

# Control Center für Sportkegelbahnen

# KBC 05/V

## Technische Beschreibung und Bedienungsanleitung



Privates Technikum Kamenz GmbH  
Güterbahnhofstraße 43  
01917 Kamenz

Tel.: 03578 / 308743  
Fax: 03578 / 308744

Email: [technikum\\_kamenz@t-online.de](mailto:technikum_kamenz@t-online.de)

Stand: 28. März 2013  
Version: 1.9.1.5

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Wettkampfschemata und Mannschaften</b>	<b>3</b>
1.1	Wettkampfschemata bearbeiten . . . . .	3
1.2	Mannschaften bearbeiten . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Wettkampf</b>	<b>5</b>
2.1	Wettkampf starten . . . . .	5
2.2	Start vorbereiten . . . . .	8
2.3	Vorlagen erstellen und verwenden . . . . .	8
2.4	Wettkampfschema anpassen . . . . .	8
2.4.1	Erweiterung auf ein vielfaches der Spieleranzahl . . . . .	9
2.4.2	Erweiterung auf ein Vielfaches der Mannschaftenanzahl . . . . .	10
2.4.3	Erweiterung auf ein Vielfaches der Spieler- und Mannschaftenanzahl . . . . .	11
<b>3</b>	<b>Während dem Wettkampf</b>	<b>12</b>
3.1	Einrichten der Anzeigen . . . . .	12
3.2	Wettkampf bearbeiten . . . . .	13
3.2.1	Einstellungen . . . . .	13
3.2.2	Wettkampfstatus . . . . .	14
3.2.3	Drucken . . . . .	14
3.2.4	Spieler bearbeiten . . . . .	15
3.2.4.1	Namen ändern . . . . .	15
3.2.4.2	Spieler hinzufügen . . . . .	15
3.2.4.3	Auswechslungen . . . . .	15
3.3	Bahnen direkt steuern . . . . .	15
<b>4</b>	<b>Sonstige Funktionen</b>	<b>18</b>
4.1	Werbung . . . . .	18
4.2	Verwaltung gespeicherter Wettkämpfe . . . . .	18
4.3	Benutzer- und Administratorenrechte . . . . .	19
4.4	Grundeinstellungen . . . . .	19
4.4.1	Allgemein . . . . .	19
4.4.2	Listeneinträge . . . . .	19
4.4.3	Drucken . . . . .	20
4.4.4	Verwaltung . . . . .	21
4.4.5	Anzeige Mannschaftszählgerät (MZG) . . . . .	22
4.4.6	Anzeige Wettkampfszählgerät (WZG) . . . . .	22
4.4.7	Farben Mannschafts- und Wettkampfszählgerät (MZG/WZG) . . . . .	23
4.4.8	Werbung . . . . .	23
4.4.9	TV-Bildschirm . . . . .	24
4.4.10	Farben Spielbericht . . . . .	25
4.4.11	Aktualisierung . . . . .	25
4.4.12	Excel-Spieler-Import . . . . .	26
4.4.13	Excel-Spielbericht . . . . .	26
4.5	Turniermodus . . . . .	27
<b>5</b>	<b>Anhang</b>	<b>29</b>

# 1 Wettkampfschemata und Mannschaften

## 1.1 Wettkampfschemata bearbeiten

In diesem Fenster (Menü „Einstellungen“, 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 wie viel Mannschaften das Schema vorgesehen ist. Danach legen Sie fest wie viel 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..

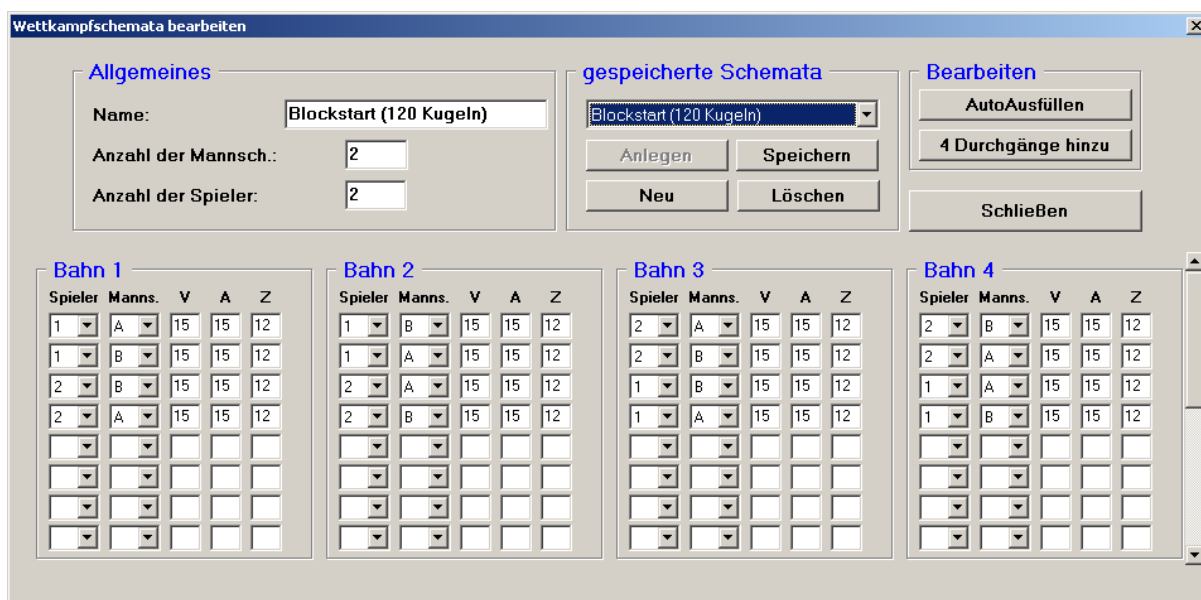


Abbildung 1.1: Wettkampfschema bearbeiten

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 und die Mannschaft auswählen, sowie die Wurfzahl in die Vollen, auf Abräumer und die Zeit eingeben. Wenn jeder Spieler immer die gleiche Wurfzahl in der gleichen Zeit spielt (wie im gezeigten Beispiel) reicht es aus dies auf Bahn 1 im Durchgang 1 einzustellen 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.

**Hinweis:** Sie müssen das Wechselschema immer von links nach rechts ausfüllen. Auch wenn Sie beispielsweise eine Vier-Bahn 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.

## 1.2 Mannschaften bearbeiten

Unter diesem Menüpunkt („Einstellungen“, Punkt „Mannschaften bearbeiten“) 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 „vorfertigen“ klicken. Daraufhin wird eine Mannschaft mit der angegebenen Anzahl an Spielern generiert und allgemeingültige Namen vergeben. Beenden Sie Ihre Eingaben wieder mit Speichern.

Abbildung 1.2: Mannschaften bearbeiten

Ist die Funktion zum Import von Spielern aus einer Excel-Tabelle aktiviert (siehe 4.4.12 auf Seite 26), dann erscheint wie in Abbildung 1.2 ersichtlich ist, links neben den Eingabefeldern für die Pass-Nummer jeweils ein Excel-Button. Um nun einen Spieler aus einer zuvor eingestellten Liste zu importieren genügt es, die Passnummer dieses Spielers einzugeben und den Excel-Button zu drücken. Im Hintergrund wird daraufhin vollautomatisch die Liste durchsucht und alle Daten des Spielers werden in die jeweiligen Felder eingetragen.

