

Seltec Track & Field

Version 1.5 - 02/01/2008

Seltec GmbH
Hochstraße 23a
A-2540 Bad Vöslau
Austria/Europe

E-Mail: service@seltec.at
Web: www.seltec.at

Supportforen: forums.seltec.at

1 Inhaltsverzeichnis

1	INHALTSVERZEICHNIS	2
1.1	WILLKOMMEN ZU SELTEC TRACK & FIELD	5
1.2	WEITERE HINWEISE	5
1.3	COPYRIGHT-VERWEISE	5
1.4	SYSTEMANFORDERUNGEN	6
2	INSTALLATION	7
2.1	CD-VERSION STAND-ALONE	7
2.2	CD-VERSION (BUNDLE)	7
2.3	ONLINE-VERSION	7
2.4	INSTALLATIONSVORGANG	8
2.5	LIZENZIERUNG	9
3	PROGRAMMSTART	10
4	ALLGEMEINE DIALOGE UND KONZEPTE	11
4.1	BEDIENUNGSKONZEPTE	11
4.1.1	NEUER DATENSATZ ANLEGEN	11
4.1.2	DATENSATZ BEARBEITEN	11
4.1.3	DATENSATZ LÖSCHEN	11
4.2	FARBCODES	12
4.3	DATEI SPEICHERN-DIALOG	12
4.4	DATEI ÖFFNEN-DIALOG	13
4.5	START-FENSTER	14
4.5.1	NEUEN WETTKAMPF ERSTELLEN	14
4.5.2	BESTEHENDEN WETTKAMPF ÖFFNEN	15
4.6	HAUPTFENSTER	16
4.7	DRUCKEN UND DRUCKVORSCHAU	17
4.7.1	DRUCKEINSTELLUNGEN	17
4.7.2	DRUCKBEREICH	18
4.8	STANDARD-BEDIENELEMENTE	20
4.8.1	SCHALTFLÄCHEN DER WERKZEUGLEISTE	20
4.8.2	SHORTKEYS (TASTATURKÜRZEL)	20
5	PROGRAMM- UND MENÜSTRUKTUR	21
5.1	WETTKAMPF	21
5.2	VORBEREITUNG	21
5.3	DURCHFÜHRUNG	22
5.4	EXTRAS	22
5.5	HILFE	22

6	WETTKAMPF-MENÜ	23
6.1	EIN NEUEN WETTKAMPF ERSTELLEN	23
6.2	WETTKAMPF ÖFFNEN	23
6.3	WETTKAMPF SPEICHERN	23
6.4	WETTKAMPF ALS VORLAGE SPEICHERN	24
6.5	EIGENSCHAFTEN	25
6.5.1	VERANSTALTUNG	25
6.5.2	KONTAKTPERSON	25
6.5.3	VERANSTALTUNGSDATEN	26
6.5.4	WETTKAMPFLEITUNG	26
6.6	WETTKAMPF EINRICHTEN	27
6.6.1	GRUNDLAGEN: KLASSENEINTEILUNG UND KATEGORIEN	27
6.6.2	KLASSEN	27
6.6.3	KATEGORIEN	28
6.6.4	BEWERB-DEFINITION	30
6.6.5	MEHRKAMPF- UND MANNSCHAFTSWERTUNGEN (DMM)	36
6.6.6	ALTERNATIVE WERTUNGEN (WERTUNGSGRUPPEN)	37
7	VORBEREITUNG	40
7.1	VEREINE ERFASSEN	40
7.2	TEILNEHMER ERFASSEN	41
7.3	STAFFELN ERFASSEN	43
7.4	MELDESTELLE ATHLETEN	46
7.5	RIEGENVERWALTUNG	47
7.6	STARTLISTEN ERSTELLEN	49
7.7	ORGANISATION	51
7.7.1	STARTNUMMERN-VERGABE	51
7.7.2	STELLPLATZKARTEN	52
7.7.3	STATISTIKEN	52
7.7.4	NENNGELDER	52
7.7.5	MELDEÜBERSICHT	52
8	DURCHFÜHRUNG	53
8.1	ZEITEN/DATEN ERFASSEN	53
8.1.1	FENSTERBEREICHE	53
8.1.2	EINGABEBEREICH	55
8.1.3	HÖHEN BEARBEITEN	56
8.1.4	DRUCKEN	57
8.1.5	EINGABEÜBERPRÜFUNG	57
8.2	LISTEN DRUCKEN	57
8.3	DETAILLIERTE ERGEBNISANSICHT	58

9	EXTRAS	599
9.1	IMPORT UND EXPORT	599
9.2	HTML-AUSGABE	611
9.3	LISTEN BEARBEITEN	622
9.4	WETTKAMPFDATEI REPARIEREN	622
9.5	OPTIONEN	633
9.5.1	REGISTERKARTE ALLGEMEIN	633
9.5.2	DRUCKEN	633
10	HILFEMENÜ	63
11	URKUNDENDRUCK – CERTIFICATE	644
11.1.1	MENÜSTRUKTUR:	666
11.1.2	LAYOUTS VERWALTEN	666
11.1.3	URKUNDENLAYOUT BEARBEITEN	677
11.1.4	URKUNDEN DRUCKEN	699
12	TIMING CLIENT	70
12.1.1	BEWERBAUSWAHL	70
12.1.2	LIVE!SERVER ELEMENTE	711
12.1.3	ZUSATZDATEN	711
12.1.4	EINGABEBEREICH	722
12.1.5	ÜBERNAHMESTEUERUNG	733
12.2	GERÄTE KONFIGURIEREN	744
13	TECHNICAL CLIENT	755
13.1.1	BEWERBAUSWAHL	756
13.1.2	LIVE!SERVER ELEMENTE	777
13.1.3	ANZEIGESTEUERUNG	788
13.1.4	EINGABEBEREICH	789
13.1.5	DETAILEINGABE	799
13.2	GERÄTE KONFIGURIEREN	799
14	ANHANG	811
14.1	CHECKLISTE: DURCHFÜHRUNG EINES WETTKAMPFES	812
14.2	TIPPS UND TRICKS	822
14.2.1	ATHLETEN NACHMELDEN	822
14.2.2	STARTGEMEINSCHAFTEN	822
14.2.3	MEHRKÄMPFE	822
14.2.4	ATHLETEN-DATEN HINTERLEGEN	833
14.2.5	MEHRERE WERTUNGEN PARALLEL AUSWERTEN	833

1.1 Willkommen zu SELTEC Track & Field

Wir begrüßwünschen Sie zum Erwerb von SELTEC Track & Field. Mit diesem Handbuch wollen wir Ihnen helfen, sich schnell in unserem Programmpaket zurecht zu finden. Sie finden sämtliche Anleitungsschritte auch in der Online-Hilfe, welche Sie im Programm mit F1 aufrufen.

Anwendungen, die auf Windows basieren, sind leicht zu erlernen, da die graphische Benutzeroberfläche von Windows von Anwendung zu Anwendung konsistent bleibt. Wenn Sie also gelernt haben, mit einer bestimmten Anwendung, z.B. Write, zu arbeiten, besitzen Sie bereits die Grundkenntnisse für SELTEC Track & Field.

1.2 Weitere Hinweise

Für weitere Fragen und Hinweise steht Ihnen das Seltec Support Team gerne zur Verfügung. Besuchen Sie uns auf unserer Homepage <http://www.seltec.at> oder wenden Sie sich direkt an:

Seltec GmbH
Hochstraße 23a
A-2540 Bad Vöslau
Austria

www.seltec.at
service@seltec.at

Auf unserer Homepage finden Sie ebenfalls Updates und Bug-Fixes. Bei auftretenden Fehlern wenden Sie sich bitte ebenfalls an uns, damit wir diese so schnell wie möglich ausbessern können. Sollten Sie Vorschläge und Ideen zur Verbesserung unseres Programmes haben, so können Sie diese auch bei uns deponieren. Wir versuchen, soweit es möglich ist, jeden Vorschlag zu verwerten und ins Programm hineinzunehmen.

1.3 Copyright-Verweise

Weiters möchten wir Sie darauf hinweisen, daß folgende Programme und Marken dem Urheberrecht unterliegen:

Microsoft Windows 95™, Microsoft Windows 98™, Microsoft Windows 2000™, Microsoft Windows ME™, Microsoft Windows XP™, Microsoft Windows NT™ sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corp.

1.4 Systemanforderungen

SELTEC Track & Field benötigt zur Ausführung Windows 95 oder höher bzw. Windows NT 4.0 oder höher. Aus diesem Grund empfehlen wir:

- Mindestens einen 80486-Personalcomputer
- CD-Rom-Laufwerk
- Eine Festplatte mit mindestens 25 MB freiem Speicherplatz
- Einen VGA-Videoadapter (oder einen Adapter mit höherer Auflösung), der mit der installierten Version von Microsoft Windows kompatibel ist.
- Mindestens 16 MB Arbeitsspeicher (RAM)

Zum komfortablen und reibungslosen Arbeiten empfehlen wir folgende Konfiguration:

- Pentium 3 mit 600 MHz
- CD-Rom-Laufwerk
- Eine Festplatte mit mindestens 25 MB freiem Speicherplatz
- Graphikkarte mit XGA-Bildschirmauflösung (1024 x 768, alle Dialoge sind auf diese Auflösung optimiert)
- 100Mbit Netzwerkkarte
- Hauptspeicher je nach verwendetem Betriebssystem:
 - Windows 95 und 98: 32MB
 - Windows 2000 und ME 64MB
 - Windows XP: 256MB
 - Windows Vista: 512MB

Für den Anschluß an ein Zeitnehmungsgerät, eine Fotofinishkamera, einen Windmesser bzw. einen elektronischen Weitenmesser benötigen Sie zudem je nach Möglichkeiten der Zeitmessgeräte:

- eine freie serielle Schnittstelle
oder
- Netzwerkanschluß

Für den Anschluß an eine Groß-Anzeigetafel benötigen Sie je nach Typ:

- eine freie serielle Schnittstelle
oder
- einen LAN-Anschluß

2 Installation

Je nach erworbener Version kann sich der Installationsvorgang leicht unterscheiden. Bitte beachten Sie, dass der Installationsvorgang für eine Demo-Version und eine Lizenzierte Version gleich ist.

Es gibt 3 Verschiedene Varianten:

- CD-Version (Stand Alone)
- CD-Version (Bundle mit anderen Programmen)
- Online-Version (Internet Download)

Die Installation unterscheidet sich nur am Beginn bis zum Starten des Setupprogrammes:

2.1 CD-Version Stand-Alone

1. Legen Sie die CD ins Laufwerk
2. Wählen Sie im Explorer das CD-Laufwerk aus und starten Sie das Programm „trackfield.exe“.

2.2 CD-Version (Bundle)

1. Legen Sie die CD ins Laufwerk
2. Sollten Sie die Autostart-Option in Ihrem Betriebssystem eingeschaltet haben, so startet automatisch das Startprogramm. Ansonsten wählen Sie bitte im Explorer das CD-ROM-Laufwerk an und starten das Programm „fscommand.exe“, um das Startprogramm manuell zu starten.
3. Wählen Sie anschließend Ihre Sportart aus, in dem Sie auf das Bild für die jeweilige Sportart klicken. Es erscheint die Programmauswahl, in welcher Sie alle Programme für diese Sportart sehen.
4. Wählen Sie anschließend das Programm aus, welches Sie installieren wollen, in dem Sie auf den Namen oder die Beschreibung des Programmes klicken, um das Setup zu starten.

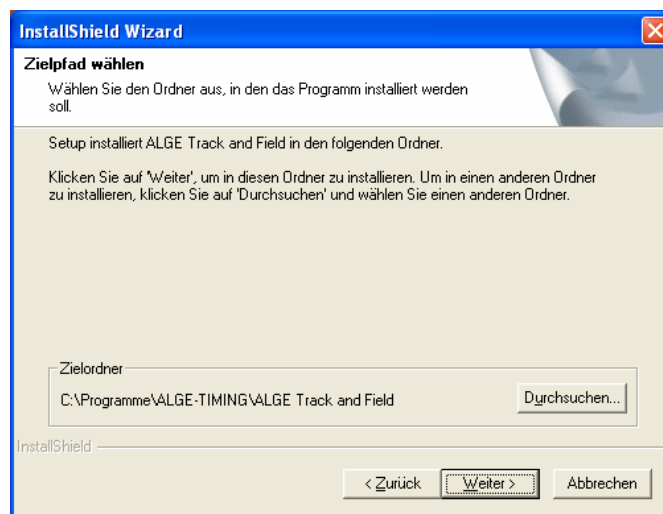
2.3 Online-Version

1. Laden Sie das gewünschte Programm von unserer Homepage herunter und speichern Sie es auf der Festplatte.
2. Führen Sie anschließend die heruntergeladene Setup-Datei aus.

2.4 Installationsvorgang

Für die eigentliche Installation von Track & Field gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Nachdem das Setup gestartet wurde, wird es initialisiert und der Sprachauswahl-Dialog erscheint. Wählen Sie dort die gewünschte Sprache, in welcher Sie das Setup durchführen wollen aus, und klicken Sie auf OK.
2. Anschließend erscheint der Willkommen-Dialog. Klicken Sie bitte auf Weiter, um in den Zielpfaddialog zu gelangen.
3. Es wird Ihnen der Standardzielpfad im Programme-Verzeichnis vorgeschlagen. Wenn Sie diesen ändern wollen, so klicken Sie bitte auf Durchsuchen und wählen im Pfaddialog einen anderen Pfad aus.

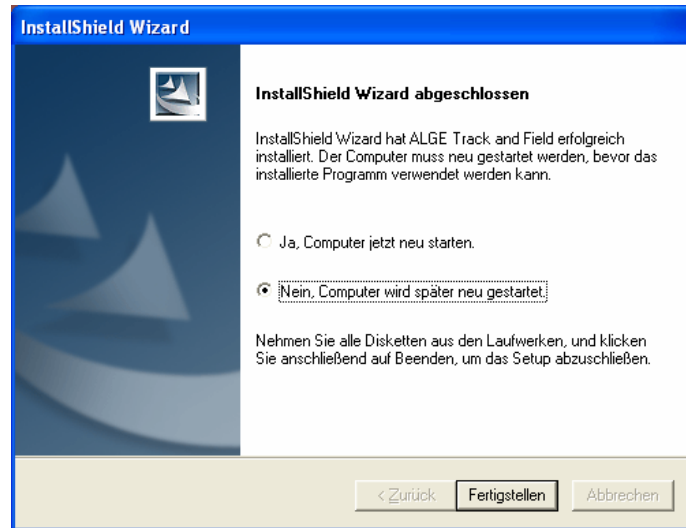


4. Klicken Sie anschließend auf Weiter, um zum Programmordnerdialog zu gelangen. Es wird Ihnen ein Standard-Programmordner vorgeschlagen. Wenn Sie diesen ändern wollen, so geben Sie bitte einen neuen ein oder wählen Sie einen anderen aus der Liste aus.



5. Klicken Sie auf Weiter, um die Software zu installieren. Das Kopieren der Dateien wird gestartet.

6. Wenn der Kopiervorgang abgeschlossen ist, erscheint der Abschlußdialog. Dort können Sie auswählen ob der Computer neu gestartet werden soll oder nicht, da einige Systemdateien aktualisiert wurden. Bei Windows 2000 und neueren Betriebssystemen ist dies normalerweise nicht erforderlich. Bei älteren Systemen empfehlen wir jedoch einen Neustart vorzunehmen. Erst nach dem Neustart funktioniert die Software einwandfrei.



Sollten Sie beim Start der Software eine Fehlermeldung mit der Nummer 429 oder 430 erhalten, so starten Sie bitte den Computer neu und probieren Sie es erneut. Nach dem Neustart des Systems werden die Komponenten auf jeden Fall richtig registriert und der Fehler wird damit behoben

2.5 Lizenzierung

Nachdem Sie die Software installiert haben, werden Sie feststellen, dass die Software nach der Installation eine Demo-Version ist. Die Demo-Version ist voll funktionsfähig, lediglich in den Ausdrucken, wird der Schriftzug „Demo“ als Wasserzeichen gedruckt.

Um die Demo-Version zu lizenzieren gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Von Ihrem Vertragspartner erhalten Sie entweder auf CD oder per E-Mail eine Datei, welche sich „program.vrs“ nennt.
2. Diese Datei kopieren Sie bitte in den Programmordner von Track & Field.
3. Beim nächsten Programmstart ist Ihr Exemplar dann lizenziert. Im Splashscreen scheint der Name des Vereins auf, auf welchen die Version lizenziert ist und das Wasserzeichen mit dem Demo-Schriftzug erscheint nicht mehr im Ausdruck.

3 Programmstart

Nach der Installation finden Sie ein Icon mit der Bezeichnung „Seltec Track & Field“ am Desktop, sowie 4 Icons im Startmenü. Das Installationsprogramm legt standardmäßig unter „Programme“ den Ordner „Seltec Sports“ mit dem Unterordner „Seltec Track & Field“ an. Wenn Sie noch weitere Seltec-Programme installiert haben, finden Sie für jedes dieser Programme einen Unterordner im „Seltec Sports“-Ordner. Folgende Programme wurden installiert:

Seltec Track & Field	Hauptprogramm für die Arbeit im Wettkampfbüro
Certificate	Urkundenprogramm für das Design und den Ausdruck der Urkunden
Timing Client	Zeitmessprogramm für die Übernahme von einer elektronischen Zeitmessung und zur optionalen Steuerung der Zeitanzeigen im Infield
Technical Client	Erfassungsprogramm für technische Bewerbe, welche direkt an der Wettkampfstätte erfasst werden inkl. direkter Übernahme von Weitemmess- und Windmessgeräten, sowie zur Ausgabe auf Infieldanzeigetafeln

Zusätzlich zu den Standardprogrammen können noch folgende Programme bei einer Stadion- oder Dienstleistungsversion installiert sein:

Live!Server (Stadionversion)	Server-Programm für die ausfallssichere Übermittlung von Infield- und Zeitmessergebnissen selbst bei instabilen Netzwerkverbindungen (z.B. WLAN). Programm überwacht eigenständig alle Erfassungsstationen und versorgt den Sprecher mit allen Start- und Ergebnislisten)
Live!Info (Stadionversion)	Sprechermonitor, ermöglicht dem Sprecher den Zugriff auf alle Start- und Ergebnislisten in Echtzeit.
Live!Board (Optionales Programm)	Anzeigetafel-Steuerungssoftware. Kommuniziert mit beliebigen Anzeigetafeln und ermöglicht die Anzeige von Start- und Ergebnislisten, sowie freien Texten und Werbung.

Durch einen Doppelklick auf das Icon am Desktop bzw. einen einfachen Klick auf das jeweilige Icon im Start-Menü wird das entsprechende Programm gestartet.

4 Allgemeine Dialoge und Konzepte

4.1 Bedienungskonzepte



In Track & Field wurde besonders auf eine einheitliche Benutzerführung geachtet. Speziell die Verwaltung der Datensätze (egal ob Klassen, Bewerbe, Teilnehmer, Staffeln, usw.) gestalten sich immer gleich.

4.1.1 Neuer Datensatz anlegen

Das Anlegen eines neuen Datensatz funktioniert immer nach dem gleichen Prinzip. Einen leichten Unterschied gibt es, je nach dem ob ein Datensatz exklusiv in einem Fenster angezeigt wird, oder ob es im Fenster möglich ist, ohne das Fenster zu schließen auf einen anderen Datensatz zu wechseln. Letzteres ist jedoch nur in folgenden Fenster möglich:

- Vereinsfassung
- Teilnehmerfassung
- Staffelfassung


Gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf  oder auf die Schaltfläche „Neu“. Daraufhin wird entweder die Eingabemaske gelöscht oder ein Fenster mit leeren Eingabefeldern geöffnet.
2. Geben Sie die entsprechenden Daten vollständig ein.
3. Klicken Sie auf  oder auf die Schaltfläche „OK“, um die eingegebenen Daten zu speichern.

4.1.2 Datensatz bearbeiten

Das Bearbeiten eines Datensatz funktioniert ebenfalls immer nach dem gleichen Prinzip.

Gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie den entsprechenden Datensatz aus der Liste aus und führen Sie einen Doppelklick auf die entsprechende Zeile aus.
2. Ändern Sie die entsprechenden Daten.
3. Klicken Sie auf  oder auf die Schaltfläche „OK“, um die eingegebenen Daten zu speichern.

4.1.3 Datensatz löschen

Das Löschen eines Datensatz funktioniert ebenfalls immer nach dem gleichen Prinzip.

Gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie den entsprechenden Datensatz aus der Liste aus und markieren Sie die entsprechende Zeile in dem Sie mit der Maus einmal auf die entsprechende Zeile klicken.
2. Drücken Sie die ENTF-Taste und bestätigen Sie die anschließende Sicherheitsabfrage mit „OK“.

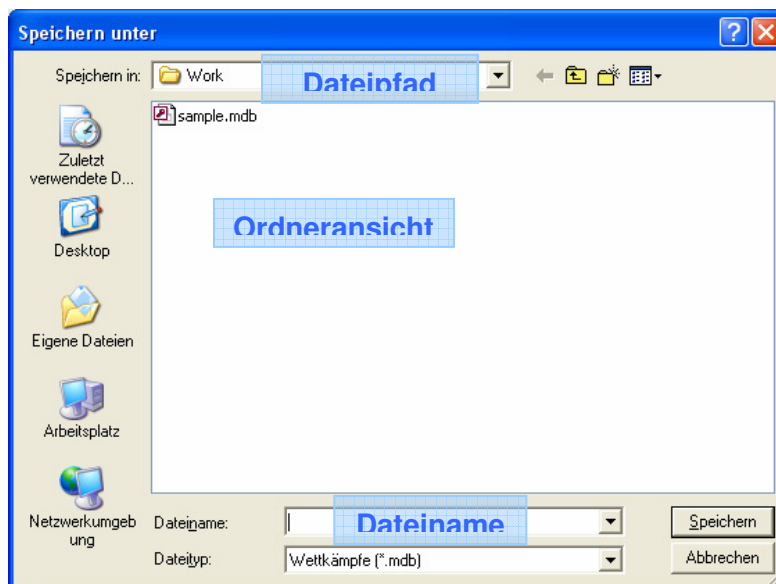
4.2 Farbcodes

Innerhalb des Programmes werden immer wieder Farbcodes mit Ampelfunktion verwendet, die zwar unterschiedliche Bedeutung haben können, aber im Grundprinzip immer gleich funktionieren:

Grün	Alles in Ordnung
Gelb	Dient als Hinweis bzw. dass hier zusätzliche Daten hinterlegt sind. Wenn Sie mit der Maus drüber fahren bzw. auf das Bedienelement mit dieser Farbe klicken, erfahren Sie üblicherweise mehr
Rot	Bei der Farbe rot stimmt etwas nicht oder es fehlen noch Daten. Kontrollieren Sie eventuell ihre Angaben, ob sich vielleicht ein Fehler eingeschlichen hat.

Die Farben dienen immer nur als Hinweis bzw. als Hilfestellung seitens des Programmes. Für die Richtigkeit der Angaben ist weiterhin der Benutzer verantwortlich, da üblicherweise auch nichts gesperrt wird, da es vorkommen kann, dass eine Abweichung von der Norm bewusst gewollt ist.

4.3 Datei Speichern-Dialog

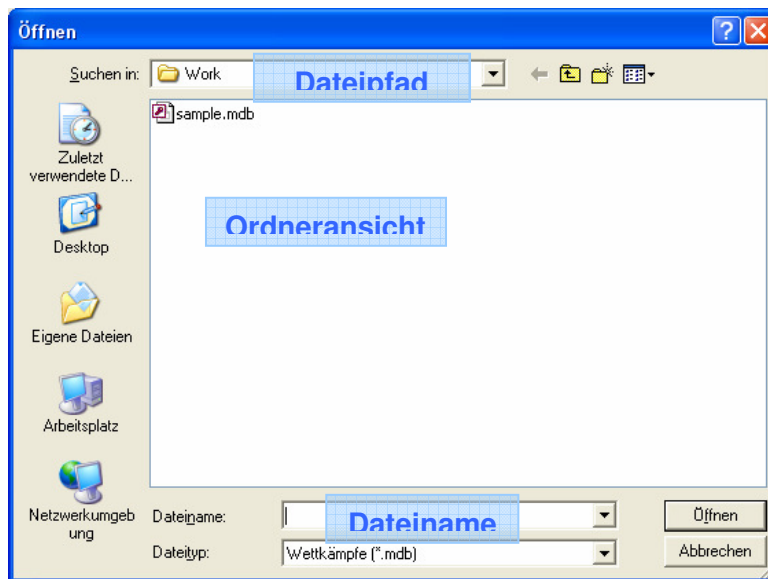


Der „Speichern unter“-Dialog wird immer dann aufgerufen, wenn Sie eine Datei (z.B. eine Wettkampfdati, eine Urkundendati oder eine Export-Dati) speichern möchten. In diesem Dialog können Sie sowohl den Pfad als auch den Dateinamen festlegen.

