



HINWEISE zum Scoreboard

- 1) Einwechseln innerhalb der Probeschübe.
 - Falls die Einwechslung in der ersten Paarung während der Probeschübe erfolgt, muss ein anderer Spieler als der Auszuwechselnde den ersten Schub machen, sodass das Spiel läuft, danach kann im Programm die Auswechslung bzw. Einwechslung erfolgen.
 - Falls die Einwechslung nach der ersten Paarung erfolgt besteht kein Problem, da hier das Spiel bereits läuft.
 - So lange das Spiel noch nicht läuft, wird auch programmspezifisch der Austausch eines Spielers nicht als Auswechslung/Einwechslung berücksichtigt, sondern als Änderung der Anfangsaufstellung.
- 2) Die Zugangsnummer für das Modul lautet A104POS2
- 3) Falls ein Fehler im Programm auftritt ist als
 - Erstes die Funktion „Aktualisieren“ zu drücken.
 - Falls der Fehler dadurch nicht behoben werden kann, das Programm beenden und neustarten.
 - Falls der Fehler dadurch wiederum nicht behoben werden kann, das Programm beenden und den PC neu starten.

ACHTUNG: Die Anlage wird dadurch auch aus dem Spielbetrieb genommen und muss nach dem Neustart des PC´s neu konfiguriert werden
 - Falls dies immer noch nicht hilft umstellen auf den alten Modus - Endlospapierdrucker und Handbedientableau

ACHTUNG: Die Anlage wird dadurch auch aus dem Spielbetrieb genommen und muss nach dem Neustart des PC´s neu konfiguriert werden
- 4) Wenn in der Anzeigetafel steht „Keine Verbindung zur Kegelbahn“, dann erfolgt keine Datensicherung. Erst wenn dieser Hinweis weg ist, ist das Programm betriebsbereit. Hierzu die Anschlüsse prüfen.
- 5) Wenn die Kegelbahn im Scoreboard konfiguriert wurde, darf das Handbedientableau nicht ausgelöst werden, sonst gibt es einen Absturz des Programmes. Das Gleiche gilt für den umgekehrten Weg. (Weitere Schritte Siehe Punkt 3)
- 6) Um beim Eingewechselt den letzten Schub als Fehlwurf setzen zu können, muss der ausgewechselte Spieler angeklickt werden.
- 7) Falls eine Mannschaft nicht in voller Spielerstärke antritt, muss dennoch ein Spieler eingetragen werden, da sonst die Wurfscheinfunktion nicht aktiv ist.
- 8) Falls ein Abbruch eines Spielers erfolgt, erfolgt kein Automatischer Wechsel des aktuellen Satzes auf der Anzeigentafel, da das Kriterium für das Umschalten die volle Anzahl von 30 Schub je Satz ist. Deshalb muss unter Spiel/Datei – Satzkorrektur – der Satz automatisch mit der Funktion >>> Nächster weiter geschaltet werden.
- 9) Jeglichen neuen Einstellungen sollten vorsorglich bei 4-Bahnen-Stopp durchgeführt werden.
- 10) Falls das Ergebnis, des Wurfscheines nicht mit dem Bahnergebnis übereinstimmt, kann im Wurfschein dennoch mit einem Klick auf die Holzzahl, diese angepasst werden.

ACHTUNG: Es ist hier möglich auf das Spiel Einfluss zu nehmen, entscheidend ist aber was die Bahn als Holzzahl anzeigt. Jegliche Drucker, Beamer und TV´s sind nur



Anzeigesysteme, die nur der Visualisierung dienen. Spielpriorität haben immer die angezeigten Kegel/Holz der Kegelbahn.

Hierzu der Auszug aus der DBKC-Sportordnung Teil B

B 3.6.3 Wurfwertung

- a) Bei der Bewertung gilt grundsätzlich die Anzahl der gefallenen Kegel. Bei Automatik erfolgt die Wertung nach dem elektronischen Bildanzeiger. Der automatische Drucker ist nur ein Hilfsmittel



HINWEISE zum Sportwinner

1. Auswechslung

Auswechslung im 1. Satz

- Die Holzzahl von Schub 1-30 wird beim Ausgewechselten eingetragen.

Auswechslung im 2. Satz

- Der Holzzahl von Schub 31-60 wird dem Spieler zugeordnet, der die meisten Schübe gemacht hat. Bei Gleichheit der Schubzahl (15-15) wird der Satz dem Ausgewechselten zugeordnet.

Auswechslung im 3. Satz

- Der Holzzahl von Schub 61-90 wird dem Spieler zugeordnet, der die meisten Schübe gemacht hat. Bei Gleichheit der Schubzahl (15-15) wird der Satz dem Ausgewechselten zugeordnet.

Auswechslung im 4. Satz

- Die Holzzahl von Schub 91-120 wird beim Eingewechselten eingetragen.

2. Spielabbruch:

- Die Wurfzahl unter Punkt „Abbruch“ angeben.

Auswechslung oder Abbruch?

Auswechslung Abbruch

Abbruch nach Wurf

3. Spiel in Unterzahl:

- Die Wurfzahl unter Punkt „Abbruch“ auf 0 setzen.

Auswechslung oder Abbruch?

Auswechslung Abbruch

Abbruch nach Wurf

4. Spielbericht senden

In der Online-Version muss dennoch der Spielbericht dem Spielleiter als PDF übermittelt werden.