

Inhaltsverzeichnis

Anzeigesteuerung	3
Kontrolle	3
Mannschaften	3
Tore	4
Foul	5
Spielabschnitt	5
Zeiten	5
Anzeigeseite	7
Schnelle Bildwahl	7
Audio abspielen	8
Spieler	8
Laufschrift	8
Sätze	9
Spielrichtung	9
American Football	10
Darts	10
Paintball	11
Strafen	12
Turniersteuerung	12
Eckball (ab Version 9)	13
freier Text (ab Version 9)	14
Video (ab Version 9)	14
Spielerliste (ab Version 9)	15
Schiedsrichter (ab Version 9)	15
Tabellenbereiche	16

Anzeigesteuerung

Hier findet die eigentliche Bedienung der Sportanzeige statt.

Die Anzeigesteuerung ist in verschiedene Reiter eingeteilt.

Der erste Reiter „Kontrolle“ beinhaltet die einzelnen Bedienfenster.

Die weiteren Reiter beinhalten verschiedene Tabellen zur Statistik oder Turnierdurchführung.

Kontrolle

Dieser Reiter ist in 3 Spalten eingeteilt.

Jede Spalte kann mehrere Bedienfenster beinhalten.

Die Bedienfenster können minimiert / maximiert und geschlossen werden.

Geschlossene Bedienfenster können in den Einstellungen wieder eingeblendet werden.

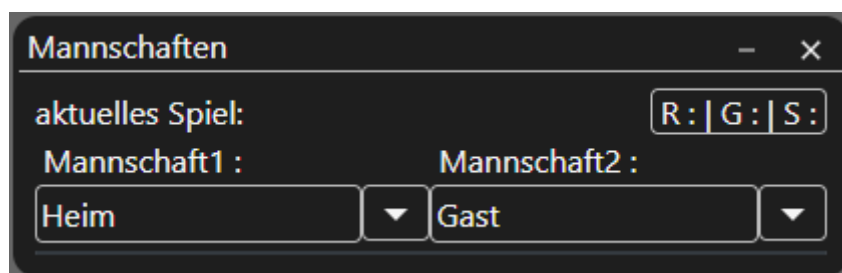
Die Fenster:

- sind in 3 Spalten angeordnet
- sind via Drag & Drop frei anordnebar
- sind via Drag & Drop frei zwischen den Spalten wechselbar
- können zugeklappt bzw. aufgeklappt werden
- können geschlossen werden
- können in den [Einstellungen](#) wieder eingeblendet werden

Somit lässt sich die Bedienung individuell einrichten.

Folgend die Beschreibungen der einzelnen Kontrollfenster:

Mannschaften



Turniermodus:

Im oberen Bereich werden die aktuelle Turnierrunde, die aktuelle Turniergruppe und die aktuelle Spielnummer angezeigt.

Es können keine Mannschaften gewählt werden oder Mannschaftsnamen eingetragen werden.

Die Wahl des Spiels muss über das Bedienfenster „[Turniersteuerung](#)“ erfolgen.

Modus „freies Spielen“:

Über die Suchfunktion können Mannschaften aus den Mannschaften-Stamm gewählt werden.

In diesem Fall werden:

- der Mannschaftsname
- der Kurzname
- die beiden Mannschaftsbilder

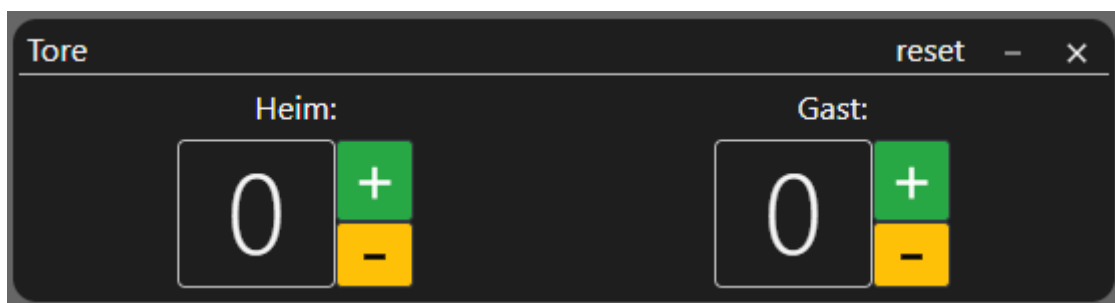
in den Variablen eingestellt

Alternativ können Mannschaftsnamen manuell eingegeben werden.
In diesem Fall bleiben die andern Variablen unbefüllt.

