

# Control Center für Sportkegelbahnen

## CCKv2

### Bedienungsanleitung



Privates Technikum Kamenz GmbH  
Güterbahnhofstraße 43  
01917 Kamenz

Tel.: 03578 / 308743  
Fax.: 03578 / 308744  
E-Mail: [cck@technikum-kamenz.de](mailto:cck@technikum-kamenz.de)

Stand: 11. Mai 2025  
Programmversion: 0.6



# Inhaltsverzeichnis

|          |   |           |
|----------|---|-----------|
| <b>1</b> | <b>Installation und Start</b>   | <b>1</b>  |
| 1.1      | Installation . . . . .  | 1         |
| 1.2      | Zusammenfassung der wichtigsten Funktionen . . . . .                    | 2         |
| <b>2</b> | <b>Mannschaften und Spieler</b>   | <b>4</b>  |
| 2.1      | Allgemeines . . . . .   | 4         |
| 2.2      | Neue Mannschaft erstellen . . . . .                                     | 5         |
| 2.3      | Mannschaften bearbeiten . . . . .                                       | 6         |
| 2.4      | Mannschaften importieren . . . . .                                      | 7         |
| 2.4.1    | Importieren von Mannschaften aus der Vorgängerversion des CCK . . . . . | 7         |
| 2.4.2    | Importieren von Mannschaften aus Excel Dateien . . . . .                | 8         |
| 2.5      | Mannschaften Suchen . . . . .   | 9         |
| 2.6      | Mannschaften Suchen beim Start eines Wettkampfes . . . . .              | 10        |
| <b>3</b> | <b>Wettkampfschemata</b>  | <b>11</b> |
| 3.1      | Neues Wettkampfschema erstellen . . . . .                               | 11        |
| 3.2      | Wettkampfschemata bearbeiten . . . . .                                  | 13        |
| 3.3      | Hinweise Wettkampfschemata . . . . .                                    | 13        |
| 3.4      | Wettkampfschemata für Kettenstart . . . . .                             | 14        |
| <b>4</b> | <b>Wettkampf</b>  | <b>16</b> |
| 4.1      | Wettkampf starten . . . . .   | 16        |
| 4.2      | Wettkampf aus Vorlage starten . . . . .                                 | 20        |
| 4.2.1    | Programmierbare Vorlagen . . . . .                                      | 20        |
| 4.2.2    | Vorlage aus vergangennem Wettkampf generieren . . . . .                 | 20        |
| 4.3      | Wettkampf aus Sportwinner starten . . . . .                             | 21        |
| 4.4      | Einstellungen während des Wettkampfes . . . . .                         | 22        |
| 4.5      | Spielbericht-Fenster . . . . .  | 23        |
| 4.6      | Spielbericht Ausdrücke . . . . .  | 26        |
| 4.6.1    | Einzelberichte . . . . .  | 26        |
| 4.6.2    | Allgemeine Spielberichte . . . . .                                      | 27        |
| 4.7      | Sudden Victory . . . . .  | 27        |
| <b>5</b> | <b>Sprint-Wettkämpfe</b>  | <b>29</b> |
| 5.1      | Sprint-Wettkampf starten . . . . .                                      | 29        |
| 5.1.1    | Schemata einrichten . . . . .   | 29        |
| 5.1.2    | Spieler lösen . . . . .   | 31        |
| 5.1.3    | Wettkampf starten . . . . .   | 32        |
| 5.2      | Sprint-Wettkampfsteuerung . . . . .                                     | 32        |
| 5.3      | Allgemeine Hinweise . . . . .   | 34        |

|          |   |           |
|----------|---|-----------|
| <b>6</b> | <b>Training</b>                             | <b>35</b> |
| <b>7</b> | <b>App Unterstützung</b>                    | <b>36</b> |
| 7.1      | Installation . . . . .                      | 36        |
| 7.2      | Geräte koppeln . . . . .                    | 36        |
| 7.3      | Bahnen steuern . . . . .                    | 37        |
| 7.3.1    | Alle Bahnen steuern . . . . .               | 37        |
| 7.3.2    | Bahnen einzeln steuern . . . . .            | 37        |
| 7.4      | Weitere Funktionen . . . . .                | 41        |
| 7.4.1    | Spielerbilder-Import . . . . .              | 41        |
| 7.4.2    | Wettkampfsteuerung . . . . .                | 42        |
| <b>8</b> | <b>Weitere Funktionen</b>                   | <b>43</b> |
| 8.1      | Bahnen direkt steuern . . . . .             | 43        |
| 8.2      | Gespeicherte Wettkämpfe verwalten . . . . . | 43        |
| 8.3      | Anzeigenverwaltung . . . . .                | 43        |
| 8.3.1    | CCK Anzeigenverwaltung . . . . .            | 43        |
| 8.3.2    | Blendwandanzeigenverwaltung . . . . .       | 44        |
| 8.4      | Werbung . . . . .                           | 46        |
| 8.5      | Spielberichte . . . . .                     | 46        |
| 8.5.1    | Spielberichte downloaden . . . . .          | 46        |
| 8.5.2    | Neue Spielberichte anlegen . . . . .        | 48        |
| 8.6      | Live Berichte . . . . .                     | 49        |
| 8.7      | Updates . . . . .                           | 51        |
| <b>9</b> | <b>Versionshistorie der Anleitung</b>       | <b>52</b> |

# 1 Installation und Start

Dieses Kapitel beschreibt die Installation und den initialen Start des Programms.

## 1.1 Installation

Folgende Schrittfolge ist zu befolgen, um das Programm ordnungsgemäß zu installieren.

1. Das Control Center Kegeln 2 wird über ein Installer-Programm auf den Counter-Computer geladen. Zur Installation genügt es, den Inhalt des CCKv2 USB-Sticks in das Verzeichnis zu kopieren, in welchem das CCKv2 installiert werden soll und es anschließend auszuführen. Es werden eine aktive Internetverbindung und Administratorrechte benötigt. Des Weiteren muss der Benutzeraccount Schreibrechte in dem gewählten Verzeichnis haben. Es ist ratsam, einen Ordner 'CCKv2' direkt auf C:\ für diesen Zweck anzulegen.
2. Den Installer ausführen, d.h. die Anwendung 'CCKv2Installer' starten. Nach dem Download des Programms werden einige Fragen in der Installer-Software gestellt. Diese bitte beantworten. Die Eingaben sind später weiterhin im CCKv2 änderbar. Die Installation ist abgeschlossen, sobald sich das Programm beendet.
3. Bevor das CCKv2 endgültig einsatzbereit ist, müssen verschiedene Einstellungen innerhalb des CCKv2 getroffen werden. Dazu das CCKv2 starten und unten auf 'Optionen' klicken. In dem sich öffnenden Fenster ist es aktuell noch nötig, nach dem Ändern von Einstellungen innerhalb eines Reiters die 'Speichern' Schaltfläche zu betätigen, damit es gespeichert wird. Das Passwort für den geschützten Bereich kann erfragt werden.
  - a) (Optional) Punktevergabe: Gibt an, nach welchen Regeln die Punkte vergeben werden sollen.
  - b) (Optional) Schere: Nur sichtbar, wenn das Programm in den Betriebseinstellungen auf 'Schere' umgestellt wurde. Beinhaltet verschiedene Einstellungen, welche für Schere Wettkämpfe relevant sind, zum Beispiel die Punktlimits, nach welchen die Zusatzpunkte vergeben werden.
  - c) (Optional) Spielberichtsanzeigen: Gibt an, wie die Spielberichtsanzeigen 'Spielbericht mit Punkten', 'Spielbericht ohne Punkte', 'MZG', 'WZG' und 'Gesamtwurf Spielbericht' dargestellt werden. Weitere Informationen zu diesem Thema sind in Abschnitt 4.5 zu finden.
  - d) (Optional) Farben: Farben-Einstellungen zu den Spielberichtsanzeigen.
  - e) (Optional) Druckbare Spielberichte: Hier sind Spielberichte in das CCKv2 integrierbar. Weitere Informationen zu diesem Thema sind in Abschnitt 4.6.2 zu finden.
  - f) (Optional) Live Spielberichte: Hier können Berichte, welche in einem Intervall gespeichert werden sollen, integriert werden. Weitere Informationen zu diesem Thema sind in Abschnitt 8.6 zu finden.
  - g) (Optional) Sonstiges: Weitere allgemeine Einstellungen zum Programm.

- h) Sonderfunktionen: Bei externen Anzeigen ist nur die Funktion 'Bahn Anzeigen zurücksetzen' relevant. Diese Schaltfläche muss betätigt werden, wenn sich die Anzeigen in einem Wettkampf befinden, die Bahnen aber einen anderen Status haben.
- i) Informationen: Informationen über das Programm.
- j) Datenschutz: Datenschutzinformationen des Programms.
- k) (Unabdingbar, falls externe Anzeigen installiert sind) Datenübertragung: Dieser Punkt ist sehr wichtig, da hier die Kommunikation zu den Bahnen eingestellt wird. Bei der Art bitte 'Per daten.ini' auswählen. Anschließend sind im Abschnitt 'Daten.ini Ziele' verschiedene Pfade einzutragen. Bitte richten Sie sich dazu nach folgender Auflistung, je nach dem, welche Anzeigenart installiert ist.
- Blendwandanzeigen: Pro Bahn müssen jeweils ein oder zwei Pfade in die entsprechenden Boxen eingetragen werden (Bildanzeige und Tota, je nach Blendwandanzeigen-Version), welche durch einen einfachen Zeilenumbruch getrennt werden müssen. (Die beiden Pfade für Bahn 1 müssten \\192.168.0.21\SambaInfo\ und \\192.168.0.31\SambaInfo\ sein, wobei ersterer Pfad entfällt, wenn pro Bahn nur ein Raspberry Pi installiert ist. Die Pfade sind im Explorer auf Erreichbarkeit zu testen. Die weiteren IP's enden respektive mit .22 und .32, .23 und .33, usw.). Im Abschnitt 'Installierte Systeme' (ganz unten) muss 'Blendwandanzeige' ausgewählt sein.
  - CCK-Anzeige: Pro Bahn muss genau ein Pfad zum Anzeigenverzeichnis des Bahn-PCs eingetragen werden. Dieser Pfad kann entweder der vorherigen Version des CCKv2 entnommen werden (falls dieses vorhanden war), oder über den Explorer herausgefunden werden. Melden Sie sich bitte beim Technikum Kamenz, falls beide Ansätze zu keinen Ergebnissen führen. Im Abschnitt 'Installierte Systeme' (ganz unten) muss 'Alte CCK Anzeige' ausgewählt sein.
- l) Betriebseinstellungen: Im Abschnitt 'Allgemeines' können der COM-Port, die Bahnanzahl, die Programmsprache, MZG-Einstellungen und weiteres festgelegt werden. Ganz unten kann zudem der Anlagen Typ bei bedarf auf 'Schere' geändert werden. Des Weiteren können Features, welche sich aktuell noch in der Entwicklung befinden ('Experimentelle Features'), aktiviert werden. Nach einer Änderung dieser Einstellungen muss das Programm neu gestartet werden. Die Sonderfunktion 'Hard Reset der Bahnen' ist notwendig, wenn sich die Bahnen durch einen Fehler in einem unmöglichen Zustand gefangen haben. Der Hard Reset schaltet alle Bahnen aus. Die Blendwandanzeigen können über die Schaltfläche 'Neustarten der Pis' neugestartet werden.

## 1.2 Zusammenfassung der wichtigsten Funktionen

WKS anlegen über Menüpunkt 'WKS' im Startfenster. Ein Blockstart mit 120 Wurf über vier Bahnen existiert bereits. Weitere Informationen zu diesem Thema sind in Abschnitt 3 zu finden.

Mannschaften anlegen und bearbeiten über Menüpunkt 'Mannschaften' im Startfenster. Neue Mannschaft erstellen über Schaltfläche 'Neue Mannschaft' und beliebige Anzahl von Spielern vorfertigbar, in dem im Textfeld rechts neben der 'Neue Mannschaft' Schaltfläche die gewünschte Zahl eingetragen und auf 'Spieler vorfertigen' geklickt wird. Weitere Informationen zum diesem Thema im Abschnitt 2.

|   |                              |          |
|---|------------------------------|----------|
| Privates Technikum Kamenz GmbH<br>Güterbahnhofstraße 43<br>01917 Kamenz | Bedienungsanleitung<br>CCKv2 | Seite: 3 |
|---|------------------------------|----------|

Wettkampf starten über Menüpunkt 'Wettkampf' im Hauptfenster. Die einzelnen Einstellungsmöglichkeiten erscheinen in logischer Reihenfolge. Für die externe Anzeigen ist in den 'Sonderfunktionen' der Punkt 'Anzeige auf Bahnmonitoren' anzuwählen. Weitere Informationen zum Wettkampf Start in Abschnitt 4.1.

Über die 'Verwaltung' ist es möglich die Bahnen direkt zu steuern, gespielte Wettkämpfe zu verwalten, und die externe Anzeige einzustellen. Informationen zum Steuern der Bahnen und der Verwaltung der gespielten Wettkämpfe finden Sie in der Anleitung unter dem Punkt 8.

Wenn ein Programmupdate verfügbar ist, findet dies das CCKv2 bei Programmstart und zeigt eine Abfrage an, ob dieses durchgeführt werden soll. Anschließend öffnet sich die Update-Software. Nachdem das Update abgeschlossen ist, muss das CCKv2 manuell erneut gestartet werden. Für diesen Vorgang ist eine aktive Internetverbindung notwendig.

## 2 Mannschaften und Spieler

### 2.1 Allgemeines

Einer Mannschaft kann im CCKv2 folgende Eigenschaften zugeordnet werden:

- Mannschaftsname (obligatorisch)
- Spielführer: Der Name des Spielführers kann auf Spielberichten vermerkt werden (Token [Mannschaftsspielfuehrer #]).
- Liga
- Spielklasse
- Heimmannschaft: Wenn diese Bahn die Heimbahn der Mannschaft ist.

Das einzige Pflichtfeld ist der Mannschaftsname. Die anderen Eigenschaften müssen nicht ausgefüllt werden und können frei bleiben. Sie können jedoch dabei helfen, eine Mannschaft schneller zu finden (siehe Abschnitt 2.5).

Jeder Mannschaft werden Spieler mit folgenden Eigenschaften zugeordnet:

- Nachname (obligatorisch)
- Vorname (obligatorisch)
- Geburtsdatum
- Passnummer
- Verein
- Spielerbild mit zusätzlichen Informationen<sup>1</sup>
- Platzierungsziffer

Die Felder "Nachname" und "Vorname" sind Pflichtfelder und dürfen nicht leer sein.

Wenn eine Wettkampfmannschaft mit Spielern aus mehreren Vereinen / Nationen angelegt wird (z.B. für Einzelmeisterschaften), kann das Feld "Verein" benutzt werden, um den Vereinsnamen bzw. die Nation des Spielers zu speichern.

Die "Platzierungsziffer" kann benutzt werden, um die Sortierung der Spieler innerhalb der Mannschaft zu beeinflussen. Ist die Platzierungsziffer leer, werden die Spieler nach Nach- und Vorname alphabetisch sortiert. Wird eine bestimmte Reihenfolge der Spieler gewünscht, kann diese mit der Platzierungsziffer festgelegt werden. Die Spieler werden dann aufsteigend nach der Platzierungsziffer sortiert.

---

<sup>1</sup>Diese Option ist nur verfügbar, wenn das Paket "Werbung und Spielerbilder" gekauft wurde und Blendwandanzeigen installiert sind.

## 2.2 Neue Mannschaft erstellen

Um in die Mannschaftseingabe und -bearbeitung zu kommen, die Schaltfläche “Mannschaften” im Startfenster betätigen (Abb. 2.1).



Abbildung 2.1: Startfenster mit ausgewählten Mannschaften

Es wird das Mannschaften-Fenster angezeigt, welches die Bearbeitung ermöglicht (siehe Abb. 2.2).

Um eine neue Mannschaft zu erstellen, die Schaltfläche “Neue Mannschaft” (Abb. 2.2 Punkt 1) betätigen.

Nun ist es möglich, die mannschaftsspezifischen Daten (Abb. 2.2 Punkt 6), den Mannschaftsnamen, die Spielklasse, den Spielführer und die Liga der Mannschaft, einzugeben. Dabei ist nur der Name notwendig. Jede Mannschaft muss einen eindeutigen Namen haben. Die restlichen drei Felder können freigelassen werden.

Um Spieler hinzuzufügen, auf die Schaltfläche “Spieler hinzufügen” (Abb. 2.2 Punkt 3) tippen. Es erscheint in der Spielerliste (Abb. 2.2 Punkt 7) eine neue leere Zeile. In dieser Zeile müssen die Spielerdaten eingegeben werden (Abb. 2.3). Hier ist ein Vorname und ein Nachname erforderlich. Weitere Spieler sind über die Schaltfläche “Spieler hinzufügen” hinzuzufügen.

Um eine gewisse Anzahl von Spielern mit generischen Namen (Vorname 1 Nachname 1, Vorname 2 Nachname 2, usw.) vorzufertigen, muss die gewünschte Anzahl in die Eingabe-Box (zu finden an Stelle 2 in Abb. 2.2, wenn ‘Neue Mannschaft’ aktiviert ist) eingetragen werden und die Schaltfläche “Spieler vorfertigen” betätigt werden. Die vorgefertigten Spieler werden automatisch in der Spielerliste ergänzt.

Um die Mannschaft zu speichern, muss die Schaltfläche “Speichern” Knopf (Abb. 2.2 unten rechts) betätigt werden.

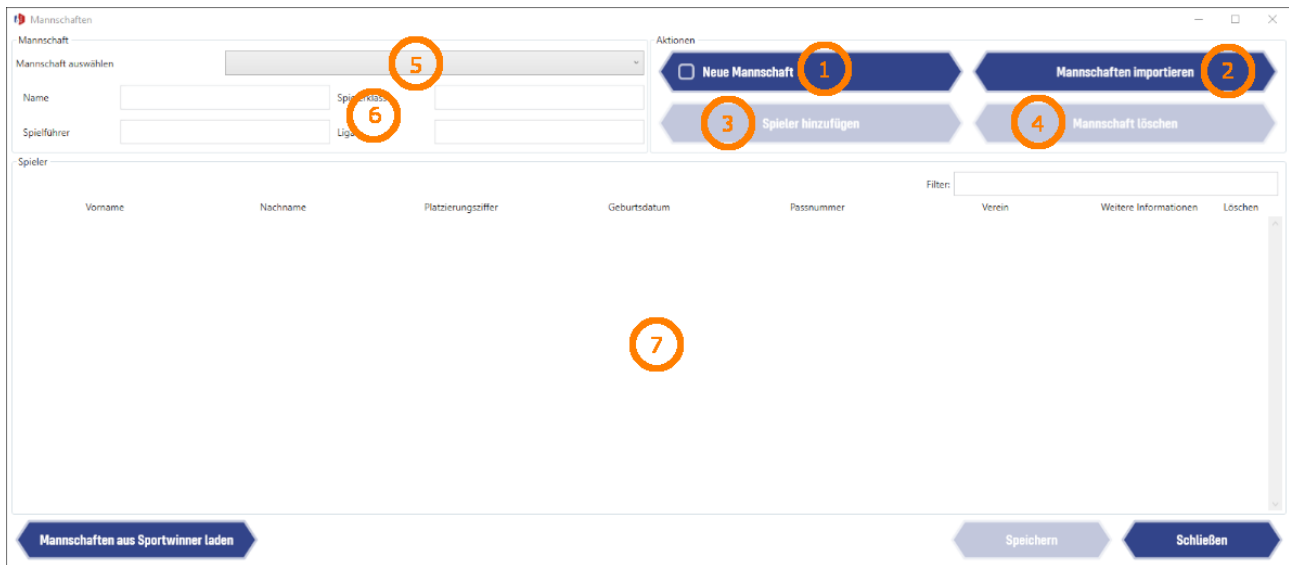


Abbildung 2.2: Hauptfenster für die Mannschaftenbearbeitung

| Vorname   | Nachname   | Platzierungsziffer | Geburtsdatum | Passnummer | Verein | Weitere Informationen | Löschen |
|-----------|------------|--------------------|--------------|------------|--------|-----------------------|---------|
| Vorname 1 | Nachname 1 |                    |              |            |        | ...                   | X       |
| Vorname 2 | Nachname 2 |                    |              |            |        | ...                   | X       |

Abbildung 2.3: Spielerliste mit Spielern

## 2.3 Mannschaften bearbeiten

Um eine Mannschaft zu bearbeiten, muss die gewünschte Mannschaft in der Auswahlliste (Abb. 2.2, Punkt 5) ausgewählt werden. Alle Daten, welche zu dieser Mannschaft gespeichert wurden, werden angezeigt. Hier ist es möglich, wie in Abschnitt 2.2 beschrieben, die Mannschaften zu bearbeiten. Um Spieler in der Liste zu filtern, kann das "Filter" Feld rechts oberhalb der Spielerliste verwendet werden. Es kann sowohl nach Vor- als auch Nachnamen gefiltert werden. Spieler aus einer Mannschaft entfernen ist über die "X" Schaltfläche in der Spielerliste (Abb. 2.3) möglich.

