OEScore

Handbuch

Stephan Krämer SportSoftware
www.sportsoftware.de

Inhaltsverzeichnis

1 Willkommen zu OEScore! 1

2 Einführung 2

2.1 Über OEScore ... **3**
2.2 FAQ für Upgrader von der V.10.x ... **5**
2.3 Release Notes V.11.0 ... **8**
2.4 Hilfe erhalten ... **17**
2.5 OEScore kaufen ... **18**

3 Schnelleinstieg - Anleitungen 19

3.1 Benutzeroberfläche ... **20**
3.1.1 Hauptfenster ... 20
3.1.2 Arbeitsfenster ... 21
3.1.3 Berichte ... 23
3.1.4 Dialoge ... 25
3.2 Wettkämpfe aus V.10.3 migrieren ... **27**
3.3 Einen Wettkampf anfangen ... **28**
3.4 Meldungen bearbeiten ... **30**
3.5 Bahnlegung ... **34**
3.6 Startlisten erzeugen ... **37**
3.7 Den Wettkampf durchführen ... **39**

4 Weiterführende Anleitungen 41

4.1 Wettkämpfe verwalten ... **42**
4.2 Archive verwalten ... **43**
4.3 Arbeiten mit Web-Services ... **45**
4.4 Verarbeitung von Mannschaften ... **46**
4.5 Chip-Systeme ... **47**
4.6 Weitere Aufgaben am Wettkampftag ... **48**
4.7 Speaker-Unterstützung ... **50**
4.8 Zeitnahme ... **51**
4.9 Datensicherheit ... **53**
4.10 Arbeiten mit eingeschränkten Benutzerrechten ... **55**
4.11 Arbeiten im Netzwerk ... **57**
4.11.1 Optimieren der Netzwerk-Performance ... 59

5 Referenz 68

5.1 FAQ für Upgrader von der V.10.x ... **69**
5.2 Benutzeroberfläche ... **72**
5.2.1 Hauptfenster ... 72
5.2.2 Arbeitsfenster ... 74
5.2.2.1 Datentabelle ... 76

5.2.2.2 Auswahltabelle 77
5.2.2.3 Auswahllisten 78
5.2.2.4 Ordner-Auswahl 78
5.2.2.5 Datei-Auswahl 79
5.2.3 Berichte 80
5.2.3.1 Berichtslayout-Editor 85
Berichts-Grafik Designer 88
5.2.3.2 Etiketten-Layout Editor 91
5.2.3.3 Druck-Dialog 95
5.2.3.4 Etikettendruck-Dialog 96
5.2.3.5 PDF-Dialog 96
5.2.3.6 Etiketten-PDF-Dialog 97
5.2.3.7 Publizieren-Dialog 98
5.2.3.8 Export-Dialog 99
5.2.3.9 Dateien hochladen 100
5.2.3.10 EMails verschicken 101
5.2.4 Dialoge 103
5.3 Wettkampf 104
5.3.1 Wettkampf auswählen 105
5.3.2 Wettkampf-Einstellungen 106
5.3.3 Neuen Wettkampf anlegen 107
5.3.4 Wettkampf löschen 107
5.3.5 Wettkampf sichern 107
5.3.6 Wettkampf wiederherstellen 108
5.3.7 Wettkampf reparieren 109
5.3.8 Wettkampf kopieren 110
5.4 Meldungen Übersicht 112
5.4.1 Meldungen 113
5.4.2 Tagesmeldungen 122
5.4.3 Kategorien 123
5.4.4 Vereine 125
5.4.5 Alternative Kategorien 128
5.4.6 Einstellungen zur Startgeldabrechnung 129
5.4.7 Adress-Dialog 129
5.4.8 Kategorien importieren 130
5.4.9 Meldungen importieren 131
5.4.10 Rangliste importieren 133
5.4.11 Elite-Meldungen verteilen 133
5.5 Bahnlegung 136
5.5.1 Bahnen 136
5.5.2 Posten 138
5.5.3 Regeln für Gutschriften/Strafen 140
5.5.4 Zuordnung Kategorie - Bahn 142
5.5.5 Bahnen importieren 144

5.6 Startliste 146
5.6.1 Startlisten-Organisation Kategorien 147
5.6.2 Startlisten-Organisation Bahnen 149
5.6.3 Startlisten-Organisation Vereine 152
5.6.4 Startliste erstellen - Kategorien 153
5.6.5 Startliste erstellen - Bahnen 158
5.6.6 Startlisten-Berichte 163
5.7 Wettkampftag 165
5.7.1 Chips einlesen 165
5.7.2 Chips auswerten 169
5.7.3 Chips einlesen - Registration 173
5.7.4 Ersatzposten 175
5.7.5 Start-Unterbrechung 177
5.7.6 Siegerehrung 178
5.7.7 Zeitnahme 180
5.7.7.1 Manuelle Eingabe 181
5.7.7.2 Zeitnahme - Grundsätze 182
5.7.7.3 Zeitnahme - PC-Uhr 187
5.7.7.4 Zeitnahme - SportIdent 188
5.7.7.5 Zeitnahme - Emit 189
5.7.7.6 Zeitnahme - MicroGate 190
5.7.7.7 Zeitnahme - Alge 191
5.7.7.8 Zeitnahme - Netzwerk-Update 192
5.7.8 Lesegerät-Backup 193
5.7.9 Logdateien 195
5.7.10 SI-Stationen auswerten 197
5.7.10.1 Nicht gestartete Teilnehmer ermitteln 200
5.7.11 Berichte (Ziel) 201
5.7.12 SI-Station auslesen 202
5.7.13 Emit MTR auslesen 203
5.7.14 Emit ECU/MTR5 auslesen 204
5.8 Ergebnisse 206
5.8.1 Ergebnis-Berichte 206
5.8.2 Automatischer Ergebnis Druck-Service 209
5.8.3 Kategorien annullieren 210
5.9 Speaker 211
5.10 Extras 212
5.10.1 Daten migrieren V10 -> V11 212
5.10.2 Imports in den Wettkampf 213
5.10.2.1 Kategorien importieren in den Wettkampf 213
5.10.2.2 Vereine importieren in den Wettkampf 215
5.10.2.3 Teilnehmer importieren in den Wettkampf 216
5.10.3 Berichts-Layouts 217
5.11 Archiv 219

5.11.1 Archiv bearbeiten 220
5.11.2 Archiv auswählen 226
5.11.3 Neues Archiv anlegen 227
5.11.4 Archiv löschen 228
5.11.5 Archiv sichern 229
5.11.6 Archiv wiederherstellen 229
5.11.7 Archiv reparieren 230
5.11.8 Imports in das Archiv 231
5.11.8.1 Teilnehmer importieren in das Archiv 231
5.11.8.2 Kategorien importieren in das Archiv 233
5.11.8.3 Vereine importieren in das Archiv 234
5.11.9 Kategorien in den Wettkampf kopieren 235
5.11.10 Vereine in den Wettkampf kopieren 235
5.11.11 Archiv aktualisieren vom Wettkampf 235
5.12 Einstellungen 241
5.12.1 Programm-Ordner 241
5.12.2 Extrafelder 243
5.12.3 Sprache 243
5.12.4 Lizenz 244
5.13 Allgemeine Dialoge 245
5.13.1 Nach Updates suchen 245
5.13.2 Handhabung der Chip-System Geräte 246
5.13.3 Einstellungen für den seriellen Anschluss 246
5.13.4 SportIdent Einstellungen 247
5.13.5 Emit Einstellungen 249

Stichwortverzeichnis 253

1 Willkommen zu OEScore!

OEScore ist Ihr komfortables und zuverlässiges Hilfsmittel zur Organisation eines Score-OLs. Es basiert auf OE2010 für (Bahnen-) Einzel-OLs. Alle Funktionen von OE2010 wurden ergänzt durch spezifische Eigenschaften des Score-OLs. Es ist ein Programm aus der Reihe der weltweit führenden und universellen SportSoftware Wettkampf-Programme, die ***Stephan Krämer*** für den Orientierungslauf entwickelt hat.

OEScore kommt in verschiedenen Ausgaben.

Dieses Hilfe-Dokument ist gedacht sowohl als eine Anleitung zur Benutzung von OEScore und als Referenz für die Arbeit mit dem Programm. Es kann Ihnen sogar ein wenig über die Organisation von OL-Wettkämpfen beibringen...

Erste Schritte – neue Benutzer und solche, die von der SportSoftware V.9.x updaten

- Bitte studieren Sie die Einführung und den Schnelleinstieg, um sich mit den Grundlagen des Programms vertraut zu machen.
- Lesen Sie immer die Kontext-Hilfe jeder Funktion, mit der Sie gerade arbeiten.

Erste Schritte – Benutzer, die von der SportSoftware V.10.x updaten

- Lesen Sie die FAQ für Upgrader. Dieses Kapitel informiert Sie über die wichtigsten grundlegenden Verbesserungen und darüber, wo Sie bestimmte Funktionen finden.
- Auch falls Sie ein erfahrener SportSoftware Benutzer sind (oder gerade deshalb), gehen Sie auch die Kapitel mit der Einführung und dem Schnelleinstieg durch, um möglichst schnell und effektiv ein Gefühl für die neue Version zu bekommen.
- Suchen Sie dann im Inhaltsverzeichnis, was Sie interessiert. Schauen Sie in das Inhaltsverzeichnis des Schnelleinstiegs und der weiterführenden Anleitungen und picken sich das Thema heraus, das Sie gerade interessiert. Folgen Sie dann von dort den Links zur Referenz. Die Referenz ist die übliche Programm-Hilfe, d.h. Sie erreichen diese Kapitel auch über den Hilfeschalter in jeder Funktion.

Copyright

Die Rechte an allen Informationen und Darstellungen in diesem Dokument liegen wie diejenigen der zugrundeliegenden Software bei Stephan Krämer. Abschriften und Kopien sind nur mit Genehmigung von Stephan Krämer zulässig.

SportIdent ® ist ein geschütztes Warenzeichen der SportIdent GmbH, Arnstadt, Deutschland.

Emit ist ein geschütztes Warenzeichen der Emit AS, Oslo, Norwegen.

2 Einführung

In diesem Abschnitt finden Sie grundlegende Informationen über OEScore und seinen Zweck.

Der Einstieg

- Lesen Sie in Hllfe erhalten etwas über die Benutzung dieser Hilfe und weitere Informationen zu OEScore.
- Studieren Sie diesen Einführungs-Abschnitt und die Kapitel zur Benutzeroberfläche, um mit dem Progrramm vertraut zu werden.
- Arbeiten Sie die Schnelleinstieg - Anleitungen durch, die Sie mit den wichtigsten Aufgaben vertraut machen werden.
- Falls Sie von einer früheren Version updaten, lesen Sie in Wettkämpfe aus V.10.3 migrieren, wie Sie Ihre bestehenden OEScore2003-Wettkämpfe in das neue OEScore-Format konvertieren können.

Die Kenntnisse vertiefen

- Schauen Sie in die Inhaltsverzeichnisse der Schnelleinstiegs - Anleitungen und der Weiterführenden Anleitungen und picken Sie sich dort das Thema heraus, worüber Sie mehr wissen wollen. Lesen Sie das und folgen Sie den Links zum Referenz-Abschnitt.
- Sie können auch direkt in das Inhaltsverzeichnis der Referenz schauen. Diese Kapitel bekommen Sie auch angezeigt, wenn Sie auf die Kontext-Hilfe in der entsprechenden Funktion klicken.
- Sie können auch den Index dieser Hilfedatei für die Suche benutzen.
- Zur weiteren Vertiefung stehen Ihnen auch einige Demo-Wettkämpfe zur Verfügung.
- Besuchen Sie die SportSoftware web site. Dort finden Sie aktuelle Informationen, Bugfixes, Add-ons und mehr zum Herunterladen.

2.1 Über OEScore

Entstehungsgeschichte und Zweck

OEScore ist Ihr komfortables und zuverlässiges Hilfsmittel zur Organisation eines Score-OLs. Es basiert auf OE2010 für (Bahnen-) Einzel-OLs. Alle Funktionen von OE2010 wurden ergänzt durch spezifische Eigenschaften des Score-OLs. Es ist ein Programm aus der Reihe der weltweit führenden und universellen SportSoftware Wettkampf-Programme, die ***Stephan Krämer*** für den Orientierungslauf entwickelt hat.
Beim Score-OL gibt es ein Postennetz, in dem die Posten unterschiedlich mit Punkten bewertet werden. Aufgabe des Wettkämpfers ist es, innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits möglichst viele Punkte zu sammeln. Dabei steht die Anlauf-Reihenfolge frei. Zeitüberschreitungen werden mit Punktabzügen geahndet.

OEScore kommt in verschiedenen Ausgaben.

Ich als Autor stütze mich auf mehr als 30 Jahre Erfahrung als Leistungs-Orientierungsläufer und Organisator von hochwertigen Ein- und Mehrtages-Veranstaltungen, sowie langjährige Erfahrung in der Erstellung und dem Einsatz von Wettkampf-Software. Von Beruf Software-Ingenieur, begann ich 1980 damit, hilfreiche Software zur Organisation von OL- und anderen Wettkämpfen zu entwickeln. Eine der ersten Versionen der OL-Software wurde bereits 1986 beim IOF-Software-Wettbewerb mit dem 1. Preis ausgezeichnet. Ab 1996 war ich an der Entwicklung von SportIdent beteiligt. Diese wertschöpfende Kooperation und das gemeinsame Marketing machten sowohl das SportIdent Stempelsystem als auch die SportSoftware Wettkampfprogramme weltweit führend. Viele bekannte und (weit mehr als ich!) erfahrene Organisatoren aus der ganzen Welt haben ihre Ideen zur Verbesserung der Software beigetragen.

Ich danke Euch allen für Eure hervorragende Arbeit!
Die hier implementierte Unterstützung des elektronischen Stempelsystems ***SportIdent*** ® basiert auf meinem Know-How, das ich als Mitentwickler dieses Systems mit eingebracht habe. Das half mir auch sehr beim Entwickeln der Unterstützung von ***Emit***. Natürlich brauchte ich dazu eine kompetente und verlässliche Quelle, von der ich alles über Emit wissen und verstehen lernen konnte.Ich danke dafür ***Jouni Laaksonen (FIN)*** sehr herzlich, der mir alle seine wertvolle Hilfe angedeihen ließ.

Diese aktuelle Version 11.0 ist eine komplette Neuentwicklung der vorherigen Hauptversion 10.x. Benutzer der Version 10 sollten sich die FAQ für Upgrader von der V.10.x anschauen.

Voraussetzungen zur Arbeit mit OEScore

OEScore läuft auf jedem PC unter Windows 2000/XP/Vista/7/8 und höher. Spezielle Hardware-Anforderungen bestehen nicht. Falls das Betriebssystem vernünftig läuft, dann sollte das auch für OEScore gelten. Für Windows XP oder Win7 z.B. bedeutet das 1-2GB Hauptspeicher, eine passende Grafikkarte und einen Bildschirm mit mind. 1024x768 Auflösung. Weniger Speicher und kleinere Bildschirme sind möglich aber man wird Einschränkungen bei der Performance und der Anzeige hinnehmen müssen.

Es werden alle unter Windows installierten Drucker unterstützt. Laserdrucker sind unbedingt zu empfehlen.

Der benötigte Plattenspeicher für die Installation von OEScore, seine Einstellungen und die Wettkampfdaten ist heutzutage kaum der Rede wert, wo wir hunderte GBs frei auf unseren Festplatten haben. Ein durchschnittlicher Benutzer wird sicher unter 100-200MB bleiben.

Sie als Benutzer sollten mit der Bedienung von Windows-Software vertraut sein. Darüberhinaus sollten Sie ein gewisses Maß an (praktischer) OL-Erfahrung besitzen. Begriffe aus der Welt des Orientierungslaufs werden im Programm und hier im Handbuch ohne weitere Erklärung benutzt.

Organisationserfahrung ist von Vorteil, aber nicht unbedingt nötig. Sie können alles auch mit Hilfe von OEScore erlernen!

Grenzen des Programms

Die Maximalzahl der möglichen Teilnehmer, Vereine, und Kategorien ist i.a. nur begrenzt durch die Kapazität des Plattenspeichers, der Lizenz-Version und die Ausgabeformate. Für die lizenzbedingten Beschränkungen siehe OEScore kaufen.

Einige andere Limits sind zwar eindeutig definiert aber nicht wirklich eine Beschränkung.

größte mögliche Laufzeit	59999:59 min bzw. 999:59:59 Std.
größter Startgeld-Betrag	999999999.99

größte Startnummer	99999
größte Chipnummer	99999999
größte Kategoriennummer	99999999
größte Startbox	99
größte Clubnummer	99999999
größte Posten-Codenummer	999
größte Punktzahl pro Posten	9999
max- Anzahl Posten/Bahn	64

Beachte: Die SportIdent SICard5 unterstützt nur 36 Posten (30 mit Zeiten). Die Emit ECard unterstützt nur 50 Posten (inkl. Start-, Ziel- und Lesestempel).

Copyright

Die Rechte an allen Informationen und Darstellungen in diesem Dokument liegen wie diejenigen der zugrundeliegenden Software bei Stephan Krämer. Abschriften und Kopien sind nur mit Genehmigung von Stephan Krämer zulässig.

SportIdent ® ist ein geschütztes Warenzeichen der SportIdent GmbH, Arnstadt, Deutschland.

Emit ist ein geschütztes Warenzeichen der Emit AS, Oslo, Norwegen.

2.2 FAQ für Upgrader von der V.10.x

Die Benutzeroberfläche von OEScore unterscheidet sich sehr stark von der in Version 10 und früher. Auch die Struktur und das visuelle Erscheinungsbild dieser Hilfedatei wurden gründliich modernisiert.

Auch wenn Upgrader die meisten Funktionen sehr schnell wiederfinden werden weil das Hauptmenü in großen Teilen dem der V10 ähnlich ist, so ist doch die Arbeitsweise in den Funktionen komplett anders. Das ist eben immer der Fall, wenn eine Endbenutzer-Anwendung entsprechend einer neuen Windows-Benutzeroberfläche modernisiert wird.

Es gibt auch viele funktionale Verbesserungen. Aber das sind zu viele. Deshalb werden Sie hier für die erste Version V.11.0 keine Liste finden, so wie Sie das von früheren Versionen gewohnt waren. Natürlich werden kommende Updates wieder wie gewohnt an dieser Stelle dokumentiert werden.

Auch falls Sie ein erfahrener SportSoftware Benutzer sind (oder gerade deshalb), empfehle ich Ihnen, die Kapitel mit der Einführung und dem Schnelleinstieg durchzuarbeiten, um möglichst schnell und effektiv ein Gefühl für die neue Version zu bekommen.

Wo ist das alles?!

Was ist mit CheckPC?

Das frühere ***CheckPC*** ist jetzt in OEScore integriert. Die Prüfung wird jedesmal beim Start von OEScore ausgeführt. Bei Fehlern müssen Sie die Installation nochmals ausführen, damit die nötigen Registry-Werte richtig gesetzt werden. Für V10.x Benutzer kann CheckPC nach wie vor als standalone Programm geladen werden.

Wo ist der Archive Manager für V11?

Die Funktionen des ***Archive Managers*** (der für V.10.3 immer noch ein extra Programm ist) wurden in OEScore integriert.

Siehe auch die Kapitel zum Archiv in den Abschnitten Weiterführende Anleitungen und Referenz.

Wo ist der Layout Manager für V11?

Die Funktionen des ***Layout Managers*** (der für V.10.3 immer noch ein extra Programm ist) wurden in OEScore integriert. Sie können jetzt die Etiketten-Layouts analog zu den Berichts-Layouts bearbeiten und definieren. Leider verhindert diese einschneidende Verbesserung, dass selbstdefinierte Layouts von V10 nach V11 upgedated werden können. Es gibt allerdings einen einfachen Weg, wie Sie das selber bewerkstelligen können.
Siehe die Etiketten-Layout Editor Referenz für weitere Details.

Wo ist der Netzwerk-Dialog?

In der SportSoftware V11 wurde eine verbesserte Methode zum Speichern der Wettkampfdaten implementiert. Man kann einen lokalen oder einen Netzwerk-Ordner mit einer Wettkampfliste auswählen im Wettkampf auswählen Dialog.

Wo sind all die Meldungs-Funktionen wie Kategorien, Vereine und Startgelder?

Alle Meldungsfunktionen ausser den Imports und den Tagesmeldungen wurden in eine einzige Meldungsfunktion integriert. Öffnen Sie einfach das Meldungsfenster und probieren Sie ein wenig herum. Vergessen Sie nicht, die Kontext-Hilfe zu lesen! Ein weiterer guter Einstiegspunkt ist die Meldungen bearbeiten - Anleitung.

Wo kann ich die Posten definieren?

Die Posten-Tabelle wurde in ***Bahnen-Bahnen*** integriert. Auch die meisten Übersichts-Berichte wurden jetzt in diesem Fenster zusammengefasst. Probieren Sie es einfach aus. Und vergessen Sie nicht die Kontext-Hilfe!

Ich vermisse noch weitere Funktionen im Hauptmenü?

Einige Funktionen wurden unter die Hauptmenüpunkte Extras oder Einstellungen verschoben. Schauen Sie dort nach oder suchen Sie im Hilfe-Index.

Warum kann man die Fenster nicht mehr beliebig auf dem Bildschirm platzieren?

Die neue Benutzeroberfläche folgt dem ***Microsoft MDI*** (Multi Document Interface) Standard. Alle Arbeitsfenster des Programms müssen innerhalb seines Hauptfensters platziert werden. Ich bin sicher, dass Sie die Vorteile dieses Standards sehr schnell erfahren werden. Ein grundlegender Vorteil ist, dass man damit OEScore mehrfach starten kann. So kann man mit verschiedenen Wettkämpfen gleichzeitig arbeiten.

Siehe Benutzeroberfläche - Quick Start für weitere Details.

Wo ist der Berichtsauswahl-Dialog?

Es gibt eine neue Berichtsauswahl-Leiste, die in das Berichtsfenster integriert ist. Siehe die Berichte Referenz für weitere Details.

Ich sehe nicht das ganze Arbeitsfenster innerhalb des Hauptfensters?

Vergrößern Sie einfach das Hauptfenster und passen Sie die Größe des Arbeitsfensters an.

Wo sind die geöffneten Fenster?

Falls Sie viele Arbeits- oder Berichtsfenster offen haben, werden Sie schnell die Übersicht verlieren weil sich die Fenster überlappen. Sie finden alle offenen Fenster in den Listen im Hauptmenüpunkt ***Fenster***. Klicken Sie auf den Eintrag des Fensters, das Sie in den Vordergrund holen wollen.

Siehe auch die Hauptfenster Referenz.

Sprache auswählen: wo ist die Datenbank-Sortierordnung?

Die Datenbank-Sortierordnung definiert eine Windows-Einstellung zur alphabetischen Sortierung in der Datenbank. In V10 war diese Einstellung bei der Sprachauswahl zu finden. Jedoch war das nicht der richtige Platz dafür, weil das ist spezifisch für den jeweiligen Wettkampf bzw. das Archiv. Auch musste man in V10 danach den Wettkampf/das Archiv reparieren. In der V11 kann diese Einstellung direkt beim Reparieren der Wettkampf- oder Archivdaten geändert werden. Siehe die Wettkampf reparieren Referenz und die Archiv reparieren Referenz für weitere Informationen.

Wo ist der Bericht über Fehlende Chips?

Der Inhalt dieses Berichts wurde integriert in den Bericht über Fehlende Teilnehmer. Siehe die Berichte (Ziel) Referenz für weitere Details.

Neues und Unterschiede – Grundlegende Änderungen

Programm-Ordner

Bis V10 wurden die Programm-Einstellungen im Installations-Ordner gespeichert und die Wettkämpfe wurden in Unterordner davon gespeichert. Jedoch widerspricht das den Regeln, die Windows definiert hatte seit Windows XP. Jetzt können Sie selber definieren, wo Sie was speichern wollen. Die SportSoftware bietet dazu einige Standard-Voreinstellungen an. Falls Sie wollen, können Sie das aber komplett nach Ihren Bedürfnissen anpassen. Einer der Hauptvorteile ist jetzt, dass Sie mehrere Wettkampflisten in verschiedenen Stammordnern verwalten können. Siehe die Programm-Ordner Referenz für weitere Informationen.

Arbeitsfenster

Die Arbeit in den Datentabellen wurde revolutioniert. Ausser der Geschwindigkeit der modernen Benutzeroberfläche sind die wichtigsten Neuerungen, dass man jetzt nach jeder beliebigen Spalte sortieren kann und das Layout einfach visuell anpassen kann.

Berichte allgemein

Die Arbeitsweise der Berichte wurde revolutioniert. Ein Bericht wird sofort angezeigt mit der zuletzt benutzten Auswahl. Die Auswahl und die Sortierung können direkt im Berichtsfenster definiert werden. Die Berichts- und Etiketten-Layouts können ebenfalls dort editiert werden. Man kann mehrere Layouts für den gleichen Bericht verwenden. Sowohl für Berichts- als auch Etikettenlayouts werden jetzt Grafiken unterstützt. Für weitere Informationen siehe die Berichte Referenz.

Ein-Klick-Berichte

Die meistgenutzten Berichte wie Startlisten und Ergebnisse sind nun direkt über das Hauptmenü erreichbar. Mit einem einzigen Klick wird der Bericht angezeigt. Wiederum die meistgenutzten von diesen, die Startlisten und Ergebnisse nach Kategorien, sind auch noch schneller erreichbar über die Toolbar.

Etiketten-Layouts

Bisher wurden die Etiketten-Layouts ausserhalb der Wettkampf-Programme verwaltet und wurden mit dem Layout Manager bearbeitet. Jetzt sind die Etiketten-Layouts direkt jedem Bericht zugeordnet (in der gleichen Weise wie die verschiedenen Berichts-Layouts), und sie werden mit dem integrierten Etiketten-Layout Editor bearbeitet. Der Hauptvorteil gegenüber der früheren Lösung: man kann jetzt nur die Felder auf dem Etikett definieren, die auch für den aktuellen Kontext gültig sind. Damit das gleiche Layout von verschiedenen Berichten genutzt werden kann, gibt es Layout-Pools. Siehe die Berichte Referenz für weitere Informationen.

Chips einlesen

Die Funktion Chips einlesen wurde aufgeteilt in Chips einlesen (das ist das was Sie gewohnt sind von der V10) und Chips einlesen - Registration. Letztere bietet die Möglichkeit, Meldungen im Ziel zu erfassen, also nach dem Lauf. Diese Methode wird bevorzugt bei Trainings-Wettkämpfen.

Es gibt einen neuen ***Notfall-Modus***, mit dem Sie Netzwerk-Unterbrechungen leicht überbrücken können. Die Behandlung von unbekannten Chips wurde verbessert, sodass es keine Unterbrechungen beim Auslesen mehr gibt.

Das Einlesen der Logdateien und der Backupspeicher wurden ins ***Hauptmenü-Wettkampftag*** verschoben, weil diese Funktionen jetzt sehr viel komfortabler und mächtiger geworden sind. Dies ermöglicht z.B., gleichzeitig Chips einzulesen und in die Logdatei zu schauen. Siehe die Logdateien Referenz und die Lesegerät-Backup Referenz für weitere Informationen.

Ein-Klick Wettkampf-Sicherung

Bisher hatte die Wettkampf-Sicherung die Wettkampfdaten in einen separaten Ordner kopiert. Falls man dann dieses Backup irgendwo hinschicken wollte (z.B. zum SportSoftware-Support), erforderte dies als weiteren Schritt das Verpacken als Zip-Datei. Deshalb gewöhnten sich viele an, gleich den Wettkampf-Ordner direkt zu verpacken. Jetzt ist die eingebaute Backup-Funktion der schnellere und einfachere Weg. Die Sicherung wird in eine einzige Datei kopiert mit Endung *.skb*, die in Wirklichkeit eine Zip-Datei ist. Es werden hier nicht nur die Wettkampfdaten gespeichert, sondern auch Logdateien und andere Einstellungen.

Unterstützung für eingeschränkte Benutzerrechte

Bisher konnte die SportSoftware nur mit Administratorrechten ausgeführt werden. Jetzt werden eingeschränkte Benutzerrechte unterstützt. Lesen Sie mehr darüber in Arbeiten mit eingeschränkten Benutzerrechten.

SportIdent Erweiterter Modus (Protokoll)

Frühere SportSoftware-Versionen konnten nicht mit SportIdent-Stationen im erweiterten Modus arbeiten. OEScore unterstützt jetzt alle Features der SportIdent Hardware zum Zeitpunkt dieser Veröffentlichung. Aus Sicherheits- und Performance-Gründen wird es empfohlen, die SportIdent Hardware im erweiterten Modus zu betreiben.

Beachte: In diesem Dokument benutze ich den Ausdruck Erweiterter Modus (was seine Bedeutung direkt erklärt), während die SportIdent-Dokumentation den Begriff Erweitertes Protokoll verwendet.

Integration von Speaker- und Zeitnahme-Funktionen

Die von OE2010 bekannten Speaker- und Zeitnahme-Funktionen sind in OEScore integriert. Sie werden die entsprechenden Hauptmenü-Punkte sehen, falls Sie die Pro-Lizenz besitzen. Allerdings gibt es zum Zeitpunkt der ersten Ausgabe von OEScore noch keine Idee, welchen Sinn Speaker-Funktionen (die ja Zwischenzeiten während des Rennens liefern) bei einem Score-OL machen. Hilfreiche Hinweise von Ihnen zu diesem Thema werden gerne aufgenommen!
Lesen Sie in OEScore kaufen mehr über die erhältlichen Ausgaben..

2.3 Release Notes V.11.0

In diesem Kapitel finden Sie alles, was für jede Ausgabe der V.11.0 gemacht wurde.
Informationen zum aktuellen Release sind immer aufgeblendet. Klicken Sie auf den Schalter ✚ eines vorherigen Releases, um diesen Abschnitt aufzuklappen.

12.3.2019

Bug-Fixes

Hilfe - Nach Updates suchen

Mit der neuen https:// URL und wegen einiger neuen Sicherheitsfunktionen der neuen Web Site, funktionierte diese Funktion nicht mehr.

7.4.2017

Erweiterungen

Wettkampftag - Chips einlesen

Das Auslesen der SICard10/11/SIAC wurde optimiert, so dass das jetzt erheblich schneller ist.

OEScore unterstützt jetzt auch die AIR+ Stempel von der SIAC mit MS-Auflösung. Man muss dazu das richtige Zeitformat auswählen. Die Millisekunden werden nur verarbeitet, *falls ein Zeitformat mit Zenteln oder Hundertsteln gewählt wurde*.

Wettkampftag - Lesegerät-Backup

Der Algorithmus wurde verbessert, damit die Änderungen beim Auslesen der SICard10/11/SIAC unterstützt werden.

Bug-Fixes

Ergebnis - Zwischenzeiten

Export von Mannschaften
Start- und Zielstempel in der Exportdatei waren die vom Mannschaftsführer, nicht der erste Startstempel und der letzte Zielstempel der Mannschaft.

Für SICard10/11/SIAC gab es öfter einen Unterschied von einer Sekunde zwischen der Laufzeit und dem Zielstempel, falls das Zeitformat in Sekunden war.
Die Ursache war eine nicht in allen Fällen korrekte Verarbeitung des speziellen Formats für Start- und Zielstempel dieser modernen SICard-Typen.

SI Geräteeigenschaften

In den Dialogen zum Backupspeicher auslesen wurde die BSM8 als BS8-SRR angezeigt.

29.2.2016

Erweiterungen

Meldungen / Tages-Meldungen

Einige Organisatoren verwalten einen Leihchip-Pool im Archiv, indem sie dort die Eigenschaft *Gemietet* anwenden. Falls ein solcher Chip im Wettkampf verwendet wird, dann soll er meistens (aber nicht immer...) auch im Wettkampf auf Gemietet gesetzt werden. Jetzt gibt es eine Rückfrage, ob der Haken gesetzt werden soll, falls man das vergisst. Weitere Details finden Sie in der Referenz zu den Meldungen.

Archiv - Aktualisieren vom Wettkampf

Die IOF Id Nummer wird jetzt auch mit vom Wettkampf ins Archiv übertragen.

Windows Größenanpassung

Offensichtlich gab es hier eine Änderung mit einem Windows10 Update. Danach funktionierte die Windows-Größenanpassung der SportSoftware nicht mehr auf bestimmten Installationen. Das wurde jetzt gelöst.

Bug-Fixes

Meldungen - Tagesmeldungen

Es war möglich, die Tabelle nach Namen und Vornamen zu sortieren. Das beendete den Neueingabe-Modus. *Die einzige sinnvolle Sortierung in diesem Fenster ist die Eingabe-Reihenfolge, die per Definition hier fest eingestellt ist.*

Zwischenzeit-Ergebnisse

Falls das Emit Chip-System verwendet wird, dann wurden die 250-Lesestempel als zusätzliche Stempel angezeigt.

15.9.2015

Erweiterungen

Wettkampftag - Chips einlesen

Eine Zuordnung der gleichen Chipnummer auf mehrere Teilnehmer wird jetzt korrekt verarbeitet.
Bisher bekam immer nur der erste gefundene Teilnehmer mit einer bestimmten Chipnummer den Chipinhalt zugeteilt, ohne weitere Aktion. Jetzt prüft OEScore zunächst auf Mehrfach-Zuweisungen. Falls es welche findet, dann wird der Eingabedialog für die Startnummer angezeigt oder der Chip wird auf einen Reserveplatz gespeichert, abhängig von den gewählten Verarbeitungs-Optionen.

Wettkampftag - SI-Stationen auswerten

Die Funktion erlaubt jetzt auch die neuen Beacon-Modi: Beacon Start, Beacon Posten und Beacon Ziel.
Beachte: Berührungslose Air+-Stempel der SIAC-Chips werden von diesen Stationen nicht im Backupspeicher gesichert!

Emit - EmiTag

Aufgrund einer unvollständigen Spezifikation von Emit wurden Codenummern über 240 als Codes eines Lesegeräts interpretiert und sie wurden beim Einlesen des Chips automatisch auf 250 geändert. Werden jedoch die EmiTags komplett als Chip-System verwendet, dann trägt sich der berührungslose Zielstempel (ECB/ETR) mit der Codenummer 248 auf dem Chip ein. Beim Einlesen brachte das den 250er-Mechanismus

durcheinander, der die Stempelzeiten aufgrund der PC-Uhrzeit berechnet.
Jetzt ***akzeptiert*** die SportSoftware ***248 als einen normalen Stempel-Code*** (keine Konvertierung auf 250). Weitere, zusätzliche Codes, die als Zielstempel definiert sind, werden auch nicht geändert. Alle anderen Codes über 240 werden weiterhin auf 250 konvertiert.
Beachte: Dies ist nur relevant, falls EmiTag als Chip für die Codekontrolle verwendet wird und damit die ECard ersetzt.

Diese zusätzlichen Zielstempel wurden bisher in den Zwischenzeit-Ergebnissen als zusätzliche Stempel aufgeführt. Sie werden dort jetzt nicht mehr angezeigt.

Zahlen mit Copy&Paste einfügen

Manchmal werden die Meldungen mit Copy&Paste (Kopieren+Einfügen) aus einer Textdatei oder Email eingegeben. Zur Auswahl eines einzelnen Wortes oder einer Zahl kann man es/sie doppelklicken. Üblicherweise wählt das den gewünschten Text plus alle Leerzeichen bis zum nächsten Wort oder Satzzeichen. Beim Einfügen eines solchen Textes in eine Zahlenspalte wie die Chipnummer blieben die unerwünschten Leerzeichen am Ende erhalten und OEScore gab einen Fehler aus, wenn der Benutzer zur nächsten Spalte wechseln wollte.
Die Leerzeichen werden jetzt automatisch gelöscht, um diese Vorgehensweise besser zu unterstützen.

25.3.2015

Erweiterungen

Meldungen - Elite-Meldungen verteilen

Verkettete Verteilung
Ich habe den Algoritmus ein wenig optimiert, so dass es jetzt auch möglich ist, eine verkettete (hierarchische) Verteilung über mehrere Kategorien durchzuführen. Z.B. sollen die Kategorien H21E, H21A, H21B und H21C der Reihe nach aufgefüllt werden gemäß der Ranglistenpunkte. Dieser Modus wird in Tschechien angewendet und er könnte auch in anderen Ländern Sinn machen.

Berichte
Für die Berichte und die Verteilungsfunktion gibt es eine neue Option für die Schnellauswahl: Nur *die relevanten Kategorien*, als Voreinstellung. Das sind alle Kategorien, für die eine Reservekategorie definiert wurde.In der Auswahltabelle gibt es jetzt zusätzlich die Spalte Reservekategorie, sodass auch nach dieser sortiert werden kann.
Der Bericht über die Verteilung zeigt jetzt auch die Meldekategorie jedes Teilnehmers an.

Bahnen - Bahnen

Es sind jetzt Codenummern bis 9999 erlaubt. Bisher konnten sie bereits importiert, aber nicht bearbeitet werden.

Startliste - Organisation/Erstellen

Die Übersichtstabellen dieser Startlisten-Funktionen zeigen jetzt die markierte Zelle an im Kopf oben (Startboxen) und in der Zeitspalte links.

Archiv - Import Teilnehmer

XML V3
Kategorien: Falls *Löschen und neu erzeugen* eingestellt ist, wird die Kategorie jetzt erzeugt, so wie auch beim CSV-Import. Bisher war das nicht der Fall.

Eingabefelder für Dateiname

Die Eingabefelder für Dateinamen (z.B. in Import-Dialogen) akzeptieren jetzt umschließende Anführungszeichen (").

CSV-Imports

Bisher erwarteten die CSV-Imports immer eine Textdatei mit Ansi-Kodierung. Es gibt allerdings Web Sites, die die CSV-Dateien in UTF8-Kodierung liefern. Das wird jetzt automatisch erkannt und korrekt verarbeitet.

HTML-Exports

In Bezug auf Zeichensätze wurden die HTML-Dateien etwas robuster für Web-Server gemacht.

Bug-Fixes

Meldungen - Import

XML V3
Die Ranglisten-Position wurde nicht importiert.
Meldungen ohne Verein wurden nicht importiert.

Startliste - Organisation

In der Liste der Übrigen Kategorien/Bahnen rechts konnten die zusätzlichen informativen Felder editiert werden.

Archiv

Bericht über Kategorien
Die Layouts für Berichte und Etiketten und die CSV-Exportdatei enthielten nicht die neueren Felder *Alter bis* und *Wertung*.

Bericht über Teilnehmer
Falls ein Teilnehmer eine Kategorie zugeordnet hatte, dann brach der XML V3-Export ab mit einer Fehlermeldung.

Archiv - Import Teilnehmer

XML V3
Die IOF-Id wurde nicht importiert.
Die Teilnehmer-Adresse wurde irgendwie durcheinandergewürfelt, einige Adressfelder wurden falsch zugeordnet.
Die Ranglisten-Position wurde nicht importiert.

Daten-Anzeige in der Tabelle

In vielen Fällen wurden Extra-Zeichen der östlichen Sprachen falsch angezeigt in den Tabellen, obwohl sie in Berichten richtig dargestellt werden. Ich habe jetzt hier einen Workaround gefunden.

18.9.2014

Erweiterungen

Meldungen - Bearbeiten

Bisher musste immer eine Startnummer eingegeben werden, falls die Spalte angezeigt wurde. Das hatte zur Folge, dass man nie mehr eine Startnummer löschen konnte, die vorher irrtümlich zugewiesen wurde, z.B. für (Direkt-) Kategorien, die ohne Startnummer laufen sollten und für die keine Startzeiten in der Startliste gezeigt werden sollten.
Jetzt kann man eine Startnummer löschen bzw. leer lassen. Es wird eine Bestätigung verlangt, ob das so richtig ist.

Wettkampftag - Chips einlesen

Der Dialog für die Startnummer eines unbekannten Chips meldet sich jetzt mit einem Warnton, um die Aufmerksamkeit des Operators zu wecken.

Wettkampftag - Chips auswerten

Neues Feature
Die (Lauf-)Zeit wird jetzt in einer Spalte in der oberen Tabelle angezeigt. Das eröffnet die Möglichkeit, aussergewöhnlich lange oder kurze Zeiten leicht zu erkennen und zu behandeln. Z.B. können Sie die Tabelle nach Zeiten sortieren und dann Teilnehmer auf *Zeitüberschreitung* setzen, falls nötig.
Beachte: Klicken Sie bitte auf den Schalter *Tabellen-Layout zurücksetzen* , um die neue Spalte anzuzeigen.

Ergebnis - Vorläufiges Ergebnis nach Kategorien

Automatisches Ergebnis mit Option *Nur geänderte Kategorien*
Bisher wurde der Status der geänderten Kategorien mit den Wettkampfdaten auf dem Server gespeichert. Das führte zu Problemen, falls mehrere automatische Berichte gleichzeitig liefen, und manchmal wurden immer alle Kategorien gedruckt.
Der Kategorienstatus wird jetzt lokal zum Berichtsfenster gespeichert. Damit sollte das eher so funktionieren wie man das erwartet.

Extras - Berichts-Layouts

Neue Funktion Fehlende Überschriften reparieren
Es gab einen Bug mit neuen Berichtslayouts, siehe unter **Bug-Fixes** unten. Diese Funktion repariert alle diese fehlerhaften Layouts und zeigt einen Bericht über die Aktion an.

Führen Sie diese Funktion bitte einmal durch, um alle Berichtslayouts zu reparieren!

Sortierung von Vereinen nach Ort

Beim Sortieren einer Vereins-Tabelle nach Ort wird sie jetzt *automatisch nach Ort **und** Vereinsbezeichnung sortiert*.
Das gilt für alle Fenster mit diesen Spalten, z.B. Meldungen, Archiv, usw. Die Berichte nach Vereinen können auch so sortiert werden.

Zwischenzeiten-Ergebnisse und Berichte über Chips

Bisher hatten die Spalten für Löschen/Prüfen/Start/Ziel einen einzelnen Buchstaben als Überschrift in den meisten Sprachen. Das wurde manchmal missverstanden.
Jetzt gibt es an der Stelle einen aussagekräftigeren Text oder Abkürzung.

Bug-Fixes

Meldungen - Bearbeiten

Bericht Startgelder nach Vereinen
Falls mit der Option *Seiten trennen* gedruckt wurde, dann wurde eine zusätzliche leere Seite gedruckt vor der letzten Seite mit den Gesamtsummen.

Ergebnisse

Alle Ergebnisse nach Kategorien bzw. Bahnen
Falls die Option *Keine N Ang* angekreuzt war, wurden nicht gestartete Teilnehmer ausser Konkurrenz (AK) trotzdem angezeigt.

Archiv - Aktualisieren vom Wettkampf

Ein angepasstes Layout der Archiv-Tabelle unten wurde nicht gespeichert.

Berichts-Layouts

Beim Hinzufügen/Ändern von neuen Layouts (**Neu**) ging die Überschriftszeile des alten Standard-Layouts verloren.

Es gibt auch eine Reparaturfunktion für die Layouts, die durch diesen Bug beschädigt wurden. Siehe unter **Erweiterungen** oben.

18.6.2014

Erweiterungen

IOF Ranking-Id

Neues Feature

Die IOF Ranking-Id gibt es jetzt in einer eigenen Spalte im Archiv. U.a. ermöglicht das Exports und Imports im IOF XML V3 Format, die sowohl die nationale Datenbank-Id als auch die IOF-Id enthalten. Für Score-Wettkämpfe hat die IOF-Id keine Bedeutung, somit wird sie hier nicht weiter unterstützt.

Windows-Größenanpassung

Mit der Größenanpassung von WinVista/7/8 kann man die Bildschirmausgabe auf eine bessere Lesbarkeit skalieren. Heuzutage wird das oft benutzt auf neueren Notebooks mit 15"-Bildschirmen und hohen Auflösungen, die es früher nur für 24"-Bildschirme gegeben hat. Aber damit wurden einige Fenster der SportSoftware verhunzt. Beispiele sind das Hauptfenster von OEHeats und die Funktionen für die manuelle Eingabe von Funk- oder Zielzeiten.
Also musste ich mich an die sehr umfangreiche Arbeit machen und jedes einzelne Fenster in allen Programmen darauf hin untersuchen. Mit Windows 8 wurde ausserdem ein neuer Standard-Font eingeführt, der besser lesbar sein soll.
Die SportSoftware skaliert jetzt alles korrekt und sie verwendet den aktuellen Standard-Font, falls die Größe auf mehr als 100% eingestellt ist.

Sicherheitslücke in OpenSSL: Heartbleed

OpenSSL hat eine Sicherheitslücke namens Heartbleed bekanntgegeben und behoben. Siehe z.B. auf www.heartbleed.com. Die SportSoftware verwendet diese Bibliothek für die SSL EMail- und FTP-Funktionen. Die aktualisierten DLLs wurden schon bereitgestellt in einem neuen Setup vom 14.4.14 und sie werden unverändert beibehalten bis zur nächsten Sicherheitslücke... ;-)

SportIdent

Die SI tCard wird jetzt unterstützt. **Beachte:** Um sie korrekt einzulesen, muss die Lesestation im Erweiterten Modus betrieben werden.

Emit

Das MTR5 wird jetzt für EmiTag und ECard unterstützt.

Berichte

Die HTML-Ausgabe wurde verbessert. Jetzt ist die Sprungliste für Kategorien, Vereine, etc. am rechten Rand verborgen. Sie wird eingeblendet, wenn man mit der Maus über den Schalter *Kategorie auswählen* usw. rechts oben fährt.

Wettkampf - Sichern

Bisher erzeugte der Schalter Dateinamen automatisch erzeugen eine Datei mit Zeitstempel im Unterordner *Backup* des *Ordners für die Programm-Einstellungen*. Jetzt wird die Datei in dem Ordner erzeugt, der im Eingabefeld angezeigt wird. So wird eine höhere Flexibilität erreicht, z.B. kann man jetzt diese Dateien direkt auf ein externes Medium speichern.

Meldungen - Bearbeiten

Bisher musste immer eine Startzeit eingegeben werden, falls die Spalte angezeigt wurde. Das hatte zur Folge, dass man nie mehr eine Startzeit löschen konnte, die vorher irrtümlich zugewiesen wurde, z.B. für (Direkt-) Kategorien mit Startstempel, für die keine Startzeiten in der Startliste gezeigt werden sollten.
Jetzt kann man eine Startzeit löschen bzw. leer lassen. Es wird eine Bestätigung verlangt, ob das so richtig ist.

Num1,2,3

Der Zahlenbereich dieser Felder wurde von 7 auf 9 Stellen erweitert.

Ergebnisse

Automatisches Rollen der Automatischen Ergebnisse

Falls das Aktualisierungs-Intervall zu kurz war, dass die Ergebnisse bis zum Ende durchlaufen konnten, wurde der Bericht aktualisiert und begann neu von oben, sodass der Rest der Liste nie gesehen werden konnte.
Natürlich sollte man in diesem Fall das Intervall entsprechend verlängern. Aber dies würde bedeuten, dass man das Intervall während des laufenden Wettkampfes von Zeit zu Zeit anpassen müsste, weil die Ergebnisliste ja immer länger wird.
Jetzt hat das automatische Rollen Vorrang vor dem Aktualisierungsintervall. Das heisst, der Bericht wird immer bis zum Ende durchlaufen, bevor er wieder aktualisiert wird. Ausserdem wird das Ergebnis jetzt immer aktualisiert, wenn das automatische Rollen wieder von oben startet.

Bug-Fixes

Tabellen-Bearbeitung

Falls der Cursor auf eine Spalte mit einer Auswahlliste fokussiert war, z.B. Kategorie oder Verein, dann wurde die Kategorie/der Verein durch das Mausrad ungewollt verändert.
Jetzt rollt das Mausrad immer die Tabelle. In der Auswahlliste rollt es nur, falls die Liste aufgeklappt ist.

Report-Layout Grafik-Editor

Beim Öffnen zeigte der Grafik-Editor aufgrund eines internen Fehlers manchmal nicht die Seite an.

Meldungen/Tagesmeldungen

Im Modus Tagesmeldung verschwand der Cursor für die Größenänderung der Spalten, nachdem man mit der Maus über das Tagesmeldungen-Panel unter der Tabelle gefahren war.

Wettkampftag - Chips auswerten

Funktion Chip verschieben
Falls ein Chip von einem Teilnehmer auf einen anderen geschoben wurde, der bereits einen falschen Chip hatte, dann wurden manchmal die Stempel nicht übertragen und der erste Chip ging verloren.
Falls ein Chip von einem Teilnehmer auf einen anderen ohne Chip geschoben wurde, dann wurden die Start-, Ziel- und Laufzeit nicht berechnet.

14.2.2014

Erweiterungen

SportIdent: Erweiterungen

Es ist jetzt der aktuellste Stand der SportIdent API implementiert. Insbesondere ist damit die interne Verarbeitung der neueren SICards 8,9,10,11 und SIAC gemeint. *Bisher wurden sie als SICard6 verarbeitet, unter Verwendung des Kompatibilitätsmodus von SportIdent.*

Die SportIdent pCard wird nun vollständig unterstützt.

SIAC zusammen mit SI Air+ liefern die Start- und Zielstempel mit einer Auflösung von 4ms. OEScore schneidet sie korrekt ab gemäß der Einstellungen zum Zeitformat, so wie auch die Zeitnahme-Funktionen arbeiten.

Das Einlesen des Backupspeichers der Lesestationen wurde optimiert, damit alle Spezialfälle erfasst werden können, die zu tun haben mit unterschiedlichen Firmware-Versionen und unterschiedlichen Stations-

Einstellungen wie 192 Stempel Modus und Erweitertes Protokoll.

Emit: Unterstützung von EmiTag

Neues Feature
Die SportSoftware unterstützt jetzt das berührungslose System EmiTag von Emit. EmiTags können als Ergänzung zur normalen ECard verwendet werden für Funkstempel und für die Zeitnahme. EmiTags können auch als vollwertiges berührungsloses Stempel-System verwendet werden, was für Ski-OL und MTBO erlaubt ist. Alle relevanten Geräte werden unterstützt (ECU-Reader, MTR5, ETS, ECB).

Publizieren der Berichte als HTML

Das ***Ausgabe-Layout*** wurde ***verbessert***. Ohne die Option *Seiten trennen* bekommt man den gesamten Bericht in eine einzige Datei. Jetzt gibt es hier eine Sprungliste am rechten Rand, in der man die Kategorie/ den Verein auswählen kann, die/den man betrachten möchte.
Mit angewählter Option *Seiten trennen* haben alle Seiten diese Sprungliste und es gibt keine Startseite mehr. Diese Möglichkeit gibt es bei allen Berichten über Meldungen, Startlisten und Ergebnissen nach Kategorien, Bahnen und Vereinen.

Sortierung von Teilnehmern nach Namen

Beim Sortieren einer Teilnehmer-Tabelle nach Namen wird sie jetzt *automatisch nach Nachname **und** Vorname sortiert*.
Das gilt für alle Fenster mit diesen Spalten, z.B. Meldungen, Archiv, aber auch Chips auswerten, usw. Die Berichte nach Teilnehmern können auch so sortiert werden.

Bahnen - Bahnen

Neues Feature Bei Score-OLs kommt es oft vor, dass eine oder mehrere Bahnen alle Posten aus dem Postennetz haben. Es gibt jetzt einen neuen Schalter, mit dem man mit einem einzigen Mausklick alle Posten in die Bahn einfügen kann.

Bahnen - Regeln

Neues Feature Man kann jetzt eine Minimalpunktzahl definieren, die ein Teilnehmer erst gesammelt haben muss, bevor er eine Gutschrift dafür bekommen kann, dass er unter dem Zeitlimit im Ziel war. Zusätzlich gibt es einen Schalter, mit dem man festlegen kann, dass ein Teilnehmer die Gutschrift nur bekommt, falls er alle Posten gestempelt hat.

Neues Feature Gemäß der traditionellen Regel für Score-OLs wurden bisher die Gutschriften und Strafen in Minutenschritten vergeben. Jetzt gibt es die Möglichkeit, andere Zeitintervalle zu definieren auf Sekundenbasis. Auch das Zeitraster kann jetzt auf Sekundenbasis definiert werden.

Startliste - Erstellen

Teilnehmer, die ausser Konkurrenz starten werden jetzt mit a.K. am Anfang des Namens gekennzeichnet, so wie in den Startlisten-Berichten auch.

Neues Feature Es gibt eine neue Option für die Funktion Verein trennen. Man kann jetzt wählen zwischen der *Trennung von hinten nach vorne (vom letzten zum ersten)* und der *umgekehrten Richtung*. Es ist auch möglich, die andere Richtung im zweiten Schritt anzuwenden, um die verbleibenden Teilnehmer zu trennen, die zunächst nicht getrennt werden konnten.
Diese neue Lösung ist zielführender und nachvollziehbarer als die bisherige, und sie erfüllt einige nationale Regeln vollständig, weil sie immer nur in einer Richtung arbeitet. Die bisherige Lösung hatte keine solche Option und sie war eine Mischung aus beiden Richtungen, was mitunter überraschende Ergebnisse zeigte.

Im Bericht Startlisten-Auslosung prüfen gibt es jetzt einen neuen Absatz über Hintereinander startende Teilnehmer des gleichen Vereins, der die verbleibenden nicht getrennten Teilnehmer auflistet.

Bug-Fixes

Meldungen/Tagesmeldungen

Falls noch keine Vereine eingegeben waren oder nur zusätzliche Vereine mit Clubnummern über 90000, dann lieferte die Überprüfung der Option *Club-Nr. vom Archiv* ein falsches Ergebnis.

Meldungen - Startgeld-Berichte

Die Spalte Xtra-Startnummer fehlte in den Berichtslayouts und wurde deshalb nicht angezeigt.

Wettkampftag - Chips einlesen - Registration

Auch wenn kein Archiv verwendet wurde, war der Schalter *Verein aus dem Archiv einfügen* sichtbar im Panel Teilnehmer eingeben. Ein Klick darauf führte zu einem Ausnahmefehler.

Wettkampftag - Chips auswerten

Der Schalter Datensatz wiederherstellen funktionierte nicht.

DBIsam Lockdateien

In den Dialogen Wettkampf auswählen bzw. Löschen kann man einen neuen Wettkampfdaten-Stammordner mit der Ordnerliste auswählen. Dies erzeugte in jedem Unterordner eine (versteckte) DBIsam-Lockdatei, auch wenn dort keine Wettkampfdaten gespeichert wurden.
Jetzt werden die Lockdateien nur in den tatsächlichen Wettkampfordnern erzeugt. Falls eine alte überflüssige Lockdatei in einem Ordner gefunden wird, dann wird diese Datei gelöscht.

1.10.2013

Erstes offizielles Release

2.4 Hilfe erhalten

Hilfe für die SportSoftware können Sie aus verschiedenen Quellen erhalten. Zusätzlich zu dieser Hilfedatei können Sie auf die SportSoftware Web Site schauen oder den kostenlosen und schnellen SportSoftware-Support per EMail kontaktieren.

Ihre erste Informationsquelle sollte immer diese Hilfedatei sein. Sie ist dafür gedacht, Ihnen alle Informationen zu liefern, die Sie zum Benutzen und Lernen von OEScore brauchen.

Bevor Sie den Support anschreiben, vergewissern Sie sich erst, ob Sie die gewünschte Information wirklich nicht hier in diesem Dokument finden. Vielen Dank!

Die Hilfe anzeigen

- Der schnellste Weg, die Hilfe anzuzeigen, die ***F1***-Taste zu drücken. Die Kontext-abhängige Hilfe wird automatisch angezeigt, falls verfügbar.
- Die meisten Dialoge haben einen ***Hilfe-Schalter***, der die Kontext-Hilfe anzeigt:

- Alle Arbeits- und Berichtsfenster haben einen ***Hilfe-Schalter***, der die Kontext-Hilfe anzeigt:

Die Hilfedatei in Ihrer Sprache

Als Vorgabe installiert OEScore nur die Hilfe in englischer Sprache. Übersetzungen gibt es auf der SportSoftware V11 Download-Seite. Diese deutsche Hilfe hatten Sie auch von dort... Schauen Sie nach, ob Ihre Sprache auch verfügbar ist. Falls ja, dann laden Sie die Hilfedatei und kopieren sie in Ihren Programminstallations-Ordner. Setzen sie erneut Ihre Sprache, um die Hilfe zu aktivieren.

Das Handbuch drucken

Die PDF-Version dieses Dokuments gibt es auf der SportSoftware Web Site. Schauen Sie auf die SportSoftware V11 Download-Seite und laden Sie die PDF-Datei in Ihrer Sprache.

Im Internet schauen

- Besuchen Sie die SportSoftware Web Site.
- Gehen Sie auf Ihre nationale Support-Seite. Den Link finden Sie auf der allgemeinen SportSoftware Support-Seite.

Den SportSoftware Support kontaktieren

- Für die SportSoftware gibt es einen kostenlosen, direkten EMail-Support über hotline@sportsoftware.de. Klicken Sie auf den Link im Dialog ***Hilfe-Information***, um eine EMail an diese Adresse zu generieren. Schreiben Sie bitte in Deutsch oder Englisch. Sie werden erstaunt sein, wie schnell Sie eine Antwort bekommen!
- Vielleicht wollen Sie lieber Ihre nationale Kontaktperson in Ihrer eigenen Sprache fragen. Schauen Sie auf die SportSoftware Support-Seiten nach der richtigen Adresse.

2.5 OEScore kaufen

SportSoftware Lizenz-Ausgaben

OEScore gibt es in verschiedenen Ausgaben.

Standard	Bis zu 150 Teilnehmer
Large	Bis zu 500 Teilnehmer
Pro	Bis zu 1000 Teilnehmer, inklusive Speaker und Finish Funktionen
Pro Large	Mehr als 1000 Teilnehmer, inklusive Speaker und Finish Funktionen

Die **Trial-Version** ist etwas eingeschränkt:

- Sie können nichts drucken, publizieren oder exportieren.
- Sie können nur mit den Demo-Wettkämpfen und dem Demo-Archiv arbeiten.
- Einige Funktionen sind nicht verfügbar.

Direkt bei SportSoftware kaufen

Sie können die Software im SportSoftware Onlineshop kaufen und per Kreditkarte bezahlen. Dieser Shop wird betrieben von ShareIt! und man kann dort alle SportSoftware Produkte kaufen.

Bei Ihrem nationalen Distributor bestellen

Es gibt ein paar nationale Distributoren, die dazu autorisiert sind, die SportSoftware in ihrem Land zu verkaufen. Falls Sie nicht sicher sind, fragen Sie den Autor oder Ihre nationale Kontaktperson.

3 Schnelleinstieg - Anleitungen

Dieser Bereich gibt Ihnen einen schnellen Einstieg in die wichtigsten Aufgaben, die Sie mit OEScore bearbeiten. Die Hilfe-Kapitel sind in der gleichen Reihenfolge angeordnet, wie Sie sie der Reihe nach benötigen bei der Organisation eines OL-Wettkampfes. Sie werden feststellen, dass dies auch der Anordnung im Hauptmenü des Programms entspricht. Blättern Sie einfach durch diesen Bereich, benutzen Sie dazu die Schalter oben, und lernen Sie Schritt für Schritt, wie man einen OL-Wettkampf mit Hilfe von OEScore organisiert. In jedem Kapitel finden Sie ausreichend Links zu den Detail-Informationen im Referenz-Bereich.

Zum Nachschlagen suchen Sie das gewünschte Thema im Inhaltsverzeichnis links. Lesen Sie dann dort und benutzen Sie die Links zum Referenz-Bereich.

Weitere Informationen

Wenn Sie die wichtigsten Aufgaben aus diesem Schnelleinstieg-Bereich kennen, dann schauen Sie in die Weiterführenden Anleitungen, was mit OEScore noch alles möglich ist.

Bei der Installation von OEScore wurden Backups von mehreren ***Demo-Wettkämpfen*** installiert, die tatsächlich stattgefunden haben, sowie ein ***Beispiel-Archiv***. Vielen Dank an die Organisatoren, die es mir erlaubten, ihre Wettkämpfe hier beizupacken. Wenn Sie mit Ihrem eigenen Wettkampf/Archiv arbeiten, werfen Sie auch immer wieder einen Blick in die Demos, um nachzuschauen, wie bestimmte Dinge dort gelöst wurden.

Mit dem allerersten Programmstart werden die Beispiele in Ihren selbstdefinierten Wettkampf- bzw. Archiv-Stammordner entpackt. Sollten Sie sie aus irgendeinem Grund nicht mehr wiederfinden, dann starten Sie die Funktion ***Hilfe - Demos wiederherstellen***. Falls Sie nur einen bestimmten Demo-Wettkampf wiederherstellen wollen, dann tun Sie das mit Wettkampf wiederherstellen. Die Backup-Dateien finden Sie im Unterordner ***Backup\Samples*** des Programmeinstellungs-Ordners.

Siehe auch

Einführung

Weiterführende Anleitungen

Referenz

Wettkampf wiederherstellen

Archiv wiederherstellen

3.1 Benutzeroberfläche

In diesem Bereich finden Sie einige grundlegenden Informationen zur Benutzeroberfläche.

Weil diese sich im Vergleich zur Vorversion stark verändert hat, sollte dieser Bereich auch von erfahrenen SportSoftware-Benutzern aufmerksam gelesen werden.

Lesen Sie hier eine kurze Beschreibung der Hauptbestandteile der Benutzeroberfläche:

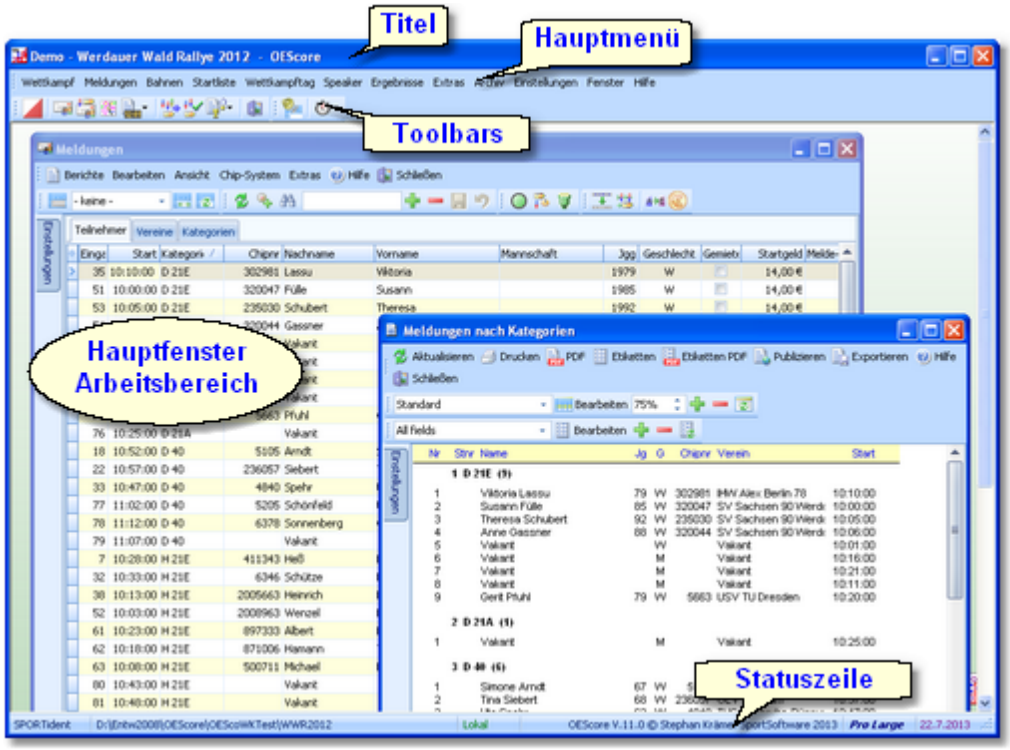
- Hauptfenster
- Arbeitsfenster
- Berichte
- Dialoge

Siehe auch

Benutzeroberfläche Referenz

3.1.1 Hauptfenster

Das Hauptfenster besteht aus mehreren Bereichen.

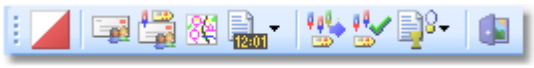


Im ***Arbeitsbereich des Hauptfensters*** können die Arbeits- und Berichtsfenster angeordnet werden.

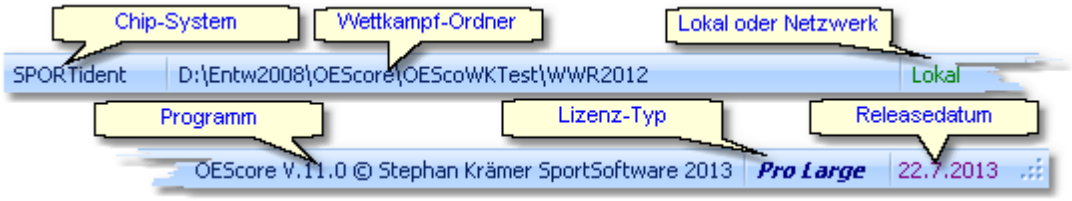
Der ***Titel*** gibt immer den Wettkampf an mit dem Sie gerade arbeiten.

Im ***Hauptmenü*** finden Sie alle Benutzerfunktionen. Es gibt auch einige allgemeine Punkte wie z.B. Fenster. Für weitere Details siehe die Benutzeroberfläche Referenz.

Die ***Toolbars*** bieten einen direkten Zugriff auf die meistbenutzten Funktionen. Bewegen Sie die Maus über einen Schalter, um einen Hinweis auf seine Funktion zu bekommen.



Die ***Statuszeile*** zeigt verschiedene Angaben zum aktuellen Wettkampf und zur Version von OEScore.



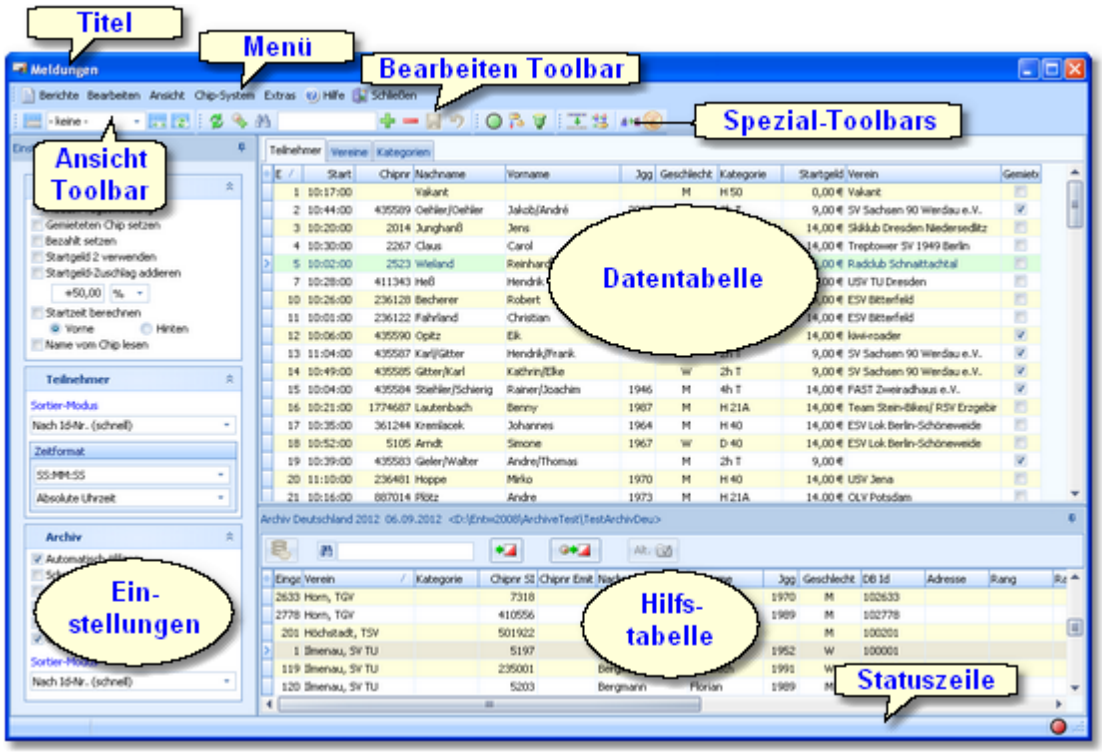
Beim Start von OEScore öffnet sich das Hauptfenster wieder auf seiner letzten Bildschirmposition. Alle vorher offenen Arbeitsfenster werden automatisch wiederhergestellt. Berichte und andere untergeordnete Fenster werden nicht automatisch wieder geöffnet.

Siehe auch

[Benutzeroberfläche Referenz]

3.1.2 Arbeitsfenster

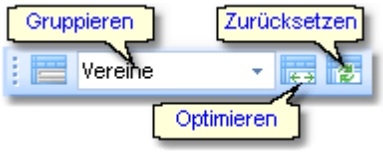
Ein Arbeitsfenster ist ein Fenster, in dem Sie die Daten bearbeiten, Berichte dazu aufrufen und andere Aktionen ausführen können. Als Beispiel sehen Sie hier das Fenster ***Meldungen***.



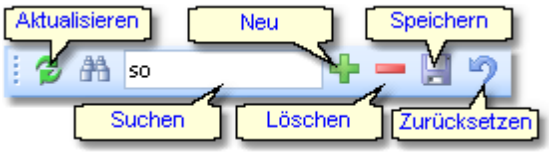
Der ***Titel*** zeigt den Namen/die Funktion des Fensters.

Im ***Menü*** finden Sie alle Funktionen des Fensters. Berichte, Bearbeiten, Ansicht und Hilfe sind allen Arbeitsfenstern gemeinsam. Hilfe ruft die ***Kontext-Hilfe*** für das Fenster auf (Sie können auch die ***F1***-Taste drücken). Für weitere Details siehe die Benutzeroberfläche Referenz.

Chip-System und Extras sind Spezialfunktionen in Meldungen.

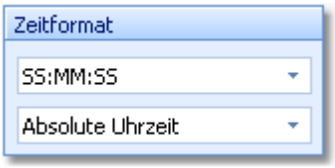


Die ***Toolbars Ansicht*** und ***Bearbeiten*** sind allen Arbeitsfenstern gemeinsam. Fahren Sie mit der Maus über einen Schalter, um einen Hinweis über seine Funktion zu bekommen. Für weitere Details siehe die Benutzeroberfläche Referenz.

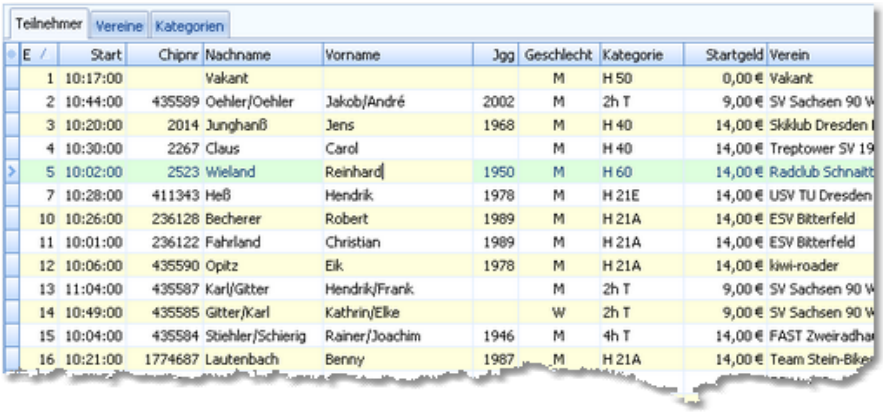


Viele Fenster haben auch ***spezielle Toolbars***. In diesem Beispiel sehen sie die Toolbars Chip-System und Spezielle Meldungsfunktionen. Für weitere Informationen siehe die Meldungen Referenz.

Die ***Leiste für die Einstellungen*** bietet meistens Format-Einstellungen, z.B. das Zeitformat. Oft gibt es auch spezielle Einstellungen, wie in diesem Beispiel für die Verarbeitung der Meldungen. Sie können die Leiste mit dem Nagel fixieren oder sie nach links gleiten lassen, um mehr Platz für die Tabellenanzeige zu bekommen.

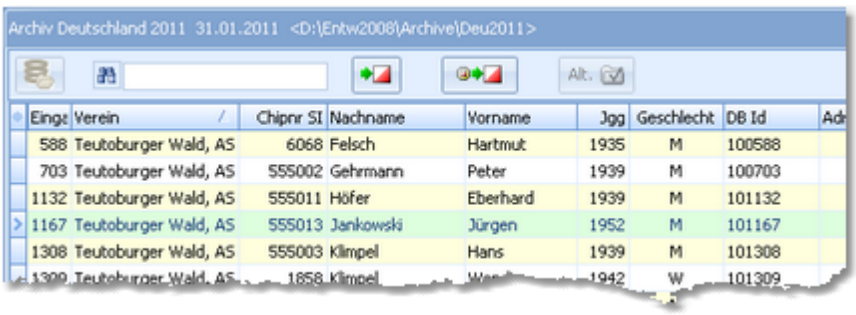


Der wichtigste Bestandteil eines Arbeitsfensters ist die ***Datentabelle***. Hier können sie die Daten durchsuchen und bearbeiten, in diesem Beispiel die Meldungen. Sie können das Layout der Tabelle flexibel anpassen: welche Spalten in welcher Reihenfolge und Breite angezeigt werden sollen und wie die Tabelle sortiert sein soll. Für weitere Informationen siehe die Datentabelle Referenz.



E	Start	Chipnr	Nachname	Vorname	Jgg	Geschlecht	Kategorie	Startgeld	Verein
1	10:17:00		Vakant			M	H 50	0,00 €	Vakant
2	10:44:00	435589	Oehler/Oehler	Jakob/André	2002	M	2h T	9,00 €	SV Sachsen 90 W
3	10:20:00	2014	Junghanß	Jens	1968	M	H 40	14,00 €	Skklub Dresden
4	10:30:00	2267	Claus	Carol		M	H 40	14,00 €	Treptower SV 19
5	10:02:00	2523	Wieland	Reinhard	1950	M	H 60	14,00 €	Radclub Schnaitt
7	10:28:00	411343	Heß	Hendrik	1978	M	H 21E	14,00 €	USV TU Dresden
10	10:26:00	236128	Becherer	Robert	1989	M	H 21A	14,00 €	ESV Bitterfeld
11	10:01:00	236122	Fahrland	Christian	1989	M	H 21A	14,00 €	ESV Bitterfeld
12	10:06:00	435590	Opitz	Eik	1978	M	H 21A	14,00 €	kiwi-roader
13	11:04:00	435587	Karl/Gitter	Hendrik/Frank		M	2h T	9,00 €	SV Sachsen 90 W
14	10:49:00	435585	Gitter/Karl	Kathrin/Elke		W	2h T	9,00 €	SV Sachsen 90 W
15	10:04:00	435584	Stiehler/Schierig	Rainer/Joachim	1946	M	4h T	14,00 €	FAST Zweiradhar
16	10:21:00	1774687	Lautenbach	Benny	1987	M	H 21A	14,00 €	Team Stein-Bike

In einigen Fenstern gibt es eine zusätzliche Leiste mit einer ***Hilfstabelle***. Diese ist meistens schreibgeschützt aber auch eine Datentabelle. In diesem Beispiel ist das die Archiv-Tabelle, die die Eingabe der Meldungen erleichtert. Sie können die Leiste mit dem Nagel fixieren oder sie nach unten gleiten lassen, um mehr Platz für die Haupttabelle zu



Eingz	Verein	Chipnr SI	Nachname	Vorname	Jgg	Geschlecht	DB Id	Adr
588	Teutoburger Wald, AS	6068	Felsch	Hartmut	1935	M	100588	
703	Teutoburger Wald, AS	555002	Gehrmann	Peter	1939	M	100703	
1132	Teutoburger Wald, AS	555011	Höfer	Eberhard	1939	M	101132	
1167	Teutoburger Wald, AS	555013	Jankowski	Jürgen	1952	M	101167	
1308	Teutoburger Wald, AS	555003	Klimpel	Hans	1939	M	101308	
1309	Teutoburger Wald, AS	1858	Klimpel		1942	W	101309	

bekommen.

Die ***Statuszeile*** zeigt den Editierstatus. Manchmal wird hier noch mehr angezeigt, wie in diesem Beispiel die Chip-System-Geräte-LED.

Sie können das Erscheinungsbild eines Arbeitsfensters in der Art und Weise anpassen, wie Sie es brauchen. Sie können die Einstellungs- und Hilfsleisten anzeigen/verbergen, das Tabellenlayout anpassen, die Toolbars verschieben und die Größe und Position des Fensters definieren. OEScore speichert diese Einstellungen und zeigt das Fenster beim nächsten Mal in der gleichen Weise wieder an. Einige Fenster zeigen jedoch immer am Anfang die Einstellungleiste, damit man bestimmmte Optionen nicht übersieht.

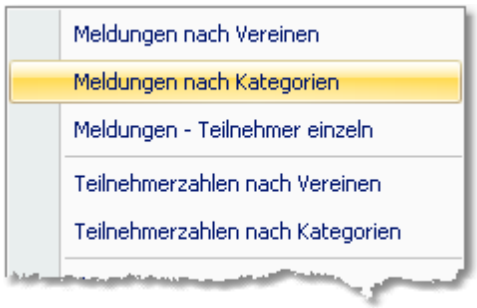
Siehe auch

Benutzeroberfläche Referenz

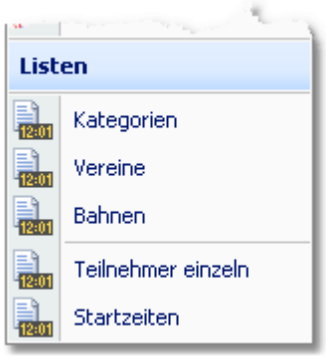
3.1.3 Berichte

Der erste Menüpunkt in einem Arbeitsfenster ist immer der ***Berichte Schalter***.

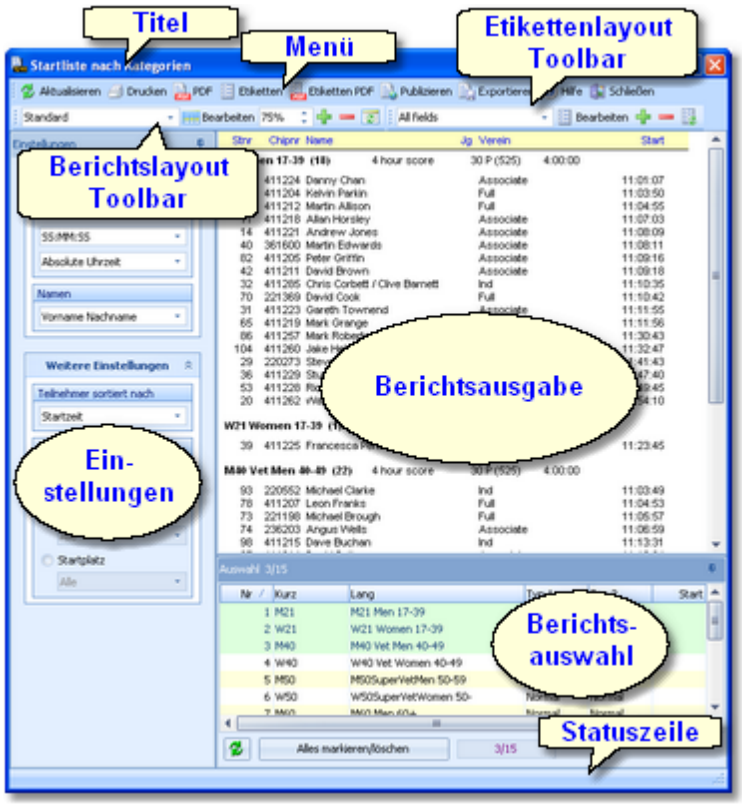
Manchmal gibt es hier nur einen einzigen Bericht. Meistens jedoch wird ein Untermenü geöffnet mehreren Berichten.



Einige Berichte können direkt aus dem Hauptmenü aufgerufen werden, z.B. die Startlisten.



Der Klick auf einen Berichts-Menüpunkt erzeugt einen Bericht mit der zuletzt genutzten Auswahl. **Beachte:** nur Selektionen unter 10 Zeilen werden wiederhergestellt, ansonsten werden alle Zeilen ausgewählt.

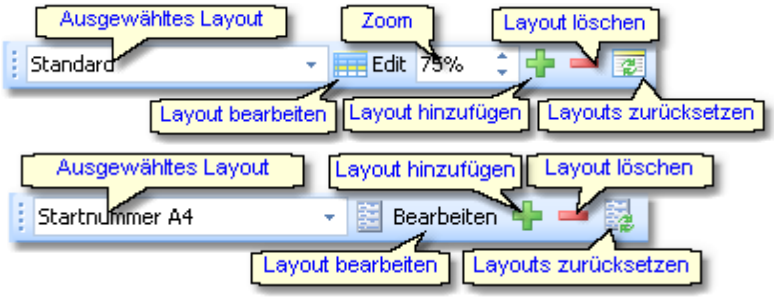


Das Berichtsfenster bleibt offen bis man es explizit schließt. Anders als in früheren Versionen der SportSoftware ist jedes Arbeitsfenster komplett unabhängig von allen Berichten, die man aus ihm heraus anzeigen kann. Man kann sogar das Arbeitsfenster schließen und die Berichte offen lassen.

Der ***Titel*** zeigt den Namen des Berichts.

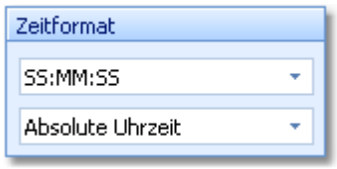
Im ***Menü*** finden Sie die grundlegenden Berichtsfunktionen. Für weitere Details siehe die Benutzeroberfläche Referenz.

Die ***Toolbars*** für das ***Berichts-*** bzw. das ***Etikettenlayout*** zeigen die Funktionen zum Verwalten und Bearbeiten der Layouts. Beides ist nahezu identisch zu bearbeiten. Man kann mehrere Layouts definieren sowohl für den Bericht selber als auch für die Etiketten. Sie können das gewünschte Layout aus der Listbox wählen.



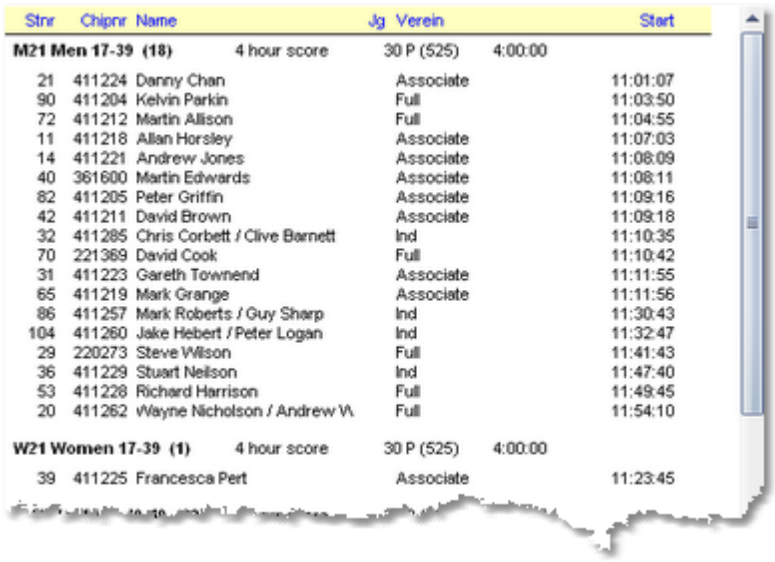
Für weitere Details siehe die Benutzeroberfläche Referenz. Für Details, wie man Layouts bearbeitet, siehe die Berichtslayout-Editor Referenz bzw. die Etiketten-Layout Editor Referenz.

Die ***Leiste für die Einstellungen*** beinhaltet meistens Formateinstellungen, z.B. das Zeitformat. Oft gibt es hier noch weitere Optionen für den Bericht, z.B. eine Schnellauswahl. Um die Einstellungen zu ändern, können Sie die Leiste mit dem Nagel

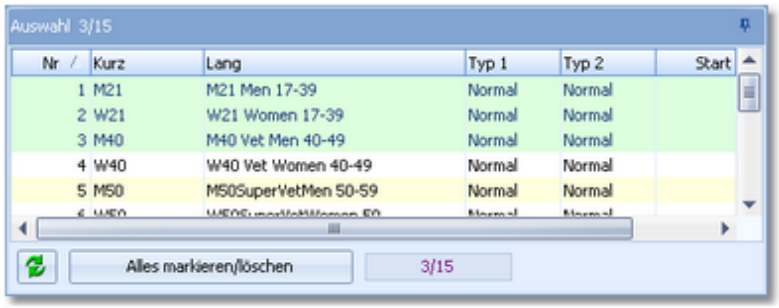


fixieren. Normalerweise werden Sie sie jedoch nach links ausgeblendet haben, um mehr Platz für den Berichtsinhalt zu schaffen.

Die ***Berichtsausgabe*** ist der Zweck dieses Fensters. ;-)



In der ***Auswahlleiste*** können Sie die Datensätze für den Bericht auswählen. Um die Auswahl zu ändern, können Sie die Leiste mit dem Nagel fixieren. Normalerweise werden Sie sie nach unten ausgeblendet haben, um mehr Platz für den Berichtsinhalt zu bekommen. Die Sortierordnung der Auswahltabelle wird im Bericht verwendet. Um die Sortierung des Berichts zu ändern, ändern Sie sie zuerst in der Auswahlleiste, und aktualisieren Sie danach den Bericht. Für weitere Details siehe die Benutzeroberfläche Referenz.



In einem normalen Bericht hat die ***Statuszeile*** keine besondere Bedeutung. Es gibt allerdings auch "Live-"Berichte, die eine Fortschrittsanzeige haben.

Siehe auch

Benutzeroberfläche Referenz

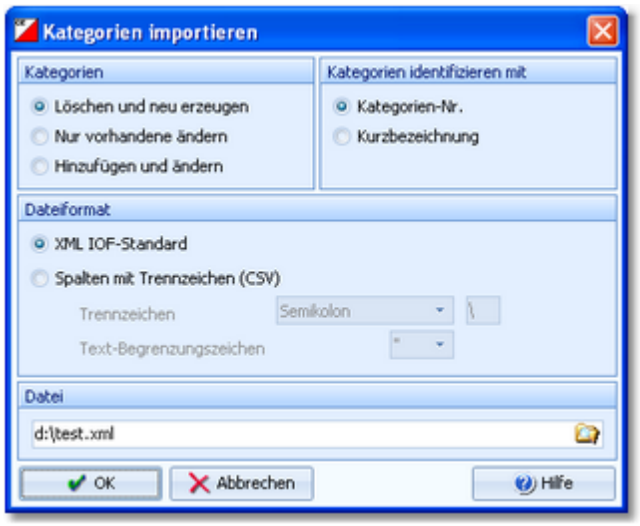
3.1.4 Dialoge

Dialoge sind Fenster, die nicht innerhalb des Hauptfensters angeordnet werden können, weil sie modale Fenster sind. Das heisst, es kann nichts anderes getan werden ausser in dem Dialog zu arbeiten, bis er durch ***OK***

oder ***Abbrechen***

geschlossen wird. Manchmal sind diese Schalter anders benannt, aber ihre Funktion ist ähnlich.

Die Dialoge sind meist selbsterklärend. Zusätzlich ist meist eine Kontext-Hilfe verfügbar. Hier ein Beispiel:



Siehe auch

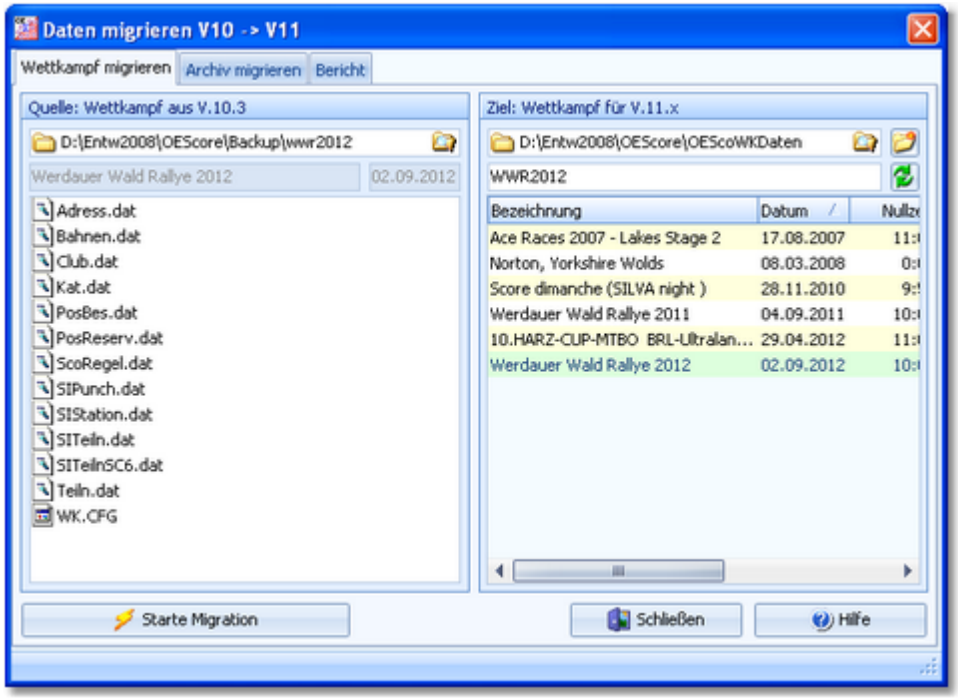
Benutzeroberfläche Referenz

3.2 Wettkämpfe aus V.10.3 migrieren

Im Unterschied zu früheren Versionen der SportSoftware hat die SportSoftware V11 eine **neue Datenorganisation** implementiert, die dem Standard folgt, den Windows XP, Vista, Win7 und neuere Windows-Versionen definieren. Vom Grundsatz her heisst das, dass die Programm-Einstellungen wie die Berichtslayouts, die Wettkampfdaten und die Archivdaten nicht in Unterordnern des Installationsordners gespeichert werden dürfen (wie das bei der SportSoftware V10 und früher der Fall war). Stattdessen sind seit Windows XP spezielle Benutzer-Ordner dafür vorgesehen. Mit der SportSoftware V11 können Sie vordefinierte Ordner benutzen oder Ihre eigenen definieren.

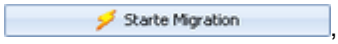
Falls Sie weitere Informationen zu diesem Thema brauchen, lesen Sie bitte sorgfältig die Programm-Ordner Referenz!

Damit Sie Ihre vorhandenen Wettkämpfe aus der V.10.3 verwenden können, müssen Sie die Wettkampfdaten in das neue Format von OEScore migrieren. Diese Funktion finden Sie unter ***Extras - Daten migrieren V10 -> V11***.



Wählen Sie in der Liste links als Quelle den Wettkampf aus der V.10.3. **Beachte:** der Quell-Wettkampf muss genau das Datenformat der SportSoftware V.10.3 haben. Andernfalls werden Sie aufgefordert, ihn in OEScore2003 V.10.3 zu laden, um das Datenformat zu aktualisieren.

In der Liste rechts für das Ziel wird der OEScore Wettkampf-Stammordner angezeigt mit den vorhandenen Wettkämpfen der V11. Sie haben die Möglichkeit, hier einen anderen Stammordner auszuwählen, falls Sie mehrere verschiedene Ordner verwalten. Darunter müssen Sie einen Ordnernamen für den neuen Wettkampf angeben. Die Vorgabe wird aus dem Namen des V10-Wettkampfes bestimmt. Sie können das verändern, insbesondere falls Sie für Testzwecke denselben Wettkampf mehrfach erzeugen wollen.

Kicken Sie auf 

, um die Aktion zu starten. Ein detaillierter Bericht wird unter dem Reiter Bericht angezeigt.

Wechseln Sie in den Reiter Archiv migrieren, um Archive zu migrieren von V.10.3 nach V11. Dies funktioniert genau in der gleichen Art und Weise wie mit den Wettkämpfen.

Sie können beliebig viele Wettkämpfe und Archive nacheinander migrieren.

Siehe auch

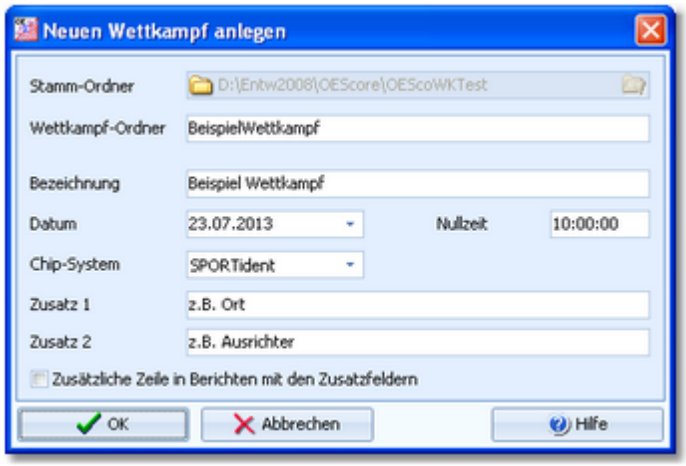
Daten migrieren V10 -> V11 Referenz

3.3 Einen Wettkampf anfangen

Im Hauptmenüpunkt ***Wettkampf*** finden Sie alle Funktionen zur Wettkampf-Verwaltung. Die wichtigsten werden in diesem Abschnitt erklärt. Für weitere schauen Sie bei Wettkämpfe verwalten - Anleitungen nach.

Einen neuen Wettkampf anlegen

Zum Anlegen eines neuen Wettkampfes klicken Sie auf ***Wettkampf - Neu***.



Füllen Sie die nötigen Felder aus und klicken Sie auf ***OK***, um den neuen Wettkampf anzulegen. Beachten Sie, dass der Name des Wettkampf-Ordners automatisch angepasst wird, während Sie die Wettkampfbezeichnung eingeben. Natürlich können Sie bei Bedarf den Ordnernamen ändern.

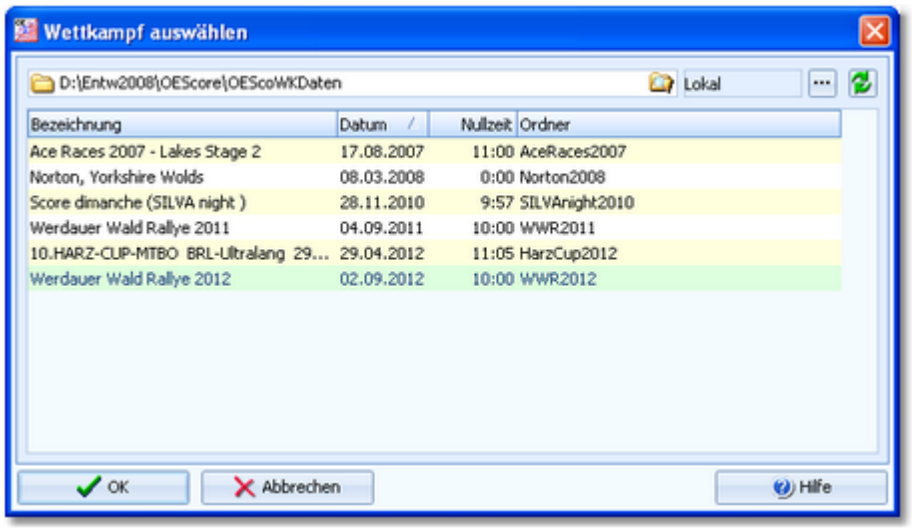
Wenn Sie das erste Arbeitsfenster öffnen, werden Sie aufgefordert

Tun Sie das ...

und schließen Sie mit ***OK***. Schauen Sie nach bei den SportIdent Einstellungen für weitere Details.

Einen vorhandenen Wettkampf öffnen

Standardmäßig wird der zuletzt benutzte Wettkampf geöffnet, wenn Sie OEScore starten. Um einen anderen Wettkampf auszuwählen, klicken Sie auf ***Wettkampf - Auswählen*** oder den Wettkampf-Schalter in der Toolbar.



Die erste Aufgabe in einem neuen Wettkampf ist normalerweise, die Kategorien zu definieren, und danach Teilnehmer einzugeben (Meldungen). Vielleicht wollen Sie aber auch zuerst die Bahnlegung machen.

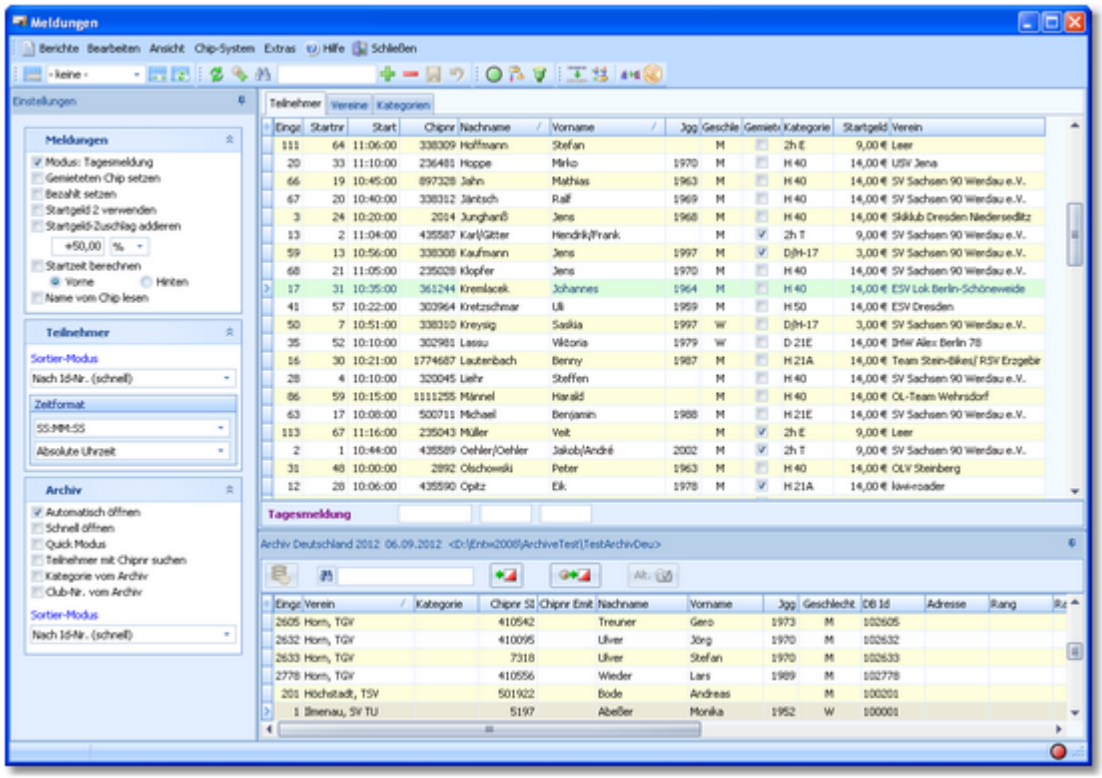
Siehe auch

Wettkämpfe verwalten - Anleitungen

3.4 Meldungen bearbeiten

Der Hauptmenüpunkt ***Meldungen*** bietet alle Funktionen zur Bearbeitung der Meldungen.

Über ***Meldungen - Bearbeiten*** öffnen Sie das Meldungsfenster. Es hat drei Tabellen, in denen man die Teilnehmer, Vereine und Kategorien bearbeiten kann. Beachten Sie die Reiter über der Datentabelle.



Falls Sie weitere Informationen zur Arbeit in der Datentabelle brauchen, schauen Sie in der Datentabelle Referenz nach.

So geben Sie die Kategorien ein

Als ersten Schritt definiert man normalerweise die Kategorien. Klicken Sie auf den Reiter Kategorien, um die Kategorientabelle anzuzeigen. Geben Sie sie einfach so ein, wie sie in Ihrer Wettkampf-Ausschreibung stehen. Machen Sie sich keine großen Gedanken über die Kategoriennummern. Sie werden immer mit dem nächsten freien Wert vorbelegt. Falls Sie allerdings etwas Flexibilität wünschen für spätere Ergänzungen, dann nehmen Sie besser Kategoriennummern in Schritten von 10. Schauen Sie sich die Demo-Wettkämpfe an, um ein Gefühl zu bekommen für passende Kategorien Lang- und Kurzbezeichnungen, sowie für Kategoriennummern.

Teilnehmer | Vereine | Kategorien

Nr	Kurz	Lang	Startgeld	Wertung	Geschle	Alter von
1	D 21E	D 21E	14,00 €	☑	W	21
2	D 21A	D 21A	14,00 €	☑	W	21
3	D 40	D 40	14,00 €	☑	W	40
4	H 21E	H21E	14,00 €	☑	M	19
5	H 21A	H21A	14,00 €	☑	M	19

Für weitere Details siehe die Kategorien Referenz.

Falls Sie mit dem Archiv arbeiten, dann gibt es dort vielleicht schon eine passende Kategorientabelle als Vorlage für Ihren Wettkampf, die von Ihrem Verband zur Verfügung gestellt wurde. Kopieren Sie dann diese Kategorientabelle vom Archiv in den Wettkampf und benutzen Sie das als Ausgangspunkt. Für weitere Details siehe die Kategorien in den Wettkampf kopieren Referenz.

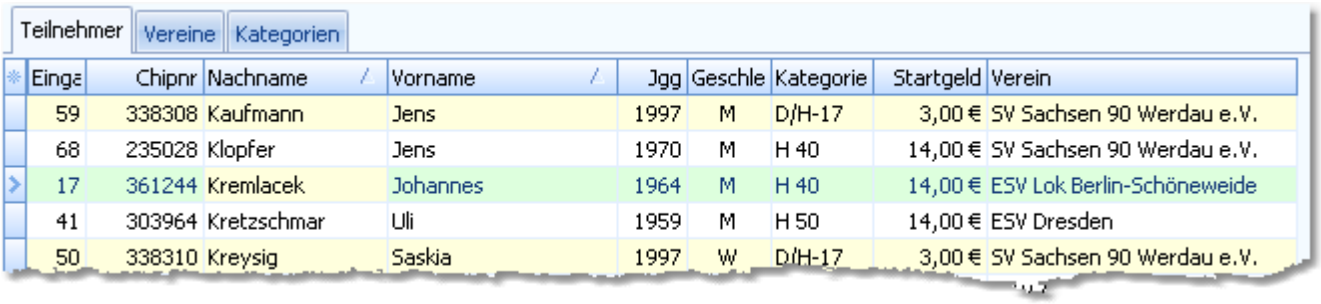
So geben Sie die Teilnehmer ein (Meldungen)

Zeigen Sie die Teilnehmer-Tabelle an

. Klicken Sie auf ***Ansicht - Layout: Voranmeldungen***. Dies ändert das Layout der Tabelle, sodass Sie nur die Spalten sehen, die im Moment relevant sind. Fangen Sie einfach an, einige Namen einzugeben.

Um eine Kategorie einzugeben, klicken Sie auf den Auswahlschalter und wählen eine aus. Sie können auch die Tastatur benutzen. Beginnen Sie mit dem ersten Buchstaben der Kategorie, um die Kategorienliste aufzuklappen. Experimentieren Sie ein wenig und schauen Sie, was passiert, wenn Sie einfach weiter tippen. Sie können auch die Pfeiltasten zur Navigation in der Liste benutzen und am Schluss die Kategorie mit der ***Eingabetaste*** auswählen.

Die Eingabe des Vereins funktioniert genauso wie mit der Kategorie. Einen Unterschied gibt es. Für die Eingabe eines neuen Vereins gibt es den Schalter Neuer Verein im Menü. Siehe den nächsten Absatz für weitere Details.


Teilnehmer | Vereine | Kategorien

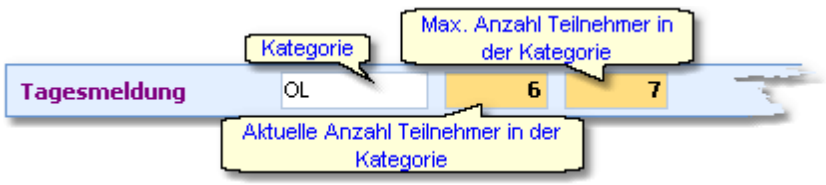
Einga	Chipnr	Nachname	Vorname	Jgg	Geschle	Kategorie	Startgeld	Verein
59	338308	Kaufmann	Jens	1997	M	D/H-17	3,00 €	SV Sachsen 90 Werdau e.V.
68	235028	Klopfer	Jens	1970	M	H 40	14,00 €	SV Sachsen 90 Werdau e.V.
17	361244	Kremlacek	Johannes	1964	M	H 40	14,00 €	ESV Lok Berlin-Schöneweide
41	303964	Kretzschmar	Uli	1959	M	H 50	14,00 €	ESV Dresden
50	338310	Kreysig	Saskia	1997	W	D/H-17	3,00 €	SV Sachsen 90 Werdau e.V.

Für die Eingabe von ***Tages***- oder ***Direktmeldungen*** gibt es zwei Möglichkeiten.

Sie können ***in diesem Meldungsfenster bleiben*** und die Option *Meldungen - Modus: Tagesmeldung* ankreuzen. Wählen Sie dann *Ansicht - Layout: Tagesmeldungen*. Dieses ist ähnlich dem Layout für die Voranmeldungen, jedoch zusätzlich mit Startnummer und Startzeit. Sortieren Sie die Tabelle nach der Eingabereihenfolge. Weiter gibt es noch einige Optionen z.B. für die Berechnung der nächsten freien Startzeit oder einen Startgeld-Zuschlag für Nachmeldungen. Man kann auch den Namen des Teilnehmers vom Chip lesen (nur SportIdent SICard6 und neuer).

Oder Sie benutzen das ***spezielle Fenster für die Tagesmeldungen: Meldungen - Tagesmeldungen***.

In beiden Fällen sehen Sie die Leiste Tagesmeldung:

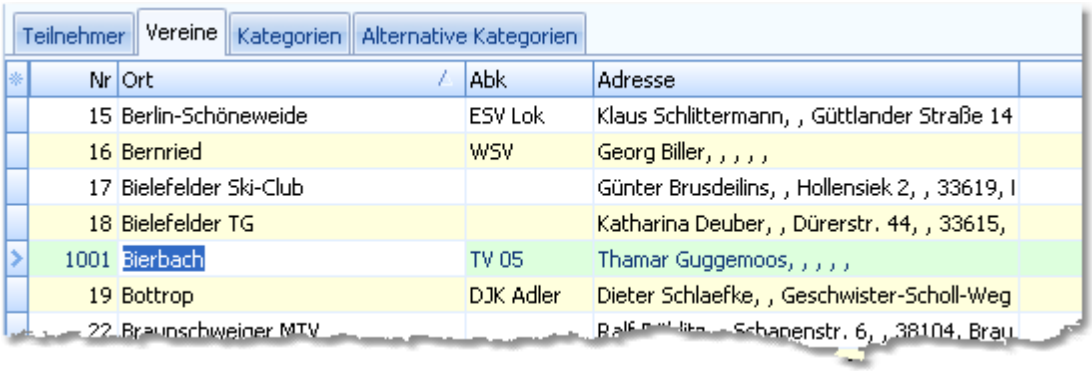


So können Sie die erlaubte Anzahl Teilnehmer für die Direktkategorien kontrollieren. Falls Sie eine Meldung speichern, die über dem Limit in dieser Kategorie liegt, bekommen Sie eine Warnung.

Für weitere Details zur Eingabe der Meldungen siehe die Meldungen Referenz und die Tagesmeldungen Referenz.

So geben Sie die Vereine ein

Der schnellste Weg, einen neuen Verein für eine neue Meldung einzugeben, ist der Schalter Neuer Verein . Dies zeigt den Vereins-Dialog an, in dem Sie den neuen Verein eingeben können. Sie können aber auch die Vereinstabelle Vereine anzeigen und dort eingeben.



Weitere Details für die Bearbeitung der Vereine finden Sie in der Vereine Referenz.

So arbeiten Sie mit dem Archiv

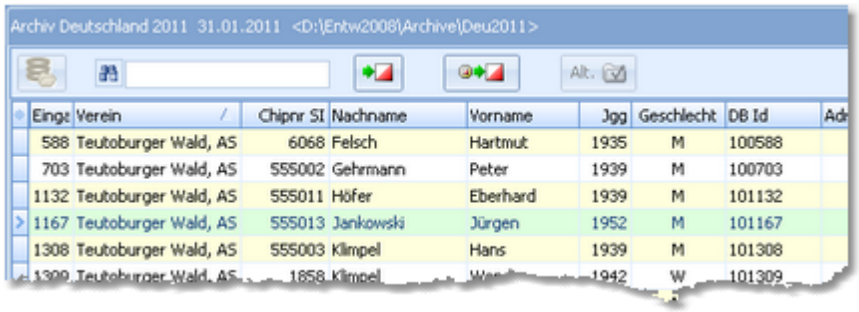
Das Archiv ist normalerweise eine nationale Datenbank, in der alle Läufer eines Landes erfasst sind. Damit kann die Meldungseingabe beschleunigt werden. Denken Sie z.B. an die Chipnummer, die Datenbank-Id und die Adresse, deren manuelle Eingabe sehr zeitraubend und fehleranfällig ist. In vielen Ländern unterhält der OL-Verband eine solche Datenbank, die für die Benutzung mit der SportSoftware bereitgestellt wird. Fragen Sie in Ihrem Verband oder andere SportSoftware-Benutzer in Ihrem Land danach.

Schlagen Sie zuerst nach, wie man mit OEScore ein Archiv auswählt, erstellt und bearbeitet.

Die Kenndaten des verwendeten Archivs sehen Sie im Reiter Archiv:

Fahren Sie mit der Maus über den Reiter und fixieren Sie das Archiv-Panel mit dem Nagel .

Zunächst werden Sie eine leere Tabelle sehen. Klicken Sie auf den Schalter Archiv öffnen , um genau das zu tun. Sie können die Option *Archiv-Automatisch öffnen* ankreuzen, damit es beim nächsten Mal automatisch geöffnet wird beim Aufrufen des Meldungsfensters.



Hier können Sie den gewünschten Teilnehmer suchen und ihn doppelklicken, damit er in den Wettkampf eingetragen wird. Sie können auch mit den Pfeiltasten navigieren und einen Teilnehmer mit der ***Eingabetaste*** eintragen. Die dritte Möglichkeit ist, den Schalter Teilnehmer übernehmen zu drücken.

Tun Sie das mit allen Teilnehmern. Natürlich wird es Teilnehmer geben, die nicht im Archiv sind. Tragen Sie diese einfach manuell ein.

Weitere Details zur Benutzung des Archivs bei der Meldungseingabe finden Sie in der Meldungen Referenz.

Für weitere Informationen zur Einrichtung und Pflege von Archiven siehe Archive verwalten - Anleitungen.

So verwalten Sie die Startgebühren

Die Startgelder pro Kategorie können Sie in der Kategorientabelle eingeben. Wenn Sie einen neuen Teilnehmer eingeben, dann wird sein individuelles Startgeld mit dem Wert von der Kategorie vorbelegt. Falls das aus irgendeinem Grund für diesen Teilnehmer nicht passt, dann ändern Sie den Wert einfach.