Um eine Datei zu speichern gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie unter „Speichern in“ den entsprechenden Dateipfad (Ordner), in welchen Sie die Datei ablegen möchten. Wenn Sie den Pfad ausgewählt haben, sehen Sie in der Ordneransicht alle Dateien, die dem ausgewählten Dateityp entsprechen.
2. Geben Sie unter Dateiname den gewünschten Namen der Datei ein und wählen Sie gegebenenfalls auch den gewünschten Dateityp aus (üblicherweise wird in Track & Field aber ohnehin immer nur ein Dateityp angeboten)
3. Klicken Sie anschließend auf „Speichern“, um die Datei endgültig zu speichern oder klicken Sie auf „Abbrechen“, um den Vorgang zu beenden.

4.4 Datei Öffnen-Dialog

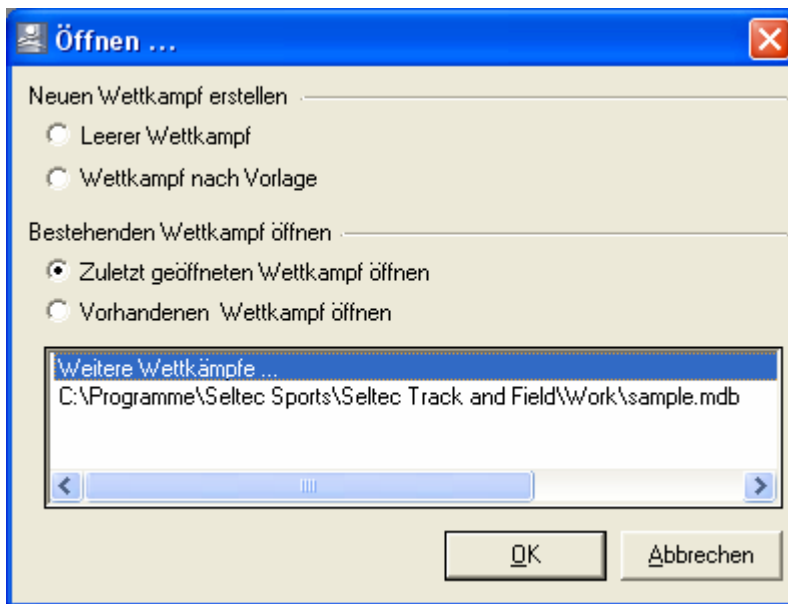


Der „Datei Öffnen“-Dialog wird immer dann aufgerufen, wenn Sie eine Datei (z.B. eine Wettkampfdati, eine Urkundendati oder eine Import-Dati) öffnen möchten. In diesem Dialog können Sie sowohl den Pfad als auch die Datei auswählen.

Um eine Datei zu öffnen gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie unter „Suchen in“ den entsprechenden Dateipfad (Ordner), in welchem die Datei abgelegt ist. Wenn Sie den Pfad ausgewählt haben, sehen Sie in der Ordneransicht alle Dateien, die dem ausgewählten Dateityp entsprechen.
2. Geben Sie unter Dateiname den Namen der Datei ein oder wählen Sie die Datei in der Ordneransicht aus. Bitte beachten Sie, dass in der Ordneransicht nur Dateien des ausgewählten Dateityps angezeigt werden.
3. Klicken Sie anschließend auf „Öffnen“, um die Datei zu öffnen oder klicken Sie auf „Abbrechen“, um den Vorgang zu beenden.

4.5 Start-Fenster



Das Start-Fenster wird unmittelbar nach Programmstart angezeigt. Hier haben Sie die Möglichkeit einen neuen Wettkampf zu erstellen oder einen bestehenden zu öffnen.

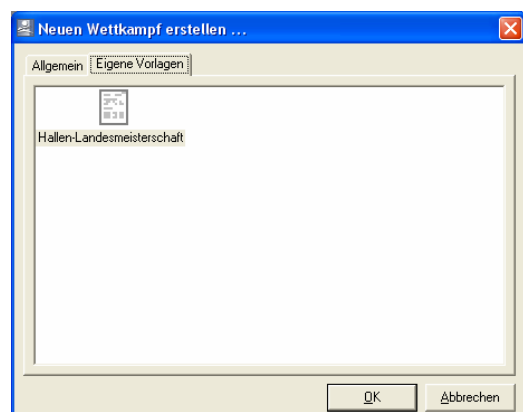
4.5.1 Neuen Wettkampf erstellen

Gehen Sie wie folgt vor, um einen komplett leeren Wettkampf zu erstellen:

1. Wählen Sie die Option „Leerer Wettkampf“ aus.
2. Klicken Sie anschließend auf OK, damit sich der Datei-Speichern-Dialog öffnet.
3. Geben Sie im Dateidialog den Dateipfad an und den Dateinamen ein.
4. Klicken Sie anschließend auf „Speichern“, um die Datenbank in diesem Pfad und mit dem angegebenen Namen zu erstellen.

Neben einem leeren Wettkampf können Sie auch einen Wettkampf nach Vorlage öffnen. In dieser Vorlage kann z.B. die komplette Klassen und Bewerbstruktur, aber z.B. auch Teilnehmer bereits vorhanden sein. Wenn Sie eine Vorlage abgespeichert haben, wird auch das Jahr mitgespeichert, sodass alle Klassen auf das aktuelle Jahr angepasst werden, d.h. wenn die Vorlage vor 2 Jahren erstellt wurde, werden im Wettkampf alle Klassenjahrgänge um 2 Jahre automatisch angehoben. Gehen Sie dafür wie folgt vor:

1. Wählen Sie die Option „Wettkampf nach Vorlage“ aus.
2. Klicken Sie anschließend auf OK, damit sich der Vorlagen-Dialog öffnet.
3. Die Vorlagen können in verschiedene Kategorien unterteilt sein, die durch Registerkarten angezeigt werden. Jede Registerkarte entspricht einem Unterverzeichnis im „Templates“-Verzeichnis des Seltec Track & Field-



Ordners. Klicken Sie auf die entsprechende Registerkarte, um die Vorlagen in dieser Kategorie einzusehen.

4. Wählen Sie die gewünschte Vorlage aus und klicken Sie anschließend auf „OK“, um den Datei-Speichern-Dialog zu öffnen
5. Geben Sie den gewünschten Dateipfad und Dateinamen in diesem Dialog an und klicken Sie auf „Speichern“, um den neuen Wettkampf zu erstellen

Die Datei erhält automatisch die Endung „mdb“, was dem Microsoft Access-Dateiformat entspricht. Sämtliche Informationen über den Wettkampf werden in diese Datei gespeichert, d.h. wenn Sie den Wettkampf auf einen anderen Computer kopieren wollen, müssen Sie lediglich diese Datei kopieren und dann auf dem anderen Computer wieder öffnen.

Für erfahrene Access-Benutzer eröffnet dies auch noch eine weitere Möglichkeit: Wenn Sie Sonderwertungen oder andere Statistiken benötigen, die das Programm nicht beinhaltet, sind sie mit Microsoft Access in der Lage, diese auch selbst zu gestalten und zu erstellen. Alle Tabellen und Felder sind im Beschreibungsfelds dokumentiert. Beziehungen zwischen den Tabellen können über die Access-Funktion „Beziehungen“ eingesehen werden.

Bitte beachten Sie jedoch, dass eine falsche Manipulation der Daten in der Access-Datenbank zu Fehlern im Programm führen kann und dadurch nur von erfahrenen Benutzern durchgeführt werden sollte. Erfahrene Benutzer erhalten mit dieser Möglichkeit jedoch die Chance wirklich sämtliche Wünsche zu erfüllen.

4.5.2 Bestehenden Wettkampf öffnen

Wenn Sie bereits einen Wettkampf erstellt haben und diesen wieder öffnen wollen, haben Sie zwei Möglichkeiten:

Wenn auf diesem PC bereits einmal ein Wettkampf geöffnet wurde, so merkt sich das Programm immer die letzten 4 Wettkämpfe, die geöffnet waren. Da ein Wettkampf meist über mehrere Wochen hinweg bearbeitet wird, merkt sich das Programm auch den zuletzt geöffneten Wettkampf und bietet diesen als eigene Option standardmäßig an, d.h. um den zuletzt geöffneten Wettkampf zu öffnen müssen Sie lediglich auf „OK“ klicken und schon wird dieser geöffnet.

Sollten Sie einen anderen Wettkampf öffnen wollen und dieser in der Dateiliste angeführt sein, so wählen Sie bitte diesen Wettkampf aus, in dem Sie mit der Maus auf die entsprechende Zeile klicken und anschließend auf „OK“ klicken.

Sollte der Wettkampf nicht in dieser Dateiliste zu finden sein, gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Wählen Sie die Option „Vorhandenen Wettkampf öffnen“ aus.
2. Markieren Sie die Zeile „Weitere Wettkämpfe ...“ in dem Sie mit der Maus auf diese Zeile klicken.
3. Klicken Sie auf „OK“ oder führen Sie einen Doppelklick auf die Zeile „Weitere Wettkämpfe ...“ aus, um den Datei-Öffnen-Dialog zu öffnen.
4. Wählen Sie die entsprechende Datei aus und klicken Sie anschließend auf „Öffnen“, um den Wettkampf zu öffnen.

4.6 Hauptfenster

StNr	Name	Code	Jahrgang	Verein
0267	Ableidinger Peter		1988	ATUUS Gmünd
0382	Ajayi Samuel		1986	ÖTB 00 LA
0266	Amada Chester		1988	DSG-Wien Leichtathletik
0001	Anastassova Marina		1986	Sportclub Levski Sofia
0267	Andriaschin Artur		1987	DSG-Wien Leichtathletik
0022	Anetzberger Teresa		1988	BLV
0003	Angelov Angel		1989	Sportclub Levski Sofia
3118	Annerl Gerald		2000	Club A
0105	Antalova Eva		1987	Inter Slovnaft Bratis
0242	Aster David		1986	AK Pomurje-PDU
0318	Audifax Dominique		1991	ULC Linz Oberbank
0278	Auer Andrea		1989	LAG NÖ Mitte
0355	Baier Sarah		1985	Union Salzburg
0250	Balasz Stefan		1987	ALC Wels
0177	Barokova Lucia		1989	Bratislava
0264	Barton Beate		1988	DSG-Wien Leichtathletik
0041	Barviciute Viktorija		1989	Litauen
0167	Batrachenko Andriy		1983	Ukraine
0331	Bauch Emanuel		1986	ULC Weinland
0285	Bauer Mario		1981	LC Waldviertel
0349	Bauernberger Lukas		1984	Union St. Pölten
0384	Baumgartner Melanie		1989	SVS Leichtathletik
0455	Bednarek Sylwester		1989	Polen
0324	Beham Armin		1990	ULC Linz Oberbank
0183	Behan Stefan		1989	Bratislava
0443	Belousov Ilya		1987	Moscow City Sport
0452	Benedigt Hugo		1990	Bratislava
0453	Berger Viktoria		1987	LAG NÖ Mitte
3108	Bernhardt Raphael		2000	Rohrer Gruppe
0432	Bician Andrej		1984	Bratislava
0279	Bilek Anna-Kristina		1989	LAG NÖ Mitte
0033	Biller Tobias		1983	BLV
0456	Bochenek Dominik		1987	Polen
0429	Böhm Michael		1988	VST Laas Völkermarkt
0185	Bondar Olena		1985	Ukraine
0188	Bonsiuk Oleksandr		1985	Ukraine

Das Hauptfenster besteht aus mehreren Abschnitten:

- 1. Menüzeile:** In der Menüzeile befinden sich alle Menüpunkte, die sie brauchen um Seltec Track and Field zu bedienen. Im Wettkampfmenü können sie den Wettkampf einrichten, Speichern und laden
 Im Menü Vorbereitung werden die Teilnehmer und Vereine erfasst, Meldungen und Listen erstellt und gedruckt.
 Das Durchführungsmenü wird verwendet um den Wettkampf abzuwickeln. Hier werden die Daten und Zeiten erfasst.
 In den Extras befinden sich noch ein paar organisatorische Dinge, wie die HTML-Ausgabe oder das Listen Bearbeiten.
- 2. Werkzeuggestreife:** Hier befinden sich die Schnellbefehle: Neu, Datei öffnen, Speichern, Drucken, Wettkampfeigenschaften, sowie die Auswahl des aktuellen Bewerbes, der in der Liste angezeigt werden soll
- 3. Listenauswahl:** Hier können Sie auswählen, welche Daten Sie in der Hauptliste angezeigt haben wollen
- 4. Listenbereich:** Im Listenbereich können sie sämtliche Listen, die sie über die Listenauswahl auswählen können, einsehen. Ein Doppel-Klick auf eine Zeile im Listenbereich genügt, um den Datensatz entsprechend zu öffnen. Dies funktioniert jedoch nicht in der Start- und Ergebnislistenansicht.

4.7 Drucken und Druckvorschau

Es gibt mehrere Wege wie man in Seltec Track and Field druckt. Sie können auf Fenstern wie zum Beispiel Wettkampfbericht rechts unten auf die Schaltfläche „Drucken“ klicken oder sie klicken in den Menüs „Vorbereitung“ und „Durchführung“ auf die Menüpunkte unter „Listen drucken“.

Egal wie Sie drucken, öffnet sich folgender Druckdialog:

4.7.1 Druckeinstellungen

Je nach Listentyp, welchen Sie aus der Kombinationsliste „Listentyp“ auswählen können sind unterschiedliche Druckeinstellungen verfügbar, welche im folgenden Abschnitt beschrieben sind. Zusätzlich kann der Ausdruck bei gewissen Listen noch nach eine Sortierkriterium sortiert bzw. auch unterteilt sein.

Die Druckeinstellung „korrigierter Ausdruck“ ist immer verfügbar und ermöglicht den Druck eines Wasserzeichens mit dem Schriftzug „Korrigiert“, um nachträgliche Korrekturen an Listen explizit zu kennzeichnen.

Teilnehmerliste

Kriterien: Sortierung und Unterteilung nach Startnummer, Nation oder Verein
 Seitenumbruch: Legt fest, ob nach jeder Nation oder jedem Verein ein Seitenumbruch erfolgen soll

Meldeliste

Kriterien: Keine
 Mehrkampf/Teambew.: Legt fest, ob die Meldeliste für jeden einzelnen Bewerb gedruckt werden soll, oder nur für Mehrkämpfe.
 Seitenumbruch: Legt fest, ob nach jedem Bewerb ein Seitenumbruch erfolgen soll

Startliste

Kriterien:	Keine
Querformat für Hochsprung:	Legt fest, ob bei Hochsprung oder Stabhochsprungbewerben die Kampfrichterliste im Querformat gedruckt werden soll. Vorteil ist, dass man im Querformat bis zu 18 Sprünge auf ein Blatt bringt, dafür aber nur 5-6 Athleten. Im Hochformat gehen sich nur 10 Sprünge, dafür aber 12 Athleten aus.
Seitenumbruch:	Legt fest, ob nach jedem Bewerb ein Seitenumbruch erfolgen soll

Ergebnisliste

Kriterien:	Details (mit den einzelnen Versuchen) oder kompakt (nur die Bestleistung)
Erg. in Läufe unterteilen:	Legt fest, ob das Ergebnis nach Läufen getrennt ausgedruckt werden soll oder nicht. Je nach Rundentyp (Vorläufe oder Zeitläufe) wird diese Option automatisch gesetzt. Man kann Sie jedoch hier manuell ändern, wenn man z.B. eine Gesamtergebnisliste der Vorläufe ausdrucken möchte.
Seitenumbruch:	Legt fest, ob nach jedem Bewerb ein Seitenumbruch erfolgen soll

Presseliste

Kriterien:	Details (mit den einzelnen Versuchen) oder kompakt (nur die Bestleistung)
Erg. in Läufe unterteilen:	Legt fest, ob das Ergebnis nach Läufen getrennt ausgedruckt werden soll oder nicht. Je nach Rundentyp (Vorläufe oder Zeitläufe) wird diese Option automatisch gesetzt. Man kann Sie jedoch hier manuell ändern, wenn man z.B. eine Gesamtergebnisliste der Vorläufe ausdrucken möchte.
Seitenumbruch:	Legt fest, ob nach jedem Bewerb ein Seitenumbruch erfolgen soll
Anzahl der Ränge:	Definiert bis zu welchem Rang die Ergebnisliste jedes Bewerbes ausgedruckt werden soll

Mehrkampf/Riegenliste

Kriterien:	Keine
Seitenumbruch:	Legt fest, ob nach jedem Bewerb ein Seitenumbruch erfolgen soll

4.7.2 Druckbereich

In diesem Abschnitt können Sie sowohl den gewünschten Druckbereich auswählen, als auch bei gewissen Listen die Sortierung, sowie eventuell auch einen Filter. Folgende Druckbereiche stehen Ihnen bei allen bewerberorientierten Listen (z.B. Start- und Ergebnislisten) zur Verfügung:

- Alles: Druckt sämtliche Bewerbe bzw. Sonderwertungen
- Runde: Druckt nur die ausgewählte Runde
- Runde (bis): Druckt alle Runden zwischen und einschließlich der beiden ausgewählten Runden (z.B. um Ergebnislisten tageweise auszudrucken)

Des weiteren kann bei Sortierung noch ausgewählt werden, wie die Bewerbe/Runden sortiert werden sollen. Standardmäßig werden Sie nach der Beginnzeit sortiert, man kann sie jedoch auch nach Bewerben sortieren, sodass zuerst nach Klassen und anschließend nach der offiziellen DLV-Bewerbreihenfolge sortiert wird.

Unter Filter kann auch noch ausgewählt werden, ob Sie alle Bewerbe oder eventuell nur die Laufbewerbe bzw. nur die technischen Bewerbe drucken möchten

Wenn Sie auf Drucken klicken, wird die Liste automatisch entsprechend den Druckeinstellungen direkt an den Drucker geschickt. Wenn Sie den Ausdruck vorher am Bildschirm sehen wollen, müssen Sie auf „Vorschau“ klicken, um den folgenden Vorschau-dialog zu öffnen:

Gedruckt am 31.12.2006 um 19:28 Seite 1

22. Intern. OM und 35. Intern. FSM
Rudolf Tonn-Stadion, am Sonntag, 15. Mai 2005 **Ergebnisliste**

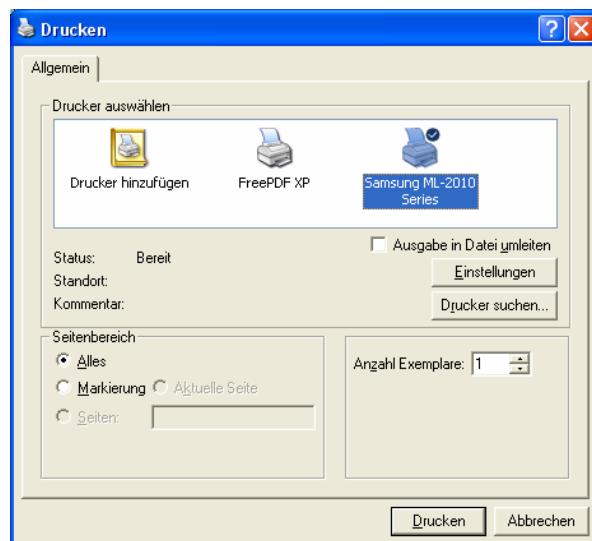
Speerwurf, männliche Jugend - Vor/Endkampf
Datum: 15.05.2005 Beginn: 10:00h

Anzahl der Teilnehmer: 5 Gerätengewicht: 700 g

Rg.	StNr.	Name	Jg.	Nat.	Verein	Ergebnis
-V1 - -V2 - -V3 - -V4 - -V5 - -V6 -						
1	119	Frydrych Petr	1988	CZE	Tschechien/Federation	65,66 m
		61,08	65,66	62,09	63,26	x
2	40	Taufratshofer Vinzenz	1988	GER	BLV	61,04 m
		57,92	51,67	61,04	-	55,29
3	126	Vesely Jan	-	-	-	56,47 m
		-	56,47	-	-	54,43
4	37	Jäger Kai	1988	GER	BLV	55,69 m
		-	54,02	55,69	-	52,17
5	405	Gjocaj Njazi	1990	AUT	SVS Leichtathletik	31,93 m
		27,85	30,99	29,49	31,93	31,20
						28,60

In diesem Vorschauenfenster können Sie den gesamten Ausdruck vorab am Bildschirm ansehen. Mit den Pfeil-Schaltflächen in der Werkzeugleiste können Sie durch die einzelnen Seiten navigieren. Mit der Lupe können Sie den Zoomfaktor einstellen und durch Klick auf das Druckersymbol können Sie die Seiten in der Vorschau an den Drucker schicken.

Zuvor erscheint jedoch noch das folgende Fenster, in dem Sie noch Druckereinstellungen vornehmen können:



In diesem Dialog können Sie noch auswählen, auf welchen Drucker Sie drucken möchten, sowie dessen Einstellungen verändern.

Weiters können Sie noch festlegen, welche Seiten bzw. welchen Seitenbereich Sie drucken möchten und können auch noch die Anzahl der zu druckenden Kopien festlegen.

Die Einstellungen werden normalerweise auf die Standardeinstellungen, welche Sie in den Optionen festlegen können, gesetzt. Bitte beachten Sie, dass Sie beim direkten Drucken nicht in diesen Dialog gelangen, um die Standardeinstellungen noch zu verändern

4.8 Standard-Bedienelemente

Um Ihnen das Handling von Seltec Track and Field zu erleichtern bekommen Sie hier noch einen Überblick über die Befehle (Shortkeys und Icons)

4.8.1 Schaltflächen der Werkzeuggestreife

	Neu	Löscht die Eingabemaske und legt einen neuen Datensatz an
	Speichern	Speichert den aktuellen Datensatz
	Löschen	Löscht den aktuellen Datensatz
	Suchen	Ruft das Suchen-Fenster auf
	Erster Datensatz	Springt auf den ersten Datensatz und zeigt diesen an
	Voriger Datensatz	Springt auf den vorigen Datensatz und zeigt diesen an
	Nächster Datensatz	Springt auf den nächste Datensatz und zeigt diesen an
	Letzter Datensatz	Springt auf den letzten Datensatz und zeigt diesen an
	Nach oben verschieben	Verschiebt den ausgewählten Athlet um eine Position nach oben
	Nach unten verschieben	Verschiebt den ausgewählten Athlet um eine Position nach unten
	Linker Liste zuweisen	Verschiebt den ausgewählten Datensatz in der rechten Liste in die linke Liste hinüber
	Rechter Liste zuweisen	Verschiebt den ausgewählten Datensatz in der linken Liste in die rechte Liste hinüber

4.8.2 Shortkeys (Tastaturkürzel)

Wichtige Funktionen des Programmes können auch über Tastenkombinationen aufgerufen werden. Im folgenden finden Sie die wichtigsten Tastenkombinationen:

Hauptfenster

F1	Aufruf der Online-Hilfe
F2	Wettkampf Eigenschaften
F3	Wettkampf einrichten
F4	Vereine erfassen
F5	Teilnehmer erfassen
F6	Staffeln erfassen
F7	Startlisten erstellen
F8	Dateneingabe
F9	Import/Export
STRG-O	Optionen
Alt-N	Neuer Datensatz, wenn man in einer Listenansicht ist (Vereine, Teilnehmer, Staffeln)
ENTF	Aktuelle Zeile in der Liste löschen (Vereine Teilnehmer, Staffeln)

Vereine, Mitglieder und Staffeln bearbeiten

Alt+ N	Neuen Datensatz anlegen
Alt+ S	Aktuellen Datensatz speichern
Alt+ENTF.	Aktuellen Datensatz löschen
Alt+ F	Suchdialog aufrufen

Daten/Zeiten erfassen

Alt+ D	Ruft den Druckdialog für den aktuellen Bewerb auf
Alt+ L	Eingabelegende, hier finden Sie sämtliche Eingabemöglichkeiten
Alt+A	Ruft den Anmerkungsdialog für den aktuellen Lauf/die aktuelle Gruppe auf
Alt+ S	Ruft den Dialog zum Status Setzen auf
Alt+ W	Springt in das Wind-Feld hinein
Alt+ B	Schließt das Dateneingabefenster

5 Programm- und Menüstruktur

Die Menüstruktur ist den logischen Abläufen bei einem Wettkampf nachempfunden. Aus diesem Grund müssen Sie der Menüstruktur lediglich von links nach rechts bzw. von oben nach unten folgen, um die entsprechenden Menüeinträge zu finden.

Da das Programm für Sie mitdenkt, werden allerdings gewisse Menüpunkte erst dann frei geschaltet, nachdem alle Vorarbeiten erledigt sind, so wird z.B. das „Vorbereiten“-Menü nicht angezeigt, solange nicht mindestens ein Bewerb erstellt wurde.

Die Struktur ist in folgende Hauptmenüpunkte unterteilt:

5.1 Wettkampf

Hier finden Sie alle Funktionen für die Wettkampfdefinition und die Verwaltung, welche den gesamten Wettkampf betreffen.

