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

Priv. Technikum Kamenz GmbH	Bedienungsanleitung	Seite: 1
Güterbahnhofstraße 43	Control Conton	
01917 Kamenz	Control-Center	Plan Nr.:

Inhaltsverzeinis	Seiten
1. Wettkampfschema	2
1.1 Schemata bearbeiten	2
1.2 Mannschaften bearbeiten	3
2. Wettkampf	4
2.1 Wettkampf starten	4
2.2 Start vorbereiten	6
2.3 Wettkampfschema anpassen	7
2.3.1 Erweiterung auf ein Vielfaches der Spielerzahl	7
2.3.2 Erweiterung auf ein Vielfaches der Mannschaftsanzahl	8
2.3.3 Erweiterung auf ein Vielfaches der Spieler- und Mannschaftsanzahl	9
3. Während dem Wettkampf	12
3.1 Einrichten der Änzeigen	11
3.2 Wettkampf bearbeiten	
3.2.1 Einstellungen	
3.2.2 Wettkampfstatus	13
3.2.3 Drucken	13
3.2.4 Spieler bearbeiten	14
3.2.4.1 Namen ändern	14
3.2.4.2 Spieler hinzufügen	14
3.2.4.3 Auswechslungen	15
3.3 Bahnen direkt steuern	16
4. Sonstige Funktionen	17
4.1 Werbung	
4.2 Verwaltung gespeicherter Wettkämpfe	17
4.3 Benutzer- und Administratorenrechte	
4.4 Grundeinstellungen	
4.4.1 Allgemein	
4.4.2 Listeneinträge	
4.4.3 Verwaltung	19
4.4.4 Anzeige Mannschaftszählgerät (MZG)	
4.4.5 TV-Bildschirm	
4.4.6 Farben Spielbericht	
4.4.7 Aktualisierung	
4.4.8 Anzeige Wettkampfzahlgerat (WZG)	
4.4.9 Farben Mannschafts- und Wettkampfzahlgerat (MZG/WZG)	
4.4.10 werbung	23
4.4.11 Drucken	24
4.4.12 EXCEL	25 26
4.5 IuIIIICIIII0uus	
5. Anlagen	27

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

<u>1. Vor dem Wettkampf</u>

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)

Wettkampfschemata bearbeiten			×
Allgemeines Name: Bloc Anzahl der Mannoch.: 2 Anzahl der Spieler: 2	skstart (200 Kugeln)	gespeicherte Schemata Blockstart (200 Kugeln) Anlegen Speichern Neu Löschen	Bearbeiten AutoAusfüllen 4 Durchgänge hinzu SchlieBen
Bahn 1 Spieler Manne. Sportprogramm 1 A 25V/25A/20 r 1 B 25V/25A/20 r 2 A 25V/25A/20 r 3 V V 4 V V 5 V V 4 V V	Bahn 2 Spieler Manne. Sportprogramm 1 B 25V/25A/20 r 1 A 25V/25A/20 r 2 A 25V/25A/20 r 2 A 25V/25A/20 r 2 A 25V/25A/20 r 2 B 25V/25A/20 r 3 Y Y 4 Y Y 4 Y Y 4 Y Y 4 Y Y	Bahn 3 Spieler Manne. Sportprogramm 2 A 25V/25A/20 r 2 B 25V/25A/20 r 1 V B 1 V A 1 V A 25V/25A/20 r V 1 V A 25V/25A/20 r V V V V V V V V V V V V V V V V V	Bahn 4 * Spiolor Manne. Sportprogramm 2 2 * 25//25A/20 r 2 * 25//25A/20 r 1 * 25//25A/20 r 1 * 25//25A/20 r 1 * 25//25A/20 r * * * * * * * * * * * * * * * * * *

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.

Æ

<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.

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

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.

