



# Anwenderdokumentation

## Judolist 5 - Anzeige

Bedienungsanleitung für eigenständiges  
Programm zur Darstellung einer Kampfrichtertafel

<b>Autor:</b>	<b>Uwe Schlaus</b>
<b>Version:</b>	<b>4.00</b>
<b>Letzte Bearbeitung:</b>	<b>29. Dezember 2018</b>
<b>Durch:</b>	<b>Uwe Schlaus</b>



## Vorwort

In der Version des Programms Judolist 5, der fünften Generation einer Software, die ich für das Erstellen von Wettkampflisten entwickelt habe, ist auch die Funktion einer Anzeigetafel integriert. An dieser Stelle hat die Anzeigetafel eine direkte Verbindung zu einer Datenbank und ist damit auch in der Lage, Daten aus der Wettkampfliste zu lesen, bzw. diese auch zu führen.

Diese Funktion der Wettkampftafel wurde zusätzlich in einem eigenständigen Programm, „Judolist 5 – Anzeige“, realisiert. Diese Software kommt ohne aufwendige Installation und auch ohne Datenbank aus.

Die hier beschriebene Software kam bereits bei Wettkämpfen zum Einsatz. Einige Vorschläge zur Verbesserung des Bedienkomforts und zur Erweiterung der Funktionalität sind bereits umgesetzt. Sicherlich gibt es weitere Ideen oder Kritikpunkte. Für konstruktive Anregungen bin ich immer dankbar. Nur so kann die Software stetig verbessert werden.

Bevor die Software während eines Wettkampfs eingesetzt wird, empfehle ich dringend, sich mit der Bedienung eingehend vertraut zu machen. Des Weiteren sollte immer bedacht werden, dass die Technik nicht immer so funktioniert wie man es erwartet. Es sollte immer einen „Plan B“ geben, der die reibungslose Fortführung des Wettkampfs ohne jede Technik ermöglicht.

„Fair geht vor“ – mit diesen Worten startete der Deutsche Sportbund vor einigen Jahren eine Kampagne. Dieser Leitspruch sollte unter Sportlern eine Selbstverständlichkeit sein, und auch für die Nutzung dieses Programms gelten. Im Hinblick auf die zu erwartende geringe Anzahl an verkauften Versionen ist der Verkaufspreis immer noch, im Sinne des Sports, niedrig angesetzt. Daneben ermöglicht die Testversion, das Programm ohne Zeitdruck auszuprobieren. So erwarte ich auch von Sportlern kein unerlaubtes Kopieren und Weitergeben des Programms.

Ich wünsche allen Benutzern viel Spaß und wenig Stress bei der Nutzung.

gez. Uwe Schlaus



## Zeichenerklärung

### **Wichtiger Hinweis**



Informationen zur Handhabung und Bedienung des Programms. Dieses Symbol taucht vor allem dann auf, wenn Einstellungen oder Funktionen des Programms sich nicht selbst erklären.

### **Hinweis zur Konfiguration**



Hier handelt es sich um einen Vermerk zu Einstellungen, die außerhalb der beschriebenen Software zu erledigen sind.

### **Problemlösungen**



Bei komplexen Vorgängen ist nicht immer eine einwandfreie Funktion gewährleistet. Oft sind in diesem Fall falsche Parameter in der Software oder eine fehlerhafte Konfiguration des Systems die Ursache. Auf der anderen Seite ist eine Software trotz sorgfältiger Entwicklung und umfangreichen Tests nie als vollkommen fehlerfrei zu betrachten. Dieses Symbol deutet auf Hinweise für deren Erkennung und Beseitigung an, bzw. zeigt evtl. andere Lösungsansätze.

### **Systemkenntnisse erforderlich**



In der Regel lassen sich alle Aufgaben der Software ohne spezielle Kenntnisse des Betriebssystems erledigen. Hier und da lassen sich bestimmte Funktionen und Einstellungen der Software ändern, die (ein wenig) Fachkenntnis voraussetzen.



## Historie

Version	Datum	Autor	Modifikation(en)
1.0	11. Nov. 2010	Uwe Schlaus	Dokument erstellt
1.03	20. Feb. 2011	Uwe Schlaus	Ergänzungen zum Addiersystem (3.3 und 3.4)
1.05	21. Apr. 2012	Uwe Schlaus	Ergänzungen: Individuelle Steuerung, Ausblenden Waza-Ari (3.3)
1.06	29. Dez. 2012	Uwe Schlaus	Bestrafungen werden nicht mehr automatisch in Wertungen umgewandelt (IJF-Regeln ab 1.1.2013) Parameter für ... (3.3) .. „blau“ und „weiß“ tauschen .. Wiederholung Golden Score .. autom. Starten Control-Panel Anzeige „Pause“ nicht modal (4)
2.00	8. März 2014	Uwe Schlaus	Kreuze für Verletzungen ergänzt Golden-Score-Zeit läuft vorwärts
3.00	4. Feb. 2017	Uwe Schlaus	Neugestaltung der Anzeigetafel Anpassungen wg. Regeländerungen; optionale Farben
4.00	29. Dez. 2018	Uwe Schlaus	Golden Score kann zeitlich begrenzt werden (3.3)



## Inhaltsverzeichnis

1.	Allgemein .....	6
1.1	Sinn und Zweck des Programms .....	6
1.2	Lizenzbedingungen.....	6
1.3	Systemvoraussetzungen .....	7
1.4	Gewährleistung.....	8
1.5	Entwicklung .....	8
2.	Installation.....	10
2.1	Kopieren der benötigten Dateien .....	10
2.2	Registrierung .....	11
3.	Bedienung über Tastatur .....	14
3.1	Programm aktiv ?.....	14
3.2	Kampf starten .....	15
3.3	Anzeigeparameter aus INI-Datei.....	17
3.4	Anpassung für Wettkampfregeln.....	20
3.5	Farben und Größenanpassung.....	22
3.6	Addiersystem .....	25
4.	Bedienung über Control-Panel.....	29
4.1	Kampflisten .....	31
4.2	Mannschaftswettkampf einfach gemacht.....	34
5.	Anhang .....	36
5.1	Meldung offener Punkte.....	36



## 1. Allgemein

### 1.1 Sinn und Zweck des Programms

Das Programm „Judolist 5 - Anzeige“ bietet die Funktionen einer Wettkampftafel. Neben der Anzeige von Wertungen und Zeit erscheinen auch Namen und Verein der Kämpfer auf der Anzeige, wenn diese vor dem Kampf (manuell) eingegeben werden.

Das Programm kommt ohne Datenbankfunktionalität aus. Aus diesem Grund ist auch die Installation recht einfach. Für die anstehenden Kämpfe kann eine kleine Liste erstellt werden, die auch als Textdatei gespeichert, bzw. wieder geladen werden kann. Für die Nutzung des Programms während eines Mannschaftskampfes werden auch die Zwischenstände weggeschrieben und angezeigt.

### 1.2 Lizenzbedingungen



Für den Betrieb von „Judolist 5 – Anzeige“ ist eine Lizenzierung erforderlich. Diese Lizenzierung erfolgt für eine Person, einen Verein oder einen Verband. Die Verwendung des Programms zur Unterstützung eines Wettkampfs ist ausschließlich dem Lizenznehmer erlaubt. Der Lizenznehmer muss ausdrücklich in der Ausschreibung des Wettkampfs als Ausrichter oder Veranstalter benannt sein. Für die Verwendung von Judolist 5 – Anzeige bei Ligakämpfen muss der gastgebende Verein im Besitz einer Lizenz sein.

Die Anzahl der Installationen ist nicht durch die Lizenz beschränkt. Mit einer Lizenz darf die Software durchaus auf mehrere Rechner installiert werden. Für den Einsatz an zwei Veranstaltungsorten am gleichen Tag sind allerdings auch zwei Lizenzen erforderlich.

