

Řídicí centrum pro bowlingové dráhy

CCKv2

Návod k obsluze



Soukromé technické centrum Kamenz GmbH
Güterbahnhofstrasse 43
01917 Kamenz

Tel.: 03578 / 308743 Fax:
03578 / 308744 E-mail:
cck@technikum-kamenz.de

K: 11. květnu 2025
Verze programu: 0.6

Obsah

1	Instalace a spuštění	1
1.1	Instalace.	1
1.2	Shrnutí nejdůležitějších funkcí.	2
2	Týmy a hráči	4
2.1	Obecné ustanovení.	4
2.2	Vytvořte nový tým.	5
2.3	Úprava týmů.	6
2.4	Import týmů.	7
2.4.1	Import týmů z předchozí verze CCK.	7
2.4.2	Import týmů z excelových souborů.	8
2.5	Hledání týmů.	9
2.6	Vyhledávání týmů na začátku soutěže.	10
3	Systémy hospodářské soutěže	11
3.1	Vytvořte nový soutěžní program.	11
3.2	Úprava soutěžních schémat.	13
3.3	Poznámky k systémům hospodářské soutěže.	13
3.4	Soutěžní schémata pro řetězový start.	14
4	soutěž	16
4.1	Zahájení soutěže.	16
4.2	Spuštění soutěže ze šablony.	20
4.2.1	Programovatelné šablony.	20
4.2.2	Vytvořte šablonu z minulé soutěže.	20
4.3	Zahájení soutěže ze Sportwinneru.	21
4.4	Nastavení během soutěže.	22
4.5	Okno se zprávou o zápase.	23
4.6	Výtisky zápasových protokolů.	26
4.6.1	Individuální zprávy.	26
4.6.2	Obecné zprávy ze zápasů.	27
4.7	Náhlé vítězství.	27
5	Sprintové soutěže	29
5.1	Zahájení sprintové soutěže	29
5.1.1	Nastavení schémat	29
5.1.2	Losování hráčů.	31
5.1.3	Zahájení soutěže.	32
5.2	Řízení sprintové soutěže.	32
5.3	Obecné informace.	34

6 Trénink

35 let

7	Podpora aplikací	36
7.1	Instalace.	36
7.2	Párování zařízení.	36
7.3	Řízení jízdních pruhů.	37
7.3.1	Řízení všech jízdních pruhů.	37
7.3.2	Individuální řízení jízdních pruhů.	37
7.4	Další funkce.	41
7.4.1	Import obrázku hráče.	41
7.4.2	Řízení soutěže.	42
8	Další funkce	43
8.1	Přímé ovládání skladeb.	43
8.2	Správa uložených soutěží.	43
8.3	Správa reklam.	43
8.3.1	Správa reklam CCK.	43
8.3.2	Správa displejů na slepé stěně.	44
8.4	Reklama.	46
8.5	Zprávy ze zápasů.	46
8.5.1	Stahování zápasových reportů.	46
8.5.2	Vytvoření nových reportů o zápasech.	48
8.6	Živé zprávy.	49
8.7	Aktualizace.	51
9	Historie verzí manuálu	52

1 Instalace a spuštění

Tato kapitola popisuje instalaci a první spuštění programu.

1.1 Instalace

Pro správnou instalaci programu je nutné dodržet následující kroky.

1. Control Center Bowling 2 se načte do počítače počítadla pomocí instalačního programu. Pro instalaci jednoduše zkopírujte obsah USB flash disku CCKv2 do adresáře, kam chcete CCKv2 nainstalovat, a poté jej spustíte. Je vyžadováno aktivní připojení k internetu a administrátorská práva. Uživatelský účet musí mít navíc oprávnění k zápisu ve vybraném adresáři. Pro tento účel je vhodné vytvořit složku 'CCKv2' přímo na disku C:\.
2. Spustíte instalační program, tj. spustíte aplikaci 'CCKv2Installer'. Po stažení programu se v instalačním programu zobrazí několik otázek. Prosím, odpovězte na tyto otázky. Záznamy lze v CCKv2 i později změnit. Instalace je dokončena ihned po ukončení programu.
3. Než bude CCKv2 konečně připraven k použití, je nutné v něm provést různá nastavení. Chcete-li to provést, spustíte CCKv2 a kliknete na „Možnosti“ dole. V otevřeném okně je stále nutné po změně nastavení v rámci karty kliknout na tlačítko „Uložit“, aby se nastavení uložilo. Heslo pro chráněnou oblast lze vyžádat.
 - a) (Volitelné) Přidělování bodů: Stanovuje pravidla, podle kterých by měly být body udělovány.
 - b) (Volitelné) Nůžky: Viditelné pouze tehdy, pokud byl program v provozních nastaveních nastaven na „Nůžky“. Obsahuje různá nastavení relevantní pro soutěže v nůžkách, například bodové limity, podle kterých se udělují další body.
 - c) (Volitelné) Výsledky: Určuje, jak se zobrazují výsledky „Dokument s body“, „Dokument bez bodů“, „MZG“, „WZG“ a „Celkový výsledek“. Další informace k tomuto tématu naleznete v kapitole 4.5.
 - d) (Volitelné) Barvy: Nastavení barev pro zobrazení zápasové zprávy.
 - e) (Volitelné) Tisknutelné zprávy o zápasech: Zprávy o zápasech lze integrovat do CCKv2. Další informace k tomuto tématu naleznete v kapitole 4.6.2.
 - f) (Volitelné) Zprávy ze zápasů v reálném čase: Zde lze integrovat zprávy, které by měly být ukládány v určitém intervalu. Další informace k tomuto tématu naleznete v kapitole 8.6.
 - g) (Volitelné) Ostatní: Další obecná nastavení programu.

- h) Speciální funkce: Pro externí displeje je relevantní pouze funkce „Resetovat displeje trasy“. Toto tlačítko je nutné stisknout, pokud se displeje nacházejí v soutěži, ale dráhy mají jiný stav.
- i) Informace: Informace o programu.
- j) Ochrana osobních údajů: Informace o ochraně osobních údajů programu.
- k) (Nezbytné, pokud jsou instalovány externí displeje) Přenos dat: Tento bod je velmi důležitý, protože se zde nastavuje komunikace s kolejiemi. Jako typ vyberte možnost „Per data.ini“. Poté je nutné v sekci „Cíle v souboru Data.ini“ zadat různé cesty. V závislosti na typu nainstalovaného displeje se řiďte následujícími pokyny.

^Zobrazení slepých stěn: V odpovídajícím

Je nutné zadat pole (zobrazení obrázku a celku, v závislosti na verzi zobrazení slepé stěny), která musí být oddělena jednoduchým zalomením řádku. (Dvě cesty pro jízdní pruh 1 by měly být \\192.168.0.21\SambaInfo\la \\192.168.0.31\SambaInfo\První cesta není vyžadována, pokud je na každou dráhu nainstalován pouze jeden Raspberry Pi. Cesty je nutné otestovat na přístupnost v Průzkumníku. Ostatní IP adresy končí .22 a .32, .23 a .33 atd.). V části „Instalované systémy“ (dole) musí být vybrána možnost „Zobrazení čelního panelu“.

^Zobrazení CCK: Pro každou stopu musí být uvedena přesně jedna cesta k adresáři zobrazení na počítači se stopou. být zadán. Tuto cestu lze buď převzít z předchozí verze CCKv2 (pokud existovala), nebo ji zjistit pomocí Průzkumníka. Pokud oba postupy nepřinesou výsledky, obraťte se na technické centrum Kamenz. V části „Instalované systémy“ (dole) musí být vybrána možnost „Zobrazení starého CCK“.

- l) Provozní nastavení: V sekci „Obecné“ lze zadat COM port, počet stop, jazyk programu, nastavení MZG a další. Úplně dole lze v případě potřeby změnit typ systému na „nůžky“. Dále lze aktivovat funkce, které jsou stále ve vývoji („experimentální funkce“). Po změně těchto nastavení je nutné program restartovat. Speciální funkce „Tvrdý reset kolejí“ je nutná, pokud se koleje v důsledku chyby zasekly v nemožném stavu. Tvrdý reset vypne všechny skladby. Zobrazení slepé stěny lze restartovat tlačítkem „Restart Pis“.

1.2 Shrnutí nejdůležitějších funkcí

Vytvořte WKS pomocí položky nabídky „WKS“ v úvodním okně. Blokový start se 120 hody přes čtyři dráhy již existuje. Další informace k tomuto tématu naleznete v části 3.

Týmy můžete vytvářet a upravovat pomocí položky nabídky „Týmy“ v úvodním okně. Vytvořte nový tým pomocí tlačítka „Nový tým“ a předem si vytvořte libovolný počet hráčů zadáním požadovaného počtu do textového pole napravo od tlačítka „Nový tým“ a kliknutím na „Předvytvořit hráče“. Další informace k tomuto tématu naleznete v části 2.

Soukromé technické centrum Kamenz GmbH Güterbahnhofstrasse 43 01917 Kamenz	Návod k obsluze CCKv2	Strana: 3
--	--------------------------	-----------

Soutěž spustíte v hlavním okně v položce nabídky „Soutěž“. Jednotlivé možnosti nastavení se zobrazují v logickém pořadí. Pro externí displeje vyberte v části „Speciální funkce“ možnost „Zobrazit na monitorech kolejí“. Další informace o soutěži naleznete v sekci 4.1.

Prostřednictvím „Administrace“ je možné přímo ovládat dráhy, spravovat odehrané soutěže a nastavovat externí displej. Informace o kontrole drah a řízení odehraných soutěží naleznete v pokynech v bodě 8.

Pokud je k dispozici aktualizace programu, CCKv2 ji při spuštění programu najde a zobrazí dotaz, zda má být provedena. Poté se spustí aktualizací software. Po dokončení aktualizace je nutné CCKv2 ručně restartovat. Pro tento proces je vyžadováno aktivní připojení k internetu.

2 týmy a hráči

2.1 Obecné informace

V CCKv2 lze týmu přiřadit následující atributy:

^Název týmu (povinné)

^Kapitán: Jméno kapitána může být uvedeno v zápasových zápisech.
(Žetony [Kapitán týmu #]). ^liga

^Liga

^Domácí tým: Pokud je tato dráha domácí dráhou týmu.

Jediným povinným polem je název týmu. Ostatní vlastnosti není nutné vyplňovat a mohou zůstat prázdné. Mohou vám však pomoci najít tým rychleji (viz část 2.5).

Každému týmu jsou přiděleni hráči s následujícími vlastnostmi:

^Příjmení (povinné) ^Jméno
(povinné) ^datum narození

^číslo pasu

^Sdružení

^Obrázek hráče s dalšími informacemi¹

^Číslo umístění

Pole Příjmení a Jméno jsou povinná a nesmí zůstat prázdná.

Pokud je soutěžní tým vytvořen s hráči z několika klubů/národností (např. pro individuální mistrovství), lze pole Klub použít k uložení názvu klubu nebo národnosti hráče.

Číslo v žebříčku lze použít k ovlivnění seřazení hráčů v týmu. Pokud je číslo v pořadí prázdné, hráči jsou seřazeni abecedně podle příjmení a jména. Pokud je požadováno konkrétní pořadí hráčů, lze ho určit pomocí čísla umístění. Hráči jsou poté seřazeni vzestupně podle svého umístění v žebříčku.

¹Tato možnost je k dispozici pouze v případě, že byl zakoupen balíček Reklama a obrázky hráčů a je k dispozici reklama Blend Wall Ads. jsou nainstalovány.

2.2 Vytvořte nový tým

Pro zadání a úpravu týmů klikněte na tlačítko Týmy v úvodním okně (obr. 2.1).



Obrázek 2.1: Startovací okno s vybranými týmy

Zobrazí se okno týmů, které umožňuje úpravy (viz obr. 2.2).

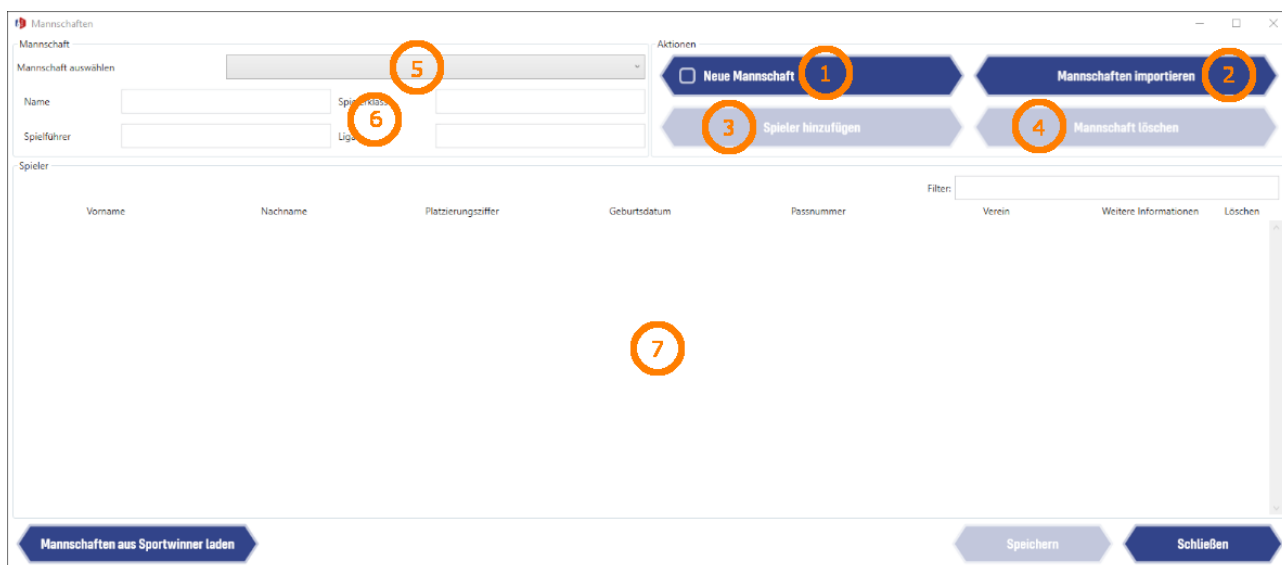
Chcete-li vytvořit nový tým, klikněte na tlačítko Nový tým (obr. 2.2 bod 1).

Nyní je možné zadat data specifická pro tým (obr. 2.2 bod 6), název týmu, ligu, kapitána a ligu týmu. Pouze jméno je nutné. Každý tým musí mít jedinečný název. Zbývající tři pole můžete ponechat prázdná.

Chcete-li přidat hráče, klepněte na tlačítko Přidat hráče (obr. 2.2 bod 3). V seznamu hráčů se objeví nový prázdný řádek (obr. 2.2 bod 7). Do tohoto řádku je nutné zadat údaje o hráči (obr. 2.3). Zde je vyžadováno křestní jméno a příjmení. Další hráče lze přidat pomocí tlačítka Přidat hráče.

Pro předvytvoření určitého počtu hráčů s generickými jmény (Jméno 1 Příjmení 1, Jméno 2 Příjmení 2 atd.) je nutné zadat požadovaný počet do vstupního pole (umístěného na pozici 2 na Obr. 2.2, když je aktivována možnost „Nový tým“) a kliknout na tlačítko Předvytvořit hráče. Předpřipravení hráči se automaticky přidají do seznamu hráčů.

Pro uložení týmu je nutné stisknout tlačítko Uložit (obr. 2.2 vpravo dole).



Obrázek 2.2: Hlavní okno pro týmovou editaci

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

Obrázek 2.3: Seznam hráčů s jejich příslušníky

2.3 Úprava týmů

Pro úpravu týmu je nutné požadovaný tým vybrat ve výběrovém seznamu (obr. 2.2, bod 5). Zobrazí se všechna uložená data pro tento tým. Zde je možné upravovat týmy, jak je popsáno v kapitole 2.2. Pro filtrování hráčů v seznamu můžete použít pole filtru přímo nad seznamem hráčů. Lze filtrovat podle křestního jména i příjmení. Odebrání hráčů z týmu je možné pomocí tlačítka X v seznamu hráčů (obr. 2.3).