gesteuerte Anzeigevariablen:

- S01 Name Mannschaft1
- S02 Name Mannschaft2
- S03 Kurzname Mannschaft1
- S04 Kurzname Mannschaft2
- S15 Begegnung
- B01 Mannsch.1 Bild1
- B02 Mannsch.2 Bild1
- B03 Mannsch.1 Bild2
- B04 Mannsch.2 Bild2

Tore



Hier werden die Torstände gezählt.

Bei z.B. „nicht Antreten“ einer Mannschaft können auch negative Torstände erfasst werden.

Wenn in den [Einstellungen](#) die Erfassung von Torschützen aktiviert ist, dann wird beim Hochzählen der Tore der Torschütze über ein Popup abgefragt.

Die funktioniert nur, wenn in den [Mannschafts-Stammdaten](#) Spieler erfasst wurden. Der erfasste Torschütze wird automatisch im Kontrollfenster „Spieler“ eingetragen und es werden die Spieler-Spezifischen Anzeigehalte gesetzt.

gesteuerte Anzeigevariablen:

- S05 Tore Mannschaft1
- S06 Tore Mannschaft2
- S12 Spielstand

Foul



Hier werden Fouls gezählt.

Wenn in den [Einstellungen](#) die Erfassung von Foulspielern aktiviert ist, dann wird beim Hochzählen der Fouls der Foulspieler über ein Popup abgefragt.

Die funktioniert nur, wenn in den [Mannschafts-Stammdaten](#) Spieler erfasst wurden. Der erfasste Foulspieler wird automatisch im Kontrollfenster „Spieler“ eingetragen und es werden die Spieler-Spezifischen Anzeigeeinhalte gesetzt.

gesteuerte Anzeigeevariablen:

- S18 Foul1
- S19 Foul2

Spielabschnitt



Hier können die Spielabschnitte gezählt werden.
Halbzeit, Drittel, ...

gesteuerte Anzeigeevariablen:

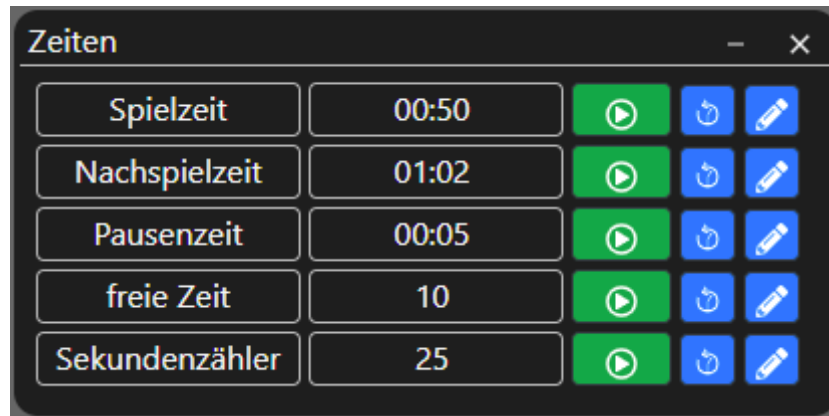
- S09 Spielabschnitt

Zeiten

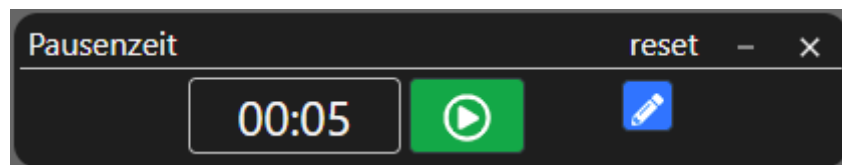
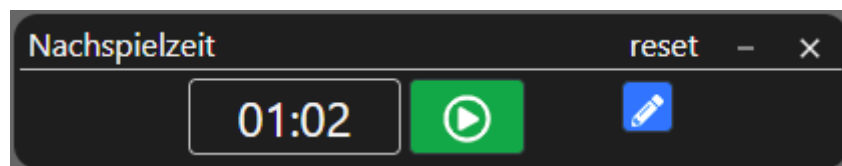
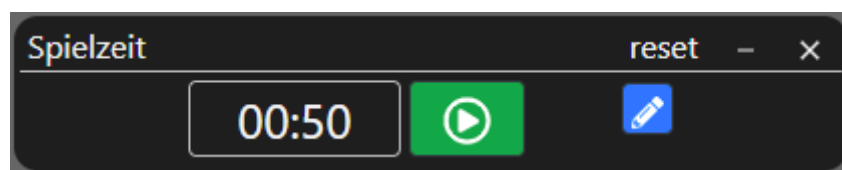
Die Software hat fünf eingebaute Uhren.

Die Uhren können in einem einzigen Kontrollfenster gesteuert werden.

Welche Uhren im Kontrollfenster angezeigt werden, kann über die [Einstellungen](#) definiert werden.



Um für Touch-Geräte eine bessere Bedienung zu bieten kann jede Uhr auch als eigenes Kontrollfenster gesteuert werden.



gesteuerte Anzeigevariablen:

- S08 Spielzeit
- S35 Nachspielzeit
- S10 Pausenzeit
- S44 Sekundenzähler
- S11 Freie-Zeit

Anzeigeseite



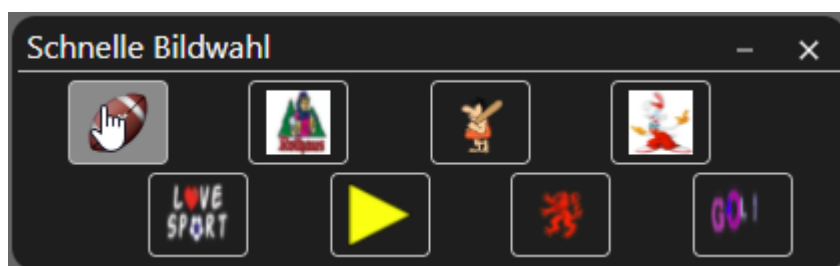
Hier wird definiert welche Anzeigeseite auf der Anzeige-Webseite angezeigt wird.
Um die Ausgabe immer im Blick zu haben, wird die Anzeige-Webseite mit angezeigt.

Anzeigeseiten können über den [Anzeigedesigner](#) erstellt gelöscht oder verändert werden.

gesteuerte Anzeigevariablen:

keine

Schnelle Bildwahl



gesteuerte Anzeigevariablen:

- B05 SchnellwahlBild

Audio abspielen



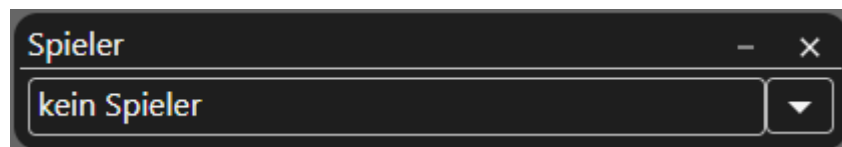
Hier können 8 verschiedene Audiodateien abgespielt werden.
Die Audiodateien können in den [Einstellungen](#) definiert werden.

Der Reset schaltet sämtliche Audioausgaben aus. Auch Audioausgaben von Zeitereignissen.

gesteuerte Anzeigevariablen:

keine

Spieler



Hier kann ein Spieler zur Anzeige gewählt werden.
Dies kann bei besonderen Ereignissen hilfreich sein.
Dies Kontrollfenster funktioniert nur, wenn in den [Mannschafts-Stammdaten](#) Spieler erfasst wurden.

Wenn die Einstellungen zum erfassen des Torschützen aktiv ist, dann wird der Torschütze hier automatisch eingesetzt.

