newsletter und keine Weitergabe.

9.1 Meine Turniere

Die Karte zeigt zwei Listen: **Gespeicherte Pläne** (Name, Spielerzahl, Runden, Courts, Änderungsdatum, „Öffnen“/„Löschen“) und **Live-Turniere** (Teilnehmer, Status, „Öffnen“). Die Liste zieht sich selbst nach – neu angelegte, beendete oder gelöschte Turniere erscheinen ohne manuelles Neuladen.

★ Meine Turniere

Gespeicherte Spielpläne laden oder laufende Live-Turniere öffnen.

Gespeicherte Pläne

Herbstturnier 18. ...

12 Spieler · 11 Runden · 3
Courts
Geändert: 18.10.26, 23:55

[Öffnen](#)[Löschen](#)

Dienstag-Runde O...

12 Spieler · 11 Runden · 3
Courts
Geändert: 18.10.26, 23:52

[Öffnen](#)[Löschen](#)

Live-Turniere

Anna Gruber & Bert Maier, C...

8 Spieler · läuft
Erstellt: 18.10.26, 23:57

[Öffnen](#)

Anna Gruber & Bert Maier, C...

8 Spieler · läuft
Erstellt: 18.10.26, 23:56

[Öffnen](#)

Anna Gruber, Bert Maier, Car...

12 Spieler · läuft
Erstellt: 18.10.26, 23:55

[Öffnen](#)

Anna Gruber, Bert Maier, Car...

12 Spieler · läuft
Erstellt: 18.10.26, 23:52

[Öffnen](#)

„Meine Turniere“: oben die gespeicherten Pläne, darunter die laufenden Live-Turniere. Lange Namen werden in der Karte gekürzt; der vollständige Name steht nach dem Öffnen.

9.2 Konto-Dialog

Der Knopf „Konto“ öffnet alle Kontofunktionen an einer Stelle:

- **E-Mail-Adresse** – anzeigen, ändern, bestätigen (6-stelliger Code oder Link in der Mail, 24 Stunden gültig). Unbestätigte Konten bleiben voll nutzbar.
- **Passwort ändern** – aktuelles und neues Passwort; danach sind andere Geräte abgemeldet, Turniere und Pläne bleiben.
- **Meine Daten herunterladen** – alle zum Konto gespeicherten Daten als JSON-Datei (Auskunft und Datenübertragbarkeit, DSGVO Art. 15/20).
- **Konto löschen** – mit Passwort bestätigt; auf Wunsch werden Pläne und Live-Turniere mitgelöscht, sonst bleiben sie besitzerlos stehen.
- **Konten verwalten** (nur Betreiber) – Passwörter zurücksetzen und Konten löschen.

Konto

Angemeldet als demo

E-Mail-Adresse

Gespeichert und bestätigt: demo@example.com

Adresse ändern

Passwort ändern

Aktuelles Passwort

Neues Passwort

mindestens 6 Zeichen

Neues Passwort wiederholen

Passwort ändern

Meine Daten

Alle zu deinem Konto gespeicherten Daten (Konto, Pläne, Live-Turniere) als JSON-Datei – Auskunft und Datenübertragbarkeit nach DSGVO.

Meine Daten herunterladen

Konto löschen

Löscht dein Konto endgültig. Mit dem Passwort bestätigst du es.

Konto löschen ...

Der Konto-Dialog: E-Mail-Adresse, Passwortwechsel, Datenexport und Kontolöschung. Der Betreiber sieht zusätzlich die Kontenverwaltung.

9.3 Passwort vergessen

Im Anmeldedialog steht „Neues Passwort anfordern“. Ist die E-Mail-Adresse bestätigt, schickt die Seite einen Code (1 Stunde gültig) und einen Link; beides führt zu einem neuen Passwort. Ohne bestätigte Adresse hilft der Betreiber: Er kann im Konto-Bereich ein neues Passwort setzen und es persönlich weitergeben. Ein E-Mail-Reset ohne bestätigte Adresse ist bewusst nicht möglich.