Für jede Lizenz erhält der Lizenznehmer eine Seriennummer. Diese ist geheim zu halten und vor Zugriff von Dritten zu schützen.

Der Lizenznehmer verpflichtet sich, die Software nur für eigene Zwecke zu nutzen und sie Dritten weder unentgeltlich, noch gegen Entgelt, zur Verfügung zu stellen.



Für dem Lizenznehmer entstandene Schäden wird nur gehaftet, wenn ursächliche Mängel vorsätzlich oder grob fahrlässig verursacht worden sind. Insbesondere für Störungen im Ablauf der Veranstaltungen kann der Hersteller keinesfalls in Haftung genommen werden.

Fehler und Mängel an der Software Judolist 5 - Anzeige werden schriftlich an den Hersteller gemeldet. Mit einer der nächsten Versionen der Software, die auf der Homepage des Herstellers zur Verfügung gestellt werden, wird der Hersteller versuchen, den gemeldeten Fehler zu beseitigen oder einen entsprechenden „Work-around“ anzubieten. Ein Anspruch auf eine unmittelbare Fehlerkorrektur besteht nicht.

Dem Verlust von Daten hat der Lizenznehmer durch entsprechende Sicherheitsmaßnahmen selbst vorzubeugen. Die ordnungsgemäße Durchführbarkeit des Wettkampfs, auch im Falle eines schwerwiegenden Problems mit der Software, ist seitens Veranstalter und Ausrichter sicher zu stellen.

Eine Übertragung der Lizenz ist nicht möglich.

### 1.3 Systemvoraussetzungen



Die Software ist hinreichend auf den Betriebssystemen Windows XP und Windows 7 getestet. Aber auch mit Windows 10 sollte es keine Probleme geben.

Die Software beansprucht nur wenige Ressourcen. Sämtliche aktuelle Note- und auch Netbooks sollten prinzipiell in der Lage sein, das Programm auszuführen.

Bei der Auswahl eines Gerätes für den Betrieb der Software sollte man darauf achten, dass man in der Lage ist, einen zweiten Monitor anschließen zu können und den Desktop entsprechend zu erweitern. So kann der Bediener auf dem Notebook-Bildschirm das Control-Panel sehen, während der Zuschauer nur die Anzeigetafel sieht.



## 1.4 Gewährleistung

Das Programm ist mit modernen Methoden der Softwareentwicklung erstellt und entspricht aktuellen technischen Maßstäben. Vor der Auslieferung wurden umfangreiche und sorgfältige Tests durchgeführt. Dennoch sind Fehler in einer Software nie auszuschließen. Weiteren Schäden, insbesondere dem Verlust von Daten, hat der Benutzer durch geeignete Maßnahmen (Datensicherung) vorzubeugen. Ebenso sollte er immer eine Möglichkeit schaffen, die Veranstaltung ohne Unterstützung der Software durchführen zu können.

Die Meldung eines Fehlers oder eines Problems erfolgt grundsätzlich schriftlich auf dem im Abschnitt 5 befindlichen Formular. Eine möglichst detaillierte Dokumentation erleichtert die Reproduzierbarkeit des Problems. Der Benutzer erhält eine Stellungnahme. Eine (regelmäßig aktualisierte) Liste mit aufgetretenen Problemen und deren Status wird im Internet veröffentlicht.

Werden Programmkorrekturen durchgeführt, erfolgt eine Beseitigung in einer nächsten Programmversion, die dem Benutzer kostenfrei zur Verfügung gestellt wird. In diesem Fall ist nur die ausführbare Programmdatei („judolist5\_anzeige.exe“) auf dem Rechner durch eine neue zu ersetzen. Die jeweils neueste Programmversion wird auf unserer Homepage [www.schlaus-online.de](http://www.schlaus-online.de) zum Download angeboten.

Keine Gewährleistung übernimmt der Hersteller wenn unzureichende Systemvoraussetzungen oder Fehler bei der Konfiguration von Betriebssystem gemacht wurden. Insbesondere Manipulationen an den Datenbanken oder deren Inhalte durch andere Software-Tools führen zum sofortigen Verfall der Gewährleistungspflicht.

## 1.5 Entwicklung

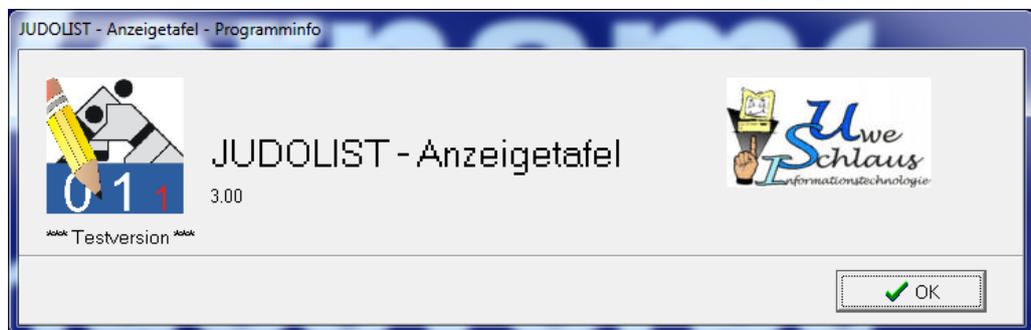
Das Programm mit dem jetzigen Funktionsumfang ist in erster Linie durch eine Mischung von Erfahrung bei der Ausrichtung von Judowettkämpfen und Kenntnisse im Bereich von Softwareentwicklung entstanden. Bei (fast) jedem Einsatz des Programms wurden Fehler gefunden, Optimierungspotential entdeckt und neue Ideen entwickelt.



Hier sind wir auf Ihre Mithilfe angewiesen. Dokumentieren Sie uns gefundene Fehler möglichst genau. Auch Informationen zu fehlendem Komfort nehmen wir gerne auf. Ideen für die Weiterentwicklung und Wünsche für weitere Funktionalitäten sind ebenfalls willkommen.



Zur Kennzeichnung des Programmstandes gibt es eine Versionsnummer. Die Zahl 5 aus dem Namen des Programms steht für die 5. Neuaufgabe eines Programms für die Erstellung von Wettkampflisten. Diese Zahl beschreibt keine Version. Dieses Anzeigeprogramm ist eine „Auskopplung“ aus dem umfangreichen Programm „Judolist 5“  
Die erste veröffentlichte Version trägt die Version 1.00. Sichtbar ist die Versionsnummer im Programm, in einem Fenster, welches aus der Anzeige mit STRG + I aufgerufen wird.



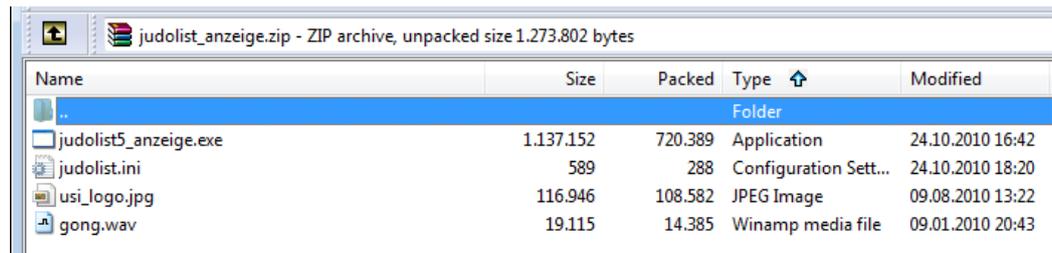
An Hand der Versionsnummer und der Veröffentlichungen im Internet lässt sich die Aktualität der zurzeit verwendeten Software feststellen. Die jeweils aktuelle Version lässt sich „downloaden“ und ein Protokoll berichtet von den behobenen Fehlern und evtl. modifizierten oder ergänzten Funktionalitäten. Die vordere Versionsnummer (zur Zeit = 3) ändert sich in der Regel, wenn Funktionen hinzugefügt wurden. Bei Fehlerkorrekturen wird die letzte Zahl hochgezählt.