Es gibt auch einige Gebühren, die für den Verein eingegeben werden, wie z.B. Chip-Leihgebühren, Übernachtung, Frühstück, etc. Diese Sondergebühren können Sie definieren über den Schalter , der den Dialog für die Einstellungen zur Startgeldabrechnung aufruft. In der Vereinstabelle können Sie eingeben, wieviel Einheiten für eine bestimmte Sondergebühr der jeweilige Verein bestellt hat.

Weitere Informationen zu Startgebühren finden Sie in den Referenzen zu Meldungen, Kategorien und Vereinen.

Meldungen importieren von anderen Quellen

Es gibt eine Vielzahl von Web-Sites, die einen Service für Online-Meldungen anbieten. In den führenden OL-Ländern wird das vom Verband angeboten. Mit OEScore können Imports and die manuelle Bearbeitung der Meldungen leicht, flexibel und transparent parallel gehandhabt werden.

Weitere Details über Web-Services finden Sie in Arbeiten mit Web-Services - Anleitungen.

Berichte

Im Fenster Meldungen gibt es eine ganze Reihe Berichte. Probieren Sie sie einfach aus!

Weitere Details finden Sie in der Berichte Referenz.

Beachte

Vergessen Sie regelmäßige Datensicherungen nicht!

Siehe auch

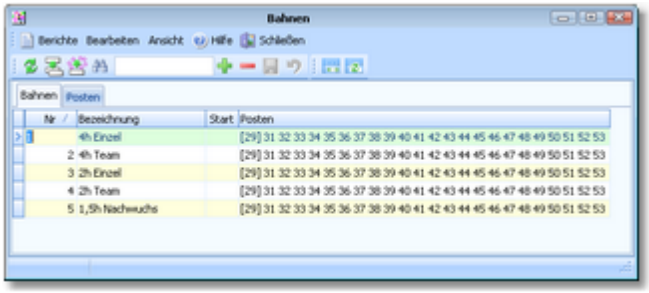
- Meldungen Übersicht
- Archiv Referenz

3.5 Bahnlegung

Die Bahnlegung ist eindeutig eine der Hauptaufgaben bei der Organisation eines OLs.
Es ist auch sehr wichtig, die Bahnen und Posten fehlerfrei in die Wettkampfdaten einzufügen. Nur dann wird der Wettkampf und die automatische Punkteberechnung störungsfrei ablaufen.
Es gibt zwei Möglichkeiten, um die Bahnen in OEScore einzufügen: entweder *geben Sie sie manuell ein* oder *importieren* Sie sie von OCAD oder Condes.

Der Hauptmenüpunkt ***Bahnen*** bietet alle Funktionen zur Bahnlegung.

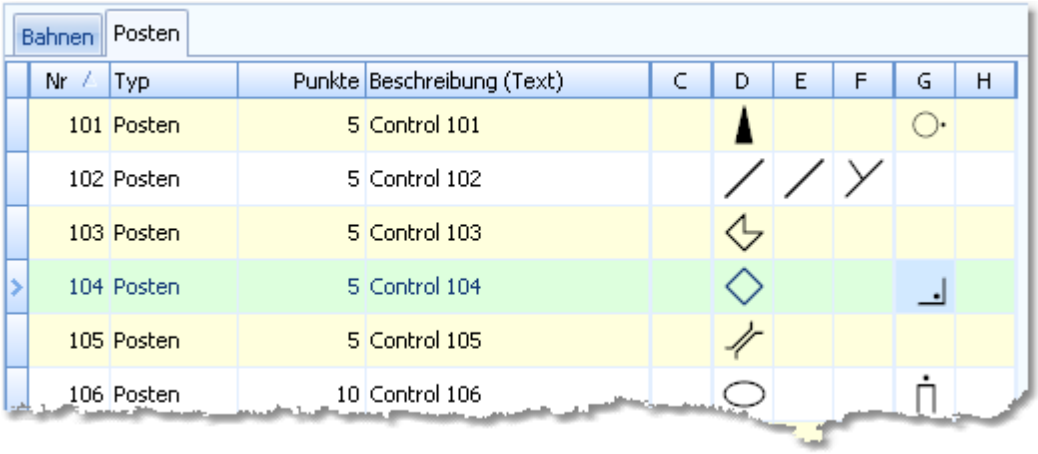
Das Fenster Bahnen öffnen Sie über ***Bahnen - Bahnen***. Es beinhaltet zwei Tabellen, in denen Sie die Bahnen und die Posten bearbeiten können. Beachten Sie die Reiter über der Datentabelle.



Falls Sie weitere Informationen zur Arbeit in der Datentabelle brauchen, schauen Sie in der Datentabelle Referenz nach.

So geben Sie die Posten ein

Bevor Sie die Bahnen eingeben können, müssen Sie die Posten definieren. Klicken Sie auf den Reiter Posten, um die Postentabelle anzuzeigen. Geben Sie sie zusammen mit den Punktewerten ein und fügen Sie ggf. die Postenbeschreibung hinzu.



Nr	Typ	Punkte	Beschreibung (Text)	C	D	E	F	G	H
101	Posten	5	Control 101						
102	Posten	5	Control 102						
103	Posten	5	Control 103						
104	Posten	5	Control 104						
105	Posten	5	Control 105						
106	Posten	10	Control 106						

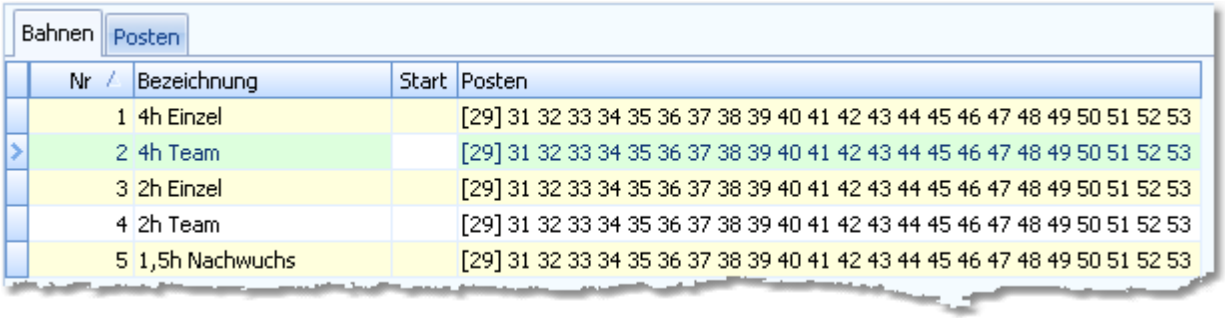
Weitere Details finden Sie in der Posten Referenz.

So geben Sie die Bahnen ein

Zeigen Sie die Bahnentabelle an Bahnen.

Geben Sie der Reihe nach die Bahnen ein. Machen Sie sich keine großen Gedanken über die Bahnnummern. Sie

werden immer mit dem nächsten freien Wert vorbelegt. Falls Sie allerdings etwas Flexibilität wünschen für spätere Ergänzungen, dann nehmen Sie besser Bahnnummern in Schritten von 10.
Beachte: Bei Score-OLs hat man üblicherweise nur eine Bahn mit dem gesamten Postennetz. Die verschiedenen Kategorien haben dann unterschiedliche Zeitlimits. Für bestimmte Zwecke mag es sinnvoll erscheinen, mehrere Kopien derselben Bahn zu erzeugen und sie entsprechend zu benennen.



Weitere Informationen zur Bearbeitung der Bahnen finden Sie in der Bahnen Referenz.

Bahnen importieren

Heutzutage verwenden die meisten OL-Organisatoren OCAD oder Condes für die Bahnlegung. Meist wird das von jemandem anderen als dem EDV-Verantwortlichen erledigt. Mit ***Bahnen - Import*** können Sie die Bahnen in OEScore importieren. Weitere Hinweise finden Sie in der Bahnen importieren Referenz.

Da man jedoch beim Score-OL meistens alle Posten in einer einzigen Bahn (= Postennetz) hat und die Posten sequentielle Codenummern haben, erscheint hier die manuelle Eingabe als die leichtere und schnellere Methode.

Definition der Regeln für Gutschriften/Strafen

Überschreitung des Zeitlimits wird normalerweise durch Punktabzug geahndet. Bei manchen Wettkämpfen gibt es auch Gutschriften, falls das Zeitlimit unterboten wurde. Für die verschiedenen Kategorien kann es unterschiedliche Regeln geben.

Um die Regeln zu definieren, klicken Sie auf ***Bahnen - Regeln***. Dies öffnet das entsprechende Fenster mit seiner Tabelle.

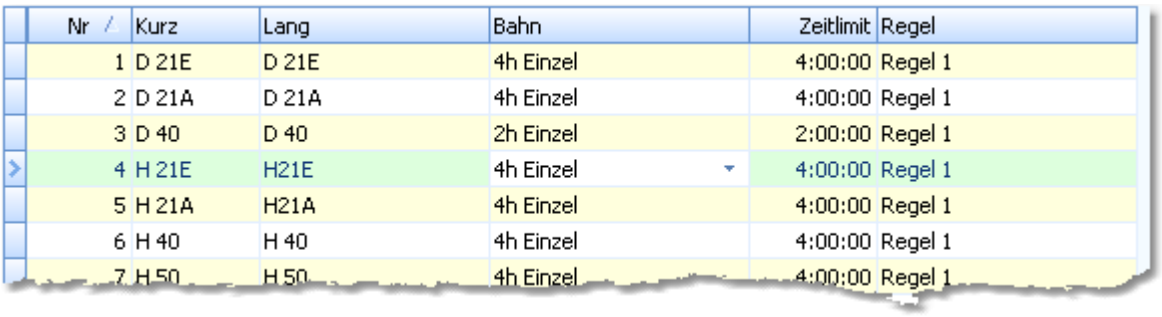
Über die Zeitraster können Sie unterschiedliche Straf-Levels definieren, abhängig davon, wie weit ein Teilnehmer das Zeitlimit überschritten hat.

Weitere Details zur Definition von Regeln finden Sie in der Regeln Referenz.

So ordnen Sie die Bahnen und Regeln den Kategorien zu

Für die gewünschte Punkteberechnung müssen die Bahnen und Regeln den Kategorien zugeordnet werden. Für jede Kategorie wird auch das Zeitlimit definiert.

Um die *Bahnen und Regeln den Kategorien zuzuordnen*, klicken Sie auf ***Bahnen - Kategorien***. Dies öffnet das entsprechende Fenster mit seiner Tabelle.



Nr	Kurz	Lang	Bahn	Zeitlimit	Regel
1	D 21E	D 21E	4h Einzel	4:00:00	Regel 1
2	D 21A	D 21A	4h Einzel	4:00:00	Regel 1
3	D 40	D 40	2h Einzel	2:00:00	Regel 1
4	H 21E	H21E	4h Einzel	4:00:00	Regel 1
5	H 21A	H21A	4h Einzel	4:00:00	Regel 1
6	H 40	H 40	4h Einzel	4:00:00	Regel 1
7	H 50	H 50	4h Einzel	4:00:00	Regel 1

Weitere Details zur Zuordnung der Bahnen und Regeln finden Sie in der Zuordnung Kategorie - Bahn Referenz.

So drucken Sie die Postenbeschreibungen

Falls Sie die Postenbeschreibungen in OEScore eingegeben hatten, können Sie sie ausdrucken. OEScore bietet Ihnen dafür mehr Möglichkeiten als z.B. OCAD, deshalb probieren Sie das. Postenbeschreibungen können jedoch nicht importiert werden.

Jede der Bahnlegungs-Funktionen hat ihre spezielle Druckfunktion für die Postenbeschreibungen. Z.B. werden in der Zuordnung Kategorien zu Bahnen die Postenbeschreibungen nach Kategorien gedruckt und nicht nach Bahnen. Man kann IOF-Beschreibungen und Text-Beschreibungen drucken.

Berichte

Neben den Übersichten (z.B. alle Bahnen mit ihren Zuordnungen zu Kategorien) gibt es auch Statistiken über z.B. wie viele Teilnehmer auf einer bestimmten Bahn laufen oder einen bestimmten Posten anlaufen. Probieren Sie sie einfach aus!

Weitere Details finden Sie in der Berichte Referenz.

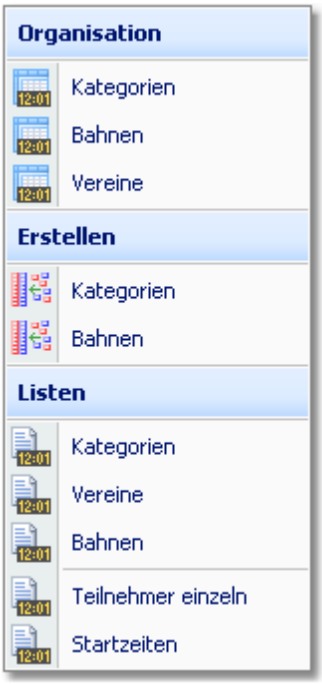
Siehe auch

Bahnlegung Referenz

3.6 Startlisten erzeugen

Falls Sie einen Ranglistenlauf oder eine Meisterschaft mit Voranmeldungen ausrichten, dann werden Sie sicher eine Startliste mit ausgelosten Startzeiten erzeugen müssen.

Der Hauptmenüpunkt ***Startliste*** bietet alle Funktionen zum Erstellen der Startliste und für die Ausgabe der Startlisten-Berichte.



Vorbereitungen für die Auslosung

In der Startlisten-Organisation definieren Sie die Rahmenbedingungen für die Startlisten-Auslosung.

Eine Startliste kann nur fehlerfrei ausgelost werden, falls die entsprechende Organisation fehlerfrei ist. Sie müssen z. B. gewährleisten, dass keine Startnummern doppelt vergeben werden, oder niemals zwei Teilnehmer innerhalb einer Startbox gleichzeitig starten. Eine grundlegende Wettkampfregel fordert ein gleichmäßiges Startintervall innerhalb jeder Kategorie. Dies alles können Sie sehr einfach erreichen, indem Sie die Organisation direkt am Bildschirm aufbauen.

Neben den normalen Übersichtsberichten bietet OEScore auch eine umfassende Prüfung und eine automatische Korrekturfunktion, falls Sie viele Nachmeldungen haben.

Meistens wird die Startliste kategorienweise ausgelost. Dafür definieren Sie die Einstellungen mit ***Startliste - Organisation - Kategorien***. Weitere Details finden Sie in der Startlisten-Organisation Kategorien Referenz.

Es ist auch möglich, die Startliste nach Bahnen auszulosen oder in einer Art und Weise, die den Teilnehmern eines Vereins ähnliche Startzeiten innerhalb eines festgelegten Zeitraums zuweist. Weitere Informationen dazu finden Sie in den Referenzen zur Startlisten-Organisation Bahnen bzw. Startlisten-Organisation Vereine.

Durchführen der Auslosung

Falls Sie die Startlisten-Organisation nach Kategorien oder Vereinen definiert hatten, können Sie mit ***Startliste - Erstellen - Kategorien*** die Startliste auslosen.

Falls nötig, können Sie das Ergebnis der Auslosung ändern, indem Sie die Teilnehmer einfach auf die gewünschten Startzeiten ziehen. Sie können hier auch die Startnummern vergeben und die Teilnehmer jedes Vereins trennen, falls das die Regeln erfordern. Weitere Einzelheiten finden Sie in der Startliste erstellen - Kategorien Referenz.

Die Auslosung nach Bahnen funktioniert identisch. Siehe dazu die Startliste erstellen - Bahnen Referenz.

So können Sie die Startzeiten manuell eingeben/ändern

Für die manuelle Eingabe bzw. Änderung von Startzeiten gibt es verschiedene Möglichkeiten.

- Meldungen bearbeiten
  Sie können die Tabelle der Meldungen nach Kategorien und Startzeiten sortieren und die Startzeiten dort ändern. Wählen Sie diesen Weg, falls Sie aus bestimmten Gründen besondere Startzeiten vergeben wollen oder falls Sie die Startzeiten ohne Auslosung vergeben. Siehe dazu die Meldungen Referenz.
- Ziehen/Editieren in der Startlistentabelle
  Falls Sie Startzeiten gemäß der Startlisten-Organisation ändern wollen, dann gehen Sie in das Fenster Startliste erstellen und ziehen die Teilnehmer auf die richtigen Startplätze. Falls Sie einem Teilnehmer eine besondere Startzeit ausserhalb des Organisationsrahmens geben wollen, dann können Sie ihn entweder in der Übersichtstabelle ziehen oder die Startzeit unten im Teilnehmer-Panel eingeben. Einzelheiten finden Sie in den Referenzen zum Startliste erstellen - Kategorien bzw. Startliste erstellen - Bahnen.
- Bearbeiten der Startzeit in Chips auswerten
  Dies ist zu empfehlen, falls Sie eine Startzeit eines Teilnehmers nach seinem Zieleinlauf ändern wollen. Siehe dazu die Chips auswerten Referenz.

Veröffentlichen der Startlisten

Sie müssen vor dem Wettkampf die Startlisten im Internet veröffentlichen. Benutzen Sie dafür die HTML Upload-Funktion, falls Sie direkt die HTML-Ausgabe von OEScore hochladen wollen, oder laden Sie eine Export-Datei hoch, falls die Web site ihr eigenes Format erzeugt. Bevor Sie HTML-Seiten hochladen, überprüfen Sie die Fontgrößen und Spaltenbreiten.

Beim Wettkampf werden unzählige gedruckte Startlisten für verschiedene Zwecke benötigt. Vergessen Sie nicht die Startlisten für das Startpersonal. Mit OEScore können Sie die Startlisten nach Startzeiten speziell anpassen bis hinunter zu einem einzelnen Startplatz bzw. Startbox.

Weitere Informationen finden Sie in den Referenzen Startlisten-Berichte und Dateien hochladen.

Siehe auch

Startliste Referenz

3.7 Den Wettkampf durchführen

Dieses Kapitel gibt Ihnen einen kurzen Überblick über die Hauptaufgaben während des Wettkampfes. Im Kapitel Weiterführende Anleitungen finden Sie weitere spezielle Aufgaben für den Wettkampftag.

Sie finden sie im Hauptmenüpunkt ***Wettkampftag***.

Aufstellen der Computer-Hardware

Es sollte selbstverständlich sein, dass alle PCs, Drucker und anderen Komponenten **vor** dem Wettkampftag **getestet und eingerichtet** wurden! Denken Sie an das Netzwerk, die Peripherie inkl. Drucker und Geräten des Chip-Systems, sowie Testläufen von OEScore im Netzwerk.

Dies wird Ihnen einen schnellen und reibungslosen Aufbau am Wettkampftag ermöglichen.

Siehe dazu auch die Arbeiten im Netzwerk - Anleitungen und Arbeiten mit eingeschränkten Benutzerrechten - Anleitungen.

Einlesen der Chips

Das Einlesen der Chips im Ziel gewährleistet jederzeit aktuelle Ergebnisse während des laufenden Wettkampfes.

Es gibt zwei verschiedene Lese-Funktionen. Normalerweise verwenden Sie ***Wettkampftag - Chips einlesen***. Die andere Funktion ***Wettkampftag - Chips einlesen - Registration*** ist speziell für kleinere Wettkämpfe ohne Voranmeldungen gedacht.

Abhängig von der Zieleinlauf-Frequenz wird es ggf. notwendig sein, mehrere Lese-PCs im Netzwerk bereitzustellen. Mit den modernen USB-Lesegeräten von Emit und SportIdent ist es auch möglich, mehrere Lesefenster mit je einem angeschlossenen Lesegerät auf dem gleichen PC zu haben.

Weitere Informationen finden Sie in den Referenzen Chips einlesen und Chips einlesen - Registration.

Nicht gestartete Teilnehmer

Um nicht vergebens auf fehlende Teilnehmer warten zu müssen, ist es wichtig, dass gegen Ende des Wettkampfes die nicht gestarteten Läufer registriert werden. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten.

Falls Sie ein Startprotokoll führen, dann verwenden Sie dieses für die Eingabe der nicht gestarteten Teilnehmer. Die beste Funktion dafür ist ***Wettkampftag - Zeitnahme - Manuelle Eingabe***. Siehe die Kontext-Hilfe dieser Funktion

für weitere Informationen.

Jedoch ist das im Zeitalter von elektronischen Stempelsystemen nicht mehr notwendig, insbesondere mit dem SportIdent Stempelsystem. Die Teilnehmer werden am Start mit den Start-, Prüf-, oder Löschstationen registriert. Damit können Sie den Backupspeicher dieser Stationen in OEScore einlesen und so die nicht gestarteten ermitteln. Das geht mit der Funktion ***Wettkampftag - SI-Stationen auswerten***. Siehe die Kontext-Hilfe dieser Funktion für weitere Informationen.

Bearbeitung aller Fragen rund um die Chips

Das Fenster ***Wettkampftag - Chips auswerten*** ist eins der wichtigsten Arbeitsgebiete während des laufenden Wettkampfes. Hier können Sie alles bearbeiten, was mit Chip-Zuordnungen zu tun hat, Fehlstempel überprüfen, Chip-Inhalte modifizieren, usw. Siehe die Kontext-Hilfe dieser Funktion für weitere Informationen.

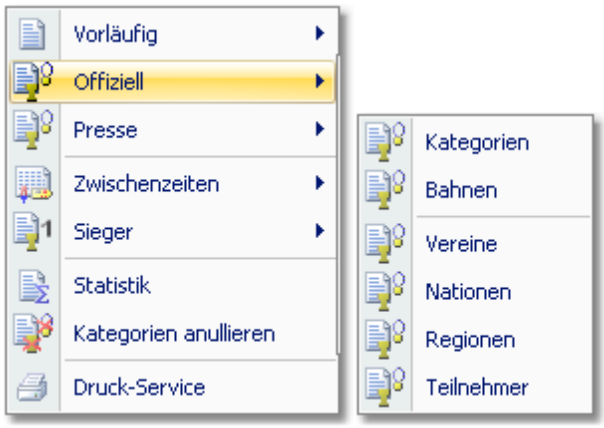
Weitere nützliche Informationen

Gegen Ende des Wettkampfes sind verschiedene Berichte von Bedeutung, z.B. der Bericht über Fehlende Teilnehmer. Sie finden sie unter ***Wettkampftag - Berichte***. Siehe die Berichte (Ziel) Referenz.

Der Bericht in ***Wettkampftag - Siegerehrung*** gibt Ihnen sinnvolle Informationen darüber, welche Kategorien bereit für die Siegerehrung sind. Siehe die Siegerehrung Referenz.

Ergebnisse veröffentlichen

Sie finden die Ergebnisse unter dem Hauptmenüpunkt ***Ergebnisse***.



Während des Wettkampfes können Sie laufend Zwischenergebnisse veröffentlichen, entweder gedruckt oder indem Sie sie als HTML-Dateien oder in einem anderen Export-Format auf eine Web site hochladen. Es gibt zahlreiche verschiedene Formate für unterschiedliche Zwecke. Die Haupt-Typen sind die vorläufigen, Zwischenzeiten- und offiziellen Ergebnisse. Es ist möglich, die Ergebnisse automatisch drucken oder hochladen zu lassen. Siehe die Ergebnis-Berichte Referenz.

Beachte

Vergessen Sie regelmäßige Datensicherungen nicht!

Siehe auch

- Wettkampftag Referenz
- Ergebnisse Referenz
- Datensicherheit - Anleitungen

4 Weiterführende Anleitungen

Die Kapitel in diesem Bereich beschreiben alle Aufgaben, die nicht im Bereich Schnelleinstieg - Anleitungen vorkommen. In einigen Kapiteln finden Sie mehr Details, verglichen mit dem Schnelleinstieg, andere Stellen beschreiben Funktionalitäten, die nicht immer gebraucht werden bei der Organisation eines OLs.

Es ist sicher von Vorteil, darüber Bescheid zu wissen und manche Dinge mögen Ihnen die Arbeit als OL-Organisator vereinfachen. Viele dieser Funktionen wurden aufgrund von Benutzerwünschen implementiert. Nicht nur ich als Autor, auch jeder Benutzer soll davon profitieren, zu wissen, wie andere arbeiten!

Hier sind auch alle Funktionen beschrieben, die nur in der Pro Version verfügbar sind.

Schauen Sie in das Inhaltsverzeichnis und suchen Sie sich das Thema heraus, das Sie interessiert. Lesen Sie dort und folgen Sie den Links zum Referenz-Bereich.

Weitere Informationen

In den Schnelleinstieg - Anleitungen finden Sie alle Aufgaben, die für die Organisation eines Orientierungslaufs unabdingbar sind.

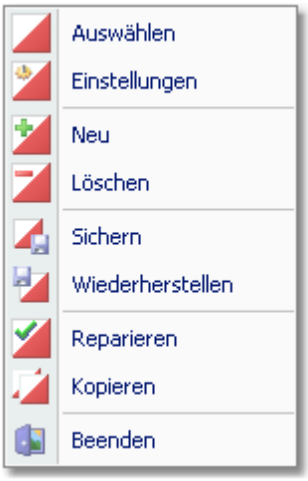
Bei der Installation von OEScore wurden mehrere ***Demo-Wettkämpfe*** installiert, die tatsächlich stattgefunden haben. Vielen Dank an die Organisatoren, die es mir erlaubten, ihre Wettkämpfe hier beizupacken. Wenn Sie mit Ihrem eigenen Wettkampf arbeiten, werfen Sie auch immer wieder einen Blick in die Demos, um nachzuschauen, wie bestimmte Dinge dort gelöst wurden.

4.1 Wettkämpfe verwalten

Im Unterschied zu früheren Versionen der SportSoftware hat die SportSoftware V11 eine **neue Datenorganisation** implementiert, die dem Standard folgt, den Windows XP, Vista, Win7 und neuere Windows-Versionen definieren. Vom Grundsatz her heisst das, dass die Programm-Einstellungen wie die Berichtslayouts, die Wettkampfdaten und die Archivdaten nicht in Unterordnern des Installationsordners gespeichert werden dürfen (wie das bei der SportSoftware V10 und früher der Fall war). Stattdessen sind seit Windows XP spezielle Benutzer-Ordner dafür vorgesehen. Mit der SportSoftware V11 können Sie vordefinierte Ordner benutzen oder Ihre eigenen definieren.

Falls Sie weitere Informationen zu diesem Thema brauchen, lesen Sie bitte sorgfältig die Programm-Ordner Referenz!

Im Hauptmenüpunkt ***Wettkampf*** finden Sie alle Funktionen zur Wettkampf-Verwaltung.



Beim Start wählt OEScore immer den zuletzt benutzten Wettkampf. Sie können einen anderen Wettkampf auswählen über ***Wettkampf - Auswählen*** oder den Schalter Wettkampf auswählen . Siehe auch die Wettkampf auswählen Referenz für weitere Details.

Zum Anlegen eines neuen Wettkampfes nehmen Sie ***Wettkampf - Neu***. Damit wird der Dialog für die Wettkampf-Einstellungen angezeigt, wo Sie die Kenndaten für den neuen Wettkampf eingeben können. Schauen Sie in die Neuen Wettkampf anlegen Referenz, um mehr darüber zu erfahren.

Um die Wettkampf-Einstellungen später zu ändern, gehen Sie in ***Wettkampf - Einstellungen***. Weitere Details dazu finden Sie in der Wettkampf-Einstellungen Referenz.

Im Laufe der Zeit werden alte Wettkämpfe, gespeicherte Wettkampfstände oder Testdaten die Wettkampfliste unnötig aufblähen. Das Löschen von Wettkämpfen geht mit ***Wettkampf - Löschen***. Siehe die Wettkampf löschen Referenz für weitere Details.

Vergessen Sie nicht die Datensicherung Ihres Wettkampfes nach jeder Sitzung mit OEScore. Regelmäßige Backups während des laufenden Wettkampfes werden auch empfohlen. Das ist die Funktion ***Wettkampf - Sichern***. Mehr Details stehen in der Wettkampf sichern Referenz.

Falls Sie Ihre gut durchdachte Backup-Strategie umgesetzt hatten, haben Sie die Möglichkeit, im Fehlerfall Ihre Wettkampfdaten wiederherzustellen. Benutzen Sie dazu ***Wettkampf - Wiederherstellen***, was detailliert in der Wettkampf wiederherstellen Referenz beschrieben ist.

Aufgrund fehlerhafter Netzwerk-Einstellungen oder anderen Ursachen (man weiß nie, was alles passieren kann...) könnten die Daten inkonsistent werden. Sie können versuchen, das selbst zu reparieren mit ***Wettkampf - Reparieren***. Siehe die Wettkampf reparieren Referenz für weitere Details.

Sie könnten den Wunsch haben, einen Wettkampf zu duplizieren, z.B. als einfache Sicherung. Oder Sie wollen einen Zwischenstand aufheben für später. Oder Sie wollen Teile eines vorherigen Wettkampfes als Ausgangspunkt für einen neuen verwenden. Das alles können Sie erledigen mit ***Wettkampf - Kopieren***. Weitere Details finden Sie in der Wettkampf kopieren Referenz.

Siehe auch

Einen Wettkampf anfangen - Anleitungen

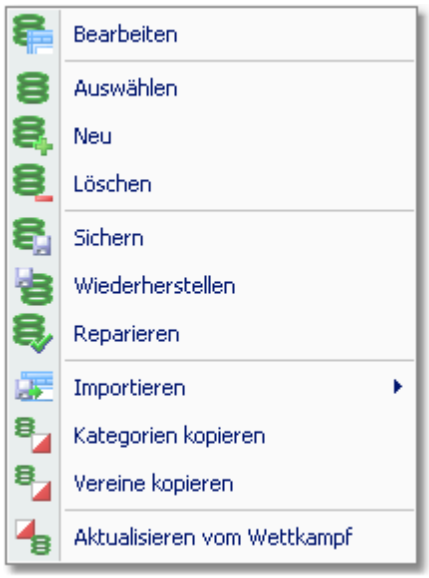
4.2 Archive verwalten

Im Unterschied zu früheren Versionen der SportSoftware hat die SportSoftware V11 eine **neue Datenorganisation** implementiert, die dem Standard folgt, den Windows XP, Vista, Win7 und neuere Windows-Versionen definieren. Vom Grundsatz her heisst das, dass die Programm-Einstellungen wie die Berichtslayouts, die Wettkampfdaten und die Archivdaten nicht in Unterordnern des Installationsordners gespeichert werden dürfen (wie das bei der SportSoftware V10 und früher der Fall war). Stattdessen sind seit Windows XP spezielle Benutzer-Ordner dafür vorgesehen. Mit der SportSoftware V11 können Sie vordefinierte Ordner benutzen oder Ihre eigenen definieren.

Falls Sie weitere Informationen zu diesem Thema brauchen, lesen Sie bitte sorgfältig die Programm-Ordner Referenz!

Für die Benutzung des Archivs hat das einen speziellen Vorteil. Sie können jetzt den gleichen Archiv-Stammordner für alle SportSoftware Programme definieren. Das heisst, Sie können *genau das gleiche Archiv* von allen SportSoftware Programmen *gleichzeitig benutzen*!

Im Hauptmenüpunkt ***Archiv*** finden Sie alle Funktionen zur Verwaltung von Archiven.



Beim Start wählt OEScore immer das zuletzt benutzte Archiv. Sie können ein anderes Archiv auswählen über ***Archiv - Auswählen***. Siehe auch die Archiv auswählen Referenz für weitere Details.

Zum Anlegen eines neuen Archivs nehmen Sie ***Archiv - Neu***. Damit wird der Dialog für die Archiv-Einstellungen angezeigt, wo Sie die Kenndaten für das neue Archiv eingeben können. Schauen Sie in die Neues Archiv anlegen Referenz, um mehr darüber zu erfahren.

Zum Bearbeiten des Archivs, Teilnehmer, Vereine, Kategorien und Einstellungen, gehen Sie in ***Archiv - Bearbeiten***. Details dazu finden Sie in der Archiv bearbeiten Referenz.

Im Laufe der Zeit werden alte Archive, gespeicherte Archivstände oder Testdaten die Archivliste unnötig aufblähen. Das Löschen von Archiven geht mit ***Archiv - Löschen***. Siehe die Archiv löschen Referenz für weitere Details.

Vergessen Sie nicht die Datensicherung Ihres Archives nach jeder Sitzung, in der sie etwas geändert hatten. Das ist die Funktion ***Archiv - Sichern***. Mehr Details stehen in der Archiv sichern Referenz.

Falls Sie Ihre gut durchdachte Backup-Strategie umgesetzt hatten, haben Sie die Möglichkeit, im Fehlerfall Ihre Archivdaten wiederherzustellen. Benutzen Sie dazu ***Archiv - Wiederherstellen***, was detailliert in der Archiv wiederherstellen Referenz beschrieben ist.

Aufgrund fehlerhafter Netzwerk-Einstellungen oder anderen Ursachen (man weiß nie, was alles passieren kann...) könnten die Daten inkonsistent werden. Sie können versuchen, das selbst zu reparieren mit ***Archiv - Reparieren***. Siehe die Archiv reparieren Referenz für weitere Details.

Ein Archiv wird üblicherweise erzeugt durch einen Import von einer externen Datenbank. Das wird mit ***Archiv - Import*** gemacht. Details dazu finden Sie in der Imports in das Archiv Referenz.

Durch den Import von einer Verbands-Datenbank erhielten Sie vielleicht eine Kategorientabelle als Vorlage für Ihre Wettkämpfe. Kopieren Sie dann diese Kategorientabelle vom Archiv in den Wettkampf mit ***Archiv - Kategorien kopieren*** und benutzen Sie das als Ausgangspunkt. Weitere Details finden Sie in der Kategorien in den Wettkampf kopieren Referenz.

Manchmal ist es gewünscht, vorher alle Vereine aus dem Archiv in den Wettkampf zu kopieren: ***Archiv - Vereine kopieren***.

OEScore bietet eine komfortable Funktion, mit der Sie das Archiv pflegen können, basierend auf den Wettkampfdaten: ***Archiv - Aktualisieren vom Wettkampf***. Idealerweise sollte dazu der Wettkampf mit dem gleichen Archiv durchgeführt worden sein, aber die Funktion hilft auch, falls das Archiv in dem Wettkampf nicht benutzt wurde. Siehe die Archiv aktualisieren vom Wettkampf Referenz für Details.

Siehe auch

Meldungen bearbeiten - Anleitungen

4.3 Arbeiten mit Web-Services

OEScore kann mit Web-Services aller Arten zusammenarbeiten. In den führenden OL-Nationen zeichnet der nationale Verband verantwortlich für einen Web-Service, der alles nachfolgend beschriebene leistet. Es gibt auch viele Web-Sites für Online-Meldungen, Live-Ergebnisse, Zwischenzeiten, usw.

Bereitstellung und Pflege des Archivs

In den meisten Ländern wird das Archiv fertig verwendbar mit OEScore angeboten. Man kann das Archiv einfach laden und wiederherstellen. Siehe die Archiv wiederherstellen Referenz für weitere Informationen.

In anderen Ländern werden Import-Dateien angeboten von einer zentralen Stelle, meist dem Verband. Man kann sie in OEScore importieren. Siehe die Imports in das Archiv Referenz für weitere Details. Allerdings dauert bei großen Archiven wie die von Schweden, Finnland und der Schweiz der Import seine Zeit. Dafür sollten besser fertige Archive angeboten werden.

Wichtig ist die Kategorien-Tabelle. Man kann eine Vorlage im Archiv bereitstellen (auch wenn die Personen darin keine Kategorien-Zuordnung haben). Diese kann in den Wettkampf kopiert werden und hier speziell angepasst werden. Siehe auch die Kategorien in den Wettkampf kopieren Referenz.

Meldungen und Startlisten

Es gibt eine Vielzahl von Web-Sites, die einen Service für Online-Meldungen anbieten. Nahezu alle unterstützen die CSV-Schnittstelle von OEScore oder das IOF XML-Format. Verwenden Sie den Export der Meldeberichte und den Import der Meldungen zum Datenaustausch mit diesen Web-Services. Siehe auch die Referenzen zu Berichten und Meldungen importieren.

Manche Melde-Portale bieten auch einen Austausch der Kategorientabelle an. Dann können Sie diese Datei in OEScore importieren. Siehe dazu die Kategorien importieren Referenz.

Meist werden Sie auch die Startlisten auf diesen Sites veröffentlichen.

Ergebnisse

Während des Wettkampfes kann man laufend automatische Ergebnisse oder Zwischenzeiten zu einem Online-Dienst hochladen. Siehe dazu die Ergebnis-Berichte Referenz.

NAch dem Wettkampf kann man die offiziellen Ergebnisse und die Zwischenzeiten hochladen. Es gibt viele Services zur Visualisierung von Zwischenzeiten, manchmal zusätzlich mit einer Anzeige der Routen auf der Karte. Nahezu alle unterstützen die CSV-Schnittstelle von OEScore oder das IOF XML-Format.

Siehe auch

- Archive verwalten - Anleitungen
- Meldungen importieren
- Berichte

4.4 Verarbeitung von Mannschaften

OEScore ist in der Hauptsache gedacht für Einzelläufer. Es ist jedoch auch möglich, mit OEScore Mannschaften zu verarbeiten. Das ist üblich bei MTBO-Wettkämpfen. OEScore unterstützt theoretisch Mannschaften mit beliebiger Anzahl von Teilnehmern. In der Praxis sollten das wegen der Beschränkung des Platzes bei den Ergebnis-Berichten *max. 3* sein.

Die grundlegende Idee ist, dass die Mannschaft gemeinsam startet, den Wettkampf absolviert, und gemeinsam ins Ziel kommt. Jedes Team-Mitglied muss seinen eigenen Chip haben.

Mannschafts-Definitionen

Es ist keine vorherige Definition für Mannschaften nötig, z.B. mit der Kategorie. Man kann Mannschaften und Einzelläufer in der gleichen Kategorie haben.

Meldungen

Man kann alle Teammitglieder wie üblich einzeln eingeben. Verwenden Sie die Spalte Mannschaft für die Zuordnung der Teilnehmer zu den richtigen Mannschaften. Grundsätzlich werden Teammitglieder einem anderen Teilnehmer zugeordnet, der als Mannschaftsführer betrachtet wird.
Für weitere Details siehe die Meldungen-Referenz.

Verarbeitung der Mannschaften

Jedes Team-Mitglied hat seinen eigenen Chip. Die Zeit der Mannschaft ergibt sich aus der frühesten Startzeit und der spätesten Zielzeit. Für die Score-Wertung werden nur diejenigen Posten gewertet, die von allen Mannschaftsmitgliedern gestempelt wurden.

Siehe die Chips auswerten Referenz für weitere Informationen.

Mannschaften in Berichten und Exports

In den Berichten über Meldungen und Startgelder werden alle Teilnehmer einzeln aufgelistet und gezählt. Es gibt eine optionale Spalte für *Mannschaft*, die ggf. den Mannschaftsführer anzeigt.
In Startlisten und Ergebnissen und der Speaker-Funktion gibt es nur eine einzige Zeile für die Mannschaft. Die Namen aller Mitglieder werden in der Spalte Name angezeigt. Verbreitern Sie die Spalte, falls sie als zu schmal erscheint.

Beim Import/Export werden die *Mannschafts-Zuordnungen nicht berücksichtigt*. Sie müssen sie immer manuell in der richtigen Weise zuordnen.

Siehe auch

- Meldungen Referenz
- Startliste erstellen - Kategorien Referenz
- Startliste erstellen - Bahnen Referenz
- Startlisten-Berichte Referenz
- Chips auswerten Referenz
- Ergebnis-Berichte Referenz

4.5 Chip-Systeme

Die SportSoftware V11 für den Orientierungslauf unterstützt die beiden existierenden Chip-Systeme ***SportIdent*** und ***Emit***. OEScore ist dafür bestimmt, die Benutzung dieser elektronischen Systeme so einfach wie möglich zu gestalten, damit Sie den größtmöglichen Nutzen davon haben. Natürlich kann OEScore auch ohne ein Chip-System, sondern mit Stempelzangen benutzt werden.

Es gibt zahlreiche Funktionen, die direkt mit den Chip-Systemen zu tun haben. Klicken Sie einfach auf die Links für weitere Informationen.

Allgemein	Handhabung der Chip-System Geräte
	Einstellungen für den seriellen Anschluss
	SportIdent Einstellungen
	Emit Einstellungen
Chips einlesen	Chips einlesen
	Chips einlesen - Registration
	Lesegerät-Backup
Auswertungen und Ergebnisse	Chips auswerten
	SI-Stationen auswerten
	Ergebnis-Berichte
Speaker Unterstützung	Speaker
Weitere Funktionen	Ersatzposten
	Logdateien

4.6 Weitere Aufgaben am Wettkampftag

Unter dem Hauptmenüpunkt ***Wettkampftag*** gibt es mehrere Funktionen, die im Allgemeinen nicht benötigt werden. Sie können dazu dienen, spezielle Fragen zu lösen bzw. liefern Ihnen mehr Komfort beim Wettkampf.

Ersatzposten

Während des Wettkampfes kann es vorkommen, dass Posten entwendet werden oder ausfallen.

Mit SportIdent haben Sie die Möglichkeit, schon vorab einige programmierte Ersatz-Stationen bereit zustellen und mit diesen die fehlerhaften Stationen schnell zu ersetzen. Alles, was Sie tun müssen, ist, den Ersatz einzugeben. Es ist nicht notwendig, während des Wettkampfes eine neue Station mit der richtigen Codenummer zu programmieren. Diese Stationen sollten Codenummern haben, die nicht im Postennetz definiert sind.

Mit Emit können Sie dieses Feature dazu nutzen, an einem Postenstandort Geräte mit abweichenden Codenummern aufzustellen.

Sie können die Funktion auch dazu verwenden, Ihre eigenen Fehler zu "korrigieren", z.B. vertauschte Posten. Es ist jedoch klar, dass das ein Verstoß gegen grundlegende OL-Wettkampfregeln ist. Deshalb kann das so nur bei kleineren Wettkämpfen gehandhabt werden.

Siehe die Ersatzposten Referenz für weitere Details.

Start-Unterbrechung

Manchmal ist es notwendig, den Startablauf zu unterbrechen.

Mit dieser Funktion können Sie alle Startzeiten ab einer bestimmten Zeit um eine definierte Differenz verschieben. Bei Bedarf kann die Aktion auf bestimmte Startplätze/Startboxen beschränkt werden.

Siehe die Start-Unterbrechung Referenz für weitere Details.

Lese-Gerät Backup

Sie können den Backup-Speicher eines SportIdent- oder Emit-Lesegerätes auslesen und die Chips gleich in den Wettkampf eintragen. Diese Funktion wird oft verwendet, falls man die Chips offline in ein Lesegerät eingelesen hat (z.B. das SportIdent Printer-Set), und sie hinterher in OEScore laden will, um Ergebnisse zu publizieren.

Bei Wettkämpfen mit Voranmeldung kann diese Funktion dazu verwendet werden, alle oder ausgewählte Chips wiederherzustellen, falls sie in den Wettkampfdaten zerstört oder gelöscht wurden und nicht über die Logdateien wiederhergestellt werden können.

Siehe die Lesegerät-Backup Referenz für weitere Details.

Logdateien

Alle eingelesenen Chips werden zur Sicherheit in einer lokalen Log-Datei gespeichert. Dies ist nützlich für eine Restaurierung nach einem Crash oder Netzwerk-Störungen. Meist werden Sie aber nur einen bestimmten Chip suchen, der z.B. in der Chip-Auswertung verloren gegangen war durch versehentliches Löschen.

Siehe die Logdateien Referenz für weitere Details.

Automatischer Ergebnis Druck-Service

Mit dieser Druck-Service-Funktion können Sie bei Ihrem Wettkampf eine ***Druck-Service Station*** anbieten, an der die Teilnehmer mit ihrem Chip als Schlüssel ein Ergebnis ihrer Kategorie und ihren persönlichen Schnellwertungsabschnitt erhalten können.

Siehe die Automatischer Ergebnis Druck-Service Referenz für weitere Details.

Siehe auch

- Wettkampftag Referenz
- Ergebnisse Referenz

4.7 Speaker-Unterstützung

Zum Zeitpunkt der ersten Ausgabe von OEScore gibt es noch keine Idee, welchen Sinn Speaker-Funktionen (die ja Zwischenzeiten während des Rennens liefern) bei einem Score-OL machen. Hilfreiche Hinweise von Ihnen zu diesem Thema werden gerne aufgenommen!

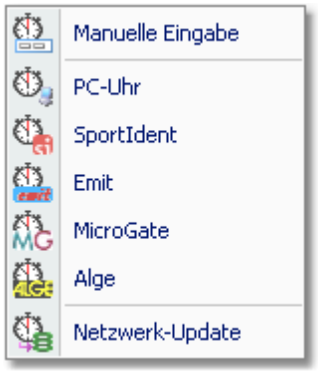
Siehe auch

Speaker Referenz

4.8 Zeitnahme

Neben der am meisten verbreiteteten Methode der Zeitnahme mit dem Zielstempel, können sie die Zeiten auch manuell erfassen oder ein externes Zeitnahme-System bzw. die PC-Uhr dafür verwenden.

Sie finden diese Funktionen unter ***Wettkampftag - Zeitnahme***. **Es hängt von Ihrer Lizenz ab, welche Funktionen Sie hier nutzen können.**



Bisher unterstützt die SportSoftware SportIdent, Emit, MicroGate und Alge. Alle können zusammen mit einem der beiden Chip-Systeme zur Identifikation eingesetzt werden.

Wann ist eine externe Zeitnahme sinnvoll?

Die elektronischen Stempelsysteme SportIdent und Emit liefern ihre eigene Möglichkeit der Zeitnahme. Das ist das Stempeln der Startzeit am Start (optional) und das Stempeln der Zielzeit auf der Ziellinie. Sogar bei Sprint-Meisterschaften ist jetzt der Zielstempel gebräuchlich.

Deshalb wird eine externe Zeitnahme nur verwendet, wenn die Regeln das vorschreiben, z.B. bei hochwertigen Meisterschaften mit TV-Übertragung wie die Weltmeisterschaften.

Ein Wort zur Hardware

Ähnlich wie die Funkposten und Speaker-Funktionen tragen auch die Zeitnahmefunktionen ihr gutes Teil bei zu einer hohen, dauerhaften Belastung der PCs und des Netzwerks.

Sie brauchen einen extra PC, der die Zielzeiten mit dem angeschlossenen Zeitnahme-Gerät aufzeichnet. Falls Sie auch die Startzeiten aufzeichnen, könnten Sie das auf dem gleichen PC mit einem zusätzlichen Zeitnahme-Fenster machen. Es ist jedoch sinnvoll, dafür einen weiteren PC einzusetzen.

Weitere Informationen zum Einrichten des Netzwerks finden Sie in den Arbeiten im Netzwerk - Anleitungen und den Arbeiten mit eingeschränkten Benutzerrechten - Anleitungen. Lesen Sie auch die Anleitungen in den Speaker-Unterstützung - Anleitungen.

Einrichten des Zeitnahme-Geräts

Öffnen Sie das ***passende Zeitnahmefenster*** für Ihr Gerät.

Schließen Sie das Zeitnahme-Gerät und (falls nötig) die Station für den Identifikationsstempel an den PC an. Falls nötig, sollten Sie die richtigen USB-Treiber installiert haben. (Das ist eine Sache, die **vor** dem Rennen erledigt werden sollte...)
Setzen Sie den richtigen Com-Port und die richtige Geschwindigkeit. Siehe dazu die Einstellungen für den seriellen Anschluss Referenz.
Überprüfen Sie, ob die Zeitnahme und die Identifikationsstempel funktionieren. Lösen Sie einfach eine Zeit aus und stempeln Sie am Posten. Beide müssen im Zeitnahmefenster protokolliert werden.

Lesen Sie bitte zuerst die Zeitnahme - Grundsätze Referenz und dann die Kontexthilfe des Zeitnahmefensters.

Weitere Zeitnahme-Funktionen

Es gibt noch weitere Zeitnahme-Funktionen.

Zeitnahme - Manuelle Eingabe

Es kann aus verschiedenen Gründen notwendig werden, Zielzeiten manuell einzugeben, z.B., falls Sie ein externes Zeitnahme-System verwenden, um Ausfälle zu überbrücken. Die bekannteste Anwendung dieses Fensters ist jedoch, dass Sie hier *nicht gestartete Teilnehmer sehr schnell eingeben* können. Siehe dazu die Manuelle Eingabe Referenz.

Zeitnahme - Netzwerk-Update

Während einer Netzwerk-Unterbrechung können die PCs, die die Zeiten und Stempel aufzeichnen, in den lokalen Modus (Notfall-Modus) wechseln und einfach lokal weiter arbeiten. Später müssen die Zeiten von jedem Client mit dieser Funktion auf den (Netzwerk-) Server hochgeladen werden. Weitere Informationen finden Sie in der Zeitnahme - Netzwerk-Update Referenz.

Siehe auch

- Zeitnahme Referenz
- Ergebnisse Referenz

4.9 Datensicherheit

Gerade dann, wenn es niemand erwartet, streikt die Computer-Hardware, besonders die Festplatten, oder das Netzwerk fällt aus, oder Menschen machen Fehler. [Murphy's law]

Die SportSoftware Wettkampf-Programme sind nichts anderes als ernsthafte Business-Anwendungen zur Datenverarbeitung, ähnlich denen, mit denen Sie in Ihrer Firma arbeiten. In solchen Firmen gibt es selbstverständlich genaue und gut durchdachte Datensicherheits- und Backup-Strategien. Ein Datenverlust wurde viel Geld kosten oder die Firma komplett ruinieren.

Mit den OL-Wettkampfdaten ergibt sich ein ähnliches Szenario. Ein Ausfall vor dem Wettkampf würde Sie viel Zeit zur Wiederherstellung der Daten kosten, und Sie können nie sicher sein, ob Sie hinterher wieder alles so haben wie vorher. Ein Ausfall während des Wettkampfes würde ihn stoppen oder unterbrechen und Sie würden keine Ergebnisse liefern können. Durch einen Ausfall nach dem Wettkampf könnten Sie alle Ergebnisse verlieren, falls Sie sie noch nicht ins Internet hochgeladen hatten.

OEScore bietet verschiedene Funktionen und Features, die Ihnen dabei helfen sollen, das Risiko zu minimieren. Allerdings sind Sie als der Benutzer derjenige, der hier etwas **TUN** muss!

Regelmäßige Sicherungen

OEScore hat einfach bedienbare ***Sicherungs***- und ***Wiederherstellungs***-Funktionen. Andere Sicherungsmethoden werden nicht empfohlen, weil sie ggf. nicht alle nötigen Daten sichern. Heutzutage ist der USB-Stick das beste Sicherungsmedium. Siehe dazu die Referenzen zu Wettkampf sichern und Wettkampf wiederherstellen.

Sicherungen werden empfohlen

- nach jeder Arbeitssitzung vor dem Wettkampf (meist Meldungen)
- genau vor der Startlisten-Auslosung
- nach der Startlisten-Auslosung, vor dem Veröffentlichen der Startlisten
- am Wettkampftag kurz vor dem ersten Start
- regelmäßig (30-60 min) während des Wettkampfes
- nach dem Ende des Wettkampfes

Sehr wichtig ist die Sicherung der Daten vor dem ersten Start. Diese kann später als Basis für eine Wiederherstellung mit Logdateien etc. dienen.

Logdateien

Alle Funktionen, die Daten sammeln, speichern ihre Daten zusätzlich in ***lokale Logdateien***. OEScore hat einfach zu bedienende Funktionen, mit denen Sie beliebige Teile aus den Logdateien in den Wettkampf wieder einfügen können. Die Backup-Speicher der SportIdent Lesestationen und des Emit MTR sind weitere Quellen, die zur Datenwiederherstellung verwendet werden können.

Details finden Sie in den nachstehenden Referenzen:

Chips einlesen

Chips einlesen - Registration

Logdateien

Lesegerät-Backup

Notfall-Modus

Der ***Notfall-Modus*** hilft Ihnen, Netzwerk-Ausfälle zu überbrücken. Die Idee ist, dass die Clients, die die Daten sammeln, während eines Netzwerk-Ausfalls in den lokalen Betrieb schalten können und einfach lokal weiter arbeiten. Später, nachdem das Netzwerk wieder verfügbar ist, können diese Chips bzw. Zielzeiten einfach von der Logdatei in den Hauptwettkampf eingelesen werden.

Details finden Sie in den nachstehenden Referenzen:

Chips einlesen

Chips einlesen - Registration
Logdateien
Zeitnahme - Grundsätze
Zeitnahme - Netzwerk-Update

Siehe auch

Arbeiten im Netzwerk - Anleitungen

4.10 Arbeiten mit eingeschränkten Benutzerrechten

Die SportSoftware unterstützt die Arbeit mit eingeschränkten Benutzerrechten. Es sind jedoch einige Voraussetzungen zu erfüllen.

Bei der Installation von OEScore setzen die neueren Windows Versionen (insbesondere Vista und Win7) die Benutzerrechte hoch, falls das notwendig ist. Unter WinXP und Win2000 sorgen Sie dafür, dass Sie die Software mit Administratorrechten installieren.

Grundsätzlich wird immer empfohlen, die SportSoftware mit Administratorrechten auszuführen. Das war immer der Standard bis hin zu Windows Vista. Deshalb machte sich niemand Gedanken darum und für die früheren SportSoftware Versionen 10.x. standen Benutzerrechte nie zur Diskussion. Jetzt mit Windows7 haben wir die Situation, dass die Vorgabe von Win7 der eingeschränkte Benutzer ist. Dies wird von der SportSoftware Version 11 vollständig unterstützt. Jedoch sind einige Voraussetzunngen zu beachten.

OEScore arbeitet mit drei grundsätzlichen Typen von Daten(-Dateien). Das sind die Programm-Einstellungen, die Wettkampf-Daten und die Archiv-Daten. Siehe die Programm-Ordner Referenz für Details. Die folgende Anleitung gilt sowohl für den lokalen als auch für den Netzwerk-Betrieb.

Windows einstellen

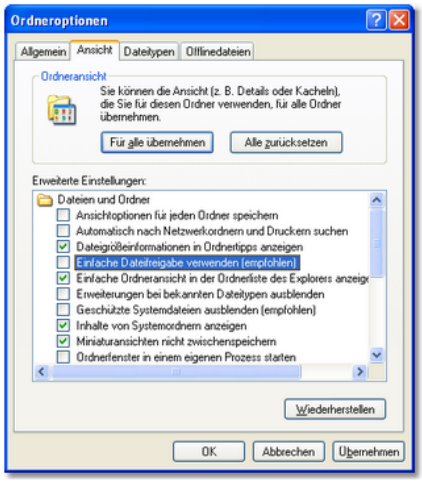
Seit Win2000 bieten alle Windows-Versionen die Möglichkeit, die genauen Zugriffsrechte für alle Dateien und Ordner bis hinunter zu einzelnen Benutzern zu definieren. Jedoch ist diese Möglichkeit per Voreinstellung versteckt. Um sie anzuzeigen, öffnen Sie den ***Windows-Explorer***.

Klicken Sie auf *Extras-Ordneroptionen*. Wählen Sie den *Reiter Ansicht*.

Entfernen Sie den Haken bei *Einfache Dateifreigabe verwenden*. Klicken Sie auf ***OK***, um das zu speichern.

Bei den Eigenschaften jedes Ordners bzw. jeder Datei wird jetzt ein zusätzlicher Reiter Sicherheit angeizeigt. Siehe den nächsten Absatz.

Beachte: Dieses Feature funktioniert nur mit Festplatten mit dem NTFS-Dateisystem. Es funktioniert nicht mit den älteren Dateisystemen FAT16 oder FAT32, die evtl. noch auf Ihrem WinXP oder Win2000-Rechner installiert sind. Falls Sie eine solche Festplatte haben, dann arbeiten Sie ganz einfach immer mit Administratorrechten und kümmern sich nicht weiter um dieses Kapitel.



Die Ordner-Zugriffsrechte einstellen

Um mit den Dateien für die Daten und Einstellungen arbeiten zu können, benötigt OEScore vollen Schreib-/Lesezugriff auf die beteiligten Ordner und Dateien. Standardmäßig erlaubt Windows (alle Versionen) den Vollzugriff nur für privilegierte Benutzer mit Administratorrechten und für den Eigentümer (Erzeuger) der Dateien.

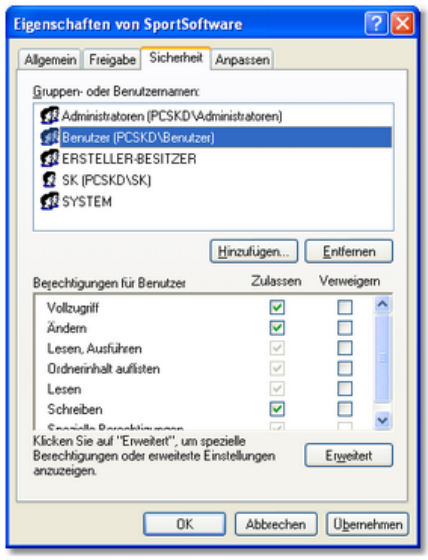
Das heisst z.B.

- Falls ein Administrator den Ordner für die Programm-Einstellungen erzeugt hatte oder einen Wettkampf oder Archiv angelegt hatte, werden diese nicht erreichbar sein für jeden anderen Benutzer mit eingeschränkten Rechten.
- Falls ein eingeschränkter Benutzer den Ordner für die Programm-Einstellungen erzeugt hatte oder einen Wettkampf oder Archiv angelegt hatte, werden diese für ihn und jeden Administrator erreichbar sein, aber nicht für andere eingeschränkte Benutzer.

Um das zu lösen, müssen Sie den Vollzugriff auf die benötigten Ordner manuell einstellen. Falls Sie eine vernünftige Ordner-Organisation haben, reicht es, die Rechte für den obersten Ordner zu setzen. Untergeordnete Ordner und Dateien werden dann automatisch dieselben Rechte erben.

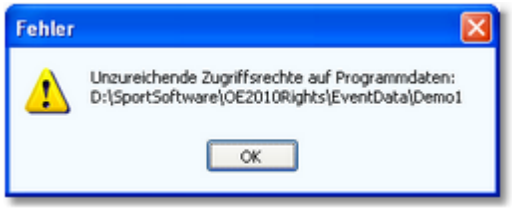
Falls Sie zum Beispiel den empfohlenen SportSoftware Standard für die Programm-Ordner verwenden, dann brauchen Sie die Rechte nur zu setzen für den Ordner *C:\SportSoftware*.

Rechtsklicken Sie auf den Ordnernamen im Windows-Explorer und wählen Sie Eigenschaften. In dem Dialog Eigenschaften, wählen Sie den Reiter Sicherheit. Wahrscheinlich wird die Gruppe Administratoren ausgewählt sein, die standardmäßig den Vollzugriff hat. Wählen Sie die Gruppe Benutzer darunter. Setzen Sie einen Haken bei Vollzugriff und speichern Sie die Einstellung mit ***OK***.



Problembehebung

OEScore meldet sich, falls es nicht ausreichend Zugriffsrechte auf irgendwelche Daten hat.



Diese Prüfung wird an allen nötigen Stellen gemacht, z.B. beim Auswählen des Wettkampfes. Um das zu beheben, überprüfen Sie die Rechte aller Benutzer für diesen Ordner und alle übergeordneten. Siehe die Anleitungen oben.

Ausschlussklausel

Der Autor verweist auf die allgemeinen Lizenzbedingungen. Nach dem heutigen Stand der Technik kann niemand garantieren, dass Windows-Software auf allen denkbaren Konfigurationen fehlerfrei funktioniert. Zur Problembehebung steht der Autor gerne zur Verfügung.

Siehe auch

- Programm-Ordner Referenz
- Arbeiten im Netzwerk - Anleitungen

4.11 Arbeiten im Netzwerk

Bitte stellen Sie sicher, dass Sie die Grundsätze verstanden haben, die in der Programm-Ordner Referenz erklärt sind!

Die SportSoftware ist netzwerkfähig. Das bedeutet für den Benutzer, dass mehrere PCs gleichzeitig mit Wettkampf- oder Archiv-Daten arbeiten, die auf der Festplatte eines zentralen PCs gespeichert sind. Der zentrale PC wird im folgenden ***Server*** genannt. Alle anderen PCs werden ***Clients*** genannt.

Jeder beteiligte PC muss die Anwendung selbst lokal installiert haben. Auf den ersten Blick schaut es so aus, als ob das für den Server nicht notwendig wäre, aber es gibt gute Gründe, das zu tun, siehe weiter unten.

OEScore muss immer lokal installiert werden und von der lokalen Platte gestartet werden. Benutzer mit Netzwerk-Erfahrung könnten die Idee haben, die Anwendung nur einmal auf dem Server zu installieren und auf jedem Client von dort zu starten. Mit dem Programm-Ordner-Konzept der V11 wäre das möglich, es entspricht aber nicht dem Konzept der SportSoftware. Denken Sie mal daran, was passiert bei einer Netzwerk-Unterbrechung. Keine weitere Arbeit möglich...

Nur die Wettkampf- und Archivdaten auf dem Server erlauben den simultanen Netzwerk-Zugriff! Die Programm-Einstellungen müssen immer lokal gespeichert werden.

Das Netzwerk einrichten

Diese Anleitung gilt für alle Windows-Versionen. Sie gilt auch sowohl für Wettkämpfe und Archive. Man kann beide unabhängig voneinander lokal oder im Netzwerk bearbeiten. Das wird allerdings nicht empfohlen... Sie sollten entweder beide lokal oder beide im Netzwerk haben. Die folgenden Anleitungen für die Wettkämpfe gelten auch für die Archive.

- Als erstes müssen Sie OEScore mindestens einmal gestartet haben. Beim Start überprüft OEScore einige Einstellungen, die für eine zuverlässige und sichere Datenverarbeitung notwendig sind. Falls OEScore hier Probleme entdeckte, werden Sie aufgefordert, das Setup nochmal zu starten und danach den Rechner neu zu booten, um das Problem zu beheben. Das ist besonders wichtig für den Server, deshalb muss OEScore auch auf dem Server installiert werden. Es gibt noch einige andere Dinge, die am besten auf dem Server direkt gemacht werden, deshalb gibt es keinen Grund, warum OEScore hier nicht installiert werden sollte.
  Für Upgrader von der V10: Das ist genau die Funktion von CheckPC früher.
- Geben Sie auf dem Server-PC den Wettkampf- bzw. Archiv-Stammordner und alle Unterverzeichnisse für das Netzwerk frei. Erlauben Sie vollen Lese- und Schreibzugriff für alle Clients.
- Auf jeden Fall sollten Sie auf jedem PC untersuchen, wie sich die Firewall verhält. Normalerweise sollte es einfach sein, den Vollzugriff für alle PCs im lokalen Netzwerk zu erlauben. Oder Sie müssen den Zugriff auf den Server für jeden Client einzeln erlauben. Falls Sie keine Internet-Verbindung haben (was ja oft während des Wettkampfes der Fall ist...), können Sie auch die Firewalls ganz einfach ausschalten. Es gibt keine Untersuchungen darüber, wieviel besser die Rechner-Performance ist ohne aktive Firewall, aber das ist sehr wahrscheinlich der Fall.
- Gehen Sie auf jedem Client-PC in ***Wettkampf - Auswählen*** und wählen Sie dort den Wettkampf-Stammordner auf dem Server. Weitere Hinweise finden Sie in der Wettkampf auswählen Referenz.
- Logischerweise müssen Sie auf dem Server den gleichen Ordner auswählen, der auf diesem Gerät ja lokal liegt.

Die Netzwerk-Beschränkungen von Windows

Microsoft hat in allen neueren Windows-Versionen die maximale Anzahl von Clients für Peer-to-Peer-Netzwerke (das wird hier verwendet) beschränkt. Gemeint ist damit nicht die Gesamtzahl der PCs in einem Netzwerk, sondern die Anzahl der PCs, die gleichzeitig auf denselben Wettkampf (= dieselben Daten) zugreifen dürfen. Die Beschränkung gilt immer für den Server-PC. Hier eine Aufstellung:

Windows 2000 Prof.	10
Windows XP Home	5
Windows XP Prof.	10
Windows Vista	10
Windows 7	20

Beachten Sie, dass die SportSoftware V11 **nicht läuft auf** Win95, Win98, WinMe und WinNT. Es könnte funktionieren mit Win98 oder WinNT, aber dafür gibt es keinen Support.

Falls Sie mehr Clients im Netzwerk installieren müssen, dann müssen Sie auf dem Server-PC eine Windows Server-Edition einsetzen (meist Win2008 Server), und die benötigte Anzahl Clients lizenzieren lassen.

Überprüfen der Performance

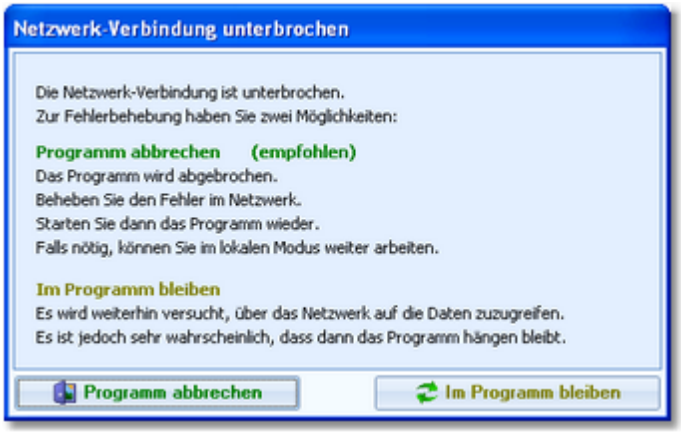
Die Voreinstellungen von Windows sind nicht gerade perfekt für eine schnelle Multiuser-Datenbank-Verarbeitung in Peer-to-Peer-Netzwerken. Für kleine Netze an kleinen Wettkämpfen sollte das genügen, weil das verwendete DBIsam-Datenbanksystem so schnell ist, dass Sie zufrieden damit sind. Für große Wettkämpfe lohnt es sich aber, einige Optimierungen an den Rechnern durchzuführen, insbesondere dann, wenn Sie ein Windows Server System einsetzen mit ggf. gemischten Client-PCs unter Windows7 oder Vista und XP. Ich habe einige Tips gesammelt, die Sie sich anschauen sollten in den Optimieren der Netzwerk-Performance - Anleitungen.

Weitere Hinweise

Einige Funktionen erfordern **exklusiven Zugriff** auf die Wettkampf-Daten (z.B. einige Imports). In dem Moment dürfen keine anderen PCs auf denselben Wettkampf zugreifen.

Bevor Sie eine Netzwerk-Konfiguration im Wettkampf einsetzen, **testen Sie sie bitte vorher gründlich mit dem Programm**. Überprüfen Sie genauestens die oben beschriebenen Einstellungen! Verwenden Sie dabei exakt die Geräte, die auch beim Wettkampf eingesetzt werden! Gemischte Konfigurationen mit unterschiedlichen Windows-Versionen sollten problemlos funktionieren. Es wird empfohlen, als Server einen Rechner mit Windows XP Professional oder Windows 7 zu nehmen.

Dass Sie im Netzwerk arbeiten, wird in der Statuszeile angezeigt. Wenn ein Client die Vebindung zum Server verliert, dann wird er einige Sekunden weiter versuchen und schließlich den Dialog Netzwerk-Unterbrechung zeigen.



Es gibt jedoch kaum eine Situation, in der es hilft, im Programm zu bleiben. Im Allgemeinen ist es zu empfehlen, das Programm abzubrechen und später neu zu starten, nachdem das Problem gelöst wurde. Denken Sie daran, dass OEScore einige Prozeduren anbietet, wie Sie während einer Netzwerk-Unterbrechung weiterarbeiten können, z. B. den Notfall-Modus des Fensters Chips einlesen.

Ausschlussklausel

Der Autor verweist auf die allgemeinen Lizenzbedingungen. Nach dem heutigen Stand der Technik kann niemand garantieren, dass Windows-Software auf allen denkbaren Konfigurationen fehlerfrei funktioniert. Dies gilt insbesondere für Netzwerk-Installationen! Zur Problembehebung steht der Autor gerne zur Verfügung.

Siehe auch

- Optimieren der Netzwerk-Performance - Anleitungen
- Wettkampf auswählen Referenz
- Archiv auswählen Referenz

4.11.1 Optimieren der Netzwerk-Performance

Die Voreinstellungen von Windows sind nicht gerade perfekt für eine schnelle Multiuser-Datenbank-Verarbeitung in Peer-to-Peer-Netzwerken. Für kleine Netze an kleinen Wettkämpfen sollte das genügen, weil das verwendete DBIsam-Datenbanksystem so schnell ist, dass Sie zufrieden damit sind. Für große Wettkämpfe lohnt es sich aber, einige Optimierungen an den Rechnern durchzuführen, insbesondere dann, wenn Sie ein Windows Server System einsetzen mit ggf. gemischten Client-PCs unter Windows7 oder Vista und XP.
Solange es nur Windows XP zusammen mit dem Windows Server 2003 gab, mussten Sie sich darüber keine gedanken machen. Mit Win7 und Windows Server 2008 wurden einige neue Netzwerk-Eigenschaften eingeführt, die die Netzwerk-Performance erheblich verbessern sollten, aber das ist in den meisten Konfigurationen nicht der Fall. Mehr noch, sie sind gerade kontraproduktiv für Peer-to-Peer-Netzwerke mit einer gemeinsam benutzten ISAM Datenbank wie bei der SportSoftware. Ich habe einige Tips gesammelt und Sie sollten alle Schritte in diesem Kapitel durcharbeiten.
Es gibt tonnenweise Webseiten mit Informationen zu diesem Thema. Falls Sie also nicht ganz glauben können, was ich hier schreibe, googeln Sie einfach mal nach *Win Server 2008 network performance* oder eine der *Einstellungsbezeichnungen*. Suchen Sie auf *Englisch*, weil die meisten Artikel sind in dieser Sprache verfasst.
Einige Hinweise hier sind auch hilfreich, falls Sie immer lokal auf Ihrem PC ohne Netzwerk arbeiten. Lesen Sie einfach alles...

Bevor Sie anfangen

Alle hier beschriebenen Einstellungen müssen als **Administrator** gemacht werden!

Bevor Sie anfangen, die Einstellungen auf Ihren Computern zu ändern, *erzeugen Sie einen System-Wiederherstellungspunkt* und benennen Sie diesen geeignet. Falls nicht damit vertraut sind, schauen Sie in die Windows-Hilfe oder googeln Sie danach.

Schreiben Sie sich die vorherigen Einstellungen sorgfältig auf. Falls Sie oder andere den PC beruflich in der Firma benutzen, dann wird es nach dem Wettkampf nötig sein, die Einstellungen auf Ihre Original-Werte zurückzustellen. Sie können das über die System-Wiederherstellung auf den gespeicherten Wiederherstellungspunkt machen. Es ist jedoch immer beruhigend, nachvollziehen zu können, ob alles in Ordnung iist.

Falls das Ihr privater PC ist, dann lohnt es sich, darüber nachzudenken, ob Sie die Änderungen dauerhaft behalten. Das hat auch ausserhalb der SportSoftware klare Vorteile...

Nach jedem Schritt müssen Sie den Rechner neu starten, damit die Änderungen wirksam werden.

Richten Sie Ihr Netzwerk ein wie in Arbeiten im Netzwerk - Anleitungen, Absatz ***Das Netzwerk einrichten***, beschrieben.

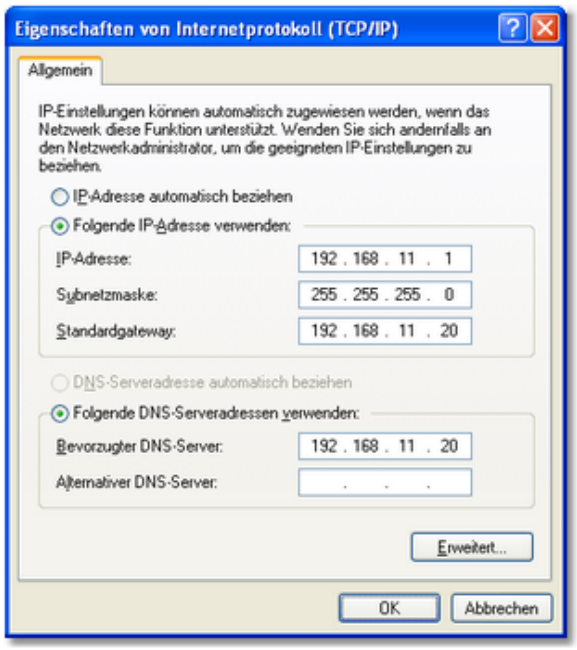
Beim Test mit einem kleinen Netzwerk ohne einen laufenden Wettkampf, werden sie evtl. den Effekt nicht so deutlich bemerken. Sie können aber sicher sein, dass Sie beim laufenden Wettkampf davon profitieren.

Feste IP-Adressen verwenden

Relevanz Sollte immer gemacht werden, wenn mit der SportSoftware gearbeitet wird.

Per Voreinstellung sind Windows-Computer für den Netzwerk-Betrieb so flexibel wie möglich eingestellt. Ein Beispiel ist die Voreinstellung, dass der PC seine *IP-Adresse automatisch beziehen* soll. Das mag für WLANs richtig sein, aber in einem lokalen Netzwerk (LAN) ist das immer zu langsam und unzuverlässig, nicht nur für Multiuser-Datenbankzugriffe. Sie werden den Unterschied bereits sehen, wenn Sie auf eine Server-Datei mit dem Windows-Explorer zugreifen.

Eine feste IP-Adresse einstellen



Windows XP: Doppelklicken Sie das Netzwerk-Symbol (LAN-Verbindung) in der Taskleiste.

Windows 7: Öffnen Sie das Netzwerk- und Freigabecenter mit dem LAN-Symbol und klicken auf LAN-Verbindung.

Dies zeigt den Dialog Status der LAN-Verbindung. Klicken Sie hier auf Eigenschaften. In der Liste dieses Dialogs rollen Sie herunter zum Internetprotokoll (TCP/IP). Klicken Sie darauf (aber löschen Sie nicht den Haken!) und dann auf den Schalter Eigenschaften darunter. Das öffnet den Dialog Eigenschaften von Internetprotokoll (TCP/IP).

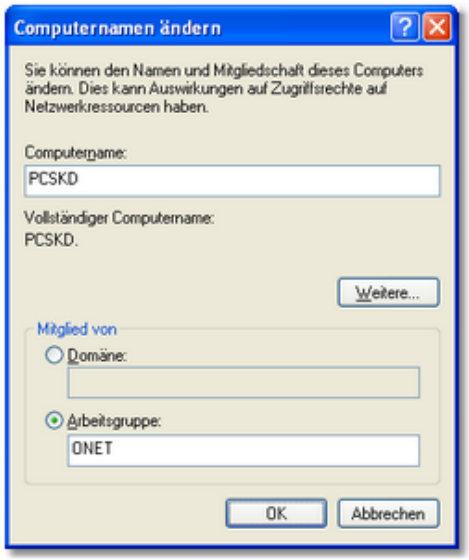
Falls *IP-Adresse automatisch beziehen* gewählt ist, dann klicken Sie auf *Folgende IP-Adresse verwenden*. Geben Sie eine passende IP-Adresse ein. IP (V4)-Adressen haben üblicherweise die Form 192.168.11.1, wobei die ersten beiden Zahlen durch allgemeine Standard-Konventionen definiert werden. 192.168. ist eine übliche Einstellung für private Netzwerke. Die dritte Zahl identifiziert das LAN und sie muss identisch sein für alle PCs in Ihrem Netzwerk. Die letzte Zahl identifiziert den einzelnen PC oder auch ein anderes Gerät wie einen Drucker oder den Internet-Router. Sie darf im gesamten Netz nur einmal vorkommen. Definieren Sie ein sinnvolles Nummernschema für Ihr LAN und setzen Sie alle PCs entsprechend.

Die Subnetzmaske wird immer automatisch auf 255.255.255.0 gesetzt und sie sollte nicht verändert werden. Das Standardgateway ist nur für den Internet-Zugang wichtig. Dafür muss hier die IP-Adresse Ihres Internet-Routers eingestellt werden, ansonsten kann es leer bleiben. Das Gleiche gilt für die DNS-Serveradresse.

Manchmal gibt es einen Reiter Alternative Konfiguraion, wo man diese Einstellung speichern kann. Damit können zwischen Ihrer SportSoftware- und der Standard-Einstellung mit einem Mausklick umschalten.

Auf neueren PCs kann es zwei TCP/IP-Einstellungen geben, eine für V4 und eine für V6. Das Beispiel ist V4 und diese Version sollte für lokale Netze verwendet werden.

Die Arbeitsgruppe definieren



Rechtsklicken Sie auf Arbeitsplatz und dann auf Eigenschaften. Dies zeigt den Dialog Systemeigenschaften. Klicken Sie auf den Reiter Computername und dort auf den Schalter Ändern. Dies öffnet den Dialog Computernamen ändern.
Tragen Sie einen geeigneten Namen für die Arbeitsgruppe ein und verwenden Sie diesen für alle PCs im LAN. Die Vorgabe ist meist *Arbeitsgruppe* und Sie können das auch so lassen.

Schließen Sie am Ende alle Dialoge mit ***OK***.

Am Ende starten Sie alle PCs neu und wiederholen Sie die Tests. Schauen Sie, wie einfach auf Dateien übers Netzwerk mit dem Windows Explorer zugegriffen werden kann. Das geht genau wie mit lokalen Dateien, und so muss ein Netzwerk funktionieren.

Beachte: Firewall
Auf jeden Fall sollten Sie ***untersuchen, wie sich die Firewall verhält***. Normalerweise sollte es einfach sein, den Vollzugriff für alle PCs im lokalen Netzwerk zu erlauben. Definieren Sie Ihren IP-Bereich als Vertrauenswürdige Zone in den Einstellungen der Firewall. Oder Sie müssen den Zugriff auf den Server für jeden Client einzeln erlauben. Falls Sie keine Internet-Verbindung haben, können Sie auch die Firewall ganz einfach ausschalten. Es gibt keine Untersuchungen darüber, wieviel besser die Rechner-Performance ist ohne aktive Firewall, aber das ist sehr wahrscheinlich der Fall

Virtuellen Arbeitsspeicher festlegen

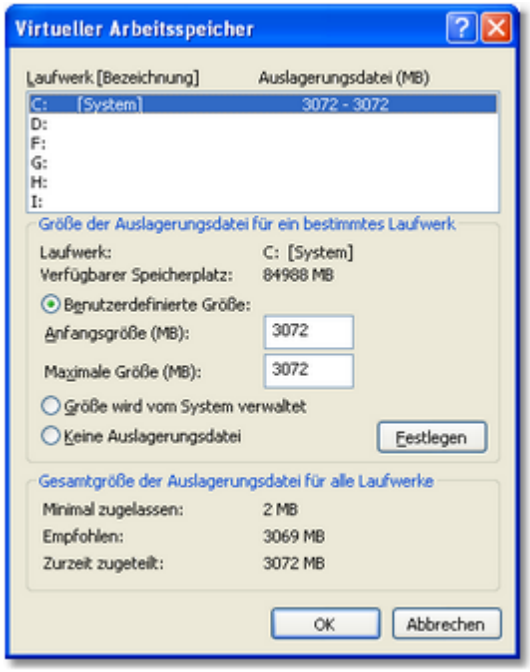
Relevanz Für alle PCs notwendig, unabhängig von der SportSoftware.

Die Größe des virtuellen Arbeitsspeichers wird per Voreinstellung *automatisch von Windows verwaltet*. Es ist jedoch eine alte Weisheit aus den Anfangszeiten von Windows, das ein fest eingestellter Wert für die Größe des virtuellen Arbeitsspeichers die Gesamtleistung des PCs erhöht. Diese Regel gilt immer noch auch für die neueste Hardware.

Sie sehen hier die Anleitungen für Win XP und Win7. Auf den Server-Betriebssystemen wird das ähnlich sein.

Windows XP

Rechtsklicken Sie auf Arbeitsplatz und dann auf Eigenschaften. Dies zeigt den Dialog Systemeigenschaften. Klicken Sie auf den Reiter *Erweitert* und dort auf den Schalter *Einstellungen* unter Systemleistung (i.A. das oberste Feld).
Dies öffnet den Dialog Leistungsoptionen. Klicken sie auf den Reiter *Erweitert*. Dies zeigt einen Abschnitt *Virtueller Arbeitsspeicher*. Klicken Sie auf den Schalter *Ändern*. Dies öffnet den Dialog Virtueller Arbeitsspeicher.

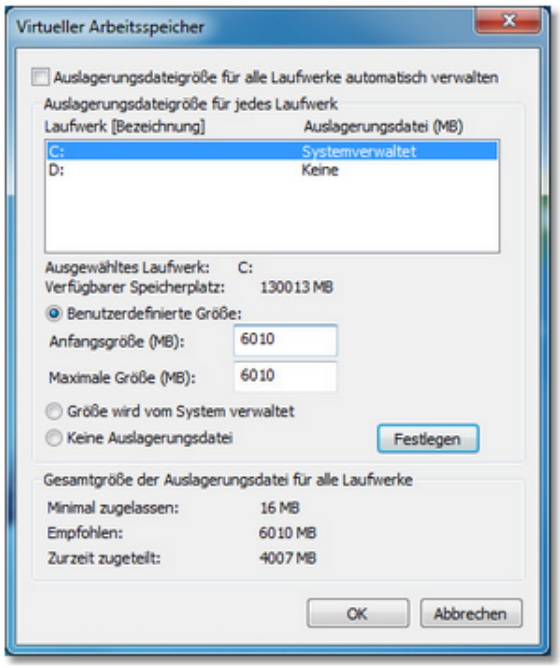


Die in der Liste der Laufwerke ausgewählte Festplatte können Sie so lassen. Wählen Sie *Benutzerdefinierte Größe*. Geben Sie dort den gleichen Wert als Anfangs- und maximale Größe ein. Windows wird hier einen Vorschlag machen. Verwenden Sie diesen einfach (und tragen Sie den gleichen Wert als Anfangsgröße ein), falls er plausibel erscheint und ungefähr 150% des Hardware-Arbeitsspeichers entspricht.

Klicken Sie auf ***Festlegen***.

Windows 7

Rechtsklicken Sie auf Arbeitsplatz und dann auf Eigenschaften. Klicken sie in der Leiste links auf Erweiterte Systemeinstellungen. Dies zeigt den Dialog Systemeigenschaften. Klicken Sie auf den Reiter *Erweitert* und dort auf den Schalter *Einstellungen* unter Leistung (i.A. das oberste Feld).
Dies öffnet den Dialog Leistungsoptionen. Klicken sie auf den Reiter *Erweitert*. Dies zeigt einen Abschnitt *Virtueller Arbeitsspeicher*. Klicken Sie auf den Schalter *Ändern*. Dies öffnet den Dialog Virtueller Arbeitsspeicher.



Entfernen Sie den Haken bei *Auslagerungsdateigröße für alle Laufwerke automatisch verwalten*. Die in der Liste der Laufwerke ausgewählte Festplatte können Sie so lassen. Wählen Sie *Benutzerdefinierte Größe*. Geben Sie dort den gleichen Wert als Anfangs- und maximale Größe ein. Windows wird hier einen Vorschlag machen. Verwenden Sie diesen einfach (und tragen Sie den gleichen Wert als Anfangsgröße ein), falls er plausibel erscheint und ungefähr 150% des Hardware-Arbeitsspeichers entspricht.

Klicken Sie auf ***Festlegen***.

Schließen Sie am Ende alle Dialoge mit ***OK***.

Starten Sie den PC neu, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Dem Server-Ordner ein Laufwerk zuweisen

Relevanz Alle Client-PCs.

Es ist sinnvoll, dem Wettkampf-Stammordner auf dem Server einen *Laufwerksbuchstaben zuzuweisen*. Das hat zur Folge, dass Windows beim Start automatisch nach diesem Netzwerk-Laufwerk sucht. Damit ist es automatisch verfügbar beim Auswählen des Wettkampfes.

Öffnen Sie den Windows Explorer oder den Arbeitsplatz. Klicken Sie im Menü auf Extras-Netzlaufwerk verbinden. Das öffnet den zugehörigen Dialog.

Wählen Sie einen Laufwerksbuchstaben aus der Liste Laufwerk. Nehmen Sie einen Buchstaben, den man sicher als Netzwerk-Laufwerk erkennen kann, z.B. K:, L:, usw. Klicken Sie auf den Schalter *Durchsuchen* und *wählen Sie das Netzwerk-Laufwerk* bzw. den Ordner, den Sie hier verbinden wollen. **Beachte: *Sie müssen mindestens den Wettkampf-Stammordner auf dem Server eintragen***, nicht nur den Ordner, in dem sich der gewünschte Wettkampf befindet. Natürlich kann man auch jeden übergeordneten Ordner bis hin zum gesamten Laufwerk nehmen.

Kreuzen Sie Verbindung bei Anmeldung wiederherstellen an, damit das Laufwerk beim Start des Computers automatisch gesucht wird.

Schließen Sie den Dialog mit ***Fertig stellen***. Starten Sie den Computer neu.

Virus-Scanner überprüfen

Relevanz Alle PCs.

Dieser Tipp ist nicht netzwerk-spezifisch, deshalb sollte ihn jeder beherzigen.

In letzter Zeit wird sporadisch berichtet, dass sich einzelne Funktionen von OEScore nicht aufrufen lassen bzw. das

Programm unerwartet hängt. Der Grund waren nicht Bugs, sondern installierte, übereifrige Virenschutz-Software. Es kann vorkommen, dass solche Virenschutz-Software irrtümlich etwas an der Programmdatei (Exe) ändert. Besonders bekannt (bzw. verrufen) dafür sind die kostenlosen Programme von Avira AntiVir und Avast.
Ab 2013 sind OEScore und sein Installationsprogramm durch ein vertrauenswürdiges Zertifikat signiert. Das bedeutet, dass kein Virus-Scanner sie mehr anfassen sollte. Falls Windows entdeckt, dass die Exe-Datei manipuliert wurde, bekommen Sie eine entsprechende Meldung.

Das Gleiche kann passieren mit Daten-Dateien und temporären Dateien, die vom Datenbank-System verwendet werden.

Die Viren-Software bietet i.A. eine Ausnahmeliste für Dateien/Ordner, die als vertrauenswürdig betrachtet werden und deshalb nicht geprüft werden. Tragen Sie dort alle Ordner aus dem Dialog Programm-Ordner ein:

- Programm-Installations-Ordner
- Programm-Einstellungen-Ordner
- Wettkampf-Stammordner
- Archiv-Stammordner
- den Ordner, in dem Sie Ihre Downloads ablegen (-> Setup-Dateien)

Für weitere Informationen lesen Sie die Programm-Ordner Referenz.

Falls Sie die oben beschriebenen Probleme mit OEScore hatten, dann installieren Sie sie neu, nachdem Sie die Einstellungen im Virenscanner gemacht hatten. Laden Sie das Setup neu (weil auch dieses könnte beschädigt sein), und installieren Sie neu. Es reicht die Neuinstallation, es ist kein vorheriges Deinstallieren nötig.

Zum Austesten, ob der Virenscanner die Ursache Ihrer Probleme war, können Sie ihn natürlich auch vorübergehend ganz abschalten.

Hintergrund-Programme ausschalten

Relevanz Alle PCs.

Evtl. laufen etliche Programme im Hintergrund, die beim Hochfahren des PCs gestartet wurden, z.B. Facebook, ICQ u.ä., Office Startleiste, etc. Alle vergeuden PC-Leistung und meist auch Netzwerk-Ressourcen.

Überprüfen Sie alles daraufhin, ob Sie das benötigen, solange Sie mit der SportSoftware im Netzwerk bei einem Wettkampf arbeiten. Beenden oder deaktivieren Sie alle unnötigen Programme.

Registrierung

Alle notwendigen Registrierungs-Einstellungen wurden durch das Setup von OEScore gesetzt.

Remote differential compression deaktivieren

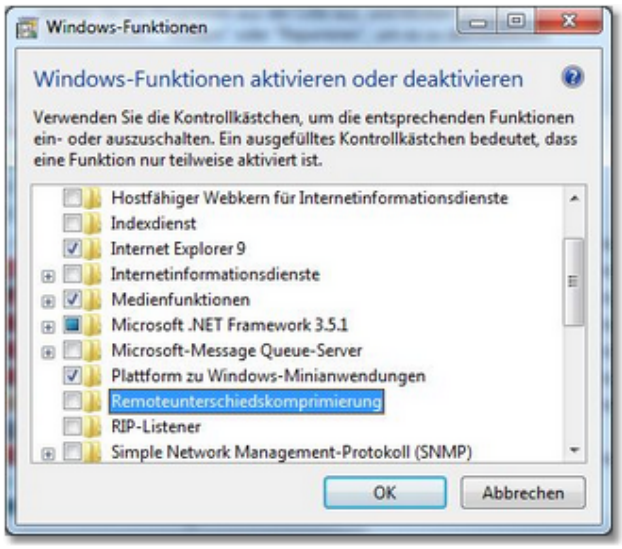
Relevanz Diese Einstellung gibt es auf PCs ab WinVista, Win7 und neuer, und den Server-Systemen 2003 und 2008. Sie ist nicht vorhanden in Windows XP.

Die Remote Differential Compression (RDC), deutsch Remoteunterschiedskomprimierung, wurde mit WinServer 2003 eingeführt und sie ist enthalten in allen nachfolgenden Windows-Versionen. Sie ist per Voreinstellung aktiviert.
Die RDC realisiert eine Daten-Synchronisation mit einem anderen PC (Server). Sie benutzt dabei Komprimierungstechniken, mit denen das über das Netzwerk geschickte Datenvolumen minimiert werden soll. Hier gibt es offensichtlich ein Problem mit Win7, welches langsame Dateizugriffe verursacht. Deshalb wird es empfohlen, die RDC zu deaktivieren.

Öffnen Sie die Systemsteuerung und klicken Sie dort auf Windows-Funktionen aktivieren oder deaktivieren. Dies öffnet den Dialog Windows-Funktionen.

Entfernen Sie den Haken bei Remoteunterschiedskomprimierung.

Schließen Sie den Dialog mit ***OK***. Starten Sie den PC neu.



Windows Suchindex abschalten

Relevanz Alle PCs

Um die Datei-Suche zu beschleunigen, läuft der Windows Suchindex-Prozess im Hintergrund. Er durchsucht permanent sämtliche Dateien und Ordner und speichert dazu Informationen in einer Indexdatei und im Hauptspeicher. Das verbraucht extra Hauptspeicher und andere Ressourcen und hat sicher einen negativen Einfluss auf die Performance des Computers. Er indiziert auch Stellen, wo Sie nie nach Dateien suchen werden.
Fragen Sie sich selbst: wie oft verwenden Sie die Windows-Suche für eine bestimmte Datei auf der Festplatte? Falls die Antwort ist: nicht öfter als einmal die Woche (ich glaube, es wird sogar seltener sein), dann können Sie diesen Dienst abschalten. Eine Suche ohne Index dauert auch nicht zu lange. Sie brauchen nicht deshalb eine andauernd schlechte PC-Performance zu ertragen, nur damit einmal die Woche eine Dateisuche von 30 auf 5 Sekunden verkürzt wird.

Das betrifft insbesondere den Server-PC.

Gehen Sie in den Windows Explorer oder den *Arbeitsplatz* und rechtsklicken Sie das Laufwerk C:\ (das Hauptverzeichnis). Dies öffnet den Eigenschafts-Dialog der Festplatte.

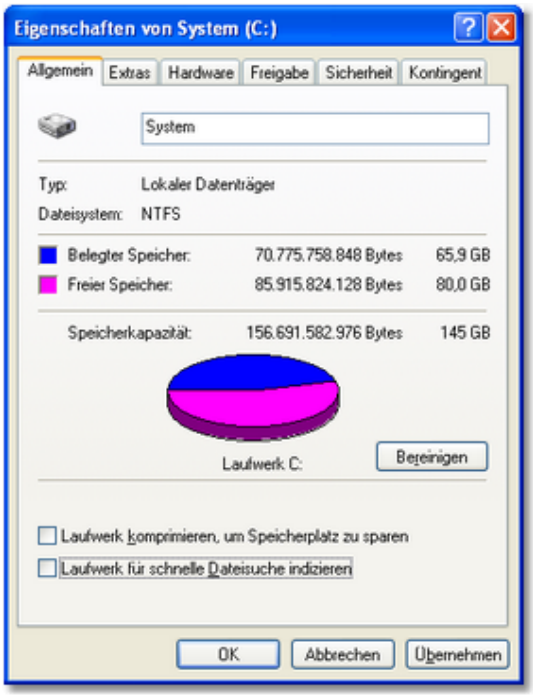
Entfernen Sie den Haken bei Laufwerk für schnelle Dateisuche indizieren. Schauen Sie auch auf die andere Option Laufwerk komprimieren, um Speicherplatz zu sparen. Diese sollte per Voreinstellung nicht angekreuzt sein. Falls das nicht der Fall ist, dann entfernen Sie auch hier den Haken.

Klicken Sie auf ***OK***.

Sie werden gefragt, ob Sie den Index nur für die Platte C:\ oder C:\ mit allen Unterordnern deaktivieren wollen. Wählen Sie das Letztere. Windows benötigt einige Zeit, dieses Attribut zu ändern.

Wiederholen Sie diese Prozedur für alle Laufwerke auf dem PC.

Am Ende starten Sie den PC neu (das brauchen Sie erst nach der letzten Platte zu tun).



Energiespar-Einstellungen ausschalten

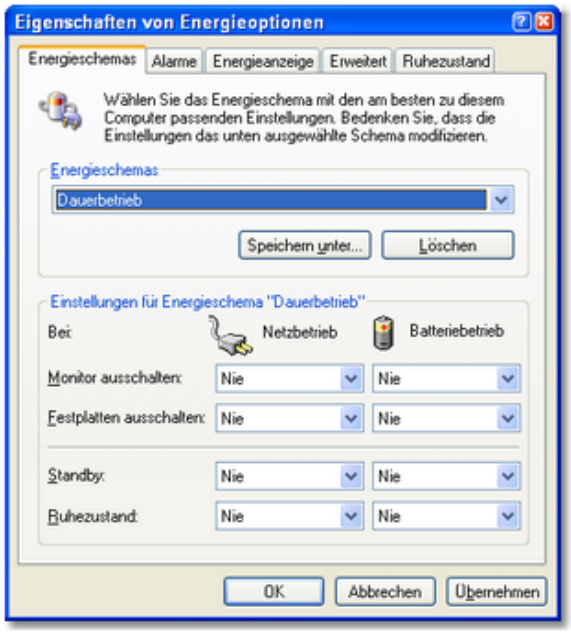
Relevanz Alle PCs.

Gerade für Notebooks sind die Energie-Einstellungen so gewählt, dass die *Batterie geschont* wird. Aber das ist nicht sinnvoll und nicht notwendig, wenn mit der SportSoftware bei einem Wettkampf gearbeitet wird. Deshalb sollten Sie alles auf ***Volle Leistung*** setzen, sodass nichts ausser dem Bildschirm während des Wettkampfes automatisch abgeschaltet wird.

Klicken Sie in der Systemsteuerung auf Energieoptionen. Das öffnet den Dialog Eigenschaften von Energieoptionen.

Wählen Sie in der Liste der Energieschemas eins, das so ähnlich wie *Dauerbetrieb* oder *Maximale Leistung* heisst. Dieses sollte bereits *alle Einstellungen* auf *Nie* gesetzt haben. Falls das bei einer Einstellung nicht der Fall ist, dann *ändern Sie diese auf Nie*. Die einzige Einstellung, bei der das nicht nötig ist, ist Monitor ausschalten. Diesen Wert können Sie auf 30 min setzen.

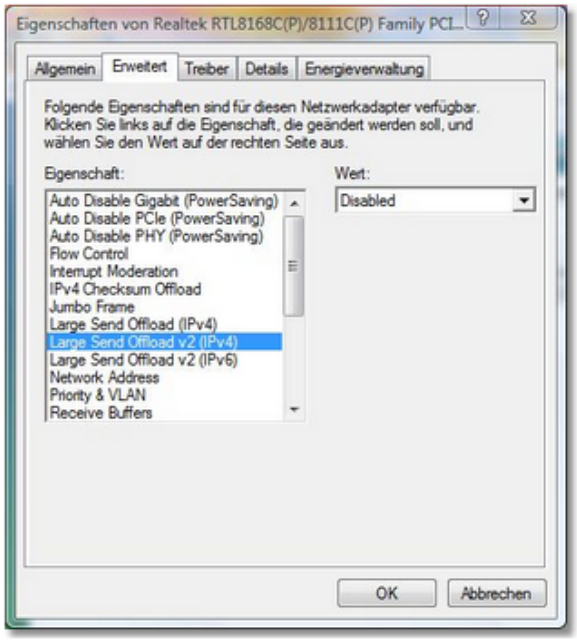
Schließen Sie den Dialog mit ***OK***.



Einstellungen des Netzwerkadapters ändern

Relevanz Alle PCs mit Win7 bzw. WinServer2008 und neuere. Sie können auch in XP und WinServer2003 schauen, aber ziemlich sicher gibt es diese Optionen dort nicht, ausser der letzten, Energieverwaltung.

Ändern Sie das hier nur, falls Sie bereits alle Einstellungen in diesem Kapitel gemacht hatten und Sie mit der Performance noch nicht zufrieden sind!



Es gibt etliche Einstellungen für den Netzwerkadapter, deren Voreinstellungen verantwortlich für eine schlechte Netzwerk-Performance sind.

Windows XP: Doppelklicken Sie das Netzwerk-Symbol (LAN-Verbindung) in der Taskleiste.

Windows 7: Öffnen Sie das Netzwerk- und Freigabecenter mit dem LAN-Symbol und klicken auf LAN-Verbindung.

Dies zeigt den Dialog Status der LAN-Verbindung. Klicken Sie hier auf Eigenschaften. Oben in dem Dialog sehen Sie den Netzwerkadapter. Klicken Sie auf den Schalter Konfigurieren rechts davon. Dies zeigt den Eigenschaften-Dialog des Netzwerkadapters. Klicken Sie auf den Reiter Erweitert.

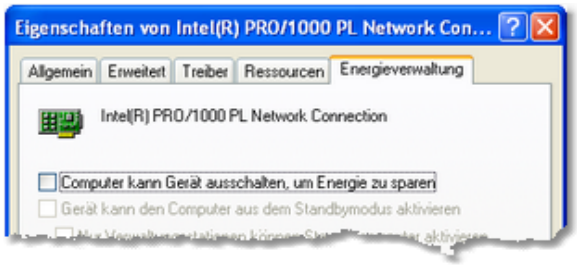
Setzen Sie in diesem Dialog die folgenden Werte.

Alle Optionen, die irgendwas mit Offload im Namen haben, z.B. Large Send Offload (IPv4), Large Send Offload (IPv6), TCP Checksum	Disabled

Offload, etc.	
Flow Control	Enabled, manchmal auch RX&TX Enabled
Optimize for	Throughput
Alle Optionen, die damit zu tun haben, den Netzwerkadapter ggf. in den Schlaf- oder Standby-Modus zu schicken	Off oder Disabled

Bei manchen Systemen sind die Eigenschaften mit mehr oder weniger aussagekräftigen deutschen Übersetzungen versehen. Jedoch ist i.A. erkennbar, was gemeint ist. Die Offload-Werte sind (wörtlich) oft mit Abladung benannt. Einige Eigenschaften sind evtl. nicht verfügbar und andere mögen andere Bezeichnungen haben. Am wichtigsten sind die Werte für Large Send Offload und Flow Control.

Wechseln sie dann in den Reiter Energieverwaltung und *entfernen Sie den Haken* bei Computer kann Gerät ausschalten, um Energie zu sparen.



Schließen Sie am Ende alle Dialoge mit ***OK***. Starten Sie den PC neu.

WLAN

Nachdem Sie eine Menge Schrauben gestellt hatten, um die Netzwerk-Performance zu verbessern, dann sollten Sie das alles nicht wieder zerstören, indem Sie ein WLAN für die Datenverarbeitung verwenden. Deshalb das absolute Gesetz:

Verwenden Sie niemals ein WLAN für den lokalen Datentransfer!

Mit lokalem Datentransfer meine ich:

- kein PC darf auf die SportSoftware Wettkampfdaten über das WLAN zugreifen
- kein PC darf auf einen Drucker oder ein anderes verkabeltes Gerät zugreifen

Der Hintergrund ist, dass die WLAN-Kommunikation extrem langsamer und störungsanfälliger ist als das verkabelte LAN. Man möge jetzt fragen, wieso, denn mit dem Internet-Zugang gibt es keine Probleme. Die Antwort ist, dass der Peer-to-Peer-Datenbankzugriff der SportSoftware gänzlich anders funktioniert als ein Internet-Zugriff.

Auf der anderen Seite ist es **kein Problem, falls das WLAN nur für den Internet-Zugang eingesetzt wird**. Man kann sich jederzeit mit einem WLAN-Hotspot verbinden (der kein LAN-Knoten sein darf) und über diesen ins Internet gehen. Aber denken Sie daran, was ich weiter oben über Hintergrund-Programme geschrieben habe. Tun Sie nur, was notwendig ist. Z.B. können Sie einen einzigen PC im Netzwerk haben mit der Internet-Verbindung, der laufend Ergebnisse ins Web hochlädt.

Ausschlussklausel

Der Autor verweist auf die allgemeinen Lizenzbedingungen. Nach dem heutigen Stand der Technik kann niemand garantieren, dass Windows-Software auf allen denkbaren Konfigurationen fehlerfrei funktioniert. Dies gilt insbesondere für Netzwerk-Installationen! Zur Problembehebung steht der Autor gerne zur Verfügung.
Der Autor übernimmt keine Haftung für Schäden aller Art, die evtl. aufgrund der Anwendung oder fehlerhaften Anwendung der Hinweise in diesem Kapitel entstehen.

Siehe auch

Arbeiten im Netzwerk - Anleitungen

5 Referenz

Dieser Bereich enthält die Referenz-Dokumentation für alle Arbeitsfenster von OEScore und die allgemeinen Dialoge, die von ihnen aufgerufen werden. Die Hilfekapitel bekommen Sie auch angezeigt, falls Sie die Kontext-Hilfe im zugehörigen Fenster aufrufen.

Zum besseren Verständnis wird oft auf die Schnelleinstieg - Anleitungen und die Weiterführenden Anleitungen verwiesen.

5.1 FAQ für Upgrader von der V.10.x

Die Benutzeroberfläche von OEScore unterscheidet sich sehr stark von der in Version 10 und früher. Auch die Struktur und das visuelle Erscheinungsbild dieser Hilfedatei wurden gründliich modernisiert.

Auch wenn Upgrader die meisten Funktionen sehr schnell wiederfinden werden weil das Hauptmenü in großen Teilen dem der V10 ähnlich ist, so ist doch die Arbeitsweise in den Funktionen komplett anders. Das ist eben immer der Fall, wenn eine Endbenutzer-Anwendung entsprechend einer neuen Windows-Benutzeroberfläche modernisiert wird.

Es gibt auch viele funktionale Verbesserungen. Aber das sind zu viele. Deshalb werden Sie hier für die erste Version V.11.0 keine Liste finden, so wie Sie das von früheren Versionen gewohnt waren. Natürlich werden kommende Updates wieder wie gewohnt an dieser Stelle dokumentiert werden.

Auch falls Sie ein erfahrener SportSoftware Benutzer sind (oder gerade deshalb), empfehle ich Ihnen, die Kapitel mit der Einführung und dem Schnelleinstieg durchzuarbeiten, um möglichst schnell und effektiv ein Gefühl für die neue Version zu bekommen.

Wo ist das alles?!

Was ist mit CheckPC?

Das frühere ***CheckPC*** ist jetzt in OEScore integriert. Die Prüfung wird jedesmal beim Start von OEScore ausgeführt. Bei Fehlern müssen Sie die Installation nochmals ausführen, damit die nötigen Registry-Werte richtig gesetzt werden. Für V10.x Benutzer kann CheckPC nach wie vor als standalone Programm geladen werden.

Wo ist der Archive Manager für V11?

Die Funktionen des ***Archive Managers*** (der für V.10.3 immer noch ein extra Programm ist) wurden in OEScore integriert.

Siehe auch die Kapitel zum Archiv in den Abschnitten Weiterführende Anleitungen und Referenz.

Wo ist der Layout Manager für V11?

Die Funktionen des ***Layout Managers*** (der für V.10.3 immer noch ein extra Programm ist) wurden in OEScore integriert. Sie können jetzt die Etiketten-Layouts analog zu den Berichts-Layouts bearbeiten und definieren. Leider verhindert diese einschneidende Verbesserung, dass selbstdefinierte Layouts von V10 nach V11 upgedated werden können. Es gibt allerdings einen einfachen Weg, wie Sie das selber bewerkstelligen können.
Siehe die Etiketten-Layout Editor Referenz für weitere Details.

Wo ist der Netzwerk-Dialog?

In der SportSoftware V11 wurde eine verbesserte Methode zum Speichern der Wettkampfdaten implementiert. Man kann einen lokalen oder einen Netzwerk-Ordner mit einer Wettkampfliste auswählen im Wettkampf auswählen Dialog.

Wo sind all die Meldungs-Funktionen wie Kategorien, Vereine und Startgelder?

Alle Meldungsfunktionen ausser den Imports und den Tagesmeldungen wurden in eine einzige Meldungsfunktion integriert. Öffnen Sie einfach das Meldungsfenster und probieren Sie ein wenig herum. Vergessen Sie nicht, die Kontext-Hilfe zu lesen! Ein weiterer guter Einstiegspunkt ist die Meldungen bearbeiten - Anleitung.

Wo kann ich die Posten definieren?

Die Posten-Tabelle wurde in ***Bahnen-Bahnen*** integriert. Auch die meisten Übersichts-Berichte wurden jetzt in diesem Fenster zusammengefasst. Probieren Sie es einfach aus. Und vergessen Sie nicht die Kontext-Hilfe!

Ich vermisse noch weitere Funktionen im Hauptmenü?

Einige Funktionen wurden unter die Hauptmenüpunkte Extras oder Einstellungen verschoben. Schauen Sie dort nach oder suchen Sie im Hilfe-Index.

Warum kann man die Fenster nicht mehr beliebig auf dem Bildschirm platzieren?

Die neue Benutzeroberfläche folgt dem ***Microsoft MDI*** (Multi Document Interface) Standard. Alle Arbeitsfenster des Programms müssen innerhalb seines Hauptfensters platziert werden. Ich bin sicher, dass Sie die Vorteile dieses Standards sehr schnell erfahren werden. Ein grundlegender Vorteil ist, dass man damit OEScore mehrfach starten kann. So kann man mit verschiedenen Wettkämpfen gleichzeitig arbeiten.

Siehe Benutzeroberfläche - Quick Start für weitere Details.

Wo ist der Berichtsauswahl-Dialog?

Es gibt eine neue Berichtsauswahl-Leiste, die in das Berichtsfenster integriert ist. Siehe die Berichte Referenz für weitere Details.

Ich sehe nicht das ganze Arbeitsfenster innerhalb des Hauptfensters?

Vergrößern Sie einfach das Hauptfenster und passen Sie die Größe des Arbeitsfensters an.

Wo sind die geöffneten Fenster?

Falls Sie viele Arbeits- oder Berichtsfenster offen haben, werden Sie schnell die Übersicht verlieren weil sich die Fenster überlappen. Sie finden alle offenen Fenster in den Listen im Hauptmenüpunkt ***Fenster***. Klicken Sie auf den Eintrag des Fensters, das Sie in den Vordergrund holen wollen.

Siehe auch die Hauptfenster Referenz.

Sprache auswählen: wo ist die Datenbank-Sortierordnung?

Die Datenbank-Sortierordnung definiert eine Windows-Einstellung zur alphabetischen Sortierung in der Datenbank. In V10 war diese Einstellung bei der Sprachauswahl zu finden. Jedoch war das nicht der richtige Platz dafür, weil das ist spezifisch für den jeweiligen Wettkampf bzw. das Archiv. Auch musste man in V10 danach den Wettkampf/das Archiv reparieren. In der V11 kann diese Einstellung direkt beim Reparieren der Wettkampf- oder Archivdaten geändert werden. Siehe die Wettkampf reparieren Referenz und die Archiv reparieren Referenz für weitere Informationen.

Wo ist der Bericht über Fehlende Chips?

Der Inhalt dieses Berichts wurde integriert in den Bericht über Fehlende Teilnehmer. Siehe die Berichte (Ziel) Referenz für weitere Details.

Neues und Unterschiede – Grundlegende Änderungen

Programm-Ordner

Bis V10 wurden die Programm-Einstellungen im Installations-Ordner gespeichert und die Wettkämpfe wurden in Unterordner davon gespeichert. Jedoch widerspricht das den Regeln, die Windows definiert hatte seit Windows XP. Jetzt können Sie selber definieren, wo Sie was speichern wollen. Die SportSoftware bietet dazu einige Standard-Voreinstellungen an. Falls Sie wollen, können Sie das aber komplett nach Ihren Bedürfnissen anpassen. Einer der Hauptvorteile ist jetzt, dass Sie mehrere Wettkampflisten in verschiedenen Stammordnern verwalten können. Siehe die Programm-Ordner Referenz für weitere Informationen.

Arbeitsfenster

Die Arbeit in den Datentabellen wurde revolutioniert. Ausser der Geschwindigkeit der modernen Benutzeroberfläche sind die wichtigsten Neuerungen, dass man jetzt nach jeder beliebigen Spalte sortieren kann und das Layout einfach visuell anpassen kann.

Berichte allgemein

Die Arbeitsweise der Berichte wurde revolutioniert. Ein Bericht wird sofort angezeigt mit der zuletzt benutzten Auswahl. Die Auswahl und die Sortierung können direkt im Berichtsfenster definiert werden. Die Berichts- und Etiketten-Layouts können ebenfalls dort editiert werden. Man kann mehrere Layouts für den gleichen Bericht verwenden. Sowohl für Berichts- als auch Etikettenlayouts werden jetzt Grafiken unterstützt. Für weitere Informationen siehe die Berichte Referenz.

Ein-Klick-Berichte

Die meistgenutzten Berichte wie Startlisten und Ergebnisse sind nun direkt über das Hauptmenü erreichbar. Mit einem einzigen Klick wird der Bericht angezeigt. Wiederum die meistgenutzten von diesen, die Startlisten und Ergebnisse nach Kategorien, sind auch noch schneller erreichbar über die Toolbar.

Etiketten-Layouts

Bisher wurden die Etiketten-Layouts ausserhalb der Wettkampf-Programme verwaltet und wurden mit dem Layout Manager bearbeitet. Jetzt sind die Etiketten-Layouts direkt jedem Bericht zugeordnet (in der gleichen Weise wie die verschiedenen Berichts-Layouts), und sie werden mit dem integrierten Etiketten-Layout Editor bearbeitet. Der Hauptvorteil gegenüber der früheren Lösung: man kann jetzt nur die Felder auf dem Etikett definieren, die auch für den aktuellen Kontext gültig sind. Damit das gleiche Layout von verschiedenen Berichten genutzt werden kann, gibt es Layout-Pools. Siehe die Berichte Referenz für weitere Informationen.