**Hinweis:** Der Import der Spielerdaten kann je nach Länge der Liste einige Sekunden in Anspruch nehmen.

## 2 Wettkampf

### 2.1 Wettkampf 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 2.1: 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 2.3 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.

Sollen dagegen nicht alle Spieler einer Mannschaft am Wettkampf teilnehmen oder/und in einer anderen Reihenfolge so klicken Sie bei der betreffenden Mannschaft auf „Spie-

lerauswahl“ 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 mit der rechten Maustaste in der oberen Liste die Spieler an, die am jetzigen Wettkampf teilnehmen sollen und zwar auch in der Reihenfolge wie sie teilnehmen sollen. Mit der linken Maustaste wählen Sie die Ersatzspieler, die in das untere Feld eingetragen werden! 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.

**Hinweis:** Erscheint einmal nicht „O.K.“ bei einer Mannschaft, hat die Mannschaft entweder zu wenige oder zu viele Spieler für das ausgewählte Wechselschema.

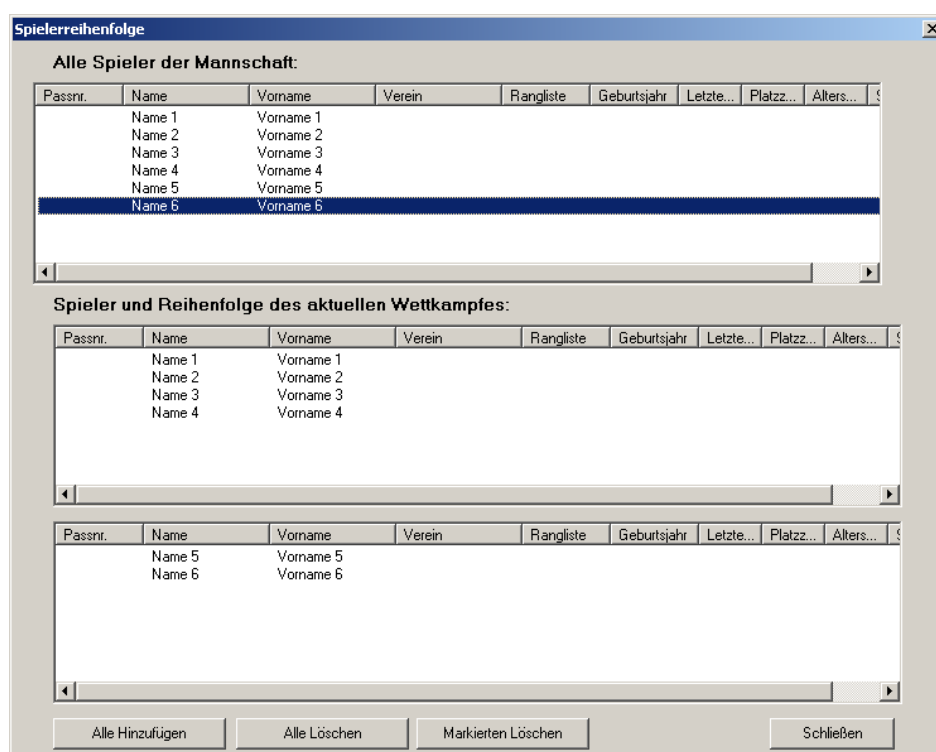


Abbildung 2.2: Spielerreihenfolge

**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.

- 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.

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).

**WZG 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.

**Bahndrucker AN**

Aktiviert den an jeder Bahn angeschlossenen Bahndrucker, sofern vorhanden.

**Zeit bei Sportserie startet sofort**

Ist diese Funktion nicht aktiviert, beginnt bei den Würfeln im Sportprogramm die Zeit mit dem ersten Wurf an zu laufen. Ist die Funktion dagegen aktiviert beginnt die Zeit sofort nach einem Wechsel zu laufen.

**Zeit bei Probe startet sofort**

Ist diese Funktion nicht aktiviert, beginnt bei den Probewürfen die Zeit mit dem ersten Wurf an zu laufen. Ist die Funktion dagegen aktiviert beginnt die Zeit sofort mit der Initialisierung der Probe zu laufen.

**MZG nach Rang sortieren**

Normalerweise sind die Namen im Mannschaftszählgerät so geordnet wie sie von Ihnen ausgewählt wurden. Ist aber diese Funktion aktiviert, werden die Namen am Ende von jedem Durchgang nach der erreichten Anzahl von Punkten sortiert.

**Mit Sudden Victory pro Durchgang**

Das Sudden Victory wird am Ende jedes Durchganges durchgeführt.

**Mit Sudden Victory am Ende des Wettkampfes**

Das Sudden Victory wird nur am Ende des Wettkampfes durchgeführt.

**Zusatzpunkte für Semi übernehmen**

Es werden vorangegangene Punkte in den Semi der Spieler übertragen.

**Spielbericht (2 Sätze anzeigen)**

Zeigt einen Spielbericht an, der die Spieler enthält und eine Satzwertung für den Sudden Victory.

**Anzeige auf Bahn Monitoren**

Startet die Anzeige auf den Bahnmonitoren. (Soweit vorhanden)

**Probe in jedem Durchgang**

Vor jedem Durchgang wird die Probe gestartet. (Normal vor jedem neuen Spieler)

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 eingeschaltet sind. Ist alles korrekt, wird bei Gesamtstatus „OK“ angezeigt und der Wettkampf kann durch einen Klick auf „Start“ endgültig gestartet werden.

**Hinweis:** Wenn Sie bereits einen Wettkampf vorbereitet haben, können Sie im Unterpunkt „Einstellungen“ des Menüs „Start vorbereiten“ Ihre Eingaben bei Bedarf auch nochmals ändern.

**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:

The screenshot shows a software interface for editing tournament schemes. The main window is titled 'Wettkampfschemata bearbeiten'. It is divided into several sections:

- Allgemeines:** Contains fields for 'Name' (set to 'Blockstart (200 Kugeln)'), 'Anzahl der Mannsch.' (set to 2), and 'Anzahl der Spieler' (set to 2).
- gespeicherte Schemata:** A dropdown menu shows 'Blockstart (200 Kugeln)'. Below it are buttons for 'Anlegen', 'Speichern', 'Neu', and 'Löschen'.
- Bearbeiten:** Contains buttons for 'AutoAusfüllen', '4 Durchgänge hinzu', and 'Schließen'.
- Bahn 1, 2, 3, 4:** Each track section contains a table with columns 'Spieler', 'Manns.', 'V', 'A', and 'Z'. Each cell in the 'Spieler' and 'Manns.' columns has a dropdown menu. The 'V', 'A', and 'Z' columns contain numerical values (e.g., 25, 25, 20).

