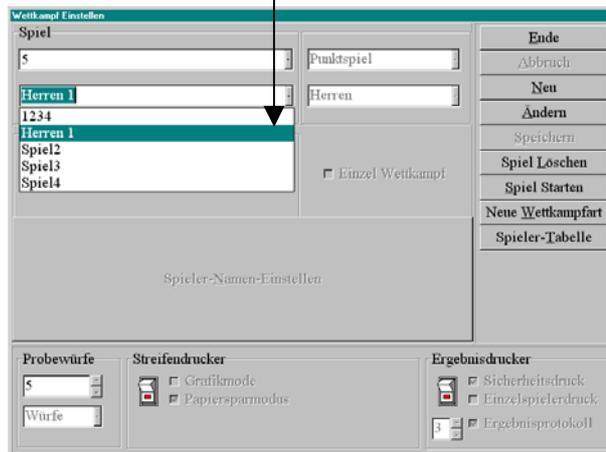


Vorgehensweise für das Spielen eines Wettkampfes mit Computer

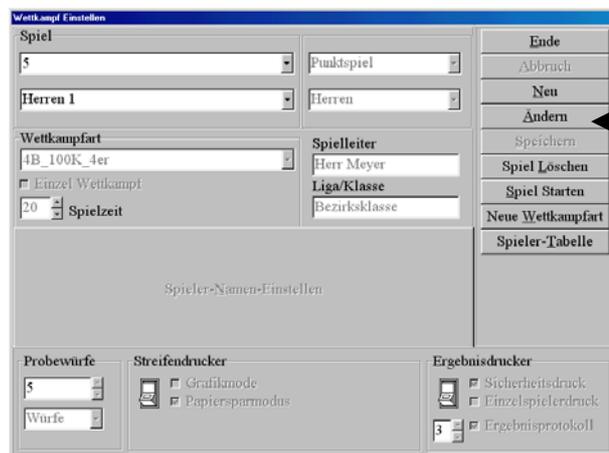
1. Alle Bahnen einschalten (*Wichtig: Bahnen müssen vor dem PC eingeschaltet werden!!!*)
2. Computer einschalten, Kegelprogramm starten, bei „Warte auf Spiel“ F1 drücken, Wettkampf auswählen:



3. Spiel auswählen:



4. Wettkampf einstellen:



Auf „Ändern“ klicken

5. Alle Eingaben machen, Drucker einschalten:

Spielernamen einstellen

Bahndrucker

Ergebnisdrucker

Hinweis: Weißer Schalter bedeutet, Drucker sind eingeschalten!

5.1 Spielernamen eingeben:

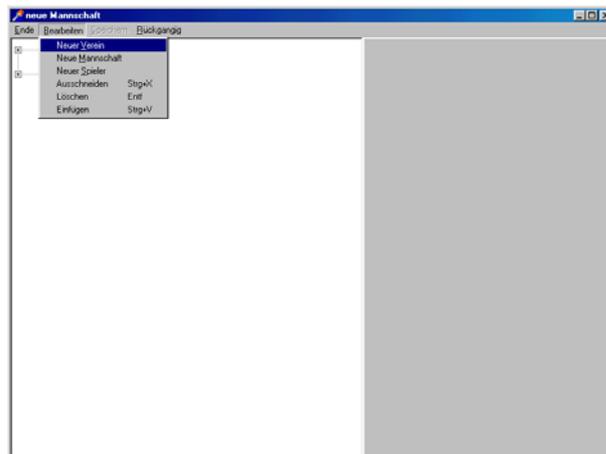
Hinweis:
Sind bereits alle für das Spiel benötigten Vereine, Mannschaften und Spieler vorhanden, können Sie an Punkt 5.2 weitermachen.

Klicken Sie zunächst auf „Spieler“:

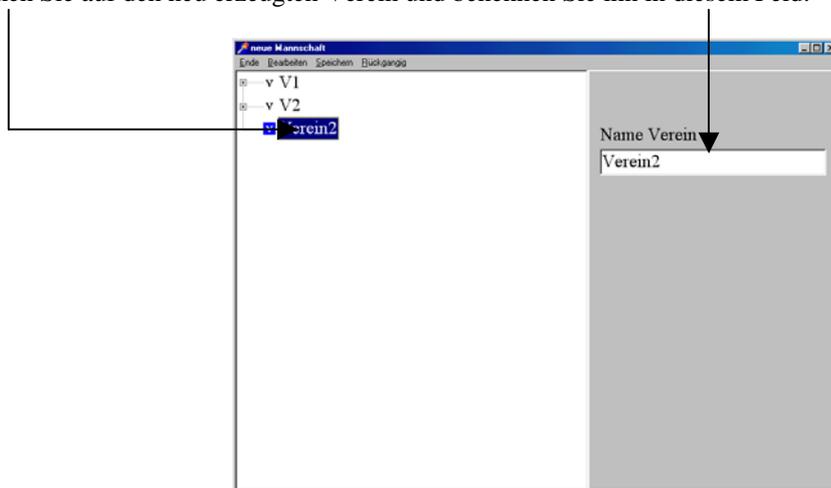
Spieler

Ende

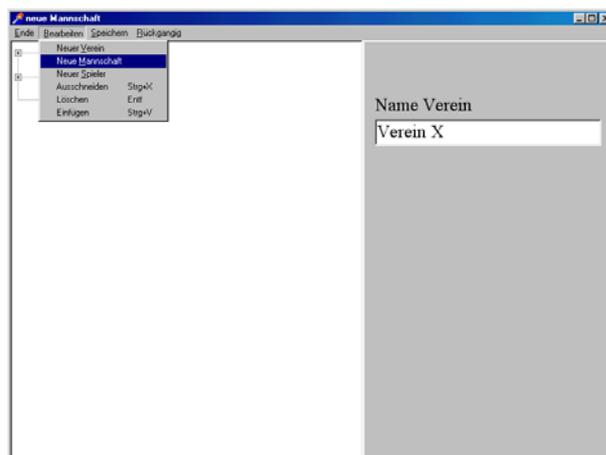
Wählen Sie als erstes **„Bearbeiten“** – **„Neuer Verein“**:



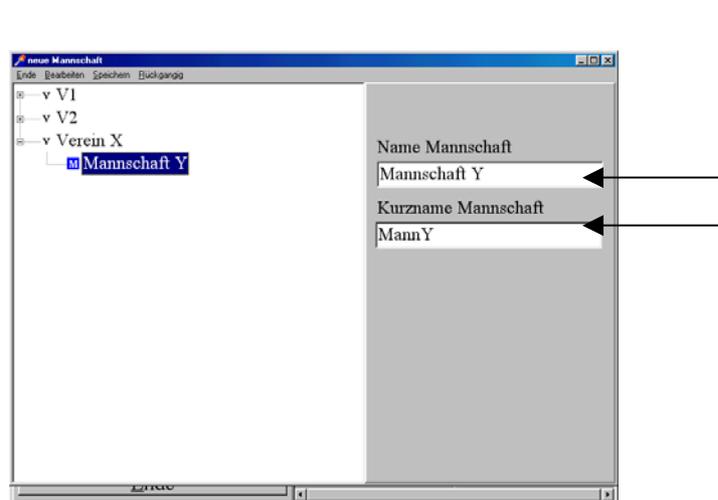
Klicken Sie auf den neu erzeugten Verein und benennen Sie ihn in diesem Feld:



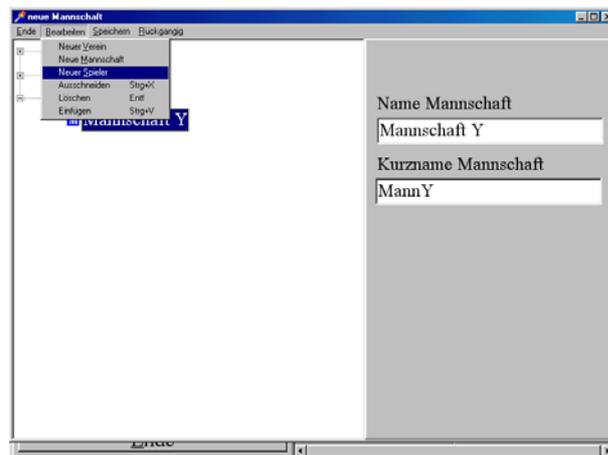
Wählen Sie dann **„Bearbeiten“** – **„Neue Mannschaft“**:



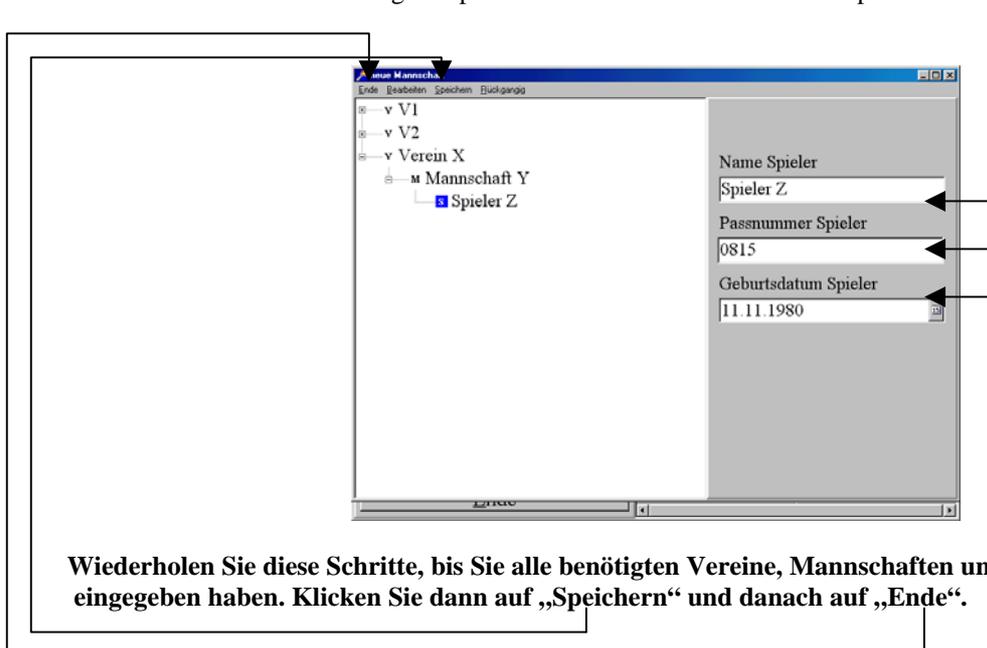
Klicken Sie auf die neu erzeugte Mannschaft und benennen Sie die neue Mannschaft in diesen Feldern:



Wählen Sie dann „Bearbeiten“ – „Neuer Spieler“:



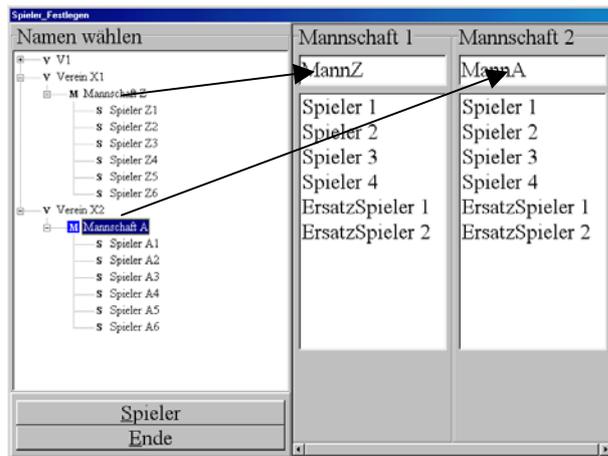
Klicken Sie auf den neu erzeugten Spieler und benennen Sie den neuen Spieler in diesen Feldern:



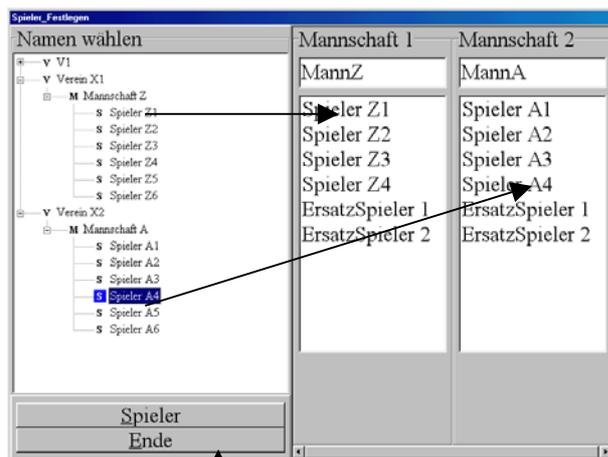
Wiederholen Sie diese Schritte, bis Sie alle benötigten Vereine, Mannschaften und Spieler eingegeben haben. Klicken Sie dann auf „Speichern“ und danach auf „Ende“.