Das selbe gilt für die Erfassung von Faulspielern und Strafen.

gesteuerte Anzeigevariablen:

- S38 Spieler ID
- S36 Spielername
- S37 Spieler Spitzname
- B14 Spielerbild
- B35 Strafbild (wird gelöscht)

Laufschrift

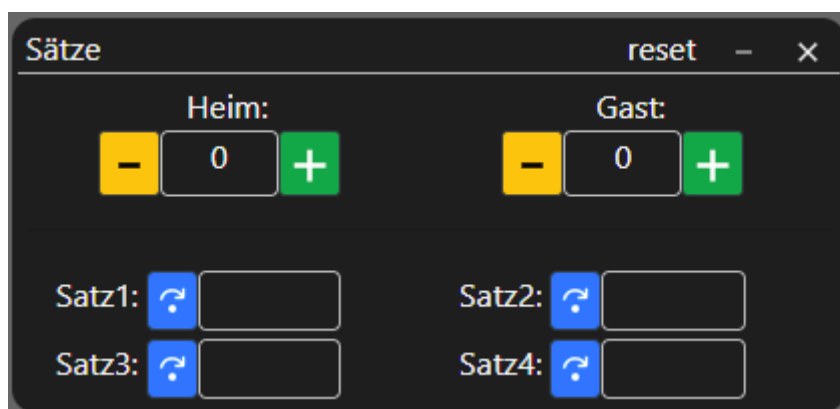


Hier kann ein Text eingegeben werden der dann in der Anzeige als stehendet Text oder als Laufschrift angezeigt wird. Dies ist zu Werbezwecken oder für wichtige Hinweise ans Publikum interessant.

gesteuerte Anzeigevariablen:

- S34 Laufschrift

Sätze



Hier können Ergebnisse als Spielsätze gezählt werden. Über die blauen Schaltflächen kann der aktuelle Tor stand als Ergebnisse als Ergebnis von Satz 1 bis 4 übernommen werden. Mit dem aktuelle Tor stand sind damit Anzeigen mit bis zu 5 Spielsätzen möglich.

gesteuerte Anzeigevariablen:

- S51 Sätze Mannschaft 1
- S52 Sätze Mannschaft 2
- S53 Ergebnis Satz 1
- S54 Ergebnis Satz 2
- S55 Ergebnis Satz 3
- S56 Ergebnis Satz 4

Spielrichtung



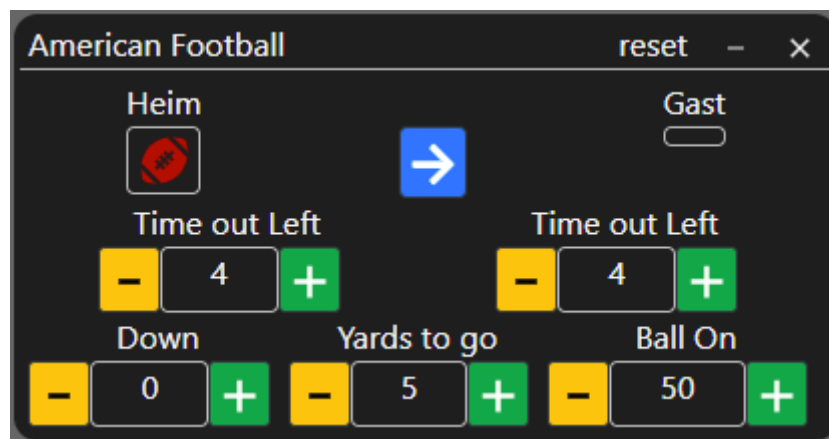
Hier kann die Anzeige der Spielrichtung besteuert werden.

Die Bilder der Spielrichtungen können in den [Einstellungen](#) definiert werden.

gesteuerte Anzeigevariablen:

- B27 Spielrichtung Links
- B28 Spielrichtung Rechts

American Football

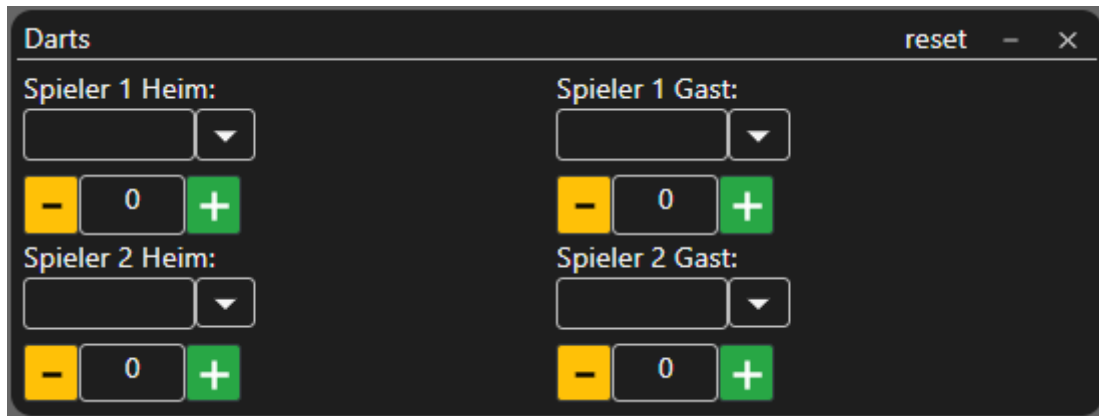


Mit diesem Kontrollfenster können alle notwendigen Werte für American-Football gesteuert werden. Das Bild für den Ballbesitz kann in den [Einstellungen](#) definiert werden.

gesteuerte Anzeigevariablen:

- S39 Time out Left1
- S40 Time out Left2
- S42 Down
- S43 Yards to Go
- S41 Ball on
- B15 Possession Mannschaft1
- B16 Possession Mannschaft2

Darts

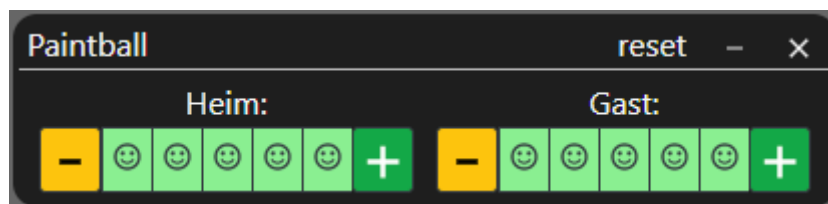


Hier können in Darts Turnieren die Legs von je zwei Spielern für zwei Mannschaften gezählt werden. Dies funktioniert nur wenn in den [Mannschafts-Stammdaten](#) Spieler erfasst wurden.

gesteuerte Anzeigevariablen:

- S21 Spieler1 Mannsch.1
- S22 Spieler2 Mannsch.1
- S23 Spieler1 Mannsch.2
- S24 Spieler2 Mannsch.2
- S25 Legs Spieler1 Mannsch.1
- S26 Legs Spieler2 Mannsch.1
- S27 Legs Spieler1 Mannsch.2
- S28 Legs Spieler2 Mannsch.2

Paintball



Dies Kontrollfenster ist zum Zählen von Treffern / aktiven Spielern je Team gedacht. Die beiden Bilder für die Anzeige können in den [Einstellungen](#) definiert werden.

gesteuerte Anzeigevariablen:

- B17 Paintball 1 Mannschaft1
- B18 Paintball 2 Mannschaft1
- B19 Paintball 3 Mannschaft1
- B20 Paintball 4 Mannschaft1
- B21 Paintball 5 Mannschaft1
- B22 Paintball 1 Mannschaft2
- B23 Paintball 2 Mannschaft2
- B24 Paintball 3 Mannschaft2
- B25 Paintball 4 Mannschaft2

- B26 Paintball 5 Mannschaft2

Strafen



Hier können Strafen für Spieler ausgesprochen werden.

Dies funktioniert nur, wenn in den [Mannschafts-Stammdaten](#) Spieler erfasst wurden.

Die Strafen können in den [Einstellungen](#) definiert werden.

Neben Verweisen wie gelbe- oder rote Karten können auch Zeitstrafen definiert werden.

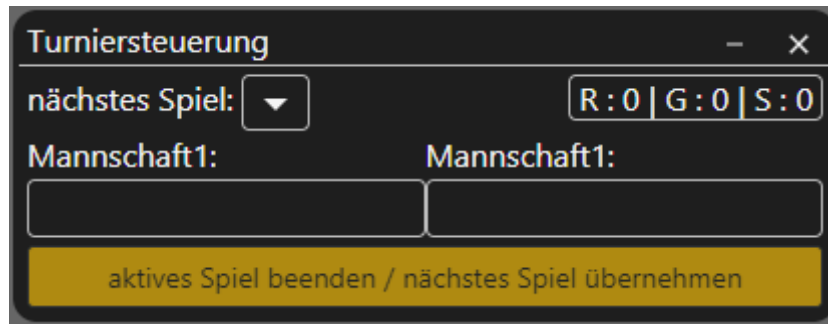
Die Zeitstrafen werden hier im Kontrollfenster als kleine Tabelle je Mannschaft gelistet. Die Uhren der Zeitstrafen laufen nur, wenn auch die Spielzeit läuft.