## 2. Installation

### 2.1 Kopieren der benötigten Dateien



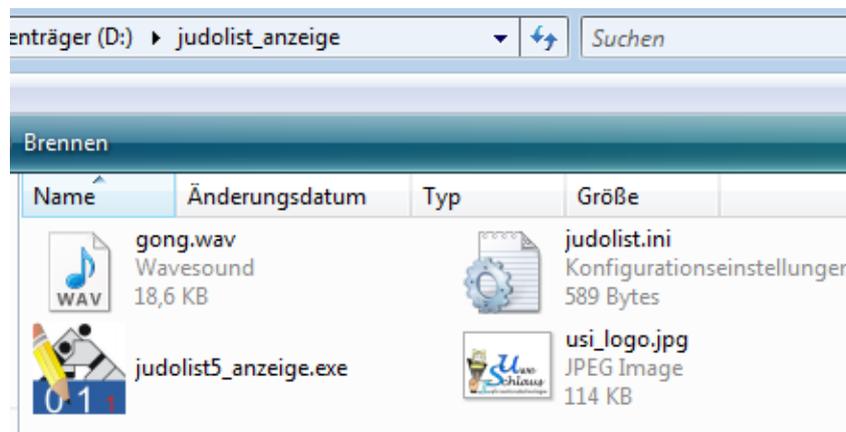
Die benötigten Dateien können als gepackte Datei aus dem Internet geladen werden. Diese wird auf den eigenen Rechner kopiert.



Name	Size	Packed	Type	Modified
..			Folder	
judolist5_anzeige.exe	1.137.152	720.389	Application	24.10.2010 16:42
judolist.ini	589	288	Configuration Sett...	24.10.2010 18:20
usi_logo.jpg	116.946	108.582	JPEG Image	09.08.2010 13:22
gong.wav	19.115	14.385	Winamp media file	09.01.2010 20:43

Anschließend legt man ein neues Verzeichnis an, in welches die Dateien hinein kopiert werden.

Beispiel: D:\judolist\_anzeige



Damit ist die Installation abgeschlossen und das Programm kann, durch einen Doppelklick auf „judolist5\_anzeige.exe“ gestartet werden.



Die Tafel sieht zwar noch recht leer aus. Aber das Programm läuft.



Durch einen Klick auf den grünen Punkt wird das Programm wieder geschlossen.

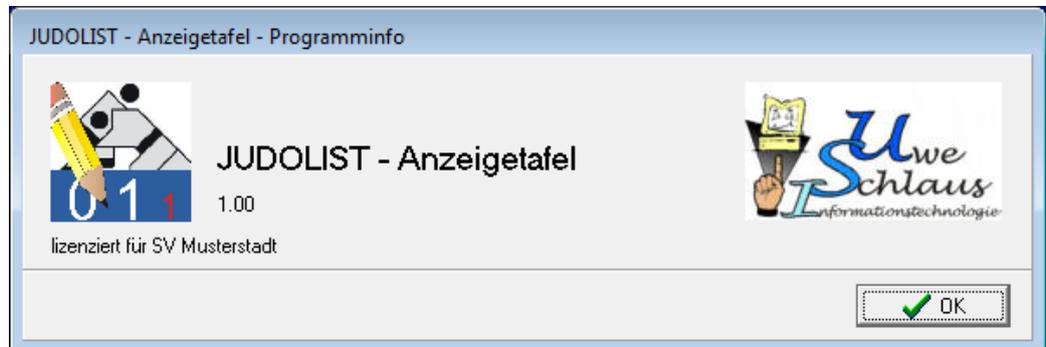
## 2.2 Registrierung

Nach der Auslieferung läuft das Programm im Testmodus. Anwender, die nur testen möchten, können diesen Abschnitt überspringen. Einen Einschnitt bei der Funktionalität gibt es im Testmodus nicht. Lediglich die Kampfzeit beträgt nie mehr als eine Minute. Die Informationen zur Registrierung werden in der INI-Datei hinterlegt.



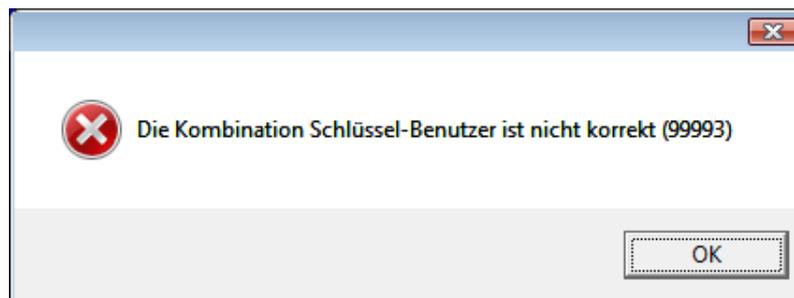


Mit der Tastenkombination STRG + I kann die Lizenzinformation angezeigt werden.



Die Registrierung ist damit abgeschlossen.

Sollten die Informationen nicht korrekt eingegeben werden, erscheint beim Programmstart eine Fehlermeldung.



Änderungen an der INI-Datei sollten nur mit großer Vorsicht erfolgen. Für den Editor („Notepad“) ist das alles nur ein Text. Es gibt keine Prüfung, ob Format und Werte auch später vom Programm korrekt verarbeitet werden können. Es empfiehlt sich stets, eine Sicherung der ausgelieferten Datei vorzuhalten.



### 3. Bedienung über Tastatur

Die Anzeige kann über Tastatur und über ein „Control-Panel“ bedient werden. Die Bedienung über die Tastatur setzt eine gewisse Übung voraus. Die einzelnen Tasten müssen bekannt sein, oder man erstellt eine Tastatur, die entsprechende Markierungen enthält. Sind die Rechner so konfiguriert, dass sowohl Zuschauer, als auch Bediener das gleiche Bild sehen, scheidet die Bedienung über ein zusätzliches Fenster (Control-Panel) aus.

#### 3.1 Programm aktiv ?

In Windows laufen mehrere Programme gleichzeitig. Allerdings ist eine Tastatureingabe immer nur für genau ein Programm (Fenster) wirksam. Wenn auch die Anzeigetafel den ganzen Bildschirm einnimmt, so kann doch der Fokus auf einem anderen Fenster/Programm liegen. Wenn der Kreis die Farbe „grün“ hat, reagiert die Anzeige auf Tastatureingaben.



Hat der Kreis die Farbe grau (wie hier im Bild), so ist das Fenster nicht aktiv. Hier genügt ein Klick mit der Maus.



### 3.2 Kampf starten

Mit der Tastaturkombination STRG+K wird ein neuer Kampf gestartet. Die Eingaben für Gewichtsklasse, Namen und Kämpfer werden abgefragt.

JUDOLIST - Kampf eingeben für Anzeigetafel

Altersklasse:  Gewichts-Klasse:

Name (1):  Verein (1):

Name (2):  Verein (2):

Text:

Nach Eingabe und Speichern befinden sich diese Infos auch auf der Anzeige.

**Mustermann, M** **0** **0**  
**SV Musterstadt/RL**

**Otterdach, And** **0** **0**  
**JC Oberstauferen/BY**

**MU17** **4:00** **00**  
**-73Kg**

Mit der Leertaste (Space) setzt sich die Stoppuhr in Gang.

Die (weiteren) Tastenkombinationen für die Bedienung sind in der folgenden Abbildung aufgeführt.