5.2 Spielernamen einstellen:

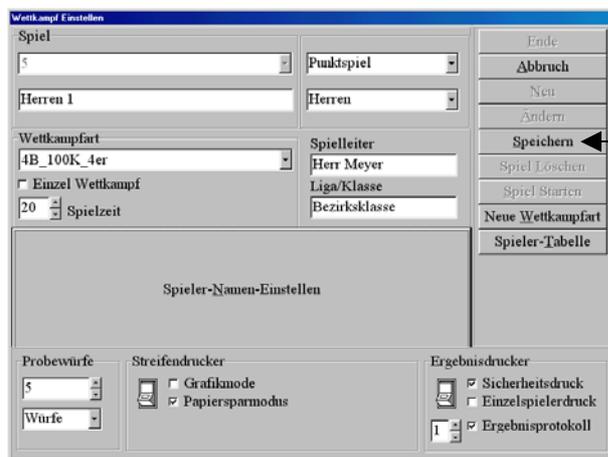
Wählen Sie die Mannschaften aus. Klicken Sie dazu auf die gewünschte Mannschaft und ziehen Sie diese **mit gedrückter Maustaste** in das Mannschaftsfeld. **Lassen Sie dann die Maustaste los.**



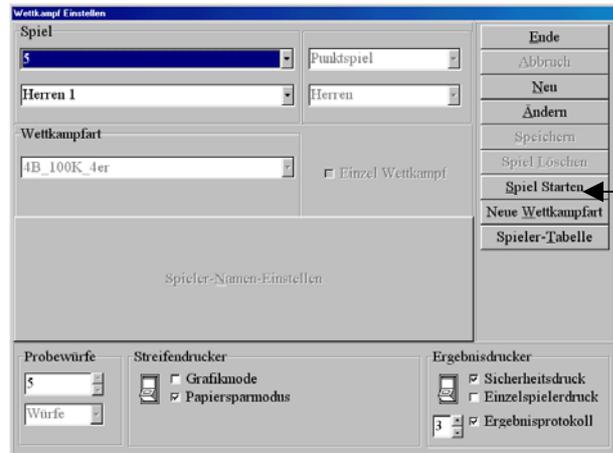
Wählen Sie nun die Spieler aus. Klicken Sie dazu auf den gewünschten Spieler und ziehen Sie diesen **mit gedrückter Maustaste** in das Spielerfeld. **Lassen Sie dann die Maustaste los.** Beachten Sie dabei die Spielerreihenfolge.



6. Sind alle Spieler eingetragen, klicken Sie auf „Ende“ und in der folgenden Maske auf „Speichern“.



7. Wählen Sie nun „Spiel starten“:



8. Wettkampf durchlaufen lassen:

Mannschaft 1					Mannschaft 2				
96		4,44			97		4,48		
426					435				
Name	V	A	F	Ges	Name	V	A	F	Ges
B1 Spieler1	113	89	2	202	B2 Spieler1	112	93		205
B3 Spieler2	122	102		224	B4 Spieler2	122	108		230
Spieler3	0	0		0	Spieler3	0	0		0
Spieler4	0	0		0	Spieler4	0	0		0
Ersatz1	0	0		0	Ersatz1	0	0		0
Ersatz2	0	0		0	Ersatz2	0	0		0

9. Bahn- und Spielerwechsel werden automatisch durchgeführt:

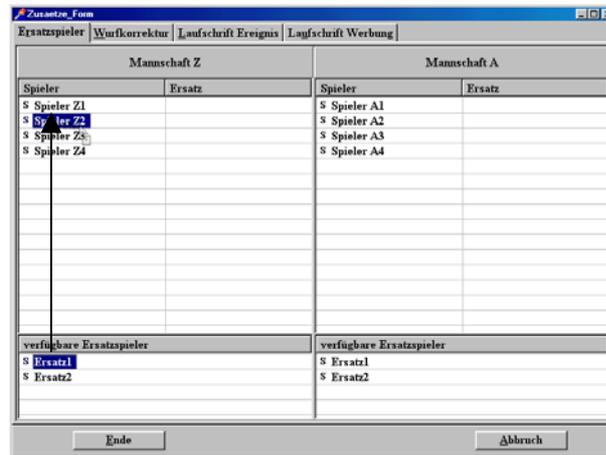
Mannschaft 1					Mannschaft 2				
100		4,41			100		4,50		
441					450				
Name	V	A	F	Ges	Name	V	A	F	Ges
B1 Spieler1	113	104	2	217	B2 Spieler1	112	108		220
B3 Spieler2	122	102		224	B4 Spieler2	122	108		230
Spieler3	0	0		0	Spieler3	0	0		0
Spieler4	0	0		0	Spieler4	0	0		0
Ersatz1	0	0		0	Ersatz1	0	0		0
Ersatz2	0	0		0	Ersatz2	0	0		0

BahnWechsel

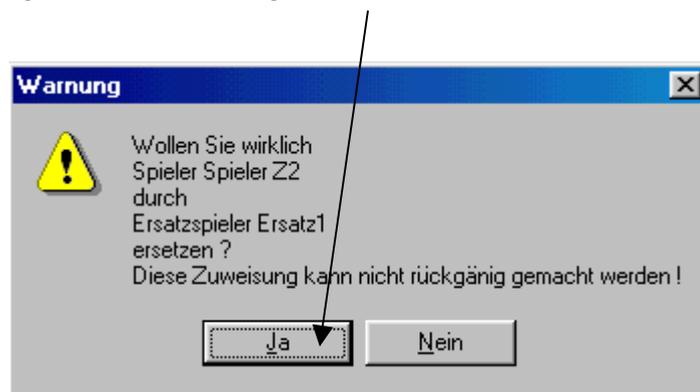
10. Ersatzspieler einwechseln, wenn nötig:

Soll **während eines laufenden Spieles** ein Ersatzspieler eingewechselt werden, gehen Sie wie folgt vor:

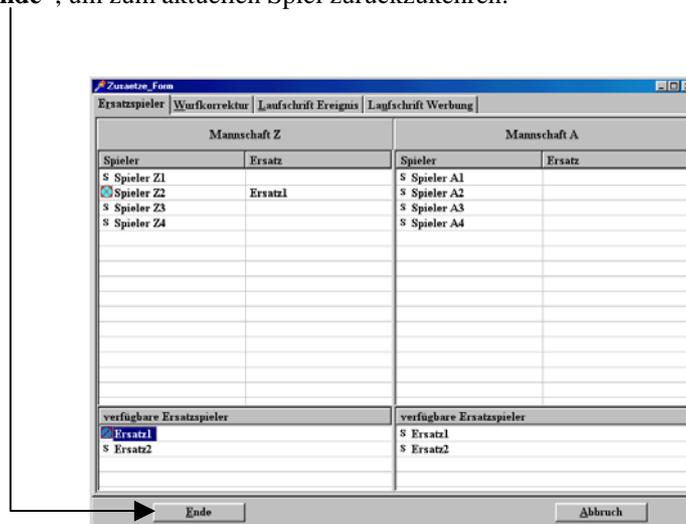
- Drücken Sie die Tastenkombination **<Strg> + <F1>**.
- Klicken Sie auf den gewünschten Ersatzspieler und ziehen Sie diesen **mit gedrückter Maustaste** auf den auszuwechselnden Spieler. **Lassen Sie dann die Maustaste los.**



- Bestätigen Sie die nachfolgende Sicherheitsabfrage mit „Ja“.



- Klicken Sie auf „Ende“, um zum aktuellen Spiel zurückzukehren.



- ab jetzt werden die Würfe dem Ersatzspieler zugeordnet. Die Daten des bisherigen Spielers bleiben erhalten.

Bahn1 Wettkampf									
MannZ	4,59				MannA	4,44			
158	726				143	635			
Name	V	A	F	Ges	Name	V	A	F	Ges
B2 Spieler Z1	206	116	322		B1 Spieler A1	200	119	1	319
Spieler Z2	233	127	360		B3 Spieler A2	201	115		316
Spieler Z3	0	0	0		Spieler A3	0	0		0
Spieler Z4	0	0	0		Spieler A4	0	0		0
B4 Ersatz1	0	44	44		Ersatz1	0	0		0
Ersatz2	0	0	0		Ersatz2	0	0		0

12. während eines laufenden Spieles Wurfkorrekturen durchführen, wenn nötig:

- Drücken Sie die Tastenkombination <Strg> + <F1>. Wählen Sie dann „Wurfkorrektur“.

Zusatzze Form

Ersatzspieler | **Wurfkorrektur** | Laufschritt Ereignis | Laufschritt Werbung

Wurf Löschen | Zelle Einfügen | Speichern

Mannschaft: Mannschaft Z | Spieler: Spieler Z1 | Neu Lesen

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Bahn1/V	5	5	4	4	4	6	5	3	4	4	5	3	5	3	6	7	3	3	7	2	4	3	7	4	6
Bahn1/A	5	5	5	4	5	3	3	5	4	4	2	5	7	5	3	3	8	3	6	5	6	8	4	3	5
Bahn2/V	2	3	4	1	6	5	5	4	5	6	4	6	4	7	4	4	4	6	6	2	2	4			

Ende | Abbruch

- soll ein **ungültiger Wurf** gelöscht werden, markieren Sie diesen durch **Mausklick** und wählen dann „Wurf löschen“.

Zusatzze Form

Ersatzspieler | **Wurfkorrektur** | Laufschritt Ereignis | Laufschritt Werbung

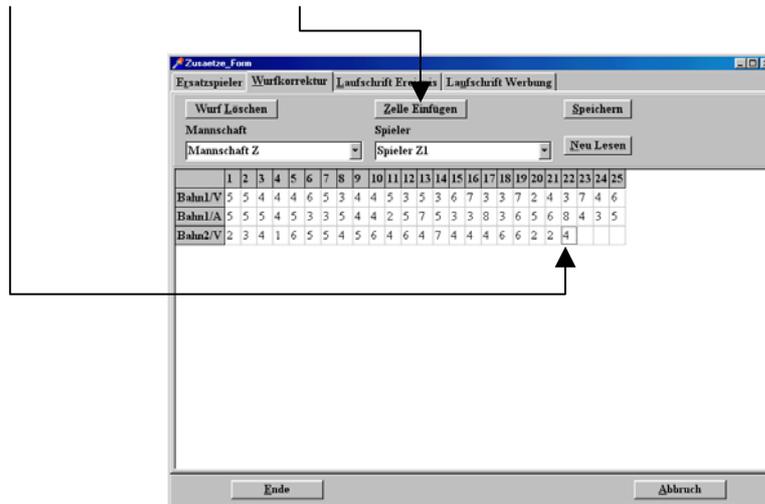
Wurf Löschen | Zelle Einfügen | Speichern

Mannschaft: Mannschaft Z | Spieler: Spieler Z1 | Neu Lesen

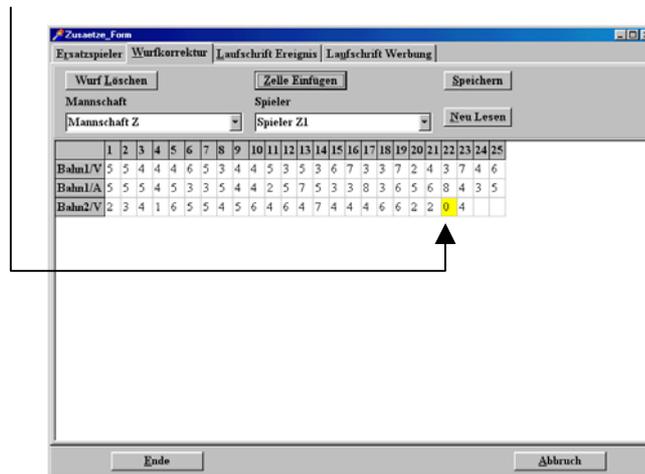
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Bahn1/V	5	5	4	4	4	6	5	3	4	4	5	3	5	3	6	7	3	3	7	2	4	3	7	4	6
Bahn1/A	5	5	5	4	5	3	3	5	4	4	2	5	7	5	3	3	8	3	6	5	6	8	4	3	5
Bahn2/V	2	3	4	1	6	5	5	4	5	6	4	6	4	7	4	4	4	6	6	2	2	4			

