

data:board Schnellanleitung

Inhalt

Installation.....	2
Systemerfordernisse.....	2
Startbildschirm	2
Uhrensteuerung / Scoreboard	3
Teamnamen und -farbe.....	3
Spielstand	3
Uhrensteuerung Spielzeit.....	3
Uhrensteuerung Strafen.....	4
Unterbrechungen, Pausen, Spielabschnitte	4
Werbung.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Ranglisten.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Anzeige	5

Installation

Das Programm kann einfach per „Kopieren & Einfügen“ Technik in einen beliebigen Folder kopiert und von dort gestartet werden. Dazu ist die Datei databoardv7.exe zu starten.

Systemerfordernisse

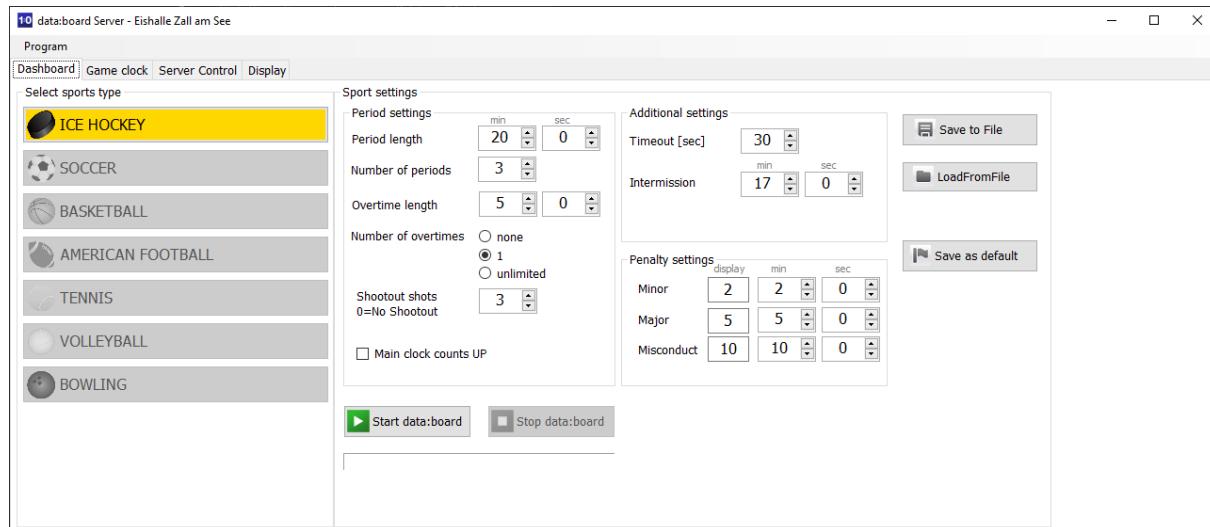
Windows 10 oder neuer

Je nach ausgeliefertem Template müssen die jeweiligen Zeichensätze installiert sein

Ein zweiter Bildschirm, um die Eingabe unabhängig von der Ausgabe anzeigen zu können

Es wird empfohlen, die Systemsounds des jeweiligen Benutzeraccounts auszuschalten

Startbildschirm



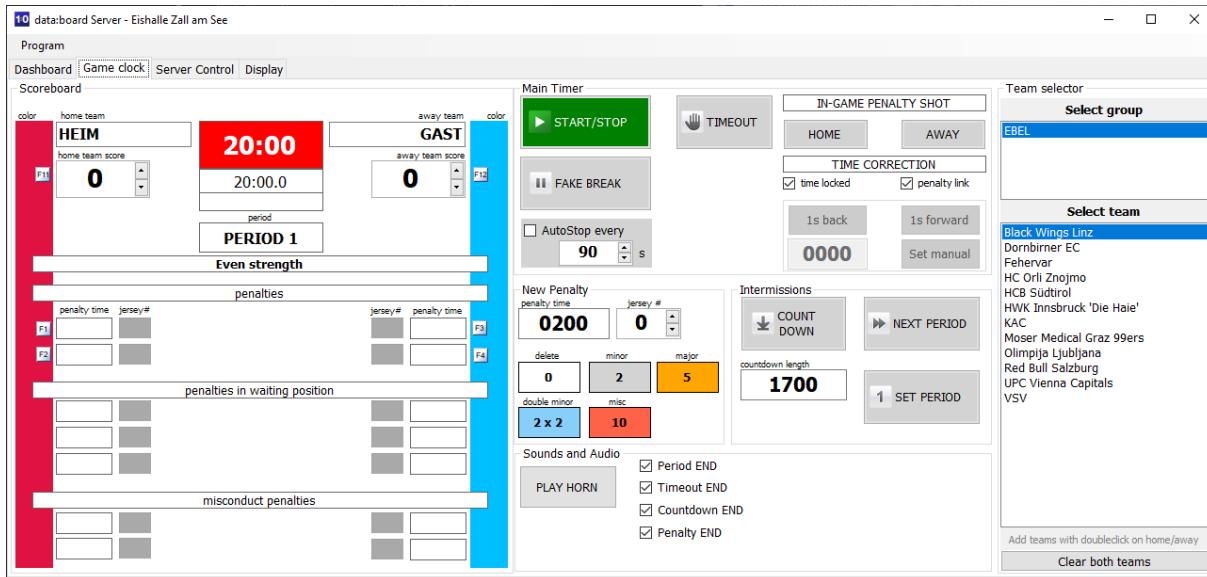
Am Startbildschirm können Sie alle erforderlichen Einstellungen vornehmen, um das von Ihnen gewünschte Regelwerk bzgl. Uhrentimings einzustellen.

Sie können die jeweiligen Einstellungen laden und speichern. Nutzen Sie den „Als Standards speichern“ Button, um die aktuelle Einstellung beim nächsten Programmstart gleich vorausgewählt zu haben.