Abbildung 2.3: Wettkampfschema bearbeiten

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 vier Spielern das eingestellte Wechselschema zwei Mal durchlaufen. Um dies zu tun, wählen Sie einfach beim Starten des Wettkampfes zwei Mannschaften mit jeweils vier Spielern aus und es erscheint die Ausschrift „bei 2 Zyklen“. Somit wird dann das folgende Wechselschema durchlaufen:

	Bahn 1	Bahn 2	Bahn 3	Bahn 4
1	1 A	1 B	2 A	2 B
2	1 B	1 A	2 B	2 A
3	2 B	2 A	1 B	1 A
4	2 A	2 B	1 A	1 B
5	3 A	3 B	4 A	4 B
6	3 B	3 A	4 B	4 A
7	4 B	4 A	3 B	3 A
8	4 A	4 B	3 A	3 B

Schließen

Abbildung 2.4: Vorschau des Wettkampfschema

### 2.4.2 Erweiterung auf ein Vielfaches der Mannschaftszahl

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.

#### 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	1 A	1 B	2 A	2 B
2	1 B	1 A	2 B	2 A
3	2 B	2 A	1 B	1 A
4	2 A	2 B	1 A	1 B
5	1 C	1 D	2 C	2 D
6	1 D	1 C	2 D	2 C
7	2 D	2 C	1 D	1 C
8	2 C	2 D	1 C	1 D

Schließen

Abbildung 2.5: Vorschau des Wettkampfschema

### 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 2.4.1.

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.

### 3 Während dem Wettkampf

#### 3.1 Einrichten der Anzeigen

Jede Anzeige im Wettkampf (Mannschaftszählgerät, Wettkampfpfählgerät, 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.

Bahn	Spieler	Verein	Wurf	Volle	Abr.	Fehlw.	Summe	Wurf	Volle	Abr.	Fehlw.	Semi
1	Maier, K.	Probestadt	10	42	0	0	42	10	42	0	0	42
3	Lehmann, N.	Probestadt	10	45	0	0	45	10	45	0	0	45
	Schulze, R.	Probestadt	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Lauke, A.	Probestadt	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Gesamt			20	87	0	0	87	20	87	0	0	87

Abbildung 3.1: Beispiel für Mannschaftszählgerät

Verein	Fehlw.	Summe	Wurf	Volle	Abr.	Fehlw.	Gesamt	Diff.
Probestadt	0	87	20	87	0	0	87	0
Musterdorf	0	87	20	87	0	0	87	0

Abbildung 3.2: Beispiel für Wettkampfpfählgerät

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.

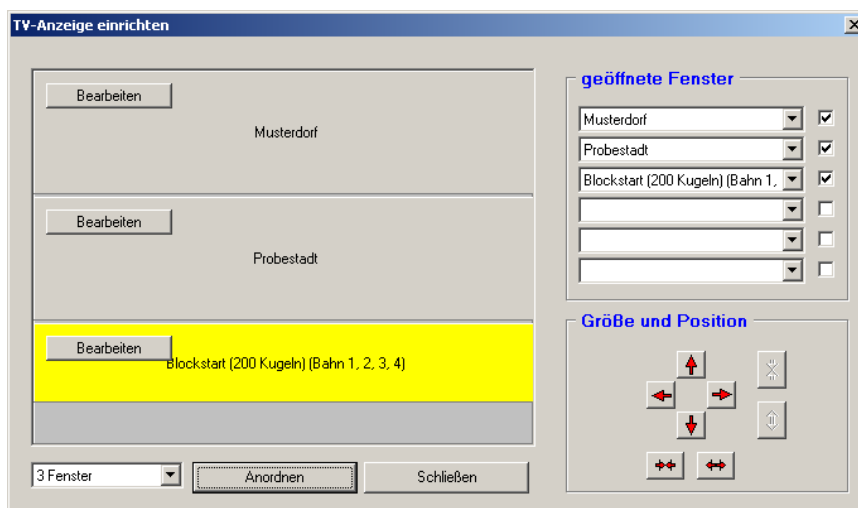


Abbildung 3.3: TV-Anzeige einrichten

### 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.

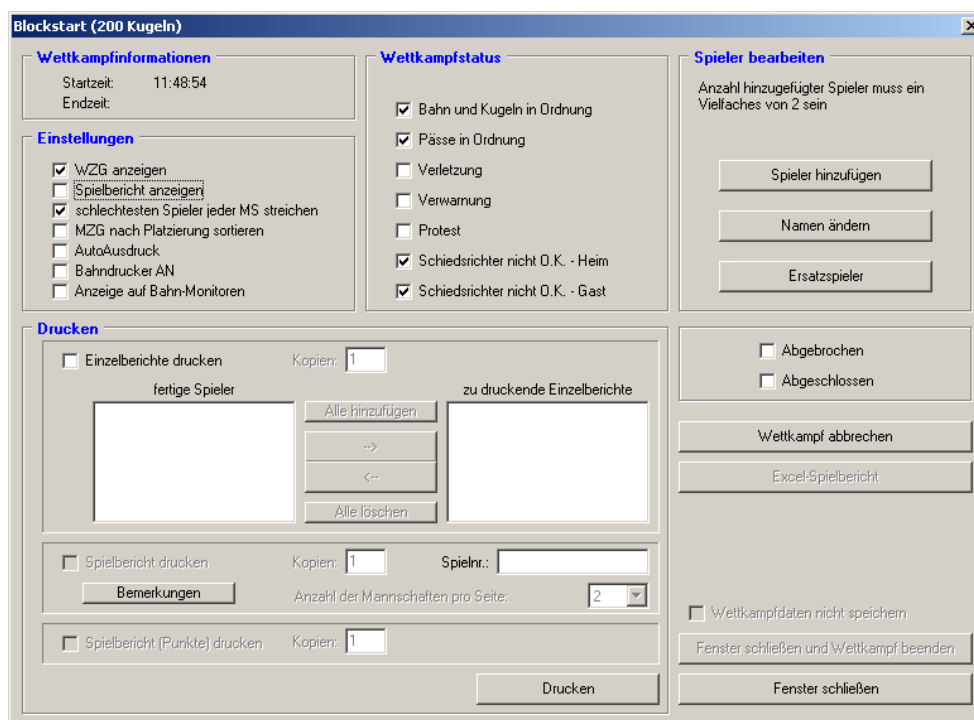


Abbildung 3.4: Wettkampf bearbeiten

#### 3.2.1 Einstellungen

Hier können Sie nachträglich das Wettkampffählgerät und gegebenenfalls den Spielbericht ein- oder ausblenden. Weiterhin können Sie hier bei Wettkämpfen 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.

### 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 drei verschiedene Berichte die ausgedruckt werden können.

#### Einzelbericht:

Dieser Bericht druckt für jeden Spieler eine (oder gegebenenfalls auch mehrere) Seite mit all seinen Würfeln und zugehörigen Fallbildern aus. Während des Wettkampfes können natürlich nur Ausdrücke 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:

Von Spielberichten können insgesamt drei verschiedene Arten ausgedruckt werden. Sie unterscheiden sich in der Anzahl der Mannschaften die auf einer Seite dargestellt werden. Folgende Möglichkeiten sind vorhanden:

- eine
- zwei (siehe Seite 30)
- sechs Mannschaften pro Seite (siehe Seite 30 und 31)

Bei Spielberichten mit einer Mannschaft pro Seite besteht außerdem die Möglichkeit diese nach der erreichten Anzahl von Punkten ordnen zu lassen. Aktivieren Sie hierfür unter „Einstellungen“ den Punkt „MZG nach Platzierung sortieren“. 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“.