Ende | Abbruch

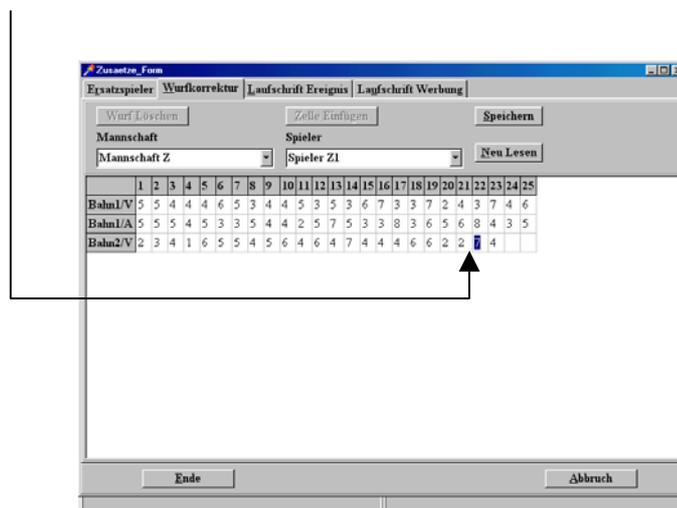
- soll ein **nicht gezählter Wurf eingefügt** werden, markieren Sie zunächst den **nächstfolgenden Wurf** durch **Mausklick** und wählen dann „Zelle einfügen“.



- überschreiben Sie die Null in der eingefügten Zelle



- mit dem **Wert des nicht gezählten Wurfes**.



- soll ein **fehlerhaft gezählter Wurf korrigiert** werden, markieren Sie diesen durch **Mausklick**

The screenshot shows the 'Zusatzre_Form' application with the 'Wurfskorrektur' tab selected. The interface includes buttons for 'Wurf Löschen', 'Zelle Einfügen', and 'Speichern'. Below these are dropdown menus for 'Mannschaft' (set to 'Mannschaft Z') and 'Spieler' (set to 'Spieler Z1'), along with a 'Neu Lesen' button. A table displays data for three teams: Bahnl/V, Bahnl/A, and Bahnl/V. The table has 25 columns. The value '4' in the 24th column of the Bahnl/V row is highlighted with a mouse cursor.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Bahnl/V	5	5	4	4	4	6	5	3	4	4	5	3	5	3	6	7	3	3	7	2	4	3	7	4	6
Bahnl/A	5	5	5	4	5	3	3	5	4	4	2	5	7	5	3	3	8	3	6	5	6	8	4	3	5
Bahnl/V	2	3	4	1	6	5	5	4	5	6	4	6	4	7	4	4	4	6	6	2	2	4			

und überschreiben Sie ihn durch den **korrekten Wert**.

The screenshot shows the same application with the value in the 24th column of the Bahnl/V row updated to 5. The mouse cursor is no longer present.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Bahnl/V	5	5	4	4	4	6	5	3	4	4	5	3	5	3	6	7	3	3	7	2	4	3	7	4	6
Bahnl/A	5	5	5	4	5	3	3	5	4	4	2	5	7	5	3	3	8	3	6	5	6	8	4	3	5
Bahnl/V	2	3	4	1	6	5	5	4	5	6	4	6	4	7	4	4	4	6	6	2	2	5			

- Ist die Wurfskorrektur beendet, klicken Sie zunächst auf „**Speichern**“ und dann auf „**Ende**“, um zum aktuellen Spiel zurückzukehren.

The screenshot shows the application with the 'Speichern' button highlighted by a mouse cursor. Below it, the 'Ende' button is also highlighted by a mouse cursor. The table data remains the same as in the previous screenshot.

Hinweis: Haben Sie bei der Wurfskorrektur einen Fehler gemacht und **noch nicht gespeichert**, können Sie die Wurfskorrektur mit „**Abbruch**“ abbrechen und mit **<Strg> + <F1>** neu aufrufen.

12. Nach Beendigung des Spieles erfolgt die Spielberichtsabgabe nur über diese Dialogfeld
Füllen Sie nach Beendigung des Spiel dieses Dialogfeld kompl. aus



13. Nach erfolgreichem Ausfüllen das Druckprogramm mit Klick auf „Fertig“ beenden,

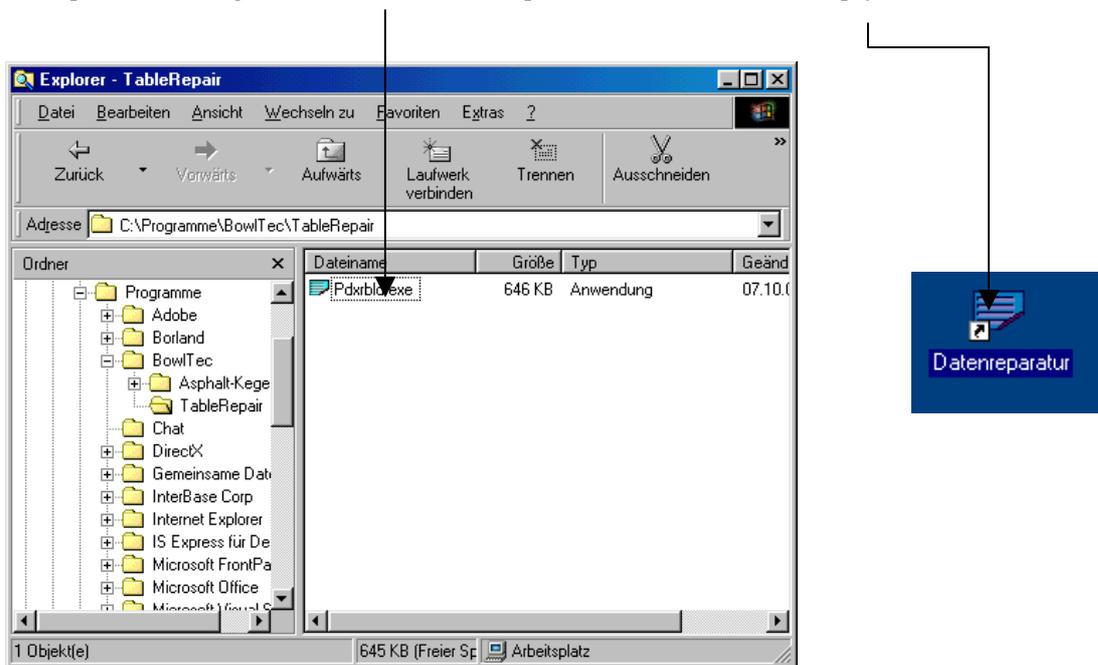
14. und danach das aktuelle Spiel mit F2 löschen (**WICHTIG!**):