Zudem ist es möglich, weitere Informationen und Spielerbilder<sup>2</sup> festzulegen. Dies ist jedoch nicht während der Erstellung einer neuen Mannschaft möglich. Diese muss dazu zuerst initial gespeichert werden.

Um Weitere Informationen hinzuzufügen, auf die "..." Schaltfläche am Ende des gewünschten Spielers tippen. Es öffnet sich ein neues Fenster. Im linken Teil des Fensters kann das Spielerbild mit einer Betätigung des Bildes ausgewählt werden (die Bild-Datei muss als JPG verfügbar sein). Im rechten Teil des Fensters können zwei zusätzliche Informationen für den ausgewählten Spieler hinzugefügt werden. Informationen, wie Spielerbilder aus der App importiert werden können, sind in Abschnitt 7.5 zu finden.

<sup>2</sup>Diese Option ist nur verfügbar, wenn das Paket "Werbung und Spielerbilder" gekauft wurde und Blendwandanzeigen installiert sind.

Um die Änderungen zu speichern auf die Schaltfläche “Speichern” tippen. Diese Informationen werden unabhängig von den restlichen Mannschaftsdaten gespeichert, weshalb die ‘Speichern’ Schaltfläche des Mannschaft bearbeiten Fensters nicht aktiv wird, wenn keine weiteren Änderungen getätigt werden.

## 2.4 Mannschaften importieren

Um Mannschaften zu importieren muss die Schaltfläche “Mannschaften importieren” (Abb. 2.2, Punkt 2) betätigt werden. Es öffnet sich ein neues Fenster (Abb. 2.4). Es stehen nun die beiden folgenden Importiermöglichkeiten zur Verfügung.

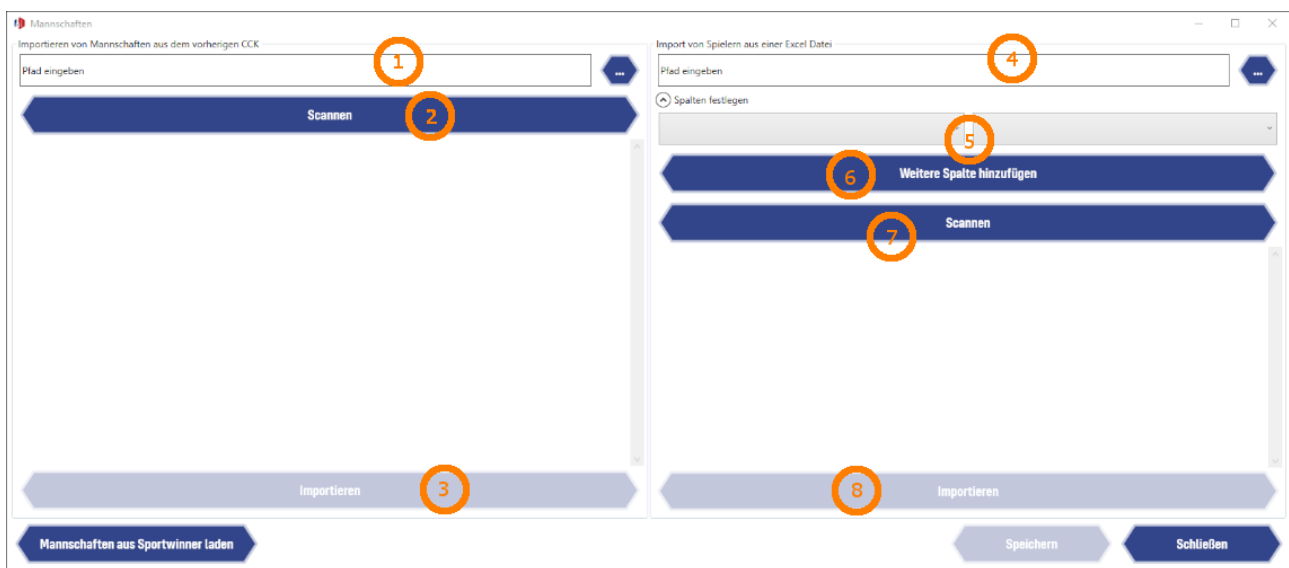


Abbildung 2.4: Fenster um Mannschaften zu importieren

### 2.4.1 Importieren von Mannschaften aus der Vorgängerversion des CCK

Um eine oder mehrere Mannschaften aus der Vorgängerversion des CCKv2 zu importieren, muss zuerst der Pfad zu dem “Mannschaften”-Ordner der Vorgängerversion in das Eingabe-Feld (Abb. 2.4, Punkt 1) eingetragen werden. Es ist auch möglich, den “Mannschaften”-Ordner in die linke Hälfte des Programms zu ziehen (nutzen von Drag-and-Drop). Wenn dies passiert, liest sich die Anwendung den Pfad aus dem gegebenen Ordner. Alternativ kann der Pfad mit der “...” Schaltfläche rechts neben dem Eingabetextfeld gesucht werden. Standardmäßig befindet sich der Mannschaften Ordner unter ‘C:/cck/einstellungen/mannschaften’.

Als nächstes muss die Schaltfläche “Verzeichnis scannen” (Abb. 2.4, Punkt 2) betätigt werden. Es erscheinen alle gefundenen Mannschaften in dem Bereich unter der Schaltfläche. Grau geschriebene Mannschaftsnamen existieren bereits im System.

Um die gewünschten Mannschaften zu importieren, genügt es, diese mit einem Haken zu versehen und die Schaltfläche “Importieren” (Abb. 2.4, Punkt 3) zu betätigen.

Nach erfolgreichem Import schließt sich das Mannschaften-Importieren-Fenster und es wird wieder das Mannschaften-Hauptfenster angezeigt (Abb. 2.2).

## 2.4.2 Importieren von Mannschaften aus Excel Dateien

Um eine Mannschaft aus einer Excel-Datei zu importieren, muss zuerst der Pfad zu der gewünschten Excel-Datei in das Eingabe-Feld (Abb. 2.4, Punkt 4) eingetragen werden. Es ist auch möglich, die Datei in die rechte Hälfte des Programms zu ziehen, damit es den Pfad automatisch einliest (nutzen von Drag-and-Drop). Folgende Dateiformate werden als Quelle unterstützt:

- XLS – Excel 97 – 2003
- XLSX – Excel 2007 – 365
- CSV – Textdatei, Spalten mit Komma getrennt
- ODS – OpenDocument Tabelle (LibreOffice / OpenOffice)

Die Tabelle mit den Mannschaften sollte folgenden Anforderungen entsprechen:

- Pro Tabellenzeile wird ein Spieler definiert.
- Jede Tabellenzeile enthält sowohl die Informationen des Spielers (Name, Vorname, Passnummer, etc.) als auch der Mannschaft (Name, Liga, Spielklasse, etc.) des Spielers.
- Leere Zeilen sind erlaubt.
- Die Tabelle benötigt keine Kopfzeile mit Spaltennamen.
- Die Reihenfolge der Spalten ist beliebig. Welche Information in welcher Spalte zu finden ist, kann beim Import ausgewählt werden (siehe unten).
- Informationen der Mannschaft (Mannschaftsname, Liga, Spielklasse, etc.) werden nur vom ersten Spieler jeder Mannschaft verwendet.
- Das Geburtsdatum des Spielers kann in der Tabelle als Datum oder als Text formatiert werden.
  - Ist der Wert als Datum formatiert, dann wird aus Datenschutzgründen nur der Monat und das Jahr nicht aber der Tag des Datums importiert.
  - Ist das Datum als Text formatiert, wird der Text der Tabelle ohne Änderung übernommen.
- Passnummer und Platzierungsziffer werden als Text importiert und gespeichert.
- Die Information „Heimmannschaft“ muss in der Tabelle durch eine Zahl dargestellt werden:
  - Eine Heimmannschaft muss eine Zahl ungleich 0 (Null) enthalten – z.B. eine 1 (Eins).
  - Enthält das Feld eine 0 (Null) oder ist leer, wird die Mannschaft nicht als Heimmannschaft markiert.

Als nächstes müssen die Spalten der Datei festgelegt werden. Dies geschieht mit den Auswahl-Feldern Abb. 2.4 Punkt 5. Es muss immer der Buchstabe aus dem Spaltenkopf mit der korrespondierenden Spaltenbeschreibung eingetragen werden. Um eine weitere Spalte hinzuzufügen, muss die Schaltfläche „Weitere Spalte hinzufügen“ (Abb. 2.4, Punkt 6) betätigt werden. Hierbei ist es erforderlich, dass eine Spalte als „Mannschaft“ deklariert wird.

Sobald alle Spalten der Excel-Datei eingetragen wurden, muss die Schaltfläche „Scannen“ (Abb. 2.4, Punkt 7) betätigt werden. Grau geschriebene Mannschaftsnamen sind bereits im System vorhanden. Nachdem die Datei vollständig auf Mannschaften überprüft wurde, erscheint eine Liste mit allen gefundenen in der freien Fläche darunter.

Um die gewünschten Mannschaften zu importieren, genügt es, diese mit einem Haken zu versehen und die Schaltfläche "Importieren" (Abb. 2.4, Punkt 8) zu betätigen.

## 2.5 Mannschaften Suchen

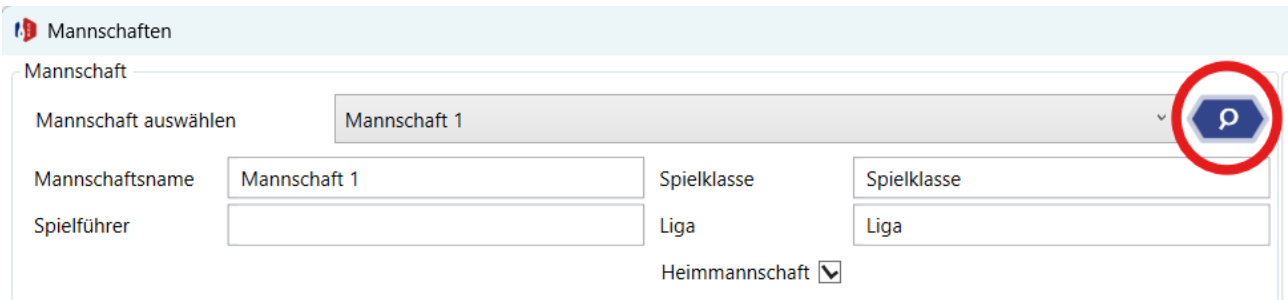


Abbildung 2.5: Mannschaft Suchen - Lupe

Immer, wenn im CCKv2 eine Mannschaft ausgewählt werden kann (Mannschaftsdialog, Wettkampf starten, Wettkampfvorlage erstellen), besteht auch die Möglichkeit nach einer Mannschaft zu suchen. Dazu kann neben der Auswahlbox für die Mannschaft auf die Lupe geklickt werden (Abb. 2.5). Es muss aber nicht unbedingt mit Hilfe des "Mannschaft Suchen" Dialoges nach einer Mannschaft gesucht werden. Die Auswahl der Mannschaft über die Auswahlbox funktioniert auch weiterhin wie gewohnt.

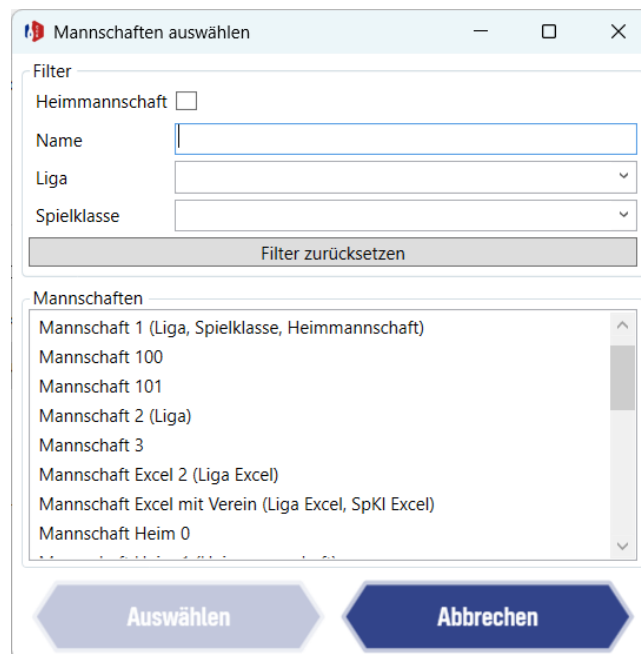


Abbildung 2.6: Mannschaft Suchen

Folgende Filter sind bei der Suche nach einer Mannschaft im „Mannschaft Suchen“ Dialog verfügbar:

- Heimmannschaft: es werden nur Mannschaften angezeigt, welche als Heimmannschaft markiert sind.
- Name: Suche im Mannschaftsnamen
  - Die Zeichenkette wird nicht nur am Anfang sondern auch innerhalb des Mannschaftsnamens gesucht. Eine Suche nach “keg” würde sowohl die Mannschaft “Kegelverein 1” als auch “Dorfkegler 2” finden.
  - Die Suche unterscheidet nicht nach Groß- und Kleinschreibung.
- Liga und Spielklasse:
  - Die Auswahlbox enthält alle verfügbaren Ligen bzw. Spielklassen.
  - Es kann jedoch auch eine Zeichenkette eingegeben werden (analog zur Suche im Mannschaftsnamen).

Eingegebene oder vorausgefüllte Filter können schnell mit der Taste “Filter zurücksetzen” gelöscht werden. Danach werden wieder alle verfügbaren Mannschaften angezeigt. Wurde eine Mannschaft markiert, kann der Dialog mit der Taste “Auswählen” geschlossen werden. Anschließend wird die ausgewählte Mannschaft übernommen. Alternativ beendet sich der Dialog auch nach einem Doppelklick auf eine Mannschaft.

## 2.6 Mannschaften Suchen beim Start eines Wettkampfes

Beim Start eines Wettkampfes werden die Filter des “Mannschaft Suchen” Dialoges schon vorausgefüllt:

- Bei der Suche der ersten Mannschaft eines Wettkampfes (Mannschaft 1) ist der Filter “Heimmannschaft” automatisch aktiviert. Deshalb ist es sinnvoll, auch bei wenigen Mannschaften, die Heimmannschaft(en) im Mannschaftsdialog zu kennzeichnen.
- Besteht ein Wettkampf aus mehr als einer Mannschaft, wird für die restlichen Mannschaften die Liga und die Spielklasse von “Mannschaft 1” als Filter automatisch übernommen. Damit werden beim Suchen der Gastmannschaft(en) nur die Mannschaften angezeigt, welche zur ausgewählten Heimmannschaft passen.

## 3 Wettkampfschemata

Um in die Wettkampfschemaeingabe und -bearbeitung zu kommen, auf die Schaltfläche 'Wettkampfschema' im Startfenster tippen.

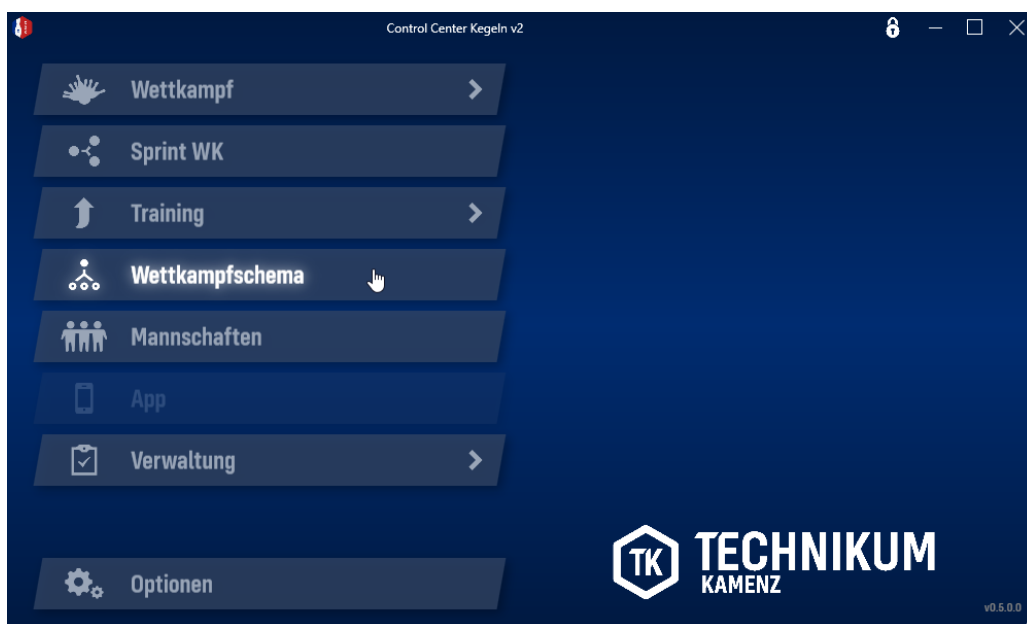


Abbildung 3.1: Startfenster mit ausgewähltem WKS-Menüpunkt

Es wird das Wettkampfschema-Fenster angezeigt, welches die Bearbeitung ermöglicht (siehe Abb. 3.2).

### 3.1 Neues Wettkampfschema erstellen

Um ein neues Wettkampfschema (WKS) zu erstellen die Schaltfläche 'Neues WKS' (Abb. 3.2, Punkt 1) betätigen. Es öffnet sich ein neues Fenster (Abb. 3.3).

Hier müssen die angezeigten Felder ausgefüllt werden.

Es gibt zwei verschiedene Arten fortzufahren. Wenn das Wettkampfschema manuell erstellt werden soll (händisches Eintragen von allen Durchgängen), die Schaltfläche 'WKS manuell erstellen' (Abb. 3.3, Punkt 2) betätigen. Das Fenster schließt sich und das Wettkampfschema kann manuell erstellt werden.

Der zweite Weg ist der automatische Erstellungsassistent. Dazu die 'Weiter' Schaltfläche (Abb. 3.3, Punkt 3) betätigen.



Abbildung 3.2: Hauptfenster für die Wettkampfschemabearbeitung



Abbildung 3.3: Neues WKS anlegen

Der Fensterinhalt ändert sich und es sind die angezeigten Felder auszufüllen und das gewünschte Wechselschema auszuwählen. Je nach Bahnanzahl werden unterschiedliche Wechselschemata angezeigt. Wenn alles vollständig ausgefüllt wurde, auf die 'Weiter' Schaltfläche tippen.

Wenn das gewünschte Wechselschema nicht in der Liste angezeigt wird, muss die 'Weiter' Schaltfläche betätigt werden, ohne ein Wechselschema auszuwählen. Es ist nun notwendig, das Wechselschema von Hand zu erstellen.

Wenn ein Wechselschema ausgewählt wurde ändert sich der Fensterinhalt erneut und es müssen die Starter der einzelnen Blöcke festgelegt werden. Dazu in den Auswahlboxen jeweils die Mannschaft (A entspricht Mannschaft 1 etc.) und den Spieler auswählen. Danach die 'Weiter' Schaltfläche betätigen. Wenn alles korrekt eingegeben wurde, schließt sich das Fenster und das Wettkampfschema wurde erstellt.

## 3.2 Wettkampfschemata bearbeiten

Um ein Wettkampfschema zu bearbeiten, das gewünschte WKS in der Auswahlbox (Abb. 3.2 Punkt 5) auswählen. Es wird angezeigt.

Das Ändern der Spieler- und Mannschaftszahl ist jeder Zeit möglich, setzt jedoch alle bereits festgelegten Mannschafts- und Spielernummern zurück.

Die Eingabe des Wettkampfschemas erfolgt Durchgangweise, getrennt nach Bahnen. Bei jedem Durchgang ist der Spieler (Zahlen), die Mannschaft (Buchstaben: Mannschaft eins wird durch ein A repräsentiert, ...), die Anzahl der Vollen und Abräumer und die verfügbare Zeit festzulegen. Wenn in allen Durchgängen die selben Wurfanzahlen und Zeit gespielt werden sollen genügt es, diese auf Bahn eins im ersten Durchgang anzugeben und dann die 'Autoausfüllen' Schaltfläche (Abb. 3.2, Punkt 3) zu betätigen.

Mit Betätigung der 'Speichern' Schaltfläche am unteren Bildschirmrand, wird das WKS auf Vollständigkeit der Spieler überprüft. Das heißt, es muss jeder Spieler mindestens einmal vorkommen. Mehrfachnennungen eines Spielers sind möglich. Anschließend wird das WKS auf der Festplatte abgelegt.

## 3.3 Hinweise Wettkampfschemata

Wenn sich ein Wechselschema Blockweise wiederholt (z.B. ein normaler Blockstart) genügt es den ersten Block über alle Bahnen einzugeben. Das CCKv2 ergänzt die fehlenden Blöcke bei Wettkampf Start automatisch, wenn die endgültige Spieleranzahl ein Vielfaches der im WKS angegebenen Spieleranzahl ist.

Um ein Wettkampfschema zu löschen, das gewünschte WKS auswählen und die 'WKS löschen' Schaltfläche (Abb. 3.2, Punkt 4) betätigen.

Auf Schere Anlagen gibt es zusätzlich die Möglichkeit in den Allgemeinen Informationen über das WKS die Option 'Volle als Abräumer' anzugeben. Wenn diese aktiv ist, werden die angegebenen Vollen in jedem Durchgang als Abräumer auf der Bahn initialisiert. Des Weiteren muss in jedem Durchgang auf jeder Bahn zusätzlich die Gasse konfiguriert werden.