Chips einlesen

Die Funktion Chips einlesen wurde aufgeteilt in Chips einlesen (das ist das was Sie gewohnt sind von der V10) und Chips einlesen - Registration. Letztere bietet die Möglichkeit, Meldungen im Ziel zu erfassen, also nach dem Lauf. Diese Methode wird bevorzugt bei Trainings-Wettkämpfen.

Es gibt einen neuen ***Notfall-Modus***, mit dem Sie Netzwerk-Unterbrechungen leicht überbrücken können. Die Behandlung von unbekannten Chips wurde verbessert, sodass es keine Unterbrechungen beim Auslesen mehr gibt.

Das Einlesen der Logdateien und der Backupspeicher wurden ins ***Hauptmenü-Wettkampftag*** verschoben, weil diese Funktionen jetzt sehr viel komfortabler und mächtiger geworden sind. Dies ermöglicht z.B., gleichzeitig Chips einzulesen und in die Logdatei zu schauen. Siehe die Logdateien Referenz und die Lesegerät-Backup Referenz für weitere Informationen.

Ein-Klick Wettkampf-Sicherung

Bisher hatte die Wettkampf-Sicherung die Wettkampfdaten in einen separaten Ordner kopiert. Falls man dann dieses Backup irgendwo hinschicken wollte (z.B. zum SportSoftware-Support), erforderte dies als weiteren Schritt das Verpacken als Zip-Datei. Deshalb gewöhnten sich viele an, gleich den Wettkampf-Ordner direkt zu verpacken. Jetzt ist die eingebaute Backup-Funktion der schnellere und einfachere Weg. Die Sicherung wird in eine einzige Datei kopiert mit Endung *.skb*, die in Wirklichkeit eine Zip-Datei ist. Es werden hier nicht nur die Wettkampfdaten gespeichert, sondern auch Logdateien und andere Einstellungen.

Unterstützung für eingeschränkte Benutzerrechte

Bisher konnte die SportSoftware nur mit Administratorrechten ausgeführt werden. Jetzt werden eingeschränkte Benutzerrechte unterstützt. Lesen Sie mehr darüber in Arbeiten mit eingeschränkten Benutzerrechten.

SportIdent Erweiterter Modus (Protokoll)

Frühere SportSoftware-Versionen konnten nicht mit SportIdent-Stationen im erweiterten Modus arbeiten. OEScore unterstützt jetzt alle Features der SportIdent Hardware zum Zeitpunkt dieser Veröffentlichung. Aus Sicherheits- und Performance-Gründen wird es empfohlen, die SportIdent Hardware im erweiterten Modus zu betreiben.

Beachte: In diesem Dokument benutze ich den Ausdruck Erweiterter Modus (was seine Bedeutung direkt erklärt), während die SportIdent-Dokumentation den Begriff Erweitertes Protokoll verwendet.

Integration von Speaker- und Zeitnahme-Funktionen

Die von OE2010 bekannten Speaker- und Zeitnahme-Funktionen sind in OEScore integriert. Sie werden die entsprechenden Hauptmenü-Punkte sehen, falls Sie die Pro-Lizenz besitzen. Allerdings gibt es zum Zeitpunkt der ersten Ausgabe von OEScore noch keine Idee, welchen Sinn Speaker-Funktionen (die ja Zwischenzeiten während des Rennens liefern) bei einem Score-OL machen. Hilfreiche Hinweise von Ihnen zu diesem Thema werden gerne aufgenommen!
Lesen Sie in OEScore kaufen mehr über die erhältlichen Ausgaben..

5.2 Benutzeroberfläche

Die Kapitel in diesem Bereich beschreiben die Benutzeroberfläche vollständig.

Weil diese sich im Vergleich zur Vorversion stark verändert hat, sollte dieser Bereich auch von erfahrenen SportSoftware-Benutzern aufmerksam gelesen werden.

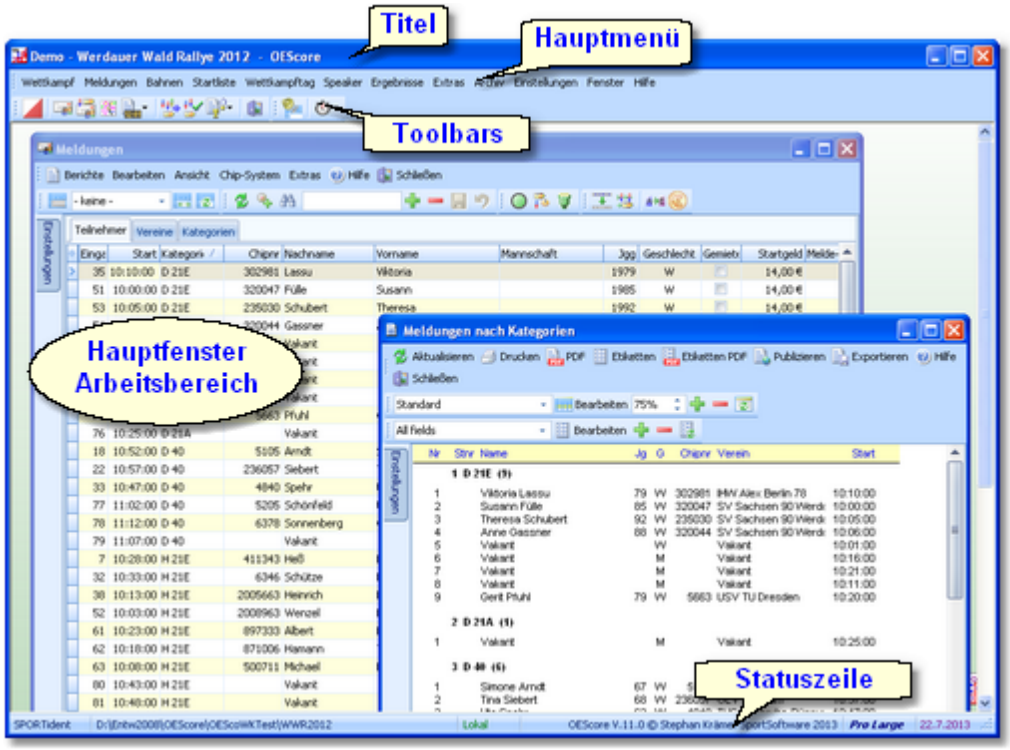
Blättern mit den Schaltern oben durch die Kapitel. Oder schauen Sie in das Inhaltsverzeichnis und suchen Sie sich das Thema heraus, das Sie interessiert.

Siehe auch

Benutzeroberfläche - Quick Start

5.2.1 Hauptfenster

Das Hauptfenster besteht aus mehreren Bereichen.

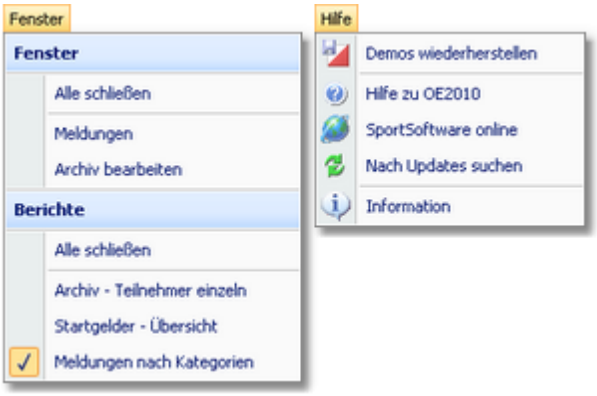


Im ***Arbeitsbereich des Hauptfensters*** können die Arbeits- und Berichtsfenster angeordnet werden.

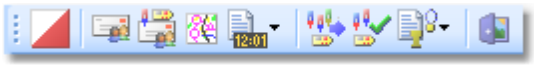
Der ***Titel*** gibt immer den Wettkampf an mit dem Sie gerade arbeiten.

Im ***Hauptmenü*** finden Sie alle Benutzerfunktionen.

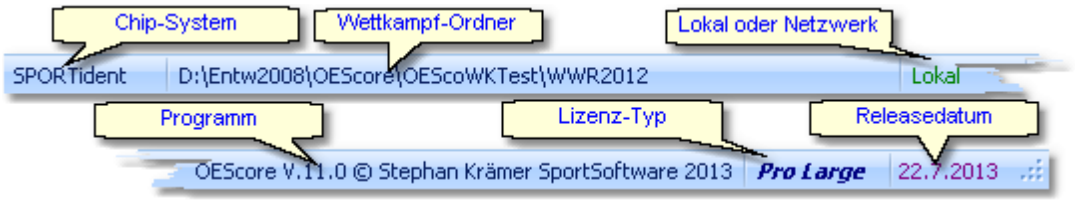
Es gibt auch einige allgemeine Menüpunkte:
Einstellungen, ***Fenster*** und ***Hilfe***. Aus dem Fenster-Untermenü können Sie jedes der offenen Fenster schnell aktivieren. Im Hilfe-Untermenü finden Sie schnelle Hilfe. Für Informationen über das Einstellungen-Untermenü, siehe die Einstellungen Referenz.



Die ***Toolbars*** bieten einen direkten Zugriff auf die meistbenutzten Funktionen. Bewegen Sie die Maus über einen Schalter, um einen Hinweis auf seine Funktion zu bekommen.



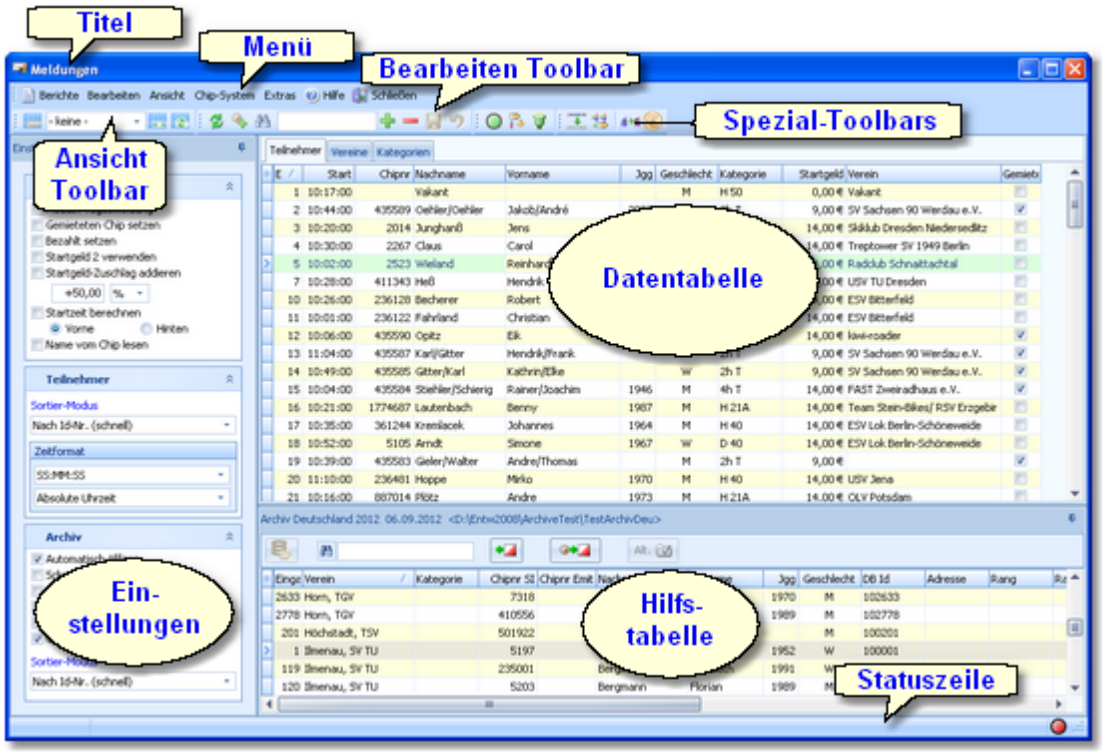
Die ***Statuszeile*** zeigt verschiedene Angaben zum aktuellen Wettkampf und zur Version von OEScore.



Beim Start von OEScore öffnet sich das Hauptfenster wieder auf seiner letzten Bildschirmposition. Alle vorher offenen Arbeitsfenster werden automatisch wiederhergestellt. Berichte und andere untergeordnete Fenster werden nicht automatisch wieder geöffnet.

5.2.2 Arbeitsfenster

Ein Arbeitsfenster ist ein Fenster, in dem Sie die Daten bearbeiten, Berichte dazu aufrufen und andere Aktionen ausführen können. Als Beispiel sehen Sie hier das Fenster ***Meldungen***.



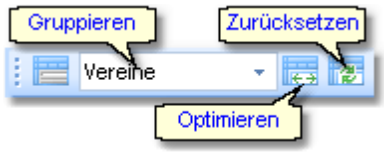
Der ***Titel*** zeigt den Namen/die Funktion des Fensters.

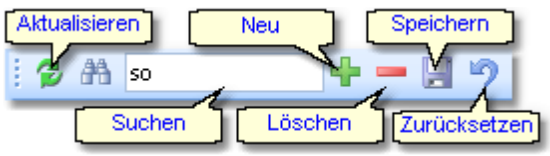
Im ***Menü*** finden Sie alle Funktionen des Fensters. Berichte, Bearbeiten, Ansicht und Hilfe sind allen Arbeitsfenstern gemeinsam. Hilfe ruft die ***Kontext-Hilfe*** für das Fenster auf (Sie können auch die ***F1***-Taste drücken).

Details zu den Berichten finden Sie in der Berichte Referenz. Details zu Bearbeiten und Ansicht finden Sie in der Datentabelle Referenz.

Chip-System und Extras sind Spezialfunktionen in Meldungen.

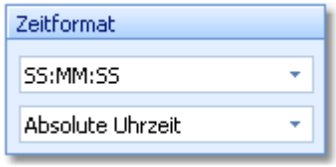
Die ***Toolbars Ansicht*** und ***Bearbeiten*** sind allen Arbeitsfenstern gemeinsam. Fahren Sie mit der Maus über einen Schalter, um einen Hinweis über seine Funktion zu bekommen. Für weitere Details siehe die Datentabelle Referenz.



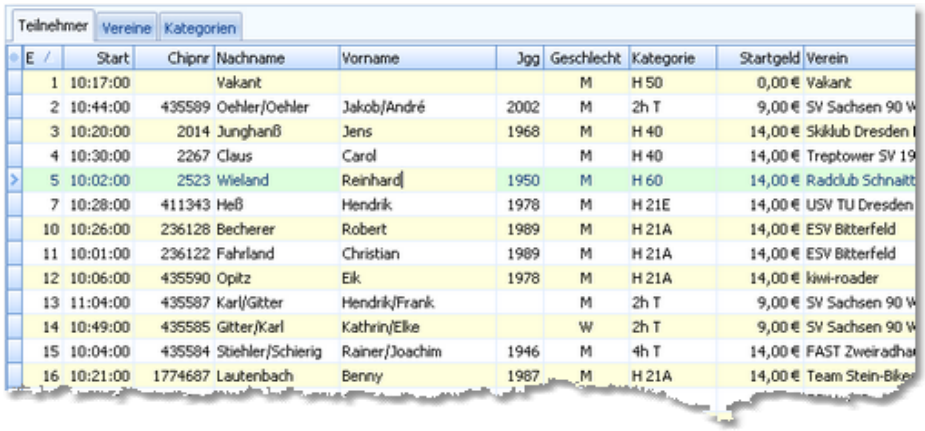


Viele Fenster haben auch ***spezielle Toolbars***. In diesem Beispiel sehen sie die Toolbars Chip-System und Spezielle Meldungsfunktionen.

Die ***Leiste für die Einstellungen*** bietet meistens Format-Einstellungen, z.B. das Zeitformat. Oft gibt es auch spezielle Einstellungen, wie in diesem Beispiel für die Verarbeitung der Meldungen. Sie können die Leiste mit dem Nagel fixieren oder sie nach links gleiten lassen, um mehr Platz für die Tabellenanzeige zu bekommen.

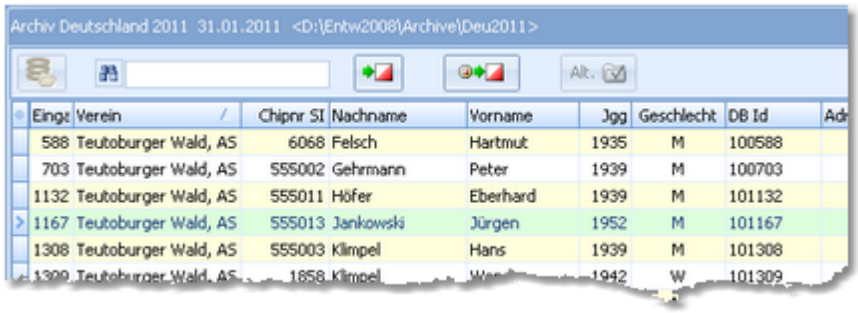


Der wichtigste Bestandteil enes Arbeitsfensters ist die ***Datentabelle***. Hier können sie die Daten durchsuchen und bearbeiten, in diesem Beispiel die Meldungen. Sie können das Layout der Tabelle flexibel anpassen: welche Spalten in welcher Reihenfolge und Breite angezeigt werden sollen und wie die Tabelle sortiert sein soll. Für weitere Informationen siehe die Datentabelle Referenz.



E	Start	Chipnr	Nachname	Vorname	Jgg	Geschlecht	Kategorie	Startgeld	Verein
1	10:17:00		Vakant			M	H 50	0,00 €	Vakant
2	10:44:00	435589	Oehler/Oehler	Jakob/André	2002	M	2h T	9,00 €	SV Sachsen 90 W
3	10:20:00	2014	Junghanß	Jens	1968	M	H 40	14,00 €	Skiklub Dresden
4	10:30:00	2267	Claus	Carol		M	H 40	14,00 €	Treptower SV 19
5	10:02:00	2523	Wieland	Reinhard	1950	M	H 60	14,00 €	Radclub Schnaitt
7	10:28:00	411343	Heß	Hendrik	1978	M	H 21E	14,00 €	USV TU Dresden
10	10:26:00	236128	Becherer	Robert	1989	M	H 21A	14,00 €	ESV Bitterfeld
11	10:01:00	236122	Fahrland	Christian	1989	M	H 21A	14,00 €	ESV Bitterfeld
12	10:06:00	435590	Opitz	Eik	1978	M	H 21A	14,00 €	kiwi-roader
13	11:04:00	435587	Karl/Gitter	Hendrik/Frank		M	2h T	9,00 €	SV Sachsen 90 W
14	10:49:00	435585	Gitter/Karl	Kathrin/Elke		W	2h T	9,00 €	SV Sachsen 90 W
15	10:04:00	435584	Stiehler/Schierig	Rainer/Joachim	1946	M	4h T	14,00 €	FAST Zweiradhar
16	10:21:00	1774687	Lautenbach	Benny	1987	M	H 21A	14,00 €	Team Stein-Bike

In einigen Fenstern gibt es eine zusätzliche Leiste mit einer ***Hilfstabelle***. Diese ist meistens schreibgeschützt aber auch eine Datentabelle. In diesem Beispiel ist das die Archiv-Tabelle, die die Eingabe der Meldungen erleichtert. Sie können die Leiste mit dem Nagel fixieren oder sie nach unten gleiten lassen, um mehr Platz für die Haupttabelle zu bekommen.



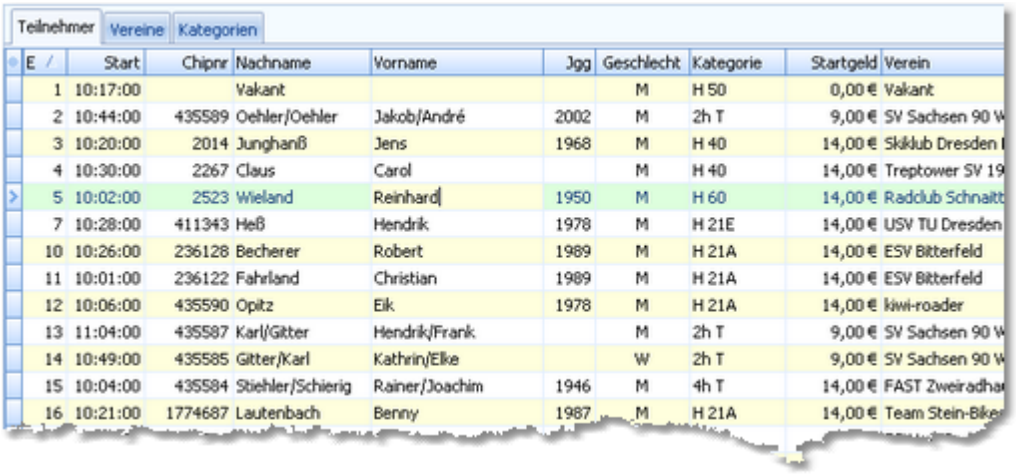
Einge	Verein	Chipnr SI	Nachname	Vorname	Jgg	Geschlecht	DB Id
588	Teutoburger Wald, AS	6068	Felsch	Hartmut	1935	M	100588
703	Teutoburger Wald, AS	555002	Gehrmann	Peter	1939	M	100703
1132	Teutoburger Wald, AS	555011	Höfer	Eberhard	1939	M	101132
1167	Teutoburger Wald, AS	555013	Jankowski	Jürgen	1952	M	101167
1308	Teutoburger Wald, AS	555003	Klimpel	Hans	1939	M	101308
1309	Teutoburger Wald, AS	1858	Klimpel		1942	W	101309

Die ***Statuszeile*** zeigt den Editierstatus. Manchmal wird hier noch mehr angezeigt, wie in diesem Beispiel die Chip-System-Geräte-LED.

Sie können das Erscheinungsbild eines Arbeitsfensters in der Art und Weise anpassen, wie Sie es brauchen. Sie können die Einstellungs- und Hilfsleisten anzeigen/verbergen, das Tabellenlayout anpassen, die Toolbars verschieben und die Größe und Position des Fensters definieren. OEScore speichert diese Einstellungen und zeigt das Fenster beim nächsten Mal in der gleichen Weise wieder an. Einige Fenster zeigen jedoch immer am Anfang die Einstellungleiste, damit man bestimmmte Optionen nicht übersieht.

5.2.2.1 Datentabelle

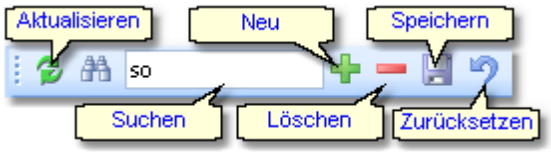
Der wichtigste Bestandteil enes Arbeitsfensters ist die ***Datentabelle***. Hier können sie die Daten durchsuchen und bearbeiten. Sie können das Layout der Tabelle flexibel anpassen: welche Spalten in welcher Reihenfolge und Breite angezeigt werden sollen und wie die Tabelle sortiert sein soll.



E	Start	Chipnr	Nachname	Vorname	Jgg	Geschlecht	Kategorie	Startgeld	Verein
1	10:17:00		Vakant			M	H 50	0,00 €	Vakant
2	10:44:00	435589	Oehler/Oehler	Jakob/André	2002	M	2h T	9,00 €	SV Sachsen 90 W
3	10:20:00	2014	Junghanß	Jens	1968	M	H 40	14,00 €	Skiklub Dresden I
4	10:30:00	2267	Claus	Carol		M	H 40	14,00 €	Treptower SV 19
5	10:02:00	2523	Wieland	Reinhard	1950	M	H 60	14,00 €	Radclub Schnaitt
7	10:28:00	411343	Heß	Hendrik	1978	M	H 21E	14,00 €	USV TU Dresden
10	10:26:00	236128	Becherer	Robert	1989	M	H 21A	14,00 €	ESV Bitterfeld
11	10:01:00	236122	Fahrland	Christian	1989	M	H 21A	14,00 €	ESV Bitterfeld
12	10:06:00	435590	Opitz	Eik	1978	M	H 21A	14,00 €	kiwi-roader
13	11:04:00	435587	Karl/Gitter	Hendrik/Frank		M	2h T	9,00 €	SV Sachsen 90 W
14	10:49:00	435585	Gitter/Karl	Kathrin/Elke		W	2h T	9,00 €	SV Sachsen 90 W
15	10:04:00	435584	Stiehler/Schierig	Rainer/Joachim	1946	M	4h T	14,00 €	FAST Zweiradhar
16	10:21:00	1774687	Lautenbach	Benny	1987	M	H 21A	14,00 €	Team Stein-Bike

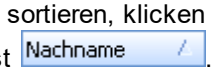
In der Tabelle arbeiten

Das Arbeiten in der Tabelle ist ganz einfach und intuitiv. Probieren Sie einfach alles aus, was Ihnen einfällt, um ein Gefühl dafür zu bekommen. Merken Sie sich dazu die wichtigsten Tastenkürzel. Die Funktionen finden Sie im Menüpunkt bzw. der Toolbar Bearbeiten.

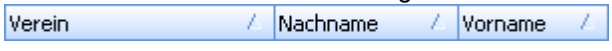


Aktualisieren - *F5*	Die Tabelle wird aktualisiert. Sie brauchen das, falls Sie mit mehreren Fenstern gleichzeitig arbeiten oder im Netzwerk.
Suchen	Die Suchfunktion sucht in der/den Spalte(n), nach der/denen die Tabelle gerade sortiert ist. Das ist eine inkrementielle Suche. Das heisst, mit jedem zusätzlich eingetippten Buchstaben kommen Sie dem Ergebnis näher.
Neu - *Einfg*	Fügt einen neuen Datensatz in die Tabelle ein. Einige Werte können vorbelegt sein, manchmal abhängig vom vorhergehenden Satz. Beim Speichern bleibt die Tabelle im Einfügemodus. Beenden Sie ihn mit dem Schalter *Zurücksetzen* oder indem Sie in einen vorhergehenden Satz in der Tabelle klicken.
Löschen - *Strg+Entf*	Löscht den aktuellen Satz.
Speichern - *Eingabe*	Speichert die Änderungen im aktuellen Datensatz.
Zurücksetzen - *Esc*	Setzt den Datensatz auf die ursprünglichen Werte zurück.

Die Tabelle sortieren

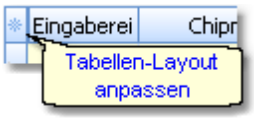
Um die Tabelle nach einer Spalte zu sortieren, klicken Sie einfach auf den Spaltenkopf. Der Pfeil zeigt an, dass die Tabelle nach dieser Spalte sortiert ist 

. Jeder weitere Klick auf den gleichen Spaltenkopf kehrt die Sortierung um. Die Tabelle kann auch nach beliebig vielen Spalten sortiert werden. Klicken Sie auf die erste Spalte. Halten Sie dann die Umsch-Taste gedrückt und klicken Sie auf die weiteren Spalten.

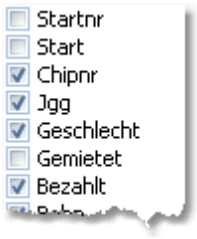


Das Tabellenlayout anpassen

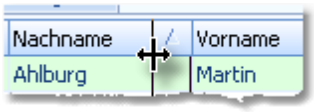
Um ***Spalten zu verbergen/anzuzeigen***, klicken Sie auf den Schalter Tabellenlayout anpassen (den Stern) oben links in der Tabelle.



Das öffnet das Tabellenlayout-Menü. Setzen Sie die Haken bei den Spalten, die Sie anzeigen möchten. Sie können in diesem Menü die Spalten auch verschieben, indem Sie sie nach oben oder unten ziehen.

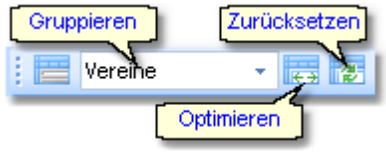


Um die ***Spaltenbreite zu ändern***, packen Sie den rechten Rand des Spaltenkopfes und ziehen ihn auf die richtige Breite.



Um eine ***Spalte zu verschieben***, packen Sie den Spaltenkopf und ziehen ihn an die gewünschte Position.

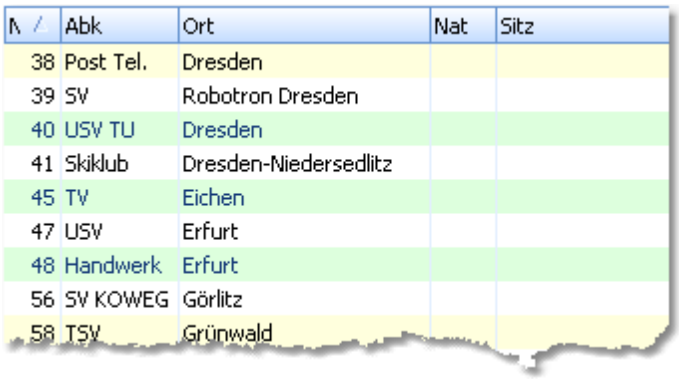
Weitere Funktionen sehen Sie im Menüpunkt bzw. der Toolbar Ansicht.



Gruppieren	Gruppiert die Sätze in der Tabelle gemäß der ausgewählten Spalte. Dies ist nur in wenigen Arbeitsfenstern möglich. Siehe als Beispiel die Meldungen Referenz.
Optimieren	Optimiert die Spaltenbreiten. Eventuell sind einige Spalten dann zu breit wegen eines einzigen langen Texts in der Spalte. Passen Sie dann diese manuell an.
Zurücksetzen	Setzt das Tabellenlayout zurück auf die Vorgabe.

5.2.2.2 Auswahltabelle

Eine Auswahltabelle ist eine spezielle nur lesbare Datentabelle, in der man einen oder mehrere Datensätze auswählen kann für weitere Aktionen. Das prominenteste Beispiel dafür ist die Berichtsauswahl, siehe auch in der Berichte Referenz.



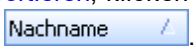
N	Abk	Ort	Nat	Sitz
38	Post Tel.	Dresden		
39	SV	Robotron Dresden		
40	USV TU	Dresden		
41	Skiklub	Dresden-Niedersedlitz		
45	TV	Eichen		
47	USV	Erfurt		
48	Handwerk	Erfurt		
56	SV KOWEG	Görlitz		
58	TSV	Grünwald		

Zum Aus- oder Abwählen eines Satzes klicken Sie ihn mit der linken Maustaste.

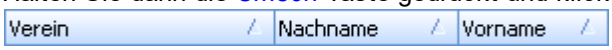
Um einen Bereich auszuwählen, klicken Sie auf den ersten Satz. Rollen Sie dann zum letzten Satz und *Umsch*-klicken Sie ihn. Bereits vorher gemachte Selektionen bleiben erhalten.

Zur Bereichsauswahl gibt es noch eine zweite Methode. Klicken Sie auf den ersten Satz. Ziehen Sie dann die Maus

bis zum letzten Satz (halten Sie die Maustaste gedrückt). Lassen Sie die Maustaste los. Alle diese Sätze werden selektiert. Der Unterschied zur ersten Methode ist, dass die Selektion eine vorherige Selektion aufhebt.

Um die Tabelle nach einer Spalte zu sortieren, klicken Sie einfach auf den Spaltenkopf. Der Pfeil zeigt an, dass die Tabelle nach dieser Spalte sortiert ist 

. Jeder weitere Klick auf den gleichen Spaltenkopf kehrt die Sortierung um. Die Tabelle kann auch nach beliebig vielen Spalten sortiert werden. Klicken Sie auf die erste Spalte. Halten Sie dann die *Umsch*-Taste gedrückt und klicken Sie auf die weiteren Spalten.



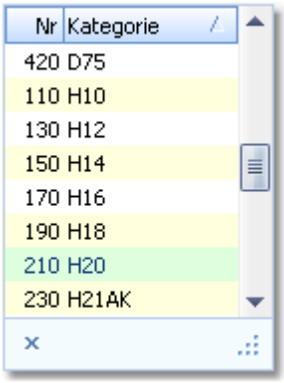
Die Sortierung der Auswahltabelle bestimmt die Sortierung des Berichts.

Es gibt auch Auswahltabellen, in denen man nur einen einzigen Satz auswählen kann, wie z.B. im Dialog Wettkampf auswählen.

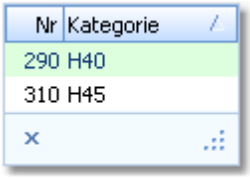
5.2.2.3 Auswahllisten

Bei der Arbeit in einer Datentabelle können Sie oft den Wert aus einer Listbox wählen. Bei den Meldungen z.B. können Sie die Kategorie, den Verein, die Bahn und einige weiitere Werte auf diese Art und Weise auswählen. Als Beispiel sehen Sie hier die Benutzung der Kategorienauswahl.

Um eine Kategorie einzugeben, können Sie entweder anfangen, die Kategorie einzutippen oder auf den Listenknopf klicken . Dann öffnet sich die Liste.



Jetzt haben Sie zwei Möglichkeiten. Sie können in der Liste rollen und die gewünschte Kategorie mit einem Mausklick auswählen. Oder Sie kreisen die Auswahl weiter ein, indem Sie weitere Buchstaben der Kategorie tippen. Im Beispiel wurde H4 getippt.



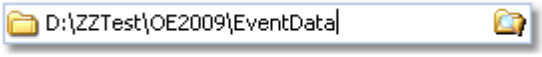
Nun sehen Sie nur noch die Kategorien, die mit H4.. beginnen. Jetzt können Sie die richtige Kategorie einfach auswählen. Dazu können Sie mit der *Maus klicken* oder mit den *Pfeiltasten* positionieren und die *Eingabetaste* drücken. Natürlich können Sie auch weiter eintippen, bis die richtige Kategorie als einzige übrigbleibt. Sie wird dann automatisch ausgewählt.

Sie können die Anzeigegröße der Liste anpassen, falls sie Ihnen zu kurz oder zu schmal ist. Ziehen Sie einfach die Schaltfläche unten rechts .

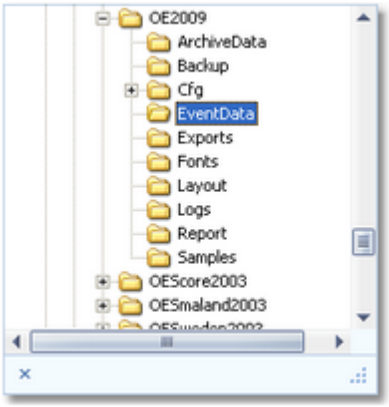
Die Auswahlliste ist im Grunde eine kleine Datentabelle. Deshalb haben Sie auch hier alle Möglichkeiten der Spaltenanpassung und Sortierung über die Spaltenköpfe.

5.2.2.4 Ordner-Auswahl

In manchen Fenstern kann man einen Ordner aus einer Combobox auswählen oder eintippen.

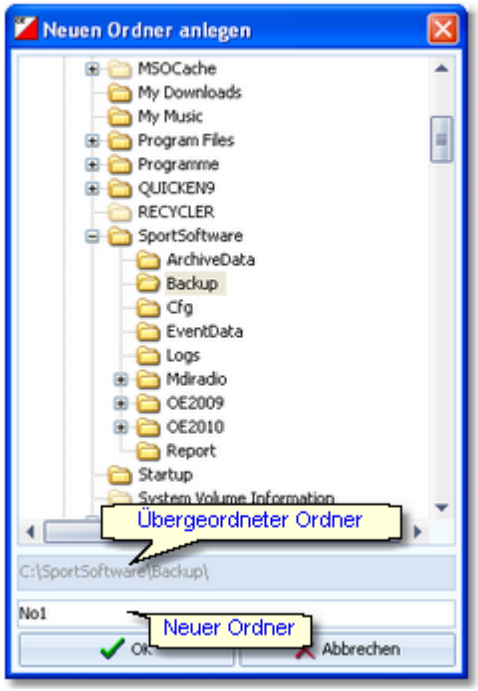


Sie können das Feld editieren oder den Verzeichnisbaum anzeigen, indem Sie auf das Ordnersymbol rechts klicken.



Sie können die Anzeigegröße der Liste anpassen, falls sie Ihnen zu kurz oder zu schmal ist. Ziehen Sie einfach die Schaltfläche unten rechts .

Zum Anlegen eines neuen Ordners gibt es in diesem Fenstern den Schalter Neuer Ordner . Dieser öffnet den Dialog Neuer Ordner.



Wählen Sie im Verzeichnisbaum den übergeordneten Ordner, in dem Sie den neuen Ordner erzeugen wollen. Geben Sie den Namen des neuen Ordners in das Feld ein. Klicken Sie auf ***OK***, um den neuen Ordner zu erzeugen. Das Ordnerauswahl-Feld zeigt dann diesen neuen Ordner an.

Siehe auch

Datei-Auswahl

5.2.2.5 Datei-Auswahl

In manchen Fenstern kann man eine Datei aus einer Combobox auswählen oder eintippen.

Sie können das Feld editieren oder auf das Ordnersymbol rechts klicken. Dies öffnet den Dialog Datei auswählen.

In der Dateiliste sehen Sie nur die kontext-relevanten Dateien. In diesem Beispiel sind das die Backup-Dateien (. skb). Sie können die Größe des Dialogs anpassen durch Ziehen an den Rändern.

Um eine neue Datei zu erzeugen, tippen Sie einfach den Namen in das Eingabefeld. Um einen anderen Ordner auszuwählen oder einen neuen zu erzeugen, benutzen Sie die Ordner-Auswahl oben.

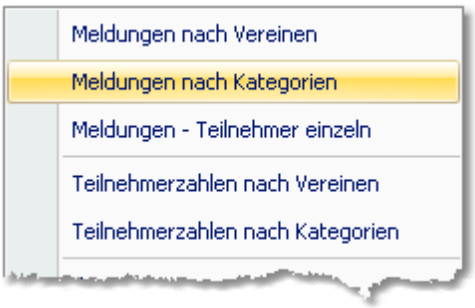
Siehe auch

Ordner-Auswahl

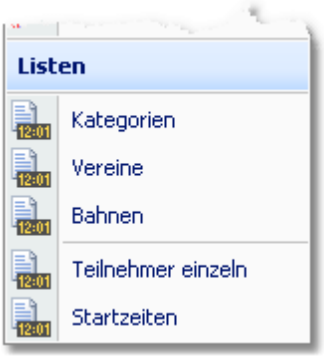
5.2.3 Berichte

Der erste Menüpunkt in einem Arbeitsfenster ist immer der ***Berichte Schalter***.

Manchmal gibt es hier nur einen einzigen Bericht. Meistens jedoch wird ein Untermenü geöffnet mehreren Berichten.

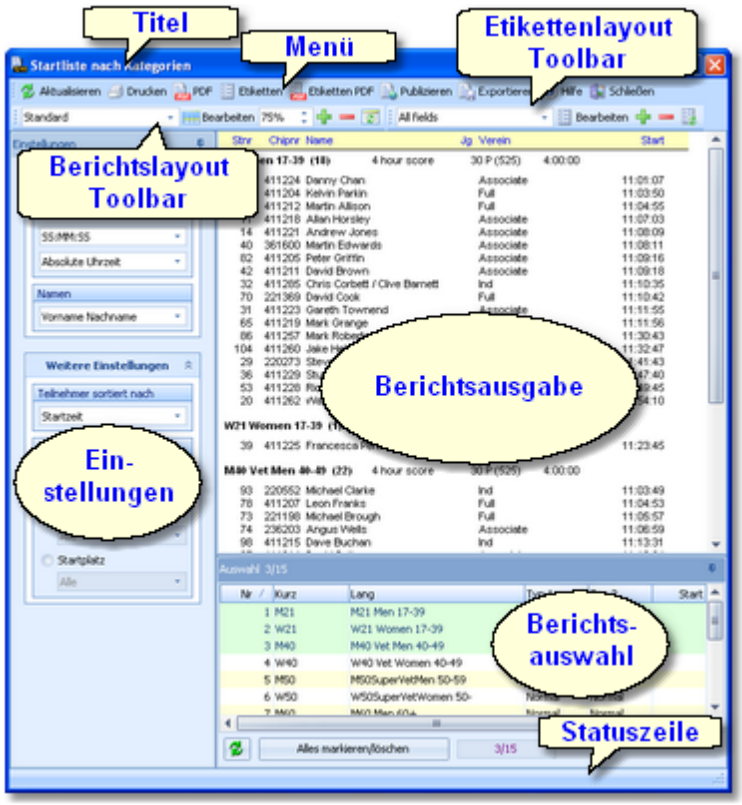


Einige Berichte können direkt aus dem Hauptmenü aufgerufen werden, z.B. die Startlisten.



Der Klick auf einen Berichts-Menüpunkt erzeugt einen Bericht mit der zuletzt genutzten Auswahl. **Beachte:** nur

Selektionen unter 10 Zeilen werden wiederhergestellt, ansonsten werden alle Zeilen ausgewählt.



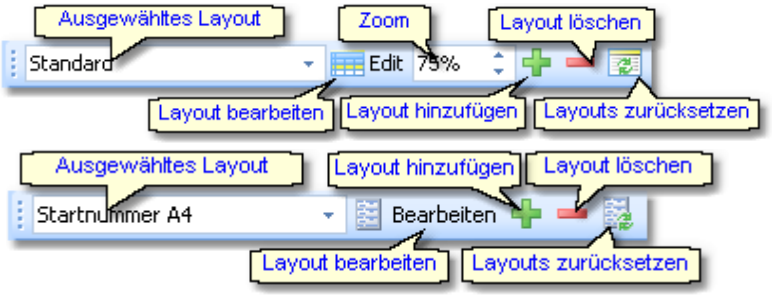
Das Berichtsfenster bleibt offen bis man es explizit schließt. Anders als in früheren Versionen der SportSoftware ist jedes Arbeitsfenster komplett unabhängig von allen Berichten, die man aus ihm heraus anzeigen kann. Man kann sogar das Arbeitsfenster schließen und die Berichte offen lassen.

Komponenten des Berichtsfensters

Der ***Titel*** zeigt den Namen des Berichts.

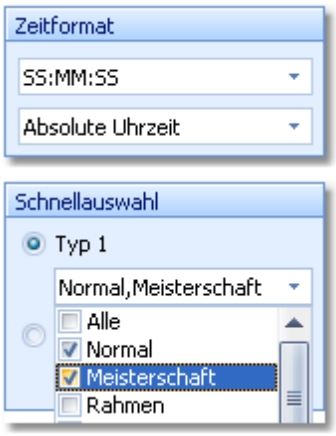
Im ***Menü*** finden Sie die grundlegenden Berichtsfunktionen. Weitere Details siehe weiter unten.

Die ***Toolbars*** für das ***Berichts-*** bzw. das ***Etikettenlayout*** zeigen die Funktionen zum Verwalten und Bearbeiten der Layouts. Beides ist nahezu identisch zu bearbeiten. Man kann mehrere Layouts definieren sowohl für den Bericht selber als auch für die Etiketten. Sie können das gewünschte Layout aus der Listbox wählen.

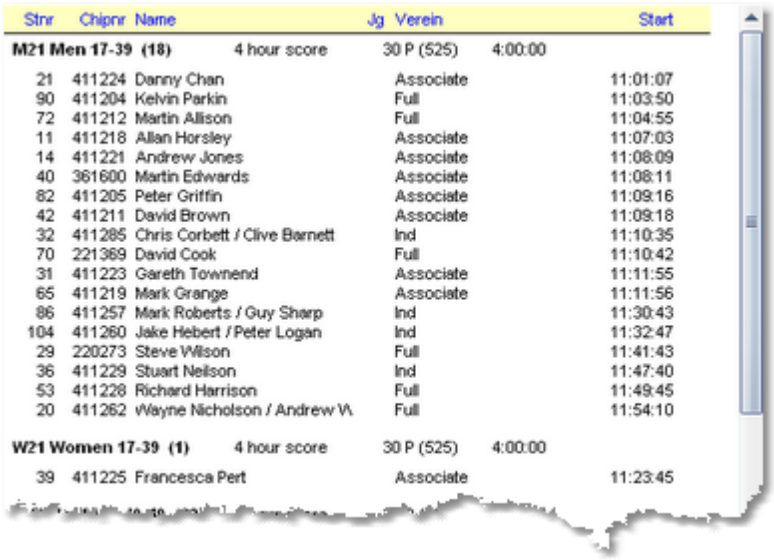


Weitere Details siehe weiter unten. Für Details, wie man Layouts bearbeitet, siehe die Berichtslayout-Editor Referenz bzw. die Etiketten-Layout Editor Referenz.

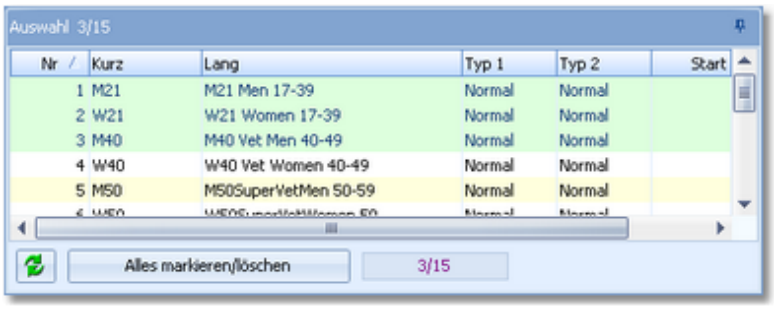
Die ***Leiste für die Einstellungen*** beinhaltet meistens Formateinstellungen, z.B. das Zeitformat. Oft gibt es hier noch weitere Optionen für den Bericht, z.B. eine Schnellauswahl. Um die Einstellungen zu ändern, können Sie die Leiste mit dem Nagel fixieren. Normalerweise werden Sie sie jedoch nach links ausgeblendet haben, um mehr Platz für den Berichtsinhalt zu schaffen.



Die ***Berichtsausgabe*** ist der Zweck dieses Fensters. ;-)



In der ***Auswahlleiste*** können Sie die Datensätze für den Bericht auswählen. Um die Auswahl zu ändern, können Sie die Leiste mit dem Nagel fixieren. Normalerweise werden Sie sie nach unten ausgeblendet haben, um mehr Platz für den Berichtsinhalt zu bekommen. Die Sortierordnung der Auswahltabelle wird im Bericht verwendet. Um die Sortierung des Berichts zu ändern, ändern Sie sie zuerst in der Auswahlleiste, und aktualisieren Sie danach den Bericht. Für weitere Details siehe die Auswahltabelle Referenz.



In einem normalen Bericht hat die ***Statuszeile*** keine besondere Bedeutung. Es gibt allerdings auch "Live-"Berichte, die eine Fortschrittsanzeige haben.

Berichtsmenü

Das Berichtsmenü liefert die Grundfunktionen des Berichts.

Aktualisieren - *F5*

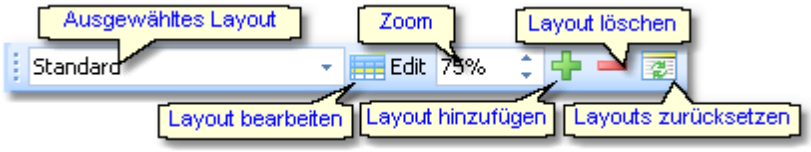
Der Bericht wird aktualisiert. Tun sie das, nachdem Sie die Auswahl oder andere Berichtsoptionen geändert hatten. Eine Aktualisierung wird auch notwendig, wenn Sie denken, dass die zugrundeliegenden Daten geändert wurden. Einige spezielle

	Ergebnisberichte aktualisieren sich automatisch.
Drucken	Der Bericht wird gedruckt. Siehe auch die Druck-Dialog Referenz.
PDF	Der Bericht wird ausgegeben in eine oder mehrere PDF Datei(en). Siehe auch die PDF-Dialog-Referenz. Sie können dies auf Ihrer Web Site oder sonstwo publizieren. Sie haben die Möglichkeit, die Dateien sofort hochzuladen. Siehe dazu die Dateien hochladen Referenz.
Etiketten	Der Bericht wird auf Etiketten gedruckt. Siehe auch die Etikettendruck-Dialog Referenz.
Etiketten PDF	Die Etiketten werden ausgegeben in eine oder mehrere PDF Datei(en). Siehe auch die Etiketten-PDF-Dialog Referenz. Sie können dies auf Ihrer Web Site oder sonstwo publizieren. Sie haben die Möglichkeit, die Dateien sofort hochzuladen. Siehe dazu die Dateien hochladen Referenz.
Publizieren	Der Bericht wird ausgegeben in eine oder mehrere HTML oder TXT Datei(en). Siehe auch die Publizieren-Dialog Referenz. Sie können dies auf Ihrer Web Site oder sonstwo publizieren. Sie haben die Möglichkeit, die Dateien sofort hochzuladen. Siehe dazu die Dateien hochladen Referenz.
Exportieren	Der Bericht wird ausgegeben in eine CSV oder XML Datei. Siehe auch die Export-Dialog Referenz. Sie können dann diese Datei mit einer externen Anwendung verarbeiten, z.B. für grafische Darstellungen oder Ranglistenberechnungen. Sie haben die Möglichkeit, die Datei sofort auf Ihren Web Server hochzuladen, wo Sie sie weiter verarbeiten können, z.B. für Online-Meldungs- oder Ergebnis-Services. Siehe dazu die Dateien hochladen Referenz.
EMails verschicken	Einige Berichte bieten auch den Schalter EMails verschicken an. Weitere Details finden Sie in der EMails verschicken Referenz.

Berichtslayout Toolbar

Die Berichtslayout Toolbar liefert die Funktionen zum Verwalten und Anpassen mehrerer Layouts für den Bericht.

Beachten Sie: Es ist sinnvoll, die vorinstallierten Vorgabelayouts nicht zu verändern. Falls Sie ein Layout anpassen wollen, erzeugen Sie ein neues und verändern Sie dieses. So behalten sie immer die Original-Vorgaben als Vorlagen.



Ausgewähltes Layout	Sie können ein Layout aus der Liste auswählen. **Beachte:** das erste Layout, das von OEScore erzeugt wird, wird immer *Standard* genannt. Sie können diese Bezeichnung im Berichtslayout Editor ändern, wenn Sie wollen.
Bearbeiten	Ruft den Berichtslayout Editor auf. Siehe die Berichtslayout-Editor Referenz.
Zoom	Stellt den Zoomfaktor für den Bericht. Sie können ihn auch schnell ändern, indem Sie direkt in das Feld eingeben.
Layout hinzufügen	Erstellt eine Kopie des aktuellen Layouts in ein Neues. Falls Sie also ein *zusätzliches Berichtslayout erstellen* wollen, dann wählen Sie zuerst eins, das Sie als guten Ausgangspunkt nehmen können. Klicken Sie dann auf *Hinzufügen*. Es wird automatisch selektiert. Sie können dann das neue Layout bearbeiten und passend benennen.
Layout löschen	Löscht das ausgewählte Layout. **Beachte:** Das erste Layout kann nicht gelöscht werden.
Layouts zurücksetzen	Setzt den kompletten Layoutsatz zurück auf die Vorgaben, die mit OEScore installiert wurden. Alle Ihre angepassten Layouts gehen durch diese Aktion verloren!

Etikettenlayout Toolbar

Die Etikettenlayout Toolbar liefert die Funktionen zum Verwalten und Anpassen mehrerer Etikettenlayouts für den Bericht. Die Schalter sind die gleichen wie in der Berichtslayout Toolbar ausser dass es kein Zoomfeld gibt.

Beachten Sie: Es ist sinnvoll, die vorinstallierten Vorgabelayouts nicht zu verändern. Falls Sie ein Layout anpassen wollen, erzeugen Sie ein neues und verändern Sie dieses. So behalten sie immer die Original-Vorgaben als Vorlagen.

Ausgewähltes Layout	Sie können ein Layout aus der Liste auswählen.
Bearbeiten	Ruft den Etikettenlayout Editor auf. Siehe die Etiketten-Layout Editor Referenz.
Layout hinzufügen	Erstellt eine Kopie des aktuellen Layouts in ein Neues. Falls Sie also ein *zusätzliches Etikettenlayout erstellen* wollen, dann wählen Sie zuerst eins, das Sie als guten Ausgangspunkt nehmen können. Klicken Sie dann auf *Hinzufügen*. Es wird automatisch selektiert. Sie können dann das neue Layout bearbeiten und passend benennen.
Layout löschen	Löscht das ausgewählte Layout. **Beachte:** Das erste Layout kann nicht gelöscht werden.
Layouts zurücksetzen	Setzt den kompletten Layoutsatz zurück auf die Vorgaben, die mit OEScore installiert wurden. Alle Ihre angepassten Layouts gehen durch diese Aktion verloren!

Beachte: Einige zusammengehörige Berichte benutzen einen gemeinsamen Etikettenlayout-Pool. Das bedeutet z. B., wenn Sie ein Layout des Berichts Zwischenzeiten nach Kategorien berändern, dann wird es auch in den anderen Zwischenzeit-Berichten verwendet.

Vorgehensweise, falls OEScore neue oder verbesserte Layouts installierte

Mit zukünftigen Updates von OEScore kann es auch Updates von bestimmten Berichts- bzw. Etikettenlayouts geben, z.B. um neue Datenfelder zu unterstützen. Solche Updates werden Ihre angepassten Layouts nicht überschreiben, aber sie werden als Vorgabe (Default-Layouts) installiert.
Wenn Sie einen Bericht mit aktualisierten Default-Layouts das erste Mal nach der Installation aufrufen, erkennt OEScore die hinzugefügten oder geänderten Layouts und fügt diese Ihrer eigenen Layout-Datei hinzu. Die vorhandenen Layouts bleiben dabei unverändert. OEScore wird Sie dann auffordern:

Der gleiche Dialog wird bei aktualisierten Etiketten-Layouts gezeigt, mit dem Unterschied, dass er Ihnen im Titel mitteilt Neue **Etiketten**layouts installiert. Sie erkennen die neuen Layouts an dem Zusatz *Neu* im Layout-Namen.

Führen Sie die angegebenen Schritte durch.

- *Vergleichen Sie die neuen Layouts mit den bisher verwendeten*
  Schalten Sie zwischen dem neuen und dem zugehörigen alten Layout hin und her, um Ihre Anpassungen zu sehen. Falls Sie welche hatten, dann arbeiten Sie Ihre Anpassungen in das neue Layout ein. Versuchen Sie, nachzuvollziehen, auf welchen vorinstallierten Layouts Ihre eigenen basieren. Sie müssen diese neu erzeugen als Kopie der jeweiligen Vorgabe.
  Beachte: Falls das erste Layout aktualisiert wurde (meist Standard genannt), dann wird es an die Stelle seines Vorgängers oben auf die Layout-Liste gesetzt und die alte Version wird unten an die Liste gehängt.
- *Entfernen Sie den Hinweis *Neu* aus den Bezeichnungen*
  Das sind die, die Sie im ersten Schritt überprüft hatten oder komplett neue Layouts.
- *Löschen Sie danach die entsprechenden älteren Layouts*
  Aber lösche Sie nur diejenigen, für die Sie eine neue Version haben!

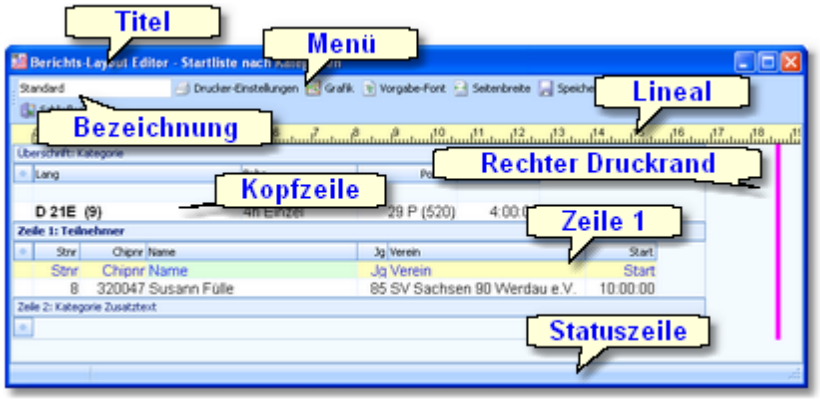
Natürlich können Sie die ganze Prozedur abkürzen, indem Sie einfach auf den Schalter *Layouts zurücksetzen* klicken und damit die komplette Vorgabe-Datei wiederherstellen (falls Sie keine Anpassungen an dem Bericht gemacht hatten).

In jeder neuen Ausgabe von OEScore werden neue und aktualisierte Layouts in der Datei Readme.txt dokumentiert.

Es wird empfohlen, direkt nach der Installation des Programm-Updates diese Berichte aufzurufen und die neuen Layouts zu überprüfen. Damit werden Überraschungen während des Wettkampfes vermieden.

5.2.3.1 Berichtslayout-Editor

Der Name dieses Dialogs erklärt seine Aufgabe...

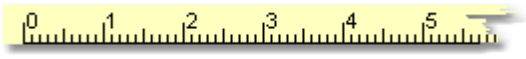


Komponenten des Berichtslayout-Editors

Der ***Titel*** zeigt den Namen des Berichts.

Im ***Menü*** finden Sie die grundlegenden Funktionen des Editors. Weitere Details siehe weiter unten.

Das ***Lineal*** ist eine Hilfe, um die Spaltenbreiten definieren zu können.



Die ***Kopfzeile*** und die ***Zeile 1*** sind die zwei unterschiedlich formatierten Zeilen (mit unterschiedlichem Zweck), die hier angepasst werden können. Eine Kopfzeile ist meist die Kategorie oder der Verein in Berichten nach Kategorien oder Vereinen. Im allgemeinen Fall gibt es mehrere Zeilen und oft keine Kopfzeile. Das Ändern das Layouts ist identisch für alle Zeilen, siehe weiter unten.

Der ***rechte Druckra***nd zeigt den durch die Seitenbreite des Druckers vorgegebenen Rand. Sie können das ändern, indem Sie einen anderen Drucker oder ein anderes Papierformat wählen. Siehe weiter unten.

Die ***Statuszeile*** zeigt den Editierstatus.

Berichtslayout-Editor Menü

Das Menu liefert die Funktionen, die das Berichtslayout als Ganzes betreffen.

Berichts-Bezeichnung	Sie können dem Berichtslayout eine aussagekräftige Bezeichnung geben.
Drucker-Einstellungen	Ruft den Dialog für die Drucker-Einstellungen auf, der tatsächlich identisch mit dem Druckdialog ist. Die Einstellungen werden mit dem Layout gespeichert. Damit können Sie z.B. die Seitenbreite ändern, die durch die Druckrand-Linie angezeigt wird. Weitere Informationen finden Sie in der Druck-Dialog Referenz.
Graphik	Ruft den Berichts-Grafik Designer auf. Sie können Ihr Layout erweitern durch Einfügen von Grafiken auf der Seite. Siehe die Berichts-Grafik Designer Referenz für weitere Details.
Vorgabe-Font	Sie können einen Vorgabe-Font für den Bericht wählen. Das sollte derjenige sein, der für den meisten Inhalt verwendet wird, meist in Zeile 1. Natürlich kann die Schriftart individuell für jede Spalte definiert werden. Jedoch ist es einfacher, den Berichtsfont zu ändern, als das für jede Spalte einzeln zu tun.
Seitenbreite	Das Layout wird an die Seitenbreite angepasst. Verwenden Sie diese Funktion, nachdem Sie einen anderen Drucker für den Bericht ausgewählt hatten.
Speichern	Speichert das Layout.
Zurücksetzen	Setzt alle ungespeicherten Änderungen zurück.

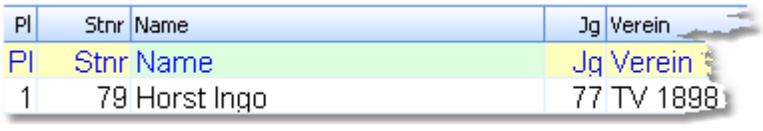
Ein Zeilen-Layout anpassen

Um ein Layout anpassen zu können, ist es notwendig, seine Darstellung im Editor zu verstehen.

Die Bezeichnung und die Beispielzeile zeigen Ihnen, auf welchem Zeilentyp Sie gerade arbeiten. In der Beispielzeile wird jede Spalte WYSIWYG angezeigt mit der richtigen Schriftart. Die Spaltenbezeichnungen werden von OEScore vorgegeben, während Sie die Spaltentitel ändern können. Normalerweise werden die Spaltentitel mit den Bezeichnungen vorbelegt.

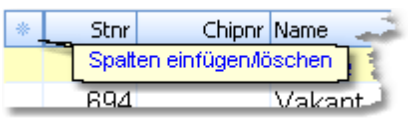
Die Darstellung des Zeilenlayouts ist tatsächlich eine Datentabelle, deshalb funktioniert die Anpassung des Layouts ähnlich wie in der Datentabelle.

Zum ***Auswählen einer Spalte*** klicken Sie irgendwo in die Spalte. Der Spaltentitel wird grün markiert. Nicht selektierte Spalten werden gelb angezeigt.

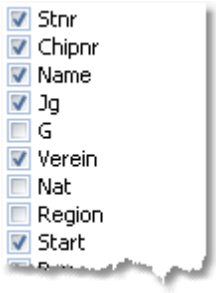


Mehrere Spalten können Sie ***auswählen*** mit *Umsch-Klick* oder *Strg-Klick*.

Um ***Spalten zu verbergen/anzuzeigen***, klicken Sie auf den Schalter Tabellenlayout anpassen (den Stern) oben links in der Tabelle.



Das öffnet das Tabellenlayout-Menü. Setzen Sie die Haken bei den Spalten, die Sie anzeigen möchten. Sie können in diesem Menü die Spalten auch verschieben, indem Sie sie nach oben oder unten ziehen.



Um die ***Spaltenbreite zu ändern***, packen Sie den rechten Rand des Spaltenkopfes und ziehen ihn auf die richtige Breite.

Um eine ***Spalte zu verschieben***, packen Sie den Spaltenkopf und ziehen ihn an die gewünschte Position.

Eigenschaften einer Spalte anpassen

Das Spaltenlayout ist nicht das Einzige, das Sie Im Berichtslayout-Editor anpassen müssen. Ausser Breite und Anordnung hat jede Spalte noch weitere Eigenschaften wie Font, Text, usw. Diese Eigenschaften kann man über das ***Spalten-Popupmenü*** ändern. Sie können es einblenden mit einem *Rechtsklick* auf die Spalte. **Beachte:** falls mehrere Spalten selektiert sind, dann ändert dies alle diese Spalten.

Ausrichtung	Setzt die Ausrichtung der Spalte.
Font	Setzt den Font für die Spalte.
Text	Ruft einen Dialog auf, in dem Sie die Überschrift für die Spalte ändern können.
Vorgabe-Font setzen	Setzt den Spaltenfont auf den Vorgabefont des Berichts.
Vorgabe-Text setzen	Setzt die Spaltenüberschrift zurück auf die Vorgabe. Dies ist meist die Bezeichnung der Spalte.
Serienspalten anpassen	Manchmal gibt es mehrere Spalten des gleichen Typs in der Zeile (z.B. Zwischenzeiten). Es reicht, wenn Sie eine von Ihnen anpassen. Verwenden Sie dann diese Funktion, um die Einstellungen der selektierten Spalte auf alle anderen des gleichen Typs zu kopieren. Das sorgt für identische Spaltenbreiten, Ausrichtungen und Fonts.
Spaltenbreiten anpassen	Alle ausgewählten Spalten bekommen die gleiche Breite wie diejenige, aus der Sie das Popupmenü aufgerufen hatten.

Serienspalten

Serienspalten sind Spalten des gleichen Datentyps, für die normalerweise eine vorgegebene Reihenfolge gilt, wie z. B. für die Zeitspalten eines Zwischenzeit-Ergebnisses.

(Nur) für spezielle Fälle haben Sie die Möglichkeit, die Reihenfolge dieser Spalten zu mischen, z.B. die letzte Zeit zuerst anzuzeigen. In diesem Fall wird der Editor eine Bestätigung dafür verlangen.

Normalerweise werden die Überschriften für diese Spalten durch OEScore passend vorbelegt, z.B. mit den Stempelnummern. Sie können dies ändern, indem Sie einen passenden Text eingeben. Wenn Sie die Vorgaben wiederherstellen wollen, tun Sie das mit *Vorgabe-Text setzen*. Siehe auch den Absatz oben.

Untersuchen Sie Vorgabe-Layouts von Zwischenzeit-Ergebnissen, um ein Gefühl dafür zu bekommen.

Beachte

Jede Änderung (besonders der Fonts) wird dargestellt durch die WYSIWYG-Anzeige der Beispielzeile.

Je mehr unterschiedliche Fonts innerhalb eines Berichts verwendet werden und je größer die Fonts sind, desto größer wird die Datenmenge, die vom Druckertreiber für den selben Bericht erzeugt wird. Entsprechend länger dauert dann der Ausdruck. Auch Grafiken erhöhen die Druckdaten und sie haben einen noch größeren negativen Effekt auf die Performance. Die beste Performance erreichen Sie, indem Sie nur den Standardfont verwenden und möglichst wenig und kleine Grafiken.

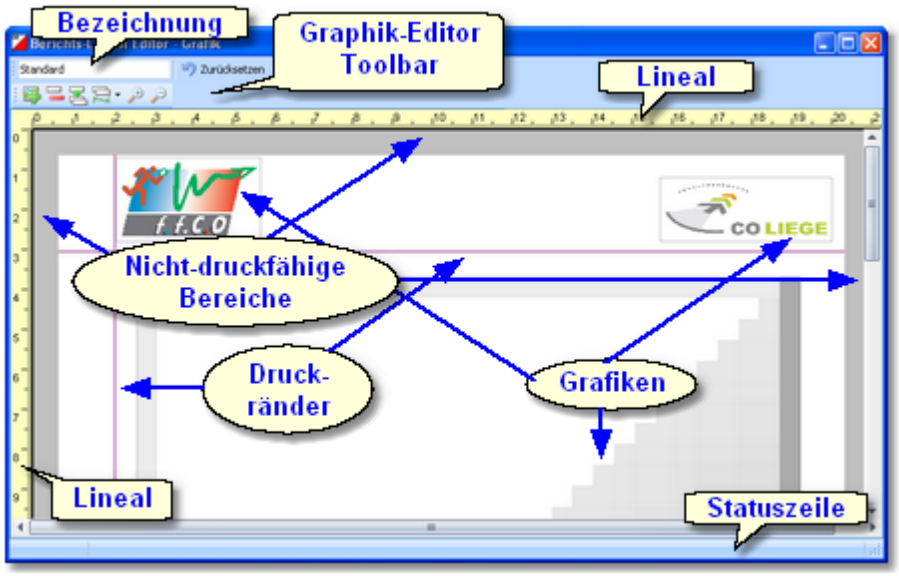
Dadurch, dass Sie mehrere Fenster mit dem gleichen Bericht offen haben können, kann es vorkommen, dass Sie das gleiche Layout in verschiedenen Berichtsfenstern ändern. Das zuletzt gespeicherte bleibt erhalten.

Die Berichtslayouts werden im Unterordner Report Ihres Programmeinstellungs-Ordners gespeichert. Siehe dazu die Programm-Ordner Referenz. Falls ein Layout von aussen beschädigt oder gelöscht wurde (Windows Explorer), wird automatisch das vorinstallierte verwendet.

OEScore hat eine Management-Funktion für die Berichts-Layouts, die Ihnen dabei hilft, die Layouts mit anderen Benutzern oder anderen Clients im Netzwerk auszutauschen. Für weitere Informationen siehe die Berichts-Layouts Referenz.

Berichts-Grafik Designer

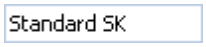
Im Berichts-Grafik Designer können Sie Grafiken in Ihr Berichtslayout einbauen.



Der Berichts-Grafik Designer funktioniert ähnlich wie der Etiketten-Layout Editor, mit dem Haupt-Unterschied, dass man hier nur Grafikfelder hat.

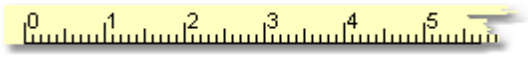
Komponenten des Berichts-Grafik Designers

Oben links wird die ***Bezeichnung des Berichts*** angezeigt.



In der ***Toolbar*** finden Sie die Designer-Funktionen. Näheres siehe unten.

Die ***Lineale*** sind eine Hilfe zur Positionierung der Bilder.



Der graue Rahmen um die Seite zeigt die ***nicht druckfähigen Bereiche***.

Die im Berichtslayout definierten ***Druckränder*** werden violett angezeigt.

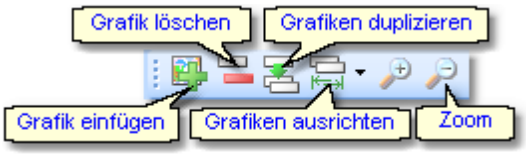
Die ***Grafiken*** werden in einer WYYSIWYG-Vorschau angezeigt.

Die ***Statuszeile*** zeigt den Editierstatus.

Berichts-Grafik Designer Toolbar

Übersehen Sie nicht den üblichen Schalter zum Zurücksetzen im Menü:

Die Toolbar beinhaltet die Funktionen für die Verwaltung der Grafiken auf der Seite.



Grafik einfügen	Fügt ein neues Grafikfeld ein. Diesem Feld ist zunächst keine Grafik zugeordnet. *Rechtsklicken* Sie und wählen Sie eine Grafikdatei über das Popupmenü. Siehe dazu den nächsten Absatz.
Grafiken löschen - *Entf*	Löscht die ausgewählten Grafiken.
Grafiken duplizieren	Dupliziert die ausgewählten Grafiken.
Grafiken ausrichten	Richtet die ausgewählten Grafiken aus nach der zuletzt markierten Grafik, die blau markiert ist. Man kann ausrichten nach links, rechts oder unten, sowie die Breiten setzen.
Zoom	Vergrößern Sie die Anzeige, um eine bessere Präzision beim Positionieren zu erreichen, und Verkleinern Sie für einen besseren Überblick.

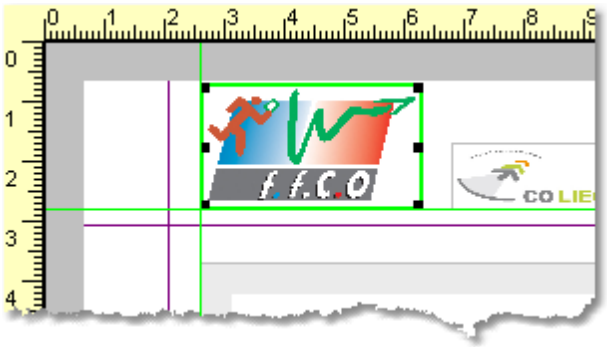
Im Designer arbeiten

Der erste Schritt mit einem neuen Grafikfeld ist, ihm eine Bilddatei zuzuweisen. *Rechtsklicken* Sie und das Popupmenü erscheint:

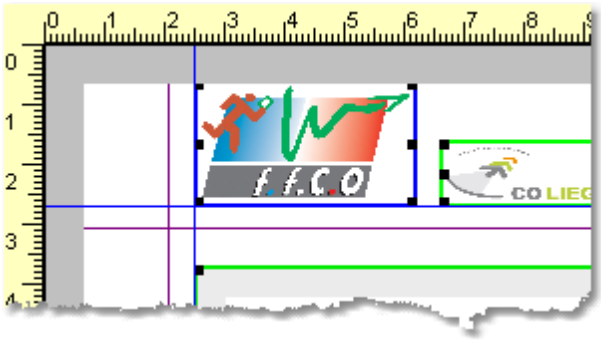
Bild	Wählen Sie hier die Bilddatei.
Originalgröße setzen	Setzt die Grafik auf die Originalgröße zurück nach

Größenänderungen.

Zum ***Auswählen einer Grafik*** klicken Sie sie einfach an. Sie wird mit einem grünen Rahmen markiert. Die grünen Hilfslinien sollen sie bei der Positionierung der Grafik unterstützen.



Mehrere Grafiken können Sie ***auswählen*** mit *Umsch-Klick* oder *Strg-Klick*. Beachten Sie, dass die zuletzt markierte Grafik blau markiert wird. Diese wird dann für die Funktion Ausrichten als Referenz genommen, s. oben.



Manchmal ist es einfacher, das Auswahl-Rechteck einzusetzen. Klicken Sie irgendwo links über die erste Grafik oben links, die Sie selektieren möchten. Passen Sie auf, dass Sie nicht in eine Grafik hineinklicken, denn in diesem Fall würden Sie genau nur diese eine Grafik auswählen. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus nach unten rechts. Das Auswahlrechteck erscheint und es folgt Ihrer Mausbewegung. Wenn Sie alle gewünschten Grafiken innerhalb des Rechtecks haben, dann lassen Sie die Maustaste los. Es werden alle Grafiken selektiert, die komplett innerhalb des Rechtecks waren.

Um die ***Größe zu verändern***, packen Sie einen der schwarzen Ziehpunkte und ziehen Sie die Grafik auf die gewünschte Größe. Beachten Sie, dass dies immer das Seitenverhältnis des Bildes beibehält, d.h., die Höhe wird automatisch angepasst.

Zum ***Verschieben*** wählen Sie alle gewünschten Grafiken aus und ziehen Sie sie an die gewünschte Position.

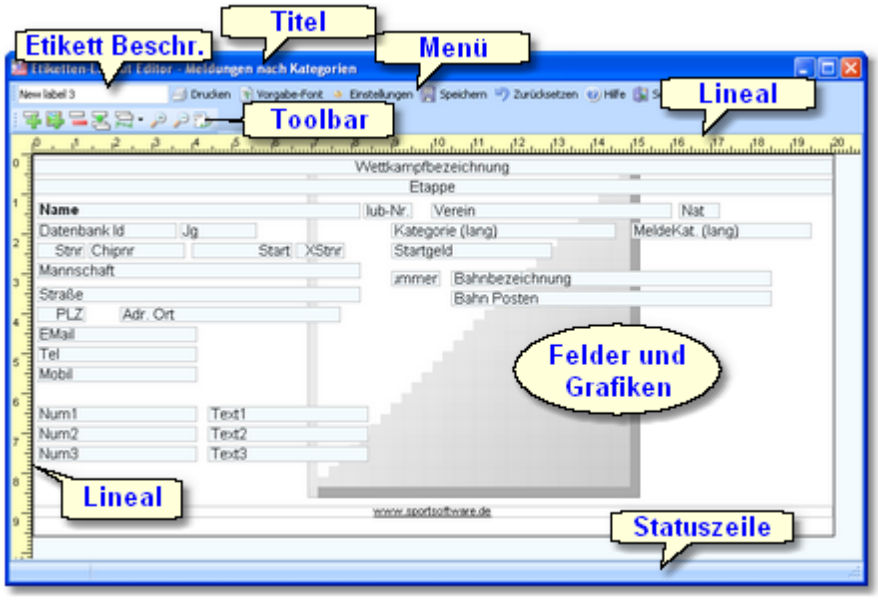
Beachte

Jede Änderung wird dargestellt durch die WYSIWYG-Anzeige der Grafiken.

Je mehr Grafiken innerhalb eines Berichts verwendet werden und je größer die Bilder sind, desto größer wird die Datenmenge, die vom Druckertreiber für den selben Bericht erzeugt wird. Entsprechend länger dauert dann der Ausdruck. Deshalb sollten Sie für den Druck von Berichten mit Grafiken nur sehr schnelle Laserdrucker verwenden.

5.2.3.2 Etiketten-Layout Editor

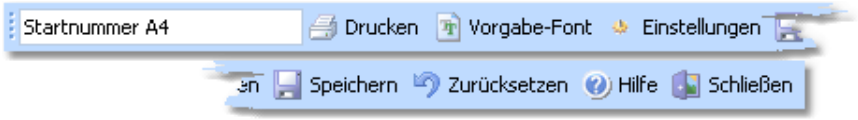
Der Name dieses Dialogs erklärt seine Aufgabe...



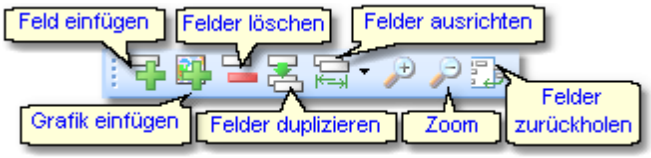
Komponenten des Etiketten-Layout Editors

Der ***Titel*** zeigt den Namen des Berichts.

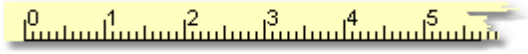
Im ***Menü*** finden Sie die grundlegenden Funktionen des Editors. Weitere Details siehe unten.



In der ***Toolbar*** finden Sie die Designer-Funktionen. Näheres siehe unten.



Die ***Lineale*** sind eine Hilfe zur Positionierung und Größenveränderung der Felder.

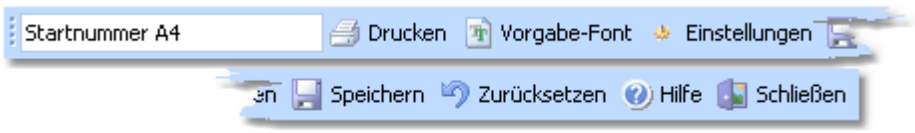


Die ***Felder*** und insbesondere die ***Grafiken*** werden in einer WYYSIWYG-Vorschau angezeigt.

Die ***Statuszeile*** zeigt den Editierstatus.

Etiketten-Layout Editor Menü

Das Menu liefert die Funktionen, die das Etikettenlayout als Ganzes betreffen.

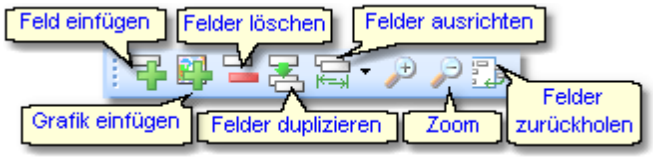


Etiketten-Bezeichnung	Sie können dem Etikettenlayout eine aussagekräftige Bezeichnung geben.
Drucken	Druckt eine Beispielseite mit den aktuellen Drucker-Einstellungen.
Vorgabe-Font	Sie können einen Vorgabe-Font für das Etikett wählen. Das sollte derjenige sein, der für

	die meisten Felder verwendet wird. Natürlich kann die Schriftart individuell für jedes Feld definiert werden. Jedoch ist es einfacher, den Etikettenfont zu ändern, als das für jedes Feld einzeln zu tun.
Einstellungen	Ruft den Dialog für die Drucker-Einstellungen auf, der tatsächlich identisch mit dem Etikettendruck-Dialog ist. Die Einstellungen werden mit dem Layout gespeichert. Weitere Informationen finden Sie in der Etikettendruck-Dialog Referenz.
Speichern	Speichert das Layout.
Zurücksetzen	Setzt alle ungespeicherten Änderungen zurück.

Etikettenlayout Editor Toolbar

Die Toolbar beinhaltet die Funktionen für die Verwaltung der Felder auf der Seite.

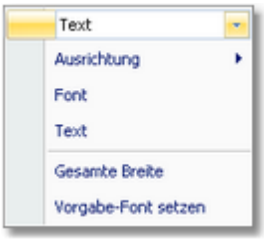


Feld einfügen - *Einfg*	Fügt ein neues Feld ein. Diesem Feld ist zunächst kein Typ oder Text zugeordnet. *Rechtsklicken* Sie und wählen Sie ein Datenfeld oder geben Sie einen festen Text ein über das Popupmenü. Siehe dazu den nächsten Absatz.
Grafik einfügen	Fügt ein neues Grafikfeld ein. Diesem Feld ist zunächst keine Grafik zugeordnet. *Rechtsklicken* Sie und wählen Sie eine Grafikdatei über das Popupmenü. Siehe dazu den Absatz Behandlung von Grafikfeldern weiter unten.
Emit Backup-Label einfügen	Wenn Sie bei der Verwendung des Chip-Systems Emit einen Zwischenzeiten-Abschnitt bearbeiten, sehen Sie einen zusätzlichen Schalter zum Einfügen des Emit Backup-Labels. Das Backup-Label wird so gedruckt wie es nach den gespeicherten elektronischen Stempeln aussehen sollte. Weitere Details finden Sie in der Chips auswerten Referenz.
Felder löschen - *Entf*	Löscht die ausgewählten Felder.
Felder duplizieren	Dupliziert die ausgewählten Felder.
Felder ausrichten	Richtet die ausgewählten Felder aus nach dem zuletzt markierten Feld, das blau markiert ist. Man kann ausrichten nach links, rechts oder unten, sowie die Breiten setzen.
Zoom	Vergrößern Sie die Anzeige, um eine bessere Präzision beim Positionieren zu erreichen, und Verkleinern Sie für einen besseren Überblick.
Felder zurückholen	Manchmal bekommen Sie eine Meldung, dass sich Felder ausserhalb des Etiketts befinden. Das kann passieren, wenn Sie den Drucker wechseln oder die Anzahl Spalten bzw. Reihen ändern. Klicken Sie auf den Schalter, um diese Felder ins Etikett zurückzuholen. Sie werden in die linke obere Ecke verschoben.

Eigenschaften eines Feldes anpassen

Beachte: dieser Absatz gilt nur für normale Datenfelder. Ein Grafikfeld hat andere Eigenschaften, siehe den Absatz Behandlung von Grafikfeldern weiter unten.

Der erste Schritt mit einem neuen Feld ist, ihm ein Datenfeld oder einen festen Text zuzuweisen. *Rechtsklicken* Sie und das Popupmenü erscheint:



Es gibt noch weitere Eigenschaften wie den Font usw. **Beachte:** falls mehrere Felder selektiert sind, dann ändert

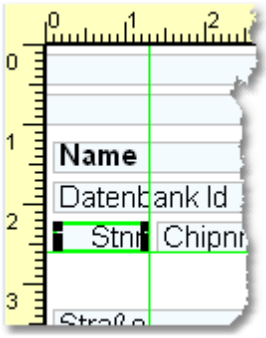
dies alle diese Felder.

Datenfeld-Auswahl	Ein neues Feld wird standardmäßig als Textfeld erzeugt. Wählen Sie das gewünschte Datenfeld aus der Listbox. Diese Liste bietet alle Datenfelder an, die im Berichtskontext möglich sind. Zusätzlich können Sie einfache Textfelder und horizontale Linien definieren.
Ausrichtung	Setzt die Ausrichtung des Feldes.
Font	Setzt den Font für das Feld.
Text	Ruft einen Dialog auf, in dem Sie den Text für ein Textfeld eingeben können.
Gesamte Breite	Stellt die Feldbreite ein auf die gesamte Etikettenbreite. Benutzen Sie das für Felder, die zentriert auf dem Etikett erscheinen sollen.
Vorgabe-Font setzen	Setzt den Font des Feldes auf den Vorgabefont des Etiketts.

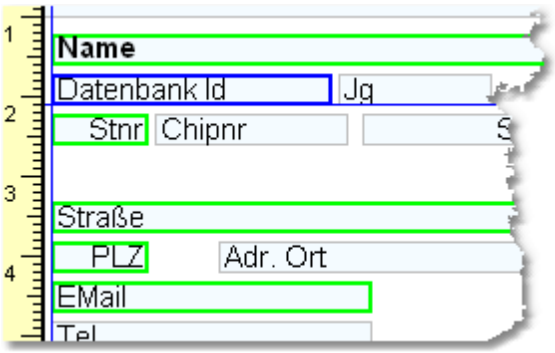
Im Editor arbeiten

Der visuelle Editor funktioniert ähnlich wie jede Grafik-Software. Selbstverständlich ist er ein wenig einfacher zu handhaben, weil er ist speziell für SportSoftware Etiketten konstruiert.

Zum ***Auswählen eines Feldes*** klicken Sie es einfach an. Es wird mit einem grünen Rahmen markiert. Die grünen Hilfslinien sollen sie bei der Positionierung des Feldes unterstützen.

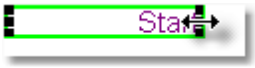


Mehrere Felder können Sie ***auswählen*** mit *Umsch-Klick* oder *Strg-Klick*. Beachten Sie, dass das zuletzt markierte Feld blau markiert wird. Dieses wird dann für die Funktion Ausrichten als Referenz genommen, s. oben.



Um ***viele Felder zu markieren***, ist es einfacher, das Auswahl-Rechteck einzusetzen. Klicken Sie irgendwo links über das erste Feld oben links, das Sie selektieren möchten. Passen Sie auf, dass Sie nicht in ein Feld hineinklicken, denn in diesem Fall würden Sie genau nur dieses eine Feld auswählen. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus nach unten rechts. Das Auswahlrechteck erscheint und es folgt Ihrer Mausbewegung. Wenn Sie alle gewünschten Felder innerhalb des Rechtecks haben, dann lassen Sie die Maustaste los. Es werden alle Felder selektiert, die komplett innerhalb des Rechtecks waren.

Um die ***Größe zu verändern***, packen Sie einen der schwarzen Ziehpunkte und ziehen Sie das Feld auf die gewünschte Größe. Beachten Sie, dass Sie nur die Breite ändern können, weil die Höhe durch die Fontgröße bestimmt wird.



Zum ***Verschieben*** wählen Sie alle gewünschten Felder aus und ziehen Sie sie an die gewünschte Position.

Behandlung von Grafikfeldern

Die Behandlung eines Grafikfelds unterscheidet sich von normalen Datenfeldern. Das ist das Gleiche wie im Berichts-Grafik Designer.

Der erste Schritt mit einem neuen Grafikfeld ist, ihm eine Bilddatei zuzuweisen. *Rechtsklicken* Sie und das Popupmenü erscheint:

Bild — Wählen Sie hier die Bilddatei.

Originalgröße setzen — Setzt die Grafik auf die Originalgröße zurück nach Größenänderungen.

Um die ***Größe zu verändern***, packen Sie einen der schwarzen Ziehpunkte und ziehen Sie die Grafik auf die gewünschte Größe. Beachten Sie, dass dies immer das Seitenverhältnis des Bildes beibehält, d.h., die Höhe wird automatisch angepasst.

Serienfelder

Serienfelder sind eine Besonderheit des Etiketten-Layout Editors.

Bei einem Datenfeld ist es vom Kontext abhängig, ob es normal oder als Serienfeld interpretiert wird. Diese Felder werden der Reihe nach mit den zugehörigen Werten belegt. Die Reihenfolge ergibt sich aus Ihrer Anordnung auf dem Etikett, und zwar von links nach rechts, und dann von oben nach unten.

Das sind z.B. die Felder für die Sondergebühren auf den Quittungen, sowie die Felder Zw.Codenummer, Zwischenzeit und Abschnittzeit auf den Ergebnis-Abschnitten.
Untersuchen Sie Vorgabe-Layouts von Zwischenzeiten-Berichten oder die Startgeld-Berichte, um ein Gefühl dafür zu bekommen.

Etiketten-Layouts aus V10 wiederherstellen

Der neue V11 Etiketten-Layout Editor wurde komplett überarbeitet und die Behandlung der Etiketten in Berichten wurde von Grund auf geändert. Deshalb ist es nicht möglich, eine automatische Funktion zu liefern, die die Etikettenlayouts von der V10 auf das Format der V11 konvertiert. Sie müssen alle Ihre Layouts manuell neu erstellen. Dadurch werden Sie schnell mit den neuen Features des Editors vertraut und sie werden den richtigen Berichten zugeordnet.

Das neue Grafik-Feature wird Ihnen dabei eine große Hilfe sein. Gehen Sie wie folgt vor:

- Drucken Sie das alte Layout aus dem LayoutManager. Dies zeigt die Felder als Rechtecke.
- Scannen Sie den Ausdruck in eine Bmp-Datei.
- Erzeugen Sie ein neues Layout im zugehörigen Bericht. Verwenden Sie dabei ein passendes, möglichst ähnliches Layout als Vorlage.
- Öffnen Sie das neue Layout im Editor fügen Sie Ihren Scan als Grafik ein.
- Jetzt haben Sie Arbeitsfläche des Editors mit Ihrem alten Layout unterlegt. So können Sie jetzt ganz einfach die Felder in der gewünschten Art und Weise definieren.
- Wenn Sie fertig sind, vergessen Sie nicht, die Grafik wieder zu entfernen.

Beachte

Jede Änderung (besonders der Fonts oder Grafiken) wird dargestellt durch die WYSIWYG-Anzeige der Felder.

Je mehr unterschiedliche Fonts innerhalb eines Etiketts verwendet werden und je größer die Fonts sind, desto größer wird die Datenmenge, die vom Druckertreiber für den Etikettendruck erzeugt wird. Entsprechend länger dauert

dann der Ausdruck. Auch Grafiken erhöhen die Druckdaten und sie haben einen noch größeren negativen Effekt auf die Performance. Die beste Performance erreichen Sie, indem Sie nur den Standardfont verwenden und möglichst wenig und kleine Grafiken. Deshalb sollten Sie für den Druck von Etiketten mit Grafiken nur sehr schnelle Laserdrucker verwenden.

Dadurch, dass Sie mehrere Fenster mit dem gleichen Bericht offen haben können, kann es vorkommen, dass Sie das gleiche Layout in verschiedenen Berichtsfenstern ändern. Das zuletzt gespeicherte bleibt erhalten.

Die Etikettenlayouts werden im Unterordner Report Ihres Programmeinstellungs-Ordners gespeichert. Siehe dazu die Programm-Ordner Referenz. Falls ein Layout von aussen beschädigt oder gelöscht wurde (Windows Explorer), wird automatisch das vorinstallierte verwendet.

OEScore hat eine Management-Funktion für die Etiketten-Layouts, die Ihnen dabei hilft, die Layouts mit anderen Benutzern oder anderen Clients im Netzwerk auszutauschen. Für weitere Informationen siehe die Berichts-Layouts Referenz.

5.2.3.3 Druck-Dialog

Der Druck-Dialog erscheint vor jedem Berichtsausdruck. Automatische Druckausgaben zeigen den Dialog nur beim ersten Mal und nicht mehr bei den nachfolgenden Ausdrucken.

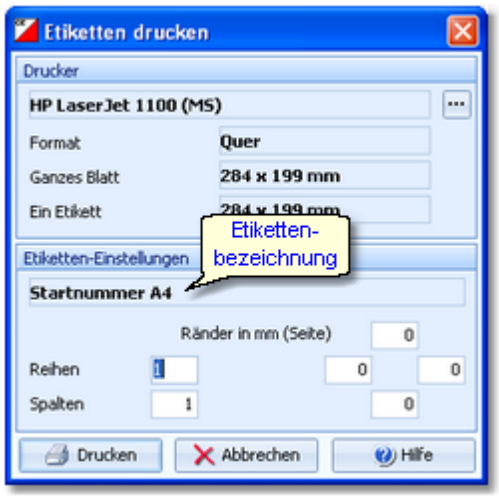
Drucker	Zur Auswahl des Druckers klicken Sie auf den Schalter . In dem Windows-Druckerdialog finden Sie einen Schalter Eigenschaften, wo Sie die Blattgröße und das Format auswählen können. Das wird hier angezeigt.
Seiten trennen	Falls das angekreuzt ist, dann werden die Abschnitte des Berichts auf getrennte Seiten gedruckt. Z.B. wird ein Bericht nach Kategorien jede Kategorie auf eine neue Seite drucken.
Kopien	Legen Sie die Anzahl Kopien fest. Denken Sie daran, dass dieser Wert mit den Berichtseinstellungen gespeichert wird. Passen Sie deshalb auf, dass bei nachfolgenden Ausdrucken nicht zuviel Papier verschwendet wird.
Ränder	Definieren Sie passende Ränder. Evtl. brauchen Sie die Ränder, um dort z.B. Sponsorenlogos einzubauen. Siehe dazu die Berichts-Grafik Designer Referenz.

Siehe auch

- Berichte
- Berichtslayout-Editor

5.2.3.4 Etikettendruck-Dialog

Der Etikettendruck-Dialog erscheint vor jedem Etikettendruck. Automatische Druckausgaben zeigen den Dialog nur beim ersten Mal und nicht mehr bei den nachfolgenden Ausdrucken.



Drucker	Zur Auswahl des Druckers klicken Sie auf den Schalter ... In dem Windows-Druckerdialog finden Sie einen Schalter Eigenschaften, wo Sie die Blattgröße und das Format auswählen können. Das wird hier angezeigt. Abhängig von den Etiketten-Einstellungen wird auch die Größe eines einzelnen Etiketts angezeigt.
Etikettenbezeichnung	Zeigt die Bezeichnung des Etiketts.
Reihen/Spalten	Definieren Sie die Anordnung der Etiketten auf der Seite. Beachten Sie auch die oben angegebene Größe eines einzelnen Etiketts.
Ränder	Definieren Sie passende Ränder.

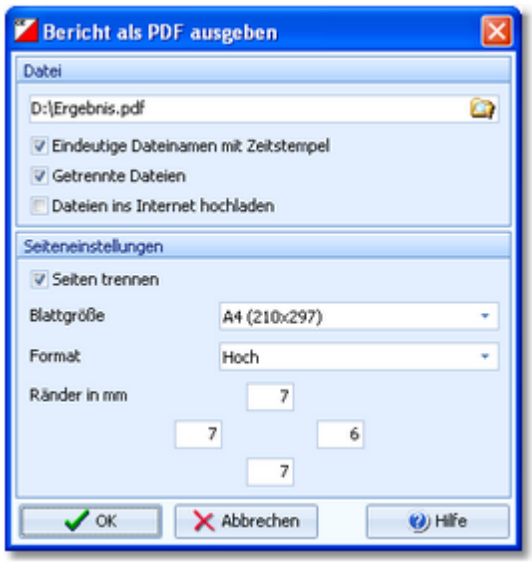
Siehe auch

Berichte

Etiketten-Layout Editor

5.2.3.5 PDF-Dialog

Der PDF-Dialog wird vor jeder PDF-Ausgabe angezeigt. Automatische Berichte zeigen den Dialog nur beim ersten Mal und nicht mehr bei den nachfolgenden Ausgaben.



Datei	Geben Sie den Namen der Ausgabedatei an. Siehe dazu die Datei-Auswahl Referenz.
Eindeutige Dateinamen	Die Dateien werden benannt mit Datum_Zeit_<Dateiname>.*. Das ist sinnvoll, falls Sie

mit Zeitstempel	diese Dateien weiterverarbeiten wollen mit einem externen Programm oder auf einem Webserver. So können sie leicht identifiziert werden und ältere Dateien werden nicht überschrieben. Natürlich müssen Sie oder Ihr Programm dann selbst die veralteten Dateien löschen.
Getrennte Dateien	In Verbindung mit der Option Seiten trennen können Sie definieren, ob jeder getrennte Abschnitt in eine separate Datei geschrieben wird, oder ob nur seitenweise getrennt werden soll und alles in eine PDF-Datei geschrieben wird.
Dateien ins Internet hochladen	Kreuzen Sie das an, falls die Dateien automatisch hochgeladen werden sollen. Siehe die Dateien hochladen Referenz für weitere Hinweise.
Seiten trennen	Falls das angekreuzt ist, dann werden die Abschnitte des Berichts auf getrennte Seiten gedruckt. Z.B. wird ein Bericht nach Kategorien jede Kategorie auf eine neue Seite drucken. Siehe auch die Beschreibung oben zu Getrennte Dateien.
Blattgröße	Wählen Sie die richtige Größe.
Format	Man kann wählen zwischen *Hoch-* und *Querformat*.
Ränder	Definieren Sie passende Ränder. Zur Vermeidung von Problemen beim Ausdruck der PDF-Datei sollten die Ränder mindestens 7mm sein. Evtl. brauchen Sie die Ränder, um dort z.B. Sponsorenlogos einzubauen. Siehe dazu die Berichts-Grafik Designer Referenz.

Siehe auch

- Berichte
- Dateien hochladen
- Berichtslayout-Editor

5.2.3.6 Etiketten-PDF-Dialog

Der Etiketten-PDF-Dialog wird vor jeder Etiketten-PDF-Ausgabe angezeigt. Automatische Berichte zeigen den Dialog nur beim ersten Mal und nicht mehr bei den nachfolgenden Ausgaben.

Datei	Geben Sie den Namen der Ausgabedatei an. Siehe dazu die Datei-Auswahl Referenz.
Eindeutige Dateinamen mit Zeitstempel	Die Dateien werden benannt mit Datum_Zeit_<Dateiname>.*. Das ist sinnvoll, falls Sie diese Dateien weiterverarbeiten wollen mit einem externen Programm oder auf einem Webserver. So können sie leicht identifiziert werden und ältere Dateien werden nicht überschrieben. Natürlich müssen Sie oder Ihr Programm dann selbst die veralteten Dateien löschen.
Getrennte Dateien	Sie können definieren, ob jedes Etikett in eine separate Datei geschrieben werden soll.
Dateien ins Internet hochladen	Kreuzen Sie das an, falls die Dateien automatisch hochgeladen werden sollen. Siehe die Dateien hochladen Referenz für weitere Hinweise.
Blattgröße	Wählen Sie die richtige Größe.

Format	Man kann wählen zwischen *Hoch-* und *Querformat*.
Etikettenbezeichnung	Zeigt die Bezeichnung des Etiketts.
Reihen/Spalten	Definieren Sie die Anordnung der Etiketten auf der Seite.
Ränder	Definieren Sie passende Ränder. Zur Vermeidung von Problemen beim Ausdruck der PDF-Datei sollten die Ränder mindestens 7mm sein. Evtl. brauchen Sie die Ränder, um dort z.B. Sponsorenlogos einzubauen. Siehe dazu die Etiketten-Layout Editor Referenz.

Siehe auch

- Berichte
- Dateien hochladen
- Etiketten-Layout Editor

5.2.3.7 Publizieren-Dialog

Der Publizieren-Dialog wird vor jedem Export in Html- oder Txt-Dateien angezeigt. Automatische Berichte zeigen den Dialog nur beim ersten Mal und nicht mehr bei den nachfolgenden Ausgaben.

Dateiformat	Wählen Sie HTML oder TXT.
Seiten trennen	Diese Einstellung funktioniert ähnlich wie beim gedruckten Bericht. Jeder Berichtsabschnitt wird in eine eigene HTML-Datei gespeichert. Z.B. wird ein Bericht nach Kategorien jede Kategorie in eine neue Datei schreiben. In diesem Fall ist die Datei mit dem Originalnamen das Inhaltsverzeichnis.
Zeilen einfärben	Die Zeilen in der Tabelle werden abwechselnd weiß und gelb eingefärbt.
Tabs einfügen	Falls nicht angekreuzt, werden die Spalten mit Leerzeichen aufgefüllt. Falls angekreuzt, wird jede Spalte durch ein Tabulatorzeichen eingeleitet. Dadurch ist es möglich, die Textdatei zu publizieren und dabei eine Proportionalschriftart (True Type) für ein variables Spaltenlayout zu verwenden. Formatieren Sie die Tabs in Ihrer Textverarbeitung.
Datei	Geben Sie den Namen der Ausgabedatei an. Siehe dazu die Datei-Auswahl Referenz.
Eindeutige Dateinamen mit Zeitstempel	Die Dateien werden benannt mit Datum_Zeit_<Dateiname>.*. Das ist sinnvoll, falls Sie diese Dateien weiterverarbeiten wollen mit einem externen Programm oder auf einem Webserver. So können sie leicht identifiziert werden und ältere Dateien werden nicht überschrieben. Natürlich müssen Sie oder Ihr Programm dann selbst die veralteten Dateien löschen.
Dateien ins Internet hochladen	Kreuzen Sie das an, falls die Dateien automatisch hochgeladen werden sollen. Siehe die Dateien hochladen Referenz für weitere Hinweise.

Siehe auch

- Berichte
- Dateien hochladen
- EMails verschicken

5.2.3.8 Export-Dialog

Der Export-Dialog wird vor jedem Export in CSV- oder XML-Dateien angezeigt. Automatische Berichte zeigen den Dialog nur beim ersten Mal und nicht mehr bei den nachfolgenden Ausgaben.

Dateiformat	Wählen Sie CSV oder XML.
CSV	Die Datensatz-Struktur wird in einer speziellen Kopfzeile am Anfang der Datei angegeben. Die erste Spalte ist immer leer, ihr Titel ist die eindeutige Identifikation des Exports. In OEScore gibt es zahlreiche Exports, die auch immer mit demselben Format importiert werden können. Die Imports prüfen über die Identifikation, ob die Datei das richtige Format hat. Falls Sie eine Importdatei mit einem externen Programm erzeugen wollen, dann machen Sie einfach einen Export, um eine Vorlage zu bekommen. Für weitere Informationen siehe die verschiedenen Import-Funktionen.
XML	Das ist normalerweise eins der XML-Formate, die durch die IOF definiert wurden. Sie haben die Wahl zwischen dem älteren Format XML V2 und dem neueren XML V3. Falls möglich, ist das neuere Format zu bevorzugen. Weitere Informationen finden Sie in der Referenz zur betreffenden Funktion.
Trennzeichen, Text-Begrenzungszeichen	Normalerweise kann man es hier beim *Semikolon* und den **"** belassen. Falls das weiterverarbeitende Programm andere Trennzeichen benötigt, dann setzen Sie sie passend.
Zeiten für Excel formatieren	Zeiten unter einer Stunde werden z.B. formatiert als 00:01:25, damit Excel und andere Programme das richtig verarbeiten können.
Datei	Geben Sie den Namen der Ausgabedatei an. Siehe dazu die Datei-Auswahl Referenz.
Eindeutige Dateinamen mit Zeitstempel	Die Dateien werden benannt mit Datum_Zeit_<Dateiname>.*. Das ist sinnvoll, falls Sie diese Dateien weiterverarbeiten wollen mit einem externen Programm oder auf einem Webserver. So können sie leicht identifiziert werden und ältere Dateien werden nicht überschrieben. Natürlich müssen Sie oder Ihr Programm dann selbst die veralteten Dateien löschen.
Dateien ins Internet hochladen	Kreuzen Sie das an, falls die Dateien automatisch hochgeladen werden sollen. Siehe die Dateien hochladen Referenz für weitere Hinweise.
Dateien mit DLL verarbeiten	Verwenden Sie die Export-DLL-Schnittstelle für die weitere Verarbeitung der Exportdateien. Siehe den nächsten Abschnitt. Geben Sie den Namen der DLL-Datei an.

Export-DLL-Schnittstelle

Oft reicht es nicht aus, die Exportdateien einfach ins Internet oder auf einen anderen Computer hochzuladen. Zusätzlich sollte eine Funktion gestartet werden können, die jede neue Exportdatei speziell verarbeitet. Einige Web-Services stellen API-Aufrufe bereit, die aufgrund jeder neuen Exportdatei die Live-Ergebnisse aktualisieren. Viele Web-Sites unterstützen hier das eigene CSV-Format von OEScore, sowie das IOF-XML-Format, z.B. *WinSplits*.

OEScore bietet eine wohldefinierte Schnittstelle zu externen DLLs. Die Export-DLL-Schnittstelle bietet eine einzige Funktion namens ExecuteExportFile. Diese Funktion kann von einem beliebigen Drittanbieter implementiert werden, um jede beliebige zusätzliche Verarbeitung der Exportdatei auszuführen. Falls der Export Teil eines automatischen Ergebnisses ist, dann wird auch die DLL-Funktion automatisch mit jeder Aktualisierung des Berichts ausgeführt.

Mit OEScore wurde eine Demo DLL namens ***ExportSample.DLL*** installiert. Sie finden sie im Unterordner *\Misc* Ihres OEScore-Installationsordners. Sie zeigt die Exportdatei in einem einfachen Dialog an. Für unterschiedliche Aufgaben in verschiedenen Berichten können unterschiedliche DLLs notwendig werden. Deshalb können Sie für jeden Bericht die richtige DLL-Datei spezifisch auswählen.

Interessierte Programmierer finden den Quelltext der Demo-DLL (Delphi 6 Pascal) unter *<Installationsordner>\Misc\ExportSample.dpr*. Dieser ist leicht zu verstehen und die DLL-Definitionen können einfach in eine andere Programmiersprache konvertiert werden, z.B. C++ oder auch C#. Die externe DLL kann in jeder beliebigen Programmiersprache implementiert werden.

Siehe auch

- Berichte
- Dateien hochladen
- Ergebnis-Berichte

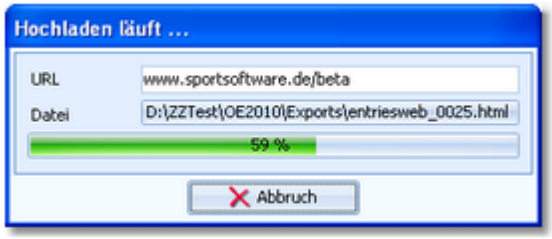
5.2.3.9 Dateien hochladen

Der Dialog wird angezeigt, bevor Dateien ins Internet hochgeladen werden sollen. Er wird aufgerufen vom Publizieren-Dialog oder Export-Dialog, falls dort die *Option zum Hochladen* angekreuzt wurde. Automatische Exports zeigen den Dialog nur beim ersten Mal und nicht mehr bei den nachfolgenden Ausgaben.

Dateien	Zeigt alle Dateien an, die durch die durch Publizieren oder Export des Berichts erzeugt wurden.
Hochladen nach	Geben Sie die URL Ihrer Web Site und das Zielverzeichnis auf diesem Server an.
Login-Information	Für das Einloggen auf diesem Server benötigen Sie einen gültigen Benutzernamen und ein Passwort. Fragen Sie den Eigentümer oder Webmaster der Site nach den richtigen Einstellungen.

Sichere Verbindung: Kreuzen sie diese Option an, falls Ihr Webserver eine sichere Verschlüsselung mit SSL/TLS benötigt.

Nach dem Start mit dem Schalter ***Hochladen*** zeigt der Status-Dialog den Fortschritt an.



Beachte

Das Programm erkennt selbständig, ob bereits eine Internet-Verbindung vom lokalen PC aus oder über das Netzwerk besteht. In diesem Fall wird die bereits offene Verbindung benutzt.

Siehe auch

- Berichte
- Publizieren-Dialog
- Export-Dialog
- EMails verschicken

5.2.3.10 EMails verschicken

Diese Funktionen werden aufgerufen durch den *Menüpunkt EMails verschicken*

, den es in manchen Berichten nach Vereinen gibt. Es öffnet sich ein Untermenü

in dem Sie den Dateityp für den Anhang wählen können.

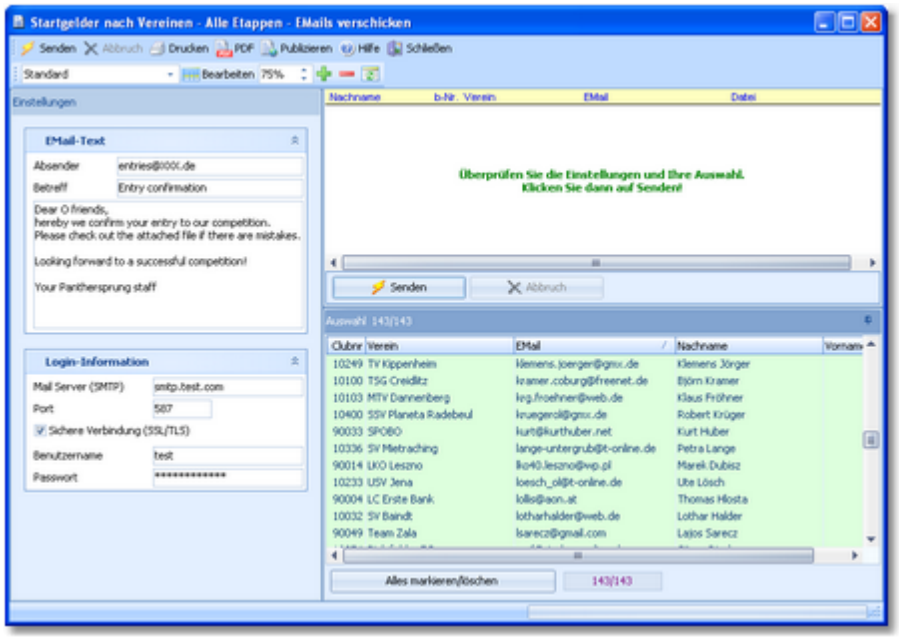
Die bekannteste Anwendung dieser Funktion ist wohl die Meldebestätigung an die Vereine. Siehe die Meldungen Referenz für weitere Details. Eine andere neue Möglichkeit wäre, jedem Verein seine Schnellwertungs-Abschnitte nach dem Wettkampf als PDF-Datei zu schicken. Siehe dazu die Ergebnis-Berichte Referenz.

Definieren Sie zuerst den Dateinamen und andere spezifische Parameter. Als Beispiel wird hier der PDF-Dialog gezeigt. Mit den anderen Dateitypen geht es ähnlich.

Der Bericht wird als PDF-Datei gedruckt bzw. als HTML publiziert mit der Option *Getrennte Dateien*, die für jeden Adressaten eine extra Datei erzeugt. Es ist eine gute Idee, *Eindeutige Dateinamen mit Zeitstempel* anzukreuzen und diese EMail-Anhänge in einen speziell dafür vorgesehenen Ordner speichern zu lassen. Auf diese Weise bekommen Sie eine Art Protokoll über Ihre Arbeit und Sie können eine Datei erneut versenden falls das notwendig würde.

Zusätzlich sollten Sie den Bericht über diese Aktion am gleichen Ort speichern, siehe unten.

Nach dem Erzeugen der Anhänge wird das Berichtsfenster angezeigt.



Überprüfen Sie die Einstellungen links. Normalerweise definieren Sie das beim ersten Mal behalten dies für später bei.

Email-Text	Geben Sie Ihre EMail-Adresse als Absender an. Sie wird bei Bedarf als Antwort-Adresse verwendet. Geben Sie den Betreff und den Text ein wie beim normalen Schreiben von EMails.
Login-Information	Machen Sie die korrekten Eingaben in die Login-Felder. Schauen Sie in Ihren EMail-Client und kopieren Sie diese Einstellungen von dort. Sichere Verbindung: Kreuzen sie diese Option an, falls Ihr Webserver eine sichere Verschlüsselung mit SSL/TLS benötigt. Port: Es gibt verschiedene Standard-Ports, abhängig davon, ob sichere Verbindung oder nicht. Ohne SSL ist dies *Port 25*, mit SSL wird normalerweise *Port 465 oder 587* verwendet.

Überprüfen Sie die Liste der Adressaten rechts.

Klicken Sie auf ***Senden***.

HTML-Dateien werden als Zip-Dateien angehängt und die PDF-Dateien werden unkomprimiert verschickt. Die Aktion wird im Bericht protokolliert. Passen Sie bei Bedarf das Berichtslayout an, z.B. falls die Spalten für die EMail-Adressen oder Dateinamen zu schmal sind.

Vergessen Sie nicht, diesen Bericht zu drucken! Oder publizieren Sie ihn und speichern Sie ihn zusammen mit den Anhängen.

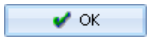
Beachte

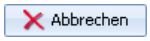
Das Programm erkennt selbständig, ob bereits eine Internet-Verbindung vom lokalen PC aus oder über das Netzwerk besteht. In diesem Fall wird die bereits offene Verbindung benutzt.

Siehe auch

- Berichte
- PDF-Dialog
- Publizieren-Dialog
- Etiketten-PDF-Dialog

5.2.4 Dialoge

Dialoge sind Fenster, die nicht innerhalb des Hauptfensters angeordnet werden können, weil sie modale Fenster sind. Das heisst, es kann nichts anderes getan werden ausser in dem Dialog zu arbeiten, bis er durch ***OK*** 

oder ***Abbrechen*** 

geschlossen wird. Manchmal sind diese Schalter anders benannt, aber ihre Funktion ist ähnlich.