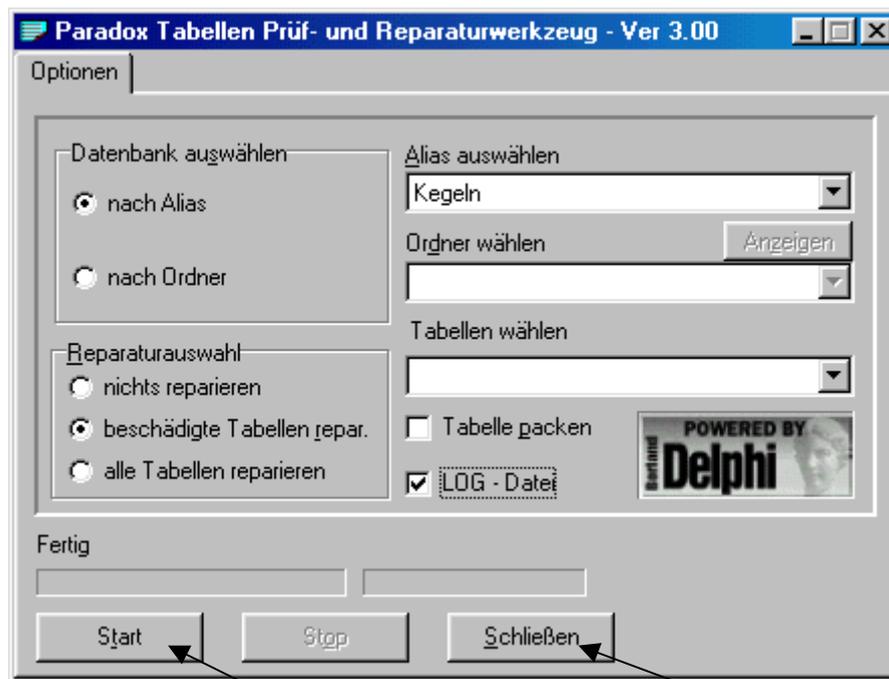
Zum Löschen hier klicken!

15. Für die Auswahl des nächsten Spieles F1 drücken, Wettkampf wählen, ab hier bitte wieder bei Punkt 3 beginnen.

Bitte machen Sie ein Spiel immer nach dieser Vorgehensweise und vergessen Sie nicht, nach jedem Spiel die Datenreparatur (C:\Programme\BowITec\TableRepair\Pdxrbl.exe oder Desktopsymbol) laufen zu lassen:



Stellen Sie diese wie abgebildet ein,



und klicken Sie dann auf „Start“. Nach dem Durchlauf wählen Sie „Schließen“.

Das Anlegen einer neuen Wettkampftart

Möchten Sie eine neue Wettkampftart anlegen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Starten Sie das Kegelprogramm und warten Sie auf die Anzeige ‚**Warte auf Spiel**‘.
2. Drücken Sie nun **F1** zur Spielauswahl und wählen Sie ‚**Wettkampf**‘. Klicken Sie hier auf ‚**Neue Wettkampftart**‘.

Wettkampf Einstellen

Spiel
1
Spiel3_Mehrfach
Punktspiel
Herren

Wettkampftart
Int_4Bahnen
 Einzel Wettkampf
20 Spielzeit

Spilleiter
Liga/Klasse

Spieler-Namen-Einstellen

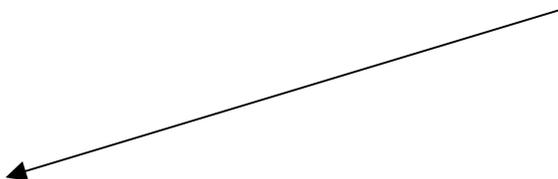
Ende
Abbruch
Neu
Ändern
Speichern
Spiel Löschen
Spiel Starten
Neue Wettkampftart
Spieler-Tabelle

Probewürfe
5
Würfe

Streifendrucker
 Grafikmode
 Papiersparmodus

Ergebnisdrucker
 Sicherheitsdruck
 Wurfprotokoll
1
 Ergebnisprotokoll

In der nun erscheinenden Maske wählen Sie ‚**Neu**‘:



Wechsel Eingeben

Name 2B_100K_5er_	Anzahl Bahnen 2	Mannschaften 2	Speichern
2B_100K_5er_1+ Neu Löschen	Anzahl Volle 25	Anzahl Abräumen 25	Verwerfen
Ändern	Spieler je Mann. 4	Ersatzspieler 1	Neuer Satz
<input type="checkbox"/> Schreibschutz			Satz Löschen
			Ende

WechselNr	Bahn1	Bahn2
1	Heim:1	Gast:1
2	Gast:1	Heim:1
3	Gast:2	Heim:2
4	Heim:2	Gast:2
5	Heim:3	Gast:3
6	Gast:3	Heim:3
7	Gast:4	Heim:4
8	Heim:4	Gast:4

Benennen Sie als erstes den neuen Wechsel (hier 100K_4Bahnen)

Wechsel Eingeben

Name 2B_100K_5er_	Anzahl Bahnen 2	Mannschaften 2	Speichern
Neuer Wechsel Neu Löschen	Anzahl Volle 25	Anzahl Abräumen 25	Verwerfen
Ändern	Spieler je Mann. 4	Ersatzspieler 1	Neuer Satz
<input type="checkbox"/> Schreibschutz			Satz Löschen
			Ende

WechselNr	Bahn1	Bahn2
1	Leer	Leer

Name: 2B_100K_5er_
 100K_4Bahnen
 Neu Löschen
 Ändern
 Schreibschutz

Anzahl Bahnen: 2
 Mannschaften: 2
 Anzahl Volle: 25
 Anzahl Abräumen: 25
 Spieler je Mann.: 4
 Ersatzspieler:

WechselNr: 1
 Bahn1: Leer
 Bahn2: Leer

Speichern
 Verwerfen
 Neuer Satz
 Satz Löschen
 Ende

Stellen Sie anschließend die Spielparameter ein.

