# Control Center für Sportkegelbahnen

# **KBC 05/F**

# Technische Beschreibung und Bedienungsanleitung



Privates Technikum Kamenz GmbH Güterbahnhofstraße 43 01917 Kamenz

> Tel.: 03578 / 308743 Fax: 03578 / 308744

> > Stand: 10.01.06 Version: 1.3.2.0

# Bedienungsanleitung Control-Center

Seite: 1

Plan Nr.:

<u>nhaltsverzeinis</u>	
1. Wettkampfschema	2
	2
1.2 Mannschaften bearbeiten	3
2. Wettkampf	4
	4
2.2 Start vorbereiten	6
	7
	Spielerzahl7
2.3.2 Erweiterung auf ein Vielfaches der	· Mannschaftsanzahl8
	Spieler- und Mannschaftsanzahl9
3. Während dem Wettkampf	12
*	11
	13
•	13
e e	13
	13
	14
	14
3.2.4.2 Spieler hinzufügen	14
	15
	16
4. Sonstige Funktionen	17
e	
e e	17
	18
	18
	18
· ·	19
	19
4.4.4 Anzeige Mannschaftszählgerät (MZG)	
4.4.5 TV-Bildschirm	
4.4.6 Farben Spielbericht	
	22
	G)22
	npfzählgerät (MZG/WZG)23
	23
· ·	24
4.4.12 Excel	25
4.5 Turniermodus	26
5. Anlagen	
Priv. Technikum Kamenz GmbH	Datum: 21.03.11
Tel. 03578/308743	Gefertigt: Zschuppan

# Bedienungsanleitung Control-Center

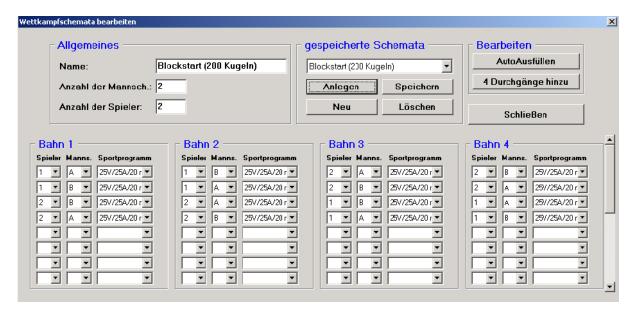
Seite: 2

Plan Nr.:

# 1. Vor dem Wettkampf

## 1.1 Wettkampfschemata bearbeiten

In diesem Fenster (Menü "Bearbeiten", Punkt "Wettkampfschemata bearbeiten") legen Sie den Ablauf des Wettkampfes fest, indem Sie das Wechselschema einstellen. Zum Anlegen eines Schemas ist folgende Vorgehensweise sinnvoll. Geben Sie bei Art des Wettkampfes ein für wieviel Mannschaften das Schema werden wird. Danach legen Sie fest wieviel Spieler in jeder Mannschaft sind. Hier noch ein Wort der Erläuterung: Stellen Sie hier nur die Anzahl für einen Zyklus (das heißt, bis sich das Wechselschema wiederholt) ein, da der Computer das Wechselschema dann selbständig vervielfacht. Hierzu noch ein Beispiel: Im dargestellten Fall sind zwei Spieler je Mannschaft gewählt und es ist das Wechselschema des Blockstartes eingestellt für eben zwei Spieler. Beim Starten des Wettkampfes kann jetzt aber auch eine Mannschaft mit vier, sechs, acht, zehn … usw. Spielern ausgewählt werden und der Computer vervielfacht das Wechselschema so oft wie notwendig. Das bedeutet das dann die Spieler drei und vier jeder Mannschaft im Anschluß an Spieler eins und zwei nach dem selben Schema wechseln und Ihre vier Durchgänge spielen, danach gegebenenfalls Spieler fünf und sechs usw. (siehe auch 3.4)



Jetzt geben Sie dem Wechselschema einen Namen. Nun müssen Sie das eigentliche Wechselschema einstellen, in dem Sie jeweils aus den Pull-Down Menüs den jeweiligen Spieler, die Mannschaft und das Sportprogramm auswählen. Wenn jeder Spieler immer das gleiche Sportprogramm spielt (wie im gezeigten Beispiel) reicht es aus dies auf Bahn 1 im Durchgang 1 auszuwählen und den Button "AutoAusfüllen" anzuklicken um es für alle Spieler zu übernehmen. Mit einem Rechtsklick auf ein Pull-Down Menü wird der Inhalt wieder gelöscht. Sollten die acht angezeigten Durchgänge nicht ausreichend sein für einen Zyklus, können Sie mit dem Button "4 Durchgänge hinzu" beliebig viele Durchgänge hinzufügen. Zum Abschluß klicken Sie auf Anlegen, damit wird dieses Schema in die Liste der gespeicherten Schemata übernommen und ist immer wieder verfügbar. Möchten Sie ein weiteres Schema eingeben, klicken Sie zuerst auf "Neu" um alles zurückzusetzen und beginnen wieder von vorn.



<u>Hinweis</u>: Sie müssen das Wechselschema immer von links nach rechts ausfüllen. Auch wenn Sie beispielsweise eine Vierbahn Anlage besitzen, aber ein Wechselschema für nur zwei Bahnen anlegen, müssen Sie dies hier bei Bahn 1 und 2 tätigen. Dies sagt nichts darüber aus auf welchen zwei Bahnen (Ihrer Anlage) dieser Wettkampf dann wirklich durchgeführt wird. Eine Auswahl der Bahnen erfolgt erst später beim Starten des Wettkampfes.

# Bedienungsanleitung Control-Center

Seite: 3

Datum: 21.03.11

Gefertigt: Zschuppan

Plan Nr.:

#### 1.2 Mannschaften bearbeiten

Unter diesem Menüpunkt legen Sie die Mannschaften an, die an den zukünftigen Wettkämpfen teilnehmen sollen. Gehen Sie wieder wie folgt vor: Geben Sie einen Namen für die Mannschaft ein und klicken Sie auf Anlegen. Jetzt geben Sie die Daten der Mannschaft und der einzelnen Spieler ein. Enthält die Mannschaft mehr als 10 Spieler können Sie mit dem Button "Nächste Seite" weitere Spieler eingeben.

Wenn Sie die Namen der Spieler noch nicht kennen und erst zur Laufzeit des Wettkampfes eingeben möchten, können Sie nach dem Anlegen einer neuen Mannschaft auch unter "Mannschaft vorfertigen" die Anzahl der Spieler eingeben und auf "OK" klicken. Daraufhin wird eine Mannschaft mit der angegebenen Anzahl an Spieler generiert und allgemeingültige Namen vergeben. Beenden Sie Ihre Eingaben wieder mit Speichern.

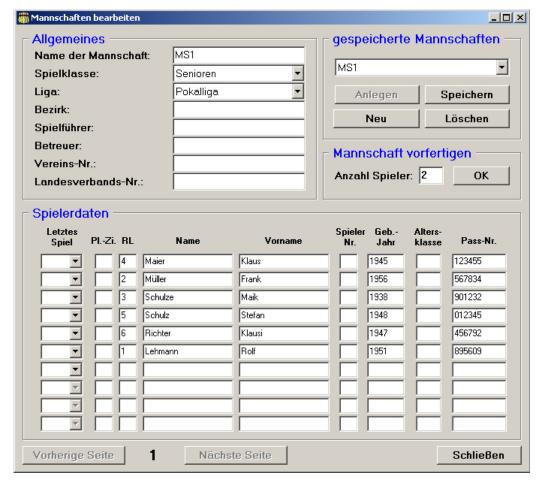


Abbildung 2: Mannschaften bearbeiten

# Bedienungsanleitung Control-Center

Seite: 4
Plan Nr.:

# 2 Wettkampf starten

#### 2.1 Wettkampf sofort starten

Um einen Wettkampf zu starten wählen Sie aus dem Menü "Wettkampf" den Punkt "Start". Daraufhin öffnet sich ein Fenster das ähnlich dem folgenden aussieht.

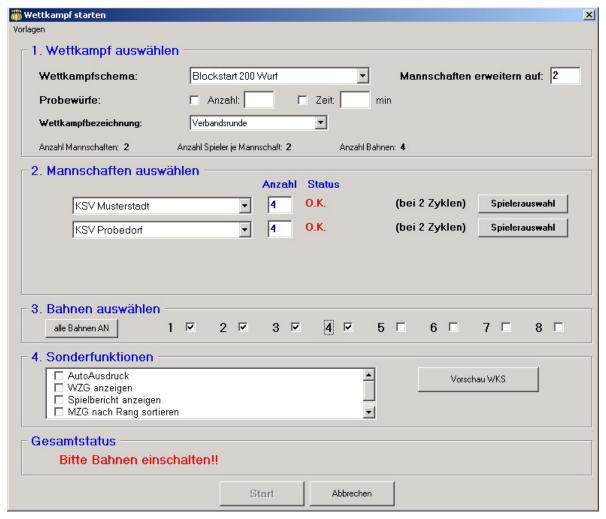


Abbildung 3: Wettkampf starten

Hier müssen Sie die Punkte von oben nach unten abarbeiten bis Sie den Wettkampf schließlich starten können.

1. Als erstes wählen Sie aus dem Pull-Down Menü ein zuvor angelegtes Wechselschema aus. In der Zeile Probewürfe wählen Sie aus ob dieser Wettkampf mit Probe durchgeführt werden soll. Ist dies der Fall setzen Sie ein Häkchen bei Anzahl oder Zeit, je nachdem wie die Probe durchgeführt werden soll und geben einen entsprechenden Wert, in dem Feld rechts daneben, ein. Weiterhin können sie aus dem Pull-Down Menü bei Wettkampfbezeichnung eine Bezeichnung auswählen, die dann auf dem Ausdruck des Spielberichts mit erscheint. Der Funktion "Mannschaften erweitern" ist der Punkt 3.4 gewidmet.