Je také možné najít další informace a fotografie hráčů bude určeno. To však není možné při vytváření nového týmu. Toto je nutné nejdříve uložit.

Chcete-li přidat další informace, klepněte na tlačítko ... na konci požadovaného přehrávače. Otevře se nové okno. V levé části okna lze vybrat obrázek hráče kliknutím na obrázek (soubor s obrázkem musí být k dispozici ve formátu JPG). V pravé části okna lze pro vybraného hráče přidat dvě další informace. Informace o tom, jak importovat obrázky hráčů z aplikace, naleznete v části 7.5.

²Tato možnost je k dispozici pouze v případě, že byl zakoupen balíček Reklama a obrázky hráčů a je k dispozici reklama Blend Wall Ads. Jsou nainstalovány.

Chcete-li změny uložit, klepněte na tlačítko Uložit. Tyto informace se ukládají nezávisle na ostatních datech týmu, a proto tlačítko „Uložit“ v okně Upravit tým není aktivní, pokud nebudou provedeny žádné další změny.

2.4 Import týmů

Pro import týmů klikněte na tlačítko Importovat týmy (obr. 2.2, bod 2). Otevře se nové okno (obr. 2.4). Nyní jsou k dispozici následující dvě možnosti importu.



Obrázek 2.4: Okno pro import týmů

2.4.1 Import týmů z předchozí verze CCK

Pro import jednoho nebo více týmů z předchozí verze CCKv2 je nutné nejprve do vstupního pole zadat cestu ke složce týmů předchozí verze (obr. 2.4, bod 1). Je také možné přetáhnout složku Teams do levé poloviny programu (pomocí drag and drop). Když k tomu dojde, aplikace přečte cestu z dané složky. Cestu lze také vyhledat pomocí tlačítka ... napravo od textového pole. Ve výchozím nastavení se složka teams nachází v adresáři 'C:/cck/settings/teams'.

Dále je nutné stisknout tlačítko Skenovat adresář (obr. 2.4, bod 2). Všechny nalezené týmy se zobrazí v oblasti pod tlačítkem. Šedě psané názvy týmů již v systému existují.

Pro import požadovaných týmů jednoduše zaškrtněte políčka a klikněte na tlačítko Importovat (obr. 2.4, bod 3).

Po úspěšném importu se okno importu týmu zavře a znovu se zobrazí hlavní okno týmu (obr. 2.2).

2.4.2 Import týmů z excelových souborů

Pro import týmu z excelového souboru je nutné nejprve zadat cestu k požadovanému excelovému souboru do vstupního pole (obr. 2.4, bod 4). Je také možné soubor přetáhnout do pravé poloviny programu, aby se cesta automaticky načetla (pomocí drag and drop). Jako zdroje jsou podporovány následující formáty souborů:

- ^XLS Excel 97 2003
- ^XLSX Excel 2007 365
- ^CSV Textový soubor, sloupce oddělené čárkami
- ^ODS Tabulka OpenDocument (LibreOffice / OpenOffice)

Tabulka s týmy by měla splňovat následující požadavky:

- ^Na každý řádek tabulky je definován jeden hráč.
- ^Každý řádek tabulky obsahuje informace o hráči (jméno, křestní jméno, číslo pasu, atd.) a také tým hráče (jméno, liga, divize atd.). ^Prázdné řádky jsou povoleny.
- ^Tabulka nepotřebuje záhlaví s názvy sloupců.
- ^Pořadí sloupců je libovolné. Které informace lze nalézt v kterém sloupci být vybrán během importu (viz níže).
- ^Informace o týmu (název týmu, liga, divize atd.) budou k dispozici pouze od prvního hráče každého týmu, kteří byli použiti.
- ^Datum narození hráče lze v tabulce formátovat jako datum nebo jako text.
Pokud je hodnota formátována jako datum, pak se z důvodů ochrany dat importuje pouze měsíc a rok, nikoli však den data.
Pokud je datum formátováno jako text, text tabulky se převezme beze změn. ^Číslo pasu a číslo umístění se importují a ukládají jako text.
- ^Informace o domácím týmu musí být v tabulce reprezentovány číslem:
Domácí tým musí obsahovat číslo jiné než 0 (nula), např. 1 (jedna). Pokud pole obsahuje 0 (nulu) nebo je prázdné, tým nebude označen jako domácí tým.

Dále je nutné definovat sloupce souboru. To se provádí pomocí výběrových polí na obr. 2.4, bod 5. Písmeno ze záhlaví sloupce musí být vždy zadáno s odpovídajícím popisem sloupce. Chcete-li přidat další sloupec, klikněte na tlačítko Přidat další sloupec (obr. 2.4, bod 6). Je nutné, aby jeden sloupec byl deklarován jako tým.

Jakmile jsou zadány všechny sloupce souboru aplikace Excel, je nutné stisknout tlačítko Skenovat (obr. 2.4, bod 7). Šedě psané názvy týmů jsou již v systému. Po úplném prohledání souboru a nalezení týmů se v níže uvedeném volném prostoru zobrazí seznam všech nalezených týmů.

Pro import požadovaných týmů jednoduše zaškrtněte políčka a klikněte na tlačítko Importovat (obr. 2.4, bod 8).

2.5 Hledání týmů

Obrázek 2.5: Vyhledávání týmu – lupa

Kdykoli je možné v CCKv2 vybrat tým (dialogové okno týmu, spuštění soutěže, vytvoření šablony soutěže), existuje také možnost tým vyhledat. Chcete-li to provést, klikněte na lupu vedle pole pro výběr týmu (obr. 2.5). Není však nutné vyhledávat tým pomocí dialogového okna Vyhledávání týmů. Výběr týmu pomocí výběrového pole nadále funguje jako obvykle.

Obrázek 2.6: Vyhledávání týmu

Při hledání týmu v dialogovém okně Vyhledávání týmu jsou k dispozici následující filtry:

^Domáci tým: zobrazeny jsou pouze týmy označené jako domácí tým jsou.

^Jméno: Hledat v názvu týmu

Řetězec se prohledává nejen na začátku, ale i v názvu týmu. Hledání slova „keg“ by našlo oba týmy, Kegelvein 1 a Dorfkegler 2.

Vyhledávání nerozlišuje velká a malá písmena. ^Liga a divize:

Výběrové pole obsahuje všechny dostupné ligy nebo divize.

Lze však zadat i řetězec znaků (analogicky s vyhledáváním v názvu týmu).

Zadané nebo předvyplněné filtry lze rychle smazat pomocí tlačítka Obnovit filtr. Poté se znovu zobrazí všechny dostupné týmy. Jakmile je tým vybrán, lze dialog zavřít tlačítkem Vybrat. Vybraný tým bude následně převzat. Dialog se také zavře po dvojitém kliknutí na tým.

2.6 Vyhledávání týmů na začátku soutěže

Když zahájíte soutěž, filtry v dialogovém okně Vyhledávání týmů jsou předvyplněny:

^Při hledání prvního týmu soutěže (Tým 1) se použije filtr Domů

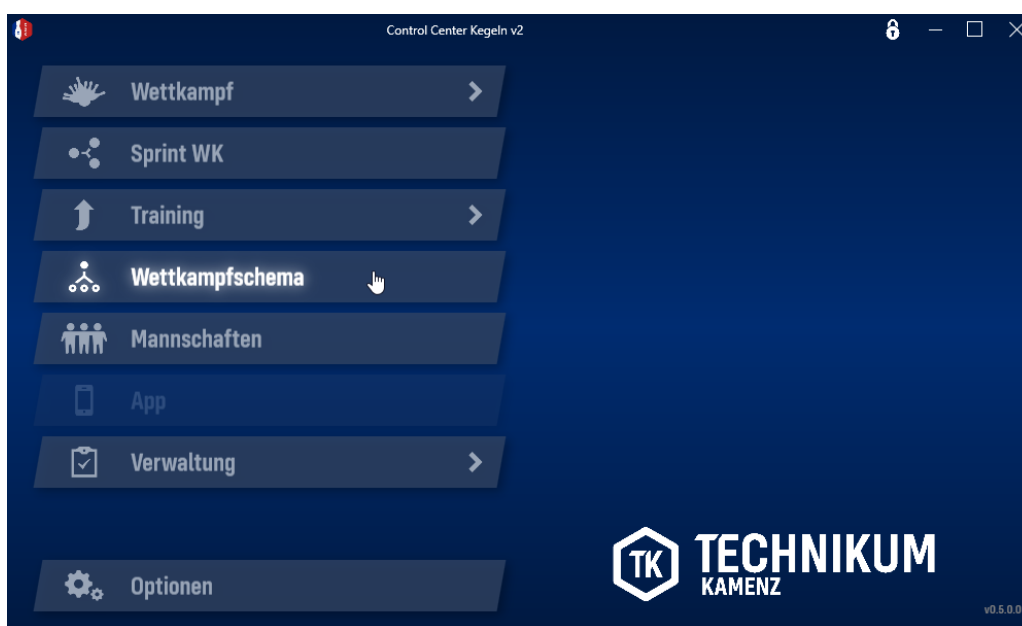
tým se automaticky aktivuje. Proto má smysl označit domácí tým (týmy) v dialogovém okně týmu, i když je jich jen málo.

^Pokud se soutěže účastní více než jeden tým, zbývající týmy budou

Liga a divize týmu 1 se automaticky použijí jako filtr. To znamená, že při vyhledávání hostujícího týmu (týmů) se zobrazí pouze týmy, které odpovídají vybranému domácímu týmu.

3 soutěžní schémata

Chcete-li zadat a upravit soutěžní plány, klepněte na tlačítko „Soutěžní plán“ v úvodním okně.



Obrázek 3.1: Úvodní okno s vybranou položkou nabídky WKS

Zobrazí se okno se soutěžním schématem, které umožňuje jeho úpravy (viz obr. 3.2).

3.1 Vytvořte nový soutěžní program

Chcete-li vytvořit nové soutěžní schéma (WKS), klikněte na tlačítko „Nové WKS“ (obr. 3.2, bod 1). Otevře se nové okno (obr. 3.3).

Zde je nutné vyplnit zobrazená pole.

Existují dva různé způsoby, jak postupovat. Pokud má být závodní program vytvořen ručně (ručním zadáním všech běhů), klikněte na tlačítko „Vytvořit závodní řád ručně“ (obr. 3.3, bod 2). Okno se zavře a rozpis soutěží lze vytvořit ručně.

Druhým způsobem je průvodce automatickým vytvářením. Chcete-li to provést, klikněte na tlačítko „Další“ (obr. 3.3, bod 3).



Obrázek 3.2: Hlavní okno pro úpravu soutěžního schématu



Obrázek 3.3: Vytvoření nového WCS

Obsah okna se změní a vy musíte vyplnit zobrazená pole a vybrat požadovaný vzor změny. V závislosti na počtu jízdnic pruhů se zobrazují různé vzorce změn. Jakmile je vše hotové, klepněte na tlačítko „Další“.

Pokud se požadované schéma spínání v seznamu nezobrazuje, je nutné stisknout tlačítko „Další“ bez výběru schématu spínání. Nyní je nutné ručně vytvořit schéma přepínání.

Pokud bylo vybráno schéma spínání, obsah okna se opět změní a je nutné zadat spouštěče jednotlivých bloků. Chcete-li to provést, vyberte tým (A odpovídá týmu 1 atd.) a hráče ve výběrových polích. Poté klikněte na tlačítko „Další“. Pokud bylo vše zadáno správně, okno se zavře a vytvoří se harmonogram soutěže.

3.2 Úprava soutěžních schémat

Pro úpravu soutěžního schématu vyberte požadovaný WCS ve výběrovém poli (obr. 3.2 bod 5). Je to zobrazeno.

Změna počtu hráčů a týmů je možná kdykoli, ale vynuluje se tím všechna dříve nastavená čísla týmů a hráčů.

Harmonogram soutěže je zadáván po etapách, oddělených dráhami. Pro každé kolo musí být určen hráč (čísla), tým (písmena: první tým je reprezentován A, ...), počet plných a zametacích hráčů a dostupný čas. Pokud se má ve všech kolech odehrát stejný počet hodů a čas, stačí je zadat v prvním kole na první dráze a poté stisknout tlačítko „Automatické doplňování“ (obr. 3.2, bod 3).

Kliknutím na tlačítko „Uložit“ ve spodní části obrazovky se zkontroluje úplnost seznamu hráčů v WCS. To znamená, že každý hráč se musí objevit alespoň jednou. Je možných více nominací pro jednoho hráče. WCS se poté uloží na pevný disk.

3.3 Poznámky k systémům hospodářské soutěže

Pokud se změnový vzorec opakuje blok po bloku (např. normální start bloku), stačí vjet do prvního bloku napříč všemi jízdnicími pruhy. CCKv2 automaticky přidá chybějící bloky na začátku soutěže, pokud je konečný počet hráčů násobkem počtu hráčů uvedeného ve WCS.

Chcete-li smazat soutěžní schéma, vyberte požadované WCS a klikněte na tlačítko „Smazat WCS“ (obr. 3.2, bod 4).

U stříhacích systémů je v obecných informacích o WKS také možnost zadat možnost „Celkově čistší“. Pokud je toto aktivní, zadání Volleni jsou v každém kole inicializováni jako metaři na dráze. Dále musí být dráha nakonfigurována v každém kole na každé dráze.

3.4 Soutěžní schémata pro řetězový start

Soutěžní schéma s řetězovým startem lze vytvořit pouze ručně (tlačítko „Vytvořit WCS ručně“ (obr. 3.3, bod 2)). Kvůli volným drahám na začátku a na konci soutěže s řetězovým startem se počet drah a počet hráčů neshoduje. Toto bude signalizováno oknem s hlášením, které je nutné potvrdit tlačítkem „Ano“.

Pro tento typ schématu stačí vytvořit pouze přihrávky pro prvního hráče každého týmu. Kola zbývajících hráčů jsou automaticky přidána CCKv2 při zahájení soutěže.

Obrázky 3.4 a 3.5 ukazují příklady schémat řetězového startu v soutěžích jednoho a dvou týmů.

The screenshot shows the 'WKS bearbeiten' window. In the 'Allgemein' section, 'WKS auswählen' is set to 'Kettenstart 1 Mannschaft 1 Spieler', 'Name' is 'Kettenstart 1 Mannschaft 1 Spieler', 'Spieleranzahl' is 1, and 'Mannschaftszahl' is 1. The 'Aktionen' section contains buttons for 'Neues WKS', 'WKS importieren', '4 Durchgänge hinzufügen', 'Autoausfüllen', 'Letzen DG löschen', and 'WKS löschen'. The 'WKS' section displays four tracks (Bahn 1 to Bahn 4) with columns for 'Sp.', 'Mann.', 'Volle', 'Abr.', and 'Zeit'. Bahn 1 is populated with values: Sp. 1, Mann. A, Volle 10, Abr. 0, Zeit 5. Bahn 2, 3, and 4 are mostly empty, with Bahn 3 having Sp. 1, Mann. A, Volle 10, Abr. 0, Zeit 5 and Bahn 4 having Sp. 1, Mann. A, Volle 0, Abr. 10, Zeit 5. At the bottom, there are 'Speichern' and 'Schließen' buttons.

Obrázek 3.4: Řetězový start WKS - jeden tým

1V řetězovém startu startují všichni hráči jeden po druhém na první dráze soutěže. Na začátku a dále Na konci soutěže se nebudou hrát všechny dráhy. Při změně jízdního pruhu se vždy přeřadíte do pruhu vpravo.

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 Letzen 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

Obrázek 3.5: Řetězový start WKS – dva týmy

4 Soutěž

4.1 Zahájení soutěže

Chcete-li spustit soutěže, klikněte na tlačítko soutěže v hlavním okně a poté klikněte na „Spustit soutěž“ (vpravo) (obr. 4.1).