Die Dialoge sind meist selbsterklärend. Zusätzlich ist meist eine Kontext-Hllfe verfügbar. Hier ein Beispiel:

Siehe auch

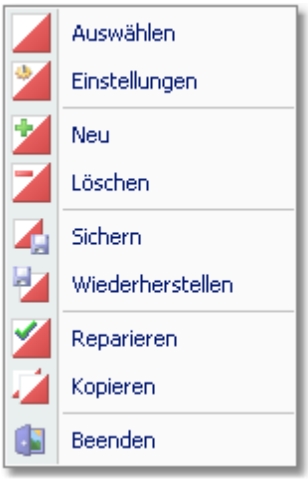
- Auswahltabelle
- Auswahllisten
- Datei-Auswahl

5.3 Wettkampf

Im Unterschied zu früheren Versionen der SportSoftware hat die SportSoftware V11 eine **neue Datenorganisation** implementiert, die dem Standard folgt, den Windows XP, Vista, Win7 und neuere Windows-Versionen definieren. Vom Grundsatz her heisst das, dass die Programm-Einstellungen wie die Berichtslayouts, die Wettkampfdaten und die Archivdaten nicht in Unterordnern des Installationsordners gespeichert werden dürfen (wie das bei der SportSoftware V10 und früher der Fall war). Stattdessen sind seit Windows XP spezielle Benutzer-Ordner dafür vorgesehen. Mit der SportSoftware V11 können Sie vordefinierte Ordner benutzen oder Ihre eigenen definieren.

Falls Sie weitere Informationen zu diesem Thema brauchen, lesen Sie bitte sorgfältig die Programm-Ordner Referenz!

Im Hauptmenüpunkt ***Wettkampf*** finden Sie alle Funktionen zur Wettkampf-Verwaltung.



Beim Start wählt OEScore immer den zuletzt benutzten Wettkampf. Sie können einen anderen Wettkampf auswählen über ***Wettkampf - Auswählen*** oder den Schalter Wettkampf auswählen . Siehe auch die Wettkampf auswählen Referenz für weitere Details.

Zum Anlegen eines neuen Wettkampfes nehmen Sie ***Wettkampf - Neu***. Damit wird der Dialog für die Wettkampf-Einstellungen angezeigt, wo Sie die Kenndaten für den neuen Wettkampf eingeben können. Schauen Sie in die Neuen Wettkampf anlegen Referenz, um mehr darüber zu erfahren.

Um die Wettkampf-Einstellungen später zu ändern, gehen Sie in ***Wettkampf - Einstellungen***. Weitere Details dazu finden Sie in der Wettkampf-Einstellungen Referenz.

Im Laufe der Zeit werden alte Wettkämpfe, gespeicherte Wettkampfstände oder Testdaten die Wettkampfliste unnötig aufblähen. Das Löschen von Wettkämpfen geht mit ***Wettkampf - Löschen***. Siehe die Wettkampf löschen Referenz für weitere Details.

Vergessen Sie nicht die Datensicherung Ihres Wettkampfes nach jeder Sitzung mit OEScore. Regelmäßige Backups während des laufenden Wettkampfes werden auch empfohlen. Das ist die Funktion ***Wettkampf - Sichern***. Mehr Details stehen in der Wettkampf sichern Referenz.

Falls Sie Ihre gut durchdachte Backup-Strategie umgesetzt hatten, haben Sie die Möglichkeit, im Fehlerfall Ihre Wettkampfdaten wiederherzustellen. Benutzen Sie dazu ***Wettkampf - Wiederherstellen***, was detailliert in der Wettkampf wiederherstellen Referenz beschrieben ist.

Aufgrund fehlerhafter Netzwerk-Einstellungen oder anderen Ursachen (man weiß nie, was alles passieren kann...) könnten die Daten inkonsistent werden. Sie können versuchen, das selbst zu reparieren mit ***Wettkampf - Reparieren***. Siehe die Wettkampf reparieren Referenz für weitere Details.

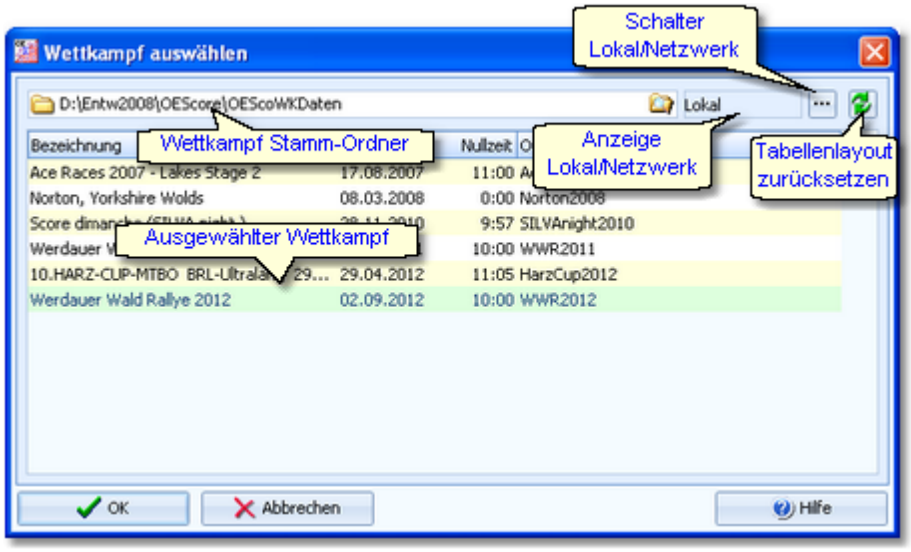
Sie könnten den Wunsch haben, einen Wettkampf zu duplizieren, z.B. als einfache Sicherung. Oder Sie wollen einen Zwischenstand aufheben für später. Oder Sie wollen Teile eines vorherigen Wettkampfes als Ausgangspunkt für einen neuen verwenden. Das alles können Sie erledigen mit ***Wettkampf - Kopieren***. Weitere Details finden Sie in der Wettkampf kopieren Referenz.

Siehe auch

Einen Wettkampf anfangen - Anleitungen

5.3.1 Wettkampf auswählen

Beim Start öffnet OEScore immer den zuletzt benutzten Wettkampf. Sollte OEScore diesen nicht mehr finden, weil z.B. der Ordner für diesen Wettkampf "von aussen" gelöscht oder umbenannt wurde, so wird das gemeldet, und OEScore erscheint ohne aktiven Wettkampf.



Der Auswahldialog zeigt alle relevanten Wettkämpfe an, die im aktuellen Wettkampf-Stammordner gefunden werden. Als relevant gelten alle Wettkämpfe, die dem Programm-Typ und der Programm-Lizenz entsprechen.

Sie können bei Bedarf einen anderen Wettkampf-Stammordner auswählen. Das werden Sie dann tun, wenn Sie in einen Netzwerk-Ordner wechseln, der auf der Festplatte eines anderen Rechners liegt. Weitere Informationen zur Bedienung der Ordner-Auswahl finden Sie in der Ordner-Auswahl Referenz. Mehr über die Programm-Ordner finden Sie in der Programm-Ordner Referenz.

Die Anzeige Lokal/Netzwerk zeigt Ihnen an, ob der Wettkampf-Stammordner (und somit alle Wettkämpfe in der Liste) auf der lokalen Festplatte oder einer im Netzwerk liegt. Mit dem Schalter Lokal/Netzwerk können Sie mit einem einzigen Mausklick zwischen dem zuletzt benutzten lokalen bzw. Netzwerk-Ordner umschalten. Siehe auch unten den Absatz über die Arbeit im Netzwerk.

Sie können das Layout der Liste und ihre Sortierung frei wählen. Am sinnvollsten erscheint die Sortierung nach Datum, was auch die Voreinstellung ist. Klicken Sie auf den Schalter Tabellenlayout zurücksetzen, um genau das zu tun. Weitere Details zur Bedienung der Auswahlliste finden Sie in der Auswahltabelle Referenz.

Um einen Wettkampf zu ***markieren***, klicken Sie auf ihn oder benutzen Sie die Pfeiltasten. Um ihn ***auszuwählen***, *doppelklicken* Sie ihn, drücken die *Eingabetaste* oder klicken auf ***OK***.

Arbeiten im Netzwerk

Aufgrund der neuen Daten-Organisation der V11 unterscheidet sich die Arbeit im Netzwerk von der V10 und früher. Grundsätzlich kann man den Wettkampf-Stammordner ohne jede Einschränkung auf irgendeiner Netzwerk-Platte haben. Nachdem Sie einmal einen Netzwerk-Ordner benutzt hatten, merkt sich OEScore diesen zusätzlich zum lokalen Wettkampf-Stammordner. Das ist die Funktionsweise des Schalters Lokal/Netzwerk.

Natürlich gibt es für die Arbeit im Netzwerk einige Voraussetzungen zu beachten. Lesen Sie bitte sorgfältig das Kapitel Arbeiten im Netzwerk!

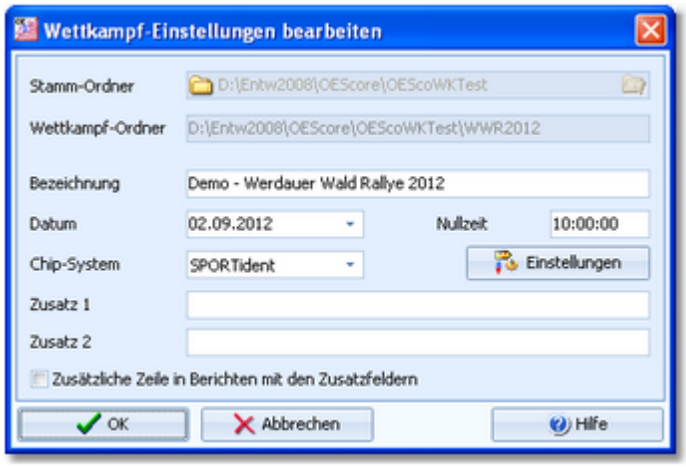
Beachte: Falls Sie mit mehreren eingeschränkten Benutzerkonten arbeiten, dann studieren Sie bitte auch das Kapitel Arbeiten mit eingeschränkten Benutzerrechten.

Siehe auch

- Wettkämpfe verwalten - Anleitungen
- Arbeiten im Netzwerk - Anleitungen
- Arbeiten mit eingeschränkten Benutzerrechten - Anleitungen

5.3.2 Wettkampf-Einstellungen

Das ist der Dialog für die Wettkampf-Einstellungen.



Sie können die Wettkampf-Bezeichnung und das Datum ändern. Das Datumsformat ist in Ihren Windows-Einstellungen definiert. Sie können es direkt eintippen oder den Kalender benutzen.

Geben Sie die Nullzeit im Format *SS:MM:SS* an. Sie können die Sekunden weglassen, das wird automatisch angepasst.

Wählen Sie das Chip-System. Mit dem Schalter *Einstellungen* definieren Sie dieselben für *SportIdent* bzw. *Emit*. Das Wettkampfdatum und die Nullzeit spielen hier eine wichtige Rolle. Weitere Details finden Sie in der SportIdent Einstellungen Referenz und der Emit Einstellungen Referenz.

Wie Sie im Beispiel sehen, ist dort das Wettkampfdatum auch in der Bezeichnung enthalten. Machen Sie das so, falls Sie das Datum auf den gedruckten Berichten haben wollen. Als Alternative können Sie eine zusätzliche Zeile im Seitenkopf der Berichte anzeigen. Es gibt zwei Zusatzfelder, in denen Sie beliebigen Text eingeben können. Falls Sie die Option *Zusätzliche Zeile in Berichten mit den Zusatzfeldern* ankreuzen, wird der Text dort ausgegeben. Zusatz 1 wird links und Zusatz 2 wird rechts in der Zeile ausgedruckt. Entscheiden Sie, welches Layout Ihnen besser zusagt.

Beachte:

Der Schalter für die Chip-System-Einstellungen ist nur sichtbar, falls dieser Dialog über *Wettkampf - Einstellungen* aufgerufen wurde. Bei der Neuanlage eines Wettkampfes wird der Dialog ohne diesen Schalter angezeigt.

Wenn Sie das nächste Mal ein Arbeitsfenster oder diesen Dialog aufrufen, werden Sie aufgefordert:

Tun Sie das ...

Siehe auch

Wettkämpfe verwalten - Anleitungen

SportIdent Einstellungen

Emit Einstellungen

5.3.3 Neuen Wettkampf anlegen

Beim Anlegen eines neuen Wettkampfes wird der Dialog Wettkampf-Einstellungen angezeigt. Lesen Sie weiter in der Wettkampf-Einstellungen Referenz.

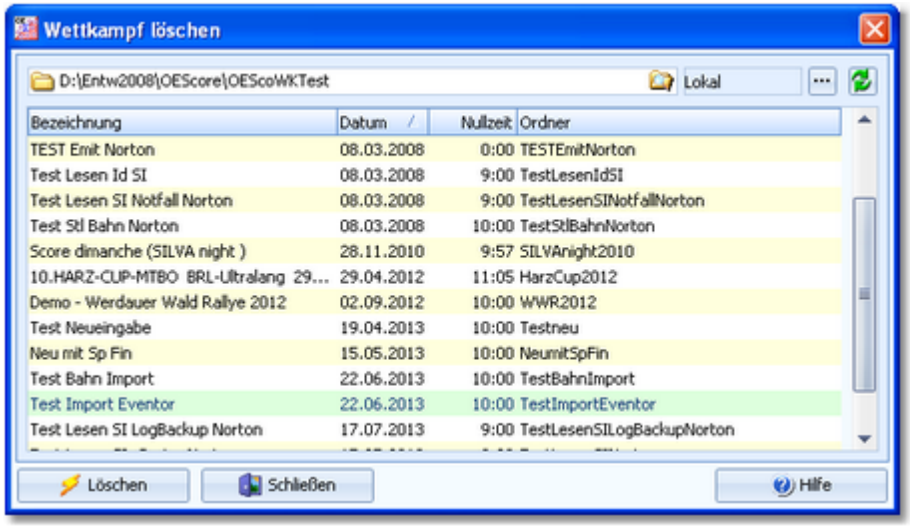
OEScore wählt ihn dann automatisch als den aktuellen Wettkampf aus.

Siehe auch

Wettkämpfe verwalten - Anleitungen

5.3.4 Wettkampf löschen

Im Laufe der Zeit werden alte Wettkämpfe, gespeicherte Wettkampfstände oder Testdaten die Wettkampfliste unnötig aufblähen. Um einen Wettkampf zu löschen, wählen Sie ihn aus der Liste und klicken auf ***Löschen***.



Beachte: Falls Sie mit mehreren eingeschränkten Benutzerkonten arbeiten, dann studieren Sie bitte zuerst das Kapitel Arbeiten mit eingeschränkten Benutzerrechten.

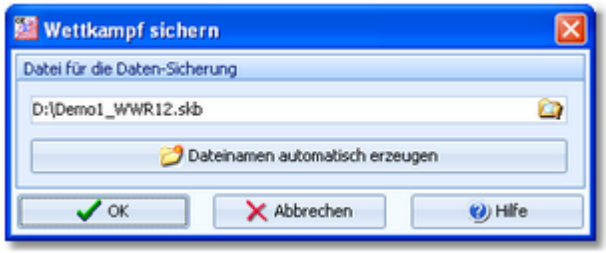
Siehe auch

Wettkämpfe verwalten - Anleitungen

Arbeiten mit eingeschränkten Benutzerrechten - Anleitungen

5.3.5 Wettkampf sichern

Vergessen Sie nicht die Datensicherung nach jeder Sitzung mit OEScore.



Die Funktion speichert den Wettkampf in eine einzige komprimierte Datei des Typs *.skb*.

Wählen Sie den Dateinamen oder geben Sie ihn ein. Für Details zur Benutzung der Dateiauswahl siehe die Datei-Auswahl Referenz. Es wird empfohlen, die Sicherung auf einen USB-Stick oder auf einen anderen Rechner im Netzwerk zu schreiben.

Mit dem Schalter ***Dateinamen automatisch erzeugen*** können Sie einen passenden neuen Dateinamen schnell erzeugen. Diese werden nach dem Schema *<Wettkampf>_Datum_Zeit.skb* benannt. Das ist z.B. sinnvoll für die Sicherung während des Wettkampfes, um schnell identifizierbare Sicherungen zu erhalten. Die Dateien werden gespeichert in den Ordner, der im Eingabefeld steht. **Beachte:** Falls Sie hier einen neuen Ordner eingeben, schließen Sie ihn mit dem Backslash \ ab. Dann wird der Ordner automatisch erzeugt.

Sicherung während des Wettkampfes (wichtig!)

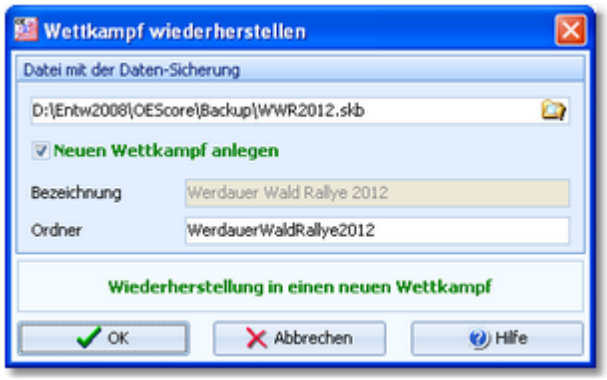
Normalerweise erfordert die Datensicherung exklusiven Zugriff auf die Daten. Dies ist jedoch während des Wettkampfes nur sehr umständlich zu gewährleisten, da alle Benutzer ständig mit offenen Fenstern arbeiten müssen. Ignorieren Sie die Warnungen und sorgen Sie dafür, dass alle Benutzer kurzfristig ihre Arbeit unterbrechen. Dies gilt insbesondere für die PCs, an denen die Chips eingelesen werden, und denen mit der Auswertung bzw. Meldungen beschäftigten.

Siehe auch

Wettkämpfe verwalten - Anleitungen

5.3.6 Wettkampf wiederherstellen

Falls Sie regelmäßig gesichert hatten, können Sie im Falle eines Fehlers Ihre Wettkampfdaten wiederherstellen.



Wählen Sie die richtige Sicherungsdatei. Normalerweise ist sie schon vorgewählt.

Falls Sie Neuen Wettkampf anlegen angekreuzt lassen, dann wird die Sicherung in einen neuen, leeren Wettkampf kopiert. In diesem Fall haben Sie die Möglichkeit, den Ordnernamen zu ändern, der aufgrund der Wettkampfbezeichnung vorgegeben wurde.

Falls Sie die Sicherung **in den aktuellen Wettkampf wiederherstellen** wollen, dann entfernen Sie den Haken bei Neuen Wettkampf anlegen.

Beachte

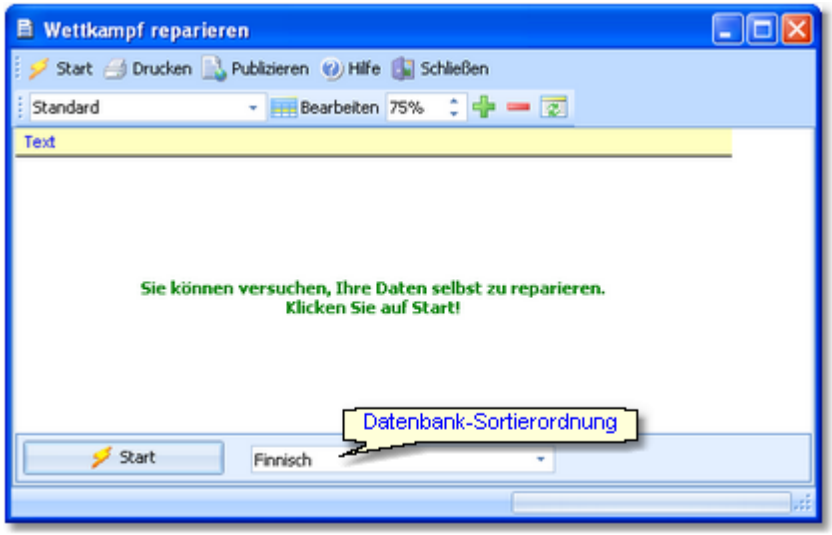
Sie können hier nur Backupdateien wiederherstellen, die für OEScore gültig sind. Falls das ein ungültiges Backup ist oder die Datei nicht existiert, dann steht in der Bezeichnung **Datensicherung: ungültiges Dateiformat**.

Siehe auch

Wettkämpfe verwalten - Anleitungen

5.3.7 Wettkampf reparieren

Aufgrund fehlerhafter Netzwerk-Einstellungen oder anderen Ursachen (man weiß nie, was alles passieren kann...) könnten die Daten inkonsistent werden. Sie können versuchen, das selbst zu reparieren. Oder Sie wollen einfach die Datenbank-Sortierordnung ändern.



Klicken Sie auf ***Start***. Die Daten werden neu aufgebaut. Dabei wird die ausgewählte Datenbank-Sortierordnung verwendet. Gleichzeitig wird die interne Struktur und die Dateigröße optimiert. Falls notwendig, drucken Sie das Protokoll.

Beachte

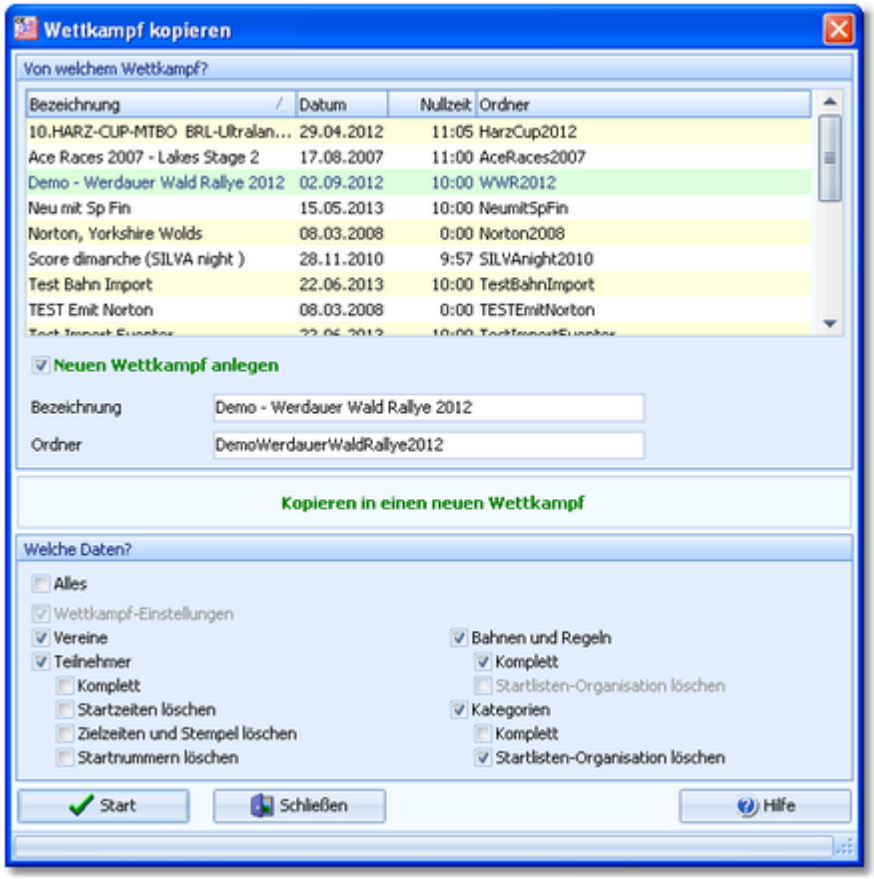
Die Datenbank-Sortierordnung ist unabhängig von der Sprache, in der Sie das Programm betreiben. Sie bestimmt, wie die Textfelder (z.B. Namen) in der Datenbank des Wettkampfes sortiert werden. Beim Neuanlegen eines Wettkampfes wird die Windows-Voreinstellung benutzt. Soweit Ihre Betriebssystem-Konfiguration das erlaubt, können Sie hier auch fremdländische Sortierungen einstellen.
Tatsächlich ist diese Einstellung nur relevant für die Berichte über Meldungen, Startlisten und Ergebnisse, in denen Sie die Teilnehmer innerhalb der Vereine bzw. Kategorien nach Namen sortieren können. Die Sortierung in den Datentabellen benutzt immer Ihre Windows-Voreinstellung, die hier passen sollte.

Siehe auch

Wettkämpfe verwalten - Anleitungen

5.3.8 Wettkampf kopieren

Sie können einen Wettkampf beliebig oft kopieren. Zum Beispiel können Sie damit eine einfache Art der Datensicherung realisieren. Oder Sie möchten sich bestimmte Zwischenstände eines Wettkampfs für den späteren Zugriff aufheben.



Die Liste zeigt alle relevanten Wettkämpfe an, die im aktuellen Wettkampf-Stammordner gefunden werden. Als relevant gelten alle Wettkämpfe, die dem Programm-Typ und der Programm-Lizenz entsprechen.

Wählen Sie hier den Quell-Wettkampf.

Falls Sie Neuen Wettkampf anlegen angekreuzt lassen, dann wird der Quell-Wettkampf in einen neuen, leeren Wettkampf kopiert. In diesem Fall haben Sie die Möglichkeit, die Wettkampfbezeichnung und den Ordnernamen zu ändern, die gemäß des Quell-Wettkampfes vorbelegt wurden. Es ist anzuraten, an dieser Stelle die Bezeichnung zu ändern. Ansonsten werden Sie die gleiche Beschreibung doppelt in der Wettkampfliste haben, weil sie so in den neuen Wettkampf übernommen wird.

Falls Sie den Quell-Wettkampf **in den aktuellen Wettkampf kopieren** wollen, dann entfernen Sie den Haken bei Neuen Wettkampf anlegen.

Mit der Auswahl Alles wird der komplette Quell-Wettkampf kopiert.

Jedoch ist der Hauptzweck dieser Funktion, Teile des Quell-Wettkampfes zu kopieren als Ausgangspunkt für den neuen. Entfernen Sie den Haken bei Alles, um die Detail-Optionen zu aktivieren.

Wettkampf-Einstellungen	Es werden die Einstellungen für das Chip-System und die Nullzeit kopiert.
Vereine	Es wird die Vereinsliste kopiert.
Teilnehmer	Sie können verschiedene Felder beim Kopieren löschen, um damit einen ganz neuen Wettkampf mit denselben Teilnehmern zu beginnen. Möglich sind: Startzeiten, Zielzeiten und Stempel, Startnummern. **Beachte:** Es werden auch automatisch die Kategorien und Vereine mitkopiert. Beim Löschen der Startzeiten werden auch die Zielzeiten und Stempel gelöscht.
Bahnen	Es werden die Bahnen kopiert. Sie können dabei optional die Startlisten-Organisation löschen, falls die Startliste nach Bahnen organisiert war und Sie das im neuen

	Wettkampf neu aufsetzen wollen.
Kategorien	Es werden die Kategorien kopiert. Sie können dabei optional die Startlisten-Organisation löschen, falls Sie das im neuen Wettkampf neu aufsetzen wollen. **Beachte:** Falls Sie die Bahnen nicht mitkopieren, wird auch die Zuordnung Bahnen zu Kategorien gelöscht.

Klicken Sie auf ***Start***, um den Kopiervorgang zu starten.

Siehe auch

Wettkämpfe verwalten - Anleitungen

5.4 Meldungen Übersicht

Der Hauptmenüpunkt ***Meldungen*** bietet alle Funktionen zur Bearbeitung der Meldungen.

Mit ***Meldungen - Bearbeiten*** öffnen Sie das Meldungsfenster. Dieses ist sehr komplex, deshalb wurde die Referenz in mehrere Kapitel aufgeteilt:

- Meldungen (Teilnehmer)
- Kategorien
- Vereine
- Alternative Kategorien
- Einstellungen zur Startgeldabrechnung
- Adress-Dialog

Für die Tagesmeldungen können Sie wählen, ob Sie das normale Meldungsfenster mit der Option Tagesmeldungen benutzen wollen oder das spezielle Fenster für die Tagesmeldungen.

Wenn Sie mit dem Wettkampf anfangen zu arbeiten, können Sie die Kategorien importieren, die vom Web-Meldeportal geliefert werden können.

Sie können die Meldungen importieren, z.B. falls sie von einem Web-Service geliefert werden.

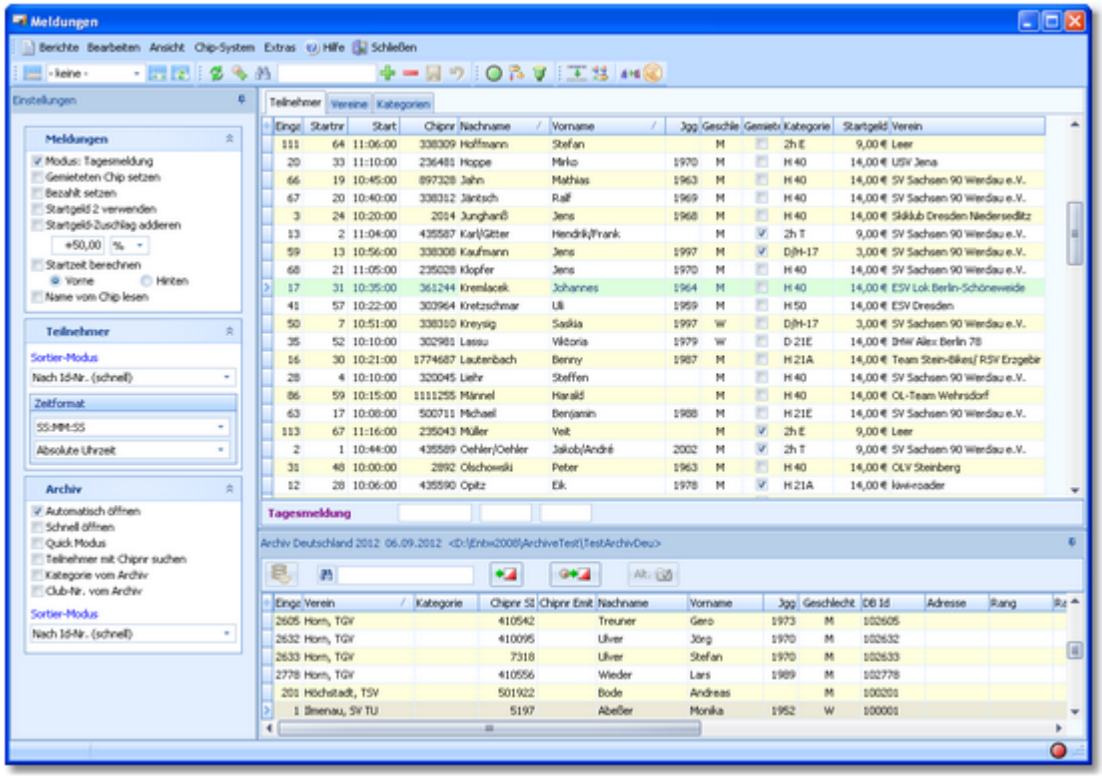
In einigen Ländern (persönlich kenne ich das bisher nur aus Schweden und Finnland) werden die Elite-Kategorien auf eine Maximal-Anzahl Teilnehmer beschränkt. Jeder mit Elite-Qualifikation kann zunächst für die Elite melden. Nach Meldeschluss importiert der Organisator die aktuelle Rangliste und benutzt dann die Funktion Elite-Meldungen verteilen, um die besten in die Elite-Kategorie zu setzen und die restlichen in eine A- oder E2-Kategorie zu verschieben.

Siehe auch

Meldungen bearbeiten - Anleitungen

5.4.1 Meldungen

Das Meldungsfenster hat drei Tabellen, in denen man die Teilnehmer, Vereine und Kategorien bearbeiten kann. Beachten Sie die Reiter über der Datentabelle.



Dieses Kapitel behandelt nur die Teilnehmertabelle des Meldungsfensters. Für Informationen über Vereine und Kategorien siehe die Vereine Referenz bzw. die Kategorien Referenz.

Falls Sie weitere Informationen zur Arbeit in der Datentabelle brauchen, schauen Sie in der Datentabelle Referenz nach.

Das Tabellenlayout anpassen

Sie können das Layout der Tabelle flexibel anpassen: welche Spalten in welcher Reihenfolge und Breite angezeigt werden sollen und wie die Tabelle sortiert sein soll. Details finden Sie in der Datentabelle Referenz.

Im Meldefenster gibt es dazu noch einige vordefinierte Layouts.

Voranmeldungen	Das Layout für Voranmeldungen zeigt nur die Spalten, die für eine Meldungseingabe vor der Startlisten-Auslosung sinnvoll sind.
Nachmeldungen	Im Layout für die Nachmeldungen sehen Sie alle Spalten, die nach der Startlisten-Auslosung notwendig sind, z.B. Startnummer und Startzeit.
Tagesmeldungen	Das Layout für die Tagesmeldungen entspricht dem für die Voranmeldungen, zusätzlich mit Startnummer und Startzeit.

Sie können auch jedes der vordefinierten Layouts nehmen als Ausgangspunkt für eigene Anpassungen.

Die Einstellungen anpassen

Die Leiste mit den Einstellungen hat drei Absätze.

Meldungen

Diese Optionen definieren das Verhalten der Funktion beim Eingeben der Teilnehmer.

Modus: Tagesmeldung	In diesem Modus sehen Sie die Leiste Tagesmeldungen. Für weitere Details siehe den Absatz über Tagesmeldungen weiter unten.
Gemieteten Chip setzen	Falls der Teilnehmer ohne eine Chipnummer eingefügt wird, dann wird

	automatisch Gemietet gesetzt. Später können Sie dann einen Leihchip zuweisen.
Bezahlt setzen	Bezahlt wird automatisch mit jeder neuen Meldung angekreuzt. Das ist sinnvoll für Tagesmeldungen, weil diese kommen, zahlen und laufen.
Startgeld 2 verwenden	Bei den Kategorien kann man einen zweiten Startgeldbetrag definieren. Das wird manchmal benutzt für zwei verschiedene Startgelder für die Direkt-Kategorien. Falls die Option gewählt wird, wird der zweite Startgeldbetrag für neue Meldungen eingetragen.
Startgeld-Zuschlag addieren	Falls Sie für Nachmeldungen einen Startgeldzuschlag erheben, dann können Sie diese Option verwenden. Definieren Sie in der Listbox, ob der Betrag prozentual zum Originalbetrag oder mit einem festen Zuschlag berechnet werden soll. Geben Sie im linken Feld den Wert ein. Sie können auch negative Werte eingeben z.B. für Gutschriften für frühe Meldungen.
Startzeit berechnen	Sie haben die Möglichkeit, eine Startzeit für die neue Meldung zu berechnen. Diese Option kann benutzt werden für Nachmeldungen ausserhalb der Vakantplätze oder für Tagesmeldungen. Sie können definieren, ob die Startzeit vor der ersten oder nach der letzten belegten Startzeit der Kategorie liegen soll. **Beachte:** Die absolute Voraussetzung, dass dies funkioniert, ist, dass Sie eine gültige Startlisten-Organisation für diese Kategorie haben!
Name vom Chip lesen	Mit SportIdent und dem richtigen SICard-Typ haben Sie die Möglichkeit, die Daten des Teilnehmers aus dem Chip zu lesen. Diese Einstellung hat höhere Priorität als das Archiv. Falls Sie die Option ankreuzen, werden Name, Verein, Adresse, Alter und Geschlecht von der SICard gelesen. Das funktioniert nur mit SICard6 und höher . Das Geschlecht wird als Text auf der SICard gespeichert. Deshalb muss der Text dem entsprechen, was Sie in Berichten sehen. Ansonsten wird der Teilnehmer als männlich gespeichert.

Teilnehmer

Sortier-Modus	Sie können den Sortier-Modus für Kategorien und Vereine definieren. Diese können sortiert werden nach ihrer Id (Kategorien- bzw. Clubnummer) oder alphabetisch. Die zweite Option könnte bei großen Wettkämpfen zu langsam sein. Die Sortierung nach Id optimiert die Ladezeit des Fensters.
Zeitformat	Die Zeiten werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.

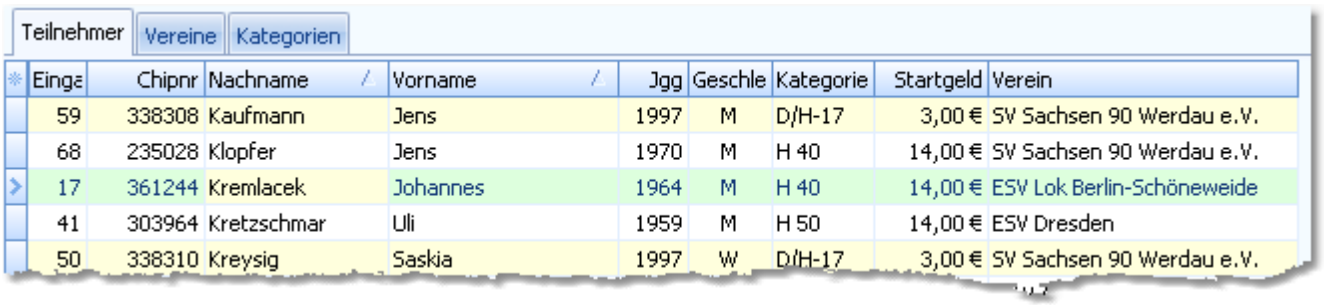
Archiv

Diese Einstellungen bestimmen, wie Meldungen vom Archiv eingefügt werden. Siehe auch den Absatz weiter unten über die Benutzung des Archivs.

Teilnehmer bearbeiten (Meldungen)

Bevor Sie hier anfangen können, müssen Sie die Kategorien definiert haben. Siehe die Kategorien Referenz.

Zeigen Sie die Teilnehmertabelle an
.



Einga	Chipnr	Nachname	Vorname	Jgg	Geschle	Kategorie	Startgeld	Verein
59	338308	Kaufmann	Jens	1997	M	D/H-17	3,00 €	SV Sachsen 90 Werdau e.V.
68	235028	Klopfer	Jens	1970	M	H 40	14,00 €	SV Sachsen 90 Werdau e.V.
17	361244	Kremlacek	Johannes	1964	M	H 40	14,00 €	ESV Lok Berlin-Schöneweide
41	303964	Kretzschmar	Uli	1959	M	H 50	14,00 €	ESV Dresden
50	338310	Kreysig	Saskia	1997	W	D/H-17	3,00 €	SV Sachsen 90 Werdau e.V.

Beachten Sie beim Bearbeiten der Teilnehmer die folgenden Hinweise.

Kategorie	Um eine Kategorie einzugeben, klicken Sie auf den Auswahlschalter und wählen eine aus. Sie können auch die Tastatur benutzen. Beginnen Sie mit dem ersten Buchstaben der Kategorie, um die Kategorienliste aufzuklappen. Experimentieren Sie ein wenig und schauen Sie, was passiert, wenn Sie einfach weiter tippen. Sie können auch die Pfeiltasten zur Navigation in der Liste benutzen und am Schluss die Kategorie mit der ***Eingabetaste*** auswählen. Es gibt eine automatische Verknüpfung zwischen der Teilnehmer- und der Kategorientabelle. Sie können einen Teilnehmer markieren. Falls Sie dann in die Kategorientabelle wechseln, wird die richtige Kategorie vormarkiert. Sie können dann schnell mal was an der Kategorie ändern. Weitere Details finden Sie in der Kategorien Referenz.
Verein	Die Eingabe des Vereins funktioniert genauso wie mit der Kategorie. Einen Unterschied gibt es. Für die Eingabe eines neuen Vereins gibt es den Schalter Neuer Verein im Menü. Es gibt eine automatische Verknüpfung zwischen der Teilnehmer- und der Vereinstabelle. Sie können einen Teilnehmer markieren. Falls Sie dann in die Vereinstabelle wechseln, wird der richtige Verein vormarkiert. Sie können dann schnell mal was an dem Verein ändern. Weitere Details finden Sie in der Vereine Referenz.
Jgg	Geben Sie den Jahrgang komplett vierstellig ein. Das wird ggf. für Berechnungen benötigt. In den Berichten werden nur die letzten beiden Ziffern angezeigt.
Eingabereihenfolge	Dieser Wert kann nicht geändert werden, weil er automatisch berechnet wird. Sie können nach dieser Spalte sortieren, um einfach die Eingabereihenfolge zu erhalten.
Startnummer	Falls diese Spalte im Einfügemodus sichtbar ist, dann wird sie mit der nächsten freien Startnummer vorbelegt.
XStnr, XStnr Text	Falls notwendig, können Sie die Xtra-Startnummern manuell bearbeiten. *Seien Sie damit äußerst vorsichtig*, denn es gibt hier keine Plausibilitätsprüfung. Normalerweise sollten die Xtra-Startnummern nur mit der Startlisten-Auslosung vergeben werden. Weitere Einzelheiten finden Sie in der Startliste erstellen - Kategorien Referenz.
Startzeit(en)	Falls eine Startzeitspalte sichtbar ist, dann muss hier ein Wert eingegeben werden. **Negative Zeiten:** Sie können auch Startzeiten vor der Nullzeit eingeben. Dazu *setzen Sie zuerst das Zeitformat auf relativ zur Nullzeit*. Geben Sie dann eine negative Zeit ein (-...). Dann setzen Sie das *Zeitformat zurück auf absolute Uhrzeit*. Eine Eingabe als absolute Uhrzeit funktioniert hier nicht, weil dann wird angenommen, dass diese Zeit nach der Nullzeit liegt.
Startgeld	Für eine neue Meldung wird das Startgeld mit dem Wert von der Kategorie vorbelegt. Falls das aus irgendeinem Grund für diesen Teilnehmer nicht passt, dann ändern Sie den Wert einfach. Falls Sie später die Kategorie eines Teilnehmers ändern, dann wird das Startgeld neu berechnet.
Bezahlt	Falls Sie Startgeldzahlungen vorab erhalten, können Sie das mit dem Feld Bezahlt verwalten. Benutzen Sie diese Kennung NUR, falls Sie die Startgelder individuell mit den Teilnehmern abrechnen! Wenn Sie die Startgelder vereinsweise abrechnen, so ist es einfacher, das beim Verein einzugeben.
Gemietet	Kreuzen Sie das an, falls der Teilnehmer einen Chip mieten will. Das wird in der Startgeldabrechnung berücksichtigt. **Beachte:** Falls Sie einen Leihchip-Pool im Archiv verwalten (siehe die Archiv-Referenz), und ein solcher Chip im Wettkampf verwendet wird, dann gibt es eine Rückfrage, ob der Haken hier gesetzt werden soll, sofern Sie das nicht schon manuell getan hatten.
AK	Kreuzen Sie das an, falls der Teilnehmer nicht klassiert werden soll.
Block	Bedeutet Startblock. Es ist oft erwünscht, dass Teilnehmer für die Auslosung innerhalb einer Kategorie vorsortiert werden. Kriterien können z.B. die Leistungsstärke (Favoriten am Schluss) oder einfach Startzeitwünsche (frühe oder späte Startzeit) sein. Benutzen Sie dann diese Spalte. Es sind Werte von 1-9999 erlaubt. Je höher der Wert, umso später wird der Teilnehmer starten. Teilnehmer, bei denen Sie das Feld freilassen, werden vor allen anderen mit Block einsortiert. Falls Sie die Startliste nach Zeitblöcken auslosen wollen, entspricht der Block einem Zeitintervall, das Sie bei der Startlisten-Organisation definieren. Üblicherweise weisen Sie

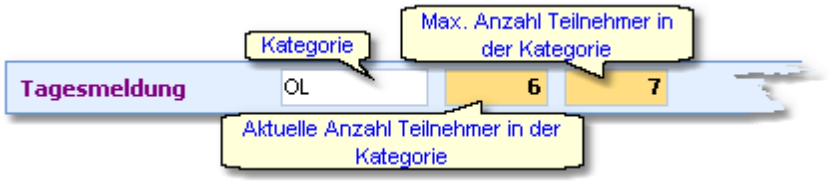
	einem ganzen Verein einen Zeitblock zu. Falls Sie hier für einen einzelnen Teilnehmer Zeitblöcke angeben, so hat dies Vorrang vor der Einstellung für seinen Verein.
Adresse	Die Adresse kann nicht direkt in der Tabelle editiert werden. klicken Sie auf den Schalter , um den Adress-Dialog anzuzeigen. Weitere Details siehe in der Adress-Dialog Referenz.
Melde Id	Externe Melde-Systeme im Internet können ihre eigene Melde-Id liefern, um damit eine eindeutige Identifikation zwischen beiden Systemen zu ermöglichen. Dieses Feld kann durch Import-Dateien gemäß der IOF XML-Spezifikation übertragen werden. Normalerweise sollten Sie diesen Wert nicht ändern.
Melde-Kategorie	Sie benötigen diese Spalte nur, falls Sie Kategorien mit einer Teilnehmerbegrenzung haben, wie z.B. manchmal die Elite-Kategorien. Bei einer neuen Meldung wird die Melde-Kategorie mit der normalen Kategorie vorbelegt. Falls Sie die (normale) Kategorie später ändern, dann bleibt die Melde-Kategorie als Referenz erhalten. Natürlich können Sie auch diese Spalte ganz normal ändern.
Team	Siehe den gesonderten Abschnitt weiter unten.
Extrafelder Num1,2,3 Extrafelder Text1,2,3	Sie können diese Spalten beliebig verwenden. Sie können dafür Ihre eigenen Namen definieren im Dialog Extrafelder.

Tagesmeldungen

Sie können hier auch ***Tages-*** oder ***Direktmeldungen*** eingeben.

Kreuzen Sie die Option *Meldungen - Modus: Tagesmeldung* an. Wählen Sie *Ansicht - Layout: Tagesmeldungen*. Das sieht ähnlich aus wie das Layout für die Voranmeldungen, aber zusätzlich mit Startnummer und Startzeit. Sortieren Sie die Tabelle nach der Eingabereihenfolge. Es gibt noch weitere Optionen, die die Behandlung der Tagesmeldungen betreffen. Schauen Sie nach im Absatz Einstellungen anpassen weiter oben.

In Modus Tagesmeldungen sehen Sie die Leiste Tagesmeldungen:



So können Sie die erlaubte Anzahl Teilnehmer für die Direktkategorien kontrollieren. Falls Sie eine Meldung speichern, die über dem Limit in dieser Kategorie liegt, bekommen Sie eine Warnung.
Es gibt auch eine visuelle Signalisierung, damit Sie leicht bemerken, wann die Anzahl an das Limit kommt. Grün heisst OK, Orange heisst nur noch wenige übrig und **Rot** zeigt an, dass das Limit überschritten wurde.

Beachte:

Falls Sie Direktmeldungen parallel im Netzwerk eingeben, dann passt OEScore die Startnummer automatisch an, falls die vorbelegte Startnummer bereits von einem anderen Operator zugewiesen wurde.

Es gibt auch noch ein ***eigenes Fenster*** für die ***Tagesmeldungen*** ähnlich dem Fenster für die Direktmeldungen in früheren Versionen der SportSoftware. Der Hauptunterschied zu diesem normalen Meldungsfenster hier ist, dass seine Funktion rein auf Tagesmeldungen reduziert ist. Falls Sie Kategorien oder Vereine bearbeiten wollen während der Meldungseingabe, dann wäre dieses normale Meldungsfenster die bessere Wahl.
Einzelheiten finden Sie in der Tagesmeldungen Referenz.

Ausfüllen von Vakantplätzen

Bei vielen Wettkämpfen müssen die freien Plätze für Nachmeldungen vorab mit der Startliste ausgelost werden. Nachmeldungen können nur soweit akzeptiert werden als es freie Plätze für die jeweilige Kategorie gibt. Verglichen mit dem Bearbeiten eines "normalen" Teilnehmers bietet OEScore **eine spezielle Behandlung für Vakantplätze**. Falls Sie die Option Archiv: Teilnehmer mit Chipnr. suchen gesetzt haben, wird der Teilnehmer im Archiv gesucht und seine Daten eingetragen, nachdem Sie die Spalte Chipnr mit *Tab* verlassen hatten. Man kann auch alle anderen Arten zum Einfügen aus dem Archiv verwenden, siehe nächster Abschnitt. Die Kategorie wird nicht verändert, aber das Startgeld wird neu berechnet unter Berücksichtigung der aktuellen *Startgeld-Einstellungen für Nachmeldungen*.

Das Archiv benutzen

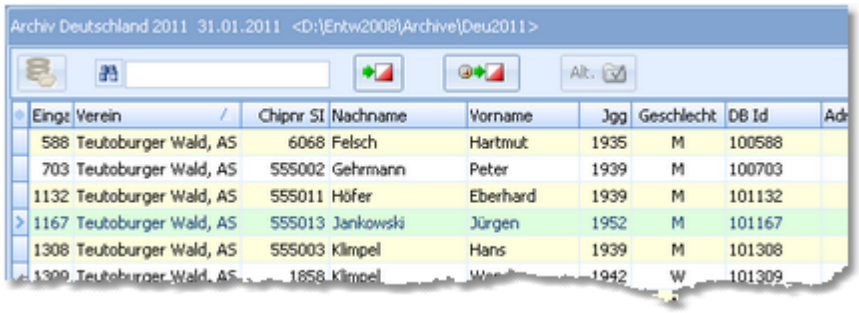
Das Archiv ist normalerweise eine nationale Datenbank, in der alle Läufer eines Landes erfasst sind. Damit kann die Meldungseingabe beschleunigt werden. Denken Sie z.B. an die Chipnummer, die Datenbank-Id und die Adresse, deren manuelle Eingabe sehr zeitraubend und fehleranfällig ist. In vielen Ländern unterhält der OL-Verband eine solche Datenbank, die für die Benutzung mit der SportSoftware bereitgestellt wird. Fragen Sie in Ihrem Verband oder andere SportSoftware-Benutzer in Ihrem Land danach.

Schlagen Sie auch nach, wie man mit OEScore ein Archiv auswählt, erstellt und bearbeitet.

Die Kenndaten des verwendeten Archivs sehen Sie im Reiter Archiv:

Fahren Sie mit der Maus über den Reiter und fixieren Sie das Archiv-Panel mit dem Nagel.

Zunächst werden Sie eine leere Tabelle sehen. Klicken Sie auf den Schalter Archiv öffnen, um genau das zu tun. Sie können die Option *Archiv-Automatisch öffnen* ankreuzen, damit es beim nächsten Mal automatisch geöffnet wird beim Aufrufen des Meldungsfensters.



Hier können Sie den gewünschten Teilnehmer suchen und ihn doppelklicken, damit er in den Wettkampf eingetragen wird. Sie können auch mit den Pfeiltasten navigieren und einen Teilnehmer mit der ***Eingabetaste*** eintragen. Die dritte Möglichkeit ist, den Schalter Teilnehmer übernehmen zu drücken. Tun Sie das mit allen Teilnehmern. Natürlich wird es Teilnehmer geben, die nicht im Archiv sind. Tragen Sie diese einfach manuell ein.

Manchmal ist ein Teilnehmer nicht im Archiv, aber sein Verein (mit anderen Teilnehmern). Sie müssen ihn also manuell eingeben, aber Sie wollen den Verein aus dem Archiv kopieren wegen der Adresse usw. Geben Sie den Teilnehmer manuell ein. Suchen Sie dann im Archiv nach dem Verein und markieren Sie einen Teilnehmer des Vereins. Klicken Sie auf den Schalter Neuen Verein aus dem Archiv einfügen, um das zu tun.

Im Reiter Einstellungen finden Sie den Absatz **Archiv**. Diese Einstellungen bestimmen, was beim Einfügen von Teilnehmern aus dem Archiv passiert.

Automatisch öffnen	Bei größeren Archiven (mehr als 10000 Teilnehmer) dauert es einige Sekunden, bis sich das Fenster öffnet, besonders im Netzwerk. Falls Sie gerade das Archiv nicht benötigen, dann deaktivieren Sie diese Option. In diesem Fall können Sie das Archiv manuell öffnen mit dem Schalter Archiv öffnen.
Schnell öffnen	Mit großen Archiven wie die von Schweden und Finnland dauert das Öffnen zu lang, weil die ganze Datenbank in den Speicher geladen wird. Der Modus Schnell öffnen ist derselbe Modus wie in früheren Versionen der SportSoftware. Es gibt allerdings einige Einschränkungen mit den Möglichkeiten zum Sortieren und Suchen. OEScore wird Sie daran erinnern, die Option zu setzen, falls das Archiv mehr als 20000 Teilnehmer hat. Auch im anderen Fall bekommen Sie eine Meldung: falls das Archiv weniger als 20000 Teilnehmer hat, sollte die Option deaktiviert sein. Natürlich können Sie immer im normalen Modus arbeiten, falls Ihr PC schnell genug ist.
Quick Modus	Im Quick-Modus wird der Teilnehmer automatisch im Wettkampf gespeichert, falls alle Eingaben (Kategorie!) vollständig sind. Sie bleiben dann ständig in der Archiv-Tabelle und

können der Reihe nach alle Teilnehmer in den Wettkampf einfügen.
Falls Sie vorher wissen, dass Sie immer noch Daten zu ergänzen haben (z.B. Startzeit bei Nachmeldungen), dann schalten Sie den Quick-Modus aus.

Teilnehmer mit Chipnr. suchen
: Sie können den Chip des Teilnehmers einlesen oder die Chipnummer manuell eingeben und danach mit *Tab* in die nächste Spalte springen. Es werden dann seine Daten vom Archiv kopiert. Diese Option wirkt nur bei Neueingaben und beim Ausfüllen von Vakantplätzen.

Kategorie vom Archiv
: Diese Option bestimmt, wie die Kategorie eines Teilnehmers berechnet wird. Falls angekreuzt, wird die Kategoriennummer vom Archiv in den Wettkampf kopiert. Im anderen Fall wird die Kategorie aus dem Alter und Geschlecht berechnet. Beide Methoden erfordern unterschiedliche Voraussetzungen.

Voraussetzungen, damit die Kategorie aus dem Archiv kopiert werden kann

Sie müssen im Archiv alle Teilnehmer mit Kategorien definiert haben. Zusätzlich müssen Sie die Kategorientabelle aus dem Archiv in den Wettkampf kopiert haben. Für eine neue Meldung wird einfach die Kategoriennummer vom Archiv in den Wettkampf übernommen. Falls Sie nicht alle Kategorien aus dem Archiv im Wettkampf verwenden, dann benutzen Sie die Alternativen Kategorien.

Voraussetzungen für die Berechnung der Kategorie

Im Archiv müssen für jeden Teilnehmer Jahrgang und Geschlecht angegeben sein. Bei den Kategorien im Wettkampf müssen Sie das Alter und das Geschlecht auch definiert haben. Der Algorithmus untersucht zuerst die Kategorien mit Alter bis (Jugendkategorien). Falls nötig, werden im zweiten Schritt die Senioren-Kategorien gemäß dem Alter von untersucht.

Club-Nr. vom Archiv
: Neue Vereine werden beim Einfügen von Teilnehmern aus dem Archiv automatisch im Wettkampf erzeugt, falls noch nicht vorhanden. Die Option Club-Nr. vom Archiv bestimmt, wie die Clubnummern behandelt werden.

Per Voreinstellung ist diese Option nicht ausgewählt. Das heisst, jeder neue Verein bekommt die nächste freie Clubnummer im Wettkampf. Es kann aber erwünscht sein, dass die Vereine im Wettkampf die gleiche Clubnummer wie im Archiv haben sollen. Markieren Sie dann diese Option. Jeder Verein, der aus dem Archiv in den Wettkampf eingefügt wird, behält dann seine Clubnummer.

Vereine, die nicht aus dem Archiv stammen und neu eingefügt werden, erhalten Clubnummern ab 90000.

Sortier-Modus
: Sie können den Sortier-Modus für Kategorien und Vereine definieren. Diese können sortiert werden nach ihrer Id (Kategorien- bzw. Clubnummer) oder alphabetisch. Die zweite Option könnte bei großen Archiven zu langsam sein. Die Sortierung nach Id optimiert die Ladezeit des Fensters.

Startgebühren

Die Startgelder pro Kategorie können Sie in der Kategorientabelle eingeben. Wenn Sie einen neuen Teilnehmer eingeben, dann wird sein individuelles Startgeld mit dem Wert von der Kategorie vorbelegt. Falls Sie Startgeld 2 verwenden angekreuzt haben, dann wird die zweite Startgebühr der Kategorie eingesetzt. Falls das aus irgendeinem Grund für diesen Teilnehmer nicht passt, dann ändern Sie den Wert einfach.

Es gibt auch einige Gebühren, die für den Verein eingegeben werden, wie z.B. Chip-Leihgebühren, Übernachtung, Frühstück, etc. Diese Sondergebühren können Sie definieren über den Schalter oder ***Extras - Startgeld-Einstellungen***, was den Dialog für die Einstellungen zur Startgeldabrechnung aufruft. In der Vereinstabelle können Sie eingeben, wieviel Einheiten für eine bestimmte Sondergebühr der jeweilige Verein bestellt hat.

Siehe auch die Referenzen zu Kategorien und Vereinen.

Währungssymbol
OEScore verwendet das Währungssymbol aus Ihren Windows-Einstellungen. Um es zu ändern, gehen Sie in *Systemsteuerung-Ländereinstellungen*. Dort können Sie auch das Layout für Geldbeträge definieren, ob das Symbol vor oder nach dem Wert stehen soll.

Mannschaften

Lesen Sie zuerst die aufgabenbasierte Beschreibung der Verarbeitung von Mannschaften. Beachten Sie insbesondere, was dort erklärt ist über den Chip, der für die Mannschaft gewertet wird.

Zeigen Sie die Spalte Mannschaft an. Zur Vereinfachung der Eingabe und für eine bessere Übersicht schieben Sie sie in die Nähe der Spalten Nachname/Vorname.
Grundsätzlich wird bei der Zuordnung zu einer Mannschaft ein Teilnehmer als der Mannschaftsführer definiert und *alle Teammitglieder* (einschließlich ihm selbst) *werden ihm zugeordnet*. Das geschieht mit der Listbox der Spalte Mannschaft. *Eine Mannschaft kann nur aus Teilnehmern des gleichen Vereins und der gleichen Kategorie gebildet werden.* Falls Sie gemischte Teams haben, dann müssen Sie zusätzliche passende Vereine definieren.

Bei der ***Neueingabe*** von Meldungen gehen Sie wie folgt vor.
Geben Sie zuerst den Mannschaftsführer ein und ordnen Sie ihn keiner Mannschaft zu. Der Chip des Mannschaftsführers wird gewertet, deshalb geben Sie unbedingt seine Chipnummer ein. Geben Sie dann das zweite Mitglied der Mannschaft ein. Klappen Sie die Mannschafts-Listbox auf. Diese enthält alle Teilnehmer des gleichen Vereins und der gleichen Kategorie, die noch nicht einer Mannschaft als (Normal-) Mitglied zugeordnet wurden. Bereits definierte Mannschaftsführer sind somit enthalten.

Wählen Sie den richtigen Teilnehmer aus. Beim Speichern der Meldung wird der Mannschaftsführer automatisch seiner eigenen Mannschaft zugeordnet, falls das noch nicht der Fall war. Natürlich kann man auch zuerst die Meldungen wie üblich eingeben und danach die Mannschaften bilden.

Zum ***Auslösen eines Mitglieds*** aus einer Mannschaft löschen Sie einfach das Feld.

Um eine ***Mannschaft komplett aufzulösen***, löschen Sie das Feld beim Mannschaftsführer (wo sein eigener Name steht). Das löscht die Mannschaft auch bei allen anderen Mitgliedern.

Falls die ***Kategorie oder der Verein eines Teammitglieds geändert*** wird, dann wird er aus der Mannschaft gelöst. Falls er ein Mannschaftsführer ist, dann wird die gesamte Mannschaft aufgelöst.

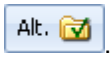
Beachte: die Listbox für den Mannschaftsführer funktioniert genau so, wie Sie das von Kategorien und Vereinen gewohnt sind. Beginnen Sie zu tippen und die Liste wird schnell auf den richtigen Teilnehmer reduziert.

In den ***Meldungs-Berichten*** werden alle Teilnehmer einzeln aufgeführt. Zeigen Sie die Spalte Mannschaft an, falls Sie das publizieren wollen.

Alternative Kategorien

Falls Sie Kategorie vom Archiv angekreuzt haben, dann sehen Sie einen zusätzlichen Tabellenreiter:

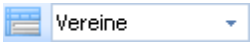
.

Klicken Sie im Archiv-Panel auf den Schalter Alternative Kategorien bereinigen 

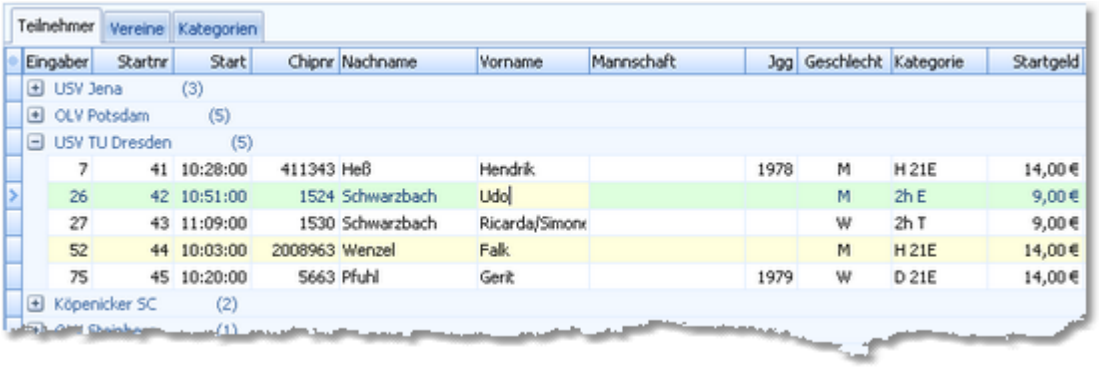
. Das füllt die Tabelle der Alternativen Kategorien mit den Kategorien des Archivs. Dann können Sie Archiv-Kategorien suchen, die nicht im Wettkampf sind und ihnen eine Wettkampf-Kategorie zuordnen.

Natürlich können Sie diese Tabelle auch benutzen, falls Sie komplett andere Kategorien im Wettkampf benutzen! Die Archiv-Kategorien, die auch im Wettkampf benutzt werden, können in dieser Tabelle leer bleiben.

Gruppieren

Sie können das Feature Gruppieren verwenden, um eine bessere Übersicht zu bekommen. Sie können nach Kategorien oder Vereinen gruppieren: 

Das ändert die Tabellenanzeige:



Sie können jetzt einen Verein aufklappen, auf den Sie sich konzentrieren wollen. Unabhängig von der Sortierung der Vereine können Sie auch die Teilnehmer beliebig sortieren. Das Gruppieren nach Kategorien funktioniert genauso.

Siehe auch die Arbeitsfenster Referenz.

Spezielle Funktionen

Chipnummer vom Chip lesen

Sie können den Chip mit einem Lesegerät lesen und so die Chipnummer automatisch eintragen lassen. Bei einer vorhandenen Melldung überschreibt das die Chipnummer. Für eine neue Meldung können Sie OEScore den Teilnehmer mit der Chipnummer im Archiv suchen lassen und ihn in den Wettkampf eintragen. Siehe den Absatz oben über die Benutzung des Archivs.

Beachte: Im Archiv hat die Kennung Gemietet eine andere Bedeutung als in den Wettkampfdaten. Im Archiv wird es benutzt zur Verwaltung eines Chip-Pools, die auf Wettkämpfen verliehen werden können. Falls ein solcher Chip hier gefunden wird, dann wird nur die Chipnummer aus dem Archiv eingetragen. Sie müssen dann den Namen des Teilnehmers selber eintragen. Logischerweise wird er auch im Wettkampf auf Gemietet gesetzt.

Die Funktionen für die Handhabung des Chip-System-Geräts finden Sie im Menüpunkt ***Chip-System*** und in der Toolbar Chip-System. Siehe auch die Handhabung der Chip-System Geräte Referenz.

Daten des Teilnehmers vom Chip lesen

Siehe den Absatz Einstellungen oben.

Nächster Teilnehmer ohne Chip

Die Funktion gibt es im Menü ***Bearbeiten***, oder Sie nehmen den Schalter oder das Tastenkürzel ***F12***. Es wird der nächste Teilnehmer ohne Chip markiert. Sie können diese Funktion zusammen mit dem Einlesen der Chipnummer vom Chip verwenden. Dies ist hilfreich, falls Sie zu vermietende Chips vorab zuordnen wollen.

Teilnehmer auf einen Vakantplatz zurücksetzen

Die Funktion gibt es im Menü ***Bearbeiten***, oder Sie nehmen den Schalter .
Verwenden Sie diese Funktion, falls Sie nach der Startlisten-Auslosung einen Teilnehmer in eine andere Kategorie setzen wollen. Falls Sie eine Startliste ausgelost haben, die fest definierten Wettkampfregeln entsprechen muss, dann können Sie hier nicht einfach die Kategorie ändern. Stattdessen muss der Teilnehmer auf einen freien Vakantplatz in der neuen Kategorie gesetzt werden und sein alter Startplatz in der falschen Kategorie muss auf Vakant zurückgesetzt werden. Diese Funktion ermöglicht den zweiten Schritt mit einem einzigen Mausklick.

Kategorien zusammenlegen

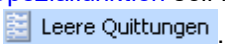
Die Funktion gibt es im Menü ***Extras*** oder Sie nehmen den Schalter . Sie haben die Möglichkeit, alle Teilnehmer einer Kategorie in eine andere zu verschieben. Dies ist ggf. notwendig, falls z.B. für Meisterschaften eine bestimmte Mindestanzahl Teilnehmer pro Kategorie erforderlich ist.

EMails verschicken

Zeigen Sie einen Bericht an über Meldungen oder Startgelder nach Vereinen. Im Menü des Berichts finden Sie dann den Schalter EMails verschicken

. Klicken Sie darauf, um jedem Verein seine Meldeliste als Bestätigung zu schicken. Dafür muss bei der Vereinsadresse eine EMail-Adresse eingetragen sein. Weitere Details siehe in der EMails verschicken Referenz.

Berichte

Das Meldungsfenster stellt eine Reihe von Berichten bereit. Die Titel sollten selbsterklärend sein.
Eine Spezialfunktion soll hier erwähnt werden. In den Startgeld-Berichten sehen Sie einen zusätzlichen Schalter im Menü 

. Drucken Sie damit leere Quittungen, die Sie am Wettkampftag für die Tagesmeldungen verwenden können.
In den Berichten gibt es einige spezielle Optionen. Es werden hier nur diejenigen erklärt, die die Berichte über Meldungen und Startgelder betreffen. Die Berichte über Kategorien bzw. Vereine werden in den Referenzen zu Kategorien bzw. Vereine erläutert.

Zeitformat	Die Zeiten im Bericht werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.
Namen	Die Namen im Bericht werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.
Teilnehmer sortiert nach	Das gibt es in Berichten nach Vereinen und Kategorien. Innerhalb einer Kategorie/ eines Vereins werden die Teilnehmer nach dem ausgewählten Feld sortiert.
Nur gemietete Chips	Reduziert den Meldungsbericht auf die Teilnehmer ohne Chip.
Schnellauswahl: Typ 1 oder Typ 2	Für Kategorien-Berichte. Man kann damit alle Kategorien mit den gewünschten Kategorientypen auswählen. Für weitere Informationen über Kategorientypen siehe die Kategorien Referenz.
Schnellauswahl: Nur Adressen	Für Berichte nach Teilnehmern (einzeln). Mit einem einzigen Mausklick kann man alle Teilnehmer auswählen, die eine Adresse haben. Beachten Sie, dass man die Auswahltabelle (und damit den Bericht) auch nach PLZ und Ort sortieren kann

Etiketten-Layouts Die Berichte Meldungen nach ... verwenden einen Etiketten-Pool. Das bedeutet z.B., falls Sie ein Layout im Bericht Meldungen nach Kategorien ändern, dann wird das auch in den anderen Meldeberichten vewendet.

Für allgemeine Informationen über Berichte, siehe die Berichte Referenz.

Exports

CSV-Export

Die meisten Berichte können in das CSV-Format exportiert werden. Die Datensatz-Struktur wird in einer speziellen Kopfzeile (Formatzeile) am Anfang der Datei angegeben. Diese Datei hat die gleiche Struktur wie die Datei für den Import in den Wettkampf. Somit ist es möglich, den Wettkampf beliebig oft zu exportieren und wieder zu importieren.

Der Import der Meldungen benötigt das gleiche Format.

Beachte: Das CSV-Format wurde geändert von V.10.x nach V.11.0!!

XML-Export

Der Bericht über die Meldungen kann auch nach dem IOF-Standard, Dokumenttyp EntryList, exportiert werden. Sie können wählen zwischen XML V2 und V3. Falls möglich, ist das neuere Format zu bevorzugen. Bei XML V2 ist der Export nur erlaubt beim Bericht sortiert nach Vereinen, weil dieses IOF-Dokument die Sortierung nach Vereinen vorschreibt. XML V3 ist möglich für alle Sortierungen.

Dieses Format wird auch vom Import der Meldungen unterstützt.

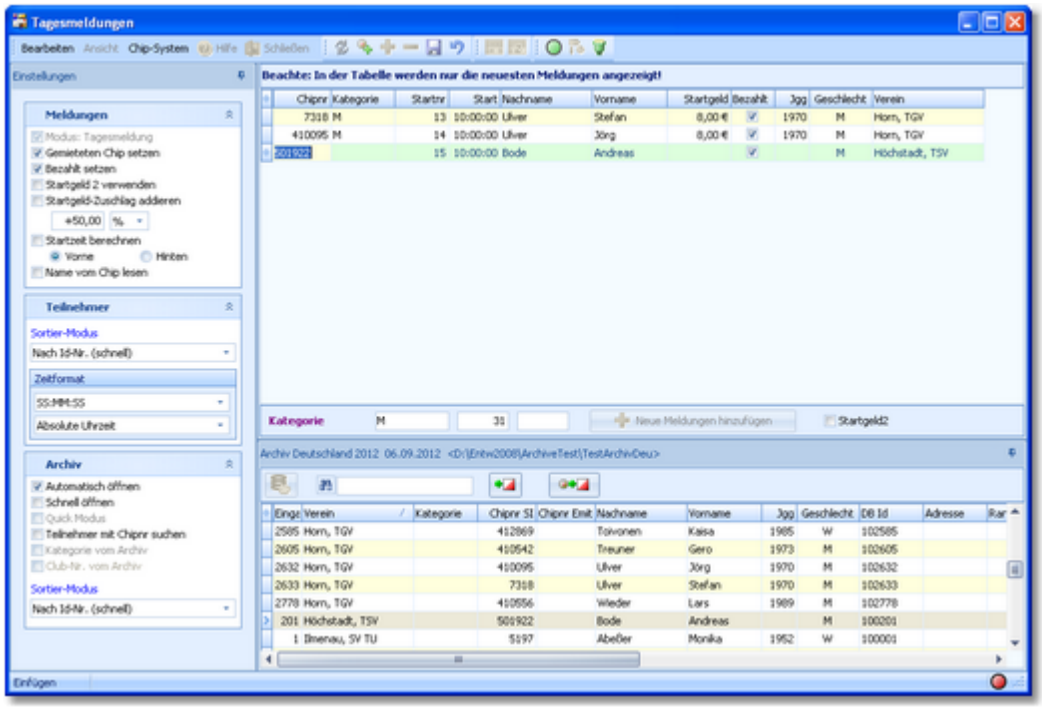
Siehe die Export Referenz für weitere Details.

Siehe auch

- Meldungen bearbeiten - Anleitungen
- Tagesmeldungen
- Meldungen importieren

5.4.2 Tagesmeldungen

Obwohl der Modus Tagesmeldungen im normalen Meldungsfenster ähnlich funktioniert, gibt es hier noch ein eigenes Fenster mit der gleichen Aufgabe. Es soll gerade am Wettkampftag die Arbeit so einfach und sicher wie möglich machen.



Dieses Fenster funktioniert fast identisch zum normalen Meldungsfenster und sein Erscheinungsbild ist auch fast das gleiche. Falls Sie noch nicht mit den Meldungen vertraut sind, dann lesen Sie zuerst sehr aufmerksam die Meldungen Referenz, bevor Sie hier weitermachen. Der nächste Absatz beschreibt nur die Unterschiede.

Falls Sie weitere Informationen zur Arbeit in der Datentabelle brauchen, schauen Sie in der Datentabelle Referenz nach.

Spezielle Eigenschaften - Unterschiede zum normalen Meldungsfenster

Im Vergleich zum normalen Meldefenster hat dieses Fenster Tagesmeldungen ein reduziertes Layout und es wurde auf die Anfordeungen der Tagesmeldungen hin optimiert. Sie haben auch eine bessere Übersicht, weil die Tabelle zeigt nur die neuesten Meldungen.

Nur Teilnehmertabelle — Es wird nur die Teilnehmertabelle angezeigt und keine, in der Sie Kategorien oder

	Vereine bearbeiten können.
Nur die neuesten Meldungen	Die Tabelle zeigt nur die letzten Meldungen, beginnend mit der Zeit, als Sie das Fenster öffneten. Am Anfang ist sie daher leer. **Beachte:** falls Sie mit mehreren Clients im Netzwerk arbeiten, dann zeigt die Tabelle auch die Eingaben der anderen Clients. Das wird normalerweise nach jedem Speichern einer neuen Meldung aktualisiert.
Einfügemodus als Voreinstellung	Als Staandard beginnt das Fenster im Einfügemodus. Geben Sie eine Meldung nach der anderen ein. Falls Sie eine vorherige Eingabe ändern oder löschen wollen, dann beenden Sie den Einfügemodus und editieren in der Tabelle wie gewohnt. Zur Sicherheit müssen Sie die Änderungen hier explizit bestätigen.
Nur sortiert nach Eingabereihenfolge	Für eine bessere Übersicht sind die Meldungen in der Tabelle nach der Eingabereihenfolge sortiert. Sie können das nicht ändern.
Nur die benötigten Funktionen	Alle unnötigen Funktionen aus dem normalen Meldefenster sind nicht enthalten, z.B. Berichte oder die Gruppieren-Funktion.
Startgelder individuell umschalten	Zunächst wird das Startgeld belegt mit dem Startgeld 1 oder 2 der Kategorie, gemäß der Einstellung links. Sie haben jetzt die Möglichkeit, individuell für diese Meldung auf den jeweils anderen Betrag umzuschalten, indem Sie auf das Feld Startgeld2 klicken. Das funktioniert nur im Einfügemodus.
Geschützte Einstellungen	Einige Einstellungen sind schreibgeschützt gegen unbeabsichtigte Änderungen und andere werden passend gesetzt. Das betrifft *Modus Tagesmeldung*, *Quick-Modus*, *Kategorie vom Archiv* und *Club-Nr. vom Archiv*.

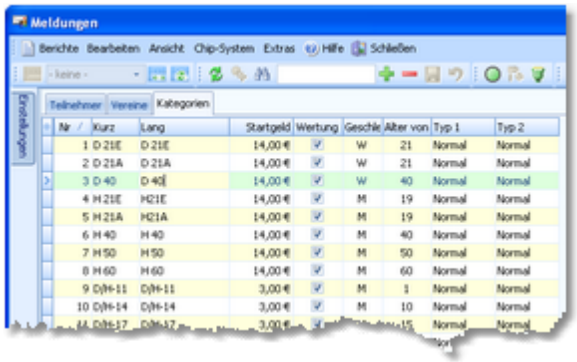
Beachte:
Falls Sie Direktmeldungen parallel im Netzwerk eingeben, dann passt OEScore die Startnummer automatisch an, falls die vorbelegte Startnummer bereits von einem anderen Operator zugewiesen wurde.

Siehe auch

- Meldungen bearbeiten - Anleitungen
- Meldungen

5.4.3 Kategorien

Das Meldungsfenster hat drei Tabellen, in denen man die Teilnehmer, Vereine und Kategorien bearbeiten kann. Beachten Sie die Reiter über der Datentabelle.



Dieses Kapitel behandelt nur die Kategorientabelle des Meldungsfensters. Für Informationen über Vereine und Teilnehmer siehe die Vereine Referenz bzw. die Meldungen Referenz.

Falls Sie weitere Informationen zur Arbeit in der Datentabelle brauchen, schauen Sie in der Datentabelle Referenz nach.

Die Vorlage aus dem Archiv laden

Falls Sie mit dem Archiv arbeiten, dann gibt es dort vielleicht schon eine passende Kategorientabelle als Vorlage für

Ihren Wettkampf, die von Ihrem Verband zur Verfügung gestellt wurde. Kopieren Sie dann diese Kategorientabelle vom Archiv in den Wettkampf und benutzen Sie das als Ausgangspunkt. Für weitere Details siehe die Kategorien in den Wettkampf kopieren Referenz.

Kategorien bearbeiten

Bevor Sie Meldungen eingeben können, müssen Sie die Kategorien definieren. Klicken Sie auf den Reiter Kategorien, um die Kategorientabelle anzuzeigen. Geben Sie sie einfach so ein, wie sie in Ihrer Wettkampf-Ausschreibung stehen.

Nr	Kurz	Lang	Startgeld	Wertung	Geschle	Alter von
1	D 21E	D 21E	14,00 €	☑	W	21
2	D 21A	D 21A	14,00 €	☑	W	21
3	D 40	D 40	14,00 €	☑	W	40
4	H 21E	H21E	14,00 €	☑	M	19
5	H 21A	H21A	14,00 €	☑	M	19

Beachten Sie beim Bearbeiten der Kategorien die folgenden Hinweise.

Nr

Die Kategorien-Nummer ist eine eindeutige Nummer, die die Kategorie identifiziert. Bei der Neueingabe wird das Feld automatisch mit der nächsten freien Nummer belegt. Falls Sie allerdings etwas Flexibilität wünschen für spätere Ergänzungen, dann nehmen Sie besser Kategoriennummern in Schritten von 10. Schauen Sie sich die Demo-Wettkämpfe an, um ein Gefühl zu bekommen für passende Kategorien Lang- und Kurzbezeichnungen, sowie für Kategoriennummern.

Jede Kategoriennummer darf nur einmal vorkommen. Neben der Kategorienbezeichnung können Listen (z.B. Start- und Ergebnislisten) auch nach dieser Nummer sortiert sein. Wählen Sie deshalb unter diesem Gesichtspunkt die Reihenfolge der Kategorien.

Kurz, Lang

Die Kurzbezeichnung ist eine eindeutige (möglichst kurze) Bezeichnung der Kategorie für eine schnelle Eingabe der Meldungen. Das Eintippen von zwei oder drei Zeichen ohne Leerstellen ist sehr schnell und beschleunigt auch die Auswahl aus der automatischen Liste. Die Langbezeichnung sollte aussagekräftig und länger sein und sie kann Leerzeichen enthalten. Beide Bezeichnungen können nach Bedarf in den Berichten verwendet werden. In manchen Berichten ist die Kurzbezeichnung aus Platzgründen voreingestellt. Verwenden Sie für die Kurzbezeichnung Großbuchstaben, damit das auf den Berichten vernünftig aussieht.

Startgeld

Das Startgeld wird für die Vorbelegung bei der Eingabe der Meldungen verwendet. Eine Änderung dieses Betrags wirkt sich nur auf nachfolgende Meldungen aus. Stellen Sie deshalb sicher, dass die korrekten Startgelder vor der ersten Meldung definiert sind!

Währungssymbol

OEScore verwendet das Währungssymbol aus Ihren Windows-Einstellungen. Um es zu ändern, gehen Sie in *Systemsteuerung-Ländereinstellungen*. Dort können Sie auch das Layout für Geldbeträge definieren, ob das Symbol vor oder nach dem Wert stehen soll.

Startgeld 2

Für besondere Zwecke können Sie noch einen zweiten Startgeldbetrag definieren. Die Bezeichnung für dieses Feld kann über die Extrafelder geändert werden. Siehe auch die Meldungen Referenz und die Tagesmeldungen Referenz, wie man diesen Wert nutzen kann.

Geschlecht, Alter von, Alter bis

Machen Sie Angaben in die Spalten Geschlecht, Alter von und/oder Alter bis, falls Sie für Teilnehmer, die aus dem Archiv übernommen werden, die vermutliche Kategorie berechnen lassen wollen. Es reicht, wenn Sie für Jugendkategorien nur das Alter bis und für Seniorenkategorien nur das Alter von eingeben. Siehe auch die Meldungen Referenz.

Typ 1, Typ 2

Sie können eine Kategorie zwei unterschiedlichen Kategorientypen zuordnen. Die Kategorientypen eröffnen Ihnen weitere Selektionsmöglichkeiten für Start- und Ergebnislisten. Um einen Kategorientyp zu ändern, klicken Sie auf den Auswahlschalter und wählen einen aus. Sie können auch die Tastatur benutzen. Beginnen Sie mit dem ersten Buchstaben des Kategorientyps, um die Typenliste aufzuklappen. Experimentieren Sie ein wenig und schauen

	Sie, was passiert, wenn Sie einfach weiter tippen. Sie können auch die Pfeiltasten zur Navigation in der Liste benutzen und am Schluss den Kategorientyp mit der ***Eingabetaste*** auswählen. Sie können die Namen für die Kategorientypen im Dialog Extrafelder ändern.
Wertung	Die Spalte ist per Voreinstellung angekreuzt. Das bedeutet, dass in den Ergebnissen für diese Kategorie Punkte und Plätze ausgewiesen werden. Falls Sie den Haken entfernen, dann wird die Kategorie werden nicht nach Punkten und Plätzen klassiert. Stattdessen gibt es nur einen Kommentar, dass die Teilnehmer ihre Bahn korrekt absolviert haben.
Max. Teilnehmer	Manchmal haben Sie für bestimmte Kategorien eine Teilnehmerbeschränkung. Sie können das bei den Tagesmeldungen verwenden. Der hier eingetragene Wert kann z.B. die Anzahl Karten sein, die Sie für eine Direktkategorie vorbereitet haben. Damit können Sie das bei der Eingabe kontrollieren und evtl. den Teilnehmer in eine andere Kategorie setzen, falls keine Karten mehr übrig sind. Sie können das auch für Elite-Kategorien benutzen. Sie können den Wert verwenden, um überzählige Teilnehmer in eine tiefere A-Kategorie zu verschieben. Siehe dazu auch die Elite-Meldungen verteilen Referenz.
Text	Sie können einen Text definieren, der bei den Start- und Ergebnislisten mit ausgegeben wird. Das können spezifische Hinweise für jede Kategorie sein.

Beachte: Falls Sie das ***Emit Stempelsystem*** benutzen, überprüfen Sie ggf. die Einstellung *Startstempel* für alle neuen Kategorien! Mehr Details siehe die Emit Einstellungen Referenz.

Exports

CSV-Export

Der Bericht kann in das CSV-Format exportiert werden. Die Datensatz-Struktur wird in einer speziellen Kopfzeile (Formatzeile) am Anfang der Datei angegeben. Diese Datei hat die gleiche Struktur wie die Datei für den Import in den Wettkampf. Somit ist es möglich, die Kategorien beliebig oft zu exportieren und wieder zu importieren.

Beachte: Das CSV-Format wurde geändert von V.10.x nach V.11.0!!

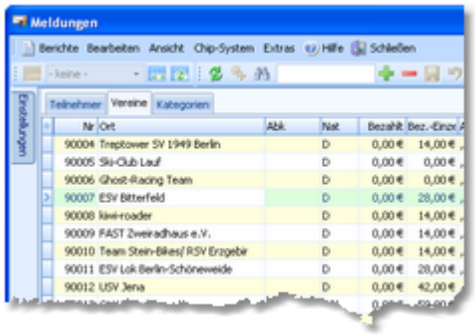
Siehe die Export Referenz für weitere Details.

Siehe auch

- Meldungen bearbeiten - Anleitungen
- Kategorien in den Wettkampf kopieren

5.4.4 Vereine

Das Meldungsfenster hat drei Tabellen, in denen man die Teilnehmer, Vereine und Kategorien bearbeiten kann. Beachten Sie die Reiter über der Datentabelle.



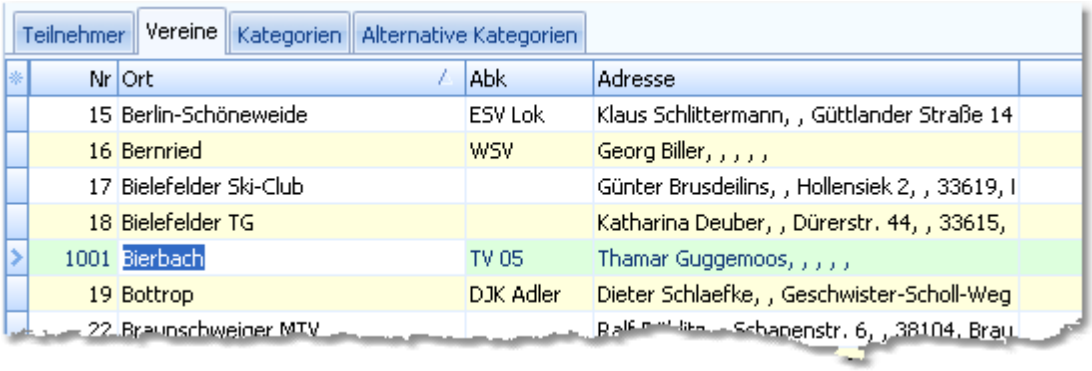
Dieses Kapitel behandelt nur die Vereinstabelle des Meldungsfensters. Für Informationen über Kategorien und Teilnehmer siehe die Kategorien Referenz bzw. die Meldungen Referenz.

Falls Sie weitere Informationen zur Arbeit in der Datentabelle brauchen, schauen Sie in der Datentabelle Referenz nach.

Vereine bearbeiten

Normalerweise geben Sie einen neuen Verein mit der ersten Meldung (Teilnehmer) dieses Vereins ein. Siehe die Meldungen Referenz. Die Vereinstabelle ist gedacht für Änderungen und die Verwaltung der Startgeldzahlungen.

Klicken Sie auf den Reiter Vereine, um die Vereinstabelle anzuzeigen.



Nr	Ort	Abk	Adresse
15	Berlin-Schöneweide	ESV Lok	Klaus Schlittermann, , Güttlander Straße 14
16	Bernried	WSV	Georg Biller, , , , ,
17	Bielefelder Ski-Club		Günter Brusdeilins, , Hollensiek 2, , 33619, I
18	Bielefelder TG		Katharina Deuber, , Dürerstr. 44, , 33615,
1001	Bierbach	TV 05	Thamar Guggemoos, , , , ,
19	Bottrop	DJK Adler	Dieter Schlaefke, , Geschwister-Scholl-Weg
22	Braunschweiger MTV		Ralf [illegible] Schapenstr. 6, , 38104, Brau

Beachten Sie beim Bearbeiten der Vereine die folgenden Hinweise.

Nr

Die Club-Nummer ist eine eindeutige Nummer, die den Verein identifiziert. Bei der Neueingabe wird das Feld automatisch mit der nächsten freien Nummer belegt. Jede Clubnummer darf nur einmal vorkommen. Neben anderen Feldern können Listen (z.B. Start- und Ergebnislisten) auch nach dieser Nummer sortiert sein. Wählen Sie deshalb unter diesem Gesichtspunkt die Clubnummern.

Falls Sie mit dem Archiv arbeiten, ist es sinnvoll, die Club-Nr. aus dem Archiv zu übernehmen. Dann brauchen Sie sich nicht darum zu kümmern. Siehe die Meldungen Referenz für weitere Details.

Ort, Abk

Der Vereinsname ist in diese beiden Felder aufgeteilt, um eine vernünftige Sortierung nach dem Ort zu ermöglichen, der Teil des vollständigen Vereinsnamens ist. In den Berichten wird der vollständige Vereinsname aus der Abkürzung und dem Ort zusammengesetzt.

Beispiele: In vielen Ländern werden die Vereine so geschrieben: TuS Mitterteich, TV Coburg-Neuses, TOLF Berlin, usw. Solche Vereine sollten eingegeben werden mit TuS als der Abk und Mitterteich als dem Ort, usw. Siehe auch die (deutschen) Demo-Wettkämpfe. Es gibt auch andere Vereine, bei denen der Ort natürlicherweise am Anfang steht, wie Ronneby OK. Diese Vereine sollten komplett in den Ort geschrieben werden und die Abk sollte leer gelassen werden. In einigen Ländern ist es üblich, dass sie überhaupt keine ausgeschriebenen Ortsnamen verwenden, sondern nur die Abkürzung, wie USOC, HAVOK, AIRE, GRAMP, usw. In diesem Fall müssen die Abkürzungen in das Feld Ort geschrieben werden.

Sitz, Region

Benutzen Sie diese Spalten, um weitere Sortierungen für die Vereine in Berichten zu ermöglichen. Diese Felder sind neu in V11, deshalb sollten sie von überarbeiteten Archiv-Imports geeignet gefüllt werden.

Nation

Die Nation wird man i.A. nur bei ausländischen Vereinen angeben.

Adressen

ie können bis zu drei Adressen pro Verein verwalten. Sie können die Adressen nicht direkt in der Tabelle editieren. Klicken Sie auf den Schalter ..., um den Adressdialog anzuzeigen. Weitere Informationen siehe die Adress-Dialog Referenz.

Die Bezeichnungen für die Adress-Spalten können über die Extrafelder geändert werden.

Num1, Num2, Text1, Text2

Es gibt vier Zusatzfelder für numerische oder Textdaten. Sie können dafür Ihre eigenen Namen definieren im Dialog Extrafelder.

Bezahlt

Geben Sie in diese Spalte den Betrag ein, den der Verein vorab bezahlt hat. Weitere Dateils dazu im nächsten Absatz.

Bez.-Einzeln

Diese Nur-Lesen Spalte zeigt die Summe, die von den Teilnehmern bezahlt wurde, die die individuelle Kennung Bezahlt gesetzt haben. Siehe auch die Meldungen Referenz.

Sondergebühren 1-5

Sie können max. 5 verschiedene zusätzliche Gebühren oder auch Gutschriften zum

Startgeld jedes Vereins eingeben. Denkbar sind z.B. Gebühren für Nachmeldungen, Übernachtung, Frühstück, Parken. Definieren Sie die Bezeichnungen für diese Gebühren in den Einstellungen zur Startgeldabrechnung.

Startgebühren

Sie können hier für jeden Verein die vorab bezahlten Startgeldbeträge verwalten, indem Sie sie in die Spalte Bezahlt eingeben. Falls Sie das für jeden Teilnehmer einzeln tun wollen, müssen Sie die Kennung Bezahlt bei den Meldungen verwenden.

Zusammen mit den Direkt- oder Nachmeldungen kann es bei der vereinsweisen Abrechnung eine Mischung von beiden Methoden geben. Sie sehen den Betrag, der sich durch individuelle Bezahlungen ergibt, in der schreibgeschützten Spalte Bezahlt-Einzeln.

Der insgesamt bezahlte Betrag eines Vereins ergibt sich aus der Summe aus beiden Bezahlt-Spalten. Somit empfiehlt sich für die Verwaltung der bezahlten Beträge folgende Arbeitsweise (nur für vereinsweise Abrechnung!). Für die Voranmeldungen sollte die individuelle Markierung Bezahlt nicht verwendet werden, sondern hier der vorab durch den Verein bezahlte Betrag eingegeben werden. Falls danach noch Nach- und Direktmeldungen des Vereins eingehen, dann sollte bei diesen die individuelle Markierung gesetzt werden, aber nichts an dem Vereinsbetrag geändert werden. (In letzterem sind diese Teilnehmer ja normalerweise nicht mit erfasst).

Sie können auch einige Sondergebühren verwalten für die Vereine (siehe den Absatz oben). Eine Sondergebühr, die hier noch nicht erwähnt wurde, ist die Chip-Leihgebühr. Sie können den Betrag in den Einstellungen zur Startgeldabrechnung definieren. Setzen Sie die Kennung Gemietet bei einem Teilnehmer, für den der Verein eine Leihgebühr bezahlen muss.

In den Startgeld-Abrechnungen werden alle offenen und bezahlten Beträge dokumentiert.

Währungssymbol

OEScore verwendet das Währungssymbol aus Ihren Windows-Einstellungen. Um es zu ändern, gehen Sie in *Systemsteuerung-Ländereinstellungen*. Dort können Sie auch das Layout für Geldbeträge definieren, ob das Symbol vor oder nach dem Wert stehen soll.

Berichte

Das Meldungsfenster stellt eine Reihe von Berichten bereit. Die Titel sollten selbsterklärend sein.
In den Berichten gibt es einige spezielle Optionen. Es werden hier nur diejenigen erklärt, die die Vereins-Berichte betreffen. Die Berichte über Meldungen und Startgelder werden in den Referenzen zu Meldungen bzw. Kategorien erläutert.

Namen	Die Namen im Bericht werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.
Adressen mit ausgeben	Sie können auswählen, welche Adressen (1-3) im Bericht erscheinen sollen.
Schnellauswahl: Adresse	Im Bericht Adressen Vereine können Sie definieren, welche Adressen selektiert werden sollen (1-3).

Für allgemeine Informationen über Berichte, siehe die Berichte Referenz.

Exports

CSV-Export

Der Bericht kann in das CSV-Format exportiert werden. Die Datensatz-Struktur wird in einer speziellen Kopfzeile (Formatzeile) am Anfang der Datei angegeben. Diese Datei hat die gleiche Struktur wie die Datei für den Import in den Wettkampf. Somit ist es möglich, die Vereine beliebig oft zu exportieren und wieder zu importieren. Beachten Sie, dass es unterschiedliche Formate gibt für die normale Vereinsliste und den Bericht Startgelder nach Vereinen.

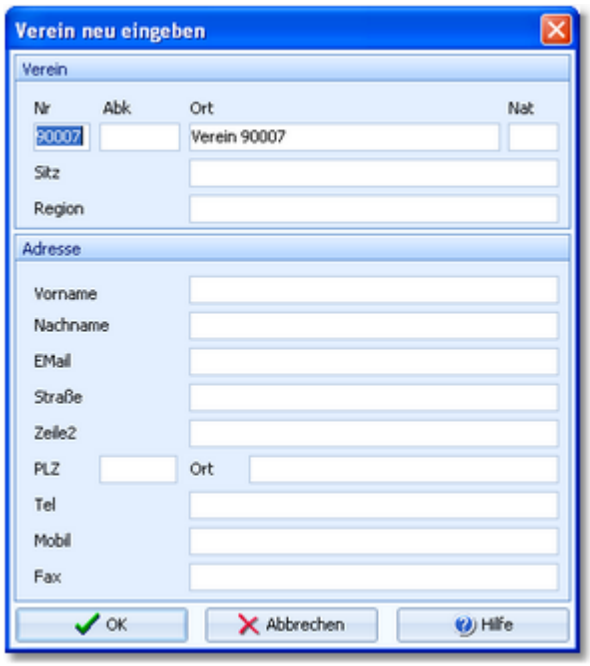
Beachte: Das CSV-Format wurde geändert von V.10.x nach V.11.0!!

Siehe die Export Referenz für weitere Details.

Der Vereins-Dialog

Der Vereins-Dialog wird gezeigt, wenn Sie einen neuen Verein eingeben mit einem neuen Teilnehmer. Siehe auch

die Meldungen Referenz.

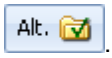


Geben Sie einfach alles vorhandene in die Felder ein. Beachten Sie, dass Sie hier nur die erste Adresse für den Verein eingeben können. Falls Sie mehr Adressen eingeben wollen, dann tun Sie das in der Vereinstabelle.

Siehe auch

Meldungen bearbeiten - Anleitungen

5.4.5 Alternative Kategorien

Klicken Sie im Archiv-Panel auf den Schalter Alternative Kategorien bereinigen 

. Das füllt die Tabelle der Alternativen Kategorien mit den Kategorien des Archivs. Dann können Sie Archiv-Kategorien suchen, die nicht im Wettkampf sind und ihnen eine Wettkampf-Kategorie zuordnen.

Natürlich können Sie diese Tabelle auch benutzen, falls Sie komplett andere Kategorien im Wettkampf benutzen! Die Archiv-Kategorien, die auch im Wettkampf benutzt werden, können in dieser Tabelle leer bleiben.

5.4.6 Einstellungen zur Startgeldabrechnung

Dieser Dialog wird aufgerufen mit dem Schalter Startgeld-Einstellungen im Meldungsfenster.

Sie können die Beschreibung und den Preis für bis zu 5 Sondergebühren definieren, sowie die Höhe der Chip-Leihgebühr.

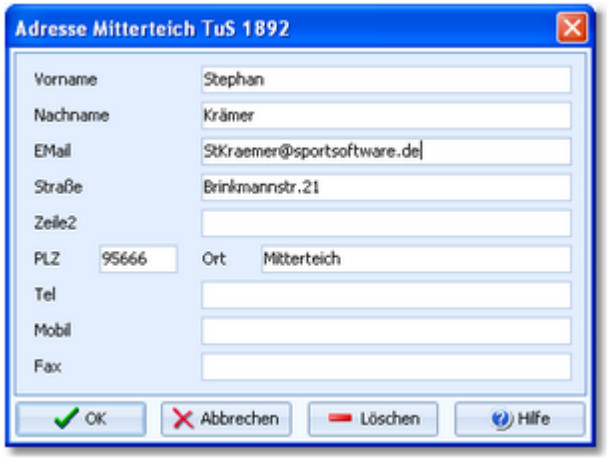
In der Vereinstabelle können Sie eingeben, wieviel Einheiten für eine bestimmte Sondergebühr der jeweilige Verein bestellt hat. Diese werden in den Startgeld-Berichten dokumentiert.

Siehe auch

- Meldungen
- Kategorien
- Vereine

5.4.7 Adress-Dialog

Die Adresse kann nicht direkt in der Vereins- oder Teilnehmertabelle editiert werden. klicken Sie auf den Schalter ..., um den Adress-Dialog anzuzeigen.



Alle Felder sind selbsterklärend.

Für das optionale Feld Zeile2 können Sie Ihre eigene Bezeichnung definieren im Dialog Extrafelder.

Mit dem Schalter ***Löschen*** können Sie die Adresse löschen.

5.4.8 Kategorien importieren

Mit dieser Funktion können Sie die Kategorien importieren. Diese Importdatei kann von einem Web-Meldeportal oder einen anderen Quelle geliefert werden. Stellen sie sicher, dass alle Kategorien definiert sind, bevor Sie mit dem Import der Meldungen beginnen. Das ist die gleiche Funktion wie der Kategorien-Import, der vom Hauptmenüpunkt Extras aufgerufen werden kann.

Kategorien	Wählen Sie den Arbeitsmodus für den Import. *Löschen und neu erzeugen* wird alle speziellen Kategorien-Einstellungen wie die Startlisten-Definitionen verlieren, deshalb seien Sie vorsichtig damit!
Kategorien identifizieren mit	Definieren Sie, mit welchem Feld die Kategorien identifiziert werden sollen. Die Kategorien-Nr. ist vorzuziehen.
Dateiformat	Wählen Sie CSV oder XML.
CSV	Die Datensatz-Struktur wird in einer speziellen Kopfzeile am Anfang der Datei angegeben. Die erste Spalte ist immer leer, ihr Titel ist die eindeutige Identifikation des Exports. Um ein Beispiel zu bekommen, exportieren Sie einen Kategorien-Bericht. Wenn Sie diese Exportdatei editieren oder eine neue erzeugen, achten Sie immer auf die erste (leere) Spalte, die diese Datei als korrekt für diesen Import identifizieren soll.
XML	Dieser Import erfordert das IOF XML-Format, Dokumenttyp *ClassList*. Weitere Informationen über die XML-Formate der IOF finden Sie auf der IOF Web Site.
Trennzeichen, Text-Begrenzungszeichen	Normalerweise kann man es hier beim *Semikolon* und den " belassen. Falls das Erzeuger-Programm andere Trennzeichen benutzte, dann setzen Sie sie passend.
Datei	Geben Sie den Namen der Importdatei an. Siehe dazu die Datei-Auswahl Referenz.

Beachte: Falls das ***Emit Stempelsystem*** benutzen, überprüfen Sie die *Einstellung Startstempel* für alle Kategorien! Siehe die Emit Einstellungen Referenz für weitere Details.

Der Import erzeugt ein umfassendes Protokoll, das Sie ggf. zur Fehlersuche verwenden können.

Beachte

Beachte: Das CSV-Format wurde geändert von V.10.x nach V.11.0!!

Falls Ihre Importdatei fehlerhaft ist, kann das Ihre Wettkampfdaten beschädigen.

Das XML-Format könnte *neue Kategorientypen definiert* haben (Kategorientyp 1). In diesem Fall sehen Sie einen Hinweis am Ende des Protokolls. In OEScore sind die Namen der Kategorientypen Bestandteil der Sprach-Übersetzung. Überprüfen Sie deshalb die Bezeichnungen der Extrafelder, ob das Ihren Erwartungen entspricht. Verlassen Sie den Dialog mit ***OK***, damit die neuen Übersetzungen wirksam werden.

Siehe auch

Meldungen importieren

Kategorien in den Wettkampf kopieren

Kategorien importieren in den Wettkampf

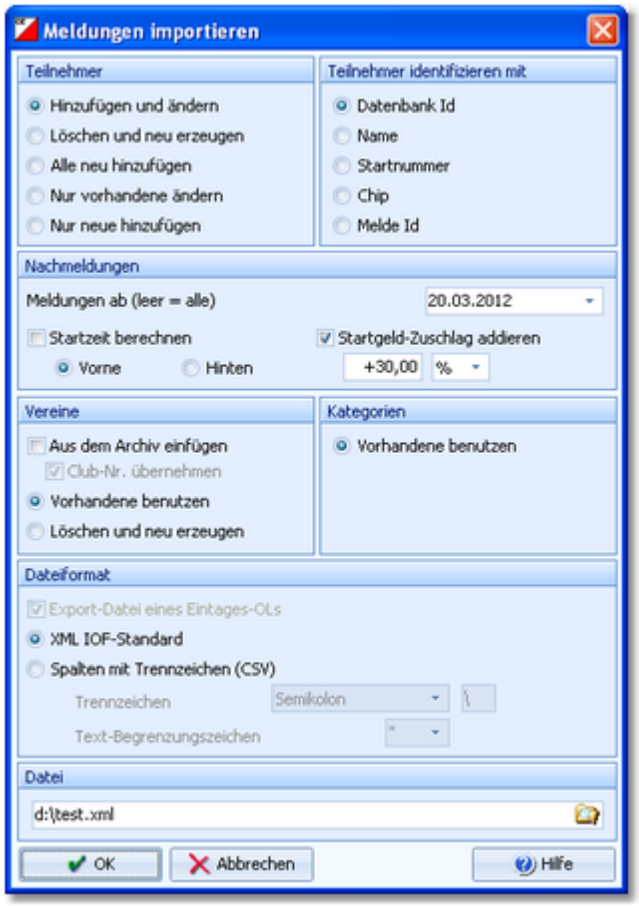
Export-Dialog

Kategorien
Meldungen Übersicht

5.4.9 Meldungen importieren

Falls Sie Meldungen mit einer externen Software erfassen, z.B. auf einer Web Site, dann können Sie diese hier importieren. Verglichen mit dem Import des kompletten Wettkampfes, ist diese Funktion speziell auf den Meldungsimport ausgerichtet. Die Möglichkeiten, vor allem im Zusammenhang mit dem Archiv, entsprechen der manuellen Eingabe der Meldungen. Ein Mischbetrieb von Imports und manueller Eingabe ist problemlos möglich.

Falls Sie den Wettkampf für spezielle Verarbeitungen exportiert hatten und ihn danach importieren wollen, dann benutzen Sie die dafür vorgesehene Funktion Extras - Wettkampf-Import.



Teilnehmer	Wählen Sie den Arbeitsmodus für den Import. *Hinzufügen und Ändern* ist meist zu empfehlen. Die Option *Nur neue hinzufügen* erlaubt es, eine Import-Datei mit allen Meldungen zu verwenden, jedoch daraus nur die neuen Meldungen zu importieren. Verwenden Sie *Alle neu hinzufügen* nur, falls die Importdatei definitiv nur neue Meldungen enthält und kein Identifikationsfeld verwendet werden kann. Obwohl OEScore selber über Kontrollmechanismen verfügt, sollten Sie beim Export von der Web Site sicherstellen, dass keine Meldungen doppelt geliefert werden. Gegebenenfalls sollte die Web Site eine eindeutige Zahl oder Text im Feld Datenbank-Id liefern, sodass OEScore und die Web Site ein gemeinsames Identifikationsfeld haben. Die allerbeste Lösung ist natürlich, falls die Web Site das gleiche Archiv benutzt wie OEScore lokal.
Teilnehmer identifizieren mit	Definieren Sie das Feld, mit dem die Teilnehmer identifiziert werden sollen. Vorhandene Teilnehmer werden vorzugsweise über die Melde Id oder die Datenbank-Id identifiziert. Eine von beiden muss von der Importdatei geliefert werden. **Beachte:** die Melde Id ist nur in XML-Dateien enthalten! Ein Abgleich der Teilnehmer mit dem Archiv ist nicht möglich. OEScore muss davon ausgehen, dass Meldungen aus dem Web bereits alle Daten korrekt liefern. Falls mit

	dem Archiv gearbeitet wird, sollte es auch auf der Web Site verfügbar sein. Falls kein Startgeld angegeben wurde, dann wird das Startgeld der Kategorie eingesetzt. Lesen Sie weiter unten, wie Vereine und Kategorien verarbeitet werden.
Nachmeldungen, Meldungen ab	Diese Option ist **nur für XML-Imports** möglich. Falls die Importdatei das Meldedatum jedes Teilnehmers enthält und Sie eine der speziellen Verfahren für Nachmeldungen ausgewählt haben, werden damit nur diejenigen Teilnehmer bearbeitet, die ab diesem Datum gemeldet hatten. Lassen Sie das Feld leer, falls Sie alle in der Datei enthaltenen Meldungen nach diesen Verfahren bearbeiten wollen.
Nachmeldungen, Startzeit berechnen	Sie haben die Möglichkeit, eine Startzeit für den importierten Teilnehmer zu berechnen. Diese Option kann benutzt werden für Nachmeldungen ausserhalb der Vakantplätze. Sie können definieren, ob die Startzeit vor der ersten oder nach der letzten belegten Startzeit der Kategorie liegen soll. **Beachte:** Die absolute Voraussetzung, dass dies funkioniert, ist, dass Sie eine gültige Startlisten-Organisation für diese Kategorie haben! Ansonsten wird der Teilnehmer importiert, aber er bekommt keine Startzeit. Das wird im Logfenster protokolliert.
Nachmeldungen, Startgeld-Zuschlag addieren	Normalerweise weist OEScore jedem neuen Teilnehmer das Startgeld seiner Kategorie zu. Falls Sie für Nachmeldungen einen Startgeldzuschlag erheben, dann können Sie diese Option verwenden. Definieren Sie in der Listbox, ob der Betrag prozentual zum Originalbetrag oder mit einem festen Zuschlag berechnet werden soll. Geben Sie im linken Feld den Wert ein. Sie können auch negative Werte eingeben z.B. für Gutschriften für frühe Meldungen.
Vereine	Definieren Sie, wie die Vereine behandelt werden sollen. *Vorhandene benutzen* ist zu bevorzugen. Mit dieser Einstellung werden neue Vereine immer eingefügt. Sie werden identifiziert mit der Clubnr oder dem Vereinsnamen. Etwaige Namenskonflikte werden durch die Zuordnung passender Namen gelöst. Diese Fälle werden im Logbericht protokolliert. Die Clubnummer allein reicht aus, den Verein zu identifizieren, falls der Verein vom Archiv kopiert werden soll oder schon im Wettkampf definiert ist. Falls *Aus dem Archiv einfügen* angekreuzt wurde, werden neue Vereine im Archiv gesucht und von dort mit allen vorhandenen Adressen in den Wettkampf kopiert. Eine Clubnummer in der Importdatei wird ignoriert, falls *Club-Nr. übernehmen* angekreuzt wurde. Falls ohne Archiv gearbeitet wird, wird der Verein mit der angegebenen Clubnummer neu erzeugt. Falls keine Clubnummer in der Datei angegeben wurde, dann wird der Verein anhand von Ort und Bezeichnung gesucht und ebenso verfahren wie oben erläutert. Neue Vereine werden dann je nach Einstellung mit der Clubnummer aus dem Archiv oder mit der nächsten freien Clubnummer im Wettkampf erzeugt. Falls das Archiv benutzt wird, dann bekommen neue Vereine, die nicht im Archiv gefunden wurden, Clubnummern über 90000. Siehe auch den Absatz **Das Archiv benutzen** in der Meldungen Referenz.
Kategorien	Kategoriendefinitionen werden von diesem Import nicht geändert. In der Importdatei können Sie Kategoriennummer oder die Kategorien-Kurzbezeichnung verwenden. Falls die Kategorie unbekannt ist, dann wird der Satz nicht importiert. Sorgen Sie dafür, dass die Kategorientabelle Ihrer Web Seite genau mit der Tabelle im OEScore-Wettkampf übereinstimmt!
Dateiformat	Wählen Sie CSV oder XML.
CSV	Die Datensatz-Struktur wird in einer speziellen Kopfzeile am Anfang der Datei angegeben. Die erste Spalte ist immer leer, ihr Titel ist die eindeutige Identifikation des Exports. Um ein Beispiel zu bekommen, exportieren Sie einen Bericht über Meldungen oder eine Startliste. Beachten Sie, dass diese Exportdateien mehr Felder beinhalten als sie für den Meldungsimport nötig sind, z.B. Startzeiten usw. In der Importdatei sollen diese Felder leer in der Zeile enthalten sein, wie in der Kopfzeile definiert. Wenn Sie diese Exportdatei editieren oder eine neue erzeugen, achten Sie immer auf die erste (leere) Spalte, die diese Datei als korrekt für diesen Import identifizieren soll.
XML	Dieser Import erfordert das IOF XML-Format, Dokumenttyp *EntryList*. Weitere Informationen über die XML-Formate der IOF finden Sie auf der IOF Web Site.

Trennzeichen, Text-Begrenzungszeichen	Normalerweise kann man es hier beim *Semikolon* und den " belassen. Falls das Erzeuger-Programm andere Trennzeichen benutzte, dann setzen Sie sie passend.
Export-Datei eines Eintages-OL	Zur Zeit hat diese Option keine Bedeutung in OEScore.
Datei	Geben Sie den Namen der Importdatei an. Siehe dazu die Datei-Auswahl Referenz.

Der Import erzeugt einen umfassenden Log-Bericht, anhand dessen Sie evtl. Fehler beheben können.

Beachte

Beachte: Das CSV-Format wurde geändert von V.10.x nach V.11.0!!

Falls Ihre Importdatei fehlerhaft ist, kann das Ihre Wettkampfdaten beschädigen.

Importieren Sie keinen Verein mit der Nummer 0! Evtl. vorhandene Laufzeiten bleiben im Modus *Ändern* erhalten. Allerdings ist ein Import bereits vorhandener Teilnehmer während oder nach dem Wettkampf sicher nicht im Sinne dieser Funktion!

