Bedienungsanleitung KARADOO

Karambol Display Office One Version 8.4.2



Billardsportklub Augarten, 1020 Wien Programmierung Ing. Raimund Jurina Idee & Beratung Ingrid Englbrecht, Johann Ringel



2. Die Hardware 11 2.1. Anzeige-Bildschirm 11 2.2. Mini-PC 12 2.3. USB-HUB (optional) 13 2.4. Funk-Numblock-Tastatur 14 2.5. Funk-Presenter (optional) 14 2.6. Funk-Presenter (optional) 15 2.7. Windows-Tablet (optional) 15 2.8. Funk-Tastatur-Maus-Set 16 2.9. Laptop / Notebook (optional) 17 3. Bedienungsvarianten 19 3.1. Normalbetrieb 19 3.2. Turnier mit Schiedsrichter 20 3.3. Turnier mit Schiedsrichter und Schreiber 21 4. Das Programm Karadoo 23 4.1.1. Bildschirm-Meldungen 23 4.1.2. Sanduhr 23 4.2. Basiskonzeption 24 4.3. Tastaturmodis Erweitert 28 4.4. Profile 32 4.4.1. Profil Minimum 32 4.4.2. Profil Minimum 32 <t< th=""></t<>
2.1.Anzeige-Bildschirm.112.2.Mini-PC.122.3.USB-HUB (optional).132.4.Funk-Numblock-Tastatur142.5.Funk-Presenter (optional).142.6.Funk-Maus (optional).152.7.Windows-Tablet (optional).152.8.Funk-Tastatur-Maus-Set162.9.Laptop / Notebook (optional).173.Bedienungsvarianten.193.1.Normalbetrieb.193.2.Turnier nur mit Schiedsrichter203.3.Turnier mit Schiedsrichter und Schreiber.214.Das Programm Karadoo.234.1.1.Bildschirm-Meldungen.234.1.2.Sanduhr.234.2.Basiskonzeption.244.3.Tastaturmodus Normal.254.3.1.Tastaturmodus Erweitert.284.4.2.Profile.324.4.3.Profil Minimum.324.4.4.Profil Einfach.344.4.3.Profil Turniermodus374.4.4.Profil Turnierbetrieb.384.5.Menü404.5.1.Profile.424.5.2.Funktionen.44
2.2. Mini-PC. 12 2.3. USB-HUB (optional). 13 2.4. Funk-Numblock-Tastatur. 14 2.5. Funk-Presenter (optional). 14 2.6. Funk-Maus (optional). 15 2.7. Windows-Tablet (optional). 15 2.7. Windows-Tablet (optional). 15 2.8. Funk-Tastatur-Maus-Set. 16 2.9. Laptop / Notebook (optional). 17 3. Bedienungsvarianten. 19 3.1. Normalbetrieb. 19 3.2. Turnier nur mit Schiedsrichter 20 3.3. Turnier mit Schiedsrichter und Schreiber. 21 4. Das Programm Karadoo. 23 4.1. Bildschirm-Meldungen. 23 4.1.1. Bildschirm-Meldungen. 24 4.3. Tastaturmodi. 25 4.3. Tastaturmodus Normal. 25 4.3. Tastaturmodus Erweitert. 28 4.4. Profile. 32 4.4.1. Profil Minimum. 32 4.4.2. Profil Sta
2.3.USB-HUB (optional)132.4.Funk-Numblock-Tastatur142.5.Funk-Presenter (optional)142.6.Funk-Maus (optional)152.7.Windows-Tablet (optional)152.8.Funk-Tastatur-Maus-Set162.9.Laptop / Notebook (optional)173.Bedienungsvarianten193.1.Normalbetrieb193.2.Turnier nur mit Schiedsrichter203.3.Turnier mit Schiedsrichter und Schreiber214.Das Programm Karadoo234.1.Allgemeines234.1.1.Bildschirm-Meldungen234.2.Basiskonzeption244.3.Tastaturmodi254.4.1.Profile324.4.2.Profil Minimum324.4.3.Profil Einfach344.4.4.3.Profil Einfach344.4.4.Profil Turniermodus374.4.5.Profil Turnierbetrieb384.5.Menü404.5.1.Profile424.5.2.Funktionen44
2.4.Funk-Numblock-Taśtatur.142.5.Funk-Presenter (optional).142.6.Funk-Maus (optional).152.7.Windows-Tablet (optional).152.8.Funk-Tastatur-Maus-Set.162.9.Laptop / Notebook (optional).173.Bedienungsvarianten.193.1.Normalbetrieb.193.2.Turnier nur mit Schiedsrichter.203.3.Turnier mit Schiedsrichter und Schreiber.214.Das Programm Karadoo.234.1.Allgemeines.234.1.1.Bildschirm-Meldungen.234.1.2.Sanduhr.234.1.3.Tastaturmodi.254.3.1.Tastaturmodus Normal.254.3.2.Tastaturmodus Normal.254.3.4.Profile.324.4.4.Profil Minimum.324.4.5.Profil Standard.354.4.4.Profil Turnierbetrieb.384.5.Menü.404.5.1.Profile.424.5.2Funktionen.44
2.5.Funk-Presenter (optional)142.6.Funk-Maus (optional)152.7.Windows-Tablet (optional)152.8.Funk-Tastatur-Maus-Set162.9.Laptop / Notebook (optional)173.Bedienungsvarianten193.1.Normalbetrieb193.2.Turnier nur mit Schiedsrichter203.3.Turnier mit Schiedsrichter und Schreiber214.Das Programm Karadoo234.1.Allgemeines234.1.1.Bildschirm-Meldungen234.1.2.Sanduhr234.1.3.Tastaturmodi254.3.1.Tastaturmodus Normal254.3.2.Tastaturmodus Erweitert284.4.Profile324.4.1.Profil Minimum324.4.2.Profil Iurniermodus374.4.5.Profil Turnierbetrieb384.5.Menü404.5.1.Profile424.5.2Eunktionen44
2.6.Funk-Maus (optional)152.7.Windows-Tablet (optional)152.8.Funk-Tastatur-Maus-Set162.9.Laptop / Notebook (optional)173.Bedienungsvarianten193.1.Normalbetrieb193.2.Turnier nur mit Schiedsrichter203.3.Turnier mit Schiedsrichter und Schreiber214.Das Programm Karadoo234.1.Allgemeines234.1.1.Bildschirm-Meldungen234.1.2.Sanduhr234.1.3.Tastaturmodi254.3.1Tastaturmodus Normal254.3.2.Tastaturmodus Erweitert284.4.1.Profile324.4.2.Profil Standard354.4.3.Profil Standard354.4.4.Profil Turnierbetrieb384.5.Menü404.5.1.Profile424.5.2Eunktionen44
2.7.Windows-Tablet (optional)152.8.Funk-Tastatur-Maus-Set162.9.Laptop / Notebook (optional)173.Bedienungsvarianten193.1.Normalbetrieb193.2.Turnier nur mit Schiedsrichter203.3.Turnier mit Schiedsrichter und Schreiber214.Das Programm Karadoo234.1.Allgemeines234.1.1.Bildschirm-Meldungen234.1.2.Sanduhr234.1.3.Tastaturmodi254.3.1Tastaturmodus Normal254.3.2.Tastaturmodus Erweitert284.4.4.Profile324.4.5.Profil Standard354.4.4.Profil Standard354.4.5.Profil Turnierbetrieb384.5.Menü404.5.1.Profile424.5.2.Eunktionen44
2.8.Funk-Tastatur-Maus-Set162.9.Laptop / Notebook (optional)173.Bedienungsvarianten193.1.Normalbetrieb193.2.Turnier nur mit Schiedsrichter203.3.Turnier mit Schiedsrichter und Schreiber214.Das Programm Karadoo234.1.Bildschirm-Meldungen234.1.1.Bildschirm-Meldungen234.1.2.Sanduhr234.1.3.Tastaturmodi254.3.1.Tastaturmodus Normal254.3.2.Tastaturmodus Erweitert284.4.4.Profile324.4.1.Profil Minimum324.4.2.Profil Standard354.4.4.3.Profil Standard354.4.5.Profil Turnierbetrieb384.5.Menü404.5.1.Profile424.5.2.Funktionen44
2.9.Laptop / Notebook (optional).173.Bedienungsvarianten193.1.Normalbetrieb193.2.Turnier nur mit Schiedsrichter203.3.Turnier mit Schiedsrichter und Schreiber.214.Das Programm Karadoo.234.1.Allgemeines.234.1.1.Bildschirm-Meldungen.234.1.2.Sanduhr.234.2.Basiskonzeption.244.3.Tastaturmodi.254.3.1.Tastaturmodus Normal.254.3.2.Tastaturmodus Erweitert.284.4.Profile.324.4.1.Profil Minimum.324.4.2.Profil Einfach.344.4.3.Profil Standard.354.4.4.Profil Turnierbetrieb.384.5.Menü.404.5.1.Profile.44
3.Bedienungsvarianten193.1.Normalbetrieb193.2.Turnier nur mit Schiedsrichter203.3.Turnier mit Schiedsrichter und Schreiber214.Das Programm Karadoo234.1.Allgemeines234.1.1.Bildschirm-Meldungen234.1.2.Sanduhr234.1.2.Sanduhr234.1.2.Sanduhr234.1.2.Sanduhr234.1.2.Sanduhr234.2.Basiskonzeption244.3.Tastaturmodi254.3.1.Tastaturmodus Normal254.3.2.Tastaturmodus Erweitert284.4.Profile324.4.1.Profil Minimum324.4.2.Profil Standard354.4.4.Profil Turniermodus374.4.5.Profil Turnierbetrieb384.5.Menü404.5.1.Profile424.5.2.Eunktionen44
3.1.Normalbetrieb.193.2.Turnier nur mit Schiedsrichter203.3.Turnier mit Schiedsrichter und Schreiber214.Das Programm Karadoo.234.1.Allgemeines.234.1.1.Bildschirm-Meldungen.234.1.2.Sanduhr.234.1.2.Sanduhr.234.1.2.Sanduhr.234.1.3.Tastaturmodi.254.3.4.Tastaturmodus Normal254.3.1.Tastaturmodus Erweitert.284.4.Profile.324.4.1.Profil Minimum324.4.2.Profil Einfach.344.4.3.Profil Standard354.4.4.Profil Turniermodus374.4.5.Profil Turnierbetrieb.384.5.Menü404.5.1.Profile.424.5.2.Eunktionen44
3.2.Turnier nur mit Schiedsrichter203.3.Turnier mit Schiedsrichter und Schreiber.214.Das Programm Karadoo.234.1.Allgemeines.234.1.1.Bildschirm-Meldungen.234.1.2.Sanduhr.234.2.Basiskonzeption.244.3.Tastaturmodi.254.3.1.Tastaturmodus Normal.254.3.2.Tastaturmodus Erweitert.284.4.4.Profile.324.4.1.Profil Minimum.324.4.2.Profil Standard.354.4.4.Profil Turniermodus.374.4.5.Profil Turnierbetrieb.384.5.Menü.404.5.1.Profile.424.5.2.Funktionen.44
3.3.Turnier mit Schiedsrichter und Schreiber.214.Das Programm Karadoo.234.1.Allgemeines.234.1.1.Bildschirm-Meldungen.234.1.2.Sanduhr.234.2.Basiskonzeption.244.3.Tastaturmodi.254.3.1.Tastaturmodus Normal.254.3.2.Tastaturmodus Erweitert.284.4.4.Profile.324.4.1.Profil Minimum.324.4.2.Profil Standard.354.4.3.Profil Standard.354.4.4.Profil Turniermodus.374.4.5.Profil Turnierbetrieb.384.5.Menü.404.5.1.Profile.424.5.2Funktionen44
4.Das Programm Karadoo234.1.Allgemeines234.1.1.Bildschirm-Meldungen234.1.2.Sanduhr234.2.Basiskonzeption244.3.Tastaturmodi254.3.1.Tastaturmodus Normal254.3.2.Tastaturmodus Erweitert284.4.Profile324.4.1.Profil Minimum324.4.2.Profil Einfach344.4.3.Profil Standard354.4.4.Profil Turniermodus374.4.5.Profil Turnierbetrieb384.5.Menü404.5.1.Profile424.5.2Eunktionen44
4.1.Allgemeines.234.1.1.Bildschirm-Meldungen.234.1.2.Sanduhr.234.2.Basiskonzeption.244.3.Tastaturmodi.254.3.1.Tastaturmodus Normal.254.3.2.Tastaturmodus Erweitert.284.4.Profile.324.4.1.Profil Minimum.324.4.2.Profil Einfach.344.4.3.Profil Standard.354.4.4.Profil Turniermodus.374.4.5.Profil Turnierbetrieb.384.5.Menü.404.5.1.Profile.424.5.2.Funktionen44
4.1.1.Bildschirm-Meldungen234.1.2.Sanduhr234.2.Basiskonzeption244.3.Tastaturmodi254.3.1.Tastaturmodus Normal254.3.2.Tastaturmodus Erweitert284.4.Profile324.4.1.Profil Minimum324.4.2.Profil Einfach344.4.3.Profil Standard354.4.4.5.Profil Turniermodus374.4.5.Profil Turnierbetrieb384.5.Menü404.5.1.Profile424.5.2.Eunktionen44
4.1.2.Sanduhr.234.2.Basiskonzeption.244.3.Tastaturmodi.254.3.1.Tastaturmodus Normal.254.3.2.Tastaturmodus Erweitert.284.4.Profile.324.4.1.Profil Minimum.324.4.2.Profil Einfach.344.4.3.Profil Standard.354.4.4.Profil Turniermodus.374.4.5.Profil Turnierbetrieb.384.5.Menü404.5.1.Profile.424.5.2Funktionen44
4.2.Basiskonzeption.244.3.Tastaturmodi.254.3.1.Tastaturmodus Normal.254.3.2.Tastaturmodus Erweitert.284.4.Profile.324.4.1.Profil Minimum.324.4.2.Profil Einfach.344.4.3.Profil Standard.354.4.4.Profil Turniermodus.374.4.5.Profil Turnierbetrieb.384.5.Menü.404.5.1.Profile.424.5.2Funktionen44
4.3.Tastaturmodi254.3.1.Tastaturmodus Normal254.3.2.Tastaturmodus Erweitert284.4.Profile324.4.1.Profil Minimum324.4.2.Profil Einfach344.4.3.Profil Standard354.4.4.Profil Turniermodus374.4.5.Profil Turnierbetrieb384.5.Menü404.5.1.Profile42Funktionen44
4.3.1.Tastaturmodus Normal.254.3.2.Tastaturmodus Erweitert.284.4.Profile.324.4.1.Profil Minimum.324.4.2.Profil Einfach.344.4.3.Profil Standard.354.4.4.Profil Turniermodus.374.4.5.Profil Turnierbetrieb.384.5.Menü404.5.1.Profile.424.5.2.Funktionen44
4.3.2.Tastaturmodus Erweitert284.4.Profile324.4.1.Profil Minimum324.4.2.Profil Einfach344.4.3.Profil Standard354.4.4.Profil Turniermodus374.4.5.Profil Turnierbetrieb384.5.Menü404.5.1.Profile424.5.2.Funktionen44
4.4.Profile.324.4.1.Profil Minimum.324.4.2.Profil Einfach.344.4.3.Profil Standard.354.4.4.Profil Turniermodus.374.4.5.Profil Turnierbetrieb.384.5.Menü.404.5.1.Profile.424.5.2.Funktionen44
4.4.1.Profil Minimum
4.4.2.Profil Einfach
4.4.3.Profil Standard354.4.4.Profil Turniermodus374.4.5.Profil Turnierbetrieb384.5.Menü404.5.1.Profile424.5.2.Funktionen44
4.4.4.Profil Turniermodus374.4.5.Profil Turnierbetrieb384.5.Menü404.5.1.Profile424.5.2.Funktionen44
4.4.5. Profil Turnierbetrieb. 38 4.5. Menü 40 4.5.1. Profile. 42 4.5.2. Funktionen 44
4.5. Menü
4.5.1. Profile
4.5.2. Funktionen 44
4.5.2.1. Reset Anzeige 44
4.5.2.2. Reset Programm
4.5.2.3. Schema laden 45
4.5.2.4. Schema speichern
4.5.2.5. Spielernamen wählen
4.5.2.6. Einspiel-Uhr. 50
4.5.2.7. Spielernamen tauschen 50
4.5.2.8. Eingabe rückgängig machen
4.5.2.9. Spielzeit-Uhr. 50
4.5.2.10. Menü schließen
4.5.2.11. Anzeigefarbe wechseln
4.5.2.12. Partie manuell starten

Inhaltsangabe



4.5.2.13.	Partie/Satz manuell beenden	52
4.5.2.14.	Partie wiederherstellen	52
4.5.2.15.	Partieprotokoll drucken	54
4.5.2.16.	Partie abbrechen	55
4.5.2.17.	Stumm umschalten	55
4.5.2.18.	Lautstärke	
4.5.2.19.	Korrekturmodus	
4.5.2.20.	Verlängerung	
4.5.2.21.	Programm beenden	59
4.5.2.22.	Programm neu starten	59
4.5.2.23.	Ballfarben tauschen	
4.5.2.24.	Verbindungs-Check	
4.5.2.25.	Log-Datei anzeigen.	60
4.5.2.26.	Quick-Reference-Cards	60
4.5.2.27.	Bedienungsanleitung	60
4.5.2.28.	Info	61
4.5.2.29.	Systemzeit prüfen	61
4.5.2.30.	Update	62
4.5.3.	Einstellungen	63
4.5.3.1.	Disziplin	63
4.5.3.2.	Sätze	64
4.5.3.3.	Distanz	65
4.5.3.4.	HAZ	65
4.5.3.5.	Nachstoß	65
4.5.3.6.	ShotClock-Zeit	65
4.5.3.7.	ShotClock-Warnzeit	65
4.5.3.8.	ShotClock-TimeOuts	65
4.5.3.9.	ShotClock-Ton	65
4.5.3.10.	ShotClock-Automatikmodus	66
4.5.3.11.	Einspielzeit	66
4.5.3.12.	Einspielzeit variabel	66
4.5.3.13.	Auto-Druck	66
4.5.3.14.	Sprachausgabe	66
4.5.3.15.	Klublogos automatisch laden	66
4.5.3.16.	Spielerbilder automatisch laden	67
4.5.3.17.	A Grafik	68
4.5.3.18.	A Flagge	69
4.5.3.19.	B Grafik	69
4.5.3.20.	A Flagge	69
4.5.3.21.	Spielerfilter	69
4.5.3.22.	Plakat	71
4.5.3.23.	Export	72
4.5.4.	Anzeige	76
4.5.4.1.	Spielernamen	76



1512	Spielerklubs	76
4.5.4.2	Pollforbon	70
4.3.4.3.	Ddilidi Veli.	
4.3.4.4.	Durchschnitt.	
4.5.4.5.	Punkte letzte Aufnahme	
4.5.4.6.	Hochstserie	76
4.5.4.7.	Spielzeit	76
4.5.4.8.	Historie	77
4.5.4.9.	ShotClock	77
4.5.4.10.	Partie-Vorgaben	77
4.5.4.11.	Spielergrafiken	77
4.5.4.12.	Spielerflaggen	77
4.5.4.13.	Spielgeschwindigkeit	77
4.6. V	Vesentliche Funktionen im Detail	78
4.6.1.	ShotClock.	78
4.6.1.1.	TimeOuts	79
4.6.1.2.	TimeOuts rückgängig / Anzahl korrigieren	80
4.6.1.3.	Ton	
4.6.1.4	Automatikmodus	82
4.6.2	Rückgängig-Funktion	83
463	Auto-Druck	85
4631	Installationsvariante ohne Center	86
4632	Installationsvariante mit Center	87
4.6.4	Auto-Programmfokus	89
4.6.5	Partiovorlauf	01
4.0.5.	Partioprotokoll	
4.0.5.1.	Partichaginn	
4.0.3.2.	Anzeige der letzten fünf Dunkte	
4.0.3.3.	Anzeige der letzten fullt Pulikle	
4.0.5.4.	Anzeige der letzten Aufnahme	
4.6.5.5.	Anzeige des Nachstoßes	
4.6.5.6.	Partieende	
4.6.6.	Sprachausgabe	97
4.6.6.1.	Hardware Voraussetzungen	
4.6.6.2.	Betriebssystem Voraussetzungen	97
4.6.6.3.	Ansagen	97
4.6.6.4.	Lautstärke	99
4.6.6.5.	Bedienung	99
4.6.6.5.1.	Ubergeordnete Einstellung	
4.6.6.5.2.	Individuelle Einstellung	
4.6.6.5.3.	Schema-Einstellung	100
4.6.6.6.	Anzeige	100
4.6.7.	Grafiken	100
4.6.7.1.	Spielergrafiken	100
4.6.7.2.	Spielerflaggen	102
4.6.7.3.	Grafiken Whitelist	103



4.6.8.	Mehrfach-Klubmitgliedschaft	104
4.6.9.	Partie-Schema	106
4.6.9.1.	Turnier-Partie-Schema	106
4.6.9.2.	Allgemeines Partie-Schema	109
4.6.9.3.	Trainingspartie	109
4.6.10.	Zusatzinformationen	110
4 6 10 1	Uhrzeit und PC-Name	110
4 6 10 2	Redienung sperren	110
4 6 10 3	Status-Symbole	110
4 6 10 3 1	Notzworkstatus	111
161032	Conter-Verbindungestatus	111
4.6.10.3.2.	Auto-Druck-Status	112
4.0.10.3.3.	Sprachausgabo	112
4.0.10.3.4.	Fornanzoigo	110
4.0.10.3.3.	Lizonoiorung	110
4.0.10.4.	Lizensierung.	113
4.6.10.5.	Partie-Status	113
4.6.10.6.	Programmversion	114
4.6.10.7.	Aktuelles Profil	114
4.6.11.	Besonderheiten Disziplin 5 Kegel	115
4.6.12.	Besonderheiten Disziplin Biathlon	119
4.6.13.	Besonderheiten Disziplin Eurokegel	122
4.6.14.	Satzsystem	123
4.6.14.1.	Sätze	123
4.6.14.2.	Satzwechsel	123
4.6.14.3.	Spielerwechsel	123
4.6.14.4.	Grafische Satzanzeige	124
4.6.14.5.	Satz wiederherstellen	125
4.6.14.6.	Rückgängig	125
4.6.14.7	Satzprotokoll	125
4.6.14.8	Satzübersichtsprotokoll	126
47 0	Intionen Dialog	127
471	Haunt-Finstellungen	127
4711	Tisch Nummer	128
4712	Finenialzait	120
4.7.1.2.	Einspielzeit variabal	120
4.7.1.3.	Tisch Größo	120
4.7.1.4.	Klub Namo	120
4.7.1.5.	Klub Format	123
4.7.1.0.	Riup Format.	129
4.7.1.7.	Granken whitelist	129
4.7.1.ð.	Design.	129
4.7.1.9.	Start-Profil.	129
4.7.1.10.	Drucк-Арр	129
4.7.1.11.	Autnahmen Modus	130
4.7.1.12.	Biathlon Modus	130

Inhaltsangabe



4.7.1.13. ShotClock Vorgabewerte 13	30
4.7.1.14 Biathlon Verrechnungsfaktor 13	31
4 7 1 15 Druckmeldung schließen nach 13	31
4 7 1 16 Start-Schema	31
4 7 1 17 Farben Δnzeige-Flemente 13	31
17118 Plakat-Funktion 13	22
4.7.1.10. Flakat-I ulikuoli	22
4.7.1.19. Spieler Inter	20 22
4.7.1.20. Raiduou Center III verwendung	こ つ
4.7.1.21. Promi furnierbetrieb Sperre	22
4.7.1.22. Namensiiste Alphabetisch	54 24
4.7.1.23. Admin Passwort für Programmende	34
4.7.1.24. Klublogos automatisch laden	34
4.7.1.25. Spielerbilder automatisch laden	34
4.7.1.26. Status Aktualisierung	34
4.7.1.27. Bei Auto-Druck nur Satzübersichtsprotokoll13	34
4.7.1.28. Sprachausgabe13	35
4.7.1.29. Auto-Satzwechsel	35
4.7.1.30. Start auf Monitor 2	35
4.7.1.31. Profil Sperre	35
4.7.1.32. Intro-Fenster	35
4.7.1.33. Auto-Programmfokus	35
4.7.1.34. Auto-Export	35
4.7.2. Profile bearbeiten	36
4.7.2.1. Texte. Grafiken 13	37
4.7.2.2. Einstellungen.	37
4.7.2.2.1. Presentermodus 13	37
4.7.2.2.2. Mausmodus 13	39
4723 Anzeige 14	40
473 Admin Passwort ändern 14	40
474 Karadoo Bedienungsanleitung 14	40 40
4.8 Redienung via Tablet (ontional) 14	<u>11</u>
4.0. Bedienung via Redienungsfonster (optional) 14	1 I 1 G
4.9. Detienting via bettenungstenster (optional)	+0
4.9.1. Relief Elligabe	+/ /0
4.9.2. Reiter Funktionen	+0 10
4.9.5. Reiter Einstellungen	40 40
4.9.4. Reiter lexte & Grafiken	49 40
4.9.5. Reiter Anzeige & Texte	49
4.9.6. Keiter Schemata	
4.9.7. Reiter Korrekturmodus	52
5. Zentrales Steuerprogramm Karadoo Center	53
6. Technik	54
6.1. Erstinbetriebnahme & Konfiguration Mini-PC15	54
6.1.1. Hardware Installation	54
6.1.2. Windows 10 Konfiguration15	54



6.1.3. BIOS.	156
6.1.4. Windows-Updates ausschalten	157
6.2. Sonstige Software	161
6.2.1. Apache OpenOffice Calc/Microsoft Office Excel.	161
6.2.2. SaumatraPDF Reader	162
6.2.3. TeamViewer (optional)	163
6.3. Installation Karadoo.	166
6.3.1. Setup	166
6.3.2. Konfiguration	168
6.3.3. Lizenzierung	168
6.3.4. Admin Passwort	168
6.3.5. Erster Start	169
6.3.6. Dateien	169
6.3.7. Spielernamen manuell pflegen	170
6.4. Netzwerk	172
6.4.1. Netzwerkeinstellungen	173
6.4.2. Ordnerfreigaben	173
6.5. Dualmonitor-Betrieb.	174
6.6. Drucker hinzufügen & Standarddrucker	174
6.7. Update lokal durchführen	175
6.7.1. Update manuell	175
6.7.2. Update mit Funktion	176
6.7.2.1. Mit Internetzugang	176
6.7.2.1.1. Download-Fenster	177
6.7.2.1.2. Update-Fenster	177
6.7.2.2. Ohne Internetzugang	178
6.8. Totalausfall eines Mini-PC's	178
6.8.1. Reserve-PC	178
6.8.1.1. Installation	178
6.8.1.1.1. PC-Name	178
6.8.1.1.1.2. Verwendung Karadoo Center	179
6.8.1.1.1.3. Karadoo Center PC Name	179
6.8.1.1.1.4. Tischnummer	179
6.8.1.1.1.5. Standarddrucker	179
6.8.1.2. Update	179
6.8.2. Tausch im normalem Klubbetrieb	179
6.8.3. Tausch während einer Turnier-Partie	180
7. Installations-Service	184
8. Checkliste Karadoo Installation	185





Vorwort

Liebe Billard-Kollegen,

ich habe für die Spielstandanzeige ein Programm geschrieben, welches einerseits dem Anspruch "einschalten und loslegen" und anderseits auch einem komplexen Turniergeschehen gerecht werden soll. Dabei hat es schon einige Herausforderungen gegeben, vor allem bei den konzeptionellen Überlegungen.

Programmiert man eine Arbeits-Software, die ein Benutzer in der Regel auf seinem Gerät bedient, bietet man ihm üblicherweise die Möglichkeit, das Programm anzupassen und seine persönlichen Einstellungen abzuspeichern (in Netzwerken auch benutzerabhängig). Und so eine Büro-Software darf auch mal komplex sein, dafür gibt es ja Benutzer-Schulungen.

Hier waren die Voraussetzungen ganz andere. Ein Programm, welches viele verschiedene Spieler an mehreren Tischen verwenden. Ein Programm, welches auch von Personen, die in der IT nicht so versiert sind, schnell (und so einfach wie möglich) bedient werden soll. Einfach eine Spielhilfe.

Dabei ist es unbedingt erforderlich, dass dieses Programm immer mit denselben Einstellungen und dem gewohnten Aussehen startet. Und es muss auch ohne Neustart die Möglichkeit bestehen, das Programm schnell in diesen gewohnten Zustand zu versetzen.

Karadoo bietet den Spielern einige Möglichkeiten, das Aussehen und das Verhalten anzupassen. Es mag mitunter schon zwischen den Spielpartnern Uneinigkeit herrschen ©, was nun angezeigt werden soll und was nicht. Aber sicher wäre es lästig, wenn Spieler mit ihrer Partie beginnen wollen und sich mit ungewollten Einstellungen, die die Vorgänger hinterlassen haben, herumschlagen müssen.

Aus diesen Gründen wird in Karadoo nichts permanent gespeichert, jegliche Einstellungen und Veränderungen, die der Spieler über das Menü vornimmt, gelten nur für die aktuelle Laufzeit des Programms oder eben bis zum Ausführen der Funktion *Reset Programm*.

Das Aussehen und Verhalten des Programms nach dem Starten, legt ausschließlich die Sportleitung eines Klubs fest. In der Regel werden sich wohl alle Tisch-Programme gleich präsentieren (technisch besteht aber die Möglichkeit, jeden Tisch individuell anzupassen).

Ein Hinweis zu den Bildern in dieser Bedienungsanleitung. Das sind Beispiel-Abbildungen die dem Auslieferungszustand entsprechen. Durch Anpassungen der Sportleitung kann die aktuelle Ansicht auch anders aussehen, als hier abgebildet.

Das Programm ist kostenlos. Natürlich würde ich mich bei Gefallen über Spenden freuen, mit denen ich dann die Weiterentwicklung (Anschaffung Test-Hardware u. dgl.) finanzieren kann. Für Fragen und Beratung stehe ich gerne per E-Mail (rjurina@aon.at) oder





telefonisch (+43 664 410 58 85) zur Verfügung. Im Raum Wien komme ich auch gerne persönlich vorbei. Und auch wenn Ihr Klub weiter entfernt ist, werden wir eine Lösung finden (siehe 7., Installations-Service). Vorab hier noch zwei Bilder, die die Bandbreite des Systems zeigen.



Bild 1: Karadoo in Minimalkonfiguration (entspricht einer mechanischen Anzeigetafel)



Bild 2: Karadoo in Maximalkonfiguration (alle verfügbaren Optionen eingeschaltet)





1. System Übersicht

Das Karadoo System besteht aus zwei Programmen:

- 1. Karadoo: Spielstandanzeige die auf den einzelnen Tisch-PC's läuft. Diese kann auch autark (ohne Center) betrieben werden. Diese Bedienungsanleitung bezieht sich auf Karadoo.
- 2. Karadoo Center: zentrales Steuerprogramm, welches auf einem eigenen PC/Laptop läuft, der per LAN/WLAN mit den Tisch-PC's verbunden ist (siehe auch 5.). Über Karadoo Center werden die einzelnen Karadoo-Programme zentral verwaltet.

Unter Verwaltung ist das Handling von Turnieren (Turniervorbereitungen, Turnierprotokolle), die Pflege der Spielernamen, etc. durch die Sportleitung zu verstehen.

Im normalen Spielbetrieb, in dem die Spieler die Anzeigen bedienen, wird das Center nicht gebraucht. Auch während der Turnierpartien wird es nicht benötigt (abgesehen davon, wenn der automatische Ausdruck von Partieprotokollen verwendet wird).



Bild 3: Typische ortsgebundene Karadoo-Installation (Vollausbau mit Karadoo Center)







Bild 4: Beispiel für mobile Karadoo-Installation (ähnlich wie es bei Kozoom gehandhabt wird)

Für Karadoo Center ist eine eigene Bedienungsanleitung verfügbar.

2. Die Hardware

Eine Vorbemerkung zur Hardware. Einige der hier verwendeten Hardware-Komponenten (Bildschirm, Funk-Tastatur-Maus-Set, Funk-Numblock-Tastatur) sind Standard und Hersteller und Typ spielen für die Funktion von Karadoo keine Rolle. Diese Komponenten wird es immer in kompatibler Form geben.

Andere Komponenten, wie der Mini-PC (siehe 2.2.) und der Funk-Presenter (siehe 2.5.), sind sorgfältig für die benötigten Funktionen des Programms ausgesucht und getestet.

Aus diesem Grund empfehle ich, genau dieselben Geräte zu verwenden. Der Presenter, sendet fixe Tastaturcodes an den PC, an welche ich mein Programm angepasst habe. Es ist schon davon auszugehen, dass jeder Presenter ähnlich arbeitet (gedacht sind sie ja alle für Präsentationen im Powerpoint), aber bei einem Typ-Wechsel muss ich sicher neu testen (und das Programm eventuell anpassen).

2.1. Anzeige-Bildschirm

Als Anzeige kann ein beliebiger Flachbildschirm dienen. Als ideal haben sich TV's im unteren/mittleren Preissegment erwiesen. Für die Bildschirmdiagonale kann ich keine





Empfehlung abgeben. Letztendlich ist die Größe davon abhängig, wie groß ein Klub ist und wie weit die Anzeige lesbar sein soll. Die Auflösung des Monitors/TVs spielt keine Rolle, da sich Karadoo jeder Auflösung automatisch anpasst. Bei größeren TV's (>= 37 Zoll) würde ich schon auf Full HD (1920 x 1080 Pixel) setzen, sieht einfach besser aus.

Auf folgende Punkte muss beim Kauf der Monitore/TV's geachtet werden:

- · eine geringe Blickwinkelabhängigkeit
- Möglichkeit einer Wandmontage
- Speziell bei TV's: Overscan muss sich abschalten lassen, sonst werden an den Rändern einige Pixel abgeschnitten! Diese Funktion hat bei vielen TV Herstellern unterschiedliche Bezeichnungen wie: Just Scan, Voll, PC-Modus, Bildanpassung, 16:9, Pixel to Pixel, Nativ, etc. Hier zwei gute Links zu diesem Thema:

https://de.wikipedia.org/wiki/Overscan http://www.burosch.de/einstellungen-overscan.html



Bild 5: Anzeige-Bildschirm



Bild 6: Bildschirm Wandmontage

2.2. Mini-PC

Der Mini-PC ist eine kostengünstige Lösung und als Standard-Installationsvariante das Hardware-Herzstück des Karadoo-Systems.

Da in den meisten Klubs für die Bildschirme nur eine Wandmontage in Frage kommt, ist er dafür ideal geeignet, weil er sich hinter dem Schirm platzieren lässt und kein lästiger Kabelsalat sichtbar ist (alle Eingabegeräte sind per Funk verbunden).

Auf dem Mini-PC ist ein vollständiges Windows 10 installiert. Er wird über HDMI mit dem Bildschirm verbunden. Ein HDMI-Verlängerungskabel (ca. 30 cm) ist im Lieferumfang enthalten.

Die ersten Installationen in Klubs wurden noch mit Stick-PC's durchgeführt (Orbsmart AW-01 und PC-CSL PC, die aber mittlerweile nicht mehr erhältlich sind). Diese hatten einige





Nachteile: Anfälligkeit auf Überhitzung, bescheidenes WLAN-Modul, wenig Speicherplatz und den Bedarf an weiteren Komponenten (USB-Hub). Aus diesen Gründen sind wir dann auf die größeren und besseren Box-PC's umgestiegen. In der vorliegenden Bedienungsanleitung gehe ich daher nur mehr auf die aktuell verwendeten PC's ein.

Folgende Produkte wurden von mir positiv getestet (siehe auch 6.1.):

- Orbsmart AW-06 plus: seit Mitte 2017 ist der AW-06 plus von Orbsmart verfügbar. Dieser hat mehrere Vorteile gegenüber den Stick-PC's. Er lässt sich mit einer beiliegenden Montageplatte direkt am Monitor befestigen und hat alle benötigten Anschlüsse on Board (kein USB-HUB notwendig). Außerdem scheint sein WLAN-Modul leistungsfähiger zu sein und er weist auch keine nennenswerte Erwärmung im Betrieb auf. Aktuelle Ergänzung September 2018: leider ist dieser bewährte PC zur Zeit nicht mehr erhältlich.
- Orbsmart AW-08: ab September 2018 das Nachfolgermodell des 06. Ergänzung Mitte 2019: auch der AW-08 ist nicht mehr verfügbar.
- Beelink BT3 Pro II: Stand Nov. 2019.
- Beelink BT4/T4: das ist der von mir aktuell verwendete und empfohlene Mini-PC, der sehr gute Leistungsmerkmale aufweist, Stand Sept. 2020.

2.3. USB-HUB (optional)

Da Stick-PC's (diese werden aktuell von mir nicht mehr eingesetzt) nur über einen USB-Eingang verfügt, ist für den Anschluss der verschiedenen Eingabe-Geräte ein USB-HUB notwendig (z. B. Inateck 3 port USB3.0 HUB mit 1 RJ45 Port 10/100/1000 Gigabit Ethernet LAN Network Adapter).

Achtung: wenn die Mini-PC's in ein LAN integriert werden, unbedingt einen USB-HUB mit Ethernet-Port nehmen.



Bild 7: Mini-PC



Bild 8: Stick-Mini-PC und USB-HUB



2.4. Funk-Numblock-Tastatur

Die Standardbedienung von Karadoo erfolgt über eine Funk-Numblock-Tastatur (z.B. iClever IC-KP01), die dem Ziffernblock einer normalen PC-Tastatur entspricht. Die Funk-Tastatur ist Kern der Bedienung und ihr Einsatz ist zwingend erforderlich.

Alle notwendigen Bedienungen vor und während einer Partie können über diese Tastatur vorgenommen werden. Die Funk-Tastatur ermöglicht folgende Bedienungen:

- Im normalen Sportbetrieb durch die Spieler.
- Im Turnier durch Schreiber (wenn vorhanden).
- Im Turnier durch Schiedsrichter.

Nicht möglich ist es damit, Vorbereitungen für den Turnierbetrieb vorzunehmen (z.B. Eingabe des Event-Textes etc.). Das erfolgt über andere Wege (siehe 4.6.9. und 5.).

<u>Tipp</u>: Da der Mini-PC in der Regel an der Bildschirmrückseite angebracht wird und an ihm der USB-Funkempfänger der Tastatur steckt, liegt der Bildschirm in der Empfangsstrecke zur Tastatur. Hier ergibt sich eine wesentliche Verbesserung, wenn man eine kurze USB-Verlängerung verwendet und so fixiert, dass der Empfänger am unteren Bildschirmrand hervorschaut.

2.5. Funk-Presenter (optional)

Ein Presenter der für die Handhaltung konzipiert ist, eignet sich hervorragend für die mobile Bedienung der Grundfunktionen durch den Schiedsrichter in einer Turnierpartie. Diese Grundfunktionen sind die Bedienung der ShotClock (bei Dreiband und 5 Kegel) und die Punkteeingabe (wenn kein Schreiber vorhanden ist).

Mit dem Presenter kann diese Aufgabe noch einfacher erfüllt werden, als mit der Funk-Tastatur. Die Funk-Tastatur verfügt immerhin über 18 Tasten und genauso vielen Funktionen. Da ist ein Irrtum schon leicht möglich. Der Presenter konzentriert zwei Funktionen (bzw. wenn ein Schreiber vorhanden ist, nur die ShotClock) auf vier Tasten (siehe 4.6.3.).

Der Presenter kann parallel zur Funk-Tastatur bedient werden. Vorbereitende Tätigkeiten sind nicht möglich, er ist also ein reines Zusatzgerät für Turniere. Doch für diese wird seine Verwendung von mir dringend empfohlen (zwingend Logitech R400).



Bild 9: Funk-Tastatur



Bild 10: Funk-Presenter





2.6. Funk-Maus (optional)

Auch mit einer Funk-Maus können während einer Partie die beiden Grundfunktionen bedient werden. Mit einer 3-Tasten-Standardmaus allerdings nicht parallel (wie beim Presenter), sondern nur entweder die Punkteeingabe oder die ShotClock. Mit einer 5-Tasten-Maus können dann beide Grundfunktionen bedient werden (siehe 4.6.4.).

Obwohl eine Maus natürlich für den Tischeinsatz konzipiert ist, klappt das ganz gut, sie in der Hand zu bedienen. Trotzdem ist das wohl eher eine Notlösung und der Presenter ist die weit professionellere Lösung.



Bild 11: Funk-Maus

2.7. Windows-Tablet (optional)

Die Bedienung über ein Android-Smartphone/Tablet wurde mit Karadoo Version 5.2.7. eingestellt. Die Gründe hierfür waren mehrere: sowohl am Handy, als auch am PC musste die Software *Unified Remote* installiert und konfiguriert werden. Die Programmierung für die Fernbedienung war sehr aufwendig (eigene Makrosprachen XML-Script und LUA-Script). Letztendlich war durch die komplexe Technik und die vielen beteiligten Software-Komponenten, die reibungslos zusammenarbeiten mussten, diese Variante zu störungsanfällig.

Stattdessen wurde mit Version 6.0.0. eine Bedienvariante mit einem Windows-Tablet eingeführt, die von der Programmierung und Wartbarkeit um ein Vielfaches einfacher ist. Hierbei handelt es sich um die komfortabelste Bedienvariante von Karadoo (abgesehen von der Bedienung via Laptop mit dem eigenen Bedienungsfenster, siehe 2.9.).

Total Commander					
*	🔛 Karadoo Ferr	nbedienung V 8.0.0			- 🗆 X
Strpl (pointer10)	PC Na	ame Medion	~ 🕥 1	Tisch Nr.: 1 - Partie	lauft 📀 🕑
Attribut Trender UK	Eingat	be Punkte	instellungen Texte	& Granken Anzeig	Einspiel-Uhr
	7	8 9	+ 1	Nächste Anzeige	Start Ende
	4	5 6	- 1	Eingabe löschen	[STRG]-[E] [STRG]-[F]
	1	2 3	(Down) + 10	(Delete)	Start Pause
	-	0	(Page Up) - 10	[Back]	[STRG]+[g] [STRG]+[H] ShotClock
	5	Letzte Fi	(Page Down)	Ubernehmen (Enter)	Start Pause Ende
			[Left]		[STRG] + [4] [STRG] + [8] [STRG] + [C] [STRG] + [0]

Bild 12: Tablet-Fernbedienung





Der größte Vorteil dieser Fernbedienung besteht sicher darin, dass durch die eindeutig beschrifteten Buttons keine Einlernphase notwendig ist. Des weiteren bietet sie alle Funktionen des Karadoo Menüs und zwar auf eine viel einfachere und schnellere Weise, als über die Funkt-Tastatur. Dafür lässt sie sich mit einem Klick mit jedem Tisch-PC verbinden.

Mit diesen Eigenschaften eignet sich die Tablet-Fernbedienung hervorragend für ein Turniermanagement. Der Turnierleiter kann mitten im Geschehen unterstützend einzugreifen (Schemas laden, Namen ändern oder tauschen, bei Fehleingaben die Rückgängig-Funktion betätigen, etc.). Diese Variante ist also vorrangig dafür konzipiert, um für den ganzen Klub mit einem Gerät weitere Möglichkeiten zu eröffnen, vor allem unterstützend bei Bedien-Schwierigkeiten der Schiedsrichter.

Diese Fernbedienung ersetzt nicht die zentralen Funktionen des Center-Programms. Auch ist sie weder für den normalen Sportbetrieb, noch für den Einsatz in einem Turnier durch mehrere Schiedsrichter geeignet. Abgesehen davon, dass das finanziell nicht praktikabel ist, stoßen die Akkus dieser Geräte bei permanentem Gebrauch schnell an ihre Grenzen (das WLAN ist ja ständig in Betrieb). Außerdem ist die Bedienung während einer Partie via. Funk-Tastatur oder Presenter wesentlich optimaler (wenn man hier geübt ist, braucht man, vor allem bei Dreiband, nicht auf das Eingabegerät schauen).

Voraussetzung für den Einsatz der Tablet-Fernbedienung ist ein WLAN, über welches das Tablet mit dem Netzwerk verbunden sein muss.

Weitere Details zur Tablet-Fernbedienung finden Sie unter 4.8.

2.8. Funk-Tastatur-Maus-Set

Zur Administration wird ein Funk-Tastatur-Maus-Set benötigt, wobei eines für alle Tisch-PC's genügt. Mit dieser Tastatur kann Karadoo natürlich immer in vollem Umfang bedient werden. Sie ist allerdings nicht für den normalen Sportbetrieb gedacht. Schon alleine aus der Tatsache heraus, dass die Tastatur die volle Kontrolle über den PC ermöglicht. Es ist ja immer möglich, über den Taskmanager Karadoo zu beenden und dann befindet sich der Benutzer im Betriebssystem, was so sicher nicht erwünscht ist.



Bild 13 Funk-Tastatur-Maus-Set





2.9. Laptop / Notebook (optional)

Als zusätzliche Installations-Variante kann das Programm Karadoo auf einem mobilen Rechner installiert werden. Diese Variante ist für den normalen Spielbetrieb nicht geeignet, sondern ausschließlich als Zusatzoption für Turniere gedacht, bei welchen ein Schiedsrichter und ein Schreiber verfügbar sind (siehe 3.3., Variante 2).

Das Bedienkonzept ist dann ähnlich, wie das von Kozoom und ergibt im Turnierbetrieb die komfortabelste Bedienung im 2-Mann Betrieb. Sämtliche Eingaben während der Partie werden vom Schreiber am Rechner getätigt (möglich ist auch die ShotClock). Selbstverständlich können auch alle vorbereitenden Tätigkeiten (Namen, Klubs, Distanz, HAZ, etc.) vorgenommen werden. Dafür steht ein eigenes Bedienungsfenster zur Verfügung, welches alle Bedienungen über Buttons (oder Tastatur-Codes) ermöglicht. Es bietet auch eine Parallel-Ansicht der Anzeige und somit ist kein Sichtkontakt vom Schreiber zum Anzeigebildschirm notwendig.

Bei einem Dreiband oder 5 Kegel Turnier wird vom Schiedsrichter nur die ShotClock bedient. Das kann über die Funk-Tastatur oder den Presenter erfolgen. Hier ist der Presenter von Vorteil, weil dieser so einstellbar ist, dass damit nur die ShotClock bedient werden kann. Bei allen anderen Disziplinen bedient er nichts.

Diese Variante ist natürlich eine Budgetfrage und wird nicht oft möglich sein (eventuell in einem Klub, wo ständig hochrangige Turniere veranstaltet werden) oder bei externen Veranstaltungen (siehe 3.3., Variante 2).

Der Anzeige-Bildschirm (auf welchem dann Karadoo läuft) wird per HDMI als sekundärer Bildschirm an den Rechner angeschlossen und als Destop-Erweiterung konfiguriert (siehe 6.5.). Das Bedienungsfenster wird mit der Tastenkombination [CTRL] + [Y] geöffnet und beendet. Das Bedienfenster erscheint am jeweils anderen Bildschirm der Anzeige. Mit [CTRL] + [S] kann die Anzeige und das Bedienfenster auf den Bildschirmen getauscht werden. Über dieses Bedienfenster kann auch eine lokale Turnier-Vorbereitung durch die Sportleitung erfolgen (siehe 4.6.9.1.), falls kein Karadoo-Center (siehe 5.) zur Verfügung steht.



Bild 14: Bedienung via Rechner







Bild 15: Karadoo-Bedienungsfenster



3. Bedienungsvarianten

3.1. Normalbetrieb

Im normalen Sportbetrieb kann davon ausgegangen werden, dass die Spieler die Anzeige selber bedienen und das Bediengerät auf einem Tisch liegt. Somit sind technisch gesehen, alle Eingabegeräte und Bedienvarianten möglich.