Obrázek 4.1: Startovní okno s vybraným startem soutěže

Otevře se nové okno, ve kterém je třeba provést všechna nastavení (obr. 4.2). Toto okno je strukturováno tak, že nastavení musí být provedena v určitém, logickém pořadí. Aktuální stav procesu zahájení soutěže je vždy zobrazen v informačním poli níže.

1. Výběr soutěžního schématu. Soutěžní schéma (WKS) musí být vybráno pomocí tlačítka „WKS“. Otevře se další okno, ve kterém je třeba vybrat požadované soutěžní schéma a poté potvrdit kliknutím na tlačítko „Další“. Případně můžete dvojitým kliknutím na WKS jej přímo potvrdit.
2. Výběr týmů. Chcete-li vybrat týmy, klikněte na tlačítko „Týmy“. Otevře se okno, ve kterém je již zobrazen požadovaný počet týmů s prázdnými poli. Kliknutím na jednotlivá políčka pro výběr lze vybrat týmy (které by se měly této soutěže zúčastnit).

Wettkampf starten

Sportwinner Wettkampf laden Vorlagen Vergangene WK erneut starten

1. Wettkampfschema auswählen

WKS

2. Mannschaften auswählen

Mannschaften

3. Bahnen auswählen

Alle Bahnen Bahn 1 Bahn 2 Bahn 3 Bahn 4

4. Zusätzliche Informationen

Probe Wurf Zeit Weitere Informationen

Anzahl -- - 5 + ++

Zusammenfassung

Es wurde folgendes Wettkampfschema gewählt: Blockstart 120 Wurf 4 Bahnen.
Es wurden folgende Mannschaften gewählt: MS1, MS2.
Es wurde die richtige Anzahl an Bahnen ausgewählt.

Sonderfunktionen Spielberichtfenster auswählen WKS Vorschau

Wettkampf starten

Obrázek 4.2: Okno zahájení soutěže

Po výběru týmu se pod názvem týmu otevře malá sekce, ve které je třeba vybrat hráče. Tato sekce se skládá ze tří částí. V levém sloupci jsou uvedeni všichni hráči, kteří jsou v týmu. Pomocí textového pole „Filtr“ můžete filtrovat podle křestního jména a/nebo příjmení. Prostřední sloupec musí obsahovat všechny hráče, kteří se mají aktivně účastnit soutěže (běžní hráči). Všichni náhradníci týmu v této soutěži musí být uvedeni v pravém sloupci. Pro přesun hráče z levého sloupce do jednoho z dalších dvou sloupců musí použít buď levé tlačítko myši (→ prostředním sloupci) nebo pravým tlačítkem myši (→ Náhradníci) lze dvakrát kliknout. Chcete-li hráče odebrat ze dvou pravých sloupců, jednoduše dvakrát klikněte pravým tlačítkem myši. Hráče lze dále přesouvat podržením levého tlačítka myši a pohybem myši. To ovlivňuje pohyb hráčů mezi třemi sloupci, ale také pořadí hráčů v týmu. Více hráčů lze vybrat současně podržením klávesy Ctrl nebo Shift během výběru.

Pokud chcete do soutěže přidat všechny hráče týmu, klikněte na tlačítko „Přidat všechny hráče“ napravo od pole pro výběr týmu. Jakmile jsou vybráni všichni hráči, klikněte na tlačítko „Vybrat“ ve spodní části okna. Kontroluje se, zda byl pro střídání vybrán vhodný počet hráčů na tým a zda nebyl žádný hráč vybrán dvakrát. Je však možné, aby hráči z jednoho týmu hráli proti hráčům ze stejného týmu.

3. Výběr skladeb. Pro výběr drah, na kterých se bude soutěž konat, jednoduše stiskněte tlačítka. Příslušná skladba se poté automaticky zapne. Stavový bod výše ukazuje, zda je trať zapnutá (zelený bod) nebo

je vypnutý (červená tečka). Pokud chcete přidat všechny dostupné skladby, jednoduše klikněte na tlačítko „Všechny skladby“ nalevo od skladeb.

Skladbu lze vybrat pouze tehdy, je-li aktuálně vypnutá. Skladby, které jsou již zapnuté, nelze vybrat.

Po výběru správného počtu jízdnic pruhů se aktivuje tlačítko náhledu WCS. Tato funkce vám umožňuje vidět, který hráč hraje na které dráze a kdy.

4. Výběr vzorku. Chcete-li hrát soutěž se zkušební verzí, musíte v sekci „Zkušební verze“ vybrat požadovaný typ zkušební verze. V následujícím kroku je nutné číslo vybrat pomocí tlačítek '+ + ' (číslo + 5), '+ ' (číslo + 1), '- ' (číslo - 1) a '- ' (číslo - 5) (pokud je jako typ testu vybráno 'číslo', je nutné zvolit počet testovacích hodů, jinak počet minut, po které se má test hrát). Pokud není požadován žádný vzorek, nelze vybrat ani jeden z těchto dvou typů vzorků.

V nastavení programu v sekci „Ostatní“ můžete nastavit, zda se má zobrazit varování, pokud na začátku soutěže nebyl vybrán žádný vzorek.

5. Další informace. Chcete-li zadat více informací, klikněte na tlačítko více informací. Otevře se další okno, do kterého lze zadat veškeré informace (údaje o rozhodčím, den zápasu, rok zápasu, ...). Tato informace je volitelná.

6. Speciální funkce. Chcete-li nastavit speciální funkce, stiskněte tlačítko „Speciální funkce“. Otevře se další okno, ve kterém můžete vybrat všechny požadované možnosti. Stačí klepnout na tlačítko a bude označeno jako aktivované. Další tip, tuto funkci vypněte. Následující seznam vysvětluje všechny jednotlivé speciální funkce¹.

^ Zkouška v každém kole: Stanovená zkouška se hraje před každým kolem. ^ Náhlé vítězství po každém kole: Po každém kole se otevře okno,

pomocí kterého lze ručně ovládat stanovené body, udělovat je a v případě potřeby lze uhrát náhlé vítězství na libovolný počet hodů.

^ Náhlé vítězství na konci soutěže: Na konci soutěže se otevře okno, kterým Stanovené body lze ručně ovládat a udělovat a v případě potřeby lze náhlé vítězství rozehrát na libovolný počet hodů.

^ Dětský režim: Pokud karta s úklidem není vyčištěna do pěti hodů, Celý obraz se automaticky obnoví.

^ Čas na sportovních sériích začíná okamžitě: Jakmile je sportovní program inicializován na tratích byl, čas začíná.

^ hodnocení věnce²: aktivuje bodování věnce na drahách nůžek.

^ Zobrazení na železničních monitorech³: Aktivuje přenos dat do stop pro zobrazení soutěž na externích monitorech. Tlačítko napravo od funkce otevírá správu reklam. Informace o správě reklam naleznete v části 8.3.

^ Zobrazit obrázky hráčů⁴: Umožňuje přenos obrázků hráčů, aby byly viditelné během vzorek lze zobrazit.

^ Aktivujte MZG na trati pomocí MP a SP⁵: Aktivuje zobrazení věty a muže body v totalizátorech tratí.

¹V závislosti na konfiguraci CCKv2 a typu soutěže se informace zobrazené v okně mohou lišit.

Speciální funkce. Seznam obsahuje všechny možné funkce

²K dispozici pouze u nůžkových systémů.

³K dispozici pouze v případě, že je k dispozici externí displej (displej CCK nebo displej na palubní desce).

⁴Dostupné při zakoupení balíčku Player Pictures and Ads a přítomnosti reklam na stěně.

⁵Musí být nainstalován vhodný součtoměr.

^Aktivovat MZG 1 Aktivuje velký týmový žeton 1 nad dráhami. ^Aktivovat MZG 2 Aktivuje velký týmový pult 2 nad dráhami. ^Automatický tisk: Automaticky vytiskne jednotlivé zprávy, jakmile hráč skončí.

^Okamžitý tisk s webovou tiskárnou: Vytiskne všechny výsledky živě na tiskárně trati (termotiskárna mo).

^Uložit aktuální zprávy o zápasech: Umožňuje ukládání aktuálních zpráv. Přepínač Napravo od funkce se otevře okno, ve kterém lze vybrat různé reporty, které se mají ukládat ve zvoleném intervalu. Dostupné reporty lze přidat pomocí nastavení v programu. Další informace viz bod 8.6.

^Extra body: Aktivuje, že se do hráčova semifinále přidají zadané extra body. Tlačítko napravo od funkce otevře okno, které umožňuje zadat určitý počet dodatečného dřeva pro každého hráče. Tyto lze kdykoli změnit. To je možné i během probíhající soutěže.

Chcete-li použít speciální funkce, klepněte na tlačítko „Uložit“.

7.Okna k zobrazení.Chcete-li vybrat, která okna se zprávami o zápase se mají otevřít na začátku soutěže, klepněte na tlačítko „Vybrat okna“. Otevře se další okno, ve kterém lze vybrat všechna dostupná okna. K dispozici jsou následující okna:

^WZG: Zobrazuje všechny týmy účastníci se soutěže. Jednotlivé sloupce a řazení lze zapnout nebo vypnout v nastavení. Příklad lze nalézt v kapitole 4.5, obrázek 4.6. Tato reportáž ze zápasu je vždy k dispozici.

^MZG: MZG se skládá z jednoho okna na zúčastněný tým. Na okno zobrazí se všichni hráči tohoto týmu. Jednotlivé sloupce a řazení lze zapnout nebo vypnout v nastavení. Příklad lze nalézt v kapitole 4.5, obrázek 4.7. Tato reportáž ze zápasu je vždy k dispozici.

^Zápasový report 2 setů: Tento zápasový report zobrazuje přehled aktuálně hrajících dvojic. Pro lepší vizualizaci se u každého hráče zobrazuje palec, který pomáhá určit, zda hráč dosáhl zadaného bodu, či nikoli. Příklad lze nalézt v kapitole 4.5, obrázek 4.9. Toto zobrazení je k dispozici pouze tehdy, pokud všichni hráči odehrají dva sety (kola).

^Zápasový report s body: Tento zápasový report obsahuje srovnání dvou týmů, jejich hráči a všechny výsledky zápasů shrnuté po setech. Kromě toho se počítají body za sety, týmy a tabulky (příklad v kapitole 4.5, obr. 4.4). Tato zpráva o zápase je k dispozici pouze tehdy, když proti sobě hrají dva týmy, se čtyřmi sety na hráče.

^Zápis ze zápasu bez bodů: Tento zápis ze zápasu zahrnuje dva týmy, jejichž hráči a všechny výsledky zápasů shrnuté po setech. Příklad lze nalézt v kapitole 4.5, obrázek 4.5. Tato zpráva o zápase je k dispozici pouze tehdy, když proti sobě hrají dva týmy, se čtyřmi sety na hráče.

^Zpráva o zápase s celkovým počtem hodů: Tato zpráva o zápase zahrnuje dva týmy, jejichž hráči a všechny herní výsledky jednotlivých hodů aktuální sady. Příkladem je

6V zařízení musí být nainstalován a v nastavení nakonfigurován alespoň jeden velký pult pro posádku.

7V zařízení musí být nainstalován a v nastavení nakonfigurován další velký pult posádky.

8Vyžaduje termotiskárnu na každé dráze.

9Zobrazený výběr se liší v závislosti na typu soutěže.

v části 4.5, obrázek 4.8. Tato zpráva o zápase je k dispozici pouze tehdy, když proti sobě hrají dva týmy, se čtyřmi sety na hráče.

Chcete-li okna použít, klepněte na tlačítko „Uložit“.

8. Jakmile jsou provedena všechna požadovaná nastavení a zapnuty příslušné dráhy, tlačítko „Spustit soutěž“ bude aktivní. Po kliknutí na tento bod se okno zavře, tratě se změní do režimu trial nebo sport a otevře se nové okno.

4.2 Spuštění soutěže ze šablony

Soutěž je možné zahájit pomocí šablony. Díky tomu není nutné provádět všechna nastavení soutěže ručně. Rozlišuje se mezi dvěma variantami. Nejprve lze nastavit a uložit šablonu. Na druhou stranu lze načíst všechna nastavení z minulé soutěže. Obě varianty jsou podrobněji vysvětleny níže.

4.2.1 Programovatelné šablony

Pro uložení nové šablony je nejprve nutné provést všechna nastavení soutěže. To platí pro všechny možnosti popsané v části 4.1. Poté můžete otevřít nabídku „Šablony“ (horní lišta okna, vpravo). Chcete-li uložit aktuální nastavení, zadejte název šablony do odpovídajícího textového pole (výchozí obsah: „Název šablony“) a poté klikněte na tlačítko „Uložit“.

Šablony lze vytvořit buď v okně Spustit soutěž, nebo v okně Vytvořit šablonu. To druhé je nezbytné, pokud se má další soutěž připravovat během probíhající soutěže.

Všechny uložené šablony jsou také uvedeny v nabídce „Šablony“. Chcete-li načíst šablonu, jednoduše na ni klikněte.

Šablonu lze přepsat, pokud se znovu použije její název.

4.2.2 Vytvoření šablony z minulé soutěže

Chcete-li spustit soutěž na základě minulé soutěže, jednoduše ji vyberte v nabídce „Restartovat minulou soutěž“ (horní lišta okna). Načtou se všechna nastavení související se soutěží, včetně vybraných hráčů. Ty pak mohou být upraveny před zahájením soutěže.

4.3 Zahájení soutěže ze Sportwinneru

Pro spuštění soutěže připravené ve Sportwinneru je nejprve nutné spustit její rozhraní, jak je popsáno v uživatelské příručce Sportwinneru.

Pak existují dvě možnosti, jak postupovat.

Rychlý start soutěže

Chcete-li spustit rychlou soutěž Sportwinner, jednoduše klikněte na tlačítko „Načíst soutěž Sportwinner“ v horní liště okna zahájení soutěže. Soutěž zahrnující oba týmy a všechny hráče bude nahrána do CCKv2. Program očekává podněty týkající se soutěžního schématu. V seznamu se zobrazují pouze akceptované WKS, tj. schémata se čtyřmi sadami na hráče. V tomto případě nelze týmy měnit. Všechna ostatní nastavení musí být provedena dle popisu v kapitole 4.1. S tímto typem startu není možné zobrazit obrázky hráčů ani informace o nich.¹⁰bude určeno. Kromě toho se tyto soutěže v CCKv2 neukládají.

Prodloužený začátek soutěže

Prodloužený začátek soutěže umožňuje všem hráčům vidět jejich fotografie a další informace.¹¹ bude upřesněno. Soutěže se navíc tímto způsobem ukládají lokálně i v CCKv2.

Pro prodloužený začátek soutěže je nutné, aby týmy, které se mají použít, byly importovány do CCKv2 před zahájením soutěže. To je možné prostřednictvím řízení týmu. Pro import týmů ze soutěže do CCKv2 je nutné spustit rozhraní příslušné soutěže ve Sportwinneru a kliknout na tlačítko „Importovat týmy ze Sportwinneru“ v levém dolním rohu správy týmů. Obrázky a informace o hráčích je možné nastavit obvyklým způsobem.

Poté můžete postupovat podle popisu v části „Rychlý start soutěže“.

Smíšený

U soutěží zahájených prostřednictvím možnosti Sportwinner je nutné dodržovat následující body:

- ^Do CCKv2 nejsou nahrány žádné konkrétní náhrady, ale všichni hráči dané Tým, který není v aktuální soutěži registrován jako pravidelný hráč. V případě střídání je tedy nutné vybrat správného hráče z velkého seznamu v nabídce střídání.

¹⁰Jako základ je vyžadován balíček „Obrázky hráčů a reklama“.