Neu	Funktionen für die Wettkampfdefinition und Verwaltung
Öffnen	Alle Vorbereitungen finden Sie unter diesem Menüpunkt
Speichern unter	Funktionen, die sie während dem Wettkampf benötigen finden Sie hier
Speichern als Vorlage	Alle speziellen Funktionen, welche nicht in die 3 vorangegangenen Menüs passen, finden Sie hier
TCP/IP-Connection	Zeigt an, ob eine Verbindung mit dem Live!Server besteht (nur Stadionversion)
Eigenschaften	Öffnet den Wettkampf-Eigenschaften-Dialog
Wettkampf einrichten	Öffnet den Dialog zum Wettkampf einrichten
Beenden	Schließt das Programm

5.2 Vorbereitung

Alle Vorbereitungen finden Sie unter diesem Menüpunkt

Vereine erfassen	Öffnet das Fenster für die Vereinserfassung
Teilnehmer erfassen	Öffnet das Fenster für die Teilnehmererfassung
Staffeln erfassen	Öffnet das Fenster für die Staffelerfassung
Zusammenlegen und Trennen	Hier können Sie sowohl Bewerbe zusammenlegen und Trennen (z.B. wenn in 2 Klassen mit getrennten Bewerben nur sehr wenige Starter sind), sowie Vereine zusammenlegen und Trennen (z.B. Stammvereine und LG's)
Meldestelle – Athleten	Wenn Sie einen PC an der Meldestelle haben, so können Sie hier bei jedem Athlet der seine Stellplatzkarte abgibt virtuell ein Häkchen machen, dass er startet.
Riegenverwaltung	Öffnet das Fenster für die Riegenverwaltung
Startlisten erstellen	Öffnet das Fenster für die Erstellung der Startlisten
Listen drucken	Ermöglicht den Ausdruck aller vorbereitenden Listen wie Teilnehmer-, Melde-, Start- oder Kampfrichterlisten
Organisation	Ermöglicht den Zugriff auf verschiedene Organisationsfunktionen, wie z.B. Startnummernvergabe, Stellplatzkartendruck, Statistiken, Meldeübersicht, Meldegeldberechnung und Ausdruck.

5.3 Durchführung

Funktionen, die sie während dem Wettkampf benötigen finden Sie unter diesem Menü.

Zeiten/Datenerfassen	Öffnet das Fenster für die Zeiten und Datenerfassung
Detaillierte Ergebnissansicht	Öffnet das Fenster für die Übersicht bzw. das Bearbeiten des einzelnen Athleten
Listen drucken	Ermöglicht den Ausdruck aller abschließenden Listen wie Ergebnis-, Mehrkampf-, Presselisten, sowie der Ergebnisübersicht

5.4 Extras

Alle speziellen Funktionen, welche nicht in die 3 vorangegangenen Menüs passen, finden Sie hier.

Importieren/Exportieren	Öffnet das Fenster für alle Importe und Exporte
HTML-Export	Ermöglicht den Export der wichtigsten Listen im HTML-Format
Wettkampfdatei reparieren	Sollte eine Wettkampfdatenbank durch einen Computerabsturz beschädigt worden sein, können Sie die Datei mit dieser Funktion wieder reparieren.
Listen bearbeiten	Öffnet das Fenster zur Bearbeitung der einzelnen Listen
Optionen	Öffnet den Optionendialog

5.5 Hilfe


Im Hilfemenü finden Sie die Online-Hilfe, sowie den Info-Dialog

Inhalt & Index	Öffnet das Inhaltsverzeichnis der Online-Hilfe
Suche Hilfe über ...	Öffnet den Suchdialog der Online-Hilfe
Über Seltec Track & Field	Öffnet den Info-Dialog in dem Sie unter anderem die Versionsnummer finden

6 Wettkampf-Menü


6.1 Ein neuen Wettkampf erstellen

Damit Sie überhaupt erst mit einem Wettkampf arbeiten können, müssen Sie diesen zuerst erstellen. Sie können entweder einen leeren Wettkampf erstellen oder einen Vorlagen-Wettkampf verwenden, bei dem die Klassen- und Bewerb-Struktur bereits vorgegeben ist. Selbstverständlich können Sie diese Strukturen später jederzeit ändern.

Sie können einen neuen Wettkampf entweder gleich nach Programmstart über das Start-Fenster erstellen. Wenn Sie den Wettkampf zu einem späteren Zeitpunkt erstellen wollen, klicken Sie einfach im Menü Wettkampf auf Neu oder in der Werkzeugleiste auf . Daraufhin erscheint das Start-Fenster über welches sie den neuen Wettkampf anlegen können.

Wie Sie in diesem Fenster vorgehen finden Sie in Kapitel 4.4.


6.2 Wettkampf öffnen

Einen bestehenden Wettkampf öffnen Sie ebenfalls über das Startfenster am Start. Sollten Sie zu einem späteren Zeitpunkt einen Wettkampf öffnen wollen, klicken Sie im Menü Wettkampf auf „Öffnen“ oder in der Werkzeugleiste auf das Symbol . Daraufhin erscheint das Start-Fenster über welches Sie den Wettkampf öffnen können.

Wie Sie in diesem Fenster vorgehen finden Sie in Kapitel 4.4.

6.3 Wettkampf speichern

Wenn Sie den gerade bearbeiteten Wettkampf unter einem anderen Pfad speichern wollen, so müssen Sie wie folgt vorgehen:

Im Menü Wettkampf auf Speichern unter auswählen oder in der Werkzeugleiste auf  klicken.

Es erscheint der Datei-Speichern-Dialog. Geben Sie den gewünschten Dateinamen ein und klicken Sie auf Speichern.

Wenn Sie beim Erstellen bereits den richtigen Dateinamen angegeben haben, so müssen Sie später den Wettkampf nicht mehr speichern, da sämtliche Änderungen automatisch gespeichert werden.

Hinweis: Bevor der Datei-Speichern-Dialog am Bildschirm erscheint, wird der Wettkampf geschlossen. Wenn Sie auf Abbrechen klicken, so müssen Sie die Wettkampfdatei wieder manuell öffnen, um weiterarbeiten zu können.

6.4 Wettkampf als Vorlage speichern

Wenn Sie die Klassen- und Bewerbstruktur bereits eingegeben haben und vielleicht auch noch andere Daten in Ihrem Wettkampf vermerkt haben, so können Sie diese Wettkampfdatei auch als Vorlage speichern, um später nicht immer dieselben Tätigkeiten, wie z.B. Erstellen der Bewerbstruktur, wieder durchführen zu müssen.

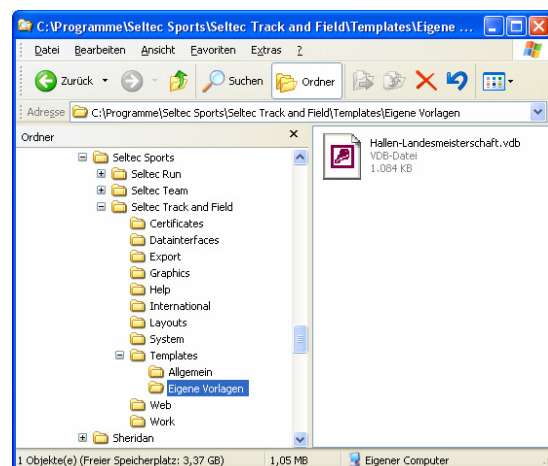
Gehen Sie wie folgt vor, um einen Wettkampf als Vorlage zu speichern

1. Klicken Sie im Menü „Wettkampf“ auf „Speichern als Vorlage“, woraufhin der Vorlagen-Dialog geöffnet wird.




2. Wählen Sie die Vorlagen Gruppe aus. Mit den Vorlagen-Gruppen können Sie die Vorlage kategorisieren, damit Sie diese später schneller wieder finden. Jede Gruppe wird im Vorlagendialog als Registerkarte angezeigt, unter der Sie die entsprechenden Vorlagen dieser Gruppe wieder finden.
3. Geben Sie der Vorlage einen Namen der für sie passt.
4. Sollten Sie bereits Teilnehmer, Meldungen oder gar Ergebnisse im Wettkampf erfasst haben und diese für die Vorlage nicht mitspeichern wollen, so wählen Sie bitte die Option „Teilnehmer löschen“ aus und setzen dort ein Häkchen.
5. Zum Speichern der Vorlage klicken Sie bitte auf OK oder klicken Sie auf Abbrechen, um den Vorgang abzubrechen.

Hinweis: Die Vorlagen werden im Track & Field-Verzeichnis im Unterverzeichnis „Templates“ gespeichert. In diesem „Templates“-Verzeichnis finden Sie für jede Vorlagen-Gruppe ein Unterverzeichnis in der die Vorlagen mit der Datei-Endung „vdb“ gespeichert sind. Dateien mit der Endung „vdb“ sind ebenfalls normale Access-Dateien, nur eben umbenannt. Wenn Sie eine neue Gruppe haben möchten, so müssen Sie lediglich im Templates-Verzeichnis ein neues Unterverzeichnis mit dem entsprechenden Namen, wie die Gruppe heißen soll, anlegen. Wenn Sie das nächste mal eine Vorlage öffnen oder speichern wollen, wird die neue Gruppe bereits verfügbar sein.



6.5 Eigenschaften

In den Wettkampfeigenschaften finden Sie sämtliche Daten und Angaben, welche den Wettkampf beschreiben und für den gesamten Wettkampf gelten und alle Angaben für den Wettkampfbericht.

Nachdem Sie einen neuen Wettkampf erstellt haben, wird dieser Dialog automatisch geöffnet. Wenn Sie die Eigenschaften des Wettkampfes zu einem späteren Zeitpunkt editieren wollen, müssen Sie im Menü Wettkampf auf Eigenschaften klicken oder in der Werkzeugleiste auf das Symbol  klicken, um den Dialog zu öffnen.

Der Dialog ist in 4 Abschnitte (Registerkarten) unterteilt:

6.5.1 Veranstaltung

Unter dieser Registerkarte finden Sie sämtliche beschreibende Angaben über den Wettkampf, wie z.B. den Namen des Wettkampfes, das Veranstaltungsdatum und den Veranstaltungsort.

Zudem legen Sie noch den Wettkampftyp fest, in dem Sie angeben, ob es sich bei dem Wettkampf, um einen Freiluft oder Hallenwettkampf handelt. Wenn Sie „Hallenwettkampf“ auswählen, werden in weiterer Folge alle Windeingabefelder nicht angezeigt.

Die Auswahl der Wettkampfart (Stadionwettkampf, Mehrkampf oder Mannschaftswettkampf/DMM) nimmt Einfluss auf viele Voreinstellungen der Software bzw. blendet verschiedene Funktionen aus, so ist z.B. die Registerkarte „Mehrkämpfe/Mannschaftswettkämpfe“ im Wettkampf Einrichten-Dialog nur zu sehen, wenn als Wettkampftyp Mehrkampf oder Mannschaftswettkampf ausgewählt wurde.

Weiters können Sie hier eine Kopfzeilen und Fußzeilengraphik auswählen, welche bei den Ausdrucken im Kopf und als Fußzeile verwendet wird (z.B. für Sponsorenzeilen) und die Standardeinstellungen für die Anzahl der verfügbaren Bahnen hier eingestellt werden. Diese Voreinstellungen werden später bei der Erstellung der Bewerbe verwendet, können dort aber selbstverständlich immer noch verändert werden.

Alle anderen Angaben werden nur für den Veranstaltungsbericht benötigt.

6.5.2 Kontaktperson

Unter der Registerkarte Kontaktperson finden Sie sämtliche Angaben über die durchführende Organisation und deren Kontaktperson. Diese Daten werden ausschließlich für den Veranstaltungsbericht benötigt.

6.5.3 Veranstaltungsdaten

Unter der Registerkarte Veranstaltungsdaten finden Sie alle Wettkampfspezifischen Angaben. Bei den Personen können Sie die Anzahl der involvierten Personen in den einzelnen Bereichen angeben.

Unter Geräte geben Sie die Art, Hersteller und Bezeichnung aller Messgeräte an. Alle Daten werden lediglich für den Veranstaltungsbericht benötigt, lediglich die Angabe „Manuelle Zeitnahme“ beim Zeitmessgerät hat Einfluss auf die Dateneingabe während des Wettkampfs. Wenn hier manuelle Zeitmessung ausgewählt ist, müssen Sie später das Hundertstel nicht angeben, sondern können die Zeiten nur mit Zehntel eingeben und die Software formatiert die Zeit automatisch richtig. Wenn Sie einen anderen Zeitmesstyp angeben, haben Sie diese Möglichkeit zwar auch, aber sie müssen dann statt des Hundertstels einen Stern (*) eingeben, damit die Zeit auch ohne Hundertstel formatiert wird.

6.5.4 Wettkampfleitung

Unter der Registerkarte Wettkampfleitung finden Sie alle Angaben zum Wettkampfleiter bzw. zu der Person, welche die Verbandsaufsicht durchführt.

Unter Bemerkungen können Sie einen beliebigen Freitext eintragen, wenn besondere Vorkommnisse dies erforderlich machen.

Wenn Sie alle Daten eingegeben haben, können Sie den Dialog verlassen in dem Sie auf die Schaltfläche „Schließen“ klicken. Die Daten werden automatisch gespeichert.

Den Veranstaltungsbericht können Sie ausdrucken, in dem Sie auf die Schaltfläche „Bericht drucken“ klicken. Der Veranstaltungsbericht wird sofort im Vorschaufenster angezeigt und kann über die Schaltfläche „Drucken“ am Drucker ausgegeben werden. Details dazu finden Sie im Kapitel „Drucken und Druckvorschau“.

6.6 Wettkampf einrichten

Wenn Sie die Bewerb- und Klassendefinition für Ihren Wettkampf vornehmen wollen, so müssen Sie in den Wettkampf-Einrichten-Dialog gehen. Klicken Sie dafür bitte im Menü „Wettkampf“ auf „Wettkampf einrichten“.

Der Dialog unterteilt sich in 4 Abschnitte bei einem Stadionwettkampf und 5 Abschnitte bei einem Mehrkampf/DMM-Wettkampf (siehe auch „Wettkampfeigenschaften“), von denen zu Beginn möglicherweise nicht alle frei geschaltet sind. Sie können beispielsweise erst einen Bewerb anlegen, wenn Sie mindestens eine Klasse oder eine Kategorie angelegt haben.

Um die vorgenommenen Änderungen zu speichern, klicken Sie auf „OK“. Wenn Sie auf Abbrechen klicken, werden alle Änderungen verworfen.

6.6.1 Grundlagen: Klasseneinteilung und Kategorien

Für die Klasseneinteilung stehen Ihnen sowohl Klassen als auch Kategorien zur Verfügung. Während Klassen immer für einen gewissen Jahrgangsbereich stehen, bestehen Kategorien immer aus mehreren Unterklassen.

Innerhalb eines Bewerbes ist die Startliste nicht in die verschiedenen Klassen unterteilt, d.h. die Anlage einer Kategorie ist die einzige Möglichkeit, um mehrere Klassen innerhalb eines Bewerbes oder eines Mehrkampfes getrennt zu werten.

Hinweis: Kategorien werden immer dann verwendet, wenn mehrere Klassen in einem Bewerb oder Mehrkampf gemeinsam starten sollen, aber auf der Ergebnisliste in den einzelnen Unterklassen gewertet werden sollen. Wenn Sie für eine Mehrkampfmannschaftswertung mehrere Klassen zusammenlegen möchten, müssen Sie dafür ebenfalls eine Kategorie anlegen, unabhängig davon, ob die Einzelmehrkämpfe getrennt (in den einzelnen Klassen) oder gemeinsam (als Kategorie) gestartet werden.

6.6.2 Klassen

Wenn Sie die Klasseneinteilung editieren wollen, klicken Sie auf die Registerkarte Klassen. Wenn Sie bereits Klassen eingegeben haben, so sehen Sie diese innerhalb der Liste mit dem Namen, dem Anfangs- und dem Endjahrgang aufgelistet.

Der Klassendialog dient zur Erfassung der Daten für eine Klasse und besteht aus folgenden Elementen:

Kurzbezeichnung:	Offizielles Verbandskürzel
Offiziell Anzeige:	Wenn die Klassendefinition mit Kurzbezeichnung, Jahrgängen und Geschlecht einer offiziellen Verbandsklasse entspricht, zeigt dieses Feld in Grün an, um welche Klasse es sich handelt. Ansonsten ist es rot mit dem Schriftzug „Inoffiziell“. Im Programm gibt es keinen Unterschied zwischen offiziellen und inoffiziellen Klassen, lediglich beim Datenaustausch wird dies mitgespeichert.
Name:	Name der Klasse (frei wählbar)
Jahrgang von:	Startjahrgang (der ältere Jahrgang)
Jahrgang bis:	Endjahrgang (der jüngere Jahrgang)
Geschlecht:	Geschlecht für die Klasse
Nennngeld:	Betrag für normales Nennngeld bei Einzelmeldungen und Staffelmeldungen
Erhöhtes Nennngeld:	Betrag für erhöhtes Nennngeld bei Nachmeldungen bei Einzelmeldungen und Staffelmeldungen

Schaltfläche OK: Mit dieser Schaltfläche wird die Klasse gespeichert.

Schaltfläche Abbrechen: Mit dieser Schaltfläche wird der Klassendialog geschlossen und die Klasse nicht gespeichert.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine neue Klasse anzulegen

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Neu.
2. Geben Sie einen Klassen-Namen und die Kurzbezeichnung ein.
3. Geben Sie den Anfangs- und Endjahrgang ein.
4. Wählen Sie das Geschlecht für die Klasse.
5. Geben Sie die Nenngeldbeträge für Einzel- und Staffelstarts an
6. Klicken Sie auf die Schaltfläche OK, um die Klasse zu speichern

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Klasse zu ändern

1. Wählen Sie die zu ändernde Klasse aus der Klassenliste aus und führen Sie einen Doppelklick auf die Klasse aus.
2. Der Klassendaten-Dialog erscheint. Ändern Sie in diesem die Werte, welche Sie ändern möchten.
3. Klicken Sie auf OK um die Änderungen zu speichern.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Klasse zu löschen

1. Wählen Sie die zu löschende Klasse aus der Klassenliste aus.
2. Klicken Sie auf Löschen und bestätigen die anschließende Sicherheitsabfrage mit OK.
3. Nach dem Festlegen der Klassen können Sie die Bewerbeinteilung vornehmen

6.6.3 Kategorien

Um die Kategorien editieren zu können, klicken Sie auf die Registerkarte Kategorien. Wenn Sie bereits Kategorien eingegeben haben, so sehen Sie diese innerhalb der Liste mit dem Namen aufgelistet.

Der Kategoriendialog dient zur Erfassung der Daten für eine Kategorie und besteht aus folgenden Elementen:

Kurzbezeichnung:	Offizielles Verbandskürzel
Offiziell Anzeige:	Wenn die Kurzbezeichnung einer offiziellen Verbandsklasse entspricht, zeigt dieses Feld in Grün an, um welche Klasse es sich handelt. Ansonsten ist es rot mit dem Schriftzug „Inoffiziell“. Wenn es die Kategorie zwar gibt, aber noch nicht die richtigen Klassen zugewiesen worden sind, ist dieses Feld gelb mit dem

	Schrift zug „Offiziell“. Im Programm gibt es keinen Unterschied zwischen offiziellen und inoffiziellen Klassen, lediglich beim Datenaustausch wird dies mitgespeichert.
Name:	Name der Klasse (frei wählbar)
Aufteilen:	Option, ob die Kategorie auf der Ergebnisliste in die einzelnen Klassen aufgeteilt werden soll, oder nicht
Verfügbare Klassen:	Liste mit allen verfügbaren Klassen, die noch nicht der Kategorie zugewiesen wurden.
Zugewiesene Klassen:	Liste mit allen der Kategorie zugewiesenen Klassen
Klasse >>:	Durch Klick auf diese Schaltfläche wird die ausgewählte Klasse in der Liste der verfügbaren Klassen in die Liste der zugewiesenen Klassen verschoben
<< Klasse:	Durch Klick auf diese Schaltfläche wird die ausgewählte Klasse in der Liste der zugewiesenen Klassen in die Liste der verfügbaren Klassen verschoben und somit aus der Kategorie entfernt.
Autom. Klassenzuweisung:	Wenn die Kurzbezeichnung in der Systemdatenbank gefunden wurde, so können die einzelnen Klassen automatisch hinzugefügt werden. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn das Programm dies automatisch machen soll. <u>So ersparen Sie sich vorher die Einzelklassen anzulegen</u>
Schaltfläche OK:	Mit dieser Schaltfläche wird die Kategorie gespeichert.
Schaltfläche Abbrechen:	Mit dieser Schaltfläche wird der Kategoriedialog geschlossen und die Kategorie nicht gespeichert.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine neue Kategorie anzulegen

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Neu.
2. Geben Sie einen Namen für die Kategorie ein.
3. Weisen Sie die entsprechenden Klassen der Kategorie zu oder klicken Sie auf „Automatische Klassenzuweisung“ damit das Programm dies automatisch für Sie erledigt.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Speichern, um die Kategorie zu speichern

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Kategorie zu ändern

1. Wählen Sie die zu ändernde Kategorie aus der Liste aus und führen Sie einen Doppelklick auf die Kategorie aus oder klicken Sie auf Bearbeiten.
2. Ändern Sie den Namen der Kategorie oder die zugewiesenen Klassen.
3. Klicken Sie auf Speichern um die Änderungen zu speichern.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Kategorie zu löschen:

1. Wählen Sie die zu löschende Kategorie aus dem Liste aus.
2. Klicken Sie auf Löschen oder drücken Sie die ENTF-Taste

6.6.4 Bewerb-Definition

In der Bewerb-Definition geben Sie alle Daten ein, die notwendig sind, um einen Bewerb zu definieren. Diese Daten reichen vom Bewerbnamen bis hin zur Anzahl der Versuche.

Klicken Sie auf die Registerkarte **Bewerbe**, um zur Bewerb-Definition zu gelangen. Wenn Sie bereits Bewerbe eingegeben haben, so sehen Sie hier eine Liste mit allen angelegten Bewerben. Rechts unten haben Sie auch noch die Möglichkeit die Bewerbe in der Liste nach Klassen zu filtern, um Ihnen die Übersicht zu erleichtern.

Bewerb-Dialog

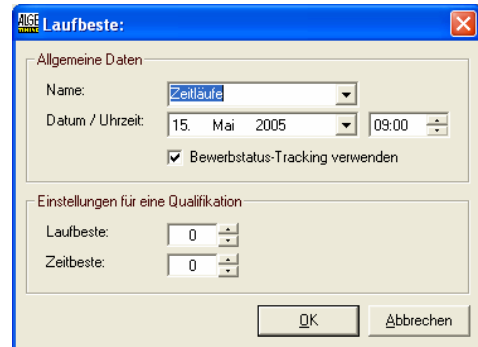
Code:	Offizielles Kürzel für den Bewerb
Offiziell Anzeige:	Wenn die Bewerbsdefinition mit Kurzbezeichnung, Jahrgängen und Geschlecht einer offiziellen Verbandsklasse entspricht, zeigt dieses Feld in Grün an, um welchen Bewerb es sich handelt. Ansonsten ist es rot mit dem Schriftzug „Inoffiziell“. Im Programm gibt es keinen Unterschied zwischen offiziellen und inoffiziellen Bewerben, lediglich beim Datenaustausch wird dies mitgespeichert.
Name:	Name des Bewerbs (frei wählbar)
Klasse/Kategorie:	Gibt die Klasse oder die Kategorie an, die bei diesem Bewerb startberechtigt ist.
Anzahl der Bahnen:	Die Anzahl der Bahnen auf denen gelaufen wird. In der weiteren Option können sie die Belegung der Bahnen einstellen (doppelt belegt für 800m-Läufe oder einfach belegt).
Zeitformat:	Erlaubt die Konfiguration des Zeitformates d.h.: ob auf Zehntel, Hundertstel, Tausendstel usw. Genauigkeit gemessen wird.
Hürdenhöhe:	Ist nur bei Hürdenbewerben sichtbar, gibt die Höhe der verwendeten Hürden bei diesem Bewerb an.
Wurfgewicht:	Dient zur Angabe des verwendeten Gerätegewichts bei Wurfbewerben. Ist nur bei Wurfbewerben sichtbar
Runden:	Hier wird die Anzahl der Runden und deren Eigenschaften eingestellt (Vorläufe, Zeitläufe, Finale, usw.)
Gemessene Rundenzeiten:	Hier legen Sie fest, welche Runden bzw. Zwischenzeiten gemessen und eingetragen werden. Weitere Informationen finden Sie im folgenden Rundenzeiten-Abschnitt.
Rekordeingabe:	Hier geben Sie die Rekorde und Limits für diesen Bewerb an, welche auf den Listen gedruckt werden sollen. Weitere Informationen finden Sie im folgenden Rekord-Abschnitt.