🖔 Mannschafte	n bearbeiten						_0
- Allgemeir	nes ——			₁ <mark>_ gesp</mark>	eicherte	e Mann	schaften –
Name der	Mannscha	íft: MS1					
Spielklass	se:	Senioren	-	MS1			<u> </u>
Liga:		Pokalliga	-	A	Inlegen	s	peichern
Bezirk:							
Spielführe	r:				neu		Luschen
Betreuer:				- Man	ncohaft	vorfort	
Vereins-N	r.:			man	IISCHAIT	vorrent	iyen
Landesve	rbands-Nr.	:		Anza	hl Spiele	r: 2	ОК
Spiel	PIZi. RL	Name Maier	Vorname Klaus	Nr.	Jahr 1945	klasse	Pass-Nr. 123455
		Müller	Frank		1956		567834
	3	Schulze	Maik		1938		901232
	5	Schulz	Stefan		1948		012345
	6	Richter	Klausi		1947		456792
	1	Lehmann	Rolf		1951		895609
V							
V							
V							
Vorherige	Seite	1 Näch	ste Seite				Schließen

Abbildung 2: Mannschaften bearbeiten

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

Priv. Technikum Kamenz GmbH	Bedienungsanleitung	Seite: 4
Güterbahnhofstraße 43	Control Contor	
01917 Kamenz	Control-Center	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.

Wettkampf starten		
orlagen		
- 1. Wettkampf auswähl	en	
Wettkampfschema:	Blockstart 200 Wurf	Mannschaften erweitern auf: 2
Probewürfe:	🗖 Anzahl: 🗖 🗖 Zeit:	min
Wettkampfbezeichnung:	Verbandsrunde	
Anzahl Mannschaften: 2	Anzahl Spieler je Mannschaft: 2 Anzahl Ba	ahnen: 4
KS∨ Musterstadt KSV Probedorf	Anzani Status ▼ 4 0.K. ▼ 4 0.K.	(bei 2 Zyklen) Spielerauswahl (bei 2 Zyklen) Spielerauswahl
- 3. Bahnen auswählen alle Bahnen AN	1 🗹 2 🗹 3 🗹 👍 🗹	5 6 7 7 8 7
- 4. Sonderfunktionen -		
AutoAusdruck	<u> </u>	Vorschau WKS
☐ Spielbericht anzeigen ☐ MZG nach Rang sortie	ren 🔽]
Gesamtstatus Bitte Bahnen eins	ren 💌	

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

Priv. Technikum Kamenz GmbH	Bedienungsanleitung	Seite: 5
Güterbahnhofstraße 43	Control Contor	
01917 Kamenz	Control-Center	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.

Passnr.	Name	Vorname	Rangliste	Geburtsjahr	Letzte	Platzz	Alters	Spiele
123455	Maier	Klaus	4	1945				
567834	Müller	Frank	2	1956				
901232	Schulze	Maik	3	1938				
012345	Schulz	Stefan	5	1948				
456792	Richter	Klausi	6	1947				
895609	Lehmann	Rolf	1	1951				
Spieler u	nd Reihenfolg	e des aktuellen W	ettkampfes:		[1		[
Spieler u Passnr.	nd Reihenfolg	e des aktuellen Wi	ettkampfes:	Geburtsjahr	Letzte	Platzz	Alters	Spiele
Spieler u Passnr. 895609 567834	nd Reihenfolg Name Lehmann Miller	e des aktuellen Wi Vorname Rolf Frank	ettkampfes: Rangliste 1	Geburtsjahr 1951 1956	Letzte	Platzz	Alters	Spiele
Spieler u Passnr. 895609 567834	nd Reihenfolg Name Lehmann Müller	e des aktuellen W Vorname Rolf Frank	ettkampfes: Rangliste 1 2	Geburtsjahr 1951 1956	Letzte	Platzz	Alters	Spiele
Spieler u Passnr. 895609 567834	nd Reihenfolg Name Lehmann Müller	e des aktuellen W i Vorname Rolf Frank	e ttkampfes : Rangliste 1 2	Geburtsjahr 1951 1956	Letzte	Platzz	Alters	Spiele
Spieler u Passnr. 895609 567834	nd Reihenfolg Name Lehmann Müller	e des aktuellen W i Vorname Rolf Frank	e ttkampfes: Rangliste 1 2	Geburtsjahr 1951 1956	Letzte	Platzz	Alters	Spiele
Spieler u Passnr. 895609 567834	nd Reihenfolg Name Lehmann Müller	e des aktuellen W i Vorname Rolf Frank	e ttkampfes : Rangliste 1 2	Geburtsjahr 1951 1956	Letzte	Platzz	Alters	Spiele

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.