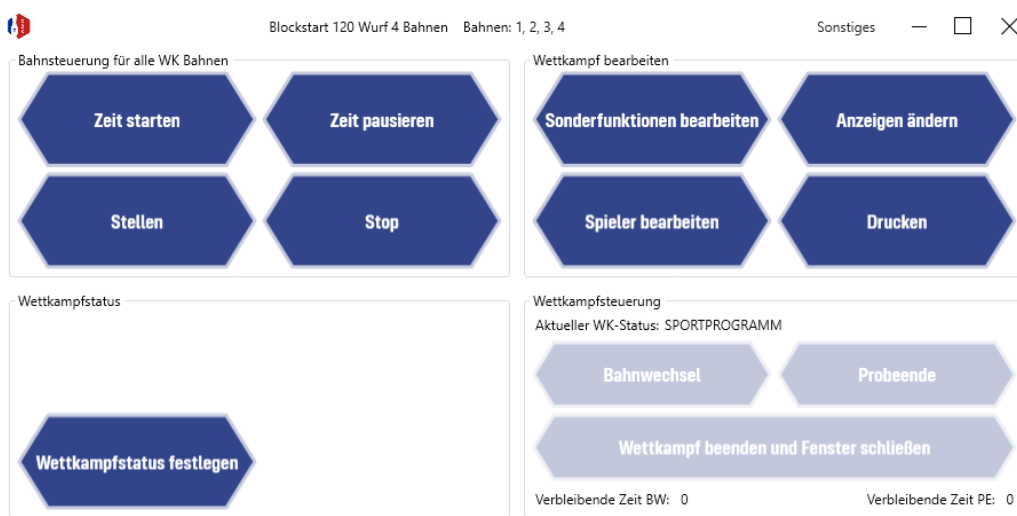
¹¹Jako základ je vyžadován balíček „Obrázky hráčů a reklama“.

^Záměna musí být provedena jak v softwaru Sportwinner, tak i v CCKv2. stát se.

^V obou typech startu soutěže není spolupráce se softwarem Sportwinner postižený/á. V obou případech jsou všechny výsledky přenášeny s přesností hodu.

4.4 Nastavení během soutěže

Každá spuštěná soutěž je řízena samostatným oknem (obr. 4.3).



Obrázek 4.3: Okno soutěže

Okno je strukturováno následovně:

^Nastavení soutěže najdete vpravo nahoře. Je možné hrát různé hry
Zobrazit nebo skrýt okna sestav, povolit nebo zakázat speciální funkce, změnit jména hráčů, použít náhradníky, opravit hody a vytisknout zápasové zprávy.

Po kliknutí na tlačítka „Speciální funkce“ nebo „Vybrat displeje“ se otevrou okna, kterými se tato nastavení provádějí na začátku soutěže.

Po kliknutí na tlačítko „Změnit hráče“ se zobrazí nabídka s dotazem, zda chcete změnit jména, použít náhradníky nebo správné hody.

Po kliknutí na tlačítko „Změnit jméno“ se otevře nové okno, které zobrazuje všechny hráče účastníci se soutěže a nabízí možnost změnit jména pomocí textových polí. Tyto změny se ukládají v týmu a zůstávají platné i po skončení soutěže. Pokud mají být hráči vystřídáni, klikněte na tlačítko „Náhradníci“. Otevře se nové okno, ve kterém si můžete nahoře vybrat příslušný tým, vlevo příslušného hráče (zobrazují se pouze aktuálně aktivní hráči) a vpravo náhradníka. Chcete-li provést změnu, klikněte na tlačítko „Uložit“. Tlačítko „Aktivní suplování“ lze použít k zobrazení aktuálně aktivních suplování a v případě potřeby k jejich odstranění.

Pokud chcete opravit hody, klepněte na tlačítko „Oprava“. Otevře se velké okno, ve kterém musíte nahoře vybrat požadovaného hráče. Poté se zobrazí přehled jeho hodů. Chcete-li hodnotu opravit, je nutné ji změnit na příslušném místě a poté klepnout na tlačítko „Uložit“.

Tlačítko „Tisknout zápasové protokoly“ otevře výběr zápasových protokolů, které se mají vytisknout. Používá se výchozí tiskárna nastavená v systému. Další informace naleznete v části „4.6 Výtisky zápasových protokolů“.

^Stav soutěže je zobrazen vlevo dole. Použití odpovídajícího tlačítka otevře se okno pro nastavení stavu soutěže. Seznamy pro „Typ hry“ a „Věkovou skupinu“ lze upravit v nastavení. Po provedení změn je nutné kliknout na tlačítko „Uložit“ ve spodní části okna. ^Samotné ovládání soutěže se nachází vpravo dole.

Zobrazuje se aktuální stav soutěže (zkušební jízda, konec zkušební jízdy, změna jízdniho pruhu, konec soutěže). Pomocí tří tlačítek („Ukončit zkoušku“, „Změnit dráhu“, „Ukončit soutěž“) lze zkoušku ručně ukončit, dráhy lze ručně změnit a soutěž lze ukončit. Pokud je jedno z těchto tlačítek aktivováno předčasně, otevře se bezpečnostní dotaz, ve kterém musíte potvrdit, že chcete požadovanou operaci skutečně provést. Tato tlačítka jsou aktivní, když je deaktivována automatická změna cesty nebo automatické ukončení vzorku. Tyto možnosti naleznete v nastavení pod položkou „Ostatní“.

4.5 Okno se zprávou o zápase

Lze zobrazit několik oken se zprávami o zápase. Ty lze vybrat buď na začátku soutěže (další informace: oddíl 4.1 bod 7), nebo v nastavení soutěže (viz oddíl 4.4).

Postup je stejný pro všechna okna:

^Velikost okna lze upravit pomocí ohraničení. Pokud je myš na okraji okna je umístěn, ukazatel myši se změní na dvojitou šipku. Kliknutím na toto místo a tažením myši je možné změnit velikost.

^Okno lze přesunout kliknutím na libovolnou pozici v okno je kliknuto nebo klepnuto a poté přesunuto. Dvojitým kliknutím nebo klepnutím kamkoli maximalizujete okno nebo ho vrátíte do normálního stavu. ^Velikost sloupce se jménem v zápasových reportech s body i bez nich lze změnit.

kliknutím nebo klepnutím na ohraničující čáru jmen a jejím následným přesunutím. ^Pro přístup do nabídky rychlého nastavení přesuňte myš do pravého dolního rohu.

kvůli. Některá nastavení se stanou viditelnými. Tato nastavení jsou k dispozici pouze v zápasových reportech s body i bez bodů a slouží k zrcadlení pravé poloviny tabulky.

^Jednotlivé velikosti všech polí v reportech o zápasech lze nastavit pomocí voleb („Možnosti“) → 'Hra-zobrazení zprávy') programu.

Níže jsou uvedeny příklady všech možných oken pro reportáž ze zápasu.

^Zpráva ze zápasu s body:

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
Gesamt	66	0	169	127	0	0	296	1	1	300	127	166	0	66	0	66	Gesamt
MP	1	SP	2	Diff.	4	TP	0		0	TP	4	Diff.	2	SP	3	MP	

Obrázek 4.4: Zpráva o zápase s body

^Zpráva ze zápasu bez bodů:

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		
Gesamt	14	0	72	0	0	0	72	Gesamt	68	Diff.	4	Abrücker	0	68	0	15	Gesamt

Obrázek 4.5: Zpráva o zápase bez bodů

^Počítadlo soutěží (sloupce lze vypnout v nastavení; seznam lze seřadit podle dřeva) být seřazeno):

Verein	Wurf	Voile	Abr.	Fehlw.	Summe	Wurf	Voile	Abr.	Fehlw.	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

Obrázek 4.6: WZG

^Počítadlo týmů (sloupce lze vypnout v nastavení; seznam lze seřadit podle dřeva) být seřazeno):

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
Gesamt:		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
Gesamt:		30	67	58	0	125	90	205	185	1	390	1





Obrázek 4.7: MZG

^Celkový počet hodů (V nastavení můžete nakonfigurovat, aby se zobrazovali pouze aktivní hráči) zobrazeno):

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													1 5 4 5 5 4 7 V. Nachname 1												
V. Nachname 2													3 3 7 6 6 3 8 V. Nachname 2												
27													31												
0													36												

Obrázek 4.8: Zpráva o celkovém počtu hodů

^Zpráva o zápase 2 sety:

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	

Obrázek 4.9: Zpráva o zápase 2 sety

4.6 Výtisky zápasových protokolů

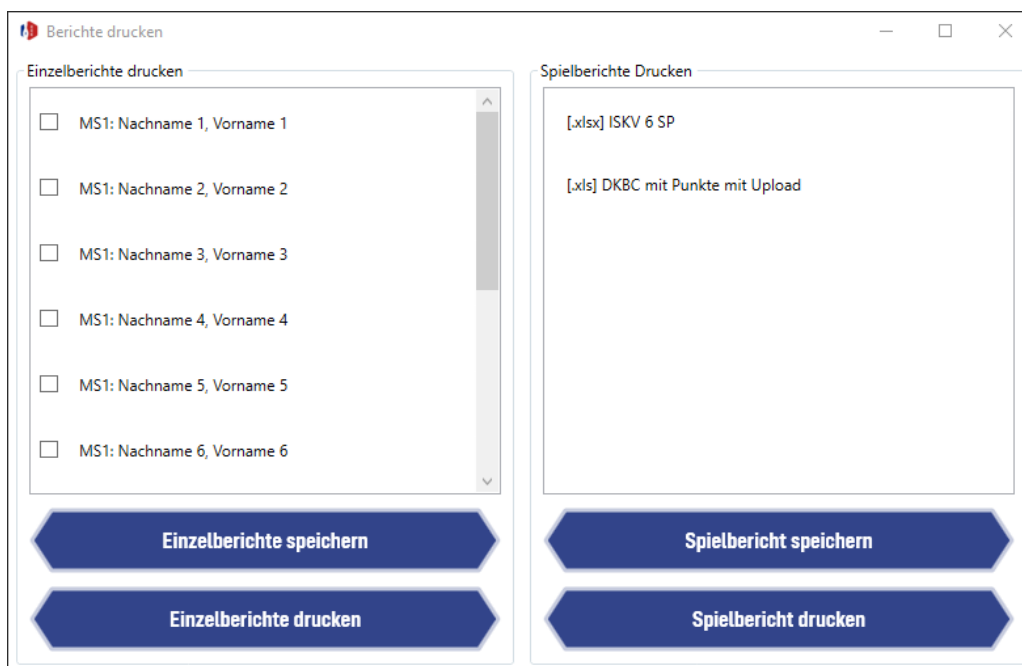
Program nabízí možnost vytváření různých tiskových výstupů. Ty jsou možné během soutěže, na jejím konci nebo po ní. Chcete-li spustit tisk, klikněte na tlačítko „Tisk“ v hlavním okně soutěže nebo spusťte akci prostřednictvím administrace soutěže. Otevře se nové okno s různými možnostmi. (Obrázek 4.10).

Tisk se vždy automaticky provádí na tiskárně, která je v operačním systému nastavena jako výchozí tiskárna. Pokud se jedná o tiskárnu PDF, automaticky se otevře příkazový řádek systému Windows, kde musíte zadat název souboru a umístění.

Alternativně lze zprávy vždy uložit. Po spuštění této akce se také otevře výzva k zadání umístění uložení a názvu souboru.

4.6.1 Individuální zprávy

Individuální sestava (levá strana okna Tisk sestav) poskytuje přehled o každém jednotlivém hodu vybraného hráče a také zobrazuje různé součty a statistiky. Tuto zprávu lze vytisknout kdykoli a v jakémkoli soutěžním režimu.



Obrázek 4.10: Tisk protokolů o shodě

4.6.2 Obecné zprávy o zápasech

Na pravé straně okna Tisk sestav jsou uvedeny všechny dostupné sestavy zápasů, které byly ručně přidány. To se provádí pomocí možností v sekci „Tisknutelné zápasové zprávy“.

Více informací o vytváření, vkládání a načítání hlášení o shodách naleznete v části 8.5.

4.7 Náhlé vítězství

Pokud byla ve speciálních funkcích aktivována funkce Náhlé vítězství, pak se po stisknutí tlačítka „Změnit jízdní pruh“ nebo při každé automatické změně jízdního pruhu otevře okno, kterým se ovládá funkce Náhlé vítězství (obrázek 4.11). Nahoře se musíte rozhodnout, kolik hodů chcete hrát na plné čáře.

Ve střední části okna se pro každou dvojici stop zobrazí rámeček.

V horní části každého políčka je uvedeno, kdo hrál a jak. Níže jsou uvedeny dva body pro udělení bodu za větu. Pokud toto nelze jasně přiřadit, je nutné provést Náhlé vítězství. Chcete-li to provést, klikněte na tlačítko „Provést náhlé vítězství“. Dráhy poté postaví kuželky a hráči hází předem stanovený počet hodů do plných polí. Jakmile je to hotové, lze další kolo spustit buď ručně, nebo bude zadaný bod udělen automaticky s body označenými výše.

Durchgang Sudden-Victory

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

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

Obrázek 4.11: Náhlé vítězství

Po dokončení Náhlého vítězství, nebo pokud jeho dokončení není nutné, je nutné stisknout tlačítko „Náhlé vítězství dokončeno / není nutné“.

Po ošetření všech dvojic drah se aktivuje tlačítko „Ukončit náhlé vítězství a změnit dráhu“. Toto musí být aktivováno, aby program mohl měnit skladby.

5 sprintových závodů

CCKv2 nabízí možnost poloautomatického spouštění kompletních sprintových závodů a jejich kompletního přehrávání. Nabízí atraktivní možnosti pro prezentaci soutěže. Tato kapitola vysvětluje, jak lze tyto typy soutěží spustit a řídit.

5.1 Zahájení sprintové soutěže

5.1.1 Nastavení schémat

Chcete-li spustit sprint, klikněte na odpovídající tlačítko v hlavním okně CCKv2 (obr. 5.1).



Obrázek 5.1: Startovní okno s vybranou sprintovou soutěží

Otevře se okno, ve kterém je třeba provést veškerá nastavení pro soutěž. Chcete-li to provést, nejprve vyplňte sekci „Hráči“ na levé straně odshora dolů:

^Dráhy: Zde musí být aktivovány všechny dráhy, které budou využívány soutěží.
stát se. Aktivované stopy budou mít v pravém dolním rohu pole zaškrtnutí a měly by se stopy zapnout. Stav stopy je indikován barevným

Bod v pravém horním rohu (červená = vypnuto, zelená = zapnuto). Aby bylo možné skladby vybrat, nesmí být ručně zapnuto.

^Název soutěže: Název soutěže se používá jako titulek v některých reklamách.

^Správa týmů: Týmy lze přidat pomocí tlačítka „Přidat tým“ být zařazen do soutěže. Minimálně všichni hráči, kteří se mají soutěže zúčastnit, musí být vybráni.

^Loterie: Viz níže.