10 · Spieler-Pools

Wer immer mit denselben Leuten spielt, tippt die Namen nicht jedes Mal neu: Ein **Spieler-Pool** ist eine gespeicherte Stammspieler-Liste, etwa „Dienstags-Gruppe“ oder „Vereinsmeisterschaft“. Pools gehören zu einem Konto. Der Besitzer kann sie für andere Konten freigeben – die dürfen den Pool dann *lesen* und Spieler übernehmen, aber nichts ändern.

10.1 Pool anlegen und füllen

Im Konto-Dialog (Knopf „Konto“ rechts oben) gibt es den Abschnitt **Spieler-Pools**. Namen ins Feld tippen, „Pool anlegen“ – der Editor öffnet sich. Dort stehen alle Spieler als kleine Marken; „Spieler hinzufügen“ ergänzt weitere, das × an einer Marke entfernt sie. „Speichern“ übernimmt die Änderungen. „Löschen“ entfernt den ganzen Pool; bereits gespielte Turniere bleiben unberührt.

Doppelte Namen (auch in anderer Groß-/Kleinschreibung) werden zusammengefasst, leere Zeilen fallen weg. Ein Name darf 40 Zeichen haben, der Poolname 60, ein Pool fasst bis zu 200 Spieler.

10.2 Freigeben – nur Lesen

Im Editor, Abschnitt **Freigabe**, wird ein Benutzername oder die E-Mail-Adresse eines registrierten Kontos eingetragen und „Freigeben“ gedrückt. Der Server sucht das Konto und trägt es ein; existiert es nicht, kommt eine Meldung mit dem Namen. Freigegebene sehen den Pool in ihrer Auswahl und im Konto-Dialog, gekennzeichnet mit  Freigegeben durch [Besitzer] (Nur Lesezugriff).

Sie können Spieler ins Turnier übernehmen, aber weder Namen ändern noch Spieler hinzufügen oder entfernen, den Pool umbenennen oder löschen – solche Versuche lehnt der Server mit „Nur Leserecht“ ab, auch für ein Betreiber-Konto. Das × an einer Freigabe-Marke nimmt die Freigabe zurück; der Pool verschwindet dann bei der anderen Person.

Spieler-Pools

Stammspieler-Listen für wiederkehrende Gruppen. Freigegebene Personen dürfen den Pool lesen und Spieler ins Turnier übernehmen – nicht ändern.

Dienstags-Gruppe

8 Spieler

👁 Freigegeben für Bert

Bearbeiten

Löschen

Neuer Pool, z. B. Dienstags-Gruppe

Pool anlegen

Dienstags-Gruppe

Name

Dienstags-Gruppe

Anna Gruber ✕

Bert Maier ✕

Cara Huber ✕

David Wagner ✕

Eva Steiner ✕

Fritz Moser ✕

Gabi Leitner ✕

Hans Bauer ✕

Spieler hinzufügen

Hinzufügen

Freigabe

Bert ✕

Benutzername oder E-Mail

Freigeben

Speichern

Schließen

Spieler-Pools

Stammspieler-Listen für wiederkehrende Gruppen. Freigegebene Personen dürfen den Pool lesen und Spieler ins Turnier übernehmen – nicht ändern.

Dienstags-Gruppe

8 Spieler

🔒 Freigegeben durch Anna (Nur Lesezugriff)

Ansehen

Neuer Pool, z. B. Dienstags-Gruppe

Pool anlegen

Dienstags-Gruppe 🔒 Anna

Nur Lesezugriff: Du kannst diese Spieler ins Turnier übernehmen, aber den Pool nicht ändern.

Anna Gruber

Bert Maier

Cara Huber

David Wagner

Eva Steiner

Fritz Moser

Gabi Leitner

Hans Bauer

Freigabe

Freigegeben durch Anna.