Über die entsprechenden Knöpfe können die Strafen vorzeitig gelöscht oder bei Bedarf die Zeit angepasst werden. Mit Hilfe des Einstellungsknopfs können die Tabellenspalten angepasst werden. Die Einstellung der Tabellenspalten ist auch die Einstellung zur Darstellung der Tabelle auf der Anzeige. In den Programmeinstellungen kann darüber Hinaus eingestellt werden wie viele Straffen gleichzeitig laufen sollen.

gesteuerte Anzeigevariablen:

- T04 Strafen Mannsch.1
- T05 Strafen Mannsch.2
- B35 Strafbild
- zusätzlich werden die Variablen des Kontrollelements „Spieler“ versorgt

Turniersteuerung



Dieses Kontrollfenster ist nur aktiv, wenn ein Turnier aktiviert wurde.

Hier kann in einem Turnier das nächste Spiel aufgerufen werden und als aktives Spiel übernommen werden.

Aktive Spiele werden hier beendet bzw. durch das Übernehmen des nächsten Spiels beendet. Beim Beenden des Spiels wird erfragt, wie der Spiel-Status gesetzt werden soll. Es können Spiele beendet werden oder nur auf inaktiv gesetzt werden. Beim Beenden von Spielen werden die Punkte vergeben und die Tabelle der Gruppe wird berechnet. Wenn alle Spiele einer Runde beendet sind, dann wird, basierend auf den Tabellen, die nächste Spielrunde errechnet.

Der Block R: G: S: zeigt die Runde, die Gruppe und die Spielnummer des nächsten Spiels an.

gesteuerte Anzeigevariablen:

- S29 SpielNr
- S17 Runde
- S30 Gruppe
- S20 Info
- S16 Begegnung (n. Begegn.)
- S32 Mannschaft1 (n. Begegn.)
- S33 Mannschaft2 (n. Begegn.)
- S48 Runde (n. Begegn.)
- S49 Gruppe (n. Begegn.)
- T01 Tabellen
- T02 Spielplan

Eckball (ab Version 9)

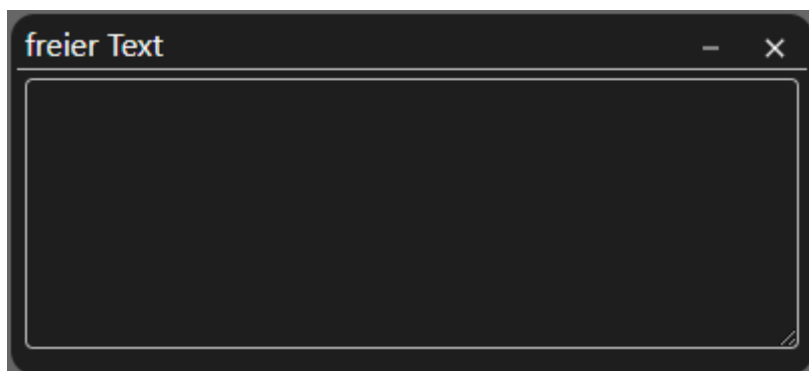


Hier können Eckbälle je Mannschaft gezählt werden.

gesteuerte Anzeigevariablen:

- S61 Eckbälle Mannsch.1
- S62 Eckbälle Mannsch.1

freier Text (ab Version 9)



Hier kann ein mehrzeiliger Text eingegeben werden.

In der Anzeige wird der text dann umgebrochen wenn entweder ein Zeilenumbruch erfasst wird oder wenn die Breite des Anzeigeobjekts erreicht wird.

gesteuerte Anzeigevariablen:

- S68 freier Text

Video (ab Version 9)



Es stehen 8 schnellwahltasten für Videos zur Verfügung.