Einen Laptop sollte im normalen Spielbetrieb, bei dem der technisch Verantwortliche nicht anwesend ist, nicht verwendet werden. Der bietet den Benutzern einfach zu viele Möglichkeiten, den Spieltrieb auszuleben (und hier meine ich nicht Billard [©]) und alles zu verstellen. Außerdem wäre dies bei mehrehren Tischen finanziell sowieso nicht vertretbar.

Die Bedienung via Tablet-Fernbedienung (siehe 2.7.) scheidet hier aus denselben Gründen wie der Laptop aus.

Auch die normale Funktastatur ist nicht geeignet, weil auch diese die Möglichkeit bietet, in das Betriebssystem zu gelangen. Das ist hier für normale Benutzer nicht vorgesehen.

Mit dem Funk-Presenter alleine können nicht alle notwendigen Tätigkeiten durchgeführt werden. Außerdem liegt seine große Stärke bei der mobilen Bedienung am Tisch durch einen Schiedsrichter. Das ist hier nicht gefordert.

Empfehlung:

Klarer Favorit ist hier die **Funk-Tastatur**, die alle Anforderungen erfüllt. Sie ist technisch einfach und zuverlässig. Es können sämtliche Funktionen die vor einer Partie und während einer Partie benötigt werden, bedient werden (volle Kontrolle über das Karadoo-Menü).



Bild 16: Normalbetrieb





3.2. Turnier nur mit Schiedsrichter

Ist in einer Turnierpartie nur ein Schiedsrichter verfügbar, ist das sicher eine Herausforderung für diesen. Er muss die Spieler und Bälle im Auge behalten, ansagen, die Punkte schreiben und bei Dreiband/5 Kegel noch die ShotClock bedienen. Hier kann die Bedienung nicht einfach genug sein.

Die Laptop-Variante mit Bedienungsfenster fällt hier automatisch weg, weil der Schiedsrichter mobil beim Tisch sein muss.

Die Bedienung via Tablet-Fernbedienung (siehe 2.7.) scheidet hier auch aus, weil diese Geräte nicht die notwendigen Akkulaufzeiten besitzen.

Empfehlung:

Meine Empfehlung für alle Fälle - auf die einfache und zuverlässige Technik setzen: **Funk-Tastatur + Presenter**.

Die Funk-Tastatur wird auf alle Fälle benötigt. Nur mit dieser können die Tätigkeiten durchgeführt werden, die am Anfang der Partie anstehen (Start der Einspieluhr, Spielernamen tauschen) oder Ausnahmesituationen während der Partie gehandhabt werden (z.B. Falscheingaben korrigieren).

Es liegt nahe, dann während der Partie gleich weiter mit der Funk-Tastatur die Punkte einzugeben und die ShotClock zu bedienen. Genauso gut können diese beiden Tätigkeiten aber auch mit dem Presenter durchgeführt werden. Das wird wohl Geschmacksache sein.



Bild 17: Turnier nur mit Schiedsrichter





3.3. Turnier mit Schiedsrichter und Schreiber

Sind bei einem Turnier Schiedsrichter und Schreiber verfügbar, erfolgt die grundsätzliche Bedienung der Anzeige immer durch den Schreiber. Der Schiedsrichter bedient nur die ShotClock, falls diese benötigt wird (Dreiband oder 5 Kegel).

Empfehlungen:

Je nach verfügbarer Hardware, ergeben sich hier zwei sinnvolle Varianten.

Variante 1 – mit Mini-PC:

Das ist die Standardvariante für Karadoo-Systeme, die fix in Klubs installiert sind. Diese wird wohl bei den meisten Turnieren zur Anwendung kommen. Der **Schreiber** führt alle Bedienungen über die **Funk-Tastatur** durch, vor allem die Eingabe der Punkte. Alternativ kann der Schreiber auch über ein Tablet bedienen. Wenn eine ShotClock benötigt wird, dann bedient der **Schiedsrichter** diese über den **Presenter**. Alternativ zum Presenter kann hier die ShotClock auch über eine Funk-Maus bedient werden.



Bild 18: Turnier mit Schiedsrichter und Schreiber – mit Mini-PC

Tipp: In der Praxis hat sich gezeigt, dass es bei der Bedienung durch zwei Personen in den ShotClock-Disziplinen zu einem bestimmten Problem kommen kann. Nachdem der Spieler ausgelassen hat, muss der Schreiber dessen Punkte in die Anzeige übernehmen (durch Drücken der Enter-Taste). Erst dann ist die Eingabe für diesen Spieler abgeschlossen und Karadoo wechselt zum anderen Spieler. Wenn aber der Schreiber hier etwas langsam ist und der nächste Spieler schnell am Tisch ist, neigt der Schiedsrichter dazu, die ShotClock zu starten (was prinzipiell natürlich richtig ist). Da die Eingabe des vorigen Spielers aber noch gar nicht abgeschlossen ist, wird auch die ShotClock wieder für den vorigen Spieler gestartet (das Programm wartet ja noch auf das Enter). Um dieses Problem zu umgehen, empfehle ich folgende Vorgehensweise: der Schreiber schreibt jeden angesagten Punkt gleich mit der Plus-Taste mit. Somit braucht er beim Abgang des Spielers nicht mehr eine eventuell große Serie eingeben. Er muss nur mehr einen kurzen Kontrollblick auf den Schirm machen (ob die Serie korrekt ist) und mit Enter abschließen. Der Schiedsrichter wiederum vergewissert sich vor Start der ShotClock mit einem Blick auf den Schirm, ob schon der richtige Spieler unterstrichen ist. Damit hat er die Gewissheit, dass der Schreiber fertig ist.





Variante 2 – mit Laptop:

Die Bedienung mit einem **Laptop** im Zwei-Monitor-Betrieb (siehe auch 2.9.) durch den **Schreiber**, ist sicher die technisch reizvollste Variante. Diese ist prädestiniert für große Turniere, die an einem Ort stattfinden, wo das Karadoo-System nicht fix installiert ist (z.B. an einen externen Veranstaltungsort) und wo kein LAN oder WLAN vorhanden ist (falls an einem Veranstaltungsort ein Netzwerk verfügbar ist, kann natürlich auch die Variante 1 – mit Mini-PC's aufgebaut werden). Ohne Netzwerk kann das Center-Programm nicht verwendet werden und es muss pro Tisch ein autarkes Karadoo aufgebaut werden, welches aber alle Optionen bietet.

Der Schreiber führt am Laptop in einem eigenen Bedienungsfenster alle Bedienungen vor und während der Partie durch.

Wenn für Dreiband oder 5 Kegel eine ShotClock benötigt wird, dann bedient der **Schiedsrichter** diese über den **Presenter** oder die **Funk-Tastatur.** Wobei hier der Presenter vorteilhafter ist, da er sich so einstellen lässt, dass er ausschließlich die ShotClock bedient (damit wird die Möglichkeit von Fehleingaben durch den Schiedsrichter weiter minimiert, siehe auch 4.6.3.).

Die Tablet-Fernbedienung spielt hier keine Rolle, weil das Bedienungsfenster deren Funktionalität noch übertrifft. Und der Schiedsrichter maximal die ShotClock bedient.



Bild 19: Turnier mit Schiedsrichter und Schreiber – mit Laptop





4. Das Programm Karadoo

Beim Einschalten des Mini-PC's wird das Programm automatisch gestartet.

4.1. Allgemeines

Innerhalb des gesamten Programms werden zwei Funktionen durchgehend wiedergegeben: die Bildschirm-Meldungen und die Sanduhr.

4.1.1. Bildschirm-Meldungen

Die Bildschirm-Meldungen von Karadoo sind so gehalten, dass sie auch aus größerer Entfernung gut lesbar sind und mit der Funk-Numblock-Tastatur bedienbar sind. Die Taste [ENTER] entspricht immer "OK" oder "Ja", die Taste [-] entspricht "Nein". Die Meldungen unterliegen folgenden Farbschema:

Farbe	Bedeutung
Grün	Erfolgsmeldungen, Infomeldungen, positive Check-Meldungen
😑 Gelb	Warnmeldung, Sicherheitsabfragen
e Rot	Fehlermeldungen, negative Check-Meldungen

Tabelle 1: Farbbedeutung der Karadoo-Meldungen



Bild 20: Beispiel einer Bildschirm-Meldung (Sicherheitsabfrage)

4.1.2. Sanduhr

Immer wenn Karadoo beschäftigt ist (z.B. Laden eines Schemas) wird eine rote Sanduhr eingeblendet. Während diese angezeigt wird, ist keine Bedienung des Programms möglich. Das wird links oben mit dem rot hinterlegten Text "Bedienung ist gesperrt" angezeigt (siehe auch 4.6.10.2.).







4.2. Basiskonzeption

In Karadoo stehen fünf verschiedene Anzeige-Profile zur Verfügung (siehe 4.4.). Das Konzept der Profile verfolgt das Ziel, verschiedenen Ansprüchen gerecht zu werden. Einerseits soll es Spielern, die nicht mehr Ansprüche stellen, als eine mechanische Spielstandanzeige bietet, eine einfache Bedienung ermöglichen. Anderseits sollen auch die umfangreichen Funktionen geboten werden, die einem modernen Turnierbetrieb gerecht werden.

Die Profile unterscheiden sich durch zwei verschiedene Bedienungsmodi (Tastaturmodi, siehe 4.3.) und verschiedenste Anzeige-Elemente und sind gestaffelt vom Profil *Minimum* (entspricht einer mechanischen Anzeigetafel) bis zum Profil *Turnierbetrieb* (bietet das Maximum an Funktionen).

Profil	Tastaturmodus
Minimum	Normal
Einfach	Normal
Standard	Erweitert
Turniermodus	Erweitert
Turnierbetrieb	Erweitert

Tabelle 2: Profile

Die Funktionen und Anzeige-Elemente die die Profile bieten, können in einem gewissen Rahmen von der Sportleitung verändert werden. Viele Einstellung der Profile sind aber nicht direkt über die Bedienung (egal ob über Karadoo oder Karadoo Center) zu ändern, weil gewisse Anzeige-Elemente eben inhärente Eigenschaften der Profile sind (wenn man jetzt alle Eigenschaften eines Profils leicht ändern könnte, dann könnte man ja leicht alle 5 gleich aussehen lassen, was den Gedanken der Profile ad absurdum führen würde). Beispielsweise ist die Anzeige der Spielerklubs in den ersten drei Profilen Minimum, Einfach und Standard ausgeschaltet, weil diese Profile für den klubinternen Betrieb (Spaß- und Trainingspartien) gedacht sind, wobei der Klub-Name wenig Rolle spielt. In den Profilen Turniermodus und Turnierbetrieb, wo Spieler verschiedener Klubs spielen (und diese Info dann wichtig ist), werden die Klub-Namen natürlich angezeigt.

Die Sportleitung kann auch festlegen, welches Profil bei Programmstart aktiv ist, ob Profile gewechselt werden dürfen und das Profil Turnierbetrieb sperren (weil es Funktionen enthält, die im Normalbetrieb weder notwendig noch sinnvoll sind).

Von normalen Benutzern können die Profile nicht verändert werden, da es bei einer Vielzahl von Spielern und mehreren Tischen unbedingt erforderlich ist, dass ein Profil immer gleich aussieht und sich gleich bedienen lässt. Allerdings ist es dem normalen Benutzer über das Menü möglich, Karadoo seinen Wünschen individuell anzupassen (Spielernamen auswählen, Anzeige-Elemente ein- und ausblenden, etc.). Diese Einstellungen werden mit folgenden Aktionen wieder rückgesetzt:





Aktion	Beschreibung	
Anwahl eines Profils	Rücksetzung auf die Vorgaben des Profils (außer bei Profilwechsel in einer laufenden Partie)	
Reset Programm	Rücksetzung auf die Vorgaben des Startprofils	
Programmneustart	Fehlermeldungen, negative Check-Meldungen	

Tabelle 3: Aktionen, die Benutzer-Einstellungen rücksetzen

4.3. Tastaturmodi

4.3.1. Tastaturmodus Normal

Der Tastaturmodus *Normal* ermöglicht eine sehr einfache Bedienung der Anzeige und entspricht im wesentlichen einer mechanischen Anzeigetafel. In der Partie sind eigentlich nur drei Tasten notwendig, [+], [-] und [ENTER].

Taste(n)	Aktion
[+]	aktuelle Anzeige um 1 erhöhen
[-]	aktuelle Anzeige um 1 verringern
[*]	aktuelle Anzeige um 10 erhöhen
[/]	aktuelle Anzeige um 10 verringern
[ENTER]	Sprung zu nächster Anzeige (Spieler A>Aufnahmen>Spieler B)
[.]	Menü öffnen
[NUMLOCK] und dann [END]	Reset der Anzeige
[NUMLOCK] und dann [HOME]	Reset des gesamten Programms
[NUMLOCK] und dann [0]	Einspiel-Uhr starten / beenden
[NUMLOCK] und dann [PD UP]	Namen-Auswahlliste für Spieler A öffnen
[NUMLOCK] und dann [PD DN]	Namen-Auswahlliste für Spieler B öffnen
[NUMLOCK] und dann [\rightarrow]	Spielernamen tauschen
[NUMLOCK] und dann [↑]	Schema speichern
[NUMLOCK] und dann [\downarrow]	Schema laden
[NUMLOCK] und dann [5]	Lautlos ein/aus

Tabelle 4: Bedientasten im Tastaturmodus Normal

Merken braucht man sich nur die ersten sechs Tasten, Alle Funktionen die über [NUMLOCK] eingeleitet werden, stehen natürlich auch im Menü zur Verfügung. Durch längeres Drücken der Tasten [+],[-],[*] und [/] zählen die Punkte schnell hoch bzw. runter.







Bild 22: Funk-Tastatur Standard Bedientasten im Tastaturmodus Normal



Bild 23: Funk-Tastatur Erweiterte Bedientasten im Tastaturmodus Normal





Ob zusätzlich zur Funk-Tastatur ein Funk-Presenter oder eine Funk-Maus für die Bedienung der Anzeige zur Verfügung steht, wird von der Sportleitung bestimmt.



Bild 24: Funk-Presenter Bedientasten im Tastaturmodus Normal



Bild 25: Funk-Maus Bedientasten im Tastaturmodus Normal





4.3.2. Tastaturmodus Erweitert

Der Tastaturmodus *Erweitert* nutzt alle Tasten der Fernbedienung und bietet mehr Komfort und mehr Kontrolle gegen Fehleingaben, als der Tastaturmodus "Normal". Die Eingabe der Punkte erfolgt im Unterschied zum Tastaturmodus "Normal" nicht in der Punkteanzeige direkt, sondern in einem gesonderten Eingabe-Feld. Erst mit [ENTER] wird diese aktuelle Serie zur Punkteanzeige addiert.

Taste(n)	Aktion
[09] Zifferntasten	direkte Eingabe der Serie
[/]	Minus Vorzeichen ("-") bei 5 Kegel
[+]	aktuelle Anzeige um 1 erhöhen
[-]	aktuelle Anzeige um 1 verringern
[BACKSPACE]	löschen der jeweils letzte Stelle der Eingabe
[NUMLOCK] und dann [DEL]	löschen der kompletten Eingabe (auf 0 setzen)
[ENTER]	Übernahme der aktuellen Serie in Punkteanzeige
[*]	ShotClock (siehe 4.6.1.) starten/anhalten/fortsetzen
[/]	ShotClock beenden (wenn ShotClock läuft)
[BACKSPACE]	ShotClock-TimeOut setzen (wenn ShotClock läuft)
[.]	Menü öffnen ShotClock-TimeOut rückgäng. (wenn ShotClock läuft)
[NUMLOCK] und dann [\leftarrow]	Wenn Partie läuft oder beendet ist: Rückgängig- Funktion (siehe 4.6.2.)
[NUMLOCK] und dann [END]	Reset der Anzeige
[NUMLOCK] und dann [HOME]	Reset des gesamten Programms
[NUMLOCK] und dann [0]	Vor Beginn Partie: Einspiel-Uhr starten / beenden Wenn Partie läuft: Sprachausgabe ein/aus Wenn Partie beendet ist: Verlängerung
[NUMLOCK] und dann [PD UP]	Namen-Auswahlliste für Spieler A öffnen
[NUMLOCK] und dann [PD DOWN]	Namen-Auswahlliste für Spieler B öffnen
[NUMLOCK] und dann [\rightarrow]	Spielernamen tauschen
[NUMLOCK] und dann [↑]	Schema speichern
[NUMLOCK] und dann [ψ]	Schema laden
[NUMLOCK] und dann [5]	Lautlos ein/aus

 Tabelle 5: Bedientasten im Tastaturmodus Erweitert







Bild 26: Funk-Tastatur Standard Bedientasten im Tastaturmodus Erweitert



Bild 27: Funk-Tastatur Erweiterte Bedientasten im Tastaturmodus Erweitert



Bedienungsanleitung



Ob zusätzlich zur Funk-Tastatur ein Funk-Presenter oder eine Funk-Maus für die Bedienung der Anzeige zur Verfügung steht, wird von der Sportleitung bestimmt.



Bild 28: Funk-Presenter Bedientasten im Tastaturmodus Erweitert



Bild 29: Funk-Maus Bedientasten im Tastaturmodus Erweitert





Eine größere Serie kann direkt über die Zifferntasten eingegeben werden, genauso gut kann mit [+] immer um 1 erhöht werden. 0 muss nicht eingegeben werden, es genügt [ENTER]. Durch langes Drücken der Tasten [+] und [-] zählen die Punkte schnell nach oben bzw. unten.

Vorteile:

- Die eingegebene Punkteanzahl ist direkt sichtbar und kann auch beliebig korrigiert werden, ohne die Punkteanzeige zu beeinflussen.
- Beim Tastaturmodus Normal muss man immer selber mitrechnen, das fällt hier weg.
- Wird bei jedem Punkt Plus gedrückt (bei Turnieren durch den Schiedsrichter parallel zu seiner Ansage, oder auch wenn sich bei sonstigen Partien ein Kibitz findet), haben die Zuseher immer einen Überblick über die aktuelle Serie.

Fehleingaben:

Für den Fall, dass eine falsche Eingabe erfolgt ist (und schon mit ENTER in die Punkteanzeige übernommen wurde), stehen im Tasturmodus *Erweitert* zwei Korrekturmethoden zur Verfügung:

- Die *Rückgängig-Funktion* (siehe 4.6.2.)
- Der Korrekturmodus (siehe 4.5.2.19.).

[ENTER]-Taste:

Bei der Enter-Taste, mit der die aktuelle Serie in die Punkteanzeige übernommen wird, besteht eine Besonderheit und zwar unabhängig vom Eingabegerät (Tastatur oder Presenter). Wenn man länger als 0,5 Sekunden eine Taste drückt, setzt normalerweise die Tastenwiederholfunktion ein, welche den Tastaturcode dann in schneller Folge wiederholt, solange man die Taste gedrückt hält.

Speziell bei der Enter-Taste wäre das extrem lästig, weil dann in schneller Folge viele Aufnahmen durchlaufen würden (und dies aufwändig mit der Rückgängig-Funktion korrigiert werden müsste). Das ist in keiner Situation erwünscht.

Aus diesem Grund wird im Anzeige-Fenster diese Tastenwiederholfunktion unterdrückt. Das hat zur Folge, dass auch bei sehr langem Drücken der Enter-Taste nur ein Enter ausgelöst wird. Die Taste muss dann explizit losgelassen werden, um das nächste Enter auszulösen.



4.4. Profile

4.4.1. Profil Minimum

Dieses Profil ist das einfachste und wird mit dem Tastaturmodus *Normal* bedient (siehe 4.3.1.). Die Aufnahmen werden manuell geschrieben (d.h. sie können geschrieben werden, oder auch nicht, ganz wie es gefällt). Dieses Profil entspricht vom Funktionsumfang und der Bedienung am ehesten den mechanischen Anzeigetafeln.

Das Profil bietet standardmäßig die Brett Nummer, die beiden Punkte-Anzeigen, die Aufnahmen und die Spielernamen.

Für die aktuelle Sitzung kann im Menü die Anzeige folgender Bildschirm-Elemente einoder ausgeschaltet werden:

- Spielernamen
- Spielerklubs
- Ballfarben
- Durchschnitt









Bild 31: Profil Minimum mit minimalen Optionen



Bild 32: Profil Minimum mit maximalen Optionen





4.4.2. Profil Einfach

Dieses Profil wird, wie das Profil "Minimum", mit dem Tastaturmodus *Normal* bedient (siehe 4.3.1.) und ist somit ebenso einfach zu handhaben

Dieses Profil erweitert das Profil "Minimum" um eine Anzeige des *Durchschnitts* und die *Ballfarben*.

Für die aktuelle Sitzung kann im Menü die Anzeige folgender Bildschirm-Elemente einoder ausgeschaltet werden:

- Spielernamen
- Spielerklubs
- Ballfarben
- Durchschnitt



Bild 33: Profil Einfach mit Standard-Optionen

Mit den minimalen Optionen entspricht das Profil Einfach dann dem Profil Minimum (siehe Bild 31).





4.4.3. Profil Standard

Dieses Profil ist das erste, das mit einem erweiterten Funktionsumfang ausgestattet ist und wird mit dem Tastaturmodus *Erweitert* (siehe 4.3.2.) bedient. Es ist auch das Start-Profil von Karadoo nach der Erstinstallation.

Um die Aufnahmen muss man sich nicht mehr kümmern, sie werden automatisch geführt. Das bedeutet, nach Eingabe der Punkte für Spieler A, werden die Aufnahmen um 1 erhöht und die Anzeige springt direkt zu Spieler B weiter).

Das Profil Standard bietet zusätzlich zum Profil Minimum eine Anzeige der Höchstserie.



Für die aktuelle Sitzung kann im Menü die Anzeige folgender Bildschirm-Elemente einoder ausgeschaltet werden:

- Spielernamen
- Spielerklubs
- Ballfarben
- Durchschnitt
- Punkte letzte Aufnahme
- HöchstserieSpielzeit
- Spielergrafiken
 - Spielerflaggen
- Historie
- · Spielgeschwindigkeit
- Partie-Vorgaben







Bild 35: Profil Standard mit minimalen Optionen






4.4.4. Profil Turniermodus

Dieses Profil ist für Spieler gedacht, die auch in einer normalen Partie alle Funktionen des Turnierbetriebs nutzen möchten. Es wird ebenfalls mit dem Tastaturmodus *Erweitert* (siehe 4.3.2.) bedient.

Zusätzlich zum Profil *Standard* werden die *Spielerklubs*, die *Historie* (siehe 4.5.4.8.) und die *Spielzeit-Uhr* (siehe 4.5.2.9.) angezeigt. Für Dreiband und 5 Kegel ist eine *ShotClock* verfügbar (siehe 4.6.1.).



Bild 37: Profil Turniermodus mit Standard-Optionen

Für die aktuelle Sitzung kann im Menü die Anzeige folgender Bildschirm-Elemente einoder ausgeschaltet werden:

- Spielernamen
- Spielerklubs
- Ballfarben
- Durchschnitt
- Punkte letzte Aufnahme
- Höchstserie
- Spielzeit
- Historie
- Spielgeschwindigkeit
- Partie-Vorgaben
- Spielergrafiken
- Spielerflaggen
- Mit den minimalen Optionen entspricht das Profil Turniermodus dem Profil Standard (Bild 31).



Bedienungsanleitung KARADOO



Sho	otClock-TimeOuts Spieler A		ShotClock	
Karadoo V 4.3.9	Disziplin Dreiband, Dis	tanz 50 Pkt., HAZ 30, mit Nachsto	^B ShotClock 40/10/2 Wessor	Status: Partie läuft
то		shotClock 0:32		о то 1
LA Y HS Y	2,000 Auf Ser Pnk 1 1 1 2 3 4 3 1 5 4 1 6 5 4 10	00:02:56	1,000 Auf Ser Pnk 1 1 1 2 1 2 3 0 2 4 1 3 5 2 5	Z LA Z HS
0,418 h 24 P/h				0,299 h 17 P/h
Bild 38: Profil	Turniermodus mit maximaler	n Optionen	ShotClock Laufzeit	-Leiste

4.4.5. Profil Turnierbetrieb

Das letzte Profil schließlich ist für Turniere gedacht. Es bietet alle Funktionen des Profils Turniermodus, aber darüber hinaus noch die Angabe einer Kopfzeile, eines Veranstaltungstextes, eines Turnierhinweises.

Dieses Profil ist im normalen Spielbetrieb nicht verfügbar, denn es erfordert durch die Eingabe der Texte eine Vorbereitungen der Turnierleitung. Diese Eingaben können nicht über die Funk-Tastatur vorgenommen werden, sondern nur über eine normale Tastatur, oder vom zentralen Rechner via Netzwerk. Bedient wird dieses Profil natürlich über den Tastaturmodus Erweitert (siehe 4.3.2.).

Für die aktuelle Sitzung kann im Menü die Anzeige folgender Bildschirm-Elemente einoder ausgeschaltet werden:

Spielergrafiken

Spielerflaggen

- Spielernamen
- Spielerklubs
- Höchstserie
- Ballfarben
- Spielzeit
- Historie
- Durchschnitt
 - Punkte letzte Aufnahme
- · Spielgeschwindigkeit
- Partie-Vorgaben

Mit den minimalen Optionen entspricht das Profil Turnierbetrieb dem Profil Standard (Bild 31).







Bild 39: Profil Turnierbetrieb mit Standard-Optionen







4.5. Menü

Über die Taste Komma [.] gelangt man jederzeit in das Menü von Karadoo. Dort kann das gewünschte Profil ausgewählt werden und alle notwendigen Einstellungen vorgenommen werden.

Das hellblau hinterlegte Element ist das aktive Element. Mit den Tasten [+] und [-] wird zum nächsten bzw. vorigen Element gewechselt. Ist der Text grau, ist das Element zurzeit nicht anwählbar (weil es entweder im aktuellen Profil nicht verfügbar ist, oder weil es während einer laufenden Partie gesperrt ist).

Mit [ENTER] wird die jeweilige Funktion ausgeführt bzw. bei Ja-Nein-Feldern zwischen den beiden Werten umgeschaltet (Ja wird mit einem grünen Haken dargestellt, Nein mit einem roten Kreuz). Ausnahmen sind die Einstellungen, in welche Zahlen eingegeben werden, dort bewirkt ENTER nichts.

Im folgendem Bild ist die Bedienung im Menü dargestellt:



Bild 41: Tasten im Menü





Im folgendem Bild ist das Menü nach einem Programmneustart (Startprofil ist das Profil Standard) dargestellt:

😄 🛜 Profile	Funktionen		Einstellur	ngen		•
Minimum	Reset A	Anzeige	Diszi.	nicht def.	Spielernamen	✓
	Reset Pi	rogramm	Sätze (Gewinnsätze)	0	Spielerklubs	×
Einfach	Schem	a laden	Distanz	0	Ballfarben	✓
	Schema s	speichern	HAZ	0	Durchschnitt	<
Standard	Spieler A	Spieler A Spieler B		✓	Punkte letzte Aufnahme	×
\checkmark	Einspiel-Uhr starten		ShotClock Zeit in Sek.		Höchstserie	✓
Turniermodus	Spielername	en tauschen	ShotClock Warnzeit in Sek.		Spielzeit	×
	Eingabe rückgängig machen		ShotClock TimeOuts		Historie	×
Turnierbetrieb	Spielzeit-L	Jhr starten	ShotClock		ShotClock	
	Menü schließen		ShotClock Automatikmodus		Partie- Vorgaben	✓
Das Profil Standard bietet zusätzlich eine Anzeig werden die Aufnahmen automatisch geführt. Es i alle Tasten der Fernbedierung und bietet mehr K in der Punkteanzeige direkt, sondern in einen ge immer um 1 erbink werden. Erst mit [ENTER] wir (die Eingabe ist direkt sichtbar und kann auch be [ENTER]. Nach dem [ENTER] springt die Eingab 22.06.2019 23.20.38 / 2560 x 1440 Puxel / Status	e der letzten Serie (kleine Anzeige in der Ecke der Pu st auch das erste Profil, das mit dem Tastaturmodur onfort als der Tastaturmodus Normal. Die Eingabe di sonderten Eingabefeld. Eine größere Serie kann dire diese aktuelie Serie zur Funkteanzeige addiert. Die lebig korrigiert werden, ohne die Punkteanzeige zu be e zum anderen Spieler weiter.	nktenzeige). Im Unterschied zu den beiden obigen Erweitert bedient wird (siehe rechts). Dieser Tastatur er Unkte erfolgt im Unterschied zu den beiden obige kl über die Ziffernfasten eingegeben werden, genausz ese Konzegt bleitet wesentlich mehr Kontrolle gegen F einflussen), es steht : 0 muss nicht eingegeben werde Lizenz: Raimund Jurina	Pcofilen, Tastatumodu modus nutzti (*) Profilen nicht (*) Psychanic (*) Psychanic (*) Parkingaben (*) Parkingaben (*) Profilen nicht (*) Profilen nicht	'Erweitert': Eingabe Serie plus 1 löschen letzte Stel Dernahme in Punkte Reset Programm letzte Singabe Trok Reset Anzeige Sinspiel-Vhr Start/ Menü öffnen Programm	ile anzelge gangig gade mierung: BSK Augarten - ing fi	Raimund Jurin <u>a</u>

Bild 42: Menü

Im Menü befinden sich vier Spalten: Profile, Funktionen, Einstellungen und Anzeige.

Alle Spalten außer Profile besitzen mehrere Seiten (Funktionen und Einstellungen je 3 Seiten, Anzeige 2 Seiten). Navigiert man mit den Tasten [+] und [-] durch die Menüelemente, wird immer über die Elemente aller Seiten der Spalte gescrollt. Also bei Vorwärtsnavigation:

- Profile
- Funktionen Seite 1Funktionen Seite 2
- Funktionen Seite 3
- Einstellungen Seite 1
- Einstellungen Seite 2
- Einstellungen Seite 3
- Anzeige Seite 1
- Anzeige Seite 2

Die zurückgebliebenen Spalten werden beim Erreichen einer neuen Spalte immer auf Seite 1 gestellt. Entsprechend umgekehrt erfolgt die Rückwärtsnavigation.

Falls eine Maus angeschlossen ist, kann das Menü komfortabler über diese bedient werden. Mit der Maus können die Seiten direkt umgeschaltet werden, indem man auf die Spaltenüberschrift klickt.

Für das aktuell angewählte Element, steht unten jeweils eine eigene Beschreibung zur Verfügung.

Im folgenden Bild sind die Menüelemente der jeweiligen Folgeseiten dargestellt:





Funktionen	Funktionen	Einstellungen	Einstellungen	
Anzeigefarbe wechseln 🥚	Programm beenden	Einspielz. 6	Spieler- Filter Augarten	Spielergrafiken 🗸
Partie manuell starten	Programm neu starten	Einspielzeit 🗴	Plakat 🗴	Spielerflaggen 🗸
Partie manuell beenden	💿 Ballfarben tauschen 😑	Auto-Druck 🗴	Export 🗴	Spielgesch- windigkeit
Partie wiederherstellen	Verbindungs-Check	Sprachausg. 🗴		
Partieprotokoll drucken	Log-Datei anzeigen	Klublogos x		
Partie abbrechen	Quick-Reference-Cards	Spielerbilder 🗴		
Stumm umschalten 🛛 📢 🖊	Bedienungsanleitung	A Grafik Keine		
Lautstärke 0%	Info	A Flagge Keine		
Korrekturmodus starten	Systemzeit prüfen	B Grafik Keine		
Verlängerung	Update	B Flagge Keine		

Bild 43: Menü Folgeseiten (Funktionen Seite 2 & 3, Einstellungen Seite 2 & 3, Anzeige Seite 2)

4.5.1. Profile

In der ersten Spalte des Menüs befinden sich die Profile die gewählt werden können. Wird ein Profil ausgewählt, wird dieses Profil immer mit den Vorgaben, die die Sportleitung für dieses Profil getroffen hat, geladen (über die entsprechende Profil-Ini-Datei). Alle aktuellen Einstellungen gehen verloren und werden vom Profil überschrieben. Neue individuelle Einstellungen für die aktuelle Partie, können dann über die Eistellungen und Anzeige im Menü vorgenommen werden.

Der grüne Haken bei den Profilen gibt das aktuell gesetzte Profil an. Das Profil *Turnierbetrieb* ist standardmäßig im normalen Spielbetrieb nicht verfügbar, weil in diesem Profil jede Partie mit einem Partieprotokoll gespeichert wird. Diese Einstellung kann zwar von der Sportleitung geändert werden, aber ich empfehle die Standardeinstellung beizubehalten.

Während einer laufenden Partie kann nur zwischen Profilen mit dem gleichen Tastaturmodus gewechselt werden. Also zwischen *Minimum & Einfach* bzw. zwischen *Standard, Turniermodus* und *Turnierbetrieb*. Nach einem *Reset Programm*, also dem Zurücksetzen der gesamten Anzeige, kann beliebig zwischen den Profilen gewählt werden, falls die beiden Einstellungen *Profil Sperre* (siehe 4.7.1.27.) und *Profil Turnierbetrieb Sperre* (siehe 4.7.1.20.) ausgeschaltet sind.

Je nach aktuellem Profil sind die dem Profil zugeordneten Funktionen aktiv (schwarze Schrift). Die im Profil nicht verfügbaren Funktionen sind gesperrt (graue Schrift) und können nicht ausgeführt werden.

Auch in einer laufenden Partie können einige Funktionen und Einstellungen nicht ausgeführt werden (z.B. kann die Einspiel-Uhr nicht gestartet werden, oder die Distanz, HAZ usw. nicht geändert werden).





Beispiel 1: Die verfügbaren Optionen im Profil Minimum

s 🗧	Funktionen		Einstell	ungen		
Minimum	Reset Anzeige		Diszi.	nicht def.	Spielernamen	<
\checkmark	Reset P	rogramm	Sätze (Gewinnsätze)		Spielerklubs	×
Einfach	Schema laden		Distanz		Ballfarben	×
	Schema	speichern	HAZ		Durchschnitt	×
Standard	Spieler A	Spieler B	Nachstoß		Punkte letzte Aufnahme	
	Einspiel-L	Jhr starten	ShotClock Zeit in Sek.	ShotClock		
Turniermodus	Spielernam	en tauschen	ShotClock Warnzeit in Sek.		Spielzeit	
	Eingabe rückgängig machen		ShotClock TimeOuts		Historie	
Turnierbetrieb	Spielzeit-L	Jhr starten	ShotClock		ShotClock	
	Menü se	Menü schließen Shoto			Partie- Vorgaben	×
Dieses Profil bietet nur die beiden Punkte-Anzeig geschrieben (d.h. sie können geschrieben werde 22.06 2019 23:24:14 / 2560 x 1440 Pixel / Status	yen und die Aufnahmen. Es wird mit dem Tastaturmod n, oder auch nicht, ganz wie es gefält). : Reset	us 'Normaf bedient (siehe rechts). Die Aufnahi Lizenz: Raimund Jurina	men werden manuel [1] [-] [-] [-] [-] [-] [-] [-] [-] [-] [-	Mus 'Normal': plus 1 minus 10 plus 10 plus 10 plus 10 plus 10 plachste Anzeige 81 Reset Programs 91 Reset Anzeige 81 Reingiel-thr Start/ Menü öffnen Program	rende imierung: BSK Augarten - Ing.	Raimund Ju <u>rina</u>

Bild 44: Menü im Profil Minimum

Beispiel 2: Im Profil Turnierbetrieb sind vor Beginn der Partie alle Funktionen verfügbar

<mark>⇒⊜</mark> ∎ Profile	Funktionen		Einstellu Seite	ingen		
Minimum	Reset Anzeige		Diszi.	Dreiband	Spielernamen	 ✓
	Reset Pr	ogramm	Sätze (Gewinnsätze)	0	Spielerklubs	 ✓
Einfach	Schema	a laden	Distanz	40	Ballfarben	 ✓
	Schema s	speichern	HAZ	50	Durchschnitt	 ✓
Standard	AUG Asterix	^{свк} Obelix	Nachstoß	✓	Punkte letzte Aufnahme	×
Einspiel-Uhr starten		ShotClock 40		Höchstserie	 ✓ 	
Turniermodus	Turniermodus Spielernamen tauschen		ShotClock Warnzeit in Sek. 10		Spielzeit	✓
	Eingabe rückg	ängig machen	ShotClock TimeOuts	2	Historie	✓
Turnierbetrieb	Spielzeit-U	lhr starten	ShotClock	✓	ShotClock	✓
\checkmark	Menü so	chließen	ShotClock Automatikmodus	×	Partie- Vorgaben	✓
Schließt das Menü. Alternativ kann das Menü au Beschreibung des Menüs: Helibiau ist das aktive zurzett nicht anwählbar (einige Menü-Elemente s) Eingabefelden (28. Distanz, HAZ, etc.) wird der Ja-Nein-Feldern steht der grüne Haken für 'Ja' u 22.06.2019 23:25:25 / 2560 x 1440 Pixel / Status	ch über die Taste [] geschlossen werden. Menö-Element. Mit [+] und [-] wird zum nächsten bzw. nd profilabhängig bzw. wahrend einer laufenden Partie Wert mit den Tasten [09] eingegeben. Der grüne He nd das rote Kreuz für Nein'.	vorigen Element gewechselt. Ist der Text grau, ist das gespert). Mit [ENTER] wird die Funktion ausgeführt ken bei den Profilen gibt das aktueli gesetzte Profil a Lizenz: Raimund Jurina	Tatten in M s Element [-] , bzw. bei [09] n, Bei [.]	enü: nächstes Element voriges Element Punktion ausführen Dutans, masfahren Menü schileben	eingeben mierung: BSK Augarten - Ing. R	aimund Jurin

Bild 45: Menü im Profil Turnierbetrieb vor Spielbeginn





<u>Beispiel 3:</u> Die verfügbaren Funktionen (nur für Seite 1 dargestellt) im Profil *Turnierbetrieb* während einer laufenden Partie.

<mark>⊊⊜</mark> ∎ Profile	Funktionen			ingen	Anzeige	
Minimum	Reset Anzeige		Diszi.	Dreiband	Spielernamen	 ✓
Reset Programm		Sätze (Gewinnsätze)	0	Spielerklubs	✓	
Einfach	Schema laden		Distanz	40	Ballfarben	✓
	Schema s	speichern	HAZ 50 Durchschnitt			✓
Standard	AUG Asterix	овк Obelix	Nachstoß	\checkmark	Punkte letzte Aufnahme	×
	Einspiel-Uhr starten		ShotClock Zeit in Sek.	40	Höchstserie	✓
Turniermodus	Spielernamen tauschen		ShotClock Warnzeit in Sek.	10	Spielzeit	✓
	Eingabe rückgängig machen		ShotClock TimeOuts	2	Historie	✓
Turnierbetrieb	Spielzeit-	Uhr Pause	ShotClock	✓	ShotClock	 ✓
✓	Menü so	chließen	ShotClock Automatikmodus		Partie- Vorgaben	✓
Schließt das Menü Alternativ kann das Menü auch über die Taste [] geschlossen werden. Tasten im Menü: [*] Reschrahlung des Menü: [*] Reschrahlung des Menü: [*] Reschrahlung des Menü: [*]						
bescheidung des Meinus-Heindau ist das aktive Meinus-Leimente auf der Umer Auf der der Heinter gewechseit, ist der fekt grau, ist das Leiment zurzeit nicht anwählbar (eilinge der Jehrende sind profilizhänging) bew. wählende der leiner fauferden Profiler gibt das aktiveligesetzte Profil an. Bei Eingabefleidern (z.B. Distanz, HAZ, etc.) wird der Wert mit den Tasten (DS) eingegeben. Der grüne Haken bei den Profiler gibt das aktiveligesetzte Profil an. Bei Ja-Nem-Feldern steht der grüne Haken für Jär und das rote Kreuz für Nein.						

Bild 46: Menü im Profil Turnierbetrieb nach Spielbeginn

4.5.2. Funktionen

In der zweiten Spalte des Menüs befinden sich die Funktionen. Es sind drei Seiten für die Funktionen vorhanden. Die Seiten werden beim Navigieren durch die Menüelemente mit den Tasten [+] und [-] automatisch gewechselt.

Auf der ersten Seite befinden sich die wichtigsten Funktionen, auf den Seiten 2 und 3 die seltener benutzten Funktionen.

Die Funktionen Reset Anzeige, Reset Programm, Menü schließen, Programm beenden und alle Funktionen der Seite 3 sind nicht profilabhängig und immer verfügbar (auch während einer laufenden Partie).

4.5.2.1. Reset Anzeige (Seite 1)

Setzt die Anzeige und alle Elemente auf Partiebeginn zurück (Punkte und Aufnahmen auf 0, Uhr auf 00:00:00, etc.). Alle sonstigen individuellen Einstellungen werden beibehalten (Namen, Distanz. HAZ, etc.). Diese Funktion ist jederzeit verfügbar.

Alternativ zum Menü kann *Reset Anzeige* auch direkt über die Tastatur ausgelöst werden und zwar über die Tastenfolge [NUMLOCK] gefolgt von [END]. Wird die Funktion in einer laufenden Partie benutzt, erfolgt eine Sicherheitsabfrage.



4.5.2.2. Reset Programm (Seite 1)

Setzt das gesamte Programm auf jene Einstellung zurück, die von der Sportleitung als Start-Profil vorgegeben wurde (entspricht einem Programmstart). Alle individuellen Benutzer-Einstellungen werden rückgesetzt. Diese Funktion ist jederzeit verfügbar.

Alternativ zum Menü kann *Reset Programm* auch direkt über die Tastatur ausgelöst werden und zwar über die Tastenfolge [NUMLOCK] gefolgt von [HOME].

Wird die Funktion in einer laufenden Partie benutzt, erfolgt eine Sicherheitsabfrage. Benutzen Sie diese Funktion, wenn sich das Programm in einem Ihnen unbekannten Status oder Zustand befindet.

4.5.2.3. Schema laden (Seite 1)

Über diese Funktion können alle Schemata geladen werden, die am Tisch-PC gespeichert sind (siehe auch 4.6.9.). Das betrifft sowohl Turnier-Partie-Schemata (von der Sportleitung angelegt) als auch allgemeine Partie-Schemata (von Benutzern angelegt).

In der Liste werden zuerst die Turnier-Partie-Schemata und dann die allgemeinen Partie-Schemata dargestellt, wobei innerhalb dieser beiden Blöcke alphabetisch gereiht wird. Nach Betätigen der Taste erscheint die Schemata-Liste:

😄 🛜 Pro	file	Funktionen Einstellungen Anzeig					
Minir	num	Reset Anzeige	Diszi.	Dreiband	Spielernamen	✓	
		Reset Programm	Sätze (Gewinnsätze)	0	Spielerklubs	✓	
975	lurnier:	Schema laden 1. Bundesliga Dreiband - Tisch 1 - Pau	Distanz	40	Ballfarben	✓	
· · ·	furnier:	1. Bundesliga Dreiband - Tisch 1 - Par	tie 2			✓	
St !	furnier: "	1. Bundesliga Dreiband - Tisch 2 - Par	tie 1			×	
!]	Furnier:	1. Bundesliga Dreiband - Tisch 2 - Par	tie 2			· 🗸	
! Turr!	furnier: : furnier:	Biathlon Staatsmeisterschaft	satze			\checkmark	
						✓	
Turn							
						✓	
Alle abgespeiche Schema-Auswahl Spielem abgespe dieser beiden Blö							
2560 x 1440 / Status: Pa	rtie läuft	Lizenz: Raimund Jurina		Program	mierung: BSK Augarten -	Ing. Raimund Jurina	

Bild 47: Schemata-Liste





Die Bedienung in der Liste erfolgt über folgende Tasten:

Taste(n)	Aktion
[+]	nach unten scrollen
[-]	nach oben scrollen
[ENTER]	Schema auswählen und in Anzeige übernehmen
[/]	Sonderfunktion Trainingspartie
[DEL]	Vorgang abbrechen (Liste schließen)

Tabelle 6: Bedientasten in der Schemata-Liste

Das Prinzip der Schemata ist so ausgelegt, dass nur das Anlegen der Schemata fortgeschrittenes Wissen im Karadoo System erfordert. Dies wird in der Regel von der Sportleitung im Zuge einer Turniervorbereitung erledigt. Die Schemata laden kann dann jeder Benutzer, hierfür muss die Sportleitung nicht anwesend sein. Auch ein Schiedsrichter, der das System schon etwas kennt, kann das leicht selber durchführen, wenn ihm der Name des Schemas bekanntgegeben wird bzw. sollte der Namen eines Turnier-Partie-Schemas immer so gewählt werden, dass er selbsterklärend ist. Nach dem Laden des Schemas kann die Partie sofort beginnen.

Über die Taste [/] kann ein abgespeichertes Turnier-Partie-Schema genutzt werden, um eine Trainingspartie mit den Vorgaben des Schemas zu spielen, ohne dass ein Partieprotokoll gespeichert oder gedruckt wird (siehe auch 4.6.9.3.).

4.5.2.4. Schema speichern (Seite 1)

Über diese Funktion können Spieler im normalen Spielbetrieb allgemeine Partie-Schemata abspeichern. Damit können Spieler Partien, die sie öfter unter denselben Voraussetzungen spielen (gleiche Distanz, gleicher Partner, etc.) abspeichern und bei Bedarf schnell laden.

Da im normalen Spielbetrieb keine Standard-Tastatur verfügbar ist, kann in diesem Fall natürlich kein Name für das Schema eingegeben werden und muss automatisch generiert werden. Dafür wurde folgende Nomenklatur gewählt:

[Disziplin]-[Distanz]-[HAZ] [Name A]-[Name B]

Hier ein paar Beispiele von Allgemeinen Partie-Schemata:

Name	Beschreibung
Dreiband-21-0 Team A - Team B	Ein im Augarten beliebter Viererzug, Dreiband auf 21, ohne HAZ
Dreiband-21-0 Asterix + Obelix - Smith + Wesson	Viererzug mit fixen Spielern, Dreiband auf 21, ohne HAZ





Name	Beschreibung
Dreiband-21-0 Team A - Team B	Ein im Augarten beliebter Viererzug, Dreiband auf 21, ohne HAZ
Dreiband-21-0 Asterix + Obelix - Smith + Wesson	Viererzug mit fixen Spielern, Dreiband auf 21, ohne HAZ

Tabelle 7: Beispiele für Schemata

4.5.2.5. Spielernamen wählen (Seite 1)

Die Namen und Klubzugehörigkeiten von Spielern können von der Sportleitung zentral über Karadoo Center (siehe Punkt 5.) verwaltet und auf die Tisch-PC's verteilt werden. Wird diese Option genutzt, dann stehen diese Namen auf allen Tisch-PC's zur Verfügung und die Namen können über eine alphabetisch sortierte Liste ausgewählt werden. Die alphabetische Vorgabesortierung lässt sich allerdings über die Einstellung *Namensliste Alphabetisch* auch ändern, siehe 4.7.1.23. und Bedienungsanleitung Karadoo Center. Des Weiteren kann über den Spielerfilter (siehe 4.5.3.21.) festgelegt werden, welche Spieler angezeigt werden.

Die ersten Einträge in der Liste lauten "Spieler A" bzw. "Spieler B" und "Team A" bzw. "Team B". Das sind Standardvorgaben, die nicht verändert werden können und immer dann verwendet werden, wenn keine Namen angegeben werden.