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

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	 Diese Funktion aktiviert das Mannschaftszählgerät an der Bahn (Achtung: Am Mannschaftszählgerät muss vor dem Starten des Wettkampfes ein Reset [Roten Knopf drücken 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

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:

Wettkampfschemata bearbeiten Allgemeines Name: Anzahl der Mannsch.: 2 Anzahl der Spieler: 2	lockstart (200 Kugeln)	gespeicherte Schemata Blockstart (230 Kugeln) Anlegen Speichern Neu Löschen	X Bearbeiten AutoAusfüllen 4 Durchgänge hinzu Schließen
Bahn 1 Spieler Manns. Sportprogramm 1 Y A Y 25V/25A/20 r 1 Y B Y 25V/25A/20 r 2 Y B Y 25V/25A/20 r 2 Y A Y 25V/25A/20 r 2 Y A Y 25V/25A/20 r Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y	Bahn 2 Spiele Manns. Spotprogramm 1 8 25V/25A/20 r 1 A 25V/25A/20 r 2 A 25V/25A/20 r 2 A 25V/25A/20 r 2 B 25V/25A/20 r 2 B 25V/25A/20 r 2 V Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y	Bahn 3 Spieler Manns. Sportprogramm 2 A 25V/25A/20 r 2 B 25V/25A/20 r 1 B 25V/25A/20 r 1 A 25V/25A/20 r 1 A 25V/25A/20 r 1 A 25V/25A/20 r 1 Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y	Bahn 4 A Spieler Manns. Spotprogramm 2 2 8 251/25A/20 r 2 A 251/25A/20 r 1 A 251/25A/20 r 1 B 251/25A/20 r 1 B 251/25A/20 r 1 V V V V V V V V

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

Priv. Technikum Kamenz GmbH	Bedienungsanleitung	Seite: 8
Guterbahnhofstraße 43	Control Contor	
01917 Kamenz	Control-Center	Plan Nr.:

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>
<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>

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	Datum: 21.03.11
Tel. 03578/308743	Gefertigt: Zschuppan

Priv. Technikum Kamenz GmbH	Bedienungsanleitung	Seite: 9
Güterbahnhofstraße 43	Control Contor	
01917 Kamenz	Controi-Center	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>
<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.

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>
<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>

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

Priv. Technikum Kamenz GmbH	Bedienungsanleitung	Seite: 10
01917 Kamenz	Control-Center	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>	<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>
<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	Datum: 21.03.11
Tel. 03578/308743	Gefertigt: Zschuppan

Priv. Technikum Kamenz GmbH	Bedienungsanleitung	Seite: 11
Guterbahnhofstraße 43	Control Contor	
01917 Kamenz	Controi-Center	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
<u>2 B</u>	<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>	<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>
<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>	<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 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

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.

M51							×
		MS1	1				
Bahn	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	0

Abbildung 5: Beispiel für ein Mannschaftszählgerät

Bahnen (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	0

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.

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

Priv. Technikum Kamenz GmbH Güterbahnhofstraße 43 01917 Kamenz	Bedienungsanleitung Control-Center	Seite: 13 Plan Nr.:
TY-Anzeige einrichten	erstadt	zöffnete Fenster V Musterstadt ▼ ▼ V Probedorf ▼ ■ ■
Bearbeiten KSV Prol	bedorf Anordnen Schließen	öBe und Position

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.

Statesh ST 5437	Wettkampfstatus	Spieler bearbeiten
Endzeit:	Behn und Kugeln in Ordnung	Anzahl hinzugelügter Spieler muss e Vielfaches von 2 sein
Einstellungen	Pässe in Ordnung	
🖂 WZ5 anzeigen	C Verletzung	Spieler hinzufügen
 Spielbericht anzeigen achlechtesten Spieler ieder MS stre 	ichen Verwarnung	
MZG nach Platzierung sortieren	Protest	Namen ändern
 AutoAusdruck Anzeige auf Bahn-Monitoren 	Schiedsrichter nicht D.K Heim Schiedsrichter nicht D.K Gast	Ersatzspieler
)rucken		- Abgabrochen
Einzelberichte drucken	Kopien: 1	Abgeschlossen
ionje spoo	Ale hirzufügen	
	->	Weitkampi abbiechen
	<	Spielbericht exportieren
	Alle löschen	Eigener Excel-Spielbericht
🔲 Spielbericht drucken	Kapien: 1 Spielm.:	
Bemerkungen	Anzahl der Mannschaften pro Seite: 2	Wellsampfdaten richt speichem
Spielbericht (Punkte) drucken	Kapien: 1	Fenster schließen und Wettkampf br
	Drucken	Fenster schließen

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

Priv. Technikum Kamenz GmbH Güterbahnhofstraße 43 01917 Kamenz	Bedienungsanleitung Control-Center	Seite: 15 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".