2. Unter dem Punkt "Mannschaften auswählen" sind jetzt so viele Pull-Down Menüs sichtbar wie für diesen Wettkampf benötigt werden. Hier wählen Sie jeweils die Mannschaften aus, die am Wettkampf teilnehmen sollen. Sollen alle Spieler der Mannschaft in der Reihenfolge spielen wie Sie sie unter dem Menüpunkt "Mannschaften bearbeiten" angelegt haben und wird bei Status für jede Mannschaft "O.K." angezeigt, sind Sie mit diesem Punkt fertig und können zu Drittens übergehen.

Priv. Technikum Kamenz GmbH	Datum: 21.03.11
Tel. 03578/308743	Gefertigt: Zschuppan

# Bedienungsanleitung Control-Center

Seite: 5 Plan Nr.:

Sollen dagegen nicht alle Spieler einer Mannschaft am Wettkampf teilnehmen oder/und in einer anderen Reihenfolge so klicken Sie bei der betreffenden Mannschaft auf "Spielerauswahl" und es öffnet sich ein neues Fenster mit zwei Listen. In der oberen Liste befinden sich alle Spieler dieser Mannschaft in der Reihenfolge wie Sie sie beim Erstellen der Mannschaft eingegeben haben. In der unteren Liste befinden sich die Spieler die jetzt am Wettkampf teilnehmen sollen und zwar auch in der Reihenfolge wie sie spielen sollen. Beim ersten Öffnen dieses Fensters sind jeweils beide Listen identisch. Klicken Sie deshalb zunächst auf "Alle Löschen" um die untere Liste zu leeren und dann klicken Sie in der oberen Liste die Spieler an, die am jetzigen Wettkampf teilnehmen sollen und zwar auch in der Reihenfolge wie sie teilnehmen sollen. Abschließend klicken Sie auf "Schließen" und wiederholen den Vorgang gegebenenfalls für weitere Mannschaften. Es muss in jedem Fall danach bei jeder Mannschaft als Status "O.K." angezeigt werden. Ist dies nicht der Fall hat die Mannschaft entweder zu wenige oder zu viele Spieler für das ausgewählte Wechselschema.



Abbildung 4: Spielerreihenfolge

Hinweis: Wie schon beim Anlegen der Wettkampfschemata erwähnt, kann ein Wechselschema welches für zwei Spieler angelegt wurde auch mit einem Vielfachen von zwei, also vier, sechs, acht usw. Spielern durchgeführt werden. In diesem Fall erscheint beim Status der Mannschaft zusätzlich noch die Ausschrift "bei 2 Zyklen". Das bedeutet, dass das eingegebene Wechselschema zweimal durchlaufen wird. Es ist natürlich bei der Auswahl der Mannschaften darauf zu achten, dass jede Mannschaft die gleiche Anzahl von Teilnehmern und somit gegebenenfalls auch die gleiche Anzahl von Zyklen besitzt. (siehe hierzu auch 3.4)

3. Hier wählen Sie schließlich die Bahnen aus, auf welchen der Wettkampf durchgeführt werden soll. Sie müssen aber zuvor die Bahnen mit dem Schlüsselschalter an der Bahntastatur eingeschalten haben. Wenn die Bahn eingeschalten ist, wird das jeweilige Kästchen am Bildschirm grün unterlegt und kann angekreuzt werden.

# Bedienungsanleitung Control-Center

Seite: 6 Plan Nr.:

4. Unter diesem Punkt können Sie noch verschiedene Sonderfunktionen auswählen. Die angebotenen Funktionen auf Ihrem Bildschirm können sich von den hier im Beispiel gezeigten abweichen, da sie abhängig vom Wettkampf und Ihrer Systemausstattung sind. Nachfolgend sollen alle möglichen Funktionen erläutert werden:

AutoAusdruck	Diese Funktion druckt einen Einzelbericht eines jeden Spielers, sobald dieser all seine Würfe gemacht hat (der Einzelbericht enthält das Fallbild jeden Wurfes).	
Wettkampfzählgerät anzeigen	Hier wird ein Fenster angezeigt, welches die Gesamtwerte jeder Mannschaft anzeigt.	
Nadeldrucker für Sofortausdruck AN	Diese Funktion schaltet den Nadeldrucker ein, der sofort nach jedem Wurf das Fallbild eines jeden Spielers ausdruckt (ist nur verfügbar, wenn Ihr System mit einem Nadeldrucker ausgestattet ist).	
Spielbericht anzeigen	Zeigt einen Spielbericht an, der alle Spieler enthält und eine Wertung nach Satz-, Mannschafts- und Tabellenpunkten (ist nur möglich bei Wettkämpfen mit 2 Mannschaften und einem Wechselschema mit 4 Durchgängen pro Zyklus [Blockstart]).	
Mannschaftszählgerät an der Bahn einschalten	Dürchgangen pro Zyktus (blockstart)).  Diese Funktion aktiviert das Mannschaftszählgerät an d Bahn (Achtung: Am Mannschaftszählgerät muss vor der Starten des Wettkampfes ein Reset [Roten Knopf drücke und gleichzeitig MZG mit Kippschalter einschalten] durchgeführt werden.) Hinweis: Diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn ein Wettkampf ausgewählt wurde, der mit dem Mannschaftszählgerät auch möglich ist, das heißt:  Blockstart über 4 Bahnen mit 2 Mannschaften  100, 200 oder 120 Wurf pro Spieler  6 Spieler pro Mannschaft  5 oder 10 Wurf Probe oder 5 Minuten Probe	

Wenn alles korrekt ausgewählt wurde und alle Bahnen eingeschaltet sind, sollte bei Gesamtstatus "O.K." angezeigt werden und es kann mit einem Klick auf Start der Wettkampf gestartet werden.

#### 2.2 Start vorbereiten

Sie können diese gerade beschriebenen Tätigkeiten zum Starten des Wettkampfes auch schon im Vorfeld tätigen und den Wettkampf dann mit nur noch einem Mausklick starten. Dies ist hilfreich, wenn beispielsweise zwei Wettkämpfe direkt nacheinander stattfinden. In diesem Fall können die Einstellungen für den zweiten Wettkampf bereits gemacht werden, während der erste Wettkampf noch durchgeführt wird. Um einen Start vorzubereiten wählen Sie aus dem Menü "Wettkampf" "Start vorbereiten" und dann den Punkt "Einstellungen". Es öffnet sich ein Fenster das ähnlich dem aussieht, wie beim sofortigen Starten eines Wettkampfes. Hier tätigen Sie alle Einstellungen wie im vorangegangenen Punkt beschrieben und wählen "OK". Damit haben Sie den Start des nächsten Wettkampfes vorbereitet. Um diesen schließlich nach dem Beenden des ersten Wettkampfes zu starten wählen Sie im Menü "Wettkampf" "Start vorbereiten" den Unterpunkt "Start". Jetzt werden Ihre Eingaben vom Programm überprüft und kontrolliert ob alle verwendeten Bahnen eingeschalten sind. Ist alles korrekt, wird bei Gesamtstatus "OK" angezeigt und der Wettkampf kann durch einen Klick auf "Start" endgültig gestartet werden.



<u>Hinweis:</u> Wenn Sie bereits einen Wettkampf vorbereitet haben, können Sie im Unterpunkt "Einstellungen" des Menüs "Start vorbereiten" Ihre Eingaben bei Bedarf auch nochmals ändern.

Priv. Technikum Kamenz GmbH	Datum: 21.03.11
Tel. 03578/308743	Gefertigt: Zschuppan

# Bedienungsanleitung Control-Center

Seite: 7

Plan Nr.:

#### 2.3 Vorlagen erstellen und verwenden

Eine weitere, komfortablere Möglichkeit um einen Wettkampf vorzubereiten sind Vorlagen. Der Unterschied besteht darin, dass Vorlagen auf der Festplatte gespeichert werden und somit auch nach einem Neustart des Programms zur Verfügung stehen. Außerdem besteht die Möglichkeit mehrere Vorlagen anzulegen. Um Vorlagen anzulegen gehen Sie wie folgt vor: Tätigen Sie alle gewünschten Einstellungen für die zu speichernde Vorlage im Menü "Wettkampf" Unterpunkt "Start". Wenn Sie damit fertig sind, gehen Sie im Menü "Vorlagen" auf "Speichern unter…" und geben einen Namen für diese Vorlage ein. Jetzt steht diese Vorlage immer zur Verfügung und kann im selben Menü unter "Laden" wieder geladen und gestartet werden.

#### 2.4 Wettkampfschema anpassen

Um Ihnen das Erstellen von Wechselschemata zu erleichtern und auch die Anzahl der gespeicherten Schemata überschaubar zu halten, können Wechselschemata beim Start des Wettkampfes gezielt angepaßt werden. Hierfür stehen zwei Grundmöglichkeiten zur Verfügung, die jedoch auch miteinander kombiniert werden können:

- Erweiterung auf ein Vielfaches der Spieleranzahl
- Erweiterung auf ein Vielfaches der Mannschaftsanzahl.

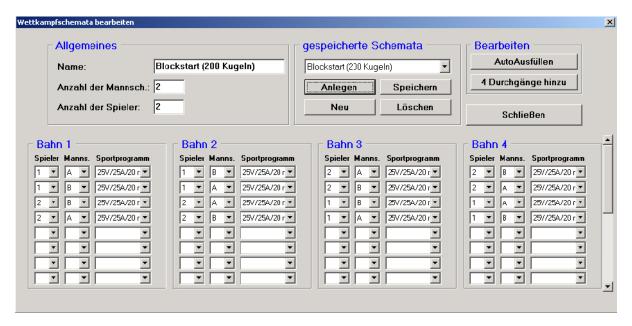
Im Folgenden sollen die sich daraus ergebenden drei Möglichkeiten näher beschrieben werden.

#### 2.4.1 Erweiterung auf ein Vielfaches der Spieleranzahl

Jedes Wechselschema kann auch mit einem Vielfachen der eingestellten Spieleranzahl durchgeführt werden. Dabei kopiert der Computer das eingestellte Wechselschema automatisch so oft wie nötig. Um diese Funktion zu nutzen, wählen Sie beim Starten des Wettkampfes einfach Mannschaften mit einem Vielfachen der Anzahl, für die das Wechselschema eigentlich erstellt wurde, aus.