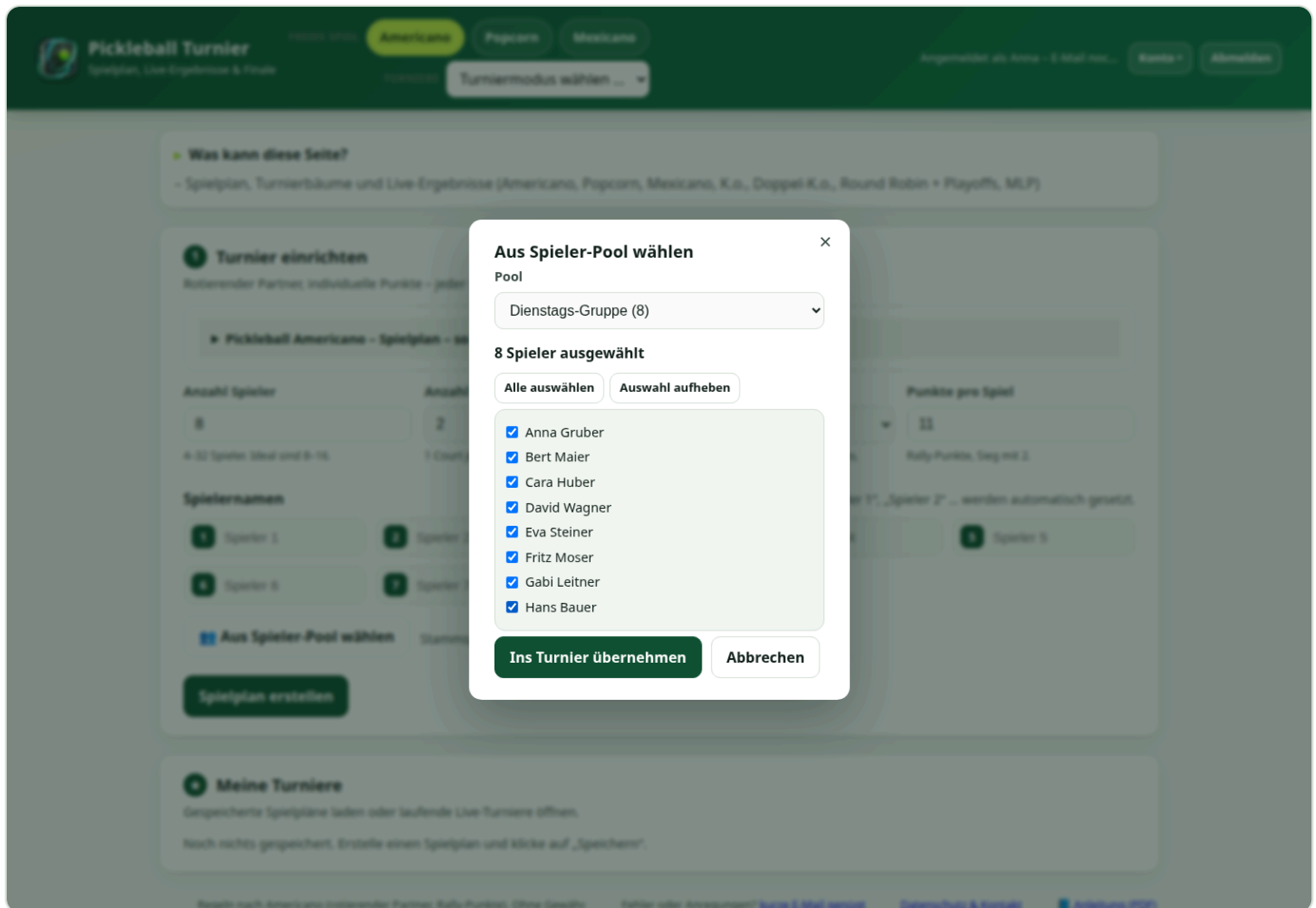
Schließen

Links der eigene Pool: Spieler als Marken mit ✕, Freigabe an Bert. Rechts derselbe Pool bei der freigegebenen Person – 🔒 Freigegeben durch Anna, nur „Ansehen“, kein Bearbeiten oder Löschen.

10.3 Namen ins Turnier übernehmen

In der Karte **1 • Turnier einrichten** steht unter den Namensfeldern der Knopf **👥 Aus Spieler-Pool wählen**. Er erscheint nur für angemeldete Nutzer und nur bei Americano, Popcorn und Mexicano – bei Turnierbäumen trägt man Paare bzw. Teams ein.