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

Priv. Technikum Kamenz GmbH	Bedienungsanleitung	Seite: 16
Guterbahnhofstraße 43	Control Contor	
01917 Kamenz	Controi-Center	Plan Nr.:

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.

🛗 Bahnen direkt st	euern		×
Bahn 1	Bahn 2	Bahn 3	Bahn 4
Ein/Aus	Ein/Aus	Ein/Aus	Ein/Aus
+1	+1	+1	+1
-1	-1	-1	-1
Anzahl Spieler	Anzahl Spieler	Anzahl Spieler	Anzahl Spieler
Stellen/Start	Stellen/Start	Stellen/Start	Stellen/Start
Löschen	Löschen	Löschen	Löschen
Wurf	Wurf	Wurf	Wurf
Gesamt	Gesamt	Gesamt	Gesamt
Semi	Semi	Semi	Semi
Fehlwurf	Fehlwurf	Fehlwurf	Fehlwurf
1	1	1	1
10	10	10	10
100	100	100	100
1000	1000	1000	1000
Volle	Volle	Volle	Volle
Abräumen	Abräumen	Abräumen	Abräumen
GK, RK setzen	GK, RK setzen	GK, RK setzen	GK, RK setzen
Karte löschen	Karte löschen	Karte löschen	Karte löschen
Timer	Timer	Timer	Timer
Stop	Stop	Stop	Stop
Seile lösen	Seile lösen	Seile lösen	Seile lösen
Send	Send	Send	Send
STOP —			
Alle E	ahnen	Alle B	ahnen

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

<u>4 Sonstige Funktionen</u>

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.

gespeicherte Wettkämpfe verwalten	
⊡ 14.06.2011	Wettkampfinformationen Datum: Startzeit: Endzeit: Status:
	Löschen Spielbericht drucken Spielbericht (Punkte) drucken
	Einzelbericht drucken Spielbericht exportieren
	schlechtesten Spieler streichen
Anzahl der Mannschaften pro Seite beim S	Spielberichtsausdruck: 2 💌 tieren
kum Kamenz GmbH	Datum: 21.03

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

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.

Grundeinstellungen
Anzeige WZG Farben MZG / WZG Werbung TV-Bilschirm Punktevergabe Excel-Spieler-Import Excel-Spielbericht Farben Spielbericht Aktualisierung Anzeige Turnier Allgemein Listeneinträge Drucken Verwaltung Anzeige MZG Bahnwechsel Manueller Bahnwechsel Automatischer Bahnwechsel nach 3 Sekunden
Probe ☐ Probe manuell beenden ☐ Probe automatisch beenden und Sportserie nach 3 Sekunden beginnen
Betriebseinstellung OK Übernehmen



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

Priv. Technikum Kamenz GmbH	Bedienungsanleitung	Seite: 19
Güterbahnhofstraße 43	Control Contor	
01917 Kamenz	Controi-Center	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.

rundeinstellungen Anzeige WZG Farben MZG / W. Punktevergabe Excel-Spiele Farben Spielbericht Aktuali	ZG Werbung TV-Bilschirm -Import Excel-Spielbericht sierung Anzeine Turnier
Allgemein Listeneinträge Druck	en Verwaltung Anzeige MZG
	Hinzufügen
markierte Zeile löschen	
Alles löschen	
Betriebseinstellung OK	(Abbrechen) Übernehmen

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.