#### Beispiel:

Sie haben folgendes Wettkampfschema eingestellt und unter dem Namen "Blockstart (200 Kugeln)" gespeichert:



# Bedienungsanleitung Control-Center

Seite: 8
Plan Nr.:

Datum: 21.03.11

Gefertigt: Zschuppan

Hierbei ist die Anzahl der Mannschaften und Spieler je Mannschaft jeweils zwei. Durch die eben beschriebene Funktion kann dieses Wettkampfschema aber auch mit einem Vielfachen von zwei, also vier, sechs, acht, ... Spielern je Mannschaft durchgeführt werden. Dabei wird beispielsweise bei sechs Spielern das eingestellte Wechselschema drei Mal durchlaufen. Um dies zu tun, wählen Sie einfach beim Starten des Wettkampfes zwei Mannschaften mit jeweils sechs Spielern aus und es erscheint die Ausschrift "bei 3 Zyklen". Somit wird dann das folgende Wechselschema durchlaufen:

Bahn 1	Bahn 2	Bahn 3	Bahn 4
1 A	1 B	2 A	2 B
1 B	1 A	2 B	2 A
2 B	2 A	1 B	1 A
2 A	2 B	1 A	1 B
<u>3 A</u>	<u>3 B</u>	<u>4 A</u>	<u>4 B</u>
3 A 3 B 4 B	<u>3 A</u>	<u>4 A</u> <u>4 B</u>	<u>4 A</u>
<u>4 B</u>	<u>4 A</u>	<u>3 B</u>	<u>3 A</u>
<u>4 A</u>	<u>4 B</u>	<u>3 A</u>	<u>3 B</u>
<u>5 A</u>	<u>5 B</u>	<u>6 A</u>	<u>6 B</u>
<u>5 B</u>	<u>5 A</u>	<u>6 B</u>	<u>6 A</u>
5 A 5 B 6 B	<u>6 A</u>	6 A 6 B 5 B	<u>5 A</u>
<u>6 A</u>	<u>5 B</u> <u>5 A</u> <u>6 A</u> <u>6 B</u>	<u>5 A</u>	<u>5 B</u>

Die unterstrichenen Zeilen sind die, welche vom Computer automatisch generiert wurden und somit nicht eingegeben zu werden brauchen.

#### 2.4.2 Erweiterung auf ein Vielfaches der Mannschaftsanzahl

Diese Funktion ist prinzipiell das Selbe wie die eben beschriebene, nur das hier die Anzahl der Mannschaften verändert wird und nicht die Anzahl der Spieler. Auch hier ist es so, daß die neue Anzahl der Mannschaften ein Vielfaches vom eingestellten Wert im Wettkampfschema sein muß. Diese Funktion aktivieren Sie, indem Sie beim Starten des Wettkampfes nach dem Auswählen des Wettkampfschemas unter "Mannschaften erweitern auf" ein Vielfaches der eigentlich eingestellten Anzahl eingeben. Sobald Sie dies tun wird das zusätzliche Feld "WKS anpassen" eingeblendet, dies ist aber vorläufig ohne Bedeutung. Weiterhin müssen Sie jetzt natürlich vier Mannschaften auswählen, mit jeweils 2 Spielern.

Priv. Technikum Kamenz GmbH
Güterbahnhofstraße 43
01917 Kamenz

# Bedienungsanleitung Control-Center

Seite: 9
Plan Nr.:

#### Beispiel:

Das eingestellte Wettkampfschema ist wieder das Selbe wie im ersten Beispiel, jetzt wird jedoch beim Starten des Wettkampfes die Anzahl der Mannschaften auf vier erweitert. Damit wird der komplette Wettkampf nach folgendem Schema durchgeführt:

Bahn 1	Bahn 2	Bahn 3	Bahn 4
1 A	1 B	2 A	2 B
1 B	1 A	2 B	2 A
2 B	2 A	1 B	1 A
2 A	2 B	1 A	1 B
<u>1 C</u>	<u>1 D</u>	<u>2 C</u>	<u>2 D</u>
1 <u>C</u> 1 <u>D</u>	1 <u>D</u> 1 C	<u>2 D</u>	<u>2 C</u>
<u>2 D</u>	<u>2 C</u>	<u>1 D</u>	<u>1 C</u>
<u>2 C</u>	<u>2 D</u>	<u>1 C</u>	<u>1 D</u>

Die unterstrichenen Zeilen sind die, welche vom Computer automatisch generiert wurden und somit nicht eingegeben zu werden brauchen.

#### 2.4.3 Erweiterung auf ein Vielfaches der Spieler- und Mannschaftsanzahl

Natürlich lassen sich diese zwei Funktionen auch miteinander kombinieren, wobei dann zwei Möglichkeiten entstehen. Welche Möglichkeit Sie verwenden möchten stellen Sie bei dem oben bereits erwähnten Feld "WKS anpassen" ein. Der Unterschied dieser beiden Möglichkeiten wird am einfachsten an zwei Beispielen ersichtlich. Für jedes Beispiel wird wieder das Wettkampfschema "Blockstart (200 Kugeln)" wie oben verwendet. Außerdem wird die Anzahl der Mannschaften auf vier erweitert und die Anzahl der Spieler auf sechs.

#### Beispiel ("Spieler zuerst"):

Hierbei wird das Wettkampfschema erst auf die eingestellte Anzahl von Spielern erweitert und im zweiten Schritt auf die nötige Anzahl von Mannschaften. Der erste Schritt sieht dann aus wie im Punkt

Bahn 1	Bahn 2	Bahn 3	Bahn 4
1 A	1 B	2 A	2 B
1 B	1 A	2 B	2 A
2 B	2 A	1 B	1 A
2 A	2 B	1 A	1 B
<u>3 A</u>	<u>3 B</u>	<u>4 A</u>	<u>4 B</u>
<u>3 B</u>	<u>3 A</u>	<u>4 B</u>	<u>4 A</u>
3 B 4 B	<u>4 A</u>	<u>3 B</u>	<u>3 A</u>
<u>4 A</u>	<u>4 B</u>	<u>3 A</u>	<u>3 B</u>
<u>5 A</u>	<u>5 B</u>	<u>6 A</u>	<u>6 B</u>
	<u>5 A</u>	<u>6 B</u>	<u>6 A</u>
<u>5 B</u> <u>6 B</u>	<u>6 A</u>	<u>5 B</u>	<u>5 A</u>
<u>6 A</u>	<u>6 B</u>	<u>5 A</u>	<u>5 B</u>

Die unterstrichenen Zeilen sind die, welche vom Computer automatisch generiert wurden und somit nicht eingegeben zu werden brauchen.

Priv. Technikum Kamenz GmbH	Datum: 21.03.11
Tel. 03578/308743	Gefertigt: Zschuppan

# Bedienungsanleitung Control-Center

Seite: 10 Plan Nr.:

Im zweiten Schritt wird jetzt noch die Anzahl der Mannschaften angepaßt, so daß das komplette Wettkampfschema wie folgt aussieht:

Bahn 1	Bahn 2	Bahn 3	Bahn 4
1 A	1 B	2 A	2 B
1 B	1 A	2 B	2 A
2 B	2 A	1 B	1 A
2 A	2 B	1 A	1 B
<u>3 A</u>	<u>3 B</u>	<u>4 A</u>	<u>4 B</u>
<u>3 B</u>	<u>3 A</u>	<u>4 B</u>	<u>4 A</u>
<u>4 B</u>	<u>4 A</u>	<u>3 B</u>	<u>3 A</u>
<u>4 A</u>	<u>4 B</u>	<u>3 A</u>	<u>3 B</u>
<u>5 A</u>	<u>5 B</u>	<u>6 A</u>	<u>6 B</u>
<u>5 B</u>	<u>5 A</u>	<u>6 B</u>	<u>6 A</u>
<u>6 B</u>	<u>6 A</u>	<u>5 B</u>	<u>5 A</u>
<u>6 A</u>	<u>6 B</u>	<u>5 A</u>	<u>5 B</u>
<u>1 C</u>	1 D 1 C 2 C	<u>2 C</u>	<u>2 D</u>
<u>1 D</u>	<u>1 C</u>	<u>2 D</u>	<u>2 C</u> <u>1 C</u>
<u>2 D</u>	<u>2 C</u>	<u>1 D</u> 1 C	
<u>2 C</u>	<u>2 D</u>	<u>1 C</u>	<u>1 D</u>
<u>3 C</u>	<u>3 D</u>	<u>4 C</u>	<u>4 D</u>
<u>3 D</u>	<u>3 C</u>	<u>4 D</u>	<u>4 C</u>
<u>4 D</u>	<u>4 C</u>	<u>3 D</u>	<u>3 C</u>
<u>4 C</u>	<u>4 D</u>	<u>3 C</u>	<u>3 D</u>
<u>5 C</u>	<u>5 D</u>	<u>6 C</u>	<u>6 D</u>
<u>5 D</u>	<u>5 C</u>	<u>6 D</u>	<u>6 C</u>
<u>6 D</u>	<u>6 C</u>	<u>5 D</u>	<u>5 C</u>
<u>6 C</u>	<u>6 D</u>	<u>5 C</u>	<u>5 D</u>

Die unterstrichenen Zeilen sind die, welche vom Computer automatisch generiert wurden und somit nicht eingegeben zu werden brauchen.

Priv. Technikum Kamenz GmbH
Güterbahnhofstraße 43
01917 Kamenz

# Bedienungsanleitung Control-Center

Seite: 11		
Plan Nr.:		

Beispiel ("Mannschaften zuerst"):

Hierbei wird das Wettkampfschema erst auf die eingestellte Anzahl von Mannschaften erweitert und im zweiten Schritt auf die nötige Anzahl von Spielern. Der erste Schritt sieht dann aus wie im Punkt 2.4.2:

Bahn 1	Bahn 2	Bahn 3	Bahn 4
1 A	1 B	2 A	2 B
1 B	1 A	2 B	2 A
2 B	2 A	1 B	1 A
2 A	2 B	1 A	1 B
<u>1 C</u>	<u>1 D</u>	<u>2 C</u>	<u>2 D</u>
<u>1 D</u>	<u>1 C</u>	<u>2 D</u>	<u>2 C</u>
<u>2 D</u>	<u>2 C</u>	<u>1 D</u>	<u>1 C</u>
<u>2 C</u>	<u>2 D</u>	<u>1 C</u>	<u>1 D</u>

Die unterstrichenen Zeilen sind die, welche vom Computer automatisch generiert wurden und somit nicht eingegeben zu werden brauchen.