**Hinweis:** 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.

**Hinweis:** 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“.

#### 3.2.4.3 Auswechslungen

Klicken Sie auf „Ersatzspieler“ und folgen Sie den Anweisungen in diesem Fenster. Es sind nur Spieler einwechselbar, die vor dem Wettkampf als Auswechselspieler deklariert wurden!

### 3.3 Bahnen direkt steuern

**Hinweis:** Hier sind alle notwendigen Steuerungsfunktionen an den einzelnen Bahnen realisierbar.

Unter dem Menüpunkt „Service“, „Bahnen direkt steuern“.

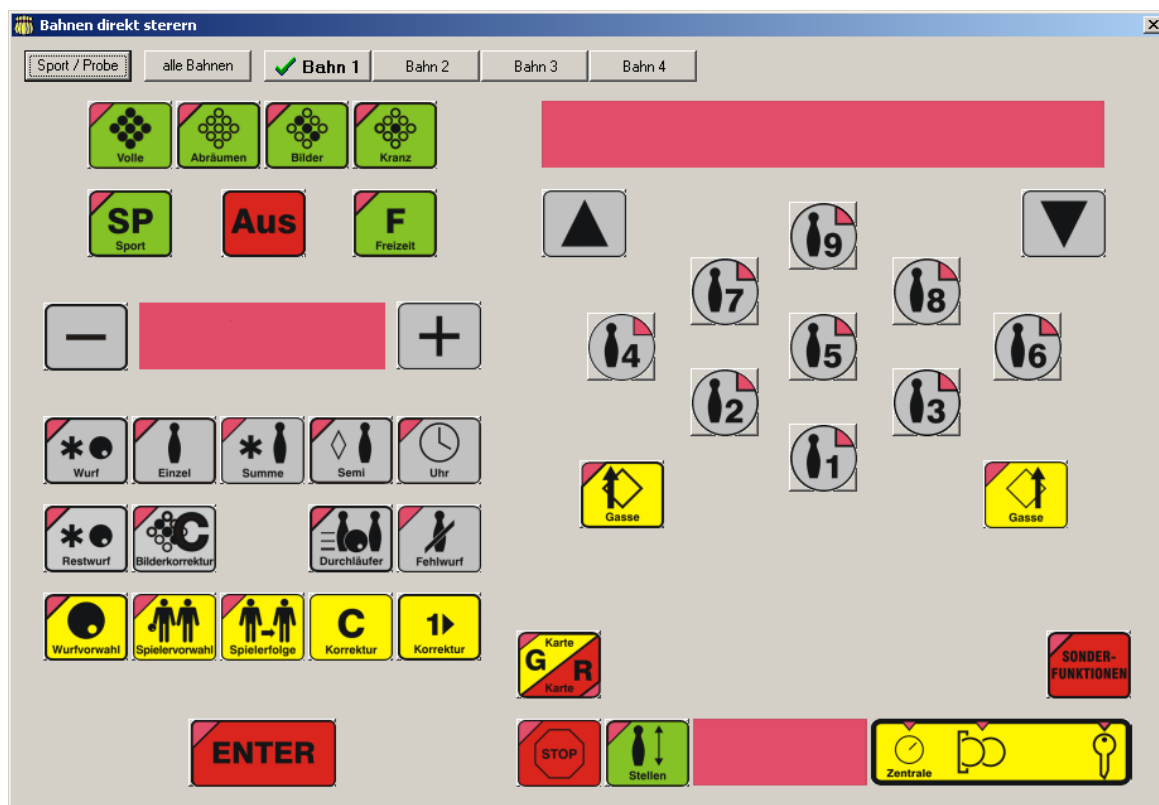


Abbildung 3.5: Bahnen direkt steuern

Bei Druck auf die Taste „Sport/Probe“, öffnen sich ein weiteres Fenster. In diesen ist die Möglichkeit gegeben, auf alle Bahnen zuzugreifen. Es besteht die Möglichkeit gelbe und Rote Karten zu setzen, sowie die Bahnen einzeln Aus- und Einzuschalten. Weiterhin ist es möglich gesetzte Karten zu löschen, das gewählte Sportprogramm zu initialisieren und die Bahndrucker anzuschalten.

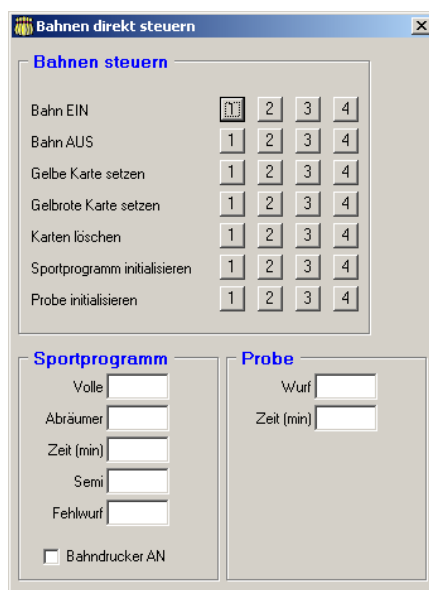


Abbildung 3.6: Bahnen direkt steuern

Mit Druck auf die Taste „alle Bahnen“, öffnet sich ein weiteres Fenster. Dieses erlaubt, alle Bahnen gleichzeitig zu steuern. Es ermöglicht, alle Bahnen gleichzeitig Aus- und Einzuschalten



und alle Bahnen auf Stop zu setzen. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, auf allen Bahnen die Zeit zu stoppen und alle Bahnen neu stellen zu lassen. Fortsetzung erfolgt mit der Taste „...weiter geht's“.



Abbildung 3.7: Bahnen direkt steuern

## 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 Wettkampfprogrammes (normalerweise C:\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. Die Dauer wie lange ein Werbebild angezeigt werden soll, kann in den Grundeinstellungen auf der Registerkarte Werbung ausgewählt werden.

### 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 ein gespeicherter 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.

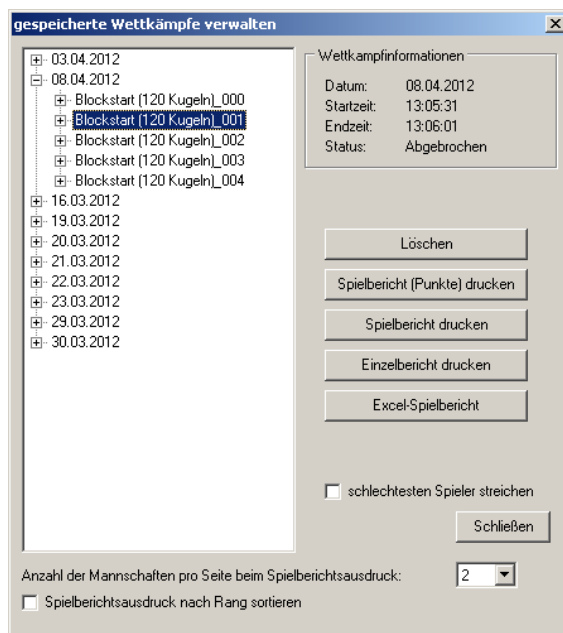


Abbildung 4.1: gespeicherte Wettkämpfe verwalten

### 4.3 Benutzer- und Administratorenrechte

Das Programm unterscheidet zwischen zwei verschiedenen Anwendermodi. Ein Modus ist der „Administratormodus“ in dem der Anwender uneingeschränkter 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 Registerkarte 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 letzten Wurf der Spieler, der Wechsel automatisch durchgeführt.