Siehe auch

Kategorien importieren in den Wettkampf

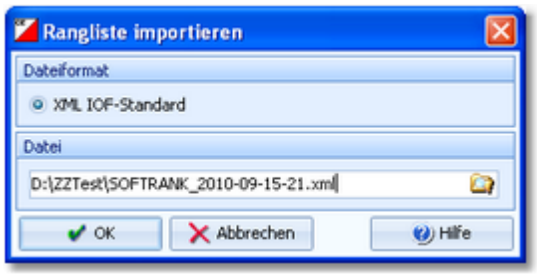
Vereine importieren in den Wettkampf

Export-Dialog

Meldungen

5.4.10 Rangliste importieren

In einigen Ländern (persönlich kenne ich das bisher nur aus Schweden und Finnland) werden die Elite-Kategorien auf eine Maximal-Anzahl Teilnehmer beschränkt. Jeder mit Elite-Qualifikation kann zunächst für die Elite melden. Nach Meldeschluss importiert der Organisator die aktuelle Rangliste und benutzt dann die Funktion Elite-Meldungen verteilen, um die besten in die Elite-Kategorie zu setzen und die restlichen in eine A- oder E2-Kategorie zu verschieben.



Dateiformat	Nur XML möglich.
XML	Dieser Import erfordert das IOF XML-Format, Dokumenttyp *RankList*. Weitere Informationen über die XML-Formate der IOF finden Sie auf der IOF Web Site.
Datei	Geben Sie den Namen der Importdatei an. Siehe dazu die Datei-Auswahl Referenz.

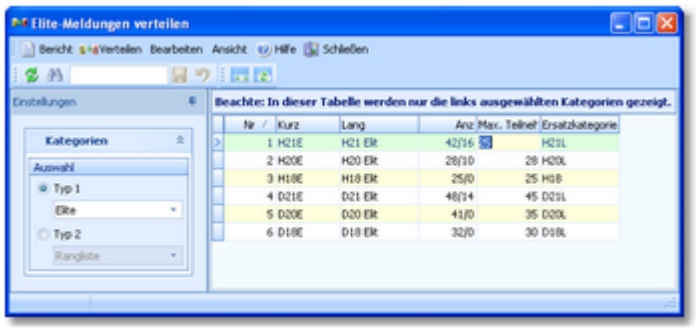
Die Teilnehmer werden über die Datenbank-Id identifiziert, weil erwartet wird, dass die Rangliste aus der gleichen Datenbasis stammt wie das Archiv. Die Ranglistendatei enthält eine Ranglisten-Position und einen Punktwert für jeden Teilnehmer.

Siehe auch

Elite-Meldungen verteilen

5.4.11 Elite-Meldungen verteilen

In einigen Ländern werden die Elite-Kategorien auf eine Maximal-Anzahl Teilnehmer beschränkt. Jeder mit Elite-Qualifikation kann zunächst für die Elite melden. Nach Meldeschluss importiert der Organisator die aktuelle Rangliste und benutzt dann diese Funktion, um die besten in die Elite-Kategorie zu setzen und die restlichen in eine A- oder E2-Kategorie zu verschieben.



Definieren Sie für jede Kategorie die maximale Anzahl Teilnehmer und die Ersatzkategorie, in die die überzähligen Meldungen verschoben werden. Die Spalte Anzahl zeigt den momentanen Status der Kategorie, wieviele Teilnehmer sie hat und wieviele schon in die Ersatzkategorie verschoben wurden.

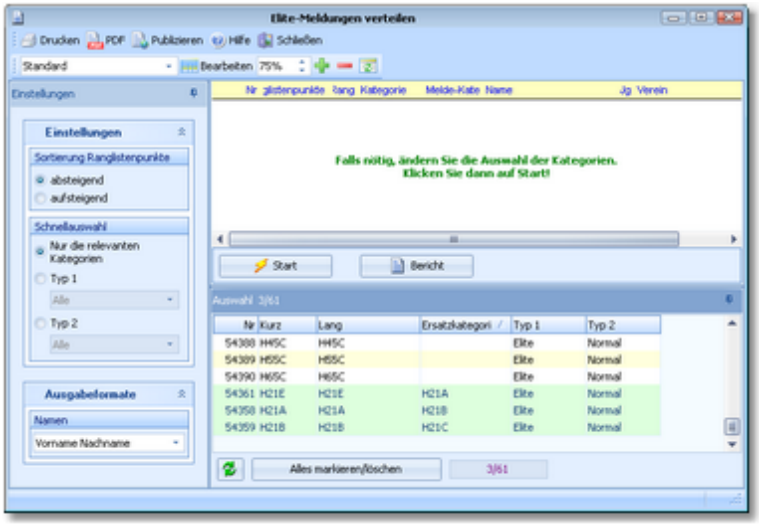
Beachte: Es spielt keine Rolle, woher die Ranglistenpunkte kommen. Sie können sie auch manuell eingeben in den Meldungen.

Die Einstellungen anpassen

Die Leiste mit den Einstellungen bietet eine Vorauswahl der Kategorien. Wählen sie den richtigen Kategorientyp, um die Tabelle auf die relevanten Kategorien zu reduzieren. Im Beispiel gibt es einen Kategorientyp 1 Elite, der nur die Elite-Kategorien auswählt. Für weitere Informationen über die Kategorientypen siehe die Kategorien Referenz.
Es ist allerdings auch problemlos möglich, alle Kategorien anzuzeigen und nur die relevanten zu bearbeiten.

Spezielle Funktionen

Elite-Meldungen verteilen



Es werden die relevanten Kategorien (solche, die eine Ersatzkategorie haben). Sie können diese Auswahl ändern, z.B. um nur eine einzelne Kategorie zu verteilen.
Klicken Sie auf ***Start***, um die Verteilung zu starten. Im Bericht werden die Teilnehmer zusammen mit ihrer Kategorie angezeigt.

Nehmen Sie den Schalter ***Bericht***, um nur den aktuellen Status der ausgewählten Kategorien anzuzeigen, ohne Änderung der Kategorien-Zuordnung.

Im Bericht werden die Teilnehmer innerhalb jeder Kategorie nach Ranglistenpunkten sortiert. Definieren Sie, ob die Sortierung *absteigend* oder *aufsteigend* sein soll (in manchen Ländern hat der beste 0.00 Punkte). *Nicht passende Teilnehmer* (z.B. die, die nicht in der Elitekategorie sein sollten), werden mit einem Stern * markiert.

Sie können die Verteilung so oft wiederholen wie Sie wollen, bis Sie zufrieden mit dem Ergebnis sind. Sie können die Definitionstabelle und den Verteilungsbericht gleichzeitig offen halten, einen Wert in der Tabelle ändern, und diese Kategorie erneut verteilen.

Verkettete oder hierarchische Verteilung

Es kann gefordert werden, dass die Meldungen über mehrere Kategorien verteilt werden. Z.B. können die Herren-Meldungen der Reihe nach aufgeteilt werden auf H21E, H21A, H21B und H21C. Hierbei werden die letzten H21E-Meldungen auf H21A verschoben, welche dort die schlechtesten auf die H21B verschieben, usw. Es kann auch

passieren, dass ein Teilnehmer mit sehr niedrigem Ranking, der für H21E gemeldet hatte, auf die H21C durchgereicht wird.
Dieser Modus erfordert einige Sorgfalt. Sie müssen sicherstellen, dass die Kategorien in der geforderten Reihenfolge verteilt werden. Versuchen Sie, eine passende Sortierung zu finden, die sie hintereinander verarbeitet. Oft ist das die Sortierung nach Kategorien-Nummern oder nach der Ersatzkategorie. Falls das nicht möglich ist, müssen Sie die Verteilung für jede Kategorie einzeln machen, von oben nach unten. Jeder Einzelschritt wird zum Protokoll hinzugefügt. Es ist angebracht, dieses am Ende zur Referenz auszudrucken (auf Papier oder PDF).

Berichte

Der **Übersichtsbericht** gibt Ihnen eine Übersicht über die Definitionen.

Für allgemeine Informationen über Berichte, siehe die Berichte Referenz.

Siehe auch

Rangliste importieren

5.5 Bahnlegung

Der Hauptmenüpunkt ***Bahnen*** bietet alle Funktionen zur Bahnlegung.

Diese sind das ***Fenster Bahnen***, Regeln, Bahnen importieren und Zuordnung Kategorie - Bahn.

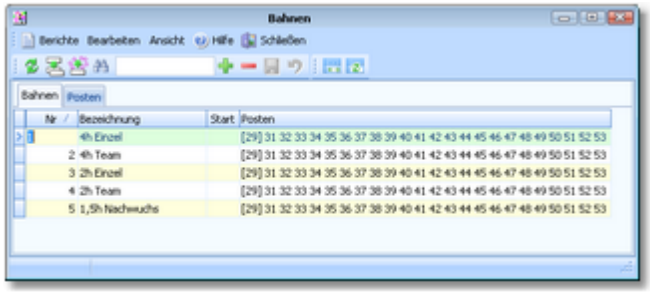
Das Fenster Bahnen öffnen Sie über ***Bahnen - Bahnen***. Es beinhaltet zwei Tabellen, in denen Sie die Bahnen und die Posten bearbeiten können.

Siehe auch

Bahnlegung - Anleitungen

5.5.1 Bahnen

Das Fenster Bahnen hat zwei Tabellen, in denen man die Bahnen und Posten bearbeiten kann. Beachten Sie die Reiter über der Datentabelle.



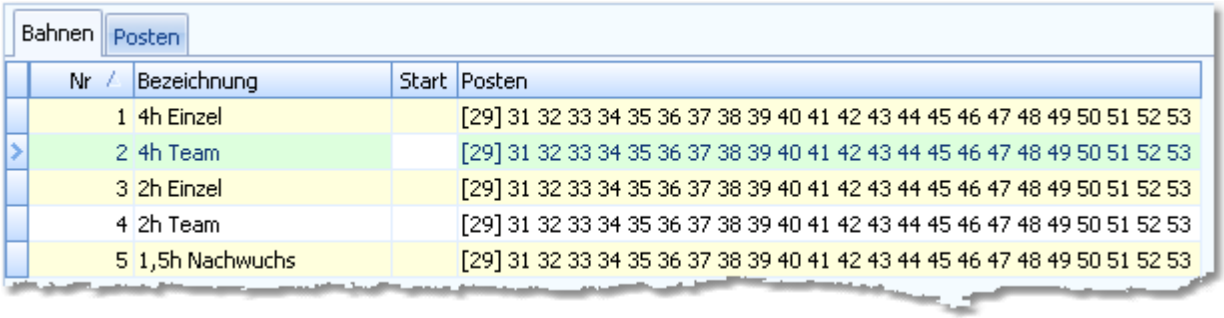
Dieses Kapitel behandelt nur die Bahnentabelle des Fensters. Für Informationen über die Posten siehe die Posten Referenz.

Falls Sie weitere Informationen zur Arbeit in der Datentabelle brauchen, schauen Sie in der Datentabelle Referenz nach.

Beachte: Bei Score-OLs hat man üblicherweise nur eine Bahn mit dem gesamten Postennetz. Die verschiedenen Kategorien haben dann unterschiedliche Zeitlimits. Für bestimmte Zwecke mag es sinnvoll erscheinen, mehrere Kopien derselben Bahn zu erzeugen und sie entsprechend zu benennen.

Bahnen bearbeiten

Zeigen Sie die Bahnentabelle an Bahnen.



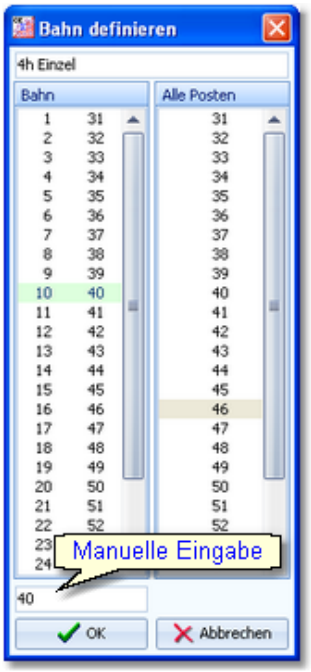
Beachten Sie beim Bearbeiten der Bahnen die folgenden Hinweise.

Nr	Die Bahn-Nummer ist eine eindeutige Nummer, die die Bahn identifiziert. Bei der Neueingabe wird das Feld automatisch mit der nächsten freien Nummer belegt. Falls Sie

	allerdings etwas Flexibilität wünschen für spätere Ergänzungen, dann nehmen Sie besser Bahnnummern in Schritten von 10. Falls Sie die Bahnen importiert hatten, dann wurden die Bahnnummern von dieser Funktion bestimmt. Siehe dazu die Bahnen importieren Referenz. Jede Bahnnummer darf nur einmal vorkommen. Neben der Bahnbezeichnung können Listen (z.B. Start- und Ergebnislisten) auch nach dieser Nummer sortiert sein. Wählen Sie deshalb unter diesem Gesichtspunkt die Reihenfolge der Bahnen.
Bezeichnung	Die Bezeichnung muss eindeutig sein.
Start	Geben Sie eine Codenummer für den Start an, falls Sie ihn in der Postenbeschreibung drucken wollen. OEScore reserviert die Codenummern 1-9 für bis zu 9 verschiedene Startposten.
Posten	Diese Spalte zeigt die Anzahl der Posten in der Bahn und die Posten. Um die Posten zu bearbeiten, klicken Sie auf den Schalter ... Siehe auch den nächsten Absatz.

Posten definieren

Zum Bearbeiten der Posten auf der Bahn, klicken Sie auf den Schalter ... in der Spalte Posten. Es wird der Bahn-Dialog angezeigt.



In der linken Liste sehen Sie die Bahn mit ihren Posten, rechts alle Posten des Postennetzes. Vorher müssen Sie natürlich schon alle Posten definiert haben in der Postentabelle.

Um einen Posten in die Bahn einzutragen, ziehen Sie ihn vom Postennetz (*Alle Posten*) in die *Bahn*. Sie können die Postenreihenfolge in der Bahn durch Ziehen verändern. Zum Löschen eines Postens aus der Bahn ziehen Sie ihn einfach ins *Postennetz* zurück.

Pflichtstrecken werden durch <> gekennzeichnet und können wie normale Posten in die Bahn eingefügt werden.

Sie können auch die Tastatur benutzen.

Tab und Shift-Tab	Wechseln der Liste
Pfeiltasten	Nach oben oder unten
Eingabe	Posten einfügen
Entf	Posten löschen

Sie können auch die Codenummern manuell eintippen in das Eingabefeld. Drücken Sie die *Eingabetaste*, um die Codenummer in die Bahn einzufügen.

Spezielle Funktionen

Bahn duplizieren

Mit dem Schalter Bahn duplizieren können Sie die aktuelle Bahn in eine neue kopieren und diese dann verändern. Sie finden die Funktion auch im Menüpunkt ***Bearbeiten***.

Alle Posten einfügen

Mit dem Schalter Alle Posten einfügen können Sie das gesamte Postennetz in die Bahn einfügen. Bei Score-OL kommt es oft vor, dass eine Bahn alle Posten beinhaltet. Sie finden die Funktion auch im Menüpunkt ***Bearbeiten***.

Berichte

Das Fenster stellt eine Reihe von Berichten bereit. Die Titel sollten selbsterklärend sein.
Es gibt zwei spezielle Berichte. Sie können Postenbeschreibungen drucken der selektierten Bahnen oder vom Postennetz (ggf. nur selektierte Posten). Wählen Sie, ob Sie IOF-Symbole oder Textbeschreibungen haben wollen.

In den Berichten gibt es einige spezielle Optionen.

Layout: Kategorien einzeln	Gilt im Bericht über Teilnehmerzahlen pro Bahn. Die Kategorien werden gemäß dieser Einstellung einzeln ausgewiesen oder nicht.
Druckmodus: Volle Seiten	Wird nur bei den IOF-Postenbeschreibungen angeboten. Sie können wählen, ob Sie mit jeder Beschreibung eine Seite voll machen wollen oder ob sie einfach der Reihe gedruckt werden sollen.

Für allgemeine Informationen über Berichte, siehe die Berichte Referenz.

Exports

CSV-Export

Der Bericht über die Bahnen kann in das CSV-Format exportiert werden. Die Datensatz-Struktur wird in einer speziellen Kopfzeile (Formatzeile) am Anfang der Datei angegeben. Diese Datei hat die gleiche Struktur wie die Datei für den Bahn-Import (SportSoftware CSV-Format). Verwenden Sie dieses Format, falls sie die Bahnen exportieren wollen, sie extern bearbeiten (z.B. in Excel) und dann wieder importieren.

Beachte: Das CSV-Format wurde geändert von V.10.x nach V.11.0!!

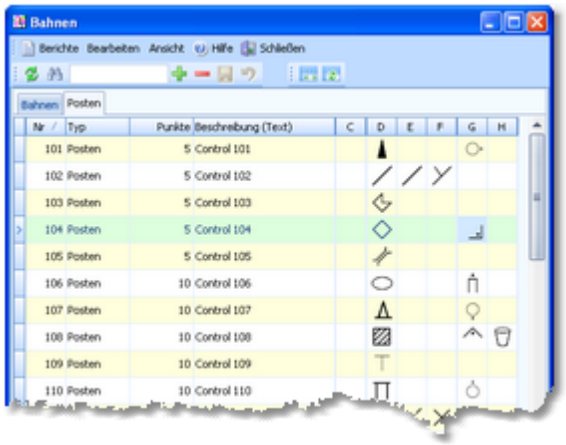
Siehe die Export Referenz für weitere Details.

Siehe auch

- Bahnlegung - Anleitungen
- Posten
- Bahnen importieren
- Regeln für Gutschriften/Strafen
- Zuordnung Kategorie - Bahn

5.5.2 Posten

Das Fenster Bahnen hat zwei Tabellen, in denen man die Bahnen und Posten bearbeiten kann. Beachten Sie die Reiter über der Datentabelle.



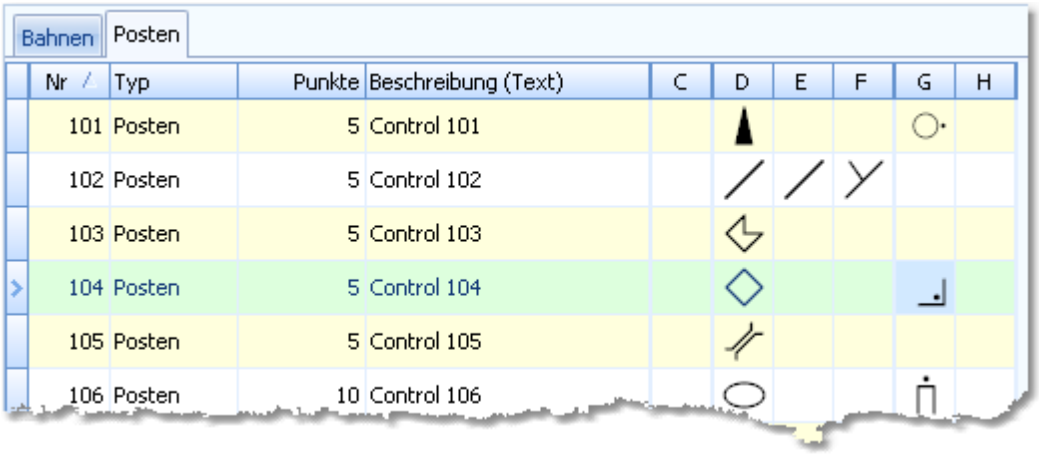
Dieses Kapitel behandelt nur die Postentabelle des Fensters. Für Informationen über die Bahnen siehe die Bahnen Referenz.

Falls Sie weitere Informationen zur Arbeit in der Datentabelle brauchen, schauen Sie in der Datentabelle Referenz nach.

Posten bearbeiten

Zeigen Sie die Postentabelle an

.

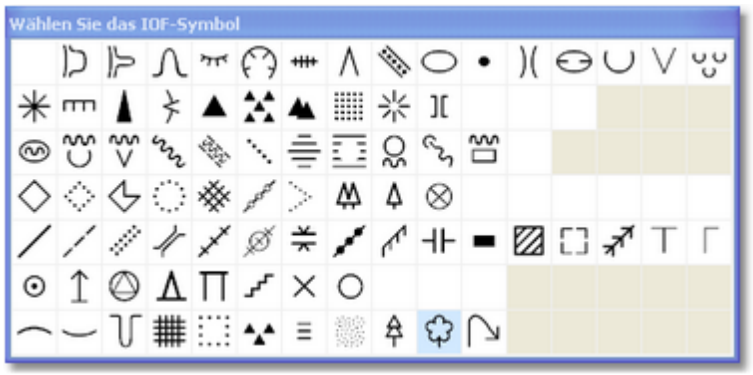


Beachten Sie beim Bearbeiten der Posten die folgenden Hinweise.

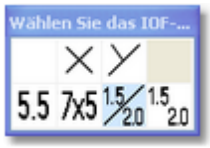
Nr	Jede Codenummer darf nur einmal vorkommen. Bei der Neueingabe wird sie mit der nächsten freien Nummer belegt.
Beschreibung (Text)	Geben Sie die Beschreibung im Klartext und mit den IOF-Symbolen an. Falls Sie den Klartext nicht verwenden, können Sie die Vorbelegung stehenlassen.
Punkte	Geben Sie die Punktzahl für den Posten an.
Typ	Anhand des Posten-Typs bestimmen Sie, wie der Posten in der Bahn verwendet wird.
Posten	Die Posten-Codenummer kann jede Zahl ab 31 sein. Das SportIdent-Stempelsystem unterstützt jedoch nur Codenummern bis 255. Bei Emit sind 250 und 99 nicht erlaubt, weil diese hier eine spezielle Bedeutung haben.
Pflichtstrecke	Durch einen Klick in eine beliebige der Symbolspalten haben Sie die vier möglichen Typen für Pflichtstrecken zur Auswahl. Siehe auch den nächsten Absatz. Pflichtstrecken können wie normale Posten in die Bahn eingefügt werden. Verwenden Sie hierfür nur die Codenummern 10 - 29.
Start	Die Postenbeschreibung für den Start wird wie ein normaler Posten eingegeben. Verwenden Sie hierfür nur die Codenummern 1 - 9. So können Sie max. 9 verschiedene Startpunkte definieren.
C bis H	Dies sind die Spalten für die IOF-Symbole. Weitere Details siehe unten.

IOF-Symbole bearbeiten

Klicken Sie die gewünschte Spalte an. Wählen Sie aus der eingeblendeten Palette das gewünschte Symbol. Es werden immer nur die Symbole angeboten, die laut Definition in dieser Spalte möglich sind.



Neben den Symbolen für Kreuzung und Gabelung ist die Spalte F ist normalerweise für Größenangaben vorgesehen. Wählen Sie den entsprechenden Typ für die Größenangabe aus der Palette. Geben Sie die Werte in die Eingabemaske ein, und übernehmen Sie mit ***OK***.



Falls der Posten eine Pflichtstrecke ist, dann haben Sie nach Klick in eine beliebige der Symbolspalten die vier möglichen Typen für Pflichtstrecken zur Auswahl. Je nach Typ müssen Sie auch noch die Strecke angeben.

Siehe auch

- Bahnlegung - Anleitungen
- Bahnen

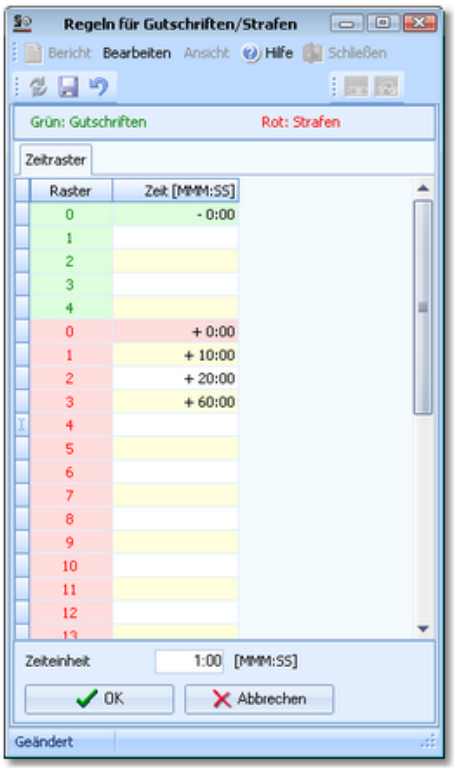
5.5.3 Regeln für Gutschriften/Strafen

Überschreitung des Zeitlimits wird normalerweise durch Punktabzug geahndet. Bei manchen Wettkämpfen gibt es auch Gutschriften, falls das Zeitlimit unterboten wurde. Für die verschiedenen Kategorien kann es unterschiedliche Regeln geben.

Über die Zeitraster können Sie unterschiedliche Straf-Levels definieren, abhängig davon, wie weit ein Teilnehmer das Zeitlimit überschritten hat.

Definition der Zeitraster

Zum Bearbeiten der Zeitraster klicken Sie auf den Reiter Zeitraster.



Es sind max. *5 Stufen für Gutschriften* und max. *30 Stufen für Strafen* möglich. Die erste Stufe beginnt immer mit 0. Sie ist immer definiert und kann deshalb nicht bearbeitet werden. Die letzte Stufe beginnt mit dem eingegebenen Zeitabstand und geht bis zur Maximalzeit.
Im Beispiel geht die vorletzte Stufe von 20 bis 60 Minuten, während die letzte Stufe alle Zeiten mit mehr als 60 Minuten Überschreitung erfasst.

Geben Sie die Rastergrenzen ein. Machen Sie alle Eingaben in Minuten, Sekunden *[MMM:SS]*, als Differenz zum Zeitlimit. Sie werden automatisch mit dem richtigen Vorzeichen **+/-** angezeigt.

Geben Sie unten die Zeiteinheit an. Das ist das Intervall, in dem innerhalb der Zeitrasterstufen die Gut- bzw. Strafpunkte vergeben werden. Gemäß allgemeinen Score-OL-Regeln ist es vorbelegt mit 1 Minute. Sie haben hier die Möglichkeit, eine größere und kleinere Einheit zu definieren bis hinunter zu einer Sekunde. Selbstverständlich müssen alle Zeitrastergrenzen Vielfache der Zeiteinheit sein.

Zum Speichern drücken Sie auf den Schalter ***OK*** oder ***Speichern***.

Experimentieren Sie ein wenig, indem Sie verschiedene Eingaben ausprobieren und dann schauen, wie sich das in der Regeltabelle auswirkt. Die letzte Zeitstufe wird dort immer als - 999:00 angegeben.

Beachte: Das Zeitraster ist gültig für alle Regeln. Es ist nicht möglich, spezielle Zeitraster/Zeiteinheiten für einzelne Regeln zu definieren.

Regeln bearbeiten

Jede Änderung am Zeitraster wird automatisch in der Regeltabelle angezeigt.

Geben Sie die Gutschriften bzw. Strafen für jede Zeitstufe ein. Normalerweise sollten die Strafen steigen mit höheren Zeitstufen.

Beachte: Der Wert 999 bei den Strafen hat eine Sonderrolle. Er bedeutet, dass *in diesem Zeitintervall* (normalerweise das höchste) *der Teilnehmer alle seine Punkte verliert*.
Die letzte Zeitstufe wird immer als n - 999:00 angegeben (alle Zeiten später als n).

Es gibt hier zwei spezielle Spalten. Wenn Sie unter Gut Ab einen Punktewert angeben, dann bedeutet das, dass ein Teilnehmer *die Gutschrift* für die Unterschreitung des Zeitlimits *nur dann bekommt, falls er mindestens die Gut Ab-Punkte gesammelt hatte*. Als Alternative kann man Gut Alle ankreuzen, was bedeutet, dass es *die Gutschriften nur gibt, falls der Teilnehmer alle Posten eingesammelt hat*. Falls beide Felder wie oben im Beispiel leer/nicht angekreuzt bleiben, dann werden die Gutschriften allen in Frage kommenden Teilnehmern gewährt.
Beachte: Beim Ankreuzen von Gut Alle wird Gut Ab automatisch gelöscht.

Berichte

Der Bericht gibt eine Übersicht über die Regeln.

Für allgemeine Informationen über Berichte, siehe die Berichte Referenz.

Exports

CSV-Export

Der Bericht kann in das CSV-Format exportiert werden. Die Datensatz-Struktur wird in einer speziellen Kopfzeile (Formatzeile) am Anfang der Datei angegeben. Verwenden Sie dieses Format, falls sie die Regeln exportieren wollen.

Beachte: Das CSV-Format wurde geändert von V.10.x nach V.11.0!!

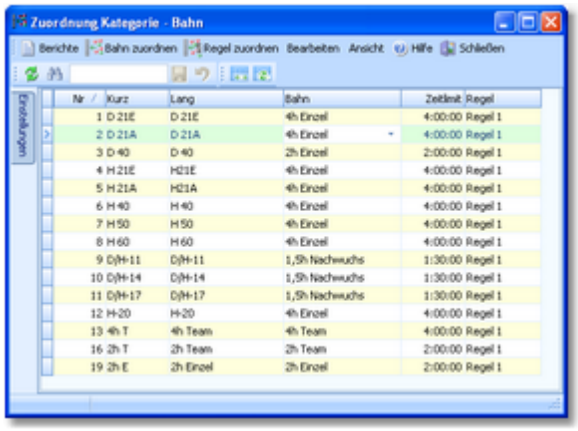
Siehe die Export Referenz für weitere Details.

Siehe auch

- Bahnlegung - Anleitungen
- Bahnen
- Zuordnung Kategorie - Bahn

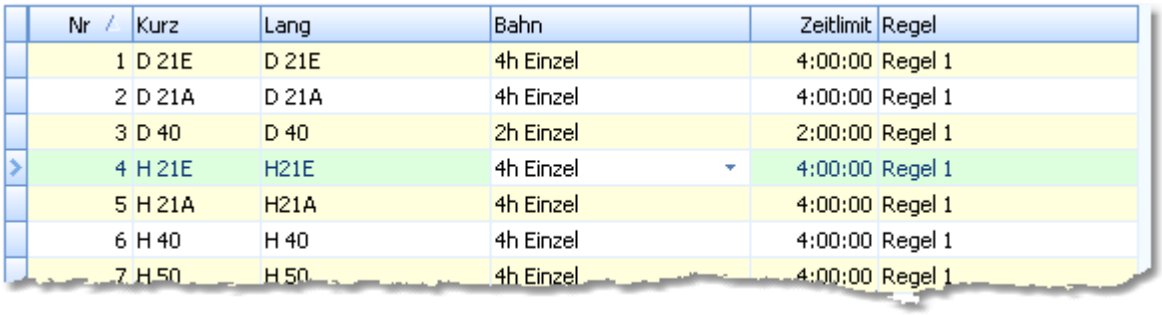
5.5.4 Zuordnung Kategorie - Bahn

Für die gewünschte Punkteberechnung müssen die Bahnen und Regeln den Kategorien zugeordnet werden. Für jede Kategorie wird auch das Zeitlimit definiert.



Falls Sie weitere Informationen zur Arbeit in der Datentabelle brauchen, schauen Sie in der Datentabelle Referenz nach.

Zuordnungen bearbeiten



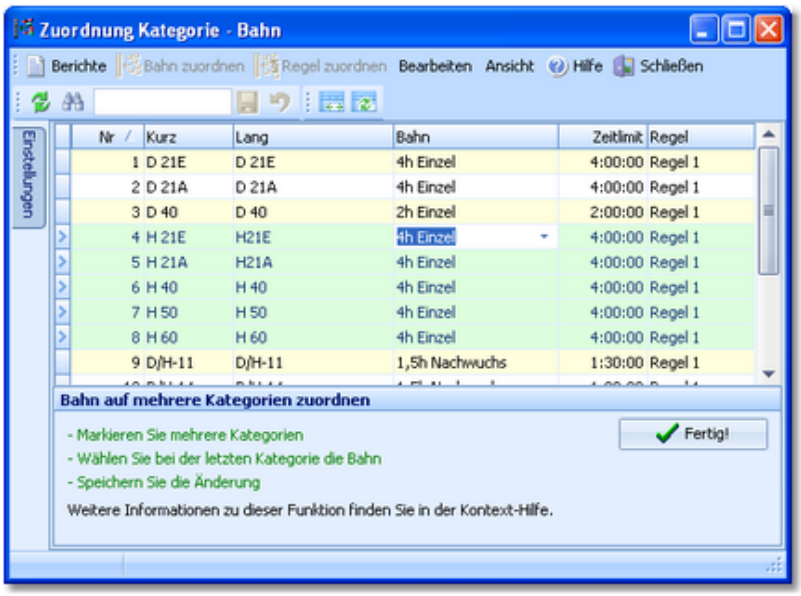
Nr	Kurz	Lang	Bahn	Zeitlimit	Regel
1	D 21E	D 21E	4h Einzel	4:00:00	Regel 1
2	D 21A	D 21A	4h Einzel	4:00:00	Regel 1
3	D 40	D 40	2h Einzel	2:00:00	Regel 1
4	H 21E	H21E	4h Einzel	4:00:00	Regel 1
5	H 21A	H21A	4h Einzel	4:00:00	Regel 1
6	H 40	H 40	4h Einzel	4:00:00	Regel 1
7	H 50	H 50	4h Einzel	4:00:00	Regel 1

Beachten Sie die folgenden Hinweise.

Bahn	Wählen Sie die Bahn aus der Liste. Siehe auch die Auswahllisten Referenz für Details.
Zeitlimit	Das Zeitlimit ist die für das Punktesammeln erlaubte Zeit dieser Kategorie.
Regel	Wählen Sie die Regel aus der Liste. Siehe auch die Auswahllisten Referenz für Details.

Eine Bahn auf mehrere Kategorien zuordnen

Oft laufen mehrere Kategorien die gleiche Bahn. Bei Score-OLs hat man üblicherweise nur eine Bahn mit dem gesamten Postennetz. Zur Vereinfachung der Zuordnung gibt es hier eine spezielle Funktion. Klicken Sie auf den Schalter ***Bahn zuordnen*** . Das Fenster ändert sein Erscheinungsbild.



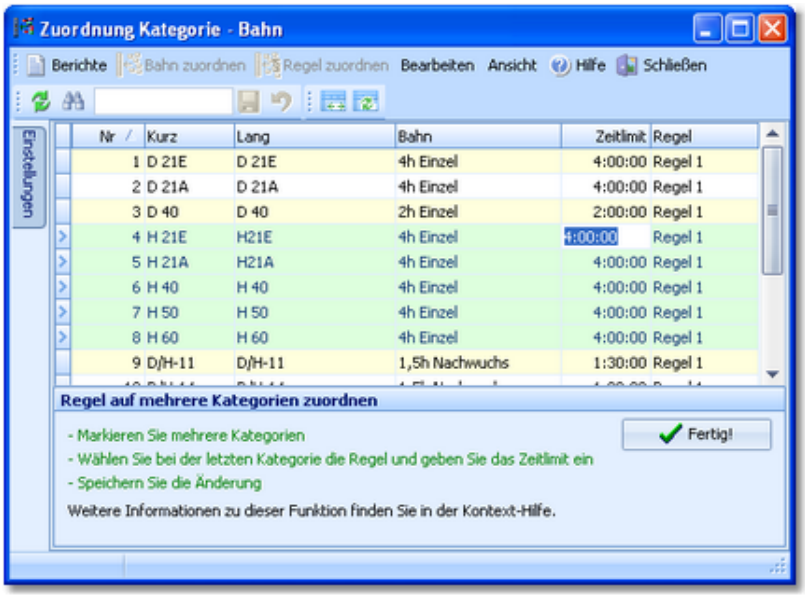
In diesem Modus können Sie mehrere Kategorien auswählen. Anders als bei der Auswahl für Berichte müssen Sie hier *Strg-Klicken*, um die Zeilen auszuwählen. Für die zuletzt ausgewählte Kategorie geben Sie die Bahn ein und speichern das. Diese Bahn wird dann auch allen anderen ausgewählten Kategorien zugeordnet. **Beachten Sie**, dass Sie die Bahn genau bei der Kategorie eingeben, die Sie *als letzte ausgewählt* hatten. Das ist nicht unbedingt die letzte aller ausgewählten in der Tabelle.

Wenn Sie fertig sind mit allen Mehrfach-Zuordnungen, dann klicken Sie auf den Schalter ***Fertig!***, um in den normalen Arbeitsmodus zurückzukehren.

Eine Regel mit Zeitlimit auf mehrere Kategorien zuordnen

Analog zu den Bahnen kann auch die gleiche Regel und das Zeitlimit von mehreren Kategorien verwendet werden.

Klicken Sie auf den Schalter ***Regel zuordnen*** . Das Fenster ändert sein Erscheinungsbild.



Diese Funktion arbeitet genauso wie die oben beschriebene Zuordnung einer Bahn. Der einzige Unterschied ist, dass Sie hier die Regel und das Zeitlimit bearbeiten.

Berichte

Ausser dem normalen Bericht können Sie auch die Postenbeschreibungen der selektierten Kategorien drucken. Wählen Sie, ob Sie IOF-Symbole oder Textbeschreibungen haben wollen.

Es gibt eine spezielle Option für die IOF-Postenbeschreibungen.

Druckmodus: Volle Seiten Sie können wählen, ob Sie mit jeder Beschreibung eine Seite voll machen wollen oder

ob sie einfach der Reihe gedruckt werden sollen.

Für allgemeine Informationen über Berichte, siehe die Berichte Referenz.

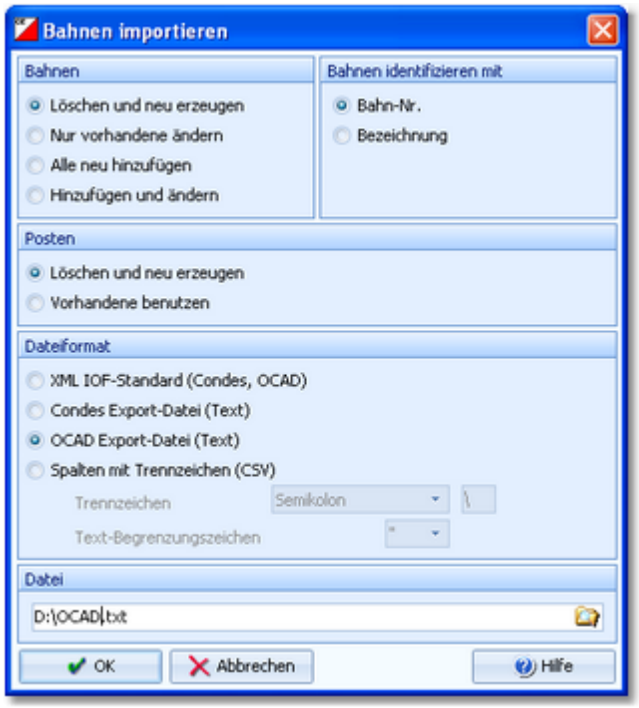
Siehe auch

- Bahnlegung - Anleitungen
- Bahnen
- Regeln für Gutschriften/Strafen

5.5.5 Bahnen importieren

Benutzen Sie die Funktion, um Bahnen aus ***OCAD*** (OCAD AG) oder ***Condes*** (Finn Arildsen) zu importieren. Jede andere Software kann eine Importdatei erzeugen entweder im CSV-Format der SportSoftware oder im ***IOF-Standard XML-Format***.

Da man jedoch beim Score-OL meistens alle Posten in einer einzigen Bahn (= Postennetz) hat und die Posten sequentielle Codenummern haben, erscheint hier die manuelle Eingabe als die leichtere und schnellere Methode. Ausserdem **liefern die meisten dieser Import-Formate nicht die Punktewerte**, sondern nur die Codenummern.



Bahnen	Wählen Sie den Arbeitsmodus für den Import. *Löschen und neu erzeugen* ist sinnvoll, solange Sie noch nicht die Bahnzuordnungen gemacht haben. Mehr Informationen hierzu finden Sie in der Zuordnung Kategorie - Bahn Referenz. Nach dem Zuordnen der Bahnen könnte es auch noch nötig sein, letzte Änderungen an den Bahnen zu importieren. Benutzen Sie dann besser die Option *Nur vorhandene ändern*. Als Voraussetzung müssen Sie sicherstellen, dass die Bahnbezeichnungen und Kategoriennamen in OCAD oder Condes denen in OEScore entsprechen. Siehe auch unten für weitere Details.
Bahnen identifizieren mit	Definieren Sie, mit welchem Feld vorhandene Bahnen identifiziert werden sollen. Bei Imports von Condes oder OCAD wird empfohlen, hier die *Bezeichnung* zu nehmen. In allen anderen Fällen sollte die *Bahn-Nr.* verwendet werden.
Posten	Definieren Sie, wie die Posten verarbeitet werden sollen. Bei Imports von Condes oder OCAD ist diese Einstellung nicht so wichtig, denn normalerweise werden Sie dann die IOF-Symbole nicht in OEScore definieren und drucken, sondern mit Condes/OCAD. Falls Sie aber die IOF-Symbole von OEScore bevorzugen, dann wählen Sie immer *Vorhandene benutzen*, um Ihre Postenbeschreibungen zu behalten. In diesem Modus werden neue Posten automatisch hinzugefügt.

Dateiformat	Wählen Sie das Dateiformat.
XML IOF-Standard (Condes, OCAD)	Dieser Import erfordert das IOF XML-Format, Dokumenttyp *CourseData*. Das Format wird sowohl von Condes als auch OCAD exportiert. Nehmen Sie für normale Bahnen dieses Format. Bahnnummern werden von Condes nur temporär erzeugt und müssen nicht mit den Definitionen in OEScore übereinstimmen. Bitte dies beim Import mit Option *Ändern* sorgfältig kontrollieren! Alternativ können Sie dafür sorgen, dass die Bahnen mit der Bezeichnung identifiziert werden. Dann müssen Sie beim Export aus Condes/OCAD *die Bahnnummern ausschalten*. Falls definiert, wird auch die *Zuordnung zu den Kategorien* importiert. OEScore sucht die Kategorien anhand der Kurzbezeichnung (Condes/OCAD verwalten keine Kategoriennummern). Sorgen Sie dafür, dass diese in beiden Programmen übereinstimmen. ***Drucken Sie zur Sicherheit je einen Bericht über die Bahnen vor und nach einem Import!*** Nur das *neuere XML V3 Format*, welches von *Condes* exportiert wird, *liefert auch die Punktewerte*.
Condes (Text)	Dies ist das Export-Format der älteren Condes-Versionen. Condes exportiert keine Bahnnummern. Deshalb werden im Modus *Ändern* die Bahnen ausschließlich *aufgrund der Bahn-Bezeichnung identifiziert*.
OCAD (Text)	Dies ist das Export-Format der älteren OCAD-Versionen, auch zu finden als Bahnen Version 8 (Text) in OCAD9 und später. OCAD exportiert keine Bahnnummern. Deshalb werden im Modus *Ändern* die Bahnen ausschließlich *aufgrund der Bahn-Bezeichnung identifiziert*.
CSV	Dieses Format wird empfohlen für Imports von anderen externen Programmen oder falls Sie exportieren, Änderungen ausserhalb machen und wieder importieren. Die Datensatz-Struktur wird in einer speziellen Kopfzeile am Anfang der Datei angegeben. Die erste Spalte ist immer leer, ihr Titel ist die eindeutige Identifikation des Exports. Um ein Beispiel zu bekommen, exportieren Sie einen Bericht über die Bahnen. Wenn Sie diese Exportdatei editieren oder eine neue erzeugen, achten Sie immer auf die erste (leere) Spalte, die diese Datei als korrekt für diesen Import identifizieren soll.
Trennzeichen, Text-Begrenzungszeichen	Normalerweise kann man es hier beim *Semikolon* und den **"** belassen. Falls das Erzeuger-Programm andere Trennzeichen benutzte, dann setzen Sie sie passend.
Datei	Geben Sie den Namen der Importdatei an. Siehe dazu die Datei-Auswahl Referenz.

Der Import erzeugt einen umfassenden Log-Bericht, anhand dessen Sie evtl. Fehler beheben können.

Beachte

Beachte: Das CSV-Format wurde geändert von V.10.x nach V.11.0!!

Falls Ihre Importdatei fehlerhaft ist, kann das Ihre Wettkampfdaten beschädigen.

Die Zuordnung zu den Kategorien müssen Sie normalerweise manuell machen. Einzige Ausnahme: XML, siehe oben.

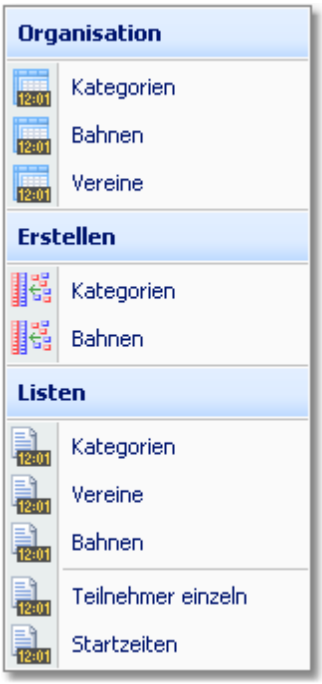
Neue Bahnen mit fehlender Bahnnummer werden als neue Bahnen importiert mit Bahnnummern beginnend mit 9001.

Siehe auch

Export-Dialog

5.6 Startliste

Der Hauptmenüpunkt ***Startliste*** bietet alle Funktionen zum Erstellen der Startliste und für die Ausgabe der Startlisten-Berichte.



In der ***Startlisten-Organisation*** definieren Sie die Rahmenbedingungen für die Startlisten-Auslosung. Je nachdem, wie Sie auslosen wollen, müssen Sie das für die Kategorien oder die Bahnen definieren. Falls Sie Zeitblöcke verwenden, müssen Sie diese für die Vereinedefinieren.

Die ***Auslosung der Startlisten*** wird dann entsprechend nach Kategorien oder Bahnen gemacht.

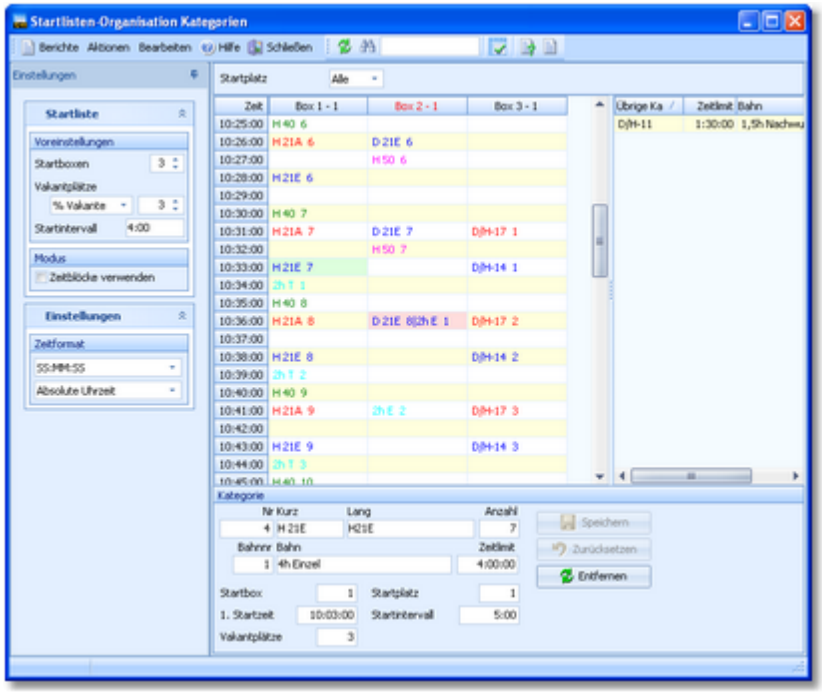
Die Startlisten-Berichte können von diesem Menü mit einem einzigen Mausklick angezeigt werden.

Siehe auch

Startlisten erzeugen - Anleitungen

5.6.1 Startlisten-Organisation Kategorien

Die Startlisten-Organisation definiert die Rahmenstruktur, damit die Startliste gemäß grundlegenden Wettkampfregeln ausgelost werden kann.



Eine Startliste kann nur fehlerfrei ausgelost werden, falls die entsprechende Organisation fehlerfrei ist. Sie müssen z. B. gewährleisten, dass keine Startnummern doppelt vergeben werden, oder niemals zwei Teilnehmer innerhalb einer Startbox gleichzeitig starten. Eine grundlegende Wettkampfregel fordert ein gleichmäßiges Startintervall innerhalb jeder Kategorie. Dies alles können Sie hier sehr einfach erreichen, indem Sie die Organisation direkt am Bildschirm aufbauen.

Beachte: Bei vielen Score-OLs gibt es einen Massenstart. Dann ist es meist einfacher, mit der Startlisten-Organisation nach Bahnen zu arbeiten.

Die Einstellungen anpassen

Die Leiste mit den Einstellungen hat zwei Absätze.

Startliste

Diese Einstellungen definieren die Vorgaben, wie Kategorien in die Startlisten-Organisation eingefügt werden.

Startboxen	Erhöhen Sie die Anzahl Startboxen auf die Zahl, wie Teilnehmer maximal gleichzeitig starten dürfen. Die Startbox ist ein organisatorisches Hilfsmittel, innerhalb welcher keine Startzeiten doppelt vergeben werden dürfen. Damit kann z.B. sichergestellt werden, dass Teilnehmer aus Kategorien mit der gleichen Bahn nicht zur gleichen Zeit starten. Beim Score-OL ist das jedoch nicht ganz so wichtig.
Vakantplätze	Für jede Kategorie werden soviele Vakantplätze vorgesehen, wie hier angegeben. Sie können wählen, ob die Vorgabe in Prozent bezogen auf die Teilnehmerzahl berechnet werden soll, oder ob das eine feste Anzahl sein soll.
Startintervall	Das vorgegebene Startintervall wird gesetzt, wenn eine Kategorie in die Tabelle eingefügt wird. Danach müssen Sie es vielleicht passend verändern. In der Praxis ist es immer einfacher, ein einheitliches Startintervall für alle Kategorien zu haben.
Zeitblöcke verwenden	Bei größeren Wettkämpfen möchte man evtl. alle Kategorien über die gesamte Startzeit verteilen und dann alle Teilnehmer eines Vereins innerhalb eines vordefinierten Zeitraums starten lassen. Die Rahmenbedingungen für diese Verfahrensweise bestimmen Sie in der Startlisten-Organisation nach Vereinen.

Eine Kategorie belegt in diesem Fall in der Startlisten-Tabelle alle passenden Startzeiten innerhalb einer Startbox. Die Darstellung wird auf 120 Minuten beschränkt.

Einstellungen

Zeitformat — Die Zeiten werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.

Aufbauen der Startlisten-Organisation

Zeigen sie immer *alle Startplätze* in der Tabelle an. Weitere Details zur Arbeit mit Startplätzen lesen Sie im nächsten Absatz.

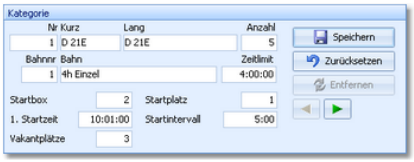
Sie sehen zwei Tabellen im Fenster. Links ist die Startlisten-Organisations-Tabelle. Diese ist zunächst leer. Rechts ist eine Liste mit allen übrigen Kategorien. Zu jeder Kategorie sehen Sie die Bahn und das Zeitlimit. Sie können die Liste nach diesen Spalten sortieren und so einen besseren Überblick für Ihre Arbeit zu bekommen.

Ziehen Sie eine Kategorie aus der rechten Liste in die Startliste auf die gewünschte erste Startzeit in der gewünschten Box. Die Kategorie wird in die Startliste einsortiert. Im Panel unten sehen Sie die Werte für diese Kategorie. Ändern Sie ggf. die Voreinstellungen (meist das Startintervall und die Vakanten) und klicken Sie auf ***Speichern***. Wiederholen Sie dies mit allen Kategorien.

Innerhalb der Startliste können Sie eine Kategorie ganz einfach verschieben. Ziehen Sie eine beliebige Startzeit der Kategorie auf die neue erste Startzeit und/oder Startbox. Falls Sie eine Kategorie in eine neue Startbox ziehen wollen, dann erzeugen Sie zuerst eine, indem Sie den Wert bei den Einstellungen erhöhen.

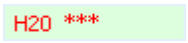
Sie können die Startboxen auch umsortieren, indem Sie sie einfach an die richtige Stelle ziehen. Z.B. können Sie eine neue leere Startbox am rechten Ende erzeugen und diese dann bei Bedarf in die Mitte der Tabelle verschieben. Das ist sehr hilfreich, falls Sie mit Startplätzen arbeiten.

Falls sich die Startzeiten zweier oder mehrerer Kategorien in derselben Startbox überschneiden, wird die Startbox rot markiert. Die betreffenden, mehrfach belegten Startzeiten sind in der Tabelle ebenfalls rot markiert. Verbreitern Sie ggf. die Spalte der Startbox, bis Sie alle Kategorien lesen können.



Klicken Sie auf eine Kategorie, um ihre Einstellungen im **Kategorien-Panel** zu sehen. Sie können hier jeden gewünschten Wert ändern. Klicken Sie auf den Schalter ***Speichern***, um die Änderungen zu speichern. Die Startlistentabelle wird aktualisiert. Das Kategorien-Panel funktioniert auch mit den übrigen Kategorien. Statt die Kategorie in die Tabelle zu ziehen, können Sie sie auch einfügen, indem Sie alle Werte hier eingeben.
Ein Wort zum Startplatz. Das ist ein optionales Feld und es kann benutzt werden, falls Sie mehrere Startpunkte haben. Der Startplatz kann auch für die Auswahl von Kategorien für die Startlisten-Berichte verwendet werden. Siehe auch unten und die Startlisten-Berichte Referenz.
Falls es einen Konflikt gibt, so dass zwei oder mehr Kategorien dieselbe Startzeit innerhalb einer Box belegen, werden die grünen Schalter angezeigt. Schalten sie zur gewünschten Kategorie und machen Sie die nötigen Änderungen.

Klicken Sie auf den Schalter ***Entfernen***, um eine Kategorie aus der Startlisten-Organisation zu entfernen, zurück zur Liste der übrigen Kategorien.

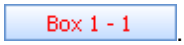


Kategorien mit Massenstart (Startintervall 0) werden an ihrer (einzigen) Startzeit angezeigt und mit drei Sternen *** markiert.

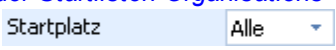
Die Suchfunktion findet die erste Startzeit der Kategorie in der Startlistentabelle.

Mit mehreren Startplätzen arbeiten

Falls Sie mehrere verschiedene Startplätze haben, dann müssen Sie sie in das entsprechende Feld eintragen. Darüber hinaus erfordert dieses Szenario ein sorgfältiges Vorgehen. Z.B. müssen Sie sicherstellen, dass jede Startbox nur Kategorien des gleichen Startplatzes enthält.

Die Überschrift jeder Startbox zeigt ggf. die enthaltenen Startplätze an: 

. Falls Sie hier mehr als einen Startplatz sehen, müssen Sie das korrigieren.

Bei großen Läufen mit vielen Startboxen ist es hilfreich, die *Sicht der Startlisten-Organisations-Tabelle auf einen Startplatz einzuschränken*. Verwenden Sie dazu die Auswahlliste 

im oberen Bereich.
Beachte: Falls mehrere Startplätze in der selben Startbox enthalten sind, dann zeigt die eingeschränkte Ansicht nur die Kategorien des ausgewählten Startplatzes! Klären Sie deshalb zuerst dieses Problem...

Falls Sie bei eingeschränkter Sicht eine neue Kategorie in die Startlisten-Organisation ziehen, dann bekommt diese Kategorie automatisch den ausgewählten Startplatz.

Im Prüfbericht finden sich zwei Abschnitte über fehlende Startplätze (nur falls welche verwendet werden...) und unterschiedliche Startplätze in der gleichen Startbox.

Spezielle Funktionen

Startzeit-Überschneidungen korrigieren

Sie können Startzeitüberschneidungen automatisch korrigieren. Dies ist dann der Fall, falls Sie nach der ersten Definition der Startlisten-Organisation noch weitere Teilnehmer eingegeben hatten.

Berichte

Der **Übersichtsbericht** gibt Ihnen eine Übersicht über die Startlisten-Organisation. Die Kategorien sind nach Startboxen und erster Startzeit sortiert.

Der Bericht **Startlisten-Organisation prüfen** zeigt mögliche Fehler in der Startlisten-Organisation. Sie entscheiden selbst, ob die Meldungen im konkreten Fall relevant sind.

Für allgemeine Informationen über Berichte, siehe die Berichte Referenz.

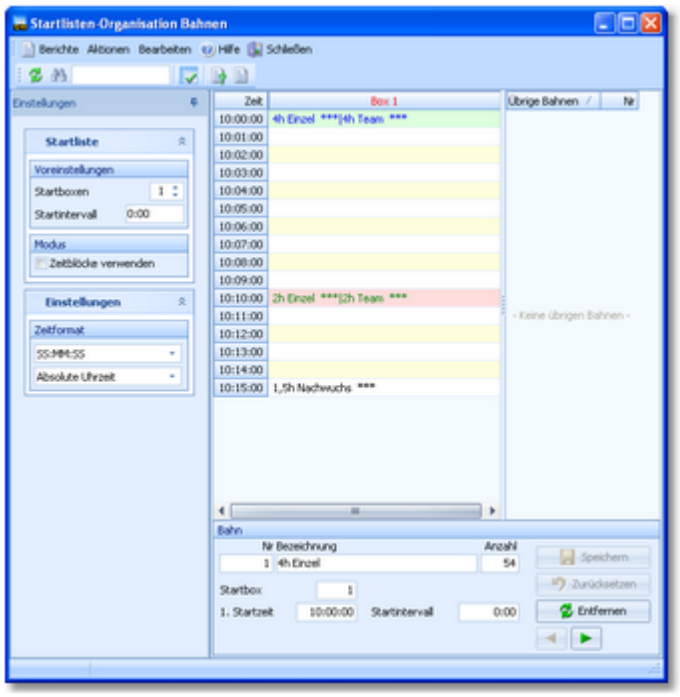
Siehe auch

- Startliste erstellen - Kategorien
- Startlisten-Berichte

5.6.2 Startlisten-Organisation Bahnen

Neben der üblicheren Auslosung nach Kategorien können Sie die Startliste auch nach Bahnen auslosen. Alle Teilnehmer mit derselben Bahn werden hintereinander gelost. Bei Score-OLs gibt es oft einen Massenstart. In diesem Fall starten üblicherweise alle Kategorien mit dem selben Zeitlimit zur gleichen Zeit. Deshalb würde man hier die Startlisten-Organisation nach Bahnen gegenüber der nach Kategorien bevorzugen. Siehe das Beispiel hier.

Die Bearbeitung ist analog zur Startlisten-Organisation nach Kategorien.



Eine Startliste kann nur fehlerfrei ausgelost werden, falls die entsprechende Organisation fehlerfrei ist. Sie müssen z. B. gewährleisten, dass keine Startnummern doppelt vergeben werden, oder niemals zwei Teilnehmer innerhalb einer Startbox gleichzeitig starten. Eine grundlegende Wettkampfregel fordert ein gleichmäßiges Startintervall innerhalb jeder Bahn. Dies alles können Sie hier sehr einfach erreichen, indem Sie die Organisation direkt am Bildschirm aufbauen.

Die Einstellungen anpassen

Die Leiste mit den Einstellungen hat zwei Absätze.

Startliste

Diese Einstellungen definieren die Vorgaben, wie Bahnen in die Startlisten-Organisation eingefügt werden.

Startboxen	Erhöhen Sie die Anzahl Startboxen auf die Zahl, wie Teilnehmer maximal gleichzeitig starten dürfen. Die Startbox ist ein organisatorisches Hilfsmittel, innerhalb welcher keine Startzeiten doppelt vergeben werden dürfen. Damit kann z.B. sichergestellt werden, dass keine Teilnehmer mit ähnlichen Bahnen nicht zur gleichen Zeit starten.
Startintervall	Das vorgegebene Startintervall wird gesetzt, wenn eine Bahn in die Tabelle eingefügt wird. Danach müssen Sie es vielleicht passend verändern. In der Praxis ist es immer einfacher, ein einheitliches Startintervall für alle Bahnen zu haben.
Zeitblöcke verwenden	Bei größeren Wettkämpfen, möchte man evtl. alle Bahnen über die gesamte Startzeit verteilen und dann alle Teilnehmer eines Vereins innerhalb eines vordefinierten Zeitraums starten lassen. Die Rahmenbedingungen für diese Verfahrensweise bestimmen Sie in der Startlisten-Organisation nach Vereinen. Eine Bahn belegt in diesem Fall in der Startlisten-Tabelle alle passenden Startzeiten innerhalb einer Startbox. Die Darstellung wird auf 120 Minuten beschränkt.

Einstellungen

Zeitformat	Die Zeiten werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.

Aufbauen der Startlisten-Organisation

Wenn Sie das Fenster öffnen oder die Tabelle aktualisieren, könnten Sie verschiedene Warnungen bekommen. Eine

davon ist hier ziemlich wichtig:
Einige Kategorien haben keine Bahn zugeordnet. Das heisst, dass einige Kategorien keine Bahn zugeordnet bekommen haben. Weitere Informationen über die Bahnzuweisung auf Kategorien lesen Sie in der Zuordnung Kategorie - Bahn Referenz.

Stellen Sie bitte sicher, dass jede Kategorie eine Bahn zugeordnet hat.

Wichtig! Erzeugung der Vakantplätze

Die Vakantplätze können nicht über die Bahndefinition erzeugt werden, da zu einer Bahn im Allgemeinen mehrere Kategorien gehören.
Gehen Sie deshalb wie folgt vor:
Definieren Sie zuerst pro Forma die Startlisten-Organisation nach Kategorien. Wichtig ist in diesem Fall nur jeweils die Anzahl der Vakantplätze. Die Zeiten können beliebig sein. Siehe auch die Startliste erstellen - Kategorien Referenz für weitere Informationen.

Beim Öffnen dieses Fensters oder bei jeder Aktualisierung der Anzeige prüft OEScore, ob die aktuelle Anzahl der Vakanten mit den Definitionen übereinstimmt. Falls Unterschiede festgestellt werden, dann werden Sie aufgefordert, dies zu korrigieren, indem Sie die fehlenden Vakantplätze erzeugen. Seien Sie vorsichtig, falls Sie diese Tabelle nach der Startlisten-Auslosung anschauen! Sehr wahrscheinlich werden dann (ehemalige) Vakantplätze von echten Teilnehmern belegt, und die Prüfung wird immer Unterschiede melden.

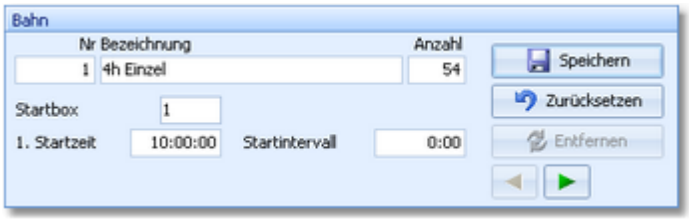
Sie sehen zwei Tabellen im Fenster. Links ist die Startlisten-Organisations-Tabelle. Diese ist zunächst leer. Rechts ist eine Liste mit allen übrigen Bahnen. Sie können die Liste nach diesen Spalten sortieren und so einen besseren Überblick für Ihre Arbeit zu bekommen.

Ziehen Sie eine Bahn aus der rechten Liste in die Startliste auf die gewünschte erste Startzeit in der gewünschten Box. Die Bahn wird in die Startliste einsortiert. Im Panel unten sehen Sie die Werte für diese Bahn. Ändern Sie ggf. die Voreinstellungen (meist das Startintervall) und klicken Sie auf ***Speichern***. Wiederholen Sie dies mit allen Bahnen.

Innerhalb der Startliste können Sie eine Bahn ganz einfach verschieben. Ziehen Sie eine beliebige Startzeit der Bahn auf die neue erste Startzeit und/oder Startbox. Falls Sie eine Bahn in eine neue Startbox ziehen wollen, dann erzeugen Sie zuerst eine, indem Sie den Wert bei den Einstellungen erhöhen.

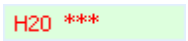
Sie können die Startboxen auch umsortieren, indem Sie sie einfach an die richtige Stelle ziehen. Z.B. können Sie eine neue leere Startbox am rechten Ende erzeugen und diese dann bei Bedarf in die Mitte der Tabelle verschieben.

Falls sich die Startzeiten zweier oder mehrerer Bahnen in derselben Startbox überschneiden, wird die Startbox rot markiert. Die betreffenden, mehrfach belegten Startzeiten sind in der Tabelle ebenfalls rot markiert. Verbreitern Sie ggf. die Spalte der Startbox, bis Sie alle Bahnen lesen können.



Klicken Sie auf eine Bahn, um ihre Einstellungen im **Bahn-Panel** zu sehen. Sie können hier jeden gewünschten Wert ändern. Klicken Sie auf den Schalter ***Speichern***, um die Änderungen zu speichern. Die Startlistentabelle wird aktualisiert. Das Bahn-Panel funktioniert auch mit den übrigen Bahnen. Statt die Bahn in die Tabelle zu ziehen, können Sie sie auch einfügen, indem Sie alle Werte hier eingeben.
Falls es einen Konflikt gibt, so dass zwei oder mehr Bahnen dieselbe Startzeit innerhalb einer Box belegen, werden die grünen Schalter angezeigt. Schalten sie zur gewünschten Bahn und machen Sie die nötigen Änderungen.

Klicken Sie auf den Schalter ***Entfernen***, um eine Bahn aus der Startlisten-Organisation zu entfernen, zurück zur Liste der übrigen Bahnen.



Bahnen mit Massenstart (Startintervall 0) werden an ihrer (einzigen) Startzeit angezeigt und mit drei Sternen *** markiert.

Die Suchfunktion findet die erste Startzeit der Bahn in

der Startlistentabelle.

Spezielle Funktionen

Startzeit-Überschneidungen korrigieren

Sie können Startzeitüberschneidungen automatisch korrigieren. Dies ist dann der Fall, falls Sie nach der ersten Definition der Startlisten-Organisation noch weitere Teilnehmer eingegeben hatten.

Berichte

Der **Übersichtsbericht** gibt Ihnen eine Übersicht über die Startlisten-Organisation. Die Bahnen sind nach Startboxen und erster Startzeit sortiert.

Der Bericht **Startlisten-Organisation** prüfen zeigt mögliche Fehler in der Startlisten-Organisation. Sie entscheiden selbst, ob die Meldungen im konkreten Fall relevant sind.

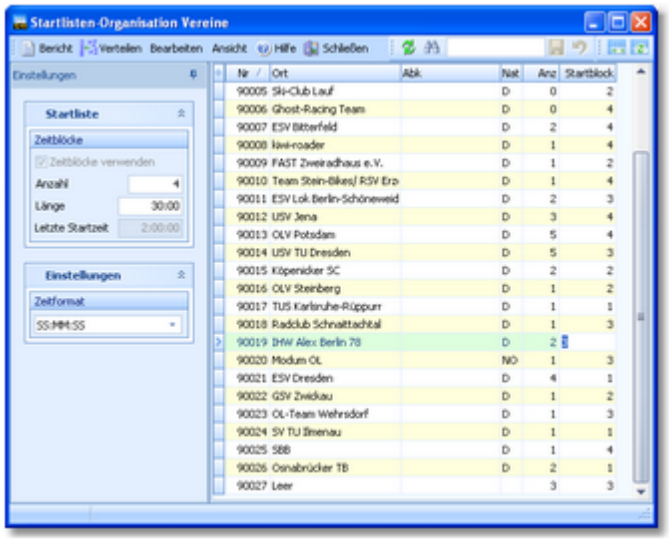
Für allgemeine Informationen über Berichte, siehe die Berichte Referenz.

Siehe auch

- Startlisten-Organisation Kategorien
- Startliste erstellen - Kategorien
- Startlisten-Berichte
- Zuordnung Kategorie - Bahn

5.6.3 Startlisten-Organisation Vereine

Falls Sie Zeitblöcke verwenden, müssen Sie hier die grundlegenden Definitionen dafür festlegen.



Sie können für jeden Verein die passenden Zeitblöcke zuweisen. Sie können das manuell eingeben oder aber *automatisch auslosen* (siehe unten).

Die Einstellungen anpassen

Die Leiste mit den Einstellungen hat zwei Absätze.

Startliste

Diese Einstellungen definieren die Zeitblöcke.

Anzahl	Anzahl der Zeitblöcke
Länge	Länge jedes Zeitblocks

Letzte Startzeit	Die letzte Startzeit, die sich errechnet aus *Anzahl*Länge*. **Beachte:** dieser Ausgabewert wird als relative Startzeit angezeigt.

Einstellungen

Zeitformat	Die Zeiten werden angezeigt gemäß dieser Einstellung. Die Zeiten werden relativ angezeigt.

Spezielle Funktionen

Zeitblöcke automatisch vergeben

Sie können die Zeitblöcke per Zufallsgenerator vergeben.

Berichte

Der Bericht gibt eine Übersicht über die Block-Verteilung.

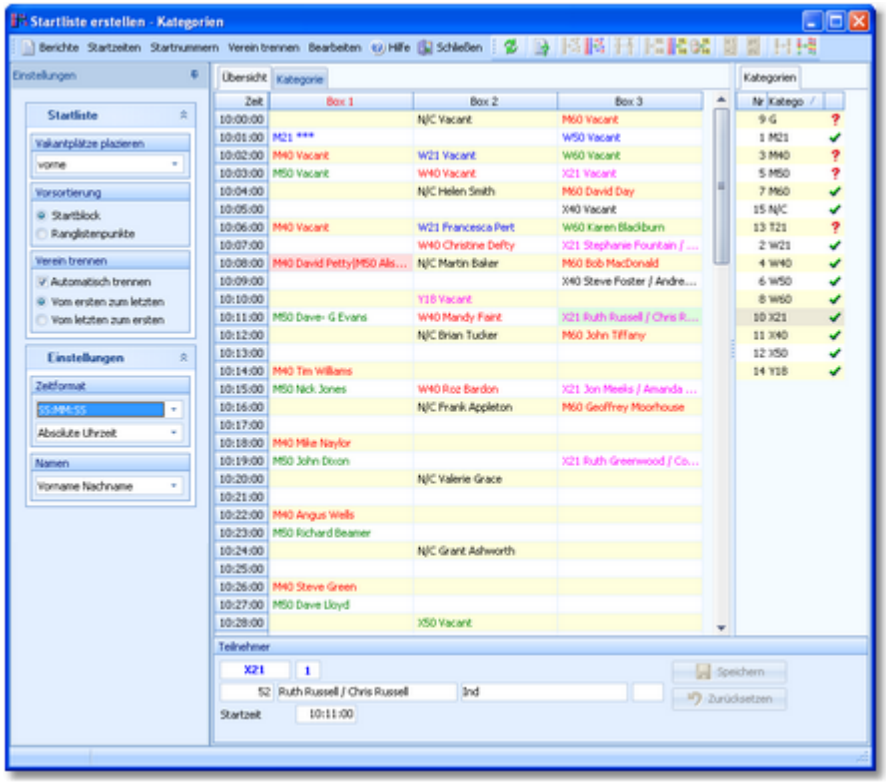
Für allgemeine Informationen über Berichte, siehe die Berichte Referenz.

Siehe auch

- Startlisten-Organisation Kategorien
- Startliste erstellen - Kategorien
- Startlisten-Berichte

5.6.4 Startliste erstellen - Kategorien

Nachdem Sie die Startlisten-Organisation für die Kategorien definiert haben, können Sie nun auslosen und das Ergebnis ggf. manuell modifizieren.



OEScore überprüft zunächst, ob die Startlisten-Organisation fehlerfrei ist.

Falls Sie hier eine Fehlermeldung bekommen, können Sie die Startliste trotzdem mit einigen Einschränkungen bearbeiten. Dies ist z.B. immer der Fall, falls Sie nach der Auslosung schon einige Vakantplätze belegt hatten. Falls

notwendig, korrigieren Sie zuerst die Startlisten-Organisation.

Dieses Fenster zeigt eine Übersichts-Tabelle mit allen Teilnehmern (ähnlich zur Startlisten-Organisations-Tabelle) und eine Kategorien-Tabelle, in der Sie jede Kategorie einzeln bearbeiten können. Es wird empfohlen, mit der Übersichtstabelle zu beginnen. Hier können Sie die Startzeiten auslosen und die Startnummern vergeben für alle Kategorien. Danach können Sie in die Kategorientabelle wechseln und die Auslosung jeder Kategorie überprüfen und ggf. modifizieren.

Siehe die nächsten Absätze für weitere Anleitungen.

Die Einstellungen anpassen

Die Leiste mit den Einstellungen hat zwei Absätze.

Startliste

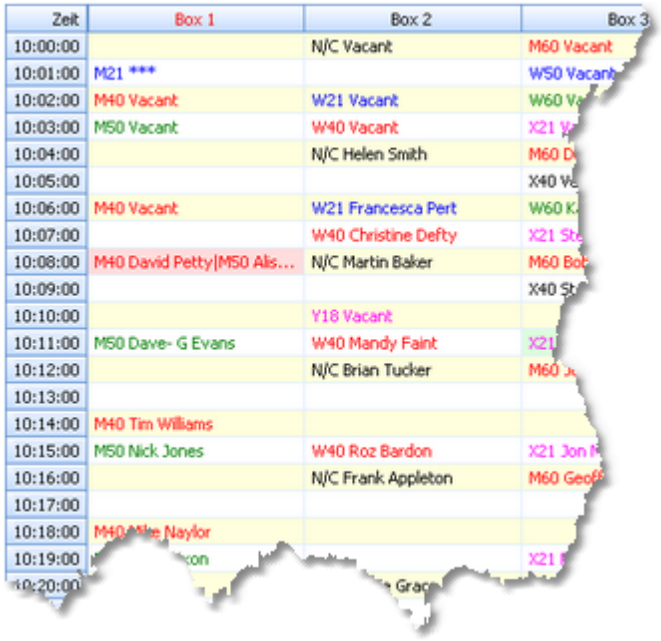
Vakantplätze platzieren	Geben Sie an, wo die Vakantplätze eingefügt werden sollen: am *Anfang* oder am *Ende* der Kategorien, oder ob sie ganz normal *gelost* werden sollen. Es ist möglich, zuerst alle Kategorien mit einer allgemeinen Einstellung auszulosen und dann einzelne Kategorien neu auszulosen mit einer anderen Einstellung.
Vorsortierung	Für die Vorsortierung innerhalb einer Kategorie können Sie entweder den *Startblock* oder die *Ranglistenpunkte* nehmen. Es ist möglich, zuerst alle Kategorien über Startblöcke auszulosen und dann einzelne Kategorien neu auszulosen über die Ranglistenpunkte.
Zeitblöcke	Falls Sie Zeitblöcke benutzen, dann wird diese Box angezeigt statt der beiden oben genannten. Sie zeigt nur die aktuellen Einstellungen für die Zeitblöcke. Für weitere Informationen über Zeitblöcke, siehe die Startlisten-Organisation Vereine Referenz.
Verein trennen	*Verein automatisch trennen* Diese Option ist per Voreinstellung aktiviert. Damit wird der Algorithmus zum Trennen des Vereins automatisch nach jeder Auslosung ausgeführt. Natürlich kann man die Option abwählen, falls man die Teilnehmer des gleichen Vereins nicht trennen möchte. Wählen Sie *Vom ersten zum letzten* oder *Vom letzten zum ersten*, um die Verarbeitungsrichtung dieses Algorithmus zu bestimmen. Die meisten Wettkampfregeln verlangen das Vorgehen von hinten nach vorne (letzter zum ersten), weil in diesem Fall der Teilnehmer, der dazwischen eingeschoben wird, keinen Nachteil von dieser Aktion hat, da er eine spätere Startzeit bekommt. Falls Paare nicht getrennt werden konnten, dann versuchen Sie es zusätzlich mit der umgekehrten Richtung oder schauen Sie im Prüfbericht nach und lösen Sie diese wenigen Fälle manuell.

Einstellungen

Zeitformat	Die Zeiten werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.
Namen	Die Namen werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.

In der Übersichtstabelle arbeiten

Diese Tabelle zeigt Ihnen eine Übersicht über die gesamte Startliste.



Zeit	Box 1	Box 2	Box 3
10:00:00		N/C Vacant	M60 Vacant
10:01:00	M21 ***		W50 Vacant
10:02:00	M40 Vacant	W21 Vacant	W60 Va
10:03:00	M50 Vacant	W40 Vacant	X21 V
10:04:00		N/C Helen Smith	M60 D
10:05:00			X40 V
10:06:00	M40 Vacant	W21 Francesca Pert	W60 K
10:07:00		W40 Christine Defty	X21 St
10:08:00	M40 David Petty|M50 Alis...	N/C Martin Baker	M60 Bo
10:09:00			X40 St
10:10:00		Y18 Vacant	
10:11:00	M50 Dave- G Evans	W40 Mandy Faint	X21
10:12:00		N/C Brian Tucker	M60 J
10:13:00			
10:14:00	M40 Tim Williams		
10:15:00	M50 Nick Jones	W40 Roz Bardon	X21 Jon N
10:16:00		N/C Frank Appleton	M60 Geo
10:17:00			
10:18:00	M40 Mike Naylor		
10:19:00	con		X21
10:20:00		Grac	

Als erste Schritte bei der Startlisten-Erstellung sollten Sie

Die Startzeiten auslosen für alle Kategorien.

Die Startnummern verteilen für alle Kategorien.

Manchmal werden Sie es vorziehen, die Startnummern nach Vereinen zu verteilen.

Falls die Wettkampfregeln das erfordern, können Sie die Teilnehmer jedes Vereins trennen.

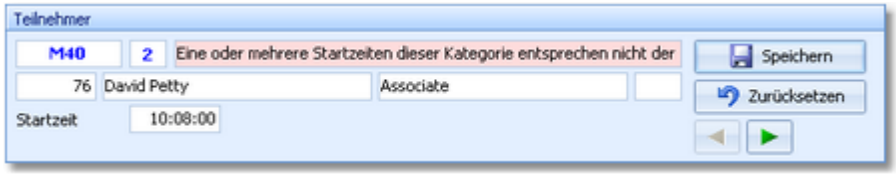
Nach jedem dieser Schritte wird der Prüfbericht automatisch angezeigt.

Falls sich die Startzeiten in derselben Startbox überschneiden, wird die Startbox rot markiert. Rollen Sie nach unten, bis Sie die betreffende Startzeit sehen. Diese ist rot markiert. Verbreitern Sie ggf. die Spalte der Startbox, bis Sie alle Teilnehmer lesen können.

Um die *Startzeit eines einzelnen Teilnehmers zu ändern*, ziehen Sie in einfach auf die gewünschte Startzeit.

Beachte: Sie können einen Teilnehmer nur innerhalb seiner Startbox ziehen. Die Änderung einer Startzeit in dieser Tabelle wirkt sich auf keine andere Startzeit aus.

Klicken Sie auf einen Teilnehmer, um seine Daten und den Status seiner Kategorie im ***Teilnehmer-Panel*** zu sehen.



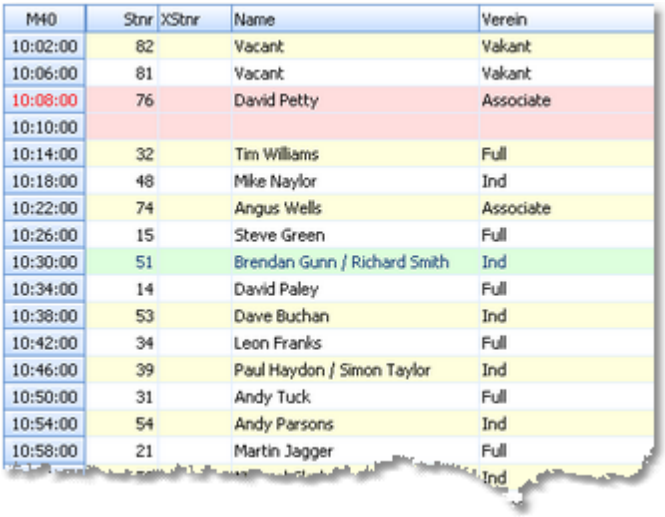
Sie können hier seine Startzeit ändern. Das hat den gleichen Effekt wie das Ziehen.
Falls es einen Konflikt gibt, so dass zwei oder mehr Teilnehmer dieselbe Startzeit innerhalb einer Box belegen, werden die grünen Schalter angezeigt. Schalten sie zum gewünschten Teilnehmer, falls Sie etwas ändern wollen.

H20 ***

Kategorien mit Massenstart (Startintervall 0) werden an ihrer (einzigen) Startzeit angezeigt und mit drei Sternen *** markiert. Von einer solchen Kategorie werden keine Teilnehmer angezeigt und Sie können die Startzeit nicht ändern. Das muss in der Startlisten-Organisation getan werden.
Um die Teilnehmer anzuzeigen und die Startnummern zu bearbeiten, wechseln Sie in die Kategorientabelle.

In der Kategorientabelle arbeiten

Sie können hier jede Kategorie einzeln bearbeiten. Wählen Sie die Kategorie aus der Liste rechts.



M40	Stnr	XStnr	Name	Verein
10:02:00	82		Vacant	Vakant
10:06:00	81		Vacant	Vakant
10:08:00	76		David Petty	Associate
10:10:00				
10:14:00	32		Tim Williams	Full
10:18:00	48		Mike Naylor	Ind
10:22:00	74		Angus Wells	Associate
10:26:00	15		Steve Green	Full
10:30:00	51		Brendan Gunn / Richard Smith	Ind
10:34:00	14		David Paley	Full
10:38:00	53		Dave Buchan	Ind
10:42:00	34		Leon Franks	Full
10:46:00	39		Paul Haydon / Simon Taylor	Ind
10:50:00	31		Andy Tuck	Full
10:54:00	54		Andy Parsons	Ind
10:58:00	21		Martin Jagger	Full
				Ind

Sie können

Die Startzeiten für diese Kategorie auslosen.

Die Startzeiten dieser Kategorie verschieben. Nach der Auslosung könnte es notwendig werden, noch einmal die erste Startzeit und/oder das Startintervall zu ändern. Die geloste Startreihenfolge soll jedoch beibehalten werden.
Andern Sie zunächst die Werte in der Startlisten-Organisation. Zeigen Sie jetzt die betreffende Kategorie an und verschieben Sie sie.

Startnummern verteilen für diese Kategorie.

Falls die Wettkampfregeln das erfordern, können Sie die Teilnehmer jedes Vereins trennen. Falls Paare nicht getrennt werden konnten, schauen Sie im Prüfbericht nach.

X (Xtra)-Startnummern für diese Kategorie vergeben. Siehe den Absatz über spezielle Funktionen für Details.

Startzeiten, die nicht der Startlisten-Organisation entsprechen, werden rot markiert. Diese Teilnehmer werden rot hervorgehoben und auch solche ohne Startzeit.

Um die *Startreihenfolge manuell zu verändern*, ziehen Sie einfach die Teilnehmer, wie Sie es wollen. Alle anderen Teilnehmer werden entsprechend verschoben.

Beachte: Falls mindestens ein Teilnehmer der Kategorie bereits eine Zielzeit hat, dann sind für diese Kategorie keine Änderungen mehr möglich, ausser einzelne Startzeiten unten zu editieren.
Falls Sie *Zeitblöcke verwenden*, dann wird der Startblock rot markiert, falls der Teilnehmer nicht in den gewünschten Zeitblock gesetzt werden konnte.

Klicken Sie auf einen Teilnehmer, um seine Daten und den Status seiner Kategorie im ***Teilnehmer-Panel*** zu sehen.

Sie können hier seine Startzeit ändern. In dieser Tabelle ist das nicht das gleiche wie beim Ziehen, weil die anderen Teilnehmer dann nicht angepasst werden.

Kategorien-Auswahlliste

Benutzen sie die Kategorien-Auswahlliste rechts, um eine Kategorie auszuwählen. Falls Sie gerade in der Übersichtstabelle sind, springt die Markierung zum ersten Teilnehmer dieser Kategorie. In der Kategorientabelle wird diese Kategorie angezeigt.

Es gibt eine Status-Anzeige für die Kategorien.

✔ ***OK*** Die Kategorie ist gemäß der Definition ausgelost und Sie können die Startreihenfolge ändern oder neu auslosen.

? ***Fehler*** Die Kategorie ist noch nicht ausgelost oder einige Teilnehmer haben Startzeiten, die nicht der Startlisten-Organisation entsprechen. Zeigen sie die Kategorie an, um das zu überprüfen und zu korrigieren, falls nötig.

⃠ ***Gesperrt*** Keine Auslosung mehr erlaubt für diese Kategorie, weil einer oder mehrere Teilnehmer schon Zielzeiten haben.
Beachte: Trotzdem können Sie in dieser Kategorie die Startzeiten von den Teilnehmern ohne Zielzeit ändern. Sie müssen dies jedoch in der Übersichtstabelle tun, weil das keinen Einfluss auf andere Teilnehmer hat. Falls Sie Startzeiten von Teilnehmern mit Zielzeit ändern wollen, dann müssen Sie das in der Chip-Auswertung tun. Siehe die Chips auswerten Referenz für weitere Informationen.

Mannschaften

Lesen Sie zuerst die aufgabenbasierte Beschreibung der Verarbeitung von Mannschaften.

Grundsätzlich *wird eine Mannschaft hier wie ein einzelner Teilnehmer behandelt*. Eine Mannschaft wird angezeigt mit allen Mitgliedern im "Namen". Alle Teammitglieder bekommen die Startzeit ihrer Mannschaft zugeteilt. Da die Startnummer eindeutig sein muss, bekommt nur der Mannschaftsführer die Startnummer zugeteilt und die anderen Teammitglieder bleiben ohne Startnummer.

Beachte: es ist sehr wichtig, dass alle Teammitglieder vor der Startlisten-Auslosung eingegeben wurden! Falls Sie zu einem Team neue Mitglieder nach der Auslosung hinzufügen, dann müssen Sie die richtige Startzeit manuell eingeben.

Spezielle Funktionen

Startnummern vergeben

Nach der Auslosung der Startzeiten können Sie auf verschiedene Art und Weise die Startnummern vergeben. Dies ist eine optionale Tätigkeit, die nicht unbedingt notwendig ist für kleine und Trainingswettkämpfe. Für große oder Ranglisten-Wettkämpfe wird das jedoch immer empfohlen, auch wenn Sie keine Startnummern physikalisch an die Teilnehmer ausgeben. Das liefert Ihnen eine zusätzliche Sortier-Möglichkeit, die evtl. hilfreich sein könnte.

Für alle Kategorien Verfügbar in der Übersichtstabelle. Sie werden nach der ersten Startnummer gefragt, und ob Sie die Startnummern auf- oder absteigend haben wollen gemäß der Startreihenfolge in jeder Kategorie.

Für eine einzelne Kategorie Verfügbar in der Kategorientabelle. Sie werden nach der ersten Startnummer gefragt, und ob Sie die Startnummern auf- oder absteigend haben wollen gemäß der Startreihenfolge in dieser Kategorie. Es ist möglich, zuerst die Startnummern zu vergeben für alle Kategorien und dies hinterher für einzelne Kategorien spezifisch zu ändern. Z.B. könnten Sie spezielle Startnummern für die Elite-Kategorien haben oder die umgekehrte Reihenfolge.

Für alle Vereine Verfügbar in der Übersichtstabelle. Sie werden nur nach der ersten Startnummer gefragt. Verwenden Sie diese Methode bei kleinen Wettkämpfen, bei denen es nicht notwendig ist, die Sttartnummern gemäß der Startreihenfolge zu haben.

X-Startnummern (Xtra) vergeben

X-Startnummern sind eine spezielle Methode, die als Erstes beim Jagdstart von Mehrtage-OLs eingeführt wurde. Dort ist es oft erwünscht, dass die führenden Teilnehmer besondere (Extra-) Startnummern bekommen, woran

die Zuschauer und der Sprecher sie erkennen können und auch welche Kategorie sie laufen. Meist wird das nur für die Elite-Kategorien angewendet. Beim Score-OL wird das nicht so wichtig sein, nichtsdestotrotz ist die Funktion auch hier verfügbar.

X-Startnummern müssen für jede Kategorie einzeln vergeben werden. Klicken Sie auf den Schalter .

Dies ist ein Beispiel, wie die X-Startnummern vergeben werden können. Sie werden vergeben nur an die letzten 10 in der Startliste. Alle zeigen ihren Platz und die Kategorie auf der Startnummer.

Zum Löschen von fehlerhaften X-Startnummern benutzen Sie den Schalter X-Startnummern löschen .

Berichte

Der Bericht **Startlisten-Auslosung prüfen** zeigt mögliche Fehler in der Startliste. Sie entscheiden selbst, ob die Meldungen im konkreten Fall relevant sind. Der Bericht wird automatisch angezeigt nach jeder Aktion in der Übersichtstabelle, die alle Kategorien betrifft.

Für allgemeine Informationen über Berichte, siehe die Berichte Referenz.

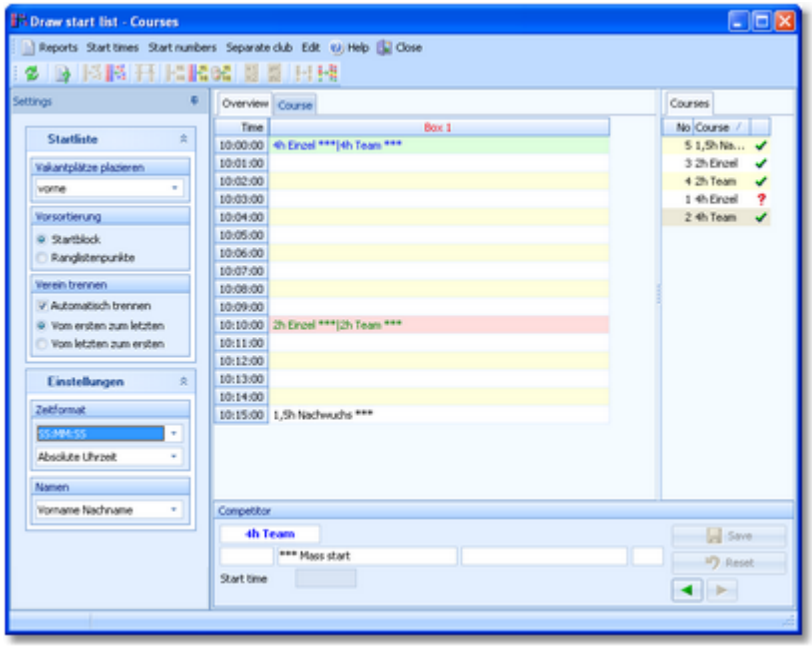
Siehe auch

- Startlisten-Organisation Kategorien
- Startlisten-Berichte

5.6.5 Startliste erstellen - Bahnen

Neben der üblicheren Auslosung nach Kategorien können Sie die Startliste auch nach Bahnen auslosen. Alle Teilnehmer mit derselben Bahn werden hintereinander gelost. Bei Score-OLs gibt es oft einen Massenstart. In diesem Fall starten üblicherweise alle Kategorien mit dem selben Zeitlimit zur gleichen Zeit. Deshalb würde man hier die Startlisten-Organisation nach Bahnen gegenüber der nach Kategorien bevorzugen. Siehe das Beispiel hier.

Die Bearbeitung ist analog zur Startlistenauslosung nach Kategorien.



OEScore überprüft zunächst, ob die Startlisten-Organisation fehlerfrei ist.

Falls Sie hier eine Fehlermeldung bekommen, können Sie die Startliste trotzdem mit einigen Einschränkungen

bearbeiten. Falls notwendig, korrigieren Sie zuerst die Startlisten-Organisation.

Wenn Sie das Fenster öffnen oder die Tabelle aktualisieren, könnten Sie verschiedene Warnungen bekommen. Eine davon ist hier ziemlich wichtig:
Einige Kategorien haben keine Bahn zugeordnet. Das heisst, dass einige Kategorien keine Bahn zugeordnet bekommen haben. Weitere Informationen über die Bahnzuweisung auf Kategorien lesen Sie in der Zuordnung Kategorie - Bahn Referenz.

Stellen Sie bitte sicher, dass jede Kategorie eine Bahn zugeordnet hat.

Wichtig! Erzeugung der Vakantplätze

Die Vakantplätze können nicht über die Bahndefinition erzeugt werden, da zu einer Bahn im Allgemeinen mehrere Kategorien gehören. Weitere Informationen zur Erzeugung der Vakantplätze bei einer Ausloasung nach Bahnen finden Sie in der Startlisten-Organisation Bahnen Referenz.

Beim Öffnen dieses Fensters oder bei jeder Aktualisierung der Anzeige prüft OEScore, ob die aktuelle Anzahl der Vakanten mit den Definitionen übereinstimmt. Falls Unterschiede festgestellt werden, dann werden Sie aufgefordert, dies zu korrigieren, indem Sie die fehlenden Vakantplätze erzeugen. Seien Sie vorsichtig, falls Sie diese Tabelle nach der Startlisten-Auslosung anschauen! Sehr wahrscheinlich werden dann (ehemalige) Vakantplätze von echten Teilnehmern belegt, und die Prüfung wird immer Unterschiede melden.

Dieses Fenster zeigt eine Übersichts-Tabelle mit allen Teilnehmern (ähnlich zur Startlisten-Organisations-Tabelle) und eine Bahn-Tabelle, in der Sie jede Bahn einzeln bearbeiten können. Es wird empfohlen, mit der Übersichtstabelle zu beginnen. Hier können Sie die Startzeiten auslosen und die Startnummern vergeben für alle Bahnen. Danach können Sie in die Bahntabelle wechseln und die Auslosung jeder Bahn überprüfen und ggf. modifizieren.

Siehe die nächsten Absätze für weitere Anleitungen.

Die Einstellungen anpassen

Die Leiste mit den Einstellungen hat zwei Absätze.

Startliste

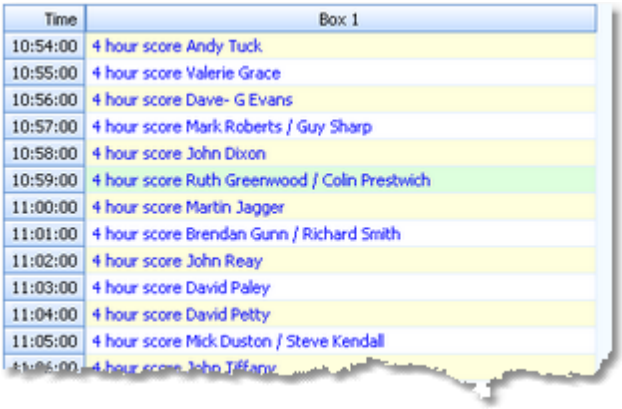
Vakantplätze platzieren	Geben Sie an, wo die Vakantplätze eingefügt werden sollen: am *Anfang* oder am *Ende* der Bahnen, oder ob sie ganz normal *gelost* werden sollen. Es ist möglich, zuerst alle Bahnen mit einer allgemeinen Einstellung auszulosen und dann einzelne Bahnen neu auszulosen mit einer anderen Einstellung.
Vorsortierung	Für die Vorsortierung innerhalb einer Bahn können Sie entweder den *Startblock* oder die *Ranglistenpunkte* nehmen. Es ist möglich, zuerst alle Bahnen über Startblöcke auszulosen und dann einzelne Bahnen neu auszulosen über die Ranglistenpunkte.
Verein trennen	*Verein automatisch trennen* Diese Option ist per Voreinstellung aktiviert. Damit wird der Algorithmus zum Trennen des Vereins automatisch nach jeder Auslosung ausgeführt. Natürlich kann man die Option abwählen, falls man die Teilnehmer des gleichen Vereins nicht trennen möchte. Wählen Sie *Vom ersten zum letzten* oder *Vom letzten zum ersten*, um die Verarbeitungsrichtung dieses Algorithmus zu bestimmen. Die meisten Wettkampfregeln verlangen das Vorgehen von hinten nach vorne (letzter zum ersten), weil in diesem Fall der Teilnehmer, der dazwischen eingeschoben wird, keinen Nachteil von dieser Aktion hat, da er eine spätere Startzeit bekommt. Falls Paare nicht getrennt werden konnten, dann versuchen Sie es zusätzlich mit der umgekehrten Richtung oder schauen Sie im Prüfbericht nach und lösen Sie diese wenigen Fälle manuell.

Einstellungen

Zeitformat	Die Zeiten werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.
Namen	Die Namen werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.

In der Übersichtstabelle arbeiten

Diese Tabelle zeigt Ihnen eine Übersicht über die gesamte Startliste.



Time	Box 1
10:54:00	4 hour score Andy Tuck
10:55:00	4 hour score Valerie Grace
10:56:00	4 hour score Dave- G Evans
10:57:00	4 hour score Mark Roberts / Guy Sharp
10:58:00	4 hour score John Dixon
10:59:00	4 hour score Ruth Greenwood / Colin Prestwich
11:00:00	4 hour score Martin Jagger
11:01:00	4 hour score Brendan Gunn / Richard Smith
11:02:00	4 hour score John Reay
11:03:00	4 hour score David Paley
11:04:00	4 hour score David Petty
11:05:00	4 hour score Mick Duston / Steve Kendall
11:06:00	4 hour score John Tiffany

Als erste Schritte bei der Startlisten-Erstellung sollten Sie

Die Startzeiten auslosen für alle Bahnen.

Die Startnummern verteilen für alle Bahnen.

Manchmal werden Sie es vorziehen, die Startnummern nach Vereinen zu verteilen.

Falls die Wettkampfregeln das erfordern, können Sie die Teilnehmer jedes Vereins trennen.

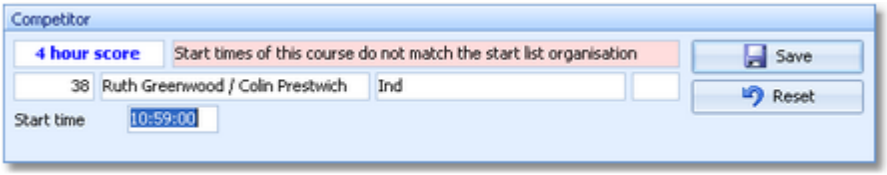
Nach jedem dieser Schritte wird der Prüfbericht automatisch angezeigt.

Falls sich die Startzeiten in derselben Startbox überschneiden, wird die Startbox rot markiert. Rollen Sie nach unten, bis Sie die betreffende Startzeit sehen. Diese ist rot markiert. Verbreitern Sie ggf. die Spalte der Startbox, bis Sie alle Teilnehmer lesen können.

Um die *Startzeit eines einzelnen Teilnehmers zu ändern*, ziehen Sie in einfach auf die gewünschte Startzeit.

Beachte: Sie können einen Teilnehmer nur innerhalb seiner Startbox ziehen. Die Änderung einer Startzeit in dieser Tabelle wirkt sich auf keine andere Startzeit aus.

Klicken Sie auf einen Teilnehmer, um seine Daten und den Status seiner Kategorie im ***Teilnehmer-Panel*** zu sehen.

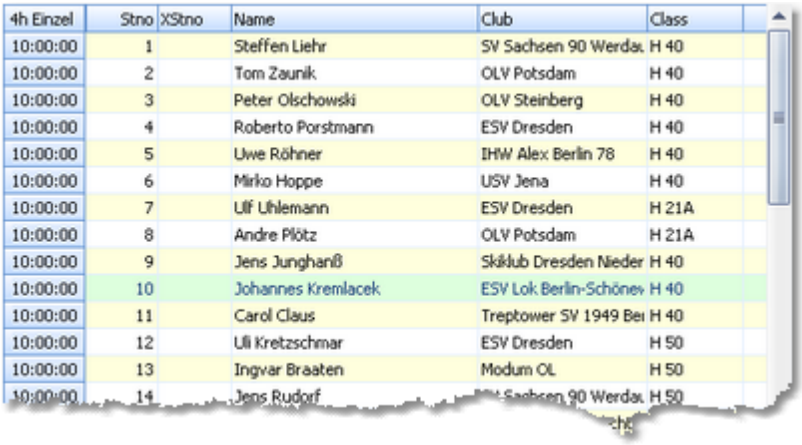


Sie können hier seine Startzeit ändern. Das hat den gleichen Effekt wie das Ziehen.
Falls es einen Konflikt gibt, so dass zwei oder mehr Teilnehmer dieselbe Startzeit innerhalb einer Box belegen, werden die grünen Schalter angezeigt. Schalten sie zum gewünschten Teilnehmer, falls Sie etwas ändern wollen.

H20 *** Bahnen mit Massenstart (Startintervall 0) werden an ihrer (einzigen) Startzeit angezeigt und mit drei Sternen *** markiert. Von einer solchen Bahn werden keine Teilnehmer angezeigt und Sie können die Startzeit nicht ändern. Das muss in der Startlisten-Organisation getan werden.
Um die Teilnehmer anzuzeigen und die Startnummern zu bearbeiten, wechseln Sie in die Bahntabelle.

In der Bahntabelle arbeiten

Sie können hier jede Bahn einzeln bearbeiten. Wählen Sie die Bahn aus der Liste rechts.



4h Einzel	Stno	XStno	Name	Club	Class
10:00:00	1		Steffen Liehr	SV Sachsen 90 Werda	H 40
10:00:00	2		Tom Zaunik	OLV Potsdam	H 40
10:00:00	3		Peter Olschowski	OLV Steinberg	H 40
10:00:00	4		Roberto Porstmann	ESV Dresden	H 40
10:00:00	5		Uwe Röhner	IHW Alex Berlin 78	H 40
10:00:00	6		Mirko Hoppe	USV Jena	H 40
10:00:00	7		Ulf Uhlemann	ESV Dresden	H 21A
10:00:00	8		Andre Plötz	OLV Potsdam	H 21A
10:00:00	9		Jens Junghanß	Skiklub Dresden Nieder	H 40
10:00:00	10		Johannes Kremlacek	ESV Lok Berlin-Schöne	H 40
10:00:00	11		Carol Claus	Treptower SV 1949 Ber	H 40
10:00:00	12		Uli Kretzschmar	ESV Dresden	H 50
10:00:00	13		Ingvar Braaten	Modum OL	H 50
10:00:00	14		Jens Rudorf	SV Sachsen 90 Werda	H 50

Sie können

Die Startzeiten für diese Bahn auslosen.

Die Startzeiten dieser Bahn verschieben. Nach der Auslosung könnte es notwendig werden, noch einmal die erste Startzeit und/oder das Startintervall zu ändern. Die geloste Startreihenfolge soll jedoch beibehalten werden. Andern Sie zunächst die Werte in der Startlisten-Organisation. Zeigen Sie jetzt die betreffende Bahn an und verschieben Sie sie.

Startnummern verteilen für diese Bahn.

Falls die Wettkampfregeln das erfordern, können Sie die Teilnehmer jedes Vereins trennen. Falls Paare nicht getrennt werden konnten, schauen Sie im Prüfbericht nach.

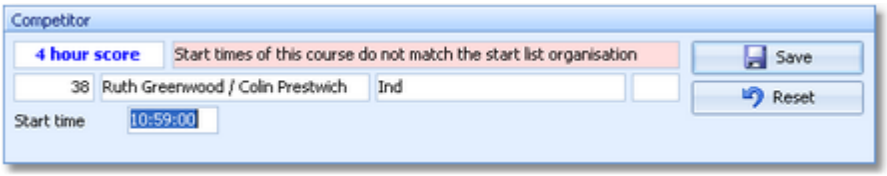
X (Xtra)-Startnummern für diese Bahn vergeben. Siehe den Absatz über spezielle Funktionen für Details.

Startzeiten, die nicht der Startlisten-Organisation entsprechen, werden rot markiert. Diese Teilnehmer werden rot hervorgehoben und auch solche ohne Startzeit.

Um die *Startreihenfolge manuell zu verändern*, ziehen Sie einfach die Teilnehmer, wie Sie es wollen. Alle anderen Teilnehmer werden entsprechend verschoben.

Beachte: Falls mindestens ein Teilnehmer der Bahn bereits eine Zielzeit hat, dann sind für diese Bahn keine Änderungen mehr möglich, ausser einzelne Startzeiten unten zu editieren.
Falls Sie *Zeitblöcke verwenden*, dann wird der Startblock rot markiert, falls der Teilnehmer nicht in den gewünschten Zeitblock gesetzt werden konnte.

Klicken Sie auf einen Teilnehmer, um seine Daten und den Status seiner Bahn im ***Teilnehmer-Panel*** zu sehen.



Sie können hier seine Startzeit ändern. In dieser Tabelle ist das nicht das gleiche wie beim Ziehen, weil die anderen Teilnehmer dann nicht angepasst werden.

Bahn-Auswahlliste

No	Course	
5	1,5h Na...	✓
3	2h Einzel	✓
4	2h Team	✓
1	4h Einzel	?
2	4h Team	✓

Benutzen sie die Bahn-Auswahlliste rechts, um eine Bahn auszuwählen. Falls Sie gerade in der Übersichtstabelle sind, springt die Markierung zum ersten Teilnehmer dieser Bahn. In der Bahntabelle wird diese Bahn angezeigt.

Es gibt eine Status-Anzeige für die Bahnen.

✓ ***OK*** Die Bahn ist gemäß der Definition ausgelost und Sie können die Startreihenfolge ändern oder neu auslosen.

? ***Fehler*** Die Bahn ist noch nicht ausgelost oder einige Teilnehmer haben Startzeiten, die nicht der Startlisten-Organisation entsprechen. Zeigen sie die Bahn an, um das zu überprüfen und zu

korrigieren, falls nötig.

Gesperrt Keine Auslosung mehr erlaubt für diese Bahn, weil einer oder mehrere Teilnehmer schon Zielzeiten haben.
Beachte: Trotzdem können Sie in dieser Bahn die Startzeiten von den Teilnehmern ohne Zielzeit ändern. Sie müssen dies jedoch in der Übersichtstabelle tun, weil das keinen Einfluss auf andere Teilnehmer hat. Falls Sie Startzeiten von Teilnehmern mit Zielzeit ändern wollen, dann müssen Sie das in der Chip-Auswertung tun. Siehe die Chips auswerten Referenz für weitere Informationen.

Mannschaften

Lesen Sie zuerst die aufgabenbasierte Beschreibung der Verarbeitung von Mannschaften.

Grundsätzlich *wird eine Mannschaft hier wie ein einzelner Teilnehmer behandelt*. Eine Mannschaft wird angezeigt mit allen Mitgliedern im "Namen". Alle Teammitglieder bekommen die Startzeit ihrer Mannschaft zugeteilt. Da die Startnummer eindeutig sein muss, bekommt nur der Mannschaftsführer die Startnummer zugeteilt und die anderen Teammitglieder bleiben ohne Startnummer.

Beachte: es ist sehr wichtig, dass alle Teammitglieder vor der Startlisten-Auslosung eingegeben wurden! Falls Sie zu einem Team neue Mitglieder nach der Auslosung hinzufügen, dann müssen Sie die richtige Startzeit manuell eingeben.

Spezielle Funktionen

Startnummern vergeben

Nach der Auslosung der Startzeiten können Sie auf verschiedene Art und Weise die Startnummern vergeben. Dies ist eine optionale Tätigkeit, die nicht unbedingt notwendig ist für kleine und Trainingswettkämpfe. Für große oder Ranglisten-Wettkämpfe wird das jedoch immer empfohlen, auch wenn Sie keine Startnummern physikalisch an die Teilnehmer ausgeben. Das liefert Ihnen eine zusätzliche Sortier-Möglichkeit, die evtl. hilfreich sein könnte.

Für alle Bahnen Verfügbar in der Übersichtstabelle. Sie werden nach der ersten Startnummer gefragt, und ob Sie die Startnummern auf- oder absteigend haben wollen gemäß der Startreihenfolge in jeder Bahn.

Für eine einzelne Bahn Verfügbar in der Bahntabelle. Sie werden nach der ersten Startnummer gefragt, und ob Sie die Startnummern auf- oder absteigend haben wollen gemäß der Startreihenfolge in dieser Bahn. Es ist möglich, zuerst die Startnummern zu vergeben für alle Bahnen und dies hinterher für einzelne Bahnen spezifisch zu ändern. Z.B. könnten Sie spezielle Startnummern für die Elite-Bahnen haben oder die umgekehrte Reihenfolge.

Für alle Vereine Verfügbar in der Übersichtstabelle. Sie werden nur nach der ersten Startnummer gefragt. Verwenden Sie diese Methode bei kleinen Wettkämpfen, bei denen es nicht notwendig ist, die Sttartnummern gemäß der Startreihenfolge zu haben.

X-Startnummern (Xtra) vergeben

X-Startnummern sind eine spezielle Methode, die als Erstes beim Jagdstart von Mehrtage-OLs eingeführt wurde. Dort ist es oft erwünscht, dass die führenden Teilnehmer besondere (Extra-) Startnummern bekommen, woran die Zuschauer und der Sprecher sie erkennen können und auch welche Kategorie sie laufen. Meist wird das nur für die Elite-Kategorien angewendet. Beim Score-OL wird das nicht so wichtig sein, nichtsdestotrotz ist die Funktion auch hier verfügbar.

X-Startnummern müssen für jede Bahn einzeln vergeben werden. Klicken Sie auf den Schalter .

Dies ist ein Beispiel, wie die X-Startnummern vergeben werden können. Sie werden vergeben nur an die letzten 10 in der Startliste. Alle zeigen ihren Platz und die Bahn auf der Startnummer.

Zum Löschen von fehlerhaften X-Startnummern benutzen Sie den Schalter X-Startnummern löschen .

Berichte

Der Bericht **Startlisten-Auslosung prüfen** zeigt mögliche Fehler in der Startliste. Sie entscheiden selbst, ob die Meldungen im konkreten Fall relevant sind. Der Bericht wird automatisch angezeigt nach jeder Aktion in der Übersichtstabelle, die alle Bahnen betrifft.

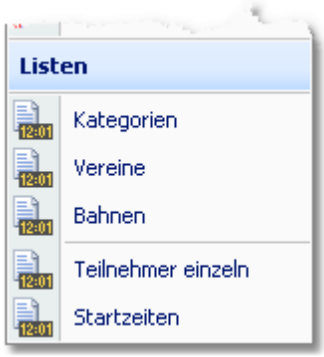
Für allgemeine Informationen über Berichte, siehe die Berichte Referenz.

Siehe auch

- Startlisten-Organisation Bahnen
- Startlisten-Organisation Kategorien
- Startlisten-Berichte

5.6.6 Startlisten-Berichte

Es gibt verschiedene Startlisten-Berichte. Sie finden sie im Hauptmenü unter ***Startliste***



oder unter dem Toolbar-Schalter Startlisten . Die Titel sind selbsterklärend.

In den Berichten gibt es einige spezielle Optionen.

Zeitformat	Die Zeiten im Bericht werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.
Namen	Die Namen im Bericht werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.
Teilnehmer sortiert nach	Das gibt es in Berichten nach Vereinen und Kategorien. Innerhalb einer Kategorie/ eines Vereins werden die Teilnehmer nach dem ausgewählten Feld sortiert.
Schnellauswahl: Typ 1, Typ 2 oder Startplatz	Für Kategorien-Berichte. Man kann damit alle Kategorien mit den gewünschten Kategorientypen oder Startplätzen auswählen. Für weitere Informationen über Kategorientypen siehe die Kategorien Referenz. Für weitere Informationen über Startplätze siehe die Startlisten-Organisation Kategorien Referenz.
Auswahl von Startzeiten in der Startliste nach Startzeiten	**Negative Startzeiten:** Falls Sie Startzeiten vor der Nullzeit haben, beachten Sie bei der Auswahl Folgendes. *Setzen Sie zuerst das Zeitformat auf relativ zur Nullzeit*. Geben Sie dann eine negative Zeit ein (-...) in das Feld von. Dann setzen Sie das

Zeitformat zurück auf absolute Uhrzeit. Eine Eingabe als absolute Uhrzeit funktioniert hier nicht, weil dann wird angenommen, dass diese Zeit nach der Nullzeit liegt.