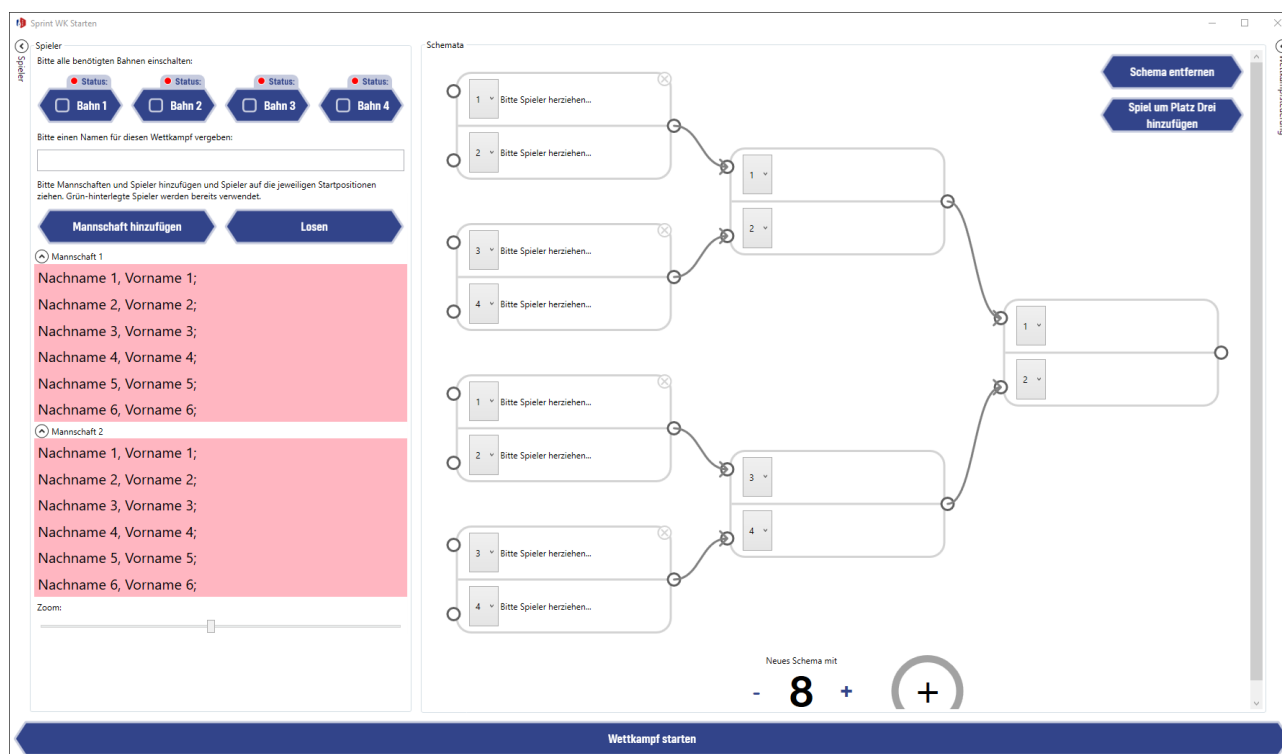
Po provedení těchto nastavení a přidání hráčů je nutné vytvořit schémata. Tyto jsou navrženy velmi flexibilně, takže například

^více schémat lze hrát současně.

^Lze zvolit různý počet startérů (mocniny dvou). ^Startovací páry lze vyjmout jednotlivě.

^Čísla skladeb lze přiřadit jednotlivě.

Nové schéma lze přidat pomocí viditelného tlačítka ve střední části okna. Požadovaný počet startujících hráčů musí být předem vybrán (mocniny dvou). Kliknutím na velké tlačítko „+“ se vloží odpovídající schéma. Schéma s osmi hráči je znázorněno na obrázku 5.2.



Obrázek 5.2: Nově přidané schéma s osmi startéry

Schéma lze odstranit pomocí tlačítka „Odebrat schéma“ v pravém horním rohu každého schématu. Páření může být provedeno s 'xTlačítko' v pravém horním rohu takového okna lze odstranit. Je možné odstranit pouze párování, které nemá žádné předchůdce. Je možné začít s dvojicemi, které mají pouze jednoho vedoucího (např. když hrají Lucky Losers

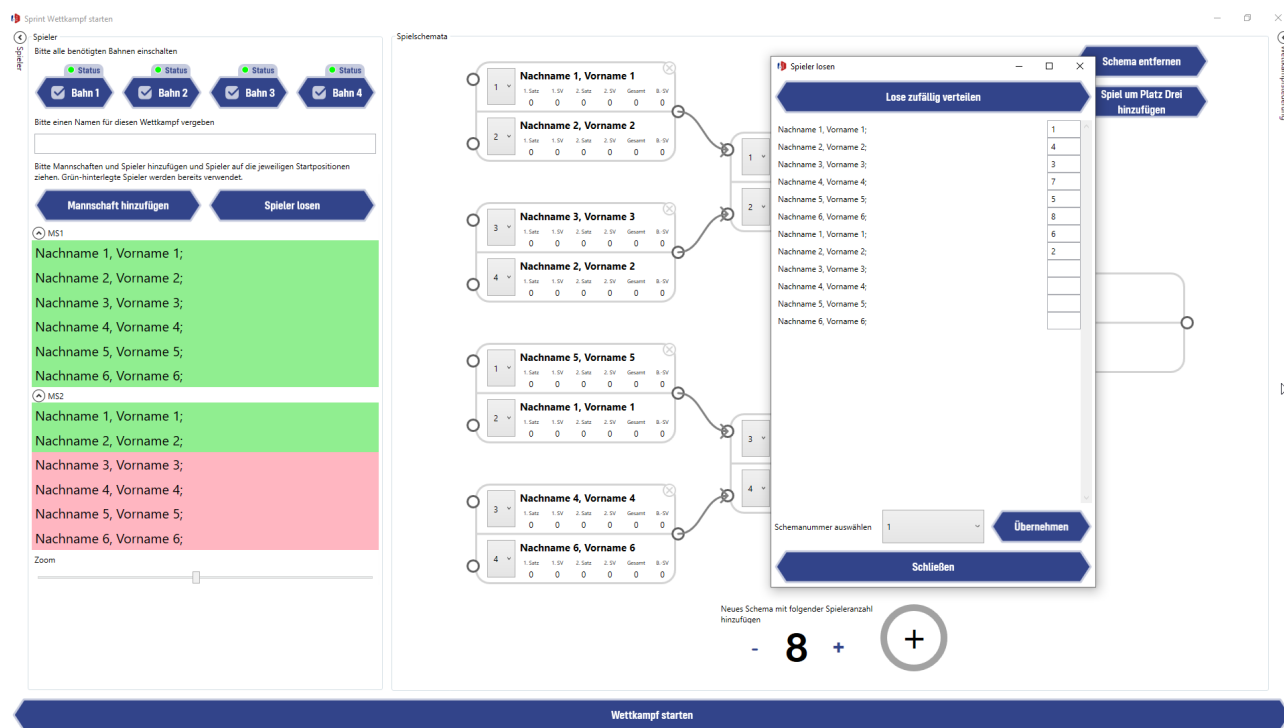
měl by). Do schématu je také možné přidat zápas o třetí místo kliknutím na odpovídající tlačítko v pravém horním rohu schématu. Stejně jako u všech ostatních průběžných zápisů jednotlivých hráčů po dokončených blocích jsou i v tomto případě hráči automaticky přesunuti do odpovídajícího pole. Tato flexibilita vám umožňuje vytvářet mnoho různých schémat.

Po konguraci schématu se doporučuje seřadit všechny startéry. To lze provést buď přetažením hráčů z levé strany okna na příslušné pozice, nebo pomocí loterijního systému.

5.1.2 Losování hráčů

Pomocí tlačítka „Uvolnit“ (levá část okna) je možné rychle seřadit hráče do správné startovní pozice. Pokud je vybrán tento typ, otevře se nové okno (obrázek 5.3). V tomto případě je nutné zadat losovací čísla hráčů (=startovní číslo) do polí za jejich jmény. Pokud není nutné čísla losů přiřazovat ručně, lze jako alternativu použít integrovaný loterijní postup CCKv2. Chcete-li to provést, jednoduše klikněte na tlačítko „Rozdělit tikety náhodně“. Startovní čísla budou rozdělena výhradně mezi první hráče.

V níže uvedeném výběru schématu je nutné zadat číslo schématu, ve kterém mají hráči začít. Nejvyšší schéma je číslo jedna a vždy se zvyšuje o jedna směrem dolů.

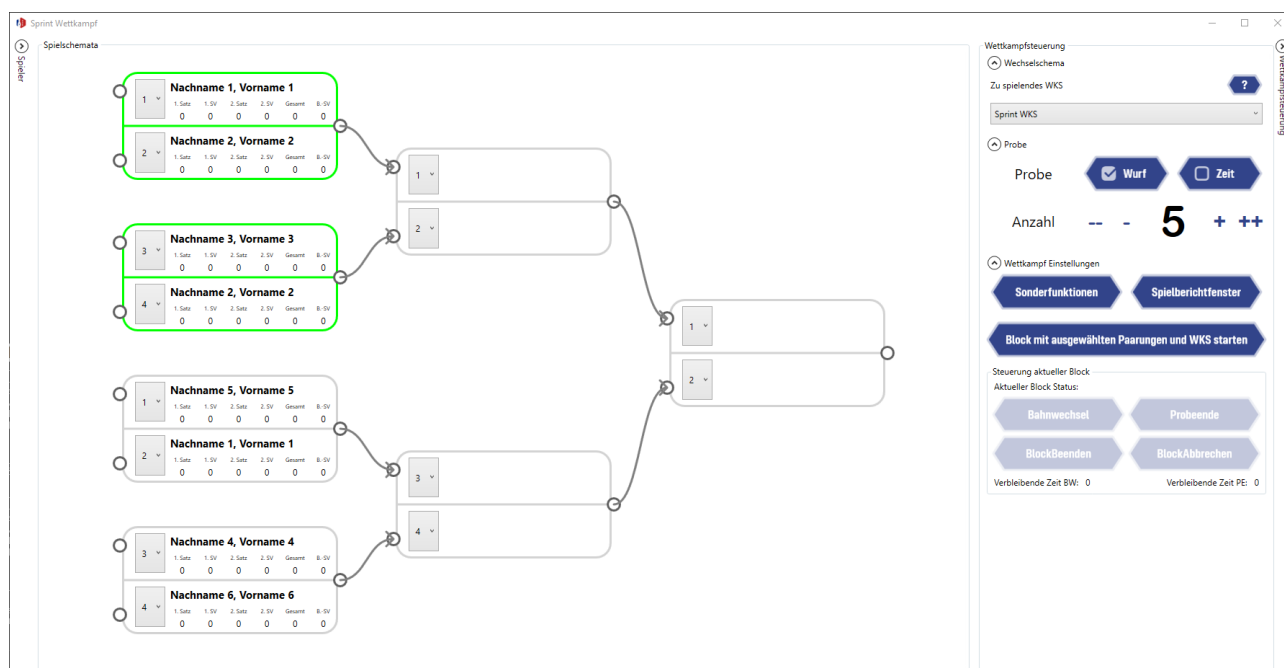


Obrázek 5.3: Losování hráčů

5.1.3 Zahájení soutěže

Pro spuštění programu není nutné, aby byl hráč registrován, ale doporučuje se provést tato nastavení před zahájením soutěže. Tato nastavení lze provést i kompletně během soutěže.

Chcete-li dokončit proces vytváření soutěže, klikněte na tlačítko „Spustit soutěž“. Levá část okna se minimalizuje (lze ji znovu zobrazit pomocí symbolu šipky v levém horním rohu), možnosti konfigurace pro vytvoření schématu zmizí a otevře se ovládání soutěže (pravá strana) (obrázek 5.4).



Obrázek 5.4: Zahájení sprintové soutěže

5.2 Řízení sprintové soutěže

Po kliknutí na tlačítko „Spustit soutěž“ se program přepne do režimu řízení soutěže. To neznamena, že dráhy provedou akci okamžitě.

Sprintové soutěže implementované v CCKv2 jsou založeny na blokovém principu. Blok ve standardní sprintové soutěži je dlouhý dvě kola. To se může lišit v závislosti na zvoleném schématu přepínání. Úkolem řízení soutěže je zahajovat a kontrolovat jednotlivé bloky.

Než bude možné spustit první blok, je nutné provést další nastavení:

^WKS: Nejprve je nutné nastavit schéma střídání, které se bude hrát. Jde o výběrové menu je možné. Tato nabídka zobrazuje pouze informace platné pro tento soutěžní režim.

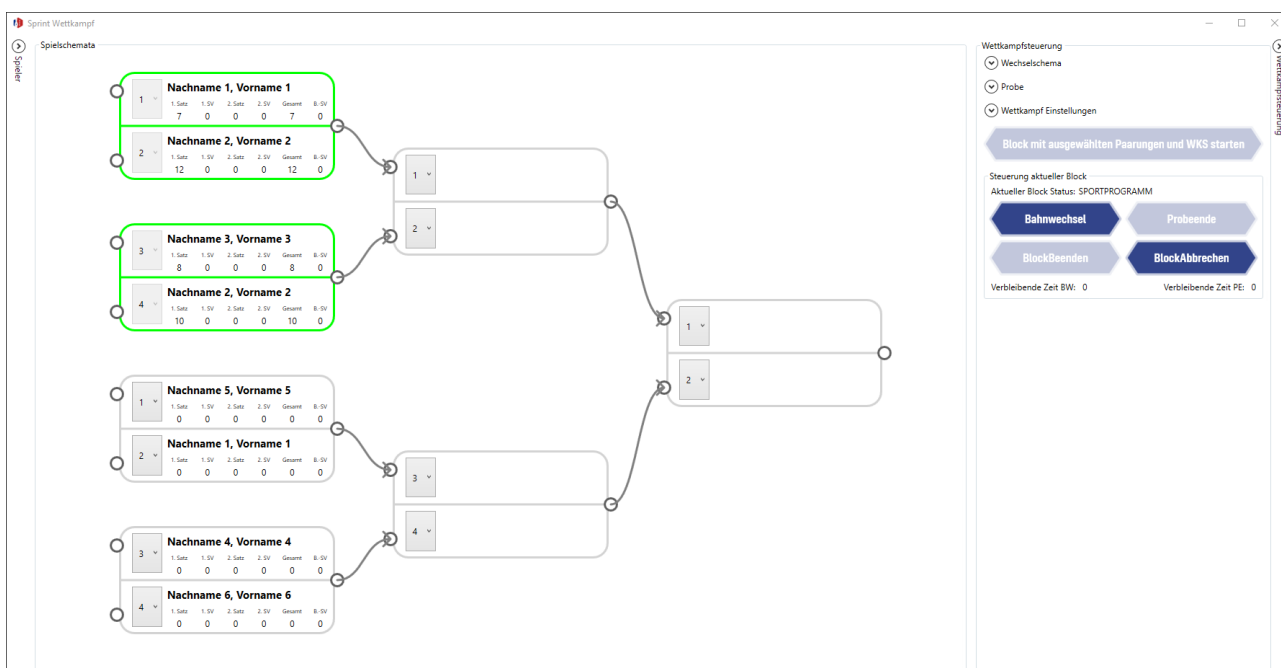
Zobrazí se schémata (více informací lze zobrazit pomocí tlačítka '?'). Stejně jako všechna následující nastavení lze i WCS měnit mezi jednotlivými bloky. Ukázka: V ukázce můžete nastavit, zda se má toto provést, a pokud ano, jak se to má definovat.

je.

Různé: V položce nabídky „Různé“ máte přístup ke speciálním funkcím a okna zápasových reportů jsou definována. Toto je analogické s nastavením běžné soutěže. Další informace naleznete v oddíle 4.1, bodech 6 a 7.

Tato nastavení zůstanou v platnosti ve všech následujících blocích, ale lze je kdykoli změnit.

Pro zahájení bloků nebo párování stačí zkontrolovat, zda jsou nastavená čísla drah (číslo před příslušným startujícím) správná, a aktivovat párování pro další start. Stačí klepnout (nebo kliknout) na pole, kde se zobrazuje párování. Rámec je zobrazen zelenou barvou. Jakmile jsou aktivována všechna požadovaná párování, stačí kliknout na tlačítko „Spustit blok s vybranými párováními a WCS“ a spustit je (viz obrázek 5.5).



Obrázek 5.5: Blok zahájeného sprintu

Pro ovládání bloku jsou k dispozici čtyři různá tlačítka:

Změna trasy: Toto tlačítko slouží k zahájení změny trasy. Je k dispozici pouze pokud se cesta automaticky změní (možnosti →Možnost Jiné) je deaktivována. Tlačítko bliká, když je blok připraven ke změně jízdního pruhu. Předčasná změna jízdního pruhu, tj. skutečnost, že ještě nejsou všechny pruhy připraveny, musí být potvrzena.