### 3.4 Wettkampfschemata für Kettenstart

Ein Wettkampfschema mit Kettenstart<sup>1</sup> kann nur manuell erstellt werden (Schaltfläche 'WKS manuell erstellen' (Abb. 3.3, Punkt 2)). Durch die freien Bahnen zu Beginn und am Ende eines Kettenstartwettkampfes, passen die Anzahl der Bahnen und die Anzahl der Spieler nicht zusammen. Darauf wird mit einem Nachrichtenfester hingewiesen, welches mit 'Ja' bestätigt werden muss.

Auch für diese Art von Schema gilt, dass nur die Durchgänge für den ersten Spieler jeder Mannschaft erstellt werden muss. Die Durchgänge der restlichen Spieler werden vom CCKv2 beim Start eines Wettkampfes automatisch ergänzt.

Die Abbildungen 3.4 und 3.5 zeigen Beispiele für Kettenstart-Wettkampfschemata für Turniere mit einer Mannschaft und mit zwei Mannschaften.



Abbildung 3.4: Kettenstart WKS - eine Mannschaft

<sup>1</sup>Bei einem Kettenstart starten alle Spieler nacheinander auf der ersten Bahn des Wettkampfes. Zu Beginn und am Ende des Wettkampfes wird also nicht auf allen Bahnen gespielt. Beim Wechsel wird immer auf die rechts daneben liegende Bahn gewechselt.

WKS bearbeiten

Allgemein

WKS auswählen: Kettenstart 2 Mannschaften 1 Spieler

Name: Kettenstart 2 Mannschaften 1 Spieler

Spieleranzahl: 1      Mannschaftszahl: 2

Aktionen

Neues WKS      WKS importieren

4 Durchgänge hinzufügen      Autoausfüllen      Letzten DG löschen      WKS löschen

WKS

| Bahn 1 |       |       |      |      | Bahn 2 |       |       |      |      | Bahn 3 |       |       |      |      | Bahn 4 |       |       |      |      |
|--------|-------|-------|------|------|--------|-------|-------|------|------|--------|-------|-------|------|------|--------|-------|-------|------|------|
| Sp.    | Mann. | Volle | Abr. | Zeit | Sp.    | Mann. | Volle | Abr. | Zeit | Sp.    | Mann. | Volle | Abr. | Zeit | Sp.    | Mann. | Volle | Abr. | Zeit |
| 1      | A     | 10    | 0    | 5    | -      | -     | -     | -    | -    | -      | -     | -     | -    | -    | -      | -     | -     | -    | -    |
| 1      | B     | 10    | 0    | 5    | 1      | A     | 0     | 10   | 5    | -      | -     | -     | -    | -    | -      | -     | -     | -    | -    |
| -      | -     | -     | -    | -    | 1      | B     | 0     | 10   | 5    | 1      | A     | 10    | 0    | 5    | -      | -     | -     | -    | -    |
| -      | -     | -     | -    | -    | -      | -     | -     | -    | -    | 1      | B     | 10    | 0    | 5    | 1      | A     | 0     | 10   | 5    |
| -      | -     | -     | -    | -    | -      | -     | -     | -    | -    | -      | -     | -     | -    | -    | 1      | B     | 0     | 10   | 5    |

Speichern      Schließen

Abbildung 3.5: Kettenstart WKS - zwei Mannschaften

## 4 Wettkampf

### 4.1 Wettkampf starten

Um Wettkämpfe zu starten im Hauptfenster auf die Wettkampf-Schaltfläche und dann 'Wettkampf starten' (rechts) betätigen (Abb. 4.1).



Abbildung 4.1: Startfenster mit ausgewähltem Wettkampf Start

Es öffnet sich ein neues Fenster, in welchem alle Einstellungen getätigt werden müssen (Abb. 4.2). Dieses Fenster ist so aufgebaut, dass die Einstellungen in einer bestimmten, logischen, Reihenfolge getätigt werden müssen. Der aktuelle Status des Wettkampfstartvorgangs wird immer unten in einer Infobox angezeigt.

1. **Auswählen des Wettkampfschema.** Das Wettkampfschema (WKS) muss über die Schaltfläche 'WKS' gewählt werden. Es öffnet sich ein weiteres Fenster, in welchem das gewünschte Wettkampfschema ausgewählt und dann über die Schaltfläche 'Weiter' bestätigt werden muss. Alternativ genügt auch ein Doppelklick auf das WKS um es direkt zu bestätigen.
2. **Auswählen der Mannschaften.** Um die Mannschaften auszuwählen, muss die 'Mannschaften' Schaltfläche betätigt werden. Es öffnet sich ein Fenster in welchem die benötigte Anzahl an Mannschaften bereits mit leeren Feldern angezeigt wird. Mit einem Klick auf die einzelnen Auswahlboxen sind die Mannschaften (welche an diesem Wettkampf teilnehmen sollen) auszuwählen.

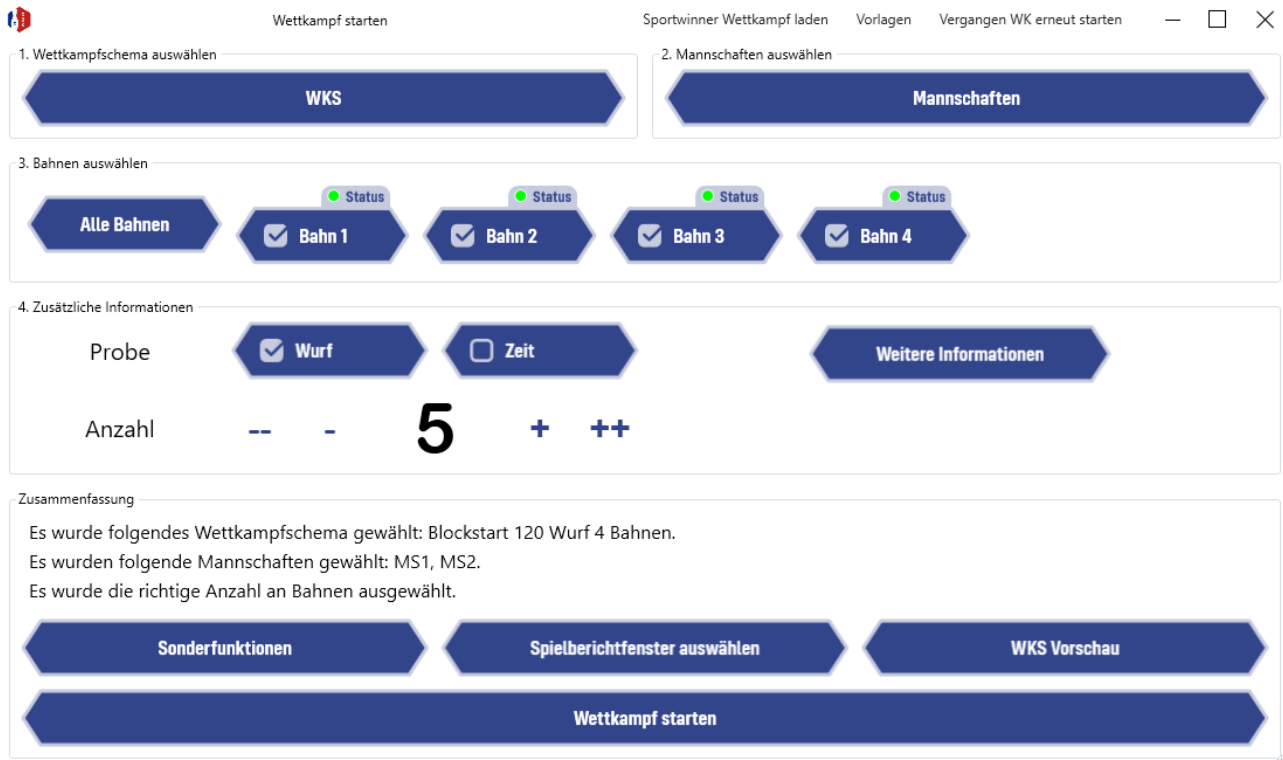


Abbildung 4.2: Wettkampf starten Fenster

Nach dem eine Mannschaft gewählt wurde, öffnet sich unter dem Mannschaftsnamen ein kleiner Abschnitt, in welchem die Spieler ausgewählt werden müssen. Dieser Abschnitt besteht aus drei Teilen. Die linke Spalte beinhaltet alle Spieler, welche sich in der Mannschaft befinden. Mit Hilfe der 'Filter' Textbox kann nach Vor- und/oder Nachnamen gefiltert werden. In der mittleren Spalte müssen alle Spieler stehen, welche aktiv am Wettkampf teilnehmen sollen (Stammspieler). In der rechten Spalte müssen alle Auswechselspieler der Mannschaft dieses Wettkampfes stehen. Um einen Spieler aus der linken in eine der anderen beiden Spalten zu verschieben, muss dieser entweder mit der linken Maustaste (→ mittlere Spalte) oder mit der rechten Maustaste (→ Auswechselspieler) doppelt angeklickt werden. Um einen Spieler wieder aus den beiden rechten Spalten zu entfernen genügt ein Doppelklick mit der rechten Maustaste. Des Weiteren sind die Spieler durch gedrückt halten der linken Maustaste und bewegen der Maus verschiebbar. Dies betrifft das Bewegen der Spieler zwischen den drei Spalten, aber auch die Reihenfolge der Spieler innerhalb der Mannschaft. Mehrere Spieler können parallel ausgewählt werden, in dem entweder die Steuerung-Taste, oder die Umschalt-Taste beim auswählen gedrückt gehalten wird.

Wenn alle Spieler einer Mannschaft zum Wettkampf hinzugefügt werden sollen, dann ist die Schaltfläche 'Alle Spieler hinzufügen' rechts neben der Mannschaftsauswahlbox zu betätigen.

Wenn alle Spieler festgelegt wurden ist die Schaltfläche 'Auswählen' am unteren Fensterrand zu betätigen. Es wird überprüft, ob eine für das Wechselschema passende Anzahl von Spielern pro Mannschaft ausgewählt wurde und dass kein Spieler doppelt ausgewählt wurde. Es ist jedoch möglich Spieler einer Mannschaft gegen Spieler derselben Mannschaft spielen zu lassen.

3. **Auswählen der Bahnen.** Um die Bahnen auszuwählen, auf welchen der Wettkampf ausgetragen werden soll, müssen diese nur betätigt werden. Anschließend wird die betreffende Bahn automatisch eingeschaltet. Der Statuspunkt oben zeigt an, ob die Bahn ein- (grüner Punkt), oder

ausgeschaltet (roter Punkt) ist. Wenn alle verfügbaren Bahnen hinzugefügt werden sollen genügt eine Betätigung der 'Alle Bahnen' Schaltfläche links von den Bahnen.

Eine Bahn kann nur ausgewählt werden, wenn sie aktuell ausgeschaltet ist. Bereits eingeschaltete Bahnen können nicht ausgewählt werden.

Nachdem die richtige Anzahl von Bahnen ausgewählt wurde, wird die Schaltfläche zur WKS Vorschau freigeschaltet. Mit dieser Funktion ist einzusehen, welcher Spieler, wann, auf welcher Bahn spielt.

4. **Auswählen der Probe.** Um einen Wettkampf mit Probe zu spielen, muss die gewünschte Probe-Art im Abschnitt 'Probe' ausgewählt werden. Im folgenden muss über die Schaltflächen '++' (Anzahl + 5), '+' (Anzahl + 1), '-' (Anzahl - 1) und '--' (Anzahl - 5) die Anzahl ausgewählt werden (ist 'Anzahl' als Probe-Art gewählt, so ist die Anzahl der Probewürfe auszuwählen, andernfalls die Anzahl der Minuten, welche die Probe gespielt werden soll). Wenn keine Probe gewünscht ist, dann darf keine der beiden Probe-Arten ausgewählt sein.

In den Einstellungen des Programms im Punkt 'Sonstiges' ist einstellbar, ob eine Warnung erscheinen soll, wenn bei Wettkampfstart keine Probe ausgewählt wurde.

5. **Weitere Informationen.** Um weitere Informationen einzugeben, auf die Schaltfläche weitere Informationen klicken. Es öffnet sich ein weiteres Fenster, in welchem alle Informationen eingeben werden können (Schiedsrichterdaten, Spieltag, Spieljahr, ...). Diese Informationen sind optional.

6. **Sonderfunktionen.** Um Sonderfunktionen einzustellen, die Schaltfläche 'Sonderfunktionen' betätigen. Es öffnet sich ein weiteres Fenster, in welchem alle gewünschten Optionen auszuwählen sind. Dazu reicht ein Tipp auf die Schaltfläche und sie wird als aktiviert markiert. Ein weiterer Tipp, deaktiviert diese Funktion. Folgende Liste erläutert alle einzelnen Sonderfunktionen<sup>1</sup>.

- Probe in jedem Durchgang: Vor jedem Durchgang wird die eingestellte Probe gespielt.
- Sudden Victory nach jedem Durchgang: Nach jedem Durchgang öffnet sich ein Fenster, über welches die Satzpunkte manuell kontrolliert, vergeben und gegebenenfalls ein Sudden Victory über eine beliebige Anzahl von Würfeln gespielt werden können.
- Sudden Victory am WK Ende: Am Wettkampf-Ende öffnet sich ein Fenster, über welches die Satzpunkte manuell kontrolliert, vergeben und gegebenenfalls ein Sudden Victory über eine beliebige Anzahl von Würfeln gespielt werden können.
- Kindermodus: Wenn ein Abräumerbild nicht innerhalb von fünf Würfeln abgeräumt wurde, wird automatisch wieder ein volles Bild gestellt.
- Zeit bei Sportserie startet sofort: Sobald das Sportprogramm auf den Bahnen initialisiert wurde, startet die Zeit.
- Kranzwertung ein<sup>2</sup>: aktiviert die Kranzwertung auf Schere-Bahnen.
- Anzeige auf Bahnmonitoren<sup>3</sup>: Aktiviert den Datentransfer zu den Bahnen zur Anzeige des Wettkampfes auf externen Monitoren. Die Schaltfläche rechts neben der Funktion öffnet die Anzeigenverwaltung. Informationen zur Anzeigenverwaltung sind in Abschnitt 8.3.
- Spielerbilder anzeigen<sup>4</sup>: Aktiviert das Übertragen der Spielerbilder, damit diese während der Probe angezeigt werden können.
- MZG an Bahn mit MP und SP aktivieren<sup>5</sup>: Aktiviert die Anzeige von Satz- und Mannschaftspunkten in den Totalisatoren der Bahnen.

<sup>1</sup>Je nach Konfiguration des CCKv2 und der Art des Wettkampfes variieren die in dem Fenster tatsächlich angezeigten Sonderfunktionen. Die Liste enthält alle möglichen Funktionen

<sup>2</sup>Nur auf Schere-Anlagen verfügbar.

<sup>3</sup>Nur verfügbar, wenn eine externe Anzeige vorhanden ist (CCK Anzeige oder Blendwandanzeige).

<sup>4</sup>Verfügbar, wenn das Paket 'Spielerbilder und Werbung' gekauft wurde und Blendwandanzeigen vorhanden sind.

<sup>5</sup>Ein entsprechender Totalisator muss installiert sein.

- MZG 1 aktivieren<sup>6</sup>: Aktiviert das große Mannschaftszählgerät 1 über den Bahnen.
- MZG 2 aktivieren<sup>7</sup>: Aktiviert das große Mannschaftszählgerät 2 über den Bahnen.
- Auto Ausdruck: Druckt Einzelbericht automatisch, sobald ein Spieler fertig ist.
- Sofortausdruck mit Bahndrucker<sup>8</sup>: Druckt alle Ergebnisse live auf dem Bahndrucker (Thermo-Drucker) aus.
- Spielberichte Live Speichern: Aktiviert das Speichern von Live-Berichten. Die Schaltfläche rechts der Funktion öffnet ein Fenster, in welchem verschiedene Berichte zum Speichern in einem gewählten Intervall ausgewählt werden können. Die verfügbaren Berichte sind über die Einstellungen im Programm hinzuzufügen. Für weitere Informationen siehe Abschnitt 8.6.
- Zusatzpunkte: Aktiviert, dass angegebene Zusatzpunkte auf den Semi der Spieler aufaddiert werden. Schaltfläche rechts der Funktion öffnet ein Fenster, welches es ermöglicht, für jeden Spieler eine gewisse Anzahl an Zusatzholz zu spezifizieren. Diese sind jederzeit änderbar. Dies ist auch während eines laufenden Wettkampfes möglich.

Um die Sonderfunktionen zu Übernehmen auf die Schaltfläche 'Speichern' tippen.

7. **Anzuzeigende Fenster.** Um auszuwählen, welche Spielbericht-Fenster zum Wettkampfstart geöffnet werden sollen, auf die Schaltfläche 'Fenster auswählen' tippen. Es öffnet sich ein weiteres Fenster, in welchem alle verfügbaren Fenster auswählbar sind. Folgende Fenster stehen zur Auswahl<sup>9</sup>:

- WZG: Zeigt alle am Wettkampf beteiligten Mannschaften an. Einzelne Spalten und die Sortierung sind über die Einstellungen ein- oder abzuschalten. Ein Beispiel befindet sich in Abschnitt 4.5, Abbildung 4.6. Dieser Spielbericht ist immer verfügbar.
- MZG: Das MZG besteht aus einem Fenster pro beteiligter Mannschaft. Pro Fenster werden alle Spieler dieser Mannschaft angezeigt. Einzelne Spalten und die Sortierung sind über die Einstellungen ein- oder abzuschalten. Ein Beispiel befindet sich in Abschnitt 4.5, Abbildung 4.7. Dieser Spielbericht ist immer verfügbar.
- Spielbericht 2 Sätze: Dieser Spielbericht zeigt eine Übersicht der aktuell spielenden Paarungen an. Pro Spieler wird zur besseren Visualisierung ein Daumen angezeigt, mit dessen Hilfen erkennbar ist, ob der Spieler den Satzpunkt bekommt oder nicht. Ein Beispiel befindet sich in Abschnitt 4.5, Abbildung 4.9. Diese Anzeige ist nur verfügbar, wenn alle Spieler zwei Sätze (Durchgänge) spielen.
- Spielbericht mit Punkten: Dieser Spielbericht beinhaltet eine Gegenüberstellung von zwei Mannschaften, deren Spielern und allen Spielergebnissen nach Sätzen zusammengefasst. Zu dem werden Satz-, Mannschafts- und Tabellenpunkte berechnet (Beispiel in Abschnitt 4.5, Abb. 4.4). Dieser Spielbericht ist nur verfügbar, wenn zwei Mannschaften, mit je vier Sätzen pro Spieler, gegeneinander spielen.
- Spielbericht ohne Punkte: Dieser Spielbericht beinhaltet zwei Mannschaften, deren Spieler und alle Spielergebnisse nach Sätzen zusammengefasst. Ein Beispiel befindet sich in Abschnitt 4.5, Abbildung 4.5. Dieser Spielbericht ist nur verfügbar, wenn zwei Mannschaften, mit je vier Sätzen pro Spieler, gegeneinander spielen.
- Gesamtwurf Spielbericht: Dieser Spielbericht beinhaltet zwei Mannschaften, deren Spieler und alle Spielergebnisse der einzelnen Würfe des aktuellen Satzes. Ein Beispiel befindet sich

<sup>6</sup>Mindestens ein großes Mannschaftszählgerät muss in der Anlage installiert und in den Einstellungen konfiguriert sein.

<sup>7</sup>Ein weiteres großes Mannschaftszählgerät muss in der Anlage installiert und in den Einstellungen konfiguriert sein.

<sup>8</sup>Erfordert Thermo-Drucker an jeder Bahn.

<sup>9</sup>Die tatsächlich angezeigte Auswahl variiert je nach Wettkampf-Art.

in Abschnitt 4.5, Abbildung 4.8. Dieser Spielbericht ist nur verfügbar, wenn zwei Mannschaften, mit je vier Sätzen pro Spieler, gegeneinander spielen.

Um die Fenster zu Übernehmen auf die Schaltfläche 'Speichern' tippen.

8. Sobald alle benötigten Einstellungen gesetzt wurden sind und die betreffenden Bahnen eingeschaltet sind, wird die 'Wettkampf starten' Schaltfläche freigegeben. Mit Betätigung dieses Punktes schließt sich das Fenster, die Bahnen wechseln in den Probe- oder Sportmodus und es öffnet sich ein neues Fenster.

## 4.2 Wettkampf aus Vorlage starten

Es ist möglich einen Wettkampf anhand einer Vorlage zu starten. Auf diesem Weg ist es nicht nötig alle Wettkampf-Einstellungen händisch treffen zu müssen. Es wird zwischen zwei Varianten unterschieden. Zum einem kann eine Vorlage eingestellt und gespeichert werden. Zum anderem können alle Einstellungen aus einem vergangenen Wettkampf geladen werden. Im Folgenden werden beide Varianten genauer erläutert.