Name: 2B_100K_5er_
 100K_4Bahnen
 Neu Löschen
 Ändern
 Schreibschutz

Anzahl Bahnen: 4
 Mannschaften: 2
 Anzahl Volle: 25
 Anzahl Abräumen: 25
 Spieler je Mann.: 4
 Ersatzspieler: 1

WechselNr: 1
 Bahn1: Leer
 Bahn2: Leer
 Bahn3: Leer
 Bahn4: Leer

Speichern
 Verwerfen
 Neuer Satz
 Satz Löschen
 Ende

Speichern Sie den neuen Wechsel vorsichtshalber,

und klicken dann auf ‚Ändern‘.

Wechsel Eingeben

Name 100K_4Bahnen	Anzahl Bahnen 4	Mannschaften 2	Speichern	
100K_4Bahnen	Anzahl Volle 25	Anzahl Abräumen 25	Verwerfen	
Neu Löschen	Spieler je Mann. 4	Ersatzspieler 1	Neuer Satz	
Ändern			Satz Löschen	
<input type="checkbox"/> Schreibschutz			Ende	

WechselNr	Bahn1	Bahn2	Bahn3	Bahn4
1	Leer	Leer	Leer	Leer

Nun müssen noch die Bahnwechsel eingegeben werden. Klicken Sie hier und wählen Sie die Reihenfolge der ersten in die Bahn gehenden Spieler:

Wechsel Eingeben

Name 100K_4Bahnen	Anzahl Bahnen 4	Mannschaften 2	Speichern	
100K_4Bahnen	Anzahl Volle 25	Anzahl Abräumen 25	Verwerfen	
Neu Löschen	Spieler je Mann. 4	Ersatzspieler 1	Neuer Satz	
Ändern			Satz Löschen	
<input type="checkbox"/> Schreibschutz			Ende	

WechselNr	Bahn1	Bahn2	Bahn3	Bahn4
1	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> Leer Heim:1 Heim:2 Heim:3 Heim:4 Gast:1 Gast:2 </div>	Leer	Leer	Leer

Haben Sie dies erledigt, klicken Sie auf **„Neuer Satz“**:



Wechsel Eingeben

Name 100K_4Bahnen	Anzahl Bahnen 4	Mannschaften 2	Speichern
100K_4Bahnen	Anzahl Volle 25	Anzahl Abräumen 25	Verwerfen
Neu Löschen	Spieler je Mann. 4	Ersatzspieler 1	Neuer Satz
Ändern			Satz Löschen
<input type="checkbox"/> Schreibschutz			Ende

WechselNr	Bahn1	Bahn2	Bahn3	Bahn4
1	Heim:1	Gast:1	Heim:2	Gast:2

Tragen Sie hier wie oben den Wechselrhythmus ein:

Wechsel Eingeben

Name 100K_4Bahnen	Anzahl Bahnen 4	Mannschaften 2	Speichern
100K_4Bahnen	Anzahl Volle 25	Anzahl Abräumen 25	Verwerfen
Neu Löschen	Spieler je Mann. 4	Ersatzspieler 1	Neuer Satz
Ändern			Satz Löschen
<input type="checkbox"/> Schreibschutz			Ende

WechselNr	Bahn1	Bahn2	Bahn3	Bahn4
1	Heim:1	Gast:1	Heim:2	Gast:2
2	Gast:1	Heim:1	Gast:2	Heim:2

Wiederholen Sie diese Schritte, bis das Spiel vollständig ist und

Klicken Sie dann auf **Speichern**:



Wechsel Eingeben

Name 100K_4Bahnen	Anzahl Bahnen 4	Mannschaften 2	Speichern	
100K_4Bahnen	Anzahl Volle 25	Anzahl Abräumen 25	Verwerfen	
Neu Löschen	Spieler je Mann. 4	Ersatzspieler 1	Neuer Satz	
Ändern			Satz Löschen	
<input type="checkbox"/> Schreibschutz			Ende	

WechselNr	Bahn1	Bahn2	Bahn3	Bahn4
1	Heim:1	Gast:1	Heim:2	Gast:2
2	Gast:1	Heim:1	Gast:2	Heim:2
3	Heim:3	Gast:3	Heim:4	Gast:4
4	Gast:3	Heim:3	Gast:4	Heim:4

Klicken Sie jetzt auf ‚Ende‘:

Wechsel Eingeben

Name 100K_4Bahnen	Anzahl Bahnen 4	Mannschaften 2	Speichern	
100K_4Bahnen	Anzahl Volle 25	Anzahl Abräumen 25	Verwerfen	
Neu Löschen	Spieler je Mann. 4	Ersatzspieler 1	Neuer Satz	
Ändern			Satz Löschen	
<input type="checkbox"/> Schreibschutz			Ende	

WechselNr	Bahn1	Bahn2	Bahn3	Bahn4
1	Heim:1	Gast:1	Heim:2	Gast:2
2	Gast:1	Heim:1	Gast:2	Heim:2
3	Heim:3	Gast:3	Heim:4	Gast:4
4	Gast:3	Heim:3	Gast:4	Heim:4

Sie gelangen nun wieder in die Wettkampfmaske.