Mit dem Übernehmen des Namen wird auch der Klub angezeigt, wenn dieser eingetragen ist und die Anzeige der Spielerklubs eingeschaltet ist. Nach Betätigen der Taste erscheint die Spielernamen-Liste:

🚌 🥱 Profile		Fu	nktione	n	Einstellungen	
Minimum Reset A		et Anzei	ge	Diszi. nicht de	ef. Spielernamen 🗸	
		Reset	Progra	mm	Sätze (Gewinnsätze)	0 Spielerklubs 🗶
Einfach		Sche	ema lad	en	Distanz	0 Ballfarben 🗸
		Schem	a speic	hern	HAZ	0 Durchschnitt 🗸
Standard		Jurina Raimund		Spieler B	Nachstoß	Punkte letzte Aufnahme
\checkmark	<spie< th=""><th>eler A> m A></th><th></th><th>rten</th><th>ShotClock Zeit in Sek.</th><th> Höchstserie 🗸</th></spie<>	eler A> m A>		rten	ShotClock Zeit in Sek.	Höchstserie 🗸
Turniermodu	Jurin	a Raimund	AUG	schen	ShotClock Warnzeit in Sek.	Spielzeit 🗶
	Ringel Johann A Mustermann Karli A Mustermann Pepi A Turnierbetrie		rmann Karli AUG	machen	ShotClock TimeOuts	Historie 🗶
Turnierbetrie			AUG	rten	ShotClock	_ ShotClock
				n	ShotClock Automatikmodus	Partie- Vorgaben ✔
Mit dieser Funktion können Namen 2560 × 1440 / Status: Reset			vähit werden (sofern die Liste gepflegt w Lizenz: Raimund Jurina	Aurde). (EMTER) Liste offen (-) nach oben scrollen (-) Zertras bilden (DEL) Abbrechen (ENTER) Namen überzehmen	grammlerung: BSK Augarten - Ing. Raimund Jurina	

Bild 48: Spielernamen-Liste im Menü





Die Liste kann in folgender Weise bedient werden:

Taste(n)	Aktion
[+]	nach unten scrollen
[-]	nach oben scrollen
[ENTER]	Namen auswählen und in Anzeige übernehmen
[/]	einen zweiten Namen hinzufügen (Viererzug)
[DEL]	Vorgang abbrechen (Liste schließen)

Tabelle 8: Bedientasten in der Spielernamen-Liste



Steht eine Maus zur Verfügung, kann die Liste auch mit dieser bedient werden. Mit dem Mausrad kann in der Liste gescrollt werden, mit Doppelklick wird der Namen übernommen. Auch für 2er-Team-Partien, also die in meinem Klub so beliebten "Viererzüge", ist gesorgt. Man wählt einfach einen Namen aus, öffnet die Liste ein zweites Mal, wählt einen zweiten Namen aus und drückt nun nicht [Enter], sondern die Taste [/] (dies ist nur möglich, wenn vorher auch der erste Name über die Liste gewählt wurde).







Bild 50: Team-Partie

Alternativ zum Menü kann die Spielerliste auch direkt über die Tastatur aufgerufen werden und zwar über die Tastenfolge [NUMLOCK] und dann [PD UP] für Spieler A und [NUMLOCK] und dann [PD DOWN] für Spieler B.



Bild 51: Spielernamen wählen per Spielernamen-Liste direkt in der Anzeige





4.5.2.6. Einspiel-Uhr (Seite 1)

Vor Partiebeginn besteht die Möglichkeit, für die Einspielzeit der Spieler einen Countdown laufen zu lassen. Diese Funktion ist vor Partiebeginn für alle Profile verfügbar. Es werden sowohl die verbleibenden Sekunden angezeigt, als auch eine grafische Sekundenanzeige (äquivalent zur ShotClock). die Dauer der Einspielzeit wird von der Sportleitung festgelegt, für die aktuelle Laufzeit kann sie auch im Menü geändert werden. Alternativ zum Menü kann die Einspiel-Uhr auch direkt über die Tastatur ausgelöst werden und zwar über die Tastenfolge [NUMLOCK] gefolgt von [0]. Beendet kann die Uhr jederzeit mit derselben Tastenfolge werden.

4.5.2.7. Spielernamen tauschen (Seite 1)

Mit dieser Funktion, die für alle Profile verfügbar ist, können die Namen der beiden Spieler getauscht werden. Bei Turnieren werden vor Partiebeginn die Daten von der Turnierleitung vorbereitend eingegeben. Nach dem Anstoß, wenn tatsächlich entschieden ist, welcher Spieler beginnt, kann hier der Schiedsrichter oder Schreiber die Namen tauschen. Alle anderen Eigenschaften die zu den Spielern gehören (Klubs, Grafiken, unterschiedliche Distanzen), werden mitgetauscht.

Wenn einer der Standardtexte "Spieler A", "Spieler B", "Team A" oder "Team B" in Verwendung ist, kann zwar auch getauscht werden (Klubs, Grafiken, etc. werden getauscht), aber die Standardtexte verbleiben unverändert (Der Spieler der beginnt, ist immer A und auf der linken Position, der andere ist immer B und auf der rechten Position. Die einzige Ausnahme von dieser Regel besteht im Satzsystem, siehe 4.6.14.3.

Die Spielernamen können auch noch zu einem späteren Zeitpunkt (als direkt nach dem Bandenentscheid) getauscht werden, auch nachdem schon Punkte eingegeben wurden. Allerdings ist dabei zu beachten, dass die eingegebenen Punkte (und damit auch die Historie) nicht mitgetauscht werden! Denn bei einem späteren Tausch kann nur davon ausgegangen werden, dass es vorher entweder vergessen wurde, oder keine Zeit war.

4.5.2.8. Eingabe rückgängig machen (Seite 1)

Diese Funktion ermöglicht ein schrittweises rückgängig machen der jeweils letzten Eingabe, also die mit [ENTER] schon in die Anzeige übernommene letzte Serie von Spieler A oder Spieler B, siehe 4.6.2. Alternativ steht die Rückgängig-Funktion auch direkt auf der Funk-Tastatur mit der Tastenkombination [NUMLOCK] + [\leftarrow] zur Verfügung.

4.5.2.9. Spielzeit-Uhr (Seite 1)

Mit der Spielzeit-Uhr wird die Dauer der Partie angezeigt. Diese Funktion steht in den beiden Profilen *Turniermodus* und *Turnierbetrieb* zur Verfügung. Gestartet wird die Spielzeit-Uhr beim Anstoß, der Text lautet zu diesem Zeitpunkt "Spielzeit-Uhr starten". Dieses manuelle Starten setzt dann auch den Partiebeginn (siehe 4.6.5.2.) in Gang. Das Menü schließt selbstständig und es kann mit der Eingabe der Punkte begonnen werden.





Das manuelle Starten der Spielzeit-Uhr ist aber normalerweise nicht notwendig. Wird die Uhr nicht manuell gestartet, wird sie beim automatisch erkannten Partiebeginn (nach Ablauf der zweiten Einspielzeit, erste Punkteeingabe, ShotClock starten) mit gestartet.

Wird allerdings weder die Einspielzeit, noch die ShotClock verwendet und der Schiedsrichter gibt bei einer ersten, längeren Serie von A die Punkte nicht gleich ein, dann erfolgt kein automatisch erkannter Partiebeginn und die Einspiel-Uhr muss manuell gestartet werden (sonst stimmen im Partieprotokoll die Beginnzeit und die Partiedauer nicht).

Wenn während der Partie das Menü neuerlich geöffnet wird, lautet der Text des Spieluhr-Buttons "Spielzeit-Uhr Pause". Damit kann die Uhr jederzeit angehalten werden. Nach Betätigung schließt das Menü wieder selbständig und die Pause wird durch den blinkenden Text "Pause" angezeigt. Beim Ende der Pause wieder ins Menü wechseln. Der Text lautet dann "Spielzeit-Uhr weiter". Mit anwählen der Funktion läuft die Uhr dann wieder weiter. Wenn das Programm das Partieende über die Aufnahmen, Distanz, HAZ und Punkte feststellen kann, stoppt die Uhr automatisch.

4.5.2.10. Menü schließen (Seite 1)

Schließt das Menü. Alternativ kann das Menü auch über die Taste [.] geschlossen werden.

4.5.2.11. Anzeigefarbe wechseln (Seite 2)

Eine detaillierte und dauerhafte Festlegung der Farben von Anzeige-Elementen kann im Optionen-Dialog (siehe 4.7.1.17.) oder in Schemata vorgenommen werden. Hier im Menü kann für die aktuelle Programmlaufzeit nur die Vordergrundfarbe der Zähltexte (Punkte, Aufnahmen, aktuelle Serie, Höchstserie) und die Balkenanzeige für den aktiven Spieler gewechselt werden. Es sind die Farben grün, rot, blau und die zuletzt eingestellte Farbe verfügbar. Mit [ENTER] wird zur jeweils nächsten Farbe gewechselt. Rechts am Button wird die aktuell gesetzte Farbe angezeigt.

4.5.2.12. Partie manuell starten (Seite 2)

Hiermit kann eine Partie im Tastaturmodus *Erweitert* (Profile Standard, Turniermodus und Turnierbetrieb) manuell gestartet werden (wirklich Sinn wird das nur bei einer Turnierpartie geben). Diese Funktion wird selten benötigt werden, weil das Programm den Partiebeginn in der Regel automatisch erkennt (siehe auch 4.6.5.2.). Im Sonderfall kann es notwendig sein, eine Partie manuell zu starten. Das wäre zum Beispiel notwendig, wenn folgende Bedingungen gleichzeitig eintreten:

- die Einspiel-Uhr nicht benutzt wird
- die Spielzeit-Uhr nicht manuell gestartet wird
- die ShotClock nicht verwendet wird
- bei einer Seriendisziplin Spieler A mit einer längeren Serie beginnt und der Schiedsrichter die Punkte nicht laufend schreibt, sondern erst am Ende der Serie





Da in diesem Fall nach dem vorrausgegangenen Reset keinerlei Bedienung erfolgt, würde das Programm den Partiebeginn erst mit Eingabe der Serie erkennen. Das kann aber durchaus eine Stunde nach dem tatsächlichen Beginn sein. Damit wären dann die eingetragenen Zeiten auf dem Partieprotokoll falsch (nach denen eventuell abgerechnet wird).

4.5.2.13. Partie/Satz manuell beenden (Seite 2)

Hier kann eine Partie oder ein Satz im Tastaturmodus *Erweitert* manuell beendet werden (auch das wird nur bei einer Turnierpartie Sinn geben). Diese Funktion ist nicht zu verwechseln mit der Funktion *Partie abbrechen* (siehe 4.5.2.16.), die einen Abbruch mitten in der Partie durchführt (aufgrund von Aufgabe, Disqualifikation, etc.).

Vielmehr ist hier mit "manuell beenden" gemeint, eine Partie (Satz), die ordnungsgemäß bis zur Distanz oder HAZ gespielt wurde, geregelt zu beenden, weil dies das Programm in Ausnahmesituationen nicht selbstständig durchführen kann (im Normalfall erkennt das Programm das Partieende bzw. das Satzende automatisch, siehe auch 4.6.5.6.).

Benutzt werden muss diese Funktion nach Anwendung des Korrekturmodus (denn dann wird die automatische Erkennung des Partieendes ausgesetzt). Sobald dann die Distanz oder HAZ erreicht ist, müssen Sie die Partie/den Satz manuell beenden. Dies ist notwendig, damit die Partie ordnungsgemäß abgeschlossen werden kann (Ermittlung des Partie-/Satzergebnis, Start eines eventuellen nächsten Satzes, Ausdruck des Partie-/Satzprotokolls, etc.).

Denkbar ist die Benutzung dieser Funktion auch wenn keine Distanz und HAZ angegeben wurden. Das Programm funktioniert zwar auch ohne diese Angaben, aber dann wird das Partieende nicht automatisch erkannt und es wird eine Endlospartie, die eben nur mit dieser Funktion beendet werden kann. Fälle für die Benutzung dieser Funktion:

- Nach Anwendung des Korrekturmodus
- Eine Partie wurde versehentlich mit einer zu hohen Distanz oder HAZ begonnen
- Es wird eine Partie ohne Angabe von Distanz und HAZ gespielt

4.5.2.14. Partie wiederherstellen (Seite 2)

Diese Funktion bietet die Möglichkeit, eine gespeicherte Turnier-Partie automatisch noch einmal durchlaufen zu lassen.

Bei Partien, die ordnungsgemäß beendet wurden, bietet das keinen verwertbaren Nutzen (sie würde einfach bis Partieende durchlaufen).

In Ausnahmesituationen kann diese Funktion der Turnierleitung "das Leben retten" ©. Bei allen Ereignissen, bei denen eine laufende Partie aufgrund von technischen Störungen abgebrochen wird (z.B. Stromausfall, PC-Absturz, Betriebssystemstörung, etc.) kann die Partie schnell restauriert und am letzten Stand wiederaufgenommen werden. Dazu muss der Tisch-PC wieder in den Status versetzt werden, dass Karadoo läuft.





Nach einem Stromausfall sollte der Mini-PC ohnehin wieder automatisch hochfahren. Ohne Strom kann sowieso nicht weitergespielt werden. Wenn sich der PC "aufgehängt" hat, hilft nur ein Reset (entweder Power-Taste, oder Netzstecker ziehen und wieder einstecken).

Sobald Karadoo wieder läuft, kann im Menü die Funktion "Partie wiederherstellen" ausgeführt werden. Nach dem Drücken des Buttons erscheint eine Liste mit allen am Rechner vorhandenen Partieprotokollen (das neueste Protokoll ist immer das oberste, dieses muss also die zuvor unterbrochene Partie sein):

```
2018-10-26 16-44-03 Tisch1-MB Dreiband Jurina Raimund - Ringel Johann
2018-10-26 00-15-56 Tisch1-MB Dreiband Asterix - Obelix
2018-10-24 17-08-37 Tisch1-MB Dreiband Die Schöne - Das Biest
2018-10-24 17-06-39 Tisch1-MB Dreiband Die Schöne - Das Biest
2018-10-23 15-25-20 Tisch1-MB 5 Kegel Spieler A - Spieler B
2018-10-23 15-09-14 Tisch1-MB Biathlon Asterix - Obelix
2018-10-23 15-08-26 Tisch1-MB Biathlon Asterix - Obelix
2018-10-23 15-02-59 Tisch1-MB Biathlon Asterix - Obelix
```

Bild 52: Partieprotokoll-Liste

Die Bedientasten in der Liste:

Taste(n)	Aktion
[+]	nach unten scrollen
[-]	nach oben scrollen
[ENTER]	Protokoll auswählen und wiederherstellen
[DEL]	Vorgang abbrechen (Liste schließen)

Tabelle 9: Bedientasten in der Partieprotokoll-Liste

Nach Auswahl des Partieprotokolls wird die Partie automatisch wiederhergestellt (sie läuft schnell bis zum Letztstand durch). Anschließend steht die Anzeige bei der zuletzt gemachten Eingabe.

Im Bedienungsfenster beim 2-Monitor-Betrieb (Karadoo via Laptop) steht ein äquivalenter Button zur Verfügung (siehe 4.9.2.).

Weil diese Funktion (hoffentlich!) sehr selten benutzt werden muss, dann aber für den Turnierleiter (oder Schiedsrichter) umso mehr Stress bedeutet, folgt hier eine Checkliste, wie vorzugehen ist. Es empfiehlt sich, vor wichtigen Turnieren diese z.B. nach Word zu kopieren und auszudrucken, um sie bei Bedarf gleich griffbereit zu haben.





Checklist: Abbruch einer laufenden Partie durch eine Störung, was ist zu tun?

- Nach einem Stromausfall startet der PC automatisch nach Wiederherstellung der Netzspannung, auch Karadoo wird automatisch gestartet.
- Nach einem BlueScreen (Totalabsturz Betriebssystem) rebootet der PC automatisch, auch Karadoo wird automatisch gestartet.
- Lässt sich Karadoo nicht mehr bedienen (da gibt es zig Gründe, von Fehler im Betriebssystem bis zu einem Absturz der Grafiktreiber), den PC neu starten: Power Taste am PC ein paar Sekunden drücken oder Netzstecker ziehen, kurz warten und wieder einstecken. Karadoo wird automatisch gestartet.
- Auf der Mini-Tastatur die Taste [.] drücken (Menü öffnen).
- Im Menü mit den Tasten [+] und [-] in die Spalte Funktionen, Seite 2 navigieren.
- Die Funktion "Partie wiederherstellen" anwählen, die Wiederherstellungsliste öffnet.
- In der Liste ist das oberste Partieprotokoll (ist die neueste Datei) schon angewählt (blau hinterlegt). Ansonsten mit Tasten [+] und [-] auf das gewünschte Protokoll navigieren.
- Mit der Taste [Enter] bestätigen.
- Die Partie wird bis zur letzten Eingabe (die schon mit Enter bestätigt wurde) wiederhergestellt.
- Die Punkte in der aktuellen Aufnahme des Spielers müssen neu eingegeben werden.

Alles in diesem Kapitel kann natürlich nur durchgeführt werden, wenn nicht der Worst-Case-Fall eintritt - ein Mini-PC gibt während einer Turnier-Partie komplett den Geist auf. Für dieses Szenario gibt es ein eigenes Kapitel, siehe 6.8.

4.5.2.15. Partieprotokoll drucken (Seite 2)

Hiermit kann ein Partieprotokoll (damit sind natürlich auch Satzprotokolle und Satzübersichtsprotokolle gemeint) direkt vom Tisch-PC ausgedruckt werden. Normalerweise werden Partieprotokolle über die Auto-Druck-Funktion automatisch ausgedruckt. Falls dies (aus welchem Grund auch immer) einmal nickt funktioniert hat, oder vergessen wurde, die Auto-Druck-Funktion einzuschalten, dann kann hier ein Partieprotokoll nachträglich ausgedruckt werden.

Die Funktion kann nur verwendet werden, wenn am lokalen PC Excel oder Calc installiert ist (bei meinen Standardinstallationen installiere ich das Calc) und am PC ein Standarddrucker definiert ist. Hierbei ist es egal, ob ein Drucker am PC lokal angeschlossen ist, oder es sich um einen freigegebenen Netzwerkdrucker handelt.

Nach dem Drücken des Buttons erscheint eine Liste mit allen am Rechner vorhandenen Partieprotokollen (diese entspricht der Liste aus der vorigen Funktion *Partie wiederherstellen*, siehe Bild 52).





Nach Auswahl des Partieprotokolls wird die Partie von Karadoo ausgedruckt. Für die Laptop-Variante steht ein äquivalenter Button im Bedienungsfenster zur Verfügung (siehe 4.9.2.).

4.5.2.16. Partie abbrechen (Seite 2)

Vorrangig ist die Funktion für einen Partieabbruch einer Turnierpartie gedacht. Anlassfälle dafür sind Aufgabe, Erkrankung, Disqualifikation, höherer Gewalt, etc. Abgebrochen wird immer die gesamte Partie, auch im Satzsystem (es werden keine weiteren Sätze mehr durchgeführt und kein Satzübersichtsprotokoll gedruckt).

Nach Aufruf der Funktion erfolgt eine Abfrage, ob Sie ein manuelles Partieergebnis angeben wollen (Gewinner Spieler A, Spieler B oder Remis), ansonsten wird das Ergebnis wie gewohnt automatisch ermittelt.

4.5.2.17. Stumm umschalten (Seite 2)

Mit dieser Funktion kann im Betriebssystem zwischen Stumm und Nicht-Stumm umgeschaltet werden. Rechts wird in einer kleinen Grafik der derzeitige Betriebssystem-Stumm-Status angezeigt (grün bedeutet stumm ist aus, rot bedeutet stumm ist ein).

4.5.2.18. Lautstärke (Seite 2)

Mit dieser Funktion wird die Betriebssystem-Lautstärke, die an die TV-Lautsprecher weitergegeben wird, verändert. Im Karadoo somit die Lautstärke der ShotClock-Töne, der Einspieluhr-Töne und der Sprachausgabe.

Wenn der Button selektiert ist (hellblau) kann mit den Tasten [8] (Up) und [2] (Down) die Lautstärke in 1%-Schritten geändert werden und mit [9] (PG UP) und [3] (PG DN) in 10%-Schritten. Die aktuelle Prozentzahl wird angezeigt.

Beim Verändern der Lautstärke ertönt als akustische Kontrolle der Warnzeit-Ton der ShotClock.

Beachten Sie, dass die tatsächliche Lautstärke des TV auch von dessen Lautstärkeeinstellung abhängig ist, die von Karadoo nicht beeinflusst werden kann (siehe auch 4.6.6.4.).

4.5.2.19. Korrekturmodus (Seite 2)

Das automatische Führen der Aufnahmen und der Tastaturmodus *Erweitert* bieten in den drei höheren Profilen viel Sicherheit gegen Falscheingaben. Falls trotzdem einmal ein Fehler passieren sollte, gibt es zwei Möglichkeiten diesen zu korrigieren. Beide stehen nur in den Profilen *Standard, Turniermodus* und *Turnierbetrieb* zur Verfügung (in den beiden Profilen *Minimum* und *Einfach* können die Punkteanzeige und die Aufnahmen ohnehin jederzeit beliebig geändert werden).





Die unter Punkt 4.6.2. beschriebene Rückgängig-Funktion ist unbedingt zu bevorzugen, weil dadurch alle Funktionen des Programms weiter gewährleistet werden.

Als letzte (Not-)Möglichkeit steht die Funktion *Korrekturmodus* zur Verfügung, über die direkt in die Spielstände und Aufnahmen eingegeben werden kann.

Hinweise zur Bedienung des Korrekturmodus werden während er aktiv ist, links unten eingeblendet.

Die meisten Anzeigeelemente, die während des Korrekturmodus nicht benötigt werde, werden der Übersichtlichkeit halber ausgeblendet (Historie, Bilder, etc.).

Des Weiteren werden die zu korrigierenden Elemente (Punkteanzeige und Aufnahmen) immer mit schwarzer Schrift auf weißem Hintergrund dargestellt (um den Korrekturmodus optisch eindeutig von der normalen Bedienung zu unterscheiden).



Bild 53: Tasten im Korrekturmodus





Mit den Tasten [+] und [-] können die Punkte und die Aufnahmen nach oben oder unten korrigiert werden (durch längeres Drücken zählen die Punkte schnell nach oben bzw. unten). Mit [0...9] kann der Spielstand direkt eingegeben werden und Mit [ENTER] springt man zur nächsten Anzeige.

Ist die Korrektur vorgenommen, wird mit [.] wieder ins Menü gewechselt und der Korrekturmodus beendet (der Text lautet zu diesem Zeitpunkt "Korrekturmodus beenden"). Alternativ und schneller kann der Korrekturmodus auch mit der Taste [/] beendet werden. Sollte der aktive Spieler (also derjenige, der am Brett ist), in Karadoo falsch dargestellt werden, kann dieser mit [*] gewechselt werden.

Zu beachten ist, dass die Anwendung des Korrekturmodus dem Programm die Kontrolle über den Spielverlauf entzieht (da hier massive Änderungen der Spielstände und der Aufnahmen-Anzahl möglich sind). Aus diesem Grund sind im weiteren Verlauf dieser Partie die folgenden Funktionen deaktiviert:

- Rückgängig-Funktion
- Anzeige Höchstserie
- Anzeige Historie
- Anzeige Nachstoß
 automatisches Erkennen des Partieendes
- Anzeige letzten 5Anzeige letzte Aufnahme
- Anzeige Gewinner



Bild 54: Korrekturmodus

Wichtig: Nach Anwendung des Korrekturmodus muss die Partie (oder der Satz) immer manuell beendet werden, siehe 4.5.2.13.!



4.5.2.20. Verlängerung (Seite 2)

Für Partien, die einen definitiven Gewinner haben müssen, steht für den Fall eines Remis die Funktion Verlängerung zur Verfügung (z.B. Partien im KO-System oder ein Finale). Um hier alle möglichen Varianten von Verlängerungen (Dreiband-Shootout mit einer Aufnahme, Verlängerung auf ein Zehntel der Distanz, etc.) abzudecken, wird nach Anwahl der Funktion die Distanz und die HAZ der Verlängerung abgefragt:



Bild 55: Abfrage Distanz (Beispiel Dreiband-Shootout: 1 Aufnahme ohne Punktebegrenzung)



Bild 56: Abfrage HAZ (Beispiel Dreiband-Shootout: 1 Aufnahme ohne Punktebegrenzung)

Diese Funktion steht in den Profilen mit dem Tastaturmodus *Erweitert* (*Standard*, *Turniermodus* und *Turnierbetrieb*) zur Verfügung.

Des weiteren kann sie nur im Status *Partie beendet* verwendet werden, d.h. sie muss unmittelbar nach Beendigung der Remis-Partie ausgelöst werden (es darf kein *Reset Anzeige* oder *Reset Programm* erfolgen!). Nach Eingabe der Distanz und HAZ führt die Funktion automatisch ein *Reset Anzeige* durch. Damit bleiben alle Einstellungen erhalten (außer natürlich Distanz und HAZ, diese werden angepasst) und die Verlängerung kann beginnen.

Falls Auto-Druck eingeschaltet ist, wird für die Verlängerung ein eigenes Blatt des Partieprotokolls ausgedruckt, wobei im Header der Text "Verlängerung" vermerkt ist.

Eine Verlängerung kann beliebig oft hintereinander ausgelöst werden. Falls eine erste Verlängerung auch Remis ausgegangen ist, wird eine Zweite benötigt. In diesem Fall kann natürlich auch ein *Reset Anzeige* verwendet werden, weil schon alle Parameter richtig eingestellt sind (um sich die nochmalige Eingabe von Distanz und HAZ zu sparen).

Alternativ zum Menü kann eine Verlängerung auch direkt über die Tastatur gestartet werden. Drücken Sie dazu die Tastenfolge [NUM] und [0] (wirkt nur im Status *Partie beendet*).



4.5.2.21. Programm beenden (Seite 3)

Beendet das Programm Karadoo und kehrt ins Betriebssystem zurück. Dieser Befehl ist für Servicearbeiten gedacht und erfordert das Admin Passwort (siehe 6.3.4.). Wird die Funktion in einer laufenden Partie benutzt, erfolgt eine Sicherheitsabfrage.

4.5.2.22. Programm neu starten (Seite 3)

Startet Karadoo neu. Benutzen Sie diese Funktion, falls sich das Programm einmal in einem undefinierten Zustand befinden sollte (was ich hoffe, nie vorkommen wird ©).

4.5.2.23. Ballfarben tauschen (Seite 3)

Mit dieser Funktion können die Ballfarben getauscht werden, falls Spieler A mit gelb beginnt. Diese Funktion ist für alle Profile verfügbar. Links und rechts am Button befindet sich eine kleine Vorschau der aktuellen Einstellung.

4.5.2.24. Verbindungs-Check (Seite 3)

Der Verbindungs-Check gibt Auskunft über den Gesamt-Verbindungs-Status von Karadoo. Und zwar in verbaler Form, im Gegensatz zu den Status-Symbolen. Der Verbindungs-Check kann jederzeit (auch während einer Partie) verwendet werden. Die Funktion prüft alle Verbindungen (Netzwerk und zum Center-Programm), aktualisiert die Status-Symbole (siehe 4.6.10.3.) und gibt eine Bildschirm-Meldung über den aktuellen Zustand der Verbinden aus, wobei im Besonderen auf die Funktion Auto-Druck eingegangen wird. Nützlich ist diese Funktion, wenn ein Status-Symbol gelb oder gar rot ist und man den Grund wissen möchte. Wenn alles OK ist (also die Status-Symbole so aussehen 🕰 🛜 逼), würde die Meldung des Verbindungs-Checks lauten:



Bild 57: Beispiel Meldung des Verbindungs-Check

Für das andere Extrem (🔁 🛜 💻) würde die Meldung des Verbindungs-Checks lauten:



Bild 58: Beispiel Meldung des Verbindungs-Check





Wenn der Auto-Druck der Turnier-Partieprotokolle nicht über das Center erfolgt (zentraler PC kann aus sein), sondern über Karadoo selber (😂 🛜 量) würde die Meldung lauten:



Bild 59: Beispiel Meldung des Verbindungs-Check

4.5.2.25. Log-Datei anzeigen (Seite 3)

Die Log-Datei enthält alle im Programm aufgetretenen Status- und Fehlermeldungen. Diese Funktion zeigt die Log-Datei in einem eigenen Fenster an. Beim Öffnen wird das Ende der Liste angezeigt (also die neuesten Meldungen). Das Fenster ist für die Bedienung über die kleine Funk-Tastatur ausgelegt. Mit den Tasten [+] und [-] können Sie seitenweise in der Liste navigieren, mit [ENTER] wird das Fenster geschlossen.

Um dem beschränkten Speicherplatz auf Mini-PC's Rechnung zu tragen, wird die Größe der Log-Datei automatisch auf 10.000 Zeilen beschränkt.

4.5.2.26. Quick-Reference-Cards (Seite 3)

Zeigt die Quick-Reference-Cards (Schnellanleitung) von Karadoo in einem eigenen Fenster an. Die Bedienung erfolgt genauso wie bei der Log-Datei.



Bild 60: Anzeige Quick-Reference-Cards

4.5.2.27. Bedienungsanleitung (Seite 3)

Zeigt diese Bedienungsanleitung von Karadoo in einem eigenen Fenster an. Die Bedienung erfolgt genauso wie bei der Log-Datei.





4.5.2.28. Info (Seite 3)

Öffnet ein Fenster mit Infos zu Karadoo, in dem Sie u.a. meine Kontaktdaten finden.

📸 Info	×			
KARABOOO Karambol Display Office One V 7.1.3 / 08.05.2019	E			
© 2015-2019 Ing. Raimund Jurina Dieses Programm ist durch Urheberrechtsgesetze und Bestimmungen internationaler Verträge geschützt. Unbefugte Vervielfältigung oder unbefugter Vertrieb dieses Programms oder eines Teils davon sind strafbar. Alle Rechte vorbehalten.				
Billardsportklub Augarten Engerthstraße 150, 1020 Wien, Austria				
Idee & Beratung Ingrid Englbrecht, Johann Ringel Programmierung, Design & Support Ing. Raimund Jurina +43 664 410 58 85 rjurina@aon.at				
Diese Produkt ist lizenziert für:				
OK (Enter)				

Bild 61: Info-Fenster

4.5.2.29. Systemzeit prüfen (Seite 3)

Mitunter kann es vorkommen, dass das Datum oder die Zeit des aktuellen PC's nicht korrekt ist. Das kann mehrere Ursachen haben, auf die einzugehen hier zu weit führen würde. Tritt dieser Fall ein, ist das nicht wirklich tragisch, aber immerhin lästig, denn es führt zu falschen Beginn- und Endzeiten in den Partieprotokollen.

Eine vollautomatische Änderung der Systemzeit kann von Karadoo nicht durchgeführt werden (siehe Info unten). Eine gewisse Hilfestellung kann Karadoo hier dennoch bieten. Der Turnierverantwortliche kann vor der Partie mit [.] in das Menü schauen, dort wird links unten die aktuelle Systemzeit angezeigt.

Ist die Systemzeit nicht korrekt, kann sie mit dieser Funktion am PC korrigiert werden. Die Funktion versucht die korrekten Einstellungen aus dem Internet zu ermitteln. Scheitert dies (weil keine Internet-Verbindung bzw. der Zeitservers nicht antwortet) kann die korrekte Systemzeit noch manuell über einem Dialog eingegeben werden.





🔛 Eingabe Systemzeit	×
01.07.2019	12:36:13
[ENTER]=Ja	[-]=Nein

Bild 62: Dialog zur Eingabe der Systemzeit

Der Dialog ist so ausgelegt, dass er nur mit der NUM-Funktastatur bedient werden kann. Die blau hinterlegte Ziffer ist das aktive Eingabefeld. Mit Drücken einer Ziffer wechselt der Dialog zur nächsten Stelle. Sie brauchen nur die Ziffern hintereinander eingeben und mit [ENTER] bestätigen. Mit [NUM] + [LEFT] bzw. [RIGHT] kann auch auf eine bestimmte Stelle navigiert werden.

Ist nun eine Systemzeit festgelegt (ob über Internet oder Dialog), wird diese mit dem Hilfsprogramm (CheckSysDateTimeAdm.exe) durchgeführt. Windows fragt den benötigten Administrator-Zugriff mit einem Fenster 'Benutzerkontensteuerung' ab. Bestätigen Sie diese Frage, indem Sie auf der Funk-Tastatur zuerst [NUM]+[LEFT] und dann [ENTER] drücken.

Info, warum die Systemzeit nicht automatisch korrigiert werden kann:

Da die Systemzeit theoretisch zu jedem Zeitpunkt verloren gehen kann (in einigen Klubs laufen die PC's lange Zeit durch), wäre der sinnvolle Zeitpunkt zur Überprüfung/Korrektur bei Partiebeginn. Dazu müssen eine Reihe von Voraussetzungen erfüllt sein:

- es besteht ein Internet-Zugang
- · der gewählte Zeitserver (time.nist.gov) ist erreichbar und antwortet auch in einer akzeptablen Zeit
- der angemeldete Benutzer hat grundsätzlich Administrator-Berechtigung

Ist dies alles erfüllt, hat Karadoo in WIN10 trotzdem keine Berechtigung, die Systemzeit zu ändern. Denn normale Programme werden nicht mit Administrator-Berechtigung gestartet (was sicherheitstechnisch absolut Sinn gibt). Es muss also ein weiterer Prozess gestartet werden, dem die Administrator-Berechtigung des angemeldeten Benutzers weitergegeben wird (Account Elevation zum Administrator durch den UAC-Prompt), in diesem Fall eben mein Hilfsprogramm CheckSysDateTimeAdm.exe. Und auch diesen Vorgang lässt sich Windows mit einer Sicherheitsabfrage bestätigen, die ausschließlich über Maus oder Tastatur bedient werden kann (nicht über Programme). Sie sehen, das sind zu viele Voraussetzungen, um sie bei Partiebeginn zu gewährleisten. Hier ist die Gefahr, dass das Programm eine Fehlermeldung ausgibt (kein Internet, erreiche Zeitserver nicht, etc.), oder schlimmer noch in einem Timeout hängt (z.B. lange Antwortzeit des Zeitservers), viel zu groß. Wenn der Schiedsrichter die Partie beginnt und vielleicht sowieso Stress hat, kann es nicht sein, dass er sich mit Fehlermeldungen und Bestätigungsmeldungen herumschlagen muss.

4.5.2.30. Update (Seite 3)

Ein Update des gesamten Karadoo-Systems erfolgt in der Regel über die Update-Funktion des Center Programms. Bei Installationsvarianten ohne dem Center, muss ein Update von Karadoo auf jedem Mini-PC manuell vorgenommen werden. Für eine Anleitung wie dazu vorgegangen werden muss, siehe 6.7.1.

Ab der Karadoo Version 7.1.3 steht eine lokale Update-Funktion im Menü zur Verfügung, die das Vorgehen wesentlich erleichtert, siehe 6.7.2.





4.5.3. Einstellungen

In der dritten Spalte des Menüs befinden sich auf zwei Seiten verteilt die Einstellungen (der Seitenwechsel erfolgt genauso wie unter Funktionen beschrieben, siehe 4.5.2.). Auf der ersten Seite befinden sich die Partie-Vorgaben. Hier können folgende Einstellungen für die aktuelle Partie vorgenommen werden:

- Disziplin
- Sätze8
- Distanz
- HAZ
- Nachstoß
- ShotClock-Zeit
- ShotClock-Warnzeit
- ShotClock-TimeOuts
- ShotClock-Ton
- ShotClock-Automatikmodus

Diese Partie-Vorgaben sind nur vor Partiebeginn verfügbar. Ausgenommen ist der ShotClock-Automatikmodus, der jederzeit umgeschaltet werden kann. Des weiteren können die Partie-Vorgaben nur in den Profilen mit dem Tastaturmodus *Erweitert* verwendet werden (*Standard*, *Turniermodus* und *Turnierbetrieb*).

Dargestellt werden die Partie-Vorgaben im Kopfbereich der Anzeige (falls deren Anzeige eingeschaltet ist, siehe 4.5.4.10.). ShotClock-Einstellungen werden nur dann angezeigt, wenn die Disziplin Dreiband oder 5 Kegel ist. Genutzt werden diese Angaben auch für weitergehende Funktionen, siehe 4.6.5. Auf der zweiten Seite der Einstellungen befinden sich folgende Einstellungen:

- Einspielzeit
- Einspielzeit variabel
- Auto-Druck
- Sprachausgabe
- Klublogos automatisch laden
- Spielerbilder automatisch laden
- Spieler A Grafik
- Spieler A Flagge
- Spieler B Grafik
- Spieler B Flagge

Die beiden Einspielzeit-Einstellungen können in allen Profilen verwendet werden. Die anderen Einstellungen können nur in den Profilen mit dem Tastaturmodus *Erweitert* verwendet werden.

4.5.3.1. Disziplin (Seite 1)

Hier wird die Disziplin eingestellt. Nach Betätigen der Taste erscheint die Disziplin-Liste:





🕿 👩 Profile	Funktionen		Einste	ellungen	Anzeige	
Minimum	Reset Anzeige		Diszi.	nicht def.	Spielernamen	✓
	Reset Programm		Freie Parti Cadre 47/2	ie 2	Spielerklubs	×
Einfach	Schem	a laden	Cadre 47/1	-	Ballfarben	✓
	Schema s	speichern	Einband	-	Durchschnitt	✓
Standard	Spieler A	Spieler B	5 Kegel		Punkte letzte Aufnahme	×
✓	Einspiel-Uhr starten		Biathlon nicht def.	Biathlon nicht def.		✓
Turniermodus	Spielernamen tauschen				Spielzeit	×
	Ballfarben tauschen 🥚		1		Historie	×
Turnierbetrieb	Spielzeit-Uhr starten		1		ShotClock	
	Menü schließen		1		Partie- Vorgaben	✓
Hier kann die Disziplin eingestellt werden. Diese Abhangigkeit von der Disziplin, werden dort die S	Information wird ausschließlich für die Anzeige der Pa hotClock-Einstellungen angezeigt (nur bei Dreiband). I	rtie-Vorgaben verwendet. Die Disziplin wird dort an Diese Einstellung ist nur vor Partiebeginn verfügbar	gezeigt und in fravrer [[-] [cell] [cell] [cell] [cell]) Lizie óffnen mach upten scrollen nach upten scrollen Abbreches bisziplin «usvählen	mminum RSK Auserten Inn	⊰aimund Jurina

Bild 63: Disziplin-Liste im Menü (für Matchbillard)

Die Bedientasten in der Liste:

Taste(n)	Aktion
[+]	nach unten scrollen
[-]	nach oben scrollen
[ENTER]	Disziplin auswählen und in Anzeige übernehmen
[DEL]	Vorgang abbrechen (Liste schließen)

Tabelle 10: Bedientasten in der Disziplin-Liste

Die in der Liste verfügbaren Disziplinen sind von der festgelegten Tischgröße abhängig.

Bei Matchbillards stehen folgende Disziplinen zur Auswahl:

Freie Partie, Cadre 47/2, Cadre 47/1, Cadre 71/2, Einband, Dreiband, 5 Kegel, Biathlon, nicht def.

<u>Bei Kleinbillards stehen folgende Disziplinen zur Auswahl</u>: Freie Partie, Cadre 35/2, Cadre 52/2, Einband, Dreiband, Eurokegel, nicht def.

4.5.3.2. Sätze (Seite 1)

Wird im Satzsystem gespielt, werden hier die Sätze (Gewinnsätze) angegeben (siehe 4.6.14., Satzsystem). Gültige Werte sind 2-5. Zur Eingabe wählen Sie zuerst das Element





mit [+] oder [-] an und geben Sie dann über die Zifferntasten die Satzanzahl ein (es ist kein[ENTER] notwendig!). Auf dieselbe Weise erfolgt bei allen Zahlen-Feldern die Eingabe.

4.5.3.3. Distanz (Seite 1)

Hier kann die Punkte-Distanz der Partie festgelegt werden, gültige Werte sind 0 - 9999. Die Angabe von 0 entspricht einer Endlospartie ohne definiertes Partieende (bis 9999 eben). Es besteht auch die Möglichkeit von Vorgabepartie mit zwei verschiedenen Distanzen. Dazu werden die beiden Distanzen durch einen Schrägstrich getrennt angegeben, z.B. "25/50". Zu beachten ist hierbei, dass bei der Funktion *Spielernamen tauschen* die beiden Distanzen mitgetauscht werden.

4.5.3.4. HAZ (Seite 1)

Hier kann die HAZ der Partie festgelegt werden, gültige Werte sind 0 - 200.

4.5.3.5. Nachstoß (Seite 1)

Hier kann festgelegt werden, ob in die Partie mit Nachstoß gespielt wird. Mit [ENTER] wird zwischen Ja und Nein umgeschaltet. Auf dieselbe Weise erfolgt bei allen Ja-Nein-Feldern die Eingabe.

4.5.3.6. ShotClock-Zeit (Seite 1)

Hier kann die ShotClock-Zeit in Sekunden eingegeben werden, siehe auch 4.6.1.

4.5.3.7. ShotClock-Warnzeit (Seite 1)

Hier kann die ShotClock-Warnzeit in Sekunden eingegeben werden, siehe auch 4.6.1.

4.5.3.8. ShotClock-TimeOuts (Seite 1)

Legt die Anzahl der verfügbaren TimeOuts für die Spieler fest, siehe auch 4.6.1.

4.5.3.9. ShotClock-Ton (Seite 1)

Bei der ShotClock können für die verschiedenen Aktionen und Zustände Töne eingestellt werden. Hier im Menü kann der Ton nur generell ein- oder ausgeschaltet werden. Mit [ENTER] wird zwischen Ja und Nein umgeschaltet.

Die Optionen des ShotClock-Ton (bei welcher Aktion ein Ton hörbar sein soll) und die Lautstärke werden direkt in den Turnier-Schemata festgelegt, siehe 4.6.1.3. Zur Lautstärke der Töne siehe 4.5.2.18. und 4.6.6.4.





4.5.3.10. ShotClock-Automatikmodus (Seite 1)

Hier kann der ShotClock-Automatikmodus ein- und ausgeschaltet werden (siehe 4.6.1.4.).

4.5.3.11. Einspielzeit (Seite 2)

Legt die Einspielzeit der Spieler in Minuten fest.

4.5.3.12. Einspielzeit variabel (Seite 2)

Legt fest, ob bei jedem Start der Einspieluhr die Einspielzeit in Minuten neu eingegeben werden muss, siehe auch 4.7.1.2. Diese Option trägt folgender in Deutschland existierenden Regel Rechnung: wenn ein Spieler in einem Turnier am aktuellen Tisch an diesem Tag schon gespielt hat, dann hat er statt 5 nur 3 Minuten Einspielzeit. Das bedeutet, dass die Schiedsrichter öfter zwischen 5 und 3 wechseln müssen. Das geht zwar auch über das Menü, doch ist dies nur für eine einmalige Umstellung der Einspielzeit gedacht (z.B. für ein ganzes Turnier vorab einen anderen Wert eintragen).

Das Menü ist also für eine Schnellumstellung, die dann bei vielen Partien ad hoc benötigt wird, nicht gut geeignet. Mit dem Einschalten dieser Option wird Karadoo veranlasst, bei jedem Start der Einspieluhr, die Einspielzeit neuerlich abzufragen. Egal ob die Einspieluhr über das Menü oder über die Tastatur ([Strg]+[0]) gestartet wird, es erscheint ein Fenster, welches die aktuelle Einspielzeit anzeigt und diese auch gleich geändert werden kann. Wenn schon der richtige Wert dort steht, braucht nur mit Enter bestätigt zu werden. Oder bei einer notwendigen Änderung die entsprechende Ziffer drücken und dann Enter.

4.5.3.13. Auto-Druck (Seite 2)

In der Regel wird der Auto-Druck über ein Turnier-Schema von der Sportleitung festgelegt, siehe auch 4.6.3. Mit dieser Funktion kann während einer Turnierpartie der Auto-Druck des Partieprotokolls spontan ein- und ausgeschaltet werden.

4.5.3.14. Sprachausgabe (Seite 2)

Im Tastaturmodus *Erweitert* kann hier jederzeit die Sprachausgabe ein- und ausgeschaltet werden, siehe auch 4.6.6. Diese Einstellung kann auch in den Haupt-Einstellungen und in Schemata festgelegt werden.

4.5.3.15. Klublogos automatisch laden (Seite 2)

Mit dieser Einstellung kann jederzeit festgelegt werden, ob zu einem Spielernamen automatisch dessen Klublogo angezeigt werden soll. Diese Einstellung kann nicht gleichzeitig mit der Einstellung *Spielerbilder automatisch laden* eingeschaltet werden (nur entweder oder). Diese Einstellung kann auch in den Haupt-Einstellungen (siehe 4.7.1.30.) und in Schemata festgelegt werden.

Voraussetzung für das automatische Laden eines Klublogos ist, dass im Ordner





C:\Karadoo\Grafik eine Klublogo-Datei vorhanden ist, die entweder der Klub-Kurzbezeichnung, oder dem Klub-Namen des Spielers entspricht, siehe auch 4.6.7.1. Z.B. für die Klub-Kurzbezeichnung "AUG" muss eine Datei namens "Logo-AUG.png" vorhanden sein. Gültig ist auch eine dem Klub-Namen entsprechende Datei, z.B. für den Klub-Namen "BSK Augarten" eine Datei namens "Logo-BSK Augarten.png".

Beim Prüfen, ob eine Klublogo-Datei existiert, geht Karadoo folgendermaßen vor: zuerst wird der aktuelle Spielername in der Spielernamen-Liste gesucht (die den Einträgen aus der Datei Spieler.xls entsprechen). Wird der Name gefunden und es ist in der Liste eine Klub-Kurzbezeichnung eingetragen, wird auf Vorhandensein der entsprechenden Datei geprüft. Wird keine gefunden und es ist in der Liste ein Klub-Name eingetragen, wird neuerlich auf Vorhandensein der Datei geprüft. Ist noch keine Datei gefunden worden, dann wird die aktuell in der Klub-Anzeige enthaltene Bezeichnung genommen (es kann sich auch um einen manuell eingetragenen Gastspieler handeln, der in der Namen-Liste gar nicht enthalten ist) und mit dieser auf Vorhandensein der Datei geprüft. Falls keine Datei gefunden wird, erfolgt natürlich keine Fehlermeldung, es wird nur nichts angezeigt.

Klublogos werden in der *Spielergrafik* angezeigt, die auch für Spielerbilder verwendet wird. Daher kann die Einstellung *Spielerbilder automatisch laden* (siehe 4.7.1.31.) nicht gleichzeitig verwendet werden (nur entweder oder). Auch manuell oder in Schemata festgelegte Grafiken, haben Vorrang gegenüber dieser Einstellung.

Damit die Klublogos auch sichtbar sind, muss die Anzeigeoption *Spielergrafiken* (siehe 4.5.4.11.) eingeschaltet sein (auch wenn diese Option ausgeschaltet ist, werden die Logos geladen, nur sichtbar sind sie nicht).

Klublogos werden von mir gesammelt und in den Updates zur allgemeinen Verfügung gestellt. Wenn Sie eine hochauflösende Grafikdatei im PNG-Format von Ihrem Klub haben, schicken Sie mir diese per E-Mail. Auf diese Weise hoffe ich, mit der Zeit Logos von allen Klubs zu bekommen.

Falls Sie die Einstellung *Klublogos automatisch laden* generell in Ihrem Klub nutzen möchten und Sie das Center verwenden, finden Sie in dessen Bedienungsanleitung eine Beschreibung, wie Sie hierbei vorgehen.

4.5.3.16. Spielerbilder automatisch laden (Seite 2)

Mit dieser Einstellung kann jederzeit festgelegt werden, ob zu einem Spielernamen automatisch dessen Spielerbild angezeigt werden soll. Diese Einstellung kann nicht gleichzeitig mit der Einstellung *Klublogos automatisch laden* eingeschaltet werden (nur entweder oder). Diese Einstellung kann auch in den Haupt-Einstellungen (siehe 4.7.1.31.) und in Schemata festgelegt werden.