Konec zkoušky: Toto tlačítko se používá k zahájení ukončení zkoušky nebo k jejímu ukončení. obecný průchod. Je k dispozici pouze v případě automatického ukončení zkoušky (možnosti →

- Možnost Jiné) je deaktivována. Tlačítko bliká, když je blok připraven k ukončení vzorkování. Předčasné ukončení zkoušky, tj. že ještě nejsou všechny skladby hotové, musí být potvrzeno.
- ^Ukončit blok: Toto tlačítko slouží k ukončení aktuálně probíhajícího bloku. Ona je jen dostupné, pokud to aktuální stav bloku umožňuje (blok buď dokončen, nebo přerušen). Tlačítko bliká, když je blok připraven k ukončení.
 - ^Zrušit blok: Toto tlačítko slouží ke zrušení aktuálně spuštěného bloku. Ten/Ta/To Zrušení soutěže musí být potvrzeno ručně.

5.3 Obecné informace

- ^Vítěz dvojice bude vyhlášen po skončení příslušného bloku v následujícím převzato. Pokud je však ve druhém kole provedeno nové losování (např. pro Lucky Losers) nebo pokud je na pozici zadán nesprávný hráč, lze tyto údaje ručně přepsat (viz další bod).
- ^Všichni již registrovaní hráči, bez ohledu na automatickou nebo manuální registraci, mohou lze přepsat rozbalením sloupce „Hráč“ vlevo a přetažením správného hráče do příslušného pole. To je možné v jakékoli oblasti, pokud
 - Hráč v poli ještě nehrál.
 - pole nemá žádného předchůdce (žádné spojení nalevo od hráče).
 - všichni hráčovi předchůdci už hráli.
- ^Podmínky uvedené v předchozím bodě platí i pro registraci hráčů v stále prázdná pole (to platí, pokud na začátku soutěže nebyly obsazeny žádné nebo ne všechny startovní pozice).

6 Trénink

databáze dle potřeby

7 Podpora aplikací

Aby bylo možné provoz CCKv2 mobilní, byla vytvořena možnost spouštět nejdůležitější funkce soutěže prostřednictvím aplikace. Aplikace navíc nabízí různé praktické funkce, jako je například přímá integrace fotografií hráčů pořízených fotoaparátem mobilního telefonu do CCKv2.1. Funkce aplikace v CCKv2 je k dispozici pouze v případě, že byl zakoupen doplňkový balíček „Aplikace“ pro CCKv2.

7.1 Instalace

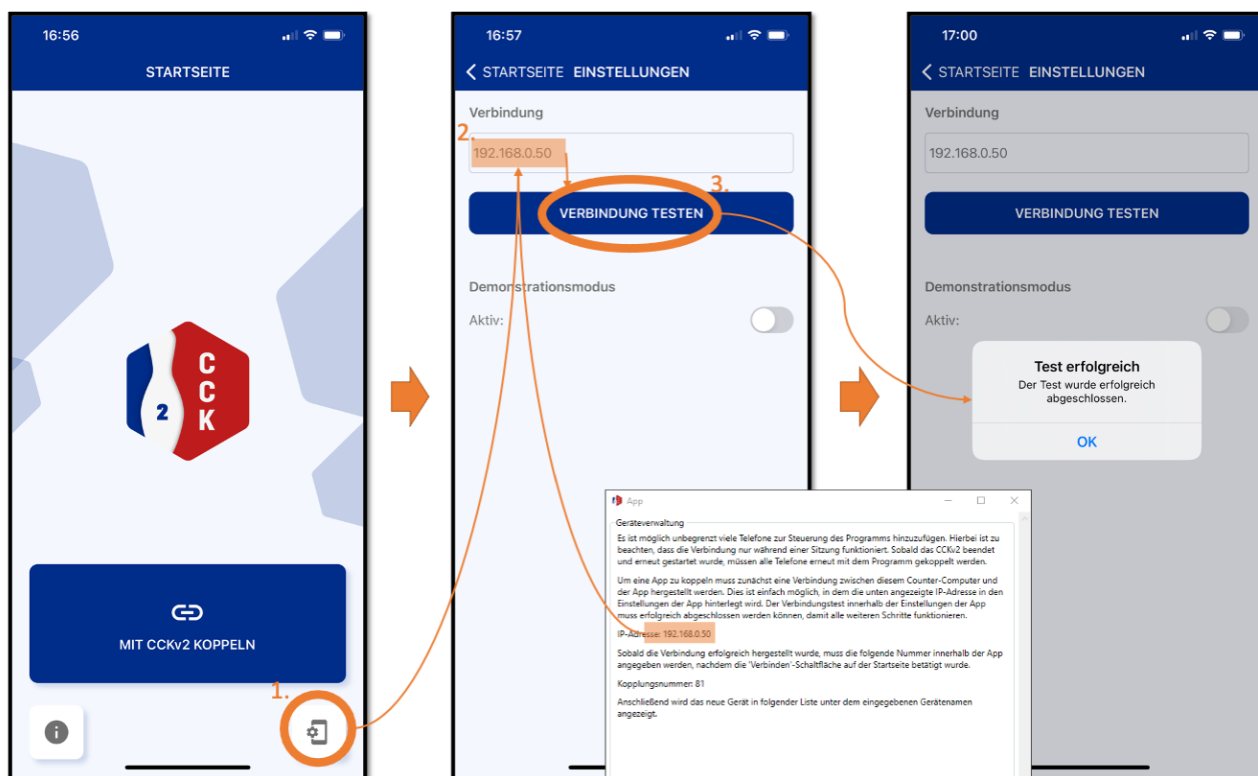
Aby aplikace mohla komunikovat s CCKv2, je nutné nastavit připojení (viz obrázek 7.1). Chcete-li to provést, použijte tlačítko ozubeného kola na domovské stránce aplikace k přechodu do nastavení a zadejte číselnou kombinaci zobrazenou v CCKv2 v možnostech v sekci „Aplikace“ do textového pole, které se zobrazí. Pomocí tlačítka „Zkontrolovat připojení“ v aplikaci je možné připojení otestovat. Pokud v CCKv2 na místě vyznačeném na obrázku není žádná číselná kombinace nebo pokud test připojení selže, i když jste zadali informace správně, kontaktujte prosím technické centrum Kamenz.

7.2 Párování zařízení

Aby bylo zajištěno, že ovládání CCKv2 zůstane co nejbezpečnější a žádný uživatel nemůže nepozorovaně narušit soutěž, je nutné zařízení spárovat s CCKv2. Párování se uchovává přesně po dobu jedné relace, což znamená, že všechna zařízení musí být znovu spárována, jakmile se CCKv2 znovu spustí.

Proces párování se spustí tlačítkem „Připojit“ na domovské stránce aplikace (viz obrázek 7.2). Zobrazí se dvě vstupní pole. Do horního pole musíte zadat název, pod kterým bude zařízení v CCKv2 rozpoznáno (např. iniciály, příjmení, ...). Toto nastavení se uloží a zachová pro budoucí párování. Do spodního vstupního pole je nutné zadat číslo párování, které se v CCKv2 zobrazuje v možnostech v sekci „Aplikace“. Po stisknutí tlačítka „Pár“ a správném navázání spojení se v seznamu níže zobrazí přiřazený název v CCKv2 a aplikace zobrazí nabídku pro ovládání všech skladeb.

¹K tomu je nutné zakoupit balíček „Obrázky hráčů a reklama“.



Obrázek 7.1: Nastavení připojení

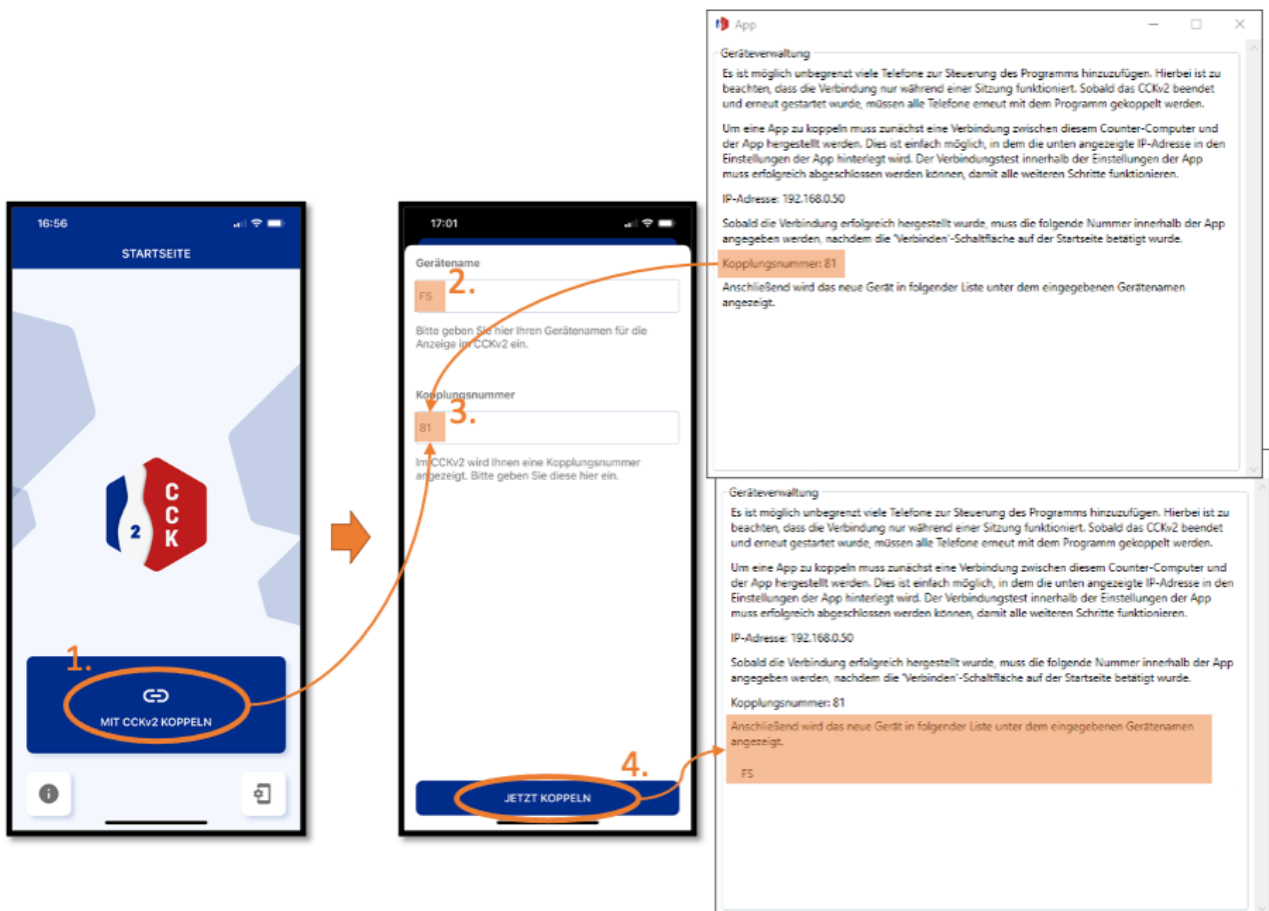
7.3 Řízení jízdních pruhů

7.3.1 Řízení všech jízdních pruhů

Po spárování aplikace se nejprve zobrazí zobrazení pro ovládání všech tras. Případně k němu můžete přistupovat kliknutím na ikonu tří vodorovných pruhů v levém horním rohu aplikace a výběrem možnosti „Ovládat všechny pruhy“. Pohled je znázorněn na obrázku 7.3. Jednoduše stiskněte tlačítko s požadovanou funkcí a ta se provede.

7.3.2 Individuální řízení jízdních pruhů

Zobrazení pro ovládání jednotlivých jízdních pruhů se zobrazí kliknutím na symbol tří vodorovných pruhů v levém horním rohu aplikace a výběrem možnosti „Ovládat jízdní pruhy jednotlivě“. Pohled je znázorněn na obrázku 7.4. Po stisknutí tlačítka s požadovanou funkcí se zobrazení změní na výběr pruhů, ve kterých je nutné aktivovat ty, na kterých má být akce provedena. Provede se stisknutím tlačítka „Vybrat“.