Für allgemeine Informationen über Berichte, siehe die Berichte Referenz.

Mannschaften

Es gibt nur eine Zeile für jede Mannschaft. Das gilt auch für den CSV-Export!
Weitere Einzelheiten finden Sie in Verarbeitung von Mannschaften - Anleitungen und der Meldungen-Referenz.

Etiketten-Layouts

Alle Berichte verwenden einen Etiketten-Pool. Das bedeutet z.B., falls Sie ein Layout im Bericht nach Kategorien ändern, dann wird das auch in den anderen Startlisten-Berichten verwendet.

CSV-Export

Alle Berichte können in das CSV-Format exportiert werden. Die Datensatz-Struktur wird in einer speziellen Kopfzeile (Formatzeile) am Anfang der Datei angegeben. Diese Datei hat die gleiche Struktur wie die Datei für den Import in den Wettkampf. Somit ist es möglich, den Wettkampf beliebig oft zu exportieren und wieder zu importieren.

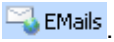
Beachte: Das CSV-Format wurde geändert von V.10.x nach V.11.0!!

XML-Export

Der Startlisten-Bericht kann auch nach dem IOF-Standard, Dokumenttyp StartList, exportiert werden. Sie können wählen zwischen XML V2 und V3. Falls möglich, ist das neuere Format zu bevorzugen. Dieser Export ist nur erlaubt beim Bericht sortiert nach Kategorien, weil dieses IOF-Dokument die Sortierung nach Kategorien vorschreibt. OEScore erlaubt jedoch auch einen Export des Berichts sortiert nach Bahnen in das gleiche Format. In dem XML Dokument erscheinen dann die Bahnen als "Kategorien".

Siehe die Export Referenz für weitere Details.

EMails verschicken

Zeigen Sie einen Startlisten-Bericht an nach Vereinen. Im Menü des Berichts finden Sie dann den Schalter EMails verschicken 

. Klicken Sie darauf, um jedem Verein seine eigene Startliste zu schicken. Dafür muss bei der Vereinsadresse eine EMail-Adresse eingetragen sein. Weitere Details siehe in der EMails verschicken Referenz.

Siehe auch

Berichte

5.7 Wettkampftag

Der Hauptmenüpunkt ***Wettkampftag*** bietet alle Funktionen für die Arbeit während des Wettkampfes.

Die zwei wichtigsten Funktionen während des Wettkampfes sind Chips einlesen und Chips auswerten. Für kleine Wettkämpfe ohne Voranmeldungen ist die Funktion Chips einlesen - Registration besser geeignet als Ihre normale Version.

Gegen Ende des Wettkampfes werden verschiedene Berichte benötigt. Wie üblich können Sie aus diesem Menü heraus mit einem einzigen Mausklick angezeigt werden. Sie können auch übeprüfen, welche Kategorien fertig für die Siegerehrung sind,

Falls Sie nicht den Zielstempel verwenden, dann benötigen Sie spezielle Funktionen zur Zeitnahme. Es hängt von Ihrer Lizenz ab, welche Funktionen Sie hier nutzen können.

Es gibt noch einige Spezialfunktionen für die Behandlung von unerwarteten Situationen während des Wettkampfes:

- Ersatzposten
- Start-Unterbrechung
- Lesegerät-Backup
- Logdateien
- SI-Stationen auswerten

Siehe auch

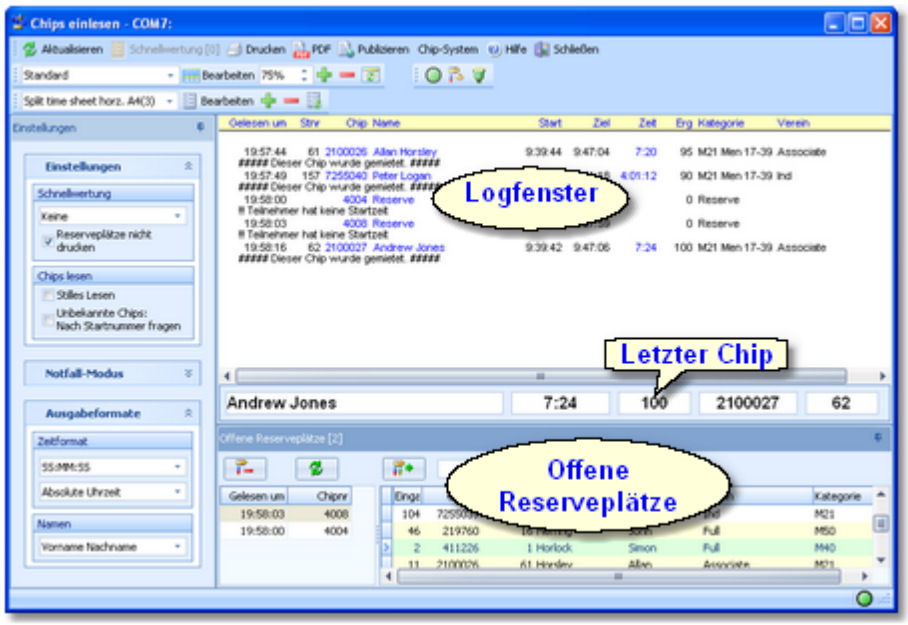
Den Wettkampf durchführen - Anleitungen

Weitere Aufgaben am Wettkampftag - Anleitungen

Zeitnahme - Anleitungen

5.7.1 Chips einlesen

Das Fenster Chips einlesen ist eine der wichtigsten Funktionen während des laufenden Wettkampfes.
Beachte: abhängig von der Frequenz im Zieleinlauf, benötigen Sie evtl. mehrere PCs zum Auslesen im Netzwerk. Mit den modernen USB-Geräten von Emit und SportIdent ist es jedoch auch ganz einfach möglich, zwei oder mehr Lesefenster mit je einem eigenen Gerät an einem einzigen PC zu betreiben.



Diese Funktion erwartet, dass die Meldungen schon im Wettkampf erfasst sind. Obwohl man hier alle unbekannten Chips auf Reserveplätze speichern kann, bietet OEScore noch zweite Funktion zum Einlesen der Chips, die viel besser geeignet ist, falls Sie keine Voranmeldungen haben. Siehe die Chips einlesen - Registration Referenz.

Normalerweise läuft das Einlesen der Chips problemlos und sie werden mit allen Angaben im Logfenster protokolliert. Leihchips werden angezeigt. Der letzte Chip wird unten etwas größer angezeigt.

Zwei Situationen gibt es, in der der Operator dieser Funktion ggf. eingreifen muss: **unbekannte Chips** und **Netzwerkausfälle**. Siehe die nächsten Absätze.

Die Funktionen für die Handhabung des Chip-System-Geräts finden Sie im Menüpunkt ***Chip-System*** und in der Toolbar Chip-System. Siehe auch die Handhabung der Chip-System Geräte Referenz.

Die Einstellungen anpassen

Die Leiste mit den Einstellungen hat drei Absätze.

Einstellungen

Diese Optionen definieren das Verhalten dieser Funktion.

Schnellwertung	OEScore erzeugt für jeden eingelesenen Chip einen Schnellwertungsabschnitt mit allen Zwischenzeiten. Wählen Sie hier den Druckmodus.
Automatisch	Die Abschnitte werden automatisch gedruckt. Es wird angezeigt, wieviele Abschnitte laut dem gewählten Etikett auf ein Blatt passen. Es wird gedruckt, sobald ein Blatt voll ist. Um Wartezeiten zu vermeiden, können Sie unvollständige Blätter mit dem Schalter Schnellwertung drucken.
Warteschlange	Die Abschnitte werden zwischengespeichert und mit dem Schalter Schnellwertung gesammelt gedruckt. Die aktuelle Anzahl können Sie auf dem Schalter ablesen.
Keine	Es werden keine Abschnitte gedruckt.
Reserveplätze nicht drucken	Normalerweise machen Abschnitte für Reserveplätze keinen Sinn, ausser Sie haben bewusst nur Reserveplätze, weil es keine Voranmeldungen gibt.
Nur Fehlstempel drucken	Falls Sie keine Abschnitte im Ziel ausgeben wollen, kann es dennoch sein, dass Sie die Abschnitte von Fehlstempeln benötigen für die weitere Fehlerbehandlung.
Erweitertes Format	Sie können die Abschnitte normal drucken oder im *Erweiterten Format*. Wenn sie diese Einstellung umschalten, wird ein anderer Etikettenlayout-Pool geladen. Im Vergleich zu den normalen Abschnitten beinhalten die Abschnitte

	im erweiterten Format die derzeitigen Platzierungen auf allen Zwischenzeiten, den momentanen Spitzenreiter für jede Zwischenzeit und das aktuelle Zwischenergebnis für die Kategorie des Teilnehmers. Damit können Sie jedem Teilnehmer nach dem Auslesen im Ziel ein komplettes Zwischenergebnis aushändigen. Das ist eine sehr rechenintensive Funktion insbesondere bei größeren Wettkämpfen. Testen Sie deshalb sorgfältig die Performance, bevor Sie das den Teilnehmern ankündigen.
Stilles Lesen	Normalerweise bekommen Sie eine Meldung, falls der Chip für den gleichen Teilnehmer ein zweites Mal eingelesen wird. Beim Stillen Lesen wird dieser Chip automatisch auf einen Reserveplatz gespeichert.
Unbekannte Chips: Nach Startnummer fragen	Falls angekreuzt, werden Sie nach der Startnummer eines unbekannten Chips gefragt. Falls Sie die Frage abbrechen, dann wird der Chip wie üblich auf einen Reserveplatz gespeichert. Das Ankreuzen der Option wäre evtl. sinnvoll, falls die Teilnehmer Startnummern tragen.

Ausgabeformate

Zeitformat	Die Zeiten werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.
Namen	Die Namen werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.

Notfall-Modus

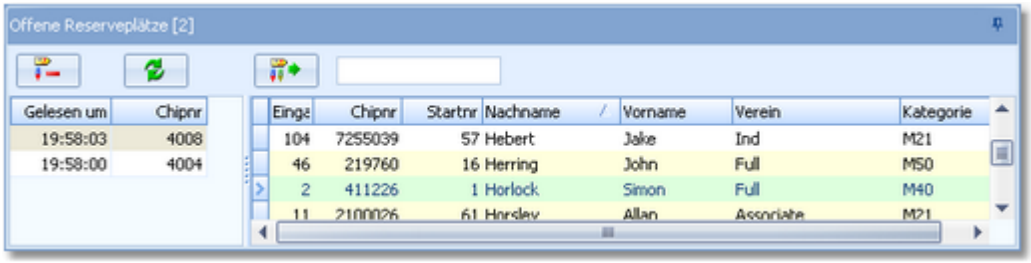
Siehe unten für weitere Informationen.

Emit-Zeitnahme

Diese Einstellung wird nur angezeigt, falls Sie das Emit Chip-System benutzen und zusätzlich die Zielzeiten online vom Stempel erfassen. Dann sehen Sie die Option Bei fehlender Zielzeit den Stempel vom Chip nehmen. Falls aus irgendeinem Grund bisher der Online-Zielstempel fehlt, wird die Zielzeit von dem Stempel auf dem Chip genommen. Sie können das verhindern, indem Sie hier den Haken entfernen.

Reserveplätze - Behandlung von unbekannten Chips

Unbekannte Chips werden automatisch auf Reserveplätze gespeichert. Der Operator wird akustisch alarmiert und die Tabelle mit den Offenen Reserveplätzen wird eingeblendet. Beim Stillen Lesen wird ein Chip auch beim zweiten Einlesen auf einen Reserveplatz gespeichert. Sie können die Tabelle bei Bedarf vergrößern, indem Sie am oberen Rand ziehen.



Wählen Sie den Reserveplatz in der Liste links und den zugehörigen Teilnehmer in der Liste rechts. Drücken Sie den Schalter , um den Chip dem Teilnehmer zuzuordnen. Um einen Teilnehmer schnell zu finden, stellen Sie eine passende Sortierordnung ein und benutzen Sie das Suchfeld oben rechts. Der zugeordnete Chip wird im Logfenster protokolliert und er kommt in die Warteschlange für die Abschnitte.

Falls Sie wissen, dass der Reserveplatz überflüssig ist, dann löschen Sie ihn mit dem Schalter .

Es kann auch sein, dass die Reserveplätze von einer anderen Person verarbeitet werden in Chips auswerten.

Benutzen sie in diesem Fall von Zeit zu Zeit den Schalter , um die Reserveliste zu aktualisieren. Damit wird auch die Teilnehmertabelle aktualisiert. Vielleicht brauchen Sie auch nur Letzteres, falls Sie viele Direktmeldungen während des Wettkampfes haben.

Beachte: Sie können die Option *Unbekannte Chips: Nach Startnummer fragen* ankreuzen. Manchmal wird diese Methode besser sein. Weitere Details siehe oben unter Einstellungen.

Netzwerk-Ausfall - Notfall-Modus

Der Notfall-Modus hilft Ihnen, Netzwerk-Ausfälle zu überbrücken. Die Idee ist, dass die Clients, die die Chips auslesen, während eines Netzwerk-Ausfalls in den lokalen Betrieb schalten können und einfach die Chips weiter lokal einlesen. Später, nachdem das Netzwerk wieder verfügbar ist, können diese Chips einfach von der Logdatei in den Hauptwettkampf eingelesen werden.

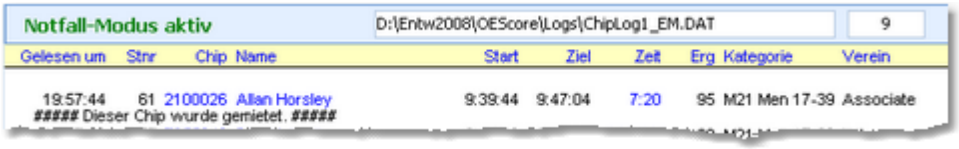
Da der Notfall-Modus nur Sinn macht im lokalen Betrieb, sehen Sie diese Option nicht, solange Sie im Netzwerk arbeiten.

Vorbereitungen

Richten Sie auf jedem Auslese-PC einen Wettkampf lokal ein, auf den Sie im lokalen Betrieb zurücksetzen können. Sinnvollerweise ist das die lokale Kopie vom Original-Wettkampf.

Was Sie während einer Netzwerk-Unterbrechung tun müssen

- Falls das Netzwerk ausgefallen ist, werden sie das von Ihrem Personal erfahren oder OEScore wird es Ihnen mitteilen mit dem Netzwerk-Fehler-Dialog.
- Schließen Sie OEScore und starten Sie es neu. Es wird jetzt in den lokalen Betrieb zurücksetzen und den vorbereiteten Wettkampf auswählen, falls Sie ihn als letzten lokalen Wettkampf offen hatten.
- Öffnen Sie das Fenster Chips einlesen.
- Klappen sie den Reiter Notfall-Modus bei den Einstellungen herunter und klicken Sie auf den Schalter ***Start***.
- Das Fenster zeigt jetzt an, dass Sie im Notfall-Modus arbeiten:



  Oben werden auch der Name der besonderen Notfall-Logdatei und die Anzahl der gespeicherten Chips angezeigt.
- Lesen Sie einfach weiter die Chips ein. Sie werden in den lokalen Wettkampf gespeichert. Falls dieser eine lokale Kopie des Original-Wettkampfes ist, dann werden bekannte Chips wie im Original-Wettkampf behandelt mit Code-Kontrolle und Sie können die Schnellwertungs-Abschnitte drucken. Unbekannte Chips werden auf Reserveplätze gespeichert. **Beachte:** ***Im Notfall-Modus, ordnen Sie diese Reserveplätze nicht den echten Teilnehmern zu!*** Sie müssen sie behandeln, nachdem Sie die Notfall-Logdatei in den Haupt-Wettkampf hochgeladen hatten. Deshalb ist die Reserve-Tabelle hier nicht verfügbar.

Was Sie tun müssen, nachdem das Netzwerk wieder läuft

- Schließen Sie das Fenster Chips einlesen.
- Schalten Sie um auf den Haupt-Wettkampf im Netzwerk.
- In diesem Wettkampf, öffnen Sie das Fenster Chips einlesen und machen hier normal weiter.
- Zusätzlich öffnen Sie das Fenster Logdateien.
- Öffnen Sie die Notfall-Logdatei mit dem zugehörigen Schalter und laden Sie alle Chips hoch, die während des Notfall-Betriebs gespeichert wurden. Weitere Informationen finden Sie in der Logdateien Referenz.

Weitere Details zu den Notfall-Logdateien

Die Notfall-Logdateien werden gespeichert im Unterordner *Logs* Ihres Ordners für die Programm-Einstellungen. Für weitere Informationen dazu schauen Sie in die Programm-Ordner Referenz. Sie bestehen aus zwei Dateien *ChipLog1_EM.dat* und *ChipLog1_EM.idx*. Falls Sie sie an einen zentralen Ort hochladen wollen (z.B. auf den Server), dann sammeln Sie sie von den Auslese-PCs ein und kopieren Sie sie. Sie können dann die Chips mit der Logdateien-Funktion in den Haupt-Wettkampf laden.

Für jeden Wettkampf wird die gleiche Notfall-Logdatei verwendet. Falls OEScore in der Logdatei Chips von früheren Wettkämpfen findet, dann werden Sie gefragt, ob sie gelöscht werden sollen, wenn Sie in den Notfall-Modus wechseln.

Trotzdem!

Falls Sie einen kleineren Wettkampf durchführen mit 2 oder 3 PCs im Netzwerk und einem zum Einlesen der Chips, dann heisst die Empfehlung: ***verwenden Sie den Server selber zum Einlesen!*** So spielen Netzwerk-Ausfälle keine

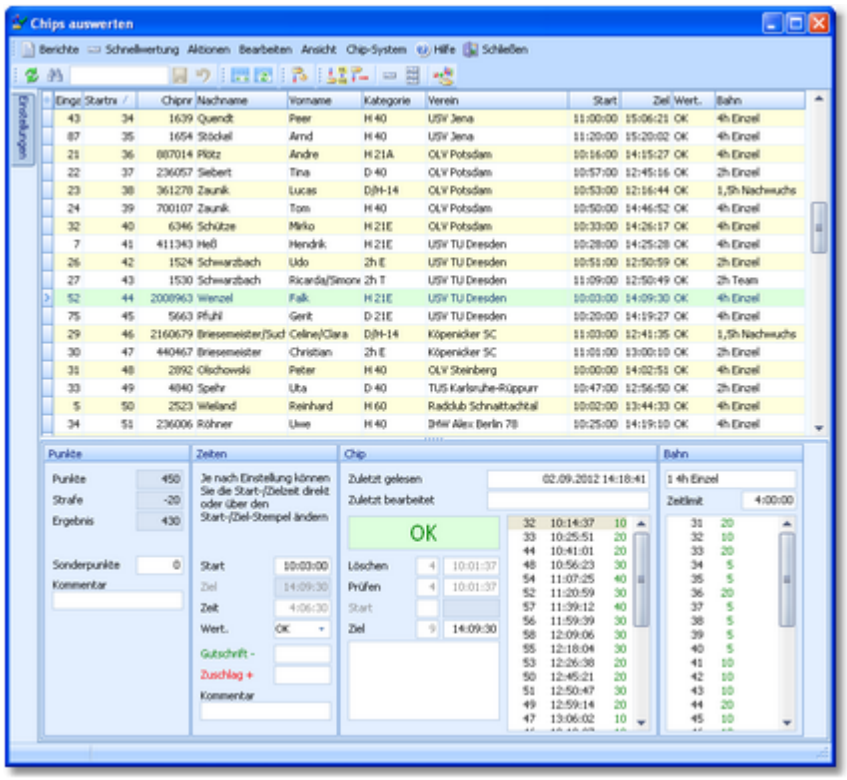
Rolle und Sie können in jedem Fall weitermachen. Kein Notfall-Modus notwendig.

Siehe auch

- Den Wettkampf durchführen - Anleitungen
- Chips einlesen - Registration
- Chips auswerten
- Logdateien
- Lesegerät-Backup

5.7.2 Chips auswerten

Das Fenster Chips auswerten ist eins der wichtigsten Arbeitsgebiete während des laufenden Wettkampfes. Hier können Sie alles bearbeiten, was mit Chip-Zuordnungen zu tun hat, Punktewertung, Chip-Inhalte modifizieren, usw.



Die Datentabelle ist eine schreibgeschützte Auswahltabelle. Der Inhalt des Teilnehmer-Chips wird im unteren Bereich angezeigt. Sie können die Tabelle beliebig sortieren und über das Suchfeld einen Teilnehmer schnell finden. Z.B., falls Sie die Fehlstempel überprüfen wollen, dann können Sie die Teilnehmer nach der Spalte Wertung sortieren, damit Sie alle Fehlstempel untereinander haben.

Falls Sie weitere Informationen zur Navigation in der Datentabelle brauchen, schauen Sie in der Datentabelle Referenz nach.

Die Einstellungen anpassen

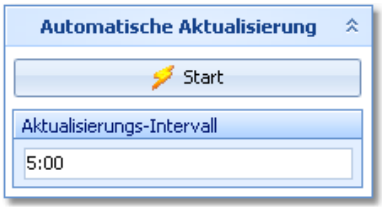
Über den Schalter/Menüpunkt Chip-System-Einstellungen können Sie diese Einstellungen ändern. Falls eine Änderung relevant für die Berechnung der (Stempel-)Zeiten ist, dann werden sie neu berechnet und die Anzeige im Fenster wird aktualisiert.

Die Leiste Einstellungen zeigt **Teilnehmer-Einstellungen**.

Sortier-Modus	Sie können den Sortier-Modus für Kategorien und Vereine definieren. Diese können sortiert werden nach ihrer Id (Kategorien- bzw. Clubnummer) oder alphabetisch. Die zweite Option könnte bei großen Wettkämpfen zu langsam sein. Die Sortierung nach Id optimiert die Ladezeit des Fensters.

Zeitformat	Die Zeiten werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.

Falls Sie mögen, dann können Sie die **Automatische Aktualisierung** aktivieren. Das ist eine Hilfe speziell für große Wettkämpfe, bei denen Sie Operatoren an der Klagemauer haben, die permanent mit diesem Fenster arbeiten.



Setzen Sie das gewünschte Aktualisierungs-Intervall.

Klicken Sie auf den Schalter *Start*, um den automatischen Bericht zu starten.

Beachte: Falls Sie einen Chip bearbeiten, dann wird die automatische Aktualisierung unterbrochen. Sie wird automatisch neu gestartet nach dem Speichern des Chips.

Chip-Inhalt bearbeiten

Das Eingabe-Panel unten hat vieri Bereiche für Punkte, Zeiten und Wertung, den Chip-Inhalt und die Bahn.

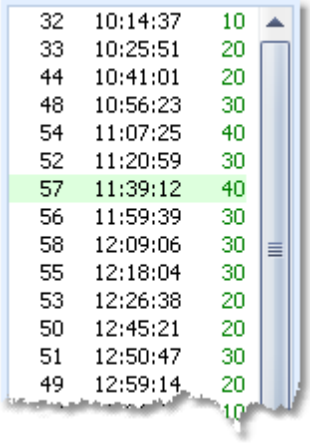
Ziehen Sie die Trennleiste, um das Eingabe-Panel zu vergrößern, sodass Sie mehr Stempel im Chip-Panel sehen.

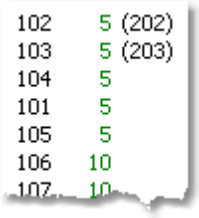
Punkte, Strafe, Ergebnis	Diese schreibgeschützten Felder zeigen das für den Teilnehmer errechnete Ergebnis. Sie werden mit jedem Speichern von Änderungen aktualisiert, z.B. nach Hinzufügen von Stempeln oder Ändern der Zielzeit.
Sonderpunkte, Kommentar	Sie können Sonderpunkte und einen Kommentar dafür manuell eingeben. Dies kann sowohl eine Strafe als auch eine Gutschrift sein.
Start, Ziel (Zeiten) Start, Ziel (Chip)	Die Felder Start und Ziel im Chip-Panel zeigen den Start- bzw. Zielstempel, der auf dem Chip gespeichert ist. Die gleichnamigen Felder im Zeiten-Panel zeigen die tatsächliche Start-/Zielzeit, die für den Teilnehmer gespeichert sind. Sie sind berechnet oder editierbar gemäß den SportIdent- bzw. Emit Einstellungen. Z.B. wird eins der Ziel-Felder editierbar sein, abhängig davon, ob der Zielstempel für die Zeitnahme verwendet wird. **Negative Zeiten:** Sie können auch Zeiten vor der Nullzeit eingeben. Dazu *setzen Sie zuerst das Zeitformat auf relativ zur Nullzeit*. Geben Sie dann eine negative Zeit ein (-...). Dann setzen Sie das *Zeitformat zurück auf absolute Uhrzeit*. Eine Eingabe als absolute Uhrzeit funktioniert hier nicht, weil dann wird angenommen, dass diese Zeit nach der Nullzeit liegt. **Nutzen Sie diese Möglichkeit nur, falls der Teilnehmer wirklich vor der Nullzeit gestartet war!**
Zeit	Die (Lauf-)Zeit wird immer aufgrund der anderen Eingabefelder berechnet.
Wert., Kommentar	Falls nötig, können Sie die Wertung manuell verändern. Sie können dazu auch einen Kommentar geben.
Gutschrift, Zuschlag	Sie können manuell eine Zeitgutschrift und/oder einen Zeitzuschlag vergeben, der mit zur Laufzeitberechnung herangezogen wird.
Löschen, Prüfen	Nur-Lesen-Felder, nur SportIdent.
Lesen	Das ist ein Nur-Lesen-Stempelfeld nur für Emit. Normalerweise ist das der "250-Stempel" , die Stempelzeit des 250-Readers. Falls der Chip mehrfach ausgelesen wurde, werden alle diese 250-Stempel in der Stempelliste angezeigt. Derjenige, der als Referenz-Stempel für die Zeitberechnung genommen wurde, wird in der Liste grün angezeigt und im Feld Lesen. Falls Sie meinen, dass der falsche 250-Stempel verwendet wurde, dann können Sie auf den nächsten/vorherigen umschalten mit dem Schalter *Referenzstempel ändern* . **Hintergrund:** Weil die Emit-ECard keine Uhrzeiten speichert, hängt die korrekte Berechnung der Stempelzeiten ab von der Uhrzeit des einlesenden PCs (siehe Feld Zuletzt gelesen) und der Nullzeit. Der referenzierte 250-Stempel wird mit der Chip-Lesezeit gleichgesetzt und abhängig davon werden alle anderen Stempelzeiten berechnet. Es kann hier Probleme geben, falls ein Chip mehrfach ausgelesen wurde, weil

zwischendurch die Uhr der ECard ausgeschaltet wurde. Falls das in besonderen Fällen notwendig werden sollte, haben Sie die Möglichkeit, einen passenden 250-Stempel manuell einzufügen und ihn als Referenz zuzuordnen.

Anullierte Teilstrecken, Zuletzt gelesen, Zuletzt bearbeitet, Chip-Status

Nur-Lesen-Felder



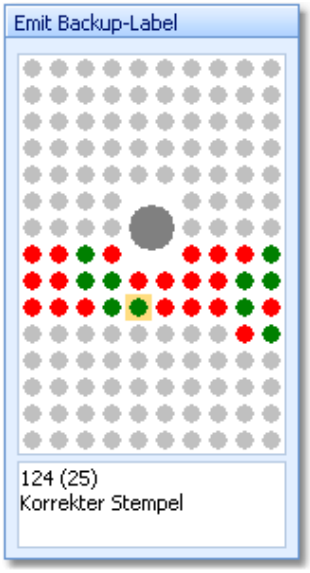


In der Stempelliste werden fehlende Stempel unten in blau aufgeführt, falsche (zusätzliche) Stempel werden violett angezeigt und die korrekten Stempel in schwarz, zusammen mit dem Punktwert in grün.
Zum manuellen Bearbeiten eines Stempels *rechtsklicken* Sie ihn, um das Kontextmenü anzuzeigen. Sie können dann die Codenummer und die Stempelzeit ändern, einen neuen Stempel einfügen oder den aktuellen löschen. Sie können auch die Tasten ***Einfg*** bzw. ***Entf*** benutzen und zum Ändern auf den Stempel *doppelklicken*.
Fehlenden Stempel einfügen: Um einen fehlenden Stempel einzufügen (z.B. weil der Posten defekt war oder entwendet wurde) *doppelklicken* Sie ihn und drücken *OK* im Dialog Stempel einfügen. Der stempel wird eingefügt mit einer speziellen Dummy-Stempelzeit, die als 0.00 angezeigt wird. Falls Ihnen das nicht gefällt, können Sie jederzeit eine passende Stempelzeit eintragen.
Defekte oder gestohlene Posten betreffen normalerweise viele Teilnehmer. Verwenden Sie deshalb die Funktion **Fehlenden Posten einfügen**. Siehe den nächsten Absatz.
Beachte: Falls Sie Ersatzposten verwenden, werden diese in Klammern angezeigt (...) im Bahn-Panel. Weitere Details siehe die Ersatzposten Referenz.

Emit Backup-Label

Diese Funktion gibt es ***nur für das Stempelsystem Emit***.

Rechts vom Bahn-Panel wird das Panel für das Emit Backup-Label angezeigt.



Die Nadeln werden so angezeigt, wie sie auf dem Backup-Label des Teilnehmers zu sehen sein sollten, basierend auf den Daten vom Chip. Es werden verschiedene Farben verwendet.

- Grün — Korrekte Stempel laut Bahn.
- Rot — Fehlende Stempel. Falls Sie auf einen fehlenden Stempel klicken, dann werden auch die möglichen Alternativen in hellroter Farbe angezeigt, die sich aus den Reserve-Posten ergeben.
- Lila — Zusätzliche Stempel des Teilnehmers, die nicht in der Bahn sind.

Falls Sie auf eine Nadel klicken, dann wird diese orange hervorgehoben und es erscheint eine Bewertung im Textfeld unten. Falls die gleiche Nadel zu unterschiedlichen Stempeln gehören könnte, dann wird das im Text angezeigt.

Sie können eine Nadel auch markieren, indem Sie auf den Stempel in der Stempelliste klicken.

Normalerweise wird die Aufgabe darin bestehen, die roten Nadeln zu untersuchen (die in den Chip-Daten fehlen) und sie auf dem Original Backup-Label des Teilnehmers zu suchen.

Beachte

Das Emit Backup-Label kann auch *auf die Zwischenzeit-Abschnitte gedruckt werden*. Beim Bearbeiten eines Zwischenzeit-Layouts sehen Sie einen zusätzlichen Schalter zum Einfügen des Emit Backup-Labels. Die Nadeln werden in Schwarz-Weiß ausgegeben:

- Schwarz — Korrekte Stempel laut Bahn.
- Ring — Fehlende Stempel

- Grau — Zusätzliche Stempel des Teilnehmers, die nicht in der Bahn sind.

Mannschaften

Lesen Sie zuerst die aufgabenbasierte Beschreibung der Verarbeitung von Mannschaften.

Zeigen Sie die Spalte Mannschaft an. Für eine bessere Übersicht schieben Sie sie in die Nähe der Spalten Nachname/Vorname. Bei einem Teilnehmer, der einer Mannschaft angehört, wird der Name des Mannschaftsführers in dieser Spalte angegeben, so wie in der Meldungen-Funktion. Bei der Anzeige des Chip-Inhalts wird der Hinweis Mannschaft angezeigt im Informationsfeld links von der Stempelliste.

Jedes Team-Mitglied hat seinen eigenen Chip. Die Zeit der Mannschaft ergibt sich aus der frühesten Startzeit und der spätesten Zielzeit. Für die Score-Wertung werden nur diejenigen Posten gewertet, die von allen Mannschaftsmitgliedern gestempelt wurden.
Bei den Team-Mitgliedern werden immer Start-, Ziel-, und Laufzeit, sowie die Punkte der Mannschaft angezeigt. Sonderpunkte und der Kommentar dazu, sowie Zeitgutschriften/Strafen können nur bei dem Mannschaftsführer eingegeben werden.

In den ***Chips-Berichten*** wird für jeden Chip das Mannschafts-Ergebnis angezeigt, genau wie oben beschrieben.

Spezielle Funktionen

Chip einem anderen Teilnehmer zuweisen

Weist den aktuellen Chip (der für den falschen Teilnehmer eingelesen wurde) einem anderen Teilnehmer zu. Sie können auch beider Chips *austauschen*. Folgen Sie den Anweisungen.

Chip löschen

Löscht den aktuellen Chip. Sie können definieren, ob die Chipnummer beibehalten werden soll oder nicht.

Fehlenden Posten für alle Teilnehmer einfügen

Fügt einen defekten oder entwendeten Posten bei allen betroffenen Teilnehmern ein.
Sie können das Berichtsfenster offen halten und die Aktion wiederholen, wann es notwendig ist. Das neue Protokoll wird am Ende des Berichts hinzugefügt. So können Sie das alles in einem einzigen Bericht sammeln und ihn am Ende ausdrucken oder ein Publizieren-Format speichern.

Schnellwertungs-Abschnitt drucken

Druckt den Abschnitt für den aktuellen Teilnehmer. Der Etikettendruck-Dialog erscheint automatisch. Falls Sie ein anderes Etikettenlayout wählen wollen, dann brechen Sie den Dialog ab, wählen das Layout, setzen die Option Erweitertes Format wie gewünscht und drucken das Etikett aus dem Berichtsmenü.

Mehrere Schnellwertungs-Abschnitte drucken

Funktioniert wie ein Bericht. Sie können mehrere Teilnehmer auswählen und dann ihre Abschnitte drucken.
Beachte: das ist nicht dasselbe wie Etiketten drucken aus dem Chips-Bericht! In letzterem werden die Stempelzeiten als Uhrzeiten angezeigt, während sie auf dem "normalen" Ergebnis-Abschnitt als Zwischenzeiten des Teilnehmers gezeigt werden.

Berichte

Der **Bericht Chips** zeigt eine Liste aller Chips. Kreuzen Sie Nur bearbeitete Chips an, um nur diese zu zeigen.

Der **Bericht Prüfstempel überprüfen** überprüft, ob alle Teilnehmer ihren Prüfstempel in der vorgesehenen Zeit vor dem Start gemacht haben. Dies ist eine Hilfe, um irreguläre Startzeiten feststellen zu können. Geben sie in der Einstellungsleiste die richtigen Zeitbegrenzungen an. Dieser Bericht ist ***nur mit SportIdent verfügbar***.
Beachte: Falls Sie den Backupspeicher der Prüfstationen eingelesen haben, dann werden die Stempel aus diesen Stationen angezeigt und mit **#** markiert. Das ist ein Workaround, um einen Design-Fehler von SportIdent zu kompensieren. Falls Ihre Zielstationen im erweiterten Modus liefen, dann hat der Zielstempel den Prüfstempel auf der SICard5 zerstört. Um dann das richtige Ergebnis in diesem Bericht zu bekommen, müssen Sie den Backup-Speicher aller Prüfstationen auslesen. Falls Sie sicher sind, dass Ihre Zielstationen nicht im erweiterten Modus liefen, dann ist kein Auslesen erforderlich.

Der **Bericht Emit Code 99** zeigt eine Übersicht und eine Liste aller Stempel, die einen Code 99 Stempel erzeugt hatten. Dieser Stempel wird von einer Station geschrieben, wenn ihre Batterie leer wird. Dieser Bericht ist ***nur mit Emit verfügbar***.

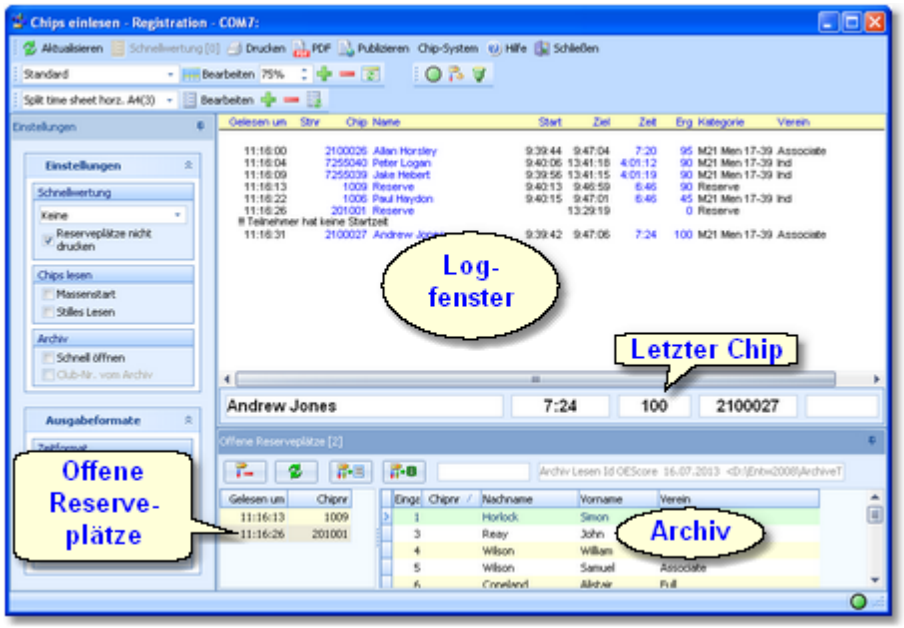
Für allgemeine Informationen über Berichte, siehe die Berichte Referenz.

Siehe auch

- Chips einlesen
- Ersatzposten
- Manuelle Eingabe (nicht gestartete)

5.7.3 Chips einlesen - Registration

Für kleine Wettkämpfe (eigentlich gibt es kein Limit...) ohne Voranmeldungen ist das Fenster Chips einlesen mit Registration im Ziel eine der wichtigsten Funktionen während des laufenden Wettkampfes.



Diese Funktion speichert die Chips nur für nicht vorhandene Teilnehmer. Die einzige Ausnahme ist: falls der Chip schon im Wettkampf gespeichert wurde, dann werden Sie gefragt, ob Sie ihn überschreiben wollen. Falls Sie Voranmeldungen haben, dann müssen Sie die (normale) Chips einlesen Funktion verwenden. Siehe auch die Chips einlesen Referenz.

Es gibt einige **Voraussetzungen**, damit die Funktion eingesetzt werden kann:

- Dieses Fenster nimmt die erste definierte Kategorie und setzt alle Teilnehmer in diese Kategorie. Deshalb sollten Sie nur diese eine Kategorie definiert haben.
- Diese erste Kategorie muss eine Bahn zugeordnet haben. Diese ist die einzige Bahn, die in dieser Funktion verarbeitet wird.
- Im Wettkampf müssen Sie Start- und Zielstempel verwenden.

Sie werden darauf hingewiesen, falls eine dieser Voraussetzungen nicht erfüllt ist.

Die Funktion unterstützt Sie am besten, falls Sie ein Archiv haben, in dem nahezu alle möglichen Teilnehmer erfasst sind mit der richtigen Chipnummer. Beim Einlesen eines Chips sucht OEScore nach der Chipnummer im Archiv. Falls der Chip gefunden wird und der Teilnehmer noch nicht im Wettkampf erfasst ist, dann kopiert OEScore die Daten des Teilnehmers aus dem Archiv in den Wettkampf und weist ihm den Chip zu. Danach ordnet OEScore die Kategorie und die Bahn dem Teilnehmer zu.
Falls Sie kein Archiv benutzen, dann werden alle Chips zunächst auf Reserveplätze gespeichert und Sie müssen die Teilnehmer manuell eingeben. Das gleiche ist der Fall, falls der Chip nicht im Archiv gefunden wurde.

Normalerweise läuft das Einlesen der Chips problemlos und sie werden mit allen Angaben im Logfenster protokolliert. Der letzte Chip wird unten etwas größer angezeigt.

Sie werden natürlich eingreifen müssen, falls der Chip nicht im Archiv gefunden wurde oder der Chip ein zweites Mal

kommt. Siehe unten.

Die Funktionen für die Handhabung des Chip-System-Geräts finden Sie im Menüpunkt ***Chip-System*** und in der Toolbar Chip-System. Siehe auch die Handhabung der Chip-System Geräte Referenz.

Die Einstellungen anpassen

Die Leiste mit den Einstellungen hat zwei Absätze.

Einstellungen

Diese Optionen definieren das Verhalten dieser Funktion.

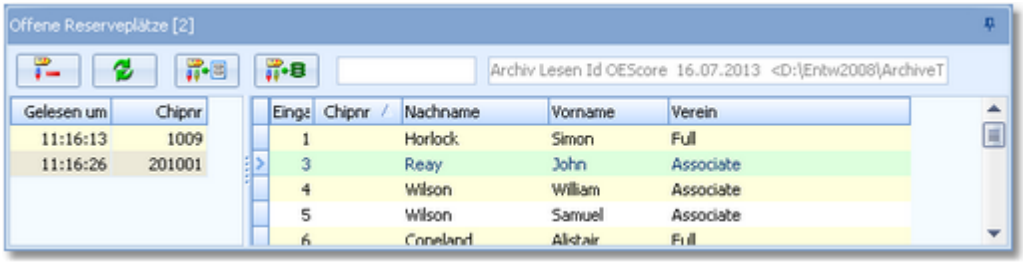
Schnellwertung	OEScore erzeugt für jeden eingelesenen Chip einen Schnellwertungsabschnitt mit allen Zwischenzeiten. Wählen Sie hier den Druckmodus.
Automatisch	Die Abschnitte werden automatisch gedruckt. Es wird angezeigt, wieviele Abschnitte laut dem gewählten Etikett auf ein Blatt passen. Es wird gedruckt, sobald ein Blatt voll ist. Um Wartezeiten zu vermeiden, können Sie unvollständige Blätter mit dem Schalter Schnellwertung drucken.
Warteschlange	Die Abschnitte werden zwischengespeichert und mit dem Schalter Schnellwertung gesammelt gedruckt. Die aktuelle Anzahl können Sie auf dem Schalter ablesen.
Keine	Es werden keine Abschnitte gedruckt.
Reserveplätze nicht drucken	Normalerweise machen Abschnitte für Reserveplätze keinen Sinn, weil Sie ordnen sie hier ja realen Personen zu.
Nur Fehlstempel drucken	Falls Sie keine Abschnitte im Ziel ausgeben wollen, kann es dennoch sein, dass Sie die Abschnitte von Fehlstempeln benötigen für die weitere Fehlerbehandlung.
Massenstart	Eine Voraussetzung, dass Sie diese Funktion benutzen können, ist, dass Sie die Start- und Zielstempel verwenden. Allerdings gibt es auch Trainings-Wettkämpfe mit Massenstart und dann haben Sie keine Startstempel. In diesem Fall kreuzen Sie die Option an. Dann bekommen alle Teilnehmer ohne Startstempel die Nullzeit als ihre Startzeit. Damit wäre es auch möglich, Massenstart UND gestempelten Start gleichzeitig zu haben.
Stilles Lesen	Normalerweise bekommen Sie eine Meldung, falls der Chip für den gleichen Teilnehmer ein zweites Mal eingelesen wird. Beim Stillen Lesen wird dieser Chip automatisch auf einen Reserveplatz gespeichert.
Archiv: Schnell öffnen	Mit großen Archiven wie die von Schweden und Finnland dauert das Öffnen zu lang, weil die ganze Datenbank in den Speicher geladen wird. Der Modus Schnell öffnen ist derselbe Modus wie in früheren Versionen der SportSoftware. Es gibt allerdings einige Einschränkungen mit den Möglichkeiten zum Sortieren und Suchen. OEScore wird Sie daran erinnern, die Option zu setzen, falls das Archiv mehr als 20000 Teilnehmer hat. Auch im anderen Fall bekommen Sie eine Meldung: falls das Archiv weniger als 20000 Teilnehmer hat, sollte die Option deaktiviert sein. Natürlich können Sie immer im normalen Modus arbeiten, falls Ihr PC schnell genug ist.
Archiv: Club-Nr. vom Archiv	Diese Option hier nicht änderbar. Sie kann nur in den Meldungen geändert werden. Neue Vereine werden beim Einfügen von Teilnehmern aus dem Archiv automatisch im Wettkampf erzeugt. Diese Einstellung definiert, wie die Clubnummern behandelt werden sollen. Angekreuzt bedeutet, dass die Vereine die Clubnummer aus dem Archiv behalten. Nicht angekreuzt heisst, dass jeder neue Verein die nächste freie Clubnummer im Wettkampf bekommt. Neue Vereine, die nicht im Archiv gefunden wurden, erhalten Clubnummern ab 90000.

Ausgabeformate

Zeitformat	Die Zeiten werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.
Namen	Die Namen werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.

Reserveplätze - Behandlung von unbekannten Chips

Unbekannte Chips werden automatisch auf Reserveplätze gespeichert. Der Operator wird akustisch alarmiert und die Tabelle mit den Offenen Reserveplätzen wird eingeblendet. Beim Stillen Lesen wird ein Chip auch beim zweiten Einlesen auf einen Reserveplatz gespeichert. Sie können die Tabelle bei Bedarf vergrößern, indem Sie am oberen Rand ziehen.



Wählen Sie den Reserveplatz in der Liste links und den zugehörigen Teilnehmer aus dem Archiv in der Liste rechts.

Drücken Sie den Schalter , um den Chip dem Teilnehmer zuzuordnen. Um einen Teilnehmer schnell zu finden, stellen Sie eine passende Sortierordnung ein und benutzen Sie das Suchfeld oben. Falls der Teilnehmer nicht im Archiv ist, dann können Sie mit dem Schalter das Eingabepanel öffnen.

Geben Sie einfach den Namen und den Verein ein und speichern Sie den Teilnehmer. Der zugeordnete Chip wird im Logfenster protokolliert und er kommt in die Warteschlange für die Abschnitte.

Falls Sie wissen, dass der Reserveplatz überflüssig ist, z.B. weil er doppelt eingelesen wurde, dann löschen Sie ihn mit dem Schalter .

Es kann auch sein, dass die Reserveplätze von einer anderen Person verarbeitet werden in Chips auswerten.

Benutzen sie in diesem Fall von Zeit zu Zeit den Schalter , um die Reserveliste zu aktualisieren.

Siehe auch

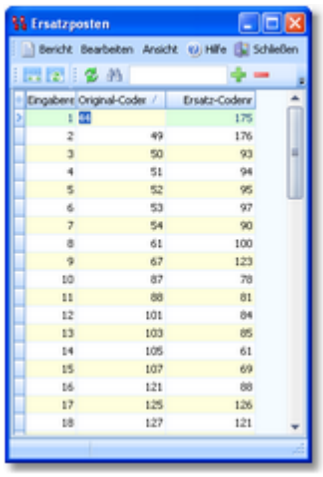
- Den Wettkampf durchführen - Anleitungen
- Chips einlesen
- Chips auswerten
- Kategorien
- Zuordnung Kategorie - Bahn
- Bahnen
- Logdateien
- Lesegerät-Backup

5.7.4 Ersatzposten

Während des Wettkampfes kann es vorkommen, dass Posten entwendet werden oder ausfallen.

Mit SportIdent haben Sie die Möglichkeit, schon vorab einige programmierte Ersatz-Stationen bereit zustellen. Diese Stationen sollten Codenummern haben, die nicht im Postennetz definiert sind.

Mit Emit werden Sie in den allermeisten Fällen nur Reserveposten haben, deren Codenummer nicht passt.



Nachdem Sie einen Posten im Gelände ersetzt hatten, sollten Sie das in dieser Tabelle so schnell wie möglich eintragen. Geben Sie die Original-Codenummer (so wie sie im Postennetz definiert ist) und die Ersatz-Codenummer (des Ersatz-Postens) ein. Die Code-Kontrolle erlaubt nun für alle Stempel der Original-Codenummer zusätzlich die Ersatz-Codenummer.

Falls Sie weitere Informationen zur Arbeit in der Datentabelle brauchen, schauen Sie in der Datentabelle Referenz nach.

Beachte:

Normalerweise sollte ein Ersatzposten ***zwei grundlegende Regeln*** erfüllen: die *Ersatz-Codenummer sollte nicht als normaler Posten verwendet werden* und der *Ersatz-Code* für die Original-Codenummer *sollte eindeutig* sein. Beim Score-OL ist das ***absolut notwendig***, weil sonst die ***Punkteergebnisse falsch berechnet*** werden.

Es gibt allerdings Situationen. wo dies nicht erfüllt werden kann. Deshalb erlaubt OEScore jeden Verstoß gegen diese Regeln. Der bekannteste Grund ist, dass ***Emit-Posten*** feste Codenummern haben, deshalb muss man nehmen was da ist. Man kann normale Codenummern als Ersatzcodes verwenden, unterschiedliche Ersatzcodes für den gleichen Original-Posten, sowie das Gegenteil davon, nämlich den gleichen Ersatzcode für verschiedene Original-Posten. Der Bericht dokumentiert diese Verstöße. Weitere Einzelheiten siehe unten. Natürlich sind Sie als der Organisator dafür verantwortlich, falsche Berechnungen herauszufinden und sie manuell zu korrigieren!

Es gibt einen speziellen Fall, wo Sie eine normale Codenummer als Ersatz definieren können. Falls Sie beim Postensetzen versehentlich zwei Posten vertauscht hatten, dann definieren Sie einfach jeweils den einen als den Ersatz für den anderen. (Denken Sie daran, dass das sicher ein Regelverstoß ist...)

Berichte

Der Bericht zeigt alle Ersatz-Definitionen zusammen mit einem Kommentar. Dieser zeigt evtl. Regelverstöße auf (siehe oben). Deshalb schauen Sie sich den Bericht nach jeder Änderung an!

Mögliche Kommentare sind

- Die Ersatz-Codenummer ist ein normaler Posten.
- Die Ersatz-Codenummer ist mehreren Posten zugeordnet.
- Der Posten hat unterschiedliche Ersatz-Codenummern.

Prüfen Sie, ob Sie solche Fälle vermeiden können.

Für allgemeine Informationen über Berichte, siehe die Berichte Referenz.

Siehe auch

Den Wettkampf durchführen - Anleitungen

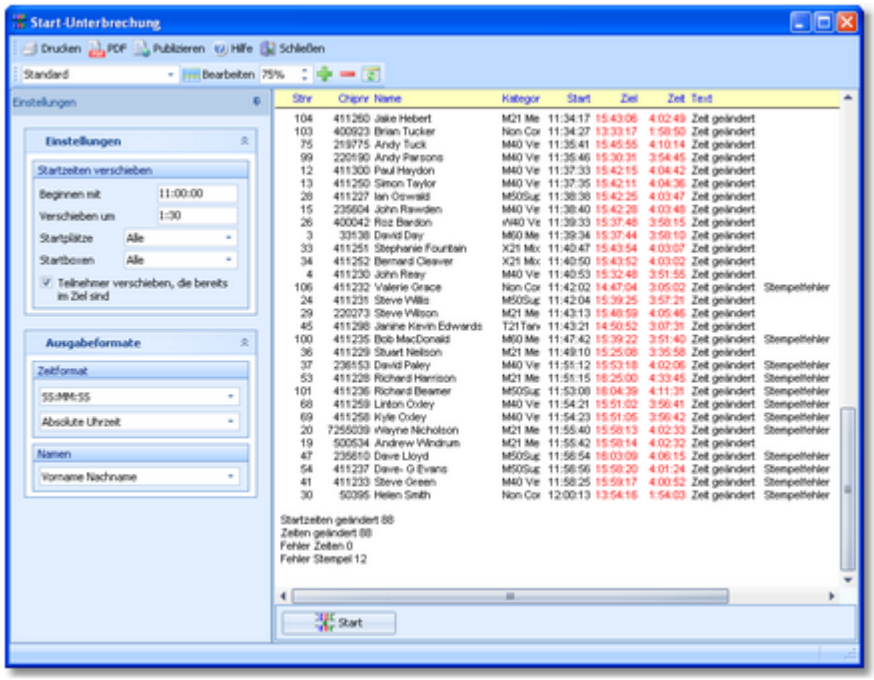
Weitere Aufgaben am Wettkampftag - Anleitungen

Chips auswerten

5.7.5 Start-Unterbrechung

Manchmal ist es notwendig, den Startablauf zu unterbrechen.

Mit dieser Funktion können Sie alle Startzeiten ab einer bestimmten Zeit um eine definierte Differenz verschieben.



Sie bekommen ein Protokoll über diese Aktion. Jeder Teilnehmer wird kommentiert, ob es Fehler gab beim Verschieben seiner Startzeit. Das kann passieren, falls einige noch zu ihrer Original-Startzeit starteten und einige nicht, oder falls Sie einen Fehler gemacht haben. Untersuchen Sie die Meldungen versuchen Sie, die Fälle in Chips auswerten zu lösen. Falls sie einen Fehler gemacht hatten, sollte es möglich sein, die Aktion rückgängig zu machen, indem Sie den Wert Verschieben um in sein negatives Äquivalent ändern.

Folgende Meldungen können vorkommen.

Zeit geändert	Sie haben die Option Teilnehmer verschieben, die bereits im Ziel sind angekreuzt, und der Teilnehmer war bereits im Ziel. Das heisst, dass seine Laufzeit neu berechnet wurde. Diese neue Zeit wird zusammen mit der Zielzeit in roter Farbe angezeigt (im Standard-Layout).
Zeitfehler	Der Teilnehmer war im Ziel und seine Zielzeit ist vor der neuen Startzeit. Sie haben wahrscheinlich einen Fehler gemacht und falsche Startzeiten verschoben.
Stempelfehler	Der Teilnehmer war im Ziel und sein erster Stempel ist vor der neuen Startzeit. Sie haben wahrscheinlich einen Fehler gemacht und falsche Startzeiten verschoben.

Die Einstellungen anpassen

Die Leiste mit den Einstellungen hat zwei Absätze.

Einstellungen - Startzeiten verschieben

Beginnen mit	Geben Sie die erste Startzeit an, mit der die Unterbrechung begann. Achten Sie hier auf das richtige Zeitformat, insbesondere relativ oder absolute Uhrzeit! Es wird empfohlen, hier nur absolute Uhrzeiten zu verwenden.
Verschieben um	Geben Sie die Länge der Unterbrechung an. Das ist die Differenz, um die die Startzeiten verschoben wurden. Negative Zeiten sind auch möglich, um evtl. vorherige Fehler korrigieren zu können.
Auswahl: Startplätze und/oder Startboxen	Falls Sie mehrere Startplätze haben, könnte die Start-Unterbrechung nur einen von ihnen betreffen. Sie können die Aktion auf die ausgewählten Startplätze und/oder Startboxen beschränken. Für weitere Informationen über Startplätze und Startboxen siehe die Startlisten-Organisation Kategorien Referenz.

Teilnehmer verschieben, die bereits im Ziel sind	Das müssen Sie selbst entscheiden. Das hängt davon ab, wann Sie diese Aktion durchführen. Falls Sie das kurz danach machen, nachdem die ersten verschobenen Teilnehmer gerade gestartet waren, dann ist es sinnvoll, den Haken zu entfernen. Falls Sie es erst einige Zeit nach dem Neustart tun, dann könnten schon einige dieser Teilnehmer im Ziel sein. Diese hatten dann falsche Laufzeiten bekommen, weil diese immer noch auf der Original-Startzeit (nicht verschoben) basierte. Falls Sie den Haken setzen, dann werden die Zeiten angepasst. Siehe auch die Erläuterungen weiter oben.

Ausgabeformate

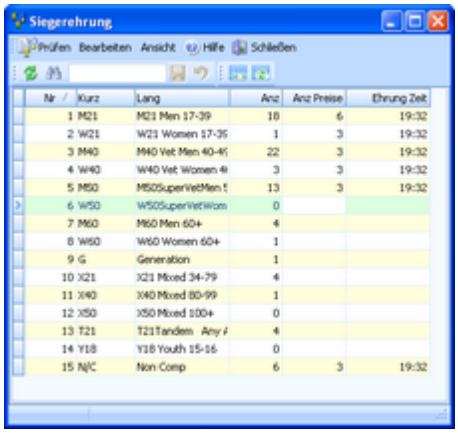
Zeitformat	Die Zeiten werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.
Namen	Die Namen werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.

Siehe auch

- Den Wettkampf durchführen - Anleitungen
- Weitere Aufgaben am Wettkampftag - Anleitungen
- Startliste erstellen - Kategorien
- Startliste erstellen - Bahnen

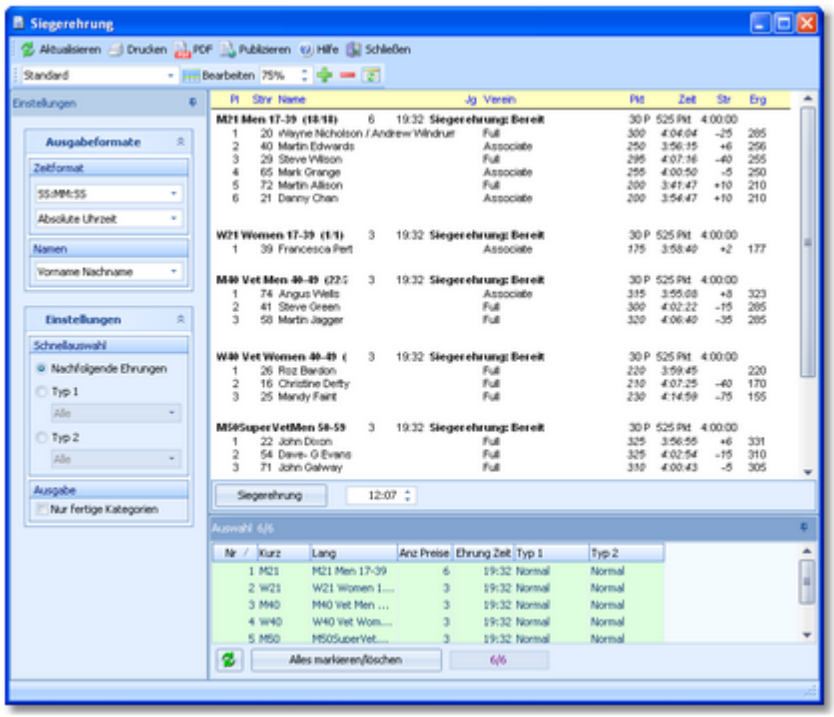
5.7.6 Siegerehrung

Diese Funktion hilft Ihnen bei der Vorbereitung von Siegerehrungen während des laufenden Wettkampfes. Auf vielen Wettkämpfen ist die Startliste so geplant, dass einige Kategorien schon abgeschlossen sind, während andere noch laufen. Oft möchte man mehrere (kurze) Siegerehrungen während des Wettkampfes haben. Eine Kategorie ist fertig für die Siegerehrung (Preisverleihung), falls niemand mehr die in ersten n Plätze laufen kann, für welche Preise vergeben werden.



Geben Sie die Anzahl der Preise und optional die Zeit der Ehrung ein. Es ist jedoch nicht notwendig, letztere vorauszuplanen. Siehe unten.

Die Eingabe hier ist ein einfacher Job. Die Hauptarbeit wird mit dem ***Prüfbericht*** gemacht. Klicken Sie auf den Schalter ***Prüfen***, um ihn anzuzeigen:



Die Auswahltabelle zeigt nur die Kategorien an, für welche Sie die *Anzahl der Preise eingegeben* hatten. Für die ausgewählten Kategorien wird ein Ergebnis angezeigt mit den ersten n Plätzen (die Sie für die Ehrung brauchen). Darunter werden die Teilnehmer angezeigt, die noch in die ersten n Plätze laufen können. Sie werden in der Spalte Platz mit einem **+**-Zeichen markiert. Es gibt eine *Toleranz von 5 Minuten* über dem Zeitlimit, um diejenigen mit einzuschließen, die noch im Ziel auf das Auslesen warten. Es werden auch Teilnehmer angezeigt, die offensichtlich vergessen hatten, ihren Chip auszulesen. Diese werden mit Sternen *** markiert. OEScore zeigt hier diejenigen Teilnehmer an, die keine Zielzeit haben und im Moment über einer geschätzten Maximalzeit liegen. Diese errechnet sich aus Zeitlimit + 1 Std.
Oben bei der Kategorie sehen Sie die Anzahl der Teilnehmer im Ziel, verglichen mit der Gesamtzahl, und den Status Bereit oder Nicht bereit. Eine Kategorie ist nicht bereit, falls zusätzliche Teilnehmer angezeigt werden wie oben beschrieben.
Bei Kategorien ohne Wertung werden alle Teilnehmer angezeigt (unabhängig von der Anzahl Preise) und alle fehlenden.

Lesen Sie weiter in den folgenden Absätzen, wie man mit dem Bericht arbeitet unter Anwendung der richtigen Optionen. Per Voreinstellung wird der Bericht immer die folgenden Ehrungen auswählen.

Beachte

Es ist absolut wichtig, dass die **Uhrzeit des PCs mit der offiziellen Wettkampfzeit übereinstimmt**! Die angezeigten Zeiten der fehlenden Teilnehmer werden nämlich von der PC-Uhr ermittelt.

Falls Sie zum Test einen *älteren Wettkampf anschauen*, kann es sein, dass die fehlenden Teilnehmer keine Zeiten haben. Das kommt davon, dass OEScore zur Berechnung diser Zeiten das Wettkampf-Datum nehmen muss. Um also die Zeiten zu sehen, müssen Sie das Wettkampfdatum auf den heutigen Tag setzen und evtl. die PC-Uhr auf passende Zeiten setzen, um spezielle Situationen während des Wettkampfes zu simulieren.

Die Einstellungen anpassen

Die Leiste mit den Einstellungen hat zwei Absätze.

Einstellungen

Schnellauswahl: Nachfolgende Ehrungen	Das ist die Vorgabe. Es werden alle Kategorien ausgewählt, deren vorgeplante Ehrungszeit in der Zukunft liegt oder die keine eingegeben haben. Normalerweise können Sie diese Einstellung so lassen und danach die Auswahl manuell verfeinern oder zusätzlich mit der Option Nur fertige Kategorien.
Schnellauswahl: Typ 1 oder Typ 2	Wie für alle Kategorien-Berichte, kann man kann damit alle Kategorien mit den

	gewünschten Kategorientypen auswählen. Für weitere Informationen über Kategorientypen siehe die Kategorien Referenz.
Anzeige: Nur fertige Kategorien	Wenn Sie sicher sind, dass die nicht kompletten Kategorien korrekt sind, können Sie hiermit den Bericht auf die fertigen Kategorien beschränken. Kreuzen Sie die Option an und aktualisieren Sie den Bericht.

Ausgabeformate

Zeitformat	Die Zeiten werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.
Namen	Die Namen werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.

So verwenden Sie diese Funktion

Zunächst mal müssen Sie die Anzahl Preise für alle relevanten Kategorien eingegeben haben. Auch wenn Sie eine grobe Zeitplanung haben, wann bestimmte Kategorien geehrt werden sollen, *geben Sie diese Zeiten hier nicht ein*.

Wenn es Zeit wird für die erste Ehrung, rufen Sie den Prüfbericht auf. Beim ersten Mal sollten alle Kategorien ausgewählt sein und jede Kategorie sollte klassifiziert sein als bereit oder nicht. *Untersuchen Sie die nicht Bereiten*. Falls diese in Ordnung gehen, können Sie den Bericht auf die fertigen Kategorien beschränken. Kreuzen Sie diese Option an und aktualisieren Sie den Bericht. Falls Sie von den übrigen nicht alle sofort ehren wollen, dann *deselektieren Sie sie einfach* in der Auswahlliste und aktualisieren den Bericht. Wenn Sie jetzt die richtigen Kategorien im Bericht haben, dann *weisen* Sie ihnen die (tatsächliche) Zeit der Ehrung *zu*. Geben Sie die Uhrzeit in das Zeitfeld unter dem Bericht ein und drücken Sie den Schalter ***Siegerehrung***. Der Bericht wird automatisch aktualisiert und er zeigt jetzt jede Kategorie mit der Zeit. Drucken Sie den Bericht und verwenden Sie ihn für die Siegerehrung.

Rufen Sie den Bericht erneut auf vor der nächsten Ehrung. Per Voreinstellung werden jetzt die *vorher geehrten Kategorien nicht mehr angezeigt*, weil sie eine Ehrungszeit in der Vergangenheit haben. Bearbeiten Sie den Bericht wie oben beschrieben.

Wiederholen Sie das so oft wie nötig.

Beachte: Um die zusätzlichen Teilnehmer aus der Liste zu befördern (*die Kategorie bereit zu bekommen*), müssen Sie ihnen eine Zielzeit zuweisen oder einen Status wie nicht angetreten, und danach den Bericht aktualisieren. Sie können auch den Kategorien-Status ignorieren und die Kategorie mit in die Ehrung nehmen, falls Sie über die fraglichen Teilnehmer Bescheid wissen.

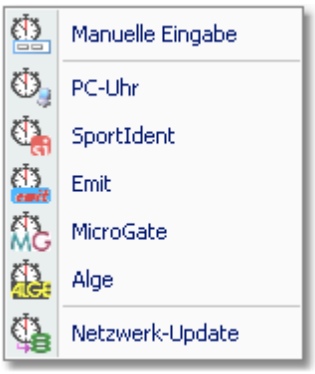
Siehe auch

- Den Wettkampf durchführen - Anleitungen
- Weitere Aufgaben am Wettkampftag - Anleitungen
- Ergebnis-Berichte

5.7.7 Zeitnahme

Neben der am meisten verbreiteteten Methode der Zeitnahme mit dem Zielstempel, können sie die Zeiten auch manuell erfassen oder ein externes Zeitnahme-System bzw. die PC-Uhr dafür verwenden.

Sie finden diese Funktionen unter ***Wettkampftag - Zeitnahme***. **Es hängt von Ihrer Lizenz ab, welche Funktionen Sie hier nutzen können.**



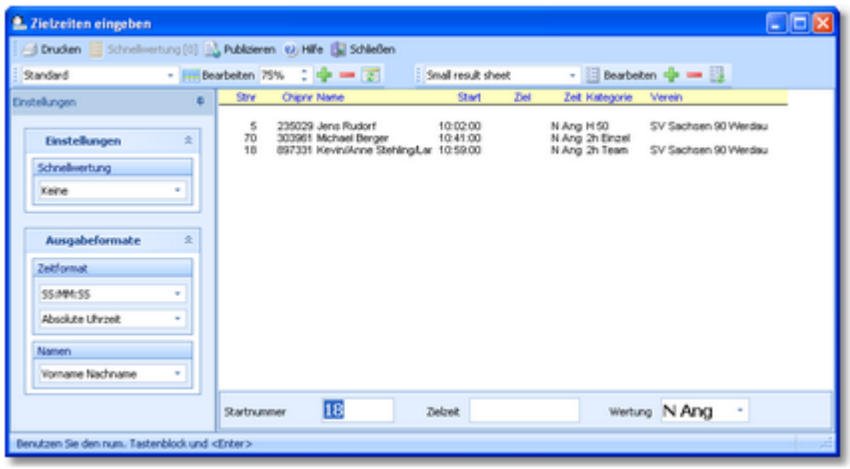
Sie können die Zeiten manuell eingeben. Mit dieser Funktion können Sie auch die nicht gestarteten Teilnehmer schnell eingeben,
Sie können die Zeiten erfassen mit der PC-Uhr oder einem externen Zeitnahme-System. Bisher unterstützt die SportSoftware SportIdent, Emit, MicroGate und Alge. Alle können zusammen mit einem der beiden Chip-Systeme zur Identifikation eingesetzt werden. Bevor Sie ein externes Zeitnahme-System benutzen, stellen Sie sicher, dass Sie die Grundsätze zur Zeitnahme verstanden haben.
Während einer Netzwerk-Unterbrechung müssen Sie die Zeiten weiter lokal erfassen im Notfall-Modus. Nach der Wiederaufnahme des Netzwerk-Betriebs können Sie diese Zeiten auf den Server hochladen mit der Netzwerk-Update Funktion.

Siehe auch

Zeitnahme - Anleitungen

5.7.7.1 Manuelle Eingabe

Es kann aus verschiedenen Gründen notwendig werden, Zielzeiten manuell einzugeben, z.B., falls Sie ein externes Zeitnahme-System verwenden, um Ausfälle zu überbrücken. Die bekannteste Anwendung dieses Fensters ist jedoch, dass Sie hier *nicht gestartete Teilnehmer sehr schnell eingeben* können.



Geben Sie die Startnummer, die Zielzeit und die Wertung ein. Um *nicht gestartete Teilnehmer* einzugeben (oder z.B. disqualifizierte...), setzen Sie einfach die Wertung auf den richtigen Wert, lassen die Zielzeit leer und geben die Startnummern ein.

Zweckmäßigerweise stellen Sie für diese Eingaben den Ziffernblock auf "numerisch" und geben damit ein. Sie können statt des Kolons (:) auch den Punkt oder das Komma auf dem Ziffernblock verwenden. Mit der ***Enter-Taste*** des Ziffernblocks können Sie sich zwischen den Feldern bewegen. So erzielen Sie eine schnelle Eingabe.

Zur Kontrolle wird der Teilnehmer mit Ziel- und Laufzeit ausgegeben. Falls der Teilnehmer bereits eine Zielzeit hatte, werden ein Warnton und die alte Zielzeit ausgegeben. Evtl. Tippfehler bei der Startnummern-Eingabe fallen so auf. Sie können jederzeit eine falsch eingegebene Zielzeit dadurch korrigieren, daß Sie die (richtige) Zeit noch einmal eingeben.

Die Einstellungen anpassen

Die Leiste mit den Einstellungen hat zwei Absätze.

Einstellungen

Schnellwertung — OEScore erzeugt für jeden Teilnehmer einen Schnellwertungsabschnitt mit seiner Zeit. Wählen Sie hier den Druckmodus.

- **Automatisch** — Die Abschnitte werden automatisch gedruckt. Es wird angezeigt, wieviele Abschnitte laut dem gewählten Etikett auf ein Blatt passen. Es wird gedruckt, sobald ein Blatt voll ist. Um Wartezeiten zu vermeiden, können Sie unvollständige Blätter mit dem Schalter Schnellwertung

	drucken.
Warteschlange	Die Abschnitte werden zwischengespeichert und mit dem Schalter Schnellwertung gesammelt gedruckt. Die aktuelle Anzahl können Sie auf dem Schalter ablesen.
Keine	Es werden keine Abschnitte gedruckt.

Ausgabeformate

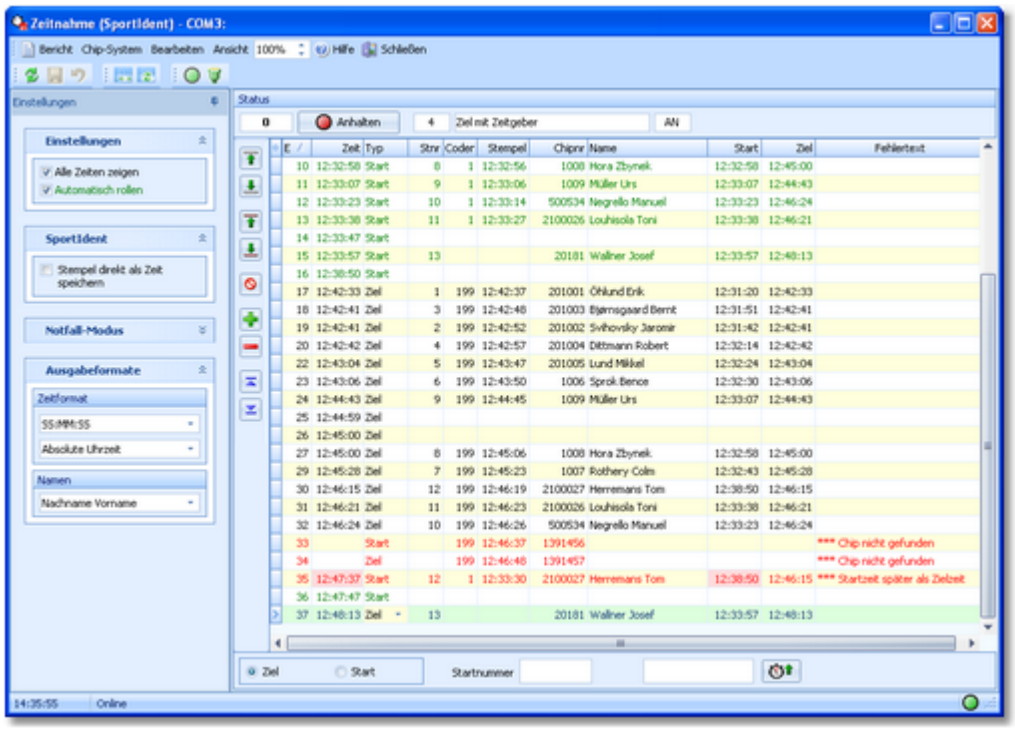
Zeitformat	Die Zeiten werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.
Namen	Die Namen werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.

Siehe auch

- Zeitnahme - Anleitungen
- Chips auswerten

5.7.7.2 Zeitnahme - Grundsätze

Die Arbeitsweise der verschiedenen Zeitnahme-Funktionen ist identisch. Deshalb wird in diesem Kapitel die allgemeine Funktionsweise der Zeitnahme beschrieben.
Sehen Sie als ein Beispiel das Fenster der Zeitnahme mit SportIdent:



Grundsätzlich ist es möglich, jedes der beiden Stempelsysteme ***Emit*** und ***SportIdent*** zusammen mit einem der unterstützten Zeitnahme-Systeme zu verwenden: die PC-Uhr, SportIdent, Emit, MicroGate, und Alge. Die speziellen Eigenschaften jedes Zeitnahme-Systems finden Sie in seinem speziellen Hilfe-Kapitel. Abhänging von der Kombination Chip-System - Zeitnahme-System werden meistens zwei Geräte mit dem Fenster verbunden, eines vom Chip-System, das die Identifikations-Stempel liefert und eines vom Zeitnahme-System, welches die Zeiten liefert. Das Layout des Fensters ist abhängig vom Chip-System, hauptsächlich weil SportIdent the Station identifizieren kann und seine Eigenschaften anzeigen kann.

Lesen Sie auch die Zeitnahme - Anleitungen für eine mehr aufgabenorientierte Beschreibung.

Beachte

Die Zeitnahme-Funktionen machen nur Sinn, **falls die Teilnehmer Startnummern tragen**.

Die Einstellungen anpassen

Die Leiste mit den Einstellungen hat vier Absätze.

Einstellungen

Diese Optionen definieren das Verhalten dieser Funktion.

Alle Zeiten zeigen	Als Voreinstellung werden nur die Zeiten des ausgewählten Typs (Ziel/Start) angezeigt. Manchmal ist es allerdings von Vorteil, alle Zeiten zu sehen.
Automatisch rollen	Diese Option ist standardmäßig gesetzt. Soe bedeutet, dass immer die/der zuletzt empfangene Zeit/Stempel markiert und in die Anzeige gerollt wird. Falls Sie nach der Eingabereihenfolge sortiert haben oder auch nach der Zeit, dann wird sie nach dem automatischen Rollen ganz unten oder ganz oben angezeigt. **Beachte:** Sie können auf- oder absteigend sortieren. Auf diese Weise können Sie spezifizieren, wie Sie die Anzeige haben möchten: die letzte Zeit oben oder unten. Bei Verwendung einer anderen Sortierung, z.B. nach Startnummern, wird die/der letzte Zeit/Stempel auch in die Anzeige gerollt, aber das muss nicht ganz oben oder unten sein.

SportIdent, Emit, MicroGate, oder ALGE

Hier werden spezielle Einstellungen für das jeweilige Zeitnahme-System angezeigt. Weitere HInweise finden Sie in den speziellen Kapiteln.

Notfall-Modus

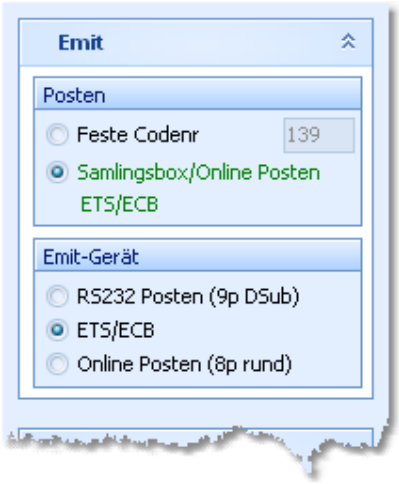
Siehe unten für weitere Informationen.

Ausgabeformate

Zeitformat	Die Zeiten werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.
Namen	Die Namen werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.

Emit (Einstellungen für das Chipsystem)

Diese werden nur angezeigt bei Verwendung des Emit Chipsystems. Sie definieren den Typ des Online-Postens, der für die Identifikation verwendet wird.



Einstellung Posten
Sie können die feste Codenummer festlegen für den angeschlossenen Posten. Falls Sie die Samlingsbox oder den Online Posten verwenden, dann wird die Codenummer bereits im Protokoll mitgesendet, und Sie sollten die zweite Option wählen. Dies ermöglicht auch, unterschiedliche Posten an der selben Samlingsbox zu betreiben, bzw. unterschiedliche Online-Posten über ein Emit-Funkgerät zu bündeln.

Einstellung Emit-Gerät
Emit bietet zwei Alternativen, den normalen RS232 Posten mit dem 9-poligen DSub-Stecker, oder den speziellen Online Posten mit seinem runden 8-poligen Stecker.

Beachte: Die Stempelzeit wird aus der PC-Uhrzeit berechnet. **Sorgen Sie dafür, dass die PC-Uhr korrekt eingestellt ist!**
Die Codenummer ist nicht so wichtig, weil die Stempel gemäß der Einstellung unten links als Start- oder Zielstempel eingefügt werden.

Vorbereitungen

Sie müssen einige Vorbedingungen überprüfen, bevor Sie die Zeitnahme starten.

- **Überprüfen Sie die Einstellungen des Chipsystems**
  Die Optionen Start-Station benutzen und Ziel-Station benutzen dürfen nicht angekreuzt werden. Diese Optionen beziehen sich darauf, dass Start- und/oder Zielzeit von dem auf dem Chip gespeicherten Stempel gelesen werden. Genau das wollen Sie ja nicht, sondern Sie wollen die Zeiten durch ein Zeitnahme-System stoppen. Diese Zeiten sollen nicht durch das Einlesen des Chips im Ziel überschrieben werden. Weitere Informationen dazu finden Sie in den Referenzen zu den SportIdent Einstellungen und den Emit Einstellungen.
- **Stellen Sie das richtige Zeitformat ein**
  Mit den Zeitformaten auf Zentel bzw. Hundertstel genau wird auch mit dieser Genauigkeit gestoppt, mit allen anderen Zeitformaten auf Sekunden genau. Das ist unabhängig davon, in welchem Format die Zeiten vom Zeitnahme-System geliefert werden. Allerdings meinen die aktuellen IOF-Regeln, dass jede andere Auflösung als Sekunden *"has no meaning for orienteering"*. (für den OL keinen Sinn macht)
- Manchmal ist es notwendig, dass die **PC-Uhr zur Wettkampfzeit synchronisiert** ist. Weitere Informationen finden Sie in den speziellen Kapiteln für die Zeitnahme-Systeme.
- **Stellen Sie die serielle Schnittstelle** für beide Geräte richtig ein! Details finden Sie in der Einstellungen für den seriellen Anschluss Referenz.

Arbeiten im Zeitnahme-Fenster

Die ankommenden Zeiten und Identifikationsstempel werden laufend aufgezeichnet und angezeigt.

Falls Sie genügend Zeit haben, können Sie die Startnummer des ankommenden (bzw. startenden) Teilnehmers (nächste eingehende Zeit) vorab eingeben. Normalerweise ist dies nicht immer realistisch, und die Zeiten werden vorerst ohne Bezug zu Teilnehmern gespeichert. Sie können die Startnummern dann in der Tabelle ergänzen. Speichern Sie dieses mit dem ***Speichern***-Schalter oder der ***Enter***-Taste.
Beachte: eine bereits vom Zeitnahme-System geschickte Startnummer hat immer Priorität!

In der Tabelle werden der zugeordnete Teilnehmer und welche Zeit (Start/Ziel) ausgewiesen. Fehler werden farbig markiert und mit einem Fehlertext dokumentiert.
Sie sehen rechts zum Vergleich die aktuelle offizielle Start- bzw- Zielzeit des Teilnehmers. Sollte es einen Unterschied zur Zeit aus der Zeitnahme (links) ergeben, dann wird das rosa markiert. Eine Ursache dafür kann sein, dass Zeiten mehrfach dem gleichen Teilnehmer zugeordnet wurden. Dann ist nur die zuletzt zugeordnete gültig und die anderen zeigen den Fehler an. Löschen Sie dann diese fehlerhaften Zuordnungen. Im Normalfall gehören diese Zeiten ja zu anderen Teilnehmern.

Zur Behandlung der Fehler gibt es einige Spezialfunktionen auf der linken Schalterleiste.

Teilnehmer der vorherigen Zeit zuordnen
Der Teilnehmer wird in der Tabelle eine Zeit nach oben geschoben, und dieser zugeordnet. Dabei werden nur freie Zeiten vom richtigen Typ berücksichtigt.

Teilnehmer der nächsten Zeit zuordnen
Der Teilnehmer wird in der Tabelle eine Zeit nach unten geschoben, und dieser zugeordnet. Dabei werden nur freie Zeiten vom richtigen Typ berücksichtigt.

Zeit mit vorherigem Teilnehmer tauschen
Der Teilnehmer wird in der Tabelle eine Zeit nach oben geschoben, und dieser zugeordnet. Falls die Zeit schon einem anderen Teilnehmer zugeordnet war, dann werden die Zeiten getauscht.

Zeit mit nächstem Teilnehmer tauschen
Der Teilnehmer wird in der Tabelle eine Zeit nach unten geschoben, und dieser zugeordnet. Falls die Zeit schon einem anderen Teilnehmer zugeordnet war, dann werden die Zeiten getauscht.

Zuordnung der Zeit löschen
Die Zeit bleibt erhalten, wird aber bei dem Teilnehmer gelöscht. Wenn das eine fehlerhafte (rosa markierte) Zuordnung war, dann hat das keine Auswirkung auf die offizielle Zeit des Teilnehmers.

Zeit duplizieren
Dupliziert die markierte Zeit.

Zeit löschen
Die Zeit wird gelöscht. Dies ist nur möglich, falls sie keinem Teilnehmer zugeordnet ist.

Zum ersten Satz springen

Zum letzten Satz springen

Man kann auch Zeiten manuell eingeben. Dazu geben Sie die fehlende Zeit in das Eingabefeld rechts unten ein und speichern sie mit dem Schalter oder der ***Enter***-Taste. Bei Bedarf können Sie die zugehörige Startnummer in das entsprechende Feld eingeben.
Beachte: Falls Sie Zeiten manuell eingeben, stimmt die Eingabereihenfolge nicht mehr mit der Sortierung nach Zeiten überein.

Automatischen Empfang unterbrechen

Mit dem Schalter ***Stop*** können Sie den automatischen Empfang bei Bedarf unterbrechen. Die in der Zwischenzeit einlaufenden Zeiten und Stempel werden zwischengespeichert. Mit ***Start*** können Sie den automatischen Empfang wieder aktivieren.
Normalerweise sollten Sie diese Funktionen nicht benötigen. Falls Sie eine hohe Empfangsfrequenz haben, dann empfangen Sie die Zeiten und Stempel in einem Fenster und behandeln die Fehler in einem extra Zeitnahmefenster im Offline-Betrieb.

Beachte

Beim Öffnen des Fensters oder Aktualisieren der Tabelle werden alle vorhandenen Ziel- und Startzeiten angezeigt. Im laufenden Betrieb werden nur die Zeiten eingefügt, die von dem Fenster empfangen wurden. Das gewährt eine bessere Übersicht, falls Sie die Zeiten mit mehreren Geräten in mehreren Fenstern aufzeichnen.

Welche Zeiten werden erfasst (Start und/oder Ziel)?

Unten links können Sie wählen, ob sich die erfassten Zeiten bzw. Stempel auf den Start oder das Ziel beziehen.

Bei Verwendung von SportIdent kann die Einstellung fixiert sein, falls OEScore eine Start- oder Zielstation erkannt hatte. Wurde eine andere Station erkannt (z.B. kann auch ein normaler Posten für die Identifikation verwendet werden) oder gar keine Station (z.B. bei Stationen, die über Radio-Multiplexer angeschlossen sind), dann kann die Einstellung manuell gemacht werden. Alle eingehenden Stempel werden gemäß der Einstellung Start/Ziel zugeordnet.

Bei Verwendung von Emit oder der PC-Uhr muss die Einstellung immer manuell gemacht werden, ausser wenn Sie für die Identifikation eine SI Start- oder Zielstation verwenden.

Bei Benutzung von MicroGate oder ALGE wird die Eigenschaft Start/Ziel mit vom Zeitnahme-System übertragen und ist somit unabhängig von der Einstellung im Fenster.

Obwohl theoretisch alle Zeiten in einem einzigen Fenster empfangen werden können, ist es doch sinnvoll, für Start und Ziel mindestens je ein eigenes Fenster zu haben. Sie sollten das im Netzwerk an mehreren PCs tun. Sie können auch mehrere Zeitnahme-Fenster auf demselben PC öffnen. Bei einer externen Zeitnahme können Sie je ein Gerät pro Fenster zuordnen und den automatischen Ablauf überwachen.

Um alle Zeiten anzuzeigen, setzen die entsprechende Option.

Arbeitsweise der Identifikation

Im ***Ziel*** liefert das Zeitnahme-System die genaue Zeit von der Lichtschranke am Ziel (bzw. der PC-Uhr). Danach stempelt der Teilnehmer die SportIdent-Station oder den Emit-Posten. Über die Chipnummer wird die erste freie Zielzeit diesem Teilnehmer zugeordnet.

Am ***Start*** ist die Reihenfolge umgekehrt. Zuerst wird gestempelt und danach die Startzeit aus dem Zeitnahme-System dem ersten Stempel ohne eine offizielle Zeit zugeordnet.

In beiden Fällen beginnt die Suche mit der zuletzt zugeordneten Zeit.

Falls Sie eine Startnummer vorab eingeben für eine direkte Zuordnung, dann hat das Vorrang. Der Stempel wird dann einfach zu dieser bereits identifizierten Zeit hinzugefügt. Auf diese Weise kann man hier auch ohne Identifikationsstempel arbeiten.

Einige Zeitnahme-Systeme unterstützen diese Vorab-Zuordnung auch selber. Eine Zuordnung im Zeitnahme-System hat Vorrang gegenüber der Eingabe in OEScore.

Netzwerk-Ausfall - Notfall-Modus

Der Notfall-Modus hilft Ihnen, Netzwerk-Ausfälle zu überbrücken. Die Idee ist, dass die Clients, die die Chips auslesen, während eines Netzwerk-Ausfalls in den lokalen Betrieb schalten können und einfach lokal weiterarbeiten.

Später, nachdem das Netzwerk wieder verfügbar ist, können diese Zeiten einfach von der Logdatei in den Hauptwettkampf eingelesen werden.

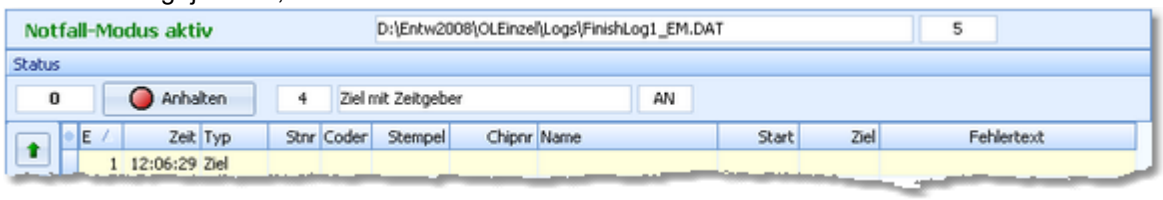
Da der Notfall-Modus nur Sinn macht im lokalen Betrieb, sehen Sie diese Option nicht, solange Sie im Netzwerk arbeiten.

Vorbereitungen

Richten Sie auf jedem Zeitnahme-PC einen Wettkampf lokal ein, auf den Sie im lokalen Betrieb zurücksetzen können. Sinnvollerweise ist das die lokale Kopie vom Original-Wettkampf.

Was Sie während einer Netzwerk-Unterbrechung tun müssen

- Falls das Netzwerk ausgefallen ist, werden sie das von Ihrem Personal erfahren oder OEScore wird es Ihnen mitteilen mit dem Netzwerk-Fehler-Dialog.
- Schließen Sie OEScore und starten Sie es neu. Es wird jetzt in den lokalen Betrieb zurücksetzen und den vorbereiteten Wettkampf auswählen, falls Sie ihn als letzten lokalen Wettkampf offen hatten.
- Öffnen Sie das richtige Fenster für die Zeitnahme.
- Klappen sie den Reiter Notfall-Modus bei den Einstellungen herunter und klicken Sie auf den Schalter ***Start***.
- Das Fenster zeigt jetzt an, dass Sie im Notfall-Modus arbeiten:



  Oben werden auch der Name der besonderen Notfall-Logdatei und die Anzahl der gespeicherten Zeiten angezeigt.
- Zeichnen Sie einfach weiter die Zeiten und Stempel auf. Sie werden in den lokalen Wettkampf gespeichert. Falls dieser eine lokale Kopie des Original-Wettkampfes ist, dann werden bekannte Chips und Startnummern wie im Original-Wettkampf behandelt und die Zeiten werden automatisch zugeordnet.

Was Sie tun müssen, nachdem das Netzwerk wieder läuft

- Schließen Sie das Zeitnahme-Fenster.
- Schalten Sie um auf den Haupt-Wettkampf im Netzwerk.
- In diesem Wettkampf, öffnen Sie das richtige Zeitnahme-Fenster und machen hier normal weiter.
- Zusätzlich öffnen Sie die Funktion Zeitnahme - Netzwerk-Update.
- Laden Sie alle Zeiten hoch, die während des Notfall-Betriebs gespeichert wurden. Weitere Informationen finden Sie in der Netzwerk-Update Referenz.

Weitere Details zu den Notfall-Logdateien

Die Notfall-Logdateien werden gespeichert im Unterordner *Logs* Ihres Ordners für die Programm-Einstellungen. Für weitere Informationen dazu schauen Sie in die Programm-Ordner Referenz. Sie bestehen aus zwei Dateien *FinishLog1_EM.dat* und *FinishLog1_EM.idx*. Falls Sie sie an einen zentralen Ort hochladen wollen (z.B. auf den Server), dann sammeln Sie sie von den Zeitnahme-PCs ein und kopieren Sie sie. Sie können dann die Zeiten mit der Netzwerk-Update-Funktion in den Haupt-Wettkampf laden.

Für jeden Wettkampf wird die gleiche Notfall-Logdatei verwendet. Falls OEScore in der Logdatei Zeiten von früheren Wettkämpfen findet, dann werden Sie gefragt, ob sie gelöscht werden sollen, wenn Sie in den Notfall-Modus wechseln.

Berichte

Der Bericht zeigt alle Zeiten und wem sie zugeordnet wuirden, zusammen mit einem selbsterklärenden Kommentar. Für allgemeine Informationen über Berichte, siehe die Berichte Referenz.

Siehe auch

Zeitnahme - Anleitungen

Zeitnahme - Netzwerk-Update

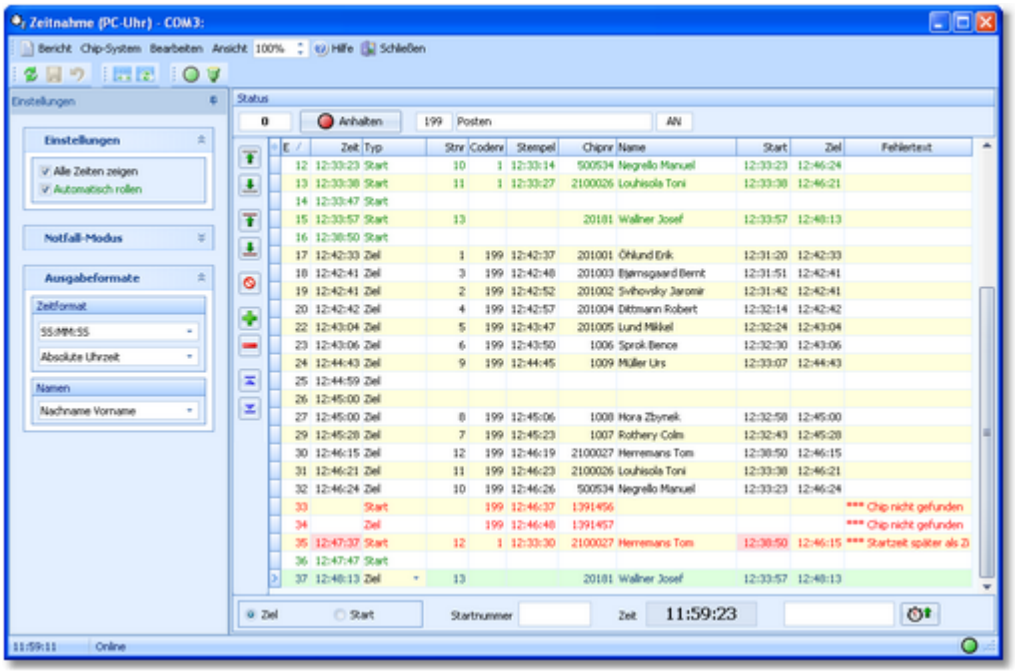
Zeitnahme - PC-Uhr
Zeitnahme - SportIdent
Zeitnahme - Emit
Zeitnahme - MicroGate
Zeitnahme - Alge
Ergebnisse
SportIdent Einstellungen
Emit Einstellungen
Einstellungen für den seriellen Anschluss

5.7.7.3 Zeitnahme - PC-Uhr

Sie können die ***PC-Uhr*** verwenden zusammen mit einem der beiden Chipsysteme Emit und SportIdent für den Identifikationsstempel.

Die verschiedenen Zeitnahme-Funktionen arbeiten alle in der gleichen Art und Weise. Die allgemeine Funktionsweise der Zeitnahme ist in der Zeitnahme - Grundsätze Referenz beschrieben. Lesen Sie das auf jeden Fall zuerst, falls Sie noch nicht mit der Zeitnahme in OEScore vertraut sind.

Dieses Kapitel behandelt nur die Verwendung der PC-Uhr für die Zeitnahme im speziellen.



Die Zeiten werden aus der PC-Uhrzeit berechnet. **Sorgen Sie dafür, dass die PC-Uhr korrekt eingestellt ist!**
Im Feld Zeit wird die laufende Uhrzeit des PCs angezeigt. Mit der ***Leertaste*** wird die aktuelle Zeit in die Tabelle eingefügt.
Da der Typ Start/Ziel hier manuell eingestellt werden muss, ist es absolut notwendig, für Start- und Zielzeiten zwei verschiedene Fenster zu verwenden.

Siehe auch

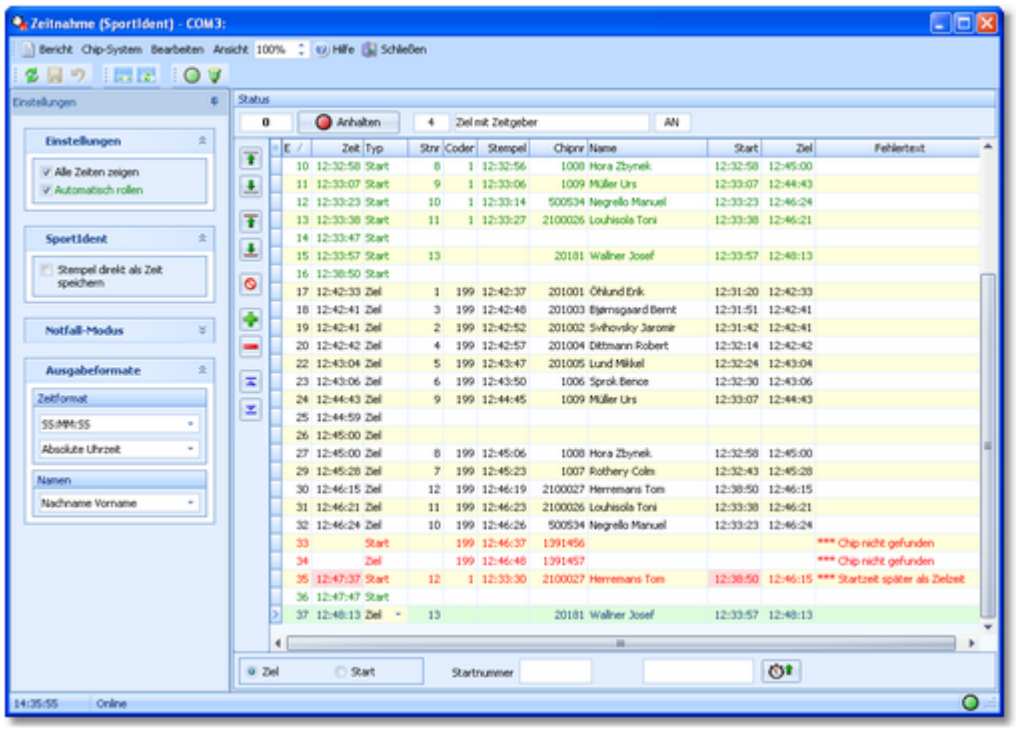
Zeitnahme - Anleitungen
Zeitnahme - Netzwerk-Update
Einstellungen für den seriellen Anschluss

5.7.7.4 Zeitnahme - SportIdent

Sie können die ***SportIdent Sprinter-Station*** oder auch den Stempel einer ***normalen Station*** für die Zeitnahme verwenden.

Die verschiedenen Zeitnahme-Funktionen arbeiten alle in der gleichen Art und Weise. Die allgemeine Funktionsweise der Zeitnahme ist in der Zeitnahme - Grundsätze Referenz beschrieben. Lesen Sie das auf jeden Fall zuerst, falls Sie noch nicht mit der Zeitnahme in OEScore vertraut sind.

Dieses Kapitel behandelt nur die Verwendung von SportIdent für die Zeitnahme im speziellen.



Diese Funkton ist gedacht für die SportIdent Sprinter-Stationen im speziellen Modus Start oder Ziel mit Zeitgeber. Diese Stationen liefern sowohl die Zeiten von der Lichtschranke als auch die Identifikationsstempel.

Mit der Option *Stempel direkt als Zeit speichern* können Sie auch jede normale SI-Station (Start, Ziel oder Posten) für die Zeitnahme verwenden.

Falls OEScore eine Start- oder Zielstation erkannt hatte, wird die Einstellung Start/Ziel fixiert auf diesen Typ. Falls ein normaler Posten oder keine Station erkannt wurde (z.B. Stationen, die über Radio-Multiplexer angeschlossen sind), dann muss die Einstellung manuell gemacht werden. Alle eingehenden Stempel/Zeiten werden gemäß der Einstellung Start/Ziel zugeordnet.

Da von einem Gerät nur Start- **oder** Zielzeiten aufgezeichnet werden können, ist es absolut notwendig, für Start- und Zielzeiten zwei verschiedene Fenster zu verwenden.

Die Einstellungen anpassen

Die Beschreibung der gemeinsamen Einstellungen finden Sie in der Zeitnahme - Grundsätze Referenz.
Es gibt hier einen speziellen Absatz für **SportIdent-Einstellungen**.

Stempel direkt als Zeit speichern	Kreuzen Sie das an, falls Sie normale Stationen für die Zeitnahme einsetzen.

Siehe auch

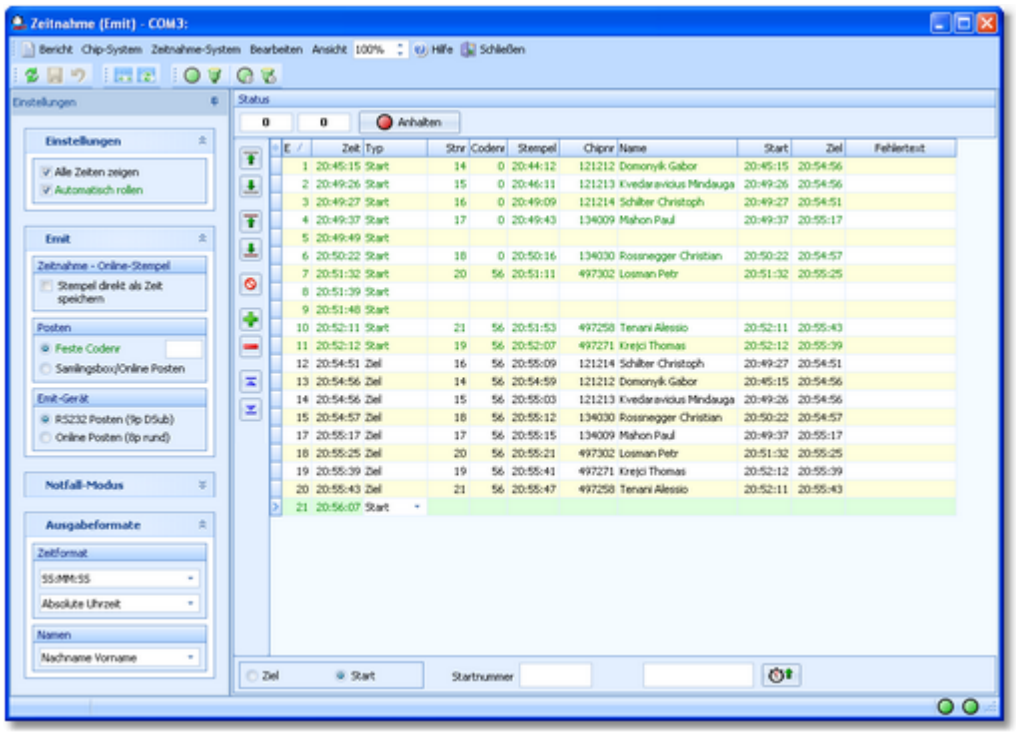
- Zeitnahme - Anleitungen
- Zeitnahme - Netzwerk-Update
- SportIdent Einstellungen
- Einstellungen für den seriellen Anschluss

5.7.7.5 Zeitnahme - Emit

Sie können das Zeitnahme-Gerät ***Emit ETR/RTR*** verwenden zusammen mit einem der beiden Chipsysteme Emit und SportIdent für den Identifikationsstempel.

Die verschiedenen Zeitnahme-Funktionen arbeiten alle in der gleichen Art und Weise. Die allgemeine Funktionsweise der Zeitnahme ist in der Zeitnahme - Grundsätze Referenz beschrieben. Lesen Sie das auf jeden Fall zuerst, falls Sie noch nicht mit der Zeitnahme in OEScore vertraut sind.

Dieses Kapitel behandelt nur die Verwendung des Emit ETR/RTR für die Zeitnahme im speziellen.



Wählen Sie links unten den richtigen Typ (Start/Ziel). Die Zeiten werden vom Emit ETR/RTR geliefert und sie werden mit dem Stempel von dem Posten identifiziert.

Mit der Option *Stempel direkt als Zeit speichern* können Sie auch jeden normalen Emit-Posten für die Zeitnahme verwenden. Kreuzen Sie das an, falls Sie die Emit-Einstellung Zeitnahme - Online-Posten gesetzt haben. Siehe die Emit Einstellungen für weitere Details.

Die Einstellungen anpassen

Die Beschreibung der gemeinsamen Einstellungen finden Sie in der Zeitnahme - Grundsätze Referenz.
Es gibt hier einen speziellen Absatz für **Emit-Einstellungen**.

Stempel direkt als Zeit speichern — Kreuzen Sie das an, falls Sie normale Posten für die Zeitnahme einsetzen.

Die anderen Emit-Einstellungen betreffen Emit als Chip-System und sie sind in der Zeitnahme - Grundsätze Referenz beschrieben.

So betreiben Sie das ETR/RTR mit OEScore

Wählen Sie das Programm 10 für die Zeitnahme und zeichnen Sie die Zeiten auf. Weitere Informationen finden Sie im Emit-Handbuch.

Setzen Sie die Schnittstelle für die Zeitnahme auf 1200bps, 8 Datenbits, keine Parity, 1 Stopbit. **Achtung:** das ist ein anderer Wert als bei Verwendung des ETR zum Chips einlesen!

Siehe auch

- Zeitnahme - Anleitungen
- Zeitnahme - Netzwerk-Update
- Emit Einstellungen

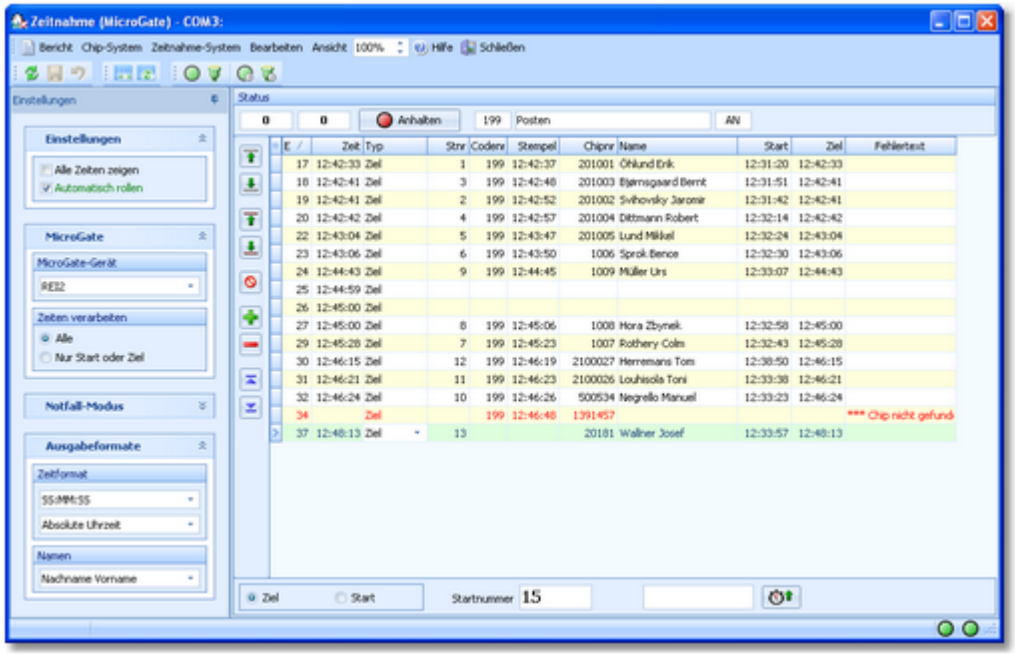
Einstellungen für den seriellen Anschluss

5.7.7.6 Zeitnahme - MicroGate

Sie können ein Zeitnahme-Gerät von ***MicroGate*** verwenden zusammen mit einem der beiden Chipsysteme Emit und SportIdent für den Identifikationsstempel.

Die verschiedenen Zeitnahme-Funktionen arbeiten alle in der gleichen Art und Weise. Die allgemeine Funktionsweise der Zeitnahme ist in der Zeitnahme - Grundsätze Referenz beschrieben. Lesen Sie das auf jeden Fall zuerst, falls Sie noch nicht mit der Zeitnahme in OEScore vertraut sind.

Dieses Kapitel behandelt nur die Verwendung des MicroGate Zeitnahme-Systems im speziellen.



Wählen Sie Ihr MicroGate-Gerät aus der Listbox.
MicroGate-REI2 und MicroGate-Racetimer2 unterstützen die Real-Startzeit, gesendet über den Startkanal. Alle anderen Kanäle werden betrachtet als Zeiten für das Ziel. Der Typ der Zeit wird deshalb vom angeschlossenen MicroGate-Gerät bestimmt und ist unabhängig von der Einstellung Start/Ziel.
Sie haben die Möglichkeit, im REI2/RaceTimer2 bereits die Startnummer zuzuordnen und diese zusammen mit der Zeit an OEScore zu übertragen.

Die Einstellungen anpassen

Die Beschreibung der gemeinsamen Einstellungen finden Sie in der Zeitnahme - Grundsätze Referenz.
Es gibt hier einen speziellen Absatz für **MicroGate-Einstellungen**.

MicroGate-Gerät	Wählen Sie das richtige Gerät, *REI2* oder *RaceTimer2*.
Zeiten verarbeiten	Die MicroGate-Geräte haben zwei serielle Leitungen, die man an verschiedene PCs oder auch an verschiedene Zeitnahme-Fenster am gleichen PC anschließen kann. Das soll die getrennte Verarbeitung von Start- und Zielzeiten an verschiedenen Stellen ermöglichen. Das MicroGate-Gerät verteilt jedoch nicht die Start- und Zielzeiten auf jeweils eine Leitung, sondern schickt immer alle Zeiten auf beiden Leitungen. Setzen Sie die Einstellung auf *Alle*, falls Sie alle Zeiten in dem Fenster verarbeiten wollen. Setzen Sie sie auf *Nur Start oder Ziel*, falls Sie hier nur die Start- oder Zielzeiten verarbeiten wollen. Wählen Sie links unten den richtigen Typ.

So betreiben Sie das MicroGate-Gerät mit OEScore

REI2

Benutzen Sie das Programm PC-Online.
Stellen Sie in der Software-Konfiguration *Zeit zu bestätigen* = 0 Sekunden ein.
Stellen Sie in der REI2-Konfiguration - Serielle Schnittstelle den *benutzten Port* (Computer A oder B) ein auf 38400 bps, Online=Ja, Offline=Ja, Tick=Aus.
In diesem Fenster stellen Sie die Zeitnahme-Schnittstelle auf 38400bps, 8 Datenbits, keine Parity, 1 Stopbit.

RaceTimer2

Benutzen Sie das Programm PC-Online.
In diesem Fenster stellen Sie die Zeitnahme-Schnittstelle auf 2400bps, 8 Datenbits, keine Parity, 1 Stopbit.

Siehe auch

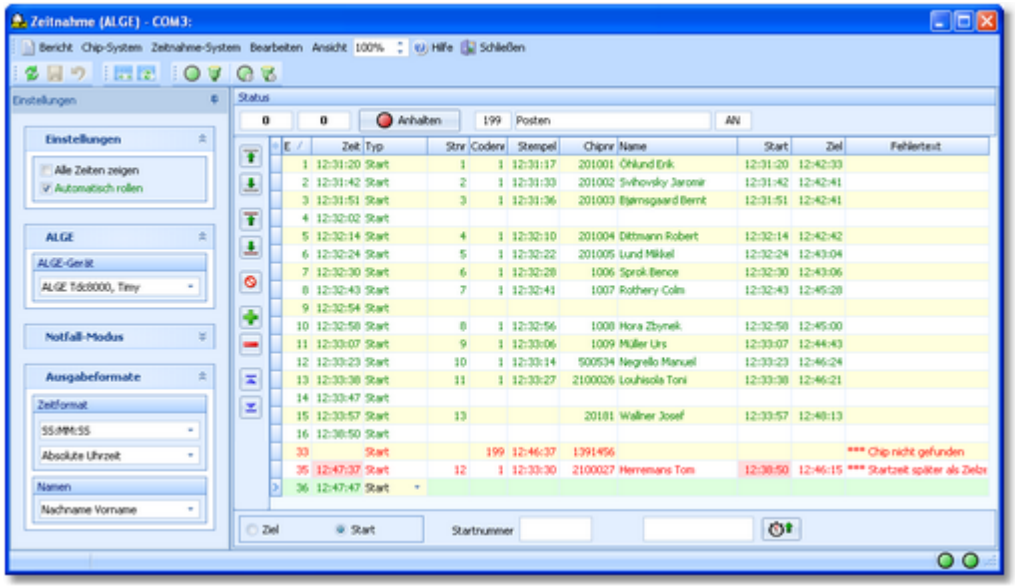
- Zeitnahme - Anleitungen
- Zeitnahme - Netzwerk-Update
- Einstellungen für den seriellen Anschluss

5.7.7.7 Zeitnahme - Alge

Sie können ein Zeitnahme-Gerät von ***ALGE*** verwenden zusammen mit einem der beiden Chipsysteme Emit und SportIdent für den Identifikationsstempel.