Voraussetzung für das automatische Laden eines Spielerbildes ist, dass im Ordner *C:\Karadoo\Grafik* eine gleichnamige Datei vorhanden ist, siehe auch 4.6.7.1. Z.B. für den Spielernamen "Jurina Raimund" muss eine Datei namens "Jurina Raimund.[Ext], vorhanden sein (das Dateiformat und damit die Dateiendung ist hier egal). Falls die Datei





nicht vorhanden ist, erfolgt natürlich keine Fehlermeldung, es wird nur nichts angezeigt. Spielerbilder werden in der *Spielergrafik* angezeigt, die auch für Klublogos verwendet wird. Daher kann die Einstellung *Klublogos automatisch laden* (siehe 4.7.1.30.) nicht gleichzeitig verwendet werden (nur entweder oder). Auch manuell oder in Schemata festgelegte Grafiken, haben Vorrang gegenüber dieser Einstellung.

Damit die Spielerbilder auch sichtbar sind, muss die Anzeigeoption *Spielergrafiken* (siehe 4.5.4.11.) eingeschaltet sein (auch wenn diese Option ausgeschaltet ist, werden die Bilder geladen, nur sichtbar sind sie nicht). Falls Sie die Einstellung *Spielerbilder automatisch laden* generell in Ihrem Klub nutzen möchten und Sie das Center verwenden, finden Sie in dessen Bedienungsanleitung eine Beschreibung, wie Sie hierbei vorgehen.

4.5.3.17. A Grafik (Seite 2)

Hier kann die Spielergrafik zu Spieler A ausgewählt werden (siehe auch 4.6.7.). Nach Betätigen der Taste erscheint die Grafik-Liste und links davon eine Grafik-Vorschau.

Scherofile	Funktionen		gen		
Minimum BS	Keine Rest Assessed	Einspielz.	5	Spielernamen	✓
and the second se	AUT-Burgenland.png	Einspielzeit	×	Spielerklubs	✓
Einfach	AUT-Niederösterreich.png	Auto-Druck	✓	Ballfarben	✓
	AUT-Salzburg.png	Sprachausg.	×	Durchschnitt	✓
Standard	AUT-Stelermark.png	Klublogos automatisch laden	✓	Punkte letzte Aufnahme	×
	AUT-Vorarlberg.png AUT-Wien.png	Spielerbilder automatisch laden	×	Höchstserie	✓
Turniermodus	Logo-AUG.png Logo-BCE.png	A Grafik	ogo- UG.png	Spielzeit	✓
	Logo-BSVÖ.png	A Flagge	UT-W.png	Historie	✓
Turnierbetrieb	Logo-GBK.png	B Grafik	ogo- BK.png	ShotClock	 ✓
✓	Logo-Karadoo.png Logo-POT.png	B Flagge	UT- tmkpng	Partie- Vorgaben	✓
Hier kann eine allgemeine Grafik zum Spieler A ((z.B. 'Logo-AUG.png').	ewäht werden: ^{zi} Logo-PÖL.png Logo-WBA.png Spieler.jpg	dreistelig ist (ENTER) liste 0 (*) mach um (-) mach ob (DGL] Akbrech (ENTER) Grafik	ffnen ten scrollen en scrollen auswählen		
2560 x 1440 / Status: Reset	Lizenz: Raimund Jurina		Program	mierung: BSK Augarten - Ing. Ra	aimund Jurina

Bild 64: Grafik-Liste im Menü (Ansicht mit Whitelist "AUT;INT")

Taste(n)	Aktion
[+]	nach unten scrollen
[-]	nach oben scrollen
[ENTER]	Grafik auswählen und in Anzeige übernehmen
[DEL]	Vorgang abbrechen (Liste schließen)

Tabelle 11: Bedientasten in der Grafik-Liste





4.5.3.18. A Flagge (Seite 2)

Hier kann die Spielerflagge zu Spieler A ausgewählt werden (siehe 4.6.7.). Nach Betätigen der Taste erscheint die Grafik-Liste (Aufbau und Bedienung wie 4.5.3.17.).

4.5.3.19. B Grafik (Seite 2)

Hier kann die Spielergrafik zu Spieler B ausgewählt werden(siehe 4.6.7.). Nach Betätigen der Taste erscheint die Grafik-Liste (Aufbau und Bedienung wie 4.5.3.17.).

4.5.3.20. B Flagge (Seite 2)

Hier kann die Spielerflagge zu Spieler B ausgewählt werden (siehe 4.6.7.). Nach Betätigen der Taste erscheint die Grafik-Liste (Aufbau und Bedienung wie 4.5.3.17.).

4.5.3.21. Spielerfilter (Seite 3)

Die Sportleitung kann mit dem Center Programm (siehe Bedienungsanleitung Karadoo Center) über die Datei Spieler.xls die Namen der Spieler pflegen, die dann hier in der Spielernamen-Liste angezeigt werden.

Über den Spielerfilter können die angezeigten Spielernamen eingeschränkt werden. Das ist dann sehr hilfreich, wenn die Spielerliste sehr umfangreich ist. Denn am Mini-PC steht in der Regel nur die Funk-Tastatur zur Verfügung. Diese bietet keine Möglichkeit, schnell durch die Liste zu scrollen (wie z.B. mit einem Mausrad), oder wie gewohnt mit der Eingabe eines Buchstabens schnell zu einem Namen zu navigieren. Man kann nur mit den Tasten [+] und [-] durch die Liste scrollen, was bei mehreren hundert Namen sehr mühsam ist.

In der Datei Spieler.xls werden neben den Spielernamen auch die Klubzugehörigkeiten festgelegt. Die Klubs werden automatisch als Filterkriterium im Spielerfilter angeboten. Darüber hinaus können Events festgelegt werden, denen dann bestimmte Spieler zugeteilt werden (Das genaue Vorgehen ist in der Bedienungsanleitung Karadoo Center beschrieben).

Bei normalen Turnieren, wo die Spielerpaare schon feststehen, ist der Spielerfilter nicht von Bedeutung, da die Namen schon vorab in der Turniervorbereitung fix im Turnier-Schema festgelegt werden.

Sehr nützlich wird der Spielerfilter bei Ausscheidungsturnieren oder zyklischen Turnieren. Man kann z.B. ein Event "1. Bundesliga Dreiband" anlegen und diesem alle spielberechtigten Spieler zuordnen. Dann legt man ein gleichnamiges Schema an, in welchem die Spielernamen frei bleiben oder mit Dummy-Namen versehen werden (z.B. "xxx" & "yyy"). Schließlich ordnet man dem Schema noch den Spielerfilter "1. Bundesliga Dreiband" zu.

Nun kann bei jedem Turnierdurchgang der Bundesliga das Schema geladen werden und



die Spielernamen komfortabel aus einer überschaubaren Anzahl ausgewählt werden.

Wenn der Spielerfilter so wie im obigen Beispiel über das Schema eingestellt wurde, gilt er nur solange, bis Karadoo neu gestartet wird, oder die Funktion *Reset Programm* ausgeführt wird. Dann gilt wieder der vom Sportleiter festgelegte Standard-Spielerfilter, der in der Datei Karadoo.ini eingetragen ist. Dieser wird in der Regel den Wert *Keiner* (also alle Spieler) enthalten, oder den eigenen Klub.

Im Menü kann jederzeit ein beliebiger Spielerfilter gesetzt werden. Auch dieser gilt nur für die aktuelle Sitzung. Ist ein Spielerfilter gesetzt, wird dieser oben in der Spielernamen-Liste angeführt.

Minimum	Reset /	• · · · · ·	Spieler			
		Reset Anzeige		Spielernamen	✓	
	Reset P	rogramm	Keiner Event: ÖSTM Cadr	×		
Einfach	Schema laden		Event: 3. Bundesli Klub: BSK Augarte	Event: 3. Bundesliga Dreiband Klub: BSK Augarten Klub: Grazer Billardklub Klub: Wiener Billard Association		
	Schema speichern		Klub: Grazer Billar Klub: Wiener Billar			
Standard	Spieler A	Spieler B			×	
\checkmark	Einspiel-Uhr starten				 ✓ 	
Turniermodus	Spielernamen tauschen				×	
	Eingabe rückgängig machen				×	
Turnierbetrieb	Spielzeit-Uhr starten					
	Menü schließen			Vorgaben	✓	
Mit dem Spielerfilter können die angezeigten Spiel und Events, die in der Datei 'Spieler.xis' von der Sp	lernamen in der Spielernamen-Liste gefittert werden. portieltung gepflegt werden.	Die verfügbaren Filter ergeben sich aus den Kubzu	igehörigkeiten [intræ] Liste offinen [*] nach unten so [*] nach oben so [0EL] Abbrechen [RNTER] Spielerfilter	tollen ollen auswählen Programmingung BSK Augartag	Ing Rainund Juring	

Bild 65: Beispiel für Spielerfilter im Menü

Spielerliste ist gefiltert - Event: ÖSTM Cadre 47-2	
Spieler A	
Team A	
Die Schöne	AUG
Das Biest	AUG
Mustermann Thomas	GBK
Musterfrau Inge	GBK
Tom	WBA
Jerry	WBA
2	

Bild 66: Spielernamen-Liste mit gesetztem Spielerfilter





4.5.3.22. Plakat (Seite 3)

Hier im Menü kann die Plakat-Funktion für die aktuelle Programmlaufzeit nur ein- und ausgeschaltet werden. Alle zur Plakat-Funktion gehörigen Einstellungen werden im Optionen-Dialog in den Haupt-Einstellungen festgelegt und gespeichert, siehe 4.7.1.18.

Karadoo kann bei Inaktivität des Programms eine Grafikdatei bildschirmfüllend über der Anzeige darstellen. Grundsätzlich ist diese Funktion für die Anzeige von Event-Plakaten gedacht. Wenn bei einem großem Turnier schon Plakate, Flyer und dergleichen vorhanden sind, dann kann eine entsprechend angepasste Grafikdatei ähnlich wie ein Bildschirmschoner über Karadoo gelegt werden. Natürlich kann die Funktion auch für die Anzeige von Klublogos, Klubhinweisen, Ankündigungen, etc. verwendet werden.

Folgendes Prinzip wurde dabei umgesetzt: mit der Einstellung Anzeige nach kann ein Countdown eingestellt werden, nach dessen Ablauf die Grafik angezeigt wird. Dieser Timer läuft sekundenweise ab, solange keine Bedienung erfolgt (gleichgültig, ob diese Bedienung am Karadoo selbst, über das Center Programm, oder über das Fernbedienungsprogramm erfolgt). Jede Bedienung setzt den Timer wieder zurück auf den Vorgabewert. Der Timer läuft nur in den Partie-Status *Reset* und *Partie beendet*. Während einer laufenden Partie hat die ganze Funktion Plakat keinerlei Relevanz!

Über die Option *Ansicht Timer* kann eingestellt werden, ob der Timer in der Anzeige sichtbar sein soll. Ich empfehle diese Option einzuschalten, dann kann man gut nachvollziehen, wie und wann der Timer reagiert.

Wird die Grafik dann angezeigt, "weckt" jeder Tastendruck das Programm auf, die Grafik wird ausgeblendet und der Timer wird wieder zurückgesetzt. Hierbei ist zu beachten, dass dieser "Aufweck-Tastendruck" diesem alleinigen Zweck dient und nicht als Bedienung gewertet wird. Erfolgt eine Bedienung über das Center oder das Fernbedienungsprogramm, dann wird die ausgewählte Aktion sehr wohl durchgeführt und das Aufwecken ist inklusive.

Ist die Einstellung *Plakat* eingeschaltet, aber die angegebene Grafikdatei nicht vorhanden, erfolgt nur einmalig bei Programmstart eine Warnmeldung (auch der Timer läuft dann nicht los).

Anders als beim Hintergrundbild, wird die Plakat-Grafik immer unverzerrt dargestellt, also exakt im originalen Seitenverhältnis. Bei den Hintergrundbildern handelt es sich grundsätzlich um Muster und Texturen (Fotos sind hier ungeeignet, man würde die primären Anzeige-Elemente nicht mehr gut erkennen), bei welchen es wenig Rolle spielt, sie auf bildschirmfüllend zu strecken, wenn das Seitenverhältnis nicht genau dem des Bildschirms entspricht (das sieht jedenfalls besser aus, als irgendwo Ränder zu haben).

Auf Plakate trifft dies natürlich nicht zu. Diese enthalten in der Regel Foto-Anteile (Personen, Bälle, etc.), die keinesfalls verzerrt dargestellt werden dürfen. Die Größe wird von Karadoo an die Bildschirmauflösung angepasst, abzüglich der Kopf- und Fußzeile.





Um die Größe der Grafik für Ihren Bildschirm zu ermitteln, sehen Sie in der Datei *C:\Karadoo\Karadoo.ini* unter dem Eintrag *Plakat Größe* nach. Karadoo trägt dort beim Start die benötigte Größe in Pixel (Breite x Höhe) ein. Für die meistens verwendeten Full HD-TV's beträgt die Größe 1920x1010 Pixel. Auch auf eine entsprechend höhe Auflösung ist zu achten (kleine Grafiken stark zu zoomen, sieht immer grauslich aus).

Speichern Sie Ihre selbst erstellte Plakat-Dateien im Ordner *C:\Karadoo* ab und wählen dann diese Datei im Optionen-Dialog aus, siehe 4.7.1.18. Es werden die Formate bmp, jpg und png unterstützt. Zum Testen der Plakat-Funktion wird Karadoo mit einer Beispiel-Plakat-Datei ausgeliefert.



Bild 67: Beispiel-Plakat-Datei

4.5.3.23. Export (Seite 3)

Im Center Programm ist eine zentrale Exportfunktion zum Daten-Export von allen Tisch-PC's enthalten. Falls das Center Programm nicht betrieben wird (oder aus anderen Gründen die dortige Funktion nicht benutzt werden möchte), steht hier eine eigenständige, lokal arbeitende, Exportfunktion zur Verfügung. Die Daten können dann zur weiteren Verwendung in anderen Programmen genutzt werden.

Diese Einstellung hier im Menü gilt nur für die aktuelle Laufzeit von Karadoo und wird bei Programmstart oder beim Ausführen der Funktion *Reset Programm* wieder ausgeschaltet (außer die Exportfunktion ist in den Haupt-Einstellungen mit der vorrangig geltenden Einstellung *Auto-Export* permanent eingeschaltet, siehe 4.7.1.34.).




Exportiert werden die Daten als Textdatei in den freigegebenen Ordner *C:\Karadoo*. Die Textdatei ist nach der Tischnummer benannt, z.B. *Tisch 1.txt*. und ist nach dem Ini-Schema aufgebaut. Damit ist es in jeder Programmiersprache relativ leicht möglich, mit den entsprechenden API-Funktionen die einzelnen Werte auszulesen (jedenfalls ist bei Verwendung der Datei darauf zu achten, auf diese nur lesend zuzugreifen und sie niemals zu sperren, sonst kann Karadoo sie nicht mehr aktualisieren). Die Datei beinhaltet alle relevanten Informationen zum aktuellen Spielstand und wird alle 100 ms aktualisiert.

Ein Beispiel für die Nutzung des Daten-Exports ist das von der ÖBU betriebene System *Livestream.* Bei interessanten Turnieren wird ein Live-Video der Partien ins Internet gestreamt. Dabei werden auch die Spielstände in einer kleinen Anzeige in das Video eingeblendet. Bis März 2019 wurden die Punkte in diesem System ein zweites Mal manuell eingeben. Nun wird von diesem System die Export-Schnittstelle genutzt und die vom Schiedsrichter eingegebene Punkte werden automatisch eingelesen und angezeigt.



Bild 68: Ansicht ÖBU Livestream

Um für das System Livestream maximale Flexibilität zu erreichen, werden die Exportdateien zusätzlich zur lokalen Ablage noch im Sekundentakt auf den FTP-Server der ÖBU hochgeladen, wenn auf dem aktuellen PC ein Internetzugang besteht.

Da diese lokale Exportfunktion den Mini-PC's somit einiges an Ressourcen abverlangt, ist sie auch wenn sie eingeschaltet ist, nur dann aktiv, wenn Partien im Profil *Turnierbetrieb* gespielt werden. Das trägt auch dem Umstand Rechnung, dass die Funktion auch permanent eingeschaltet werden kann (das bleibt sie dann auch nach einem Neustart des PC's!). Würde nach einem Turnier vergessen werden, sie auszuschalten, würde jede Partie im normalen Klubbetrieb Exportdateien erzeugen, die auch ins Internet hochgeladen werden. Das gilt es zu vermeiden.

Des Weiteren arbeitet die Exportfunktion weitgehend im Hintergrund. Obwohl ein FTP-Upload von vielen Faktoren abhängig ist und somit auch während der Partie vielfältige Fehlerquellen möglich sind (Ausfall der Internetverbindung, FTP-Server ist nicht mehr erreichbar, etc.), werden während einer Partie keine Fehlermeldungen ausgegeben. Hier hat das störungsfreie Spiel Vorrang vor dieser Zusatzfunktion und einer Information des Livestream-Verantwortlichen.

Es gibt hier nur zwei Fehlermeldungen, die einmalig in der aktuellen Laufzeit von Karadoo ausgegeben werden und das auch nur vor Partiebeginn der ersten Turnierpartie am aktuellen Tisch (direkt nach dem Laden der Schemadatei).





Falls kein Internetverbindung verfügbar ist:

Die Exportfunktion ist aktiviert, aber am aktuellen PC ist keine Internetverbindung verfügbar! Der FTP-Upload auf den ÖBU-FTP-Server kann nicht durchgeführt werden. In weiterer Folge wird minütlich überprüft, ob eine Internetverbindung verfügbar ist. Ist das der Fall, wird der Upload automatisch aufgenommen.

[ENTER]=OK

Bild 69: Fehlermeldung Exportfunktion FTP-Upload, keine Internetverbindung

Falls der FTP-Host nicht erreichbar ist, oder die Anmeldung nicht klappt, etc.:

Die Exportfunktion ist aktiviert, aber der ÖBU-FTP-Server 'ftp://ftp82.world4you.com' ist nicht erreichbar! Der FTP-Upload kann nicht durchgeführt werden. In weiterer Folge wird minütlich überprüft, ob der Server erreichbar ist. Ist das der Fall, wird der Upload automatisch aufgenommen.

[ENTER]=OK

Bild 70: Fehlermeldung Exportfunktion FTP-Upload, keine Zugriff auf FTP-Server

Wird die Exportfunktion erst während der Partie eingeschaltet (z.B. über Karadoo Center), dann werden auch im Fehlerfall diese Meldungen nicht ausgegeben. Im Fehlerfall wird weiter im Minutentakt versucht die Verbindung aufzunehmen. Gelingt dies, wird auch der Upload automatisch aufgenommen. Auch darüber wird mit keiner Meldung informiert.

Falls Sie die Exportfunktion für eine andere Anwendung als Livestream verwenden wollen, dann darf natürlich nicht auf den ÖBU-FTP-Server hochgeladen werden. Dazu steht in der Datei *Karadoo.ini* der Parameter *FTP Export* zur Verfügung. Dieser ist standardmäßig eingeschaltet (Wert "Ja") und muss dann auf "Nein" gesetzt werden. Dafür gibt es in Karadoo keine Einstellungsmöglichkeit und der Wert muss mit einem Texteditor manuell in der Datei geändert werden.

Die beiden Einträge *EventBez* und *PartieBez* werden von der lokalen Exportfunktion nicht befüllt (sie sind für eine Center Funktion gedacht und hier nur vorhanden, damit die Datei immer gleich aufgebaut ist).

Als Besonderheit sind hier die beiden Einträge Veranstaltung und Partiebezeichnung zu erwähnen. Unter Veranstaltung wird der Veranstaltungstext angegeben (z.B. "ÖSTM 2019/20 DREIBAND"), der in der Anzeige oben dargestellt wird. Dieser findet in der Regel





nur bei Turnieren Verwendung und wird in den Schemadateien eingetragen. Dieser Text wird normalerweise keine Partiebezeichnung (z.B. "Finale") enthalten. Eine solche kann explizit für die Exportfunktion angegeben werden, indem man hinter dem Veranstaltungstext, eingeschlossen Partiein geschwungene Klammern, einen bezeichnungstext angibt. Das sieht dann z.B. so aus:

"ÖSTM 2019/20 DREIBAND{FINALE}"

Überall im Karadoo wird der Veranstaltungstext dann so dargestellt, außer in der Anzeige und im Partieprotokoll, dort wird die Partiebezeichnung mit einem Beistrich getrennt hinter der Veranstaltung dargestellt. Somit kann diese Methode, eine Partiebezeichnung zu generieren, auch genutzt werden, wenn die Exportfunktion nicht eingeschaltet ist.



Bild 71: Partiebezeichnung in der Anzeige

In der Exportdatei wird "Finale" dann im Feld *Partiebezeichnung* eingetragen. Mit diesen Vorgehen ist gewährleistet, dass in der verarbeitenden Software automatisch eine korrekte Partiebezeichnung bekannt ist.

Tisch 1 - Editor	-	×	NameA=Musterfrau Andrea
Datei Bearbeiten Format Ansicht Hilfe			NameB=Mustermann Hans
Datei Bearbeiten Format Ansicht Hilfe [Settings] EventBez= PartieBez= PingOK= FileOK= Tischnummer=1 ProgrammAktiv=True PartieStatus=Partie läuft PartieZeit=00:09:32 PartiePause=False Disziplin=Dreiband SubDisziplin= Sätze=0 Distanz=40 HAZ=50 AktuellerSatz=0 GewSätzeA=0 GewSätzeA=0 GewSätzeB=0 BallfarbeA=Weiß		(PunkteA=14 PunkteA=14 PunkteB=8 AktSerieA=3 AktSerieB=0 HöchstserieB=2 DurchschnittA=2,000 DurchschnittA=1,142 AktuellerSpieler=A Aufnahmen=7 ShotclockIsRunning=False ShotclockIsPaused=False ShotclockSek=40 EinspielzeitIsRunning=False LandA= LandB= Veranstaltung=ÖSTM 2019/20 DREIBAND Partiebezeichnung=FINALE PartieErgebnis=
K1ubA=WBA			< >
KlubB-GBK			Zeile 42, Spalte 25 100% Windows (CRLF) ANSI

Bild 72: Beispiel Exportdatei





4.5.4. Anzeige

In der vierten Spalte des Menüs, in der Anzeige, wird festgelegt, welche Elemente am Anzeigebildschirm sichtbar sein sollen. Diese Anzeige-Elemente können auch während einer laufenden Partie umgeschaltet werden. Auch hier gibt es zwei Seiten (Seitenwechsel genauso wie unter Funktionen beschrieben, siehe 4.5.2.).

Auf der ersten Seite befinden sich folgende Anzeige-Elemente:

- Spielername
- Punkte letzte Aufnahme
 - ShotClock

- Spielerklub
- Spielzeit

Höchstserie

Partie-Vorgaben

Ballfarben
Durchschnitt
Hi

hschnitt • Historie

Auf der zweiten Seite befinden sich folgende Anzeige-Elemente:

- Spielergrafiken
- Spielerflaggen
- Spielgeschwindigkeit

4.5.4.1. Spielernamen (Seite 1)

Legt fest, ob die Spielernamen angezeigt werden, siehe auch 4.5.2.5.

4.5.4.2. Spielerklubs (Seite 1)

Legt fest, ob die Spielerklubs angezeigt werden, siehe auch 4.5.2.5.

4.5.4.3. Ballfarben (Seite 1)

Legt fest, ob die Ballfarben angezeigt werden.

4.5.4.4. Durchschnitt (Seite 1)

Legt fest, ob die Spielerdurchschnitte angezeigt werden.

4.5.4.5. Punkte letzte Aufnahme (Seite 1)

Legt fest, ob Punkte, die Spieler in der letzten Aufnahme erzielt haben, angezeigt werden.

4.5.4.6. Höchstserie (Seite 1)

Legt fest, ob die Höchstserien angezeigt werden. Ist die Höchstserie gleichzeitig die Schlussserie, wird dies durch einen Stern gekennzeichnet.

4.5.4.7. Spielzeit (Seite 1)

Legt fest, ob die Spielzeit-Uhr angezeigt wird, siehe auch 4.5.2.9.





4.5.4.8. Historie (Seite 1)

Legt fest, ob die Historie angezeigt wird. Die Historie bietet eine Übersicht über die letzten 10 Aufnahmen mit der jeweils erzielten Serie und dem Punktestand.

4.5.4.9. ShotClock (Seite 1)

Hier kann festgelegt werden, ob die ShotClock angezeigt wird, siehe auch 4.6.1. Diese Einstellung ist nur im Tastaturmodus Erweitert in den Profilen Turniermodus und Turnierbetrieb in den Disziplinen Dreiband, 5 Kegel und Biathlon verfügbar. Wenn die Anzeige der ShotClock ausgeschaltet ist, kann die ShotClock nicht verwendet werden.

4.5.4.10. Partie-Vorgaben (Seite 1)

Hier kann festgelegt werden, ob die Partie-Vorgaben am Anzeigebildschirm angezeigt werden. Diese werden unterhalb des Veranstaltungstextes angezeigt und enthalten folgende Informationen: Disziplin, Satzanzahl, Distanz, HAZ, Nachstoß und ShotClock-Einstellungen.

4.5.4.11. Spielergrafiken (Seite 2)

Legt fest, ob die Spielergrafiken angezeigt werden, siehe auch 4.6.7.1.

4.5.4.12. Spielerflaggen (Seite 2)

Legt fest, ob die Spielerflaggen angezeigt werden, siehe auch 4.6.7.2.

4.5.4.13. Spielgeschwindigkeit (Seite 2)

Legt fest, ob die Spielgeschwindigkeit angezeigt wird. Diese Funktion bietet eine Anzeige der Spielzeit des Spielers in Stunden und die errechnete Spielgeschwindigkeit (Punkte pro Stunde). Die Spielzeit ist die Zeit, in der der Aktiv-Balken des Spielers aktiv ist (Pausen und Korrekturmodus werden darin nicht berücksichtigt).

Die Funktion ist nur verfügbar, wenn auch die Spielzeit-Uhr gestartet wurde. Sie ist im Auslieferungszustand des Programms nicht aktiviert, weil sie noch Experimentalstatus hat!



4.6. Wesentliche Funktionen im Detail

4.6.1. ShotClock

Für Turniere in den Disziplinen Dreiband, 5 Kegel und somit auch Biathlon steht eine ShotClock zur Verfügung. Die Funktion kann nicht nur im Profil *Turnierbetrieb* verwendet werden, sondern auch im Profil *Turniermodus*. Die Parameter der ShotClock werden generell von der Sportleitung eingestellt, können aber auch im Menü für die aktuelle Partie geändert werden.

Die ShotClock muss vor allem im Turnierbetrieb schnell bedient werden können (in der Regel vom Schiedsrichter). Somit erfolgt die Bedienung nicht über das Menü, sondern ausschließlich über die verfügbaren Eingabegeräte: Funk-Tastatur, Funk-Presenter (wenn der Presentermodus auf ShotClock gestellt ist), oder Funk-Maus (wenn der Mausmodus auf ShotClock gestellt ist).

Wenn die Zeit abgelaufen ist, bleibt die ShotClock grau hinterlegt stehen. Werden vor Ablauf der Zeit Punkte eingegeben und diese mit ENTER in die Anzeige übernommen, wird die ShotClock automatisch beendet. Die ShotClock besteht aus drei Elementen:

- · die Zahlen-Anzeige in der Mitte des Bildschirms
- der Laufzeit-Leiste am unteren Bildschirmrand
- der Anzeige der TimeOuts



Bild 73: ShotClock-Elemente





	Bedienung ShotClock
T: [*] P: <mark>[>]</mark> M: linke Maustaste	Startet die ShotClock (Countdown zählt sekundenweise herunter).
	Läuft der Countdown, wird er mit einem weiteren Drücken angehalten (z.B. zum Bälle putzen) und es wird der Text Pause angezeigt.
	Ist der Countdown im Pause-Modus, wird er durch ein weiteres Drücken fortgesetzt.
T: [/] P: M: rechte Maustaste	Beendet die ShotClock und blendet sie aus (zu drücken, wenn der Spieler abgestoßen hat).
T: [BACKSPACE] P: ⇔ ⇔ M: mittlere Maustaste	Ein TimeOut wird ausgelöst und es werden zum aktuellen Sekunden-Stand weitere 40 Sekunden (bzw. eingestellter Wert) hinzugefügt. Ist der Countdown im Pause-Modus, läuft er hiernach automatisch weiter (wirkt nur, wenn die ShotClock läuft, ansonsten ist es die Korrektur der Punkte)
T: [.]	TimeOut rückgängig, bzw. Korrektur der TimeOut-Anzahl (wirkt nur, wenn die ShotClock läuft, ansonsten ist es die Menütaste)

Tabelle 12: Bedienung ShotClock (T=Tastatur, P=Presenter, M=Maus)

4.6.1.1. TimeOuts

In der Disziplin Dreiband werden die TimeOuts automatisch mitgezählt. Ist die Höchstgrenze (siehe 4.5.3.8.) erreicht, wird diese Anzeige rot, aber es können weitere TimeOuts eingegeben werden. Dieses Vorgehen ist unbedingt notwendig. Denn falls versehentlich ein TimeOut eingegeben wurde und dieses nicht rückgängig gemacht wurde, dann darf das Programm die TimeOuts nicht begrenzen. Es ist besser, eine falsche TimeOut-Anzahl im Protokoll zu haben, als das die ShotClock bei einem Spieler nicht mehr gestartet werden kann (das würde wohl einen Partieabbruch bedeuten).

Ausgelöst wird ein TimeOut mit der Taste Backspace. Diese Taste dient auch zur Korrektur bei der Punkteeingabe. Leider ließ sich hier eine Doppelfunktion der Taste nicht vermeiden, weil mir bei der 18-Tasten-Funktastatur die Tasten ausgegangen sind. Wenn also die ShotClock läuft, hat die Bedienung der Clock Vorrang und die Taste Backspace kann nicht benutzt werden, um Korrekturen in der Punkteeingabe vorzunehmen! Wenn Sie diesen äußerst seltenen Sonderfall benötigen, dass während einer laufenden ShotClock die Punkteeingabe korrigiert werden muss, dann benutzen Sie [NUM] gefolgt von [Entf]. Dies setzt die Punkteeingabe auf 0 zurück.



4.6.1.2. TimeOut rückgängig machen / Anzahl korrigieren

Diese Funktion ist nur in der Disziplin Dreiband relevant.

TimeOuts werden während der laufenden ShotClock mit der Backspace-Taste gesetzt. Nun kann es natürlich leicht vorkommen, dass der Bediener unbeabsichtigt an diese Taste kommt. Das hat zwei unangenehme Folgen. Erstens wird der TimeOut-Zähler des Spielers um eins erhöht. Und zweitens, was noch viel unangenehmer ist, werden 40 Sekunden (bzw. der festgelegte Wert) zur ShotClock hinzugefügt. Wenn das nun so bleibt, würde das den Spielverlauf massiv stören und sowohl der Spieler, als auch der Gegner, würden sich zu Recht beschweren.

Aus diesem Grund gibt es die Möglichkeit, ein TimeOut rückgängig zu machen. Das wird mit der Taste [.] (Punkt) durchgeführt. Das gilt selbstverständlich nur in der laufenden ShotClock, in der der versehentliche TimeOut ausgelöst wurde.

Jeder Schiedsrichter (Bediener) sollte sich immer vergegenwärtigen, wenn versehentlich ein TimeOut ausgelöst wurde, so schnell wie möglich die Punkt-Taste drücken. Dann wird der Spieler vermutlich gar nichts von dem Fehlgriff bemerken.

Ein Beispiel bei einer ShotClock-Zeit von 40 Sekunden: die Shotclock steht auf 30 Sekunden. Der Schiedsrichter kommt an die Backspace-Taste, die ShotClock springt auf 70 Sekunden. Der Schiedsrichter braucht 5 Sekunden, um seinen Fehler zu bemerken und die Punkt-Taste zu drücken (die Shotclock zeigt zu diesem Zeitpunkt 65 Sekunden). Die 40 Sekunden werden wieder abgezogen, die ShotClock läuft bei 25 Sekunden weiter. Der ShotClock-Zähler des Spielers wird natürlich auch um eins verringert.

Ein Beispiel was nicht geht: die Shotclock steht auf 30 Sekunden. Der Schiedsrichter kommt an die Backspace-Taste, die ShotClock springt auf 70 Sekunden. Erst nach weiteren 35 Sekunden bemerkt der Schiedsrichter seinen Fehler und drückt die Punkt-Taste. Zu diesem Zeitpunkt steht die ShotClock-Zeit bereits auf 35 Sekunden. Von diesen können keine 40 Sekunden abgezogen werden. Hier wird das Programm nicht reagieren, es bleibt nur übrig mit dem Fehler zu leben und die Uhr ablaufen zu lassen. Der ShotClock-Zähler des Spielers wird aber trotzdem um eins verringert. Hier gilt also schnelle Reaktion.

Wenn ein TimeOut versehentlich ausgelöst wird und nicht gleich mit obigem Vorgehen rückgängig gemacht, dann kann die Korrektur der TimeOut-Anzahl auch ein paar Aufnahmen später erfolgen. Dazu ist einfach beim betreffenden Spieler während einer laufenden ShotClock die Punkt-Taste zu drücken. Ohne die ShotClock zu beeinflussen, wird die TimeOut-Anzahl um eins verringert. Diese Funktion ist weniger wichtig, dient aber immerhin dazu, dass im Partieprotokoll nicht die falsche TimeOut-Anzahl steht.

Die TimeOut-Rückgängig-Funktion und die TimeOut-Anzahl-Korrektur (die die Punkt-Taste benötigt), steht ausschließlich auf der Funk-Tastatur zur Verfügung (nicht im Menü und nicht am Presenter oder bei der Maus).





4.6.1.3. Ton

Um den Spielern auch ein akustisches Feedback der ShotClock zu bieten, kann die Option ShotClock-Ton eingeschaltet werden. Dann werden alle Aktionen mit Tönen hinterlegt, gemäß den Einstellungen in den Ton Optionen (diese Details werden direkt in den Profilen und Schemata festgelegt).

Der ShotClock-Ton spielt nur in Turnieren mit den Disziplinen Dreiband und 5 Kegel eine Rolle. In der Regel werden die Turnierpartien über Schemata mit dem Karadoo Center geplant und hinterlegt.

Für Systeme ohne dem Center Programm, können die Schemata auch lokal am Mini-PC über das Bedienungsfenster angelegt und bearbeitet werden. Ein Beispiel hierfür finden Sie unter 4.5.1.

Für jedes Schema können die Ton Optionen einzeln festgelegt werden. Mit der Einstellung *Ton* kann der ShotClock-Ton komplett ein- oder ausgeschaltet werden. Über den Button *Optionen* gelangen Sie in den Dialog *ShotClock-Ton Optionen*, wo die Optionen ausgewählt werden können, bei welchen ein Ton hörbar sein soll.

ShotClock-Ton Optionen		×								
Ton bei Ein (Start/Weiter) und Aus (Pause/Ende)	4))	[1]								
Einmaliger Ton bei Beginn der Warnzeit	(ا∢	[2]								
Sekündlicher Ton während der Warnzeit										
✓ Ton bei Ablauf der Zeit ◄) [8										
□ Ton beim Setzen eines TimeOuts (1										
Hinweis zum manuellen Bearbeiten von Schema-Dateien: die Zahlen in den eckigen Klammern sind die einzelnen Werte der obigen Optionen. Diese müssen addiert werden, um mehrere Optionen eunzustellen (z.B. die 2. Option und die 4. Option: 2 + 8 = 10). Dieser Wert muss dann im Feld 'ShotClockTonmode' eingetragen werden.										
Aktueller Wert: 10										
OK Abbrechen										

Bild 74: Dialog ShotClock-Ton Optionen mit Standardeinstellung

Jede der fünf Optionen kann einzeln ein- oder ausgeschaltet werden (wobei die dritte Option die zweite Option inkludiert). Mit den Buttons rechts können Sie sich den jeweiligen Ton anhören.

Jede Option besitzt einen Zahlenwert (rechts angezeigt). Diese addiert, ergeben dann den Wert, der in der Schema-Datei abgespeichert wird. Damit ist es Ihnen möglich, auch beim manuellen Bearbeiten eines Schemas den korrekten Wert direkt einzutragen.





Die Töne während der Warnzeit sind folgendermaßen zu verstehen: Der Tonbeginn (der Ton selber hat ja auch eine kleine Laufzeit) bedeutet z.B. "noch 10 Sekunden". Der Ton bei Ablauf der Zeit (genauer der Tonbeginn) bedeutet, nun sind die 40 Sekunden um.

Standardmäßig ist bei der Installation des Systems der Wert 10 eingetragen (nach internationale Vorgaben): Einmaliger *Ton bei Beginn der Warnzeit* & *Ton bei Ablauf der Zeit*.

4.6.1.4. Automatikmodus

Die ShotClock kann auch im Automatikmodus betrieben werden. Diese Funktion wurde mit der Karadoo Version 6.2.2. eingeführt und es gibt noch kein Feedback darüber, wie sie sich in der Praxis bewährt (bitte berichten!).

Im Automatikmodus wird die ShotClock von zwei Aktionen gestartet:

- mit jede Erhöhung der Punkte um +1 (ShotClock für den aktuellen Spieler)
- Die Übernahme der aktuellen Serie in die Punkteanzeige (ShotClock für den Gegner)

Damit der Automatikmodus sinnvoll funktioniert, muss der Schiedsrichter ein bestimmtes Vorgehen beachten. Im manuellen Betrieb wird er immer, wenn ein Punkt erzielt wurde, diesen ansagen und auch gleich mit [+] die aktuelle Serie erhöhen. Dann wartet er bis die Bälle zum Stillstand gekommen sind (was mitunter noch einige Sekunden dauern kann) und startet dann manuell die ShotClock für den nächsten Stoß. Im Automatikmodus muss er anders vorgehen! Sobald ein Punkt erzielt wurde, sagt er diesen an. Das +1 betätigt er aber erst, wenn die Bälle stehen, denn damit wird ja gleichzeitig die ShotClock gestartet. Gleiches gilt, wenn ein Spieler ausgelassen hat - dessen Punkte darf er auch erst mit [ENTER] übernehmen, wenn die Bälle stehen, denn dann wird die ShotClock für den Gegner gestartet.

Selbstverständlich funktioniert die manuelle Bedienung der ShotClock auch während des Automatikmodus. Im Automatikmodus gibt es drei Ausnahmen, wo die ShotClock manuell gestartet werden muss:

- die erste ShotClock für Spieler A in der 1. Aufnahme (das Programm weiß ja nicht, wann A tatsächlich mit seinem ersten Stoß beginnt). Dies gilt sowohl bei Partiebeginn, als auch bei Satzbeginn.
- Im Biathlon beim ersten 5 Kegel-Stoß, nachdem ein Spieler die Dreibanddistanz erreicht hat und mit 5 Kegel fortgesetzt wird (dann werden ja die Kegel aufgestellt und das Programm weiß natürlich nicht, wann es tatsächlich weitergeht).
- Nachdem die Rückgängig-Funktion benutzt wurde (die könnte mehrmals hintereinander benutzt werden, eventuell gibt es noch etwas zu besprechen zwischen Schiedsrichter und Spieler, da würde eine Automatik sowieso nie richtig greifen).

Hin und wieder wird es Situationen geben, wo der Automatikmodus nicht greifen wird. Bei allen kleinen Pausen der Spieler (Bälle putzen, WC, Nase putzen, etc.) muss die eventuell zu früh gestartete Automatik-ShotClock, beendet werden und zum richtigen Zeitpunkt manuell gestartet werden.



4.6.2. Rückgängig-Funktion

Die **Rückgängig-Funktion** ermöglicht ein schrittweises rückgängig machen der jeweils letzten Eingabe, also die mit [ENTER] schon in die Anzeige übernommene letzte Serie von Spieler A oder Spieler B.

Diese Funktion steht nur in Profilen mit dem Tasturmodus *Erweitert* zur Verfügung, also den Profilen *Standard*, *Turniermodus* und *Turnierbetrieb* (Im Tastaturmodus *Normal* ist das nicht notwendig, da dort ohnehin frei eingegeben werden kann). Auch steht die Funktion nicht mehr zur Verfügung, wenn in der aktuellen Partie der Korrekturmodus (siehe 4.5.2.19.) aktiv war.

Die Ausführung der Funktion ist nicht auf die letzte Eingabe beschränkt, sondern auch mehrfach möglich, bis zurück zum Partiebeginn. Praktikabel wird hier wohl nur das Zurücknehmen der letzten 1 bis 2 Aufnahmen sein, ansonsten kann der Korrekturmodus (siehe 4.5.2.19.) benutzt werden. Wenn eine falsche Eingabe gemacht wurde, wird folgendermaßen vorgegangen:

Schritt	Aktion									
1.	Mit [NUMLOCK] der Zahlenblock ausschalten (damit sind an den Tasten die Zweitfunktionen aktiviert).									
2.	Mit der Taste [←] die letzte Eingabe rückgängig machen (die Anzeige steht dann exakt an jenem Punkt, bevor das letzte [Enter] gedrückt wurde).									
3.	Sind mehrere Rückgängig-Schritte nötig, dann mehrfach [NUMLOCK] + [←] drücken.									
4.	Jetzt die richtige Eingabe tätigen.									
5.	Später erfolgte Ereignisse wieder nachtragen (falls es mehr als ein Rückschritt waren).									

Tabelle 13: Vorgehen in Rückgängig-Funktion

Beim Benutzen dieser Funktion sind alle anderen Funktionen des Programms auch weiterhin gewährleistet. Die notwendige Umschaltung über [NUMLOCK] bietet die Sicherheit, nicht irrtümlich die Taste [←] zu drücken. Alternativ steht die Funktion auch im Menü zur Verfügung.

Nach Betätigen der Rückgängig-Tastenfolge erfolgt eine Sicherheitsabfrage mit allen Informationen was genau rückgängig gemacht wird.

Rückschritte beziehen alle relevanten Anzeigeelemente mit ein (Höchstserie, Historie, etc.). Bei den Kegel-Disziplinen werden mit dem Rückschritt bei Minuspunkten auch die beim Gegner gutgeschriebenen Punkte wieder abgezogen. Das betrifft auch die zwei bzw. vier gutgeschriebenen Punkte bei einem ersten und zweiten TimeOut.



Bedienungsanleitung



Beispiel für 1 Rückschritt:

Spieler A erzielt 1 Punkt in der 1. Aufnahme. Dieser wird eingegeben.	Multiple memory Multiple m
Und mit [ENTER] übernommen.	Conservation of the second secon
Spieler B macht 2 Punkte in der 1. Aufnahme. Diese werden eingegeben.	Owner Week House Transmission Owner Hou
Und mit [ENTER] übernommen.	Otherweiter Weiter Bernard w
Spieler A macht 2 Punkte in der 2. Aufnahme. Der Bediener vertippt sich und gibt 3 ein!	Anterna Marcine Construction Co
Und übernimmt diese 3 auch mit [ENTER]. (normalerweise wird so ein Fehler gleich bemerkt, aber sagen wir mal nicht).	Annual An
Spieler B erzielt 4 Punkte in der 2. Aufnahme. Der Bediener gibt diese 4 ein, hat sie aber noch nicht mit [ENTER] übernommen, als er die Fehleingabe bei Spieler A bemerkt.	Amountaine Amountaine Mustermann Karll Mustermann Pepi • • • • •
Rückschritt: die 4 Punkte bei Spieler B haben keine Bedeutung, da sie noch nicht übernommen wurden. Der Rückschritt bezieht sich auf das letzte [ENTER], also die falschen 3 von Spieler A. Diese 3 steht nach dem Rückschritt wie vor dem [ENTER] wieder dort.	Opened With Relative Anticettion State Mark Musicity State Musicity State Musicity State Musicity State 00:00:05:05 2.000 0 1 Musicity State 00:00:05:05 2.000 0 1 1
Die 3 wird auf 2 ausgebessert.	Annual An
Und mit [ENTER] übernommen.	Autorean Aut
Die 4 Punkte von Spieler B werden wieder eingegeben.	Application Application <thapplication< th=""> Application</thapplication<>
und mit [ENTER] übernommen. Alles wieder gut ☺	Other With Manual And And And Manual And Manual And Manual And Manual And Ma





4.6.3. Auto-Druck

Der Auto-Druck ist eine zentrale Funktion des Karadoo Systems. Er wird in vielen Kapiteln dieser Beschreibung erwähnt und deshalb soll hier seine detaillierte Arbeitsweise noch einmal zusammengefasst werden.

Verwendet werden kann der Auto-Druck ausschließlich in Turnierpartien (Profil Turnierbetrieb), weil nur dort Partieprotokolle gespeichert werden. Ist der Auto-Druck in einer Turnierpartie eingeschaltet, wird das Partieprotokoll nach Beendigung der Partie automatisch ausgedruckt. Das ist in einem Turnier eine praktische Funktion, vor allem dann, wenn die Sportleitung nicht anwesend ist.

Der Auto-Druck wird in der Regel in der Turnier-Vorbereitung über die Schema festgelegt (siehe 4.6.9.1.). Für jedes Schema kann der Auto-Druck gesondert bestimmt werden. Wird das Schema dann im Turnier von der Sportleitung oder vom Schiedsrichter am Tisch-PC geladen, ist der Auto-Druck für diese Partie festgelegt. Er kann aber auch während einer Turnierpartie spontan über das Menü ein- und ausgeschaltet werden (siehe 4.5.3.13.).

Wenn der Auto-Druck aktiv ist, wird das links oben mit dem Druckersymbol angezeigt. Karadoo prüft die Voraussetzungen für den Auto-Druck und zeigt den Status über das farblich gekennzeichnete Druckersymbol an (siehe 4.6.10.3.3.). Ändert sich eine Voraussetzung (z.B. das Center wird beendet), wird das Symbol automatisch aktualisiert, auch währen einer Partie! Während einer Partie erfolgt aber bei Änderung auf rot, keine Bildschirm-Meldung, um die Partie nicht zu stören. Aber die Sportleitung kann darauf reagieren und die Störung beseitigen.

Beim Laden eines Schemas mit Auto-Druck, oder beim manuellen Einschalten des Auto-Drucks, erfolgt im Fehlerfall (also bei rotem Drucker-Symbol) eine Bildschirm-Meldung mit weiteren Informationen, z.B:



[ENTER]=OK

Bild 75: Fehlermeldung

Die Statussymbole links oben würden in diesen Fall so aussehen: 😂 🋜 💻

Für alle Varianten (ob ohne Center, oder mit Center) und für alle Zustände (Tisch-PC im Netz oder nicht, Center läuft oder nicht, etc.) gilt: Wenn das Auto-Druck-Status-Symbol grün ist, wird der Auto-Druck erfolgen (wenn der Drucker online ist), egal welche Farbe





die beiden anderen Status-Symbole haben! In Bezug auf den Auto-Druck sind die beiden folgenden Zustände also genauso gut:

E S Ler PC ist mit dem Netzwerk verbunden. Karadoo ist mit dem Center verbunden. Der Auto-Druck ist bereit (und wird über das Center erfolgen).

E So Ler PC ist nicht mit dem Netzwerk verbunden. Karadoo ist nicht mit dem Center verbunden. Der Auto-Druck ist bereit (und wird über einen lokalen Standard-Drucker erfolgen).

Das genaue Verhalten von Karadoo in Bezug auf den Auto-Druck, hängt von der Installationsvariante ab. Selbiges gilt auch für den manuellen Ausdruck von Partieprotokollen über die Menü-Funktion, siehe 4.5.2.15.