### 3.3 Anzeigeparameter aus INI-Datei

Da keine Verbindung zu einer Datenbank besteht, werden die Parameter für die Anzeige zunächst einmal aus einer Parameterdatei (judolist.ini) gelesen oder müssen manuell eingegeben werden. In dieser Datei befinden sich aber auch weitere Schalter für die Steuerung der Anzeige.

```
judolist.ini - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?
[anzeige]
anz_links      = 2000
name_blau      = Name, Vorname 1
verein_blau     = Verein / Verband 1
name_weiss     = Name, Vorname 2
verein_weiss    = Verein / Verband 2
kampfzeit      = 240
kampfzeit_gs   = 180
gong            = gong.wav
gewk           =
ak             =
titel_auto     = 0
titel_dauer    = 2
sieger_auto    = 0
haltegr_ippon  = 20
haltegr_waza   = 10
control        = 1
teams_simple   = 0
```

Die Namen der Kämpfer werden zunächst angezeigt, werden aber durch die Eingaben für den neuen Kampf überschrieben. Alters- und Gewichtsklasse werden in diesem Dialog vorbelegt.



Der Wert hinter dem Parameter „anz\_links“ steuert, in welchem Monitor die Anzeigetafel erscheint. Beim Wert 0 taucht sie ganz links auf. Soll sie aber beim Betrieb mit 2 Bildschirmen im rechten Monitor erscheinen, muss diese Zahl größer sein, als die Auflösung des linken Monitors. Überschreitet die Auflösung des linken Monitors nicht 1920 pixel pro Zeile, bewirkt die Angabe von 2000, dass die Tafel auf dem rechten Monitor erscheint.

Die Einrichtung eines zweiten Bildschirms erfolgt mit Hilfe der „Anzeigeeinstellungen“ von Windows.



In diesem Fall ist ein zweiter Monitor aktiv, da das Häkchen „Desktop auf diesen Monitor erweitern“ gesetzt ist. Die Auflösung des zweiten Monitors ist mit 1024x768 angegeben. Hätte der primäre Monitor eine Auflösung von 1440 x 900, dann muss der Parameter „anz\_links“ mindestens den Wert 1441 haben, damit die Anzeigetafel auf dem zweiten Monitor erscheint.

Die Zeiten für die Dauer des Kampfes und die Haltegriffe (siehe auch Abschnitt 3.4) sind ebenfalls in der Datei (in Sekunden) zu hinterlegen; so wie die Zeit für Golden Score, die auf der Tafel vorwärts läuft. Wenn ein Wert > 0 hier eingetragen wird, ist das „Golden Score“ spätestens dann beendet. Bei 0 erfolgt keine Prüfung der Zeit.



Der Gong (oder irgendein anderes akustisches Signal), welches bei Kampfende ertönt, kann durch den Benutzer variiert werden. Hier kann jede beliebige WAV-Datei eingebunden werden. Diese wird in das Verzeichnis gelegt, wo sich auch das Programm befindet. Anschließend wird der Dateiname in der INI-Datei beim Parameter „gong“ hinterlegt.



Beispiel: Man kopiert (bitte nicht ausschneiden) die Datei „tada.wav“ aus den Media-Ordner von Windows (in der Regel C:\Windows\Media) in den Programmordner „judolist\_anzeige“. Danach ändert man den Parameter:

```
gong = tada.wav
```

Beim Neustart des Programms kann man mit STRG + G das neue Signal für Kampfende hören. Durch die Definition des Signals in der INI-Datei kann jeder PC mit einem anderen Geräusch aufwarten.

Vor dem (eigentlichen) Beginn des Kampfes können Gewichtsklasse und die Namen der beiden Kämpfer groß eingeblendet werden. Wird diese Option gewünscht, muss der Parameter „titel\_auto“ auf 1 umgestellt werden. Andernfalls hat er den Wert 0.



Die Dauer (in Sekunden), wie lange jedes Bild angezeigt wird, steht im Parameter „titel\_dauer“.

```
titel_auto    = 1  
titel_dauer   = 2  
sieger_auto   = 0
```

Soll auch vor dem Laden des nächsten Kampfes der Sieger des vorherigen angezeigt werden, ist der Parameter „sieger\_auto“ auf 1 zu stellen.

Mit „control = 1“ bewirkt man ein automatisches Starten des Control-Panels, wenn die Anzeigetafel gestartet wird (siehe Abschnitt 4).



Mit der Tastaturfolge STRG + Q erfolgt die Aktivierung des Pausenmodus; d.h. die Anzeigetafel verschwindet und ein Bild (bzw. bis zu drei verschiedene Bilder) erscheint auf dem Monitor. Dieser Modus dient zum Überbrücken von Wettkampfpausen. Wichtig aber ist die Deaktivierung des Bildschirmschoners in Windows !



Die angezeigten Bilder sind vom Typ „JPG“ und sollten ein Seitenverhältnis von 4:3 haben. Eine geeignete Bildgröße wäre beispielsweise 1024x768.

Die Bilder müssen sich auf dem Rechner (oder in einem über das Netzwerk erreichbarem Pfad) befinden. Dieser wird, gemeinsam mit dem Dateinamen der Bild-Datei, in der INI-Datei eingetragen.

```
[pause]
logo1      = e:\judolist_anzeige\usi_logo.jpg
zeit1      = 1000
logo2      =
zeit2      = 30
logo3      =
zeit3      = 60
```



Über den Parameter Zeit erfolgt die Steuerung, wie lange jedes Bild sichtbar bleibt, bevor das nächste geladen wird. Der Wert ist in Zehntel-Sekunden einzugeben. Nicht gefundene Bilder (falscher Pfad oder kein Wert) werden ignoriert. Wird kein Bild geladen, wird das Logo der Firma USI als Pausenbildschirm angezeigt.

Die Anzeigetafel richtet sich nach den offiziellen Regeln für den Wettkampf (siehe Abschnitt 3.4). Allerdings kann optional auch das „Addiersystem“ verwendet werden. Für offizielle Wettkämpfe sollte das Addiersystem (siehe auch Abschnitt 3.6) deaktiviert sein. („add\_aktiv = 0“).

```
[add_system]
add_aktiv  = 0
yuko      = 5
waza-ari  = 7
ippon     = 10
shido_1   = 0
shido_2   = 5
shido_3   = 2
shido_4   = 3
shido_N   = 3
```

### 3.4 Anpassung für Wettkampfregelein



Die Wettkampfregeln unterliegen regelmäßigen Veränderungen, die auch Auswirkungen auf die Anzeigetafel haben. Damit nicht alle Änderungen auch sofort eine Modifikation der Software nach sich ziehen, sind einige Parameter durch den Benutzer zu setzen. Deren Bearbeitung erfolgt in der INI-Datei.

So wird die Haltegriffzeit im Block „Anzeige“ festgelegt.

```
haltegr_ippon = 20
haltegr_waza  = 20
```

Es wird die Zeit (in Sekunden) angegeben, die einen „Ippon“ auslöst. Darüber hinaus wird auch die Zeit angegeben, die einen „Ippon“ auslöst, wenn der haltende Kämpfer bereits einen „Waza-Ari“ auf dem Konto hat. Diese Unterscheidung ist nur dann relevant, wenn der 2. Waza-Ari zu einem Ippon aufaddiert würde. Ist dies nicht der Fall, setzt man hier die gleiche Zeit ein.

Die Steuerung der Wertungen und Strafen erfolgt im Block „Control“.

```
[control]
ohne_waza      = 0
ohne_yuko      = 1
waza2ippon     = 0
max_shido      = 3
```

„Ohne\_Waza“ und „Ohne\_Yuko“ bewirken das Ausblenden der jeweiligen Wertung. In diesem Beispiel ist „Yuko“ nicht sichtbar.