### 4.2.1 Programmierbare Vorlagen

Um eine neue Vorlage zu speichern, müssen zuerst alle Wettkampfeinstellungen getroffen werden. Dies betrifft alle in Abschnitt 4.1 beschriebenen Optionen. Danach besteht die Möglichkeit, das 'Vorlagen' Menü (obere Fensterleiste, rechts) zu öffnen. Um die aktuellen Einstellungen zu speichern, muss im entsprechenden Textfeld (Standard-Inhalt: 'Vorlagen-Name') ein Name für die Vorlage eingegeben und anschließend die 'Speichern' Schaltfläche betätigt werden.

Vorlagen können entweder im Wettkampf-Starten Fenster, oder im Vorlage-Erstellen Fenster erstellt werden. Zweiteres ist notwendig, wenn der nächste Wettkampf bereits vorbereitet werden soll, während aktuell ein Wettkampf gespielt wird.

Alle gespeicherten Vorlagen werden ebenfalls im 'Vorlagen' Menü aufgelistet. Um eine Vorlage zu laden, genügt es, diese zu betätigen.

Eine Vorlage kann überschrieben werden, wenn der verwendete Vorlagen-Name erneut verwendet wird.

### 4.2.2 Vorlage aus verganginem Wettkampf generieren

Um einen Wettkampf auf Grundlage eines vergangenen Wettkampfes zu starten, genügt es, diesen im Menü 'Vergangenen WK erneut starten' (oberer Fensterleiste) auszuwählen. Es werden alle den Wettkampf betreffenden Einstellungen inklusive ausgewählter Spieler geladen. Diese können anschließend angepasst werden, bevor der Wettkampf gestartet wird.

### 4.3 Wettkampf aus Sportwinner starten

Um einen im Sportwinner vorbereiteten Wettkampf zu starten, muss die Schnittstelle für diesen zuerst, wie in der Sportwinner Bedienungsanleitung beschrieben, gestartet werden.

Anschließend gibt es zwei Möglichkeiten um fortzufahren.

#### Schneller Wettkampf Start

Um einen schnellen Sportwinner Wettkampf zu starten, genügt es, im Wettkampfstart-Fenster in der oberen Fensterleiste die Schaltfläche 'Sportwinner Wettkampf laden' zu betätigen. Der Wettkampf inklusive beider Mannschaften und aller Spieler wird in das CCKv2 geladen. Das Programm erwartet eine Eingabe betreffend dem Wettkampfschema. Dabei werden in der Liste nur akzeptierte WKS angezeigt, d.h. Schemata mit vier Sätzen pro Spieler. Die Mannschaften sind in diesem Fall nicht veränderbar. Alle anderen Einstellungen sind wie in Abschnitt 4.1 zu treffen. Bei dieser Startart ist es nicht möglich Spielerbilder und Spielerinformationen<sup>10</sup> festzulegen. Zudem werden diese Wettkämpfe nicht im CCKv2 gespeichert.

#### Erweiterter Wettkampf Start

Ein erweiterter Wettkampfstart ermöglicht es, für alle Spieler Spielerbilder und weitere Informationen<sup>11</sup> anzugeben. Des Weiteren werden Wettkämpfe auf diese Art lokal zusätzlich im CCKv2 gespeichert.

Für einen erweiterten Wettkampfstart ist es notwendig, dass die zu verwendenden Mannschaften vor Wettkampfstart in das CCKv2 importiert werden. Dies ist über die Mannschaftenverwaltung möglich. Um die Mannschaften eines Wettkampfes in das CCKv2 zu importieren, muss die Schnittstelle des betreffenden Wettkampfes innerhalb des Sportwinner gestartet und in der Mannschaftenverwaltung unten links die Schaltfläche 'Mannschaften aus Sportwinner importieren' betätigt werden. Es ist möglich Spielerbilder und Informationen auf gewohnte Art und Weise festzulegen.

Anschließend kann verfahren werden wie in Abschnitt 'Schneller Wettkampf Start' beschrieben.

#### Sonstiges

Bei Wettkämpfen, welche über die Sportwinner-Option gestartet wurden sind folgende Punkte zu beachten:

- Es werden keine spezifischen Auswechselspieler in das CCKv2 geladen, sondern alle Spieler der Mannschaft, welche in den aktuellen Wettkampf nicht als Stammspieler eingetragen sind. Somit ist, im Falle einer Auswechslung, der korrekt Spieler im Auswechslmenü aus einer großen Liste auszuwählen.

<sup>10</sup>Das Paket 'Spielerbilder und Werbung' wird als Grundlage benötigt.

<sup>11</sup>Das Paket 'Spielerbilder und Werbung' wird als Grundlage benötigt.

- Eine Auswechslung muss sowohl in der Sportwinner Software, als auch im CCKv2 vorgenommen werden.
- In beiden Wettkampfstart-Arten wird die Zusammenarbeit mit der Sportwinner Software nicht beeinträchtigt. So werden u.a. in beiden Fällen alle Ergebnisse wurfgenau übertragen.

## 4.4 Einstellungen während des Wettkampfes

Jeder gestartete Wettkampf wird von einem eigenen Fenster gesteuert (Abb. 4.3).

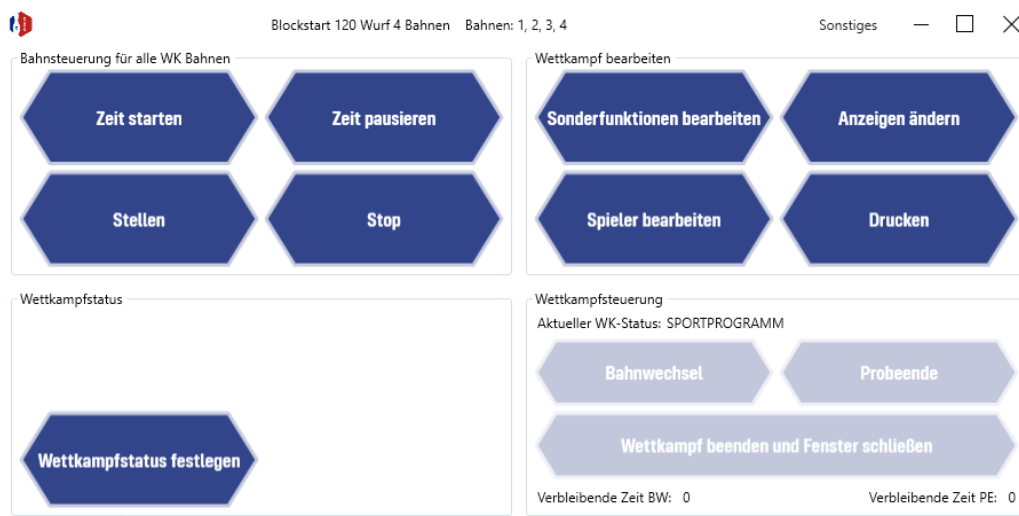


Abbildung 4.3: Wettkampffenster

Das Fenster ist wie folgt aufgebaut:

- Oben rechts sind die Wettkampfeinstellungen zu finden. Es ist möglich, die verschiedenen Spielerbericht Fenster anzuzeigen oder auszublenden, Sonderfunktionen zu aktivieren oder deaktivieren, die Namen der Spieler zu ändern, Auswechselspieler einzusetzen, Würfe zu korrigieren und Spielerberichte zu drucken.

Bei Betätigung der Schaltflächen 'Sonderfunktionen' oder 'Anzeigen auswählen', öffnen sich die Fenster, über welche bei Wettkampfstart diese Einstellungen gesetzt werden.

Bei Betätigung der Schaltfläche 'Spieler ändern' erscheint eine Auswahl, ob Namen geändert, Auswechselspieler eingesetzt oder Würfe korrigiert werden sollen.

Bei 'Namen ändern' öffnet sich ein neues Fenster, welches alle am Wettkampf teilnehmenden Spieler anzeigt und die Möglichkeit über Textfelder zum Namen ändern bietet. Diese Änderungen werden in der Mannschaft fest gespeichert und bleiben auch nach dem Wettkampf erhalten.

Wenn Spieler ausgewechselt werden sollen, die Schaltfläche 'Auswechselspieler' betätigen. Es öffnet sich ein neues Fenster, in welchem oben die betreffende Mannschaft, links der betreffende Spieler (nur die gerade aktiven Spieler werden angezeigt) und rechts der Auswechselspieler auszuwählen sind. Um den Wechsel durchzuführen 'Speichern' betätigen. Über die Schaltfläche 'Aktive Auswechslungen' kann angezeigt werden, welche Auswechslungen gerade aktive sind und diese gegebenenfalls wieder entfernt werden.

Wenn Würfe korrigiert werden sollen, auf die Schaltfläche 'Korrektur' tippen. Es öffnet sich ein großes Fenster, in welchem oben der gewünschte Spieler ausgewählt werden muss. Danach erscheint eine Übersicht seiner Würfe. Um einen Wert zu korrigieren muss der Wert an der betreffenden Stelle geändert und auf 'Speichern' getippt werden.

Über die Schaltfläche 'Spielberichte drucken' öffnet sich eine Auswahl, welche Spielberichte gedruckt werden sollen. Dabei wird der im System eingerichtete Standarddrucker verwendet. Weitere Informationen sind im Abschnitt '4.6 Spielbericht Ausdrucke' zu finden.

- Unten links befindet sich der Status des Wettkampfes. Über die entsprechende Schaltfläche kann ein Fenster zum Setzen des Status des Wettkampfes geöffnet werden. Die Listen für den 'Spieltyp' und die 'Altersspielklasse' können in den Einstellungen angepasst werden. Nach dem Änderungen getätigt wurden, muss die 'Speichern' Schaltfläche am unteren Rand des Fensters betätigt werden.
- Unten rechts befindet sich die eigentliche Steuerung des Wettkampfes. Es wird der aktuelle Status des Wettkampfes (Probe, Probeende, Bahnwechsel, Wettkampfende) angezeigt. Mit den drei Schaltflächen ('Probe beenden', 'Bahnwechsel', 'Wettkampf beenden') kann die Probe manuell beendet, die Bahnen manuell gewechselt und der Wettkampf beendet werden. Bei vorzeitiger Betätigung einer dieser Schaltflächen öffnet sich eine Sicherheitsabfrage, in welcher bestätigt werden muss, dass der gewünschte Vorgang wirklich ausgeführt werden soll. Diese Schaltflächen sind aktiv, wenn der Automatische Bahnwechsel, bzw. das Automatische Probeende deaktiviert sind. Diese Optionen sind in den Einstellungen unter dem Eintrag 'Sonstiges' zu finden.

## 4.5 Spielbericht-Fenster

Es gibt einige Spielbericht Fenster, welche angezeigt werden können. Diese sind entweder bei Wettkampf-Start (weitere Informationen: Abschnitt 4.1 Punkt 7) oder in den Wettkampfeinstellungen (vgl. Abschnitt 4.4) auszuwählen.

Die Bedienung ist bei allen Fenstern gleich:

- Die Größe eines Fensters ist über den Rand einzustellen. Wenn die Maus auf einem Fensterrand platziert wird, ändert sich der Mauszeiger zu einem Doppelpfeil. Über einem Klick an diese Stelle und ziehen der Maus, ist es möglich, die Größe zu ändern.
- Das Verschieben eines Fensters kann vorgenommen werden, in dem an eine beliebige Stelle im Fenster geklickt, oder getippt, und dann bewegt wird. Ein Doppelklick, oder -tipp an eine beliebige Stelle maximiert das Fenster, beziehungsweise setzt es es wieder in den Normalzustand zurück.
- Die Größe der Namen-Spalte in den Spielberichten mit und ohne Punkten kann geändert werden, in dem auf die Begrenzungslinie der Namen geklickt, oder getippt, und dann verschoben wird.
- Um in das Menü mit Schnelleinstellungen zu kommen, die Maus in die rechte untere Ecke bewegen. Es werden einige Einstellungen sichtbar. Diese Einstellungen gibt es ausschließlich in den Spielberichten mit und ohne Punkte und dienen zum spiegeln der rechten Tablenhälfte.
- Die einzelnen Größen aller Felder der Spielberichte sind über die Optionen ('Optionen' → 'Spielberichten anzeigen') des Programms einzustellen.

Im folgenden sind Beispiele aller möglichen Spielberichtfenster aufgeführt.

- Spielbericht mit Punkten:

| herne_ms_1    |           |           |            |              |          |          |            |          |  | herne_ms_2 |            |            |            |              |           |          |           |               |           |
|---------------|-----------|-----------|------------|--------------|----------|----------|------------|----------|--|------------|------------|------------|------------|--------------|-----------|----------|-----------|---------------|-----------|
| Name          | Wurf      | FW        | 1.Sa       | 2.Sa         | 3.Sa     | 4.Sa     | Ges.       | MP       |  | MP         | Ges.       | 4.Sa       | 3.Sa       | 2.Sa         | 1.Sa      | FW       | Wurf      | Name          |           |
| V. Name 1     | 33        | 0         | 130        | 13           | 0        | 0        | 152        | 0.5      |  | 0.5        | 155        | 0          | 0          | 18           | 137       | 0        | 33        | V. Name 1     |           |
| V. Name 2     | 33        | 0         | 134        | 10           | 0        | 0        | 144        | 0.5      |  | 0.5        | 145        | 0          | 0          | 13           | 132       | 0        | 33        | V. Name 2     |           |
| V. Name 3     | 0         | 0         | 0          | 0            | 0        | 0        | 0          | 0        |  | 0          | 0          | 0          | 0          | 0            | 0         | 0        | 0         | V. Name 3     |           |
| V. Name 4     | 0         | 0         | 0          | 0            | 0        | 0        | 0          | 0        |  | 0          | 0          | 0          | 0          | 0            | 0         | 0        | 0         | V. Name 4     |           |
| V. Name 5     | 0         | 0         | 0          | 0            | 0        | 0        | 0          | 0        |  | 0          | 0          | 0          | 0          | 0            | 0         | 0        | 0         | V. Name 5     |           |
| V. Name 6     | 0         | 0         | 0          | 0            | 0        | 0        | 0          | 0        |  | 0          | 0          | 0          | 0          | 0            | 0         | 0        | 0         | V. Name 6     |           |
| <b>Gesamt</b> | <b>66</b> | <b>0</b>  | <b>169</b> | <b>127</b>   | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>296</b> | <b>1</b> |  | <b>1</b>   | <b>300</b> | <b>127</b> | <b>166</b> | <b>0</b>     | <b>66</b> | <b>0</b> | <b>66</b> | <b>Gesamt</b> |           |
| <b>MP</b>     | <b>1</b>  |           |            |              |          |          |            |          |  | <b>0</b>   |            |            |            |              |           |          |           |               |           |
|               |           | <b>SP</b> | <b>2</b>   |              |          |          |            |          |  |            |            | <b>4</b>   |            |              |           |          |           |               |           |
|               |           |           |            | <b>Diff.</b> | <b>4</b> |          |            |          |  |            |            |            |            | <b>Diff.</b> | <b>2</b>  |          |           |               |           |
|               |           |           |            |              |          |          | <b>TP</b>  | <b>0</b> |  |            |            |            |            |              |           |          | <b>SP</b> | <b>3</b>      | <b>MP</b> |

Abbildung 4.4: Spielbericht mit Punkten

- Spielbericht ohne Punkte:

| Mannschaft 1  |           |          |           |          |          |          |           | Mannschaft 2  |           |              |          |          |           |          |               |               |
|---------------|-----------|----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|---------------|-----------|--------------|----------|----------|-----------|----------|---------------|---------------|
| Name          | Wurf      | FW       | 1.Sa      | 2.Sa     | 3.Sa     | 4.Sa     | Ges.      | Ges.          | 4.Sa      | 3.Sa         | 2.Sa     | 1.Sa     | FW        | Wurf     | Name          |               |
| V. Nachname 1 | 7         | 0        | 37        | 0        | 0        | 0        | 37        | 32            | 0         | 0            | 0        | 32       | 0         | 7        | V. Nachname 1 |               |
| V. Nachname 2 | 7         | 0        | 35        | 0        | 0        | 0        | 35        | 36            | 0         | 0            | 0        | 36       | 0         | 8        | V. Nachname 2 |               |
| V. Nachname 3 | 0         | 0        | 0         | 0        | 0        | 0        | 0         | 0             | 0         | 0            | 0        | 0        | 0         | 0        | V. Nachname 3 |               |
| V. Nachname 4 | 0         | 0        | 0         | 0        | 0        | 0        | 0         | 0             | 0         | 0            | 0        | 0        | 0         | 0        | V. Nachname 4 |               |
| V. Nachname 5 | 0         | 0        | 0         | 0        | 0        | 0        | 0         | 0             | 0         | 0            | 0        | 0        | 0         | 0        | V. Nachname 5 |               |
| V. Nachname 6 | 0         | 0        | 0         | 0        | 0        | 0        | 0         | 0             | 0         | 0            | 0        | 0        | 0         | 0        | V. Nachname 6 |               |
| <b>Gesamt</b> | <b>14</b> | <b>0</b> | <b>72</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>72</b> | <b>Gesamt</b> | <b>68</b> | <b>Diff.</b> | <b>4</b> | <b>0</b> | <b>68</b> | <b>0</b> | <b>15</b>     | <b>Gesamt</b> |

Abbildung 4.5: Spielbericht ohne Punkte

- Wettkampfszählgerät (Spalten sind abschaltbar über die Einstellungen; Liste kann nach Holz sortiert werden):

| Verein       | Wurf | Voile | Abr. | Fetw. | Summe | Wurf | Voile | Abr. | Fetw. | Gesamt | Diff. | SP | MP | TP |
|--------------|------|-------|------|-------|-------|------|-------|------|-------|--------|-------|----|----|----|
| Mannschaft 1 | 3    | 18    | 0    | 0     | 18    | 3    | 18    | 0    | 0     | 18     | 0     | 2  | 4  | 0  |
| Mannschaft 2 | 3    | 10    | 0    | 0     | 10    | 3    | 10    | 0    | 0     | 10     | -8    | 0  | 0  | 0  |

Abbildung 4.6: WZG

- Mannschaftszählgerät (Spalten sind abschaltbar über die Einstellungen; Liste kann nach Holz sortiert werden):

| MS1            |               |      |       |      |        |       |      |       |      |        |        |    |
|----------------|---------------|------|-------|------|--------|-------|------|-------|------|--------|--------|----|
| Bahn           | Spieler       | Wurf | Volle | Abr. | Fehlw. | Summe | Wurf | Volle | Abr. | Fehlw. | Gesamt | SP |
| 2              | V. Nachname 1 | 30   | 62    | 65   | 0      | 127   | 60   | 130   | 134  | 0      | 264    | 2  |
| 4              | V. Nachname 2 | 30   | 54    | 70   | 0      | 124   | 30   | 54    | 70   | 0      | 124    | 1  |
|                | V. Nachname 3 | 0    | 0     | 0    | 0      | 0     | 0    | 0     | 0    | 0      | 0      | 0  |
|                | V. Nachname 4 | 0    | 0     | 0    | 0      | 0     | 0    | 0     | 0    | 0      | 0      | 0  |
|                | V. Nachname 5 | 0    | 0     | 0    | 0      | 0     | 0    | 0     | 0    | 0      | 0      | 0  |
|                | V. Nachname 6 | 0    | 0     | 0    | 0      | 0     | 0    | 0     | 0    | 0      | 0      | 0  |
| <b>Gesamt:</b> |               | 60   | 116   | 135  | 0      | 251   | 90   | 184   | 204  | 0      | 388    | 3  |

| MS2            |               |      |       |      |        |       |      |       |      |        |        |    |
|----------------|---------------|------|-------|------|--------|-------|------|-------|------|--------|--------|----|
| Bahn           | Spieler       | Wurf | Volle | Abr. | Fehlw. | Summe | Wurf | Volle | Abr. | Fehlw. | Gesamt | SP |
| 1              | V. Nachname 1 | 30   | 67    | 58   | 0      | 125   | 60   | 135   | 117  | 1      | 252    | 0  |
| 3              | V. Nachname 2 | 0    | 0     | 0    | 0      | 0     | 30   | 70    | 68   | 0      | 138    | 1  |
|                | V. Nachname 3 | 0    | 0     | 0    | 0      | 0     | 0    | 0     | 0    | 0      | 0      | 0  |
|                | V. Nachname 4 | 0    | 0     | 0    | 0      | 0     | 0    | 0     | 0    | 0      | 0      | 0  |
|                | V. Nachname 5 | 0    | 0     | 0    | 0      | 0     | 0    | 0     | 0    | 0      | 0      | 0  |
|                | V. Nachname 6 | 0    | 0     | 0    | 0      | 0     | 0    | 0     | 0    | 0      | 0      | 0  |
| <b>Gesamt:</b> |               | 30   | 67    | 58   | 0      | 125   | 90   | 205   | 185  | 1      | 390    | 1  |

Abbildung 4.7: MZG

- Gesamtwurf-Spielbericht (In den Einstellungen kann konfiguriert werden, dass nur aktive Spieler angezeigt werden):

| MS1           |   |    |    |    |    |    |    |    |    |               | MS2 |    |    |   |   |   |   |  |  |  |  |
|---------------|---|----|----|----|----|----|----|----|----|---------------|-----|----|----|---|---|---|---|--|--|--|--|
| 1             | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | DG | DG | 30 | 25            | 20  | 15 | 10 | 5 | 1 |   |   |  |  |  |  |
| V. Nachname 1 | 2 | 4  | 6  | 3  | 2  | 5  | 5  | 27 | 31 | V. Nachname 1 | 1   | 5  | 4  | 5 | 5 | 4 | 7 |  |  |  |  |
| V. Nachname 2 |   |    |    |    |    |    | 0  | 0  | 36 | V. Nachname 2 | 3   | 3  | 7  | 6 | 6 | 3 | 8 |  |  |  |  |

Abbildung 4.8: Gesamtwurf Spielbericht

- Spielbericht 2 Sätze:

| Bahn 1, 2 |                       |         |         |        |
|-----------|-----------------------|---------|---------|--------|
| Bahn      | Spieler               | 1. Satz | 2. Satz | Gesamt |
| 1         | Mannschaft 1          | 140     | 0       | 140    |
|           | Nachname 1, Vorname 1 | 1       | 0       | 1      |
| 2         | herne_ms_2            | 135     | 0       | 135    |
|           | Name 1, Vorname 1     | 0       | 0       | 0      |
|           |                       |         |         |        |
| Bahn 3, 4 |                       |         |         |        |
| Bahn      | Spieler               | 1. Satz | 2. Satz | Gesamt |
| 3         | Mannschaft 1          | 145     | 0       | 145    |
|           | Nachname 2, Vorname 2 | 1       | 0       | 1      |
| 4         | herne_ms_2            | 135     | 0       | 135    |
|           | Name 2, Vorname 2     | 0       | 0       | 0      |

Abbildung 4.9: Spielbericht 2 Sätze

## 4.6 Spielbericht Ausdrucke

Das Programm bietet die Möglichkeit für verschiedene Ausdrucke, welche erstellt werden können. Diese sind während, am Ende, oder nach einem Wettkampf möglich. Um das Drucken zu starten, die Schaltfläche 'Drucken' im Wettkampf Hauptfenster betätigen, oder die Aktion über die Wettkampf-Verwaltung initiieren. Es öffnet sich ein neues Fenster, in welchem die verschiedenen Optionen angezeigt werden. (Abbildung 4.10).

