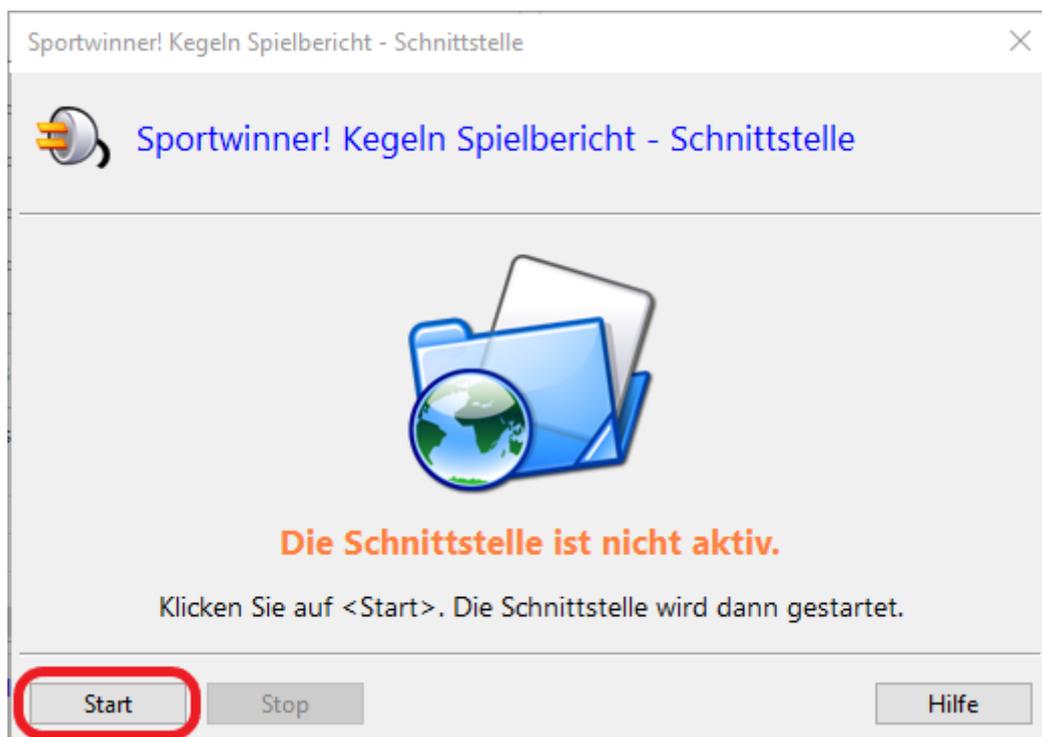


Zusammenfassung zur Verwendung der Sportwinner! Schnittstelle mit dem CCKv2

Vorbereitung

Vor dem Spiel wird zuerst Sportwinner! gestartet. Die Spieleraufstellung wird eingegeben.

Danach auf den Button ‚Schnittstelle‘ und dann auf ‚Start‘ klicken.

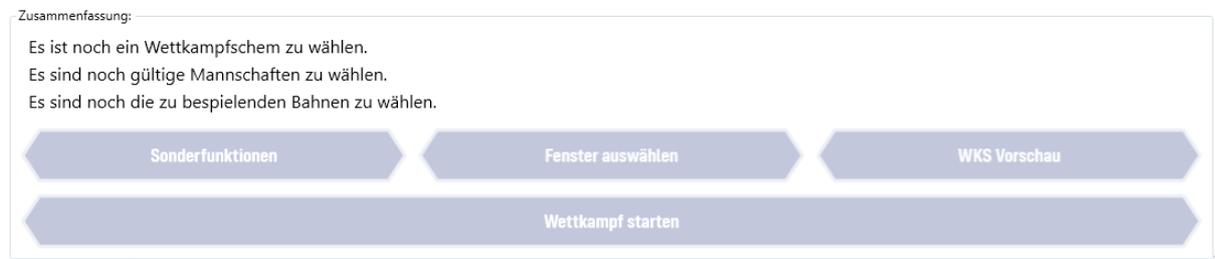


Folgend gibt es zwei unterschiedliche Möglichkeiten fortzufahren, einen schnellen Start und einen erweiterten Start.