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

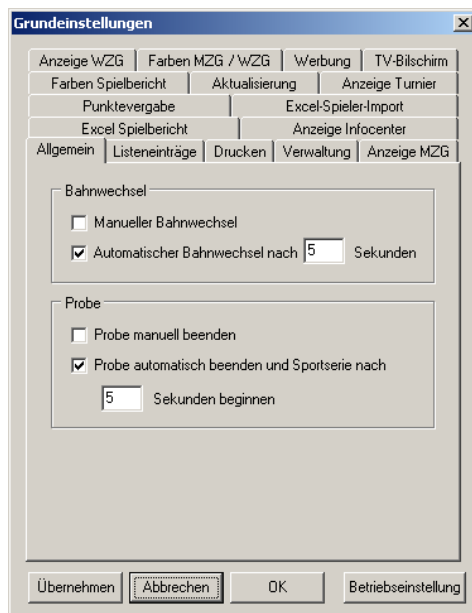


Abbildung 4.2: Grundeinstellungen - Allgemein

#### 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.

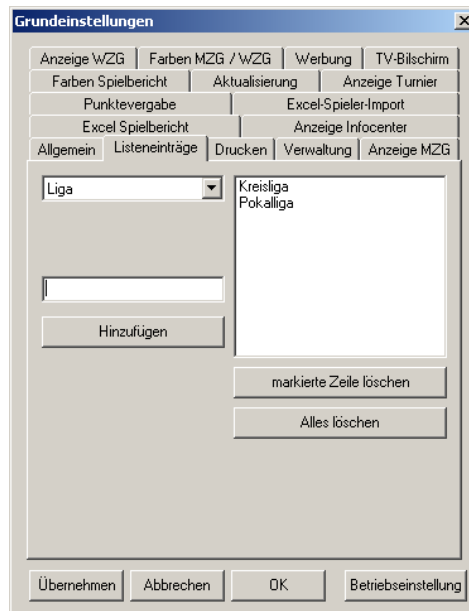


Abbildung 4.3: Grundeinstellungen - Listeneinträge

#### 4.4.3 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.

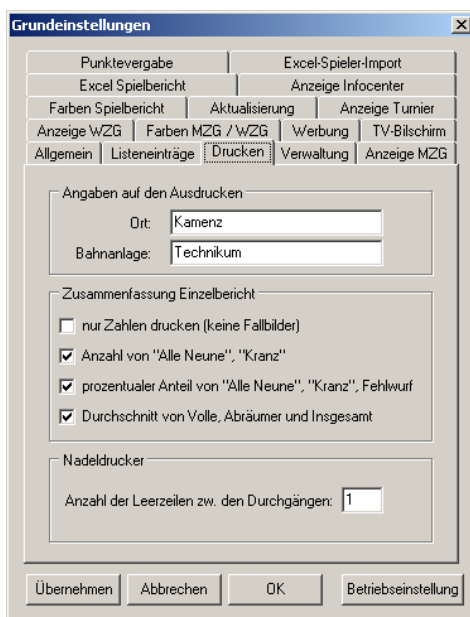


Abbildung 4.4: Grundeinstellungen - Drucken

#### 4.4.4 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 Registerkarte ein, indem Sie die Funktion AutoAufräumen anklicken und die Anzahl der Tage einstellen wie lange ein Wettkampf gespeichert bleiben soll.

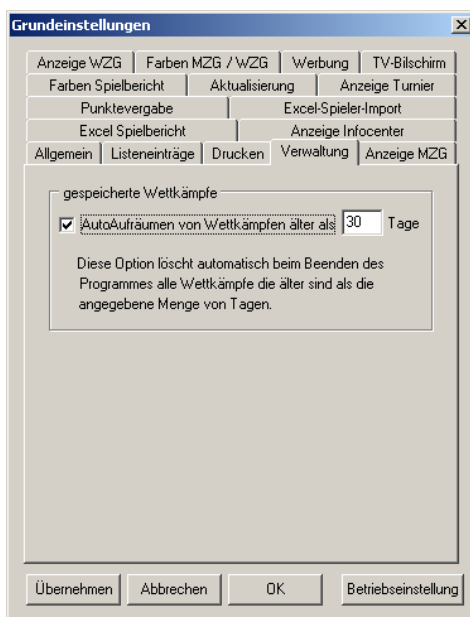


Abbildung 4.5: Grundeinstellungen - Verwaltung

#### 4.4.5 Anzeige Mannschaftszählgerät (MZG)

Auf dieser Registerkarte 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 Registerkarte 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.

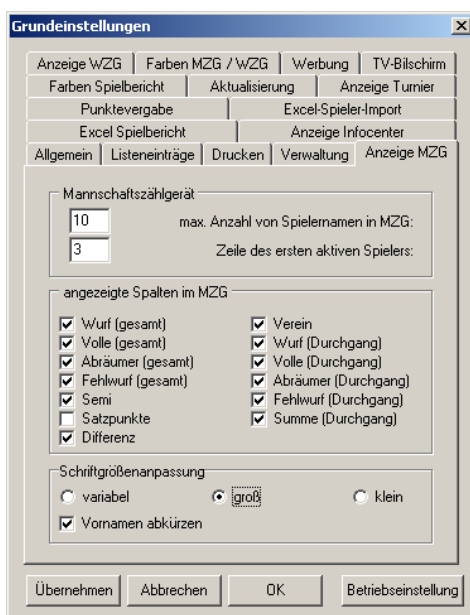


Abbildung 4.6: Grundeinstellungen - Anzeige MZG

#### 4.4.6 Anzeige Wettkampfszählgerät (WZG)

Auf dieser Registerkarte können, wie beim Mannschaftszählgerät, die angezeigten Spalten für das Wettkampfszählgerät ausgewählt werden.