Im zweiten Schritt wird jetzt die Anzahl der Spieler angepasst, so dass das komplette Wettkampfschema wie folgt aussieht:

Bahn 1	Bahn 2	Bahn 3	Bahn 4
<u>1 A</u>	<u>1 B</u>	<u>2 A</u>	2 B
<u>1 B</u>	<u>1 A</u>	<u>2 B</u>	2 A
1 B 2 B	<u>2 A</u>	<u>1 B</u>	1 A
<u>2 A</u>	<u>2 B</u>	<u>1 A</u>	1 B
<u>1 C</u>	1 D 1 C 2 C	<u>2 C</u>	<u>2 D</u>
<u>1 D</u>	<u>1 C</u>	<u>2 D</u>	<u>2 C</u>
<u>2 D</u>	<u>2 C</u>	<u>1 D</u>	<u>1 C</u>
<u>2 C</u>	<u>2 D</u>	<u>1 C</u>	<u>1 D</u>
<u>3 A</u>	<u>3 B</u>	<u>4 A</u>	<u>4 B</u>
<u>3 B</u>	<u>3 A</u>	<u>4 B</u>	<u>4 A</u>
<u>4 B</u>	<u>4 A</u>	<u>3 B</u>	<u>3 A</u>
<u>4 A</u>	<u>4 B</u>	<u>3 A</u>	<u>3 B</u>
<u>3 C</u>	<u>3 D</u>	<u>4 C</u>	<u>4 D</u>
<u>3 D</u>	3 <u>C</u> 4 <u>C</u>	<u>4 D</u>	<u>4 C</u>
<u>4 D</u>	<u>4 C</u>	<u>3 D</u>	<u>3 C</u>
<u>4 C</u>	<u>4 D</u>	<u>3 C</u>	<u>3 D</u>
<u>5 A</u>	<u>5 B</u>	<u>6 A</u>	<u>6 B</u>
<u>5 B</u>	<u>5 A</u>	<u>6 B</u>	<u>6 A</u>
<u>6 B</u>	<u>6 A</u>	<u>5 B</u>	<u>5 A</u>
<u>6 A</u>	<u>6 B</u>	<u>5 A</u>	<u>5 B</u>
<u>5 C</u>	<u>5 D</u>	<u>6 C</u>	<u>6 D</u>
<u>5 D</u>	<u>5 C</u>	<u>6 D</u>	<u>6 C</u>
<u>6 D</u>	<u>6 C</u>	<u>5 D</u>	<u>5 C</u>
<u>6 C</u>	<u>6 D</u>	<u>5 C</u>	<u>5 D</u>

Die unterstrichenen Zeilen sind die, welche vom Computer automatisch generiert wurden und somit nicht eingegeben zu werden brauchen.

Priv. Technikum Kamenz GmbH	Datum: 21.03.11
Tel. 03578/308743	Gefertigt: Zschuppan

# Bedienungsanleitung Control-Center

Seite: 12 Plan Nr.:

# 3. Während dem Wettkampf

#### 3.1 Einrichten der Anzeigen

Jede Anzeige im Wettkampf (Mannschaftszählgerät, Wettkampfzählgerät, Spielbericht, ...) ist ein eigenes Windowsfenster und kann einfach mit der Maus an eine andere Stelle oder auch auf einen anderen Bildschirm geschoben werden. Weiterhin kann die Größe des Fensters angepasst werden, indem dieses einfach am Rand größer gezogen wird. Sie müssen bei Größenänderungen immer nur die horizontale Größe verändern, die vertikale wird automatisch dem Seitenverhältnis des Fensters angepasst. Um die Standartgröße wieder herzustellen können Sie mit der rechten Maustaste auf das Fenster (außer Spielbericht) klicken.

Um ein Mannschaftszählgerät einzublenden wählen Sie aus dem Pull-Down Menü auf dem Hauptbildschirm (unter Anzeige) eine Mannschaft aus, die angezeigt werden soll. Es sind auf Ihrem System immer maximal so viele Mannschaftszählgeräte möglich wie Sie Bahnen besitzen. Es kann bei mehreren gleichzeitigen Wettkämpfen deshalb passieren, dass mehr als vier Mannschaften spielen. In diesem Fall können sie einfach ein Häkchen bei "AutoAnzeige" setzen und es werden immer die Mannschaftszählgeräte der Mannschaften angezeigt welche gerade aktiv sind. Diese Funktion besteht natürlich immer und kann auch bei nur zwei Mannschaften verwendet werden. Soll ein Mannschaftszählgerät einer Mannschaft ausgeblendet werden schließen Sie es entweder mit einem Klick auf das Kreuz in der rechten oberen Ecke des Mannschaftszählgerätes oder Sie klicken mit der rechten Maustaste auf das entsprechende Pull-Down Menü auf dem Hauptbildschirm.

		MS'	1				
Bahr	n Spieler	Wurf	Volle	Abr.	Fehlw.	Semi	
2	Maier, Klaus	1	5	0	0	5	
4	Müller, Frank	1	6	0	0	6	
0	Schulze, Maik	0	0	0	0	0	
0	Schulz, Stefan	0	0	0	0	0	
0	Richter, Klausi	0	0	0	0	0	
	Gesamt	2	11	0	0	11	

Abbildung 5: Beispiel für ein Mannschaftszählgerät

ahnen (Bahn 1, 2, 3, 4)						
Mannschaft	Wurf	Volle	Abr.	Fehlw.	Gesamt	Diff.
KSV Musterstad	54	134	100	0	234	-7
KSV Probedorf	54	135	106	0	241	(

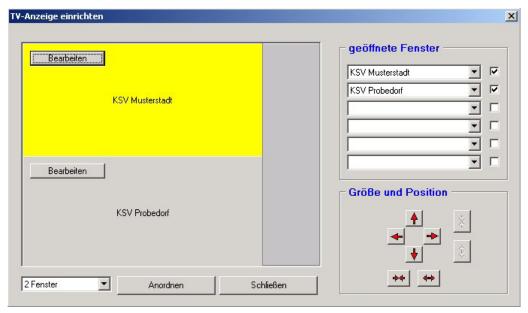
Abbildung 6: Beispiel für ein Wettkampfzählgerät

Weiterhin steht zur Positionierung der geöffneten Fenster der Punkt "TV-Anzeige einrichten" im Menü "Anzeige" zur Verfügung. Sollte an Ihr System mehr als ein TV-Monitor angeschlossen sein, öffnet sich hier erst noch ein weiteres Untermenü um den gewünschten Monitor auszuwählen. Nach dem Anklicken des jeweiligen Monitors oder einfach nur des Menüpunktes (bei nur einem Monitor) öffnet sich ein Fenster um geöffnete Anzeigen auf dem gewählten Monitor zu positionieren.

Um Fenster auf einem Monitor auszurichten, gehen Sie folgendermaßen vor: Suchen Sie in den Pull- Down Menüs unter "geöffnete Fenster" die Fenster heraus, die Sie ausrichten möchten und setzen Sie das Häkchen rechts daneben. Daraufhin werden die jeweilige Anzahl von Fenstern in dem Viereck links (welcher den TV-Bildschirm darstellt) angezeigt. Durch einen Klick auf "Bearbeiten" wird jeweils ein Fenster gelb unterlegt und kann mit den Pfeilen unter "Größe und Position" auf dem TV-Bildschirm ausgerichtet werden. Verfahren Sie so mit allen Fenstern und klicken Sie anschließend auf "Anordnen". Hierauf werden die gewählten Fenster auf dem Bildschirm ausgerichtet.

# Bedienungsanleitung Control-Center

Seite: 13 Plan Nr.:

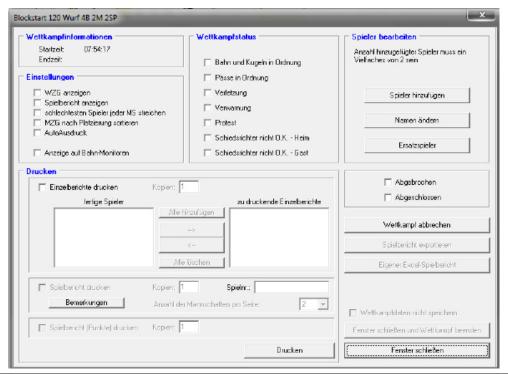


## 3.2 Wettkampf bearbeiten

Sobald mindestens ein Wettkampf gestartet wurde, befindet sich im Menü "Wettkampf" der Unterpunkt "Bearbeiten". Sobald Sie mit der Maus darauf zeigen öffnet sich ein Untermenü mit allen aktuell laufenden Wettkämpfen. Klicken Sie hier den Wettkampf an, den Sie bearbeiten möchten. Daraufhin öffnet sich ein Fenster in dem Sie verschiedene Informationen zum Wettkampf erhalten und auch gewisse Einstellungen ändern können.

#### 3.2.1 Einstellungen

Hier können Sie nachträglich das Wettkampfzählgerät und gegebenenfalls den Spielbericht ein- oder ausblenden. Weiterhin können Sie hier bei Wettkämpfen mit sechs Mannschaften den jeweils schlechtesten Spieler auf dem Ausdruck des Spielberichts streichen ("schlechtesten Spieler streichen"). Diese Funktion wirkt nur auf den Ausdruck und nicht auf angezeigt Listen am Bildschirm.



Priv. Technikum Kamenz GmbH Tel. 03578/308743 Datum: 21.03.11 Gefertigt: Zschuppan

# Bedienungsanleitung Control-Center

Seite: 14 Plan Nr.:

#### 3.2.2 Wettkampfstatus

Der hier eingestellte Status des Wettkampfes wird auf dem Spielbericht (nicht Spielbericht (Punkte)) mit ausgedruckt.