Die 8 Videos können in den Einstellungen definiert werden.

Beim Starten eines Videos wird das Anzeigeobjekt eingeblendet (falls auf unsichtbar gestellt), das Video abgespielt und beim Erreichen des Endes das Anzeigeobjekt wieder ausgeblendet.

Mit „Reset“ wird das Video vorzeitig abgebrochen.

gesteuerte Anzeigevariablen:

- B34 Video

Spielerliste (ab Version 9)



Dies Kontrollelement dient dazu schnelle spielerbasierende Aktionen durchzuführen. Es gibt dies Kontrollelement für jede Mannschaft separiert. Über den Play Knopf kann eine Art Spielerkarussell gestartet werden. Hier werden alle Spieler der Startmannschaft der reihe nach durchselektiert. Start ist der aktuell gewählte Spieler, bzw. der erste Spieler. Das Karussell endet automatisch beim letzten Spieler. Die Anzeigedauer je Spieler kann in den [Einstellungen](#) eingestellt werden.

Die Sortierung ist: Aufstellung, Sortierungsfeld, Trikotnummer

Symbole:

- Auge - Spielerinfos aufrufen
Es werden die selben Anzeigevariablen wie im Kontrollelement „Spieler“ versorgt.
- Karten - Hier kann man einem Spieler die jeweilige Strafe gelbe-, rotgelbe-, rote Karte zuweisen
Es werden die selben Anzeigevariablen wie im Kontrollelement „Strafen“ versorgt.
- Stoppuhr - Hier kann man einem Spieler eine Zeitstrafe zuweisen; Es werden die selben Anzeigevariablen wie im Kontrollelement „Strafen“ versorgt.
- Wechselfeile - Hier kann man eine Spielerwechsel aufrufen

gesteuerte Anzeigevariablen:

- B36 - Einwechselspieler
- B37 - Auswechselspieler
- S63 - Name Einwechselspieler
- S64 - Name Auswechselspieler
- S65 - Trikotnummer Einwechselspieler
- S67 - Trikotnummer Auswechselspieler

Schiedsrichter (ab Version 9)

Hier lassen sich Namen und Bilder der Schiedsrichter erfassen. Diese können dann zur Vorstellung der Unparteiischen in einer Anzeigeseite verwendet werden.

gesteuerte Anzeigevaren:

- S72 - Name Schiedsrichter 1
- S73 - Name Schiedsrichter 2
- S74 - Name Schiedsrichter 3
- B38 - Bild Schiedsrichter 1
- B39 - Bild Schiedsrichter 2
- B40 - Bild Schiedsrichter 3

Tabellenbereiche

Tabellenbereiche zur Steuerung der Anzeige von Tabellen

Es gibt 6 Tabellen:

- Ereignisse
- Tabellen (nur bei aktivem Turnier)
- Spielplan (nur bei aktivem Turnier)
- Torschütze
- Spieler Mannschaft 1
- Spieler Mannschaft 2

Jede Tabelle hat unterschiedliche Filtermöglichkeiten.
Die Navigations-Funktionen sind bei allen Tabellen identisch.

Hier sind die „Zeilen/Seite “ so zu wählen, dass die Tabelle auf die Anzeige passt.
Die hier Angezeigte Tabelleninhalt entspricht dem Tabelleninhalt auf der Anzeige.

In der Tabelle Spielplan kann ein versehentlich geschlossenes Spiel wieder geöffnet werden.

Über das Zahnrad-Icon können die Spalten konfiguriert werden.

Spalteneinstellungen

×

Feld	Anzeigen	Überschrift	hoch	runter	Ausrichtung
Spiel	☒			↓	⋮
Mannschaft	☒		↑	↓	⋮
Spieler	☒		↑	↓	⋮
Spielzeit	☒		↑	↓	⋮
Ereignisart	☒		↑	↓	⋮
Spielabschnitt	☐		↑	↓	⋮
Details	☐		↑		⋮

From:

<https://www.freescoreboard.org/> - FreeScoreBoard

Permanent link:

<https://www.freescoreboard.org/doku.php?id=de:im8:anzeigesteuerung>

Last update: **2022/10/31 22:59**