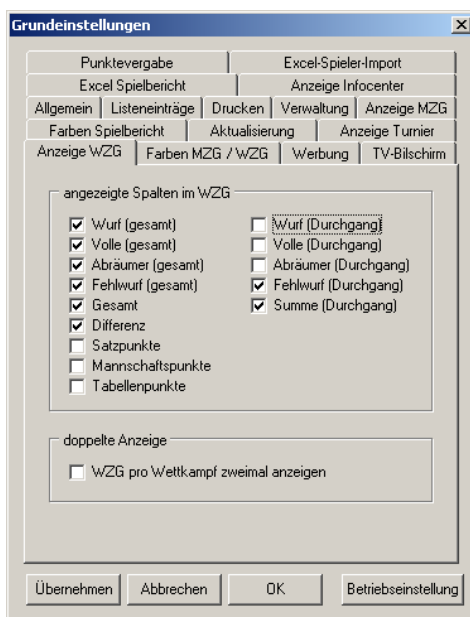


Abbildung 4.7: Grundeinstellungen - Anzeige WZG

#### 4.4.7 Farben Mannschafts- und Wettkampfbilddaten (MZG/WZG)

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

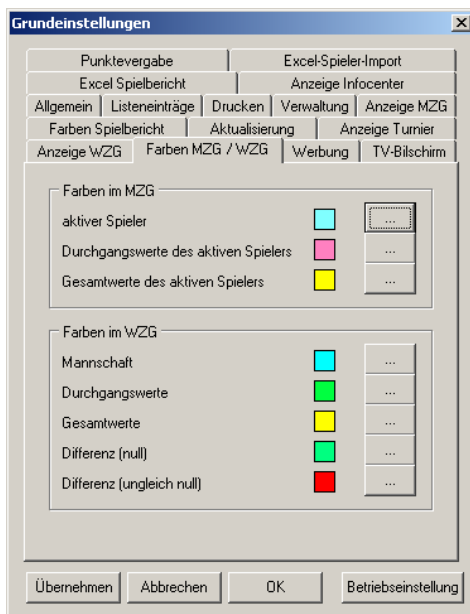


Abbildung 4.8: Grundeinstellungen - Farben MZG / WZG

#### 4.4.8 Werbung

Auf dieser Registerkarte wird die Anzeigedauer sämtlicher Werbefelder in Sekunden eingestellt.

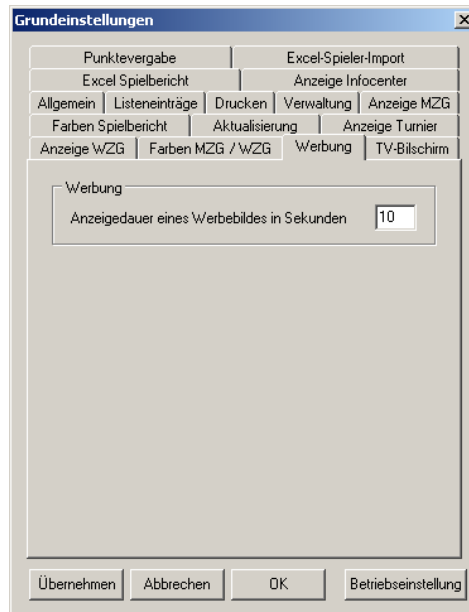


Abbildung 4.9: Grundeinstellungen - Werbung

#### 4.4.9 TV-Bildschirm

Diese Registerkarte 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.

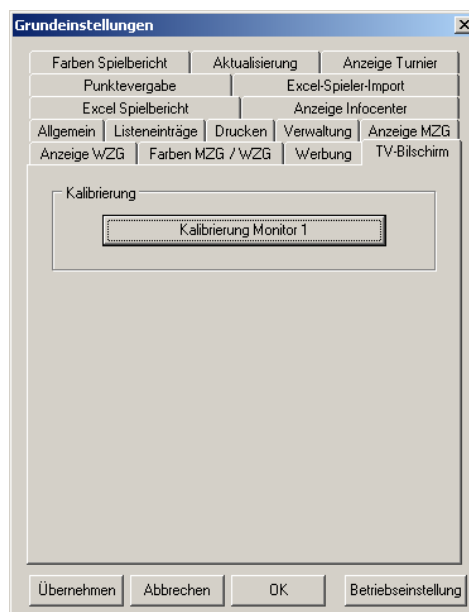


Abbildung 4.10: Grundeinstellungen - TV-Bildschirm



#### 4.4.10 Farben Spielbericht

Auf dieser Registerkarte 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.

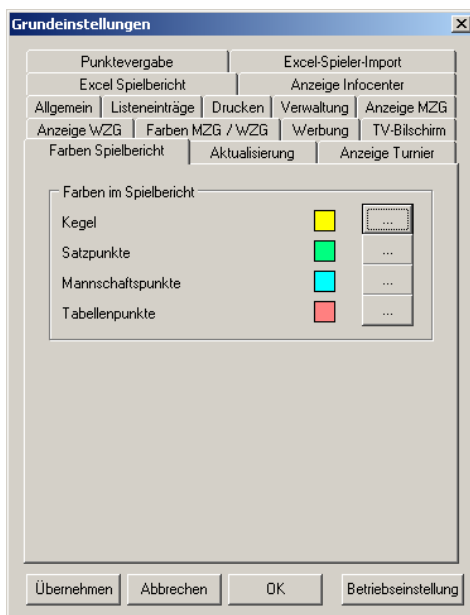


Abbildung 4.11: Grundeinstellungen - Farben Spielbericht

**Hinweis:** Die hier eingestellten Farben werden auch bei den Spalten für Satz-, Mannschafts- und Tabellenpunkten im Mannschafts- und Wettkampfbzählgerät verwendet.

#### 4.4.11 Aktualisierung

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

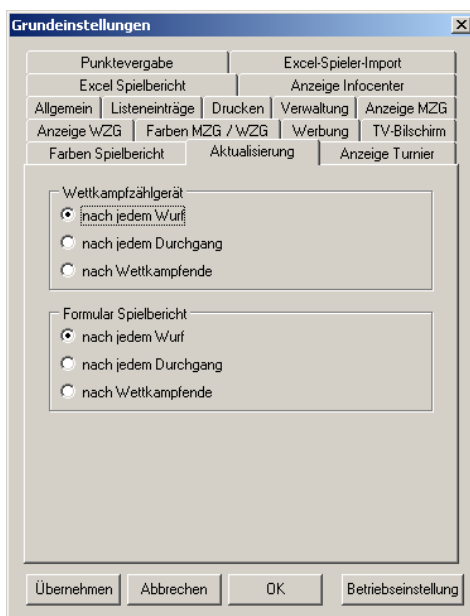


Abbildung 4.12: Grundeinstellungen - Aktualisierung

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

#### 4.4.12 Excel-Spieler-Import

Wie bereits im Abschnitt 1.2 auf Seite 4 erläutert wurde besteht die Möglichkeit Spielerdaten aus Excel-Dateien zu importieren. Voraussetzung hierfür ist natürlich, dass Excel installiert ist. Angegeben werden müssen sowohl der Dateipfad, als auch der Arbeitsmappenname, in welcher die Liste hinterlegt ist. Zudem ist es wichtig, dass die jeweiligen Spaltennummern (nicht Buchstaben wie in Excel üblich, also z. B. 'C' entspricht 3) in welchen die zugehörigen Daten stehen eingetragen werden. Sind einzelne Spalten nicht verfügbar, so wird in diese Felder jeweils '0' eingetragen.