4.6.3.1. Installationsvariante ohne Center

Wird Karadoo ohne dem Center Programm betrieben (Stand-Alone), müssen für die korrekte Funktion des Auto-Drucks drei Voraussetzungen erfüllt sein:

- Apache OpenOffice Calc ab V 4.1.3. oder Microsoft Office Excel ab 2003 muss am Mini-PC installiert sein. Bei allen Mini-PC-Installationen die ich ab 21.06.17 durchführe, werde ich OpenOffice Calc standardmäßig installieren. Das OpenOffice Calc ist natürlich für diese im Hintergrund ablaufende Funktion zu bevorzugen, weil es eine kostenlose OpenSource-Software ist. Excel wäre lizenztechnisch sicher problematischer (wer hat vom Excel schon mehrere Lizenzen übrig?).
- Die drei Vorlagen f
 ür Partieprotokolle m
 üssen lokal am Mini-PC vorhanden sein (bei den verwendeten Vorlagen f
 ür die Partieprotokolle handelt es sich um Excel-Dateien, aber auch Calc kann mit diesen umgehen). Bei der Setup-Installation von Karadoo bzw. bei jedem Update durch das Center Programm, wird gew
 ährleistet, dass immer die aktuellsten Vorlagen am Mini-PC vorhanden sind.
- Ein Standard-Drucker muss im Betriebssystem festgelegt sein. Hierbei ist es gleichgültig, ob es sich um einen via USB lokal an den Mini-PC angeschlossener Drucker handelt, oder ob es ein im Netzwerk eingebundener Drucker ist. Bei der zweiten Variante muss der Mini-PC natürlich ebenfalls ins Netzwerk eingebunden werden (egal ob über WLAN oder LAN), um den Drucker als Standard-Drucker deklarieren zu können.

Ist ein Drucker direkt am Mini-PC via USB angeschlossen, braucht der PC nicht im Netzwerk angemeldet sein. Die USB-Drucker-Variante wird wohl nur bei kleinen Installationen oder im mobilen Einsatz Sinn geben (niemand rennt bei einer fixen Installation in einem großen Klub mit einem Drucker von Tisch zu Tisch). Die Symbole würden dann so aussehen:

Wird ein Netzwerk-Drucker verwendet, muss sich der PC natürlich im Netz befinden. Die Symbole würden in diesem Fall so aussehen:



4.6.3.2. Installationsvariante mit Center

Wird das System mit dem Center betrieben, versucht Karadoo zuerst über dieses auszudrucken. Dazu muss der Mini-PC mit dem Netzwerk verbunden sein und das Center muss laufen (das Netzwerkstatus-Symbol und das Center-Verbindungsstatus-Symbol sind dann beide grün). Sind diese Voraussetzungen erfüllt, sendet Karadoo dem Center die CSV-Partieprotokolle und das Center nimmt den Ausdruck vor. Dafür müssen am Center dieselben drei Voraussetzungen wie oben erfüllt sein: Excel/Calc muss installiert sein, die drei Vorlagen müssen vorhanden sein und ein Standdrucker muss deklariert sein.

Läuft nun das Center Programm nicht (oder ist nicht erreichbar) und es sind die drei Voraussetzungen wie bei "Ohne Center" erfüllt, dann nimmt Karadoo dann den Ausdruck selber vor.

Diese Vorgehensweise macht es möglich, bei einem Turnier auch dann automatisch zu Drucken, wenn der zentrale PC gar nicht läuft. Dazu darf der Drucker natürlich nicht nur über den zentralen PC freigegeben sein, sondern muss über eine WLAN- oder LAN-Schnittstelle im Netz eingebunden sein (theoretisch funktioniert auch ein reiner USB-Drucker direkt am Router angeschlossen, z.B. Fritzbox. Dieser hat dann den Status eines Netzdruckers).

Diese Variante kann sehr hilfreich sein, wenn ein Turnier gespielt wird, bei dem die Sportleitung nicht anwesend ist. Denn der Klub-PC wird in der Regel mit einem Passwort versehen sein, welches nur der Sportleitung bekannt ist. Die anwesenden Personen brauchen dann nur den Drucker einschalten. Natürlich muss sich der Mini-PC bei dieser Variante im Netz befinden. Die Symbole würden dann so aussehen:

Auch hier prüft Karadoo die Voraussetzungen und meldet schon beim Laden des Schemas (mit Auto-Druck) etwaige Fehler. Wenn also beim Laden des Schemas keine Fehlermeldung kommt, kann ein gelbes Center-Verbindungssymbol getrost ignoriert werden, weil der Ausdruck über die alternative Möglichkeit trotzdem funktionieren wird.

In jeder Betriebsart gilt:

Karadoo überprüft nicht den Status eines Druckers! Das wäre aufgrund der Vielzahl von Gründen, warum ein Drucker nicht bereit ist, technisch höchst aufwendig (offline, Papierstau, Papier aus, Druckerpatrone leer, Klappe offen, etc., etc. Und diese Status sind auch noch vom verwendeten Drucker abhängig). Wenn also ein Standard-Drucker deklariert ist, sendet Karadoo dem Drucker den Auftrag (dieser befindet sich dann in der Druckerwarteschlange), ohne weitere Überprüfungen und meldet den ordnungsgemäßen Ausdruck.

Die Überprüfung des Druckers nimmt ohnehin das Betriebssystem in Zusammenarbeit mit dem Druckertreiber vor. Wenn das Partieprotokoll also nicht gedruckt wird, kann ich hier nur darauf verweisen, den Anweisungen des aktuellen Druckertreibers zu folgen. Eine solche Meldung könnte so aussehen (z.B. wenn der Drucker ausgeschaltet ist):







Bild 76: Drucker-Fehlermeldung

Weil die Vorgehensweise von Karadoo für den Ausdruck von Partieprotokollen doch ziemlich komplex ist, hier noch eine Grafik des Druckkonzepts (dieses Vorgehen gilt gleichgültig, ob der Ausdruck automatisch via Auto-Druck-Funktion erfolgt, oder manuell über die Menü-Funktion):



Bild 77: Druckkonzept



4.6.4. Auto-Programmfokus

Karadoo weicht vom Prinzip und in der Anwendung von einem normalen Windows-Programm ab. Normale Programme werden in der Regel mit einer vollständigen Tastatur und einer Maus bedient. Wenn solch ein Programm aus irgendeinem Grund den Fokus verliert, ist das kein großartiges Problem, mit [Alt]+[Tab] kann man den Focus wieder auf das Programm legen, oder einfach noch, ein Klick mit der Maus in das Programmfenster aktiviert es ebenfalls wieder.

Im Karadoo steht aber im Standardbetrieb nur die Funk-Tastatur (oder der Presenter) zur Verfügung. Sollte Karadoo den Focus verlieren, hat der Benutzer ohne Betriebssystem-Tastenkombinationen und ohne Maus, keine Möglichkeit, den Fokus wieder auf Karadoo zu setzen und es weiter zu bedienen.

Nun gibt es leider verschiedene Szenarien, warum Karadoo den Fenster-Fokus verlieren kann. Mitunter kommt es vor, dass nach dem Starten von Karadoo das Betriebssystem die Taskleiste in den Vordergrund "schummelt" (warum auch immer, das konnte ich nicht herausfinden).



Bild 78: Betriebssystem-Statusleiste

Karadoo behebt dieses unerfreuliche Verhalten von Win10, indem es drei Sekunden nach Programmstart eine Funktion ausführt, die sicherstellt, dass Karadoo den Fokus erhält und bedienbar ist.

Es gibt aber weitere lästige Fälle. Auch irgendwelche Popup-Fenster von diversen Anwendungen sind für Karadoo störend. Vor allem seit Win10 ist es modern, dass alle möglichen Anwendungen und Betriebssystem-Dienste mit Popup-Meldungen auf sich aufmerksam machen. Obwohl ich mich bei der Erstinstallation der Mini-PC's bemühe, alles zu deaktivieren, kann so ein Popup dem Karadoo ebenfalls den Fokus "stehlen". Wenn dort ein OK-Button oder Abbrechen-Button den Fokus hat, kann man dieses Fenster mit der Enter-Taster quittieren, die auch auf der Mini-Tastatur zur Verfügung steht. Wenn nicht, weiß man zumindest noch welches Problem vorliegt, immerhin ist das Fenster ja im Vordergrund sichtbar.

Sehr viel schlimmer war so ein Fall, wie er im November 2019 auftrat. Bis zur Karadoo Version 7.2.0 wurde auf den Mini-PC's für die Anzeige dieser Bedienungsanleitung direkt aus dem Menü heraus, der Acrobat Reader benötigt. Der Reader war standardmäßig so konfiguriert, dass er sich im Hintergrund selbstständig auf neue Versionen upgedatet hat (wenn Internet verfügbar), was ja grundsätzlich gut ist. Mit der Reader Version 19.021.20049 jedoch, kam es zu einem Fehler. Einige Minuten nach Start des PC's (bei meinen Tests waren es ziemlich genau 12 Minuten) wurden zwei Instanzen des Readers als Hintergrundprozess gestartet (um "nach Hause zu telefonieren", auf Updates zu prüfen, was auch immer). Das geschah ohne sichtbares Benutzerfenster und war nur im





Taskmanager beobachtbar. Genau zu diesem Zeitpunkt verlor die aktive App den Fokus (nicht nur Karadoo, ich habe das auch mit anderen Apps getestet). Das sollte durch einen Hintergrundprozess, der gar kein Anwendungsfenster besitzt, gar nicht möglich sein. Dennoch war es so. Nach ca. einer Minute beendeten sich die beiden Reader-Instanzen wieder. In Zusammenhang mit Karadoo war dies äußerst fatal! Plötzlich, und ohne sichtbaren Auslöser, verliert das Programm den Focus und ist nicht mehr bedienbar, vielleicht schon mitten in einer Turnier-Partie. Natürlich sieht das dann so aus, wie wenn Karadoo sich aufgehängt hat. Das war wirklich ein äußerst ärgerlicher Fehler und ich musste schnell eine Info-Mail an alle Klubs senden, wie bei diesem Fehler vorzugehen ist (in Kurzform: falls auf Ihren Mini-PC's noch ein Adobe Reader installiert ist, deinstallieren sie diesen über die Systemsteuerung!).

Aus dieser Erfahrung heraus, die zeigt, dass es immer zu Fehlern kommen kann, die gänzlich außerhalb meines Einflussbereichs liegen, habe ich zwei Maßnahmen gesetzt, um in Zukunft Fehlern mit dem Focus entgegenzuwirken (ab Version 8.0.0).

Erstens habe ich den Adobe Reader durch den ebenfalls frei erhältlichen SumatraPDF Reader ersetzt, welcher auch wesentlich schlanker ist. Somit installiere ich ab dieser Karadoo Version den neuen Reader auf den Mini-PC's.

Als zweite Maßnahme habe ich in Karadoo eine für ein Windows-Programm unkonventionelle Vorgehensweise gewählt, die aber deshalb vertretbar ist, weil davon auszugehen ist, dass auf den betreffenden PC's nur Karadoo betrieben wird (also der PC als Anlage anzusehen ist und nicht als Personal Computer mit klassischem Multi-Windows-Betrieb).

Falls dem Karadoo durch irgendein Programm, einen Prozess oder sonstigen Vorgang der Fokus "gestohlen" wird, dann wird davon ausgegangen, dass es keine Benutzeraktion war, sondern ein automatisch ablaufender Vorgang und Karadoo holt sich den Fokus wieder zurück.

Um das nicht völlig unbemerkt zu machen (möglicherweise ist es ja eine nicht unwichtige Betriebssystem-Meldung, die zu lesen sich lohnt), holt sich Karadoo den Fokus erst nach 30 Sekunden zurück. Während dieser Zeit wird anstelle der Tischnummer das *Fokusverlust-Warnsymbol* blinkend angezeigt und ein sekündlicher Countdown läuft ab, der von einem Ton begleitet wird.



Bild 79: Fokusverlust-Warnsymbol

Ich denke, dieses Verfahren ist vertretbar, auch in einer Turnierpartie kann bei so einem Vorfall einmal 30 Sekunden gewartet werden. Auf jeden Fall besser, als eine Maus zu holen und diese umständlich anzustecken oder das Center Programm zu bemühen (dort kann im Reiter *Funktionen* über den Button *Karadoo in den Vordergrund* das Programm dazu veranlasst werden, sich einmalig den Programmfokus zu holen).



Bedienungsanleitung



Falls also einmal diverse Wartungsarbeiten am PC notwendig sind, muss Karadoo beendet werden um effektiv arbeiten zu können (das ist aber ohnehin gegeben, da das Programm bildschirmfüllend und nicht minimierbar sonst sowieso stören würde).



Bild 80: Karadoo mit verlorenem Fokus und Fokusverlust-Warnsymbol

Falls Karadoo doch einmal auf einem Laptop betrieben wird, der gleichzeitig auch für andere Dinge verwendet wird, oder das Verhalten dieser Option aus anderen Gründen nicht gewünscht wird, kann die Einstellung im Optionen-Dialog (siehe 4.7.1.33.) ausgeschaltet werden.

4.6.5. Partieverlauf

Im Tastaturmodus *Erweitert* (also in den Profilen *Standard*, *Turniermodus* und *Turnierbetrieb*) hat das Programm durch das automatische Führen der Aufnahmen immer Kenntnis über den Stand der Partie. Voraussetzung dafür ist natürlich, dass Distanz und HAZ angegeben wurden. Diese Kenntnis über die Partie wird genutzt, um einige zusätzliche Informationen anzuzeigen.

<u>Achtung</u>: Wird die Funktion *Korrekturmodus* (siehe auch 4.5.2.19.) benutzt, wird dem Programm die Kenntnis über den Partieverlauf entzogen und die hier angeführten Funktionen werden deaktiviert.





4.6.5.1. Partieprotokoll

Tisch: 1	-MB	Dis	sz.: E	Biath	lon	Sätze:	0 Di	stanz:	180	H,	AZ: 30	Naci	nstoß:	Nein) SI	hotClock	c 40/1	0/2 60
Beginn:		23.10	.2018 1	15:09	9:14	Ende:	23.	10.201	8 15:14:1	0	Dauer:	00:0	4:55	Erg	jebnis	: Gewi	inner S	pieler A
Spieler A												Spie	eler E	}				
			A	ste	erix				Nam	e				Ob	elix			
WBA						Klut	Klub AUG											
									Land	ł								
Auf Pk v	/B F	Pkte	ges.	To	Auf	Pk vB	Pkte	ges.	To	A	uf Pk vA	Pkte	ges.	То	Auf	Pk vA	Pkte	ges.
1		6	6	Η	26	0	-3	162	H		1	12	12		26	3	-4	108
2		0	6		27	4	6	172			2	0	12		27	0	-3	108
3		0	6		28	3	7	180			3	0	12					
4		6	12	Ц					Ц		4	0	12					
5	0	0	12	Ц					Ц		5 0	18	30					
6	0	12	24	\square					H	\vdash	6 0	0	30					
8	0	6	30	Н					H	\vdash	2 0	12	30	\square				
9	0	12	48	Н	\vdash				H	\vdash	9 0	6	54	\square	\vdash			
10	0	30	78	Н					H		0 0	6	60	\square				
11	0	6	84	Η					H		1 0	0	60					
12	0	0	84								2 0	0	60					
13	0	0	84								3 0	0	60					
14	0	6 -4	90	Ц					Ц		4 4	4	68					
15	0	3	93	\square					Н	H	5 0	-4	68					
10	4	4	101	Н					H	H		3	75	\square				
18	0		105	Н					H	H	8 0	6	81	\square				
19	0	6	111	Η					H		9 0	-4	81	\square				
20	4	5	120	Η					Ħ		20 0	7	88					
21	0	13	133							2	21 0	4	92					
22	0	3	136	Ц					Ц	2	2 0	6	98					
23	0	10	146	Щ					\square	12	23 0	-6	98	\square				
24	0	4	156	H	\vdash				\vdash		4 0 5 0	4	102	\mid	\vdash			
23	<u> </u>	U	102									3						
							180		Punk	te	1	08						
						\vdash	28	;	Durcher	hpi#	0	600						
							B 0. 5k	, 010	TimeO	uts	DB 0	5K 010						
		Spie	ler B				,			-		-1-	·			Spieler	A	
									1/4 St	d.:								
	S	chied	srichte	er												Schreit	ber	

Bild 81: Partieprotokoll Biathlon





Im Profil *Turnierbetrieb* wird der Partieverlauf in einer CSV-Datei protokolliert (die Datei wird nach jeder Punkte-Eingabe aktualisiert). Diese CSV-Datei befinden sich im Ordner *C:\Karadoo*.

Bei Verwendung von Karadoo Center (siehe 5.) können dort alle CSV-Dateien von allen Tischen auf den zentralen PC/Laptop "abgesaugt" werden. Dabei verbleiben Kopien der CSV-Dateien am Tisch-PC im Ordner *C:\Karadoo\Archiv*. Ist auf dem PC auf dem Karadoo Center installiert ist, auch Excel installiert, dann wird aus jeder CSV-Datei zusätzlich ein Excel-Datei erzeugt, die als Partieprotokoll dient.

Für alle Disziplinen außer 5 Kegel (und damit auch Biathlon), wird die gleiche Form benutzt. Das 5 Kegel-Protokoll unterscheidet sich in der Historie-Ansicht (siehe 4.6.11.).

Das Partieprotokoll ist im Wesentlichen vom österreichischen Papierprotokoll abgeleitet. Da es in Österreich keine Bewerbe über 50 HAZ gibt, ist das Papierprotokoll auf 50 Aufnahmen angepasst.

Bei 5 Kegel gibt es keine HAZ und somit könnten theoretisch über 50 Aufnahmen benötigt werden. Auch gibt es In Deutschland Bewerbe mit HAZ 60. Bei mehr als 50 Aufnahmen, wird beim Ausdruck über die Funktion Auto-Druck eine zweite Seite gedruckt. Es stehen also 100 Aufnahmen zur Verfügung, das sollte für jede erdenkliche Turnierpartie reichen.

Für den Ausdruck der Protokolle über die Auto-Druck Funktion, werden drei Excel-Vorlagen benötigt:

- Partie Vorlage.xls
- Partie Vorlage 5K.xls
- Satzübersicht Vorlage.xls

Diese befinden sich im Ordner *C:\Karadoo\Archiv. W*enn Sie in diesem Ordner einmal alte und nicht mehr benötigte Protokolle löschen, achten Sie darauf, diese nicht mitzulöschen!

Im Satzsystem wird für jeden Satz ein eigenes Satzprotokoll angelegt bzw. ausgedruckt d.h. jeder Satz wird wie eine eigene Partie behandelt (siehe 4.6.14.7). Zusätzlich wird nach dem letzten Satz ein Satzübersichtsprotokoll angelegt und ausgedruckt (siehe 4.6.14.8.). Ab der Karadoo Version 5.1.0 werden diese neue Versionen der drei Vorlagen installiert, die für das Satzsystem geeignet sind. Bei schon installierten Systemen sind diese dann in der Datei Update.zip enthalten und werden beim Update getauscht.

4.6.5.2. Partiebeginn

Der Partiebeginn ist in Karadoo eine zentrale und wichtige Funktion, von welcher eine ganze Reihe weiterer Abläufe abhängig sind (z.B. die im Partieprotokoll angeführte Partiedauer). Einige Funktionen sind während einer laufenden Partie gesperrt, andere genau dann verfügbar.

Es ist also von entscheidender Bedeutung, dass dem Programm der Partiebeginn bekannt gegeben wird, vor allem natürlich im Turnierbetrieb (im normalem Klubbetrieb hat





der Partiebeginn keine besondere Relevanz). Karadoo wechselt dann vom Partie-Status *Reset* in den Status *Partie läuft*, siehe auch 4.6.10.5. Der aktuelle Status wird immer rechts oben angezeigt.

Wie wird nun dem Programm der Partiebeginn bekanntgegeben? Erst einmal gibt es zwei direkte Möglichkeiten, dies manuell durchzuführen:

- durch manuellen Start der Spielzeit-Uhr im Menü
- durch Ausführen der Funktion Partie manuell starten im Menü

Diese beiden Möglichkeiten werden aber in den seltensten Fällen benötigt werden, weil es einige weitere Aktionen gibt, bei welchen Karadoo den Partiebeginn selbständig erkennt und auslöst:

- nach Ablauf der zweiten Einspielzeit
- beim Ausführen der Funktion Spielernamen tauschen
- beim ersten Start der ShotClock
- bei der ersten Eingabe

In den allermeisten Fällen wird bei einer Turnierpartie eine oder mehrere der ersten drei Aktionen stattfinden und man braucht sich um den Partiebeginn nicht zu kümmern.

Zur vierten Aktion, also zur ersten Eingabe, gibt es allerdings etwas zu beachten. Nehmen wir einmal folgenden Sonderfall an: Der Sportleiter oder Schiedsrichter hat wie gewohnt das Partie-Schema geladen (der Partie-Status ist also *Reset*). Der Schiedsrichter verwendet die Einspiel-Funktion nicht, oder nur einmal (weil ein Spieler darauf verzichtet). Gespielt wird eine Seriendisziplin, also gibt es keine ShotClock. Der Schiedsrichter startet die Partie nicht manuell und benötigt auch nicht die Funktion *Spielernamen tauschen*, weil die Namen schon richtig dort stehen. Spieler A beginnt nun mit seiner 1. Aufnahme. Und er ist ein guter Spieler und macht in einer Stunde 136 Punkte. Währenddessen zählt der Schiedsrichter nur und verwendet die Tastatur erst, um abschließend die Serie einzugeben. Genau jetzt beginnt für Karadoo die Partie. Leider eine Stunde zu spät! Denn das war jetzt die erste Eingabe seit dem Laden des Schemas. Karadoo hatte keine Chance, den echten Partiebeginn zu bestimmen. Ein großes Drama ist das natürlich nicht, aber zumindest die Partiebeginn-Uhrzeit und die Partiedauer im Partieprotokoll sind dann falsch.

Daher empfehle ich, generell bei jedem erzielten Punkt die aktuelle Serie um 1 zu erhöhen. Das gilt nicht nur für solch einen (an den Haaren herbeigezogenen) Sonderfall, sondern ganz generell. Weil es auch für die Zuseher attraktiver ist, die aktuelle Serie auch optisch am Bildschirm zu sehen (für Schwerhörige und taube Personen sowieso).





4.6.5.3. Anzeige der letzten fünf Punkte

Ist eine Distanz und eine HAZ festgelegt, werden die letzten 5 Punkte bzw. bei Dreiband die letzten 3 Punkte angezeigt (entsprechend der Schiedsrichteransage).



Bild 82: Anzeige letzten 5

4.6.5.4. Anzeige der letzten Aufnahme

Ist eine Distanz und eine HAZ festgelegt, wird blinkend die letzte Aufnahme angezeigt (entsprechend der Schiedsrichteransage).



Bild 83: Anzeige letzte Aufnahme





4.6.5.5. Anzeige des Nachstoßes

Ist eine Distanz und eine HAZ festgelegt, wird blinkend der Nachstoß angezeigt.



Bild 84: Anzeige Nachstoß

4.6.5.6. Partieende

Das Partieende ist entweder durch Erreichen der HAZ oder der Distanz gegeben. Das Partieende wird angezeigt und der Gewinner wird unterstrichen dargestellt (bzw. beide unterstrichen bei Remis). Nach Partieende sind die meisten Funktionen im Menü gesperrt, die nächste Bedienung ist Reset Anzeige.



Bild 85: Partieende





4.6.6. Sprachausgabe

Ab Karadoo Version 5.2.0. ist eine Sprachausgabe verfügbar, die im wesentlichen die Schiedsrichter-Ansagen wiedergibt. Diese Funktion hat einen experimentellen Status, da sie sehr stark von der eingesetzten Hardware, von gewissen Voraussetzungen im Betriebssystem und von Art, wie Karadoo bedient wird, anhängig ist. Des weiteren ist die Sprachausgabe nur im Tastaturmodus *Erweitert* verfügbar (Profile *Standard, Turniermodus* und *Turnierbetrieb*), weil im Tastaturmodus *Normal* keine Kontrolle über die Eingaben vorhanden ist.

4.6.6.1. Hardware Voraussetzungen

Die erste Voraussetzung ist das Vorhandensein eines Lautsprecher-Systems. Die in der Regel eingesetzten Mini-PC's verfügen selbstverständlich über keinen Lautsprecher. Falls diese dann mit einem PC-Monitor betrieben werden, ist es abhängig davon, ob dieser über Lautsprecher verfügt (Monitore gibt es mit und ohne Lautsprecher).

Falls der Mini-PC, wie es in der Regel der Fall ist, mit einem TV betrieben wird, dann sind die Hardware- Voraussetzungen erfüllt.

4.6.6.2. Betriebssystem Voraussetzungen

Karadoo nutzt die Sprachausgabe, die im Betriebssystem verfügbar und aktuell eingestellt ist. Um in Karadoo deutsche Ansagen zu erhalten, muss im Betriebssystem eine deutsche Text-in-Sprache installiert sein und diese auf aktiv gesetzt sein.

In Windows 10 deutsch, welches auf den meisten aktuellen Mini-PC's vorinstalliert ist, ist schon eine sehr brauchbare deutsche Sprechstimmen enthalten (Microsoft Hedda Desktop - German). Ab dem Creators-Update soll es dann auch eine männliche Stimme geben (Stefan), das habe ich allerdings noch nicht verifiziert. Um die Standardstimme zu wählen, drücken Sie Win+R und geben C:\Windows\SysWOW64\Speech\SpeechUX\sapi.cpl ein.

Allerdings darf man von einer automatisierten Sprachausgabe keine Wunder erwarten. Die Interpretation des geschriebenen Textes (Betonungen, Pausen, Satzzeichen etc.) ist in einer Datenbank hinterlegt. Vor allem Eigennamen, also die Namen der Spieler, werden wohl in den meisten Fällen nicht korrekt ausgesprochen werden, sondern nur buchstabengetreu vorgelesen werden. Bei Bedarf können auch weitere Sprechstimmen nachinstalliert werden. Meines Wissens nach, sind diese aber kostenpflichtig.

4.6.6.3. Ansagen

Die Sprachausgabe in Karadoo konzentriert sich hauptsächlich auf Ansagen des Schiedsrichters während einer Partie. Natürlich können nur die Ansagen erfolgen, die sich aus den eingegebenen Punkten ableiten lassen und bei welchen der korrekte Zeitpunkt für das Programm eindeutig erkennbar ist.





Ein keiner Ausflug in die Gedankenwelt beim programmieren. Ein Beispiel, für eine Ansage die vom Karadoo nicht erfolgen kann, ist der Beginner, z.B. "Jurina beginnt". Hier könnte man meinen, dem Programm sind die Spielernamen bekannt und auch wer beginnt, also kann es das auch ansagen. Stimmt im Prinzip. Aber der richtige Zeitpunkt für diese Ansage ist in <u>keiner</u> Situation erkennbar! Die Namen werden im Schema von der Sportleitung angegeben und das Schema mitunter schon einige Zeit vor Beginn der Partie geladen. Irgendwann lässt der Schiedsrichter einspielen, ab hier gibt es mehrere Möglichkeiten. <u>Variante 1</u>: er benutzt die Einspieluhr des Programms. Nach zweimaligem Ausführen beginnt für das Programm die Partie (Partieuhr beginnt zu laufen). Jetzt anzusagen wäre Unsinn, denn als nächstes erfolgt ja erst der Bandenentscheid. Wenn nach diesem feststeht, wer beginnt und die Namen im Programm (zufällig) schon richtig stehen, braucht der Schiedsrichter die Funktion *Spielernamen tauschen* nicht benutzen. Die nächste erkennbare Eingabe kann nun schon die erste (mitunter hohe) Serie von Spieler A sein sein. Jetzt anzusagen, wäre sehr unsinnig. <u>Variante 2</u>: der Schiedsrichter benutzt nicht die Einspieluhr des Programms. Nach dem Bandenentscheid stehen die Namen schon richtig. Die erste Eingabe seit Laden des Schemas ist wieder die erste Serie von A. Also keine Chance für das Programm den Beginner anzusagen. <u>Variante 3</u>: der Schiedsrichter muss nach dem Bandenentscheid die Funktion *Spielernamen tauschen* benutzen. Auch das kann keinesfalls der Auslöser für eine Ansage sein. Weil das ja auch zufällig erfolgt (je nach Wahl des Spielers) und oft vom Schiedsrichter erst ausgeführt wird, wenn der Spieler schon begonnen hat. Also keine Change für diese Ansage.

Des weiteren werden einige Zusatzinfos vor und nach der Partie/des Satzes ausgegeben.

Für die Ausgabe von längeren Hilfstexten, Informationsmeldungen, Fehlermeldungen, etc., eignet sich eine Sprachausgabe nicht, weil diese, je nach Versiertheit des Benutzers, langsam oder auch öfters gelesen werden müssen. Außerdem erfordern die meisten Meldungen ohnehin eine Benutzerbestätigung.

Für die meisten Ansagen ist bei der Benutzung nichts weiter zu beachten, sie erfolgen automatisch zum richtigen Zeitpunkt.

Eine Ausnahme bilden die anzusagenden Punkte während einer laufenden Serie. Um hier die korrekten Ansagen zu erhalten, muss nach jedem Punkt die aktuelle Serie mit der [+]-Taste erhöht werden (also zu dem Zeitpunkt, wo der Schiedsrichter zählen würde). Eine schnelle Eingabe mit der [+]-Taste nach Beendigung einer Serie, führt nicht zum gewünschten Ergebnis. Drückt man beispielsweise schnell hintereinander vier mal Plus, wird auch schnell von eins auf vier hochgezählt.

Eine direkte Eingabe einer Serie per Zahlenblock wird nicht sprachlich ausgegeben, weil die Serie beim Hinzufügen zu den Punkten (mit [Enter]) dann sowieso angesagt wird.

In der Disziplin 5 Kegel erfolgen keine Ansagen bei Eingaben der aktuellen Punkte, da hier keine einzelnen Punkte erzielt werden, sondern meistens mehrere Punkte nach einem Stoß.

Die Ansagen im Detail:

- Einspielzeit 1 Minute, "Noch eine Minute"
- Einzelne Punkte (wenn mit [+] eingegeben wird), z.B. "fünfzehn
- Spielername + aktuelle Serie, z.B. "Jurina fünfundzwanzig"
- Spielername + TimeOut Anzahl (Dreiband pro Partie), z.B. "Jurina zweiter Timeout"
- Spielername + TimeOut + Punkte (5 Kegel pro Aufnahme), z.B. "Jurina zweiter Timeout, minus vier"
- Noch Punkte (Seriendisziplinen & Dreiband), z.B. "Noch drei", "Satzball", "Matchball"
- Disziplinwechsel in Biathlon, z.B. "Disziplinwechsel auf fünf Kegel"
- Beginn Satz im Satzsystem, z.B. "Beginn erster Satz"
- Partie/Satz Ende, z.B. "Partienende", "Satzende"
- Partie/Satz Gewinner, z.B. "Gewinner Jurina", "Remis"





- Letzte Aufnahme, z.B. "Letzte Aufnahme"
- Nachstoß, z.B. "Nachstoß"

Zu beachten ist bei der Sprachausgabe noch, dass nur der Nachname angesagt wird. Steht z.B. beim Spielernamen "Jurina Raimund" (so wird es aus der Spielerliste übernommen) wird nur "Jurina" angesagt. Wenn also manuell (z.B. über das Center) ein Text mit zwei (oder mehr) Wörtern eingetragen wird, wird immer das erste Wort angesagt.

4.6.6.4. Lautstärke

Die Regelung der Lautstärke ist nicht ganz so profan, wie man vielleicht denken mag. Einerseits kann die Lautstärke im Betriebssystem eingestellt werden, anderseits am TV.

Ich empfehle hier folgendes Vorgehen (das gilt auch für die ShotClock-Töne, wenn keine Sprachausgabe verwendet wird): den TV auf volle Lautstärke einstellen und die tatsächliche Lautstärke dann über Karadoo vornehmen (also eine Lautstärke einstellen, die im Klub als angenehm und angemessen wahrgenommen wird). Und bei Bedarf kann die Lautstärke auch während einer Partie mit der Funk-Tastatur innerhalb von Karadoo individuell angepasst werden (Menü-Funktionen). Somit wird die TV-Fernbedienung nicht mehr benötigt. Auch das ist wichtig, denn meistens hat man mehrere gleiche TV's und eine Fernbedienung bedient dann alle! Wenn die TV-Fernbedienungen nicht allgemein zur Verfügung stehen, kann auch niemand bei den TV-Einstellungen etwas verstellen.

4.6.6.5. Bedienung

4.6.6.5.1. Übergeordnete Einstellung

Die Sprachausgabe kann für Karadoo übergeordnet eingeschaltet werden. Damit wird sie bei jedem Programmstart oder beim Ausführen der Funktion *Reset Programm* eingeschaltet (auch wenn sie temporär per Menü oder Schema ausgeschaltet wurde). Zum generellen Einschalten der Sprachausgabe nutzen Sie den Optionen-Dialog (siehe 4.7.1.21.) oder das Center-Programm (siehe 5.). Allerdings empfehle ich dieses generelle Einschalten nicht. Die Sprachausgabe sollte von den Spielern nach individuellen Vorlieben genutzt werden bzw. bei Turnieren von der Sportleitung festgelegt werden.

4.6.6.5.2. Individuelle Einstellung

Unabhängig von der übergeordneten Einstellung und der Schema-Einstellung, kann jederzeit über das Menü (siehe 4.5.3.14.) die Sprachausgabe individuell für die aktuelle Partie (Sitzung) ein- oder ausgeschaltet werden. Diese Einstellung gilt dann bis zum nächsten Programmstart, bis zum Ausführen der Funktion *Reset Programm*, oder bis zum Laden eines Schemas (dann gilt wieder die jeweilige Einstellung).

Alternativ zum Menü kann die Sprachausgabe auch über die Funk-Tastatur mit der Tastenkombination [NUM] und dann [0] umgeschaltet werden. Da diese Tastenkombination eine Doppelfunktion hat (langsam gehen mir die Tasten aus ⁽²⁾), gilt dies nur bei schon laufender Partie (vor Partiebeginn liegt auf dieser Tastenkombination die Einspieluhr).





4.6.6.5.3. Schema-Einstellung

Unabhängig von der übergeordneten Einstellung und der individuellen Einstellung kann von der Sportleitung die Sprachausgabe in den Turnier-Schemata (siehe 4.6.9.1.) festgelegt werden. In allen Turnier-Partien, die unter diesem Schema gespielt werden, ist dann die Sprachausgabe aktiv. Ich denke, sehr nützlich kann die Sprachausgabe bei Turnieren sein, die ohne Schiedsrichter gespielt werden.

4.6.6.6. Anzeige

Gleichgültig über welche der drei obigen Optionen die Sprachausgabe eingeschaltet wurde, wird eine aktive Sprachausgabe links oben immer mit dem Icon () angezeigt.

4.6.7. Grafiken

Mit der Version 6.1.4. von Karadoo wurde mit der Möglichkeit, Grafiken zu den Spielern hinzuzufügen, auch ein erster Schritt in Richtung internationale Veranstaltungen unternommen.

Die Grafiken können nur im Tastaturmodus *Erweitert* (Profile *Standard, Turniermodus* und *Turnierbetrieb*) verwendet werden. In der Praxis werden sie wohl nur bei Turnieren, also im Profil Turnierbetrieb, eine Rolle spielen. Die Grafiken können sowohl über das Menü, als auch in den Schemata festgelegt werden. Beachten Sie auch, dass die Anzeigeoptionen *Spielergrafiken* und *Spielerflaggen* eingeschaltet sein müssen, damit die entsprechenden Grafiken sichtbar sind. Die dem Spieler zugeordneten Grafiken werden beim Ausführen der Funktion *Spielernamen tauschen* mitgetauscht.

Alle Grafik-Dateien (*Spielergrafiken* und *Spielerflaggen*) befinden sich im Ordner C:\Karadoo\Grafik. Die von mir mitgelieferten Grafiken werden bei der Erstinstallation von Karadoo vom Setup in den diesen Ordner kopiert und später von den Center-Updates erweitert bzw. aktualisiert. Somit sollten Sie alle von mir gelieferten Grafik-Dateien weder löschen noch umbenennen, denn spätestens beim nächsten Update sind die Originaldateien dann wieder vorhanden. Eigene neue Dateien können Sie selbstverständlich in den Ordner hinzufügen (diese bleiben vom Update unangetastet). Sollte eine Klublogo-Datei einen falschen Namen haben (dieser beinhaltet ja die Klub-Kurzbezeichnung, siehe 4.6.7.1.), teilen Sie mir das bitte mit. Ich stelle den Namen dann im nächsten Update richtig und danach können Sie die falsch benannte Datei permanent löschen.

4.6.7.1. Spielergrafiken

Die Spielergrafik ist vorrangig für Klublogos gedacht und wird seitlich neben den Spielernamen angezeigt. Die Namen der Klublogo-Dateien müssen immer mit "Logo-" beginnen, z.B. "Logo-AUG.png" und sich im Ordner *C:\Karadoo\Grafik* befinden. Um diese Funktion bei Turnieren sinnvoll nutzen zu können, müssen natürlich alle Logo-Grafiken der beteiligten Klubs vorliegen. Die kann natürlich nicht alle ich erstellen,





sondern müssen von den Klubs beigestellt werden. Bei der Erstellung der Grafik ist zu beachten, dass ein transparenter Hintergrund verwendet wird, weil nur so die rahmenlose Anzeige im Karadoo gut aussieht (wenn die Grafik z.B. rund ist, soll ja der Bereich außerhalb des Kreises den Hintergrund des Anzeigebildschirms zeigen). Für die Logos muss das PNG-Format verwendet werden.

Sobald Sie eine Grafik von Ihrem Klublogo haben, schicken Sie mir diese per E-Mail. Ich kann diese dann im nächsten Update allgemein zur Verfügung stellen (ich hoffe, auf diesem Weg mit der Zeit eine Sammlung der relevanten Klubs zu bekommen). Sie können natürlich Grafik-Dateien auch selber im Karadoo System hinterlegen. Dazu kopieren Sie die Grafikdatei auf allen Tisch-PC's in den Ordner C:\Karadoo\Grafik und zwar unter dem Namen "Logo-[Klub-Kurzbezeichnung].png" oder "Logo-[Klub-Name].png". Diese korrekte Benennung der Klublogo-Dateien ist wichtig für die Einstellung *Klublogos automatisch laden* (siehe 4.7.1.30.).



Bild 86: Beispiel Anzeige Klublogos

Auch für Spielerfotos kann die Spielergrafik verwendet werden. Allerdings wird das nur auf großen Bildschirmen gut aussehen und das auch nur, wenn ausschließlich Portraitansichten verwendet werden. Weil die Grafik-Funktion wahrscheinlich nur selten zum Einsatz kommt, habe ich ihr am Bildschirm nur so viel Platz gegönnt, dass Logos gut erkennbar sind. Spielerfotos sind auf kleinen Bildschirmen aus einiger Entfernung sicher nicht gut erkennbar.

Bei Fotos wird nur das JPG-Format zum Einsatz kommen. Falls Sie Spielerfotos verwenden möchten, speichern Sie diese ebenfalls im Ordner C:\Karadoo\Grafik und zwar im Format 1:1,3 (Breite:Höhe) und immer gleichnamig, wie die Spieler in der Spielerliste angezeigt werden (z.B. "Jurina Raimund.jpg"). Diese korrekte Benennung der Spielerfoto-Dateien ist wichtig für die Einstellung *Spielerbilder automatisch laden* (siehe 4.7.1.31.).



Bild 87: Beispiel Anzeige Spielerfotos

Für die Spielergrafik stehen auch Einstellungen für das automatische Laden von Grafiken zur Verfügung: *Klublogos automatisch laden*, siehe 4.7.1.30. und *Spielerbilder automatisch laden*, siehe 4.7.1.31.





4.6.7.2. Spielerflaggen

Als zweite Grafik kann eine Flagge zum Spieler gewählt werden (Landesflagge oder Flagge eines Bundeslandes). Die Spielerflaggen werden neben den Punkteanzeigen angezeigt. Auch diese Grafiken befinden sich im Ordner *C:\Karadoo\Grafik*. Bei der Installation bzw. beim Update werden auch hier einige Beispielgrafiken installiert.

Normalerweise sieht es besser aus, bei Grafiken (mit transparenten Hintergrund) keinen Rahmen zu verwenden. Bei den Spielerflaggen wird aber ein Rahmen verwendet, weil sonst schwarze Balken (z.B. deutsche Flagge) auf der im Karadoo meist verwendeten schwarzen Hintergrundgrafik (Carbon) nicht gut sichtbar sind (mit dem Rahmen ist die Grafik klar abgegrenzt).

Auch diese Liste muss bei Turnieren, bei welchen die Grafiken Anwendung finden sollen, von der Sportleitung entsprechend ergänzt werden. Gehen Sie dafür folgendermaßen vor: Speichern Sie Grafiken für Spielerflaggen im Ordner C:\Karadoo\Grafik ab. Die gängige Größe von Grafikdateien für Flaggen im Internet beträgt 2000 x 1333 Pixel. Behalten Sie dieses Format bei, bzw. das Seitenverhältnis von 2:3 (auf dieses Seitenverhältnis ist die Ansicht der Grafik optimiert!). Benennen Sie die Datei nach dem dreistelligen IOC-Ländercode, z.B. "AUT.png".

Um die Spielerflaggen von den Spielergrafiken zu unterscheiden (die sich im selben Ordner befinden), gelten bei der Benennung folgende Regeln:

- Der Dateinamen (ohne Dateiendung) ist <= dreistellig. Das sind die Landesflaggen nach IOC-Code.
- Der Dateinamen (ohne Dateiendung) enthält als letztes Zeichen "2". Dieses Merkmal wird für Bundesländer-Flaggen verwendet (diese zusätzliche Kennung ist notwendig, weil der Dateiname > dreistellig ist). Zusätzlich wird bei den Bundesländern die Länderkennung mit Bindestrich vorangestellt. Das dient zur Sortierung der Flaggen-Auswahlliste, damit die Landesflagge und die zugehörigen Bundesländer-Flaggen in einem Block dargestellt werden, z.B. "AUT", "AUT-Bgld.", etc. Sonst wäre die Liste sehr unübersichtlich. Das Zeichen "2" wird in der Flaggen-Auswahlliste nicht dargestellt. Die etwas komplexere Benennung der Bundesländer-Flaggen ist aber für Sie nicht weiter relevant, denn für Österreich und Deutschland sind diese schon vorhanden.

Wird eine Spielerflagge dargestellt, wird unterhalb der Ländercode bzw. die Bezeichnung des Bundeslandes angezeigt, wobei beim Bundesland das Länderpräfix (z.B. "AUT-") nicht angezeigt wird (das dient ja nur zur Sortierung der Liste und bei Bundesland gegen Bundesland ist das Land sowieso dasselbe). Auch in das Partieprotokoll wird dieser Text übernommen.

Falls Sie neue Spielerflaggen erstellen, schicken Sie mir diese bitte per E-Mail, dann stelle ich diese für die allgemeine Verwendung im nächsten Update zur Verfügung.



Bedienungsanleitung





Bild 88: Beispiel Anzeige Spielerflaggen

Wie schon oben erwähnt, werden die Grafiken nur bei Turnieren eine Rolle spielen, die mit Schemata vorbereitet werden. In der Regel wird diese Turniervorbereitung mit Karadoo Center erfolgen (siehe Bedienungsanleitung Center).

Bei Systemen ohne Center, erfolgt die Turniervorbereitung hier im Karadoo über das Bedienungsfenster ([Strg] + [Y]). Im Reiter Anzeige & Texte finden Sie pro Spieler jeweils zwei Listen, über welche die Grafiken ausgewählt werden:

- In der Liste f
 ür die Spielergrafiken werden alle Dateien aus dem Ordner C:\Karadoo\Grafik aufgelistet, deren Dateiname > dreistellig ist und kein "²" enth
 ält.
- In der Liste f
 ür die Spielerflaggen werden alle Dateien aufgelistet, deren Dateiname <= dreistellig ist, oder ein "2" enth
 ält.

Diese Regeln gelten immer ohne die Dateiendung.



4.6.7.3. Grafiken Whitelist

Wie oben schon erwähnt, stelle ich schon viele Grafiken im Karadoo zur Verfügung:

- Klublogos (die ich mit der Zeit sammle, falls ich sie von den Sportleitern erhalte)
- Internationale Landesflaggen, Flaggen von Bundesländern (bisher aus Österreich und Deutschland)
- Wappen von Bundesländern (bisher aus Österreich und Deutschland)
- Verbandslogos

Mit der Zeit sammelt sich hier eine größere Anzahl von Grafiken an, die dann alle in den beiden Grafikauswahllisten für die Spielergrafiken und die Spielerflaggen enthalten





sind. In der Regel werden aber nie alle diese Grafiken benötigt und die Listen werden recht unübersichtlich. Aus diesem Grund gibt es die Grafiken Whitelist (positiv Liste), in welcher eine individuelle Auswahl der anzuzeigenden Grafiken eingestellt werden kann.

Alle von mir bereitgestellten Grafikdateien sind im PNG-Format gespeichert. Dieses Format bietet die Möglichkeit, verschiedene Informationen (Metadaten) direkt in der Datei mitabzuspeichern, u.a. ein Comment-Feld (tEXt). Dieses nutze ich, um in den Dateien eine Kennung zu hinterlegen (ganz unabhängig vom Dateinamen), die sinnvolle Gruppen innerhalb der Grafikdateien bildet. Diese Kennungen können dann in der Whitelist angegeben werden.

Folgende Kennungen stehen (zur Zeit) zur Verfügung:

- INT: Grafiken von internationalen Landesflaggen
- AUT: Grafiken aus Österreich
- GER: Grafiken aus Deutschland

Somit kann auf einfache Weise entschieden werden, welche Gruppen von Grafiken angezeigt werden sollen. Mehrere Kennungen werden mit Semikolon getrennt, z.B. "INT;AUT". Wenn keine Einschränkung erfolgen soll, dann ist der Text "Alle" anzugeben.

Der Standardwert nach der Installation ist "Alle". In österreichischen Klubs wird dann die Umstellung auf "AUT" sinnvoll sein, für deutsche Klubs die Umstellung auf "GER". Sollte ein internationales Turnier ausgetragen werden, dann einfach "INT" hinzufügen.

Sollten Sie eigene Dateien in dem Ordner C:\Karadoo\Grafik hinzufügen, beispielsweise Spielerfotos, sind diese natürlich von der Regelung ausgeschlossen und werden immer in den Listen angeführt. Selbstverständlich können Sie auch ein Klublogo in diesem Ordner ablegen. Wenn Sie mir dieses zusätzlich schicken, versehe ich es mit der korrekten Kennung und stelle es im nächsten Update zur allgemeinen Verfügung.

Im Center Programm steht eine Funktion zur Verfügung, über welche diese Einstellung systemweit (für alle Mini-PC's) festgelegt werden kann.

4.6.8. Mehrfach-Klubmitgliedschaft

In der Regel wird ein Spieler nur einem Klub angehören. Somit ist es der Auswahl oder Eingabe eines Spielernamens eindeutig, welcher Klub angezeigt wird, bzw. welches Klublogo geladen wird (wenn die Einstellung *Klublogos automatisch laden* eingeschaltet ist und ein entsprechendes Logo vorhanden ist).

Nun wird es auch vorkommen, dass ein Spieler, aus welchem Grund auch immer, in mehr als einem Klub Mitglied ist. Dann ist bei einem bestimmten Turnier nur über den Namen nicht eindeutig festgelegt, für welchen Klub er spielt.