Rundendialog

Für jeden Bewerb müssen Sie mindestens eine Runde anlegen. Je nach Bewerbtyp ist der Rundendialog jedoch unterschiedlich gestaltet:

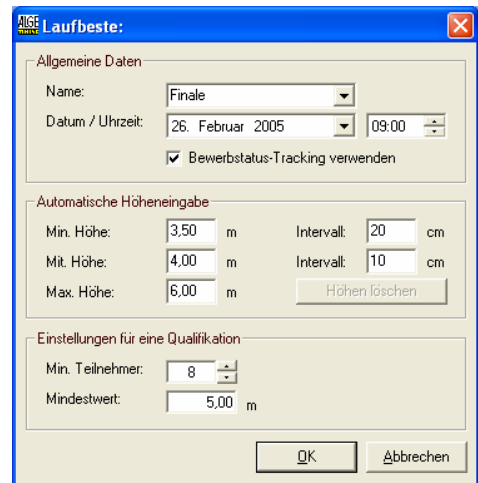
Laufbewerbe:

Name	Name, Art des Laufes (z.B: Vorlauf, Finale usw....)
Datum/Uhrzeit	Zeitpunkt der Runde
Laufbeste	Anzahl der Laufbesten die aufsteigen
Zeitbeste	Anzahl der Zeitbesten die aufsteigen
OK	Beendet und speichert die Rundeneinstellungen
Abbrechen	Beendet ohne zu speichern



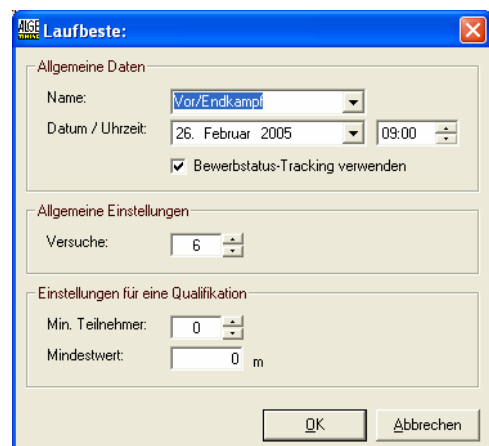
Hochsprungbewerbe:

Name	Art der Runde
Datum	Zeitpunkt des Begin der Runde
Min Höhe	Mindesthöhereingabe
Intervall	Gibt an in welchem Abstand die Höhen bis zur Mittleren bzw. Max. Höhe vergeben werden.
Mindestwert	Qualifikationshöhe für Finale. Der Athlet muss mindestens über diese Höhe gesprungen sein, wenn er sich für die nächste Runde qualifizieren will.
Min. Teilnehmer	Legt die Anzahl der Athleten fest, welche sich mindestens für das Finale qualifizieren, d.h. wenn der Mindestwert auf 8 Athleten eingestellt ist und es springen nur 3 Athleten über die Qualifikationshöhe von z.B. 5m, so sind auch noch die nächsten 5 Athleten, welche die Qualifikationshöhe nicht erreicht haben für die nächste Runde qualifiziert. Kommt normalerweise nur bei internationalen Meisterschaften mit Vorkampf und Finale zum Einsatz.



Sprung- und Wurfbewerbe:

Name	Art der Runde
Datum	Genauer Zeitpunkt des Begin
Versuche	Anzahl der Wurfversuche
Min. Teilnehmer	Legt die Anzahl der Athleten fest, welche sich mindestens für das Finale bzw. für den Endkampf qualifizieren.



Rundenzeitendialog

Im Rundenzeitendialog sind Sie in der Lage jene Zwischenzeiten anzugeben, welche Sie mit dem Timing-Client erfassen wollen. In diesen Dialog gelangen Sie, wenn Sie im Bewerbfenster auf die Schaltfläche „Gemessene Rundenzeiten“ klicken. Diese erfassten Zwischenzeiten werden dann auf der Ergebnisliste des jeweiligen Bewerbes im Anschluss an die jeweiligen Ergebnisse mit folgenden Informationen gedruckt:

- Zeit
- Startnummer
- Name des Athleten
- Nation

Rundenzeiten editieren

1000m

Rundenzeiten:

Nr.: 3 Runde: 3 Bezeichnung: 1000m Stehenbleiben Runde Km

Neu Speichern Löschen

#	Runde	Name	Stop	Runde	Km
1	1	400m	Ja	Ja	Nein
2	2	800m	Ja	Ja	Nein
3	3	1000m	Ja	Nein	Nein

Schließen

Sie können beliebig viele Zwischenzeiten anlegen und für jede Zwischenzeit folgende Daten angeben:

- Nr.: Die Reihenfolge der Zwischenzeiten
- Runde: In der wievielten Runde wird diese Zwischenzeit gemessen
- Bezeichnung: Bezeichnung der Zwischenzeit
- Stehenbleiben: Gibt an, ob bei dieser Zwischenzeit die Zeit auf der TV-Graphik oder der Anzeigetafel stoppen soll.
- Runde: Gibt an, ob diese Zwischenzeit eine Rundenzeit ist (in diesem Falle wird eine Rundenzeit eingeblendet)
- Km: Gibt an, ob diese Zwischenzeit eine Kilometerzeit ist (in diesem Falle wird die Kilometerzeit angezeigt).

Gehen Sie wie folgt vor, um eine neue Zwischenzeit anzulegen:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Neu“.
2. Geben Sie die Daten für die Zwischenzeit ein.
3. Klicken Sie auf Speichern, um die Zwischenzeit zu speichern.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Zwischenzeit zu bearbeiten:

1. Wählen Sie die entsprechende Zwischenzeit aus der Liste aus.
2. Ändern Sie die entsprechenden Daten.
3. Klicken Sie auf „Speichern“ um die Änderungen zu speichern.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Zwischenzeit zu löschen:



1. Wählen Sie die entsprechende Zwischenzeit aus der Liste aus.
2. Klicken Sie auf „löschen“ und beantworten Sie die Sicherheitsabfrage mit „OK“, um die Zwischenzeit zu löschen

Rekordeingabe

Im Rekordeingabe-Fenster können Sie zu dem aktuellen Bewerb die entsprechenden Rekorde und Limits eintragen. Klicken Sie im Bewerbfenster auf „Rekorde“, um in dieses Fenster zu gelangen.

Wenn Sie bereits Rekorde eingegeben haben, werden in der Liste die bereits angegebenen Leistungen angezeigt. Die Rekorde werden bei allen Listen nach der Bewerbbezeichnung gedruckt und es können beliebig viele Rekorde angelegt werden (sinnvoll sind max. 3)

Gehen Sie wie folgt vor, um einen neuen Rekord anzulegen:

1. Klicken Sie auf „Neu“ um das Rekordfenster zu öffnen
2. Wählen Sie den Rekordnamen aus der Kombinationsliste aus oder geben Sie einen neuen an, in dem Sie auf das Symbol , um eine neue Rekordbezeichnung einzugeben. Mit Klick auf das Symbol  können Sie die aktuelle Bezeichnung ändern.
3. Geben Sie den Rekordwert ein und eventuell eine zugehörige Beschreibung (z.B. Athlet, Ort und Datum)
4. Klicken Sie anschließend auf „OK“, um den Rekord zu speichern.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Rekord zu bearbeiten:

1. Wählen Sie den entsprechenden Rekord aus der Liste aus und führen Sie einen Doppelklick auf diese Zeile aus.
2. Ändern Sie die entsprechenden Daten
3. Klicken Sie anschließend auf „OK“, um die Änderungen zu speichern.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Rekord zu löschen:

1. Wählen Sie den entsprechenden Rekord aus der Liste aus und markieren Sie die Zeile in dem Sie auf diese klicken.
2. Klicken Sie auf „Löschen“ und bestätigen Sie die folgende Sicherheitsabfrage mit OK, um den Rekord zu löschen-

Gehen Sie wie folgt vor, um einen neuen Bewerb anzulegen:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Neu“.
2. Wählen Sie die Disziplin aus. Die Disziplin legt das Eingabeformat sowie die Punktberechnung fest.
3. Geben Sie den Bewerbnamen ein. Standardmäßig wird jener der Disziplin gewählt
4. Wählen Sie die Klasse bzw. die Kategorie aus, für welche der Bewerb bestimmt ist.
5. Legen Sie die Anzahl der Bahnen fest. Für Bewerbe, welche nicht nach Bahnen eingeteilt werden, legen Sie hier die maximale Anzahl der Startberechtigten pro Lauf fest.
6. Bei technischen Wurfbewerben müssen Sie noch das Wurfgewicht angeben. Sie können dieses entweder eingeben oder aus dem Kombinationslistenfeld, in welcher die Standardwerte laut Wettkampfordnung festgelegt sind, auswählen.
7. Anschließend müssen Sie noch die Runden für den Bewerb festlegen. Sie müssen mindestens eine Runde anlegen, gehen Sie dafür wie folgt vor:
 - Klicken Sie im Rundenfeld auf die Schaltfläche Neu, worauf der Runden-Dialog erscheint.
 - Geben Sie den Namen der Runde ein oder wählen Sie ihn aus dem Kombinationslistenfeld und legen Sie das Datum und die Uhrzeit fest, an welcher diese Runde stattfindet.
 - Bei Laufbewerben müssen Sie für die Final- und Zwischenrunden jetzt noch die Qualifikationsrichtlinien festlegen. Geben Sie hierfür an, wie viele bestplatzierte Teilnehmer im Lauf fix aufsteigen sollen und wie viele Zeitbesten aufsteigen sollen. Sie können diese Werte jederzeit später ändern.
 - Bei technischen Bewerben müssen Sie noch die Anzahl der Versuche eingeben. Bei Hoch- und Stabhochsprung legen Sie die Anzahl der Sprungversuche fest. Die Höhen legen Sie direkt beim Daten erfassen fest.
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche OK, um die Runde zu sichern
 - Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle Runden, die Sie anlegen möchten.
8. Klicken Sie anschließend im Bewerbdialog auf „OK“, um den Bewerb und alle seine Runden zu speichern.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Bewerb zu ändern:

1. Wählen Sie den zu ändernden Bewerb aus dem Bewerbbaum aus und führen Sie einen Doppelklick auf den entsprechenden Bewerb aus, woraufhin der Bewerbdialog erscheint.
2. Ändern Sie den oder die falschen Wert(e).
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche OK, um die Änderungen zu speichern.

Bewerb löschen

1. Wählen Sie den zu löschenden Bewerb aus dem Bewerbbaum aus.
2. Klicken Sie auf Löschen, um diesen Bewerb zu löschen

6.6.5 Mehrkampf- und Mannschaftswertungen (DMM)

Um Sonderwertungen wie Mehrkampf oder Mannschaftswertungen festzulegen, klicken Sie auf die Registerkarte Sonderwertungen.

Bitte beachten Sie, dass diese Registerkarte nur mit dem Wettkampftyp „Mehrkampf“ oder „Mannschaftswettkampf“ sichtbar ist.

Es gibt 3 Arten von Wertungen:

- Mehrkampfwertungen
- Mehrkampfmannschaftswertung
- Mannschaftswertungen (DMM)

Je nach Art der Wertung können verschiedene Optionen zur Verfügung stehen

Eingabe- und Bedienungselemente

Kurzbezeichnung:	Offizielles Kürzel
Offiziell Anzeige:	Wenn die Sonderwertungsdefinition mit Kurzbezeichnung, Jahrgängen und Geschlecht einer offiziellen Verbandsklasse entspricht, zeigt dieses Feld in Grün an, um welchen Bewerb es sich handelt. Ansonsten ist es rot mit dem Schriftzug „Inoffiziell“. Im Programm gibt es keinen Unterschied zwischen offiziellen und inoffiziellen Sonderwertungen, lediglich beim Datenaustausch wird dies mitgespeichert.
Name:	Name der Sonderwertung (frei wählbar)
Klasse:	Definiert die Klasse die an der Sonderwertung teilnimmt
Sonderwertungstyp:	Art der Sonderwertung
Punktetabelle:	Bestimmt die Art der Punktwertung
Anzahl der Riegen:	Bestimmt die Anzahl der Riegen, die automatisch angelegt werden sollen
Numerierung ab:	Bestimmt, ab welcher Zahl die Riegen für diesen Mehrkampf nummeriert werden sollen
Nennngeld:	Bestimmt das Nennngelde für diese Sonderwertungen
Erhöhtes Nennngeld:	Bestimmt das erhöhte Nennngeld bei z.B.: Nachmeldungen
Mannschaftsw. Anlegen:	Wenn diese Option angewählt ist, wird beim Speichern automatisch eine entsprechende Mehrkampfmannschaftswertung automatisch angelegt.
Verfügbare Bewerbe:	Zeigt alle verfügbaren Bewerbe für die Sonderwertung an
Zugewiesene Bewerbe	Zeigt die Bewerbe an die schon zugewiesen wurden.
Bewerb>>,<<Bewerb	Mit diesen Buttons können sie die verfügbaren Bewerbe zuweisen.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen neuen Mehrkampf/Mannschaftswettkampf anzulegen:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Neu und das folgende Fenster wird geöffnet:
2. Geben Sie einen Namen und die Kurzbezeichnung ein.
3. Wählen Sie den Typ der Sonderwertung
4. Bei Mehrkämpfen können Sie noch die Anzahl der gewerteten Bewerbe eingeben. Dementsprechend werden dann nur die besten Bewerbe eines Teilnehmers

herangezogen, auch wenn er mehr Ergebnisse zu verbuchen hat. Bei Mannschaftswertungen können Sie zusätzlich noch die Anzahl der gewerteten Teilnehmer angeben.

5. Wählen Sie auch die Punktetabelle aus, welche für die Punkteberechnung herangezogen werden soll.
6. Weisen Sie anschließend der Sonderwertung die Bewerbe zu, in dem Sie einen Bewerb aus der Liste "Verfügbare Bewerbe" auswählen und auf die Schaltfläche klicken. Der ausgewählte Bewerb wird daraufhin in die Liste "Zugewiesene Bewerbe" verschoben. Wenn Sie eine bereits zugewiesene Bewerbe, wieder entfernen wollen, so wählen Sie die Bewerbe aus der Liste "Zugewiesene Bewerbe" aus und klicken Sie auf die Schaltfläche << Bewerbe.
7. Wenn sich Wertungen überschneiden sollten, z.B. Mehrkampfwertungen mit Mannschaftswertungen, so geben Sie bitte noch an, welche Wertung auf der Ergebnisliste als Punktwert aufscheinen soll. Geben Sie bitte ein Häkchen bei „Druck auf Ergebnisliste“ bei jener Wertung, welche dort erscheinen soll.
8. Klicken Sie auf die Schaltfläche OK, um die Sonderwertung zu speichern

Gehen Sie wie folgt vor um eine Mehrkampf oder Mannschaftswertung zu ändern:

1. Wählen Sie die zu ändernde Sonderwertung aus der Wertungsliste aus und führen Sie einen Doppelklick auf die Wertung aus.
2. Der Wertungsdaten-Dialog erscheint. Ändern Sie in diesem die Werte, welche Sie ändern möchten.
3. Klicken Sie auf OK um die Änderungen zu speichern.

Gehen Sie wie folgt vor um eine Wertung zu löschen:

1. Wählen Sie die zu löschende Sonderwertung aus der Wertungsliste aus.
2. Klicken Sie auf Löschen, um diese Wertung zu löschen

6.6.6 Alternative Wertungen (Wertungsgruppen)

Alternative Wertungen dienen dazu, parallel zu der Klassenwertung auch noch andere Wertungen wie z.B. Landes oder Kreismeisterschaften durchzuführen. Alternative Wertungen funktionieren dabei, wie Filter, d.h. es werden für diese Wertungen nur Teilnehmer genommen, bei denen der Inhalt der entsprechenden Filterfelder auch wirklich dem Filterfeld der alternativen Wertung entspricht:

Beispiel:

Österreichische Meisterschaft – Filterfeld Nation="AUT"

Daher werden nur die Ergebnisse jener Athleten herangezogen, die im Feld Nation auch „AUT“ drinnen stehen haben. Alle anderen Athleten werden ignoriert.

Klicken Sie auf die Registerkarte „Alternative Wertungen“, um zu den alternativen Wertungen zu gelangen. Sollten Sie bereits Wertungen eingegeben haben, so werden diese in der Liste angezeigt.

Alternative Wertung

Name: Hessische Meisterschaft

Nation: Region: HE

Verein: ALC Wels

Klassen werden berücksichtigt

Bewerb	Klasse
<input checked="" type="checkbox"/> 100m	Frauen U23
<input checked="" type="checkbox"/> 100m	Weibliche Jugend
<input checked="" type="checkbox"/> 100m	männliche Jugend
<input checked="" type="checkbox"/> 100m	Männer U23
<input checked="" type="checkbox"/> 200m	Frauen U23
<input checked="" type="checkbox"/> 200m	Männer U23
<input checked="" type="checkbox"/> 200m	Weibliche Jugend
<input checked="" type="checkbox"/> 200m	männliche Jugend
<input checked="" type="checkbox"/> 400m	Frauen U23
<input checked="" type="checkbox"/> 400m	Männer U23
<input checked="" type="checkbox"/> 800m	Weibliche Jugend

Alle auswählen OK Abbrechen

Eingabe- und Bedienungselemente

Name:	Name der Wertung (frei wählbar)
Nation:	Filterfeld Nation
Region:	Filterfeld Region
Verein:	Filterfeld Verein
Klassen berücksichtigt:	Bestimmt, ob auch die alternative Wertung in die Klassen des Bewerbes unterteilt werden soll oder nicht
Bewerbe:	Bestimmt, für welche Bewerbe die Wertung angewandt werden soll. Wenn das Häkchen gesetzt wird, wird die alternative Wertung angewandt.
Alle auswählen:	Setzt bei jedem Bewerb ein Häkchen.
Schaltfläche OK	Mit dieser Schaltfläche wird die Wertung gespeichert und der Dialog gespeichert.
Schaltfläche abbrechen	Mit dieser Schaltfläche wird der Dialog geschlossen ohne die Wertung zu speichern.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen neuen Mehrkampf/Mannschaftswettkampf anzulegen:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Neu und das Wertungs-Fenster wird geöffnet:
2. Geben Sie einen Namen.
3. Wählen Sie die Filterfelder aus, die Sie verwenden wollen, in dem Sie das entsprechende Häkchen setzen und geben Sie den Filterwert ein.
4. Wählen Sie in der Bewerbliste jene Bewerbe aus, bei denen Sie die alternative Wertung anwenden wollen, in dem Sie das Häkchen bei den entsprechenden Bewerben setzen

Gehen Sie wie folgt vor um eine alternative Wertung zu ändern:

1. Wählen Sie die zu ändernde Wertung aus der Wertungsliste aus und führen Sie einen Doppelklick auf die Wertung aus.
2. Der Wertungsdaten-Dialog erscheint. Ändern Sie in diesem die Werte, welche Sie ändern möchten.
3. Klicken Sie auf „OK“ um die Änderungen zu speichern.


Gehen Sie wie folgt vor um eine alternative Wertung zu löschen:

1. Wählen Sie die zu löschende alternative Wertung aus der Wertungsliste aus.
2. Klicken Sie auf Löschen, um diese Wertung zu löschen

7 Vorbereitung



7.1 Vereine erfassen

Nachdem Sie die Klassen- und Bewerbstrukturen festgelegt haben, können Sie bereits die Meldedaten der Teilnehmer eingeben, sowie die Vereine. Eine Übersicht der bereits Erfassten Vereine sehen Sie, wenn Sie in der Werkzeugleiste auf Vereine klicken.



Klicken Sie im Menü Vorbereitung auf Vereine erfassen klicken, um den Vereinsdialog zu öffnen. Sie können den Vereinsdialog auch öffnen, in dem Sie in der Vereinsliste auf einen Verein doppelt klicken. Dieser Verein wird dann im Vereinsdialog angezeigt. Wenn Sie sofort einen neuen Verein anlegen wollen, so klicken Sie in der Werkzeugleiste auf .

In der Werkzeugleiste finden Sie die Standard-Bedienungselemente.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen neuen Verein anzulegen:


1. Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf .
2. Geben Sie die Daten des Vereins ein.
3. Klicken Sie  auf um den Verein zu speichern.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Verein zu ändern

1. Navigieren Sie zu dem Verein, bei dem Sie die Daten ändern wollen oder wählen Sie den Verein aus der Liste im Hauptfenster aus und führen Sie einen Doppelklick aus.
2. Ändern Sie die entsprechenden Daten.
3. Klicken Sie auf  um den Verein zu speichern.
4. Wenn Sie einen Verein suchen wollen, so klicken Sie auf , worauf der Suchen-Dialog erscheint. Geben Sie den Namen ein oder wählen Sie ihn aus der Liste und klicken Sie auf OK.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Verein zu löschen:

Es gibt zwei Möglichkeiten, um einen Verein zu löschen

1. Navigieren Sie zu dem Verein, den Sie löschen wollen.
2. Klicken Sie auf  um den Verein zu löschen.


Oder

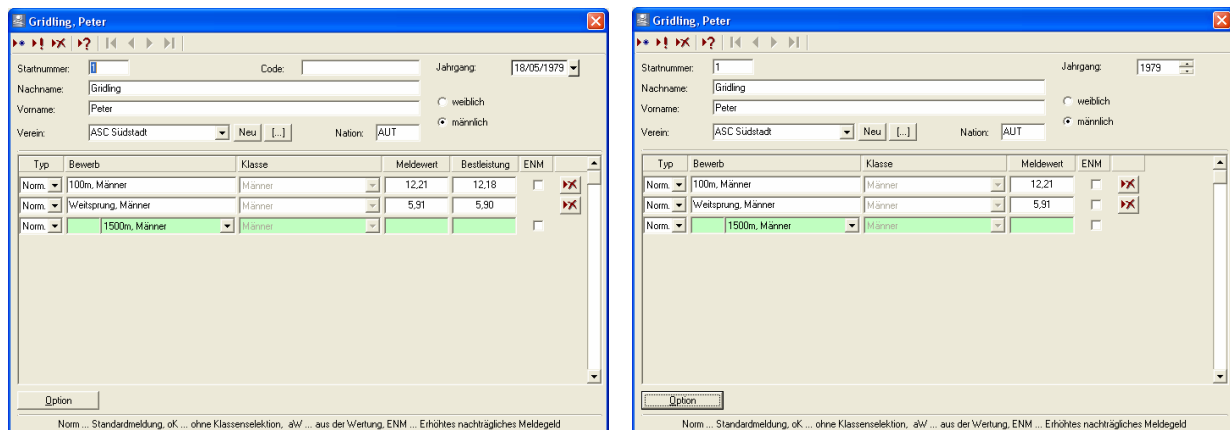
1. Wählen Sie den Verein aus der Liste im Hauptfenster aus und markieren Sie ihn, in dem Sie auf die entsprechende Zeile klicken.
2. Drücken Sie die ENTF-Taste und bestätigen Sie die folgende Sicherheitsabfrage mit „OK“, um den Verein zu löschen.

7.2 Teilnehmer erfassen

Nachdem Sie die Klassen- und Bewerbstrukturen festgelegt haben, können Sie bereits die Meldedaten der Teilnehmer eingeben. Eine Übersicht der bereits erfassten Teilnehmer sehen Sie, wenn Sie in der Listenauswahl-Leiste auf Teilnehmer klicken.

Klicken Sie im Menü Vorbereitung auf Teilnehmer erfassen klicken, um den Teilnehmerdialog zu öffnen. Sie können den Teilnehmerdialog auch öffnen, in dem Sie in der Teilnehmerliste auf einen Teilnehmer doppelt klicken.

Dieser Teilnehmer wird dann im Teilnehmerdialog angezeigt. Wenn Sie sofort einen neuen Teilnehmer anlegen wollen, so klicken Sie in der Werkzeugleiste auf .




Teilnehmerdialog: Links mit allen eingeschalteten Optionen, rechts ohne Optionen


In der linken unteren Ecke finden Sie die Schaltfläche „Optionen“. Dort können Sie die Einstellungen für den Teilnehmerdialog festlegen. Folgende Einstellungen stehen zur Verfügung:

- Erfassungsautomatik für Code und Name aktiviert: Wenn Sie die Stammdaten in die Systemdatenbank importiert haben und diese Option aktiviert haben, so können Sie über das Code-Feld oder über den Namen auf diesen Datenbestand zugreifen.
- Code erfassen: Mit dieser Option können Sie das Code-Feld ein bzw. ausschalten
- Bestleistung erfassen: Mit dieser Option können das Bestleistungsfeld bei den Meldungen einschalten, um die Bestleistung neben der Saisonbestleistung (Meldewert), zu erfassen
- Komplettes Geburtsdatum erfassen: Mit dieser Option können Sie den Erfassungsmodus zwischen der Erfassung des gesamten Geburtsdatum und der Eingabe des Jahrgangs umschalten.

Um eine Option umzuschalten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Optionen“ und wählen Sie anschließend die Option an, welche Sie umschalten möchten und klicken Sie auf die entsprechende Zeile.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen neuen Athleten anzulegen:

1. Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf .
2. Geben Sie die Daten des Teilnehmers ein.
3. Wählen Sie den Verein des Teilnehmers aus. Sollte dieser noch nicht in der Liste stehen, können Sie den Verein eintippen oder über die Schaltfläche „Neu“, neben dem Vereinsfeld, einen neuen Verein über den Vereinsdialog eingeben.