Gedruckt wird immer automatisch auf dem im Betriebssystem als Standarddrucker eingerichteten Drucker. Wenn dies ein PDF Drucker ist, dann öffnet sich automatisch eine Windows Eingabeaufforderung, über welche der Dateiname und -speicherort festgelegt werden muss.

Berichte können alternativ auch immer speichert werden. Wenn diese Aktion ausgelöst wird, öffnet sich anschließend ebenfalls eine Eingabeaufforderung für Speicherort und Dateinamen.

### 4.6.1 Einzelberichte

Der Einzelbericht (linke Seite des Berichte Drucken-Fensters) bietet einen Überblick über jeden einzelnen Wurf des gewählten Spielers und zeigt zudem verschiedene Gesamtwerte und Statistiken an. Dieser Bericht kann immer und in jedem Wettkampfmodus gedruckt werden.

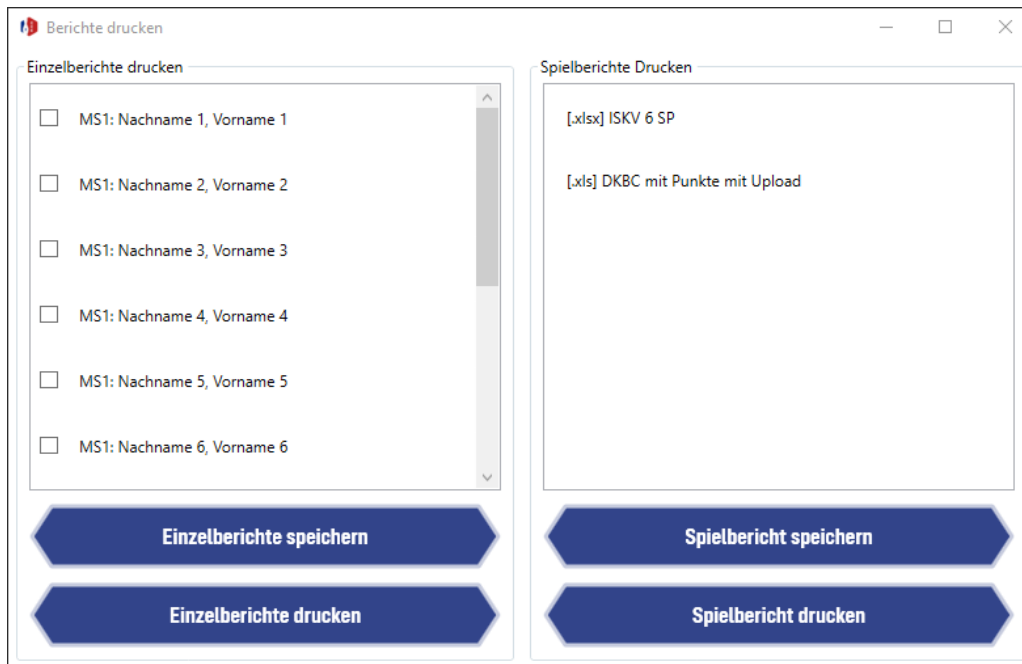


Abbildung 4.10: Spielberichte drucken

#### 4.6.2 Allgemeine Spielberichte

Auf der rechten Seite des Berichte Drucken-Fensters sind alle verfügbaren Spielberichte aufgelistet, die manuell hinzugefügt wurden. Dies geschieht über die Optionen im Abschnitt 'Druckbare Spielberichte'.

Weitere Informationen zum Erstellen und Einfügen, bzw. dem Laden von Spielberichten finden Sie in Abschnitt 8.5.

### 4.7 Sudden Victory

Wenn Sudden Victory in den Sonderfunktionen aktiviert wurde, dann öffnet sich bei Betätigung der 'Bahnwechsel' Schaltfläche, bzw. bei jedem automatischen Bahnwechsel ein Fenster, mit welchem das Sudden Victory gesteuert wird (Abbildung 4.11). Ganz oben ist festzulegen, wie viele Würfel in die Vollen gespielt werden sollen.

Im mittleren Teil des Fensters wird für jedes Bahnpaar je ein Kasten angezeigt.

Pro Kasten wird im oberen Teil angezeigt, wer, wie gespielt hat. Darunter sind zwei Punkte zum vergeben des Satzpunktes. Wenn dieser nicht eindeutig vergeben werden kann, ist es nötig das Sudden Victory durchzuführen. Dazu die Schaltfläche 'Sudden Victory durchführen' betätigen. Die Bahnen stellen daraufhin die Kegel und die Spieler werfen die zuvor eingestellt Anzahl von Würfeln in die Vollen. Wenn dies geschehen ist, kann entweder manuell ein weiterer Durchgang initiiert werden, oder der Satzpunkt wird automatisch mit den oben gekennzeichneten Punkten vergeben.

Durchgang Sudden-Victory

Bitte Anzahl an Würfeln in die Vollen eingeben: -- - **3** + ++

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
| <b>Bahn 1</b><br>MS: Mannschaft 1<br>SP: Nachname 1, Vorname 1<br>Volle:62<br>Abr.: 74<br><b>Ges.: 136</b> | <b>Bahn 2</b><br>MS: Mannschaft 2<br>SP: Nachname 1, Vorname 1<br>Volle:67<br>Abr.: 66<br><b>Ges.: 133</b> | <b>Bahn 3</b><br>MS: Mannschaft 1<br>SP: Nachname 2, Vorname 2<br>Volle:70<br>Abr.: 71<br><b>Ges.: 141</b> | <b>Bahn 4</b><br>MS: Mannschaft 2<br>SP: Nachname 2, Vorname 2<br>Volle:61<br>Abr.: 58<br><b>Ges.: 119</b> |
| <input checked="" type="radio"/> <----- Satzpunkt -----> <input type="radio"/>                             |  | <input type="radio"/> <----- Satzpunkt -----> <input checked="" type="radio"/>                             |  |
| <b>Sudden Victory durchführen</b>  |  | <b>Sudden Victory durchführen</b>  |  |
| <b>Sudden Victory Ergebnis</b><br>Wurf: 1<br><b>Holz: 7</b>  | <b>Sudden Victory Ergebnis</b><br>Wurf: 1<br><b>Holz: 4</b>  |  |  |
| <b>Weiteren Durchgang durchführen</b>  |  |  |  |
| <b>Sudden Victory beendet / nicht nötig</b>  |  | <b>Sudden Victory beendet / nicht nötig</b>  |  |
| <b>Suddenvictory beenden und Bahnen wechseln</b>   |  |  |  |

Abbildung 4.11: Sudden Victory

Nach der Durchführung des Sudden Victories, bzw. wenn es nicht nötig ist, dieses durchzuführen, muss die Schaltfläche 'Sudden Victory beendet / nicht nötig' betätigt werden.

Wenn alle Bahnpaare behandelt wurden, wird die Schaltfläche 'Sudden Victory beenden und Bahnen wechseln' aktiv. Diese muss betätigt werden, damit das Programm die Bahnen wechselt.

## 5 Sprint-Wettkämpfe

Das CCKv2 bietet die Möglichkeit, komplette Sprint-Wettkämpfe semi-automatisiert zu starten und vollständig spielen zu lassen. Dabei bietet es ansehnliche Darstellungsmöglichkeiten des Wettkampfes. Dieses Kapitel erklärt, wie diese Art der Wettkämpfe gestartet und gesteuert werden können.

### 5.1 Sprint-Wettkampf starten

#### 5.1.1 Schemata einrichten

Um einen Sprint-Wettkampf zu starten, auf die entsprechende Schaltfläche im Hauptfenster des CCKv2 betätigen (Abb. 5.1).

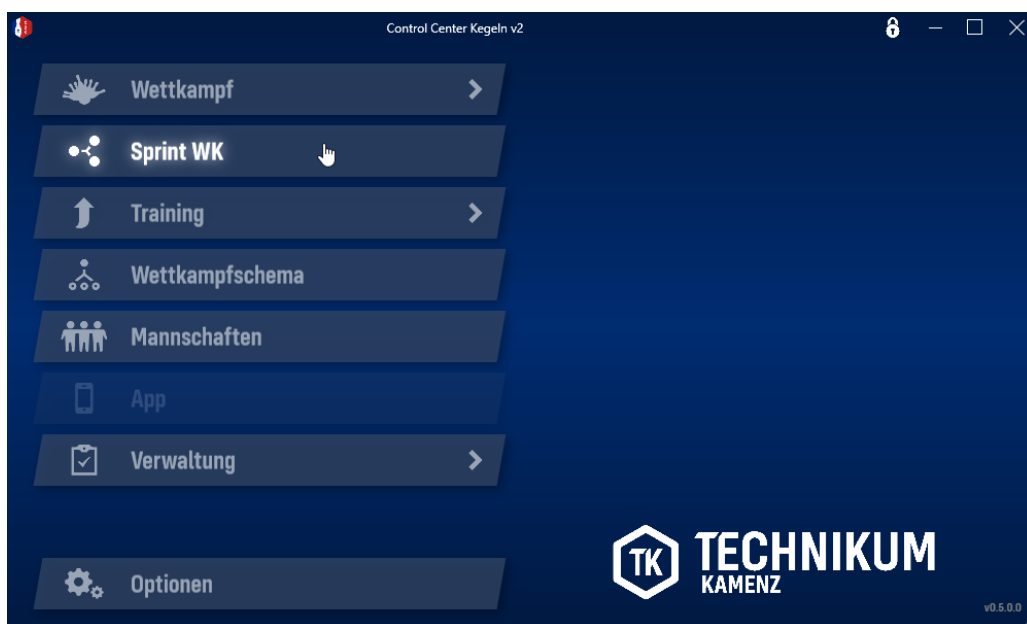


Abbildung 5.1: Startfenster mit ausgewähltem Sprint Wettkampf

Es öffnet sich ein Fenster, in welchem alle Einstellungen für den Wettkampf getroffen werden müssen. Dafür zuerst auf der linken Seite den Abschnitt 'Spieler' von oben nach unten ausfüllen:

- Bahnen: Hier müssen alle Bahnen, welche vom Wettkampf verwendet werden sollen, aktiviert werden. Aktivierte Bahnen bekommen in der unteren rechten Ecke des Feldes ein Häkchen angezeigt, und sollen die Bahnen einschalten. Der Zustand einer Bahn wird durch einen farbigen

Punkt in der rechten oberen Ecke gekennzeichnet (rot = Aus-, grün = Eingeschaltet). Damit die Bahnen ausgewählt werden können, dürfen sie nicht manuell eingeschaltet wurden sein.

- WK-Name: Der Wettkampfname wird in einigen Anzeigen als Überschrift verwendet.
- Mannschaftsverwaltung: Mannschaften können über die Schaltfläche 'Mannschaft hinzufügen' dem Wettkampf zugeordnet werden. Dabei müssen mindestens alle Spieler, welche am Wettkampf teilnehmen sollen, ausgewählt werden.
- Losen: Siehe unten.

Nachdem diese Einstellungen getroffen, und Spieler hinzugefügt wurden, müssen Schemata erstellt werden. Diese sind sehr flexibel gestaltet, so dass zum Beispiel

- mehrere Schemata gleichzeitig gespielt werden können.
- unterschiedliche Starteranzahlen gewählt werden können (Zweierpotenzen).
- Starterpaare einzeln entfernt werden können.
- Bahnnummern individuell zugewiesen werden können.

Ein neues Schema kann mit der sichtbaren Schaltfläche im mittleren Teil des Fenster hinzugefügt werden. Dabei muss zuvor die gewünschte Anzahl der Starter ausgewählt werden (Zweierpotenzen). Mit einer Betätigung der großen '+' Schaltfläche, wird ein entsprechendes Schema eingefügt. Ein Schema mit acht Spielern ist in Abbildung 5.2 erkennbar.

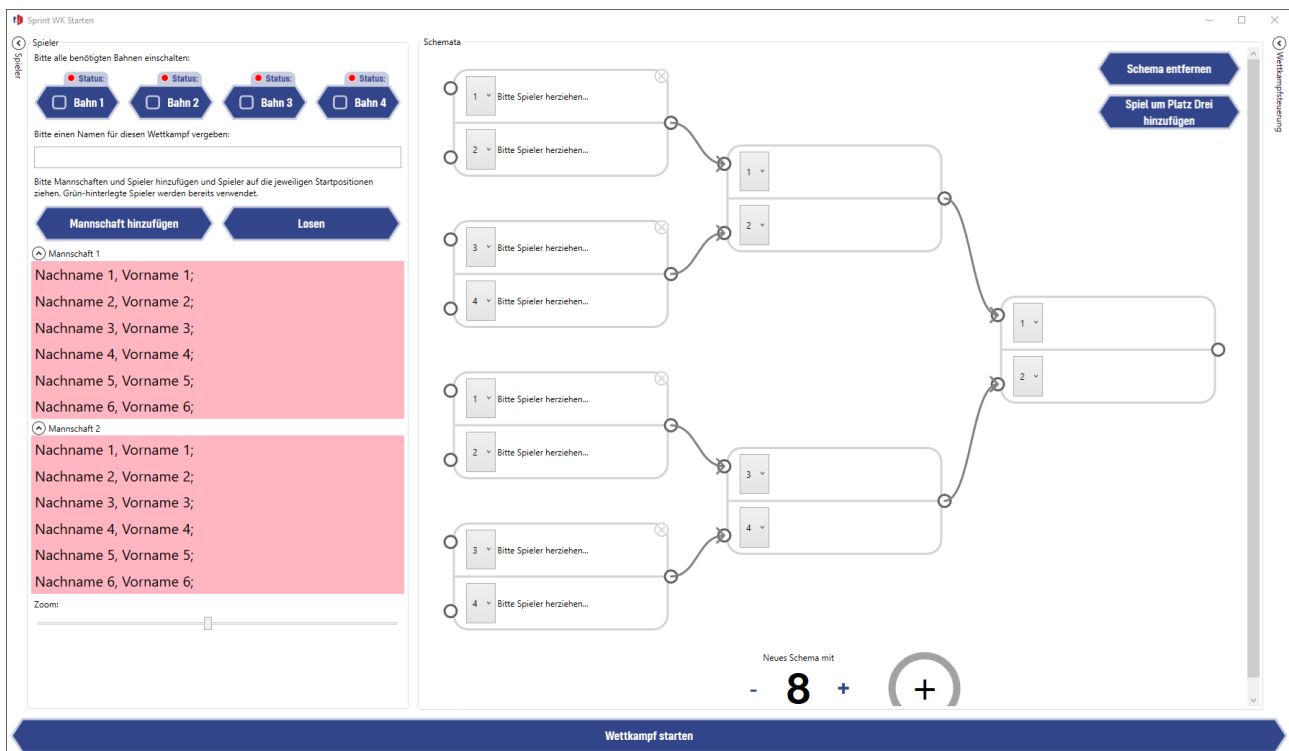


Abbildung 5.2: Neu hinzugefügtes Schema mit acht Startern

Ein Schema kann mit der 'Schema entfernen' Schaltfläche, jeweils rechts oben eines Schematas, entfernt werden. Eine Paarung kann mit der 'x' Schaltfläche in der rechten oberen Ecke einer solchen entfernt werden. Es ist nur möglich Paarungen zu entfernen, welche keine Voränger haben. Es ist möglich mit Paarungen zu starten, welche nur einen Voränger haben (z.B. wenn Lucky Losers spielen

sollen). Ebenfalls ist es möglich, ein Spiel um den Dritten Platz zu dem Schema hinzuzufügen, wenn die entsprechende Schaltfläche in der rechten oberen Ecke eines Schematas betätigt wird. Wie alle anderen fortlaufenden Eintragungen der einzelnen Spieler nach abgeschlossenen Blöcken, werden die Spieler auch in diesem Fall automatisch in das entsprechende Feld übernommen. Diese Flexibilität erlaubt es, sehr viele verschiedene Schemaformen zu erstellen.

Nach dem Konfigurieren eines Schematas ist es empfehlenswert, bereits alle Starter einzusortieren. Dies ist entweder möglich, indem die Spieler aus der linken Seite des Fensters in die jeweiligen Positionen gezogen werden, oder das Losverfahren angewendet wird.

### 5.1.2 Spieler losen

Mit Hilfe der 'Lösen' Schaltfläche (linker Fensterteil) ist es möglich, die Spieler schnell auf die Richtige Startposition zu sortieren. Wird diese Art gewählt, öffnet sich ein neues Fenster (Abbildung 5.3). In diesem müssen den Spielern die Losnummern (=Starternummer) in die Felder hinter den Namen eingetragen werden. Falls die Losnummern nicht händisch zugeteilt werden müssen, kann alternativ auch das integrierte Los-Verfahren des CCKv2 verwendet werden. Dazu genügt eine Betätigung der 'Lose zufällig verteilen' Schaltfläche. Die Starternummern werden ausschließlich unter den ersten Spielern verteilt.

In der Schemaauswahl, unten, muss die Nummer des Schematas eingetragen werden, in welchem die Spieler starten sollen. Dabei ist das oberste Schema Nummer eins und es wird nach unten immer um eins inkrementiert.

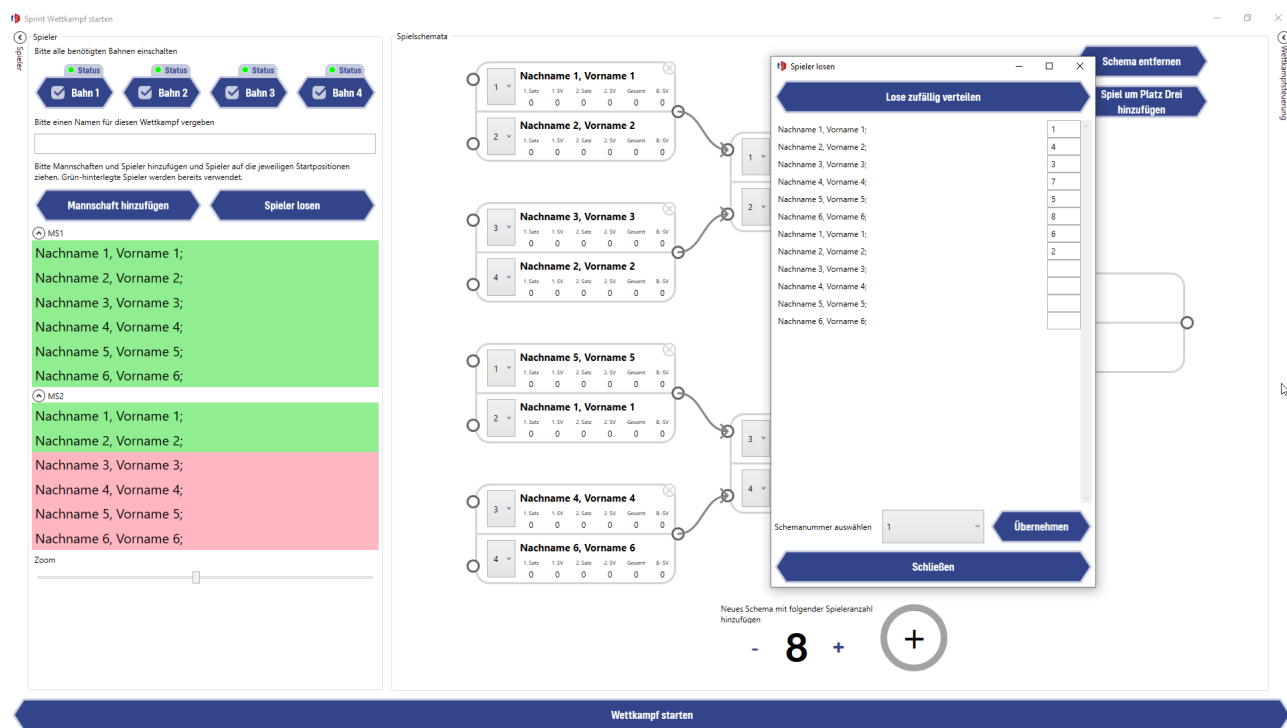


Abbildung 5.3: Spieler losen

### 5.1.3 Wettkampf starten

Um ein Schema zu starten, müssen keine Spieler eingetragen sein, es ist jedoch empfehlenswert diese Einstellungen vor Wettkampfstart zu treffen. Diese Einstellungen können vollständig auch während des Wettkampfes getätigt werden.