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

Priv. Technikum Kamenz GmbH Güterbahnhofstraße 43 01917 Kamenz	Bedienungsanleitung Control-Center	Seite: 20 Plan Nr.:
	Grundeinstellungen Anzeige WZG Farben MZG / WZG Werbung TV-Bilschim Punktevergabe Excel-Spieler-Import Excel-Spielbericht Farben Spielbericht Aktualisierung Anzeige Turnier Allgemein Listeneinträge Drucken Verwaltung Anzeige MZG gespeicherte Wettkämpfe AutoAufräumen von Wettkämpfen älter als 30 Tage Diese Option löscht automatisch beim Beenden des Programmes alle Wettkämpfe die älter sind als die angegebene Menge von Tagen. Tage Betriebseinstellung OK Abbrechen Übernehmen	

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.

Grundeinstellungen			×	
Punktevergabe Excel- Farben Spielbericht A Allgemein Listeneinträge D Anzeige WZG Farben MZC angezeigte Spalten im WZ Wuf (Durchgang) Abräumer (Durchgang) Fehlwurf (Durchgang) Summe (Durchgang)	Spieler-Import Aktualisierung Drucken Verwalt G / WZG Werb ZG IV Volle IV Volle IV Volle IV Satzp IV Manr IV Tabe	Excel-Spielberi Anzeige Turn ung Anzeige I ung TV-Bilsc (gesamt) (gesamt) umer (gesamt) wurf (gesamt) umt renz bunkte schaftspunkte	sht ier MZG hirm	
	Abbrech	ien] Überneł	ımen	
amenz GmbH			D	atum: 2

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

Priv. Technikum Kamenz GmbH	Bedienungsanleitung	Seite: 21
Guterbahnhofstraße 43	Control Contor	
01917 Kamenz	Control-Center	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.

Grundeinstellungen X
Grundeinstellungen Punktevergabe Excel-Spieller-Import Excel-Spielbericht Farben Spielbericht Aktualisierung Anzeige Turnier Allgemein Listeneinhräge Drucken Verwaltung Arzeige MZG Anzeige WZG Farben MZG / WZG Werbung TV-Bilschirm Kalibrierung Kalibrierung Monitor 1
Betriebseinstellung OK Übernehmen

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.

Grundeinstellungen
Punktevergabe Excel-Spieler-Import Excel-Spielbericht Allgemein Listeneinträge Drucken Verwaltung Anzeige MZG Anzeige WZG Farben MZG / WZG Werbung TV-Bilschirm Farben Spielbericht Aktualisierung Anzeige Turnier
Farben im Spielbericht Kegel Satzpunkte Mannschaftspunkte Tabellenpunkte
Betriebseinstellung OK Abbrechen Übernehmen

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

Priv. Technikum Kamenz GmbH	Bedienungsanleitung	Seite: 22
Guterbahnhofstraße 43	Control Contor	
01917 Kamenz	Controi-Center	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.

Crundeinstellungen
Punktevergabe Excel-Spieler/Import Excel-Spieler/Import Allgemeir Listeneinräge Drucken Verwaltung Anzeige MZG Anzeige WZG Faben MZG / WZG Werbung Tv:Biochim Faiteri Spielleri Jrt Aktualisiorung Anzeige Turrieri Wettkamptzählgerät © nach jeden Wurt © nach jeden Durchgang © nach Wettkanpfende Farmular Spiebericht
🕞 nach jeden Wurl
C mach jeden Durchgang
Botriebscinstolung OK Abbrochen Überrehmen

<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.

Grundeinstellungen
Punk:evergabe Excel-Spieler-Import Excel-Spielbericht Allgemein Listeneinträge Drucken Verweltung Anzeige MZG Farben Spielbericht Aktualisierung Anzeige Turnier Anzeige WZG Farben MZG / WZG Werbung TV-Bilschirm angezeigte Spaten im WZG Wurf (Durchgang) ✓ Wurf (gesamt) ✓ Volle (Durchgang) ✓ Volle (gesamt) Abräumer (gesamt) Summe (Durchgang) ✓ Fehwurf (gesamt) ✓ Differenz ✓ Satzpunkte ✓ Manschaftspunkte ✓ Tabellenpunkte
Betriebseinstellung OK Übernehmen

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

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.