In der Sidebar rechts können Sie das Scoreboard mit „Starte data:board Spieluhr“ starten.

Dabei dient der aktuelle Computer als Server und das Uhrensignal kann via TCP/IP auch von anderen netzwerkfähigen Geräten empfangen werden.

Uhrensteuerung / Scoreboard



Teamnamen und -farbe

Sie können Teamnamen bearbeiten, diese werden direkt angezeigt.

Mit Doppelklick auf die Farbbox können Sie die Team Farbe einstellen. Dies dient nur zur leichteren Bedienung, um z.B. die Farben an die jeweiligen Trikotfarben anzupassen.

Spielstand

Sie können den Spielstand eingeben und/oder mit den Pfeiltasten ändern.

Doppelklick auf den Spielstand = Erhöhung +1

Dies gilt auch für das Shootout, dies wird jedoch nur angezeigt, wenn als Spielabschnitt das Shootout ausgewählt ist.

Ist gerade eine Powerplay-Situation aktiv, erscheint nach dem Doppelklick ein Erinnerungsfeld, dass eine Strafe zu löschen ist. Sie können dieses Feld mit einem Klick entfernen.

Uhrensteuerung Spielzeit

Nutzen Sie dazu die Buttons im Feld „Spieluhr“

Start/Stop steuert die Spieluhr. Sie können dies auch mit der STRG Taste auslösen.

Allfällige Strafzeiten laufen automatisch mit.

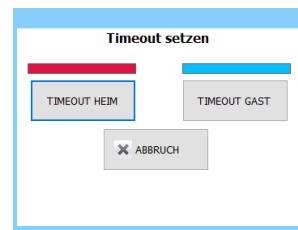
Am Ende des Spielabschnitts wird die Spieluhr automatisch gestoppt und ev. ein Sirenenton ausgelöst.

Um die Uhrzeit zu ändern korrigieren:

- Die Uhr muss gestoppt sein
- De-Markieren Sie die Checkbox „Gesperrt“, dies dient als Schutz vor unabsichtlicher Änderung
- Ändern Sie die zeit mit den „1s vor“ bzw. „1s zurück“ Buttons oder geben sie die gewünschte Zeit im MMSS Format ein (Beispiel: „1734“ => 17:34) und drücken Sie „Setzen“
- Ist die Box „Mit Strafen“ angehakt, werden Strafen mit den 1s vor/zurück Buttons mit geändert

Klicken Sie auf Timeout um ein 30s Timeout zu starten. Ein erneutet Klick stoppt ein Timeout.

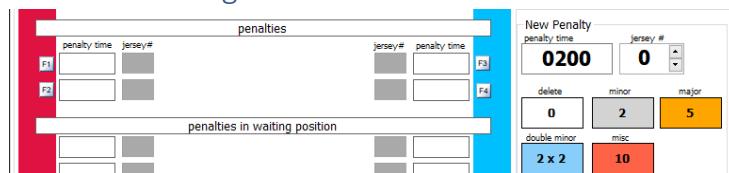
Pro Team kann nur ein Timeout pro Spiel gesetzt werden. Dies können Sie im Timeout-Popup Fenster auch wieder rückgängig machen.



„Fake Break“ erlaubt einfache Strafeneingaben bei Bruttospielzeit. Hier läuft die Haupt-Spieluhr weiter, allfällige neue Strafen sind aber so lange gestoppt, bis die „Fake Break“ erneut ausgelöst (= Fake Start) wird.

„AutoStop“ hält die Spieluhr automatisch alle X Sekunden an und löst die Sirene aus. Dies dient z.B. für Nachwuchsspiele zur einfachen Bedienung.

Uhrensteuerung Strafen



Die Strafeingabe erfolgt nach folgenden Prinzip:

- Geben Sie die gewünschte Strafzeit im MMSS Format im Feld „Dauer“ ein. Sie können dafür auch die Schnelleingabe-Buttons drücken. Ein Trikotnummer ist optional, ist „0“ als Nummer ausgewählt, wird keine Nummer angezeigt.
- Setzen Sie die Strafzeit links mit einem Doppelklick auf das entsprechende Strafen Feld. Die Strafe startet und stoppt nun automatisch mit der Hauptspieluhr.

Weitere Tipps zu Strafen:

- Läuft eine Strafe ab, verschwindet diese automatisch. Nachfolgende Strafen rücken ggf. automatisch nach.
- Um eine Strafe zu löschen, geben Sie die Zeit „0000“ mit Doppelklick in das entsprechende Feld.
- Sie können nur die Trikotnummer einer Strafe ändern, indem Sie nur auf das Feld Trikotnummer (links) doppelklicken. Ein Doppelklick auf das Zeit Feld ändert immer Zeit und Trikotnummer.
- Disziplinarstrafen dauern 10 Minuten. Hat eine Kleine Strafe dieselbe Trikotnummer wie eine Disziplinarstrafe, beginnt diese Disziplinarstrafe erst zu laufen, wenn die kleine Strafe abgelaufen ist.
- Sie können statt dem Doppelklick für kleine Strafen auch die Tasten F1 bis F4 verwenden.

Unterbrechungen, Pausen, Spielabschnitte

Mit der Taste Countdown starten Sie einen Countdown (Uhr zählt abwärts) vom Wert „Countdown-Länge“ (MMSS)

Mit „nächster Abschnitt“ wechseln Sie in den nächsten Abschnitt, mit „Abschnitt setzen“ können sie diesen direkt wählen.

Anzeige

Nutzen Sie die Felder um die Ausgabe von Scoreboard in Ihrer Multiscreen-Umgebung anzupassen.

Dies ist üblicher weise nur einmal nötig und bleibt dann konstant.