Die verschiedenen Zeitnahme-Funktionen arbeiten alle in der gleichen Art und Weise. Die allgemeine Funktionsweise der Zeitnahme ist in der Zeitnahme - Grundsätze Referenz beschrieben. Lesen Sie das auf jeden Fall zuerst, falls Sie noch nicht mit der Zeitnahme in OEScore vertraut sind.

Dieses Kapitel behandelt nur die Verwendung des ALGE Zeitnahme-Systems im speziellen.



Wählen Sie Ihr ALGE-Gerät aus der Listbox.
Außer der ALGE S3 unterstützen alle Typen die Real-Startzeit, gesendet über den Startkanal. Alle anderen Kanäle werden betrachtet als Zeiten für das Ziel. Der Typ der Zeit wird deshalb vom angeschlossenen ALGE-Gerät bestimmt und ist unabhängig von der Einstellung Start/Ziel.
Mit TdC8000 und neueren, sowie Timy haben Sie die Möglichkeit, dort bereits die Startnummer zuzuordnen und diese zusammen mit der Zeit an OEScore zu übertragen.

Die Einstellungen anpassen

Die Beschreibung der gemeinsamen Einstellungen finden Sie in der Zeitnahme - Grundsätze Referenz.

Es gibt hier einen speziellen Absatz für **ALGE-Einstellungen**.

ALGE-Gerät	Wählen Sie das richtige Gerät, *ALGE TdC800*, *Timy*, *ALGE S3*, oder *ALGE S4*.

So betreiben Sie das ALGE-Gerät mit OEScore

ALGE TdC8000 und kompatible, Timy

Benutzen Sie das Programm Split (nicht bei Timy).
Es können die Geschwindigkeiten 2400, 4800, 9600, 19200 bps eingestellt werden. Die Einstellung am Gerät und in diesem Fenster muss übereinstimmen. Zusätzlich 8 Datenbits, keine Parity, 1 Stopbit.

ALGE S3

Stellen Sie den seriellen Port ein auf 2400bps, 7 Datenbits, keine Parity, 2 Stopbits.

ALGE S4

Stellen Sie den seriellen Port ein auf 2400bps, 8 Datenbits, keine Parity, 1 Stopbit.

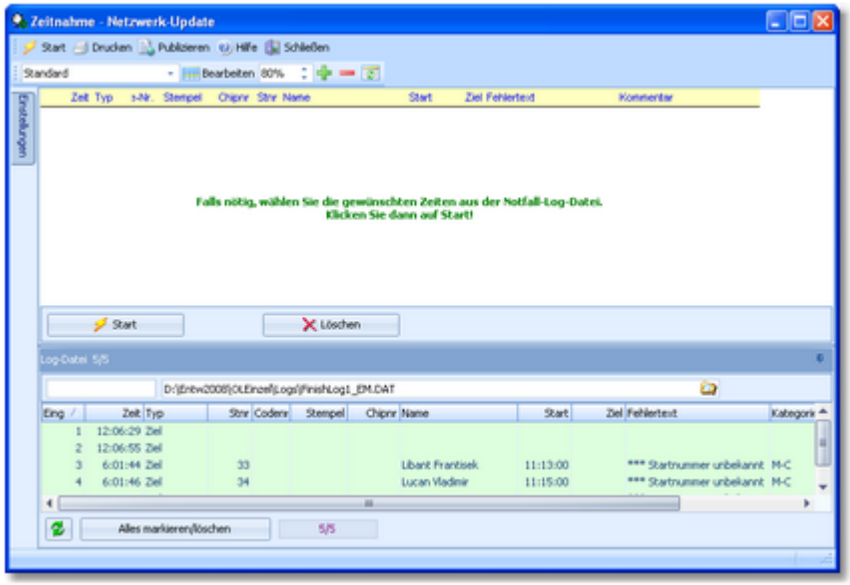
Siehe auch

- Zeitnahme - Anleitungen
- Zeitnahme - Netzwerk-Update
- Einstellungen für den seriellen Anschluss

5.7.7.8 Zeitnahme - Netzwerk-Update

Im Notfall-Modus werden die Zeiten in einer lokalen Log-Datei gespeichert. Falls Sie weitere Informationen zum Notfall-Modus suchen, lesen Sie die Zeitnahme - Grundsätze Referenz.

Das Fenster öffnet die Notfall-Logdatei automatisch.



Wenn das Netzwerk nach einer Unterbrechung wieder läuft, dann können Sie alle Zeiten, die im Notfall-Modus nur lokal gespeichert wurden, in den Haupt-Wettkampf hochladen. Die Notfall-Logdatei sollte nur diejenigen Zeiten enthalten, die während der Netzwerk-Unterbrechung aufgezeichnet wurden. Klicken Sie einfach auf ***Start***, um sie in den Wettkampf einzutragen.
In Einzelfällen müssen Sie vielleicht einzelne Zeiten oder einen Bereich auswählen, z.B. falls es mehrere Unterbrechungen während des Wettkampfes gab. Setzen Sie eine passende Sortierung und wählen Sie die gewünschten Zeiten aus.

Mit dem Schalter ***Löschen*** können Sie die Logdatei löschen.

Weil das Fenster die lokale Logdatei automatisch öffnet, wird empfohlen, diese Logdatei auf jedem Client lokal zu

verarbeiten. Ein weiterer Grund dafür ist, dass der Operator an diesem PC die besten Kenntnisse hat, auf deren Basis er bei Unsicherheiten entscheiden kann. Aber vielleicht wollen Sie lieber die Logdateien von allen Zeitnahme-PCs im Netzwerk einsammeln und sie an einem zentralen Platz verarbeiten. Die Notfall-Logdateien der Zeitnahme werden gespeichert im Unterordner *Logs* Ihres Ordners für die Programm-Einstellungen. Für weitere Informationen dazu schauen Sie in die Programm-Ordner Referenz. Sie bestehen aus zwei Dateien *FinishLog1_EM.dat* und *FinishLog1_EM.idx*.

Die Einstellungen anpassen

Die Leiste mit den Einstellungen zeigt die Format-Einstellungen:

Ausgabeformate

Zeitformat	Die Zeiten werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.
Namen	Die Namen werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.

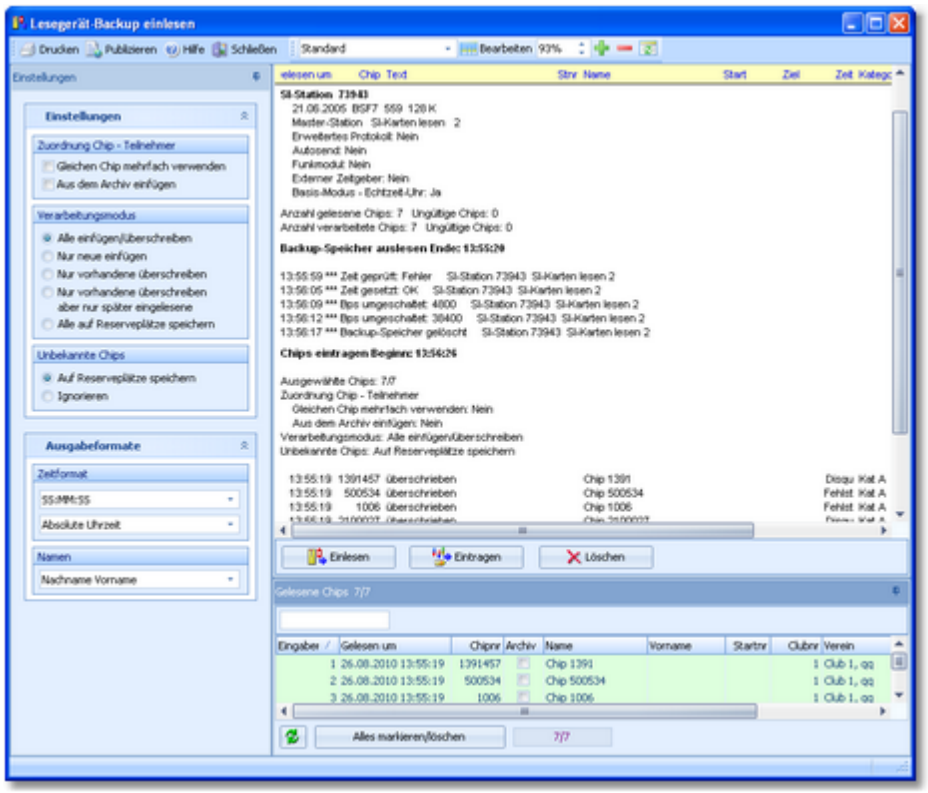
Siehe auch

- Zeitnahme - Anleitungen
- Zeitnahme - Grundsätze

5.7.8 Lesegerät-Backup

Sie können den Backup-Speicher eines SportIdent- oder Emit-Lesegerätes auslesen und die Chips gleich in den Wettkampf eintragen. Diese Funktion wird oft verwendet, falls man die Chips offline in ein Lesegerät eingelesen hat (z.B. das SportIdent Printer-Set), und sie hinterher in OEScore laden will, um Ergebnisse zu publizieren.

Die Verarbeitung in diesem Fenster ist ähnlich der Logdateien Funktion, mit dem Hauptunterschied, dass Sie die Chips vom Lesegerät-Backup bekommen statt aus der Logdatei.



Klicken Sie auf ***Einlesen***. Das öffnet einen der Dialoge SI-Station auslesen, Emit MTR auslesen, oder Emit ECU/MTR5 auslesen, abhängig vom verwendeten Chip-System. Dieser Dialog bleibt immer im Vordergrund. Sie können darin mit den Geräten arbeiten und ggf. mehrere Geräte hintereinander auslesen. Jede Aktion wird im Logfenster protokolliert. Alle eingelesenen Chips werden unten in der Tabelle gesammelt. Falls nötig, können Sie den Geräte-Dialog vorübergehend schließen und ihn später wieder aufrufen mit dem Schalter ***Einlesen***. Neben ihrem

Hauptzweck (Auslesen) bieten die Geräte-Dialoge ein paar zusätzliche Wartungs-Funktionen. Bevor Sie hier weiterlesen, ist es zu empfehlen, einen Blick in die SI-Station auslesen Referenz, die Emit MTR auslesen Referenz und die Emit ECU/MTR5 auslesen Referenz zu werfen.

Wählen Sie die gewünschten Teilnehmer oder Chips aus der Liste der Gelesenen Chips unten. Verwenden Sie eine passende Sortierung und das Feld für die Schnellsuche über der Tabelle. Klicken Sie auf ***Einfügen*** und beobachten Sie das Logfenster. **Beachte:** die Sortierung der Auswahltabelle wird automatisch auf die Eingabereihenfolge zurückgestellt. Das ist notwendig, um Mehrfach-Zuordnungen des gleichen Chips in der richtigen Reihenfolge zu verarbeiten. Falls Sie allerdings von mehreren Geräten eingelesen hatten, dann sind Sie selbst verantwortlich dafür, was mit mehrfach verwendeten Chips passiert.

Mit dem Schalter ***Löschen*** können Sie die Liste der eingelesenen Chips löschen.

Die Einstellungen anpassen

Die Leiste mit den Einstellungen hat zwei Absätze.

Einstellungen

Diese Optionen definieren wie die Chips verarbeitet werden sollen beim Eintragen in den Wettkampf.

Zuordnung Chip - Teilnehmer	Gleichen Chip mehrfach verwenden	Der Chip aus dem Backup wird auf einen Reserveplatz gespeichert, falls er schon für einen Teilnehmer gespeichert wurde, aber in dem Backup mehrfach vorkommt. Bearbeiten Sie diese dann in Chips auswerten. Falls nicht gesetzt, dann wird der Chip überschrieben.
	Aus dem Archiv einfügen	Falls der Chip nicht im Wettkampf gefunden wird, dann wird er im Archiv gesucht. Falls der Chip dort gefunden wird, dann der Teilnehmer aus dem Archiv in den Wettkampf eingefügt. **Beachte: Diese Zuordnung arbeitet in der gleichen Weise wie bei Chips einlesen - Registrierung.** Es müssen die gleichen Voraussetzungen erfüllt sein (Startstempel, Individuelle Bahnen), und OEScore wird die passende Bahn automatisch berechnen. Weitere Details siehe in der Chips einlesen - Registration Referenz.
Verarbeitungsmodus	Definiert, wie die Chips gespeichert werden.	
	Alle einfügen/überschreiben	Vorhandene Chips werden überschrieben und neue eingefügt.
	Nur neue einfügen	Nur neue werden eingefügt, vorhandene bleiben unberührt.
	Nur vorhandene überschreiben	Nur vorhandene Chips werden überschrieben, neue werden ignoriert.
	Nur vorhandene überschreiben, aber nur später eingelesene	Vorhandene Chips werden nur überschrieben, falls der zweite später eingelesen wurde.
	Alle auf Reserveplätze speichern	Alle Chips werden auf Reserveplätze gespeichert.
Unbekannte Chips	Auf Reserveplätze speichern	Unbekannte Chips werden auf Reserveplätze gespeichert.
	Ignorieren	Unbekannte Chips werden ignoriert.

Ausgabeformate

Zeitformat	Die Zeiten werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.

Namen	Die Namen werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.

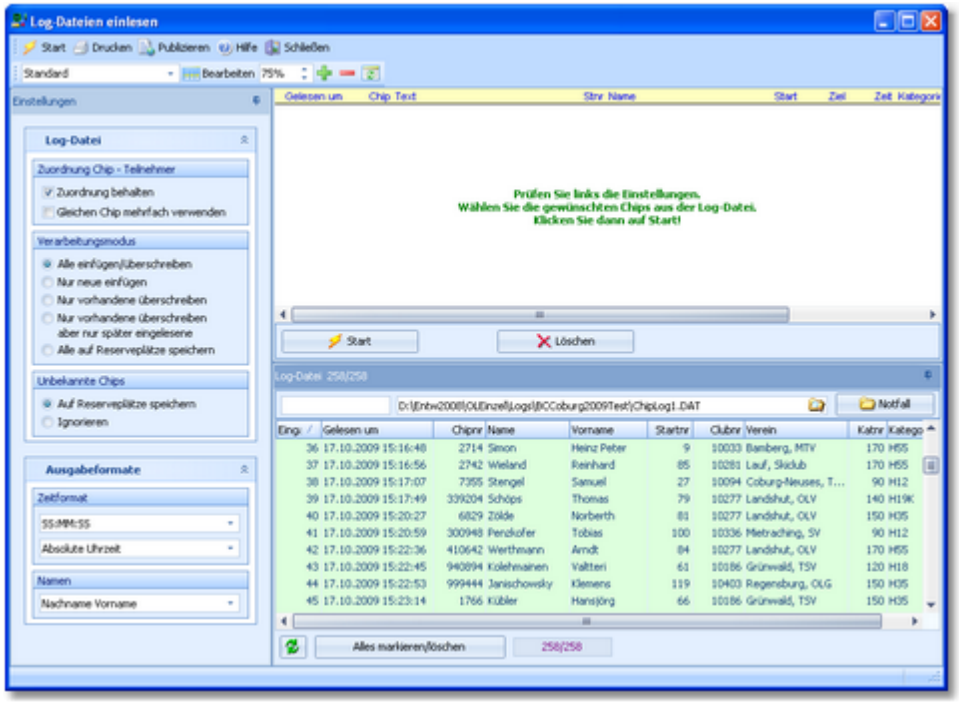
Siehe auch

- Den Wettkampf durchführen - Anleitungen
- Weitere Aufgaben am Wettkampftag - Anleitungen
- Chips auswerten
- Chips einlesen
- Chips einlesen - Registration
- Logdateien
- SI-Station auslesen
- Emit MTR auslesen
- Emit ECU/MTR5 auslesen

5.7.9 Logdateien

Alle eingelesenen Chips werden zur Sicherheit in einer lokalen Log-Datei gespeichert. Dies ist nützlich für eine Restaurierung nach einem Crash oder Netzwerk-Störungen. Meist werden Sie aber nur einen bestimmten Chip suchen, der z.B. in der Chip-Auswertung verloren gegangen war durch versehentliches Löschen. Die Verarbeitung in diesem Fenster ist ähnlich der Lesegerät-Backup Funktion, mit dem Hauptunterschied, dass Sie die Chips aus der Logdatei bekommen statt vom Lesegerät-Backup.

Das Fenster öffnet die lokale Logdatei des aktuellen Wettkampfes automatisch.



Sie können die gewünschten Teilnehmer aus der Logdatei auswählen. Verwenden Sie eine passende Sortierung und das Feld für die Schnellsuche über der Tabelle. Klicken Sie auf ***Start*** und beobachten Sie das Logfenster. **Beachte:** die Sortierung der Auswahltabelle wird automatisch auf die Eingabereihenfolge zurückgestellt. Das ist notwendig, um Mehrfach-Zuordnungen des gleichen Chips in der gleichen Weise zu behandeln wie das beim Einlesen der Chips getan wurde.

Standardmäßig wird die aktuell aktive Logdatei angezeigt. Sie können auch eine andere Logdatei auswählen und die Chips daraus in den Wettkampf laden. Sie können die Logdateien von allen Auslese-PCs im Netzwerk einsammeln und sie an einem zentralen Platz verarbeiten. Die Logdateien werden gespeichert im Unterordner *Logs* Ihres Ordners für die Programm-Einstellungen. Für weitere Informationen dazu schauen Sie in die Programm-Ordner Referenz. In dem Ordner *Logs* finden Sie Unterordner mit den gleichen Namen wie die Wettkampf-Ordner. Für Wettkämpfe von

einem Netzwerk-Server wird an den Ordnernamen noch _R (für Remote) angehängt. Innerhalb jedes *Logs\<Wettkampf-Ordner>* finden Sie die Logdateien für diesen Wettkampf. Sie bestehen aus zwei Dateien *ChipLog1.dat* und *ChipLog1.idx*.

Mit dem Schalter ***Löschen*** können Sie die Logdatei löschen.

Ein Spezialfall ist die Verarbeitung der Notfall-Logdatei. Siehe unten für weitere Details.

Die Einstellungen anpassen

Die Leiste mit den Einstellungen hat zwei Absätze.

Log-Datei

Diese Optionen definieren wie die Chips verarbeitet werden sollen beim Eintragen in den Wettkampf.

Zuordnung Chip - Teilnehmer	Zuordnung behalten	Falls der Teilnehmer vorhanden ist, wird die gleiche Zuordnung wie in der Logdatei gemacht. Diese Option funktioniert nur mit dem gleichen Wettkampf richtig, von dem die Logdatei stammt. Die Verwendung dieser Option zusammen mit einer Logdatei aus einem anderen Wettkampf führt zu unvorhersehbaren Ergebnissen! Falls Sie die Option abwählen, dann wird die Zuordung über die Chipnummer gemacht wie beim Neueinlesen von Chips.
	Gleichen Chip mehrfach verwenden	Der Chip aus der Logdatei wird auf einen Reserveplatz gespeichert, falls er schon für einen Teilnehmer gespeichert wurde, aber in der Logdatei mehrfach vorkommt. Bearbeiten Sie diese dann in Chips auswerten. Falls nicht gesetzt, dann wird der Chip überschrieben.
Verarbeitungsmodus	Definiert, wie die Chips gespeichert werden.	
	Alle einfügen/überschreiben	Vorhandene Chips werden überschrieben und neue eingefügt.
	Nur neue einfügen	Nur neue werden eingefügt, vorhandene bleiben unberührt.
	Nur vorhandene überschreiben	Nur vorhandene Chips werden überschrieben, neue werden ignoriert.
	Nur vorhandene überschreiben, aber nur später eingelesene	Vorhandene Chips werden nur überschrieben, falls der zweite später eingelesen wurde.
	Alle auf Reserveplätze speichern	Alle Chips werden auf Reserveplätze gespeichert.
Unbekannte Chips	Auf Reserveplätze speichern	Unbekannte Chips werden auf Reserveplätze gespeichert.
	Ignorieren	Unbekannte Chips werden ignoriert.

Ausgabeformate

Zeitformat	Die Zeiten werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.
Namen	Die Namen werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.

Notfall-Logdatei

Falls Sie mehr über den Notfall-Modus wissen wollen, lesen Sie die Chips einlesen Referenz.

Wenn das Netzwerk nach einer Unterbrechung wieder läuft, dann können Sie alle Chips, die im Notfall-Modus nur lokal gespeichert wurden, in den Haupt-Wettkampf hochladen. Klicken Sie auf den Schalter ***Notfall*** oben rechts über der Tabelle der Logdatei. Damit wird die Notfall-Logdatei geladen, die nur diejenigen Chips enthalten sollte, die während der Netzwerk-Unterbrechung eingelesen wurden. Klicken Sie einfach auf ***Start***, um sie in den Wettkampf

einzutragen.

Beachte: die o.g. Einstellungen für die Logdatei werden hier nicht benutzt. Diese Chips werden behandelt wie beim Einlesen: der zugehörige Teilnehmer wird anhand der Chipnummer gesucht und der Chip wird diesem Teilnehmer zugewiesen. Falls es irgendein problem gibt (unbekannter Chip usw.), dann wird der Chip auf einen Reserveplatz gespeichert.

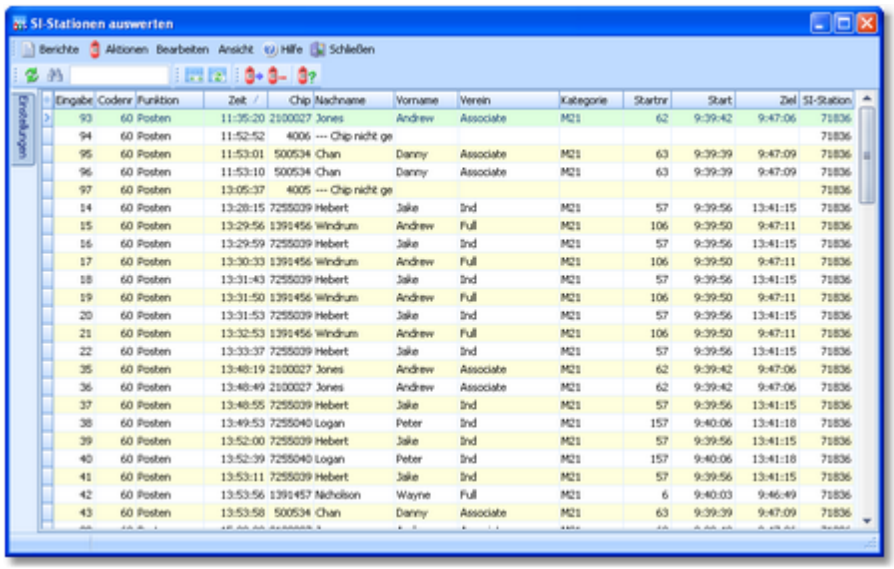
Weil der Schalter Notfall nur mit der lokalen Logdatei funktioniert, wird empfohlen, diese Logdatei auf jedem Client lokal zu verarbeiten. Ein weiterer Grund dafür ist, dass der Operator an diesem PC die besten Kenntnisse hat, auf deren Basis er bei Unsicherheiten entscheiden kann. Aber vielleicht wollen Sie lieber die Logdateien von allen Auslese-PCs im Netzwerk einsammeln und sie an einem zentralen Platz verarbeiten. Die Notfall-Logdateien werden gespeichert im Unterordner *Logs* Ihres Ordners für die Programm-Einstellungen. Für weitere Informationen dazu schauen Sie in die Programm-Ordner Referenz. Sie bestehen aus zwei Dateien *ChipLog1_EM.dat* und *ChipLog1_EM.idx*.

Siehe auch

- Den Wettkampf durchführen - Anleitungen
- Weitere Aufgaben am Wettkampftag - Anleitungen
- Chips auswerten
- Chips einlesen
- Lesegerät-Backup

5.7.10 SI-Stationen auswerten

Sie können die Stempel auslesen aus dem Backup-Speicher einer SportIdent Posten-Station. Meist wird das vewendet, um nicht gestartete Teilnehmer aufgrund von fehlenden Prüf- oder Startstempeln zu ermitteln, aber auch, um Beschwerden über Fehlstempel nachzugehen, usw.



Im Menu ***Aktionen*** finden Sie die Hauptfunktionen dieses Fensters: *Stempel einlesen* und *Nicht gestartete Teilnehmer ermitteln*. Siehe dazu weiter unten den Absatz über spezielle Funktionen.

Eine andere Aufgabe, mit der Sie sich hier befassen können, ist, *Beschwerden über Fehlstempel* zu untersuchen. Falls beim Stempeln das Signal nicht abgewartet wurde, wird kein Nachweis in die SI-Karte geschrieben. Der Stempel wird jedoch in solchen Fällen im Backup-Speicher der Station protokolliert mit einem Fehlercode. Naturgemäß wird sich der Teilnehmer beschweren und behaupten, er hätte das Signal abgewartet und müsste deshalb diesen Stempel haben.

Sie können jetzt die SI-Stationen von diesem Posten auslesen und anhand der SI-Kartennummer nach dem Stempel suchen. Es können zwei Fälle auftreten.

- Es ist ein Stempel vorhanden mit Fehlercode
  Diese Stempel werden dargestellt in der Form ErrA bis ErrF, wobei der Buchstabe am Ende Aufschluss darüber

gibt, zu welchem Zeitpunkt die SI-Karte herausgezogen wurde. Der Fehlercode ist der Beweis, dass der Teilnehmer das Signal nicht abgewartet hat, d.h., er hat keinen gültigen Stempel von diesem Posten.

- Es ist kein Stempel vorhanden
  Dann hat der Teilnehmer überhaupt nicht an diesem Posten gestempelt.

Jedoch bestimmen die IOF-Regeln und auch ziemlich alle nationalen Wettkampfregeln, dass nur zählt, was auf dem Chip gefunden wird und sie verbieten jede Untersuchung von Backup-Speichern. Aber wenn Sie dem betreffenden Teilnehmer den Beweis für seinen Fehlstempel vorlegen, wird das sicher sein Vertrauen sowohl in das elektronische Stempeln als auch in Sie als OL-Organisator erhöhen.

Die Einstellungen anpassen

Setzen Sie hier das Zeitformat. Die Zeiten werden gemäß dieser Einstellung angezeigt. Das Zeitformat spielt auch eine wichtige Rolle beim Auslesen der Stempel. Beim Speichern wird das Zeitformat benutzt, um die Stempelzeiten auf dieses Format herunterzurechnen von einer höheren Auflösung, die evtl. in der Station gefunden wurde.

Im Normalfall haben Sie immer eine Auflösung in Sekunden und Sie brauchen sich nicht weiter darum zu kümmern, weil alle Stationen führen mindestens diese Auflösung. Im Erweiterten Modus speichern die Stationen jedoch die Stempel mit einer Auflösung von 1/256 Sekunden. Um das so zu speichern, setzen Sie das Zeitformat auf Zentel oder Hundertstel, bevor Sie die Stempel auslesen. Falls Sie hier einen Fehler machten, dann löschen Sie einfach die fehlerhaften Stempel und lesen Sie nochmal ein (siehe unten, spezielle Funktionen).

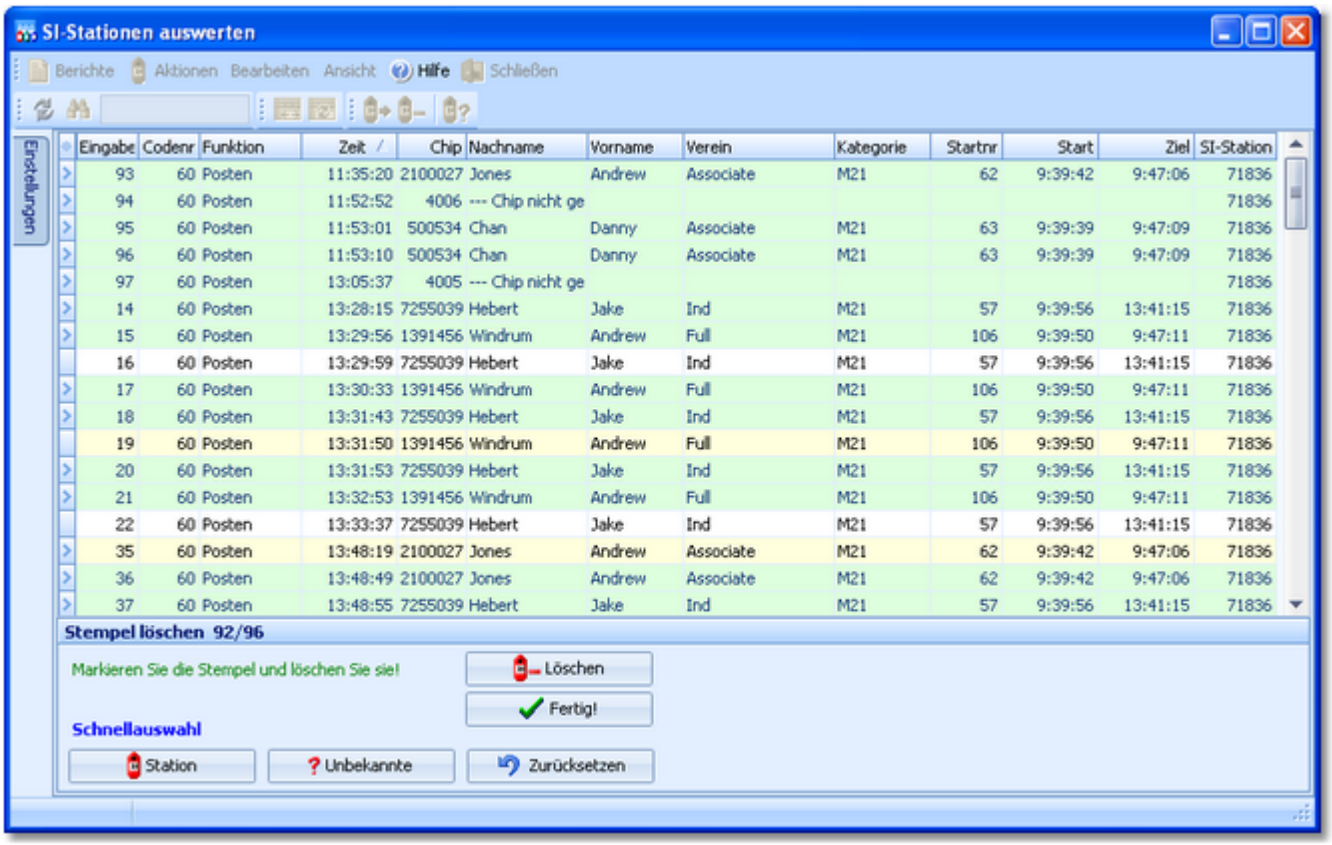
Spezielle Funktionen

Stempel einlesen

Das öffnet den Dialog SI-Station auslesen. Dieser Dialog bleibt immer im Vordergrund. Sie können darin mit den Geräten arbeiten und ggf. mehrere Geräte hintereinander auslesen. Die eingelesenen Stempel werden in der Tabelle gespeichert. Falls nötig, können Sie den Geräte-Dialog vorübergehend schließen und ihn später wieder mit dem Schalter aufrufen. Neben seinem Hauptzweck (Einlesen) bietet der Geräte-Dialog ein paar zusätzliche Wartungs-Funktionen. Es ist zu empfehlen, einen Blick in die SI-Station auslesen Referenz zu werfen.

Stempel löschen

Man kann unerwünschte Stempel löschen. Z.B. falls Stempel eingelesen wurden und mit der falschen Auflösung gespeichert wurden.



In diesem Modus können Sie mehrere Stempel auswählen. Anders als bei der Auswahl für Berichte müssen Sie hier *Strg-Klicken*, um die Zeilen auszuwählen.
Normalerweise werden Sie die Schalter für die Schnellauswahl verwenden. ***Station*** wählt alle Stempel von der Station wie der gerade ausgewählte Stempel. ***Unbekannte*** wählt alle Stempel von unbekannten SICards, die von früheren Wettkämpfen stammen könnten. Verwenden Sie ***Zurücksetzen***, um alle Stempel abzuwählen und neu zu beginnen. Klicken Sie auf ***Löschen***, um die ausgewählten Stempel zu löschen. Sinnvollerweise löscht man die Stempel in mehreren Schritten über die Schnellauswahl, es ist also nicht nötig, alle gewünschten Stempel auf einmal manuell auszuwählen.
Wenn Sie fertig sind, dann klicken Sie auf den Schalter ***Fertig!***, um in den normalen Arbeitsmodus zurückzukehren.

Nicht gestartete Teilnehmer ermitteln

Normalerweise muss jeder Teilnehmer vor dem Start einen Prüfstempel machen zur Kontrolle, ob seine SI-Karte korrekt gelöscht wurde. Diesen Umstand kann man verwenden, um die nicht gestarteten Teilnehmer zu ermitteln. Weitere Details siehe in der Nicht gestartete Teilnehmer ermitteln Referenz.

Berichte

Der **Bericht Stempel** zeigt die eingelesenen Stempel.

Der **Bericht SI-Stationen** zeigt alle Lese-Aktionen.

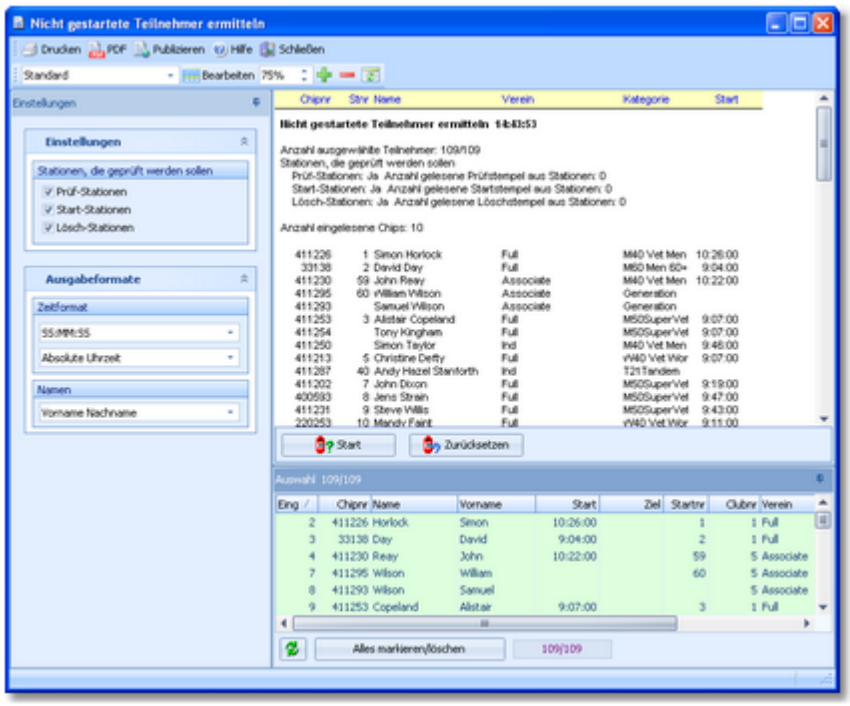
Für allgemeine Informationen über Berichte, siehe die Berichte Referenz.

Siehe auch

- Den Wettkampf durchführen - Anleitungen
- Weitere Aufgaben am Wettkampftag - Anleitungen
- SI-Station auslesen
- Nicht gestartete Teilnehmer ermitteln

5.7.10.1 Nicht gestartete Teilnehmer ermitteln

Normalerweise muss jeder Teilnehmer vor dem Start einen Prüfstempel machen zur Kontrolle, ob seine SI-Karte korrekt gelöscht wurde. Diesen Umstand kann man verwenden, um die nicht gestarteten Teilnehmer zu ermitteln.



Zusätzlich oder als Alternative zu den Prüfstempeln können Sie für diese Funktion auch die Lösch- und Startstempel verwenden.

Nach dem Ende des Starts, *lesen Sie die Stempel* aus allen benötigten Stationen aus. Siehe dazu die SI-Stationen auswerten Referenz. Falls nötig, können Sie die Aktion begrenzen, indem Sie die entsprechenden Teilnehmer unten auswählen. Klicken Sie auf ***Start***. Sie bekommen eine Liste der Teilnehmer ohne Prüf-/Lösch-/Startstempel, sowie einige Summen über die Stempel.
Brechen Sie die Funktion hier ab, falls Sie nicht sicher sind, ob Sie alle nötigen Stationen eingelesen haben. Sie können die Liste dann ausdrucken und nochmal überprüfen. Falls mit *Ja* fortfahren, dann werden alle angezeigten Teilnehmer *auf Nicht angetreten gesetzt*. Drucken Sie das Protokoll aus.

Es ist natürlich kein Problem, falls Teilnehmer von dieser Funktion fälschlicherweise erfasst wurden. Falls Sie später weitere Stationen einlesen und die Prüfung nochmal fahren, dann werden alle vorher irrtümlich gesetzten Teilnehmer wieder zurückgesetzt.

Der Status des Teilnehmers wird erst endgültig festgelegt durch das Einlesen der SI-Karte im Ziel.

Es gibt natürlich auch eine *Undo*-Funktion. Klicken Sie auf ***Zurücksetzen***, um die (evtl. versehentlich) auf Nicht gestartet gesetzten Teilnehmer wieder auf OK zurücksetzen. Bei diesem Vorgang werden alle Teilnehmer berücksichtigt, die keinen der benötigten Stempel haben und keine SI-Karte eingelesen haben, aber als Nicht gestartet markiert sind.

Die Einstellungen anpassen

Die Leiste mit den Einstellungen hat zwei Absätze.

Einstellungen

Stationen, die geprüft werden sollen	Wählen Sie die Stationstypen, die hier verarbeitet werden sollen. Als Vorgabe werden alle 3 Typen ausgewählt.

Ausgabeformate

Zeitformat	Die Zeiten werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.
Namen	Die Namen werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.

Siehe auch

- Den Wettkampf durchführen - Anleitungen
- Weitere Aufgaben am Wettkampftag - Anleitungen
- SI-Station auslesen
- SI-Stationen auswerten

5.7.11 Berichte (Ziel)

Es gibt einige Prüfberichte, die hauptsächlich gegen Ende des Wettkampfes benötigt werden. Sie finden Sie im Hauptmenü unter ***Wettkampftag***.

In den Berichten gibt es einige spezielle Optionen.

Zeitformat	Die Zeiten im Bericht werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.
Namen	Die Namen im Bericht werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.

Für allgemeine Informationen über Berichte, siehe die Berichte Referenz.

Fehlende Teilnehmer

Der Bericht zeigt, welche Teilnehmer noch im Ziel fehlen. Am Anfang wird eine Zusammenfassung nach Kategorien gezeigt, danach werden die Teilnehmer protokolliert. In einer kompletten Ergebnisliste müssen auch sie erscheinen. Falls Sie sie auf *Aufgegeben bzw. Nicht angetreten setzen*, werden sie nicht mehr in diesem Bericht erscheinen. Weitere Informationen dazu finden Sie in den Referenzen zu Chips auswerten bzw. Zeitnahme - Manuelle Eingabe.

Zusätzlich zu diesem Abschnitt gibt es in dem Bericht drei weitere Absätze über Teilnehmer mit fehlenden Zielzeiten, Teilnehmer mit Zielzeit aber ohne Chip ausgelesen, und nicht registrierte Chips, die die Startstation gestempelt hatten.

Nur mit SportIdent: Falls Sie zur Kontrolle Stationen vom Start oder Ziel eingelesen hatten, dann werden die Zeiten aus diesen Stationen angezeigt und mit **#** markiert. Für den Start werden Start-Stationen und/oder Prüf-Stationen berücksichtigt.

Teilnehmer ohne Wertung

Dies ist ein Bericht über die Teilnehmer, die nicht in die Wertung kommen (nicht nur Fehlstempel).

Zielzeiten

Der Bericht zeigt eine einfache Liste über alle Teilnehmer im Ziel. Wählen Sie die gewünschte Sortierung und Bereich. Z.B., falls es Sie interessiert, was geschah im Ziel in einem bestimmten Zeitabschnitt, sortieren Sie nach Zielzeiten und wählen die gewünschten Zeiten.

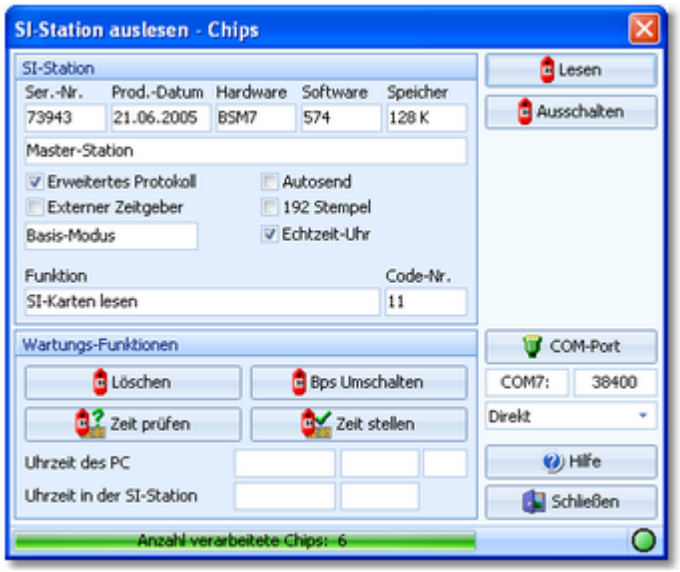
Siehe auch

- Chips auswerten
- SI-Stationen auswerten
- Zeitnahme - Manuelle Eingabe

5.7.12 SI-Station auslesen

Die SportIdent Posten und Lesegeräte haben einen eingebauten Backupspeicher, in dem Stempel bzw. SICards gespeichert werden. Diese können Sie auslesen und in den Wettkampf einfügen. Abhängig vom Kontext akzeptiert dieser Dialog entweder Master-Stationen (SI-Karten lesen) oder normale Posten (Posten, Start, Ziel, Prüfen). Für weitere Informationen übe die Funktionen, aus denen dieser Dialog aufgerufen werden kann, siehe die Lesegerät-Backup Referenz bzw. die SI-Stationen auswerten Referenz.

Obwohl der Dialog immer über dem aufrufenden Fenster bleibt, können Sie es offen halten und abwechselnd auslesen und mit dem darunter liegenden Fenster arbeiten.



Die Hauptaufgabe dieses Dialogs ist das Auslesen des Backupspeichers. Er bietet aber auch einige Wartungsfunktionen. Jede Funktion liest zuerst die Eigenschaften der SI-Station und zeigt sie an. Alle Aktionen werden im aufrufenden Fenster protokolliert.

Lesen

Abhängig vom Kontext werden Chips bzw. Stempel aus dem Backupspeicher ausgelesen und an das aufrufende Fenster geschickt.
Beachte: Am Ende zeigt das darunter liegende Protokoll die Anzahl gelesener Chips und die Anzahl fehlerhafter Chips. Diese können das Ergebnis von häufigen Lesefehlern sein, für die es hauptsächlich zwei Ursachen geben kann.
1. Sie lesen eine alte BS6 und älter mit einer neuen BS7/8 Master-Station. Schalten Sie dann die Geschwindigkeit der Master-Station um, siehe unten.
2. Falls die Master-Station und die gelesene Station von der gleichen Version sind bzw. Sie die Master-Station direkt lesen, dann können das Probleme mit dem Anschluss und/ oder dem USB- bzw. COM-Port-Treiber sein. Versuchen Sie es erst an einem anderen PC, ob dort das gleiche Problem auftritt. Vielleicht müssen Sie Ihren Treiber überprüfen und neu installieren. Überprüfen Sie auch, ob Sie überflüssige Programme im Hintergrund laufen haben, die den Rechner verlangsamen könnten.

Ausschalten

Da Sie in den meisten Fällen nicht wollen, dass die Station ein paar Stunden weiterläuft, können Sie sie ausschalten, so wie mit dem Off-Stick.

COM-Port

Dies öffnet den Dialog Einstellungen für den seriellen Anschluss. Wählen Sie den richtigen Port. Die Geschwindigkeit in Bps sollte automatisch angepasst werden.

Direkt/Master

Stellen Sie ein, ob Sie die SI-Station direkt lesen wollen oder sie als Master-Station verwenden, um andere (Posten) Stationen zu lesen.

Löschen

Löscht den Backupspeicher. Das ist normalerweise sinnvoll für alle Stationen BSF7 und neuer.

Bps umschalten

Schaltet die Geschwindigkeit einer BSM7/8 Master-Station von 38400 auf 4800 um und umgekehrt. Die niedrigere Geschwindigkeit wird empfohlen, falls Sie alte BS6 und früher im Master-Modus lesen, um Lesefehler zu vermeiden.

Zeit prüfen
Zeit stellen

Prüft bzw. setzt die Uhrzeit der Station mit der PC-Uhrzeit. Das Ergebnis wird in grün oder rot angezeigt.

Uhrzeit des PC	26.08.2010	10:40:40	,218
Uhrzeit in der SI-Station	26.08.2010	10:40:40	

Siehe auch

- Handhabung der Chip-System Geräte
- Lesegerät-Backup
- SI-Stationen auswerten
- Einstellungen für den seriellen Anschluss

5.7.13 Emit MTR auslesen

Das Emit MTR hat einen eingebauten Backupspeicher, in dem ECards gespeichert werden. Diese können Sie auslesen und in den Wettkampf einfügen. Dieser Dialog wird aufgerufen von der Funktion Lesegerät-Backup, falls Sie das Emit Chip-System verwenden.

Obwohl der Dialog immer über dem aufrufenden Fenster bleibt, können Sie es offen halten und abwechselnd auslesen und mit dem darunter liegenden Fenster arbeiten.

Die Hauptaufgabe dieses Dialogs ist das Auslesen des Backupspeichers. Er bietet aber auch einige Wartungsfunktionen. Jede Funktion liest zuerst die Eigenschaften des MTR und zeigt sie an. Alle Aktionen werden im aufrufenden Fenster protokolliert.

Lesen Die Chips werden aus dem MTR-Backupspeicher ausgelesen und an das aufrufende Fenster geschickt.
Beachte: Am Ende zeigt das darunter liegende Protokoll die Anzahl gelesener Chips und die Anzahl fehlerhafter Chips. Diese können das Ergebnis von häufigen Lesefehlern sein, deren Ursache Probleme mit dem Anschluss und/oder dem USB- bzw. COM-Port-Treiber sein könnten. Versuchen Sie es erst an einem anderen PC, ob dort das gleiche Problem auftritt. Vielleicht müssen Sie Ihren Treiber überprüfen und neu installieren. Überprüfen Sie auch, ob Sie überflüssige Programme im Hintergrund laufen haben, die den Rechner verlangsamen könnten.

COM-Port Dies öffnet den Dialog Einstellungen für den seriellen Anschluss. Wählen Sie den richtigen Port. Die Geschwindigkeit in Bps sollte automatisch angepasst werden.

Löschen Löscht den Backupspeicher.

Zeit stellen Die Uhrzeit des MTR wird gegen die PC-Uhr geprüft, wenn seine Eigenschaften gelesen werden. Das Ergebnis wird in grün oder rot angezeigt. Falls nötig, können Sie die Uhrzeit des MTR setzen.

Uhrzeit des PC	26.08.2010	10:33:25	,312
Uhrzeit des MTR	26.08.2010	10:33:25	

Siehe auch

Handhabung der Chip-System Geräte
Lesegerät-Backup
Einstellungen für den seriellen Anschluss

5.7.14 Emit ECU/MTR5 auslesen

Das Emit ECU/MTR5 hat einen eingebauten Backupspeicher, in dem EmiTags gespeichert werden. Diese können Sie auslesen und in den Wettkampf einfügen. Dieser Dialog wird aufgerufen von der Funktion Lesegerät-Backup, falls Sie das Emit Chip-System und EmiTag verwenden.

Obwohl der Dialog immer über dem aufrufenden Fenster bleibt, können Sie es offen halten und abwechselnd auslesen und mit dem darunter liegenden Fenster arbeiten.

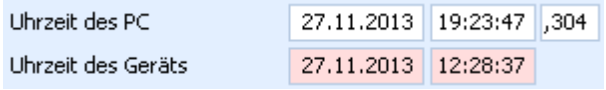
Die Hauptaufgabe dieses Dialogs ist das Auslesen des Backupspeichers. Er bietet aber auch einige Wartungsfunktionen. Jede Funktion liest zuerst die Eigenschaften des ECU/MTR5 und zeigt sie an. Alle Aktionen werden im aufrufenden Fenster protokolliert.

Lesen
Die Chips werden aus dem ECU/MTR5-Backupspeicher ausgelesen und an das aufrufende Fenster geschickt.
Beachte: Am Ende zeigt das darunter liegende Protokoll die Anzahl gelesener Chips und die Anzahl fehlerhafter Chips. Diese können das Ergebnis von häufigen Lesefehlern sein, deren Ursache Probleme mit dem Anschluss und/oder dem USB- bzw. COM-Port-Treiber sein könnten. Versuchen Sie es erst an einem anderen PC, ob dort das gleiche Problem auftritt. Vielleicht müssen Sie Ihren Treiber überprüfen und neu installieren. Überprüfen Sie auch, ob Sie überflüssige Programme im Hintergrund laufen haben, die den Rechner verlangsamen könnten.

COM-Port
Dies öffnet den Dialog Einstellungen für den seriellen Anschluss. Wählen Sie den richtigen Port. Die Geschwindigkeit in Bps sollte automatisch angepasst werden.

Löschen
Löscht den Backupspeicher.

Zeit stellen
Die Uhrzeit des ECU/MTR5 wird gegen die PC-Uhr geprüft, wenn seine Eigenschaften gelesen werden. Das Ergebnis wird in grün oder rot angezeigt. Falls nötig, können Sie die Uhrzeit des ECU/MTR5 setzen.



Codenummer setzen
Für ECU/MTR5 hat die Codenummer eine spezielle Bedeutung. Sie definiert, wie der Prozess des Einlesens abläuft. Für die Verwendung mit OEScore muss die Codenummer 250-253 sein. Emit definiert auch Nummern von 240-243, jedoch können diese nicht mit OEScore verwendet werden. Im Fenster Chips einlesen überprüft OEScore die Nummer und setzt sie automatisch auf einen sinnvollen Wert.

Siehe auch

Handhabung der Chip-System Geräte

Lesegerät-Backup
Einstellungen für den seriellen Anschluss

5.8 Ergebnisse

Sie finden die Ergebnisse unter dem Hauptmenüpunkt ***Ergebnisse***.

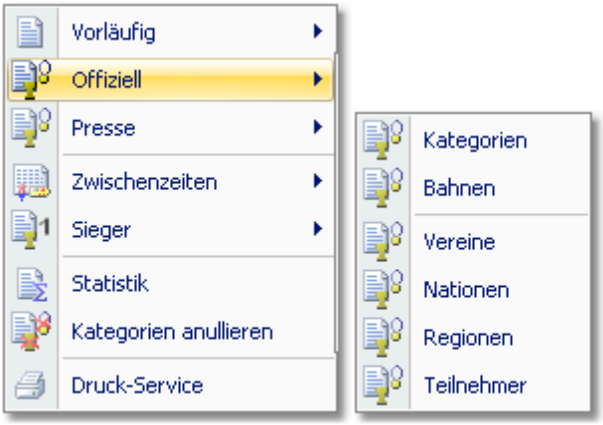
Lesen Sie mehr im nächsten Kapitel.

Bei großen Wettkämpfen können Sie einen speziellen Ergebnis Druck-Service für die Teilnehmer anbieten.

Manchmal ist es notwendig, das Ergebnis zu annullieren für bestimmte Kategorien.

5.8.1 Ergebnis-Berichte

Es gibt verschiedene Ergebnis-Berichte. Sie finden Sie im Hauptmenü unter ***Ergebnisse***.



Die Titel sollten selbsterklärend sein.

Beachte: Während des laufenden Wettkampfes sollten Sie nur die Vorläufigen Ergebnisse publizieren. Nur diese haben am Anfang jeder Kategorie/Bahn eine Anzeige, wieviele Teilnehmer noch fehlen. Verwenden Sie die anderen Formate erst nach dem Wettkampf.

Die Ergebnisse nach Kategorien sind die am meisten verwendeten und sie können deshalb auch erreicht werden über den Toolbar-Schalter Ergebnisse .

In den Berichten gibt es einige spezielle Optionen.

Zeitformat	Die Zeiten im Bericht werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.
Namen	Die Namen im Bericht werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.
Teilnehmer sortiert nach	Das gibt es in Berichten nach Vereinen. Innerhalb eines Vereins werden die Teilnehmer nach dem ausgewählten Feld sortiert.
Vorläufiges Ergebnis: 2 Zeilen (extra groß)	Es werden zwei Zeilen pro Teilnehmer ausgegeben, um sehr große Schriften zu ermöglichen.
Offizielles Ergebnis nach Vereinen: Erweitertes Format	Das erweiterte Format zeigt die führenden pro Kategorie zusammen mit den Teilnehmern des Vereins. Sie können angeben, wieviele führende Teilnehmer angezeigt werden sollen. Die offiziellen Ergebnisse nach Nationen oder Regionen werden im gleichen erweiterten Ergebnis dargestellt und zeigen alle Teilnehmer aller Vereine der jeweiligen Nation bzw. Region. Für weitere Informationen über Nationen und Regionen, siehe die Vereine Referenz.
Zwischenzeiten: Erweitertes Format	Das ist möglich für Zwischenzeiten nach Kategorien oder Bahnen. Das erweiterte Format zeigt die Platzierungen für alle Zwischen- und Abschnittszeiten.
Schnellauswahl: Typ 1 oder Typ 2	Für Kategorien-Berichte. Man kann damit alle Kategorien mit den gewünschten Kategorientypen auswählen. Für weitere Informationen über Kategorientypen siehe die Kategorien Referenz.
Wieviele Teilnehmer?	Setzen Sie diese Optionen, um verkürzte Ergebnisse für die Presse usw. zu

bekommen.

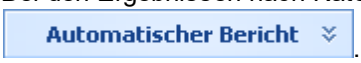
Für allgemeine Informationen über Berichte, siehe die Berichte Referenz.

Presse-Ergebnisse

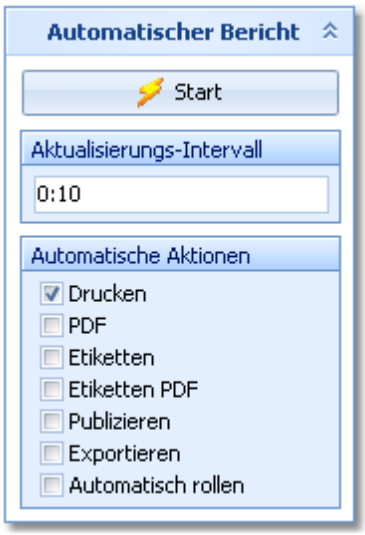
Dieses Format kann angezeigt werden nach Vereinen, Regionen und Nationen. Es ist ähnlich den entsprechenden offiziellen Ergebnissen (s.o.). Der Unterschied ist, dass die Ergebnisse nach Kategorien angezeigt werden, mit allen Teilnehmern aus den gewählten Vereinen/Regionen/Nationen, plus die gewünschte Anzahl führender Teilnehmer. Diese erweiterten Ergebnisse sind dafür gedacht, spezifisch ***an die Bedürfnisse der Presse angepasste Ergebnisse zu erzeugen***.

Automatische Berichte

Bei den Ergebnissen nach Kategorien oder Bahnen gibt es eine zusätzliche Gruppe mit Einstellungen:



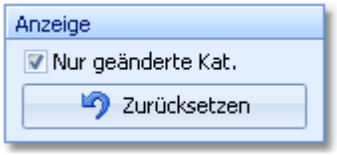
. Klicken Sie auf den Titel, um sie aufzuklappen:



Setzen Sie das gewünschte Aktualisierungs-Intervall. Das Beispiel wird alle 10 Sekunden aktualisiert. Das ist jedoch nicht zu empfehlen, um eine zu hohe Belastung des Servers und des Netzwerks zu vermeiden... Dazu können Sie definieren, welche Aktionen nach jeder Aktualisierung durchgeführt werden sollen. Sie können den Bericht drucken, auf Etiketten oder in PDF drucken, publizieren und exportieren. Die zugehörigen Dialoge werden nur einmal am Anfang gezeigt. Es ist sogar möglich, jede einzelne Aktion zu aktivieren oder deaktivieren während der Automatik-Modus läuft.
Sie können den Bericht auch automatisch rollen lassen, z.B. falls Sie das auf einem öffentlich sichtbaren PC-Bildschirm zeigen wollen. Der Bericht springt bei jeder Aktualisierung wieder an den Anfang. Deshalb ist es sinnvoll, hier ein ausreichendes Aktualisierungs-Intervall zu wählen, damit der komplette Bericht angezeigt werden kann.

Klicken Sie auf den Schalter *Start*, um den automatischen Bericht zu starten.

Vorläufige Ergebnisse nach Kategorien zeigen zusätzlich die Option *Anzeige*.



Falls angekreuzt, dann werden nur alle die Kategorien ausgegeben, in denen sich etwas geändert hat seit dem letzten Ausdruck. Klicken Sie auf den Schalter *Zurücksetzen*, um beim nächsten Ausdruck wieder alle Kategorien auszugeben.

Mannschaften

Es gibt nur eine Zeile für jede Mannschaft. Das gilt auch für den CSV-Export!
Weitere Einzelheiten finden Sie in Verarbeitung von Mannschaften - Anleitungen und der Meldungen-Referenz.

Etiketten-Layouts

Alle Berichte des selben Typs verwenden jeweils einen Etiketten-Pool. Z.B. alle Zwischenzeit-Ergebnisse verwenden die gleichen Layouts für Schnellwertungsabschnitte. Das bedeutet z.B., falls Sie ein Layout im Bericht Zwischenzeiten nach Kategorien ändern, dann wird das auch in den anderen Zwischenzeiten-Berichten vewendet.

CSV-Export

Alle Berichte können in das CSV-Format exportiert werden. Die Datensatz-Struktur wird in einer speziellen Kopfzeile (Formatzeile) am Anfang der Datei angegeben. Diese Datei hat die gleiche Struktur wie die Datei für den Import in den Wettkampf. Somit ist es möglich, den Wettkampf beliebig oft zu exportieren und wieder zu importieren. Zwischenzeiten können nicht wieder in den Wettkampf importiert werden.

Beachte: Das CSV-Format wurde geändert von V.10.x nach V.11.0!!

XML-Export

Die Ergebnis-Berichte können auch nach dem IOF-Standard, Dokumenttyp ResultList, exportiert werden. Sie können wählen zwischen XML V2 und V3. Falls möglich, ist das neuere Format zu bevorzugen. Dieser Export ist nur erlaubt beim Bericht sortiert nach Kategorien, weil dieses IOF-Dokument die Sortierung nach Kategorien vorschreibt. OEScore erlaubt jedoch auch einen Export des Berichts sortiert nach Bahnen in das gleiche Format. In dem XML

Dokument erscheinen dann die Bahnen als "Kategorien".

Siehe die Export Referenz für weitere Details.

Spezielle Export-Formate

Für einige Berichte werden spezielle Export-Formate angeboten.

Komprimierter Text für Presse (txt)

Dieses Format gibt es in den Presse-Ergebnissen und den offiziellen Ergebnissen nach Kategorien bzw. Bahnen. Diese Ausgabe kann von der Presse und anderen einfach dazu benutzt werden, die Ergebnisse in einem verkürzten Format durch Copy und Paste in einen umfassenden Text einzufügen. Sinnvollerweise sollten Sie hier nur die klassierten Teilnehmer ausgeben.

EMails verschicken

Zeigen Sie einen Ergebnis-Bericht an nach Vereinen. Im Menü des Berichts finden Sie dann den Schalter EMails verschicken

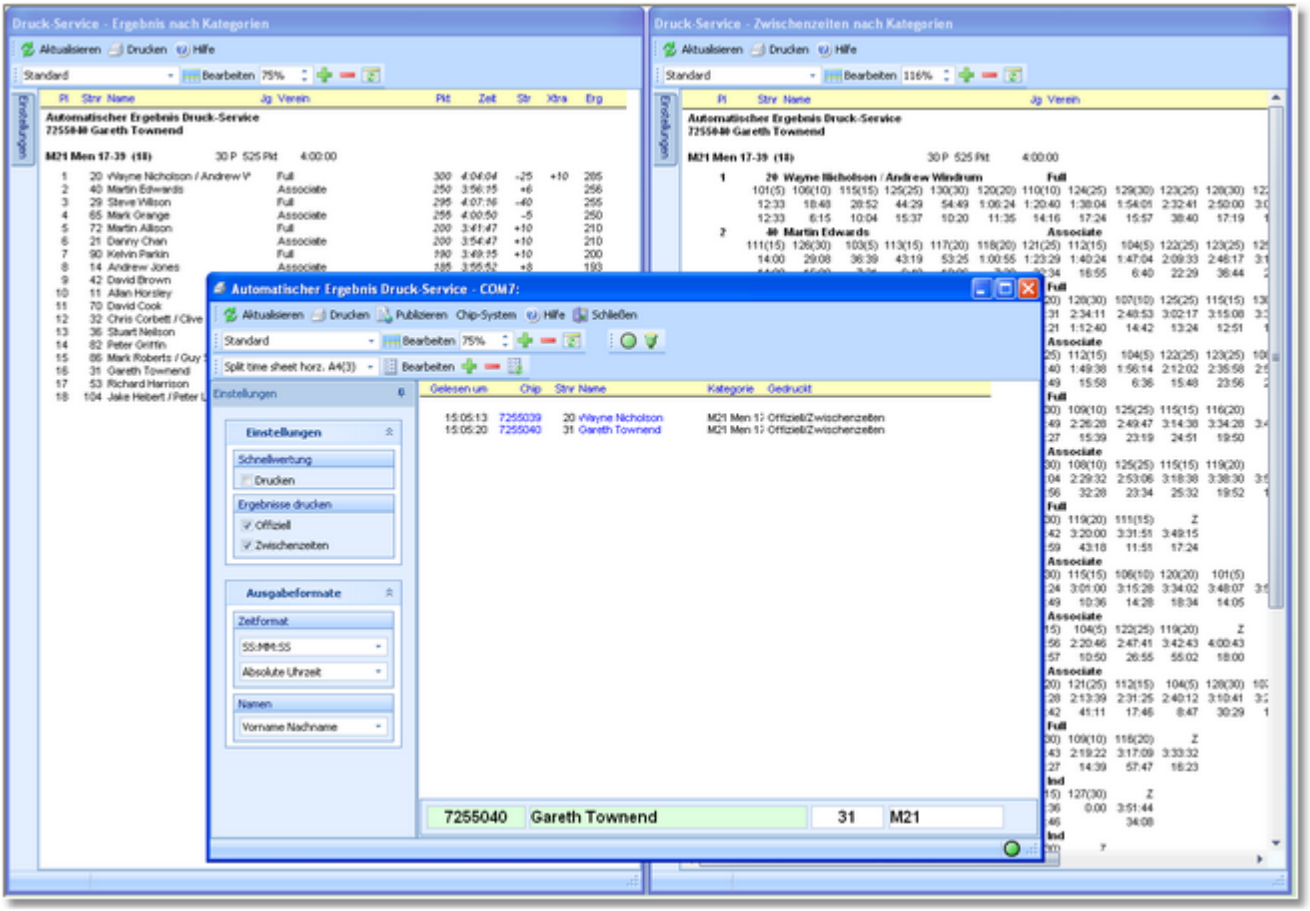
. Klicken Sie darauf, um jedem Verein seine eigenen Ergebnisse zu schicken. Es ist sogar möglich, jedem Verein nach dem Wettkampf seine Schnellwertungs-Abschnitte (als PDF-Etiketten) zu schicken. Dafür muss bei der Vereinsadresse eine EMail-Adresse eingetragen sein. Weitere Details siehe in der EMails verschicken Referenz.

Siehe auch

- Berichte Referenz
- Siegerehrung

5.8.2 Automatischer Ergebnis Druck-Service

Mit dieser Funktion können Sie bei Ihrem Wettkampf eine ***Druck-Service Station*** anbieten, an der die Teilnehmer mit ihrem Chip als Schlüssel ein Ergebnis ihrer Kategorie und ihren persönlichen Schnellwertungsabschnitt erhalten können.



Legen Sie fest, welche Dokumente jeder Teilnehmer ausgedruckt bekommen soll: Schnellwertungsabschnitt, offizielles Kategorien-Ergebnis und/oder Zwischenzeiten der Kategorie. Der Teilnehmer steckt seinen Chip in die Lesestation und bekommt die gewünschten Ausdrucke.

Die Funktion öffnet für jeden ausgewählten Ergebnis-Bericht ein eigenes Fenster. Im Logfenster sieht man den Ablauf.
Am Anfang und jedesmal, wenn Sie einen Bericht oder ein anderes Abschnitts-Layout auswählen, erscheint der Drucker-Dialog des jeweiligen Berichts. Wählen Sie den richtigen Drucker und das Seitenformat. Diese Einstellungen werden dann für alle Ausdrucke des Berichts verwendet.

Die Funktionen für die Handhabung des Chip-System-Geräts finden Sie im Menüpunkt ***Chip-System*** und in der Toolbar Chip-System. Siehe auch die Handhabung der Chip-System Geräte Referenz.

Die Einstellungen anpassen

Die Leiste mit den Einstellungen hat zwei Absätze.

Einstellungen

Diese Optionen definieren das Verhalten dieser Funktion.

Schnellwertung - Drucken	Legen Sie fest, ob der persönliche Schnellwertungs-Abschnitt des Teilnehmers gedruckt werden soll. Diese Option wäre dann sinnvoll, falls Sie gegen Ende des Wettkampfes den erweiterten Abschnitt mit allen (dann vollständigen) Platzierungen zur Verfügung stellen wollen, zusätzlich zum normalen Abschnitt, der im Ziel ausgegeben wurde.

Ergebnisse drucken	Wählen Sie die Art von Ergebnissen, die für den Teilnehmer gedruckt werden sollen. Siehe auch den nächsten Abschnitt.

Ausgabeformate

Zeitformat	Die Zeiten werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.
Namen	Die Namen werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.

Ergebnis-Berichte anpassen

Falls Sie das offizielle oder das Zwischenzeit-Ergebnis für den Druck *auswählen*, öffnet OEScore jeweils ein eigenes Ergebnis-Berichtsfenster für jeden Typ. Am Anfang erscheint der zugehörige Drucker-Dialog, in dem Sie den Drucker auswählen und die weiteren Einstellungen vornehmen. Dies wird für alle folgenden Ausdrucke verwendet.

Sie können ein (noch leeres) Ergebnisfenster in der Vordergrund holen und den Bericht wie gewohnt *anpassen*. Siehe die Ergebnis-Berichte Referenz für weitere Informationen.

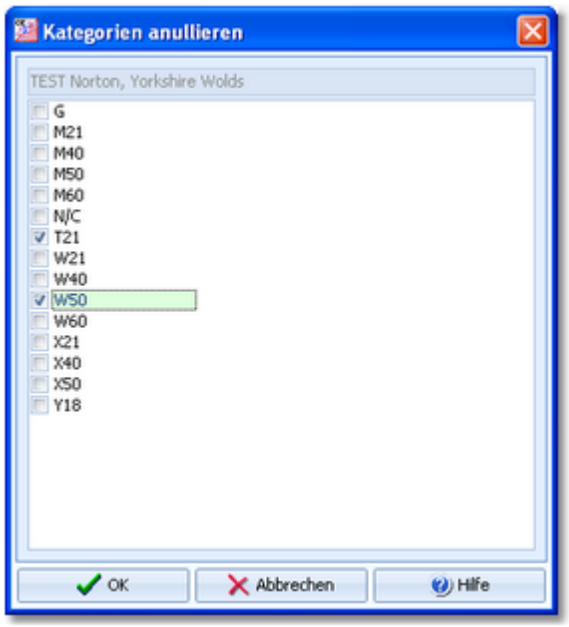
Beim *Abwählen* eines Berichts schließt OEScore das zugehörige Fenster wieder.

Siehe auch

- Ergebnis-Berichte
- Weitere Aufgaben am Wettkampftag - Anleitungen

5.8.3 Kategorien annullieren

Manchmal ist leider notwendig, dass der Wettkampf wegen falschen Posten o.Ä. für einige Kategorien anulliert werden muss.



Markieren Sie die Kategorien, für die der Wettkampf anulliert werden soll. Ein Klick auf eine bereits anullierte Kategorie nimmt diese wieder in die Wertung. Übernehmen Sie mit ***OK***.

Beim Ergebnis einer anullierten Kategorie werden die Plätze weggelassen.

5.9 Speaker

Zum Zeitpunkt der ersten Ausgabe von OEScore gibt es noch keine Idee, welchen Sinn Speaker-Funktionen (die ja Zwischenzeiten während des Rennens liefern) bei einem Score-OL machen. Hilfreiche Hinweise von Ihnen zu diesem Thema werden gerne aufgenommen!

Siehe auch

Speaker-Unterstützung - Anleitungen
Den Wettkampf durchführen - Anleitungen
Zeitnahme - Anleitungen

5.10 Extras

Im Menüpunkt ***Extras*** finden Sie einige Funktionen, die nicht direkt mit der OL-Organisation zu tun haben.

Damit Sie Ihre vorhandenen V.10.3-Wettkämpfe hier verwenden können, müssen Sie die Wettkampfdaten in das neue Format von OEScore migrieren. Deshalb ist für Upgrader von der V10 die zunächst wichtigste Funktion ***Extras - Daten migrieren V10 -> V11***. Weitere Details siehe die Daten migrieren V10 -> V11 Referenz.

Power-User wollen evtl. die Wettkampfdaten ausserhalb von OEScore modifizieren. Sie können das tun, indem sie den richtigen Bericht exportieren, die Änderungen durchführen und schließlich diese Datei in den Wettkampf zurück importieren. Das ist die Funktion ***Extras - Importieren***, die näher beschrieben ist in der Imports in den Wettkampf Referenz.

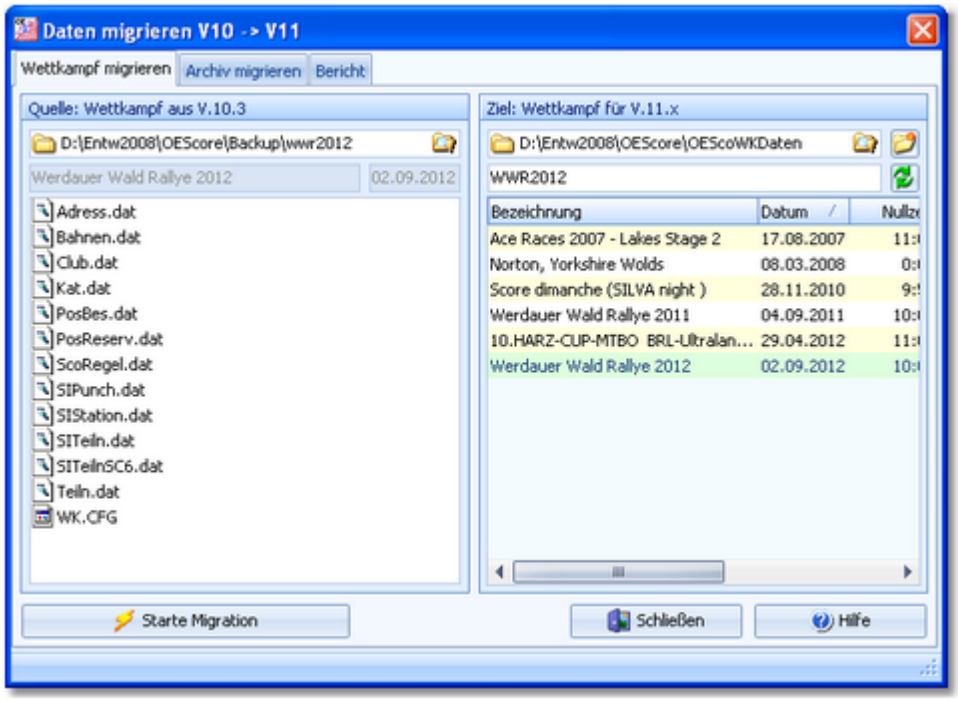
Extras - Berichts-Layouts ist eine Verwaltungsfunktion für Berichts- und Etiketten-Layouts. Sie können sie dazu verwenden, um Layouts mit anderen Benutzern auszutauschen oder sie auf andere Clients im Netzwerk zu kopieren. Weitere Informationen siehe die Berichts-Layout Referenz.

5.10.1 Daten migrieren V10 -> V11

Im Unterschied zu früheren Versionen der SportSoftware hat die SportSoftware V11 eine **neue Datenorganisation** implementiert, die dem Standard folgt, den Windows XP, Vista, Win7 und neuere Windows-Versionen definieren. Vom Grundsatz her heisst das, dass die Programm-Einstellungen wie die Berichtslayouts, die Wettkampfdaten und die Archivdaten nicht in Unterordnern des Installationsordners gespeichert werden dürfen (wie das bei der SportSoftware V10 und früher der Fall war). Stattdessen sind seit Windows XP spezielle Benutzer-Ordner dafür vorgesehen. Mit der SportSoftware V11 können Sie vordefinierte Ordner benutzen oder Ihre eigenen definieren.

Falls Sie weitere Informationen zu diesem Thema brauchen, lesen Sie bitte sorgfältig die Programm-Ordner Referenz!

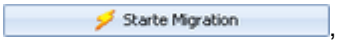
Damit Sie Ihre vorhandenen V.10.3-Wettkämpfe hier verwenden können, müssen Sie die Wettkampfdaten in das neue Format von OEScore migrieren.



In der Tabelle links wählen Sie den Quell-Wettkampf aus der V.10.3. **Beachte:** Der Quell-Wettkampf muss genau im

Datenformat der SportSoftware V.10.3 sein. Ansonsten werden Sie aufgefordert, ihn in OEScore2003 zu laden, um auf dieses Datenformat zu aktualisieren.

Im Panel Ziel rechts wird der OEScore Wettkampf-Stammordner mit seinen vorhandenen V11-Wettkämpfen angezeigt.Es ist möglich, hier einen anderen Wettkampf-Stammordner auszuwählen, falls Sie aus irgendeinem Grund mehrere verschiedene Ordner verwalten. Darunter geben Sie den Ordnernamen für den neuen Wettkampf an. Die Vorbelegung ergibt sich aus der V10-Wettkampf-Bezeichnung. Sie können dies manuell ändern, besonders falls Sie den gleichen Wettkampf mehrfach erzeugen wollen zu Testzwecken.

Klicken Sie auf 

, um diese Aktion zu starten. Sie bekommen einen detaillierten Bericht darüber im Reiter Bericht. Falls nötig, können Sie den Bericht ausdrucken oder publizieren.

Wechseln Sie in den reiter Archiv migrieren, um Archive von V.10.3 nach V11 zu migrieren. Dies funktionert genau in der gleichen Weise wie mit Wettkämpfen.

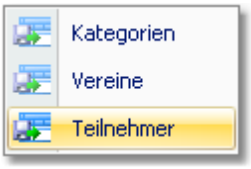
Sie können so viele Wettkämpfe und Archive hintereinander migrieren wie Sie wollen.

Siehe auch

- Programm-Ordner
- Datei-Auswahl

5.10.2 Imports in den Wettkampf

Sie können Kategorien, Vereine, oder Teilnehmer direkt in den Wettkampf importieren mit dem passenden CSV-Format.



Grundsätzlich sind diese Imports **nur für Computer-Experten** gedacht, die ausreichend Erfahrung haben mit Spreadsheets. Solche Personen können die Daten exportieren und nach einigen Änderungen wieder importieren. Zum Beispiel könnten Sie die Startliste nach speziellen Regeln auslosen und dann die Daten wieder importieren.

Um ein Beispiel mit dem richtigen CSV-Format zu bekommen, exportieren Sie einfach den richtigen Bericht. Siehe die detaillierten Unterkapitel für weitere Informationen.

Beachte

Beachte: Die CSV-Formate wurden geändert von V.10.x nach V.11.0!!

Falls Ihre Import-Datei fehlerhaft ist, könnte das Ihre Wettkampfdaten beschädigen.

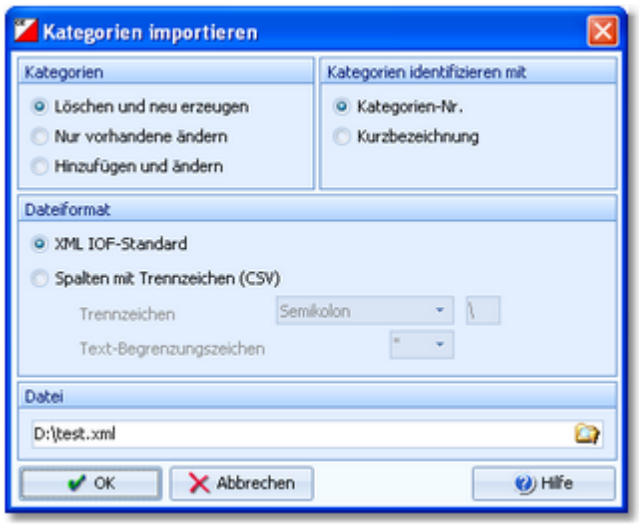
Siehe auch

- Kategorien importieren in den Wettkampf
- Vereine importieren in den Wettkampf
- Teilnehmer importieren in den Wettkampf
- Export-Dialog

5.10.2.1 Kategorien importieren in den Wettkampf

Mit dem korrekten CSV-Format oder dem IOF XML Format können Sie die Kategorien direkt in den Wettkampf importieren. Das ist die gleiche Funktion wie der Kategorien-Import, der vom Hauptmenüpunkt Meldungen aufgerufen werden kann.

Grundsätzlich ist dieser Import **nur für Computer-Experten** gedacht, die ausreichend Erfahrung haben mit Spreadsheets. Solche Personen können die Kategorientabelle exportieren und nach einigen Änderungen wieder importieren.



Kategorien	Wählen Sie den Arbeitsmodus für den Import. *Löschen und neu erzeugen* wird alle speziellen Kategorien-Einstellungen wie die Startlisten-Definitionen verlieren, deshalb seien Sie vorsichtig damit!
Kategorien identifizieren mit	Definieren Sie, mit welchem Feld die Kategorien identifiziert werden sollen. Die Kategorien-Nr. ist vorzuziehen.
Dateiformat	Wählen Sie CSV oder XML.
CSV	Die Datensatz-Struktur wird in einer speziellen Kopfzeile am Anfang der Datei angegeben. Die erste Spalte ist immer leer, ihr Titel ist die eindeutige Identifikation des Exports. Um ein Beispiel zu bekommen, exportieren Sie einen Kategorien-Bericht. Wenn Sie diese Exportdatei editieren oder eine neue erzeugen, achten Sie immer auf die erste (leere) Spalte, die diese Datei als korrekt für diesen Import identifizieren soll.
XML	Dieser Import erfordert das IOF XML-Format, Dokumenttyp *ClassList*. Weitere Informationen über die XML-Formate der IOF finden Sie auf der IOF Web Site.
Trennzeichen, Text-Begrenzungszeichen	Normalerweise kann man es hier beim *Semikolon* und den **"** belassen. Falls das Erzeuger-Programm andere Trennzeichen benutzte, dann setzen Sie sie passend.
Datei	Geben Sie den Namen der Importdatei an. Siehe dazu die Datei-Auswahl Referenz.

Beachte: Falls das ***Emit Stempelsystem*** benutzen, überprüfen Sie die *Einstellung Startstempel* für alle Kategorien! Siehe die Emit Einstellungen Referenz für weitere Details.

Der Import erzeugt ein umfassendes Protokoll, das Sie ggf. zur Fehlersuche verwenden können.

Beachte

Beachte: Das CSV-Format wurde geändert von V.10.x nach V.11.0!!

Falls Ihre Importdatei fehlerhaft ist, kann das Ihre Wettkampfdaten beschädigen.

Das XML-Format könnte *neue Kategorientypen definiert* haben (Kategorientyp 1). In diesem Fall sehen Sie einen Hinweis am Ende des Protokolls. In OEScore sind die Namen der Kategorientypen Bestandteil der Sprach-Übersetzung. Überprüfen Sie deshalb die Bezeichnungen der Extrafelder, ob das Ihren Erwartungen entspricht. Verlassen Sie den Dialog mit ***OK***, damit die neuen Übersetzungen wirksam werden.

Siehe auch

Teilnehmer importieren in den Wettkampf

Vereine importieren in den Wettkampf

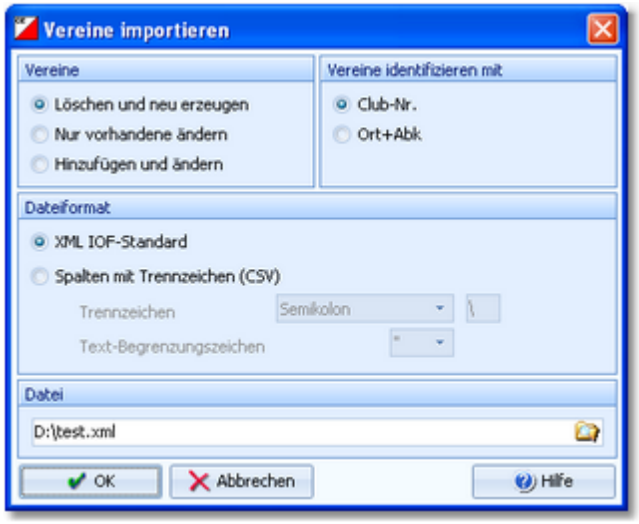
Kategorien in den Wettkampf kopieren

Export-Dialog

5.10.2.2 Vereine importieren in den Wettkampf

Mit dem korrekten CSV-Format oder dem IOF XML Format können Sie die Vereine direkt in den Wettkampf importieren.

Grundsätzlich ist dieser Import **nur für Computer-Experten** gedacht, die ausreichend Erfahrung haben mit Spreadsheets. Solche Personen können die Vereinstabelle exportieren und nach einigen Änderungen wieder importieren.



Vereine	Wählen Sie den Arbeitsmodus für den Import. *Löschen und neu erzeugen* wird alle speziellen Vereins-Einstellungen wie die Startlisten-Definitionen verlieren, deshalb seien Sie vorsichtig damit!
Vereine identifizieren mit	Definieren Sie, mit welchem Feld die Vereine identifiziert werden sollen. Die Club-Nr. ist vorzuziehen.
Dateiformat	Wählen Sie CSV oder XML.
CSV	Die Datensatz-Struktur wird in einer speziellen Kopfzeile am Anfang der Datei angegeben. Die erste Spalte ist immer leer, ihr Titel ist die eindeutige Identifikation des Exports. Um ein Beispiel zu bekommen, exportieren Sie einen Vereins-Bericht. Wenn Sie diese Exportdatei editieren oder eine neue erzeugen, achten Sie immer auf die erste (leere) Spalte, die diese Datei als korrekt für diesen Import identifizieren soll.
XML	Dieser Import erfordert das IOF XML-Format, Dokumenttyp *ClubList (V2.0.3)* oder *OrganisationList (V3.0)*. Weitere Informationen über die XML-Formate der IOF finden Sie auf der IOF Web Site.
Trennzeichen, Text-Begrenzungszeichen	Normalerweise kann man es hier beim *Semikolon* und den **"** belassen. Falls das Erzeuger-Programm andere Trennzeichen benutzte, dann setzen Sie sie passend.
Datei	Geben Sie den Namen der Importdatei an. Siehe dazu die Datei-Auswahl Referenz.

Der Import erzeugt ein umfassendes Protokoll, das Sie ggf. zur Fehlersuche verwenden können.

Beachte

Beachte: Das CSV-Format wurde geändert von V.10.x nach V.11.0!!

Falls Ihre Importdatei fehlerhaft ist, kann das Ihre Wettkampfdaten beschädigen.

Siehe auch

Teilnehmer importieren in den Wettkampf

Kategorien importieren in den Wettkampf

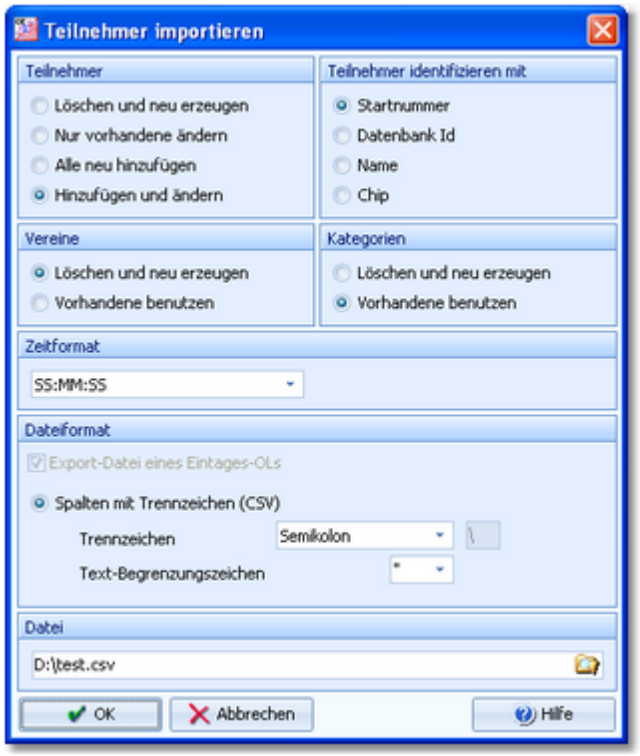
Export-Dialog

5.10.2.3 Teilnehmer importieren in den Wettkampf

Mit dem korrekten CSV-Format können Sie die Teilnehmer zusammen mit Kategorien und Vereinen direkt in den Wettkampf importieren.

Grundsätzlich ist dieser Import **nur für Computer-Experten** gedacht, die ausreichend Erfahrung haben mit Spreadsheets. Solche Personen können die Daten exportieren und nach einigen Änderungen wieder importieren. Zum Beispiel könnten Sie die Startliste nach speziellen Regeln auslosen und dann die Daten wieder importieren.

Um ein Beispiel mit dem richtigen CSV-Format zu bekommen, exportieren Sie einfach einen Meldungs- oder Startlisten-Bericht. Wenn Sie diese Exportdatei editieren oder eine neue erzeugen, achten Sie immer auf die erste (leere) Spalte, die diese Datei als korrekt für diesen Import identifizieren soll.



Teilnehmer	Wählen Sie den Arbeitsmodus für den Import.
Teilnehmer identifizieren mit	Definieren Sie das Feld, mit dem die Teilnehmer identifiziert werden sollen.
Vereine, Kategorien	Definieren Sie, wie die Vereine und Kategorien behandelt werden sollen. *Vorhandene benutzen* ist zu bevorzugen, falls die Import-Datei von einem vorherigen Export stammt. Damit werden Sie keine zusätzlichen Einstellungen wie die Startlisten-Definitionen verlieren. Mit *Vorhandene benutzen* werden neue Vereine oder Kategorien immer eingefügt. Sie werden identifiziert mit der Clubnr bzw. der Kategorien-Nr. Etwaige Namenskonflikte werden durch die Zuordnung passender Namen gelöst. Diese Fälle werden im Logbericht protokolliert.
Zeitformat	Setzen Sie das Zeitformat, das von Ihrer Import-Datei benutzt wird. Start- und Zielzeiten werden in relativer Wettkampfzeit erwartet.
Dateiformat	Hier ist nur CSV möglich.
Export-Datei eines Eintages-OL	Zur Zeit hat diese Option keine Bedeutung in OEScore.
Trennzeichen, Text-Begrenzungszeichen	Normalerweise kann man es hier beim *Semikolon* und den **"** belassen. Falls das Erzeuger-Programm andere Trennzeichen benutzte, dann setzen Sie sie passend.
Datei	Geben Sie den Namen der Importdatei an. Siehe dazu die Datei-Auswahl Referenz.

Der Import erzeugt einen umfassenden Log-Bericht, anhand dessen Sie evtl. Fehler beheben können.

Beachte

Beachte: Das CSV-Format wurde geändert von V.10.x nach V.11.0!!

Falls Ihre Importdatei fehlerhaft ist, kann das Ihre Wettkampfdaten beschädigen.

Importieren Sie keinen Verein mit der Nummer 0!

Falls Sie die Meldungen mit einer externen Software erfassen oder über eine Web Site, dann verwenden Sie nicht diesen Import hier, sondern die spezielle Import-Funktion für die Meldungen.

Siehe auch

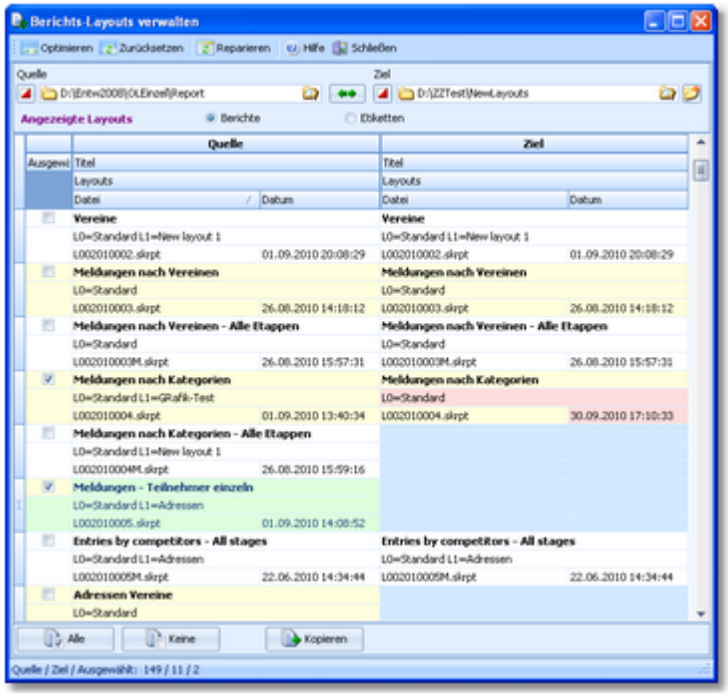
Kategorien importieren in den Wettkampf

Vereine importieren in den Wettkampf

Export-Dialog

5.10.3 Berichts-Layouts

Dies ist eine Verwaltungsfunktion für Berichts- und Etiketten-Layouts. Sie können sie dazu verwenden, um Layouts *mit anderen Benutzern auszutauschen* oder sie auf andere Clients im Netzwerk zu kopieren.



Wählen Sie den Ordner mit den Quell-Layouts und den Ziel-Ordner. Wählen Sie aus, was Sie kopieren wollen: *Berichte* oder *Etiketten*. Es werden die in beiden Ordnern vorhandenen Layouts angezeigt.

Im Ziel-Ordner nicht vorhandene Layouts werden blau hervorgehoben. Ein unterschiedliches Datei-Datum bzw. unterschiedliche Layoutnamen werden rot angezeigt. Verwenden Sie eine passende Sortierordnung, um die relevanten Layouts einfach zu finden. Z.B. können Sie nach dem Datum sortieren, um die zuletzt geänderten Layouts oben in der Tabelle anzuzeigen.

Kreuzen Sie die gewünschten Layouts an und kopieren Sie sie mit dem Schalter ***Kopieren***. Verwenden Sie die Schalter ***Alle*** bzw. ***Keine***, um alle Layout-Dateien schnell aus- bzw. abzuwählen. Achten Sie auf die Anzeige in der Statuszeile.

Verwenden Sie den Schalter , um für die Quelle oder das Ziel *in den Programm-Layout-Ordner zu wechseln*. Das ist der Unterordner *\Report* Ihres Programm-Installations-Ordners. Mit dem Schalter können Sie *beide Ordner tauschen*, um die Kopierrichtung umzukehren.

Beachte

Manchmal sehen Sie den Titel **--- Titel fehlt**. Falls alle Layouts einer der beiden Spalten keinen Titel haben, dann

befinden Sie sich höchstwahrscheinlich im Ordner für die Layoutvorlagen. **Bearbeiten Sie niemals den Ordner für die Layoutvorlagen** mit dieser Funktion! Das könnte die Vorlagen derart beschädigen, dass Sie OEScore neu installieren müssen.
Hintergrund: Die Layoutvorlagen wurden vom Installationsprogramm in den Unterordner *\Default* ihres Programm-Installations-Ordners kopiert. Sie beinhalten keinerlei individuelle Einstellungen, z.B. keine Titel und keine Druckereinstellungen. Wenn sie einen Bericht das erste Mal anzeigen, dann wird sein Layout in den Unterordner *\Report* Ihres Programm-Einstellungs-Ordners kopiert. In dieser Datei werden alle Ihre individuellen Einstellungen gespeichert, besonders auch Ihre zusätzlichen selbsterstellten Layouts. Deshalb hängt die Anzahl der Dateien im Ordner *\Report* davon ab, welche Berichte Sie bisher angezeigt hatten bzw. Etiketten Sie schon gedruckt hatten. Da diese Funktion dazu gedacht ist, Ihre angepassten Layouts weiterzugeben, macht es keinen Sinn, sich hier mit den Layoutvorlagen zu beschäftigen.

Spezielle Funktionen

Fehlende Überschriften reparieren

Eine Zeit lang gab es einen Bug mit neuen Report-Layouts. Weitere Details finden Sie in den Release Notes V.11.0 vom 18.9.2014.
Klicken Sie auf den *Schalter Reparieren* , um diese fehlerhaften Berichts-Layouts zu reparieren. Bei den alten Standard-Layouts wird die fehlende Überschrift ergänzt von den neuen (**Neu* Standard*) Layouts. Sie sehen im Protokoll, welche Layouts repariert wurden.
Führen Sie bitte diese Aktion einmal durch, um alle Ihre Layouts zu korrigieren!

Siehe auch:

- Programm-Ordner
- Berichte
- Berichtslayout-Editor
- Etiketten-Layout Editor

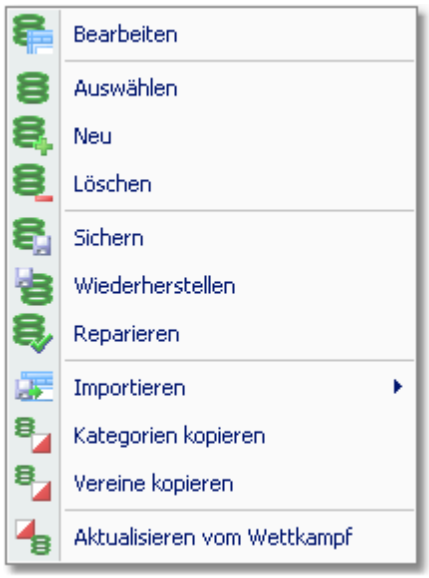
5.11 Archiv

Im Unterschied zu früheren Versionen der SportSoftware hat die SportSoftware V11 eine **neue Datenorganisation** implementiert, die dem Standard folgt, den Windows XP, Vista, Win7 und neuere Windows-Versionen definieren. Vom Grundsatz her heisst das, dass die Programm-Einstellungen wie die Berichtslayouts, die Wettkampfdaten und die Archivdaten nicht in Unterordnern des Installationsordners gespeichert werden dürfen (wie das bei der SportSoftware V10 und früher der Fall war). Stattdessen sind seit Windows XP spezielle Benutzer-Ordner dafür vorgesehen. Mit der SportSoftware V11 können Sie vordefinierte Ordner benutzen oder Ihre eigenen definieren.

Falls Sie weitere Informationen zu diesem Thema brauchen, lesen Sie bitte sorgfältig die Programm-Ordner Referenz!

Für die Benutzung des Archivs hat das einen speziellen Vorteil. Sie können jetzt den gleichen Archiv-Stammordner für alle SportSoftware Programme definieren. Das heisst, Sie können *genau das gleiche Archiv* von allen SportSoftware Programmen *gleichzeitig benutzen*!

Im Hauptmenüpunkt ***Archiv*** finden Sie alle Funktionen zur Verwaltung von Archiven.



Beim Start wählt OEScore immer das zuletzt benutzte Archiv. Sie können ein anderes Archiv auswählen über ***Archiv - Auswählen***. Siehe auch die Archiv auswählen Referenz für weitere Details.

Zum Anlegen eines neuen Archivs nehmen Sie ***Archiv - Neu***. Damit wird der Dialog für die Archiv-Einstellungen angezeigt, wo Sie die Kenndaten für das neue Archiv eingeben können. Schauen Sie in die Neues Archiv anlegen Referenz, um mehr darüber zu erfahren.

Zum Bearbeiten des Archivs, Teilnehmer, Vereine, Kategorien und Einstellungen, gehen Sie in ***Archiv - Bearbeiten***. Details dazu finden Sie in der Archiv bearbeiten Referenz.

Im Laufe der Zeit werden alte Archive, gespeicherte Archivstände oder Testdaten die Archivliste unnötig aufblähen. Das Löschen von Archiven geht mit ***Archiv - Löschen***. Siehe die Archiv löschen Referenz für weitere Details.

Vergessen Sie nicht die Datensicherung Ihres Archives nach jeder Sitzung, in der sie etwas geändert hatten. Das ist die Funktion ***Archiv - Sichern***. Mehr Details stehen in der Archiv sichern Referenz.

Falls Sie Ihre gut durchdachte Backup-Strategie umgesetzt hatten, haben Sie die Möglichkeit, im Fehlerfall Ihre Archivdaten wiederherzustellen. Benutzen Sie dazu ***Archiv - Wiederherstellen***, was detailliert in der Archiv wiederherstellen Referenz beschrieben ist.

Aufgrund fehlerhafter Netzwerk-Einstellungen oder anderen Ursachen (man weiß nie, was alles passieren kann...) könnten die Daten inkonsistent werden. Sie können versuchen, das selbst zu reparieren mit ***Archiv - Reparieren***. Siehe die Archiv reparieren Referenz für weitere Details.

Ein Archiv wird üblicherweise erzeugt durch einen Import von einer externen Datenbank. Das wird mit ***Archiv - Import*** gemacht. Details dazu finden Sie in der Imports in das Archiv Referenz.

Durch den Import von einer Verbands-Datenbank erhielten Sie vielleicht eine Kategorientabelle als Vorlage für Ihre Wettkämpfe. Kopieren Sie dann diese Kategorientabelle vom Archiv in den Wettkampf mit ***Archiv - Kategorien kopieren*** und benutzen Sie das als Ausgangspunkt. Weitere Details finden Sie in der Kategorien in den Wettkampf kopieren Referenz.

Manchmal ist es gewünscht, vorher alle Vereine aus dem Archiv in den Wettkampf zu kopieren: ***Archiv - Vereine kopieren***.

OEScore bietet eine komfortable Funktion, mit der Sie das Archiv pflegen können, basierend auf den Wettkampfdaten: ***Archiv - Aktualisieren vom Wettkampf***. Idealerweise sollte dazu der Wettkampf mit dem gleichen Archiv durchgeführt worden sein, aber die Funktion hilft auch, falls das Archiv in dem Wettkampf nicht benutzt wurde. Siehe die Archiv aktualisieren vom Wettkampf Referenz für Details.

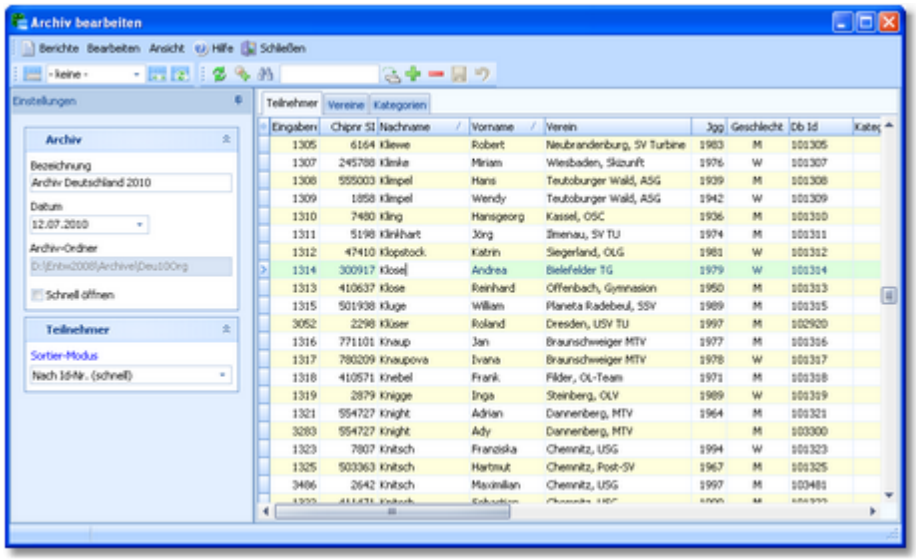
Siehe auch

Meldungen bearbeiten - Anleitungen

5.11.1 Archiv bearbeiten

Normalerweise wird ein Teilnehmer-Archiv erzeugt durch einen Import von einer externen Datenbank. Sie können das Archiv pflegen, indem Sie Teilnehmer bearbeiten, löschen und einfügen.

Das Archivfenster hat drei Tabellen, in denen man die Teilnehmer, Vereine und Kategorien bearbeiten kann. Beachten Sie die Reiter über der Datentabelle.



Falls Sie weitere Informationen zur Arbeit in der Datentabelle brauchen, schauen Sie in der Datentabelle Referenz nach.

Die Einstellungen anpassen

Die Leiste mit den Einstellungen hat zwei Absätze.

Archiv

Sie können die Beschreibung und das Datum des Archivs ändern. Diese Einstellungen werden angezeigt in Berichten, dem Dialog zur Archiv-Auswahl, und mehreren Arbeitsfenstern, z.B. dem Meldungsfenster.

Schnell öffnen — Mit großen Archiven wie die von Schweden und Finnland dauert das Öffnen zu lang, weil die ganze Datenbank in den Speicher geladen wird. Der Modus Schnell öffnen ist derselbe Modus wie in früheren Versionen der SportSoftware. Es gibt allerdings einige Einschränkungen mit den Möglichkeiten zum Sortieren und Suchen.
OEScore wird Sie daran erinnern, die Option zu setzen, falls das Archiv mehr als 20000 Teilnehmer hat. Auch im anderen Fall bekommen Sie eine Meldung: falls das Archiv weniger als 20000 Teilnehmer hat, sollte die Option deaktiviert sein. Natürlich können Sie immer im normalen Modus arbeiten, falls Ihr PC schnell genug ist.

Teilnehmer

Sie können den Sortier-Modus für Kategorien und Vereine definieren. Diese können sortiert werden nach ihrer Id (Kategorien- bzw. Clubnummer) oder alphabetisch. Die zweite Option könnte bei großen Archiven zu langsam sein. Die Sortierung nach Id optimiert die Ladezeit des Fensters.

Teilnehmer bearbeiten

Zeigen Sie die Teilnehmertabelle an
.

Eingabere	Chipnr SI	Nachname	Vorname	Verein	Jgg	Geschlecht	Db Id	Kat
1447	422688	Kröpke	Paul	Bielefelder TG	1995	M	101447	
3048	2230	Kroupa	Diana	Dresden, USV TU	1981	W	102916	
3134	347896	Krug	Laura	Bamberg, MTV	1996	W	103071	
1426	220390	Krüger	Oliver	Berlin, TOLF	1992	M	101426	
2953	6227	Krüger	Holm	Dresden, USV TU	1947	M	101424	
2954	2573	Krüger	Angelika	Dresden, USV TU	1954	W	101425	
1419	500849	Krüger	Robert	Planeta Radebeul, SSV	1983	M	101419	
1420	2093	Krüger	Katrin	Planeta Radebeul, SSV	1963	W	101420	

Beachten Sie beim Bearbeiten der Teilnehmer die folgenden Hinweise.

Kategorie

Die Kategorie ist hier ein optionales Feld. Sie haben die Möglichkeit, die Kategorien hier im Archiv schon fest zuzuordnen und sie dann in den Wettkampf zu übernehmen. Alternativ dazu können Sie die Kategorie weg lassen. Geben Sie dann Jahrgang und Geschlecht ein, damit die Kategorie berechnet werden kann, wenn der Teilnehmer aus dem Archiv in den Wettkampf eingefügt wird.. Lesen Sie zu diesem Thema auch die Meldungen Referenz.

Um eine Kategorie einzugeben, klicken Sie auf den Auswahlschalter und wählen eine aus. Sie können auch die Tastatur benutzen. Beginnen Sie mit dem ersten Buchstaben der Kategorie, um die Kategorienliste aufzuklappen. Experimentieren Sie ein wenig und schauen Sie, was passiert, wenn Sie einfach weiter tippen. Sie können auch die Pfeiltasten zur Navigation in der Liste benutzen und am Schluss die Kategorie mit der ***Eingabetaste*** auswählen.

Es gibt eine automatische Verknüpfung zwischen der Teilnehmer- und der Kategorientabelle. Sie können einen Teilnehmer markieren. Falls Sie dann in die Kategorientabelle wechseln, wird die richtige Kategorie vormarkiert. Sie können dann schnell mal was an der Kategorie ändern.

Verein

Die Eingabe des Vereins funktioniert genauso wie mit der Kategorie. Einen Unterschied gibt es. Für die Eingabe eines neuen Vereins gibt es den Schalter Neuer Verein im Menü.

Es gibt eine automatische Verknüpfung zwischen der Teilnehmer- und der Vereinstabelle. Sie können einen Teilnehmer markieren. Falls Sie dann in die Vereinstabelle wechseln, wird der richtige Verein vormarkiert. Sie können dann schnell mal was an dem Verein ändern.

Jgg, Geschlecht

Geben Sie den Jahrgang komplett vierstellig ein. Das wird ggf. für Berechnungen benötigt. In den Berichten werden nur die letzten beiden Ziffern angezeigt. Siehe auch die Beschreibung zur Kategorie oben.

Eingabereihenfolge

Dieser Wert kann nicht geändert werden, weil er automatisch berechnet wird. Sie können nach dieser Spalte sortieren, um einfach die Eingabereihenfolge zu erhalten.

Chipnr SI, Chipnr Emit

Bitte unterscheiden Sie genau zwischen diesen beiden Spalten! Beim Einfügen eines Teilnehmers in den Wettkampf wird die richtige Chipnummer kopiert, abhängig vom Chip-System, das bei dem Wettkampf benutzt wird.

Gemietet

Sie können die Spalte Gemietet wewenden zur *Verwaltung eines Chip-Pools, die auf Wettkämpfen verliehen werden können*. Solche Chips können gekennzeichnet werden durch einen speziellen "Namen" und "Verein".

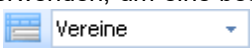
Falls ein solcher Chip ("Person") in den Wettkampf eingetragen wird, dann wird nur die Chipnummer kopiert. Die anderen Felder werden nicht übertragen, sodass Sie den Namen des Teilnehmers selber eintragen müssen. Siehe auch die Meldungen Referenz.

Adresse

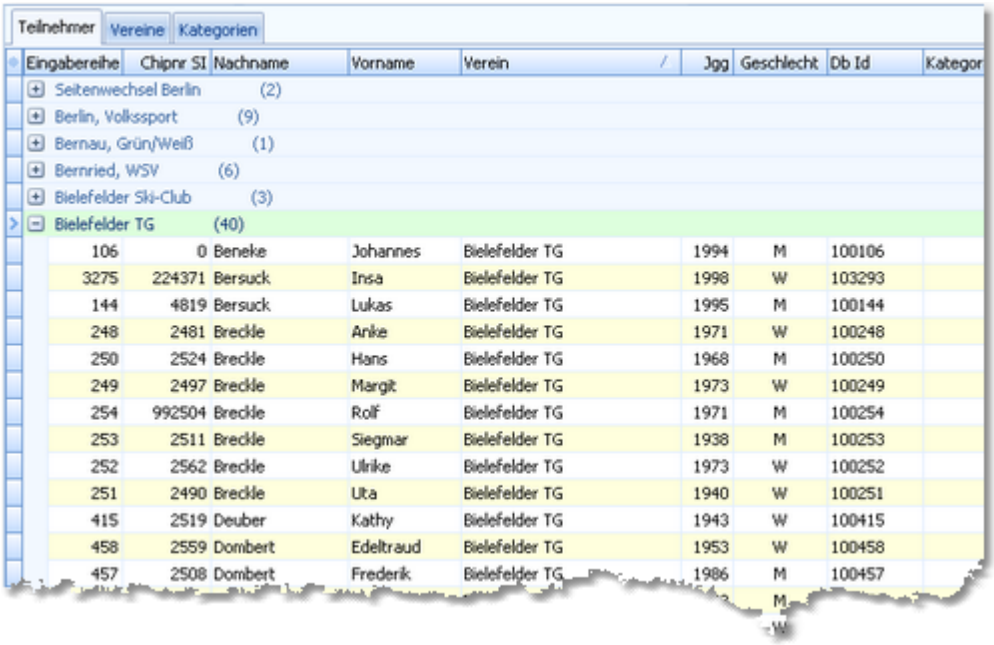
Die Adresse kann nicht direkt in der Tabelle editiert werden. klicken Sie auf den Schalter , um den Adress-Dialog anzuzeigen. Weitere Details siehe in der Adress-Dialog Referenz.

Extrafelder Num1,2,3
Extrafelder Text1,2,3
Sie können diese Spalten beliebig verwenden. Sie können dafür Ihre eigenen Namen definieren im Dialog Extrafelder.

Gruppieren

Sie können das Feature Gruppieren verwenden, um eine bessere Übersicht zu bekommen. Sie können nach Kategorien oder Vereinen gruppieren: 

Das ändert die Tabellenanzeige:



Eingabereihe	Chipnr SI	Nachname	Vorname	Verein	Jgg	Geschlecht	Db Id	Kategor
Seitenwechsel Berlin	(2)							
Berlin, Volkssport	(9)							
Bernau, Grün/Weiß	(1)							
Bernried, WSV	(6)							
Bielefelder Ski-Club	(3)							
Bielefelder TG	(40)							
106	0	Beneke	Johannes	Bielefelder TG	1994	M	100106	
3275	224371	Bersuck	Insa	Bielefelder TG	1998	W	103293	
144	4819	Bersuck	Lukas	Bielefelder TG	1995	M	100144	
248	2481	Breckle	Anke	Bielefelder TG	1971	W	100248	
250	2524	Breckle	Hans	Bielefelder TG	1968	M	100250	
249	2497	Breckle	Margit	Bielefelder TG	1973	W	100249	
254	992504	Breckle	Rolf	Bielefelder TG	1971	M	100254	
253	2511	Breckle	Siegmar	Bielefelder TG	1938	M	100253	
252	2562	Breckle	Ulrike	Bielefelder TG	1973	W	100252	
251	2490	Breckle	Uta	Bielefelder TG	1940	W	100251	
415	2519	Deuber	Kathy	Bielefelder TG	1943	W	100415	
458	2559	Dombert	Edeltraud	Bielefelder TG	1953	W	100458	
457	2508	Dombert	Frederik	Bielefelder TG	1986	M	100457	

Sie können jetzt einen Verein aufklappen, auf den Sie sich konzentrieren wollen. Unabhängig von der Sortierung der Vereine können Sie auch die Teilnehmer beliebig sortieren. Das Gruppieren nach Kategorien funktioniert genauso.