4. Klicken Sie auf das Symbol  um den Teilnehmer zu speichern oder verwenden Sie die Tastenkombination ALT-S. Wenn Sie mit der Tabulatortaste nach der Geschlechtseingabe weiter springen, wird der Datensatz ebenfalls automatisch gespeichert und sie können die Meldungen eingeben


Gehen Sie wie folgt vor, um die Meldungen einzugeben:

1. Geben Sie zuerst die Art der Meldung an, folgende Optionen stehen Ihnen zur Auswahl:
 - Normal Athlet wird normal gewertet
 - o.K. ohne Klassenzuweisung z.B. für Hochstarten
 - a.W. aus der Wertung
2. Wählen Sie den Bewerb aus der Liste aus oder geben Sie im Feld vor der Bewerberauswahlliste das 3stellige Bewerbkürzel ein. Bitte beachten Sie, dass Sie nur jene Bewerbe sehen, für die der Athlet auch wirklich startberechtigt ist. Über die Auswahl der Meldungsart kann diese Bewerberauswahl entsprechend erweitert werden.
3. Wenn der Bewerb einer Kategorie zugewiesen ist, können Sie in der Spalte Klassen noch auswählen in welcher Klasse der Athlet starten soll. Standardmäßig wird die richtige Klasse über den Jahrgang ermittelt.
4. Geben Sie anschließend den Meldewert und eventuell die Bestleistung ein. Sie müssen keine Doppelpunkte und Beistriche setzen, da die Software dies automatisch bei verlassen des Feldes macht. **Um die Meldung zu speichern, bestätigen Sie bitte den Meldewert durch die Eingabe von Enter, sodass eine neue Zeile erscheint. Erst wenn Sie dies getan haben, ist die Meldung gespeichert! Wenn Sie keinen Meldewert eingeben müssen Sie trotzdem die Enter-Taste in diesem Feld drücken, damit eine Meldung vorgenommen wird. Alle Daten in der grünen Zeile sind noch nicht gespeichert!**
5. Sollte es sich um eine Nachmeldung handelt, setzen Sie bitte in der Spalte ENM (Erhöhtes nachträgliches Meldegeld) ein Häkchen

Es besteht die Möglichkeit Einzel und Mehrkampfbewerbe zu melden. Um dies zu ermöglichen, wechseln sie bitte im Meldungsfilter zwischen Einzel und Mehrkampf


Gehen Sie wie folgt vor, um einen Teilnehmer zu ändern:

Es gibt zwei Möglichkeiten, um einen Teilnehmer zu löschen

1. Navigieren Sie zu dem Teilnehmer, den Sie ändern möchten oder wählen Sie ihn in der Hauptliste aus und führen Sie einen Doppelklick auf die entsprechende Zeile aus.
2. Ändern Sie die entsprechenden Daten oder Meldungen
3. Klicken Sie auf das Symbol  um den Teilnehmer zu speichern oder verwenden Sie die Tastenkombination ALT-S.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Teilnehmer zu löschen:


Es gibt zwei Möglichkeiten, um einen Teilnehmer zu löschen

1. Navigieren Sie zu dem Teilnehmer, den Sie löschen wollen.
2. Klicken Sie auf  um den Teilnehmer zu löschen.

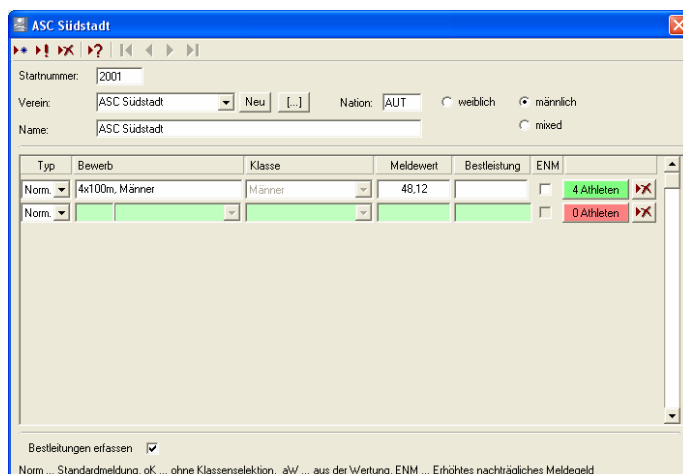
Oder

1. Wählen Sie den Teilnehmer aus der Liste im Hauptfenster aus und markieren Sie ihn, indem Sie auf die entsprechende Zeile klicken.
2. Drücken Sie die ENTF-Taste und bestätigen Sie die folgende Sicherheitsabfrage mit „OK“, um den Teilnehmer zu löschen.


7.3 Staffeln erfassen


Nachdem Sie die Teilnehmer eingegeben haben, können Sie bereits die Meldedaten der Staffeln eingeben. Eine Übersicht der bereits erfassten Staffeln sehen Sie, wenn Sie in der Werkzeugleiste auf Staffeln klicken. Wenn bereits Staffeln eingegeben wurden, können Sie via Doppelklick auf die entsprechende Staffel, das Staffelfenster öffnen. Wenn noch kein Teilnehmer erfasst wurde, so können Sie in der Werkzeugleiste nur auf  klicken, damit das Staffelfenster für die Erfassung der ersten Staffel erscheint.

Links unten, können Sie noch einstellen, ob Sie bei den Meldungen die Bestleistung erfassen möchten oder nicht.



Gehen Sie wie folgt vor, um eine neue Staffel anzulegen

1. Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf .
2. Geben Sie die Daten der Staffeln ein.
3. Wählen Sie den Verein des Teilnehmers aus. Sollte dieser noch nicht in der Liste stehen, können Sie den Verein eintippen oder über die Schaltfläche „Neu“, neben dem Vereinsfeld, einen neuen Verein über den Vereinsdialog eingeben.

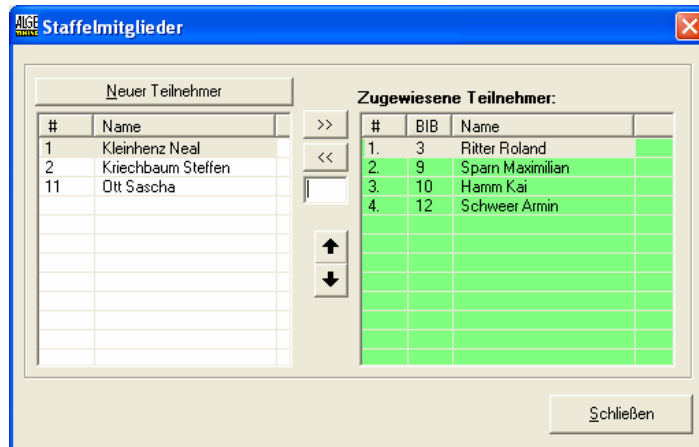
4. Klicken Sie auf das Symbol  um die Staffel zu speichern oder verwenden Sie die Tastenkombination ALT-S. Wenn Sie mit der Tabulatortaste nach der Geschlechtseingabe weiter springen, wird der Datensatz ebenfalls automatisch gespeichert und sie können die Meldungen eingeben

Gehen Sie wie folgt vor, um die Meldungen einzugeben:

1. Geben Sie zuerst die Art der Meldung an, folgende Optionen stehen Ihnen zur Auswahl:
 - a. Normal Athlet wird normal gewertet
 - b. o.K. ohne Klassenzuweisung z.B. für Hochstarten
 - c. a.W. aus der Wertung
2. Wählen Sie den Bewerb aus der Liste aus oder geben Sie im Feld vor der Bewerberauswahlliste das 3stellige Bewerbkürzel ein. Bitte beachten Sie, dass Sie nur jene Bewerbe sehen, für die der Athlet auch wirklich startberechtigt ist. Über die Auswahl der Meldungsart kann diese Bewerberauswahl entsprechend erweitert werden.
3. Wenn der Bewerb einer Kategorie zugewiesen ist, können Sie in der Spalte Klassen noch auswählen in welcher Klasse der Athlet starten soll. Standardmäßig wird die richtige Klasse über den Jahrgang ermittelt.
4. Geben Sie anschließend den Meldewert ein und eventuell die Bestleistung ein. Sie müssen keine Doppelpunkte und Beistriche setzen, da die Software dies automatisch bei verlassen des Feldes macht. **Um die Meldung zu speichern, bestätigen Sie bitte den Meldewert durch die Eingabe von Enter, sodass eine neue Zeile erscheint. Erst wenn Sie dies getan haben, ist die Meldung gespeichert! Wenn Sie keinen Meldewert eingeben müssen Sie trotzdem die Enter-Taste in diesem Feld drücken, damit eine Meldung vorgenommen wird. Alle Daten in der grünen Zeile sind noch nicht gespeichert!**
5. Sollte es sich um eine Nachmeldung handelt, setzen Sie bitte in der Spalte ENM (Erhöhtes nachträgliches Meldegeld) ein Häkchen
6. Zu guter letzt können Sie noch die Staffelteilnehmer festlegen.

Gehen Sie wie folgt vor, um die Staffelteilnehmer festzulegen:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „0 Athleten“ in der Meldezeile, worauf sich der Staffelmittgliederdialog öffnet:



2. Weisen Sie der Staffel die entsprechenden Athleten zu, indem Sie in der linken Liste auf den entsprechenden Athleten einen Doppelklick ausführen, oder ihn markieren und mit der Schaltfläche **>>** zuweisen. Mit der Schaltfläche **<<** können Sie ihn wieder aus der Staffel entfernen. Bei einer sehr langen Liste gibt es noch eine dritte Möglichkeit, indem Sie einfach die Startnummer in das Texteingabefeld in der Mitte eingeben und anschließend die Enter-Taste drücken. Wenn der Athlet mit dieser Startnummer in der linken Liste vorhanden ist, wird er sofort zu den zugewiesenen Teilnehmern hinzugefügt.
3. Sollte der Athlet noch nicht erfasst worden sein, so können Sie über die Schaltfläche „Neuer Teilnehmer“, einen neuen Teilnehmer direkt aus dieser Maske anlegen, damit der Arbeitsfluss nicht unterbrochen wird.
4. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Schließen“, um den Dialog zu schließen und die Auswahl zu speichern.

Wie Sie feststellen werden, ändert sich die Farbe der rechten Liste entsprechend der Anzahl der zugewiesenen Athleten:


- Rot: Zu wenige Athleten zugewiesen
- Grün: Genau die richtige Anzahl an Athleten zugewiesen
- Gelb: Zu viele Athleten zugewiesen (z.B. mit den Reserveathleten)

Dieser Farbcode wird auch bei der Schaltfläche „Athleten“ bei den Meldungen verwendet, d.h. Sie sehen bereits dort, ob die richtige Anzahl an Athleten der Staffel zugewiesen worden ist.

Hinweis: Den Staffeldialog erreichen Sie auch, indem Sie in der Startliste oder beim Daten erfassen auf die jeweilige Zeile doppelt klicken. Dies macht das Arbeiten deutlich komfortabler.


Gehen Sie wie folgt vor, um eine Staffel zu ändern:

Es gibt zwei Möglichkeiten, um eine Staffel zu löschen

4. Navigieren Sie zu der Staffel, den Sie ändern möchten oder wählen Sie die Staffel in der Hauptliste aus und führen Sie einen Doppelklick auf die entsprechende Zeile aus.
5. Ändern Sie die entsprechenden Daten oder Meldungen
6. Klicken Sie auf das Symbol  um die Staffel zu speichern oder verwenden Sie die Tastenkombination ALT-S.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Staffel zu löschen:

Es gibt zwei Möglichkeiten, um eine Staffel zu löschen

3. Navigieren Sie zu der Staffel, die Sie löschen wollen.
4. Klicken Sie auf  um die Staffel zu löschen.

Oder

3. Wählen Sie die Staffel aus der Liste im Hauptfenster aus und markieren Sie die Staffel, in dem Sie auf die entsprechende Zeile klicken.
4. Drücken Sie die ENTF-Taste und bestätigen Sie die folgende Sicherheitsabfrage mit „OK“, um die Staffel zu löschen.

7.4 Meldestelle Athleten

Wenn Sie an der Meldestelle einen PC platzieren, können Sie hier Athleten an und abmelden. Klicken Sie im Menü Vorbereitung auf Meldestelle – Athleten, um den Meldstellen-Dialog zu öffnen.

Geben Sie entweder die Startnummer oder den Namen des Athleten an, welchen Sie bearbeiten wollen. Wenn ein Athlet mit diesen Daten gefunden wird, so werden in der Liste darunter die Bewerbe angezeigt, für welche der Athlet gemeldet ist. Das Häkchen markiert, bei welchen Bewerben er startet.

Setzen Sie das Häkchen, wenn ein Teilnehmer in diesem Bewerb startet oder löschen Sie es, wenn dies nicht der Fall ist.

Wenn Sie die Änderungen speichern wollen, klicken Sie bitte auf OK, um das Fenster zu schließen. Klicken Sie auf Abbrechen, wenn Sie die Änderungen verwerfen wollen.

Gehen Sie wie folgt vor, um Riegen zusammenzulegen:

1. Wählen Sie die Riege mit der höheren Nummer in der Riegenauswahl aus
2. Wählen Sie anschließend jene Riege im Riegenfeld rechts neben der Schaltfläche „Zusammenlegen mit“ aus, mit der Sie die erste Riege zusammenlegen möchten.
3. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Zusammenlegen mit“, um alle Teilnehmer der höheren Riege in die untere Riege zu verschieben, sowie die höhere Riege zu löschen.

Bitte beachten Sie, dass sämtliche Aktionen die Sie in diesem Dialog vornehmen, sich nur auf Bewerbe beziehen, in denen noch keine Ergebnisse erfasst oder Startlisten erstellt wurden. Nur so können alle Informationen korrekt beibehalten werden.

Klicken Sie auf „OK“, um die vorgenommenen Änderungen zu speichern oder klicken Sie auf „Abbrechen“, um alle Änderungen rückgängig zu machen.

7.6 Startlisten erstellen

Um die Startlisten zu erstellen klicken Sie im Menü „Vorbereitung“ auf „Startliste erstellen“, worauf sich der Startlisten Dialog öffnen wird.

Startliste bearbeiten ...

Bewerb: 02.01.07 00:00 - 100m (Zehnkampf): Männer - Riege 4

Lauf: Alle Läufe

Status: Bewerb erfasst

Läufe insgesamt: 1

Schnelleingabe:

Startliste:

L / B	StNr	Name	Verein	Zeit
1/1				
1/2				
1/3				
1/4				
1/5				
1/6				
1/7				
1/8				

Verfügbare Teilnehmer: 0 (3)

StNr	Name	Verein	Nat.	Jg.	Zeit
<input type="checkbox"/> 2	Griding, Clemens	ASC Südstadt	AUT	1982	0,00
<input type="checkbox"/> 3	Gajdosik, Rene	ASC Südstadt	AUT	1979	0,00
<input type="checkbox"/> 4	Seidl, Thomas	ASC Südstadt	AUT	1979	0,00

Buttons: Drucken, Startliste automatisch setzen, Alle anwesend, Keiner anwesend, Schließen

Eingabe- und Bedienelemente

Bewerb	Auswahl des Bewerbes
Gruppe/Lauf	Bestimmt die Einzelnen Gruppen/Läufe in denen gestartet wird (z.B.:zwei Sprunggruben).
Status	bestimmt in welchem Status der Bewerb sich befindet. Bitte setzen Sie den Status immer auf „Startliste offiziell“ nachdem Sie die Startliste erstellt haben
Schnelleingabe	Ermöglicht es die Meldungen per Startnummern der Startliste zuzuweisen.
Drucken	öffnet die Druckvorschau
Startliste automatisch setzen	Setzt Startliste automatisch nach Kriterien
Alle anwesend	setzt alle Athleten auf anwesend
Aufstiegsmodus	erlaubt es die Qualifikationskriterien noch einmal zu überarbeiten
Höhen bearbeiten	erlaubt es die Höhen für Hochsprung/Stabhochsprung zu bearbeiten.
Riegen auflösen:	Löst alle Riegen des aktuellen Bewerbes auf und verschiebt alle Athleten der höheren Riegen in die erste Riege.
Finale löschen:	Sollten zu wenige Teilnehmer starten, um einen Vorlauf zu ermöglichen, so können Sie hier die Finalrunde löschen, sowie den Zeitpunkt der aktuellen Runde auf das Finale setzen.

Es gibt 3 verschiedene Möglichkeiten, um eine Startliste zu erstellen.

Für die manuelle Erstellung der Startliste gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Wählen Sie den Bewerb und gegebenenfalls die Gruppe oben in der Bewerberauswahl aus
2. Wählen Sie den entsprechenden Athleten aus der rechten Liste aus, klicken Sie auf die Zeile mit diesem Athleten an
3. Ziehen Sie ihn mit gedrückter Maustaste (Drag & Drop) in die linke Liste an jene Position an der Sie den Athleten setzen wollen und lassen Sie die Maustaste los

Für die halbautomatische Setzung mittels Schnelleingabe gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Wählen Sie mit der Maus in der linken Liste die erste freie Zeile aus
2. Geben Sie im Textfeld „Schnelleingabe“ die Startnummer des Athleten ein, den Sie an diese Position setzen wollen.
3. Drücken Sie die Entertaste, um den Athleten mit dieser Startnummer an die ausgewählte Position zu setzen. Anschließend wird das Feld automatisch gelöscht und die Position springt um eine Zeile in der Liste nach unten.

Diesen Setzmodus verwenden Sie besonders dann, wenn Sie die Stellplatzkarten bereits vorsortiert von der Meldestelle bekommen

Für die automatische Setzung gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Markieren Sie alle Teilnehmer, welche Sie für die Startliste berücksichtigen wollen, indem Sie die Box neben den Teilnehmern in der Liste „Verfügbare Teilnehmer“ ankreuzen. Sie können auch die Schaltfläche „Alle anwesend“ oder „Keiner anwesend“, um alle zu markieren oder alle zurückzusetzen.
2. Klicken Sie auf „Automatisch Setzen“ um den Setzdialog zu öffnen und wählen Sie dort den Setzmodus aus.
3. Klicken Sie auf OK, um die Runde zu setzen. Sie können auch auf „Zurücksetzen“ klicken, um die Runde komplett zurückzusetzen.

Sollte es passieren, dass zwei Athleten des selben Vereines unmittelbar nebeneinander (Bahn 1 und Bahn2) laufen, so werden diese rot im Startlistenfenster markiert. Dies ist jedoch nur eine Warnung und hat keine weiteren Konsequenzen.

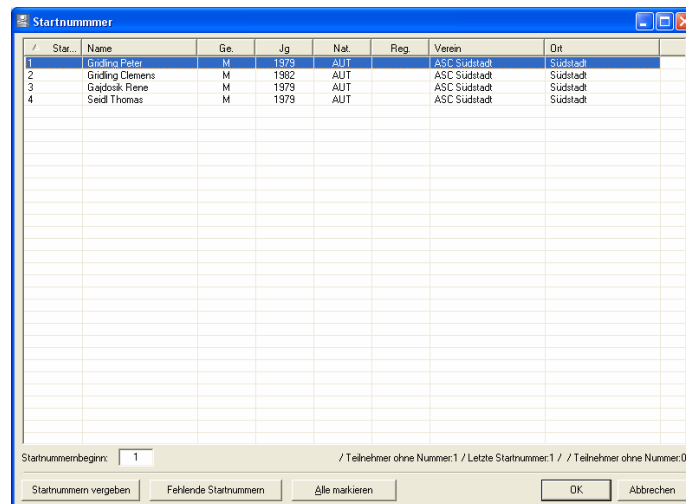
Im Startdialog können Sie auch Nachmeldungen vornehmen. Gehen Sie dafür wie folgt vor:

1. Wählen Sie mit der Maus in der linken Liste die Position aus, an der Sie die Nachmeldung vornehmen wollen
2. Geben Sie im Textfeld „Schnelleingabe“ die Startnummer des Athleten ein, den Sie an diese Position nachmelden wollen.
3. Drücken Sie die Entertaste und bestätigen Sie die anschließende Sicherheitsabfrage mit „Ja“, um den Athleten an die ausgewählte Position zu setzen.

7.7 Organisation

7.7.1 Startnummern-Vergabe

Klicken Sie im Menü „Organisation“ auf „Startnummern“, um den Startnummern-Dialog zu öffnen und die Startnummern zu vergeben. Ihnen wird eine Liste aller Teilnehmer mit den momentan gemeldeten Teilnehmern angezeigt. Sie sind in der Lage diese Liste beliebig zu sortieren, indem Sie auf die entsprechende Spaltenüberschrift klicken. Wenn Sie ein zweites Mal auf die Spaltenüberschrift klicken, sortieren Sie die Spalte absteigend, bei einem dritten Klick wird die Sortierung aufgehoben. Wenn Sie nach mehreren Spalten sortieren sollen, können Sie das ebenfalls tun. Bitte beachten Sie, dass eine Spalte, welche weiter Links steht, eine höhere Priorität besitzt. Durch ziehen der Spaltenüberschrift mit gedrückter Maustaste können Sie die Spalte beliebig verschieben und so die Priorität der Spalte verändern.



Gehen Sie wie folgt vor, um die Startnummern zu vergeben:

1. Bringen Sie die Spalten in richtige Reihenfolge, indem Sie auf die entsprechende Spalte klicken und mit gedrückter Maustaste an die entsprechende Position verschieben. Je weiter Links eine Spalte ist, umso höher ist die Sortierpriorität
2. Sortieren Sie anschließend Ihr Starterfeld, indem Sie auf die Spaltenköpfe klicken. Beim ersten Klick wird aufsteigend, beim zweiten Klick absteigend sortiert und beim dritten Klick wird die Sortierung wieder aufgehoben
3. Markieren Sie jenen Teilnehmerbereich für den Sie die Startnummern vergeben wollen, indem Sie auf den ersten Athleten klicken und anschließend mit gedrückter Shift-Taste auf den letzten Athleten.
4. Geben Sie im Textfeld „Startnummernbeginn“ die Startnummer ein, mit der Sie beginnen möchten. Wenn Sie gewissen Startnummern auslassen möchten, können Sie dies tun, indem Sie auf die Schaltfläche „Fehlende Startnummern“ klicken und im Startnummerndialog alle jene Nummern, die ausgelassen werden sollen, mit einem Komma separiert, eintragen.
5. Klicken Sie anschließend auf „Startnummern vergeben“, um die Startnummern für den ausgewählten Starterfeldbereich zu vergeben. Wiederholen Sie den Vorgang bis die Startnummern für das gesamte Starterfeld vergeben sind.

Wenn Sie die Änderungen speichern wollen, klicken Sie bitte auf OK, um das Fenster zu schließen. Klicken Sie auf Abbrechen, wenn Sie die Änderungen verwerfen wollen.

7.7.2 Stellplatzkarten

Klicken Sie im Menü „Organisation“ auf „Stellplatzkarten“, um den Startplatzkarten-Dialog zu öffnen. Gehen Sie wie folgt vor, um die Stellplatzkarten zu drucken:

1. Wählen Sie den Typ aus, welchen Sie drucken wollen.
2. Wählen Sie die Sortierung aus, nach welcher Sie die Stellplatzkarten drucken wollen.
3. Geben Sie noch an, ob die Linien zur Kartenunterteilung gedruckt werden sollen bzw. ob nach jedem Verein/Bewerb (kommt auf Sortierung an) ein Seitenumbruch gemacht werden soll.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Drucken“, um die Stellplatzkarten zu drucken.

7.7.3 Statistiken

Klicken Sie im Menü „Organisation“ auf „Statistiken“, um den Statistik-Dialog zu öffnen. Gehen Sie wie folgt vor, um die Statistik zu drucken:

1. Wählen Sie den Typ der Statistik aus, welchen Sie drucken wollen.
2. Wählen Sie gegebenenfalls eine Unterteilung aus mit welcher die Statistik in Unterstatistiken unterteilt werden soll.
3. Wählen Sie das gewünschte Layout aus. Die Layoutdateien befinden sich im Unterverzeichnis „Layouts“ des Track & Field Verzeichnisses. Sie können dort verschiedenste Layouts verwalten
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Drucken“, um die Statistik zu drucken.

Hinweis: Sie können das Layout selbstverständlich verändern. Öffnen Sie dafür die entsprechende pcg-Datei im Layoutsverzeichnis mit einem Texteditor oder mit Excel (mit der Angabe Text-Datei) und befolgen Sie die Anweisungen, die in dem Textdokument beschrieben sind.

7.7.4 Nenngelder

Klicken Sie im Menü „Organisation“ auf „Nenngelder“, um den Nenngeld-Dialog zu öffnen. Gehen Sie wie folgt vor, um die Nenngeldliste und die Rechnungen zu drucken:

1. Markieren Sie jene Vereine mit einem Häkchen, für welche Sie Rechnungen drucken wollen oder klicken Sie auf die Schaltfläche Alle auswählen.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Drucken“, um die Abrechnungsliste und die entsprechenden Rechnungen zu drucken.
3. Beachten Sie bitte, dass auf der Abrechnungsliste immer alle Vereine aufgelistet sind und die Auswahl nur einen Einfluss auf die zu druckenden Rechnungen hat.

7.7.5 Meldeübersicht

Klicken Sie im Menü „Organisation“ auf „Meldeübersicht“, um den Nenngeld-Dialog zu öffnen. Gehen Sie wie folgt vor, um die Meldeübersicht zu drucken:

1. Markieren Sie jene Vereine mit einem Häkchen, für welche Sie eine Meldeübersicht drucken wollen oder klicken Sie auf die Schaltfläche Alle auswählen.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Drucken“, um die Meldeübersicht zu drucken.