Um diesen Fall zu regeln, ist der Spieler in der Spielerliste (siehe auch Bedienungsanleitung Karadoo Center, 4.5.3. Namen in Excel/Calc bearbeiten) mehrfach in folgender Weise zu führen:





	А	В	С	D	E
1	Aktiv	Nachname	Vorname	Klub-Kurzbezeichnung	Klub-Name
2	х	Jurina	Raimund [AUG]	AUG	BSK Augarten
3	х	Jurina	Raimund [WBA]	WBA	Wiener Billard Association

Bild 90: Datei Spieler.xls Mehrfach-Klubmitgliedschaft

Nach dem Vornamen wird mit einem Leerzeichen getrennt die Klub-Kurzbezeichnung in eckige Klammern angegeben (im Prinzip kann zw. den Klammern etwas beliebiges stehen, es muss nur von der anderen Zeile unterscheidbar sein). Nun könnte man meinen, wenn man diese Kennung weglässt, ist es ja auch gut, die Klub-Kurzbezeichnung und der Klub-Name stehen sowieso in den Folgefeldern. Stimmt zwar, wenn man den Namen über die Spieler-Namenliste auswählt. Dann wären alle notwendigen Informationen vorhanden.

Doch der Name kann auch über ein Schema kommen und dort würde dann nur "Jurina Raimund" eingetragen sein (und eventuell gar eine Klubbezeichnung, je nach dem, wie das Schema gespeichert wurde). Nun würde die Funktion *Klublogos automatisch laden* die Spielerliste durchgehen und auf den ersten Eintrag stoßen. Der gewinnt dann und der Jurina würde immer für AUG spielen. Somit muss die Klub-Kurzbezeichnung Teil des Namens werden, um in jedem Fall eindeutig zu sein. In der Spielernamen-Liste sieht das dann so aus:

Spieler A		*
Team A		
Jurina Raimund [AUG]	AUG	
Jurina Raimund [WBA]	WBA	
		-

Bild 91: Spielernamen-Liste bei Mehrfach-Klubmitgliedschaft

Wird nun ein solcher Eintrag ausgewählt, wird der Namen applikationsweit als z.B. "Jurina Raimund [AUG]" angezeigt (und auch so im Schemata gespeichert). Einzige Ausnahme ist die Anzeige selber! Dort wird die Kennung " [AUG]" weggeschnitten. Einerseits, weil es nicht gut aussieht und anderseits, weil der Klub ohnehin im Klubfeld oder mit dem Klublogo angezeigt wird (wird beides nicht angezeigt, nun dann spielt die Klubzugehörigkeit sowieso keine Rolle).

Wählt man aus obiger Liste die beiden Jurina's aus (das gibt natürlich nur für Demonstrationszwecke einen Sinn), sieht das so aus (ohne das die Logos explizit angegeben wurden, nur über die Einstellung *Klublogos automatisch laden*):



Bild 92: Anzeige Mehrfach-Klubmitgliedschaft





4.6.9. Partie-Schema

Ein *Partie-Schema* ist eine abgespeicherte Textdatei, die alle relevanten Einstellungen einer Partie enthält. Die abgespeicherten Schemata werden in einer Liste dargestellt und können über die Funk-Tastatur in Karadoo geladen werden und die Partie ist somit schnellstmöglich eingestellt.

Partie-Schemata dienen hauptsächlich der Turniervorbereitung durch die Sportleitung. Damit ist es möglich, zu einem beliebigen Zeitpunkt (am besten wohl dann, wenn die Teilnehmer-Namen bekannt sind) ein Turnier effektiv vorzubereiten und am Turniertag dann mit wenigen Klicks auf die Tisch-PC's zu laden.

Das Erstellen der Schemata wird in der Regel im zentralen Steuerprogramm Karadoo Center (siehe 5.) durchgeführt (siehe Bedienungsanleitung Karadoo Center).

Wenn ein Schema fertig abgespeichert ist, kann es am Turniertag über das Center auf den entsprechenden Tisch-PC geladen werden. Damit ist die Partie fertig eingestellt und kann begonnen werden.

Das empfohlene Standard-Vorgehen geht aber noch einen Schritt weiter. Nachdem ein Schema im Center angelegt wurde, wird es über das Center sofort auf den betreffenden Tisch-PC kopiert. Dieses Vorgehen hat einige wesentliche Vorteile. Es steht damit direkt am Tisch-PC in der Schema-Liste zur Verfügung und kann in einfacher Weise durch jeden geladen werden (in der Regel wird dies der Schiedsrichter sein).

Die Anwesenheit der Sportleitung und die Bedienung des Center Programms ist nicht zwingend notwendig. Und nicht zuletzt ist es technisch sicherer. Es ist ja nicht ausgeschlossen, dass genau am Turniertag eine Störung im Netzwerk oder am zentralen Rechner auftritt.

Das bisher beschriebene betrifft ausschließlich Turniere, es handelt sich dabei also um *Turnier-Partie-Schemata*. Wie diese mit dem Center Programm angelegt und verwaltet werden, entnehmen sie der Bedienungsanleitung Karadoo Center. Es besteht aber auch die Möglichkeit, Turnier-Partie-Schemata hier im Karadoo anzulegen (siehe 4.6.9.1.). Weiters können auch Spieler Schemata anlegen. Das sind dann *Allgemeine Partie-Schemata* (siehe 4.6.9.2.).

4.6.9.1. Turnier-Partie-Schema

Dieses Kapitel ist jenen gewidmet, die die "kleine" Version von Karadoo installiert haben (jene, ohne Netzwerk und Karadoo Center), also mit einem oder mehreren Stand-Alone-PC's. Auch hier lokal am Tisch-PC besteht die Möglichkeit, Turnier-Partie-Schemata in Ruhe Tage vor dem Turnier vorzubereiten und permanent abzuspeichern.

Im Karadoo werden Schemata über das *Bedienungsfenster*, welches primär zur Bedienung im Zwei-Monitor-Betrieb bestimmt ist, angelegt und verwaltet. Anhand des Beispiels *1. Bundesliga Dreiband*, wird die genaue Vorgehensweise beschrieben, wie ein





Turnier-Partie-Schema angelegt wird:

1 Tastatur & Maus

Schließen Sie eine normale Tastatur und Maus am Tisch-PC an.

2 Bedienungsfenster öffnen

Öffnen Sie das Bedienungsfenster mit [STRG]+[Y].

3 Reiter Funktionen

Reset (optional): Falls der Partie-Status ungleich *Reset* ist (der Status wird links oben angezeigt), die Funktion *Reset Anzeige* ausführen.

4 Reiter Einstellungen

Profil Turnierbetrieb: wählen sie das Profil Turnierbetrieb.

Hinweis: Turnier-Schemata werden immer unter dem Profil Turnierbetrieb gespeichert, aber nur wenn Sie dieses anwählen, sind alle benötigten Funktionen freigeschaltet (z.B. Text *Veranstaltung*).

Partie-Vorgaben: Stellen Sie die Partie-Vorgaben ein, für unser Beispiel also (Disziplin= Dreiband, Distanz=40, HAZ=50, Nachstoß=Ja).

ShotClock (optional): Wenn bei Dreiband oder 5 Kegel mit ShotClock gespielt wird, nehmen Sie die ShotClock-Einstellungen vor.

Hinweis: die Standard-Einstellungen werden beim Wählen der Disziplin automatisch gesetzt, Sie können diese aber überschreiben. Für unser Beispiel sind sie richtig eingestellt

Weitere Einstellungen (optional): Bei Bedarf nehmen Sie weitere Einstellungen vor (Auto-Druck, Sprachausgabe, Lautstärke, Klublogos automatisch laden, etc.)

5 Reiter Texte & Grafiken

Texte: Hier werden sämtliche Texte festgelegt. Bei *Kopfzeile*, *Veranstaltung* und *Turnierhinweis* können über die Buttons rechts Vorschlagtexte übernommen werden. Die Anzeige der Kopfzeile und Turnierhinweis sind wieder reine Geschmacksache.

Den Veranstaltungstext bitte immer eintragen! Das hat den einfachen Grund, weil dieser dann auch im Partieprotokoll (siehe 4.6.5.1.) gespeichert wird (und dort sollte das Event schon stehen). Wenn man den Text nicht anzeigen möchte, kann man ihn über Anzeige/Veranstaltung ausschalten. Für unser Beispiel würde ich dort den Text Österreichische 1. Bundesliga Dreiband MB eintragen.

Zentraler Punkt sind hier die Spieler. Es können sowohl beim Namen, als auch beim Klub Freitexte eingegeben werden. Oder man wählt über die Buttons links und rechts den Namen/Klub aus der Namenliste aus (wenn diese gepflegt wurde). Zusätzlich können noch zwei Grafiken zu jedem Spielern ausgewählt werden, siehe auch 4.6.7.

6 Reiter Anzeige & Optik

Anzeige: Stellen Sie die gewünschten Anzeige-Elemente ein. Falls welche nicht





anwählbar sind, dann sind sie in gewählten Profil nicht verfügbar (z.B. Höchstserie bei 5 Kegel). Bei Verwendung der ShotClock, darf deren Anzeige natürlich nicht ausgeschaltet werden. Für die Bundesliga würde ich persönlich alles einschalten außer *Punkte letzte Aufnahme*, *Historie* und *Spielgeschwindigkeit*. Aber natürlich ist das Geschmacksache.

Optik (optional): bei Bedarf können Sie hier noch die Optik beeinflussen.

7 Reiter Schemata - Speichern

In diesem Reiter (siehe 4.6.9.6.) schließlich, wird, nachdem alle Einstellungen getroffen sind, über den Button *Speichern* das Schema gespeichert. Weil dieses Fenster auch normalen Mitgliedern zugänglich ist, ist für die Verwaltung der Schemata das Admin Passwort erforderlich (für die Funktionen *Speichern, Bearbeiten, Umbenennen* und *Löschen*). Geben Sie im Windows-Datei-Speichern-Dialog einen aussagekräftigen Namen an, z.B.:

"1. Bundesliga Dreiband - Tisch 1 - Partie 1"

Bleiben Sie im vorgeschlagenen Ordner *C:\Karadoo\Schema\Turnier*, nur dort kann Karadoo die Schema-Dateien automatisch finden und anzeigen. Nach dem Speichern befindet sich das Schema in der Schema-Liste und kann jederzeit geladen werden.

8 Weitere Partien desselben Turniers am selben Tisch

Es bietet sich an, gleich weitere Partien vorzubereiten (wenn es solche gibt). Also nur die Spielernamen/-klubs ändern und speichern unter z.B.:

"1. Bundesliga Dreiband - Tisch 1 - Partie 2,

Alternativ kann das vorige Schema über den Button *Bearbeiten* im Texteditor geöffnet werden. Dort kann es manuell bearbeitet werden. In unserem Beispiel brauchen nur die Namen geändert zu werden. Dann im Editor mit Speicher unter den neuen Namen eingeben.

9 Bedienungsfenster schließen

Die Turniervorbereitung ist für diesen Tisch abgeschlossen und es kann nun jedes Turnier-Partie-Schema (siehe 4.6.9.1.) jederzeit geladen. Schließen Sie das Bedienungsfenster.

10 Weitere Tische

Bei mehreren Tischen ist Punkt 1. bis 9. dann jeweils zu wiederholen.

Der Button *Laden* hier im Bedienungsfenster dient nicht zum Laden vor dem Turnier (denn dann ist ja vermutlich keine normale Tastatur verfügbar, außer im Zwei-Monitor-Betrieb), sondern während der Vorbereitung zur optischen Überprüfung des Schemas. Tatsächlich geladen wird vor der Turnier-Partie über das Menü (siehe 4.5.2.3.) oder direkt über die Num-Funk-Tastatur.




Unter *Partie-Schema* kann eingestellt werden, welcher Typ in der Liste angezeigt werden soll, entweder Turniere (Turnier-Partie-Schemata) oder Allgemein (Allgemeine Partie-Schemata).

Über den Button *Löschen* können angewählte Schemata gelöscht werden. Über den Button *Bearbeiten* kann ein Schema im Texteditor geöffnet werden und dort direkt bearbeitet werden (empfohlen wird das nur für das Ändern der Spielernamen/-klubs). Über den Button *Umbenennen* kann eine Schema-Datei umbenannt werden.

Mit dem Button *Multi-Einstellungen* können Sie noch einige Einstellungen für mehrere Schemata gleichzeitig ändern (siehe 4.6.9.6.).Hier im Reiter Schemata können Sie auch die allgemeinen Partie-Schemata der Spieler (siehe 4.6.9.2.) verwalten. Da die Spieler keine Schemata löschen können, kann die Sportleitung an dieser Stelle von Zeit zu Zeit aufräumen.

<u>Tipp</u>: Die schnellste Vorgehensweise um ein weitere Partie anzulegen, in der sich nur die Namen unterscheiden, ist folgende: das Schema über den Button *Bearbeiten* im Editor laden, dort die Namen ändern und mit *Speicher unter* einen neuen Namen vergeben.

4.6.9.2. Allgemeines Partie-Schema

Nachdem die Funktionalität der Schemata in Karadoo vorhanden war, war es nur ein kleiner Schritt, diese auch den Spielern im normalen Spielbetrieb zur Verfügung zu stellen. Das gibt durchaus Sinn, denn es gibt viele Spieler, die öfters ihre fixen Partien mit fixen Partner spielen. Für diese ist das gedacht. Oder für fixe Einstellungen für Partien, die in einem Klub gerne gespielt werden (dann natürlich ohne fixe Namen einzutragen).

Das Prinzip ist dasselbe wie bei den Turnier-Schemata, die Spieler nehmen über das Menü alle gewünschten Einstellungen vor. Mit der Tastenkombination [Num] und anschließend [↑] wird das Schema abgespeichert. Alternativ kann es über das Menü gespeichert werden (siehe 4.5.2.4.).

Ein Partie-Schema abzuspeichern, gibt erst Sinn, ab dem Profil *Standard*. Erst dort können die Einstellungen Disziplin, Distanz, HAZ, etc. genutzt werden und es werden Zusatzinfos wie "letzten x", "Nachstoß", etc. angezeigt. In den beiden Profilen *Minimum* und *Einfach* hätte ein Schema einfach den Effekt, dass die Namen dort stehen.

4.6.9.3. Trainingspartie

Wenn ein Schema (siehe 4.6.9.) für Turniere abgespeichert wurde, kann dieses Schema auch dazu benutzt werden, um eine Trainingspartie unter den in den Schema gespeicherten Turniervorgaben zu spielen. Dazu wird wie üblich die Schema-Liste aufgerufen (siehe 4.5.2.3.). Aber statt mit [ENTER] das Schema normal (im Profil Turnierbetrieb) zu laden, wird mit der Taste [/] bestätigt. Danach erfolgt noch eine Bestätigungsabfrage. Wird diese bejahrt, wird das Schema dann im Profil Turniermodus geladen. Es wird kein Partieprotokoll gespeichert oder gedruckt.





4.6.10. Zusatzinformationen

4.6.10.1. Uhrzeit und PC-Name

Links oben wird die aktuellen Uhrzeit angezeigt, gefolgt vom aktuellen PC-Name.

4.6.10.2. Bedienung sperren

Ebenfalls links oben befindet sich die Anzeige für eine gesperrte Bedienung:

Bedienung ist gesperrt

Wird das zentrale Steuerprogramm Karadoo Center verwendet, kann die Sportleitung von dort aus jegliche Bedienung hier im Karadoo sperren (Karadoo kann dann nur mehr vom Center aus bedient werden). Diese Funktion dient u.a. dazu, um eine vorbereitete Turnier-Partie bis zum tatsächlichen Beginn, vor versehentlichen Eingaben zu schützen.

4.6.10.3. Status-Symbole

Des weiteren befinden sich links oben bis zu fünf verschiedene Symbole, für weitere Informationen (nicht alle sind immer sichtbar):

- Das erste Symbol gibt Auskunft über den Netzwerk-Status des PC's.
- Das zweite Symbol gibt Auskunft über den Verbindungsstatus zum Center-Programm.
- Das dritte Symbol gibt Auskunft über den Status des Auto-Drucks.

Die Farben der drei Symbole sind so ausgelegt, dass sie vor allem über den Status der zentralen Turnier-Funktion *Auto-Druck* (siehe 4.6.3.) Auskunft geben. Wenn diese Funktion in einem Turnier verwendet wird, stellt sie die höchsten Ansprüche an das System (alle beteiligten Komponenten müssen funktionieren - Netzwerk, alle Mini-PC's und der zentrale Rechner müssen im Netz sein, der Drucker muss erreichbar sein, etc.). Diese drei Symbole geben in Kombination einen sehr guten Überblick über den aktuellen Status von Karadoo. Die Farben haben über alle drei Symbole dieselbe Bedeutung:

Farbe	Beschreibung
grün	alles OK.
e gelb	Warnung. Aber diese braucht im aktuellen Status von Karadoo (Auto-Druck ist nicht aktiv) nicht weiter beachtet werden.
e rot	Fehler! Der Auto-Druck ist aktiv. Wenn dieser funktionieren soll, ist Handlungsbedarf gegeben.

Tabelle 14: Symbole Farb-Bedeutung

Die drei Symbole sind im normalen Spielbetrieb für die Spieler ohne Belang! Im normalen Spielbetrieb (kein Turnier) brauchen die Spieler die Symbole nicht zu beachten, denn der





Auto-Druck steht sowieso nur in Turnierpartien zur Verfügung und für den normalen Gebrauch von Karadoo ist weder eine Netzwerkverbindung noch eine Center-Verbindung notwendig. Aus psychologischen Aspekten ist die Farbgestaltung der Symbole dennoch so aufgebaut, dass im täglichen Spielbetrieb nie ein Symbol rot ist, sondern höchstens gelb.

Von Bedeutung sind diese Symbole nur für die Sportleitung bei einer Turniervorbereitung. Oder für die Durchführenden während eines Turniers, falls der Auto-Druck verwendet wird.

<u>Bemerkung</u>: Manche Fehler lassen sich auch während einer Turnierpartie beheben. Wenn z.B. nur das Center nicht läuft, braucht es nur gestartet zu werden. Andere Fehler, z.B. eine Netzwerkstörung, lassen sich während einer laufenden Turnerpartie sicher nicht gut beheben. Wenn das Partieprotokoll nicht automatisch gedruckt wird, ist das aber auch weiter schlimm, weil es ja nicht verloren geht und später über das Center jederzeit gedruckt werden kann.

4.6.10.3.1. Netzwerkstatus

Karadoo überwacht permanent die Netzwerk-Verbindung des PC's. Das erste Symbol, welches immer angezeigt wird, gibt Auskunft über den Netzwerk-Status. Folgende Farben werden unterschieden:

Symbol	Beschreibung
😝 grün	Der PC ist mit dem Netzwerk verbunden.
😑 gelb	Der PC ist nicht mit dem Netzwerk verbunden, die Netzverbindung wird aber derzeit nicht benötigt (kein Auto-Druck aktiv).
😝 rot	Der PC ist nicht mit dem Netzwerk verbunden, doch die Netzverbindung wird benötigt (Auto-Druck aktiv).

Tabelle 15: Netzwerkstatus-Symbol

Der Netzwerkstatus wird beim Start von Karadoo ermittelt und über das Symbol angezeigt. Wenn sich der Status dann ändert (z.B. WLAN Verbindungsabriss oder umgekehrt), wird das Symbol aktualisiert. Das erfolgt ohne weitere Bildschirm-Meldung, um laufende Partien nicht zu stören.

Auch für die Installationsvariante ohne Center-Programm, kann der Netzwerk-Status interessant sein. Sind die Mini-PC's in einem Netzwerk eingebunden und mit einem Netzwerk-Drucker verbunden, dann muss das Symbol grün sein, um den Auto-Druck über die interne Druckfunktion von Karadoo verwenden zu können.

4.6.10.3.2. Center-Verbindungsstatus

Das Center-Verbindungsstatus-Symbol gibt Auskunft über den Status der Verbindung mit dem zentralen Steuerprogramm Karadoo Center (siehe 5.). Dieses Symbol wird immer angezeigt. Es werden zwei Kommunikationsarten unterschieden, zwischen welchen





gewählt werden kann: *Named Pipes* (linke Symbol) oder *Textdateien* (rechte Symbol). Auf die technischen Aspekte soll hier nicht eingegangen werden (siehe Bedienungsanleitung Karadoo Center). Folgende Farben werden unterschieden:

Symbol	Beschreibung
ිා grau	Karadoo ist für den Stand-Alone-Betrieb ohne die Verwendung des zentralen Steuerprogramms Karadoo Center konfiguriert (siehe 6.3.2.).
<u>୍ଟି</u> ଣି gelb	Es besteht keine Verbindung zum Center-Programm, die Verbindung wird aber derzeit nicht benötigt (kein Auto-Druck aktiv).
ිල් ම rot	Es besteht keine Verbindung zum Center-Programm, doch die Verbindung wird benötigt (Auto-Druck aktiv).
🛜 🕘 grün	Es besteht eine korrekte Verbindung zum Center-Programm.
oll hellgrün	Derselbe Status wie grün, wobei hier das Center zusätzlich mit dem aktuellen PC verbunden ist.

 Tabelle 16: Center-Verbindungsstatus-Symbol

Damit eine korrekte Verbindung zum Center besteht (grün), sind mehrere Voraussetzungen zu erfüllen:

- der Mini-PC muss im Netzwerk angemeldet sein (siehe 4.6.10.3.1.)
- der zentrale PC muss laufen und ebenfalls im Netzwerk angemeldet sein
- beide PC's müssen die korrekten Netzwerkeinstellungen und Freigaben besitzen
- Karadoo Center muss laufen
- Der Mini-PC muss im Center in der PC-Liste eingetragen und aktiviert sein

Der Center-Verbindungsstatus wird beim Start von Karadoo ermittelt und über das Symbol angezeigt. Wenn sich der Status dann ändert (z.B. das Center wird gestartet oder beendet), wird das Symbol aktualisiert. Auch hier erfolgt keine weitere Bildschirmmeldung.

4.6.10.3.3. Auto-Druck-Status

Das Auto-Druck-Status-Symbol wird ausschließlich bei Turnier-Partien eingeblendet, die mit aktivem Auto-Druck gespielt werden (siehe 4.6.3.). Folgende Farben werden unterschieden:

Symbol	Beschreibung
🛓 grün	Bei der aktuellen Turnier-Partie ist Auto-Druck eingestellt und das Partieprotokoll wird automatisch gedruckt werden.
🚊 rot	Bei der aktuellen Turnier-Partie ist Auto-Druck eingestellt, aber das Partieprotokoll wird <u>nicht</u> automatisch gedruckt werden. Hier ist Handlungsbedarf gegeben!

Tabelle 17: Drucker-Symbol





Der Auto-Druck-Status wird beim Laden eines Schemas (wenn dort Auto-Druck eingeschaltet ist) ermittelt und über das Symbol angezeigt. Genauso, wenn der Auto-Druck über das Menü manuell eingeschaltet wird (siehe 4.5.3.13.).

Da in beiden Fällen eine Benutzer-Aktion vorrausgegangen ist, wird hier im Fehlerfall (Symbol rot) als weiteres Feedback eine Bildschirm-Meldung ausgegeben, die weitere Informationen liefert. Denn ein rotes Drucker-Symbol bedeutet Handlungsbedarf, das Partieprotokoll wird nicht ausgedruckt werden!

Falls sich feststellbare Voraussetzungen während der Partie ändern (der Mini-PC verliert die Netzverbindung, das Center-Programm wird beendet, etc.), wird das Symbol automatisch aktualisiert. In diesem Fall wieder ohne weitere Bildschirm-Meldung, denn oberste Prämisse ist, die laufende Turnierpartie nicht zu stören.

Unter gewissen Voraussetzungen (siehe 4.6.3.) ist das Auto-Druck-Status-Symbol grün, obwohl keine Verbindung zum Center besteht (das Center-Verbindungsstatus-Symbol ist gelb). Dann wird das Partieprotokoll trotzdem gedruckt werden.

4.6.10.3.4. Sprachausgabe

Das Symbol 🕖 zeigt an, dass die Sprachausgabe in Karadoo aktiv ist (siehe 4.6.6.).

4.6.10.3.5. Fernanzeige

Das Kamera-Symbol **Q** zeigt an, dass Informationen der aktuellen Partie in einem anderen Teil des Karadoo-Systems aktuell angezeigt werden. Folgende Funktionen lösen die Anzeige des Symbols aus:

- Karadoo: einschalten der Parallel-Ansicht im Bedienungsfenster
- · Karadoo Center: verbinden mit dem aktuellen Tisch-PC
- · Karadoo Center: öffnen des Fernanzeige-Fensters
- Karadoo Center: verbinden der Spielstand-Anzeige mit dem aktuellen Tisch-PC
- Karadoo Center: aktivieren der Datenexport-Funktion für den aktuellen Tisch-PC
- Tablet-Fernbedienung: verbinden mit dem aktuellen Tisch-PC

Da natürlich auch mehrere dieser Zustände gleichzeitig eintreten können, wird neben dem Symbol die Anzahl der Fernansichten angezeigt.

4.6.10.4. Lizensierung

In der linken unteren Ecke befindet sich die Lizensierungs-Info, also eine Anzeige für welchen Klub/Person die aktuelle Installation von Karadoo lizenziert ist (siehe 6.3.3.).

4.6.10.5. Partie-Status

In der rechten oberen Ecke wird der aktuelle Partie-Status angezeigt:





Status	Beschreibung
Reset	Die vorige Bedienung war ein Reset Anzeige, Reset Programm oder das Programm wurde neu gestartet. In diesem Zustand ist das Programm bereit für alle Einstellungen und bereit für den Partiebeginn.
Partie läuft	Eine Partie läuft gerade. Wenn keine Distanz & HAZ angegeben wurden, bleibt dieser Zustand bis zum nächsten Reset erhalten, auch wenn die Spieler die Partie schon beendet haben (Karadoo weiß dies ja dann nicht). Falls die Anzeige der Spielzeit ausgeschaltet ist (die große Spielzeit-Uhr nicht sichtbar ist), wird hier zusätzlich die Spielzeit mitangezeigt.
Partie beendet	Eine Partie, bei der Distanz und HAZ angegeben wurden, ist komplett durchgespielt (Distanz oder HAZ wurden erreicht) und das Programm hat das Partieende erkannt. Die nächste Bedienung ist ein Reset.

Tabelle 18: Partie-Status

Bemerkung zur permanenten Anzeige der Spielzeit:

eine Partie in einem Turnier wird von der Sportleitung mitunter vorbereitet (also das vorbereitete Schema geladen), sobald die vorige Partie abgeschlossen ist. Gleichzeitig laufen noch Partien auf anderen Tischen und die Einstellung verbleibt so unbeaufsichtigt, bis zum Start der nächsten Runde.

In der Praxis hat sich gezeigt, dass vom Schiedsrichter oder Schreiber gerne kleine Tests durchgeführt werden. Zum Beispiel ein paar mal [+] drücken (die Punkte raufzählen) und dann mit [-] wieder runter auf 0. Mit der ersten Eingabe wird aber die Partie gestartet, die Spieluhr beginnt zu zählen und der Spielzeit-Beginn wird gespeichert! Wird die große Spieluhr aber nicht angezeigt, schaut optisch alles aus wie vorher (alle Anzeigen sind ja auf 0). Das kleine rechts oben stehende (und in früheren Versionen graue) *Partie läuft*, fällt natürlich nicht weiter auf.

Das hat dann zum tatsächlichen Spielbeginn zwei Auswirkungen. Die Einspieluhr kann nicht mehr gestartet werden (das geht nur vor Beginn der Partie) und die fatalere Folge ist, dass am Partieprotokoll eine falsche Spieldauer angeführt wird. Nach dieser wird aber eventuell das Billardgeld sowie die Schiedsrichterzeiten abgerechnet.

Um hier mehr Sicherheit zu geben, wurde in der Version 4.3.4. die Spielzeit hier permanent hinzugefügt. Damit fällt zumindest dem kundigen Auge auf, wenn hier was falsch gelaufen ist und die Partie kann mit einem *Reset Anzeige* neuerlich gestartet werden.

4.6.10.6. Programmversion

Unten in der Mitte wird die aktuelle Versionsnummer von Karadoo angezeigt.

4.6.10.7. Aktuelles Profil

In der rechten unteren Ecke wird das aktuell eingestellte Profil angezeigt.





4.6.11. Besonderheiten Disziplin 5 Kegel

Die Disziplin 5 Kegel stellt besondere Anforderungen an Karadoo, weil sie eine komplett andere Zählweise besitzt, als alle anderen Disziplinen.

Es gibt Minuspunkte, die dem Gegner zugeschrieben werden. Weiters gibt es noch die Regel, dass bei ShotClock-TimeOuts 2 bzw. 4 Punkte dem Gegner gutgeschrieben werden. Und das gegen Ende einer Partie, die gutgeschriebenen Punkte des Gegners die Partie zu Gunsten des Anderen beenden können, ohne dass dieser noch zu Stoß kommt. Also jede Menge Besonderheiten.

Durchschnitt: Auch der Durchschnitt wird völlig anders berechnet als gewohnt und zwar auf folgende Weise: Eigene Punkte / Punkte des Gegners. Das ist natürlich kein Durchschnitt im mathematischen Sinne, sondern zeigt vielmehr an, wie deutlich eine Partie gewonnen bzw. verloren wurde. Trotz der nicht ganz korrekten Bezeichnung, wird diese im gesamten Karadoo-System beibehalten.

Minus-Punkte: Im Tastaturmodus *Erweitert* (Profile *Standard*, *Turniermodus* und *Turnierbetrieb*) kann mit der Tasten [-] und [+] auch in den Zahlen-Minus-Bereich navigiert werden. Es ist also z.B. möglich, von 0 weg mit 8x drücken von [-] auf -8 Punkte zu kommen. Im Tastaturmodus *Normal* (Profile *Minimum* und *Einfach*) wird auf diese Besonderheiten nicht eingegangen, da dort die Punkte sowieso manuell gestellt werden.

Es ist auch möglich, die Minuspunkte direkt einzugeben. Allerdings nicht mit der Taste [-], die hat immer die Funktion -1. Aber wenn man die Punkte eingibt, läuft ja normalerweise die ShotClock nicht mehr. Also ist die Taste [/] (ShotClock Ende) funktionslos und wird dazu genutzt (leider sind mir schon lange die Tasten ausgegangen © und ich muss mit Doppelfunktionen arbeiten). Wenn also von 0 weg die Taste [/] gedrückt wird, erscheint ein Minus und man kann anschließend wie gewohnt die Punkte direkt eingeben. Oder auch die Punkte zuerst und dann die Taste {/], dann wechselt das Vorzeichen.

Notation: Um die Nachverfolgbarkeit des Spielverlaufs in der Disziplin 5 Kegel zu gewährleisten, ist gegenüber anderen Disziplinen, eine erweiterte Darstellung der Punkte erforderlich. Diese auf 5 Spalten erweiterte Darstellung kommt sowohl in der Historie (siehe 4.5.4.8.), als auch im Partieprotokoll (siehe 4.6.5.1.) zur Anwendung.

Wo bei anderen Disziplinen nur die Anzeige der *Aufnahmen*, der *aktuellen Serie* und des *Punktestandes* notwendig ist, wird bei 5 Kegel die rechts dargestellte Schreibweise angewendet. Werden bei einem Spieler Minuspunkte geschrieben und mit [Enter] die Aufnahme abgeschlossen, werden diese Punkte dem Gegner sofort in der Punkteanzeige gutgeschrieben, noch bevor dieser stoßt.

Auf	PkB	Pk	PkG	то
1	0	3	3	22222
2	4	4	11	22222
3	0	0	11	
4	0	-4	11	
5	2	0	13	**
6	0	-2	13	626262
7	0	-6	13	

Bild 93: Beispiel 5 Kegel Historie Spieler A





Kurzbezeichnung	Beschreibung
Auf	Aufnahmen
PkB	gutgeschriebene Punkte von Spieler B (dessen Minuspunkte)
Pk	tatsächliche Punkte Spieler A
PkG	Punkte gesamt
ТО	TimeOuts (*=einfaches, **=doppeltes)

Tabelle 19: Spalten in 5 Kegel Historie

TimeOuts: TimeOuts haben hier eine völlig andere Bedeutung, als im Dreiband. Dort kann der Spieler mit einem TimeOut eine Zeitverlängerung fordern, in der Regel 2x pro Partie. Meiner Meinung nach, ist der Begriff TimeOut im Dreiband falsch gewählt, es müsste dort "ExtraTime" oder so ähnlich heißen.

Im 5 Kegel bedeutet ein TimeOut den Ablauf der ShotClock-Zeit (also hier begrifflich richtig angewendet), wobei dieser Vorgang zweistufig ist. Nach Ablauf der ersten 40 Sekunden erfolgt das erste TimeOut, dem Gegner werden 2 Punkte gutgeschrieben (dieser werden sofort beim Gegner gutgeschrieben). Sind die gesamten 60 Sekunden abgelaufen, erfolgt das zweite TimeOut und dem Gegner werden weitere 2 Punkte gutgeschrieben.

Das Setzen der TimeOuts könnte aus technischer Sicht natürlich vom Programm selbständig durchgeführt werden (nach Ablauf der jeweiligen Zeit). Davon habe ich abgesehen, weil das bedeuten würde, der Schiedsrichter muss immer exakt die ShotClock beenden, wenn der Spieler abstößt. Das wird in der Praxis nicht immer so sein, weil der Schiedsrichter z.B. konzentriert den Balllauf verfolgt, im Augenblick gerade nicht an die ShotClock denkt, etc. Dann würde die ShotClock weiter laufen und falsche TimeOuts rechnen. Also können die TimeOuts nur vom Schiedsrichter eingegeben werden und zwar mit der Taste [Backspace]. Dabei ist folgendes zu beachten:

- Das erste TimeOut kann erst nach Ablauf der 40 Sekunden-Marke eingegeben werden.
- Das zweite TimeOut kann erst nach Ablauf der Gesamtzeit von 60 Sekunden eingegeben werden (natürlich können dann auch beide TimeOuts durch zweimaliges Drücken von [Backspace] eingegeben werden).
- TimeOuts können nur eingegeben werden, wenn die ShotClock sichtbar ist! Also auch im Fall des zweiten TimeOuts, wenn die ShotClock abgelaufen ist und noch grau sichtbar ist.
- TimeOuts können nur eingegeben werden, wenn die aktuelle Serie auf "0" steht. (es ist ja nicht möglich, dass ein Spieler schon Punkte erzielt hat und dann ein TimeOut gesetzt wird. Beides gleichzeitig wäre eine Fehleingabe. Das Programm kann aber nicht wissen, welche Eingabe die Richtige ist, soll es die eingegeben Punkte übernehmen, oder den TimeOut werten? Aus diesem Grund, muss der Bediener vor dem Drücken der TimeOut-Taste die aktuelle Serie wieder auf 0 stellen, falls er vorher versehentlich Punkte eingegeben hat (normalerweise steht sowieso 0 in der Anzeige).
- Nach Setzten des zweiten TimeOuts ist der Spieler nicht mehr berechtigt abzustoßen und der andere Spieler wird automatisch zum aktiven Spieler.





Partieende: Die Partie ist zu Ende, sobald ein Spieler die Distanz erreicht hat, es gibt keinen Nachstoß. Als Besonderheit ergibt sich im 5 Kegel, dass die gutgeschriebenen Punkte des Gegners (gleichgültig ob es dessen Minus-Punkte sind, oder TimeOut-Punkte) die Partie zu Gunsten des Anderen beenden können, ohne dass dieser noch zu Stoß kommt.

In dieser Situation setzt Karadoo in der betreffenden letzten Aufnahme die Spalten Auf und Pk auf "--", um anzuzeigen, dass der Spieler diese Aufnahme gar nicht mehr gestoßen hat. Im Beispiel unten (Partie auf 30 Punkte) fehlen Spieler B nach der 5 Aufnahme noch 2 Punkte. In der 6 Aufnahme macht Spieler A -5 Punkte, die B gutgeschrieben werden. B hat somit die Distanz erreicht und die Partie ist beendet. Mathematisch hätte B nun 33 Punkte, die Anzeige wird jedoch auf die Partie-Distanz 30 beschränkt.

	0,	46	6		00.00.35		2,	142	2	
Auf	PkB	Pk	PkG	то	Particendo	Auf	PkA	Pk	PkG	то
1	0	3	3			1222626	0	-1	0	
2	1	-2	4			2	2	7	9	
3	0	3	7			3	0	6	15	
4	0	-3	7			4	3	5	23	
5	0	7	14			5	0	5	28	
6	0	-5	14				5		30	

Bild 94: Beispiel 5 Kegel Partieende

Das zweite Beispiel zeigt diese Besonderheit, indem die Minus-Punkte von B die Partie zu Gunsten von A beenden.

	1,	66	6		00.00.34		0,600						
Auf	PkB	Pk	PkG	ТО	Particondo	Auf	PkA	Pk	PkG	то			
1	0	3	3				0	6	6				
2	0	3	6			2	0	-2	6				
3	2	3	11			3	0	-2	6				
4	2	6	19			4	0	6	12				
5	0	-2	19			6665	2	4	18				
6	0	6	25			6	0	-7	18				
	7		30										

Bild 95: Beispiel 5 Kegel Partieende

Anzeigeelemente: die Anzeigeelemente *Punkte letzte Aufnahme*, *Höchstserie* und *Spielgeschwindigkeit* sind in der Disziplin 5 Kegel nicht verfügbar.





Im Folgenden ein Beispiel einer Partie auf 40 Punkte (die Plus- und Minuswerte sind mathematische Beispiele und nehmen keine Rücksicht darauf, ob diese Werte nach dem 5-Kegel Regelwerk realistisch sind):



Bild 96: Beispiel 5 Kegel Partie

<u>1 Aufnahme</u>: A hat ganz normal 3 Punkte erzielt. B macht 4 Minuspunkte. Beim Drücken von [Enter], werden diese 4 Punkte sofort in der Punkteanzeige von A hinzugezählt (ergibt dort 7) und in der Historie von A in der Spalte PkB eingetragen (in der 2 Aufnahme).

<u>2 Aufnahme</u>: Jetzt stoßt A und erzielt 4 Punkte, das ergibt in seiner Punkteanzeige und in der Spalte PkG 11. B macht 0.

<u>3 Aufnahme</u>: A macht 0. B macht 0.

<u>4 Aufnahme</u>: A macht -4. Beim Drücken von [Enter], werden diese 4 Punkte sofort in der Punkteanzeige von B hinzugezählt (ergibt dort 4) und in der Historie von B in der Spalte PkA eingetragen (in der 4 Aufnahme). Jetzt ist B am Stoß, aber er überschreitet die 40 Sek. ShotClock-Zeit (Schiedsrichter drückt die TimeOut-Taste). Damit erscheint bei ihm in der Spalte TO ein * (einfaches TimeOut) und er bekommt 2 Strafpunkte. Diese werden sofort in der Punkteanzeige von A hinzugezählt (ändert sich somit auf 13) und in der Spalte PkB eingetragen (in der 5 Aufnahme). B ist noch immer am Stoß, er hat ja noch seine 20 Sek. Restzeit. Er erzielt 8 Punkte. Das ergibt zusammen mit den in dieser Aufnahme übernommenen 4 Punkten von A eine Punktestand von 12.





<u>5 Aufnahme</u>: A lässt die 40 Sek. verstreichen. Der Schiedsrichter drückt die TimeOut-Taste, damit erscheint bei ihm in der Spalte TO ein * (einfaches TimeOut) und er bekommt 2 Strafpunkte. Diese werden sofort in der Punkteanzeige von B hinzugezählt (ändert sich auf 14) und in dessen Spalte PkA eingetragen (in der 5 Aufnahme). A lässt auch die folgenden 20 Sek. verstreichen. Der Schiedsrichter drückt wieder die TimeOut-Taste. Damit bekommt A weitere 2 Strafpunkte. Die Anzeige in der Spalte TO ändert sich auf ** (doppeltes TimeOut), der Punkteanzeige von B werden weitere 2 Punkte hinzugezählt (ändert sich auf 16), bei B ändert sich der Wert in der Spalte PkA von 2 auf 4 und die Aufnahme ist für A automatsch beendet (A hat kein Recht mehr, zu stoßen, B ist dran). B erzielt 8 Punkte, sein Punktestand ist damit 20.

<u>6 Aufnahme</u>: A macht -2, sein Punktestand bleibt auf 13. Bei [Enter] werden diese 2 Punkte bei B hinzugefügt (Punktestand somit 22) und in der Spalte PkA eingetragen. B ist dran, er erzielt 14 Punkte. Damit ist sein Punktestand 36 und es werden bei ihm "noch 4" angezeigt.

<u>7 Aufnahme</u>: A macht -6, sein Punktestand bleibt bei 13. Bei [Enter] werden diese 6 Punkte bei B in der Spalte PkA eingetragen. Weiters werden die 6 Punkte dem Punktestand von B hinzugefügt. Dieser würde nun 42 betragen, wird aber dem Regelwerk entsprechend auf 40 reduziert. B hat somit die Distanzpunkte erreicht und gewonnen, ohne dass er in der 7 Aufnahme noch stoßen muss (um dies deutlich zu machen, wird bei ihm diese 7 Aufnahme auch nicht geschrieben und durch "-- " ersetzt).

4.6.12. Besonderheiten Disziplin Biathlon

Als Neuerung wurde im September 2017 die Disziplin Biathlon in Karadoo (Version 5.0.0.) integriert. Als Orientierung für die Programmierung diente:

http://www.bsvoe.com/wp-content/uploads/2017/10/CINQUE-BIRILLI_2017_18.2.pdf

Distanz: Als Beispiel soll uns eine Biathlon-Gesamtdistanz von 180 Punkten dienen. Die Distanz wird halbiert, die ersten 90 Punkte sind Dreiband-Punkte, die zweiten 90 Punkte wird dann 5 Kegel gespielt.

Beim Dreiband gilt ein Verrechnungsfaktor von 6, daher jeder gelöste Dreiband-Stoß zählt 6 Punkte. Damit ergibt sich eine tatsächliche Dreiband-Distanz von 15. Für die Dreiband-HAZ wird standardmäßig die doppelte Dreiband-Distanz festgelegt, also 30 (natürlich kann dieser HAZ-Vorschlagswert auch individuell zwischen 1 und 200 geändert werden).

Für das Beispiel kann man die Partie-Vorgaben also folgendermaßen angeben: Distanz 180 (DB 15/90), HAZ 30 (DB).

Da durch die Distanz die beiden Teildistanzen (Dreiband und 5 Kegel) mathematisch vorgegeben sind, ist in Karadoo nur die Gesamtdistanz anzugeben. Bei einem Dreiband-Verrechnungsfaktor von 6 ergeben sich nur einige gültige Distanzen (Vielfache von 12): ...**60**, 72, 84, 96, 108, **120**, 132, 144, 156, 168, **180**, ... Karadoo prüft die Distanz auf Gültigkeit und lehnt ungültige Distanzen ab.



Ungültig ist auch die Angabe von zwei Distanzen. Die in anderen Disziplinen möglichen Vorgabepartien, sind im Biathlon nicht möglich.

Wird im Karadoo Biathlon als Disziplin ausgewählt und ist in der Distanz aktuell ein ungültiger Wert eingetragen (der noch von einer anderen Disziplin stammt, z.B. 100), dann wird die Distanz als Vorschlagswert auf 120 gesetzt.

ShotClock: Wird die Disziplin Biathlon über das Menü ausgewählt, dann können die ShotClock-Einstellungen nicht im Menü umgestellt werden, weil hier ja zwei verschiedene Einstellungen (für Dreiband und für 5 Kegel) gelten. Dies Doppel-Einstellung übersteigt die technischen Möglichkeiten des Menüs, welches für die Bedienung via NUM-Tastatur ausgelegt ist. Standardmäßig werden die jeweils für Dreiband und 5 Kegel gängigen ShotClock-Vorgaben verwendet: Dreiband 40/10/2 und 5 Kegel 60/20. Selbstverständlich können diese Vorgabewerte an anderen Stellen geändert werden (Optionen-Dialog, Bedienfenster, Center Programm). Beim Anlegen eines Schemas können diese Werte natürlich auch geändert werden.

Wechsel von Dreiband nach 5 Kegel: Biathlon wird ohne Nachstoß gespielt. Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten, wie der Disziplinwechsel stattfinden kann und entsprechend den Vorgaben aus obigen Regelwerk gilt:

- 1. Wenn Spieler A die DB-Distanz erreicht hat, bleibt er am Tisch und setzt mit 5K fort (es sind hier also für A zwei Eingabe in einer Aufnahme vorzunehmen, DB und 5K!)
- 2. Wenn Spieler B die DB-Distanz erreicht hat, bleibt er am Tisch und setzt mit 5K fort (es sind hier also für B zwei Eingabe in einer Aufnahme vorzunehmen, DB und 5K!)
- 3. Bei Erreichen der DB-HAZ durch Spieler B (ohne dass er die DB-Distanz erreicht) setzt Spieler A mit 5K fort

Notation: Für die Darstellung der Punkte in der Historie und im Partieprotokoll wird für die gesamte Partie die 5 Kegel-Notation verwendet. Allerdings wird in den Dreiband-Aufnahmen natürlich die Spalte PkB (Punkte von B) bzw. PkA (Punkte von A) nicht verwendet. Sie wird mit "--" gefüllt. Auch die Spalte TO (5K-TimeOuts) wird während des Dreibands nicht verwendet, sie bleibt leer.

Eine Besonderheit in der Notation ist der Disziplinwechsel. Tritt obiger Fall 1. oder 2. ein, hat der Spieler in einer Aufnahme Dreibandpunkte und Birillipunkte erzielt. Das wird in folgender Weise dargestellt: 12|-4, also 12 Dreibandpunkte (2 tatsächliche Karambolagen) und -4 Birillipunkte.

Rückgängig-Funktion: die Rückgängig-Funktion ist auch im Biathlon genauso wie bei allen anderen Disziplinen verfügbar. Auch hier ist als Besonderheit der Disziplinwechsel zu erwähnen. Wenn obiger Fall 1 oder 2 eingetreten war, sind zwei Rückschritte in einer Aufnahme möglich (zuerst die Birillipunkte und dann die Dreibandpunkte).

Anzeigeelemente: die Anzeigeelemente *Punkte letzte Aufnahme*, *Höchstserie* und *Spielgeschwindigkeit* sind in der Disziplin Biathlon nicht verfügbar. An der Stelle des





Anzeigeelements *letzte Aufnahme* wird unter der Abkürzung "RP" die Anzahl der real gespielten Dreibandpunkte angezeigt. Diese Anzeige wird dann im 5 Kegel-Teil ausgeblendet.

Durchschnitt: der Durchschnitt wird im gesamten Biathlon genauso berechnet, wie bei 5 Kegel üblich (die Punkte des Spielers dividiert durch die Punkte des Gegners).

Parametrierung: für Biathlon gibt es zwei relevante Parameter, die das Verhalten von Karadoo steuern. Diese können entweder im Optionen-Dialog in den Haupt-Einstellungen (siehe 4.7.1.12. und 4.7.1.14.) geändert werden, oder im Center-Programm:

- Biathlon Modus=2
- Biathlon Verrechnungsfaktor=6

Modus 2 (Standard) ist das oben beschriebene Verhalten bei Disziplinwechsel. Modus 1 entspricht der Variante, wie sie offenbar in Deutschland gespielt wird: bei Erreichen der DB-Distanz spielt der andere Spieler in 5K weiter.