Der Dialog zeigt oben den Pool (eigene zuerst, freigegebene mit „freigegeben von ...“), darunter alle Spieler mit Häkchen und einen Zähler. Der Zähler rechnet mit: 4, 8, 12, 16 ... Spieler; ist die Zahl nicht durch 4 teilbar, steht es gelb dabei und „Ins Turnier übernehmen“ verweigert mit einem Hinweis. „Alle auswählen“ und „Auswahl aufheben“ sparen Klicks. Übernommen werden die Namen in der Reihenfolge des Pools; die Anzahl der Spieler wird automatisch gesetzt, die Courts passen sich an.



Die Auswahl: Pool oben, Häkchen je Spieler, Zähler „8 Spieler ausgewählt“ – passt für zwei Courts. Darunter „Ins Turnier übernehmen“.

Gut zu wissen: Ein Pool ist nur eine Namensliste. Ergebnisse, Wertung und Turnierverlauf hängen weiter am jeweiligen Turnier; der Pool wird beim Übernehmen kopiert, spätere Änderungen im Pool wirken sich auf laufende Turniere nicht aus.

11 · Datenschutz und Sicherheit

Die Anwendung verarbeitet so wenig wie möglich:

- **Keine externen Aufrufe:** Schriften, Bilder und Skripte liegen auf dem eigenen Server; es gibt keine Analyse, keine Werbung, keine Einbettungen von Dritten.
- **Ein Cookie:** das Sitzungs-Cookie `pb_session` – `HttpOnly`, `SameSite=Lax`, `Secure`, 30 Tage gültig. Es enthält nur die Sitzungskennung.
- **Lokale Speicherung im Browser:** Bearbeiter-Schlüssel, Spielerwahl, Outbox und der letzte Turnierstand – alles nur auf dem jeweiligen Gerät.
- **Speicherfristen:** beendete Live-Turniere 90 Tage, abgebrochene 180 Tage, Konten ohne Aktivität 12 Monate (Betreiber-Konten ausgenommen), abgelaufene Sitzungen sofort. Ein monatlicher Aufräumlaufr setzt das um.
- **Sicherheitskopfeilen:** strikte Content-Security-Policy, `X-Content-Type-Options`, `X-Frame-Options`, `Referrer-Policy`, `Permissions-Policy`; HSTS ergänzt der Vorbau.

- **Brute-Force-Schutz:** nach fünf Fehlversuchen ist die IP-Adresse zehn Minuten gesperrt; Anmeldung, Registrierung und Spielereingabe haben eigene Ratenlimits.

Die Datenschutz-Seite ist im Fuß jeder Seite verlinkt und beschreibt dieselben Punkte in rechtlicher Form, inklusive Kontaktadresse für Auskunft und Löschung.

Datenschutz & Kontakt
Pickleball Turner - Informationen zur Datenverarbeitung

Zurück zur Anmeldung

Stand: 17.10.2026 - Diese Seite beschreibt, welche Daten das Turnier-Tool verarbeitet. Sie ist absichtlich kurz und konkret gehalten.

1. Verantwortlicher

Herbert Enthammer
Privates, nicht kommerzielles Angebot - keine geschäftliche Tätigkeit, kein Verein.
E-Mail: pickleball.enth@sbg.at

Eine Postanschrift ist für diese private Seite nicht nötig und wird nicht veröffentlicht; sie kann über die E-Mail-Adresse erfragt werden. Keine Werbung, keine Weitergabe von Daten zu Werbezwecken, keine Analyse der Besucher.