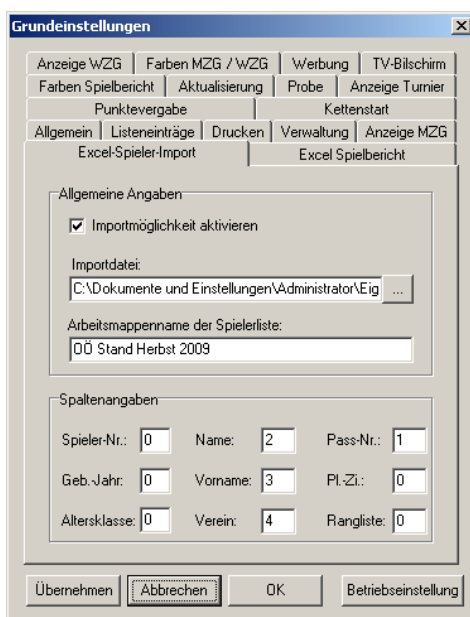


Abbildung 4.13: Grundeinstellungen - Excel-Spieler-Import

#### 4.4.13 Excel-Spielbericht

Voraussetzung um die Funktion zum automatisierten Ausfüllen von Excel-Spielberichten nutzen zu können, muss Excel installiert sein.

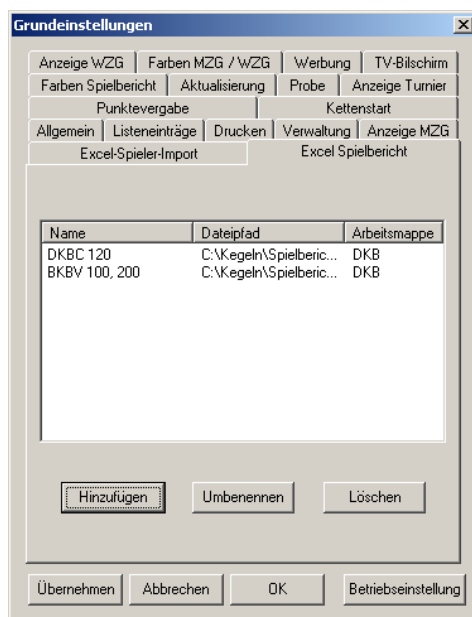


Abbildung 4.14: Grundeinstellungen - Excel-Spielbericht

Prinzipiell können dann beliebig viele Spielberichts-Vorlagen an dieser Stelle hinterlegt werden. Wählen Sie hierzu 'Hinzufügen', woraufhin sich das folgende Fenster öffnet.

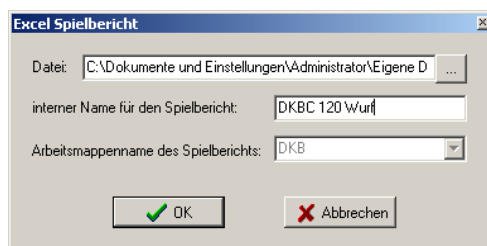


Abbildung 4.15: Spielbericht hinzufügen

Hier ist nun die jeweilige Datei auszuwählen. Außerdem muss ein Name für den Spielbericht vergeben werden, unter welchem dieser dann im Programm aufgerufen werden kann. Möglich ist der Aufruf dann jeweils nach Wettkampfung unter 'Wettkampf bearbeiten' oder aus der Verwaltung heraus.

#### 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 Wettkampfszählgerät 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“.

## 5 Anhang

## Ausdruck Einzelbericht































<i>Einzelbericht</i>																													
Name	<b>Lehmann</b>				Ort	<b>Königsbrück</b>				Spielbeginn	<b>10:14:42</b>																		
Vorname	<b>Udo</b>				Bahnanlage	<b>Am Sportplatz</b>				Spielende	<b>10:18:54</b>																		
Mannschaft	<b>KSV Musterstadt</b>				Datum	<b>30.06.2005</b>				Seite	<b>1</b>																		
<b>Durchgang 1</b>			<b>Bahn 2</b>			<b>15 Volle</b>			<b>Gesamt: 63</b>																				
																													
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
<b>Durchgang 1</b>			<b>Bahn 2</b>			<b>15 Abräumer</b>			<b>Gesamt: 74</b>																				
																													
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
<b>Zusammenfassung</b>			<b>Volle: 63</b>			<b>Abräumer: 74</b>			<b>Fehlwurf: 0</b>			<b>Gesamt: 137</b>																	
Anzahl "Alle Neune":			0			Anzahl "Kranz": Anteil			0			Anteil Fehlwurf: 0.0 %																	
Anteil "Alle Neune":			0.0 %			"Kranz": Durchschnitt			0.0 %			Durchschnitt insgesamt: 4.6																	
Durchschnitt Volle:			4.2			Abräumer:			4.9																				

Abbildung 5.1: Einzelbericht

Ausdruck Spielbericht (2 Mannschaften)

**Spielbericht**

**B-Jugend** Mannschaft I **KSV Musterstadt** Ort **Königsbrück** Datum **30.06.2005**  
**Kreisliga** Mannschaft II **KSV Probedorf** Bahnanlage **Am Sportplatz** Spielbeginn **09:07:10**  
 Spielende **09:41:18**  
 Seite **1 von 1**

KSV Musterstadt							KSV Probedorf														
Deb.-Jahr	Pl.-Nr.	Name, Vorname	Paß-Nr.	Volle	Abr.	Fehl-schurf	Gesamt	Pl.-Nr.	Deb.-Jahr	Pl.-Nr.	Name, Vorname	Paß-Nr.	Volle	Abr.	Fehl-schurf	Gesamt	Pl.-Nr.				
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	2121	Gesamtergebnis							1120	1101	0	2221

Bahn/Kugeln in Ordnung  Ja  Nein  
 Pässe in Ordnung  Ja  Nein  
 Verletzung  Ja  Nein  
 Verwarnung  Ja  Nein  
 Protest  Ja  Nein

Bemerkungen \_\_\_\_\_  
 Unterschriften KSV \_\_\_\_\_ Musterstadt \_\_\_\_\_  
 KSV \_\_\_\_\_ Probedorf \_\_\_\_\_  
 Schiedsrichter \_\_\_\_\_  
 Anlagen \_\_\_\_\_

Abbildung 5.2: Spielbericht (2 Mannschaften)

Ausdruck Spielbericht (6 Mannschaften)

**Spielbericht**

Ort **Königsbrück** Bahnanlage **Am Sportplatz** Datum **30.06.2005**

Kegelverein					KSV Musterstadt												
Paß-Nr.	Name, Vorname	FW	Volle	Abr.	Gesamt	Paß-Nr.	Name, Vorname	FW	Volle	Abr.	Gesamt						
123456	Schulze, Hans	1	66	64	130	123665	Lehmann, Udo	0	63	74	137						
654321	Müller, Bernd	0	70	76	146	547743	Schulze, Hans	0	63	65	128						
135678	Scholz, Rainer	0	58	63	121	089746	Siegert, Andre	0	63	73	136						
468542	Lauke, Marko	0	70	71	141	458989	Grafe, Peter	0	67	67	134						
<b>Gesamt</b>					1	264	274	538	<b>Gesamt</b>					0	256	279	535