Bild 97: Beispiel Biathlon Partie

Im Beispiel wird eine Biathlon Partie bis zum Disziplinwechsel dargestellt. Der Karli hat in der 7. Aufnahme 2 Dreibandpunkte mit Wertigkeit 12 erzielt und somit die DB-Distanz von 90 erreicht. Anschließend hat er mit 5K fortgesetzt und -4 gemacht. Der Disziplinwechsel ist also bei Spieler B in der 7 Aufnahme erfolgt. Der Karli hat in dieser einen Aufnahme Dreibandpunkte und Birillipunkte erzielt. Das ist in der Historie mit dem Eintrag 12|-4 ersichtlich. Die 4 Punkte wurden dem Pepi gutgeschrieben und der Pepi ist dran. Ab nun läuft die Partie wie von 5 Kegel gewohnt weiter.



4.6.13. Besonderheiten Eurokegel

Ab der Karadoo Version 7.2.0 steht die Disziplin Eurokegel für Kleinbillards zur Verfügung.

Die meisten Besonderheiten wie die unterschiedliche Zählweise zu den klassischen Disziplinen, die Berechnung der Durchschnitte, die Vergabe von Minus-Punkten und die besondere Notation in der Historie, ist vollständig gleich wie in 5 Kegel (siehe 4.6.11.).

Auch die ShotClock steht in Eurokegel zu Verfügung (obgleich zur Zeit noch nicht geklärt ist, ob diese offiziell Verwendung findet). Auch hier ist die Verwendung gleich wie in 5 Kegel (erstes TimeOut, zweites TimeOut).

in Bezug auf die für Karadoo relevante Zählweise, besteht ein maßgebender Unterschied bei Eurokegel zu 5 Kegel. Falls der Spieler beim ersten Stoß Plus-Punkte erzielt, hat er einen zweiten Stoß zur Verfügung. Das bedeutet, dass in der Historie in einer Aufnahme bei einem Spieler zwei Ergebnisse angezeigt werden müssen. Dies erfolgt wie in der Disziplin Biathlon (bei Wechsel von Dreiband auf 5 Kegel, siehe 4.6.12.) mit dem Pipe-Symbol. Hat der Spieler z.B. im ersten Stoß 12 Punkte erzielt und im zweiten Stoß -4 Punkte, dann wird in der Historie "12]-4" angezeigt.

Der zweite Stoß wird mit dem Text "2. Stoß" angezeigt. Da Stoß 1 und Stoß 2 zwei getrennte Eingaben sind, sind das in der Rückgängig-Funktion (siehe 4.6.2.) auch zwei getrennte Rückschritte.

Falls der Spieler 0 Punkte oder Minus-Punkte macht (die wie bei 5 Kegel dem Gegner gutgeschrieben werden), dann erfolgt Spielerwechsel.



Bild 98: Beispiel Eurokegel Partie im Satzsystem, Spieler B ist im 2. Stoß





4.6.14. Satzsystem

Als Neuerung wurde im November 2017 das Satzsystem in Karadoo (ab Version 5.1.0.) integriert. Damit ist in allen Disziplinen das Spiel auf Sätze möglich. Verwendung wird es vor allem im 5 Kegel und mitunter im Dreiband finden.

4.6.14.1. Sätze

Die einzige dazu notwendige Eingabe ist die Anzahl der Sätze, wobei damit immer Gewinnsätze gemeint sind. Die sich daraus ergebende maximale Anzahl der Sätze errechnet Karadoo automatisch. Geben Sie also beispielsweise 3 Gewinnsätze vor, ergeben sich daraus maximal 5 Spielsätze. Die Sätze können vor Partiebeginn im Menü eingegeben werden, oder bei der Schema-Turnierplanung. Gültige Werte sind: 2 bis 5. Der Standardwert 0 entspricht einer normalen Partie, die nicht im Satzsystem gespielt wird. Wurde eine Satzanzahl festgelegt, gelten alle weiteren Angaben (Distanz und HAZ) pro Satz. Beachten Sie, dass die Angabe einer Distanz von 0 zu einem Endlossatz führt.

Diszi.	5 Kegel
Sätze (Gewinnsätze)	3
Distanz	60
HAZ	
Nachstoß	
ShotClock Zeit in Sek.	60
ShotClock Warnzeit in Sek.	20
Time-Outs	

tatus: R	eset		Profil: T	Irnierbetrieb		Tastaturm	odus: Erwe
ingabe	Funktionen	Einstellungen	Texte & Grafiken	Anzeige & Optik	Schemata	Korrekturmodus	;
Partie	Schemata	• Turniere	Allgemein	Admin Eleme	ente sperren		0
verfüg	bare Schem	ata		Inhalt gewähl	tes Schema		
1. Bunda 1. Bunda 1. Bunda 1. Bunda 2. Bunda Disziplir	ssiga Dreiband ssliga Dreiband ssliga Dreiband ssliga Dreiband ssliga Dreiband -5 Kegel, Satzer	I Isoh I - Patite 1 Tisoh 2- Patite 2 Tisoh 2- Patite 1 Tisoh 2- Patite 2 Bichler 3. Distanz=60, HAZ=	D, Asterix - Obelix	Textel Kopfzeile-Willkom Veranstaltung-05 Spieler/Altub-AU Spieler/Altub-AU Spieler/Altagte-2 Spieler/Bitub-GBI Spieler/Bitub-GBI Spieler/Bitagte-2 Turmierhinweis=Tt Einstellungen] Profil=Tureirbeth Disziplin=5 Kegel Satze-3 Distanz=60 HaZ=0 Nachstoß=Nein	nmen im BSK Au terreichische 1. I G sterix JuT-W.png K belix igo-GBK.png JuT-Stmk.png umierbetrieb, bitt eb	garten Bundesliga Dreiband I e um Ruhe!	ив
Mu	lti-Finstellunge	en 🗯 Speich	ern 🗎 Bearbeit	en 🖉 Umbenenn	en 🖬 🛛	öschen 🗶	Laden J

Bild 100: Schemadatei einer 5 Kegel-Partie auf 3 Gewinnsätze

Bild 99: 5 Kegel auf 3 Gewinnsätze

4.6.14.2. Satzwechsel

Karadoo vollzieht die Wechsel automatisch, dabei werden folgende Schritte ausgeführt:

- Der aktuelle Satz wird beendet
- Das Satzprotokoll wird abgeschlossen
- Das Satzprotokoll wird ausgedruckt (falls die Partie mit Auto-Druck gespielt wird)
- Die grafische Satzanzeige wird aktualisiert
- Die Spielernamen und Ballfarben werden getauscht
- Der nächste Satz wird gestartet (falls die Gewinnsatzanzahl noch nicht erreicht ist)

4.6.14.3. Spielerwechsel

Wenn in normalen Partien (ohne Satzsystem) keine Spielernamen angegeben sind, ist





dem Beginner immer die Spielernamenvorgabe "Spieler A" zugeordnet und fix auf der linken Seite (und "Spieler B" rechts). Derjenige Spieler der beginnt, "heißt" also immer "Spieler A" und der andere "Spieler B". Das kann auch nicht mit der Funktion *Spielernamen tauschen* verändert werden (im Gegensatz zu tatsächlichen Namen).

Im Satzsystem wird bei jedem Satzbeginn der Spieler gewechselt (wobei er seine Ballfarbe behält), unabhängig davon, wer den vorigen Satz gewonnen hat. Diesen Spielerwechsel führt Karadoo automatisch aus, indem es die Namen und Ballfarben tauscht. Sind Spielernamen angegebenen, ergibt sich optisch sowieso kein Problem, alles ist leicht nachvollziehbar. Wenn keine Namen angegeben sind, kann aber nicht wie in normalen Partien vorgegangen werden. "Spieler A" kann nicht immer links stehen, weil sich bei Satzwechsel optisch irgendwas ändern muss (sonst wäre das sehr verwirrend). Es gilt also auch hier, derjenige Spieler der den ersten Satz beginnt, heißt "Spieler A" (und der andere "Spieler B"). Diese Pseudonyme behalten die Spieler über alle Sätze bei und somit werden diese im Satzsystem getauscht (es ergibt sich hier also die Ausnahme, dass bei geraden Sätzen "Spieler B" links steht (obwohl er von der Logik her eigentlich Spieler A ist).

<u>Empfehlung</u>: achten Sie darauf, dass im Satzsystem die Namensanzeige der Spieler immer eingeschaltet ist (auch wenn dort die Standardwerte "Spieler A" und "Spieler B" stehen)! Gleiches gilt für die Ballfarbenanzeige. Durch den Wechsel der Satzbeginner würde man ohne Namen völlig den Überblick verlieren, wer wer ist.

4.6.14.4. Grafische Satzanzeige

Die Satzergebnisse werden zwischen den beiden Punkteanzeigen grafisch dargestellt. Der aktuelle Satz wird orange dargestellt, gewonnene Sätze werden grün markiert. In den Satzsymbolen werden die jeweiligen Satzpunkte angezeigt.



Bild 101: Beispiel Satzsystem auf 3 Gewinnsätze. Spieler A hat bisher 1 Satz gewonnen, Spieler B 2 Sätze, aktuell im 4. Satz, den Spieler B begonnen hat





4.6.14.5. Satz wiederherstellen

Genauso wie eine Partie kann ein Satz nach einem unvorhergesehenen Abbruch über die Funktion *Partie wiederherstellen* (siehe 4.5.2.14.) beim abgebrochenen Punkt wiederhergestellt werden. Dazu ist einfach der höchste mitprotokollierte Satz (das ist dann der abgebrochene Satz) in der Liste auszuwählen (der höchste Satz wird in der Liste an oberster Stelle angezeigt).

Der Satz wird bis zur letzten getätigten Eingabe restauriert, wobei die Satzergebnisse von eventuell vorangegangenen Sätzen in der grafischen Satzanzeige berücksichtigt werden.

Auch hier gibt es keinen Sinn, einen schon beendeten Satz auszuwählen. Der Satz würde einfach durchgespielt und Karadoo würde am Beginn des nächsten Satzes stehen (dem logischen nächsten Schritt). Wenn es der letzte Satz war, dann steht Karadoo am Partieende.

4.6.14.6. Rückgängig

Ebenso wie in normalen Partien, ist auch im Satzsystem die Rückgängig-Funktion (siehe 4.6.2.) verfügbar. Innerhalb eines Satzes ist ihre Funktionsweise ganz genauso wie bei normalen Partien.

Das Rückgängig machen über eine Satzgrenze hinaus (also in den vorigen Satz), funktioniert aus technischen Gründen anders. Ein Satz ist für Karadoo wie eine normale Partie. Ein zuvor beendeter Satz befindet sich also nicht mehr im Speicher. Aus diesem Grund wird dazu der vorige Satz mit der Replay-Funktion aus der Partieprotokoll-Datei wiederhergestellt und zwar bis zur vorletzten Eingabe.

4.6.14.7. Satzprotokoll

Nach jedem beendeten Satz wird eine Satzprotokoll gespeichert. Dieses entspricht einem Partieprotokoll (siehe 4.6.5.1.), mit dem Unterschied, dass der aktuelle Satz mitangegeben wird. Der Dateiname der CSV-Datei unterscheidet sich ebenfalls durch die Angabe des aktuellen Satzes von einer normalen Turnierprotokoll-Datei.

Werden 5 Sätze gespielt, finden sich auch 5 CSV-Dateien zu dieser Partie, z.B.:

2017-11-15 15-00-00 Tisch1-MB Dreiband Satz1 Spieler A - Spieler B.csv 2017-11-15 15-30-00 Tisch1-MB Dreiband Satz2 Spieler B - Spieler A.csv 2017-11-15 16-00-00 Tisch1-MB Dreiband Satz3 Spieler A - Spieler B.csv 2017-11-15 16-30-00 Tisch1-MB Dreiband Satz4 Spieler B - Spieler A.csv 2017-11-15 17-00-00 Tisch1-MB Dreiband Satz5 Spieler A - Spieler B.csv

Wird die Partie mit Auto-Druck gespielt, wird bei jedem Satzende das Satzprotokoll ausgedruckt, außer die Einstellung *Bei Auto-Druck nur Satzübersichtsprotokoll* ist eingeschaltet (siehe 4.7.1.29.). Der Gesamtgewinner der Partie ist automatisch der Gewinner des letzten Satzes.



4.6.14.8. Satzübersichtsprotokoll

Zusätzlich zu den einzelnen Satzprotokollen wird nach Partieende ein Satzübersichtsprotokoll gespeichert bzw. bei Auto-Druck ausgedruckt. Da das Satzübersichtsprotokoll alle wesentlichen Informationen einer im Satzsystem gespielten Partie enthält, können Sie mit der Einstellung *Bei Auto-Druck nur Satzübersichtsprotokoll* (siehe 4.7.1.29.) Papier sparen, indem Sie die einzelnen Satzprotokolle nicht ausdrucken.

Ein Beispiel wie die CSV-Datei eines Satzübersichtsprotokolls heißen könnte:

2018-04-15 23-06-09 Tisch2-MB 5 Kegel Satzübersicht Jurina Raimund - Ringel Johann.csv

	1	Paimun	ч	
isch: 1 Disz 5 Kegel Sätze: 2 [)istanz:	40/60 H	u 47.	0 Nachstoß: Nein ShotClock: 60/20/
eginn: 06.12.2017 00:51:05 Ende: 06	12.201	7 00:51:51	Dauer	ar: 00:00:46 Ergebnis: Gewinner Spieler B
Spieler A				Spieler B
Paimund Jurina		Name		Johann Pingel
AUG		Klub		WBA
		Land		
40	Р		P	20
2	A	1. Satz	A	1
2,000	D		D	0,500
10	A	2 Satz	A	2
0,166	D	L. 3412	D	6,000
15	P		P	60
3	P	3. Satz		3 4.000
	Р		Р	
	A	4. Satz	A	
	P		P	
	A	5. Satz	A	
	D		D	
	P	6 Cata	P	
	D	o. satz	D	
	Р		Ρ	
	Â	7. Satz	A	
	P		P	
	A	8. Satz	A	
	D		D	
	Å	9. Satz	Á	
	D		D	
1	(Gewinnsätz	e	2
65		Punkte		140
0,464	1	Durchschni	tt	2.153
Spieler B				Spieler A
Schiedsrichter		26 10 2018 19	15	Schreiber

Bild 102: Beispiel eines Satzübersichtsprotokolls

Im Satzübersichtsprotokoll werden die gespielten Sätze einzeln mit Punkten (P), Aufnahmen (A) und Durchschnitt (D) aufgelistet, wobei die gewonnen Sätze grau hinterlegt sind. Unterhalb der Sätze wird die Anzahl der Gewinnsätze angegeben (die höhere Anzahl des Gewinners ist grau hinterlegt), sowie die Gesamtpunkte und der Gesamtdurchschnitt.





4.7. Optionen-Dialog

Der Optionen-Dialog ist nur in Systemen ohne dem zentralen Steuerprogramm Karadoo Center relevant (oder bei einer Störung des Netzwerks), ansonsten erfolgen diese Tätigkeiten weit bequemer über das Center Programm (siehe 5.).

Für die Sportleitung steht der Optionen-Dialog zur Verfügung, über welchen am lokalen Rechner alle notwendigen Einstellungen zur Parametrierung des Programms und der Profile vorgenommen werden können.

Zur Bedienung ist eine Standard-Tastatur und Maus notwendig, der Dialog wird mit [STRG]+[O] geöffnet. Dazu ist das Admin Passwort einzugeben (siehe 6.3.4.).

🔛 Karadoo V 8.0.0 / 24.01.2020:	Optionen	×
Haupt-Einstellunge	n Profile	
Info: Rot dargeste	Haupt-Einstellun Ilten Elemente, sind internationale Vorga	gen aus Datei Karadoo.ini aben, die nur nach einer offiziellen Änderung korrigiert werden sollten!
Tisch Nummer	1	Biathlon Verrechnungsfaktor 6
Einspielzeit	5 Min. 🗆 variabel	Druckmeldung schließen nach 10
Tisch Größe	Matchbillard O Kleinbillard	Start-Schema (wird bei Programmstart automatisch geladen)
Klub Name	BSK Jurina	🚬 👌 👗
Klub Format	Name O Kurzbezeichnung	Farben Anzeige-Elemente (HGF=Hintergrundfarbe, VGF=Vordergrundfarbe)
Grafiken Whitelist	Alle	Zähltexte VGF 🔹 🖓 🗋 transparent 🔒
Design	Carbon1.jpg ~	Plakat-Datei (wird bei Inaktivität angezeigt, falls keine Partie läuft)
Start-Profil	Standard ~	C:\Karadoo\Plakat-Karadoo.jpg
Druck-App	Microsoft Office ExcelApache OpenOffice Calc	✓ Plakat Anzeige nach 10 Sekunden ~ Mansicht Timer Spielerfilter (Spielemamen-Filter nach Klub oder Event in Spielerxls) Keiner ~
Aufnahmen Modus	○ A	Karadoo Center in Verwendung
Biathlon Modus	○ 1 ● 2	Profil Turnierbetrieb Sperre Auto-Satzwechsel
ShotClock Vorgabewerte	DB 5K Zeit 40 60 Sek. Warnzeit 10 20 Sek. TimeOuts 2	 Namenslisten alphabetisch sortiert Admin Passwort für Programmende Klublogos automatisch laden Spielerbilder automatisch laden Auto-Programmfokus Status Aktualisierung Auto-Export Bei Auto-Druck nur Satzübersichtsprotokoll Vorschau
Admin Passwort än	dern Karadoo Bedienungsanl	leitung Schließen

Bild 103: Optionen-Dialog, Reiter Haupt-Einstellungen

4.7.1. Haupt-Einstellungen

Im ersten Reiter befinden sich die Haupt-Einstellungen. Das sind die globalen (Profilübergreifenden) Einstellungen, die in der Datei Karadoo.ini gespeichert sind. Mit diesen Einstellungen, die die Sportleitung festlegt, wird Karadoo gestartet.



Die meisten dieser Einstellungen können von den Spielern nicht verändert werden. Einige Einstellungen können von den Spielern für die aktuelle Programmlaufzeit im Menü verändert werden. Diese werden aber nicht gespeichert und beim nächsten Programmstart bzw. beim Ausführen der Funktion *Reset Programm* gelten wieder die Vorgaben. Die von den Spielern beeinflussbaren Einstellungen sind die Einspielzeit-Parameter, die Sprachausgabe und die ShotClock-Parameter.

Mit der Option *Vorschau* können Sie die Einstellungen, die optische Auswirkungen haben (Design und Farben), sofort in der Anzeige darstellen und somit testen, ohne gleich Abspeichern zu müssen. Mit *Speichern* werden die aktuellen Einstellungen in der Datei Karadoo.ini gespeichert und auch aktuell in Karadoo übernommen.

Einige der folgenden Einstellungen sind landesspezifisch vorgegeben. Das grundlegende Verhalten von Karadoo muss natürlich den national geltenden Billardregeln entsprechen.

Für die bedienenden Schiedsrichter muss sich Karadoo bei Turnieren in allen Klubs eines Landes gleich verhalten, eben entsprechend den Verbandsvorgaben. Somit kann eine Änderung solcher Einstellungen nur unter Absprache mit dem jeweiligen Billard Verband erfolgen (und kann nur dann nötig werden, wenn eine Regeländerung vom Verband beschlossen wird)! In diesem Fall muss dann die Änderung zwingend in allen Klubs erfolgen.

In der folgenden Beschreibung der Haupt-Einstellungen ist in Klammer der Standardwert (nach Erstinstallation) angeführt. Diese entsprechen den österreichischen Regeln.

4.7.1.1. Tisch Nummer (1)

Aktuelle Tischnummer.

4.7.1.2. Einspielzeit (5)

Hier wird die Einspielzeit in Minuten angegeben, dieser Wert gilt allerdings nur als Vorgabewert. Denn die Einspielzeit kann jederzeit über das Menü oder bei Verwendung der Option *Einspielzeit variabel* geändert werden. Gültige Werte sind 1-10.

4.7.1.3. Einspielzeit variabel (Nein)

Legt fest, ob bei jedem Start der Einspieluhr die Einspielzeit in Minuten neu eingegeben werden muss, siehe auch 4.5.3.12.

4.7.1.4. Tisch Größe (Matchbillard)

Legt die Tischgröße fest. Es gibt zwei Werte, *Matchbillard* und *Kleinbillard*. Diese Einstellung beeinflusst die verfügbaren Disziplinen.





4.7.1.5. Klub Name (aus Lizenzdatei)

Standardmäßig wird hier der Name aus der Lizenzdatei verwendet. Dieser kann jederzeit geändert werden.

4.7.1.6. Klub Format (Kurzbezeichnung)

Legt fest, ob bei der Anzeige der Spielerklubs der Klub-Name oder die Klub-Kurzbezeichnung angezeigt wird. Das wirkt natürlich nicht, wenn der Klub als Freitext eingegeben wurde, sondern nur, wenn der angezeigte Spielername in der Spielernamens-Liste gefunden wird. Bei Teams werden immer die Kurzbezeichnungen angezeigt.

4.7.1.7. Grafiken Whitelist (Alle)

Legt fest, welche der Grafikdateien aus dem Ordner C:\Karadoo\Grafik in den Grafikauswahllisten (Spielergrafiken & Spielerflagge) angezeigt werden, siehe 4.6.7.

4.7.1.8. Design (carbon1.jpg)

Mit Design kann der Hintergrund von Karadoo verändert werden. Dazu sind einige Hintergrund-Bitmaps vorgegeben. Es können jederzeit neue hinzugefügt werden, indem man Bild-Dateien (jpg, png oder bmp) in den Ordner C:\Karadoo\Hintergrund ablegt. Es sollte ein sprechender Name sein, dieser wird dann in der Liste angezeigt. Auch auf eine höhe Auflösung der Bilder sollte geachtet werden.



Bild 104: Design Beispiele Holz1 & Holz3

4.7.1.9. Start-Profil (Standard)

Gibt das Profil an, welches beim Start des Programms automatisch geladen wird.

4.7.1.10. Druck-App (Apache OpenOffice Calc)

Gibt an, welche Tabellenkalkulations-Software am aktuellen PC installiert ist. Diese wird für den Ausdruck der Partieprotokolle verwendet, siehe auch 4.6.5.1. Gültige Werte sind *Apache OpenOffice Calc* und *Microsoft Office Excel.*





4.7.1.11. Aufnahmen Modus (B)

Gibt an, zu welchem Zeitpunkt Karadoo die automatisch geführten Aufnahmen am Bildschirm erhöht. Gültige Werte sind *A* und *B*.

- A: die Aufnahmen werden erhöht, wenn Spieler A die Aufnahme antritt (wie in D üblich).
- B: die Aufnahmen werden erhöht, wenn Spieler B die Aufnahme antritt (wie in Ö üblich).

Diese Einstellung hat nur Auswirkung auf die optische Darstellung der Aufnahmen in der Anzeige. Auf die Darstellung der Historie und das Partieprotokoll hat die Einstellung keine Auswirkung.

Wenn der Modus auf A gestellt wird, gibt es eine Besonderheit im Verhalten von Karadoo zu beachten. Im Partie-Status (siehe 4.6.10.5.) *Reset*, also nach dem Laden eines Schemas oder nach Ausführen der Funktionen *Reset Programm* und *Reset Anzeige*, läuft für Karadoo keine Partie und es steht "0" in den Aufnahmen. Ich hätte hier auch schon "1" in die Aufnahmen schreiben können, aber das würde auf den ersten Blick immer nach einer laufenden Partie in der 1. Aufnahme aussehen. Somit wird "1" erst dann in die Aufnahmen geschrieben, wenn die Partie beginnt, siehe Punkt 4.6.5.2., Partiebeginn.

Im Bild ist der optische Unterschied zwischen den beiden Modi ersichtlich. In beiden Fällen ist Asterix gerade in seiner ersten Serie. Er hat bis jetzt 4 Punkte und ist weiter am Stoß. Bei Modus A steht in den Aufnahmen schon die 1 drinnen, bei Modus B noch die 0.



Bild 105: Unterschied Aufnahmen Modus - links Modus A - rechts Modus B

4.7.1.12. Biathlon Modus (2)

Gibt an, wie in der Disziplin Biathlon der Wechsel von Dreiband auf 5 Kegel durchgeführt wird (siehe auch 4.6.12.). Gültige Werte sind 1 und 2.

- 1: bei Erreichen der DB-Distanz spielt der andere Spieler in 5K weiter (wie in D üblich).
- 2: bei Erreichen der DB-Distanz spielt der aktuelle Spieler in 5K weiter (wie in Ö üblich).

4.7.1.13. ShotClock Vorgabewerte

Hier werden die Vorgabewerte der ShotClock festgelegt. Diese Vorgabewerte stellt Karadoo standardmäßig ein, wenn eine ShotClock-Disziplin (Dreiband, 5 Kegel)





ausgewählt wird. Diese vorgegebenen Werte können jederzeit über das Menü oder in Schemata geändert werden.

Dreiband Zeit (40): Vorgabewert in Sekunden für die ShotClock in der Disziplin Dreiband.

Dreiband Warnzeit (10): Vorgabewert in Sekunden für die ShotClock-Warnzeit in der Disziplin Dreiband.

Dreiband TimeOuts (2): Vorgabewert für die Höchstgrenze der ShotClock-TimeOuts in der Disziplin Dreiband.

5 Kegel Zeit (60): Vorgabewert in Sekunden für die ShotClock in der Disziplin 5 Kegel.

5 Kegel Warnzeit (20): Vorgabewert in Sekunden für die ShotClock-Warnzeit in der Disziplin 5 Kegel.

4.7.1.14. Biathlon Verrechnungsfaktor (6)

Gibt an, wie viele Punkte jeder gelöste Dreiband-Stoß in der Disziplin Biathlon zählt, siehe auch 4.6.12.

4.7.1.15. Druckmeldung schließen nach (10)

Schließt das Fenster, das die Erfolgsmeldung des Druckens eines Partieprotokolls enthält, automatisch nach den angegebenen Sekunden (nicht bei Fehlermeldungen!). Der Sekunden-Countdown wird auch im Fenster angezeigt. Soll das Fenster nicht automatisch geschlossen werden (nur manuell mit Enter), geben Sie als Wert 0 an.

4.7.1.16. Start-Schema (keines)

Hier kann ein Schema ausgewählt werden, welches dann bei jedem Start von Karadoo automatisch geladen wird (das Schema muss lokal am PC vorhanden sein). Im normalen Klubbetrieb gibt sowas natürlich wenig Sinn. Gedacht ist diese Funktion für Tische, die nur für Trainingszwecke von einer Person genutzt werden. Der Spieler kann sich ein Schema zusammenstellen, über welches er dann unter simulierten Turnierbedingungen trainieren kann. Z.B. um sich an ein Spiel mit der ShotClock zu gewöhnen (um die Bedienung zu minimieren, ist hier die Nutzung des ShotClock-Automatikmodus zu empfehlen). Über den Button sählen Sie ein Schema aus, mit dem Button Karadoo zu einer State von Karadoo zu einer Person genutzt werden.

4.7.1.17. Farben Anzeige-Elemente

In Karadoo können sämtliche Anzeige-Elemente farblich angepasst werden und dem Programm somit ein individuelles Aussehen gegeben werden. Verändert werden können die Vordergrundfarbe (VGF) und die Hintergrundfarbe (HGF) von Elementen.

Auf transparent können nur HGF eingestellt werden (eine transparente Schrift, die man nicht sieht, wäre ja wenig zielführend ©).





Farben Anzeige-Elemente	(HG	=Hintergrundfarbe,	VGF=Vordergrundfarbe)	
Zähltexte VGF	\sim	3	transparent	^

Bild 106: Anzeige-Elemente Farben ändern

Links wählen Sie die Gruppe aus, für welche die Farbe geändert werden soll. Es stehen sechs Gruppen zur Verfügung:

Zähltexte: die wichtigsten Elemente der Anzeige, alle Elemente die numerische Werte enthalten (und die mit der LED-Schriftart dargestellt sind). Das sind Punkte, Aufnahmen, aktuelle Serie und Höchstserie. Die HGF kann nur für die Elemente verändert werden, die einen Rahmen besitzen (Punkte & Aufnahmen), die anderen haben immer eine transparente HGF.

Aktivbalken: die beiden Balkenanzeigen, die den aktiven Spieler anzeigen.

Haupttexte: unter die dritte Gruppe fallen Kopfzeile, Tischnummer, Spielernamen, Spielerklubs, Durchschnitte, Beschreibungstexte (z.B. HS für Höchstserie), etc.

Infotexte: die vierte Gruppe besteht aus Partie-Vorgaben, Veranstaltung, Spielzeit, Turnierhinweis, etc.

Randtexte: die sich am Rand der Anzeige befindlichen Randtexte sind Uhrzeit, PC-Name, Partie-Status, Lizenzinfo, Version und akt. Profil.

Historie: die Punkte-Historie der Spieler.

Über den Button • wird der Farben-Dialog geöffnet. Dort kann sowohl aus einer Grundfarbe ausgewählt werden, als auch selbst definierte Farben verwendet werden. Auch die drei in Karadoo vorgegebenen Standardfarben (grün, blau, rot) sind im Dialog hinterlegt.



Bild 107: Farben-Dialog





Über die Option *transparent* kann ein transparenter Hintergrund festgelegt werden. Mit dem Button \uparrow wird die in Karadoo festgelegte Standardfarbe der Gruppe wiederhergestellt. Mit der Option *Vorschau* können Sie die Wirkung der eingestellten Farben direkt in Karadoo betrachten, ohne gleich speichern zu müssen.

4.7.1.18. Plakat-Funktion

Das Konzept der Plakat-Funktion wurde schon unter 4.5.3.22. beschrieben.

Plakat-Datei (C:\Karadoo\Plakat-Karadoo.jpg)

Hier können Sie über den Button werden die Formate (bmp, jpg und png unterstützt). Die Datei sollte sich im Ordner C:\Karadoo befinden. Mit dem Button wird die Plakat-Datei auf die Standard-Datei rückgesetzt.

Plakat (Nein)

Hier kann permanent gespeichert werden, ob die Plakat-Funktion in Karadoo aktiviert oder deaktiviert ist.

Anzeige nach (60)

Legen Sie hier die Wartezeit fest, nach welcher das Plakat bei Inaktivität des Programms angezeigt werden soll.

Ansicht Timer (Ja)

Bestimmt, ob der ablaufende Countdown am Bildschirm angezeigt werden soll.

4.7.1.19. Spielerfilter (Keiner)

Die Spielerfilter-Funktion wurde schon unter 4.5.3.21. beschrieben. Hier kann der Spielerfilter permanent gespeichert werden.

4.7.1.20. Karadoo Center in Verwendung (Nein)

Legt fest, ob im aktuellen System das Karadoo Center Programm (siehe 5.) in Verwendung ist. Über diese Einstellung werden einige Funktionen in Karadoo gesteuert, die der Kommunikation mit dem Center dienen. Wird Center nicht verwendet, sollte diese Option deaktiviert bleiben.

4.7.1.21. Profil Turnierbetrieb Sperre (Ja)

Ist diese Option eingeschaltet, können die Benutzer das Profil Turnierbetrieb nicht





anwählen. Das wird für den normalen Spielbetrieb empfohlen, weil bei jeder Partie unter diesem Profil eine Partieprotokolldatei gespeichert wird. Ansonsten bietet das Profil Turniermodus alle Funktionen vom Turnierbetrieb.

4.7.1.22. Namensliste Alphabetisch (Ja)

Gibt an, ob die Namensliste der Spieler alphabetisch nach den Nachnamen sortiert wird. Ist hier *Nein* eingestellt, werden die Namen in der Reihenfolge dargestellt, wie sie in der Datei Karadoo.ini eingetragen sind. Da diese Einstellung zentral im Center Programm (siehe 5.) verwaltet wird, ist sie detailliert in dessen Bedienungsanleitung beschrieben.

4.7.1.23. Admin Passwort für Programmende (Ja)

Legt fest, ob für das Beenden von Karadoo das Admin Passwort (siehe 6.3.4.) benötigt wird. Ist diese Option eingeschaltet, können Benutzer das Programm nicht beenden (wenn nur die Funk-Tastatur verfügbar ist, gibt es kein Alt+F4 oder den Task Manager).

4.7.1.24. Klublogos automatisch laden (Nein)

Legt fest, ob zu einem Spielernamen automatisch dessen Klublogo angezeigt wird. Diese

Einstellung würde schon unter 4.5.3.15. beschrieben.

4.7.1.25. Spielerbilder automatisch laden (Nein)

Legt fest, ob zu einem Spielernamen automatisch dessen Spielerbild angezeigt wird. Diese Einstellung würde schon unter 4.5.3.16. beschrieben.

4.7.1.26. Status Aktualisierung (Ja)

Wenn eine Bedienung über Karadoo Center (siehe 5.) oder das Fernbedienungsprogramm erfolgt, muss diese Option eingeschaltet werden. Damit erhalten diese anderen Programme über die Datei Snapshot.txt das Feedback über den aktuellen Status von Karadoo. Diese Option stammt noch aus den Anfängen von Karadoo. Im späteren Verlauf des Projekts habe ich diese Option in den Programmen gesperrt, weil sie von grundlegender Bedeutung ist.

Würde die Option versehentlich auf *Nein* gestellt werden, dann würde die Kommunikation zwischen den Programmen nicht mehr funktionieren und zwar ganz ohne Fehlermeldungen! Denn die Datei Snapshot.txt existiert ja, nur erhält sie keine aktuellen Daten mehr.

4.7.1.27. Bei Auto-Druck nur Satzübersichtsprotokoll (Nein)

Bestimmt, ob bei Partien im Satzsystem bei eingeschalteten Auto-Druck nur das Satzübersichtsprotokoll ausgedruckt wird (nicht aber die einzelnen Satzprotokolle). Die





Speicherung der CSV-Dateien beeinflusst diese Einstellung nicht, das gespeicherte Satzprotokoll kann bei Bedarf jederzeit manuell ausgedruckt werden.

4.7.1.28. Sprachausgabe (Nein)

Hier kann festgelegt werden, ob Karadoo mit oder ohne Sprachausgabe gestartet wird (siehe auch 4.6.6.). Die Einstellung kann auch jederzeit über das Menü geändert werden.

4.7.1.29. Auto-Satzwechsel (Ja)

Gibt an, ob Karadoo im Satzsystem den Satzwechsel automatisch vornimmt. Gültige Werte sind *Ja* und *Nein*.

- Ja: Karadoo startet nach dem Ende eines Satzes automatisch den nächsten Satz (wenn die angegebene Gewinnsatzanzahl noch nicht erreicht ist).
- Nein: der Satzwechsel muss durch Drücken von Enter manuell vorgenommen werden.

4.7.1.30. Start auf Monitor 2 (Nein)

Gibt an, ob Karadoo am zweiten Monitor gestartet wird. Diese Einstellung ist nur im Dualmonitor-Betrieb von Belang (siehe 2.9. und 6.5.).

4.7.1.31. Profil Sperre (Nein)

Wenn Profil Sperre gesetzt ist, können die Benutzer das Profil nicht wechseln (es ist nur das Start-Profil verfügbar). Damit kann der Betrieb auf ein einzelnes Profil eingeschränkt werden.

4.7.1.32. Intro-Fenster (Ja)

Legt fest, ob bei Programmstart das Intro-Fenster angezeigt wird. Dieses kann auch jederzeit über die Tasten [Strg]+[X] aufgerufen werden (falls eine normale Tastatur verfügbar ist).

4.7.1.33. Auto-Programmfokus (Ja)

Hier wird festgelegt, ob Karadoo beim Verlust des Fokus, diesen automatisch wiederherstellen soll. Diese Einstellung würde schon unter 4.6.4. beschrieben.

4.7.1.34. Auto-Export (Nein)

Im Gegensatz zur Menü-Funktion Export (siehe 4.5.3.23.), die nur für die aktuelle Laufzeit gültig ist, kann hier die Exportfunktion permanent eingeschaltet werden.





4.7.2. Profile bearbeiten

Im zweiten Reiter befinden sich die Profile. Hier können die Einstellungen der fünf Profile verändert werden. Allerdings sollte sich die Notwendigkeit, ein Profil zu bearbeiten, nur äußerst selten ergeben. Änderungen der Profile sind ohnehin nur in einem engen Rahmen möglich, um die grundsätzliche Charakteristik der Profile zu erhalten (sonst könnte man alle 5 Profile annähernd gleich konfigurieren und das Konzept würde sich ad absurdum führen).

Falls Sie dennoch einmal den Bedarf haben, ein Profil in kleinem Rahmen zu ändern (ein Beispiel wäre, wenn in einem Klub auch im Profil Standard die Historie angezeigt werden soll), ist hier die Möglichkeit geboten.

Karadoo V 8.0.0 / 24.01.2020: Op	Drafile						×
Profil Turnierbetrieb	v	Profil-Einstellur	ngen aus Profil-Ini	-Dateien			()
Texte & Grafiken - Kopfzeile Veranstaltung Klub Spieler A / B Name Spieler A / B	> [> [> [<>				
Grafiken Spieler A / B Turnierhinweis	Keine	 ✓ Keir 	ne ~	Keine	~	Keine	~
Einstellungen Spielzeit Format O Tastaturmodus O Presentermodus Pur Mausmodus Aus	00:00 Normal hkte+Sho s	O0:00:00 Erweitert Clock	Partie-Vorgaben Disziplin nicht def. Sätze HAZ Distanz ⊠ Nachst	0 0 0 0 0 0	ShotClock Zeit Warnzeit TimeOuts V Ton	DB 5K 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	šek. šek.
Anzeige ☑ Kopfzeile ☑ Veranstaltung ☑ Partie-Vorgaben	✓ Tisch✓ Spiele✓ Spiele	Nummer 🗹 Spielergraf rmamen 🗹 Spielerflag rklubs 🗹 Ballfarben	fiken	a □ Pur hitt □ Spi ie ☑ Turi	nkte Letzte Auf elgeschwindigk nierhinweis	nahme ⊡ Spi æit ⊡ His	elzeit torie
Admin Passwort ände	ərn	Karadoo Bedienungsar	nleitung			Sc	hließen

Bild 108: Optionen-Dialog, Reiter Profile

Die meisten Möglichkeiten für Änderungen bietet das Profil Turnierbetrieb. In diesem können alle die Spieler betreffenden Einstellungen sowie die Disziplin vorgegeben werden. Damit ist es theoretisch möglich, eine Turnierpartie vorzubereiten, die dann bei Programmstart automatisch geladen wird (falls das Profil Turnierbetrieb als Start-Profil deklariert ist). Diese Idee würde sich aufdrängen, wenn ein Tisch nur für Trainingszwecke unter Turnierbedingungen (z.B. mit der ShotClock zu trainieren) genutzt wird. Aber auch





für diesen Bedarf gibt es mit der Einstellung Start-Schema eine weit bessere Lösung.

Innerhalb von Karadoo sind diese Profil-Einstellungen nur hier einstellbar und von den Spielern nicht veränderbar. Die Spieler können für die aktuelle Sitzung alle Einstellungen (im Rahmen eines Profils) über das Menü ändern.

Mit Speichern werden die aktuellen Einstellungen in der entsprechenden Profil-Datei gespeichert. Auch wenn das gerade gespeicherte Profil das aktuelle Profil ist, wird dieses nicht neu geladen, das muss anschließend manuell im Menü erfolgen (theoretisch kann gerade eine Partie laufen und das neu laden würde diese beenden).

4.7.2.1. Texte, Grafiken

Die Texte und Grafiken sind nur im Profil Turnierbetrieb eingebbar (außer die Spieler-Texte). Nur in diesem Profil macht es (auch nur als Notlösung!) Sinn, die Texte hier einzugeben. Denn sie werden permanent in der Profil-Datei gespeichert und das bedeutet, sie werden mit jedem Laden des Profils wieder angezeigt!

Es können eine *Kopfzeile*, ein *Veranstaltungstext*, ein *Turnierhinweis* eingegeben werden. Für diese drei Texte steht über den jeweils rechten Button ein Vorschlagtext zur Verfügung. Und natürlich können die *Namen* und *Klubs* der Spieler eingegeben werden. Sind die Namen gepflegt, können sie über die beiden Buttons links und rechts aus der Liste ausgewählt werden.

Bei 2er-Team Bewerben können mit der linker Maustaste + STRG zwei Namen angewählt werden und mit ENTER übernommen werden (bei 2er-Teams werden bei den Klubs immer nur die Klub-Kurzbezeichnungen angezeigt). Über den Tausch-Button in der Mitte können die Spielernamen getauscht werden (das sollte aber vom Schiedsrichter nach dem Anstoßentscheid sowieso über das Menü erfolgen).

4.7.2.2. Einstellungen

Die Einstellungen die hier getroffen werden können, sind sowohl vom Profil abhängig, als auch von der Disziplin. Z.B. ist die ShotClock nur im Profil Turnierbetrieb einstellbar und das auch nur in den Disziplinen Dreiband und 5 Kegel. Wird eine dieser beiden Disziplinen angewählt, werden die vom Verband vorgegebenen ShotClock-Standardzeiten für die jeweilige Disziplin eingestellt (können dann aber verändert werden).

Es würde den Rahmen dieser Anleitung sprengen, hier alle Kombinationsmöglichkeiten (was in welchem Profil verfügbar ist, oder nicht) anzuführen. Die verfügbaren Disziplinen sind abhängig von der Tisch Größe.

Zu den einzelnen Elementen siehe 4.5.3., außer den Presentermodus und den Mausmodus. Diese sind für die Profile von entscheidender Bedeutung.

4.7.2.2.1. Presentermodus

Der Presentermodus ist von den Spielern nicht veränderbar. Die Sportleitung kann in den





Optionen (siehe 4.7.) für jedes Profil den Presentermodus festlegen.

Sinnvoll wird der Einsatz des Presenters aber ausschließlich im Profil Turnierbetrieb sein (die folgende Beschreibung gilt deshalb nur für den Turnierbetrieb). Dort wird er für die ShotClock-Bedienung und Punkteeingabe (wenn kein Schreiber vorhanden ist) einen entscheidenden Bedienungs-Vorteil für den Schiedsrichter bringen.

Aus: Der Presenter ist nicht benutzbar.

Punkte: Dieser Modus ist gedacht für die Eingabe der Punkte durch den Schiedsrichter (wenn kein Schreiber verfügbar ist). Etwa bei Dreiband, wenn ohne ShotClock gespielt wird. In Seriendisziplinen wird die Funk-Tastatur vorteilhafter sein (wegen der direkten Eingabe von höheren Serien).

- : entspricht [ENTER], Punkteübernahme und nächste Anzeige
- ⇒ : entspricht [+], Punkte um 1 erhöhen
- 🗢 : entspricht [-], Punkte um 1 verringern

ShotClock: Interessanter als der Obige, ist dieser Modus. Er ist für Dreiband oder 5 Kegel Turnierpartien gedacht, für die Schiedsrichter und Schreiber verfügbar sind (siehe 3.3.). Die Punkteeingabe wird durch den Schreiber durchgeführt. Der Schiedsrichter bedient ausschließliche die ShotClock, wobei der Presenter entscheidende Vorteile gegenüber der Funk-Tastatur hat – er ist sehr leicht zu bedienen und es besteht weniger Gefahr, dass der Schiedsrichter durch Fehleingaben dem Schreiber in die Quere kommt.

- D : ShotClock Start / Pause / Weiter
- : ShotClock Ende
- 🔁 : ShotClock-TimeOut setzen

Punkte+ShotClock: Dieser letzte Modus ermöglicht die einfachste Bedienung der Anzeige, wenn für Turnierpartien mit ShotClock nur ein Schiedsrichter verfügbar ist (siehe 3.2.). In diesem Fall muss der Schiedsrichter sowohl die Punkteeingabe, als auch die ShotClock-Bedienung durchführen.

Das geht natürlich auch mit der Funk-Tastatur, aber immerhin sind dort für beides sechs Tasten notwendig (und eine Menge anderer Tasten, die man währen der Partie nicht braucht, aber die man trotzdem aus Versehen drücken kann). Die Funk-Tastatur wird hier ohnehin für die vorbereitenden Tätigkeiten (Einspieluhr starten, eventuell Spielernamen tauschen nach Anstoß, etc.) benötigt. Der Presenter ist dann rein für die Eingaben während der Partie am Tisch gedacht.

Am Presenter werden beide Bedienungen, die Punkteeingabe und die ShotClock-Bedienung, über vier Tasten geregelt, welche (so hoffe ich) logisch nachvollziehbar sind.





- 🗌 : entspricht [ENTER], Punkteübernahme und nächste Anzeige
- ⇒ : entspricht [+], Punkte um 1 erhöhen
- 🗢 : entspricht [-], Punkte um 1 verringern
- D : ShotClock Start / Pause / Weiter
- : ShotClock Ende (wenn ShotClock läuft)
- 2 : ShotClock-TimeOut setzen (wenn ShotClock läuft)

4.7.2.2.2. Mausmodus

Der Mausmodus ist von den Spielern nicht veränderbar. Die Sportleitung kann in den

Optionen (siehe 4.7.) für jedes Profil den Mausmodus festlegen. Ist der Mausmodus eingeschaltet, hat das keine Auswirkung auf die Bedienung des Menüs oder der Namenslisten, diese können ganz normal mit der Maus bedient werden.

Wird allerdings das Bedienungsfenster verwendet (siehe 4.6.9.), steht die Maus für die Punkteeingabe und die ShotClock-Bedienung nicht zur Verfügung (sie wird im Bedienungsfensters benötigt).

Aus: Die Maus ist nicht für die Punkteeingabe oder die ShotClock-Bedienung benutzbar.

2-Tasten-Modus:

- links: Punkte um 1 erhöhen
- rechts: Sprung zur nächsten Anzeige (entspricht [ENTER])

3-Tasten-Modus:

- links: Punkte um 1 erhöhen
- rechts: Punkte um 1 verringern
- Mitte: Sprung zur nächsten Anzeige (entspricht [ENTER])

5-Tasten-Modus

- links: Punkte um 1 erhöhen
- rechts: Punkte um 1 verringern
- links Seite: Punkte um 10 erhöhen
- rechts Seite: Punkte um 10 verringern
- Mitte: Sprung zur nächsten Anzeige (entspricht [ENTER])

ShotClock: Diese Option ist nur in den Profilen *Turniermodus* und *Turnierbetrieb* verfügbar und natürlich nur dann sinnvoll, wenn eine Funk-Maus zur Verfügung steht.





- links: ShotClock Start/Pause/Weiter (siehe 4.6.1.)
- rechts: ShotClock Ende (siehe 4.6.1.)
- Mitte: ShotClock-TimeOut (siehe 4.6.1.)

Punkte+ShotClock: Die ShotClock ist nur in den Profilen *Turniermodus* und *Turnierbetrieb* verfügbar.

- links: Punkte um 1 erhöhen
- rechts: Punkte um 1 verringern
- links Seite: ShotClock Start/Pause/Weiter (siehe 4.6.1.)
- rechts Seite: ShotClock Ende (siehe 4.6.1.)
- Mitte: Sprung zur nächsten Anzeige (entspricht [ENTER]), wenn ShotClock läuft, dann ShotClock-TimeOut (siehe 4.6.1.)

4.7.2.3. Anzeige

Auch hier gilt die Abhängigkeit vom Profil. Um die vorgegebene Charakteristik der Profile zu erhalten, sind hier Änderungen nur in einem engen Rahmen möglich. Zu den einzelnen Elementen siehe 4.5.4.

4.7.3. Admin Passwort ändern

Bei Bedarf kann das Admin Passwort (siehe 6.3.4.) hier geändert werden.

4.7.4. Karadoo Bedienungsanleitung

Abgesehen vom Menü kann auch hier die Bedienungsanleitung geöffnet werden.



4.8. Bedienung via Tablet (optional)

Die Tablet-Fernbedienung wurde, wie schon unter 2.7. angeführt, für das Turniermanagement durch den Turnierleiter während eines laufenden Turniers optimiert.