#### 3.2.3 Drucken

In diesem Feld können Sie während oder am Ende des Wettkampfes verschiedene Berichte und Zusammenfassungen ausdrucken, sowie die Funktion AutoAusdruck nachträglich aktivieren bzw. deaktivieren. Insgesamt gibt es vier verschiedene Berichte die ausgedruckt werden können.

#### Einzelbericht

Dieser Bericht druckt für jeden Spieler eine (oder gegebenenfalls auch mehrere) Seite mit all seinen Würfen und zugehörigen Fallbildern aus. Während des Wettkampfes können natürlich nur Ausdrucke von Spielern erstellt werden, die ihre gesamte Wurfanzahl erreicht haben. Um einen solchen Ausdruck zu erhalten, setzen Sie ein Häkchen bei "Einzelberichte drucken" und wählen aus der Liste der fertigen Spieler (linke Liste) die Spieler aus, von denen Sie einen Ausdruck wünschen, und klicken anschließend jeweils auf den Taster mit dem Pfeil nach rechts ("-->"). Somit wird der Spieler in die Liste der zu druckenden Einzelberichte (rechte Liste) übernommen. Um alle Spieler hinzuzufügen klicken Sie einfach auf "Alle hinzufügen" bzw. um die Liste zu leeren auf "Alle Löschen". Möchten Sie aus der rechten Liste dagegen nur einzelne Spieler entfernen, markieren Sie den jeweiligen Spieler und klicken auf den Pfeil nach links ("<--"). Im Feld Kopien können Sie bei Bedarf sämtliche Einzelberichte mehrfach ausdrucken.

#### Spielbericht (2 Mannschaften je Seite)

Der Spielbericht enthält auf einer Seite jeweils zwei Mannschaften mit maximal 10 Spielern. Hierauf sind für jeden Spieler die Gesamtkegel, die Anzahl Volle und Abräumer, sowie die Fehlwürfe vermerkt (Anlage 2). Ein Ausdruck ist aber immer erst nach Ende des Wettkampfes möglich.

#### Spielbericht (6 Mannschaften je Seite)

(Anlage 3) Ein Ausdruck ist aber immer erst nach Ende des Wettkampfes möglich.

#### Spielbericht (Punkte)

Dieser Spielbericht enthält im Gegensatz zum eben vorgestellten die Gesamtkegel jeden Durchganges eines jeden Spielers und die Wertung nach Satz-, Mannschafts- und Tabellenpunkten. Die gedruckten Informationen sind identisch mit denen des am Bildschirm angezeigten Spielberichts. Auch hier ist der Ausdruck natürlich erst am Ende des Wettkampfes möglich.

Um die ausgewählten Berichte und Zusammenfassungen schließlich zu drucken, klicken Sie einfach auf "Drucken", worauf die Druckaufträge zum Drucker gesendet werden.

#### 3.2.4 Spieler bearbeiten

#### 3.2.4.1 Namen ändern

Um während dem Wettkampf einen Namen zu ändern klicken Sie einfach auf diesen Taster und es öffnet sich ein Fenster das ähnlich dem Fenster zum Bearbeiten der Mannschaften aussieht. Wählen Sie aus dem Pull-Down Menü rechts oben (unter "gespeicherte Mannschaften") die Mannschaft aus, in welcher der betreffende Spieler enthalten ist. Daraufhin wird diese Mannschaft geladen und es können sämtliche Daten des Spielers bearbeitet werden. Um die eben durchgeführten Änderungen zu übernehmen klicken Sie auf "Speichern" und anschließend auf "Schließen".

Priv. Technikum Kamenz GmbH	Datum: 21.03.11
Tel. 03578/308743	Gefertigt: Zschuppan

# Bedienungsanleitung Control-Center

Seite:	15	

Datum: 21.03.11

Gefertigt: Zschuppan

Plan Nr.:



<u>Hinweis:</u> Bei dieser Funktion können wirklich nur die Daten der einzelnen Spieler verändert werden und nicht beispielsweise die Anzahl der Spieler in einer Mannschaft.

#### 3.2.4.2 Spieler hinzufügen

Das Hinzufügen von Spielern ist nur während dem Wettkampf möglich, sobald der Wettkampf offiziell beendet ist (nach dem der letzte Spieler seine letzte Kugel geschoben hat, wird nochmals ein Bahnwechsel durchgeführt, danach ist der Wettkampf beendet), können keine Spieler mehr hinzugefügt werden. Außerdem muß die Anzahl der hinzugefügten Spieler immer ein Vielfaches von der Anzahl sein, für die das gerade gespielte Wechselschema angelegt worden ist (im Beispiel von 2.1 wären das zwei Spieler). Weiterhin müssen natürlich bei allen Mannschaften die gleichen Anzahlen von Spielern hinzugefügt werden.

Durch Anklicken des Tasters "Spieler hinzufügen" öffnet sich ein auf den ersten Blick ähnliches Fenster wie beim Ändern der Namen. Hier besteht jetzt aber die Möglichkeit Spieler zu den Mannschaften hinzuzufügen (ein Entfernen ist nicht möglich, auch nicht von nachträglich hinzugefügten Spielern). Hierzu wählen Sie wieder jeweils die Mannschaft aus, geben die zusätzlichen Spieler ein und klicken jeweils auf "Speichern". Sobald Sie das Fenster schließen werden die neuen Spieler in die Mannschaftslisten übernommen.



<u>Hinweis:</u> Sowohl die Änderung der Namen, als auch das Hinzufügen von Spieler zu einer Mannschaft ändert nicht Ihre gespeicherten Mannschaften, sondern ist nur temporär für den aktuellen Wettkampf gültig. Um dauerhaft Namen zu ändern oder Spieler hinzuzufügen verwenden Sie stattdessen den Eintrag "Mannschaften bearbeiten" im Menü "Einstellungen".

# Bedienungsanleitung Control-Center

Seite: 16

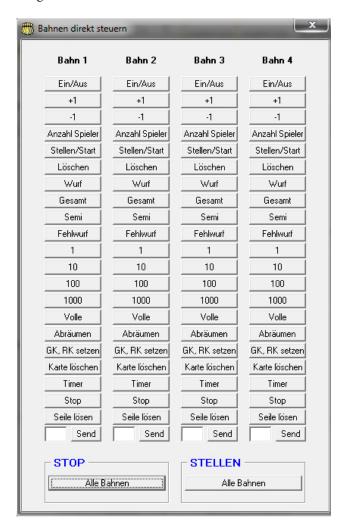
Plan Nr.:

Datum: 21.03.11

Gefertigt: Zschuppan

#### 3.3 Bahnen direkt steuern

Sollte sich im Wettkampf aus irgendeinem Grund die Notwendigkeit ergeben einige Tasten an der originalen Kegelbahntastatur zu betätigen, so kann dies auch vom Zentral-PC aus getätigt werden. Klicken Sie hierfür auf den Punkt "Bahnen direkt steuern" im Menü "Service". Daraufhin öffnet sich ein Fenster das die wichtigsten Tasten der Tastatur enthält und die Bahn kann genauso wie immer bedient werden.



# Bedienungsanleitung Control-Center

Seite: 17

Plan Nr.:

Datum: 21.03.11

Gefertigt: Zschuppan

# 4 Sonstige Funktionen

## 4.1 Werbung

Das Programm bietet die Möglichkeit mehrere Fenster mit Werbeflächen, sowohl zwischen als auch während den Wettkämpfen, einzublenden. Die Werbebilder müssen entweder im .bmp oder .jpg Format vorliegen. Um die Werbebilder in das Programm einzubinden gehen Sie folgendermaßen vor. Falls das Wettkampfprogramm gestartet ist, beenden Sie dieses und öffnen den Windows Explorer. Wechseln Sie in das Verzeichnis des Wettkampfprogramms (normalerweise c:\programme\kegeln) und dann in das Unterverzeichnis \werbung. Hier legen Sie für jedes später angezeigte Werbefenster einen Unterordner, mit einem möglichst aussagekräftigen Namen bezüglich der enthaltenen Werbebilder, an. In diesen bzw. diese Ordner kopieren Sie anschließend Ihre Werbebilder. Jetzt starten Sie wieder das Kegelprogramm. Im Menü "Anzeige" unter dem Punkt "Werbung" existiert jetzt für jeden angelegten Ordner ein gleichnamiger Menüpunkt. Durch Anklicken eines Menüpunktes öffnet sich ein Fenster und es werden nacheinander sämtliche Werbebilder dieses Ordners angezeigt.

Dieses Fenster können Sie jetzt genauso handhaben wie auch die Wettkampf- und Mannschaftszählgeräte (siehe 4.1). Die Dauer wie lange ein Werbebild angezeigt werden soll, kann in den Grundeinstellungen auf der Registrierkarte Werbung ausgewählt werden (siehe 5.4).

#### 4.2 Verwaltung gespeicherter Wettkämpfe

Zum Verwalten (d.h. nachträgliches Drucken und Löschen von gespeicherten Wettkämpfen) steht der Menüpunkt "Verwaltung" im Menü "Bearbeiten" zur Verfügung. Hier kann nach Datum eingespeicherter Wettkampf gesucht werden und Spiel- und Einzelberichte nachträglich ausgedruckt werden. Um einen Spielbericht zu drucken oder zu exportieren, einfach eine Mannschaft oder einen beliebigen Spieler markieren und auf den entsprechenden Button klicken. Zum Ausdrucken eines Einzelberichtes den gewünschten Spieler markieren und auf "Einzelbericht drucken" klicken.



# Bedienungsanleitung Control-Center

Seite: 18 Plan Nr.:

#### 4.3 Benutzer- und Administratorrechte

Das Programm unterscheidet zwischen zwei verschiedenen Anwendermodi. Ein Modus ist der "Administratormodus" in dem der Anwender uneingeschränkten Zugriff auf (fast) alle Funktionen des Programms hat. Der andere Modus ist der "Benutzermodus" in dem einige (einstellbare) Funktionen für den Anwender gesperrt sind.