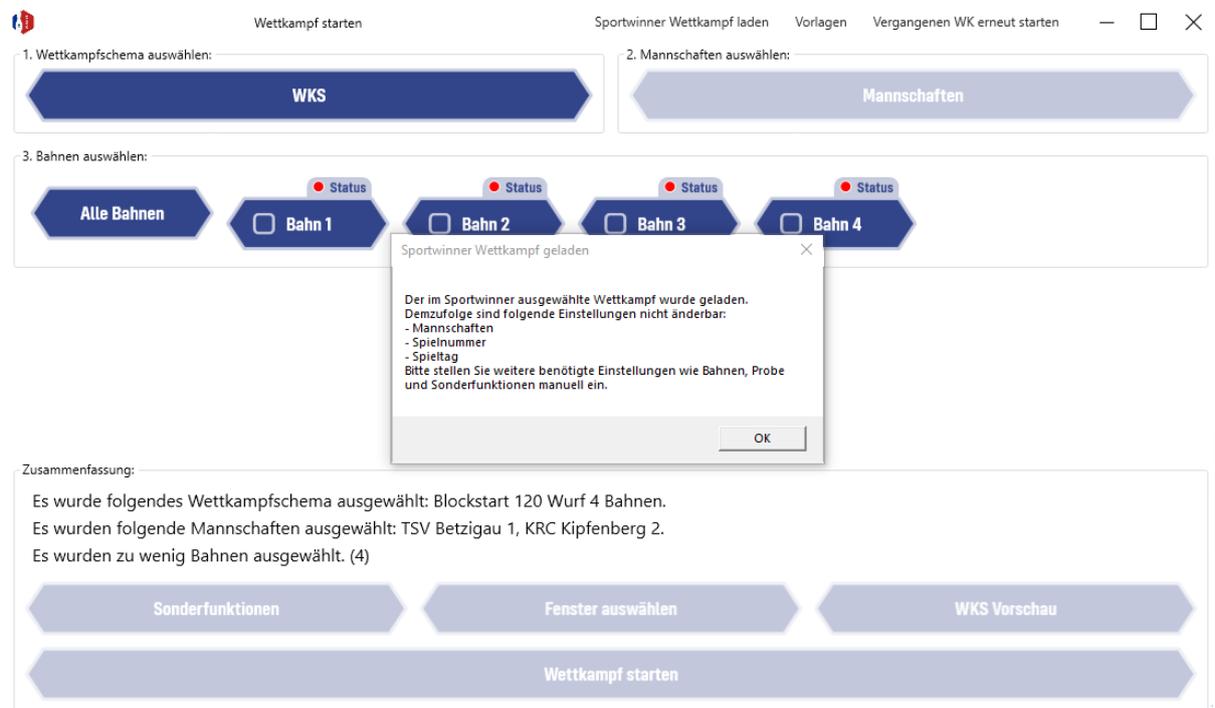
Schneller Start	Erweiterter Start
Wettkampf wird nicht im CCKv2 gespeichert.	Wettkampf wird vollständig im CCKv2 gespeichert.
Es besteht keine Möglichkeit Spielerbilder oder weitere Informationen anzuzeigen.	Spielerbilder und weitere Informationen können wie gewohnt angezeigt werden.
Alle Wettkampfergebnisse werden wurfgenau in den Sportwinner! übertragen.	Alle Wettkampfergebnisse werden wurfgenau in den Sportwinner! übertragen.

Schneller Start

Um einen schnellen Wettkampf zu starten, ist es ausreichend, im Wettkampfstart-Fenster in der oberen Fensterleiste die Schaltfläche ‚Sportwinner Wettkampf laden‘ zu betätigen.



Daraufhin verbindet sich das CCKv2 mit dem Sportwinner! (wird im Sportwinner! als ‚Verbunden mit: Control Center Kegeln‘ angezeigt) und der Wettkampf inklusive beider Mannschaften und aller Spieler wird in das CCKv2 geladen.



Das Programm erwartet eine Eingabe bezüglich des Wettkampfschematas. Dabei werden in der Liste nur akzeptierte WKS angezeigt, d.h. Schemata mit vier Sätzen pro Spieler. Die Wechselschemata müssen, wie in Abschnitt 2.2 ‚Wettkampfschemata‘ der

Bedienungsanleitung des CCKv2 erstellt werden. Die Mannschaften sind im Falle des schnellen Startes nicht bearbeitbar. Alle anderen Einstellungen sind wie in Abschnitt 3.1 ‚Wettkampf starten‘ der Bedienungsanleitung des CCKv2 zu treffen.

Erweiterter Start

Ein erweiterter Wettkampfstart ermöglicht es, für alle Spieler Spielerbilder und weitere Informationen anzugeben. Des Weiteren werden Wettkämpfe auf diese Art und Weise lokal im CCKv2 gespeichert.

Für einen erweiterten Wettkampfstart ist es notwendig, dass die zu verwendenden Mannschaften in das CCKv2 importiert werden. Dies ist über die Mannschaftsverwaltung möglich. Um die Mannschaften eines Wettkampfes in das CCKv2 zu importieren, muss die Schnittstelle des betreffenden Wettkampfes innerhalb des Sportwinner! gestartet und in der Mannschaftsverwaltung unten links die Schaltfläche ‚Mannschaften aus Sportwinner importieren‘ betätigt werden. Es ist möglich Spielerbilder und Informationen auf gewohnte Art und Weise festzulegen. Weitere Informationen zum Thema Spielerbilder sind in der Bedienungsanleitung des CCKv2 in Abschnitt 2.1.2 ‚Mannschaften bearbeiten‘ zu finden.

The screenshot shows the 'Teams' management interface. At the top, there is a 'Mannschaft' section with a dropdown menu set to 'TSV Betzigau 1'. Below this are input fields for 'Name', 'Spielklasse', 'Spielführer', and 'Liga'. To the right, there are four action buttons: 'Neue Mannschaft', 'Mannschaften importieren', 'Spieler hinzufügen', and 'Mannschaft löschen'. Below these is a table of players with columns for 'Vorname', 'Nachname', 'Platzierungsziffer', 'Geburtsdatum', 'Passnummer', and 'Verein'. Each row has a 'Weitere Informationen' button (three dots) and a 'Löschen' button (X). At the bottom left, a button 'Mannschaften aus Sportwinner laden' is highlighted with a red circle. At the bottom right, there are 'Speichern' and 'Abbrechen' buttons.

Spieler	Vorname	Nachname	Platzierungsziffer	Geburtsdatum	Passnummer	Verein	Weitere Informationen	Löschen
Detlef	Preis				115732		...	X
Franz	Kennerknecht				116602		...	X
Manuel	Becherer				116595		...	X
Christian	Kennerknecht				116601		...	X
Hans-Jürgen	Sobania				116615		...	X
Robert	Leitermann				116604		...	X
Markus	Bilgeri				116596		...	X
Rudolf	Burkart				116598		...	X
Christian	Holzer				116599		...	X

Anschließend kann verfahren werden wie im Abschnitt 'Schneller Wettkampf Start' (oben) beschrieben.

Auswechslung

Die Auswechslung eines Spielers muss sowohl im CCKv2 als auch im Sportwinner! durchgeführt werden.