2. Welche Daten wir verarbeiten

a) **Konto (freiwillig)**

- **Nutzername und Kennwort** - das Kennwort wird nie im Klartext gespeichert, sondern nur als `bcrypt`-Hash mit zufälligem Salt.
- **E-Mail-Adresse** - wird bei der Anmeldung angegeben und für zwei Dinge verwendet: zur Bestätigung, dass die Adresse dir gehört, und um dir ein neues Passwort zuzusenden zu können, wenn du deine vergessen hast.
- **Zeitpunkte:** Anlage des Kontos, letzte Kennwortänderung.
- **Anmelde-Sitzung:** Zufalls-Token in einem Cookie (`pk_session`, HttpOnly, 30 Tage gültig).
- Ohne Konto ist die Anwendung vollständig nutzbar - dann wird kein Konto angelegt.

b) **Spielpläne und Turniere**

- Von dir erstellte Spielpläne (Name des Plans, Runden, Courts, Spielmodus, Wertung).
- Live-Turniere samt Ergebnissen und Zwischenständen.
- **Spielernamen der Teilnehmer** - das sind personenbezogene Daten von Personen, die selbst kein Konto haben. Wer ein Turnier anlegt, trägt sie ein; bitte die Teilnehmer darüber informieren, dass Namen und Ergebnisse für die Dauer des Turniers online stehen. Sie sind über den Turnier-Link für alle mit dem Link sichtbar.

c) **Technische Daten**

- **IP-Adresse:** wird von der Anwendung nur kurzzeitig im Arbeitsspeicher verwendet, um Anmeldeversuche zu begrenzen (Schutz vor Missbrauch). Sie wird **nicht** in den Datendateien der Anwendung gespeichert.
- **Zugriffsprotokolle** entstehen auf dem vorgeschalteten Server (netcup, Wien): IP-Adresse, Zeitpunkt und angeforderte Adresse. Aufbewahrung: maximal 14 Tage. Die Anwendung selbst speichert keine IP-Adressen.
- In deinem Browser speichert die Seite lokal (`localStorage`) - bleibt auf deinem Gerät: die Lautstärke-Einstellung und - für Live-Turniere - noch nicht generierte Ergebnisse, den zuletzt gesehenen Turnierstand (damit die Seite ohne Netz weiterläuft), den Bearbeiter- und (beim Ersteller) den Löscher-Schlüssel des Turniers (falls du sie hast) und - freiwillig - welcher Spieler du bist. Zusätzlich legt ein Service Worker die Dateien der Seite (Programmcode, Bilder, keine Personendaten) zwischen, damit sie auch bei Netzausfall startet. Alles lässt sich in den Browser-Einstellungen unter „Webstatedaten löschen“ entfernen.

d) **Keine Cookies zu Werbe- oder Analysezwecken**

Die Seite lädt **keine** externen Inhalte: keine Schriftarten von Google, keine Werbenetzwerke, keine Analyse-Tools, keine Social-Media-Plugins. Es gibt daher keine Datenübermittlung an Dritte zu Werbe- oder Analysezwecken und keinen Cookie-Banner.

3. Zwecke und Rechtsgrundlagen

- **Konto, Pläne, Live-Turniere:** Erfüllung des Nutzungsverhältnisses - Art. 6 Abs. 1 lit. b DSGVO.
- **E-Mail-Adresse:** Vertragserfüllung und berechtigtes Interesse (Art. 6 Abs. 1 lit. b und f DSGVO) - Bestätigung der Adresse und Passwort-Reset. Ein Newsletter oder Werbung wird nicht versendet.
- **Sicherheit** (Anmeldebegrenzung, Fehlerbehebung, Serverprotokolle): berechtigtes Interesse an einem sicheren Betrieb - Art. 6 Abs. 1 lit. f DSGVO.
- Eine Einwilligung wird nicht eingeholt, weil keine Daten zu Werbe- oder Analysezwecken verarbeitet werden.