Grundeinstellungen
Punktevergabe Excel-Spieler-Import Excel-Spielbericht Allgemein Listeneinträge Drucken Verwaltung Anzeige MZG Farben Spielbericht Aktualisierung Anzeige Turnier Anzeige WZG Farben MZG / WZG Werbung TV-Bilschirm
Farben im MZG
aktiver Spieler
Durchgangswerte des aktiven Spielers 📃 \cdots
Gesamtwerte des aktiven Spielers
Farben im WZG
Mannschaft
Durchgangswerte
Gesamtwerte
Differenz (null)
Differenz (ungleich null)
Betriebseinstellung OK Übernehmen

4.4.10 Werbung

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

ndemstendinge	n		<u> </u>
Punktevergab Allgemein List Farben Spielb	e Excel-Spie eneinträge Druc ericht Aktu	eler-Import Exc eken Verwaltung alisierung Ar	el-Spielbericht Anzeige MZG nzeige Turnier
Anzeige WZG	Farben MZG / \	wZG Werbung	TV-Bilschirm
Werbung Anzeigeda	uer eines Werbeb	ildes in Sekunden	10

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

Priv. Technikum Kamenz GmbH	Bedienungsanleitung	Seite: 24
Guterbahnhofstraße 43	Control Contor	
01917 Kamenz	Control-Center	Plan Nr.:

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.

Grundeinstellungen
Punktevergabe Excel-Spieler-Import Excel-Spielbericht Farben Spielbericht Aktualisierung Anzeige Turnier Anzeige WZG Farben MZG / WZG Werbung TV-Bilschirm Allgemein Listeneinträge Drucken Verwaltung Anzeige MZG
Angaben auf den Ausdrucken
Ort: Sarajevo
Bahnanlage: WM 2011
Zusammenfassung Einzelbericht nur Zahlen drucken (keine Fallbilder) Anzahl von "Alle Neune", "Kranz" prozentualer Anteil von "Alle Neune", "Kranz", Fehlwurf Durchschnitt von Volle, Abräumer und Insgesamt
Nadeldrucker Anzahl der Leerzeilen zw. den Durchgängen: 5
Betriebseinstellung OK Übernehmen

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

4.4.12 Excel-Import

Grundeinstellungen
Farben Spielbericht Aktualisierung Anzeige Turnier Anzeige WZG Farben MZG / WZG Werbung TV-Bilschirm Allgemein Listeneinträge Drucken Verwaltung Anzeige MZG Punktevergabe Excel-Spieler-Import Excel-Spielbericht
Allgemeine Angaben ✓ Importmöglichkeit aktivieren Importdatei: C:\Kegeln\2011-05-15_PR_Startpl-Ergebn_W/M_Saraje\ Arbeitsmappenname der Spielerliste: Erg_Team_m_S_2-6
Spaltenangaben Pass-Nr.: 17 Name: 11 Spieler-Nr.: PIZi.: 0 Vorname: Rangliste: 0 Verein: 0 Altersklasse: 0
Betriebseinstellung OK Übernehmen

Hier gibt es die Möglichkeite Spielberichte in Excel zu importieren

Grundeinstellungen
Farben Spielbericht Aktualisierung Anzeige Turnier Anzeige WZG Farben MZG / WZG Werbung TV-Bilschirm Allgemein Listeneinträge Drucken Verwaltung Anzeige MZG Punktevergabe Excel-Spieler-Import Excel-Spielbericht Spielberichts-Vorlage Eigene Spielberichtsvorlage verwenden Pfad zur Excel-Vorlage:
Betriebseinstellung OK Übernehmen

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

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

Name Lehmann Vorname Udo Mannschaft KSV Must			ın Iste	Ort Bahnanlage erstadt Datum							Königsbrück Am Sportplatz 30.06.2005							Spielbeginn Spielende Seite				10:14:42 10:18:54 1									
Durchgang 1 Bahn					n 2	2 15 Volle						Gesamt: 63																			
•	0	ò	•0	000	¢	。 。 。	•••	00		•		•	•••	000		•	000	0	000	•		•	0	•	, , ,	0		•	, , , ,		° °
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													
•	0	, o	•0		•	••••	•	0		•		°°	0 0 •	0		•°		•	•	••		•		••		•	0 000	•	, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,		•
1	4	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					63	Abräumer: 74 Feh						eh	nlwurf: 0				Gesamt: 137														
Anzahl "Alle Neune": 0								Anza	ahl "I	Kran	anz": Anteil 0																				
		A	ntei	I "Al	le	Ne	une	":	(0.0 %	6		"Kra	nz":	Dure	rchschnitt 0.0 %					Anteil Fehlwurf:					0.0 %					
		D	urcl	hsch	nni	tt V	olle	:	2	1.2			Abräumer:						4.9 Durchsch					chnit	nitt insgesamt: 4.6						