KSV Probedorf					Musterdorf												
Paß-Nr.	Name, Vorname	FW	Volle	Abr.	Gesamt	Paß-Nr.	Name, Vorname	FW	Volle	Abr.	Gesamt						
123463	Maier, Klaus	0	62	57	119	123498	Richter, Rolf	0	60	77	137						
567845	Müller, Frank	0	62	78	140	567875	Lehmann, Klaus	0	66	68	134						
901270	Schulze, Maik	0	69	70	139	901245	Schulze, Kai	0	74	76	150						
012397	Schulz, Stefan	1	61	70	131	012367	Schulz, Maik	1	72	64	136						
<b>Gesamt</b>					1	254	275	529	<b>Gesamt</b>					1	272	285	557

Probestadt					Sportverein												
Paß-Nr.	Name, Vorname	FW	Volle	Abr.	Gesamt	Paß-Nr.	Name, Vorname	FW	Volle	Abr.	Gesamt						
123456	Maier, Klaus	0	63	65	128	123664	Scholz, Rainer	0	76	73	149						
654321	Lehmann, Norbert	0	63	71	134	547734	Schulze, Hans	0	65	69	134						
135678	Schulze, Rainer	0	61	63	124	089756	Siegert, Andre	0	62	58	120						
468542	Lauke, Andre	0	64	64	128	458978	Mayer, Klaus	0	75	65	140						
<b>Gesamt</b>					0	251	263	514	<b>Gesamt</b>					0	278	265	543

Abbildung 5.3: Spielbericht (6 Mannschaften)

Ausdruck Spielbericht (6 Mannschaften mit Streichwert)

**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	68	69	137
468542	Lauke, Marko	0	70	71	141
<b>Gesamt</b>		1	206	211	417

KSV Musterstadt					
Paß-Nr.	Name, Vorname	FW	Volle	Abr.	Gesamt
123685	Lehmann, Udo	0	63	74	137
547743	Schulze, Hans	0	69	66	135
089746	Siegert, Andre	0	63	73	136
458989	Grafe, Peter	0	67	67	134
<b>Gesamt</b>		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
<b>Gesamt</b>		1	192	218	410

Musterdorf					
Paß-Nr.	Name, Vorname	FW	Volle	Abr.	Gesamt
123498	Richter, Rolf	0	60	77	137
567875	Lehmann, Klaus	0	66	68	134
901245	Schulze, Kai	0	74	76	150
012367	Schulz, Maik	1	72	64	136
<b>Gesamt</b>		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	64	63	127
468542	Lauke, Andre	0	64	64	128
<b>Gesamt</b>		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	68	130
458978	Mayer, Klaus	0	75	65	140
<b>Gesamt</b>		0	216	207	423

Abbildung 5.4: Spielbericht (6 Mannschaften mit Streichwert)

Ausdruck Spielbericht (Punkte)

**SPIELBERICHT**

Liga: **Kreisliga** Ort: **Königsbrück**  
 Klasse: **B-Jugend** Datum: **30.06.2005**  
 Bahnanlage: **Am Sportplatz** Startzeit: **09:07:10**

KSV Musterstadt											KSV Probedorf										
Pass-Nr.	RL	Name	Vereins-Nr.	0819	0815	0815	0815	0815	0815	0815	0815	0815	0815	0815	0815	0815	0815	0815	0815	0815	
123665		Lehmann	Udo	1	142	137	119	141	539												
547743		Schulze	Hans	1	123	137	132	135	527												
089746		Siegert	Andre	0	120	141	134	123	518												
458989		Grafe	Peter	0	143	116	136	142	537												
		Ersatzspielerin																			
		Ersatzspielerin																			
Gesamtleistung			2121	530	2	M-LP	0	Gesamtleistung			2221	555	0	M-LP	2						
			Kegel	Schnitt	FW						Kegel	Schnitt	FW								
KSV Musterstadt											KSV Probedorf										
SPORTKAPITAN											SPORTKAPITAN										
SCHATZPUNKTE											SCHATZPUNKTE										
0											6										
MANNSCHAFTSPUNKTE											MANNSCHAFTSPUNKTE										
0											2										
TABELLENPUNKTE											TABELLENPUNKTE										
SCHIEDSRICHTER											SCHIEDSRICHTER										
LV											NR										
Verwarnung											Verwarnung										
Protest											Protest										

Abbildung 5.5: Spielbericht (Punkte)

## Sofortausdruck des Nadeldruckers

B1: Maier, Hans KSV Probedorf	B2: Lehmann, Jürgen SV Musterstadt	B3: Müller, Jens KSV Probedorf	B4: Schulze, Andre SV Musterstadt
01 3 0003 00	01 5 0003 00	01 4 0004 00	01 8 0008 00
02 5 0008 00	02 3 0010 00	02 6 0010 00	02 6 0014 00
03 8 0016 00	03 3 0013 00	03 3 0013 00	03 7 0021 00
04 7 0023 00	04 6 0019 00	04 7 0020 00	04 3 0024 00
05 5 0028 00	05 4 0023 00	05 1 0021 00	05 4 0028 00
06 6 0034 00	06 4 0027 00	06 0 0021 01	06 5 0033 00
07 3 0037 00	07 7 0034 00	07 3 0024 01	07 2 0035 00
08 6 0043 00	08 5 0039 00	08 3 0027 01	08 5 0040 00
09 5 0048 00	09 4 0043 00	09 6 0033 01	09 3 0043 00
10 4 0052 00	10 6 0049 00	10 6 0039 01	10 5 0048 00
11 3 0055 00	11 6 0055 00	11 7 0046 01	11 5 0053 00
12 4 0059 00	12 4 0059 00	12 0 0046 02	12 2 0055 00
13 6 0065 00	13 2 0061 00	13 2 0048 02	13 5 0060 00
14 4 0069 00	14 5 0066 00	14 2 0055 02	14 4 0064 00
15 4 0073 00	15 7 0073 00	15 4 0059 02	15 2 0066 00
16 4 0077 00	16 6 0079 00	16 5 0064 02	16 5 0071 00
17 2 0079 00	17 7 0086 00	17 7 0071 02	17 5 0076 00
18 3 0082 00	18 3 0089 00	18 7 0078 02	18 3 0081 00
19 4 0086 00	19 5 0094 00	19 4 0082 02	19 6 0087 00
20 3 0089 00	20 4 0098 00	20 2 0084 02	20 3 0090 00
21 4 0093 00	21 4 0102 00	21 5 0089 02	21 6 0096 00
22 5 0098 00	22 4 0106 00	22 4 0093 02	22 5 0101 00
23 5 0103 00	23 3 0109 00	23 4 0097 02	23 5 0106 00
24 5 0108 00	24 6 0115 00	24 7 0104 02	24 4 0110 00
25 4 0112 00	25 8 0123 00	25 6 0110 02	25 4 0114 00
26 5 0117 00	26 4 0127 00	26 3 0113 02	26 2 0116 00
27 3 0120 00	27 6 0133 00	27 8 0121 02	27 3 0119 00
28 5 0125 00	28 5 0138 00	28 6 0127 02	28 6 0125 00
29 5 0130 00	29 9A0147 00	29 2 0129 02	29 5 0130 00
30 5 0135 00	30 4 0151 00	30 3 0132 02	30 5 0135 00
V:73 A:62 G:133	V:73 A:78 G:151	V:59 A:73 G:132	V:66 A:89 G:135

Abbildung 5.6: Sofortausdruck des Nadeldruckers