Siehe auch die Arbeitsfenster Referenz.

Kategorien bearbeiten

Sie können im Archiv eine Kategorienliste als Vorlage für die Wettkämpfe bereitstellen. Sie können Sie hier manuell aufbauen oder die Kategorien importieren aus einer externen Datenbank.

Siehe den ersten Absatz für weitere Informationen über die Behandlung der Kategorie im Archiv.

Klicken Sie auf den Reiter

, um die Kategorientabelle anzuzeigen.

Nr	Kurz	Lang	Startgeld	Wertung	Geschle	Alter von
1	D 21E	D 21E	14,00 €	☑	W	21
2	D 21A	D 21A	14,00 €	☑	W	21
3	D 40	D 40	14,00 €	☑	W	40
4	H 21E	H21E	14,00 €	☑	M	19
5	H 21A	H21A	14,00 €	☑	M	19

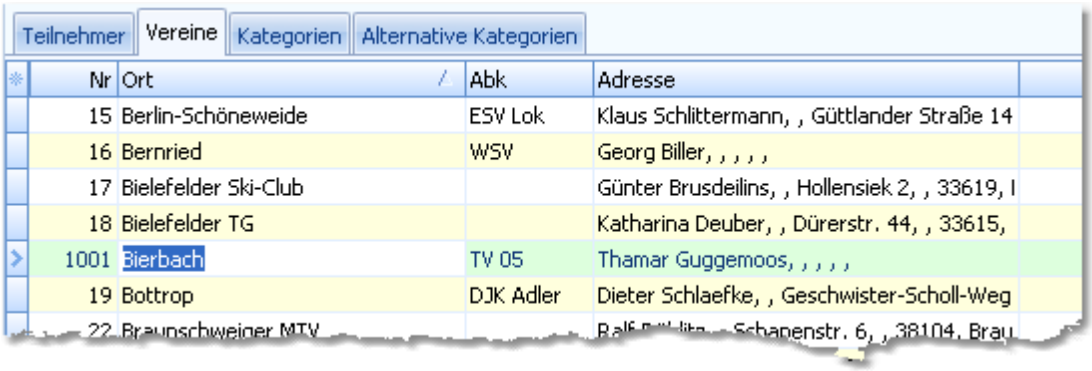
Beachten Sie beim Bearbeiten der Kategorien die folgenden Hinweise.

Nr
Die Kategorien-Nummer ist eine eindeutige Nummer, die die Kategorie identifiziert. Bei der Neueingabe wird das Feld automatisch mit der nächsten freien Nummer belegt. Falls Sie allerdings etwas Flexibilität wünschen für spätere Ergänzungen, dann nehmen Sie besser Kategoriennummern in Schritten von 10. Schauen Sie sich das Demo-Archiv an, um ein Gefühl zu bekommen für passende Kategorien Lang- und Kurzbezeichnungen, sowie für

	Kategoriennummern. Jede Kategoriennummer darf nur einmal vorkommen. Neben der Kategorienbezeichnung können Listen (z.B. Start- und Ergebnislisten) auch nach dieser Nummer sortiert sein. Wählen Sie deshalb unter diesem Gesichtspunkt die Reihenfolge der Kategorien.
Kurz, Lang	Die Kurzbezeichnung ist eine eindeutige (möglichst kurze) Bezeichnung der Kategorie für eine schnelle Eingabe der Meldungen. Das Eintippen von zwei oder drei Zeichen ohne Leerstellen ist sehr schnell und beschleunigt auch die Auswahl aus der automatischen Liste. Die Langbezeichnung sollte aussagekräftig und länger sein und sie kann Leerzeichen enthalten. Beide Bezeichnungen können nach Bedarf in den Berichten verwendet werden. In manchen Berichten ist die Kurzbezeichnung aus Platzgründen voreingestellt. Verwenden Sie für die Kurzbezeichnung Großbuchstaben, damit das auf den Berichten vernünftig aussieht.
Startgeld	Das Startgeld ist von Bedeutung, falls Sie diese Archiv-Tabelle als Vorlage für Ihren Wettkampf nutzen. Es wird mit den anderen Feldern in den Wettkampf kopiert. ***Währungssymbol*** OEScore verwendet das Währungssymbol aus Ihren Windows-Einstellungen. Um es zu ändern, gehen Sie in *Systemsteuerung-Ländereinstellungen*. Dort können Sie auch das Layout für Geldbeträge definieren, ob das Symbol vor oder nach dem Wert stehen soll.
Startgeld 2	Für besondere Zwecke können Sie noch einen zweiten Startgeldbetrag definieren, der auch mit in den Wettkampf kopiert wird. Siehe auch die Meldungen Referenz und die Tagesmeldungen Referenz, wie man diesen Wert nutzen kann.
Geschlecht, Alter von, Alter bis	Machen Sie Angaben in die Spalten Geschlecht, Alter von und/oder Alter bis, falls Sie für Teilnehmer, die aus dem Archiv übernommen werden, die vermutliche Kategorie berechnen lassen wollen. Es reicht, wenn Sie für Jugendkategorien nur das Alter bis und für Seniorenkategorien nur das Alter von eingeben. Siehe auch die Meldungen Referenz.
Typ 1, Typ 2	Sie können eine Kategorie zwei unterschiedlichen Kategorientypen zuordnen. Die Kategorientypen eröffnen Ihnen weitere Selektionsmöglichkeiten für Start- und Ergebnislisten. Um einen Kategorientyp zu ändern, klicken Sie auf den Auswahlschalter und wählen einen aus. Sie können auch die Tastatur benutzen. Beginnen Sie mit dem ersten Buchstaben des Kategorientyps, um die Typenliste aufzuklappen. Experimentieren Sie ein wenig und schauen Sie, was passiert, wenn Sie einfach weiter tippen. Sie können auch die Pfeiltasten zur Navigation in der Liste benutzen und am Schluss den Kategorientyp mit der ***Eingabetaste*** auswählen. Sie können die Namen für die Kategorientypen im Dialog Extrafelder ändern.
Wertung	Die Spalte ist per Voreinstellung angekreuzt. Das bedeutet, dass in den Ergebnissen für diese Kategorie Zeiten und Plätze ausgewiesen werden. Falls Sie den Haken entfernen, dann wird die Kategorie werden nicht nach Zeiten und Plätzen klassiert. Stattdessen gibt es nur einen Kommentar, ob die Teilnehmer ihre Bahn korrekt absolviert haben. **Beachte:** In den Versionen von OEScore vor dem 1.1.2012 war das die Funktionsweise des speziellen Kategorientyps 1 ***Anfänger***. Jetzt ist diese Eigenschaft unabhängig von einem Kategorientyp und entspricht somit der semantischen Definition des neuen IOF XML-Standards V3, der 2012 eingeführt wurde.

Vereine bearbeiten

Die Vereinstabelle ist hauptsächlich für Änderungen gedacht. Klicken Sie auf den Reiter Vereine, um die Vereinstabelle anzuzeigen.

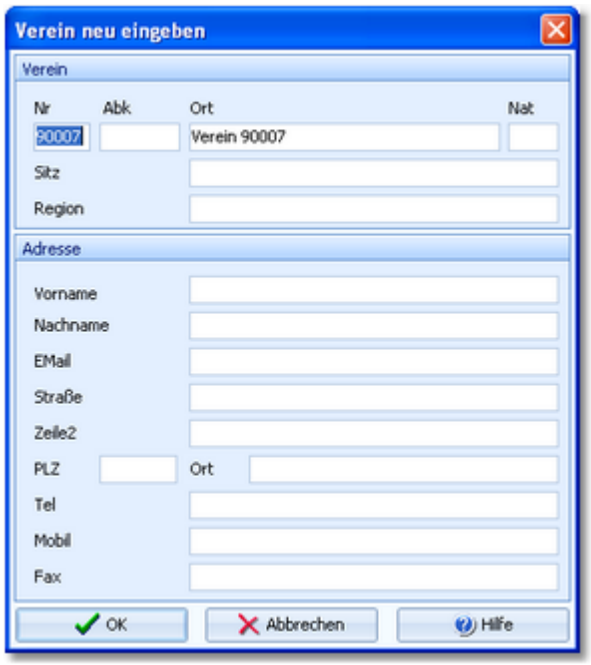


Beachten Sie beim Bearbeiten der Vereine die folgenden Hinweise.

Nr	Die Club-Nummer ist eine eindeutige Nummer, die den Verein identifiziert. Bei der Neueingabe wird das Feld automatisch mit der nächsten freien Nummer belegt. Jede Clubnummer darf nur einmal vorkommen. Neben anderen Feldern können Listen auch nach dieser Nummer sortiert sein. Wählen Sie deshalb unter diesem Gesichtspunkt die Clubnummern.
Ort, Abk	Der Vereinsname ist in diese beiden Felder aufgeteilt, um eine vernünftige Sortierung nach dem Ort zu ermöglichen, der Teil des vollständigen Vereinsnamens ist. In den Berichten wird der vollständige Vereinsname aus der Abkürzung und dem Ort zusammengesetzt. **Beispiele:** In vielen Ländern werden die Vereine so geschrieben: TuS Mitterteich, TV Coburg-Neuses, TOLF Berlin, usw. Solche Vereine sollten eingegeben werden mit TuS als der Abk und Mitterteich als dem Ort, usw. Siehe auch die (deutschen) Demo-Wettkämpfe. Es gibt auch andere Vereine, bei denen der Ort natürlicherweise am Anfang steht, wie Ronneby OK. Diese Vereine sollten komplett in den Ort geschrieben werden und die Abk sollte leer gelassen werden. In einigen Ländern ist es üblich, dass sie überhaupt keine ausgeschriebenen Ortsnamen verwenden, sondern nur die Abkürzung, wie USOC, HAVOK, AIRE, GRAMP, usw. In diesem Fall müssen die Abkürzungen in das Feld Ort geschrieben werden.
Sitz, Region	Benutzen Sie diese Spalten, um weitere Sortierungen für die Vereine in Berichten zu ermöglichen. Diese Felder sind neu in V11, deshalb sollten sie von überarbeiteten Archiv-Imports geeignet gefüllt werden.
Nation	Die Nation wird man i.A. nur bei ausländischen Vereinen angeben.
Adressen	ie können bis zu drei Adressen pro Verein verwalten. Sie können die Adressen nicht direkt in der Tabelle editieren. Klicken Sie auf den Schalter …, um den Adressdialog anzuzeigen. Weitere Informationen siehe die Adress-Dialog Referenz. Die Bezeichnungen für die Adress-Spalten können über die Extrafelder geändert werden.
Num1, Num2, Text1, Text2	Es gibt vier Zusatzfelder für numerische oder Textdaten. Sie können dafür Ihre eigenen Namen definieren im Dialog Extrafelder.

Der Vereins-Dialog

Der Vereins-Dialog wird gezeigt, wenn Sie einen neuen Verein eingeben mit einem neuen Teilnehmer. Siehe auch die Meldungen Referenz.



Geben Sie einfach alles vorhandene in die Felder ein. Beachten Sie, dass Sie hier nur die erste Adresse für den Verein eingeben können. Falls Sie mehr Adressen eingeben wollen, dann tun Sie das in der Vereinstabelle.

Spezielle Funktionen

Nächste Doublette suchen

Sie finden die Funktion im Menu ***Bearbeiten*** oder Sie können den Toolbar-Schalter oder das Tastenkürzel ***F12*** benutzen. Die Funktion sucht immer im aktuellen Sortierfeld. Sie wird üblicherweise benutzt, um doppelte Chipnummern oder Datenbank-Ids zu suchen.

Berichte

Das Meldungsfenster stellt eine Reihe von Berichten bereit. Die Titel sollten selbsterklärend sein.
In den Berichten gibt es einige spezielle Optionen.

Zeitformat	Die Zeiten im Bericht werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.
Namen	Die Namen im Bericht werden angezeigt gemäß dieser Einstellung.
Teilnehmer sortiert nach	Das gibt es in Berichten nach Vereinen und Kategorien. Innerhalb einer Kategorie/ eines Vereins werden die Teilnehmer nach dem ausgewählten Feld sortiert.
Schnellauswahl: Typ 1 oder Typ 2	Für Kategorien-Berichte. Man kann damit alle Kategorien mit den gewünschten Kategorientypen auswählen. Für weitere Informationen über Kategorientypen siehe oben.
Schnellauswahl: Nur Adressen	Für Berichte nach Teilnehmern. Mit einem einzigen Mausklick kann man alle Teilnehmer auswählen, die eine Adresse haben. Beachten Sie, dass man die Auswahltabelle (und damit den Bericht) auch nach PLZ und Ort sortieren kann

Time format	The times in the report will be displayed according to this setting.
Names	The names in the report will be displayed according to this setting.
Competitors sorted by	This is available for club and class reports. Within a class/club the competitors will be sorted by the selected field.
Rented chips only	This restricts the entries report on those competitors without a chip.
Quick selection: type 1 or type 2	This is available for class reports. You can use this to select all classes with the desired class types by checking them. For more information about class types see

	the Classes reference.
Quick selection: addresses only	This is available for the reports by competitors. You can use this to select all competitors who have an address entered with a single mouseclick. Note that you have the possibility to sort the selection grid (thus the report output) by zip code and city.
Adressen mit ausgeben	Sie können auswählen, welche Adressen (1-3) im Bericht erscheinen sollen.
Schnellauswahl: Adresse	Im Bericht Adressen Vereine können Sie definieren, welche Adressen selektiert werden sollen (1-3).

Für allgemeine Informationen über Berichte, siehe die Berichte Referenz.

Exports

CSV-Export

Die meisten Berichte können in das CSV-Format exportiert werden. Die Datensatz-Struktur wird in einer speziellen Kopfzeile (Formatzeile) am Anfang der Datei angegeben. Diese Datei hat die gleiche Struktur wie die Datei für den Imports in das Archiv. Somit ist es möglich, das Archiv beliebig oft zu exportieren und wieder zu importieren.

Beachte: Das CSV-Format wurde geändert von V.10.x nach V.11.0!!

XML-Export

Die Berichte über Teilnehmer, Kategorien und Vereine können auch nach dem IOF-Standard mit dem relevanten Dokumenttyp exportiert werden. Das ist das gleiche Format wie für den XML Archiv Import.

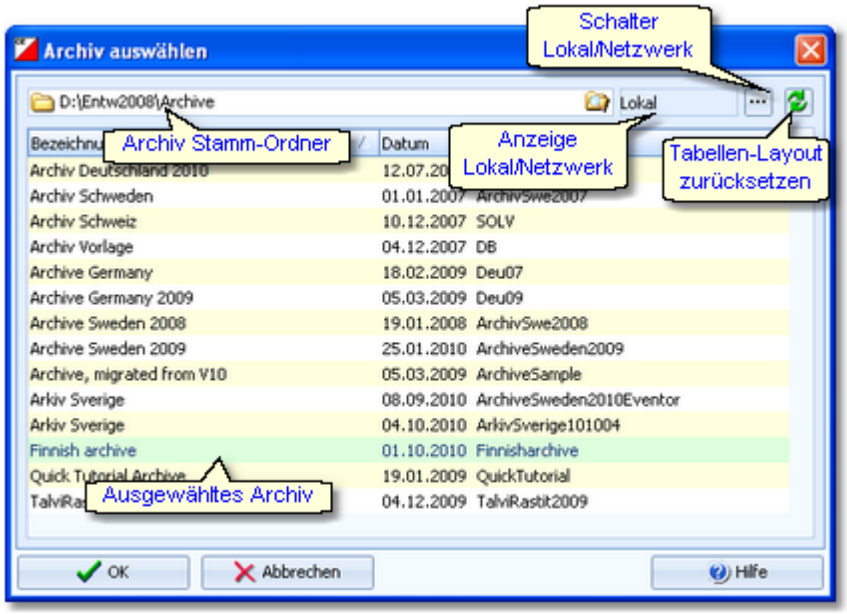
Siehe die Export Referenz für weitere Details.

Siehe auch

- Archive verwalten - Anleitungen
- Archiv aktualisieren vom Wettkampf

5.11.2 Archiv auswählen

Beim Start wählt OEScore immer das zuletzt benutzte Archiv. Sollte OEScore dieses nicht mehr finden, dann bekommen Sie eine Meldung, wenn Sie versuchen, es zu öffnen, z.B. im Meldungsfenster. Dieses Fenster wird dann anzeigen, dass kein Archiv ausgewählt ist. Gründe können z.B. sein, dass der Ordner für dieses Archiv "von aussen" gelöscht oder umbenannt wurde.



Der Auswahldialog zeigt alle Archive an, die im aktuellen Archiv-Stammordner gefunden werden.

Sie können bei Bedarf einen anderen Archiv-Stammordner auswählen. Das werden Sie dann tun, wenn Sie in einen Netzwerk-Ordner wechseln, der auf der Festplatte eines anderen Rechners liegt. Weitere Informationen zur Bedienung der Ordner-Auswahl finden Sie in der Auswahllisten Referenz. Mehr über die Programm-Ordner finden Sie in der Programm-Ordner Referenz.

Die Anzeige Lokal/Netzwerk zeigt Ihnen an, ob der Archiv-Stammordner (und somit alle Archive in der Liste) auf der lokalen Festplatte oder einer im Netzwerk liegt. Mit dem Schalter Lokal/Netzwerk können Sie mit einem einzigen Mausklick zwischen dem zuletzt benutzten lokalen bzw. Netzwerk-Ordner umschalten. Siehe auch unten den Absatz über die Arbeit im Netzwerk.

Sie können das Layout der Liste und ihre Sortierung frei wählen. Am sinnvollsten erscheint die Sortierung nach Datum, was auch die Voreinstellung ist. Klicken Sie auf den Schalter Tabellenlayout zurücksetzen, um genau das zu tun. Weitere Details zur Bedienung der Auswahlliste finden Sie in der Auswahltabelle Referenz.

Um ein Archiv zu ***markieren***, klicken Sie darauf oder benutzen Sie die Pfeiltasten. Um es ***auszuwählen***, *doppelklicken* Sie es, drücken die *Eingabetaste* oder klicken auf ***OK***.

Arbeiten im Netzwerk

Aufgrund der neuen Daten-Organisation der V11 unterscheidet sich die Arbeit im Netzwerk von der V10 und früher. Grundsätzlich kann man den Archiv-Stammordner ohne jede Einschränkung auf irgendeiner Netzwerk-Platte haben. Nachdem Sie einmal einen Netzwerk-Ordner benutzt hatten, merkt sich OEScore diesen zusätzlich zum lokalen Archiv-Stammordner. Das ist die Funktionsweise des Schalters Lokal/Netzwerk.

Natürlich gibt es für die Arbeit im Netzwerk einige Voraussetzungen zu beachten. Lesen Sie bitte sorgfältig das Kapitel Arbeiten im Netzwerk!

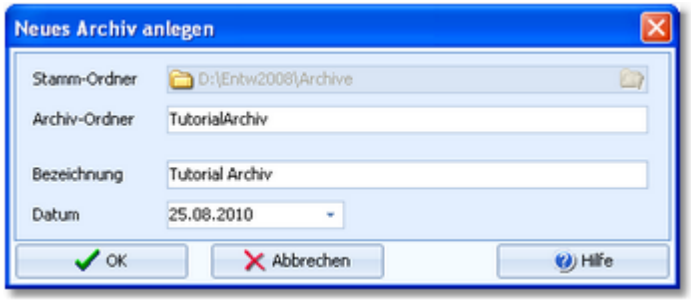
Beachte: Falls Sie mit mehreren eingeschränkten Benutzerkonten arbeiten, dann studieren Sie bitte auch das Kapitel Arbeiten mit eingeschränkten Benutzerrechten.

Siehe auch

- Archive verwalten - Anleitungen
- Arbeiten im Netzwerk - Anleitungen
- Arbeiten mit eingeschränkten Benutzerrechten - Anleitungen

5.11.3 Neues Archiv anlegen

Beim Anlegen eines neuen Archivs wird der Dialog Neues Archiv anlegen angezeigt.



Sie können die Archiv-Beschreibung, den Ordner und das Datum eingeben. Das Datumsformat ist in Ihren Windows-Einstellungen definiert. Sie können es direkt eintippen oder den Kalender benutzen.

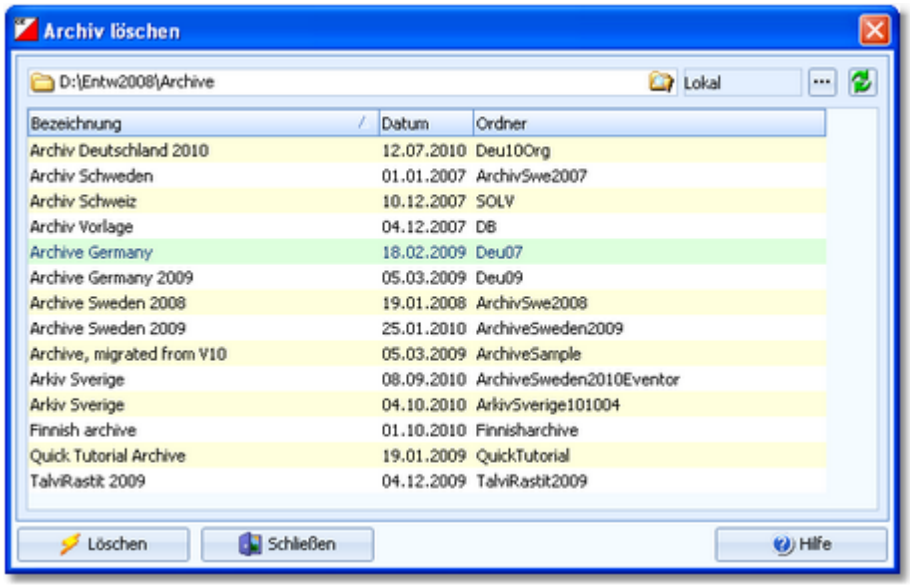
OEScore wählt dann automatisch das neue Archiv.

Siehe auch

Archive verwalten - Anleitungen

5.11.4 Archiv löschen

Im Laufe der Zeit werden alte Archive, gespeicherte Archivstände oder Testdaten die Archivliste unnötig aufblähen. Um ein Archiv zu löschen, wählen Sie es aus der Liste und klicken auf ***Löschen***.



Beachte: Falls Sie mit mehreren eingeschränkten Benutzerkonten arbeiten, dann studieren Sie bitte zuerst das Kapitel Arbeiten mit eingeschränkten Benutzerrechten.

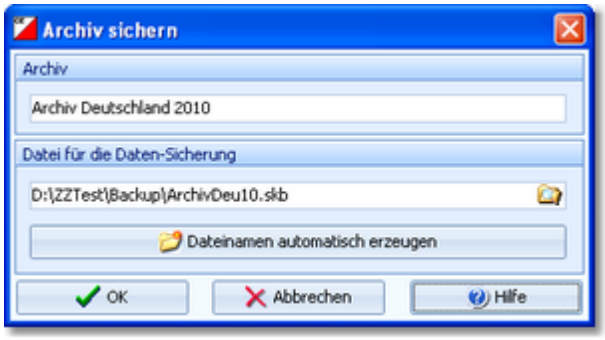
Siehe auch

Archive verwalten - Anleitungen

Arbeiten mit eingeschränkten Benutzerrechten - Anleitungen

5.11.5 Archiv sichern

Vergessen Sie nicht die Datensicherung nach jeder Sitzung mit Änderungen am Archiv. Wenn sie das Archiv an andere Benutzer verteilen, benutzen Sie auch dafür die Datensicherungs-Datei.



Die Funktion speichert das Archiv in eine einzige komprimierte Datei des Typs *.skb*.

Wählen Sie den Dateinamen oder geben Sie ihn ein. Für Details zur Benutzung der Dateiauswahl siehe die Datei-Auswahl Referenz. Es wird empfohlen, die Sicherung auf einen USB-Stick oder auf einen anderen Rechner im Netzwerk zu schreiben.

Mit dem Schalter ***Dateinamen automatisch erzeugen*** können Sie einen passenden neuen Dateinamen schnell erzeugen. Diese werden nach dem Schema *<Archiv>_Datum_Zeit.skb* benannt. Das ist z.B. sinnvoll für die Sicherung während des Wettkampfes, um schnell identifizierbare Sicherungen zu erhalten. Die Dateien werden gespeichert in den Unterordner Backup Ihres Programm-Einstellungs-Ordners.

Siehe auch

Archive verwalten - Anleitungen

5.11.6 Archiv wiederherstellen

Falls Sie regelmäßig gesichert hatten, können Sie im Falle eines Fehlers Ihre Archivdaten wiederherstellen. Der Hauptzweck der Wiederherstellungs-Funktion ist jedoch, ein Archiv in OEScore zu kopieren, das extern (Verband) vorbereitet wurde.

Wählen Sie die richtige Sicherungsdatei. Normalerweise ist sie schon vorgewählt.

Falls Sie Neues Archiv anlegen angekreuzt lassen, dann wird die Sicherung in ein neues, leeres Archiv kopiert. In diesem Fall haben Sie die Möglichkeit, den Ordnernamen zu ändern, der aufgrund der Archivbezeichnung vorgegeben wurde.

Falls Sie die Sicherung **in das aktuelle Archiv wiederherstellen** wollen, dann entfernen Sie den Haken bei Neues Archiv anlegen.

Beachte

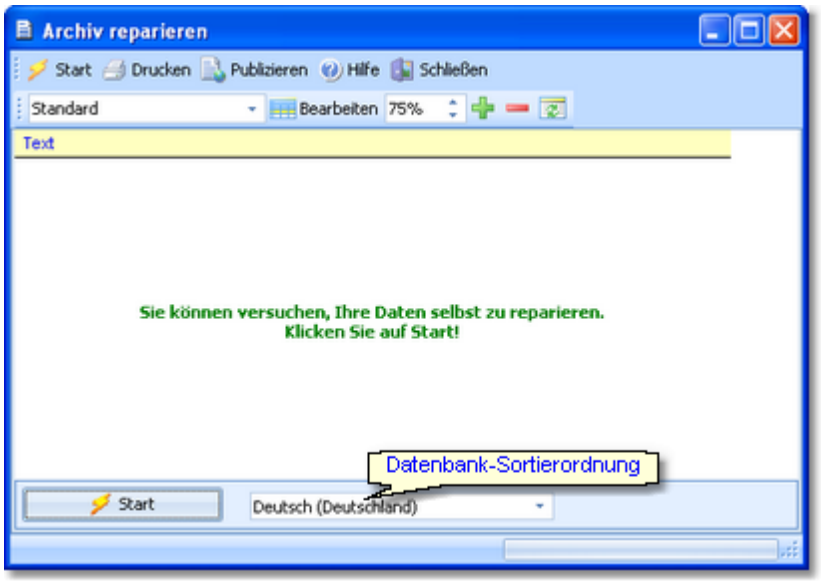
Sie können hier nur Backupdateien wiederherstellen, die wirklich Archive sind. Falls das ein ungültiges Backup ist (z. B. ein Wettkampf-Backup) oder die Datei nicht existiert, dann steht in der Bezeichnung **Datensicherung: ungültiges Dateiformat**.

Siehe auch

Archive verwalten - Anleitungen

5.11.7 Archiv reparieren

Aufgrund fehlerhafter Netzwerk-Einstellungen oder anderen Ursachen (man weiß nie, was alles passieren kann...) könnten die Daten inkonsistent werden. Sie können versuchen, das selbst zu reparieren. Oder Sie wollen einfach die Datenbank-Sortierordnung ändern.



Klicken Sie auf ***Start***. Die Daten werden neu aufgebaut. Dabei wird die ausgewählte Datenbank-Sortierordnung verwendet. Gleichzeitig wird die interne Struktur und die Dateigröße optimiert. Falls notwendig, drucken Sie das Protokoll.

Beachte

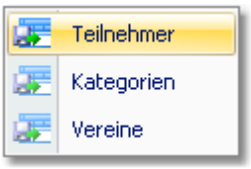
Die Datenbank-Sortierordnung ist unabhängig von der Sprache, in der Sie das Programm betreiben. Sie bestimmt, wie die Textfelder (z.B. Namen) in der Datenbank des Archivs sortiert werden. Beim Neuanlegen eines Archivs wird die Windows-Voreinstellung benutzt. Soweit Ihre Betriebssystem-Konfiguration das erlaubt, können Sie hier auch fremdländische Sortierungen einstellen.
Tatsächlich ist diese Einstellung nur relevant für die Berichte über Teilnehmer, in denen Sie die Teilnehmer innerhalb der Vereine bzw. Kategorien nach Namen sortieren können. Die Sortierung in den Datentabellen benutzt immer Ihre Windows-Voreinstellung, die hier passen sollte.

Siehe auch

Archive verwalten - Anleitungen

5.11.8 Imports in das Archiv

Sie können Kategorien, Vereine, oder Teilnehmer in das Archiv importieren mit dem passenden CSV-Format oder einer XML-Datei nach dem IOF-Standard.



Der einfache Benutzer wird sich nicht mit Exports aus dem und Imports in das Archiv beschäftigen müssen. In vielen Ländern gibt es ein fertig benutzbares Archiv, das Sie ganz einfach einspielen können mit der Funktion Archiv wiederherstellen.

Ein Archiv-Import von zentral bereitgestellten CSV- oder XML-Dateien ist auch einfach, solange Sie damit ein neues Archiv erzeugen.

Allein die **Pflege des Archivs** durch Exports und Imports ist **nur für Computer-Experten** gedacht, die ausreichend Erfahrung haben mit Spreadsheets. Solche Personen können die Daten exportieren und nach einigen Änderungen oder Update-Aktionen wieder importieren.

Um ein Beispiel mit dem richtigen CSV-Format zu bekommen, exportieren Sie einfach den richtigen Bericht. Siehe die detaillierten Unterkapitel für weitere Informationen

Für aktuelle Informationen zum IOF-XML-Standard besuchen Sie die IOF Web Site.

Beachte

Beachte: Die CSV-Formate wurden geändert von V.10.x nach V.11.0!!

Falls Ihre Import-Datei fehlerhaft ist, könnte das Ihre Archivdaten beschädigen.

Siehe auch

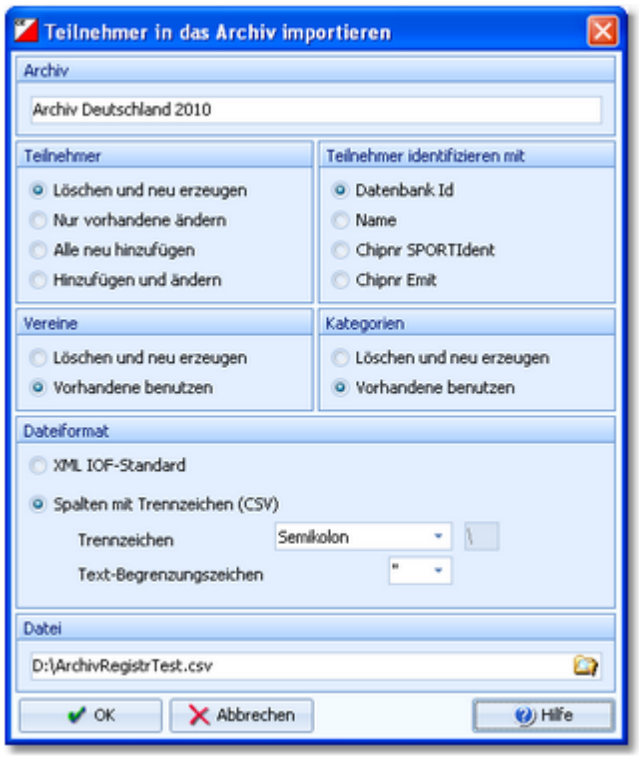
- Teilnehmer importieren in das Archiv
- Vereine importieren in das Archiv
- Kategorien importieren in das Archiv
- Export-Dialog

5.11.8.1 Teilnehmer importieren in das Archiv

Sie können die Teilnehmer zusammen mit Kategorien und Vereinen in das Archiv importieren.

Der einfache Benutzer wird eine Importdatei verwenden, die vom Verband oder einer anderen zentralen Stelle vorbereitet wurde. Wählen Sie *Löschen und neu erzeugen* und die richtige Datei.

Allein die **Pflege des Archivs** durch Exports und Imports ist **nur für Computer-Experten** gedacht, die ausreichend Erfahrung haben mit Spreadsheets. Solche Personen können die Daten exportieren und nach einigen Änderungen oder Update-Aktionen wieder importieren, bzw. sie stellen die Importdateien für die Benutzer ihres Landes bereit.



Teilnehmer	Wählen Sie den Arbeitsmodus für den Import.
Teilnehmer identifizieren mit	Definieren Sie das Feld, mit dem die Teilnehmer identifiziert werden sollen.
Vereine, Kategorien	Definieren Sie, wie die Vereine und Kategorien behandelt werden sollen. *Vorhandene benutzen* ist zu bevorzugen, falls sie vorher extra importiert wurden. Falls die Teilnehmer-Datei die einzige Import-Datei ist, mit der Sie das neue Archiv erzeugen, dann wählen sie *Löschen und neu erzeugen*. Mit *Vorhandene benutzen* werden neue Vereine oder Kategorien immer eingefügt. Sie werden identifiziert mit der Clubnr bzw. der Kategorien-Nr. Etwaige Namenskonflikte werden durch die Zuordnung passender Namen gelöst. Diese Fälle werden im Logbericht protokolliert.
Dateiformat	Wählen Sie CSV oder XML.
CSV	Die Datensatz-Struktur wird in einer speziellen Kopfzeile am Anfang der Datei angegeben. Die erste Spalte ist immer leer, ihr Titel ist die eindeutige Identifikation des Exports. Um ein Beispiel zu bekommen, exportieren Sie einen Bericht über die Archiv-Teilnehmer. Wenn Sie diese Exportdatei editieren oder eine neue erzeugen, achten Sie immer auf die erste (leere) Spalte, die diese Datei als korrekt für diesen Import identifizieren soll.
XML	Dieser Import erfordert das IOF XML-Format, Dokumenttyp *CompetitorList*. Weitere Informationen über die XML-Formate der IOF finden Sie auf der IOF Web Site.
Trennzeichen, Text-Begrenzungszeichen	Normalerweise kann man es hier beim *Semikolon* und den " belassen. Falls das Erzeuger-Programm andere Trennzeichen benutzte, dann setzen Sie sie passend.
Datei	Geben Sie den Namen der Importdatei an. Siehe dazu die Datei-Auswahl Referenz.

Der Import erzeugt einen umfassenden Log-Bericht, anhand dessen Sie evtl. Fehler beheben können.

Beachte

Beachte: Das CSV-Format wurde geändert von V.10.x nach V.11.0!!

Falls Ihre Importdatei fehlerhaft ist, kann das Ihre Archivdaten beschädigen.

Siehe auch

Vereine importieren in das Archiv

Kategorien importieren in das Archiv

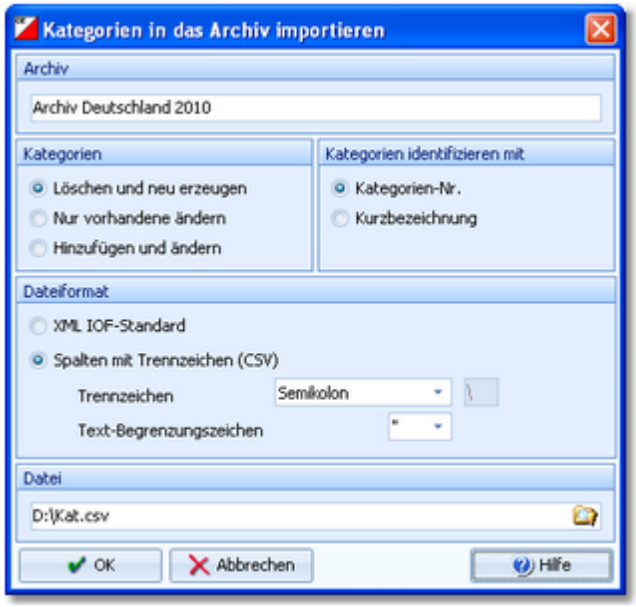
Export-Dialog

5.11.8.2 Kategorien importieren in das Archiv

Sie können die Kategorien in das Archiv importieren.

Der einfache Benutzer wird eine Importdatei verwenden, die vom Verband oder einer anderen zentralen Stelle vorbereitet wurde. Wählen Sie *Löschen und neu erzeugen* und die richtige Datei.

Allein die **Pflege des Archivs** durch Exports und Imports ist **nur für Computer-Experten** gedacht, die ausreichend Erfahrung haben mit Spreadsheets. Solche Personen können die Daten exportieren und nach einigen Änderungen oder Update-Aktionen wieder importieren, bzw. sie stellen die Importdateien für die Benutzer ihres Landes bereit.



Kategorien	Wählen Sie den Arbeitsmodus für den Import.
Kategorien identifizieren mit	Definieren Sie das Feld, mit dem die Kategorien identifiziert werden sollen. Die Kategorien-Nr. ist vorzuziehen.
Dateiformat	Wählen Sie CSV oder XML.
CSV	Die Datensatz-Struktur wird in einer speziellen Kopfzeile am Anfang der Datei angegeben. Die erste Spalte ist immer leer, ihr Titel ist die eindeutige Identifikation des Exports. Um ein Beispiel zu bekommen, exportieren Sie einen Bericht über die Archiv-Kategorien. Wenn Sie diese Exportdatei editieren oder eine neue erzeugen, achten Sie immer auf die erste (leere) Spalte, die diese Datei als korrekt für diesen Import identifizieren soll.
XML	Dieser Import erfordert das IOF XML-Format, Dokumenttyp *ClassList*. Weitere Informationen über die XML-Formate der IOF finden Sie auf der IOF Web Site.
Trennzeichen, Text-Begrenzungszeichen	Normalerweise kann man es hier beim *Semikolon* und den **"** belassen. Falls das Erzeuger-Programm andere Trennzeichen benutzte, dann setzen Sie sie passend.
Datei	Geben Sie den Namen der Importdatei an. Siehe dazu die Datei-Auswahl Referenz.

Der Import erzeugt ein umfassendes Protokoll, das Sie ggf. zur Fehlersuche verwenden können.

Beachte

Beachte: Das CSV-Format wurde geändert von V.10.x nach V.11.0!!

Falls Ihre Importdatei fehlerhaft ist, kann das Ihre Archivdaten beschädigen.

Das XML-Format könnte *neue Kategorientypen definiert* haben (Kategorientyp 1). In diesem Fall sehen Sie einen Hinweis am Ende des Protokolls. In OEScore sind die Namen der Kategorientypen Bestandteil der Sprach-Übersetzung. Überprüfen Sie deshalb die Bezeichnungen der Extrafelder, ob das Ihren Erwartungen entspricht. Verlassen Sie den Dialog mit ***OK***, damit die neuen Übersetzungen wirksam werden.

Siehe auch

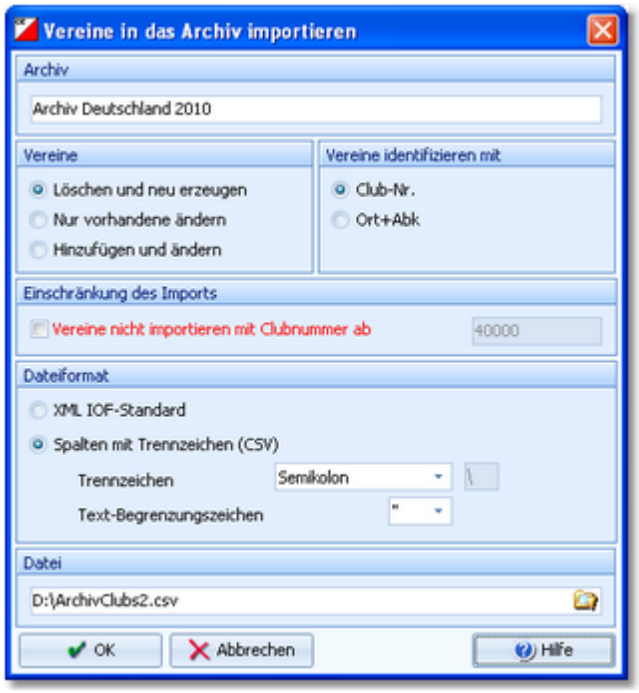
- Teilnehmer importieren in das Archiv
- Vereine importieren in das Archiv
- Kategorien in den Wettkampf kopieren
- Export-Dialog

5.11.8.3 Vereine importieren in das Archiv

Sie können die Vereine in das Archiv importieren.

Der einfache Benutzer wird eine Importdatei verwenden, die vom Verband oder einer anderen zentralen Stelle vorbereitet wurde. Wählen Sie *Löschen und neu erzeugen* und die richtige Datei.

Allein die **Pflege des Archivs** durch Exports und Imports ist **nur für Computer-Experten** gedacht, die ausreichend Erfahrung haben mit Spreadsheets. Solche Personen können die Daten exportieren und nach einigen Änderungen oder Update-Aktionen wieder importieren, bzw. sie stellen die Importdateien für die Benutzer ihres Landes bereit.



Vereine	Wählen Sie den Arbeitsmodus für den Import.
Vereine identifizieren mit	Definieren Sie das Feld, mit dem die Vereine identifiziert werden sollen. Die Club-Nr. ist vorzuziehen.
Einschränkung des Imports	Einige Lieferanten (z.B. Web-Services) von Importdateien geben eine Importdatei heraus, die viele irrelevanten Vereine enthalten. Meist haben diese Clubnummern über einer bestimmten Grenze. Falls Sie *Vereine nicht importieren mit Clubnummer ab* ankreuzen und hier die Grenze eingeben, dann werden diese Vereine nicht importiert.
Dateiformat	Wählen Sie CSV oder XML.
CSV	Die Datensatz-Struktur wird in einer speziellen Kopfzeile am Anfang der Datei angegeben. Die erste Spalte ist immer leer, ihr Titel ist die eindeutige Identifikation des Exports. Um ein Beispiel zu bekommen, exportieren Sie einen Bericht über die Archiv-Vereine. Wenn Sie diese Exportdatei editieren oder eine neue erzeugen, achten Sie immer auf die erste (leere) Spalte, die diese Datei als korrekt für diesen Import identifizieren soll.
XML	Dieser Import erfordert das IOF XML-Format, Dokumenttyp *ClubList (V2.0.3)* oder *OrganisationList (V3.0)*. Weitere Informationen über die XML-Formate der IOF finden Sie auf der IOF Web Site.
Trennzeichen, Text-	Normalerweise kann man es hier beim *Semikolon* und den **"** belassen. Falls das

Begrenzungszeichen	Erzeuger-Programm andere Trennzeichen benutzte, dann setzen Sie sie passend.
Datei	Geben Sie den Namen der Importdatei an. Siehe dazu die Datei-Auswahl Referenz.

Der Import erzeugt ein umfassendes Protokoll, das Sie ggf. zur Fehlersuche verwenden können.

Beachte

Beachte: Das CSV-Format wurde geändert von V.10.x nach V.11.0!!

Falls Ihre Importdatei fehlerhaft ist, kann das Ihre Archivdaten beschädigen.

Siehe auch

Teilnehmer importieren in das Archiv
Kategorien importieren in das Archiv
Export-Dialog

5.11.9 Kategorien in den Wettkampf kopieren

Sie können die Kategorientabelle aus dem Archiv in den aktuellen Wettkampf kopieren. Viele nationalen Archive bieten eine Vorlagentabelle. Sie können das als Ausgangspunkt für die Kategorientabelle Ihres Wettkampfes verwenden.

Kopieren Sie nur in einen neuen Wettkampf! Falls Sie die Kategorien in einen Wettkampf kopieren, der nicht leer ist, dann könnten Sie Kategorien verlieren, die schon verwendet wurden, bzw. Sie könnten Startlisten-Definitionen verlieren.

Die Aktion erzeugt ein umfassendes Protokoll, das Sie ggf. zur Fehlersuche verwenden können.

Siehe auch

Kategorien
Archiv
Kategorien importieren in den Wettkampf

5.11.10 Vereine in den Wettkampf kopieren

Sie können die Vereinstabelle aus dem Archiv in den aktuellen Wettkampf kopieren.

Kopieren Sie nur in einen neuen Wettkampf! Falls Sie die Vereine in einen Wettkampf kopieren, der nicht leer ist, dann könnten Sie Vereine verlieren, die schon verwendet wurden, oder die Clubnummern könnten auf die falschen Vereine zeigen. Es wird sich kein Problem ergeben, falls Sie diese Meldungen mit dem gleichen Archiv eingegeben hatten mit aktivierter Option Clubnummern vom Archiv.

Die Aktion erzeugt ein umfassendes Protokoll, das Sie ggf. zur Fehlersuche verwenden können.

Beachte: Normalerweise werden die Vereine automatisch mit den Meldungen eingefügt. Das stellt sicher, dass Sie nur die tatsächlich gemeldeten Vereine im Wettkampf haben. Verwenden Sie diesen Import nur, falls Sie wirklich alle Vereine aus dem Archiv in Ihren Wettkampf haben müssen.

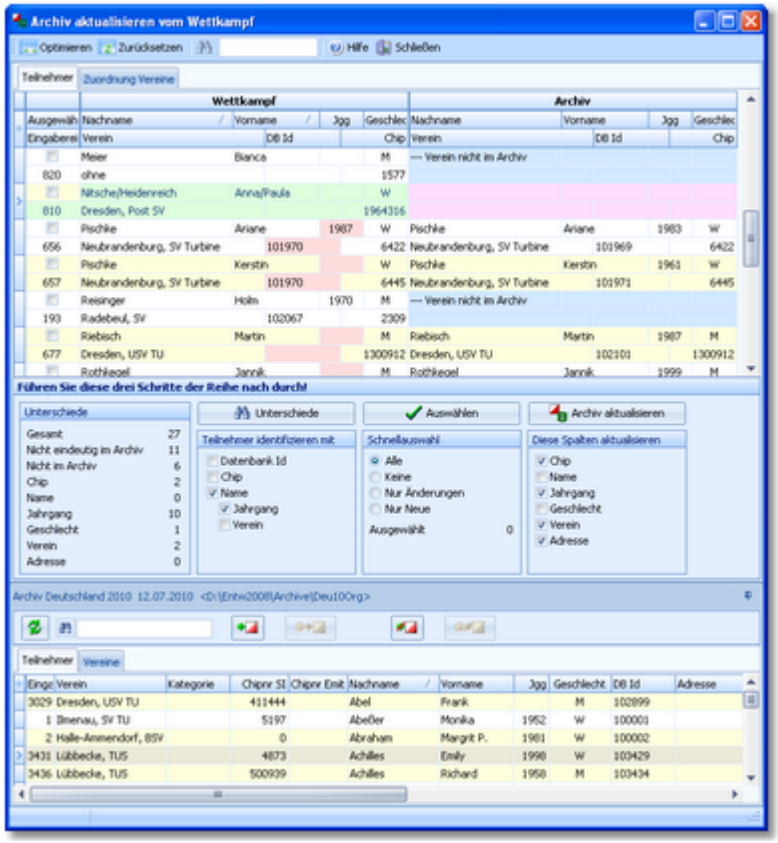
Siehe auch

Vereine
Archiv
Vereine importieren in den Wettkampf

5.11.11 Archiv aktualisieren vom Wettkampf

Normalerweise werden nationale Archive vom Verband gepflegt und Sie erzeugen das Teilnehmer-Archiv durch einen Import von einer externen Datenbank.

Für spezielle Zwecke (z.B. regelmäßige Trainingsläufe) könne Sie Ihr eigenes (kleineres) Archiv pflegen. Diese Funktion ist ein mächtiges Hilsmittel dafür. Tatsächlich benutze ich es selber, um das deutsche nationale Archiv zu pflegen.



Es ist von Vorteil, wenn Sie dieses Fenster zusammen mit dem Fenster Archiv bearbeiten offen haben und sie nebeneinander anordnen. So können Sie die nötigen Änderungen und Überprüfungen ziemlich einfach durchführen, z. B. neue Vereine eingeben.

Eine Aktualisierung des Archivs besteht aus 4 grundsätzlichen Schritten:

- Überprüfen der Vereinszuordnungen
- Anzeigen der Unterschiede zwischen Wettkampf und Archiv
- Auswählen der Teilnehmer für die Aktualisierung
- Aktualisieren der ausgewählten Teilnehmer

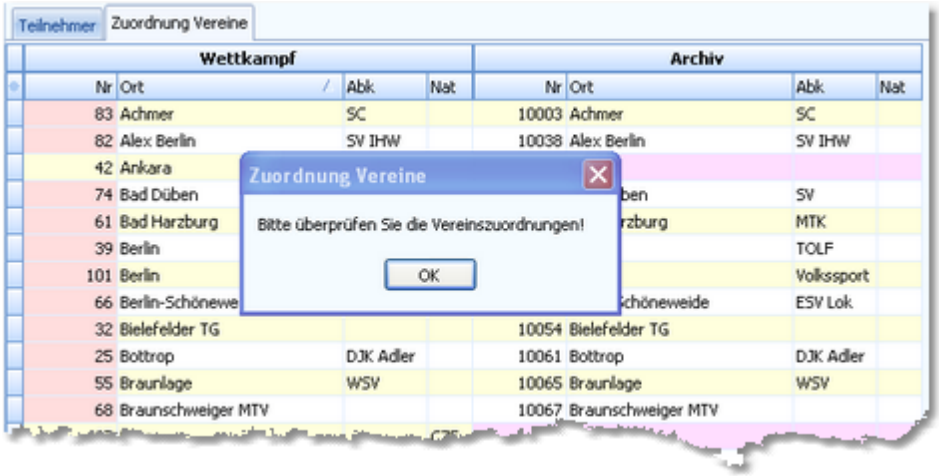
Zweckmäßigerweise führt man die letzten beiden Schritte in mehreren Runden durch. Siehe die weiteren Ausführungen.

Beachte: Bedenken Sie zwei Grundregeln. Neue Vereine müssen immer manuell im Fenster Archiv bearbeiten eingefügt werden. Auch die Datenbank-Id für neue Teilnehmer muss im Archiv-Fenster definiert werden.

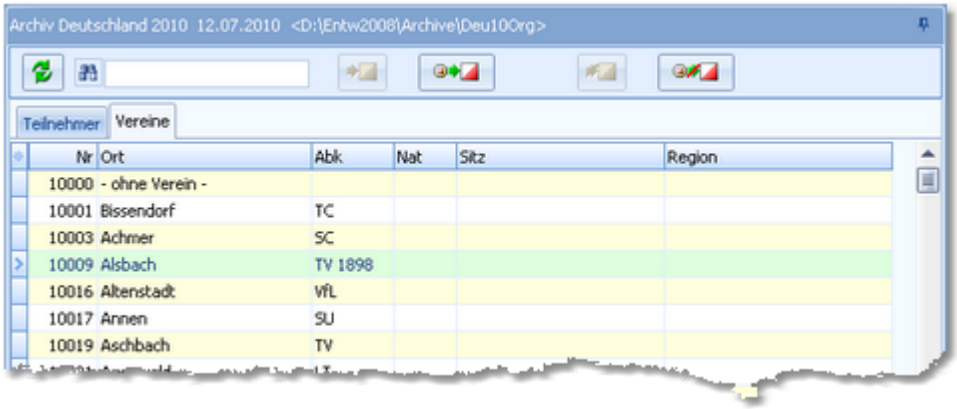
Schritt 1: Überprüfen der Vereinszuordnungen

Beim Öffnen des Fensters überprüft OEScore die Vereine im Wettkampf und versucht, sie den Vereinen im Archiv zuzuordnen. Das ist einfach und eindeutig, falls Sie das gleiche Archiv schon für den Wettkampf benutzt hatten und falls Sie bei den Meldungen die Kennung Club-Nr. vom Archiv gesetzt hatten. Siehe dazu auch die Meldungen Referenz. Das kann natürlich auch nicht der Fall sein. OEScore findet automatisch heraus, ob die Clubnummern des Archivs benutzt wurden. Falls das nicht der Fall ist, dann wird versucht, die Vereine über Vereins-Abk. und Ort zu identifizieren.

Sie werden aufgefordert, die Vereinszuordnungen zu überprüfen.



Unterschiede zwischen dem Verein im Wettkampf und seiner Zuordnung im Archiv werden rot angezeigt und fehlende Zuordnungen in violett. Meistens kann der Verein im Archiv nicht gefunden werden, weil er im Wettkampf anders geschrieben wurde. Das ist zu erwarten, falls Sie nicht das Archiv benutzt hatten...
Die Aufgabe ist jetzt, alle diese Vereine manuell zuzuordnen, bis nur noch die neuen übrig bleiben.



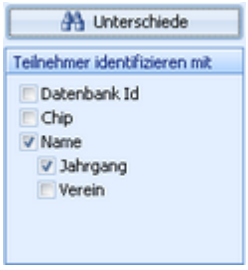
Markieren Sie in der oberen Zuordnungstabelle einen Verein ohne Zuordnung. Suchen Sie den Verein in der Archiv-Tabelle darunter. Wenn Sie ihn gefunden haben, dann klicken Sie auf den Schalter ***Verein zuordnen*** oder *doppelklicken* Sie den Verein im Archiv.
Falls Sie eine Zuordnung löschen wollen, dann markieren Sie den Verein in der oberen Tabelle und klicken auf den Schalter ***Zuordnung des Vereins löschen*** oder drücken die ***Entf***-Taste.

Am Ende sollten die übrigen Vereine ohne Zuordnung diejenigen sein, die wirklich neu für das Archiv sind. Sie sollten jetzt in das Archiv-Fenster wechseln und dort diese Vereine eingeben. Achten Sie darauf, geeignete Clubnummern zu vergeben. Schauen Sie bei Bedarf in die Archiv bearbeiten Referenz.

Aktualisieren Sie jetzt die Archivtabelle unten und ordnen Sie die neuen Vereine zu. Am Ende sollten nur noch solche Vereine übrig bleiben, die definitiv nicht ins Archiv kommen sollen, z.B. ausländische Vereine bei einem internationalen Wettkampf.

Beachte: Sie können eine beliebige Sortierung verwenden und das Layout wie gewohnt anpassen. Jedoch können nur die Spalten in der linken Tabelle verändert werden. Die Spalten in der rechten Tabelle werden automatisch angepasst, um die beste Übersicht zu gewährleisten. Sie können die Spalten jedes Datensatzes auch in zwei Zeilen anordnen.
Ein Wettkämpfer mit Leihchip wird ohne diese Chipnr angezeigt, denn er soll ja diesen Chip nicht im Archiv zugewiesen bekommen.

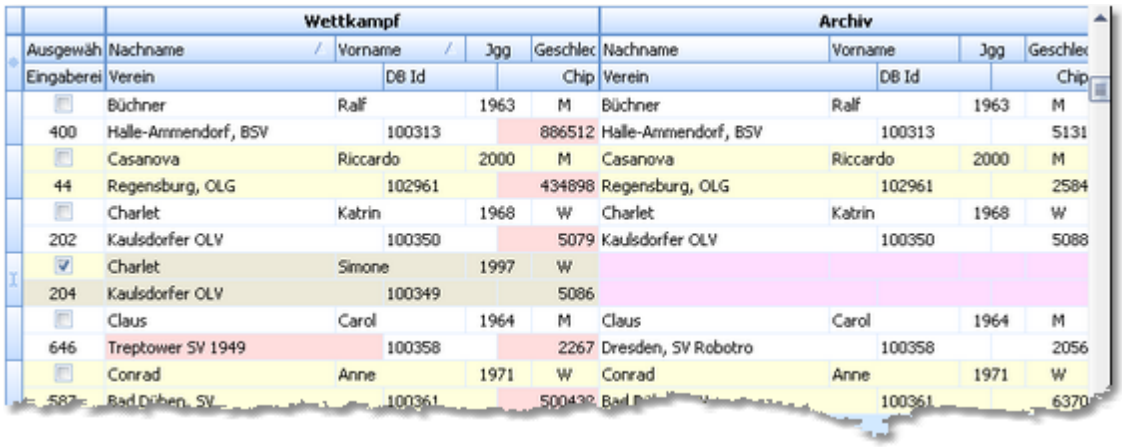
Schritt 2: Anzeigen der Unterschiede zwischen Wettkampf und Archiv



Wählen Sie die Felder, mit denen Sie die Teilnehmer identifizieren wollen. Falls die Meldungen mit dem Archiv eingegeben wurden, wählen Sie die Datenbank-Id, ansonsten Name und Jahrgang. Die Prioritäten werden durch die Anordnung der Felder wiedergegeben. Es wird immer der wahrscheinlichste Teilnehmer zugeordnet. Z.B. falls Sie Datenbank-Id und Name gewählt hatten und es gibt nur einen Teilnehmer im Archiv mit der gleichen Datenbank-Id aber einem anderen Namen, dann wird dieser zugeordnet. Klicken sie auf den Schalter ***Unterschiede***.

Links sehen Sie eine Zusammenfassung der Unterschiede.

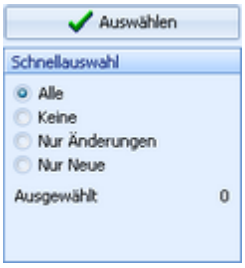
Nicht eindeutig im Archiv sind alle, die nicht eindeutig im Archiv bestimmt werden konnten und alle, bei denen der Verein keinem Verein aus dem Archiv zugeordnet ist (siehe oben).



Es werden nur die Teilnehmer mit Unterschieden zum Archiv und die nicht im Archiv angezeigt. Unterschiede zum Archiv werden rot angezeigt und fehlende Zuordnungen violett. Nicht eindeutige Zuordnungen werden blau angezeigt, ebenso solche, deren Verein keine Zuordnung zum Archiv hat.

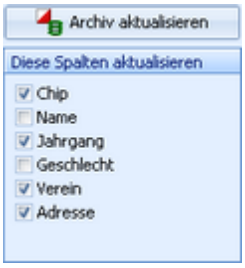
Beachte: Sie können eine beliebige Sortierung verwenden und das Layout wie gewohnt anpassen. Jedoch können nur die Spalten in der linken Tabelle vom Wettkampf verändert werden. Die Spalten in der rechten Tabelle vom Archiv werden automatisch angepasst, um die beste Übersicht zu gewährleisten. Sie können die Spalten jedes Datensatzes auch in zwei Zeilen anordnen.

Schritt 3: Auswählen der Teilnehmer für die Aktualisierung



Setzen Sie einen Haken an die Teilnehmer, die Sie im Archiv aktualisieren wollen. Benutzen Sie eine der Möglichkeiten zur Schnellauswahl und/oder wählen Sie die Teilnehmer manuell. Es wird empfohlen in mehreren Runden zu arbeiten, siehe den letzten Absatz unten.

Schritt 4: Aktualisieren der ausgewählten Teilnehmer



Wählen Sie zuerst die Spalten, die Sie aktualisieren wollen und klicken Sie dann auf den Schalter ***Archiv aktualisieren***. Die Teilnehmer-Tabelle oben wird automatisch aktualisiert. Überprüfen Sie die Zahlen in der Übersicht vor und nach diesem Schritt, um eine Vorstellung zu bekommen, ob alle wie erwartet funktionierte.
Seien Sie vorsichtig beim Aktualisieren von Namen und Geschlecht! Sehr wahrscheinlich sind sie im Wettkampf falsch geschrieben und nicht im Archiv. Deshalb ist das per Vorgabe nicht ausgewählt.
Die Auswahl gilt nicht für Neueinträge in das Archiv, weil in diesem Fall alle Daten dieser Teilnehmer kopiert werden.
Die Datenbank-Id muss direkt im Archiv bearbeitet werden.

So arbeiten Sie effektiv

Um effektiv zu arbeiten, sollten Sie die Schritte 3 und 4 mehrmals wiederholen mit verschiedenen Zielsetzungen. Jede Runde wird die Anzahl der Teilnehmer in der Tabelle mit den Unterschieden reduzieren, bis im Idealfall keiner mehr übrig bleibt. Versuchen Sie es mit unterschiedlichen Sortierordnungen für den jeweiligen Zweck.
Falls Sie das Archiv für den Wettkampf benutzt hatten, benutzen Sie zuerst die Datenbank-Id zur Identifikation. Für die übrigen versuchen Sie, sie mit Namen oder Chip zu identifizieren.

1. **Überprüfen Sie die Vereine nicht im Archiv**
   Falls ein Teilnehmer blau markiert wird mit dieser Meldung, dann heisst das, dass sein Verein keinem Archiv-Verein zugeordnet ist. Überprüfen Sie alle diese Vereine wie oben unter Schritt 1 erklärt. Aktualisieren Sie danach die Teilnehmer-Tabelle mit dem Schalter ***Unterschiede***.
2. **Aktualisieren Sie die vorhandenen Teilnehmer**
   Nutzen Sie die Schnellauswahl *Nur Änderungen*. Scrollen Sie durch die Tabelle und verifizieren Sie für alle in rot gezeigten Unterschiede, ob diese ins Archiv geschrieben werden sollen. Falls Sie für einen Teilnehmer unsicher sind, dann wählen Sie ihn ab für den Moment. Meist werden Sie jetzt neue Chipnummern oder Vereinswechsel haben. Führen Sie die Aktualisierung durch.
3. **Überprüfen Sie die Namensänderungen**
   Es kann Namensänderungen gegeben haben, z.B. durch Heirat. Dieser Schritt ist nur von Bedeutung, falls Sie keine Datenbank-Id benutzen. Sie können versuchen, solche Teilnehmer zu finden über die Chipnummer. Sie werden die betreffenden Fälle leicht erkennen. Kreuzen Sie jeden einzeln an und aktualisieren Sie ihn einzeln. Vergessen Sie nicht, für diesen Schritt nur die Option *Name aktualisieren* auszuwählen.
4. **Teilnehmer eintragen, die nicht im Archiv gefunden wurden**
   Setzen Sie ggf. die Identifizierung zurück auf Name und zeigen Sie die Unterschiede an.
   Die in violett angezeigten Teilnehmer könnten tatsächlich neu für das Archiv sein, aber wahrscheinlich wurden sie nur nicht im Archiv gefunden, weil ihr Name im Wettkampf falsch geschrieben wurde. Suchen Sie diese Teilnehmer in der Archiv-Tabelle unten und ordnen Sie sie manuell zu mit dem Schalter ***Teilnehmer zuordnen*** oder mit *Doppelklick*. Überprüfen Sie auch die blau markierten nach der richtigen Person aus dem Archiv.
   Am Schluss sollten jetzt diejenigen als nicht zugeordnet übrig bleiben, die wirklich ins Archiv eingefügt werden müssen. Verwenden Sie die Schnellauswahl *Nur Neue*, um sie zu markieren. Scrollen Sie durch die Tabelle, um die Auswahl zu verifizieren. Markieren Sie zusätzlich die von Ihnen manuell zugeordneten Teilnehmer, bei denen Sie sicher sind, dass die Änderungen korrekt sind. Führen Sie die Aktualisierung durch.
5. **Bearbeiten Sie alle übrigen Teilnehmer einzeln**
   Versuchen Sie, herauszufinden, was ist mit den übrigen Teilnehmern. Es können hier wieder die von Schritt 4 als nicht identifiziert angezeigt werden (weil Ihre manuelle Zuordnung zurückgesetzt wurde). Überprüfen Sie einfach nur die restlichen. Falls das einfacher ist, editieren Sie diese Teilnehmer direkt im Archiv.
6. **Fügen Sie die Datenbank-Id im Archiv hinzu**
   Sortieren sie im Archiv-Fenster die Tabelle nach der Eingabereihenfolge. Am Ende sehen Sie jetzt die Neueinträge ohne Datenbank-Id. Tragen Sie passende Datenbank-Ids ein.

Siehe auch

Archive verwalten - Anleitungen

Archiv bearbeiten

5.12 Einstellungen

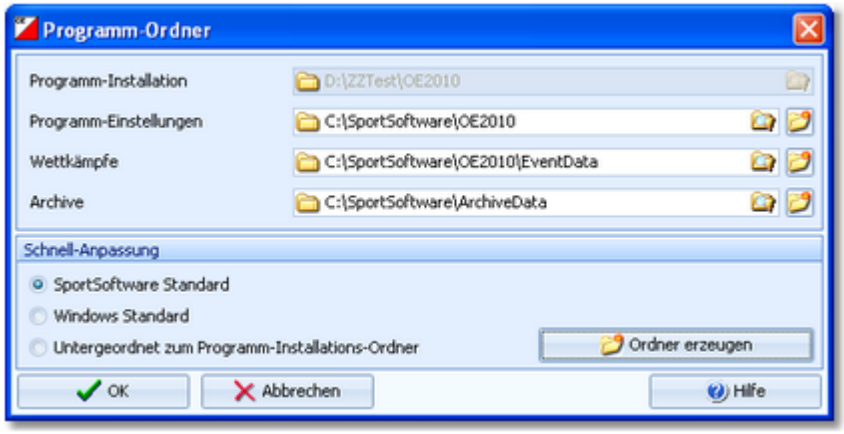
Einiget Programm-Einstellungen sind erreichbar über den Hauptmenüpunkt ***Einstellungen***.

Die Menüpunkte sind selbsterklärend.

Blättern Sie einfach durch diesen Bereich und benutzen Sie dazu die Schalter oben. Zum Nachschlagen schauen Sie in das Inhaltsverzeichnis links und suchen Sie sich die Einstellung heraus, die Sie interessiert.

5.12.1 Programm-Ordner

Im Unterschied zu früheren Versionen der SportSoftware hat die SportSoftware V11 eine **neue Datenorganisation** implementiert, die dem Standard folgt, den Windows XP, Vista, Win7 und neuere Windows-Versionen definieren. Vom Grundsatz her heisst das, dass die Programm-Einstellungen wie die Berichtslayouts, die Wettkampfdaten und die Archivdaten nicht in Unterordnern des Installationsordners gespeichert werden dürfen (wie das bei der SportSoftware V10 und früher der Fall war). Stattdessen sind seit Windows XP spezielle Benutzer-Ordner dafür vorgesehen. Mit der SportSoftware V11 können Sie vordefinierte Ordner benutzen oder Ihre eigenen definieren. Das ist die Aufgabe dieses Dialogs.



Programm-Installation	Zeigt den Ordner, in dem OEScore installiert ist.
Programm-Einstellungen	Das ist der Ordner, in dem alle Programm-Einstellungen gespeichert werden. Dazu gehören Ini-Dateien für die Fenster, Berichtslayouts, Etikettenlayouts und mehr.
Wettkämpfe	Das ist der Wettkampf-Stammordner. Das heisst, alle Wettkämpfe werden hier in Unterordnern abgelegt, sodass Sie sie alle in der Auswahlliste sehen können. Der Ordner kann auch geändert werden, wenn Sie einen anderen Wettkampf auswählen. Siehe die Wettkampf auswählen Referenz. Sie können hier auch einen Ordner im Netzwerk angeben. Weitere Details dazu siehe in Arbeiten im Netzwerk - Anleitungen.
Archive	Das ist der Archiv-Stammordner. Das heisst, alle Archive werden hier in Unterordnern abgelegt, sodass Sie sie alle in der Auswahlliste sehen können. Geben Sie hier einen Ordner an, der neutral für alle SportSoftware-Programme liegt. Damit können Sie das gleiche Archiv von verschiedenen SportSoftware-Programmen aus gleichzeitig benutzen. Der Ordner kann auch geändert werden, wenn Sie ein anderes Archiv auswählen. Siehe die Archiv auswählen Referenz. Sie können hier auch einen Ordner im Netzwerk angeben. Weitere Details dazu siehe in Arbeiten im Netzwerk - Anleitungen.

Sie können die Ordner frei definieren, so wie Sie sie haben wollen. **Achtung:** Verwenden Sie hier nie einen Unterordner von *C:\Programme*!

Als Erleichterung bietet OEScore drei Schnell-Einstellungen, die in der Box Schnell-Anpassung ausgewählt werden können.

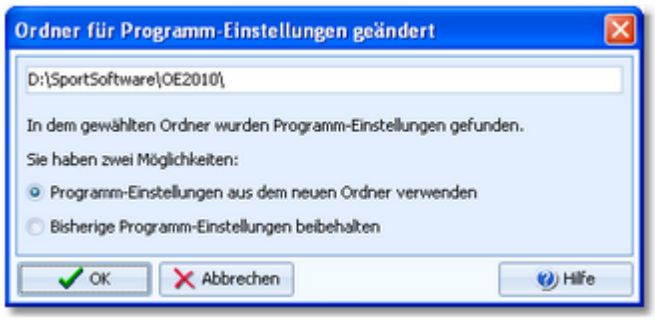
SportSoftware Standard	Das ist die Voreinstellung.	
	Programm-Einstellungen	C:\SportSoftware\OEScore
	Wettkämpfe	C:\SportSoftware\OEScore\EventData
	Archive	C:\SportSoftware\ArchiveData
Windows Standard	Das ist die Einstellung, die Windows als Standard vorschlägt.	
	Programm-Einstellungen	C:\Dokumente und Einstellungen\All Users\Anwendungsdaten\SportSoftware\OEScore
	Wettkämpfe	C:\Dokumente und Einstellungen\All Users\Anwendungsdaten\SportSoftware\OEScore\EventData
	Archive	C:\Dokumente und Einstellungen\All Users\Anwendungsdaten\SportSoftware\ArchiveData
Untergeordnet zum Programm-Installations-Ordner	**Beachte:** Verwenden Sie diese Einstellung nur, falls Sie ***NICHT*** in *C:\Programme\...* installiert hatten!	
	Programm-Einstellungen	*<Programm-Installations-Ordner>*
	Wettkämpfe	*<Programm-Installations-Ordner>*\EventData
	Archive	*<Programm-Installations-Ordner>*\ArchiveData

Wählen Sie eine der Einstellungen und klicken Sie dann auf ***Ordner erzeugen***, um sie zu erzeugen und im Dialog anzuzeigen. Speichern Sie mit ***OK***.

Beachte:

Sie können jederzeit jeden Ordner (einzeln) ändern.

Falls Sie den Ordner für die Einstellungen ändern, werden Sie gefragt, was mit den existierenden Einstellungen passieren soll.
Wählen Sie *Programm-Einstellungen aus dem neuen Ordner verwenden*, falls Sie mehrere Pools mit verschiedenen Programm-Einstellungen verwalten wollen.
Wählen Sie *Bisherige Programm-Einstellungen beibehalten*, falls Sie die aktuellen Einstellungen in den neuen Ordner kopieren wollen.



Wenn Sie den Wettkampf- oder den Archiv-Stammordner ändern, dann wird nichts kopiert. Das gibt Ihnen die Möglichkeit, mehrere Wettkampf- bzw. Archivlisten zu verwalten für besondere Zwecke.

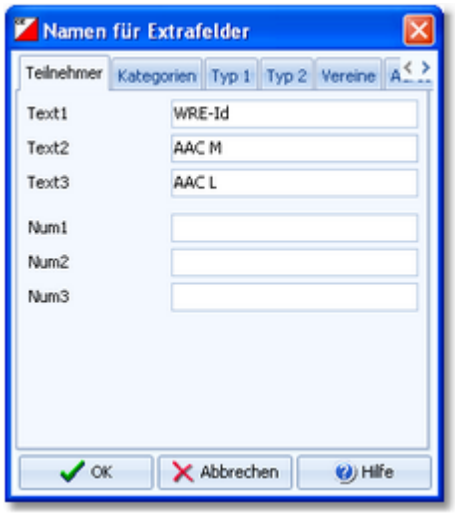
Falls Sie mit mehreren eingeschränkten Benutzerkonten arbeiten, dann studieren Sie bitte auch das Kapitel Arbeiten mit eingeschränkten Benutzerrechten.

Siehe auch

- Wettkämpfe verwalten - Anleitungen
- Archive verwalten - Anleitungen
- Arbeiten im Netzwerk - Anleitungen
- Wettkämpfe aus V.10.3 migrieren - Anleitungen
- Wettkampf auswählen
- Archiv auswählen
- Ordner-Auswahl
- Arbeiten mit eingeschränkten Benutzerrechten - Anleitungen

5.12.2 Extrafelder

Sie können Ihre eigenen Bezeichnungen für die Extrafelder definieren.



Extrafelder sind frei verfügbare Felder, die Sie für beliebige Zwecke benutzen können. Sie können hier die Bezeichnungen für diese Felder frei definieren. Die Bezeichnung wird dann überall im Programm verwendet. Dies gilt auch für Berichte. Überprüfen Sie deshalb immer sofort einen passenden Bericht, ob Ihre Bezeichnung in den vorgesehenen Platz passt.

Zusätzlich zu den Extrafeldern, können sie auch Ihre eigenen Bezeichnungen für die Kategorien-Typen definieren. Siehe dazu die Kategorien Referenz. Falls ein Kategorien-Import ins Archiv die Kategorientypen importiert hatte, dann überprüfen Sie sie hier, ob die Bezeichnungen passen.

Beachte:

Eine hier definierte Bezeichnung hat Priorität vor einer evtl. Sprachübersetzung! In einigen Spezial-Versionen (z.B. Smålandskavlen) werden einige dieser Felder fest für besondere Zwecke verwendet.

5.12.3 Sprache

Sie können die Sprache der Anwendung im laufenden Betrieb umstellen.

Falls eine in diese Sprache übersetzte Hilfedatei vorhanden ist, dann wird sie ausgewählt, ansonsten wird Ihnen angeboten, zu prüfen, ob eine verfügbar ist auf ***SportSoftware online***. Falls das nicht der Fall ist (oder Sie sie nicht heruntergeladen hatten), dann wird die englische Hilfedatei verwendet.

Beachte

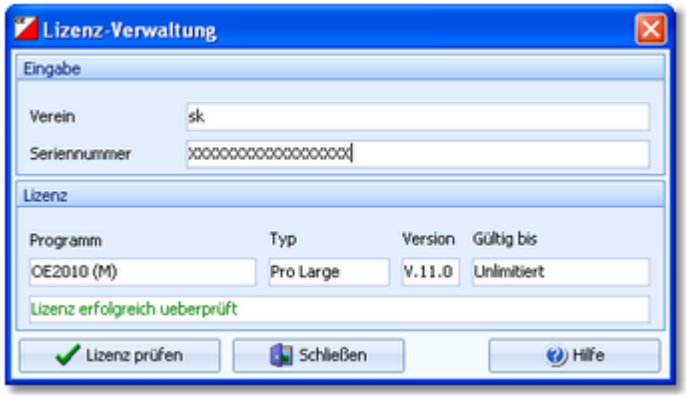
Sie können die Hilfedatei in Ihrer Sprache auch manuell von der SportSoftware V11 Download-Seite herunterladen. Kopieren Sie sie in den Installationsordner des Programms und wählen Sie hinterher Ihre Sprache noch einmal.

Sollte die Anwendung Ihre Sprache noch nicht unterstützen, so wenden Sie sich an den Autor. Er kann Ihnen seinen leistungsfähigen Multi Language Manager zur Verfügung stellen, mit dem Sie die Anwendung einfach selbst übersetzen können.

5.12.4 Lizenz

OEScore gibt es in verschiedenen Ausgaben. Weitere Details siehe OEScore kaufen.

Sie können hier Ihre Seriennummer eingeben und sie überprüfen.



Geben Sie Ihren Verein und die Seriennummer ein. Klicken Sie auf ***Lizenz prüfen***. Damit werden die Lizenzdaten angezeigt in der Box Lizenz. Falls die Seriennummer ungültig ist, bekommen Sie eine Fehlermeldung.

Wenn sie den Dialog beenden ohne eine gültige Seriennummer, dann arbeitet das Programm im Trial-Modus.

Siehe auch

OEScore kaufen

5.13 Allgemeine Dialoge

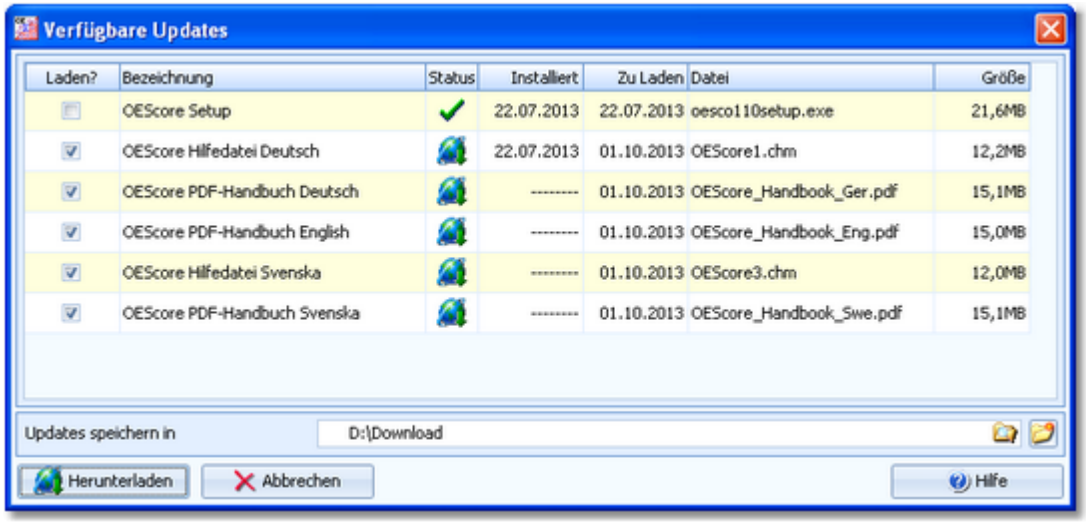
Es gibt eine Reihe allgemeine Dialoge, die von vielen Fenstern aus aufgerufen werden können. Deshalb werden sie in diesem Bereich dokumentiert.

Blättern Sie einfach durch diesen Bereich und benutzen Sie dazu die Schalter oben. Zum Nachschlagen schauen Sie in das Inhaltsverzeichnis links und suchen Sie sich das Kapitel heraus, die Sie interessiert.

5.13.1 Nach Updates suchen

Sie finden diesen Menüpunkt im Hauptmenü unter ***Hilfe***.

Zunächst versucht OEScore, sich mit ***SportSoftware online*** zu verbinden und von dort die Informationen über verfügbare Updates zu laden. Diese werden in einer Liste angezeigt.



Die auf SportSoftware online verfügbaren Dateien werden verglichen mit dem was auf dem PC lokal installiert ist.

Downloads, die offensichtlich schon lokal installiert sind, werden mit Status OK ✔ markiert. Die anderen bekommen den Status Zu Laden. Die Haken in der Spalte Laden? werden entsprechend gesetzt. Das ist aber nur die Vorauswahl von OEScore. Sie können in beliebiger Weise jeden Download manuell an- oder abkreuzen.

Klicken Sie auf den Schalter ***Herunterladen***, um die Downloads zu starten. Die Dateien werden in den Ordner gespeichert, den Sie im Feld Updates speichern in angegeben haben. **Beachte:** Dieser Ordner **darf kein Systemordner sein** wie z.B. *C:\Programme\...*! Es muss ein privater Ordner sein mit vollen Zugriffsrechten.

Nach dem Download werden die Hilfedateien und die PDF-Handbücher *in Ihren Programm-Installationsordner kopiert*. Für die *PDF-Handbücher* fügt OEScore einen Verweis ins SportSoftware Startmenü ein. **Beachte:** Für diesen Arbeitsschritt startet OEScore ein kleines Programm namens ***SKUpdater.exe***. Sie werden dann von der Benutzerkontensteuerung von Windows Vista/7/8 gefragt, einer *Erweiterung auf System-Administrator-Rechte zuzustimmen*, so dass diese Aktionen ausgeführt werden können.

Neben dieser manuellen Prüfung macht OEScore auch eine automatische Update-Prüfung, in folgenden Fällen:

1. Beim Programmstart, falls OEScore feststellt, dass seine Exe-Datei älter als 3 Monate ist. Diese Prüfung wird nur einmal im Monat durchgeführt.

2. Beim Auswählen einer anderen Sprache, falls OEScore feststellt, dass es entweder keine Hilfedatei für diese Sprache gibt oder sie wahrscheinlich veraltet ist.

Siehe auch

Sprache

5.13.2 Handhabung der Chip-System Geräte

In jedem Fenster, das mit Chip-System-Geräten arbeitet, finden Sie die ***Toolbar Chip-System*** und einen Menüpunkt Chip-System mit den gleichen Schaltern.

Der Schalter ***Lesegerät starten*** initialisiert das Gerät. Meistens schickt OEScore ein paar Initialisierungs-Kommandos an das gerät, mit denen getestet werden kann, ob das Gerät angeschlossen ist mit den richtigen Port-Einstellungen. Meist wird das Gerät auch identifiziert.

Damit wird die Gerätestatus-Anzeige in der Statuszeile mit der richtigen Farbe aktualisiert:

- Bereit
- Belegt
- Aus oder nicht bereit

Es gibt auch Geräte, die keine solchen Kommandos kennen, wie z.B. der Emit 250-Reader. In diesem Fall wird immer der Status Bereit angezeigt.

Der Schalter ***Chip-System-Einstellungen*** öffnet den Dialog für die SportIdent- bzw. Emit-Einstellungen. Dort können Sie definieren, wie das Chip-System im Wettkampf verwendet werden soll. Für weitere Informationen siehe die SportIdent Einstellungen Referenz bzw. die Emit Einstellungen Referenz.

Der Schalter ***COM-Port-Einstellungen*** öffnet den Dialog Port Einstellungen.

Siehe auch

SportIdent Einstellungen
Emit Einstellungen
Einstellungen für den seriellen Anschluss

5.13.3 Einstellungen für den seriellen Anschluss

Das Chip-System-Gerät wird an einen freien seriellen oder USB-Port angeschlossen.

Wählen Sie den richtigen COM-Port. **Beachte:** USB-Konverter, der Treiber für die SportIdent USB-Stationen, sowie der Treiber für die Emit-USB-Geräte installieren virtuelle COM Ports auf Ihrem Rechner. Sie erkennen sie an einer spezifischen Bezeichnung in der Liste der Ports.

Empfohlene Einstellungen:

SportIdent Stationen BSF6 und früher	4800bps, 8 Datenbits, keine Parity, 1 Stopbit
SportIdent Stationen BSF7 and später, auch USB	38400bps, 8 Datenbits, keine Parity, 1 Stopbit Falls das nicht funktioniert, dann versuchen Sie hier ebenfalls die 4800 bps. Die Stationen sind werksseitig nicht einheitlich initialisiert.
Emit 250 Reader, Emit MTR	9600bps, 8 Datenbits, keine Parity, 1 Stopbit

Emit RTR, Emit ETR	In Chips einlesen: 4800bps, 8 Datenbits, keine Parity, 1 Stopbit In Zeitnahme: 1200bps, 8 Datenbits, keine Parity, 1 Stopbit
Emit ECU/MTR5, ETS/ECB	115200bps, 8 Datenbits, keine Parity, 1 Stopbit
MicroGate REI2	38400bps, 8 Datenbits, keine Parity, 1 Stopbit
MicroGate RaceTimer2	2400bps, 8 Datenbits, keine Parity, 1 Stopbit
ALGE TdC8000, Timy	Man kann die Geschwindigkeit auf 2400, 4800, 9600, oder 19200 bps setzen. Dies muss mit der Geräte-Einstellung übereinstimmen. Zusätzlich 8 Datenbits, keine Parity, 1 Stopbit.
ALGE S3	2400bps, 7 Datenbits, keine Parity, 2 Stopbits
ALGE S4	2400bps, 8 Datenbits, keine Parity, 1 Stopbit

Bei den SportIdent-Geräten findet OEScore die richtige Geschwindigkeit automatisch. Ändern Sie einfach nur den COM Port, falls Sie ein anderes Gerät an einem anderen Port wählen.

Die Einstellungen zur Flusskontrolle sind hier nicht von Bedeutung und sollten IMMER auf den Standard-Werten belassen werden.

Hardware-Protokoll	Keine
Software-Protokoll	Keine
DTR-Kontrolle	Aus
Hardware-Erkennung	Nein

Bei Problemen mit der Verbindung Lesegerät - PC wenden Sie sich bitte an den Autor.

Siehe auch

- Handhabung der Chip-System Geräte
- SportIdent Einstellungen
- Emit Einstellungen

5.13.4 SportIdent Einstellungen

Im Dialog SportIdent-Einstellungen definieren Sie, wie SportIdent beim Wettkampf benutzt wird.

Beachte: In diesem Kapitel bezeichnet ***SICard6*** alle SportIdent-Chips des Typs ***SICard6 und höher oder neuer***.

Datum	Das Datum ist wichtig, falls Sie die SICard6 verwenden **und** eine Wettkampfdauer von länger als 24 Stunden abdecken wollen.
Nullzeit	Die SI-Stationen werden vor dem Wettkampf auf die Tages-Uhrzeit eingestellt. Jede SI-Station schreibt ihre Uhrzeit beim Stempeln in die SI-Karte. Damit später die Stempelzeiten (und vor allem Start- und Zielzeiten) korrekt berechnet werden, müssen Sie bei einer Startverschiebung hier die Nullzeit aktualisieren. Das sollte sinnvollerweise

vor dem Einlesen der ersten SI-Karte geschehen. Damit sind die Schnellwertungsabschnitte von Anfang an korrekt. Es ist aber auch kein Problem, das später zu machen. Die Software passt alle Zeiten automatisch an. Weitere Details siehe die Chips auswerten Referenz.

SportIdent lässt Ihnen verschiedene Möglichkeiten für die **Zeitnahme** bei Ihrem Wettkampf.

Start-Station benutzen für Startzeiten	Sie können direkt am Start eine Station platzieren, die der Teilnehmer im Startaugenblick stempelt. Falls Sie die Option markieren, wird beim Einlesen der SI-Karte die (ggf. vorher ausgeloste) Startzeit des Teilnehmers durch die gestempelte ersetzt. Die Zeitberechnung basiert dann auf der tatsächlichen Startzeit. Kleinere Wettkämpfe können auf diese Art und Weise vollständig ohne vorher ausgeloste Startzeit organisiert werden. Bei einem gemischten Wettkampf mit Direkt-Kategorien, die den Start stempeln und allen anderen Kategorien mit ausgeloster Startzeit, müssen Sie diese Option *ankreuzen* . OEScore nimmt dann den Startstempel, falls einer vorhanden ist, andernfalls die ausgeloste Startzeit. **Beachte:** In diesem Fall **dürfen ausgeloste Starter niemals die Startzeit stempeln!** Siehe die Chips einlesen Referenz für weitere Informationen.
Ziel-Station benutzen	Sie können eine Station im Ziel oder im Zielkanal aufstellen. Diese kann verschiedene Funktionen erfüllen.
Zeitnahme	Die Teilnehmer stempeln die SI-Station und erhalten damit ihre Zielzeit. Dies ist die Vorgabe und die meistbenutzte Methode bei Verwendung eines elektronischen Stempelsystems. Nur bei einigen wenigen Wettkämpfen der Welt-Elite und manchen Sprints könnte das nicht anzuwenden sein. Für sie sind andere Methoden der Zeitnahme vorgeschrieben. Weitere Informationen siehe die Zeitnahme Referenz.
Einlaufreihenfolge	Die Teilnehmer stempeln wie oben die Station. Diese befindet sich jedoch nicht direkt auf der Ziellinie, sondern weiter hinten in der Einlaufgasse. Die gestempelte Zeit wird beim Einlesen lediglich registriert und nicht als Zielzeit eingetragen. Letztere muss durch ein separates (konventionelles) Zeitnahme-System geliefert werden. Weitere Informationen siehe die Zeitnahme Referenz.

Definieren Sie die **Wettkampfdauer**. Damit ist nicht die Gesamtdauer der Veranstaltung gemeint, sondern wie lange ein Teilnehmer maximal für seinen Wettkampf brauchen wird. Entsprechend dieser Einstellung werden die Stempel-Informationen der SICard5 bzw. der SICard6 unterschiedlich interpretiert.

Der Grund dafür sind die Einschränkungen im Speicherformat des jeweiligen Chips. In der SICard5 können die Zeiten nur im 12-Stunden-Format gespeichert werden. In der SICard6 werden sie im 24-Stunden-Format gespeichert, zusammen mit einer Tagesinformation, die eine max. Wettkampfdauer von 28 Tagen erlaubt.

Weiniger als 12 Stunden	SICard5: Die Zielzeit wird beim Umlauf über 12:00 bzw. 24:00 entsprechend angepasst. Das gilt auch für die Stempelzeiten, jedoch werden sie immer so interpretiert, dass sie vor der Zielzeit sein müssen. SICard6: Die Zielzeit wird beim Umlauf über 24:00 entsprechend angepasst. Das gilt auch für die Stempelzeiten, jedoch werden sie immer so interpretiert, dass sie vor der Zielzeit sein müssen. Die Tagesinformation wird nicht ausgewertet.
12 bis 24 Stunden	SICard5: Jede einzelne Stempelzeit wird beim Umlauf über 12:00 bzw. 24:00 entsprechend angepasst, mit einer Toleranz von 30 Minuten (für fehlerhafte Stationen). Die Zielzeit wird als die letzte Stempelzeit behandelt. SICard6: Die Zielzeit wird beim Umlauf über 24:00 entsprechend angepasst. Das gilt auch für die Stempelzeiten, jedoch werden sie immer so interpretiert, dass sie vor der Zielzeit sein müssen. Die Tagesinformation wird nicht ausgewertet.
Mehr als 24 Stunden	SICard5: Jede einzelne Stempelzeit wird beim Umlauf über 12:00 bzw. 24:00 entsprechend angepasst, mit einer Toleranz von 30 Minuten (für fehlerhafte Stationen). Die Zielzeit wird als die letzte Stempelzeit behandelt. SICard6: Die Tagesinformation wird ausgewertet für alle Stempelzeiten und die Zielzeit.

Beachte: In der Datenbank werden die Stempelzeiten immer im Originalzustand gespeichert. Somit können Sie

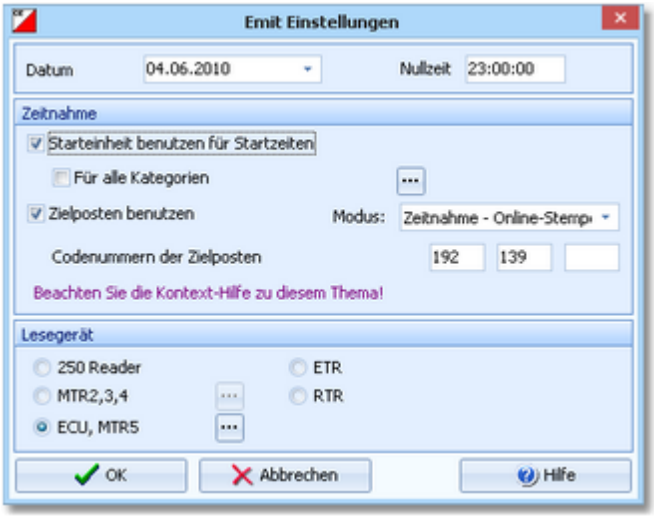
jederzeit die Wettkampfdauer verändern, und die SportSoftware wird die Zeiten immer korrekt interpretieren nach obiger Beschreibung.

Siehe auch

- Handhabung der Chip-System Geräte
- Einstellungen für den seriellen Anschluss
- Emit Einstellungen
- Chips einlesen
- Chips auswerten
- Zeitnahme

5.13.5 Emit Einstellungen

Im Dialog Emit-Einstellungen definieren Sie, wie Emit beim Wettkampf benutzt wird.



Datum	Das Datum spielt keine Rolle beim Emit-System.
Nullzeit	Weil die Emit-ECard keine Uhrzeiten speichert, hängt die korrekte Berechnung der Stempelzeiten ab von der Uhrzeit des einlesenden PCs und der Nullzeit. Falls Sie ausgeloste Startzeiten haben, dann ist das die Voraussetzung, um überhaupt korrekte Ergebnisse zu erhalten. Damit später die Stempelzeiten (und vor allem Start- und Zielzeiten) korrekt berechnet werden, müssen Sie bei einer Startverschiebung hier die Nullzeit aktualisieren. Das sollte sinnvollerweise vor dem Einlesen des ersten Chips geschehen. Damit sind die Schnellwertungsabschnitte von Anfang an korrekt. Es ist aber auch kein Problem, das später zu machen. Die Software passt alle Zeiten automatisch an. Weitere Details siehe die Chips auswerten Referenz.

Emit lässt Ihnen verschiedene Möglichkeiten für die **Zeitnahme** bei Ihrem Wettkampf.

Start-Station benutzen für Startzeiten	Die Zeitnahme beginnt in dem Augenblick, in dem der Teilnehmer seinen Chip aus der Starteinheit nimmt. Falls Sie die Option markieren, wird beim Einlesen des Chips die (ggf. vorher ausgeloste) Startzeit des Teilnehmers durch die gestempelte ersetzt. Die Zeitberechnung basiert dann auf der tatsächlichen Startzeit. Kleinere Wettkämpfe können auf diese Art und Weise vollständig ohne vorher ausgeloste Startzeit organisiert werden. Weitere Details siehe die Chips auswerten Referenz.
Für alle Kategorien	Entfernen Sie den Haken, falls ein Teil der Kategorien mit ausgelosten Startzeiten läuft und die anderen die Startzeit stempeln. In diesem Fall müssen Sie angeben, welche Kategorien den Startstempel benutzen. Siehe den Absatz unten über Kategorien für den Startstempel auswählen.
Ziel-Station benutzen	Sie können einen oder mehrere Posten im Ziel oder im Zielkanal aufstellen. Diese

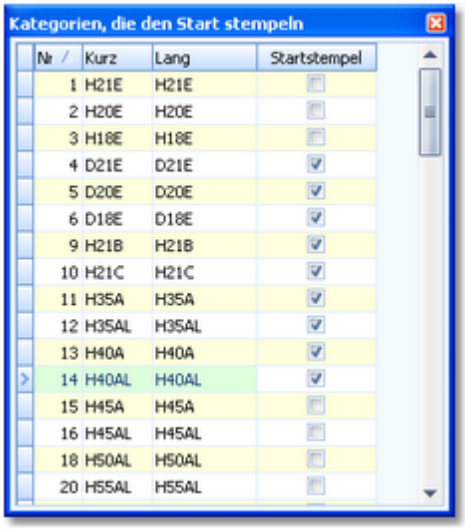
	können verschiedene Funktionen erfüllen.
Zeitnahme - Stempel vom Chip	Die Teilnehmer stempeln den Posten auf der Ziellinie und erhalten damit ihre Zielzeit. Dies ist die Vorgabe und die meistbenutzte Methode bei Verwendung eines elektronischen Stempelsystems. Da aber jede Emit ECard ihre eigene Uhr eingebaut hat, hat sich für Meisterschaften die Methode mit dem Online-Stempel eingebürgert, siehe unten. Nur bei einigen wenigen Wettkämpfen der Welt-Elite und manchen Sprints könnte das nicht anzuwenden sein. Für sie sind andere Methoden der Zeitnahme vorgeschrieben. Weitere Informationen siehe die Zeitnahme Referenz.
Einlaufreihenfolge	Die Teilnehmer stempeln wie oben den Posten. Dieser befindet sich jedoch nicht direkt auf der Ziellinie, sondern weiter hinten in der Einlaufgasse. Die gestempelte Zeit wird beim Einlesen lediglich registriert und nicht als Zielzeit eingetragen. Letztere muss durch ein separates (konventionelles) Zeitnahme-System geliefert werden. Weitere Informationen siehe die Zeitnahme Referenz.
Zeitnahme - Online-Stempel	Als Zielposten wird ein Online-Posten verwendet, der an ein Zeitnahme-Fenster angeschlossen ist. Wenn der PC den Stempel registriert, dann wird die offizielle Zielzeit von der PC-Uhr genommen.
Codenummern der Zielposten	Sie können bis zu drei Codenummern für Zielposten angeben. Natürlich wird empfohlen, die gleiche Codenummer an allen Zielposten zu haben.

Wählen Sie unten das verwendete **Lesegerät**. Es werden alle von Emit für diesen Zweck vorgesehenen Geräte unterstützt: 250 Reader, MTR, ETR und RTR für die ECard, sowie ECU und MTR5 für die berührungslosen EmiTag-Chips. Da Emit für jeden Typ die Schnittstellen-Parameter eindeutig festgelegt hat, werden sie automatisch angepasst. Der richtige serielle Port muss jedoch bei Bedarf manuell eingestellt werden. Weitere Informationen siehe die Einstellungen für den seriellen Anschluss Referenz.

Für die Verwendung des MTR bietet OEScore einige Funktionen, um dieses Gerät zu warten. Siehe den Abschnitt unten über Das MTR einstellen.

Kategorien für den Startstempel auswählen

Falls Sie den Startstempel nicht für alle Kategorien verwenden, klicken Sie auf den Schalter ..., der eine Liste aller Kategorien anzeigt.

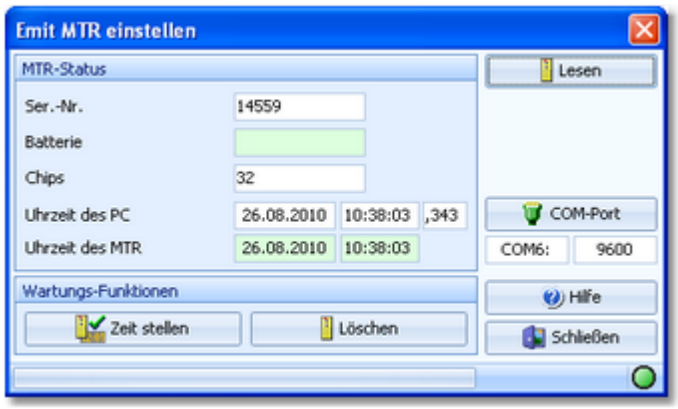


Kreuzen Sie den Startstempel an für alle Kategorien, die ihn verwenden,

Das MTR einstellen

Mit MTR sind hier MTR2,3,4 gemeint, die für die ECard bestimmt sind. MTR5 ist ein Gerät mit einem anderen Protokoll und anderem Dialog, siehe den nächsten Abschnitt.

Mit dem Schalter *MTR: Uhr stellen...* können Sie einen Dialog aufrufen, in dem Sie das MTR auf die PC-Uhrzeit stellen und seinen Backup-Speicher löschen können.



Der Status des MTR wird automatisch angezeigt. Falls das Lesen nicht automatisch funktionierte, dann beheben Sie den Fehler (MTR eingeschaltet? etc.) und wiederholen Sie das mit dem Schalter ***Lesen***. Verwenden Sie die Wartungs-Funktionen, um das MTR für den Wettkampf vorzubereiten.

COM-Port Ruft den Dialog Einstellungen für den seriellen Anschluss auf. Wählen Sie den richtigen Port. Die Geschwindigkeit in Bps sollte automatisch gestellt werden.

Löschen Löscht den Backup-Speicher.

Zeit stellen Die Uhrzeit des MTR wird gegen die PC-Uhr geprüft, wenn seine Eigenschaften gelesen werden. Das Ergebnis wird grün oder rot angezeigt. Falls nötig, können Sie die MTR-Uhrzeit stellen.

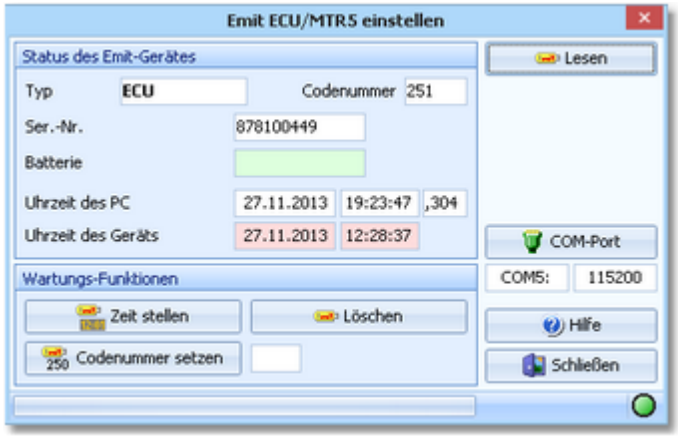
Uhrzeit des PC	26.08.2010	10:33:25	,312
Uhrzeit des MTR	26.08.2010	10:33:25	

Beachte: Das MTR muss immer die offizielle Wettkampfzeit haben! Man kann sie auch manuell am Gerät einstellen. Komfortabler ist es jedoch, zuerst den PC und dann hier das MTR zu stellen.

Das ECU/MTR5 einstellen

ECU und MTR5 sind die Lesegeräte für die berührungslosen EmiTag-Chips.

Mit dem Schalter *EmiTag: Uhr stellen...* können Sie einen Dialog aufrufen, in dem Sie das ECU/MTR5 auf die PC-Uhrzeit stellen, die Codenummer setzen und seinen Backup-Speicher löschen können.



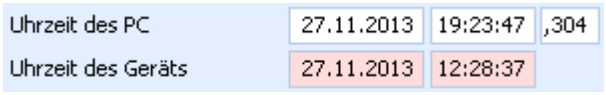
Der Status des ECU/MTR5 wird automatisch angezeigt. Falls das Lesen nicht automatisch funktionierte, dann beheben Sie den Fehler (MTR5 eingeschaltet?, ECU eingesteckt, etc.) und wiederholen Sie das mit dem Schalter ***Lesen***. Verwenden Sie die Wartungs-Funktionen, um das ECU/MTR5 für den Wettkampf vorzubereiten.

COM-Port Ruft den Dialog Einstellungen für den seriellen Anschluss auf. Wählen Sie den richtigen Port. Die Geschwindigkeit in Bps sollte automatisch gestellt werden.

Löschen Löscht den Backup-Speicher.

Zeit stellen Die Uhrzeit des ECU/MTR5 wird gegen die PC-Uhr geprüft, wenn seine Eigenschaften gelesen werden. Das Ergebnis wird grün oder rot angezeigt. Falls nötig, können Sie die

ECU/MTR5-Uhrzeit stellen.



Beachte: Wenn das ECU am PC angesteckt wird, dann wird seine Uhr jedesmal mit 12:00 Uhr gestartet. Deshalb wird für das Einlesen der EmiTag-Chips im Ziel immer die PC-Uhrzeit genommen. Das Gleiche gilt für das MTR5. Siehe auch die Referenz Chips einlesen.

Codenummer setzen

Für ECU/MTR5 hat die Codenummer eine spezielle Bedeutung. Sie definiert, wie der Prozess des Einlesens abläuft. Für die Verwendung mit OEScore muss die Codenummer 250-253 sein. Emit definiert auch Nummern von 240-243, jedoch können diese nicht mit OEScore verwendet werden. Im Fenster Chips einlesen überprüft OEScore die Nummer und setzt sie automatisch auf einen sinnvollen Wert.

Siehe auch

- Handhabung der Chip-System Geräte
- Einstellungen für den seriellen Anschluss
- SportIdent Einstellungen
- Chips einlesen
- Chips auswerten
- Zeitnahme

Stichwortverzeichnis

- A -

Adressen 113, 122, 125, 129, 220
Alge 182, 191
Alternative Kategorien 113, 128
Anleitungen 19, 41
Anzeigetafel 50
Arbeitsfenster 21, 74, 76, 77, 78, 79
Archiv 30, 43, 113, 122, 123, 125, 128, 131, 173, 193, 219, 220, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 233, 234, 235
Archiv aktualisieren 235
Archiv auswählen 43, 219, 226
Archiv bearbeiten 43, 219
Archiv löschen 43, 219, 228
Archiv-Bezeichnung 220, 227
Archive Manager 5, 69
Archive verwalten 43, 219
Archiv-Ordner 226, 227, 241
Auswahllisten 78
Auswahltabelle 77

- B -

Backupspeicher 48, 193, 197, 200, 202, 203, 204
Bahnen 34, 136, 138, 140, 142, 144
Beispiel-Archive 19
Beispiel-Wettkämpfe 19
Benutzeroberfläche 20, 21, 23, 25, 72, 74, 76, 77, 78, 79, 80, 85, 88, 91, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 103
Benutzerrechte 55, 57
Bericht drucken 95
Bericht publizieren 98
Berichte 23, 80, 85, 88, 91, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 217
Berichte-Sortierung 23, 77, 80
Berichts-Grafik Designer 88
Berichtslayout-Editor 85

- C -

CheckPC 5, 57, 69
Chips auswerten 39, 48, 169, 175, 177, 201
Chips einlesen 165, 173, 195
Chips lesen 39
Chip-System 47, 48, 106, 107, 165, 169, 173, 175, 182, 187, 188, 189, 190, 191, 193, 195, 197, 200, 202, 203, 204, 209, 246, 247, 249
Condes 34, 144
CSV Import 130, 131, 133, 144, 213, 215, 216, 231, 233, 234

- D -

Datei-Auswahl 79
Dateien hochladen 100
Datenbank-Sortierordnung 109, 230
Daten-Organisation in V11 27, 42, 43, 55, 57, 104, 212, 219, 241
Datensicherheit 53
Datentabelle 76
Demo-Wettkämpfe 19
Dialoge 25, 77, 78, 79, 103, 245
Direkt-Meldungen 113, 122

- E -

Einführung 1, 2, 3, 5, 8, 17, 18, 69
Einstellungen 241, 243, 244
Elite-Meldungen verteilen 133
EMails 101, 113
Emit 47, 165, 169, 173, 182, 189, 193, 195, 202, 203, 204, 209, 246, 249
Ergebnisse 39, 50, 169, 177, 178, 201, 206, 209, 210
Ersatzposten 175
Etiketten 96, 97, 217
Etiketten drucken 96
Etiketten-Layout Editor 91
Etiketten-Layouts aus V10 91
Export 45, 96, 97, 98, 99
Extrafelder 243

- G -

Grenzen des Programms 3
Gruppieren 76, 113, 220

- H -

Hauptfenster 20, 72

- I -

Import 34, 43, 45, 130, 131, 133, 144, 213, 215, 216, 219, 231, 233, 234
Internet 100, 101
IOF-Symbole 34, 136, 138, 140, 142

- J -

Jagdstart 106, 107

- K -

Kategorien 30, 43, 113, 122, 123, 128, 130, 131, 213, 216, 219, 220, 231, 233, 235, 243
Kategorien in den Wettkampf kopieren 123, 235
Kategorien zusammenlegen 113
Kategorientypen 123, 233, 243
Kaufen 18, 244

- L -

Layout Manager 5, 69
Lizenzen 18, 244
Logdateien 48, 165, 173, 195

- M -

Mannschaften 46, 113, 153, 158, 169
Meldungen 30, 46, 112, 113, 122, 129, 130, 131, 133
MicroGate 182, 190

- N -

Negative Startzeiten 113, 163, 169
Netzwerk 5, 53, 55, 57, 59, 69, 105, 226
Netzwerk-Performance 59
Neue Datei erzeugen 79
Neuen Ordner erzeugen 78
Neuen Wettkampf anlegen 28, 42, 104, 107
Neues Archiv anlegen 43, 219, 227
Nicht gestartete - Schnelleingabe 181
Nicht gestartete Teilnehmer 39, 197, 200
Notfall-Modus 165, 173, 195
Nullzeit 106, 107

- O -

OCAD 34, 144
Online-Aufzeichnung 50
Online-Shop 18, 244
Ordner-Auswahl 78

- P -

PC-Uhr 182, 187
PDF 96, 97
Posten 34, 136, 138, 140
Postenbeschreibungen 34, 136, 140, 142
Programm-Einstellungen - Ordner 241
Punkte 138, 140, 144
Punktewertung 34, 138, 140, 142, 206

- R -

Referenz 68
Regeln 34, 140, 142
Registrierung im Ziel 173
Release notes 8
Reparieren 42, 43, 104, 109, 219, 230

- S -

Serieller Anschluss 246, 247, 249
Seriennummer 18, 244
Sicherung 42, 43, 53, 104, 107, 219, 229
Siegerehrung 178
Speaker Übersicht 211
Speaker Unterstützung 50
SportIdent 47, 165, 169, 173, 182, 188, 193, 195, 197, 200, 202, 203, 204, 209, 246, 247
SportSoftware Ausgaben 18, 244
SportSoftware Lizenzen 18, 244
SportSoftware Online-Shop 18, 244
SportSoftware Support 17
SportSoftware Web site 17
Sprache 243, 245
Startgelder 30, 113, 122, 129, 220
Startliste erstellen 37, 147, 149, 152, 153, 158, 177
Startliste Übersicht 146
Startlisten-Berichte 37, 163
Startlisten-Organisation 37, 147, 149, 153, 158
Startnummern 37, 153, 158
Start-Unterbrechung 48, 177
Startzeiten 37, 147, 149, 153, 158, 177
Support 17

- T -

Tagesmeldungen 30, 113, 122

- U -

Über OEScore 3
Updates 245
Updates suchen 245
Upgrade von V.10.x 5, 27, 69, 212, 241

- V -

V.10.x 5, 27, 69, 212
Vereine 30, 43, 113, 122, 125, 131, 213, 215, 216, 219, 220, 231, 234, 235
Vereine in den Wettkampf kopieren 235
Voraussetzungen für OEScore 3

- W -

Web 100, 101
Web-Services 45
Wertung 169, 201, 206, 210
Wettkampf 28, 42, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 130, 213, 215, 216, 235
Wettkampf auswählen 28, 42, 104, 105
Wettkampf kopieren 42, 104, 110
Wettkampf löschen 42, 104, 107
Wettkampfbezeichnung 106, 107
Wettkämpfe verwalten 42, 104
Wettkampf-Einstellungen 28, 104, 106, 107
Wettkampf-Ordner 106, 107, 241
Wettkampftag Übersicht 165
Wiederherstellen 42, 43, 53, 104, 108, 219, 229

- X -

XML Import 130, 131, 133, 144, 213, 215, 231, 233, 234

- Z -

Zeiten - Manuelle Eingabe 51, 181
Zeitlimit 34
Zeitnahme 51, 181, 182, 187, 188, 189, 190, 191, 192
Zeitnahme Übersicht 180
Ziel 5, 39, 69, 201, 206, 210
Zuordnung Kategorie - Bahn 34, 142, 144

Stephan Krämer

Stephan Krämer ist der Eigentümer, Programmierer und Distributor der SportSoftware.
Als Software-Ingenieur von Beruf und als passionierter Orientierungsläufer, beschäftigt er sich mit der Entwicklung von Software für die Organisation von OLs seit den späten 70ern, als er studierte. Als einer von Deutschlands Top-OL-Organisatoren implementierte er (und tut das weiterhin) sein ganzes Know-How in die SportSoftware.
1986 gewann er den ersten Preis des IOF Software-Contest mit einer frühen DOS-Version der Mehrtage-OL-Software. Anfang der 90er machte er sich selbständig, was ihm ermöglichte, entscheidend zur Entwicklung des elektronischen Stempelsystems SportIdent beizutragen. Für die SportSoftware hieß das, dass viele sehr erfahrene OL-Organisatoren auf der ganzen Welt ihr Know-How beisteuerten.
Heute unterstützt die SportSoftware auch das Stempelsystem Emit und sie ist die weltweit führende und meistbenutzte Wettkampf-Software nicht nur im Orientierungslauf.

Stephan Krämer (rechts) beim Fachsimpeln mit dem früheren Abfahrts-Weltmeister Peter Müller (SUI), nach seinem besten Lauf bei der WMOC 2010