Der Schalter „waza2ippon“ steuert die Addition von zwei Waza-Ari zu einem Ippon. Ist der Wert = 0 können beliebig viele Waza-Ari gesammelt werden. Bei „1“ wäre der Kampf nach dem zweiten beendet.

Unter „max\_shido“ werden die Anzahl der Strafen eingetragen, die zum Kampfbende (Hansoku make) führen.

Die Berücksichtigung der (automatischen) Siegererklärung nach Ablauf der Kampfzeit steuert der Parameter „strafen“.

```
[sieger]
strafen        = 1
```

Erlaubt sind die Werte 0,1 und 2:

0 = Strafen werden nicht berücksichtigt

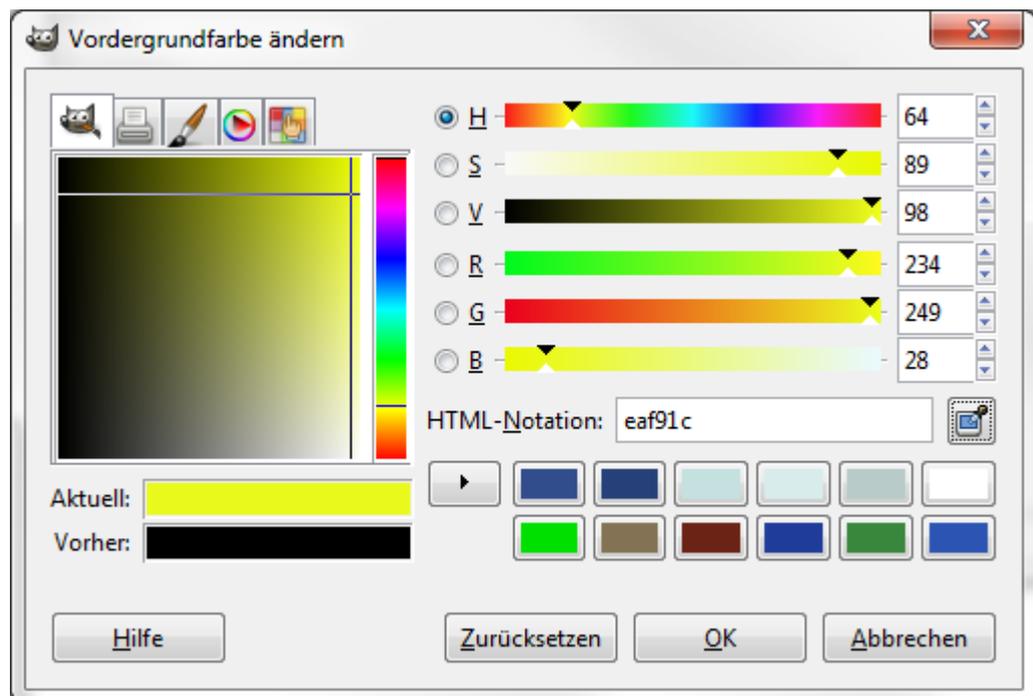


- 1 = Strafen werden nur im Golden Score berücksichtigt. Es erfolgt die Siegererklärung, wenn der Kämpfer, der die Strafe erhält, nun mehr Strafen als sein Gegner aufweist.
- 2 = ungleiche Anzahl von Strafen, werden bei Kampfende berücksichtigt, wenn die Anzahl der Wertungen gleich ist.

### 3.5 Farben und Größenanpassung

Das Layout der Anzeigetafel ist in seiner Anordnung nicht zu verändern. Der Benutzer hat jedoch die Möglichkeit die Farben anzupassen und er kann die Größe der Zeichen zu beeinflussen.

Die Steuerung der Farben erfolgt über die Definition von Farbwerten im Hexadezimalformat (RGB, im Format \$RRGGBB – z.B. \$FF0000 für Rot). Die gewünschten Werte kann man mit einem beliebigen Grafikprogramm ermitteln. Zu beachten ist, dass die Angabe der Farben in Hexadezimalen Format erfolgen muss.



In diesem Fall (eine Hardcopy des Programmes GIMP) liefert die „HTML-Notation“ den korrekten Wert für den ausgesuchten Gelbton.

Es gibt 4 Blöcke in der INI-Datei, die für die Farbensteuerung vorhanden sind. Für den Fall, dass eine ungültige Farbangabe gefunden wird, verwendet das Programm den dort hinterlegten Standardwert.



Die Blöcke haben folgende Verwendung:

- [Farben\_1] Farben für den ersten Judoka (oben)
- [Farben\_2] Farben für den zweiten Judoka (mitte)
- [Farben\_A] Allgemeine Angaben für den Bereich unten
- [Farben\_CTRL] Farben für Control-Panel (siehe Abschnitt 4)

Die im jeweiligen Block verwendeten Parameter erklären sich prinzipiell durch ihren Namen.

```
[Farben_1]
  hintergrund_name      = $EAF91C
  hintergrund_wertung   = $000000
  font_name             = $000000
  font_wertung          = $EAF91C
  font_strafe           = $EA721C
  font_kreuz            = $64ED00
```

Wird eine Farbe oder ein ganzer Block aus der INI gelöscht, verwendet das Programm die fest hinterlegten Farben. Möchte man die Daten nicht löschen, genügt auch ein Umbenennen.

```
[xxxFarben_1]
  hintergrund_name      = $EAF91C
```

In diesem Fall wird keine Farbe für den zuerst genannten Kämpfer aus der INI verwendet. Es kommen die Standardfarben zum Einsatz. Sind alle Blöcke deaktiviert, sieht die Anzeige so aus.



<b>Klößner, Georg</b> <b>SV Kolldorf</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Ollig, Jannik</b> <b>JC Tollhier</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>MU18</b> <b>-81Kg</b>	<b>4:00</b>	<b>00</b>

Alle Farben, Schriftfarben, wie auch Hintergrundfarben sind durch den Benutzer zu beeinflussen. Insbesondere für Mannschaftswettbewerbe bieten sich so diverse Gestaltungsmöglichkeiten.

<b>Schwarz-Gelb</b> <b>Aachen</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Grün-Weiss</b> <b>Bonn</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Stand</b> <b>1-2</b>	<b>0:51</b>	<b>00</b>

Dieser Darstellung liegen folgende Einstellungen zugrunde:



```
[Farben_1]
hintergrund_name      = $EAF91C
hintergrund_wertung   = $000000
font_name             = $000000
font_wertung          = $EAF91C
font_strafe           = $EA721C
```



```
font_kreuz           = $64ED00

[Farben_2]
hintergrund_name    = $0A5E0E
hintergrund_wertung = $ffffff
font_name           = $ffffff
font_wertung        = $0A5E0E
font_strafe         = $C40A10
font_kreuz          = $64ED00

[Farben_A]
hintergrund_zeit_Go = $000000
hintergrund_zeit_stop = $D7D2D2
font_zeit_Go        = $EAF91C
font_zeit_stop      = $000000
hintergrund_fuss    = $D7D2D2
hintergrund_gs      = $726F0F
font_gs             = $FFFFFF
font_fuss           = $000000
```

Die Anpassung der Schriftgrößen ist in der Regel nicht erforderlich. Bei den vielen unterschiedlichen Bildschirmformaten und Auflösungen, die Verwendung finden könnten, ist aber nicht auszuschließen, dass die Zeichengröße zu klein oder zu groß ist.

In der INI-Datei kann man die Größe der Schriften für Wertungen, Namen, Zeit und Texte im unteren Bereich der Tafel prozentual verändern. Standardmäßig ist die Angabe auch 100 %.



```
[Korrektur_Font]
wertung = 100
name    = 100
zeit    = 100
fuss    = 100
```

Die Veränderung dieser Werte bewirkt eine Vergrößerung (>100) oder eine Verkleinerung (<100). Berücksichtigt werden Werte zwischen 10 und 190.