Zum Abschluss des Wettkampferstellungsprozesses, die 'Wettkampf starten' Schaltfläche betätigen. Der linke Teil des Fenster minimiert sich (kann mit die Pfeilsymbol in der linken oberen Ecke wieder angezeigt werden), die Konfigurationsmöglichkeiten des Schemaerstellung verschwinden und die Wettkampfsteuerung (rechte Seite) öffnet sich (Abbildung 5.4).

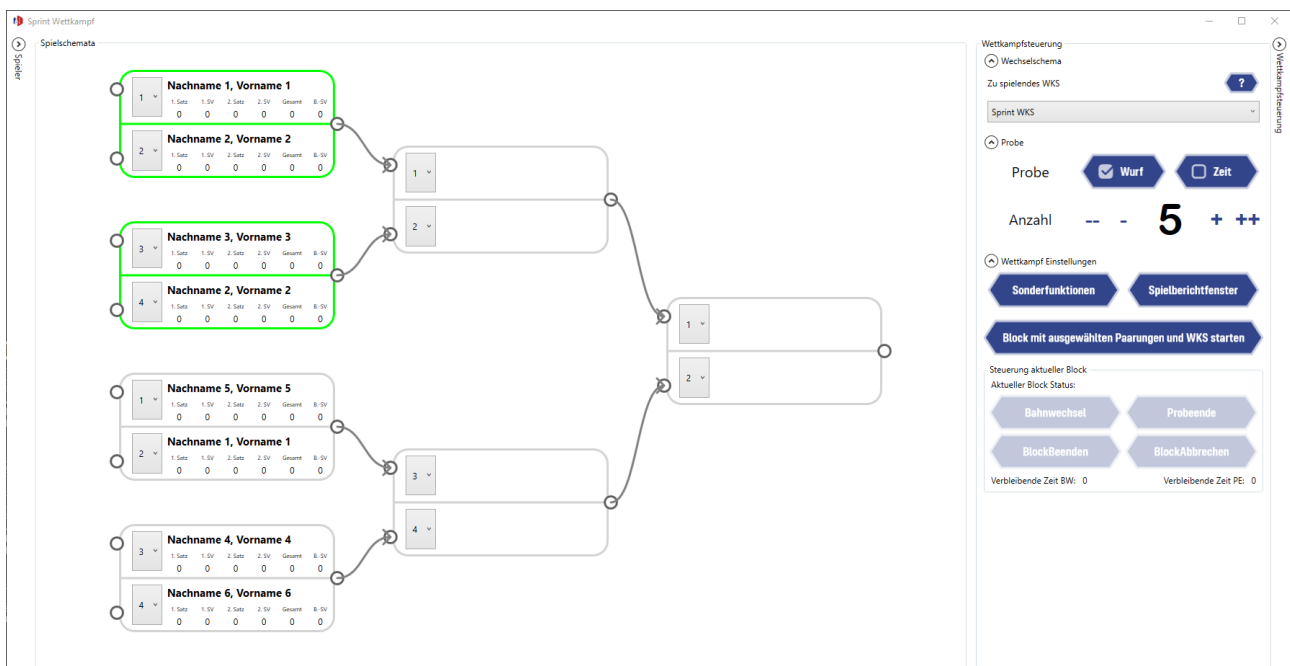


Abbildung 5.4: Gestarteter Sprint Wettkampf

## 5.2 Sprint-Wettkampfsteuerung

Nachdem auf die Schaltfläche 'Wettkampf starten' geklickt wurde, wechselt das Programm in den Wettkampfsteuerungsmodus. Dies bedeutet nicht, dass die Bahnen sofort eine Aktion ausführen.

Die im CCKv2 implementierten Sprint-Wettkämpfe basieren auf einem Block-Prinzip. Dabei ist ein Block in einem Standard-Sprint-Wettkampf zwei Durchgänge lang. Dies kann je nach gewählten Wechselschema variieren. Über die Wettkampfsteuerung ist es die Aufgabe, einzelne Blöcke zu starten und zu steuern.

Bevor der erste Block gestartet werden kann, müssen weitere Einstellungen getroffen werden:

- WKS: An erster Stelle muss ein zu spielendes Wechselschema eingestellt werden. Dies ist über das Auswahlmeneü möglich. In diesem Menü werden nur für diesen Wettkampfmodus gültige

Schemata angezeigt (weitere Informationen sind über die '?' Schaltfläche anzuzeigen). Wie alle folgenden Einstellungen, kann auch das WKS zwischen den einzelnen Blöcken geändert werden.

- Probe: In der Probe ist einstellbar, ob diese durchgeführt werden soll und falls ja, wie sie definiert ist.
- Sonstiges: Im Menüpunkt 'Sonstiges' können zum einem die Sonderfunktionen und zum anderen die Spielberichtfenster festgelegt werden. Diese sind analog zu den Einstellungen eines normalen Wettkampfes. Weitere Informationen sind in den Abschnitt 4.1 in den Punkten 6 und 7 zu finden.

Diese Einstellungen bleiben über alle folgenden Blöcke hinweg bestehen, können aber jederzeit geändert werden.

Um nun Blöcke, respektive Paarungen, zu starten, muss lediglich überprüft werden, ob die eingestellten Bahnnummern (Nummer vor dem jeweiligen Startern) korrekt sind und die Paarung für den nächsten Start aktiviert werden. Dazu genügt ein Tipp (oder Klick) auf das Feld, in welchem die Paarung angezeigt wird. Der Rahmen wird in einer grünen Farbe angezeigt. Wenn alle gewünschten Paarungen aktiviert wurden, genügt eine Betätigung der 'Block mit ausgewählten Paarungen und WKS starten' Schaltfläche, damit diese gestartet werden (vgl. Abbildung 5.5).

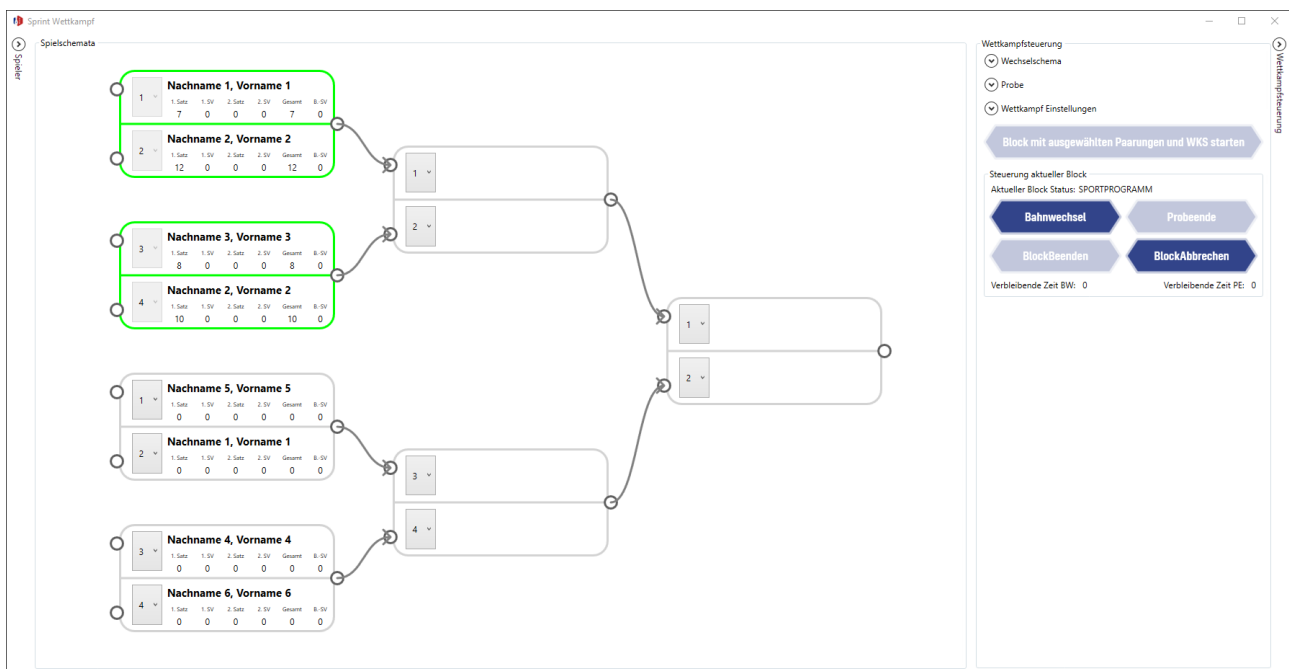


Abbildung 5.5: Gestarteter Sprint Wettkampf Block

Zur Steuerung des Blockes sind vier verschiedene Schaltflächen verfügbar:

- Bahnwechsel: Diese Schaltfläche dient zum Initiieren eines Bahnwechsels. Sie ist nur verfügbar, wenn der automatische Bahnwechsel (Optionen → Sonstiges) deaktiviert ist. Die Schaltfläche blinkt, sobald der Block bereit für einen Bahnwechsel ist. Ein vorzeitiger Bahnwechsel, d.h., dass noch nicht alle Bahnen fertig sind, muss bestätigt werden.
- Probeende: Diese Schaltfläche dient zum Initiieren eines Probeendes, bzw. zum Starten des eigentlichen Durchganges. Sie ist nur verfügbar, wenn das automatische Probeende (Optionen →

Sonstiges) deaktiviert ist. Die Schaltfläche blinkt, sobald der Block bereit für eine Probeende ist. Ein vorzeitiges Probeende, d.h., dass noch nicht alle Bahnen fertig sind, muss bestätigt werden.

- Block beenden: Diese Schaltfläche dient zum Beenden des aktuell laufenden Blockes. Sie ist nur verfügbar, wenn der aktuelle Block-Status dies gestattet (Block entweder Beendet oder Abgebrochen). Die Schaltfläche blinkt, sobald der Block bereit zum Beenden ist.
- Block abbrechen: Diese Schaltfläche dient zum Abbrechen des aktuell laufenden Blockes. Der Abbruch eines Wettkampfes muss manuell bestätigt werden.

### 5.3 Allgemeine Hinweise

- Der Gewinner einer Paarung wird nach Beendigung des jeweiligen Blockes in den folgenden übernommen. Falls jedoch in der zweiten Runde erneut gelost wird (z.B. für Lucky Losers), oder ein falscher Spieler an einer Position eingetragen wurde, können diese manuell überschrieben werden (siehe nächster Punkt).
- Alle bereits eingetragenen Spieler, unabhängig von automatischer und manueller Eintragung, können überschrieben werden, indem die 'Spieler' Spalte links ausgeklappt und der korrekte Spieler in das jeweilige Feld gezogen wird. Dies ist in jedem Feld möglich, wenn
  - der in dem Feld stehende Spieler noch nicht gespielt hat.
  - das Feld keinen Vorgänger hat (keine Verbindung linkseitig des Spielers).
  - alle Vorgänger des Spielers bereits gespielt haben.
- Die im vorherigen Punkt genannten Bedingungen betreffen auch das Eintragen von Spielern in noch leere Felder (dies ist der Fall, wenn bei Wettkampfstart keine, oder nicht alle, Startpositionen belegt wurden).

## 6 Training

tdb

## 7 App Unterstützung

Um die Bedienung des CCKv2 mobil gestalten zu können, wurde eine Möglichkeit geschaffen, die wichtigsten Funktionen eines Wettkampfes, per App auslösen zu können. Des Weiteren bietet die App verschiedene Komfort-Funktionen, wie zum Beispiel das direkte integrieren von mit der Handy-Kamera aufgenommenen Spielerbildern in das CCKv2<sup>1</sup>. Die App-Funktionalität im CCKv2 ist nur verfügbar, wenn das 'App'-Zusatzpaket zum CCKv2 erworben wurde.

### 7.1 Installation

Damit die App mit dem CCKv2 kommunizieren kann, muss eine Verbindungseinstellung getroffen werden (siehe Abbildung 7.1). Dazu mit der Zahnrad-Schaltfläche von der Startseite der App in die Einstellungen gehen und in das angezeigte Textfeld, jene Zahlenkombination eintragen, welche im CCKv2 in den Optionen im Abschnitt 'App' angezeigt wird. Mit der 'Verbindung prüfen' Schaltfläche der App ist es möglich, die Verbindung zu testen. Falls entweder an in der Abbildung markierter Stelle im CCKv2 keine Zahlenkombination steht, oder der Verbindungstest fehlschlägt, obwohl Sie die Eintragung korrekt getätigt haben, dann melden Sie sich bitte im Technikum Kamenz.

### 7.2 Geräte koppeln

Damit die Steuerung des CCKv2 möglichst sicher bleibt und kein Nutzer unbemerkt einen Wettkampf stören kann, ist es nötig die Geräte mit dem CCKv2 zu koppeln. Eine Kopplung bleibt für genau eine Sitzung erhalten, d.h., dass alle Geräte erneut gekoppelt werden müssen, sobald das CCKv2 ein neues mal gestartet wurde.

Der Kopplungsprozess wird mit der 'Verbinden' Schaltfläche auf der Startseite der App gestartet (siehe Abbildung 7.2). Es werden im zwei Eingabefelder angezeigt. Im oberen muss ein Name vergeben werden, unter welchem das Gerät im CCKv2 erkennbar sein wird (z.B. Initialen, Nachname, ...). Diese Einstellung wird gespeichert und bleibt für weitere Kopplungen erhalten. Im unteren Eingabefeld muss die Kopplungsnummer eingetragen werden, welche im CCKv2 in den Optionen im Abschnitt 'App' angezeigt wird. Nachdem die 'Koppeln' Schaltfläche betätigt wurde, und die Verbindung korrekt hergestellt werden konnte, wird der vergebene Name im CCKv2 in unten stehender Liste angezeigt und die App zeigt das Menü um alle Bahnen steuern zu können.

---

<sup>1</sup>Hierfür muss das 'Spielerbilder und Werbung' Paket erworben wurden sein.

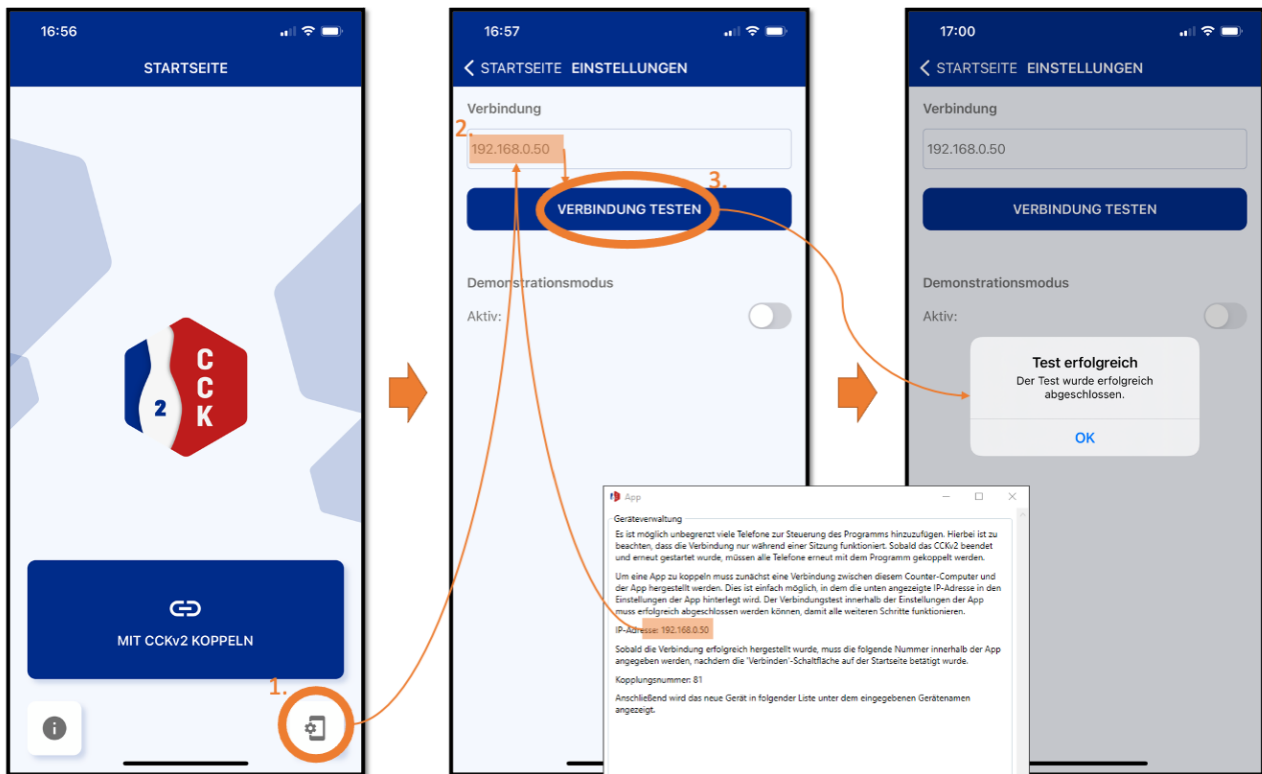


Abbildung 7.1: Verbindungseinstellungen treffen

## 7.3 Bahnen steuern

### 7.3.1 Alle Bahnen steuern

Nachdem die App gekoppelt wurde, wird initial die Ansicht zum steuern aller Bahnen angezeigt. Alternativ ist sich aufrufbar, indem das Symbol der drei horizontalen Balken in der linken oberen Ecke der App betätigt und 'Alle Bahnen steuern' ausgewählt wird. Die Ansicht ist in Abbildung 7.3 dargestellt. Eine Betätigung der Schaltfläche mit der gewünschten Funktion genügt und diese wird ausgeführt.

### 7.3.2 Bahnen einzeln steuern

Die Ansicht zum einzelnen steuern der Bahnen ist erreichbar, indem das Symbol der drei horizontalen Balken in der linken oberen Ecke der App betätigt und 'Bahnen einzeln steuern' ausgewählt wird. Die Ansicht ist in Abbildung 7.4 dargestellt. Nachdem die Schaltfläche mit der gewünschten Funktion betätigt wurde, ändert sich die Ansicht zu einer Auswahl von Bahnen, in welcher jene aktiviert werden müssen, auf welchen die Aktion ausgeführt werden soll. Sie wird mit Betätigung der 'Auswählen' Schaltfläche ausgeführt.