8 Durchführung

8.1 Zeiten/Daten erfassen

Daten eingeben

Bewerb: 15.05.2005 10:00 - 100m, Weibliche Jugend - Vorläufe Lauf: Lauf 1 Anmerkung

Seite: Seite 1 / 1 Leistungen Detailliert **Bewerb- und Laufauswahl** Status Setzen

Pos.	#	Name	Zeit	HZ	ENM	aW.	Rg.	Q.	Anmerkung
2	255	Morgenbesser Katharina	14,06	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/>	Anm. <input type="checkbox"/>
3	289	Burtscher Eva	12,78	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2	q	Anm. <input type="checkbox"/>
4	260	Scheriau Claudia	13,37	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	Anm. <input type="checkbox"/>
5	22	Anetzberger Teresa	13,59	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5	<input type="checkbox"/>	Anm. <input type="checkbox"/>
6	251	Holzfeind Lisa	12,42	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	q	Anm. <input type="checkbox"/>
7	374	Usgaard Lauren	13,59	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	Anm. <input type="checkbox"/>
8	391	Prantner Greta	14,13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7	<input type="checkbox"/>	Anm. <input type="checkbox"/>

Startzeit: Zusatzdaten 00:00:00 Windstärke: 0,2 m/s Inoffizielle Siegerzeit:

Drucken Legende **Bewerb abgeschlossen! 16 qualifiziert!** Beenden

Status 06.01.2007 14:37

8.1.1 Fensterbereiche

Bewerb- und Laufauswahl

Hier können Sie den Bewerb und den Lauf auswählen, den Sie bearbeiten wollen. Gehen Sie wie folgt vor, um einen Bewerb auszuwählen:

1. Wählen Sie den Bewerb aus der Liste aus oder geben Sie das Bewerbkürzel in das Textfeld vor der Kombinationsliste ein z.B. WIE und drücken Sie die Entertaste, damit die Bewerbe in der Liste entsprechend eingeschränkt werden. So können Sie bei vielen verschiedenen Klassen den entsprechenden Bewerb wesentlich schneller selektieren.
2. Wählen Sie anschließend den entsprechenden Lauf bei Laufbewerben oder die entsprechende Gruppe bei technischen Bewerben aus der Kombinationsliste aus.
3. Wählen Sie anschließend die „Seite“ aus, die Sie bearbeiten wollen. Das Starterfeld wird immer in Seiten zu je 12 Teilnehmern unterteilt, da auch genau 12 Teilnehmer auf die Wettkampfliste gedruckt werden. Damit können die Wettkampflisten möglichst schnell abgearbeitet werden können.

4. Bei Weit/Dreisprung-Bewerben wählen Sie bitte anschließend noch in der Kombinationsliste neben der Seitenauswahl aus, ob Sie Leistungen oder die Windwerte erfassen wollen. Dies ist jedoch nur bei detaillierter Eingabe erforderlich.
5. Bei technischen Disziplinen können Sie noch die Option auswählen, ob Sie alle Versuche (detailliert) eingeben wollen, oder ob Sie nur die Bestleistungen und eventuell den zugehörigen Wind erfassen möchten, in dem Sie das Häkchen bei der Option „detailliert“ setzen oder eben nicht.
6. Sobald Sie die Auswahl getroffen haben, wird im Eingabebereich das entsprechende Starterfeld angezeigt

Neben der Bewerb- und Laufauswahl können Sie auch den Status des Bewerbes setzen. Um den Status des aktuellen Bewerbes zu setzen gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf „Status setzen“, worauf sich das Statusfenster öffnet
2. Wählen Sie den entsprechenden Status aus der Kombinationsliste aus. Nachdem Sie die Ergebnisse eingegeben haben, setzen Sie bitte den Status auf „Ergebnisse offiziell“
3. Klicken Sie auf „OK“, um den Status zu speichern oder auf „Abbrechen“, um das Fenster zu schließen ohne den Status zu speichern.

Weiters können Sie auch zum aktuellen Lauf bzw. zur aktuellen Gruppe eine Anmerkung eingeben, die dann auch zum entsprechenden Lauf gedruckt wird. Gehen Sie dafür wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Anmerkung“, worauf sich das Anmerkungsfenster öffnet.
2. Geben Sie im Textfeld den gewünschten Text ein
3. Klicken Sie auf „OK“, um den Text zu speichern oder auf „Abbrechen“, um das Fenster zu schließen ohne den Text zu speichern.

Bitte beachten Sie, dass Sie auch die Möglichkeit haben zu jedem Teilnehmer eine Anmerkung zu speichern, um z.B. Rekorde oder Disqualifikationsgründe zum entsprechenden Teilnehmer zu speichern. Wie Sie dafür vorgehen müssen, finden Sie im Abschnitt „Eingabebereich“.

Zusatzdaten

Im Zusatzdatenbereich geben Sie für den aktuellen Lauf zusätzliche Daten ein. Es sind dies:

- Reale Startzeit (optional, wird nur sehr selten genutzt)
- Windstärke (nur bei Laufbewerben)
- Inoffizielle Siegerzeit (optional, nur bei Laufbewerben)

Die Windstärke und die inoffizielle Siegerzeit können Sie ohne Doppelpunkt und Beistrich eingeben, die Eingaben werden automatisch richtig formatiert.

8.1.2 Eingabebereich

Im Eingabebereich geben Sie die Ergebnisse inklusive aller notwendigen Detailangaben ein. Je nach Auswahl im Bewerb und Laufauswahlbereich wird das entsprechende Starterfeld angezeigt. Folgende Spalten werden angezeigt:

Pos.	Position oder Bahn innerhalb des Starterfeldes
#	Startnummer, über diese Spalte kann man auch auf leeren Bahnen bzw. an der letzten Position Nachmeldungen durchführen, in dem man die Startnummer hier eingibt und anschließend die Enter-Taste betätigt.
Name:	Name des Athleten oder der Staffel. Durch Doppelklick auf den Namen gelangt man zum Athleten- bzw. Staffeleingabefenster, sodass man hier sehr schnell Änderungen vornehmen kann

Je nach dem ob man die Option „Detailliert“ ausgewählt hat oder nicht, sind die nächsten Spalten die Eingabefelder der einzelnen Versuche bzw. Höhen. Bei den horizontalen Sprüngen und bei den Wurfbewerben können Sie die Werte ohne Beistriche erfassen. Fehlversuche geben Sie bitte mit „x“ oder am Nummernblock als „x“ oder „+“ ein. Ausgelassene Versuche geben Sie mit einem „-“, ein.

Bei Hoch/Stabhochsprungbewerben geben Sie bitte „o“ für gelungene Versuche und „x“ für gerissene Versuche ein. Alternativ können Sie auch am Nummernblock für gelungene Versuche „0“ und für gerissene Versuche „x“ oder „+“ eingeben.

Bestleistung	Die nächste Spalte ist das Eingabetextfeld für die Bestleistung. Bei detaillierter Eingabe von technischen Disziplinen kann dieses Feld nicht bearbeitet werden. Bei Läufen bzw. undetaillierter Eingabe müssen keine Doppelpunkte oder Beistriche eingegeben werden und der Eingabewert wird bei verlassen des Feldes automatisch formatiert.
Wind:	Im Windeingabefeld kann der Wind für die Bestleistung eingegeben werden. Diese Spalte ist nur bei undetaillierter Eingabe von Sprungbewerben sichtbar.
ENM:	Erhöhtes nachträgliches Meldegeld. Hier kann angegeben werden, ob bei dieser Meldung der erhöhte Meldegeldsatz angewandt werden soll oder nicht. Ist insbesondere bei Nachmeldungen von Vorteil
AW.:	Angabe, ob die Leistung gewertet werden soll oder eben als „Aus der Wertung“ in die Ergebnisliste aufgenommen werden soll
Rg.:	Rang, wird normalerweise automatisch berechnet, kann jedoch auch manuell überschrieben werden. Sobald Sie dies tun, erscheint eine Sicherheitsabfrage, die Sie entsprechend mit Ja beantworten müssen und dieses Rangfeld wird gelb markiert und nicht mehr automatisch berechnet. Wenn Sie dies wieder aufheben wollen, löschen Sie bitte den Rang aus dem Feld heraus und verlassen Sie das Feld mit der Enter- oder Tabulatortaste.
Q:	Die Qualifikation für die nächste Runde wird automatisch markiert, sie können diese jedoch auch manuell ändern. Bei einem Verzicht müssen Sie hier bitte „v“ eintragen bzw. bei einer Los-Entscheidung beim unterlegenen Teilnehmer ein „*“ eintragen.
Anm.:	Hier können Sie eine Anmerkung zu jedem Athleten speichern z.B. können Sie so auf einen geschafften Rekord hinweisen bzw. tragen Sie hier auch entsprechende Disqualifikationsgründe ein. Sobald eine Anmerkung eingegeben wurde, wird die Schaltfläche Gelb eingefärbt, sodass Sie immer sofort sehen, dass bei diesem Athleten eine Anmerkung hinterlegt ist. Um die Anmerkung zu lesen müssen Sie lediglich mit dem Mauszeiger über die Schaltfläche fahren und der Anmerkungstext wird als Tooltip angezeigt.
Prüffeld:	Die Software überprüft alle Eingaben auf deren Plausibilität und zeigt die Qualität der Eingabe an, in dem das Prüffeld bzw. auch die Eingabefelder entsprechend den Ampelfarben eingefärbt werden. Mehr dazu im Abschnitt „Eingabeüberprüfung“.

Teilnehmerstatus setzen

Wenn ein Teilnehmer nicht an den Start geht, aufgibt oder disqualifiziert wird, können Sie dies ebenfalls eingeben, in dem Sie folgende Buchstaben in das Bestleistungsfeld bzw. in das Versuchsfeld (wenn diese sichtbar sind) eingeben:

- n ... Nicht am Start
- b ... Abgemeldet
- a ... Aufgegeben
- d ... Disqualifiziert

Diese Angaben sowie auch die restlichen Eingaben können Sie im Programm auch aufrufen, in dem Sie auf die Schaltfläche „Legende“ klicken.

Wenn Sie ein „d“ für die Disqualifikation eingeben, wird automatisch das Anmerkungsfenster geöffnet, um den Disqualifikationsgrund zu erfassen. Sollten Sie keinen Disqualifikationsgrund erfassen und das Fenster einfach schließen, so wird die Anmerkungsfläche dieses Athleten rot gefärbt, um Ihnen anzuzeigen, dass hier der Disqualifikationsgrund fehlt.

8.1.3 Höhen bearbeiten

Wenn Sie bei Hochsprungbewerben die einzelnen Höhen eingeben wollen, so müssen Sie vorher die Höhen definiert haben. Obwohl Sie das ja bereits bei der Rundendefinition machen können, wird es in den meisten Fällen notwendig sein, diese Höhen dann an die tatsächlich gesprungenen Höhen anzupassen. Um dies zu machen, klicken Sie bitte auf die Schaltfläche „Höhen bearbeiten“, damit sich das Höhen-Fenster öffnet und gehen Sie weiter wie folgt vor:

Neue Höhe anlegen

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Neu“, um eine neue Höhe anzulegen.

Geben Sie die Höhe für den Sprung an. Sollte der Sprung zu einem Jump-Off gehören, so müssen Sie dies explizit angeben. Bei einem Jump-Off müssen Sie dann zusätzlich noch die Reihenfolge angeben.

Klicken Sie auf Speichern, um die Höhe zu speichern.

Höhe bearbeiten

Wählen Sie die entsprechende Höhe aus der Liste „Definierte Höhen“ aus

Klicken Sie auf „Bearbeiten“ und ändern Sie die entsprechenden Werte

Klicken Sie anschließend auf „Speichern“, um die Änderungen zu speichern

Höhe löschen

Wählen Sie die entsprechende Höhe aus der Liste „Definierte Höhen“ aus

Klicken Sie auf „Löschen“, um die entsprechende Höhe zu löschen. Beachten Sie, dass mit der Höhe auch alle zu dieser Höhe gespeicherten Ergebnisse gelöscht werden.

8.1.4 Drucken

Um die Ergebnisliste für den entsprechenden Bewerb zu drucken, klicken Sie bitte auf die Schaltfläche „Drucken“ worauf hin der Druckdialog erscheint. Im Druckdialog sind bereits alle Einstellungen für den aktuellen Bewerb gesetzt, d.h. Sie brauchen eigentlich diesen Dialog nur mehr mit der Eingabetaste bestätigen.

8.1.5 Eingabeüberprüfung

Seltec Track & Field verfügt über eine einmalige Eingabeüberprüfung, welche Ihre Eingabe auf deren Richtigkeit überprüft. Diese Überprüfung dient als Hilfestellung und färbt das Prüffeld bzw. auch die einzelnen Ergebnisfelder in den Ampelfarben ein:

Grün oder weiß:	Eingabe ist in Ordnung
Gelb:	Eingabe ist möglicherweise nicht korrekt oder leicht außerhalb der Prüfgrenzen. Bitte überprüfen Sie diesen Wert
Rot:	Wert fehlt oder weicht stark von den Prüfgrenzen ab. Dieser Wert ist höchst wahrscheinlich falsch.

Wenn Sie mit dem Mauszeiger über ein entsprechend eingefärbtes Feld fahren und den Mauszeiger kurz stehen lassen, wird Ihnen per Tooltip angezeigt, warum dieses Feld eingefärbt wurde.

Folgende Vergleiche bzw. Überprüfungen werden durchgeführt:

- Eingegebener Wert wird mit Meldewert verglichen
- Detailwerte werden miteinander verglichen und zu große Abweichungen vom Durchschnitt markiert
- Die Bestleistungen innerhalb des Starterfeldes werden verglichen und eine zu große Abweichung vom Mittelwert markiert.

Zusätzlich zur Überprüfung der einzelnen Werte wird auch überwacht, ob alle Ergebnisse eingegeben wurden bzw. wie viele noch offen sind und es wird die Anzahl der qualifizierten Teilnehmer für die nächste Runde überwacht. Dieses Prüffeld finden Sie unten neben der Schaltfläche „Legende“. Folgende Statusanzeigen sind möglich:

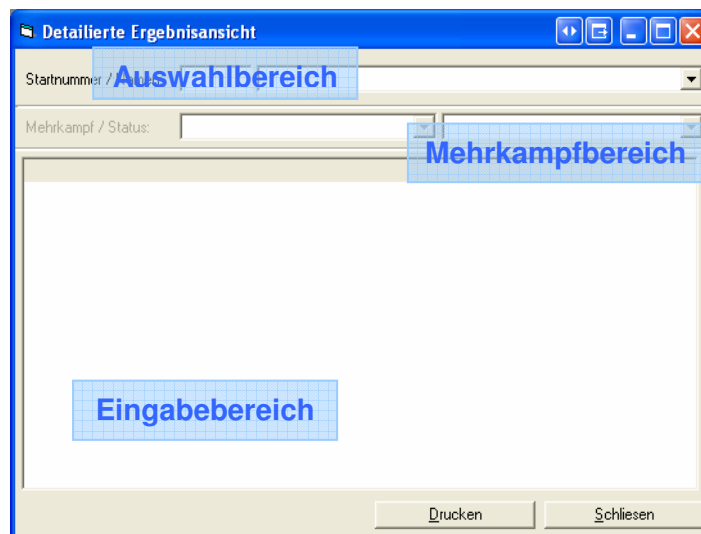
Grün:	Alle Ergebnisse wurden eingetragen und die richtige Anzahl der Teilnehmer ist für die nächste Runde qualifiziert
Gelb:	Ergebnisse wurden noch nicht vollständig eingegeben oder es sind zu wenige qualifiziert.
Rot:	Es sind zu viele Teilnehmer für die nächste Runde qualifiziert (bei Ex Aeqo Ergebnissen am letzten Platz). Es wird angezeigt wie viele zu viel qualifiziert sind und um welche Startnummern es sich dabei handelt.

8.2 Listen drucken

Im Menü „Listen drucken“ finden Sie sämtliche Formen von Ergebnislisten. Folgende Ausdrücke können Sie über dieses Menü vornehmen:

- Ergebnislisten: Druckt die Ergebnislisten von den einzelnen Bewerb
- Sonderwertung: Druckt die Ergebnislisten für Mehrkämpfe und DMM-Wettkämpfe
- Presselisten: Druckt die Ergebnislisten von den einzelnen Bewerb bis zu einem gewissen Platz. Dieser ist über den Druckdialog einstellbar
- Ergebnisübersicht: Druckt die Ergebnisse nach Vereinen und Teilnehmern geordnet.

8.3 Detaillierte Ergebnisansicht



8.3.1 Fensterbereiche

Auswahlbereich

Hier wählen jenen Athleten mittels Startnummer bzw. Namen aus den Siebearbeiten wollen.

Mehrkampfbereich

Wenn es sich bei diesen Bewerb um einen Mehrkampf handelt, dann wird dieser automatisch Frei geschaltet. Hier kann man dann auch den Status des Mehrkampfwerbes setzen.

Eingabebereich

Hier können Sie in der ersten Spalte das Ergebnis des Athleten bearbeiten bzw. die Stati bearbeiten.

Stati:

- o ... Ohne gültigen Versuch
- n ... Nicht am Start
- b ... Abgemeldet
- a ... Aufgegeben
- d ... Disqualifiziert

9 Extras

9.1 Import und Export

Wählen Sie im Menü Extras den Menüpunkt Importieren/Exportieren, um die Import- und Exportfunktionen von SELTEC Track & Field zu nutzen. Der Import- und Exportassistent unterstützt Sie beim Import und Export der Daten.



Importieren

Je nach ausgewähltem Austauschformat können folgende Daten importiert werden:

- Stammdaten (Vereine und Athleten)
- Meldungen
- Vereinsdaten

Gehen Sie wie folgt vor, um Daten zu importieren

1. Wählen Sie das gewünschte Format aus der Kombinationsliste aus.
2. Wählen Sie aus, welche Daten Sie importieren möchten. Eine Beschreibung des ausgewählten Imports finden Sie im Feld „Beschreibung“
3. Aktivieren Sie die Kontrollbox „Vorhandene Datensätze löschen“, um vor dem Import sämtliche bereits vorhandenen Datensätze zu löschen.
4. Klicken Sie auf „Importieren“, um den Dateiauswahldialog zu öffnen. Wählen Sie die Datei aus und klicken Sie auf „Öffnen“, um den Import der Daten zu starten. Je nach Datenmenge kann dies einige Zeit dauern. Der Fortschritt wird Ihnen mit einem Fortschrittsbalken angezeigt.

Exportieren

Je nach ausgewähltem Austauschformat können folgende Daten exportiert werden:

- Meldungen
- Ergebnisse

Gehen Sie wie folgt vor, um Daten zu exportieren

1. Wählen Sie das gewünschte Format aus der Kombinationsliste aus.
2. Wählen Sie aus, welche Daten Sie exportieren möchten. Eine Beschreibung des ausgewählten Exports finden Sie im Feld „Beschreibung“
3. Klicken Sie auf „Exportieren“, um den Datei-Speichern-Dialog zu öffnen. Geben Sie einen Dateinamen an und klicken Sie auf „Speichern“, um den Export der Daten zu starten. Je nach Datenmenge kann dies einige Zeit dauern. Der Fortschritt wird Ihnen mit einem Fortschrittsbalken angezeigt.

9.2 HTML-Ausgabe

Im Menü „Extras“ finden Sie unter dem Menü „HTML-Export“ alle möglichen Listen für den HTML-Export:

- Teilnehmerliste
- Meldeliste
- Startliste
- Ergebnisliste
- Sonderwertungen (Mehrkämpfe und DMM-Wettkämpfe)

Gehen Sie wie folgt vor, um die entsprechende Liste als HTML-Datei zu exportieren:

1. Klicken Sie unter dem Menü „HTML-Export“ auf die entsprechende Liste, die Sie exportieren möchten. Daraufhin öffnet sich das HTML-Export-Fenster
2. Wählen Sie in der Kombinationsliste aus, ob Sie alle Bewerbe oder nur einen einzelnen Bewerb exportieren möchten. Bei Sonderwertungen haben Sie nur die Möglichkeit alle Sonderwertungen zu exportieren.
3. Geben Sie in den Optionsfelder an, ob Sie nur die Bestleistungen ausgeben wollen oder alle Detailergebnisse. Geben Sie weiters an, ob Sie Punkte bei Mehrkampfeinzelergebnissen ausgeben wollen und ob Sie eine Menü geführte Navigation haben wollen.
4. Geben Sie an, ob die Ausgabe im modernen HTML 4.01-Format oder im alten Text-Format (sowie Cosa/Cosawin und Rieping) erfolgen soll.
5. Geben Sie anschließend den Dateinamen an, in dem Sie in der Zeile „HTML-Datei wählen“ auf „Durchsuchen“ klicken. Daraufhin öffnet sich der Datei-Speichern-Dialog, über den Sie den Dateinamen angeben können.
6. Optional können Sie noch eine eigene Stylesheet-Datei angeben. Details dazu siehe unten.
7. Klicken Sie anschließend auf „OK“, um die HTML-Datei auszugeben oder auf „Abbrechen“, um das Fenster zu verlassen

Hinweis: Eine moderne HTML-Ausgabe besteht immer aus 2 Dateien: einer Datendatei mit der Endung HTML oder HTM und einer Formatierungsdatei mit der Endung css. Seltec Track & Field bietet diesen Standard und gibt für die Formatierung eine eigene „styles.css“ Stylesheet-Datei aus. Diese Standardformatierung liegt im Unterverzeichnis „Layouts“ des Track & Field-Verzeichnisses und Sie können diese Datei selbstverständlich Ihren eigenen Vorstellungen mit einem Stylesheet-Editor (z.B. Bradbury Topstyle, Macromedia Dreamweaver oder aber auch Microsoft Frontpage) anpassen. Bitte beachten Sie, dass beide Dateien (die HTML-Datei und die CSS-Datei) immer im gleichen Verzeichnis liegen müssen, da ansonsten die Formatierung verloren geht.

Auch wenn Sie die HTML-Datei auf einem Web-Server veröffentlicht wird, muss die CSS-Datei im selben Verzeichnis liegen. Großer Vorteil ist jedoch, dass die CSS-Datei nur einmal dort liegen muss, egal wie viele HTML-Dateien in diesem Verzeichnis vorhanden sind.

Tip: Wenn Sie eine Datei ausgeben möchten, die Sie später im Word weiter verarbeiten möchten, so wählen Sie als Format das Textformat. Dies ist zwar nicht besonders attraktiv, aber sehr einfach per Copy & Paste im Word zu vereinfachen. Wenn Sie die Datei nur zur Veröffentlichung im Internet verwenden wollen, empfehlen wir Ihnen auf jeden Fall das HTML 4.01-Format aus optischen Gründen.

9.3 Listen bearbeiten

Die Namen der Spaltenköpfe sowie die Definition, welche Spaltenköpfe überhaupt gedruckt werden, legt man unter dem Menüpunkt Listen editieren fest. Gehen Sie wie folgt vor, um eine Liste zu editieren:

1. Wählen Sie den Listentyp, welchen Sie editieren wollen aus
2. Wählen Sie anschließend den Spaltennamen der Spalte aus, welche Sie ändern wollen und klicken Sie auf Gewähltes Feld editieren.
3. Sie können dann den Spaltennamen editieren, sowie die Kontrollbox setzen, ob diese Spalte gedruckt werden soll oder nicht.
4. Klicken Sie zum Schluss auf OK, um die Änderungen zu speichern.

9.4 Wettkampfdatei reparieren

Sollte Ihr Computer während eines Speichervorgangs in der Datenbank abstürzen, kann in seltenen Fällen die Datenbank beschädigt werden. Mit dieser Funktion sind Sie jedoch in der Lage eine beschädigte Datenbank wieder zu reparieren. Wenden Sie diese Funktion bitte an, wenn sich die Datei über die normale Wettkampf-Öffnen-Funktion nicht mehr öffnen lässt. Gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie im Menü „Extras“ auf „Wettkampfdatei reparieren“, damit der Datei-Öffnen-Dialog erscheint.
2. Wählen Sie die entsprechende Wettkampfdatei aus und klicken Sie auf „Öffnen“
3. Anschließend wird die Datei repariert und sofort geöffnet, damit sie entsprechend weiter arbeiten können

9.5 Optionen

Wählen Sie im Menü „Extras“ den Menüpunkt „Optionen“, um die Standard-Einstellungen für SELTEC Track & Field zu konfigurieren. Folgende Einstellungen können getroffen werden:

9.5.1 Registerkarte Allgemein

Hier finden Sie alle allgemeinen Einstellungen wie z.B. die Programmsprache, sowie die Drucksprache. Bitte beachten Sie, dass eine Umstellung der Programmsprache einen Neustart der Software erforderlich macht.