Obrázek 7.2: Párování aplikace



Obrázek 7.3: Ovládání všech jízdních pruhů

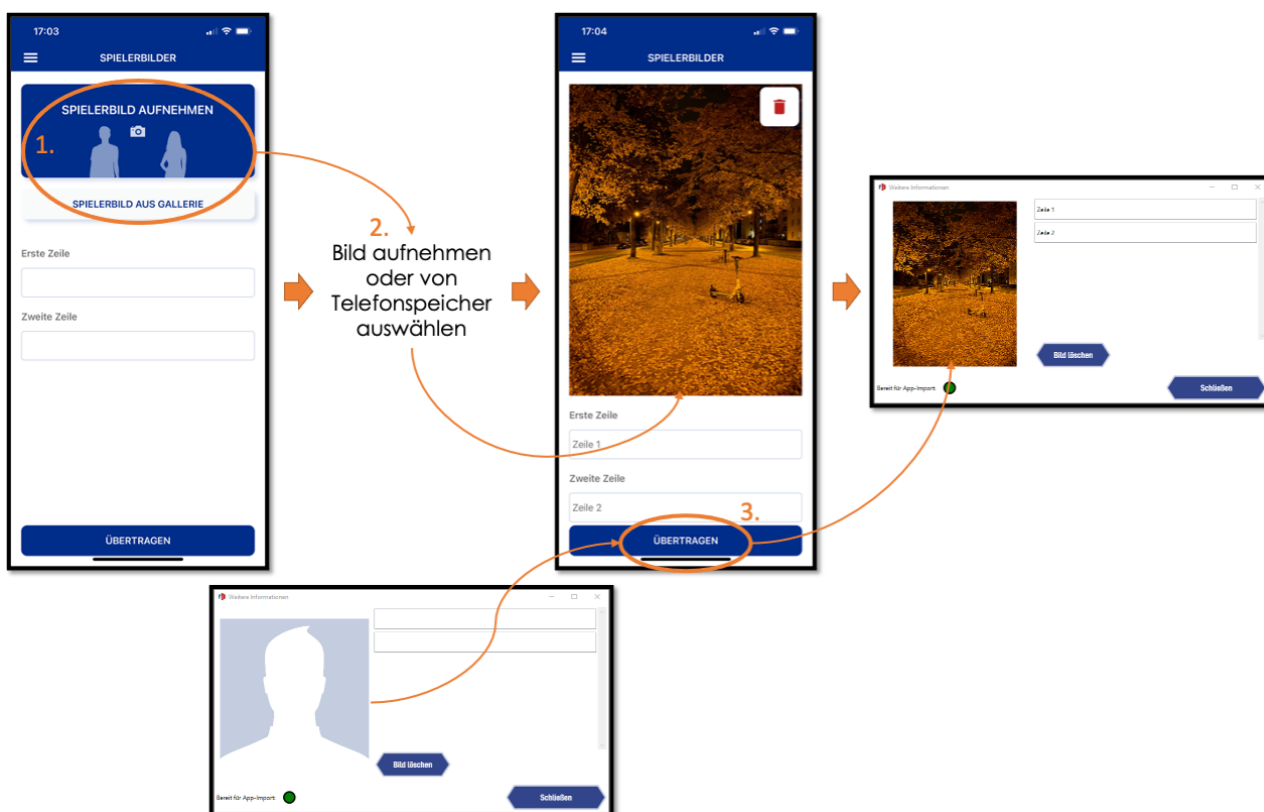


Obrázek 7.4: Individuální ovládání jízdnic pruhů

7.4 Další funkce

7.4.1 Import obrázku hráče

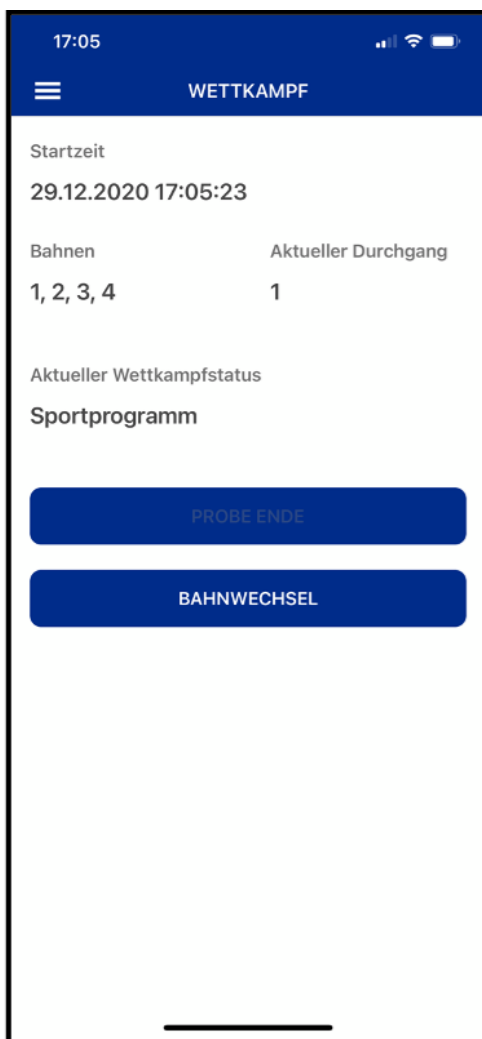
Pro urychlení importu obrázků hráčů do CCKv2 nebo pro možnost spontánního přidávání obrázků před začátkem soutěže je v aplikaci sekce s názvem „Importovat obrázky hráčů“. Zde si můžete vybrat mezi „Nahrát“ a „Vybrat“. Pokud je vybrána první možnost, otevře se fotoaparát telefonu (za předpokladu, že byla udělena oprávnění) a lze pořídit snímek hráče. Pomocí možnosti „Vybrat“ můžete vybrat obrázek z interní paměti zařízení. Po úspěšném pořízení nebo výběru snímku se v aplikaci zobrazí ve velkém formátu. Aby bylo možné jej v rámci CCKv2 přiřadit správnému hráči, musí být na počítači počítadla otevřeno okno hráče „Další informace“ (informace o tom, kde je najít, naleznete v části 2.3 této příručky). Aby přenos proběhl správně, musí být indikátor stavu v levém dolním rohu okna označen zeleně. V takovém případě jednoduše klikněte v aplikaci na tlačítko „Přenést“ a obrázek se zobrazí v CCKv2. Celý proces je znázorněn na obrázku 7.5.



Obrázek 7.5: Přenos obrázu hráče

7.4.2 Řízení soutěže

Prostřednictvím položky nabídky „Soutěž“ je možné ukončit zkoušku a zahájit změnu jízdního pruhu. Z bezpečnostních důvodů jsou obě akce opatřeny samostatným bezpečnostním dotazem. Pokud zkouška skončí nebo je změna jízdního pruhu předčasná, bude přidán další bezpečnostní dotaz. Dále se zobrazují aktuální informace o soutěži. Kompletní pohled je vidět na obrázku 7.6.



Obrázek 7.6: Řízení soutěže

8 Další funkce

8.1 Přímé ovládání skladeb

Je možné přímo ovládat stopy. Chcete-li to provést, klikněte v hlavním okně programu na „Administrace“. Na pravé straně okna pak musíte vybrat, zda mají být všechny jízdní pruhy řízeny současně nebo jednotlivě. Vyberte předmět. V obou případech se zobrazí nové okno, ve kterém jsou nabízeny různé funkce. Stačí stisknout příslušné tlačítko a akce se provede.

8.2 Správa uložených soutěží

Pro správu uložených soutěží klikněte v hlavním okně programu na „Administrace“ a poté na „Správa odehraných soutěží“. Objeví se okno, ve kterém si můžete z nabídky vybrat jednu z uložených soutěží.

Pomocí různých tlačítek je nyní možné upravovat informace o soutěži nebo tisknout zápasové zprávy.

8.3 Správa reklam

8.3.1 Správa reklam CCK

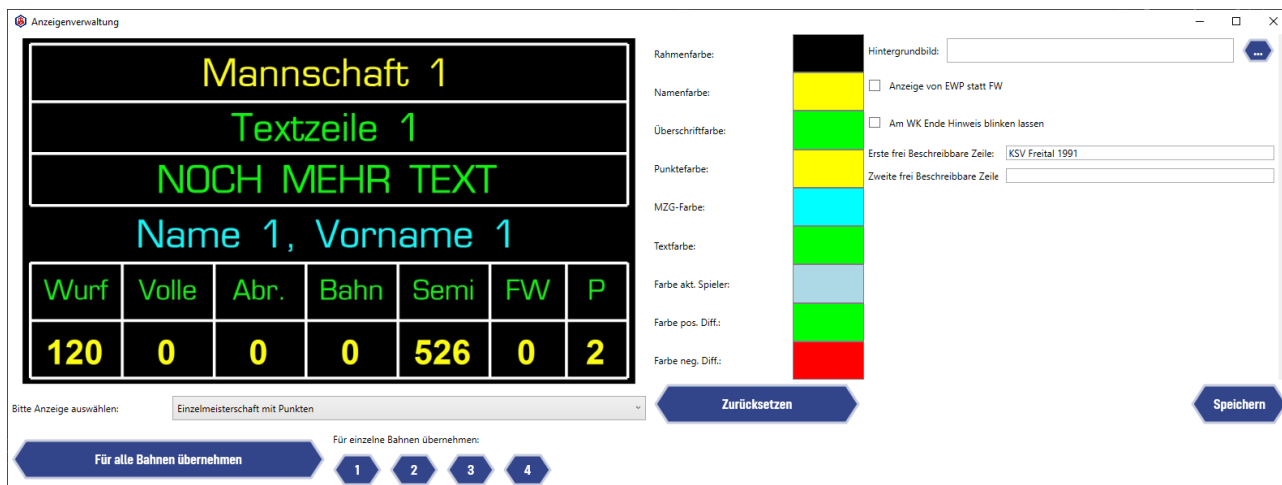
Pro přístup ke správě reklam CCK klepněte v hlavním okně programu na „Administrace“ a vyberte „Správa reklam“. Otevře se nové okno¹(Obr. 8.1).

V levé části okna nyní můžete vybrat požadovaný displej ze seznamu pro výběr.

Toto lze nyní použít na všechny pruhy kliknutím na tlačítko „Použít na všechny pruhy“ nebo pouze na jednotlivé pruhy jejich výběrem pomocí menších tlačítek vpravo.

V pravé části okna najdete různá nastavení zobrazení. Zde můžete mimo jiné definovat volně zapisovatelné čáry, všechny barvy a také obrázek na pozadí pro

¹Aby se tato položka nabídky zobrazila a otevřela se správná administrace, je nutné provést přenos dat CCKv2. byly správně nakonfigurovány.



Obrázek 8.1: Správa reklam CCK

displej lze zvolit. Tato nastavení je nutné uložit pomocí tlačítka „Uložit“. Pro změnu barev na displeji je potřeba barvu změnit v administraci, poté ji uložit a následně ji aplikovat na stopy. Barvy lze obnovit na výchozí hodnoty pomocí tlačítka „Reset“.

8.3.2 Správa displejů na slepé stěně

Pro přístup ke správě displejů slepých stěn klepněte v hlavním okně programu na „Administrace“ a vyberte „Správa displejů“. Otevře se nové okno (Obr. 8.2).

V horní části okna lze nastavit zobrazení pro jednotlivé jízdní pruhy. Chcete-li to provést, vyberte požadované zobrazení z políček pro výběr stop a klikněte na tlačítko „Použít zobrazení“. Chcete-li vybrat stejné zobrazení z jednoho pruhu na všech ostatních, klikněte na tlačítko „Vybrat pro ostatní pruhy“ u zdrojového pruhu. Pokud chcete správu reklam zavřít ihned po nastavení reklam, můžete použít tlačítko „Použít reklamy a zavřít okno“.

Ve střední části okna můžete provést nastavení týkající se reklamy³. Více informací naleznete v části 8.5.

Ve spodní části okna lze odesílat informační zprávy na nástěnné displeje slepých dveří. Ty lze vybrat nezávisle na každé stopě. Tlačítkem „Uložit zprávy“ se tyto přenesou na železnici a zobrazí se.

²Aby se tato položka nabídky zobrazila a otevřela se správná administrace, je nutné provést přenos dat CCKv2, byly správně nakonfigurovány.

³Tato nastavení jsou k dispozici pouze v případě, že byl zakoupen balíček „Gamerpics and Advertising“.



Obrázek 8.2: Správa zobrazení Blend wall

8.4 Reklama

Možnost reklamy je k dispozici pouze v případě, že jsou na bowlingové dráze instalovány slepé nástěnné displeje a byl zakoupen doplňkový balíček CCKv2 „Obrázky a reklama hráčů“.

Nastavení reklamy se nacházelo v sekci Blend Wall Ad Management 8.3.2, obr. 8.2 ve střední části okna.

Tlačítka „Aktivovat ve všech pruzích“ a „Deaktivovat ve všech pruzích“ lze použít k zapnutí nebo vypnutí reklamy ve všech pruzích. Reklama má na tratích vždy přednost, což znamená, že ji lze zobrazovat i před soutěžními reklamami. Tlačítka pro jednotlivé pruhy lze použít k aktivaci reklamy na vybraných pruzích. Aby se nastavení uložilo, je nutné po výběru požadovaných skladeb stisknout tlačítko „Převzít nastavení“.

Pomocí tlačítka „Nastavit reklamní obrázky“ můžete určit, které obrázky se mají zobrazovat. Otevře se další okno (obr. 8.3). V tomto okně lze nastavit reklamní obrázek samostatně pro každý pruh. Tyto obrázky musí mít vždy formát 16:9. V nejlepším případě mají rozlišení Full HD (1920x1080 pixelů). Obrázky musí být ve formátu JPG. Nastavené obrázky lze změnit kliknutím na již nastavený obrázek, nebo pokud ještě žádný obrázek nebyl nastaven, kliknutím na vnitřní stranu černého rámečku. Poté se otevře dialogové okno, ve kterém lze vybrat nový obrázek. Toto nastavení není nutné ukládat ručně, ale uloží se automaticky při výběru nového obrázku.

8.5 Zprávy ze zápasů

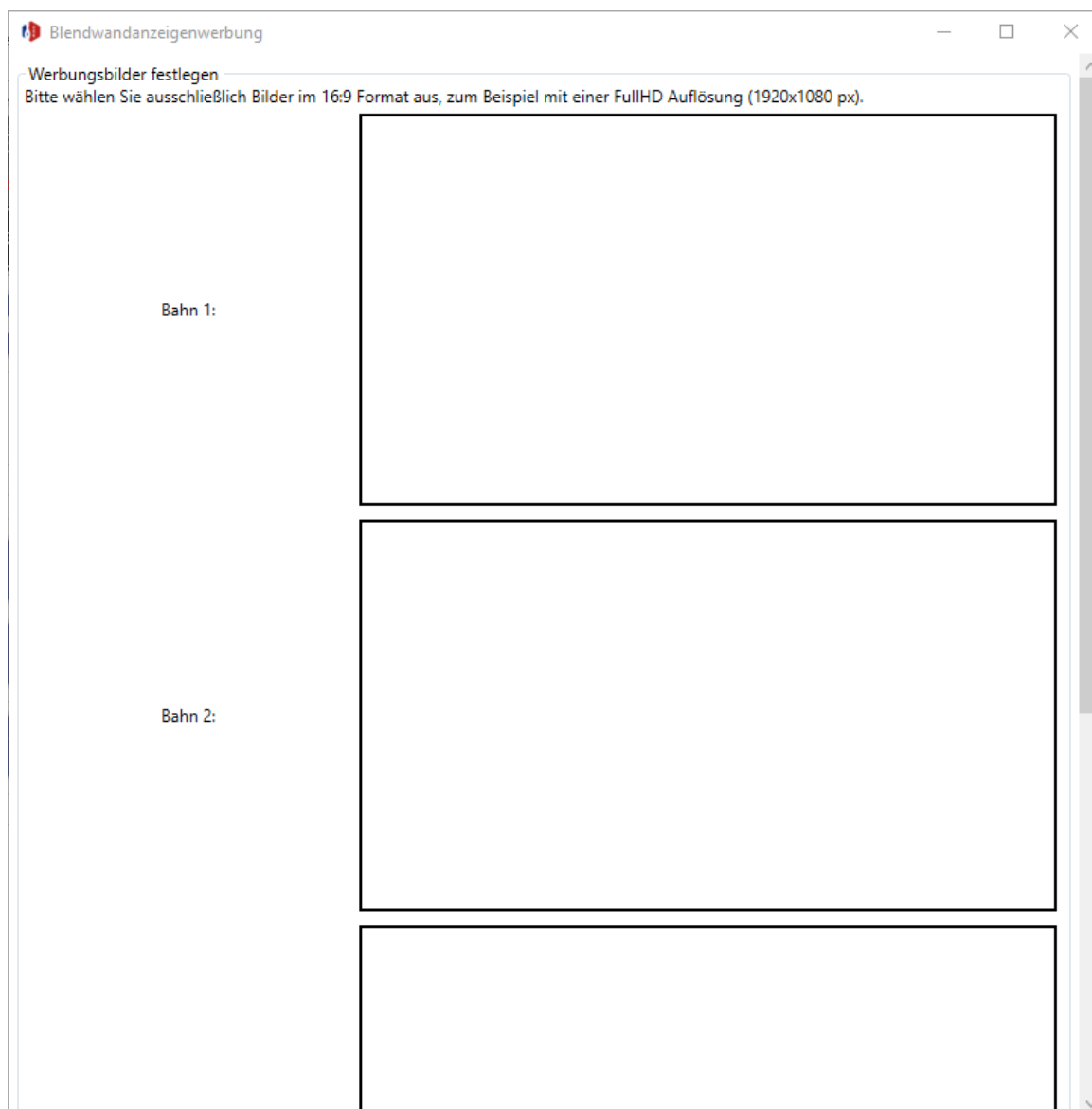
V ovládacím centru Bowling 2 lze herní zprávy ukládat na různých místech. To se týká zejména následujících bodů:

1. Tisknutelné zápasové protokoly: Zápasové protokoly, které lze popsat a vytisknout pomocí nabídky „Tisk“ v dané soutěži (viz kapitola 4.6.2).
2. Živé reporty ze zápasů: Reporty ze zápasů, které lze zapisovat v určitém intervalu a poté ukládat nebo nahrávat (viz kapitola 8.6).

Zprávy o zápasech lze buď načíst z dodaného správce stahování, nebo je vytvořit ručně. Obě metody jsou níže vysvětleny jednotlivě.