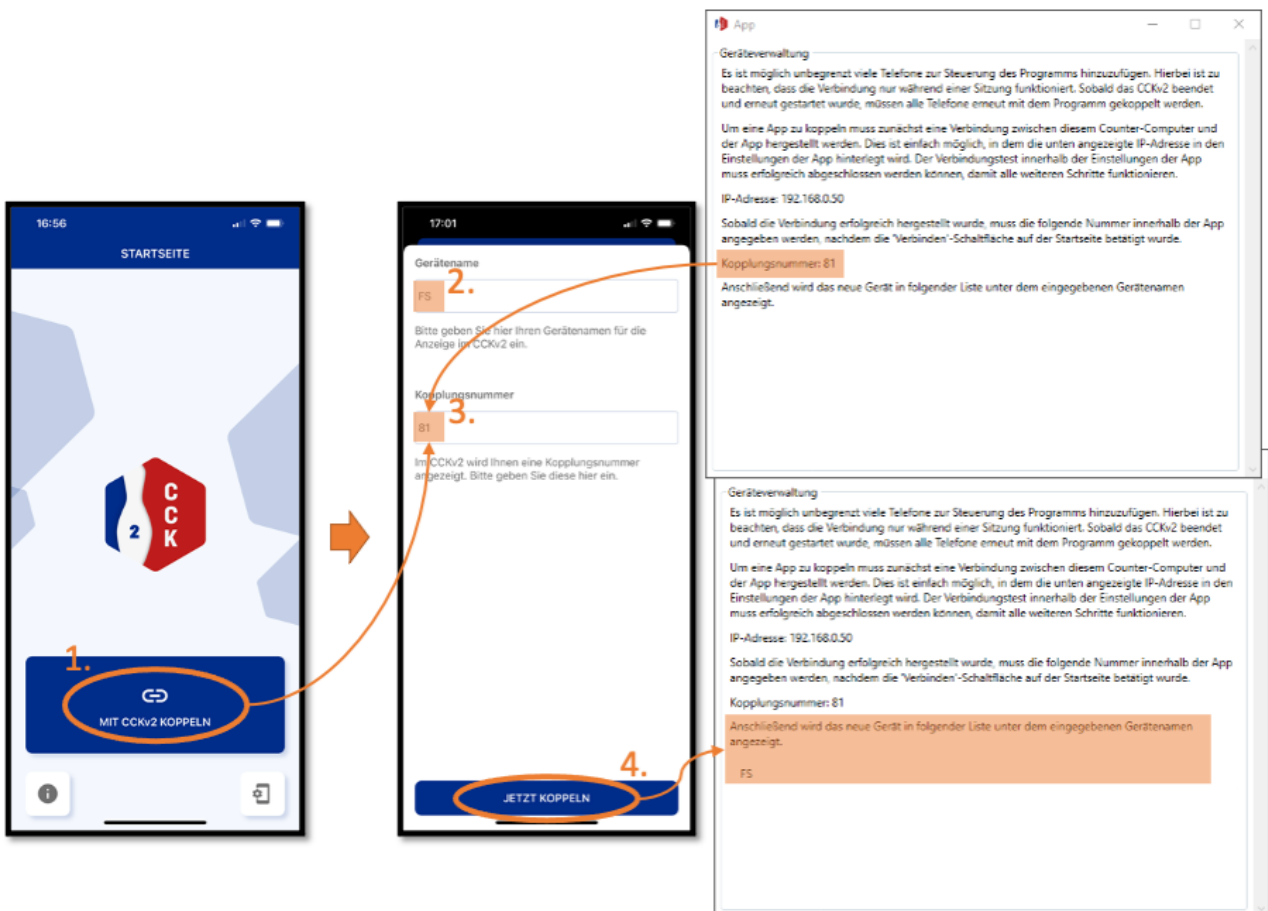


Abbildung 7.2: App koppeln

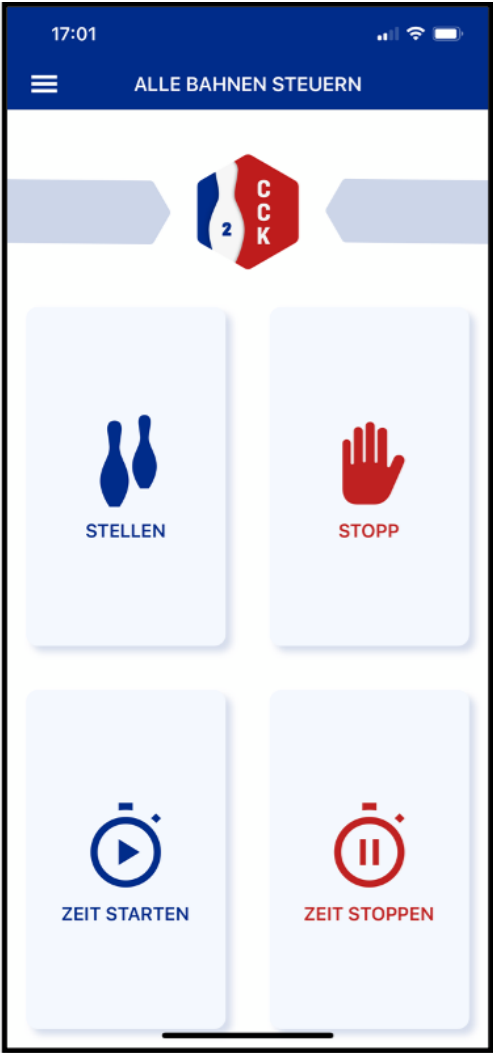


Abbildung 7.3: Alle Bahnen steuern



Abbildung 7.4: Bahnen einzeln steuern

## 7.4 Weitere Funktionen

### 7.4.1 Spielerbilder-Import

Um den Import der Spielerbilder in das CCKv2 zu beschleunigen, bzw. spontan die Bilder vor Wettkampfbeginn noch hinzufügen zu können, gibt es in der App den Abschnitt 'Spielerbilder importieren'. In diesem kann zwischen 'Aufnehmen' und 'Auswählen' entschieden werden. Wird ersteres gewählt, öffnet sich die Kamera des Telefons (insofern die Berechtigungen erteilt wurden) und es kann ein Bild eines Spielers aufgenommen werden. Über die Option 'Auswählen', kann ein Bild vom internen Speicher des Geräts ausgewählt werden. Nachdem erfolgreich ein Bild aufgenommen, respektive ausgewählt wurde, wird dieses groß in der App angezeigt. Damit es dem richtigen Spieler innerhalb des CCKv2 zugeordnet werden kann, muss das 'Weitere Informationen'-Fenster des Spielers auf dem Counter-Computer geöffnet sein (Informationen, wo dieses zu finden ist, sind in Abschnitt 2.3 dieser Anleitung zu finden). Damit die Übertragung korrekt stattfinden kann, muss die Statusanzeige in der unteren linken Ecke des Fensters grün markiert sein. Ist dies der Fall, genügt es, die 'Übertragen' Schaltfläche in der App zu betätigen und das Bild wird im CCKv2 angezeigt. Der vollständige Ablauf ist in Abbildung 7.5 dargestellt.

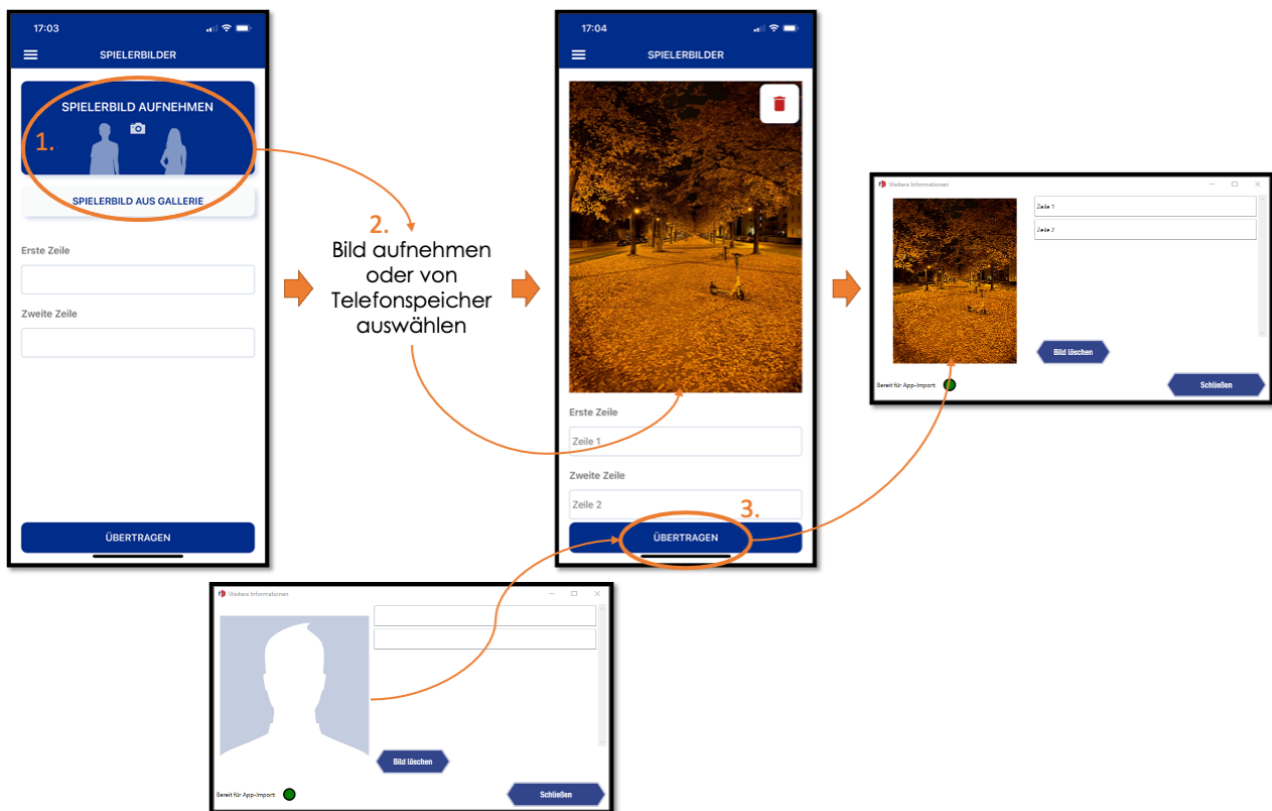


Abbildung 7.5: Spielerbild übertragen

## 7.4.2 Wettkampfsteuerung

Über den Menüpunkt 'Wettkampf' ist es möglich sowohl die Probe zu beenden, als auch den Bahnwechsel einzuleiten. Zur Sicherheit sind beide Aktionen mit einer gesonderten Sicherheitsabfrage versehen. Eine weitere Sicherheitsabfrage kommt hinzu, falls das Probe Ende, oder der Bahnwechsel vorzeitig wäre. Des Weiteren werden die aktuellen Informationen des Wettkampfes angezeigt. Die vollständige Ansicht ist in Abbildung 7.6 sichtbar.

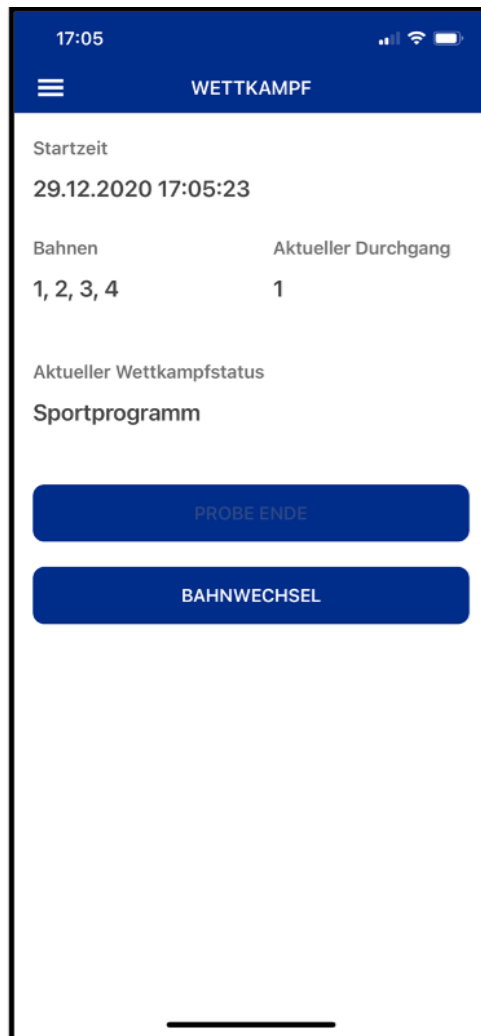


Abbildung 7.6: Wettkampfsteuerung

## 8 Weitere Funktionen

### 8.1 Bahnen direkt steuern

Es ist möglich die Bahnen direkt zu steuern. Dafür im Hauptfenster des Programms 'Verwaltung' betätigen. Auf der rechten Seite des Fensters muss anschließend ausgewählt werden, ob alle Bahnen gleichzeitig, oder alle Bahnen einzeln gesteuert werden sollen. Das Betreffende auswählen. In beiden Fällen erscheint ein neues Fenster, in welchem unterschiedliche Funktionen angeboten werden. Es genügt die entsprechende Schaltfläche zu betätigen und die Aktion wird ausgeführt.

### 8.2 Gespeicherte Wettkämpfe verwalten

Um gespeicherte Wettkämpfe zu verwalten im Programm Hauptfenster 'Verwaltung' und anschließend 'Verwaltung gespielter WK' betätigen. Es erscheint ein Fenster, in welchem über ein Auswahlmü einer der gespeicherten Wettkämpfe auszuwählen ist.

Über die verschiedenen Schaltflächen ist es nun möglich Informationen des Wettkampfes zu bearbeiten, oder Spielberichte zu drucken.

### 8.3 Anzeigenverwaltung

#### 8.3.1 CCK Anzeigenverwaltung

Um in die CCK Anzeigenverwaltung zu gelangen im Programm Hauptfenster auf 'Verwaltung' tippen und 'Anzeigenverwaltung' auswählen. Es öffnet sich ein neues Fenster<sup>1</sup> (Abb. 8.1).

Im linken Teil des Fensters ist nun die gewünschte Anzeige aus der Auswahlliste zu wählen.

Diese kann nun auf alle Bahnen übernommen werden mit Betätigung der 'Für alle Bahnen übernehmen' Schaltfläche oder nur für einzelne Bahnen, in dem diese über die kleineren Schaltflächen rechts daneben ausgewählt werden.

Im rechten Teil des Fenster sind verschiedene Einstellungen für die Anzeige zu finden. Hier können unter anderem die frei beschreibbaren Zeilen festzulegen, alle Farben und auch ein Hintergrundbild für

---

<sup>1</sup>Damit dieser Menüpunkt angezeigt und die korrekt Verwaltung geöffnet wird, muss die Datenübertragung des CCKv2 korrekt konfiguriert wurden sein.

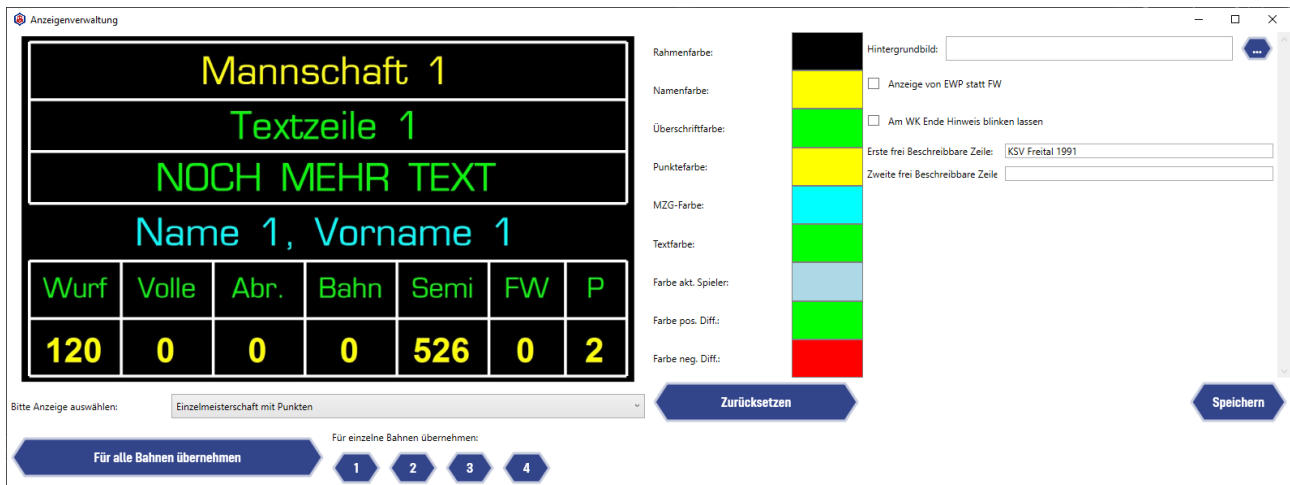


Abbildung 8.1: CCK Anzeigenverwaltung

die Anzeige wählbar. Diese Einstellungen müssen mit der 'Speichern' Schaltfläche gespeichert werden. Um Farben auf der Anzeige zu ändern ist es nötig, die Farbe in der Verwaltung zu ändern, dann zu Speichern und dann für die Bahnen zu übernehmen. Die Farben sind über die 'Zurücksetzen' Schaltfläche auf Standard zurückzusetzen.

### 8.3.2 Blendwandanzeigenverwaltung

Um in die Blendwandanzeigenverwaltung zu gelangen im Programm Hauptfenster auf 'Verwaltung' tippen und 'Anzeigenverwaltung' auswählen. Es öffnet sich ein neues Fenster<sup>2</sup> (Abb. 8.2).

Im oberen Teil des Fenster können die Anzeigen für die einzelnen Bahnen festgelegt werden. Dazu aus den Auswahlboxen der Bahnen die gewünschte Anzeige wählen und die Schaltfläche 'Anzeigen übernehmen' betätigen. Um die selbe Anzeige von einer Bahn ebenfalls auf allen anderen zu wählen, die Schaltfläche 'Für andere Bahnen wählen' auf der Quell-Bahn betätigen. Wenn die Anzeigenverwaltung nach dem Setzen der Anzeigen direkt geschlossen werden soll, kann die Schaltfläche 'Anzeigen übernehmen und Fenster schließen' verwendet werden.

Im mittleren Teil des Fenster können Einstellungen bezüglich der Werbung getroffen werden<sup>3</sup>. Mehr Informationen dazu in Abschnitt 8.5.

Im unteren Teil des Fensters können die Infonachrichten an die Blendwandanzeigen gesendet werden. Diese können auf jeder Bahn unabhängig gewählt werden. Mit der Schaltfläche 'Nachrichten speichern' werden diese an die Bahnen übertragen und angezeigt.

<sup>2</sup>Damit dieser Menüpunkt angezeigt und die korrekt Verwaltung geöffnet wird, muss die Datenübertragung des CCKv2 korrekt konfiguriert wurden sein.

<sup>3</sup>Diese Einstellungen sind nur verfügbar, wenn das Paket 'Spielerbilder und Werbung' erworben wurde.



Abbildung 8.2: Blendwandanzeigenverwaltung

## 8.4 Werbung

Die Werbungs-Option ist nur verfügbar, wenn auf der Kegel-Anlage Blendwandanzeigen installiert sind und das CCKv2 Zusatzpaket 'Spielerbilder und Werbung' erworben wurde.

Die Einstellungen der Werbung befunden sich in der Blendwandanzeigenverwaltung Abschnitt 8.3.2, Abb. 8.2 im mittleren Teil des Fensters.

Über die Schaltflächen 'Auf allen Bahnen aktivieren' und 'Auf allen Bahnen deaktivieren' kann die Werbung auf allen Bahnen ein- oder ausgeschaltet werden. Die Werbung hat auf den Bahnen immer Vorrang, das bedeutet, dass die Werbung auch über die Wettkampfanzeigen geblendet werden kann. Mit den Schaltflächen der einzelnen Bahnen kann die Werbung auf ausgewählten Bahnen aktiviert werden. Damit die Einstellung übernommen wird, muss nach dem Selektieren der gewünschten Bahnen die Schaltfläche 'Einstellung übernehmen' betätigt werden.

Mit Hilfe der Schaltfläche 'Werbungsbilder festlegen' kann festgelegt werden, welche Bilder angezeigt werden sollen. Es öffnet sich ein weiteres Fenster (Abb. 8.3). In diesem Fenster kann für jede Bahn unabhängig ein Werbungsbild festgelegt werden. Diese Bilder müssen immer ein 16:9 Format haben. Im besten Fall weisen sie eine Full-HD Auflösung vor (1920x1080 Pixel). Die Bilder müssen im JPG Format vorliegen. Die gesetzte Bilder können geändert werden, in dem auf das bereits gesetzte Bild, oder falls noch kein Bild gesetzt wurde, auf das Innere des schwarzen Rahmens geklickt wird. Es öffnet sich anschließend ein Dialog, in welchem das neue Bild ausgewählt werden kann. Diese Einstellung muss nicht händisch gespeichert werden, sondern wird automatisch mit auswählen eines neuen Bildes gespeichert.

## 8.5 Spielberichte

Im Control Center Kegeln 2 können an verschiedenen Stellen Spielberichte hinterlegt werden. Dies betrifft insbesondere folgende:

1. Druckbare Spielberichte: Spielberichte, welche über das 'Drucken'-Menü eines Wettkampfes beschrieben und gedruckt werden können (siehe Abschnitt 4.6.2).
2. Live Spielberichte: Spielberichte, welche in einem bestimmten Intervall beschrieben und anschließend gespeichert, oder hochgeladen werden können (siehe Abschnitt 8.6).

Spielberichte können entweder aus dem bereitgestellten Download-Manager geladen, oder händisch erstellt werden. Im Folgenden werden beide Methoden einzeln erläutert.

### 8.5.1 Spielberichte downloaden

Das Technikum Kamenz stellt oft verwendete Spielberichte zum Download zur Verfügung, so dass diese nicht erneut händisch erstellt werden müssen. Dies betrifft unter anderem den DKBC-, den TKV- und des ISKV-Bericht. Des Weiteren stellt es eine gute Möglichkeit dar, Beispiele für die Art und Weise, wie Spielberichte mit dem CCKv2 interagieren, zu sehen.