9.5.2 Drucken

Hier finden sämtliche Standardeinstellungen für das Drucken. Folgende Einstellungen sind verfügbar:

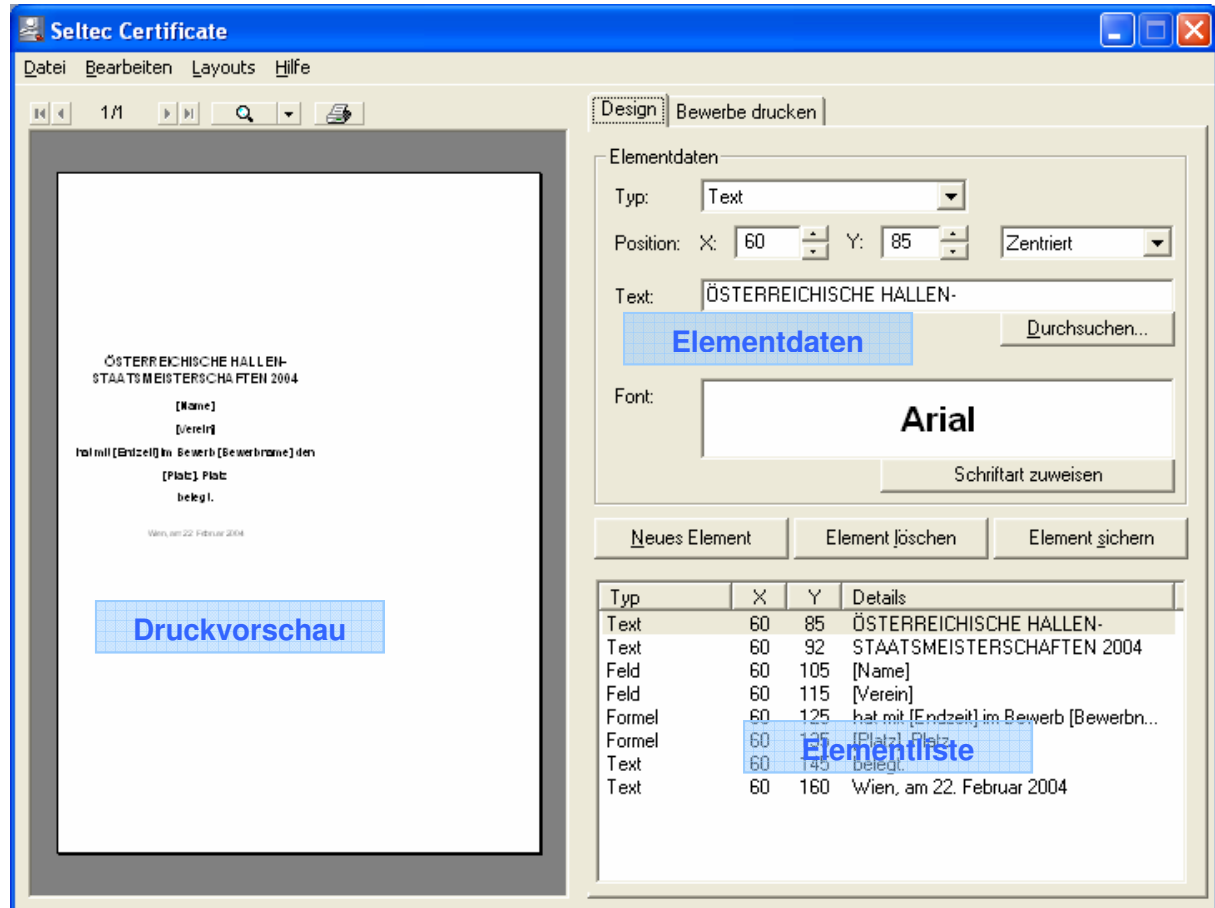
- Protokoll Exemplare: Standardeinstellung für die Anzahl der Kopien beim Ausdruck von Wettkampflisten
- Ergebnislisten Exemplare: Standardeinstellung für die Anzahl der Kopien beim Ausdruck von Ergebnislisten
- Listen-Drucker: Standarddrucker für den Ausdruck aller Listen
- Listen-Einzugschacht: Standard-Einzugschacht für den Ausdruck aller Listen
- Listen-Drucker: Standarddrucker für den Ausdruck der Urkunden
- Listen-Einzugschacht: Standard-Einzugschacht für den Ausdruck der Urkunden

10 Hilfemenü

Im Hilfemenü finden Sie die Online-Hilfe, sowie das Programm-Info-Fenster. Die Online-Hilfe bietet Ihnen die Informationen des Handbuchs in elektronischer Form, damit Sie während des Wettkampfes schnell darauf zugreifen können.

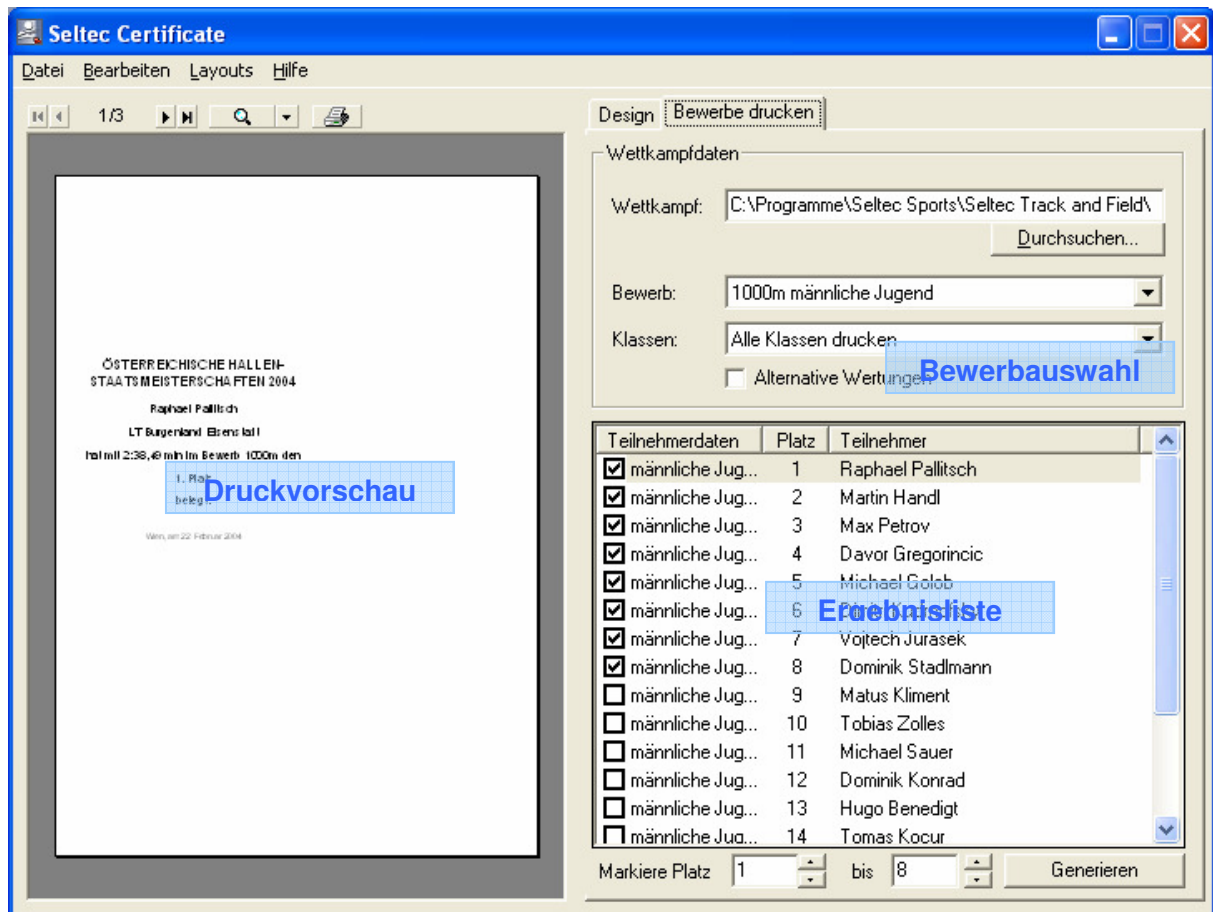
11 Urkundendruck – Certificate

Der Urkundendruck wird über ein eigenes Programm abgewickelt, welches es ermöglicht die Urkunden sowohl lokal als auch über das Netzwerk zu drucken. Sie starten das Urkundenprogramm „Certificate“, in dem Sie im Startmenü im Track & Field Ordner das Programm „Certificate“ starten.



Eingabe und Bedienelemente im Designmodus

Vorschaufenster:	Vorschau mit allen Elementen (immer im A4 Format)
Elementliste:	Liste mit allen Feldern, welche automatisch aufgefüllt werden.
Elementdaten:	Detaildaten des ausgewählten Feldes
Neues Element:	Anlegen eines neuen Elementes
Element löschen:	Löscht das im Moment in der Liste ausgewählte Element
Element sichern:	Speichert Änderungen an einem Element bzw. ein neues Element.



Eingabe und Bedienelemente im Druckmodus

- Druckvorschau:** Im Vorschaubereich sieht man die aktuelle Urkunde mit ausgefüllten Feldern
- Wettkampf:** Die aktuell geöffnete Wettkampfdatei. Um eine Wettkampfdatei zu öffnen klicken Sie bitte auf Durchsuchen.
- Bewerb:** Aktueller Bewerb für welchen die Urkunden gedruckt werden sollen.
- Klassen:** Aktuelle Klasse, für welche die Urkunden gedruckt werden sollen. Standardmäßig werden für alle Klassen urkunden gedruckt.
- Alternative Wertungen:** Wenn Sie dieses Feld anhacken, werden statt der Klassen, die alternativen Wertungen des Bewerbes angezeigt, für welche Sie Urkunden drucken können.
- Ergebnisliste:** Liste mit der Ergebnisliste für den ausgewählten Bewerb und die ausgewählte Klasse/alternative Wertung. Alle angehakten Teilnehmer werden beim Urkundendruck berücksichtigt.
- Platzmarkierung:** Es werden automatisch Häkchen im angegebenen Platzbereich gesetzt.
- Drucken:** Druckt die selektierten Urkunden in den Vorschaubereich. Um Sie auf den Drucker auszugeben, klicken Sie bitte auf das Druckersymbol oberhalb des Vorschaubereiches und bestätigen Sie den Druckdialog mit OK.

11.1.1 Menüstruktur:

Dateimenü

Im Dateimenü finden Sie alle Datei orientierten Funktionen:

Neue Urkunde: Initialisiert das Urkundenprogramm und legt eine neue leere Urkundendatei an.

Urkunde öffnen: Wählen Sie diesen Menüpunkt, um eine bestehende Urkundendatei zu öffnen.

Urkunde speichern: Wählen Sie diesen Menüpunkt, um die aktuelle Urkundendefinition dauerhaft zu speichern.

Beenden: Beendet das Programm

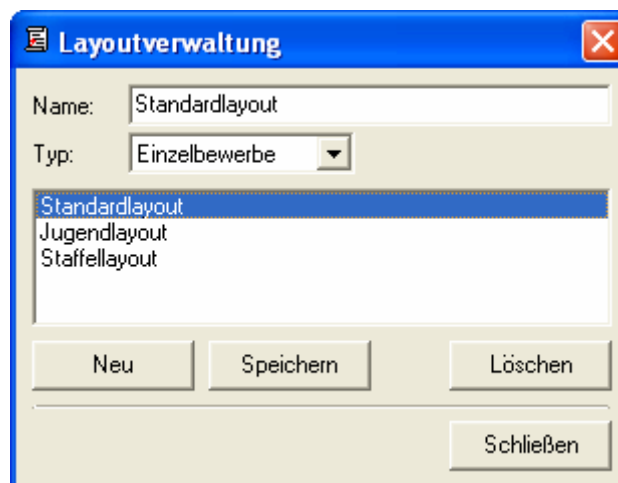
Layouts

Im Menü Layouts können Sie neue Layouts anlegen, verwalten und bearbeiten und Sie können zwischen verschiedenen Layouts hin und her schalten. Näheres im Kapitel Layouts.

11.1.2 Layouts verwalten

Wenn Sie einen Wettkampf durchführen kann es sein, dass sie verschiedenartige Urkundenlayouts brauchen, z.B. für Einzel- und Staffelnbewerbe, Mehrkampf und DMM

Standardmäßig ist ein Layout automatisch angelegt, sie können jedoch beliebig viele weitere Layouts anlegen. Um dies zu machen, wählen Sie bitte im Menü „Layouts“ den Menüpunkt „Layouts ...“.



Bedienelemente:

Name: Name des aktuellen Layouts. Dieser Name erscheint dann in der Liste des Layoutmenüs

Typ: Typ des aktuell ausgewählten Layouts (Einzelbewerb, Staffelnbewerb, Mehrkampf, Mehrkampfmannschafts- und Mannschaftslayout)

Layoutliste: Liste mit allen Layouts. Wählen Sie hier das gewünschte Layout, um es im oberen Bereich zu bearbeiten.

Neues Layout anlegen.

Gehen Sie wie folgt vor, um ein neues Layout anzulegen:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Neu“. Daraufhin wird das Namensfeld gelöscht und ein neuer Eintrag angelegt.
2. Geben Sie den Name für das Layout an und wählen Sie den gewünschten Typ aus. Der Typ bestimmt später darüber, welche Datenfelder sie auswählen können für Ihr Layout bzw. die Art der Ergebnisliste
3. Klicken Sie anschließend auf „Speichern“, um das Layout zu speichern.

Layout editieren

Um ein bestehendes Layout zu editieren gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Wählen Sie das gewünschte Layout aus der Layoutliste aus
2. Ändern Sie den Namen oder den Typ
3. Klicken Sie auf „Speichern“, um die gemachten Änderungen zu übernehmen,

Layout löschen

Um ein bestehendes Layout zu löschen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Wählen Sie das zu löschende Layout aus der Liste aus
2. Klicken Sie anschließend auf „Löschen“ und bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage mit OK.

Anschließend können Sie diese Layouts im Menü Layouts auswählen. Das angehakte Layout ist immer das aktive, sowohl zum Bearbeiten als auch für den Urkundendruck.

11.1.3 Urkundenlayout bearbeiten

Wählen Sie im Menü Layouts das gewünschte Layout aus dem Menü. Es wird in den Vorschaubereich geladen und Sie sehen die Felddefinitionen im Vorschaubereich. Bitte beachten Sie noch dass sie die Registerkarte Design ausgewählt haben, damit Sie das Layout bearbeiten können.

Neues Feld anlegen

Um ein neues Feld anzulegen gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf „Neues Element“, damit ein neues Element angelegt wird
2. Legen Sie den Typ des Feldes fest, Sie haben folgende Auswahlmöglichkeit:
 - Datenbankfeld: Liefert den Inhalt eines Feldes zurück
 - Textfeld: Definiert ein Feld mit fixer Textinformation
 - Graphik: Definiert ein Bild oder eine Graphik, welche gedruckt werden soll
 - Formel: Sie können Textfelder und Datenbankfelder auch mischen, indem Sie ein Formelfeld anlegen

3. Geben Sie die Position an. Es wird die X und Y Koordinate in Millimeter gemessen vom Linken, oberen Eckpunktes eines Din-A4 Blattes angegeben.
4. Geben Sie die Ausrichtung an. Der Feldinhalt wird dann an der angegebenen Position entsprechend ausgerichtet angezeigt.
5. Feld/Text/Graphik/Formel: In diesen Feldern wird abhängig vom Feldtyp angegeben, was in dem Feld dargestellt werden soll.
 1. Feld: Datenbankfeld
 2. Text: Fixer Text, welchen Sie hier eingeben
 3. Graphik: Der Pfad der Graphikdatei wird hier angegeben. Bitte beachten Sie, dass wenn Sie die Urkundendatei kopieren, auch die Graphikdatei mitkopieren müssen und den Pfad möglicherweise anpassen müssen.
 4. Formel: Text mit eingebetteten Datenbankfeldern. Die Datenbankfelder werden innerhalb des Textes in eckigen Klammern geschrieben und werden dann nahtlos integriert.
 5. Hintergrundbild: Fügt ein Hintergrundbild in die Urkunde ein. Wenn Sie dies verwenden wollen, müssen Sie diesen Eintrag immer als erstes Element im Urkundenlayout anlegen
6. Font: Eine Vorschau des ausgewählten Fonts. Klicken Sie bitte auf „Schriftart zuweisen“, um in den Schriftartendialog zu gelangen. Dort legen Sie bitte Schriftart, Größe und Attribute fest.
7. Klicken Sie anschließend auf „Element Speichern“, um das neue Element zu speichern und in die Liste aufzunehmen.

Bestehendes Element bearbeiten

Gehen Sie wie folgt vor, um ein bestehendes Element zu bearbeiten:

1. Wählen Sie das Element aus der Liste aus
2. Ändern Sie die entsprechenden Daten
3. Klicken Sie anschließend auf „Element speichern“, um die Änderungen abzuspeichern.

Bestehendes Element löschen

Gehen Sie wie folgt vor, um ein bestehendes Element zu bearbeiten:

1. Wählen Sie das Element aus der Liste aus
2. Klicken Sie anschließend auf „Element löschen“ und bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage mit OK, um das Element zu löschen.

Um alle Layouts dauerhaft zu speichern, wählen Sie bitte im Menü „Datei“, den Menüpunkt „Urkunde speichern“. Im Dateidialog wählen Sie bitte den Pfad für die Urkundendatei aus, und geben den entsprechenden Dateinamen an.

11.1.4 Urkunden drucken

Um die Urkunden zu drucken, gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Wählen Sie im Menü Layouts jenes Layout aus, nach welchem Sie die Urkunden drucken wollen.
2. Wählen Sie anschließend die Registerkarte „Bewerbe drucken“ aus, um in den Druckbereich zu gelangen
3. Sollten Sie noch keinen Wettkampf geöffnet haben, klicken Sie bitte auf „Durchsuchen“ und wählen Sie mit dem Dateidialog die entsprechende Wettkampfdatei aus, welche nun dauerhaft geöffnet wird. Die Datei kann dabei sowohl lokal auf der Festplatte liegen als auch auf einem freigegebenen Netzlaufwerk.
4. Wählen Sie anschließend den Bewerb aus, für welchen Sie die Urkunden drucken wollen.
5. Optional können Sie auch die Klasse auswählen. Standardmäßig werden die Urkunden für alle Klassen innerhalb des Bewerbes gedruckt.
6. Wenn Sie die Checkbox „Alternative Wertungen“ anhaken, werden anstatt der Klassen die alternativen Wertungen angezeigt.
7. Je nach Auswahl, wird im Ergebnislistenbereich nun die Ergebnisliste für den ausgewählten Bewerb und auch für die ausgewählte Klasse oder alternative Wertung angezeigt. Standardmäßig werden alle Teilnehmer, welche innerhalb des Rangbereichs liegt angehakt, so dass für diese Teilnehmer eine Urkunde gedruckt wird. Sie können daran jedoch jederzeit eine Änderung vornehmen.
8. Ganz unten können Sie noch festlegen, für welchen Rangbereich (Von/Bis) Sie Urkunden standardmäßig drucken wollen. Dieser Bereich wird dann in der Ergebnisliste automatisch markiert.
9. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Drucken“, um die Urkunden in der Vorschau zu generieren. Sollte alles passen, klicken Sie bitte oberhalb des Vorschaubereiches auf das Druckersymbol und bestätigen den Druckdialog mit OK.

12 Timing Client

Der Timing Client entspricht von den Funktionen in etwa dem Datenerfassungsfenster in der Hauptsoftware, beinhaltet aber neben den reinen Eingabemöglichkeiten noch die Möglichkeit Daten automatisch zu erfassen. Zudem sind nur die Laufbewerbe sichtbar. Die Datenerfassungsroutinen sind identisch mit jenen des Auswertungsprogramms, daher werden hier nur jene Funktionen erklärt, welche zur automatischen Datenerfassung benötigt werden:



12.1.1 Bewerbauswahl

Wie auch im Daten-Erfassungsdialog des Hauptprogrammes wählen Sie hier den gewünschten Bewerb, sowie den gewünschten Lauf, den Sie bearbeiten wollen aus. Zusätzlich können Sie den Bewerbstatus ändern. Um den Bewerbstatus zu ändern gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Bewerbstatus“, um das Statusfenster zu öffnen
2. Wählen Sie den entsprechenden Status aus der Kombinationsliste aus.
3. Klicken Sie anschließend auf „OK“, um den Status zu speichern oder auf „Abbrechen“ um das Fenster zu schließen

Wenn Sie ein Fotofinishsystem haben, das Startlisten verarbeiten kann, so klicken Sie bitte vor jedem Lauf auf „Export -> Timing“, um die Startliste an die Fotofinishsoftware zu schicken.

12.1.2 Live!Server Elemente

Wenn Sie über eine Stadionversion verfügen und die Software den Live!Server erkannt hat, so erscheinen neben der Bewerberauswahl auch noch folgende Schaltflächen:

- Get Config
- Get Startlist
- Send Results

Sowie die Kombinationsliste für den Status des aktuellen Laufes.

Wenn Sie mit dem Live-Server arbeiten, arbeiten Sie auf einer lokalen Datenbank, die zu Beginn komplett leer ist und Sie holen sich vom Live-Server die Startlisten und schicken die Ergebnisse an den Live-Server. Bitte beachten Sie, dass die Connection-Anzeige immer grün sein muss, damit eine Übertragung erfolgen kann. Wenn Sie rot ist, so besteht keine Verbindung, was zwei Ursachen haben kann:

- Netzwerkverbindung zum Server ging verloren. Bitte überprüfen Sie die Kabel bzw. den Switch, an dem die Computer angeschlossen sind. Mit dem Ping Befehl können Sie am einfachsten überprüfen, ob Sie eine Verbindung haben
- Live!Server wurde geschlossen. Wenn Sie zwar eine Verbindung haben, aber das Connection-Feld trotzdem rot anzeigt, so wurde entweder die Live-Server-Software geschlossen oder es liegt ein IP-Adressen-Konflikt vor. Bitte kontrollieren Sie zuerst, ob die Live!Server Software noch läuft und anschließend die IP-Adressen aller Computer im Netzwerk, ob jede IP-Adresse auch wirklich nur einmal vorkommt.

Gehen Sie bitte wie folgt vor, wenn Sie mit dem Live-Server arbeiten:

1. Am Anfang klicken Sie bitte auf „Get Config“, um die Klassen und Bewerbstruktur zu bekommen. Sobald der Vorgang abgeschlossen ist (das kann wenige Sekunden dauern), bestätigen Sie bitte das Fenster mit „OK“ und Sie sollten nun alle Bewerbe in der Bewerberauswahl sehen.
2. Wählen Sie den nächsten Bewerb aus der Kombinationsliste aus und klicken Sie anschließend auf „Get Startlist“, um die Startliste (sowie eventuell bereits erfasste Ergebnisse) vom Server herunterzuladen.
3. Kurz bevor der erste Lauf beginnt, setzen Sie bitte den Lauf-Status im Kombinationslistenfeld auf „Aktive“ (Gelb).
4. Erfassen Sie die Daten des Laufes entweder manuell oder eben durch die direkte Übernahme des Fotofinish
5. Sobald Sie alle Daten des Laufes erfasst haben, klicken Sie bitte auf „Send Results“ und setzen den Lauf Status auf „Official“. Sollte noch ein Ergebnis unklar sein, so klicken Sie trotzdem auf „Send Results“, setzen den Status nur auf „Finished“. Sobald Sie dann nachträglich das richtige Ergebnis erfasst haben, setzen Sie den Status auf „Official“ und klicken noch einmal auf „Send Results“

12.1.3 Zusatzdaten

In diesem Bereich werden die laufbezogenen Zusatzdaten erfasst

Startzeit:	Offizielle Startzeit des Laufes (Daten vom Photofinish)
Inoffizielle Siegerzeit:	Lichtschranksiegerzeit des aktuellen Laufes
Windstärke:	Windgeschwindigkeit im aktuellen Lauf

12.1.4 Eingabebereich

Im Eingabebereich wird das Starterfeld für den aktuellen Lauf angezeigt. Hier können Sie sowohl die Zeiten jedes Athleten erfassen, sowie eventuell auch den entsprechenden Status (z.B. nicht anwesend, aufgegeben oder disqualifiziert) angeben.

Gehen Sie wie folgt vor, um die Daten manuell zu erfassen:

1. Klicken Sie in das entsprechende Eingabefeld oder springen Sie mit der Tabulatortaste dort hin
2. Geben Sie die Zeit ohne Doppelpunkt und Komma ein. Die Zeit wird bei verlassen des Feldes automatisch formatiert. Sobald Sie das Feld verlassen wird die Zeit auch gespeichert.
3. Wählen Sie gegebenenfalls den Status in der Kombinationsliste aus
4. Geben Sie gegebenenfalls im Textfeld daneben den Disqualifikationsgrund oder sonstige Anmerkungen ein.

Bei Fotofinishentscheidungen, die auf Tausendstel ausgewertet werden, können Sie auch das Tausendstel erfassen. Gehen Sie dafür wie folgt vor:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den entsprechenden Athleten, worauf sich ein Pop-Up-Menü öffnen.
2. Wählen Sie im Menü „Tausendstel angeben“ das entsprechende Tausendstel aus. Daraufhin wird das Tausendstel zur Zeit dazu gespeichert, was ihnen auch durch einen „*“ bei der Zeit markiert wird.

Um das Tausendstel wieder zu entfernen, gehen Sie wie folgt vor

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den entsprechenden Athleten, worauf sich ein Pop-Up-Menü öffnen.
2. Klicken Sie auf das Menü „Tausendstel entfernen“, damit wieder die normale Zeit erscheint.

12.1.5 Übernahmesteuerung

Im Übernahmesteuerungsbereich finden Sie sämtliche Möglichkeiten Daten von Zeitmess- oder Fehlstartkontrollsystemen zu übernehmen. Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen über die entsprechenden Registerkarten zur Verfügung:

Fotofinish

Je nach Fotofinish bekommen Sie die Daten entweder via serieller Schnittstelle oder über einen Netzwerkpfad als Text-Datei. Eine genaue Beschreibung dafür entnehmen Sie bitte der Beschreibung des jeweiligen Fotofinish-Herstellers.