### 3.6 Addiersystem

Als Alternative zur offiziellen Wettkampfanzeige bietet Judolist5 auch die Option, ein Addiersystem zu verwenden. Dabei werden die vom



Kampfrichter gegebenen Wertungen eingetippt und vom Programm in Punkte umgerechnet. Das Einschalten und Konfigurieren dieser Umrechnung erfolgt in der INI-Datei.



```
[add_system]
add_aktiv      = 1
yuko           = 5
waza-ari      = 7
ippon          = 10
shido_1        = 0
shido_2        = 5
shido_3        = 2
shido_4        = 3
shido_N        = 3
max_punkte     = 20
```

Ist der Parameter „add\_aktiv“ gleich dem Wert 1, ist das Addiersystem aktiv. Andernfalls funktioniert die Anzeige nach den offiziellen Wettkampfregele.

Die Punkte für die Umrechnung der einzelnen Wertungen und Strafen ist ebenfalls hier einzutragen. Für die Strafen (Shidos) sind unterschiedliche Werte zu vergeben. Erst ab dem 5. Shido wird dem Gegner immer die gleiche Punktzahl gut geschrieben.

Ein Kampf nach dem Addiersystem muss nicht zwangsläufig nach einem erzielten Ippon zu Ende sein. Maßgeblich ist das Erreichen der Gesamtpunktzahl, die ebenfalls in der INI-Datei festzulegen ist.

Die Bedienung der Anzeigetafel erfolgt analog eines Wettkampfs nach offizieller Registratur. Lediglich wird die Umrechnung der Wertungen und Strafen direkt vorgenommen und angezeigt. Die Punktezahl lässt sich entsprechend des Dezimalsystems direkt ablesen.

Die Einerwerte stehen an der Stelle, wo sich i.d.R Anzahl der Yuko befindet, die Zehner erscheinen bei Waza-Ari. Punktezahlen über 99 können nicht angezeigt werden.



Beispielsweise bringen ein Waza-Ari und ein Yuko 12 Punkte auf die Tafel.

Für die korrekte Anzeige müssen die Wertungen Yuko und Waza-Ari sichtbar sein.



```
[control]
ohne_waza    = 0
ohne_yuko    = 0
```



Im Kontrollpanel (siehe Abschnitt 4) wählt man zwar die Wertungen, aber trotzdem erscheint nicht die Anzahl der Wertungen, sondern vielmehr der Punktestand.



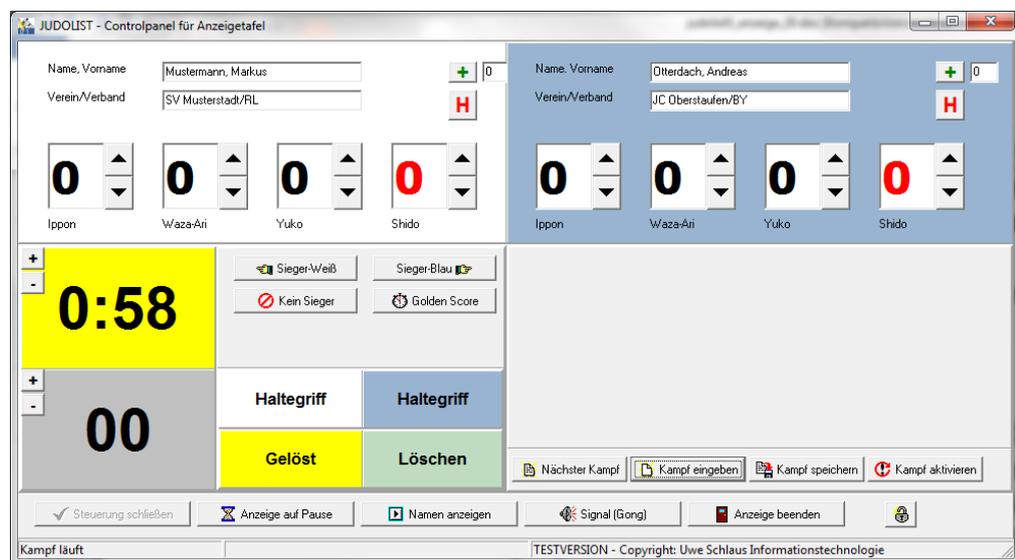


#### 4. Bedienung über Control-Panel

Die Bedienung der Anzeigetafel über das „Control-Panel“ bietet sich an, wenn der Rechner über zwei Bildschirme verfügt. Auf einem Bildschirm betrachten die Zuschauer die Anzeigetafel und auf dem Bildschirm am Tisch läuft das Control-Panel.

Der Aufruf des Control-Panels erfolgt über die Anzeigetafel mit der Tastenkombination STRG + C. Ist das Panel aktiv, kann die Anzeigetafel nicht mehr mit der Tastatur bedient werden. Je nach Einstellung in der INI-Datei (siehe Abschnitt 3.3) startet das Control-Panel automatisch.

Das Control-Panel wird mit der Maus bedient.



Ein signifikanter Unterschied sind die Schaltflächen für das Schließen dieses Fensters. Mit „Steuerung schließen“ wird lediglich das Control Panel geschlossen; mit „Anzeige beenden“ wird zusätzlich auch die Anzeige geschlossen und damit auch das Programm beendet. Beim Betrieb mit zwei Bildschirmen erkennt man den Unterschied oft nicht, da man die Anzeige nicht sieht. Im Zweifelsfall drückt man einfach „STRG + C“. War die Anzeige noch aktiv, erscheint dann auch das Control-Panel wieder.

Für die Funktionen, die die Anzeigetafel über Tastenkombinationen bietet, stehen hier entsprechende Schaltflächen zur Verfügung. Diese werden einfach mit der Maus angeklickt.



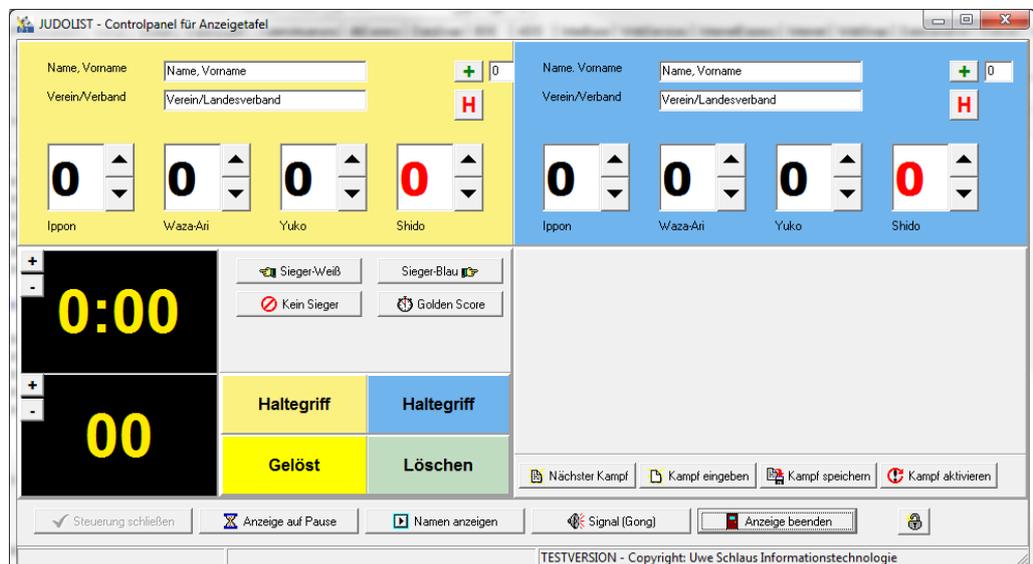
Darüber hinaus besteht hier die Möglichkeit, mit (einfachen) Listen zu arbeiten (siehe Abschnitt 4.1). Während Eingaben kann die Anzeigetafel in den „Pause-Modus“ geschaltet werden. Es erscheint an deren Stelle das eingestellte Logo (siehe Abschnitt 3.3). Ist der Pausenbildschirm aktiv, kann man ihn über die gleiche Schaltfläche wieder ausschalten. Der Text hat sich entsprechend geändert.