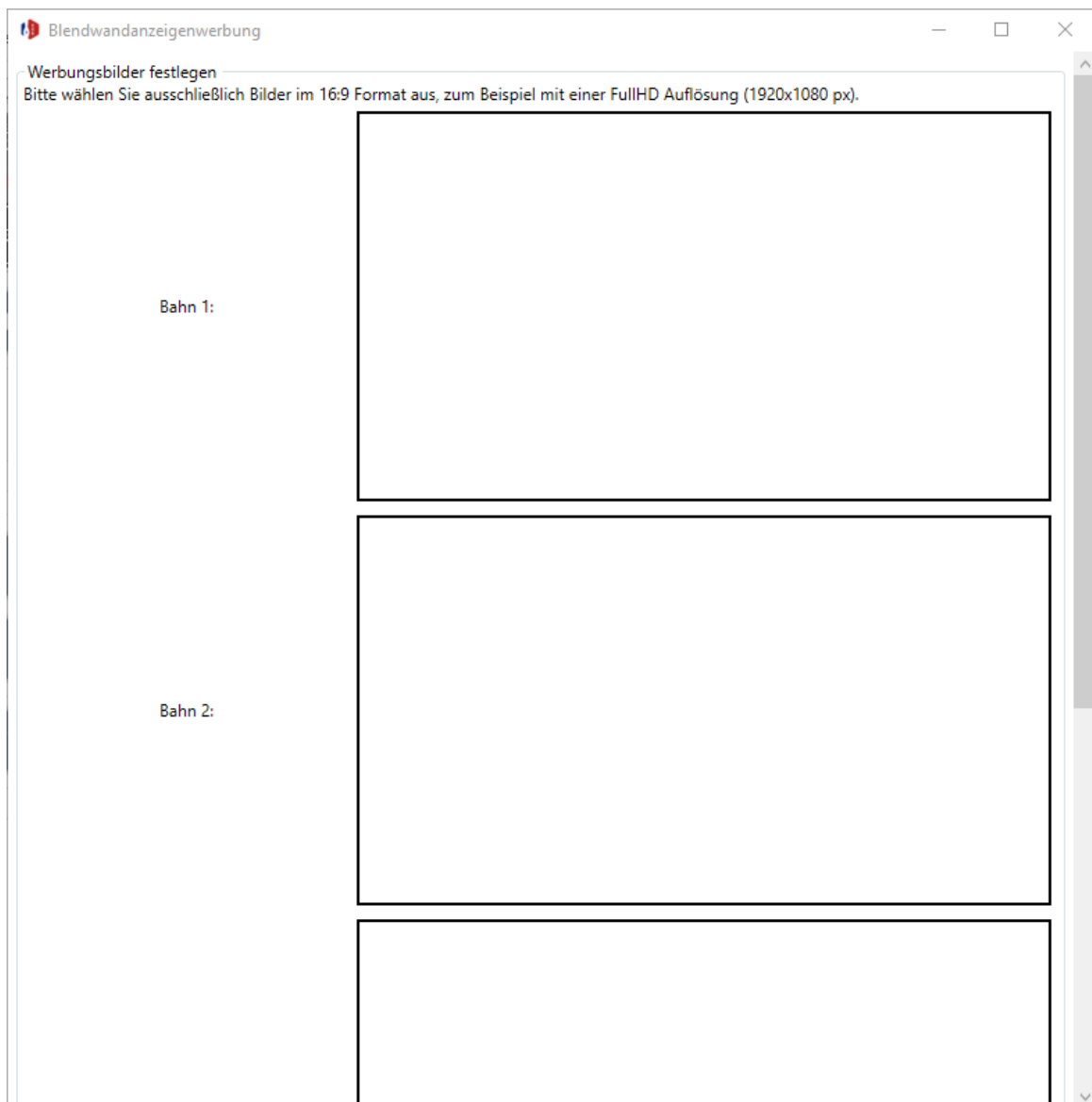


Abbildung 8.3: Werbungsbilder festlegen

Der Download-Manager kann über 'Optionen' → 'Druckbare Spielberichte' → 'Neuen Spielbericht laden' geöffnet werden. Nach einer kurzen Ladephase wird das entsprechende Fenster geöffnet (Abbildung 8.4).

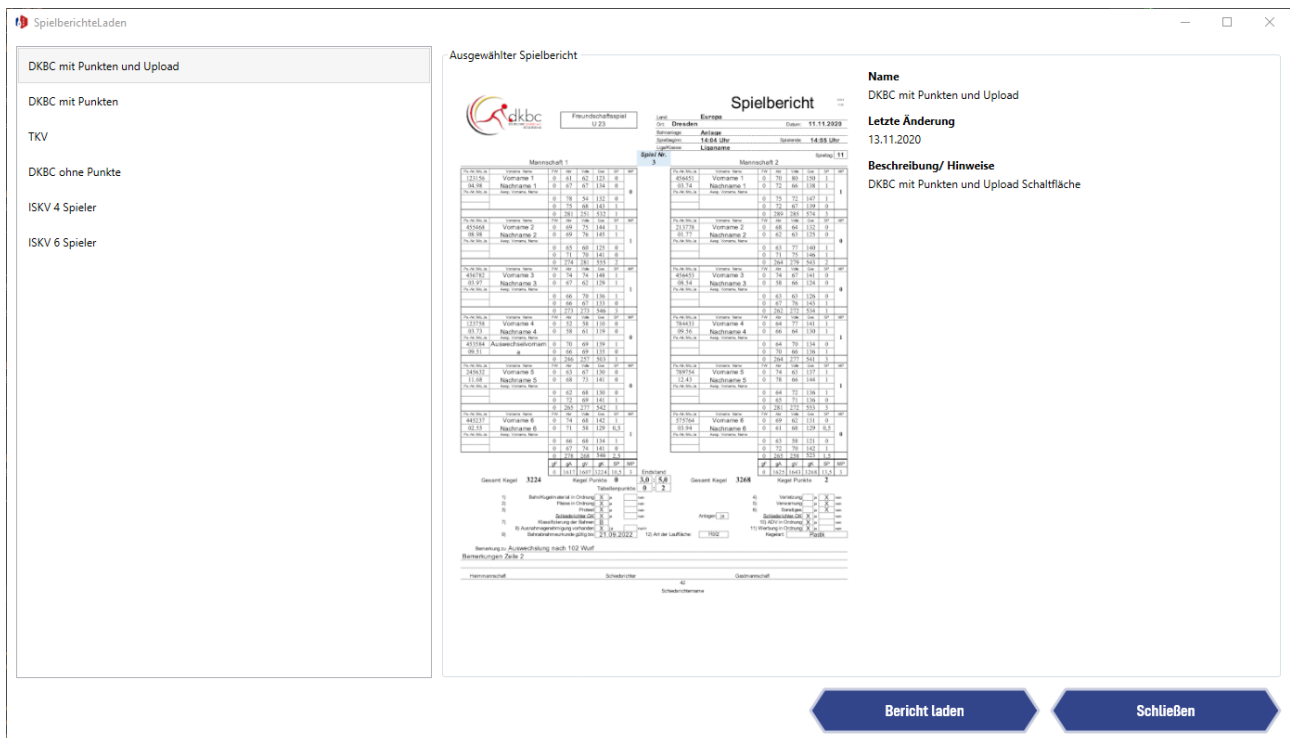


Abbildung 8.4: Spielberichte Download-Manager

Auf der linken Seite des Fensters werden alle zur Verfügung stehenden Spielberichte angezeigt. Ausgewählte Spielberichte werden im rechten Teil des Fensters angezeigt. Dabei sind unter anderem eine Vorschau des Berichtes, das Datum der letzten Änderung und eine Beschreibung, bzw. Hinweise gegeben. Für manche Berichte müssen manuell Informationen eingetragen werden. Dies ist möglich, in dem unter 'Optionen' → 'Druckbare Spielberichte' der betreffende Spielbericht aus der Liste gewählt und anschließend die Schaltfläche 'Ausgewählten Spielbericht bearbeiten' betätigt wird.

Des Weiteren werden in dem Download-Manager bei manchen Spielberichten, wie dem ISKV, angezeigt, wie die Begriffslisten für Spieltyp und Spielklasse ergänzt werden müssen, damit sie mit dem gewählten Bericht kompatibel sind. Diese Einstellung ist ebenfalls unter 'Optionen' → 'Druckbare Spielberichte' verfügbar (unteres Ende des Fensters).

### 8.5.2 Neue Spielberichte anlegen

Es werden zwei verschiedene Dokumententypen unterstützt. Zum einem alle textbasierten Dateien, wie z.B. \*.html, \*.txt, usw. Zum anderen Excel-Dateien (\*.xlsx).

Damit ein Spielbericht ausgefüllt werden kann, muss dieser mit sogenannten Token versehen werden. Ein Token besteht aus einem Wort oder einer Wortgruppe in eckigen Klammern ( [ ... ] ). Während das

CCKv2 einen Bericht beschreibt, werden jeweils alle Tokens (inklusive der eckigen Klammern) durch den richtigen Wert, oder das richtige Wort ausgetauscht.

Eine vollständige Liste aller Tokens kann [hier](#) heruntergeladen werden. Ein Spielbericht kann in die jeweiligen Einstellungen über die Schaltfläche 'Neuen Spielericht hinzufügen' hinzugefügt werden. In diesem Vorgang wird dieser auf Richtigkeit geprüft und ggf. eine Hinweismeldung ausgegeben, in welcher nicht erkannte Tokens aufgelistet werden. Je nachdem wie die Datei erstellt wurde, z.B. über den Excel-HTML-Export, kann es vorkommen, dass weitere Tokens gefunden werden, welche jedoch nicht mit dem CCKv2 in Verbindung stehen. Diese können ignoriert werden und werden auch vom CCKv2 ignoriert.

Eine sinnvolle Darstellung eines Spielberichts kann in dem HTML-Dateiformat erfolgen. In folgender Anleitung ist erläutert, wie eine Excel-Datei in eine HTML Datei exportiert werden kann (basierend auf Excel 365).

1. Spielbericht mit Tokens anlegen.
2. Zellen, welche den Bericht beinhalten markieren.
3. Menüs: 'Datei' → 'Exportieren' → 'Dateityp ändern' → 'Als anderen Dateityp.'
4. 'Speichern' → 'Speichern unter' klicken
5. Korrektes Zielverzeichnis öffnen.
6. Dateityp auf 'Webseite (\*.htm;\*.html)' ändern.
7. Dateinamen vergeben. Es ist darauf zu achten, dass die Datei mit '.html' endet.
8. Im Punkt 'Speichern' die 'Auswahl' statt der 'Gesamten Arbeitsmappe' wählen.
9. 'Speichern' Schaltfläche betätigen.
10. Spielbericht mit 'Veröffentlichen' speichern.

## 8.6 Live Berichte

Die Funktion der Live Berichte ermöglicht es, eigene Berichte in einem fest eingestellten Intervall erstellen zu lassen. Diese können folgend entweder auf der lokalen Festplatte, auf einem Netzwerkpfad, oder auf einem Webserver via FTP oder SFTP gespeichert werden.

Berichte dieser Art müssen über die Optionen im Abschnitt 'Live Berichte' festgelegt werden (Abbildung 8.5).

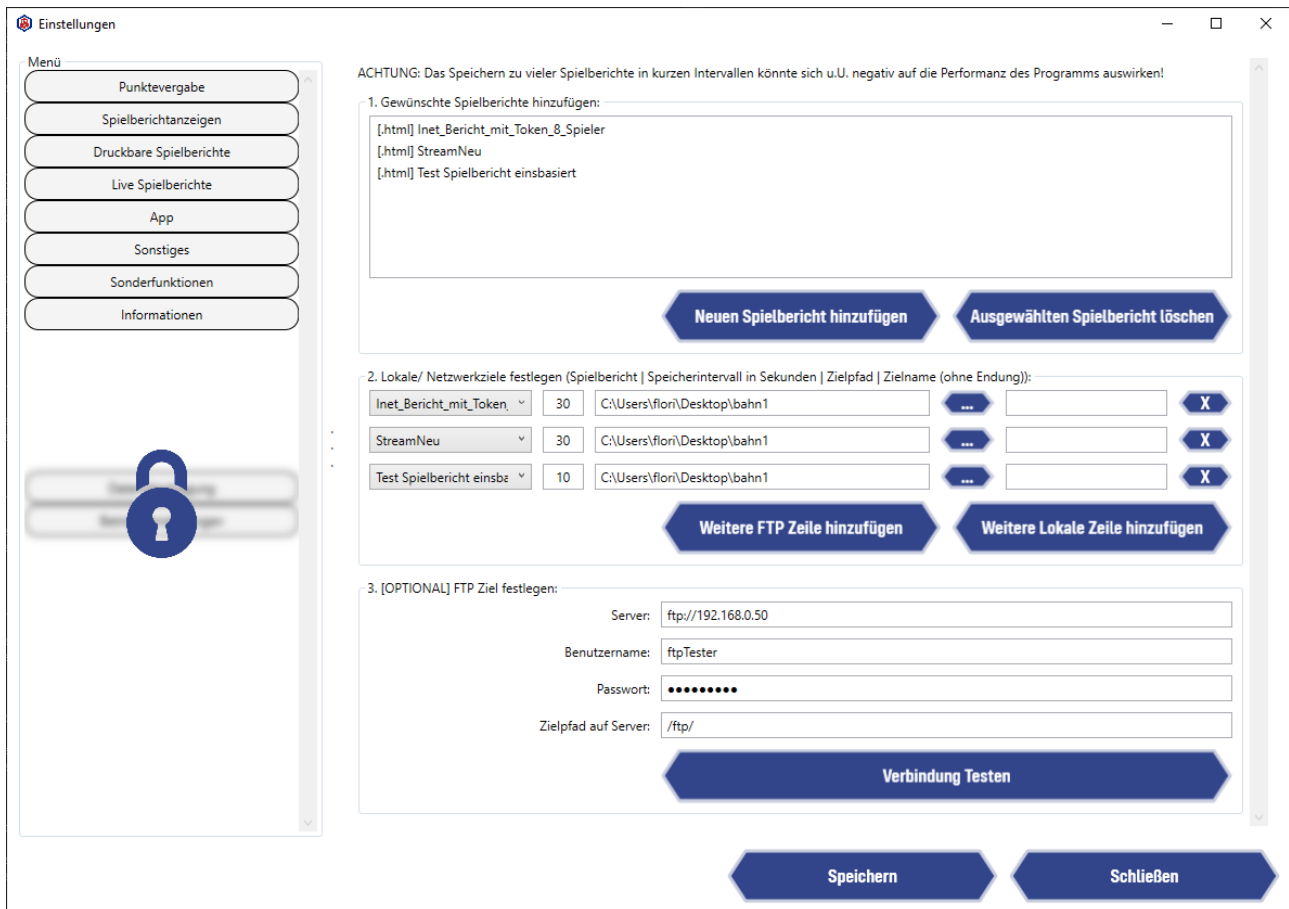


Abbildung 8.5: Einstellungen zu Live Berichten

Dieses Fenster ist in einer logischen Reihenfolge aufgebaut.

1. Als erstes müssen die gewünschten Berichte in das Programm integriert werden. Weitere Informationen zum Erstellen und Integrieren der Berichte sind in Abschnitt 8.5 zu finden.

ACHTUNG: Bei Live Berichten ist nur das Ausfüllen von textbasierten Dateien möglich (z.B. \*.html, \*.txt, \*.xml, \*.json, ...), Excel-Dateien benötigen zu viel Zeit um ausgefüllt zu werden und sind daher nicht zulässig.

2. In Abschnitt zwei des Fensters können folgend Berichte voreingestellt werden. Bei Wettkampfstart werden jeweils diese voreingestellten Berichte zum Speichern angezeigt.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Voreinstellungs-Zeilen:

- Lokale Zeile: Eine lokale Zeile hat entweder einen Pfad innerhalb des Counter-Computers, oder innerhalb des verbundenen Netzwerks als Ziel.
- FTP-Zeile: Bei einer FTP-Zeile wird das ausgefüllte Dokument per FTP auf einen Server hochgeladen. Weitere Informationen sind in Punkt 3 erklärt. Diese Option ist ebenfalls für SFTP gültig.

Eine Voreinstellungs-Zeile besteht aus folgenden Spalten:

- In der ersten Spalte muss ein Bericht aus oben angezeigter Liste ausgewählt werden, auf welcher diese Voreinstellung basieren soll.

- In Spalte zwei muss ein Speicherintervall in Sekunden eingetragen werden. Der Bericht wird in diesem Intervall erstellt und gespeichert/hochgeladen.
  - In Spalte drei muss der Pfad angegeben werden, unter welchem die ausgefüllte Datei gespeichert werden soll. Der Pfad kann entweder direkt in das Textfeld eingetragen, oder mit Hilfe der Schaltfläche '...' ausgewählt werden. Es können zudem Netzwerkepfade eingetragen werden. Es muss sichergestellt werden, dass alle eingetragenen Pfade korrekt und erreichbar sind. Diese Spalte ist nur bei lokalen Zeilen verfügbar. Bei FTP/SFTP-Zeilen wird der Pfad verwendet, welcher unten angegeben ist.
  - Im letzten Textfeld kann ein neuer Dateiname angegeben werden. Dies muss ohne Dateierweiterung erfolgen. Wenn z.B. die Zieldatei 'Bericht.html' heißen soll, dann muss in dieser Spalte 'Bericht' eingetragen werden, es wird immer automatisch die Dateierweiterung der Quelldatei übernommen. Dieses Feld kann frei gelassen werden. In diesem Fall wird der komplette Dateiname der Quelldatei übernommen.
  - Am Ende der Zeile kann mit Hilfe der 'X'- Schaltfläche diese gelöscht werden.
3. In Abschnitt drei des Fensters können Einstellungen zu einem FTP- oder SFTP-Server getroffen werden. So können z.B. Berichte direkt mit Hilfe von FTP oder SFTP auf einen Webserver geladen werden und so als Live-Ticker fungieren. Alle Berichte, welche als Voreinstellung eine FTP-Zeile nutzen, werden automatisch in den angegebenen Pfad auf dem Webserver abgelegt. Über die untere Schaltfläche können die angegebenen Daten auf Korrektheit geprüft werden.

## 8.7 Updates

Das CCKv2 sucht, bei vorhandener Internetverbindung, bei jedem Start automatisch nach Programmupdates<sup>4</sup>. Falls erfolgreich eine neuere Version gefunden werden kann, wird ein Hinweisfenster geöffnet, in welchem entschieden werden kann, ob das Update installiert werden soll.

Falls die Frage bejaht wird, schließt sich das CCKv2 und das Updateprogramm öffnet sich, welches im Folgenden das Update installiert. Nach dem das Update abgeschlossen ist, muss das CCKv2 manuell erneut gestartet werden. Nach einem Update wird automatisch ein Fenster mit den neusten Änderungen in der aktuellen Version angezeigt. Dieses Fenster kann später auch manuell über die 'Optionen' unter 'Informationen' erneut geöffnet werden.

Es wird geraten alle Updates schnellstmöglich zu installieren.

---

<sup>4</sup>Dies ist nur der Fall, wenn die Updates in Ihrer Lizenz nicht ausgelaufen sind. Ihren persönlichen Lizenzstatus können Sie in den Optionen unter dem Punkt 'Informationen' auf der rechten Seite ablesen. Eine abgelaufene Update-Lizenz kann verlängert werden.

## 9 Versionshistorie der Anleitung

- 0.6
  - (23.03.2025)
  - Anpassungen an aktuelle Programmversion
  - Beschreibung Mannschaften / Spieler erweitert (Abschnitt 2)
- 0.5.0.X
  - (30.05.2021)
  - Generelle Überarbeitung des Dokuments.
  - Schere spezifische Informationen eingefügt.
  - Gesamtwurf-Spielbericht eingefügt. (Abschnitt 4.5 und Abschnitt 4.1)
  - Informationen über die Verwendung von den bahnübergreifenden MZGs und der Anzeige von SP und MP auf den Totalisatoren eingefügt (Abschnitt 4.1).
  - Migrieren der Live-Berichte in die Weiteren Funktionen für höhere Konsistenz des Dokuments (Abschnitt 8.6).
  - Hinzufügen von Informationen über die Blendwandanzeigenverwaltung (Abschnitt 8.3.2).
  - Hinzufügen von Informationen über die Werbung auf den Blendwandanzeigen (Abschnitt 8.4).
- 0.4.0.X
  - (29.12.2020)
  - Sprint-Start untergegliedert und sowohl Spiel um Platz Drei und das automatische Losverfahren ergänzt (Abschnitt 5.1)
  - Informationen zum Download-Manager für Spielberichte ergänzt (Abschnitt 8.5)
  - Möglichkeit für SFTP bei Live-Ticker ergänzt (Abschnitt 8.6)
  - Informationen zum Wettkampfstatus angepasst (Abschnitt 4.4)
  - Generelle Anpassungen, welche durch das neue Startfenster kamen.
  - Weitere Erneuerungen verschiedener Screenshots.
  - Erneuerung aller Screenshots der App mit neuem Design und Hinzufügen der App-Wettkampfsteuerung (Abschnitt 7.6)
- 0.3.3.X
  - (28.08.2020)
  - Installationshinweise überarbeitet (Abschnitt 1.1)
- 0.3.0.X
  - (28.06.2020)
  - Änderungen der Größen der Spielberichtsanzeigen aktualisiert (Abschnitt 4.5)
- 0.2.9.X
  - (14.06.2020)
  - Sprint-Wettkämpfe hinzugefügt (Abschnitt 5)
  - Spielerbild-Import mithilfe der App hinzugefügt (Abschnitt 7.4.1)
  - Sonderfunktion angepasst (Abschnitt 6)
- 0.2.8.X
  - (22.05.2020)
  - Updates hinzugefügt (Abschnitt 8.7)
  - Informationen zu Allgemeinen Spielberichten ergänzt (Abschnitt 4.6.2)
  - Informationen zu Live Spielberichten ergänzt (Abschnitt 8.6)
  - Allgemeine Hinweise zu Spielberichten ergänzt (Abschnitt 8.5)
  - Funktionsweise der App hinzugefügt (Abschnitt 7)
- 0.2.7.X
  - (27.04.2020)
  - Ergänzung des Sportwinners um weitere Wettkämpfe (Abschnitt 4.3)