Nach einem Programmstart ist immer der Benutzermodus aktiviert. Im Menü "Service" kann unter dem Menüpunkt "Administrator anmelden" bzw. "Administrator abmelden" zwischen beiden Modi gewechselt werden,

wobei beim Anmelden des Administrators natürlich ein Kennwort erforderlich ist. Dieses lautet chef. Um die Programmpunkte einzustellen, welche im Benutzermodus deaktiviert sind, öffnen Sie die Grundeinstellungen und klicken auf "Betriebseinstellungen". Hierauf ist auch eine Kennworteingabe erforderlich. Dieses Kennwort lautet technikum. Nach korrekter Eingabe erscheinen die Betriebseinstellungen und Sie klicken auf "Zugriffsrechte". Auf dieser Karteikarte können Sie die Menüpunkte aktivieren, die im Benutzermodus zur Verfügung stehen sollen.

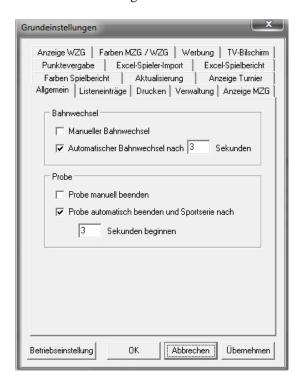
## 4.4 Grundeinstellungen

#### 4.4.1 Allgemein

Auf dieser Registrierkarte wählen Sie die Art des Bahnwechsels und der Probe aus. Beim Bahnwechsel gibt es die Möglichkeiten des manuellen oder des automatischen Bahnwechsels. Beim manuellen Bahnwechsel werden auf dem Hauptformular Buttons eingeblendet mit der Beschriftung des jeweiligen Wettkampfnamens und der verwendeten Bahnen. Nach Anklicken des jeweiligen Buttons wird der Bahnwechsel durchgeführt.

Beim automatischen Bahnwechsel dagegen sind diese Buttons nicht sichtbar und es wird nach der angegebenen Zeit, nach dem letzen Wurf der Spieler, der Wechsel automatisch durchgeführt.

Die Einstellungen für das Beenden der Probe sind analog denen des Bahnwechsels.





Hinweis: Auf Bahnen mit Steuerungen der Firma Funk wird jeweils der manuelle Modus empfohlen, da die Kegel beim letzten Aufstellen fitzen könnten und die Bahnen für den Wechsel somit noch nicht bereit sind.

Priv. Technikum Kamenz GmbH	Datum: 21.03.11
Tel. 03578/308743	Gefertigt: Zschuppan

# Bedienungsanleitung Control-Center

Seite: 19

Plan Nr.:

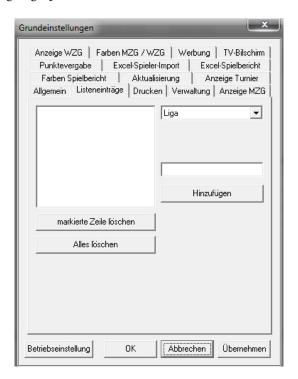
#### 4.4.2 Listeneinträge

Hier tragen Sie Spielklasse und Liga der Mannschaften, sowie die Wettkampfbezeichnungen ein, welche Ihnen beim Anlegen der Mannschaften bzw. der Wettkämpfe in den Pull-Down Menüs angeboten werden.

Wählen Sie hierzu aus dem Pull-Down Menü rechts oben eine der Kategorien (Spielklasse, Liga, Wettkampfbezeichnung) aus und tragen Sie jeweils einen Begriff in das Feld über dem Button "Hinzufügen" ein und klicken Sie anschließend auf diesen Button. Der Begriff wird in die Liste übernommen. Verfahren Sie so mit allen Begriffen der drei Listen.

Über die Buttons "markierte Zeile löschen" und "Alles löschen" haben Sie die Möglichkeit einzelne Begriffe oder eine komplette Liste wieder zu löschen.

Sobald sie eine Liste Verändert haben, müssen Sie diese Änderungen mit einem Klick auf "Übernehmen" oder "OK" speichern. Sollten Sie dies vergessen erfolgt aber natürlich auch noch eine Sicherheitsabfrage, ob die Änderungen gespeichert oder wieder verworfen werden sollen.



### 4.4.3 Verwaltung

Jeder durchgeführte Wettkampf wird mit allen Daten auf der Festplatte gespeichert um Protokolle und Spielberichte vergangener Wettkämpfe nochmals ausdrucken zu können. Auch wenn diese Daten für die heutige Zeit einen minimalen Speicherbedarf haben (max. 1 MB pro Wettkampf) sollten Sie Wettkämpfe die sehr lange in der Vergangenheit liegen löschen. Dieser Löschvorgang kann automatisch oder manuell durchgeführt werden. Die automatische Löschung stellen Sie auf dieser Registrierkarte ein, indem Sie die Funktion AutoAufräumen anklicken und die Anzahl der Tage einstellen wie lange ein Wettkampf gespeichert bleiben soll.

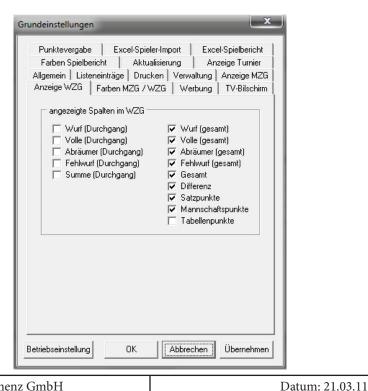
# Bedienungsanleitung Control-Center

Seite: 20		
Plan Nr.:		



# 4.4.4 Anzeige Mannschaftszählgerät (MZG)

Auf dieser Registrierkarte wählen Sie die Spalten aus, die auf den Mannschaftszählgeräten angezeigt werden sollen. Durch Setzen bzw. Löschen der jeweiligen Häkchen werden die jeweiligen Spalten ein- bzw. ausgeblendet. Weiterhin können Sie die Größe des MZG bestimmen. Im obersten Eingabefeld der Registrierkarte bestimmen Sie wie viel Spieler einer Mannschaft im MZG angezeigt werden (also die Anzahl der Zeilen des MZG). Hat die Mannschaft mehr Spieler als die eingestellte Anzahl sind nicht immer alle Spieler sichtbar und es muss hinauf bzw. hinab gescrollt werden. Aber auch dafür gibt es eine Automatik. Das zweite Eingabefeld hat nur eine Wirkung auf die MZG für die auf dem Hauptformular die Funktion "AutoScroll" angekreuzt ist. In diesem Fall gibt die eingestellte Zahl die Position des ersten aktiven Spielers in der Liste an. Das heißt wenn ein Spieler an der Reihe ist, wird das MZG automatisch so gescrollt, das dieser Spieler an der angegebenen Position in der Liste steht und somit auch sichtbar ist.



Gefertigt: Zschuppan

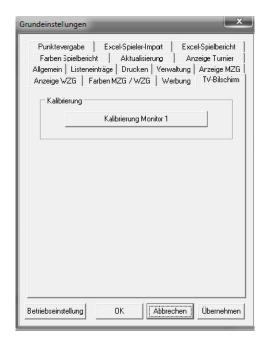
# Bedienungsanleitung Control-Center

Seite: 21 Plan Nr.:

#### 4.4.5 TV-Bildschirm

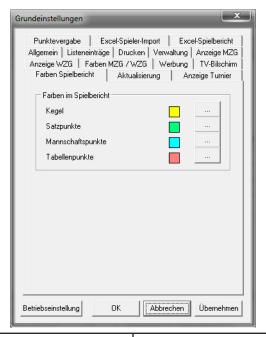
Diese Registrierkarte braucht Sie nur zu interessieren, wenn an Ihrem System ein oder mehrere Monitore zur Anzeige angeschlossen sind. Damit die Funktion "TV-Anzeige einrichten" (im Menü Anzeige) richtig funktionieren kann muß diese Ausgabe einmalig kalibriert werden. Dazu klicken Sie auf Kalibrierung Monitor 1 und schieben das sich öffnende Fenster auf den Monitor. Jetzt müssen Sie mit der Maus die Fenstergröße genau an den Monitor anpassen, so dass dieses Fenster den gesamten Monitor ausfüllt. Zum Abschluß klicken Sie auf den Button in der Mitte dieses Fensters. So müssen Sie mit allen Monitoren Ihres Systems verfahren.

Unter Bezeichnung können Sie zur besseren Unterscheidung jedem Monitor einen Namen geben unter welchem dieser dann im Menü "Anzeige" angesprochen werden kann.



#### 4.4.6 Farben Spielbericht

Auf dieser Registrierkarte können Sie die farbliche Erscheinung des Spielberichts Ihren Wünschen anpassen. Klicken Sie hierzu einfach auf den entsprechenden Button und im sich öffnenden Fenster wählen Sie die gewünschte Farbe aus.



# Bedienungsanleitung Control-Center

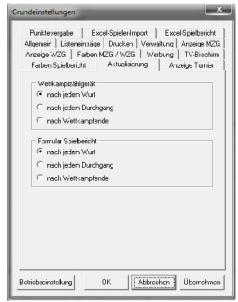
Seite: 22 Plan Nr.:



<u>Hinweis:</u> Die hier eingestellten Farben werden auch bei den Spalten für Satz-, Mannschafts- und Tabellenpunkten im Mannschafts- und Wettkampfzählgerät verwendet.

#### 4.4.7 Aktualisierung

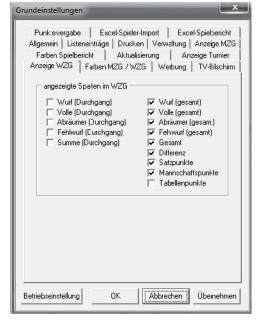
Hier können Sie einstellen zu welchen Zeitpunkten das Wettkampfzählgerät und der Spielbericht aktualisiert werden soll.



<u>Hinweis:</u> Wenn Sie Änderungen bezüglich der angezeigten Spalten und/oder verwendeten Farben tätigen, werden diese auch erst mit der nächsten Aktualisierung vorgenommen.