Spielbericht

KSV HusterstadtKSV ProbedorfGebJahr Letzt-Sp.Pl zi.Name, VornamePaß-Nr.VolleAbr. wurfFehl- wurfGesamt gesamtPl zi.GebJahr zi.Pl zi.Name, Vorname1965 -0Lehmann, Udo12366527226715391957 -0Maier, Klaus11945 -0Schulze, Hans54774327625115271962 -0Müller, Frank11963 -0Siegert, Andre08974626525305181965 -0Schulze, Maik91955 -0Grafe, Peter45898926826905371956 -0Schulz, Stefan0		
$ \begin{array}{c c c c c c c c c c c c c c c c c c c $	Seite	1 von 1
$\begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	Paß-Nr. Volle Abr.	Fehl- wurf Gesamt Pl zi.
$\begin{array}{c c c c c c c c c c c c c c c c c c c $	123463 290 270	0 560
$\begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	567845 295 271	0 566
1955 0 Grafe, Peter 458989 268 269 0 537 1956 0 Schulz, Stefan 0	901270 254 271	0 525
	012397 281 289	0 570
Gesamtergebnis 1081 1040 2 2121 Gesamtergebnis	1120 1101	0 2221
Ja Nein Bahn/Kugeln in Ordnung Bemerkungen Pässe in Ordnung Bemerkungen Verletzung Scl Verwarnung Scl	SV SV hiedsrichter	Musterstad Probedor

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 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							

	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								

	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								

	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								

	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

Königsbrück Ort

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 Probedorf												
Paß-Nr.	Name, Vorname	FW	Volle	Abr.	Gesamt								
123463	Maier, Klaus	0	62		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								

	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								

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

	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								

	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** Bahnanlage: **Am Sportplatz** Ort: Königsbrück

Datum: 30.06.2005

Startzeit: 09:07:10



	KS	SV Musters	stadt	Vere	ins-Nr.	081	9	LV-Nr	. 98	37654		k	SV Probedo	rf	Vere	ins-Nr.	081	5	LV-Nr. 1		3456	
Pass-Nr.	RL	Nar	me	FW	1.Satz	2.Satz	3.Satz	4.Satz	GES	M-LP	Pass-Nr.	RL	Name		FW	1.Satz	2.Satz	3.Satz	4.Satz	GES	M-LP	
100665		Lehmann		1	142	137	119	141	539	0	122462		Maier		0	145	144	134	137	560	1	
123003			Udo	I	0	0	0	1	1	U	123403			Klaus	0	1	1	1	0	3		
E 477 40		Schulze		4	123	137	132	135	527	•	507045		Müller		0	139	145	145	137	566	4	
547743			Hans	I	0	0	0	0	0	U	307 643			Frank	0	1	1	1	1	4		
090746		Siegert		0	120	141	134	123	518	0	001270		Schulze		0	143	133	117	132	525	4	
069746			Andre	0	0	1	1	0	2	U	901270			Maik	0	1	0	0	1	2		
459090		Grafe		0	143	116	136	142	537	0	010207		Schulz		0	146	144	135	145	570	4	
458989			Peter	0	0	0	1	0	1	U	012397			Stefan	0	1	1	0	1	3		
		Ersatzspiele	er/in									Ersatzspieler		Ersatzspieler/in		ər/in						
		Frsatzsniele	er/in									Ersatzspieler/in										
		Liouzopion											Liouzopioloini									
			2121	5	530	2						2221			5	55	0					
Ges	am	tieistung	Kegel	S	chnitt	FW	,		M-LP	U	Ges	sam	itieistung	Kegel	S	chnitt	FW			M-LP	2	
		KSV I	Musterstadi	ł						4	12					KS\	/ Proł	pedor	f			
				•						SATZ	PUNKTE		1						•			
										0	6											
										U												
		SPC	ORTKAPITÄN				_		MA	NNSCH	HAFTSPUNKTE SPORTKAPITÄN											
]							HV	GV	
				2			Schiedsrichter			_	Ver	warnung										
Schiedsrichter			LV		NR				FABELL		=						P	rotest				