Gehen Sie wie folgt vor, um die Daten für den aktuell ausgewählten Lauf zu übernehmen:

1. Wählen Sie den entsprechenden Lauf in der Kombinationsliste „Kennung“ aus. Eventuell müssen Sie vorher auf die Schaltfläche „Refresh“ klicken, damit die Liste aktualisiert wird. Bei Fotofinishsystemen, welche die Daten per serieller Schnittstelle bereitstellen, wird automatisch der zuletzt übertragene Lauf ausgewählt
2. Sie sehen anschließend die Zeiten in der Liste darunter
3. Wählen Sie aus, ob Sie die Zeiten per Bahnzuweisung (bis 400m) oder per Startnummernzuweisung (ab 800m) zuweisen wollen.
4. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „<< Fotofinish“, um die Daten in den Eingabebereich zu übernehmen

Timing

In der Registerkarte Timing können Sie die laufende Zeit, sowie etwaige Zwischenzeiten einlesen. Bitte beachten Sie, dass Sie nur Zwischenzeiten speichern können, die vorher für den entsprechenden Bewerb angelegt wurde (siehe „Wettkampf einrichten“)

Wenn das Zeitmessgerät angeschlossen ist, so sehen Sie unten im Textfeld die laufende Zeit. Bitte klicken Sie auf „Reset“ vor jedem Lauf bzw. auch bei jedem Fehlstart, um die Zeit entsprechend zurückzusetzen.

Gehen Sie wie folgt vor, um die Zwischenzeiten zu erfassen:

1. Sobald die Zeit stoppt, wird diese oben in die Liste eingetragen und entsprechend markiert
2. Geben Sie die Startnummer des Führenden, rechts daneben ein und drücken Sie die Enter-Taste, um die Zeit zu speichern.
3. Markieren Sie die nächste freie Zeile in der Zwischenzeitenliste, damit die nächste Zwischenzeit erfasst werden kann.

Sobald die Zielzeit steht, müssen Sie lediglich die Schaltfläche „<<“ neben der laufenden Zeit betätigen, um die Zeit als inoffizielle Siegerzeit in die Zusatzdaten zu übernehmen. Das gleiche können Sie auch beim Wind machen, wobei dieser meist mit den Fotofinishdaten mitgeliefert wird und nur bei TV-Produktionen direkt angeschlossen ist.

Fehlstartmesssystem

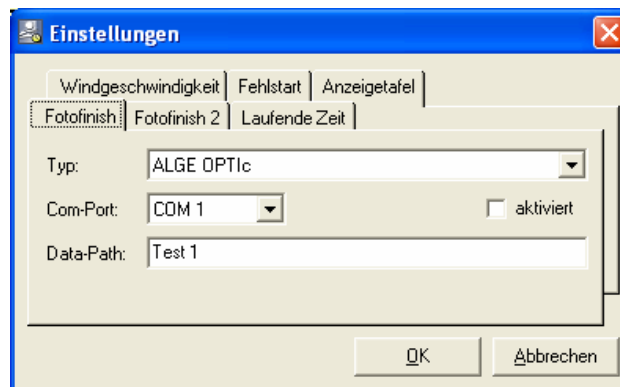
Um die Daten der Fehlstartüberwachungsanlage zu übernehmen, klicken Sie bitte auf die Registerkarte „False Start“. Normalerweise werden die Daten automatisch eingetragen, d.h. ohne Ihr Zutun, sobald die Daten per serieller Schnittstelle geschickt werden.

Sie können die Daten allerdings auch manuell erfassen. Gehen Sie dafür wie folgt vor:

1. Wählen Sie die entsprechende Bahn aus der Liste aus
2. Geben Sie die Reaktionszeit in das Textfeld ein und betätigen Sie die Enter-Taste

12.2 Geräte konfigurieren

Klicken Sie im Menü Wettkampf auf „Einstellungen“ um das Einstellungsfenster zu öffnen.



Folgende Geräte können Sie einstellen:

- Fotofinish 1 und 2: Bis zu zwei Fotofinishsysteme, von denen die Daten direkt übernommen werden können (z.B. 60m und 200m Bahn)
- Laufende Zeit: Zeitmeßgerät für laufende Zeit. Kann auch der Anzeigeausgang des Fotofinishsystems sein.
- Windgeschwindigkeit: Windmeßgerät zum direkten Einlesen. Wird normalerweise nur für TV-Produktionen genutzt
- Fehlstart: Fehlstartsystem, welches direkt angebunden ist.
- Anzeigetafel: Wenn die Infield-Anzeigetafel über die Software angesteuert wird (um z.B. auch den Bewerbernamen auf der Anzeige zu schreiben) können Sie hier die Einstellungen dafür treffen.

Wählen Sie die entsprechende Registerkarte aus und gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie den entsprechenden Gerätetyp aus dem Kombinationslistenfeld aus
2. Legen Sie den Com-Port fest, an welchem das entsprechende Gerät angeschlossen ist. Wenn das Gerät nicht über einen Com-Port angesteuert wird, ignorieren Sie diese Einstellung.
3. Legen Sie gegebenenfalls noch den Data-Path fest. Dorthin werden die Startlisten für das Fotofinish exportiert, bzw. sollten die Daten liegen, wenn das Fotofinish die Daten per Text-File und Netzwerk übermittelt.
4. Klicken Sie anschließend auf „Aktiviert“, um die entsprechende Schnittstelle zu öffnen

Bitte beachten Sie, dass die Übernahme von verschiedenen externen Geräten teilweise recht unterschiedlich sein kann. Genaueres Entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung des jeweiligen Gerätes.

13 Technical Client

Der Technical Client entspricht von den Funktionen in etwa dem Datenerfassungsfenster in der Hauptsoftware, beinhaltet aber neben den reinen Eingabemöglichkeiten noch die Möglichkeit Daten automatisch zu erfassen. Zudem sind nur die technischen Bewerbe sichtbar. Die Datenerfassungsroutinen sind identisch mit jenen des Auswertungsprogrammes, daher werden hier nur jene Funktionen erklärt, welche zur automatischen Datenerfassung benötigt werden.

Der Technical Client wurde bewusst in den Farben schwarz/weiß gehalten, damit er auch im freien unter erschwerten Bedingungen am Notebookbildschirm noch lesbar ist.



13.1.1 Bewerbauswahl

Wie auch im Daten-Erfassungsdialog des Hauptprogrammes wählen Sie hier den gewünschten Bewerb, sowie die gewünschte Gruppe, die Sie bearbeiten wollen aus. Zusätzlich müssen Sie bei technischen Bewerben natürlich noch den aktuellen Versuch bzw. die aktuelle Höhe auswählen und können auch Sie den Bewerbstatus ändern. Um den Bewerbstatus zu ändern gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Bewerbstatus“, um das Statusfenster zu öffnen
2. Wählen Sie den entsprechenden Status aus der Kombinationsliste aus.
3. Klicken Sie anschließend auf „OK“, um den Status zu speichern oder auf „Abbrechen“ um das Fenster zu schließen

Wenn Sie ein Fotofinishsystem haben, das Startlisten verarbeiten kann, so klicken Sie bitte vor jedem Lauf auf „Export -> Timing“, um die Startliste an die Fotofinishsoftware zu schicken.

Bei den Hoch- und Stabhochsprungbewerben können Sie hier auch noch die Höhen ändern bzw. festlegen. Klicken Sie dafür bitte auf die Schaltfläche „Höhen bearbeiten“, um den Höhendialog zu öffnen. Gehen Sie anschließend wie folgt vor:

Neue Höhe anlegen

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Neu“, um eine neue Höhe anzulegen.

Geben Sie die Höhe für den Sprung an. Sollte der Sprung zu einem Jump-Off gehören, so müssen sie dies explizit angeben. Bei einem Jump-Off müssen Sie dann zusätzlich noch die Reihenfolge angeben.

Klicken Sie auf Speichern, um die Höhe zu speichern.

Höhe bearbeiten

Wählen Sie die entsprechende Höhe aus der Liste „Definierte Höhen“ aus

Klicken Sie auf „Bearbeiten“ und ändern Sie die entsprechenden Werte

Klicken Sie anschließend auf „Speichern“, um die Änderungen zu speichern

Höhe löschen

Wählen Sie die entsprechende Höhe aus der Liste „Definierte Höhen“ aus

Klicken Sie auf „Löschen“, um die entsprechende Höhe zu löschen. Beachten Sie, dass mit der Höhe auch alle zu dieser Höhe gespeicherten Ergebnisse gelöscht werden.

Neben den Höhen können Sie dann auch noch die Anfangshöhen festlegen. Im Eingabebereich werden die Athleten dann erst ab Ihrer Anfangshöhe angezeigt. Gehen Sie dafür wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Anfangshöhen“, um den Dialog zu öffnen
2. Wählen Sie anschließend den entsprechenden Athleten aus der Liste aus
3. Geben Sie im Textfeld „Anfangshöhe“ die entsprechende Höhe ein.
4. Optional können Sie auch noch den Ständerabstand eintragen. Dieser wird im Detailbereich rechts oben als Information angezeigt

13.1.2 Live!Server Elemente

Wenn Sie über eine Stadionversion verfügen und die Software den Live!Server erkannt hat, so erscheinen neben der Bewerberauswahl auch noch folgende Schaltflächen:

1. Get Config
2. Get Startlist
3. Send Results

Sowie die Kombinationsliste für den Status des aktuellen Laufes.

Wenn Sie mit dem Live-Server arbeiten, arbeiten Sie auf einer lokalen Datenbank, die zu Beginn komplett leer ist und Sie holen sich vom Live-Server die Startlisten und schicken die Ergebnisse an den Live-Server. Bitte beachten Sie, dass die Connection-Anzeige immer grün sein muss, damit eine Übertragung erfolgen kann. Wenn Sie rot ist, so besteht keine Verbindung, was zwei Ursachen haben kann:

1. Netzwerkverbindung zum Server ging verloren. Bitte überprüfen Sie die Kabel bzw. den Switch, an dem die Computer angeschlossen sind. Mit dem Ping Befehl können Sie am einfachsten überprüfen, ob Sie eine Verbindung haben
2. Live!Server wurde geschlossen. Wenn Sie zwar eine Verbindung haben, aber das Connection-Feld trotzdem rot anzeigt, so wurde entweder die Live-Server-Software geschlossen oder es liegt ein IP-Adressen-Konflikt vor. Bitte kontrollieren Sie zuerst, ob die Live!Server Software noch läuft und anschließend die IP-Adressen aller Computer im Netzwerk, ob jede IP-Adresse auch wirklich nur einmal vorkommt.

Gehen Sie bitte wie folgt vor, wenn Sie mit dem Live-Server arbeiten:

1. Am Anfang klicken Sie bitte auf „Get Config“, um die Klassen und Bewerbstruktur zu bekommen. Sobald der Vorgang abgeschlossen ist (das kann wenige Sekunden dauern), bestätigen Sie bitte das Fenster mit „OK“ und sie sollten nun alle Bewerbe in der Bewerberauswahl sehen.
2. Wählen Sie den nächsten Bewerb aus der Kombinationsliste aus und klicken Sie anschließend auf „Get Startlist“, um die Startliste (sowie eventuell bereits erfasste Ergebnisse) vom Server herunterzuladen.
3. Kurz bevor der erste Athlet beginnt, setzen Sie bitte den Gruppen-Status im Kombinationslistenfeld auf „Aktive“ (Gelb).
4. Erfassen Sie die Daten der Gruppe über die Detailsingabe entweder manuell oder eben durch die direkte Übernahme des Weiten- und Windmeßger#ts
5. Sobald sie alle Daten der Gruppe erfasst haben, klicken Sie bitte auf „Send Results“ und setzen den Lauf Status auf „Official“.

13.1.3 Anzeigesteuerung

In diesem Bereich finden Sie die Steuerung sowie die momentane Anzeige der Infieldanzeigetafel. Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung

Versuch:	Wenn der Athlet aufgerufen wird, klicken Sie bitte auf „Versuch“, um den aktuellen Athleten auf die Anzeige zu bringen.
Ergebnis:	Wenn Sie das Ergebnis eingegeben haben, klicken Sie bitte auf „Ergebnis“, um das aktuelle Ergebnis mit dem momentanen Rang anzuzeigen
Clear:	Hier wird die Anzeigetafel gelöscht
Spezial:	Unter diesem Punkt finden Sie verschiedene Funktionen, die je nach Tafel unterschiedlich sein können (z.B. Freitext, Werbelisten, usw.)
K-Uhr:	Konzentrationsuhr. Wählen Sie in der Kombinationsliste daneben fest, mit wie vielen Sekunden die Konzentrationsuhr starten soll. Der Countdown wird dann auf der Infieldanzeige dargestellt.

Wenn Sie die Athletendaten über die Details eingabe erfassen, so benötigen Sie die obigen Schaltflächen nicht, da „Versuch“ automatisch aufgerufen wird, sobald Sie „Athlet vorlegen“ klicken. Und das Ergebnis automatisch an die Anzeige geschickt wird, sobald Sie auf „Ergebnis senden“ klicken bzw. wenn der Wert vom Weitenmeßgerät in der Software gespeichert wird.

13.1.4 Eingabebereich

Im Eingabebereich wird das Starterfeld für die aktuelle Gruppe sowie den aktuellen Versuch bzw. Höhe angezeigt. Bitte beachten Sie, dass je nach Anfangshöhen bzw. Ergebnisse nur eine eingeschränkte Anzahl an Athleten erscheinen kann. Wenn Sie nicht mit dem Live!Server arbeiten können Sie die Ergebnisse sowohl im Eingabebereich sowie in der Details eingabe eingeben. Wenn Sie jedoch mit dem Live!Server verbunden sind, so können Sie nur im Detailbereich eingeben, da dann eine genaue Athleten-Steuerung notwendig ist. Den entsprechenden Status (z.B. nicht anwesend, aufgegeben oder disqualifiziert) der Athleten müssen Sie jedoch auf jeden Fall im Eingabebereich angeben.

Gehen Sie wie folgt vor, um die Daten über den Eingabebereich zu erfassen:

1. Klicken Sie in das entsprechende Eingabefeld oder springen Sie mit der Tabulatortaste dort hin
2. Geben Sie das Ergebnis ohne Komma ein. Der Wert wird bei verlassen des Feldes automatisch formatiert. Sobald Sie das Feld verlassen wird der Wert auch gespeichert. Wenn es ein Fehlversuch sein sollte, so geben Sie bitte „x“ oder „*“ am Nummernblock ein. Wenn der Versuch ausgelassen wurde tragen Sie bitte ein „-“ ein.
3. Geben Sie bei Weit- und Dreisprungbewerben den Wind an.
4. Wählen Sie gegebenenfalls den Status in der Kombinationsliste aus
5. Geben Sie gegebenenfalls im Textfeld daneben den Disqualifikationsgrund oder sonstige Anmerkungen ein.

13.1.5 Detaileingabe

Normalerweise erfolgen alle Eingaben über den Detailbereich, da dies dem tatsächlichen Ablauf entspricht.. Gehen Sie wie folgt vor, um einen Athleten zu erfassen:

1. Wählen Sie den Athleten im Eingabebereich aus, in dem Sie auf seinen Namen klicken oder navigieren Sie mit den Schaltflächen „<< Zurück“ und „Weiter >>“ zum entsprechenden Athleten.
2. Klicken Sie auf „Athlet vorlegen“, damit dieser auf der Anzeigetafel erscheint und der Athlet initialisiert wird. Der Live!Server wird automatisch informiert, dass dieser Athlet nun am Start ist und stellt die Daten für Anzeigetafel und TV-Graphik entsprechend bereit.

Abhängig davon, ob Sie die Daten manuell oder automatisch erfassen, gibt es nun 2 Möglichkeiten. Zuerst die automatische Erfassung:

3. Warten Sie bis der Windmesser und der Distanzmesser die Daten übermitteln. Sobald das Distanzmessgerät den Wert übermittelt, wird dieser automatisch übertragen und an den Live!Server geschickt und auf der Anzeigetafel angezeigt. Dies hat die gleiche Funktion als würden Sie auf „Ergebnis senden“ klicken.

Nun die manuelle Erfassung:

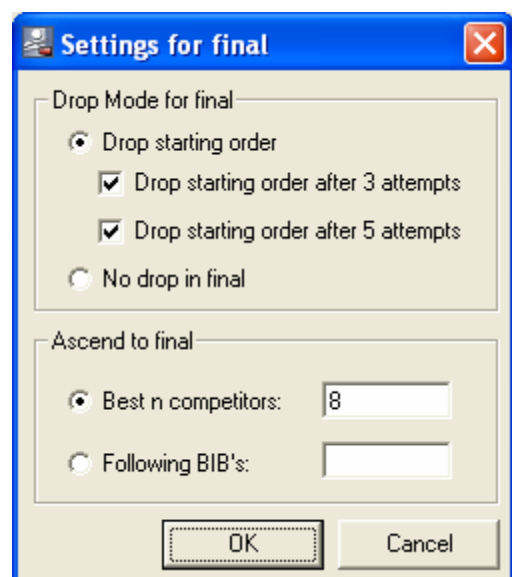
3. Geben Sie den Windwert, sowie die Leistung in die entsprechenden Felder ohne Komma ein. Im Leistungsfeld können Sie die Enter-Taste betätigen, oder aber sie klicken auf „Ergebnis senden“, um das Ergebnis an den Live!Server abzuschicken und auf der Anzeigetafel anzuzeigen. Bei Hochsprungbewerben, geben Sie bitte X und O bzw. „x“ und „0“ auf dem Nummernblock ein.
4. Klicken Sie auf „Weiter >>“ oder wählen Sie den nächsten Athleten aus der obigen Liste aus, um den nächsten Wert zu erfassen. Wenn der Athlet der letzte für den aktuellen Versuch bzw. für die aktuelle Höhe war, wählen Sie bitte den nächsten Versuch bzw. die nächste Höhe aus

13.2 Einstellungen für den Endkampf

Bei Weit- und Wurfbewerben ist die Software in der Lage eigenständig die gestürzte Reihenfolge und die Einschränkung auf besten 8 (oder eine andere Zahl) vorzunehmen. Um dies einstellen zu können, klicken Sie bitte im Menü „Wettkampf“ auf den Menüeintrag „Settings for Final“, worauf der Finaldialog erscheint.

In diesem Dialog können Sie zuerst einmal festlegen, ob im Endkampf gestürzt werden soll („Dropping starting order“) oder nicht („no drop in final“). Wenn Sie im Final stürzen wollen, können Sie zudem noch festlegen, ob Sie nach 3 oder auch nach 5 Versuchen stürzen wollen.

Zusätzlich können Sie festlegen, wie viele Athleten in den Endkampf weiter kommen sollen, oder Sie können explizit jene Startnummern angeben, die ins Finale weiter kommen sollen. So können sie praktisch jeden erdenklichen Fall umsetzen.



Zu guter letzt klicken Sie bitte auf „OK“, um die Einstellungen für den aktuellen Bewerb zu speichern oder auf „Cancel“, um das Fenster zu schließen ohne die Einstellungen zu speichern.

13.3 Geräte konfigurieren

Klicken Sie im Menü Wettkampf auf „Einstellungen“ um die Geräte-Einstellungen festzulegen.



Wählen Sie die entsprechende Registerkarte aus und gehen Sie bei Weiten- und Windmessgeräten und wie folgt vor:

1. Wählen Sie den entsprechenden Gerätetyp aus dem Kombinationslistenfeld aus
2. Legen Sie den Com-Port fest, an welchem das entsprechende Gerät angeschlossen ist und klicken Sie anschließend auf „Aktiviert“, um die entsprechende Schnittstelle zu öffnen

Bei den Infieldanzeigen gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Wählen Sie den entsprechenden Gerätetyp aus dem Kombinationslistenfeld aus
2. Je nach Art der Anzeige müssen Sie nun entweder den Com-Port festlegen, an welchem das entsprechende Gerät angeschlossen ist oder die IP-Adresse einstellen. Bitte beachten Sie, dass es möglich ist bis zu 6 IP-Adressen, welche durch einen Strichpunkt getrennt sind, anzugeben. Die Software zeigt dann auf bis zu 6 Anzeigen die selbe Information an.
3. Bei LED-Anzeigen können Sie über den Regler mit der Prozentangabe auch noch die Helligkeit steuern.
4. Klicken Sie anschließend auf „Aktiviert“, um die Kommunikation mit der Anzeigetafel herzustellen.

Bitte beachten Sie, dass die Einstellung von verschiedenen externen Geräten teilweise recht unterschiedlich sein kann. Genaueres Entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung des jeweiligen Gerätes.

14 Anhang

14.1 Checkliste: Durchführung eines Wettkampfes

Für die Durchführung eines Wettkampfes gehen Sie immer nach dem gleichen Schema vor. Hier ist eine Checkliste, um Ihnen die Arbeit zu erleichtern und die einzelnen Punkte in Erinnerung zu halten:

1. Vor dem Wettkampf:
2. Eigenschaften des Wettkampfes festlegen
3. Klassen definieren
4. Bewerbe definieren
5. Eventuell Mehrkampf oder Mannschaftswertungen festlegen
6. Vereine und Teilnehmer mit Meldungen erfassen
7. Meldeliste drucken

Während oder kurz vor und nach dem Wettkampf:

8. Startlisten erstellen

Bei Hochsprung- und Stabhochsprungbewerben entsprechend die Höhen in der Datenerfassungsmaske definieren

9. Startlisten und Protokolle drucken
10. Ergebnisdaten erfassen
11. Ergebnislisten drucken
12. Gegebenenfalls Sonderwertungslisten drucken
13. Ergebnisdaten exportieren, um Sie zum Verband zu schicken

14.2 Tipps und Tricks

14.2.1 Athleten nachmelden

Sie können Athleten sehr komfortabel sowohl im Startlisten als auch im Datenerfassungsdialog nachmelden. Im Startlistendialog verwenden Sie dafür die Schnelleingabe und im Datenerfassungsdialog die Spalte „+“, bei der Sie einfach die Startnummer eintragen und Enter drücken.

Sollte der Athlet überhaupt noch nicht in der Datenbank erfasst sein, so erreichen Sie das Teilnehmerfenster am schnellsten, in dem Sie auf einen Athleten doppelklicken und dann den Teilnehmer neu anlegen.

14.2.2 Startgemeinschaften

Startgemeinschaften sind seit 2007 eine neue Möglichkeiten um Staffel- und Mannschaftswettkämpfe zu bereichern. Aufgrund der Tatsache, dass ein Athlet in verschiedenen Klassen in verschiedenen Startgemeinschaften starten kann, wurde auf eine spezielle Erfassung verzichtet und Sie müssen wie folgt vorgehen, um den Athleten zu erfassen:

1. Geben Sie den Teilnehmer für den Stammverein ein
2. Legen Sie einen zweiten Datensatz an mit der gleichen Startnummer und geben Sie den Athleten für die Startgemeinschaft an. Beim Speichern werden Sie gewarnt, dass dieser Athlet die gleiche Startnummer hat, wie schon ein anderer. Bestätigen Sie diese Abfrage mit „OK“
3. Verwenden Sie für Einzelwettkämpfe den Athleten mit dem Stammverein und für Staffeln den Athleten mit der Startgemeinschaft.

14.2.3 Mehrkämpfe

Bei Mehrkämpfen ist das Einrichten relativ aufwendig, wenn man alles zu Fuß machen muss, daher hier noch mal eine kurze Beschreibung, wie Mehrkämpfe richtig angelegt werden:

1. Die Klassen innerhalb von Doppelklassen, werden nicht erfasst, sonder man beginnt gleich die Doppelklasse als Kategorie anzulegen. Dann werden die Einzelklassen automatisch angelegt
2. Bewerbe werden ebenfalls nicht angelegt, sonder zuerst der entsprechende Mehrkampf und über die Automatik-Funktion werden dann die Bewerbe automatisch angelegt.
3. Wenn Sie beim Mehrkampf gleich die Option „Mannschaftsmehrkampf“ angeklickt haben, brauchen Sie auch den Mannschaftsmehrkampf nicht mehr separat anlegen. Ausnahme dafür ist der Blockwettkampf, bei dem alle 3 Blockwettkämpfe zur Mannschaftswertung zusammengefasst werden, dort müssen Sie noch manuell nachbessern.

14.2.4 Athleten-Daten hinterlegen

Wenn Sie die Athletendaten des jeweiligen Landesverbandes hinterlegen, geht die Erfassung der Teilnehmer wesentlich schneller. Dadurch, dass im alten DLV-Format nur eingeschränkte Daten ins Track & Field importiert werden können, empfehlen wir Ihnen immer den Direktexport von Seltec Team zu verwenden bzw. die System-Datenbank des Landesverbandes herunterzuladen, da diese noch zusätzlich folgende Daten beinhaltet:

- Sperren
- Nationales und regionales Startrecht
- Genaue Lizenzdatums

14.2.5 Mehrere Wertungen parallel auswerten

Die alternativen Wertungen sind genau dafür da, um bis zu beliebig viele Parallelwertungen auszuwerten, d.h. Sie können z.B. folgende Wertungen in einer Datenbank verwalten:

- Deutsche Meisterschaft
- Landesmeisterschaft
- Kreismeisterschaft Kreis A
- Kreismeisterschaft Kreis B
- Vereinsmeisterschaft Verein A

Vorteil ist, dass sie nach dem Datenerfassen nichts mehr tun müssen, da sie ja alles bereits vorher definiert haben.