#### 4.4.8 Anzeige Wettkampfzählgerät (WZG)

Auf dieser Registrierkarte können, wie beim Mannschaftszählgerät, die angezeigten Spalten für das Wettkampfzählgerät ausgewählt werden.



Datum: 21.03.11

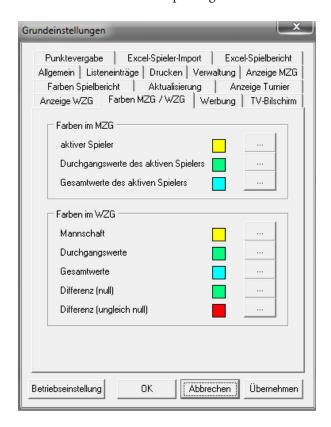
Gefertigt: Zschuppan

# Bedienungsanleitung Control-Center

Seite: 23 Plan Nr.:

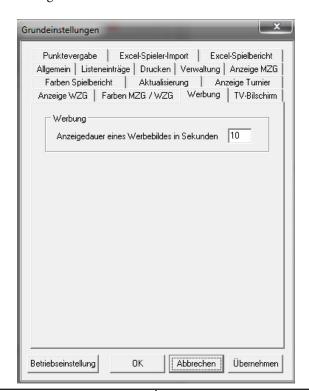
## 4.4.9 Farben Mannschafts- und Wettkampfzählgerät (MZG/WZG)

Hier können die verwendeten Farben im Mannschafts- und Wettkampfzählgerät ausgewählt werden. Die eingestellten Farben der Differenz werden im Mannschafts- und Wettkampfzählgerät verwendet.



#### <u>4.4.10 Werbung</u>

Auf dieser Registrierkarte wird die Anzeigedauer sämtlicher Werbebilder in Sekunden eingestellt.



# Bedienungsanleitung Control-Center

Seite: 24

Plan Nr.:

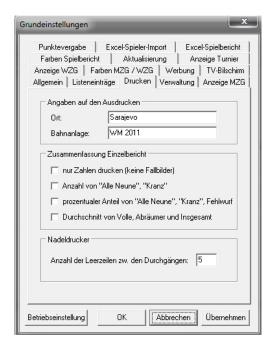
Datum: 21.03.11

Gefertigt: Zschuppan

#### 4.4.11 Drucken

Hier kann die Zusammenfassung auf dem Einzelbericht Ihren Wünschen angepaßt werden. Durch Ankreuzen der einzelnen Optionen kann die Zusammenfassung um maximal 3 Zeilen, mit einer kleinen statistischen Auswertung, erweitert werden.

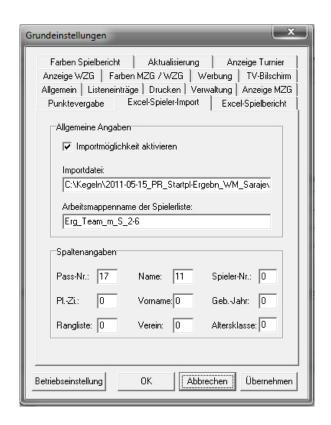
Der Teil "Nadeldrucker" ist nur vorhanden, wenn an Ihrem System ein solcher angeschlossen ist. Wenn dies der Fall ist kann hier die Anzahl der Leerzeilen zwischen zwei Durchgängen beim Sofortausdruck eingestellt werden.



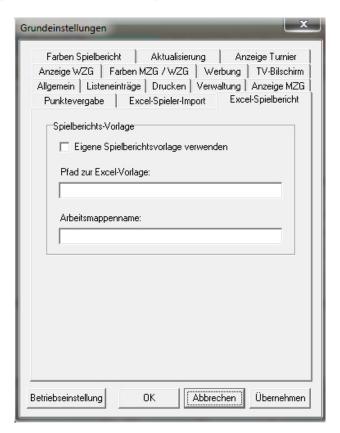
# Bedienungsanleitung Control-Center

Seite: 25 Plan Nr.:

4.4.12 Excel-Import



Hier gibt es die Möglichkeite Spielberichte in Excel zu importieren



# Bedienungsanleitung Control-Center

Seite: 26
Plan Nr.:

#### 4.5 Turniermodus

Der Turniermodus dient dem Vergleich von Wettkampfergebnissen mehrere Wettkämpfe. Es kann eine beliebige Anzahl von Wettkämpfen zu einem Turnier hinzugefügt werden, die Mannschaftsergebnisse angezeigt und ein gemeinsamer Spielbericht ausgedruckt werden. Um diese Funktion zu nutzen wählen Sie im Menü "Wettkampf" den Punkt "Turnier" und dann den Unterpunkt

"Anlegen". Geben Sie hier dem Turnier einen Namen. Dieser dient nur zur Identifikation falls Sie mehrere Turniere durchführen und wird sonst nirgends angezeigt oder ausgedruckt. Nachdem Sie dies getätigt haben, müssen Sie gespeicherte Wettkämpfe zu diesem Turnier hinzufügen. Hierfür wählen Sie den Unterpunkt "Wettkämpfe hinzufügen". Es erscheint ein Fenster das ähnlich der Verwaltung aussieht. Hier wählen Sie aus dem Pull-Down Menü ein angelegtes Turnier aus und fügen diesem Turnier eine beliebige Anzahl von gespeicherten Wettkämpfen hinzu. Zurzeit besteht jedoch noch die Einschränkung, dass keine Mannschaft mehr als sechs Spieler besitzen darf. Jetzt können Sie dieses Fenster schließen und im Menü "Anzeige" Punkt "Turnier" Ihren angelegten Wettkampf anzeigen. Es öffnet sich ein Fenster ähnlich dem Wettkampfzählgerät das alle Mannschaften des Turniers mit ihren Endergebnissen enthält. Um einem Turnier auszudrucken wählen Sie im Menü "Wettkampf" den Punkt "Turnier" und dann den Unterpunkt "Drucken".

# Einzelbericht

Königsbrück 10:14:42 Lehmann Ort Spielbeginn Name Am Sportplatz 10:18:54 Udo Bahnanlage Spielende Vorname KSV Musterstadt Datum 30.06.2005 1 Mannschaft Seite

Durchgang 1 Bahn 2 15 Volle Gesamt: 63

•	•	•	•0	o	00		0 0	•	• •		• `	O O	00	0	•	ວັດ	0 0		•	•••		0	•		0 0	•	• (	000	0	Ō
	1	5	2	4	3	5	4	4	5	4	6	6	7	3	8	5	9	3	10	5	11	6	12	3	13	5	14	3	15	2

 Durchgang 1
 Bahn 2
 15 Abräumer
 Gesamt: 74

 1 4 2 5 3 4 4 7 5 6 6 5 7 6 8 5 9 4 10 8 11 3 12 4 13 3 14 4 15 6

Zusammenfassung Volle: 63 Abräumer: 74 Fehlwurf: 0 Gesamt: 137

Anzahl "Alle Neune": 0 Anzahl "Kranz": Anteil 0

Anteil "Alle Neune": 0.0 % "Kranz": Durchschnitt 0.0 % Anteil Fehlwurf: 0.0 % Durchschnitt Volle: 4.2 Abräumer: 4.9 Durchschnitt insgesamt: 4.6

# Spielbericht

_	3-Jugend Kreisliga		Mannschaft I				tersta bedorf		Ort Bahna	ınlag	Königsbrüd e Am Sportpl	lot-	Datum Spielbegi Spielende		09	).06.20 ):07:10 ):41:18	)
KSV	Mus	sterstadt		KSV Probedorf				bedorf	Seite 1				1 von 1				
GebJahr LetztSp.	Pl zi.	Name, Vorname	Paß-Nr.	Volle	Abr.	Fehl- wurf	Gesamt	Pl zi.	GebJahr LetztSp.	Pl zi.	Name, Vorname	Paß-Nr.	Volle	Abr.	Fehl- wurf	Gesamt	Pl zi.
1965	0	Lehmann, Udo	123665	272	267	1	539		1957	0	Maier, Klaus	123463	290	270	0	560	
1945	0	Schulze, Hans	547743	276	251	1	527		1962	0	Müller, Frank	567845	295	271	0	566	
1963	0	Siegert, Andre	089746	265	253	0	518		1965	0	Schulze, Maik	901270	254	271	0	525	
1955	0	Grafe, Peter	458989	268	269	0	537		1956	0	Schulz, Stefan	012397	281	289	0	570	
		Gesamtergebnis		1081	1040	2	21	21			Gesamtergebnis		1120	1101	0	22	221
Pässe in Verletzur	Ordr ng	Ja Nein in Ordnung nung	Bemerkung	gen							Unterschriften	KSV KSV				Muste Prob	rstad
Verwarnı Protest	ung	$H \not \supseteq$							-		Anlagen	Schiedsrichte	er				

# Spielbericht

# Ort **Königsbrück**

Bahnanlage

# Am Sportplatz

Datum

30.06.2005

	Kegelverein								
Paß-Nr.	Name, Vorname	FW	Volle	Abr.	Gesamt				
123456	Schulze, Hans	1	66	64	130				
654321	Müller, Bernd	0	70	76	146				
135678	Scholz, Rainer	0	58	63	121				
468542	Lauke, Marko	0	70	71	141				
	Gesamt	1	264	274	538				

	KSV Musterstadt								
Paß-Nr.	Name, Vorname	FW	Volle	Abr.	Gesamt				
123665	Lehmann, Udo	0	63	74	137				
547743	Schulze, Hans	0	63	65	128				
089746	Siegert, Andre	0	63	73	136				
458989	Grafe, Peter	0	67	67	134				
	Gesamt	0	256	279	535				

	KSV Probedorf								
Paß-Nr.	Name, Vorname	FW	Volle	Abr.	Gesamt				
123463	Maier, Klaus	0	62	57	119				
567845	Müller, Frank	0	62	78	140				
901270	Schulze, Maik	0	69	70	139				
012397	Schulz, Stefan	1	61	70	131				
	Gesamt	1	254	275	529				