4. Wo die Daten liegen und wer sie sonst sieht

- **Eigener Server zu Hause:** Die Anwendung und alle Daten (Konten, Pläne, Live-Turniere) liegen auf einem eigenen Server im Haushalt des Verantwortlichen in Salzburg, Österreich. Für diese Daten gibt es **keinen Hosting-Anbieter und keinen Auftragsverarbeiter** - der Server wird selbst betrieben und gewartet.
- **Vorgeschalteter Server:** Damit die Seite aus dem Internet erreichbar ist, nimmt ein gemieteter Server der **netcup GmbH, Wien** die verschlüsselte Verbindung an und leitet sie über einen verschlüsselten Tunnel an den eigenen Server weiter. Die Daten werden dort nicht gespeichert; es entstehen aber technische Zugriffsprotokolle mit IP-Adressen (siehe Punkt 5). Mit netcup besteht ein Auftragsverabreichungsvertrag.
- **E-Mail-Versand** läuft über das Postfach `pickleball@entham.at` bei cablelink (Salzburg AG, Österreich). Die Mails werden dort versendet und bleiben im Postausgang gespeichert.
- **Internet-Anschluss:** privat bei cablelink (Salzburg AG).
- Darüber hinaus werden keine Daten an Dritte weitergegeben, außer wenn gesetzliche Pflichten es verlangen. Alle Beteiligten sind in Österreich; eine Übermittlung in Drittländer findet nicht statt.

5. Speicherdauer

- Konto, Pläne und Turniere bleiben gespeichert, solange du sie brauchst - du kannst alles jederzeit selbst löschen.
- Beendete Live-Turniere werden automatisch nach **90 Tagen** gelöscht, abgebrochene nach **180 Tagen**. Konten ohne Aktivität nach **12 Monaten** (Betreiber-Konten bleiben). Das läuft automatisch zum Monatsersten.
- Einmal-Codes und Links: Bestätigungscodes 24 Stunden, Passwort-Reset 1 Stunde, danach ungültig.
- Die **E-Mail-Bestätigung ist freiwillig**: Wird der Code nicht eingegeben, bleibt das Konto bestehen und voll nutzbar - gelöscht wird es deshalb nicht. Nur das selbstständige Zurücksetzen eines vergessenen Passworts per Mail setzt eine bestätigte Adresse voraus.
- Zugriffsprotokolle auf dem vorgeschalteten Server: maximal 14 Tage.

6. Deine Rechte

- **Auskunft** (Art. 15) und **Datenübertragbarkeit** (Art. 20): im Konto unter „Meine Daten herunterladen“ als JSON-Datei.
- **Berichtigung** (Art. 16): Namen und Pläne kannst du selbst ändern.
- **Löschung** (Art. 17): im Konto unter „Konto löschen“ - auf Wunsch samt Plänen und Turnieren.
- **Einschränkung** (Art. 18) und **Widerspruch** (Art. 21): formlos an die oben genannte E-Mail-Adresse.
- **Beschwerde:** Österreichische Datenschutzbehörde, Barichgasse 40-42, 1030 Wien, dsb.gv.at.

7. Sicherheit

Übertragung ausschließlich verschlüsselt (HTTPS). Kennwörter nur als Hash mit Salt. Zugriff auf den Server nur mit Schlüssel. Konten mit Betreiber-Rechten können fremde Konten verwalten; dieses Recht hat nur der Organisator.

8. Keine automatisierte Entscheidungsfindung

Es gibt keine Profilbildung und keine automatisierte Entscheidung im Sinne des Art. 22 DSGVO. Die Auslosung der Spielpläne erfolgt nach festen Regeln, nicht nach Personendaten.

Diese Erklärung beschreibt die tatsächliche Verarbeitung dieses Tools. Sie ersetzt keine Rechtsberatung.

Die Datenschutz-Seite: Verantwortlicher, Zweck, Speicherfristen, Rechte und Kontakt – verlinkt im Fuß und im Anmeldedialog.

12 · Betrieb und Technik

Dieser Abschnitt richtet sich an den Betreiber; für Spieler und Helfer ist er nicht nötig.