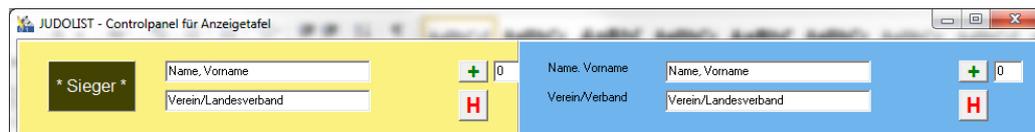
Auch für das Control-Panel können die Farben verändert werden; allerdings nicht so weitreichend, wie bei der Anzeigetafel.

```
[Farben_CTRL]
    hintergrund_1           = $FAF181
    hintergrund_2           = $6FB4ED
    knopf_1                  = $424202
    knopf_2                  = $1222ED
```

Über „Hintergrund“ steuert man die Hintergrundfarbe des Bereiches des entsprechenden Kämpfers, wo Name, Verein und Wertungen sichtbar sind. Auch die Oberflächen der Schaltflächen für Haltegriff erhalten diese Farben.

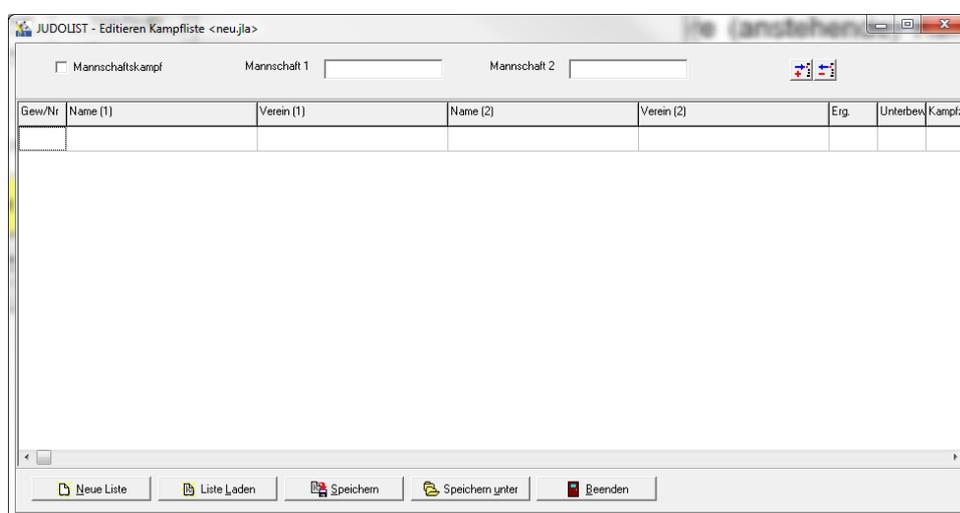


Da die Schriftfarbe nicht veränderlich ist, bietet sich eher eine helle Farbe an. Mit den weiteren Parametern verändert man die Hintergrundfarbe der Siegeranzeige. Hier empfiehlt sich eine dunkle Farbe.



## 4.1 Kampflisten

Über das Control-Panel können mehrere (anstehende) Kämpfe erfasst werden. Diese Option wird über einen Doppelklick auf die freie Fläche unter den Wertungen für weiß geklickt.



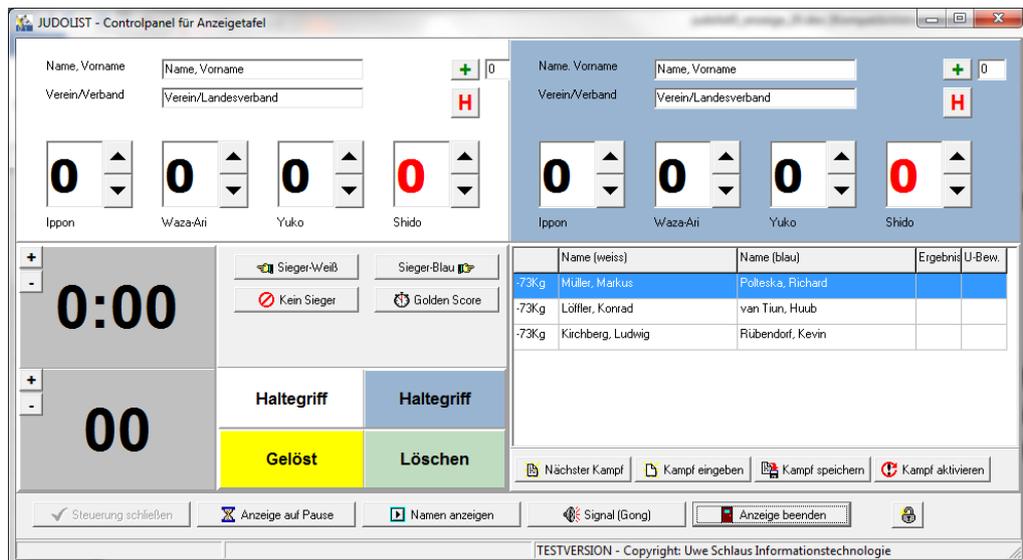
An dieser Stelle kann man die anstehenden Kämpfe eintippen. Für das hinzufügen von Zeilen steht die Schaltfläche oben links, mit Pfeil und Plus-Zeichen zur Verfügung. Die Schaltfläche daneben bewirkt das Löschen von einzelnen Datensätzen.



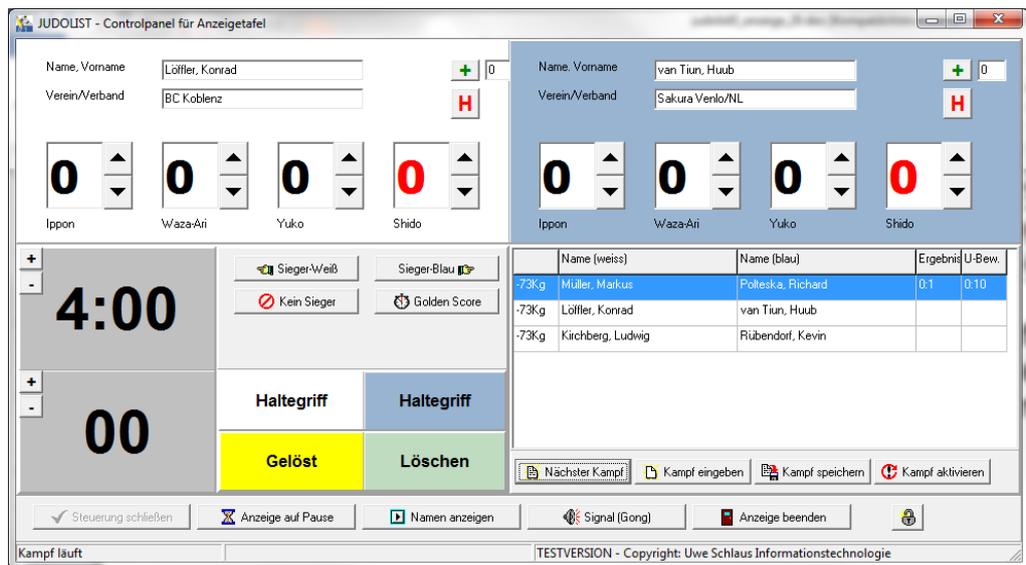
Nach der Eingabe empfiehlt sich das Speichern der Eingabe als Textdatei.