	Musterdorf								
Paß-Nr.	Name, Vorname	FW	Volle	Abr.	Gesamt				
123498	Richter, Rolf	0	60	77	137				
567875	Lehmann, Klausi	0	66	68	134				
901245	Schulze, Kai	0	74	76	150				
012367	Schulz, Maik	1	72	64	136				
	Gesamt	1	272	285	557				

	Probestadt								
Paß-Nr.	Name, Vorname	FW	Volle	Abr.	Gesamt				
123456	Maier, Klaus	0	63	65	128				
654321	Lehmann, Norbert	0	63	71	134				
135678	Schulze, Rainer	0	61	63	124				
468542	Lauke, Andre	0	64	64	128				
			·		·				
	Gesamt	0	251	263	514				

	Sportverein								
Paß-Nr.	Name, Vorname	FW	Volle	Abr.	Gesamt				
123664	Scholz, Rainer	0	76	73	149				
547734	Schulze, Hans	0	65	69	134				
089756	Siegert, Andre	0	62	58	120				
458978	Mayer, Klaus	0	75	65	140				
	Gesamt	0	278	265	543				

# Spielbericht

# Ort **Königsbrück**

Bahnanlage

# Am Sportplatz

Datum

30.06.2005

	Kegelverein								
Paß-Nr.	Name, Vorname	FW	Volle	Abr.	Gesamt				
123456	Schulze, Hans	1	66	64	130				
654321	Müller, Bernd	0	70	76	146				
135678	Scholz, Rainer	0	58	63	121				
468542	Lauke, Marko	0	70	71	141				
	Gesamt	1	206	211	417				

	KSV Musterstadt								
Paß-Nr.	Name, Vorname	FW	Volle	Abr.	Gesamt				
123665	Lehmann, Udo	0	63	74	137				
547743	Schulze, Hans	0	63	65	128				
089746	Siegert, Andre	0	63	73	136				
458989	Grafe, Peter	0	67	67	134				
	Gesamt	0	193	214	407				

KSV Probedorf								
Paß-Nr.	Name, Vorname	FW	Volle	Abr.	Gesamt			
123463	Maier, Klaus	0	62	57	119			
567845	Müller, Frank	0	62	78	140			
901270	Schulze, Maik	0	69	70	139			
012397	Schulz, Stefan	1	61	70	131			
	Gesamt	1	192	218	410			

	Musterdorf								
Paß-Nr.	Name, Vorname	FW	Volle	Abr.	Gesamt				
123498	Richter, Rolf	0	60	77	137				
567875	Lehmann, Klausi	0	66	68	134				
901245	Schulze, Kai	0	74	76	150				
012367	Schulz, Maik	1	72	64	136				
	Gesamt	1	206	217	423				

Probestadt								
Paß-Nr.	Name, Vorname	FW	Volle	Abr.	Gesamt			
123456	Maier, Klaus	0	63	65	128			
654321	Lehmann, Norbert	0	63	71	134			
135678	Schulze, Rainer	0	61	63	124			
468542	Lauke, Andre	0	64	64	128			
	Gesamt	0	190	200	390			

Sportverein								
Paß-Nr.	Name, Vorname	FW	Volle	Abr.	Gesamt			
123664	Scholz, Rainer	0	76	73	149			
547734	Schulze, Hans	0	65	69	134			
089756	Siegert, Andre	0	62	58	120			
458978	Mayer, Klaus	0	75	65	140			
	Gesamt	0	216	207	423			

# **SPIELBERICHT**

Liga: Kreisliga Klasse: **B-Jugend**  Ort: Königsbrück

Bahnanlage: Am Sportplatz

Datum: 30.06.2005

Startzeit: 09:07:10



	KS	SV Musterst	tadt	Vere	ins-Nr.	081	9	LV-Nr	. 98	37654		k	(SV Probed	orf	Vere	ins-Nr.	081	5	LV-Nr.	12	3456
Pass-Nr.	RL	Nam	ne	FW	1.Satz	2.Satz	3.Satz	4.Satz	GES	M-LP	Pass-Nr.	RL	Nam	ne	FW	1.Satz	2.Satz	3.Satz	4.Satz	GES	M-LP
123665		Lehmann		4	142	137	119	141	539	0	123463		Maier		0	145	144	134	137	560	1
123003			Udo	1	0	0	0	1	1	"	123403			Klaus	U	1	1	1	0	3	• 
F 477 40		Schulze		4	123	137	132	135	527		507045		Müller		0	139	145	145	137	566	4
547743			Hans	1	0	0	0	0	0	0	567845			Frank	0	1	1	1	1	4	1
000740		Siegert		_	120	141	134	123	518		004070		Schulze		_	143	133	117	132	525	
089746			Andre	0	0	1	1	0	2	0	901270			Maik	0	1	0	0	1	2	1
		Grafe			143	116	136	142	537				Schulz			146	144	135	145	570	
458989			Peter	0	0	0	1	0	1	0	012397			Stefan	0	1	1	0	1	3	1
		Ersatzspiele	r/in										Ersatzspielei	r/in							
		Ersatzspiele	r/in										Ersatzspieler	r/in							
Coo		tleistung	2121	5	30	2			M-LP		Con		ntleistung	2221	5	555	0			M-LP	2
Ges	am	lieistung	Kegel	S	chnitt	FW			IVI-LP	0	Ge	san	illeistung	Kegel	S	chnitt	FW	,		IVI-LP	
		KSV N	Musterstad	t						4	12					KSV	/ Prok	oedor	rf		
										0	PUNKTE 6		1								
		SPO	PRTKAPITÄN						MA		AFTSPUNK	(TE				SF	ORTKAF	PITÄN			
													,			<b>.</b>				HV	T 6\(\tau\)
										0	2			Schiedsrichter			_	Var	wornin ~		GV
		0.11.1.1.1.		137		ND			يا		 ENPUNKTE	<u> </u>	J	23000071101					warnung		_
		Schiedsrichter		LV		NR				ADELL	INPUNKI	=						P	Protest		

<sup>2</sup> :					
81	: Naier, Bi KSY Prob		B2: Lehmann, Jörgen SV Nasterstadt	en and the first term of the control	B4: Schulze, Andre SV Musterstadt
	Mas Line.	<b>68011</b>	or marciatent	Ves Linnerall	31 #4010131841
01	3 0003 00	0 2 3 4 2	01 5 0005 00 . ; §	9 x 01 4 0004 00 . I	9 01 8 0008 00 x 9 1 1 x
02	5 0008 00	1 7 T 0	02 5 0010 00	8 z 02 6 0010 00 z z	g 2 6 0014 00
03	8 0016 00		03 3 0813 00 . ; ;	1. 03 3 0013 00 . 1	03 7 0021 00
04	7 0023 00	1	04 6 0019 00	1. 04 7 0020 14	04 3 0024 00 , 4 1 4
	5 0028 00	*	05 ( 0013 00 . 8	05 1 0021 00	05 4 0028 00
06	6 0034 00	1 }   1 0 0	06 4 0027 00 . ;	06 0 0021 01	1. 06 5 0633 00 1111.
	3 0037 00	0 1 2 0	07 7 0034 00 , ;	2 r 07 3 0024 01 r 3	2 x 07 2 0035 00
	6 0043 00	0 0 1 1 4 +	08 5 6039 00	1 08 5 0027 01	8 . 08 5 0040 00 0 1 2 1 2
	5 0048 00	• 1 [ 8 •	09 4 0043 08	9 6 0033 01 . 1	8 . 09 3 0043 00 x 1 3 s x
	4 0952 00	1 1 2 2 .	10 6 0049 00 x x	10 6 0039 01 . 1	10 5 0048 00
	3 0055 00	1 1 1 x	11 6 0055 00	14 7 0046 01 , 1	11 5 0053 00 . ; ; ; ;
	4 0059 00	1 1 1 1 T	12 4 0059 00 x g	12 0 0046 02	12 2 0055 00 . 2 2 4 .
	6 0065 00	0 1 1 1	13 2 0061 00	13 2 0048 02 0 2	13 5 0060 00 x 1 1 1 u
	4 0069 00	0 1 0 P 1	14 5 0066 00	14 7 0055 02 x 8	I. 14 4 0064 00 II F 2 I
	4 0073 00	0 E I 0 I	15 7 0073 00		10 10066 00 4 g g g x
	4 0077 00	• 1 1 •	16 6 0079 00	i 6 5 0064 82 . i	16 5 0071 00
	2 0079 00		17 7 0086 00	g . 17 7 0071 02 . g	17 5 0076 00 . 1
	3 0082 00		18 3 0089 00	18 7 0078 02	18 5 0001 00
	4 0086 00		19 5 0094 00	19 4 0082 02 x g	19 6 0087 00
`.	1 0089 00	,	20 4 0098 00 2 9 8	g . 20 2 0084 02	
	4 8093 00		21 4 0102 00	g z 21 5 0019 02	21 6 0096 00 reit.
:	5 0098 00	• • • • • • •	22 4 0106 00 g g	¥ 0 22 4 0093 02 • ¥	22 5 0101 00
	5 0103 00	:	23 3 0109 00	E . 23 4 0097 02 . E	23 5 0106 00 1 1 1
	5 0108 00	1 1 1 1	24 6 0115 00 2 1	24 7 0104 02 m m	
	4 0112 00		25 8 0123 00	25 6 0110 02 4 1	25 4 0114 00 1 1
	5 0117 00 3 0120 00		26 4 0127 00	26 3 0113 02	
20	4 0114 00		28 5 0138 00 -	T	27 3 0119 00 . 0
20	5 0110 AG	PART	29 940147 00	¥ 79 7 6170 69	28 6 0125 00
30	5 0134 AD	INTI	10 4 0151 00	T X 40147 02 0	AN 5 0135 Na
	2 6133 A6	1 1 1 0	TA TATT AA 9 0 0	E I AA A ATME AR. S &	
· E	73 1.60	G-115	V-77 1-24 0-151	V-50 L-71 R-11	V:66 A189 G:135
	E- B-VA	V1144		rias dire Wils	A PARK TOTAL