B1: Mater, Bann	B2	Lehnann, Jörgen	BJ: Miller, Jenn	B4: Schulze, Andre
KSY Probedorf	e 2 ⁰ - 1 A generation de la composition	SV Nusterstadt	KSV Probedorf	SY Husterstadt
01 3 0003 00	8 g z 01	5 0005 00 . : :	ŧ	ę . 01 8 0008 00 x g # ****
02 5 0008 00 1	1 a 02	3 0010 00 x 1	8 02 6 0010 00 x 8	1 02 6 0014 00
03 8 0016 00 . I	1 • 03	3 0013 00	1. 03 3 0013 00	1. 03 7 0021 00 · · · · ·
04 7 0023 00 x E	E #	6 0019 00 r	1 . 04 7 0020 M . 1	04 3 0024 00 · · · · ·
05 5 0028 00 x 1	65	4 0013 80	1 05 1 0021 00 1	1 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
06 6 0034 00 + 3	1 e 06	4 0027 00	. 06 0 0021 01	1 · 06 5 0033 00 + 1 1 .
07 3 0037 00 o g		7.0034 80 I I I	1 I 07 3 0024 01 I 1 0	g x 07 2 0035 00 + + + + + + + + + + + + + + + + + +
0 5 00 5 00 0 0 0	1 1 e ∪0. 1 1 e ∪0.		1 00 1 0021 VI	
10 4 0052 AA			10 K 00 0 01 0 1	
11 3 0055 00	tit titasi di	6 0055 00	1 11 7 0046 01 1 1	1 S 00 S 00
12 4 0059 00	12	4 0059 00	т. 12 0 0046 02	12 2 0055 00
13 6 0065 00	13	2 0061 00	13 2 0048 02	13 5 0060 00 x x x x
14 4 0069 00 . 1	14	5 0066 00	14 7 0055 02	14 4 0064 00 x x 2 g x
15 4 0073 00	15	7 0073 00	15 4 0059 02	1 . 15 2 0066 AD
16 4 0077 00 . 1	16	6 0079 00	16 5 0064 M2 . 1 1	16 5 0074 00
17 2 0079 00 😽 🛊	1 7	7 0086 00 .	t 17 7 0071 02 . 1	17 5 0076 00 x 1 9 x
18 3 0082 00 .	18 I8	3 0089 00	I. 18 7 0078 02 . 1 1	18 5 0001 00 x 1 1 a
19 4 0086 00 🛊 I		5 0094 00 x X	₹ • 19 4 0082 07 x g g	19 6 0087 CO
20 3 0089 00 · ·	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	4 4098 00 x 8 X	1 - 20 2 0084 02 · · ·	T o Zu J UDYO UU I S S S I
21 4 8053 00 x X		4 0104 UV + 1	8 1 3 U049 02 1 1 1	T A C DUYO UO T T T A
22 J VV98 VV	1 I 44			
74 5 0103 00 1 1				
25 4 6112 60	11 15	8 0123 00		
26 5 0117 00	26	4 0127 00	26 3 0113 02 2	26 2 0116 00
27 3 0120 00 . I	27	6 0133 00	¥. 27 8 0121 02 . 1 1	27 3 0119 00
28 5 0125 00 , 👷	28	5 0138 00	28 6 0127 02	23 6 0125 00
29 5 0130 00 1 8	f g z 29	940147-00	¥ 29 2 0129 02	29 5 0130 00
30 5 0135 00 1 F	ž . 30	4 0151 00 . 8	I . 30 3 0132 02 . 8	1. 30 5 0135 00 x 1 1 .
	· · · · ·			
¥:73 A:62 G:13	5 (A. 1967) 1977 - Nord	13 - A178 - G1151	¥:59 A:73 G:132	V:66 4169 G:135
		1999 - 1999 - 1999 - 1999 - 1999 - 1999 - 1999 - 1999 - 1999 - 1999 - 1999 - 1999 - 1999 - 1999 - 1999 - 1999 -	¶	
			· · ·	