- **Ort der Daten:** Das Turnier läuft auf einem eigenen Server im Haus (`hapo-services`), nicht auf dem gemieteten öffentlichen Vorbau. Der Name `pickleball.enth.at` zeigt auf eine kleine VPS in Wien; sie nimmt den Verkehr an und leitet ihn über einen Tunnel nach Hause. Die Turnierdaten liegen zu Hause.
- **Software:** Node.js 22 im Container `pickleball` , Port 3001, nur lokal erreichbar. Keine npm-Abhängigkeiten außer dem Node-Standard. Code als Bind-Mount `/opt/pickleball` , Daten in `/opt/pickleball/data` (JSON-Dateien, atomar geschrieben, jeweils mit `.bak`).
- **Sicherung:** täglich 03:20 ein Archiv von `data/` nach `/var/backups/pickleball/` , 14 Stände, Rechte 600. Die Sicherung liegt auf derselben Maschine – sie schützt gegen Versehen, nicht gegen einen Plattenausfall.
- **Aufräumen:** monatlich am 1. um 03:30 über `cleanup-cron.sh` mit gestopptem Container.
- **Updates:** Änderungen an `server.js` oder `lib/` brauchen einen Container-Neustart (rund zwei Sekunden, SIGTERM speichert die Daten). Rein statische Dateien laufen ohne Neustart, brauchen aber einen Versions-Bump (`?v=`) und einen neuen Service-Worker-Cache.

13 · Grenzen und bewusste Entscheidungen

Die Seite ist ehrlich gebaut: Manches fehlt absichtlich, anderes ist eine technische Grenze.

Thema	Stand	Grund / Folge
Zuschauerzahl	abhängig vom Haus-Upload	Alles geht über einen Tunnel; ohne Kompression sind es grob 300 Zuschauer bei 8 Mbit, 800 bei 20 Mbit. Für die Halle genügt das deutlich.
Sehr viele gespeicherte Turniere	ab einigen Hundert spürbar	Jedes Ergebnis schreibt alle Turniere neu; bei 200 Turnieren rund 16 ms pro Eintrag. Für den Normalbetrieb unkritisch.
Gelöschtes Turnier	nicht wiederherstellbar	Löschen ist endgültig; nur das tägliche Backup enthält ältere Stände.
Identität beim Handy-Melden	keine Prüfung	Wer den Link hat, kann sich als jemand ausgeben. Deshalb ein Eintrag pro Spiel, Kennzeichnung und Überschreiben durch die Leitung.
Mehrere Geräte gleichzeitig	letzter Eintrag gilt	Die Seite gleicht ab und fragt bei Konflikten; ein „Sperrern“ eines Spiels gibt es nicht.
Offline	nur Ergebnisse und Runden	Turnier anlegen, Finale starten und die Uhr brauchen den Server.
E-Mail-Versand	nur wenn konfiguriert	Fehlt die Konfiguration, sagt die Seite es offen; alles andere funktioniert weiter.

14 · Fragen und Antworten

Ich kann mit dem Zuschauer-Link Ergebnisse eintragen – ist das ein Fehler?

Nein. Dieses Gerät hat den Bearbeiter-Link gespeichert oder ist als Besitzer angemeldet; der Schlüssel liegt im Browser. Mit „Als Zuschauer ansehen“ siehst du die Ansicht der Spieler.

„Nächste Runde freigeben“ ist gesperrt.

In der aktuellen Runde fehlt noch ein Ergebnis. Die Karte zeigt „⚠ offen – bitte eintragen“. Alternativ wurde die Runde bereits freigegeben (dann steht sie als „✓ fertig“).

Es steht „Offline · läuft lokal weiter“.

Der Server ist gerade nicht erreichbar (WLAN oder Tunnel). Ergebnisse werden gepuffert und automatisch nachgesendet; oben erscheint der letzte Stand mit Uhrzeit. Wird ein Turnier gelöscht, zeigt die Seite „Dieses Turnier wurde gelöscht“ und stoppt das Nachladen.

Warum nimmt die Seite 5:5 im Punkteziel-Modus nicht an?

Weil im Punkteziel ein Unentschieden kein regulärer Endstand ist. Im Zeitlimit und bei „feste Gesamtpunkte“ ist 5:5 dagegen erlaubt (bei Gesamtpunkten nur, wenn die Summe stimmt).

Ich habe die Uhr gestartet, sehe aber keine Uhr.

Uhren gibt es nur im Modus „Zeitlimit“. Bei „Punkteziel“ und „Feste Gesamtpunkte“ wird ohne Uhr gespielt.