Nach dem „Beenden“ der Listeingabe erscheinen die folgenden Kämpfe im Control-Panel.



Über die Schaltfläche „Nächster Kampf“ wird die erste, nicht entschiedene Partie, in die Anzeigetafel geladen. Ist dieser entschieden wird, beim Laden des nächsten anstehenden Kampfes, das Ergebnis in die Liste eingetragen.



Auch beim letzten Kampf sollte man „Nächster Kampf“ ausführen, damit auch dieses Ergebnis protokolliert wird.

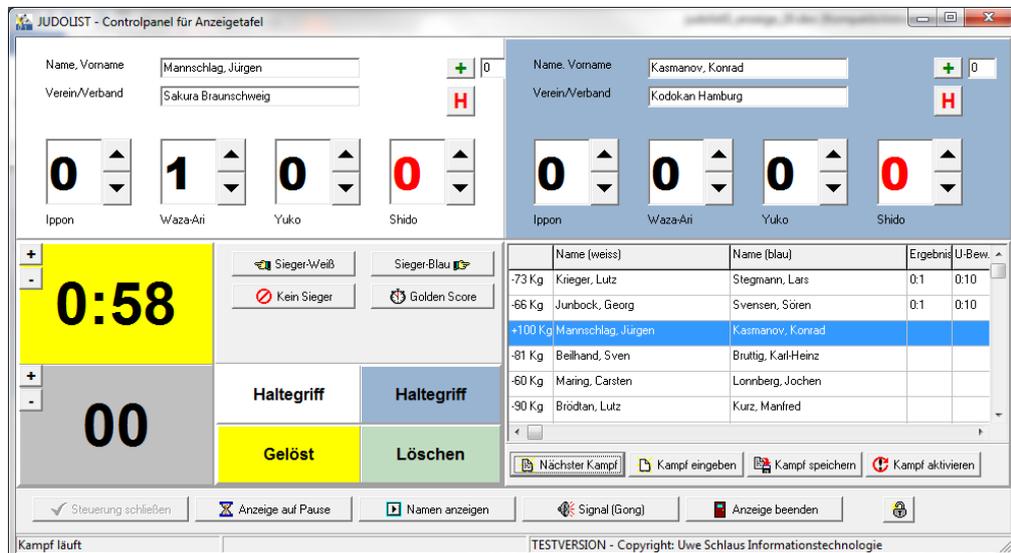
Durch einen Doppelklick auf die Liste kann die Tabelle jederzeit editiert, ergänzt oder aus einer gespeicherten Datei neu geladen werden. Für das Revidieren eines Ergebnisses werden einfach die Eingaben in den entsprechenden Feldern (Ergebnis, Unterbewertung und Kampfzeit) mit Leerzeichen überschrieben. Achtung ! Speichern nicht vergessen.

Besonders interessant ist diese einfache Kampfliste für die Nutzung im Mannschaftskampf. Das entsprechende Häkchen wird gesetzt, die Namen der Teams werden im Kopf eingegeben und die Vereinsnamen hinter dem Kämpfer bleiben frei.





Ist das Flag Mannschaftskampf aktiviert, wird der Vereinsname aus den Feldern im Kopfteil genommen. Zusätzlich wird auf der Anzeigetafel rechts oben das Zwischenergebnis eingeblendet.



## 4.2 Mannschaftswettkampf einfach gemacht

Die im vorangegangenen Abschnitt beschriebene Option, einen Mannschaftskampf durchzuführen, ist doch etwas aufwendig. Wahrscheinlich lohnt sich diese Mühe für einen Liga-Kampf; vielleicht aber eher weniger bei einem Turnier, wo etliche Mannschaftskämpfe nacheinander stattfinden. Hier bietet die Software eine einfachere Möglichkeit, wenn man auf die Namen der einzelnen Kämpfer verzichten kann.

In der INI-Datei ist der Parameter für „teams\_simple“ auf „1“ zu setzen.

```
[anzeige]
anz_links      = 2000
...
teams_simple   = 1
```



Der Dialog hinter der Schaltfläche „Kampf eingeben“ sieht etwas anders aus.

Altersklasse	U16	Gewichts-Klasse	Finale
Punkte (1)	0	Verein (1)	SV Musterstadt
Punkte (2)	0	Verein (2)	JC Tollhier

Speichern Abbrechen

Eingetragen sind Punktstand und Mannschaften; die Angaben für Altersklasse und Gewicht können beliebig genutzt werden.



Der Punktstand wird an Stelle eines Namens angezeigt. Nach Ablauf eines Kampfes wird der nächste Kampf über „Kampf eingeben“ gestartet. Die Punkte werden automatisch protokolliert; bei Bedarf kann der Stand über diesen Dialog aber auch korrigiert werden.



## **5. Anhang**

### **5.1 Meldung offener Punkte**

Ein „offener Punkt“ beschreibt einen Aspekt, der noch zu klären ist. Dies kann ein Fehler in der Software sein, eine fehlende Funktion oder einfach nur eine Verständnisfrage. In manchen Fällen könnte man sicherlich auch von einem „Problem“ sprechen. Allerdings verbindet man mit dem Wort „Problem“ oft mit einer zu schwerwiegenden Bedeutung, die den meisten zu erwartenden Meldungen nicht beigemessen werden kann. Aus diesem Grund ist die allgemeinere Bezeichnung „Offener Punkte“ (kurz: OP) angebracht.

Jeder ernst gemeinte und gut dokumentierte OP wird bearbeitet. Eine regelmäßig aktualisierte Liste erscheint im Internet auf der Seite des Herstellers (→ Produkte → Judolist). Hier kann man sich auch über Meldungen anderer Anwender informieren, die evtl. über die gleichen Fallen gestolpert sind, wie man selbst auch. Des Weiteren kann man an Hand dieser Liste auch erkennen, ob ein gemeldeter Fehler in einer neueren Version bereits behoben ist oder eine vermisste Funktion nun entwickelt wurde. Das auf der Folgeseite abgedruckte Formular ist auch auf der Homepage (als Word-Formular) zu finden.

Wichtig sind die Angaben über das verwendete Programm (Judolist 5 oder Judolist 5 – Anzeige) und auch die verwendete Version. Die Mailadresse hilft bei Rückfragen und für die Versendung einer Stellungnahme. Je genauer die Angaben sind, desto besser kann der OP nachvollzogen werden. Vor allem Bildschirmdrucke, genaue Beschreibungen der ausgeführten Schritte und ggf. auch eine Sicherung der Datenbank sind für eine Reproduzierbarkeit sehr hilfreich, manchmal absolut notwendig.

Der untere Teil des Formulars wird vom Entwickler ausgefüllt.



<i>Offener Punkt</i>	Judolist 5 / Judolist 5 - Anzeige	<i>Version:</i>	
----------------------	-----------------------------------	-----------------	--

<i>Erfasser:</i>		<i>Datum:</i>	
<i>Mail-Adresse:</i>			
<i>Stichwort(e):</i>			
<i>Bereich / Dialog / Liste:</i>			
<i>Beschreibung:</i>			
<i>Auswirkung auf andere Bereiche / Dialoge / Listen:</i>	<input type="checkbox"/> <i>ja</i>	<input type="checkbox"/> <i>nein</i>	
<i>Wenn ja, welche:</i>			
<i>Beigefügte Dokumentationen:</i>			

<b><i>Stellungnahme (von USI auszufüllen)</i></b>			
<i>Lösung / Lösungsvorschlag</i>			
<i>Modifikation am:</i>		<i>Version:</i>	
<i>Status:</i>			
<i>Bemerkung:</i>			

**Formular mit allen Dokumentationen bitte an [software@schlaus-online.de](mailto:software@schlaus-online.de)**