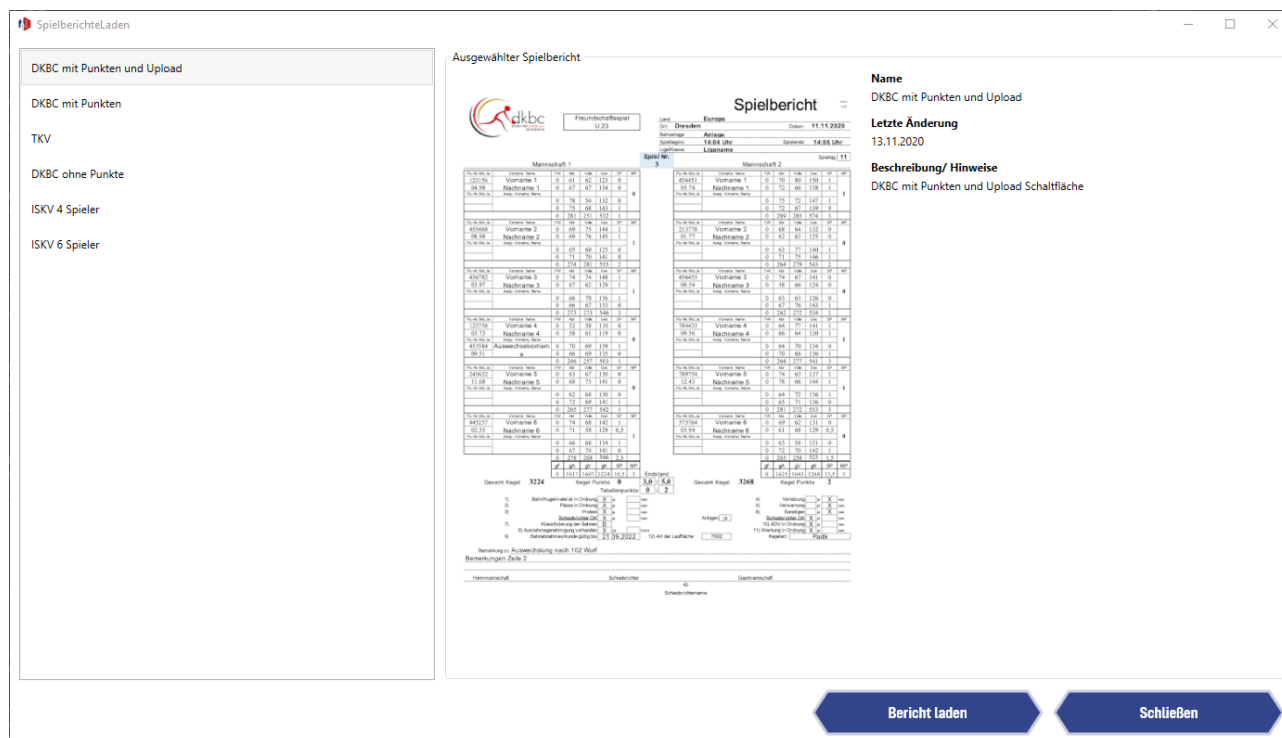
8.5.1 Stažení zápasových reportů

Technikum Kamenz nabízí ke stažení často používané reportáže ze zápasů, takže je není nutné znovu vytvářet ručně. To se týká mimo jiné zpráv DKBC, TKV a ISKV. Je to také skvělý způsob, jak vidět příklady interakce reportů o zápasech s CCKv2.



Obrázek 8.3: Nastavení reklamních obrázků

Správce stahování je přístupný přes „Možnosti“ → 'Tisknutelné zápasové zprávy' → 'Načíst novou zprávu o zápase' lze otevřít. Po krátké fázi načítání se otevře odpovídající okno (obrázek 8.4).



Obrázek 8.4: Správce stahování zpráv o shodách

Všechny dostupné reporty ze zápasů se zobrazují na levé straně okna. Vybrané reportáže ze zápasů se zobrazují v pravé části okna. To zahrnuje mimo jiné náhled zprávy, datum poslední změny a popis nebo poznámky. Některé zprávy vyžadují ruční zadávání informací. To je možné v sekci „Možnosti“ → 'Tisknutelné zápasové zprávy', vybere se příslušná zápasová zpráva ze seznamu a poté se klikne na tlačítko „Upravit vybranou zápasovou zprávu“.

Dále u některých reportů o zápasech, jako například ISKV, správce stahování zobrazuje, jak je třeba doplnit seznamy definic typů her a tříd her, aby byly kompatibilní s vybraným reportem. Toto nastavení je také v sekci „Možnosti“. → 'K dispozici jsou tisknutelné zápasové reporty (dole okna).

8.5.2 Vytváření nových reportů o zápasech

Jsou podporovány dva různé typy dokumentů. Na jedné straně všechny textové soubory, jako například *.html, *.txt atd. Na druhé straně soubory aplikace Excel (*.xlsx).

Aby bylo možné dokončit zápasový report, musí být opatřen tzv. žetony. Token se skládá ze slova nebo skupiny slov v hranatých závorkách ([...]). Zatímco

Když CCKv2 popisuje sestavu, všechny tokeny (včetně hranatých závorek) jsou nahrazeny správnou hodnotou nebo slovem.

Úplný seznam všech tokenů můžete zde lze stáhnout. Zápasovou zprávu lze přidat do příslušných nastavení pomocí tlačítka „Přidat novou zápasovou zprávu“. Během tohoto procesu je kontrolována správnost tokenů a v případě potřeby se zobrazí varovná zpráva se seznamem všech nerozpoznaných tokenů. V závislosti na tom, jak byl soubor vytvořen, např. Při exportu do Excelu do HTML se může stát, že se najdou další tokeny, které nesouvisí s CCKv2. Tyto lze ignorovat a CCKv2 je také ignoruje.

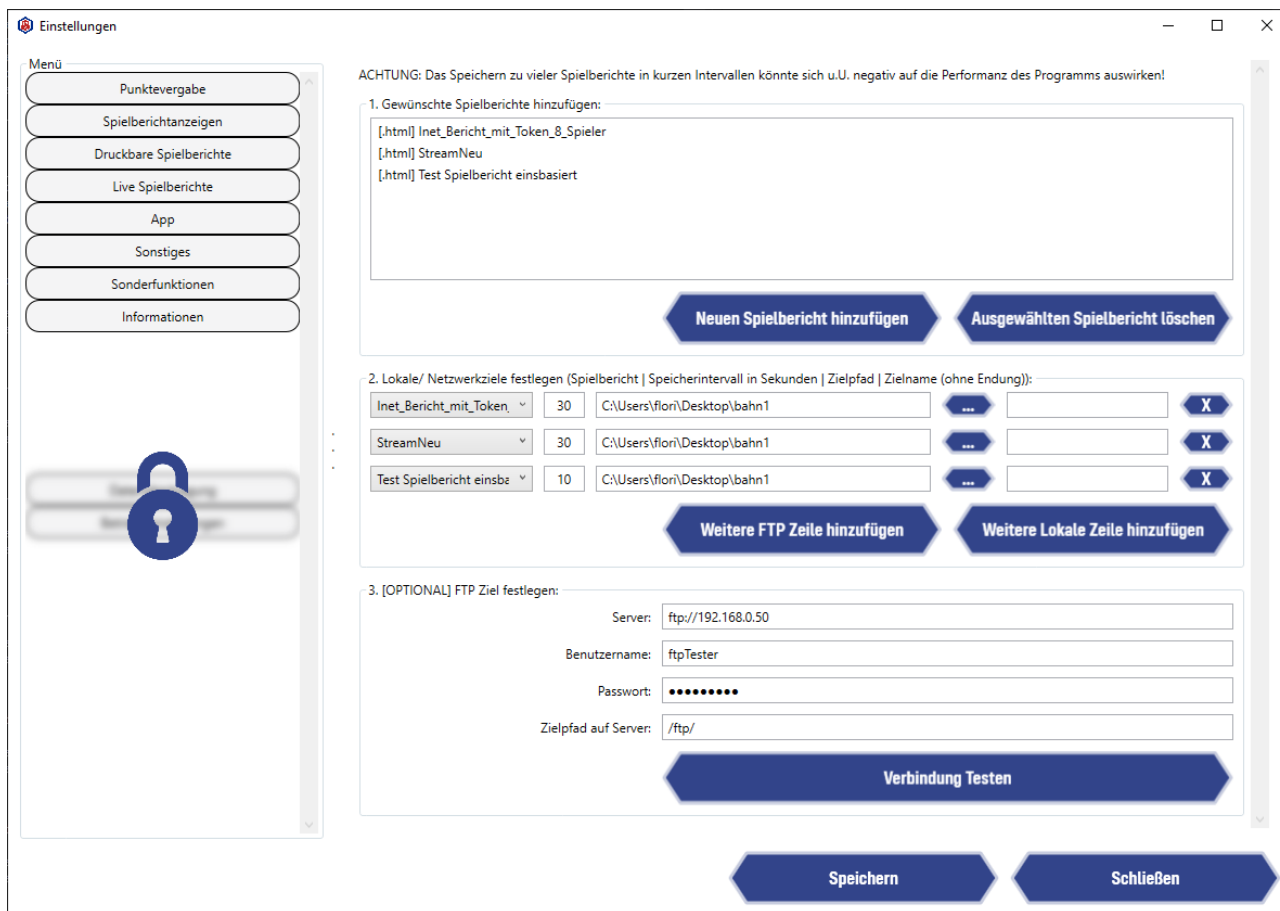
Smysluplnou prezentaci zápasové zprávy lze provést ve formátu HTML. Následující pokyny vysvětlují, jak exportovat soubor aplikace Excel do souboru HTML (na základě aplikace Excel 365).

1. Vytvořte protokol o zápase s žetony.
2. Vyberte buňky, které obsahují sestavu.
3. Nabídky: „Soubor“ → 'Vývozní' → 'Změnit typ souboru' → 'Jako jiný typ souboru'.
4. „Uložit“ → 'Klikněte na „Uložit jako“
5. Otevřete správný cílový adresář.
6. Změňte typ souboru na „Webová stránka (*.htm;*.html)“.
7. Přiřadte názvy souborů. Ujistěte se, že soubor končí příponou '.html'.
8. V části „Uložit“ vyberte možnost „Výběr“ místo „Celý sešit“.
9. Stiskněte tlačítko „Uložit“.
10. Uložte zprávu o zápase kliknutím na tlačítko „Publikovat“.

8.6 Živé zprávy

Funkce Živé reporty vám umožňuje vytvářet si vlastní reporty v nastaveném intervalu. Ty pak lze uložit buď na lokální pevný disk, na síťovou cestu nebo na webový server přes FTP nebo SFTP.

Zprávy tohoto typu musí být definovány pomocí možností v sekci „Živé zprávy“ (obrázek 8.5).



Obrázek 8.5: Nastavení živé sestavy

Toto okno je strukturováno v logickém pořadí.

1. Nejprve je nutné do programu integrovat požadované reporty. Další informace o vytváření a integraci reportů naleznete v části 8.5.

POZOR: U živých reportů lze vyplňovat pouze textové soubory (např.

*.html, *.txt, *.xml, *.json, . . .), Dokončení souborů Excel trvá příliš dlouho, a proto nejsou povoleny.

2. Ve druhé části okna lze přednastavit následující reporty. Po zahájení soutěže se tyto přednastavené zprávy zobrazí k uložení.

Existují dva různé typy přednastavených linek:

^Místní linka: Místní linka má buď cestu v rámci počítače, nebo v rámci připojené sítě jako cíl.

^FTP linka: Prostřednictvím FTP linky je dokončený dokument přenesen na server přes FTP. nahráno. Další informace jsou vysvětleny v bodě 3. Tato možnost platí i pro SFTP.

Přednastavený řádek se skládá z následujících sloupců:

^V prvním sloupci je nutné vybrat zprávu z výše uvedeného seznamu, na kterém by měla být tato předvolba založena.

^Ve druhém sloupci je nutné zadat interval ukládání v sekundách. Zpráva bude vytvořené a uloženy/nahrány v tomto intervalu.

^Ve třetím sloupci je nutné zadat cestu, pod kterou je uložen hotový soubor. by mělo být zachráněno. Cestu lze buď zadat přímo do textového pole, nebo ji vybrat pomocí tlačítka '...'. Lze také zadat síťové cesty. Je nutné zajistit, aby všechny zadané cesty byly správné a přístupné. Tento sloupec je k dispozici pouze pro lokální řádky. Pro linky FTP/SFTP se používá níže uvedená cesta.

^V posledním textovém poli lze zadat nový název souboru. To se musí udělat bez souborůce. Například pokud má být cílový soubor nazván „Report.html“, musí být do tohoto sloupce zadáno „Report“; Přípona zdrojového souboru bude vždy automaticky převzata. Toto pole může zůstat prázdné. V tomto případě se použije kompletní název zdrojového souboru.

^Na konci řádku jej lze smazat pomocí tlačítka „X“.

3. Ve třetí části okna lze provést nastavení pro FTP nebo SFTP server. Například reporty lze nahrávat přímo na webový server pomocí FTP nebo SFTP a fungovat tak jako živý ticker. Všechny sestavy, které používají jako výchozí řádek FTP, se automaticky ukládají do zadané cesty na webovém serveru. Přesnost zadaných údajů lze ověřit pomocí tlačítka níže.

8.7 Aktualizace

CCKv2 automaticky vyhledává aktualizace programu při každém spuštění, za předpokladu, že je k dispozici připojení k internetu.⁴ Pokud je úspěšně nalezena novější verze, otevře se okno s oznámením, ve kterém se můžete rozhodnout, zda chcete aktualizaci nainstalovat.

Pokud je otázka zodpovězena kladně, CCKv2 se zavře a spustí se aktualizací program, který následně nainstaluje aktualizaci. Po dokončení aktualizace je nutné CCKv2 ručně restartovat. Po aktualizaci se automaticky zobrazí okno s nejnovějšími změnami v aktuální verzi. Toto okno lze také později znovu otevřít ručně pomocí „Možnosti“ v sekci „Informace“.

Doporučuje se nainstalovat všechny aktualizace co nejdříve.

⁴To platí pouze v případě, že platnost aktualizací ve vaší licenci ještě nevypršela. Můžete si zkontrolovat stav svého osobního řidičského průkazu Najdete ji v možnostech v sekci „Informace“ na pravé straně. Licenci na aktualizaci, jejíž platnost vypršela, lze obnovit.

9 Historie verzí manuálu

- 0,6 ^ (23.03.2025)
^Úpravy na aktuální verzi programu
^Rozšířený popis týmů / hráčů (část 2) ^ (30.05.2021)
- 0.5.0.X
^Obecná revize dokumentu. ^Přidány informace specifické pro nůžky.
^Přidána zpráva o celkovém skóre hodů. (Oddíl 4.5 a oddíl 4.1)
^Informace o použití příčných kolejnic MZG a displeje SP a MP na součtoměrech (kapitola 4.1).
^Migrace živých reportů do doplňkových funkcí pro větší konzistenci dokumentace menty (oddíl 8.6).
^Přidání informací o správě zobrazení prolnutí stěny (kapitola 8.3.2).
Přidání informací o reklamě na displejích na palubní desce (kapitola 8.4). ^ (29.12.2020)
- 0.4.0.X
^Start sprintu a hra o třetí místo i automatické losování přidáno řízení (oddíl 5.1)
^Přidány informace o správci stahování reportů ze zápasů (sekce 8.5) ^Do živého tickeru přidána možnost SFTP (sekce 8.6) ^Úprava informací o stavu soutěže (oddíl 4.4) ^Obecné úpravy, které přišly s novým spouštěcím oknem. ^Další aktualizace různých snímků obrazovky.

^Obnovení všech snímků obrazovky aplikace s novým designem a přidáním aplikace-
Kontrola soutěže (oddíl 7.6) ^ (
28.08.2020)
- 0.3.3.X
^Revidovaný návod k instalaci (kapitola 1.1) ^ (
28.06.2020)
- 0.3.0.X
^Aktualizované změny velikosti zobrazení zápasové zprávy (oddíl 4.5) ^ (
14.06.2020)
- 0.2.9.X
^Přidány sprintové soutěže (sekce 5)
^Přidán import obrázků hráčů pomocí aplikace (sekce 7.4.1) ^
Nastavení speciální funkce (kapitola 6) ^ (22.05.2020)
- 0.2.8.X
^Přidány aktualizace (oddíl 8.7)
^Přidány informace o obecných reportech ze zápasů (oddíl 4.6.2) ^Přidány informace o reportech ze zápasů v reálném čase (oddíl 8.6) ^Přidány obecné informace o zápasových reportech (oddíl 8.5) ^Přidán návod, jak aplikace funguje (sekce 7) ^ (27.04.2020)
- 0.2.7.X
^Přidání rozšířených soutěží do Sportwinneru (oddíl 4.3)