Kann ein Helfer das Turnier löschen?

Nein. Löschen darf nur der Ersteller (Browser mit Lösch-Schlüssel) oder ein angemeldeter Besitzer/Betreiber. Der Bearbeiter-Link erlaubt alles außer Löschen.

Kann ich den Bearbeiter-Link nachträglich bekommen?

Als Besitzer ja: mit dem Konto anmelden und das Turnier öffnen – der Server gibt den Schlüssel über `/api/tournament/:id/edit-key` heraus. Als Helfer brauchst du den Link von der Turnierleitung.

Was passiert, wenn zwei Geräte gleichzeitig dasselbe Ergebnis eintragen?

Der letzte gültige Eintrag gilt. Beim Nachsenden aus dem Offline-Puffer erkennt die Seite Abweichungen und fragt, bevor überschrieben wird.

Kann ich einen Plan nachträglich ändern, ohne Ergebnisse zu verlieren?

„🔄 Neu mischen“ erzeugt einen neuen Plan und stoppt das Live-Turnier. Wer nur ein Ergebnis korrigieren will, nutzt „📝 Ergebnisse korrigieren“ – der Plan bleibt.

Funktioniert die Seite auch am Handy?

Ja. Die Live-Ansicht ist für Hochformat gebaut; die TV-Ansicht ebenso (Tablet im Hochformat wird unterstützt). Der Bearbeiter-Link funktioniert am Handy genauso wie am Laptop.

15 · Funktionsübersicht

Funktion	Wo	Wer
Spielweise wählen	Kopfleiste (3 Knöpfe + Menü)	alle
Spieler, Courts, Wertung, Namen	Karte 1 · Turnier einrichten	alle
Spielplan erstellen / neu mischen	Karte 2 · Spielplan	alle
PDF / Drucken	Karte 2, Knopf 	alle
Plan speichern / aktualisieren	Karte 2, 	Konto
Live starten	Karte 2, 	alle
Ergebnisse eintragen / korrigieren	Karte 3 · Runden	Bearbeiter
Runde freigeben / nachspielen	Karte 3 · Rundenkopf	Bearbeiter
Uhr starten, pausieren, +1', zurücksetzen	Karte 3 · Runde/Spiel	Bearbeiter
Spielzeit ändern	Karte 3 · „Spielzeit“	Bearbeiter
Signaltöne testen / ein-/ausschalten	Karte 3 · Tonleiste	Bearbeiter
Spieler-Handymeldung freischalten	Teilen-Kasten · Häkchen	Bearbeiter
Zuschauer-/Bearbeiter-/TV-Link	Teilen-Kasten	Bearbeiter
Als Zuschauer ansehen	Statusleiste im Teilen-Kasten	Bearbeiter
Turnier beenden / wieder öffnen	Karte 3 · Steuerknöpfe	Bearbeiter
Turnier neu starten	Karte 3 · 	Bearbeiter
Turnier löschen	Karte 3 · Turnier löschen	Ersteller/Besitzer
Finale Top 4 / Top 8	Karte 4 · Finale	Bearbeiter
Meine Turniere / Pläne	Karte ★	Konto
Alle Spiele (Betreiber)	Karte ★ · Alle Spiele	admin
Konto, E-Mail, Passwort, Export, Löschen	Konto-Dialog	Konto
Spieler-Pool anlegen / ändern / löschen	Konto-Dialog · Spieler-Pools	Besitzer
Pool freigeben (nur Lesen)	Konto-Dialog · Freigabe	Besitzer
Spieler aus Pool ins Setup übernehmen	Karte 1 · 	Konto / Freigabe

Ergebnisse teilen (WhatsApp)	Karte 3/4 · 	alle
TV-Ansicht	<code>/tv?t=ID</code>	alle (nur Anzeige)

Diese Anleitung beschreibt den Stand vom 19. Oktober 2026 (Code v50). Screenshots: Testinstanz derselben Version mit Beispieldaten. Rückmeldungen und Fehler bitte an pickleball.enth@sbg.at – oder direkt an Herbert.