Wählen Sie hier ‚Neu‘:

Wettkampf Einstellen

Spiel
 1
 Testspiel International 4Bahnen 4+1

Wettkampfart
 Int_4Bahnen
 Einzel Wettkampf
 20 Spielzeit

Spielleiter
 Liga/Klasse

Ende
 Abbruch
 Neu
 Ändern
 Speichern
 Spiel Löschen
 Spiel Starten
 Neue Wettkampfart
 Spieler-Tabelle

Spieler-Namen-Einstellen

Probewürfe
 5
 Würfe

Streifendrucker
 Grafikmode
 Papiersparmodus

Ergebnisdrucker
 Sicherheitsdruck
 Wurfprotokoll
 Ergebnisprotokoll

Stellen Sie Ihr Spiel wie gewohnt ein und wählen Sie als Wettkampfart die eben eingegebene Wettkampfart:

Wettkampf Einstellen

Spiel
 4
 Testspiel Neu

Wettkampfart
 100K_4Bahnen
 100K_4Bahnen
 2B_100K_5er_1+2
 2B_100K_6er_1+2
 4B_100K_4er
 4B_100K_5er_3+4
 4B_100K_5er_1+2
 4B_100K_6erM
 4B_200K_6er

Spielleiter
 Hr. Krause
 Liga/Klasse
 Bezirksliga

Ende
 Abbruch
 Neu
 Ändern
 Speichern
 Spiel Löschen
 Spiel Starten
 Neue Wettkampfart
 Spieler-Tabelle

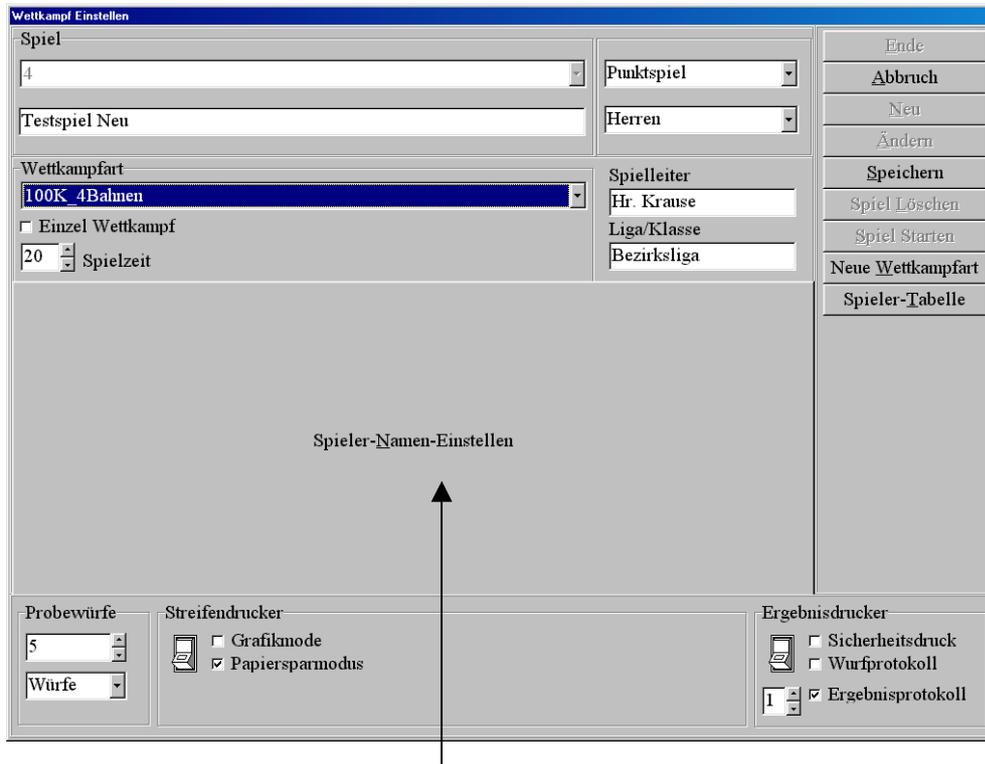
Spieler-Namen-Einstellen

Probewürfe
 5
 Würfe

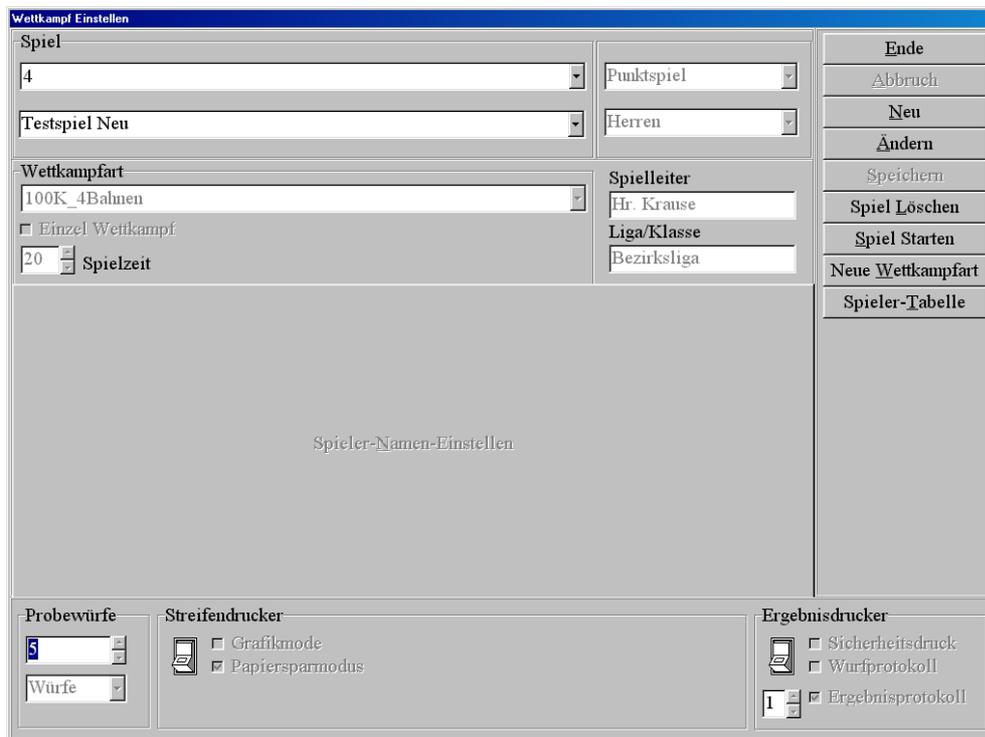
Streifendrucker
 Grafikmode
 Papiersparmodus

Ergebnisdrucker
 Sicherheitsdruck
 Wurfprotokoll
 Ergebnisprotokoll

Klicken Sie nun auf **Speichern**:



Stellen Sie nun noch die Spielernamen wie im Handbuch angegeben ein. Das neu eingeebene Spiel können Sie nun mit Klick auf ‚Spiel Starten‘ ausführen.



Damit ist die neue Wettkampffart eingestellt und aktiv.