Das Fernbedienungsprogramm besitzt kein eigenes Setup und benötigt keine Installation, vorausgesetzt am Tablet ist Win10 installiert.

Die Tablet-Fernbedienung ist in der Update-Funktion des Center Programms inkludiert. Allerdings nur optional, also wenn das Tablet läuft und mit dem Netzwerk verbunden ist (siehe auch Bedienung Karadoo Center). Damit die Fernbedienung von der Update-Funktion mitbetreut werden kann, muss sich das Programm im Ordner *C:\Karadoo RemoteControl* befinden. Dieser Ordner muss für *Jeder* freigegeben werden.

Bevor das Fernbedienungsprogramm verwendet werden kann, muss das Tablet per WLAN mit dem Netzwerk verbunden werden. Die aktuelle Netzwerkverbindung wird im Programm links oben mit dem Netzwerk-Icon 😪 angezeigt (grün=Netz, rot=kein Netz).

Ebenso müssen sich auch alle Tisch-PC's per LAN oder WLAN im Netzwerk befinden. Sind diese Voraussetzungen erfüllt, kann die Fernbedienung sofort verwendet werden.

Über den Button rechts oben, kann die Ini-Datei der Fernbedienung im Texteditor geöffnet und bearbeitet werden.

RemoteControl - Editor			_	\times
<u>D</u> atei <u>B</u> earbeiten F <u>o</u> rmat <u>A</u> nsicht <u>H</u> ilfe				
[Version]				~
Version=V 7.1.3				
VersionDate=08.05.2019				
[Einstellungen]				
Tisch 1 PC-Name=AUG-Tisch1				
Tisch 2 PC-Name=AUG-Tisch2				
Tisch 3 PC-Name=AUG-Tisch3				
Tisch 4 PC-Name=AUG-Tisch4				
Tisch 5 PC-Name=AUG-Tisch5				
Tisch 6 PC-Name=AUG-Tisch6				
Tisch 7 PC-Name=				
Tisch 8 PC-Name=				\sim
<				>
	Windows (CRLF)	Zeile 12, Spalte 17	100%	

Bild 109: Fernbedienung Ini-Datei

Tragen Sie dort bei Bedarf die Namen der Tisch-PC's ein (dies geschieht auch automatisch, wenn im Center-Programm die Tisch-PC-Liste neu abgespeichert wird und das Tablet im Netzwerk erreichbar ist). Diese PC's werden dann in der Liste links oben angezeigt und können zum Verbinden ausgewählt werden.

Nachdem ein PC gewählt wurde, wird automatisch dessen Status (im Netzwerk erreichbar, Karadoo läuft, etc.) ermittelt und rechts mit einer LED und entsprechenden Text angezeigt. Wenn die Verbindung aufgebaut ist, werden die Bedienelemente freigegeben und die Fernbedienung ist bereit.





Tragen Sie dort bei Bedarf die Namen der Tisch-PC's ein (dies geschieht auch automatisch, wenn im Center-Programm die Tisch-PC-Liste neu abgespeichert wird und das Tablet im Netzwerk erreichbar ist). Diese PC's werden dann in der Liste links oben angezeigt und können zum Verbinden ausgewählt werden.

Nachdem ein PC gewählt wurde, wird automatisch dessen Status (im Netzwerk erreichbar, Karadoo läuft, etc.) ermittelt und rechts mit einer LED und entsprechenden Text angezeigt. Wenn die Verbindung aufgebaut ist, werden die Bedienelemente freigegeben und die Fernbedienung ist bereit.

Im oberen Teil des Fensters sind in verschiedenen Reitern alle Funktionen für ein Turniermanagement verfügbar. Damit sind alle Funktionen, Einstellungen und Bedienelemente gemeint, um während eines laufendes Turniers auftretende Probleme schnell lösen zu können, oder Hilfestellungen zu geben.

Alle Bedienelemente in den acht Reitern sollten für Personen, die mit dem Karadoo System vertraut sind (Sportleiter, Turnierleiter) selbsterklärend sein bzw. sind diese in anderen Kapiteln beschrieben.

<u>Tipp</u>: Texte werden auf Tablets mit der virtuellen Tastatur eingegeben, die automatisch eingeblendet wird, wenn ein Eingabefeld den Fokus erhält. Dies funktioniert nicht immer zuverlässig. Um die Tastatur jederzeit aufrufen zu können, legen Sie die Tastatur als Icon in der Statusleiste ab. Dazu in der Statusleiste länger drücken und im erscheinenden Kontextmenü *Bildschirmtastatur anzeigen (Schaltfläche)* auswählen. Außerdem ist es empfehlenswert die standardmäßig eingeschränkte Tastatur auf volle Tastatur umzuschalten, siehe z.B. <u>https://www.win-10-forum.de/artikel-windows-10-tipps-tricks/1065-vollstaendige-tastatur-virtueller-tastatur-windows-10-tablets-nutzen.html</u>.



Bild 110: Win10-Tablet Fernbedienung - Reiter Eingabe





aradoo Fernbedienung V 8.0.0		- 0			
PC Name Medion Tisch Nr.: 1 - Partie läuft Eingabe Funktionen Einstellungen Texte & Grafiken Anzeige & Optik Korrekturmodus Live 					
Reset Anzeige	Reset Programm	Programm Beenden			
AUG W Asterix	Spielernamen tauschen	GBK St			
	Ballfarben tauschen	<u>()</u>			
Partie wiederherstellen	Anzeigefarbe wechseln	Partie manuell starten			
Partieprotokoll drucken	Verlängerung	Partie manuell beenden			
Programm neu starten	Verbindungs-Check	Partie abbrechen			
Schema laden	Karadoo in den Vordergrund	Schema speichern			

Bild 111: Win10-Tablet Fernbedienung - Reiter Funktionen



Bild 112: Win10-Tablet Fernbedienung - Reiter Einstellungen







Bild 113: Win10-Tablet Fernbedienung - Reiter Texte & Grafiken

Im Reiter *Texte & Grafiken* werden gelbe Warnhinweise über den Elementen angezeigt, falls die entsprechende Anzeige-Option im Reiter *Anzeige & Optik* nicht eingeschaltet ist (sonst würde eine gesetzte Einstellung im Karadoo nicht sichtbar sein).



Bild 114: Win10-Tablet Fernbedienung - Reiter Anzeige & Optik




(aradoo Fernbedie	enung V 8.0.0							-	
PC Name	Medion		Tisc	h Nr.: 1 - Part	ie läuft				0
ingabe Fu	nktionen	Einstellungen	Texte & C	Grafiken Anz	eige & O	ptik Korrekt	turmodus Live	•	
		Astorix					bolix]
		ASIEITX		<>					
						0			
		4	-			0	-		
				2					
				2	-				
							_		
						→			
			Start	Abbrecher	1	Übernehmen			

Bild 115: Win10-Tablet Fernbedienung - Reiter Korrekturmodus



Bild 116: Win10-Tablet Fernbedienung - Reiter Live

Im letzten Reiter befindet sich eine Liveansicht des verbunden Karadoo, die auch ohne Sicht auf den Karadoo-Bildschirm, einen Überblick über den aktuellen Stand ermöglicht.





4.9. Bedienung via Bedienungsfenster (optional)

Für eine Bedienung direkt am Karadoo-Rechner steht das Bedienungsfenster zur Verfügung (siehe auch 2.9.), wenn der Rechner für Dualmonitor-Betrieb (siehe 6.5.) geeignet ist. Vor allem ein Laptop bietet sich dafür an, aber einige aktuelle Mini-PC's besitzen auch schon zwei Bildschirmausgänge. Bei einem Mini-PC's muss dann natürlich eine normale Tastatur und Maus angesteckt werden.

Die Bedienung via Bedienungsfenster ist bestens geeignet für Turniere an großen Veranstaltungsorten (außerhalb von Klubs), bei welchen Schiedsrichter und Schreiber verfügbar sind (siehe 3.3., Variante 2). Die Bedienung über dieses Fenster ist vorrangig für den Schreiber konzipiert, kann aber auch von jedem Spieler im normalen Spielbetrieb verwendet werden. Aus diesem Grund werden alle Einstellungen die hier verändert werden, nicht permanent gespeichert und gelten nur für die aktuelle Sitzung, also bis zum nächsten Programmstart oder Ausführen der Funktion *Reset Programm. D*as permanente Verändern von Einstellungen obliegt der Sportleitung über den *Optionen-Dialog* (siehe 4.6.7) oder das *Center Programm.*

Abgesehen von der reinen Bedienung während einer Partie, eignet sich das Bedienungsfenster aber auch dafür, um lokal Turniere mittels der Schemata vorzubereiten. Das kann von der Sportleitung genutzt werden, falls kein Center (siehe 5.) zur Verfügung steht. Das Bedienungsfenster wird mit der Tastenkombination [STRG]+[Y] geöffnet und erscheint immer auf dem Bildschirm, auf dem sich nicht die Anzeige befindet. Mit [STRG]+[S] können die beiden Fenster (Anzeige und Bedienungsfenster) auf den beiden Bildschirmen getauscht werden.

Im unteren Teil des Fensters befindet sich eine Live-Ansicht der Anzeige, die auch ohne Sicht auf den anderen Bildschirm, einen Überblick über den aktuellen Stand ermöglicht. Diese Live-Ansicht kann über den Button ohne ein- und ausgeschaltet werden. Die verschiedenen Elemente in den Reitern wurden schon in oberen Kapiteln beschrieben.



Bild 117: Bedienung via Laptop (Schreiber Punkteeingabe, etc. und Schiedsrichter Shotclock via Presenter)





4.9.1. Reiter Eingabe



Bild 118: Karadoo Bedienungsfenster - Reiter Eingabe (mit eingeschalteter Live-Ansicht)

In diesem Reiter werden alle Standard-Eingaben getätigt, die während einer laufenden Partie notwendig sind. Das ist die Bedienung der drei Uhr-Funktionen (Einspiel-Uhr, Spielzeit-Uhr und ShotClock), die Punkte-Eingabe und die Rückgängig-Funktion.





4.9.2. Reiter Funktionen

lastaturmodus: En	Interbetrieb	PIOIII. II		anie iaun	status: P
nata Korrekturmodus	Anzeige & Optik Sc	Eingabe Funktionen Einstellungen T			
Programm Beenden	Programm	Reset	nzeige	Reset A	
GBK	mon tauschon	Spioloma	AUG W Asterix		
Obelix Stmk.		Spielema			
	en tauschen	Ballfarb			
Partie manuell starten	arbe wechseln	Anzeigef	rherstellen	Partie wiede	
Partie manuell beenden	ängerung	Verla	Partieprotokoll drucken		
Partie abbrechen	lungs-Check	Verbind	Programm neu starten		

Bild 119: Karadoo Bedienungsfenster - Reiter Funktionen (mit ausgeschalteter Live-Ansicht)

Hier befinden sich die allgemeinen Funktionen. Die verschiedenen Elemente wurden schon in obigen Kapiteln beschrieben.

4.9.3. Reiter Einstellungen

Karadoo Bec	lienung												
Status: Reset					Profil: Turnierbetrieb				Tastaturmodus: Erweite			eite	
Eingabe	Funktionen	Ein	stellungen	Texte 8	& Grafiken	Anzeige	& Optik	Schen	nata	Korrekturn	odus		
	Profil				Partie-Vo	rgaben				ShotClock			
		_		Dis	ziplin						DB	5K	
	Minimum		Freie	Partie	🗸 Drei	band	Sätze	e	0	Zeit	40	0 5	Sek.
	Einfach		Cadre	47/2	5 K	egel	Distan	z 4	10	Warnzeit	10	0 5	Sek.
Standard Cadre		47/1	Biat	Biathlon HAZ 50			50	TimeOuts	2				
Turniermodus Cadre 71/2			71/2	nich	t def.	🗹 Nachstoß			🗹 Ton	Optio	nen		
√ Tu	rnierbetrieb	Einband									natikmo	dus	
sonstige Einstellungen Einspielz						eit							
Klub Format O Name O Kurzbezeichn.			zeichn.	Spielerfilte	er (Spieleman TM Cadro	nen-Filter nach k 17-2	Qub od. Ev	ent)	6	1in. 🗆	variabe	el	
Spielze	zeit Format 0 00:00 • 00:00:00			00	Event: USTM Cadle 47-2								
Presen	termodus Pu	unkte+ShotClock ~				Spielerbilder automatisch laden				Lautstärke 20%			
Ma	usmodus A	IS		~	□ Sprach Auto-D	ausgabe ruck	🗆 Pla	ikat		(Stum	m	

Bild 120: Karadoo Bedienungsfenster - Reiter Einstellungen

Im Reiter Einstellungen werden alle Einstellungen getroffen, die vor dem Beginn einer Partie notwendig sind. Die verschiedenen Elemente wurden schon in obigen Kapiteln beschrieben. Des weiteren kann die Lautstärke der ShotClock-Töne und der Sprachausgabe eingestellt werden.





4.9.4. Reiter Texte & Grafiken



Bild 121: Karadoo Bedienungsfenster - Reiter Texte & Grafiken

Hier können die Texte eingegeben werden, welche mit [Enter], bzw. beim Verlassen des Elements, in Karadoo übernommen werden. Auch die Grafiken zu den Spielern können hier ausgewählt werden (siehe auch 4.6.7.). In diesem Reiter werden gelbe Warnhinweise über den Elementen angezeigt, falls die entsprechende Anzeige-Option im Reiter *Anzeige & Optik* nicht eingeschaltet ist (sonst würde eine gesetzte Einstellung im Karadoo nicht sichtbar sein).

4.9.5. Reiter Anzeige & Optik

atus: Partie läuft			Pro	fil: Turnierbetrie	b	Tastaturmodus: Erweite		
ingabe Funktioner	n Einstellungen	Texte &	Graf	iken Anzeige &	Opti	k Schemata Korrekturmodus		
Anzeige Kopfzeile Veranstaltung Partie-Vorgaber	 ✓ Tisch Nummer ✓ Spielernamen ✓ Spielerklubs 	r ⊠ Spi 1 ⊠ Spi ⊠ Bal	elergr elerfla lfarbe	afiken ☑ Shot0 aggen ☑ Durch n ☑ Höchs	Clock Ischni Stserie	Punkte Letzte Aufnahme Spielzeit Spielgeschwindigkeit Turnierhinweis		
Optik	Desig	n Carbo	n1.jpg	Antoine Flomen	~			
Zähltexte VGF								
	Zähltexte HG	iF 🗾	3	transparent		Punkte, Aufnahmen, Aktuelle Serie, Höchstserie, etc.		
	Aktivbalken VG	F	3	transparent	A	Balkenanzeige aktiver Spieler		
	Haupttexte VG	،F	3	transparent	A	Tischnummer, Spielemamen, Spielerklubs, Durchschnitte, etc.		
	Infotexte VG	F	3	transparent	^	Partie-Vorgaben, Veranstaltung, Spielzeit, Tumierhinweis, etc.		
	Randtexte VG	F	<u> </u>	transparent		Uhrzeit, PC-Name, Partie-Status, Lizensinfo, Version, akt. Profil		

Bild 122: Karadoo Bedienungsfenster - Reiter Anzeige & Optik

Hier kann festgelegt werden, welche Anzeigeelemente während der Partie verfügbar sein sollen. Des Weiteren kann hier alles eingestellt werden, das die Optik von Karadoo bestimmt.





4.9.6. Reiter Schemata

Eingabe Funktionen Einstellungen Texte & Grafiken Anzeige & Optik Schemata Korrekturmodus Partie-Schemata Tumiere Allgemein Admin Elemente sperren Inhalt gewähltes Schemata Inhalt gewähltes Inhalt gewähltes Schemata Inhalt gewähltes Schemata Inhalt gewähltes Inhalt gewähltes Inhalt gewähltes Inhalt gewähltes Inhalt gewähltes Inhalt gewähltes Inhalt gewähltes	tatus: Partie läuft		Profil: T	urnierbetrieb		Tastatur	modus: Erwei
Partie-Schemata Turniere Allgemein verfügbare Schemata Isch 1-Partie 1 Inhalt gewähltes Schema 1. Bundesliga Dreiband - Tisch 1-Partie 2 Isch 1-Partie 2 1. Bundesliga Dreiband - Tisch 2-Partie 1 Iffer and the second seco	ingabe Funktionen	Einstellungen	Texte & Grafiken	Anzeige & Optik	Schemata	Korrekturmodu	JS
verfügbare Schemata Inhalt gewähltes Schema 1. Bundesliga Dreiband - Tisch 1 - Partie 1 Imhalt gewähltes Schema 1. Bundesliga Dreiband - Tisch 2 - Partie 2 Imhalt gewähltes Schema 1. Bundesliga Dreiband - Tisch 2 - Partie 2 Imhalt gewähltes Schema 1. Bundesliga Dreiband - Tisch 2 - Partie 2 Imhalt gewähltes Schema 2. Bundesliga Dreiband - Bichler Spieler/Alup-AUG 5. Kegel 60 Spieler/Alup-AUG Biathion Staatsmeisterschaft Spieler/Alup-GBK delme gleich Spieler/Alup-GBK Disziplin-S Kegel, Sätze-3, Distanz=60, HAZ=0, Asterix - Obelix Spieler/Blange-AUT-W.png Disziplin-Eurokegel, Distanz-100, HAZ=0, Spieler A - Spieler B Spieler/Blange-AUT-Stmk.png OST M Einband MB Spieler Alupe-AU OST M3B Anstin - Wiesauer Profil- Turinerburiebe Tibebiand Teststür Grafiken Sätze=0 Nachstoß-Ja Verschö	Partie-Schemata	• Turniere	Allgemein	Admin Eleme	ente sperren	7	0
1. Bundesliga Dreiband - Tisch 1 - Partie 1 1. Bundesliga Dreiband - Tisch 1 - Partie 2 1. Bundesliga Dreiband - Tisch 2 - Partie 1 1. Bundesliga Dreiband - Tisch 2 - Partie 1 2. Bundesliga Dreiband - Tisch 2 - Partie 1 2. Bundesliga Dreiband - Tisch 2 - Partie 1 3. Bundesliga Dreiband - Tisch 2 - Partie 1 2. Bundesliga Dreiband - Tisch 2 - Partie 2 2. Bundesliga Dreiband - Tisch 2 - Partie 1 3. Bundesliga Dreiband - Tisch 2 - Partie 1 1. Bundesliga Dreiband - Tisch 2 - Partie 2 2. Bundesliga Dreiband - Sichler 5. Kogel 60 Biathion Staatsmeisterschaft delme delme gleich Disziplin-Fkegel. Sistare-30. Distanz=60. HAZ=0. Asterix - Obelix Spieler/SRUBG-GRafike Spieler/Blange=AUT-Stmk_prg Disziplin-Furokegel. Distanz=100. HAZ=0. Spieler A - Spieler B OSTM Einband MB OSTM Sin Anstrin - Wiesauer Testfür Grafiken Teststor Grafiken	verfügbare Schema	ata		Inhalt gewählt	tes Schema		
	Bundesliga Dreiband - Skogel 60 Biathlon Staatsmeistersc delme delme gleich Disziplin-5 Kegel, Sätze- Disziplin-5 Kegel, Sätze- Disziplin-5 Kegel, Sätze- Disziplin-Eurokegel, Dis STM Biband MB ÖSTM3B Anstrin - Wiesa Testschema alle Optione	Tisch 1- Partie 2 Tisch 1- Partie 2 Tisch 2- Partie 2 Bichler haft -3. Distanz=60, HAZ= e=3. Distanz=20, HAZ lanz=100, HAZ=0. Spi uer	0, Asterix - Obelix (=20, Bamberger Johanne ieler A - Spieler B	[Texte] Kopfzeile=Willkom Veranstaltung=Ösl SpielerAKlub=AU(SpielerARame=A: SpielerARame=Ol SpielerBKlub=GBH SpielerBHagge=A TurnierBGrafik= SpielerBLagge=A TurnierBirdBrafik= Profil=Turnierbetrin Disziplin=Dreiband Sätze=0 Distanz=40 HAZ=50 Nachstoß=Ja	imen im BSK Au terreichische 1. 3 sterix AUT-W.png (belix AUT-Stmk.png irnierbetrieb, bitt ab	garten Bundesliga Dreiban e um Ruhe!	d MB

Bild 123: Karadoo Bedienungsfenster - Reiter Schemata

Dieser Reiter dient vorrangig der lokalen Turniervorbereitung (siehe 4.6.9.1.) durch die Sportleitung für Systeme ohne Center Programm. Weil aber das Bedienungsfenster hauptsächlich zur Bedienung durch einen Schreiber während einer Turnierpartie im Dual-Monitor-Betrieb dient, sind alle Funktionen, die Schemadateien verändern, nur mit dem Admin-Passwort freizuschalten.

Es kann gewählt werden, welche Gruppe von Schemata angezeigt werden soll: Turnier oder Allgemein (sind die von den Spielern selber abgespeicherten Schemata). Es stehen eine Reihe von Funktionen zur Verfügung, um schnell und effektiv neue Schemata anzulegen, oder bestehende Schemata zu verändern.

Mit Speichern werden die Einstellungen genauso, wie sie aktuell in den Reitern *Einstellungen, Texte & Grafiken* und *Anzeige & Optik* eingestellt sind, in einem neuen Schema gespeichert.

Bearbeiten öffnet das gewählte Schema im Texteditor, wo der Inhalt der Datei frei bearbeitet werden kann (nur für versierte Anwender empfohlen). Auf diesem Weg kann ein bestehendes Schema geändert werden (im Editor dann *speichern* wählen), oder aber auch ein bestehendes Schema als Vorlage für ein Neues herangezogen werden (im Editor dann *speichern unter...* wählen).

Mit Umbenennen kann der Name einer Schemadatei geändert werden.

Mit *Löschen* können Schemadateien gelöscht werden. Es können auch mehrere Dateien auf einmal gelöscht werden. Die Liste, die die Schemata anzeigt, ist multiselektionsfähig - Sie können mit der Maus und den Tasten [Strg] und [Shift] beliebig viele Dateien selektieren und dann den Löschen Button betätigen.





Laden lädt das selektierte Schema in die Anzeige.

Über den Button *Multi-Einstellungen* können Sie viele Einstellungen und Anzeigeoptionen auf einmal in beliebig vielen Schemata ändern. Das sind Einstellungen und Anzeigeoptionen, bei welchen es Sinn macht, diese z.B. für ein gesamtes Turnier schnell ändern zu können.

Diese Funktion ist nur für Turnier-Schemata verfügbar (für die von den Spielern individuell abgespeicherten allgemeinen Schemata macht ein generelles Ändern keinen Sinn). Ein Beispiel für diese Funktion: wenn 20 Partien für ein Turnier schon vorbereitet wurden und dann beschlossen wird, mit Sprachausgabe zu spielen.

Benutzen Sie für diese Funktion wieder die Multiselektion in der Liste und betätigen Sie dann den Button. Es erscheint folgendes Fenster:

Einstellungen und Anzeigeoptionen setzer	1				×
	Einstellungen und A	ausgewählte Schemata setze	en:		
I	Einstellungen			Anzeige	
Auto-Druck	O Ja 🛛 O Nein	keine Änderung	Kopfzeile	○ Ja ○ Nein	keine Änderung
Sprachausgabe	○ Ja ○ Nein	keine Änderung	Veranstaltung	○ Ja ○ Nein	keine Änderung
Einspielzeit	Minuten (I	eer = keine Änderung)	Partie-Vorgaben	○ Ja ○ Nein	keine Änderung
Einspielzeit variabel	O Ja O Nein	keine Änderung	Tisch Nummer	O Ja O Nein	keine Änderung
Lautstärke	0%	☑ keine Änderung	Spielernamen	○ Ja ○ Nein	keine Änderung
ShotClock-Automatikmodus	O Ja O Nein	keine Änderung	Spielerklubs	○ Ja ○ Nein	keine Änderung
ShotClock-Ton	O Ja O Nein	eine Änderung	Spielergrafiken	O Ja O Nein	keine Änderung
ShotClock-Tonmode		∂ 🖂 keine Änderung	Spielerflaggen	O Ja O Nein	keine Änderung
Klublogos autom. laden	○ Ja O Nein	keine Änderung	Ballfarben	O Ja O Nein	keine Änderung
Spielerbilder autom. laden	O Ja O Nein	keine Änderung	ShotClock	○ Ja ○ Nein	eine Änderung
Design	~	🖂 keine Änderung	Durchschnitt	○ Ja ○ Nein	keine Änderung
Spielzeit Format	○ 00:00 ○ 00:00:00	keine Änderung	Höchstserie	○ Ja ○ Nein	keine Änderung
Presentermodus	~	🖂 keine Änderung	Punkte Letzte Aufnahme	○ Ja ○ Nein	keine Änderung
Mausmodus	~	☑ keine Änderung	Spielgeschwindigkeit	○ Ja ○ Nein	keine Änderung
Klub Format	○ Name ○ Kurzbez.	keine Änderung	Turnierhinweis	○ Ja ○ Nein	keine Änderung
Zähltexte VGF	🕥 🗆 transparent 🛛	🛛 keine Änderung	Spielzeit	○ Ja ○ Nein	keine Änderung
Zähltexte HGF	🕥 🗆 transparent 🚪	✓ keine Änderung	Historie	O Ja 🛛 Nein	keine Änderung
Aktivbalken VGF	🕥 🗆 transparent 🛛	☑ keine Änderung			
Haupttexte VGF	🕥 🗆 transparent 🚪	✓ keine Änderung			
Infotexte VGF	🕥 🗆 transparent 🏼	🛛 keine Änderung			
Randtexte VGF	🕥 🗆 transparent 🚪	☑ keine Änderung			
Historie HGF	🕥 🗆 transparent 🚪	✓ keine Änderung			
Spielerfilter	~	☑ keine Änderung		ОК	Abbrechen

Bild 124: Fenster Multi-Einstellungen setzen

Sie können nun für jede der Einstellungen und Anzeigeoptionen entscheiden, ob Sie diese verändern, oder unverändert lassen.

Bei der Einstellung *ShotClock-Tonmode* sind die Beschreibungen zu den einzelnen Zahlenwerten im ToolTip ersichtlich (wenn Sie mit der Maus darüberfahren), siehe auch 4.6.1.3.





4.9.7. Reiter Korrekturmodus



Bild 125: Karadoo Bedienungsfenster - Reiter Korrekturmodus

Der Korrekturmodus (siehe 4.5.2.19.) ist hier mit normaler Tastatur und Maus bequemer und übersichtlicher zu bedienen, als über die Funk-Tastatur. Beim Betätigen des Button S*tart*, wird der Korrekturmodus gestartet.

Nach Eingabe der korrekten Punkte und Aufnahmen werden diese mit Übernehmen in Karadoo übernommen. Mit dem Button *Aktiven Spieler tauschen* kann der aktive Spieler (Spieler, der am Stoß ist) getauscht werden, falls er im Karadoo falsch angezeigt wird. Bei *Abbrechen* werden alle Eingaben verworfen und in Karadoo nichts verändert.





5. Zentrales Steuerprogramm Karadoo Center

Das zentrale Steuerprogramm Karadoo Center erleichtert die Administration der Karadoo Programme, die auf mehreren Tisch-PC's laufen, indem es die Parametrierung zentralisiert. Für das zentrale Steuerprogramm existiert eine eigene Bedienungsanleitung.

Vor allem im Turnierbetrieb ermöglicht es der Sportleitung, die notwendigen Vorbereitungen (Event-Text, Partie-Vorgaben, Spielernamen, Spielerklubs, etc.) effizient und zentral an einem PC zu vorzunehmen. Karadoo Center kann bis zu 20 Tisch-PC's administrieren.

Die Voraussetzungen um Karadoo Center nutzen zu können, sind:

- Ein zentraler PC oder Laptop mit Windows 7 oder höher.
- Ein LAN oder WLAN, in dem sich der zentrale PC und alle Tisch-PC's befinden.
- Freigaben auf den Tisch-PC's auf Programm- und Anwendungsordner.
- Freigaben auf dem zentralen PC auf Anwendungsordner.
- Um die Spielernamen pflegen zu können und den Auto-Druck vornehmen zu können, muss Microsoft Excel (ab V 2003) oder Open Office Calc (V 4.1.3) installiert sein.

📸 Karadoo Center V 8.0.0		- 0
AUGO CHAR FORST AUGO C	Karadoo Schemata Einstellungen Optionen Protokolle verbunden mit: Infos	AUG-Tisch 1, Tisch-Nr: 1 Partie lauft Profil Turnierbetrieb Obelix oß. ShotClock 42/10/2 ses angewendet werden können
7	Eingabe Funktionen Einstellungen Texte & Grafiken Anzeige & Optik	Korrekturmodus
8 9 10 11 12 13 14	Profil Partie-Vorgaben Disziplin Minimum Freie Partie Einfach Cadre 47/2 Standard Cadre 47/1 Turniermodus Cadre 71/2 runnierbetrieb Einband	2 DB 5K 20 Zeit 42 0 50 Warnzeit 10 0 50 TimeOuts 2 thstols ☑ Ton Optionen □ Automatikmodus
15 16 17 18 19 20 	Sonstige Einstellungen Klub Format Name Kurzbezeichn. Presentermodus Punkte+ShotCk Spielzeit Format 00:00 00:00:00 Mausmodus Aus ✓ Klublogos automatisch laden ✓ Auto-Druck □ Spielerbilder automatisch laden Sprachausgabe	ock v 6 Min. variabel V Lautstärke 20% V Stumm Stumm
Alle PC's 🤪 🗌 🙂		
Meidungen Tisch-PC Liste Namen in Excel bearbeite	en Namen auf Lisch-PC's kopieren Partieprotokolle download Partieprotokoll öffn	ien Spielstande Update Schließer

Bild 126: Zentrales Steuerprogramm Karadoo Center



6. Technik

6.1. Erstinbetriebnahme & Konfiguration Mini-PC

Es gibt viele ähnliche Mini-PC's mit unterschiedlichster Hardware, BIOS-Varianten und Betriebssystemen. Ich empfehle, nur die von mir getesteten Geräte zu verwenden, weil diese alle benötigten Funktionen bieten (z.B. nach dem Strom einschalten automatisches booten, siehe 6.1.3.). Im Prinzip sind alle getesteten Mini-PC's gleich zu konfigurieren. Die aktuellen PC's werden mit Windows 10 Version 1903 geliefert (Stand Nov. 2019). Die Beschreibung des Windows Setups bezieht sich auf diese Windows-Version.

6.1.1. Hardware Installation

Für die Erstinstallation wird ein normales USB-Tastatur-Maus-Set benötigt (egal ob Funk oder Kabel), die Funk-Numblock-Tastatur wird noch nicht benötigt. Verbinden Sie Tastatur und Maus mit dem PC (bei Stick-PC's über den USB-HUB). Anschließend verbinden Sie den Mini-PC mit dem mitgelieferten HDMI-Verlängerungskabel mit einem Monitor oder TV. Bei einem PC-Monitor achten Sie darauf, dass als Eingang HDMI gewählt ist. Bei einem TV muss der richtige HDMI-Eingang ausgewählt werden. Mit einem LAN verbinden Sie den PC noch nicht (wegen Windows Update und Microsoft-Account)!

6.1.2. Windows 10 Konfiguration

Nach dem ersten Start sind im Windows-Setup folgende Einstellungen vorzunehmen (diese Beschreibung gilt für WIN10 ab Version 1903:

Nr	Schritt
1	Sprache auswählen: deutsch
2	Cortana stummschalten (Mikrofon-Icon links unten)
3	Heimatland: Österreich, Deutschland, etc.
4	Tastaturlayout Deutsch, zweites Tastaturlayout überspringen
5	Lassen Sie sich mit einem Netzwerk verbinden: hier "Ich habe kein Internet" wählen. Auch die nochmalige Nachfrage mit "Weiter mit eingeschränktem Setup" bestätigen.
	 damit Windows nicht gleich anschließend beginnt, nach neuen Updates zu suchen und zu installieren (das dauert ewig und wird nicht benötigt). Später unterbinden wir die Updates BEVOR wir ans Netz gehen!
	 damit vom Setup nicht die Anmeldung mit einem Microsoft-Account erzwungen wird. Wenn ein Netzwerk vorhanden ist, dann gibt das Setup hier keine Alternative eines lokalen Benutzers (dieser könnte zwar später angelegt werden, aber das ersparen wir uns). Klub-PC's wollen wir sicher nicht mit irgendeinem persönlichen Microsoft-Account verknüpfen





Nr Schritt

- 6 danach startet der PC neu, dauert etwas
- 7 Lizenzvertrag: Annehmen
- 8 Konto erstellen: Benutzername [Klub-Kurzbezeichnung] z.B. "AUG", das Kennwort unbedingt leer lassen!
- 9 Geräteübergreifenden Aktivitätsverlauf "Nein"
 - Online-Spracherkennung nicht verwenden
 - Microsoft und Apps den Standort verwenden lassen "Nein"
 - Mein Gerät suchen "Nein"
 - Diagnosedaten an Microsoft senden "Einfach"
 - Freihand und Eingabe verbessern "Nein"
 - Mithilfe von Diagnosedaten... "Nein"
 - App Werbe-ID verwenden lassen "Nein"

Danach konfiguriert Windows sich (dauert einige Minuten) und anschließend befindet man sich erstmalig am Desktop.

Tabelle 20: Windows 10 Setup

Nach der Erstinstallation sind noch weitere Einstellungen manuell vorzunehmen:

Nr	Schritt
1	Update ausschalten, siehe Punkt 6.1.4. Windows Update Das ist nun der beste Zeitpunkt dazu, denn jetzt hat Windows noch keine Internetverbindung (sonst würde Windows gleich anfangen nach Updates zu suchen)
2	Computernamen ändern: Start/Einstellungen/System/Info/PC umbenennen: [Klub-Kurzbezeichnung]-Tisch[Nr] z.B. "AUG-Tisch2" (PC startet neu)
3	 Rechtsklick auf Win, Energieoptionen: "Bildschirm ausschalten" auf "Nie" "Standbymodus" auf "Nie" "Leistung und Energie" auf "beste Leistung"
5	 Task-Manager mit [Strg]+[Alt]+[Entf] starten, Mehr Details, Reiter Autostart: Microsoft OneDrive deaktivieren Windows Security notification deaktivieren





Nr Schritt

- 6 Systemsteuerung/Erleichterte Bedienung/Center für erleichterte Bedienung/Funktionsweise der Tastatur ändern/Tastatureinstellungen/ Wiederholrate in die Mitte stellen (ist die beste Einstellung für Karadoo)
- 7 In Start/Einstellungen/System/Benachrichtigungen und Aktionen ist folgende Einstellung zu deaktivieren:
 - 1903: "Möglichkeiten zum Abschließen der Einrichtung meiner Geräte für die optimale Nutzung von Windows vorschlagen"
 - Ab 1909: "Windows-Willkommensseite nach Updates und gelegentlich bei der Anmeldung anzeigen, um Neuigkeiten und Vorschläge zu lesen"

Ab WIN10 1903 möchte Microsoft einen Microsoft-Account erzwingen. Auch wenn das beim Setup umgangen wird, quält Windows bei Neustarts (und eventuell mal auch mitten im Betrieb) den Benutzer weiterhin, mit Meldungen, doch einen solchen anzulegen. Mit Ausschalten der obigen Option sollten diese Meldungen unterbunden werden.

8 Mit LAN verbinden bzw. WLAN-Netz auswählen und WPA eingeben (Auf die Frage "Möchten Sie zulassen, dass Ihr PC von anderen PCs und Geräten in diesem Netzwerk gefunden werden kann?" mit "Ja" antworten!)

Tabelle 21: Weitere Einstellungen in Windows 10

6.1.3. BIOS

Je nach der Art der Stromversorgung des Mini-PC, kann eine bestimmte Einstellung im BIOS sehr wichtig werden. Bei uns im BSK Augarten ist sinnvollerweise die Steckdose, an der der Mini-PC (und der Monitor) angeschlossen ist, mit dem Tischlicht mitgeschaltet. Das bedeutet, wenn der Tisch "aufmarkiert" wird, wird der Strom eingeschaltet. Dann soll aber nicht der Benutzer den Mini-PC extra einschalten müssen, sondern dieser automatisch hochfahren. Das wird sicher auch gelten, wenn die Steckdose anders geschaltet ist.

Um das automatische Hochfahren des Mini-PC zu gewährleisten, ist im BIOS eine Einstellung vorzunehmen. Bei den Orbsmart PC's ist diese Einstellung schon ab Werk aktiviert, beim Beelink muss sie vorgenommen werden. Ins BIOS gelangt man, indem man den PC ausschaltet, über den Power-Knopf neu starten und gleichzeitig die BIOS-Taste drücken (Je nach Modell ESC oder ENTF). Im BIOS dann folgende Einstellung vornehmen. Bei den Beelink's bin ich schon auf verschiedene BIOS-Varianten getroffen:

- Advanced / OS BOM Configuration / Automatic Power ON = Enabled
- Advanced / System Component / Power On After G3 = Enabled
- Boot / Power On Type = Auto Power On

Auch hatte ich schon Beelink-PC's, bei welchen diese BIOS-Einstellung gar nicht vorhanden war, aber der PC trotzdem bei Strom ein startet.



6.1.4. Windows Updates ausschalten

Im Zuge von Microsofts neuem Geschäftsmodell "Windows as a Service" hat der Konzern Zwangs-Updates eingeführt. Die Updates werden also installiert, ob man das will oder nicht. Größere Updates, die automatisch downgeloadet und installiert werden, führen unter Windows 10 oft zu einem automatischen Neustart. Man hat zwar in den Update-Einstellungen verschieden Möglichkeiten, aber früher oder später erzwingt Windows den download und die Installation von Updates und Upgrades.

Grundsätzlich ist dies im Sinne der Sicherheit auch gut so. Doch bei unserer Anwendung ist dieses Verhalten sehr problematisch und unerwünscht. Im normalen Betrieb soll Karadoo zuverlässig laufen und es wird auch von nicht IT-affinen Personen benutzt, die vielleicht wenig Verständnis dafür haben, wenn ein Update das System für mehrere Stunden blockiert.

Noch viel schwerwiegender wäre eine Update-Installation und ein Neustart während eines Turniers. Somit kann davon ausgegangen werden, dass bei einer Spielstandanzeige die Benutzerfreundlichkeit vor der Sicherheit liegt (auf diesen PC's liegen ohnehin keine besonders schützenwerte Daten).

Es sei hier gesagt, dass es nahezu unmöglich ist, Updates dauerhaft zu unterbinden. Das gilt zumindest für Windows 10 Home, welches von Privatanwendern genutzt wird und auf den meisten Mini-PC's vorinstalliert ist. Firmen die die Pro Version nutzen, wird hier von Microsoft etwas mehr Spielraum zugestanden (dort werden nur Sicherheitspatches erzwungen, andere Updates können per Policy unterbunden werden).

Die einzige Methode, um Updates dauerhaft und sicher zu verhindern, ist dem Betriebssystem den Zugang zum Internet zu verwehren. Wenn der PC in kein Netzwerk eingebunden ist, kann kein Update erfolgen. Das ist aber keine Lösung, zumindest wenn das Center Programm verwendet wird, den das Karadoo System selber braucht ein Netzwerk. Und selbst bei Lösungen ohne Center wird der Mini-PC in ein Netzwerk eingebunden werden, schon alleine wegen der Druckfunktion.

Auch der Lösungsansatz, dem Windows eine getaktete Verbindung (Kosten nach Datenvolumen) vorzutäuschen, führt nicht zum Ziel, wie im Netz vielfach nachzulesen. Auch hier werden Updates durchgeführt, auch wenn es nur solches sind, die Zitat Microsoft "zum reibungslosen Ausführung von Windows erforderlich sind".

Mir ist keine Methode bekannt, um Win10 so zu konfigurieren, dass ein Netzwerk (WLAN/LAN) vollumfänglich funktioniert, aber Programme/Dienste keinerlei Internetzugang besitzen (das wäre ja für normalen PC-Gebrauch auch völlig unerwünscht).

Bleibt noch die Lösung, am Router zu "schrauben". Internet ganz abdrehen, kommt für einen Klub natürlich nicht in Frage. Einige Router bieten Funktionen wie Kindersicherung für bestimmte PC's, mit welchen der Internetzugang gesperrt werden kann. Das sind aber nun Dinge, die je nach Router-Modell in jedem Klub unterschiedlich sind, anders





gehandhabt werden, etc. Mich damit für jeden Klub extra zu beschäftigen, übersteigt meine Möglichkeiten. Solch eine Lösung hätte auch den Nachteil, dass ich bei Problemen nicht mehr remote mit dem Teamviewer helfen kann.

Ich kann nur nach einer Lösung suchen, einen PC so zu installieren (oder es hier zu beschreiben), dass der PC für das Karadoo-System in einem beliebigen Netzwerk funktioniert, prinzipiell Internetzugang besitzt, aber keine Updates durchgeführt werden. Die einzige Methode, um Updates dauerhaft zu verhindern, ist die harte Tour. Das bedeutet, zu versuchen, alle Dienste und Aufgaben, die mit dem Windows Update zusammenhängen, zu deaktivieren. Auch das garantiert keine Erfolg, denn Microsoft arbeitet permanent an neuen Methoden, um genau das zu verhindern. Das bedeutet, kommt auch nur ein Update durch, sind alle zuvor gesetzten Maßnahmen wieder hinfällig.

Die im Folgenden beschriebenen Maßnahmen müssen bei der Erstinstallation des PC's durchgeführt werden, bevor dieser erstmalig Internetzugang bekommt! Die Maßnahmen entsprechen meinem derzeitigem Wissenstand (November 19, gültig für Win10 Home 1909). Für später gekaufte PC's, die schon einen neuere Grundinstallationsversion von Windows besitzen, mögen diese nicht mehr gelten.

Das Tool stopupdates10 habe ich leider erst entdeckt, nachdem meine manuellen Maßnahmen schon ausgearbeitet waren. Ich nehme an, dass dieses Tool auch alleine (also ohne meine manuellen Maßnahmen) die Updates unterbindet. Ein diesbezüglicher Test gestaltet sich allerdings etwas langwierig, man kann ja nur längere Zeit warten und beobachten, ob keine automatischen Updates mehr durchkommen.

Derzeit bleibe ich auf der sicheren Seite und führe bei den von mir installierten PC's alle Maßnahmen durch. Wenn Sie die Installation des Mini-PC's selbst vornehmen, würde ich vorschlagen, nur einmal das Tool zu installieren, wie unter Punkt 5 der folgenden Tabelle beschrieben. Sollte es doch nicht ausreichen (und noch ein Update durchkommen), können die anderen Punkte noch immer vorgenommen werden.

Nr Schritt

- 1 Mit dem Systemkonto die Computerverwaltung starten:
 - Ordner C:\Temp erstellen
 - Das Tool PsExec.exe aus meiner Dropbox downloaden (PsExec.zip) <u>https://www.dropbox.com/s/gblwu03xc6s1eqi/PsExec.zip?dl=0</u> und nach C:\Temp kopieren
 - Cmd als Administrator starten
 - Nach c:\temp wechseln (cd.., cd.., cd temp)
 - psexec –i –s CMD ausführen
 - im neuen Command-Fenster whoami /user ausführen (sollte nun das System-Konto sein)
 - CompMgmtLauncher ausführen (startet Computerverwaltung, weiter mit Punkt 2)
 - Das Command-Fenster nicht schließen, wird bei Punkt 4 noch benötigt!





Nr Schritt

- 2 In der Computerverwaltung folgende Dienste beenden und deaktivieren:
 - Windows Update Medic Service (WaaSMedicSvc): dieser Dienst ist mit 1803 hinzugekommen und kann nicht ohne weiteres deaktiviert werden. Dazu ist das Tool *Windows Update Blocker* notwendig.
 - Die beiden Dateien Wub.exe (V1.5) und Wub.ini aus meiner Dropbox downloaden <u>https://www.dropbox.com/sh/kxjyvduqr8uvo2a/AADuKzQqJ-rq5b5yMX7E8kJ1a?dl=0</u> und nach C:\Temp kopieren
 - Wub.exe starten
 - Option "Updates deaktivieren" anwählen
 - Option "Diensteinstellungen schützen" aktivieren
 - Button "Jetzt anwenden" drücken
 - In der Computerverwaltung Dienst Starttyp kontrollieren (F5 für aktualisieren, Starttyp sollte jetzt auf "Deaktiviert" sein)
 - Update Orchestrator Service (<=V1809) bzw. Orchestrator Service aktualisieren (>=V1903) (UsoSvc)
 - Windows Update (wuauserv)
- 3 In der Computerverwaltung alle Aufgaben beenden und deaktivieren, die Updates betreffen (Aufgabenplanung/Aufgabenplanungsbibliothek/Microsoft/Windows):
 - WindowsUpdate alle Aufgaben beenden/deaktivieren
 - UpdateOrchestrator alle Aufgaben beenden/deaktivieren
 - WaaSMedic alle Aufgaben beenden/deaktivieren
- 4 In der Registry den drei obigen Diensten den Datenpfad zum von ihnen benötigten svchost.exe entziehen:
 - Im obigen Cmd (Systemkonto) in C:\Windows wechseln (cd.., cd windows)
 - Registry-Editor mit regedit.exe starten
 - Navigieren zum Key KEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services
 - Den Key (Dienst) wuauserv (Windows Update) nach C:\Temp exportieren (Sicherungskopie)
 - Beim Eintrag ImagePath (Typ REG_EXPAND_SZ) den Wert löschen (wenn das verweigert wird, dann mit rechter Taste auf Key "Berechtigungen" aufrufen und dem Systemuser Vollzugriff geben. Dann Löschen wiederholen)
 - Genauso mit dem Dienst **UsoSvc** verfahren (Update Orchestrator Service)
 - Genauso mit dem Dienst WaaSMedicSvc verfahren (Windows Update Medic Service)
- 5 Das Tool stopupdates10 installieren:
 - Das Tool aus meiner Dropbox downloaden (V3.1.101) <u>https://www.dropbox.com/s/ytunqho206dwtbv/stopupdates10setup.exe?dl=0</u> und nach C:\Temp kopieren





Nr	Schritt
	 Das Setup ausführen (alle Einstellungen als Standard übernehmen) Tool starten. Wenn meine obigen Maßnahmen durchgeführt wurden, dann meldet das Tool "Windows Update wurde teilweise blockiert". Drücken Sie den Button "Windows Update blockieren" Es sollte die Meldung "Success! Windows Update wurde blockiert! " folgen Den "Updates Guard" aktivieren (überwacht den Update Dienst von Windows und beendet ihn, wenn er aktiviert wird) Tool beenden
6	PC neu starten und alle Einstellungen noch mal kontrollieren

Tabelle 22: Windows Updates ausschalten

Wenn diese Maßnahmen durchgeführt wurden, ist auch kein manuelles Prüfen auf Updates mehr möglich. Versucht man dies, kommt es entweder zu einer Fehlermeldung, oder Windows sucht ewig (und zeigt die laufenden Punkte).

Dies alles ist natürlich experimenteller Natur. Garantieren kann ich natürlich nicht, dass mit Anwendung dieser Maßnahmen nie mehr ein Windows Update startet. Vor allem für zukünftige Windows Versionen kann keinerlei Annahme über das Update-Verhalten getroffen werden (Microsoft verschärft mit jeder neuen Version den Update-Zwang).

Wenn ich die Erstinstallation eines PC's für das Karadoo-System vornehme, führe ich diese Punkte durch. Aber man muss sich bewusst sein, das ist eine Gradwanderung zwischen Benutzerfreundlichkeit und Sicherheit. Es obliegt dann der Verantwortung der jeweiligen Klubleitung, von Zeit zu Zeit diese Maßnahmen rückgängig zu machen, auf neue Updates zu prüfen und diese durchzuführen.

Sollte doch ein Update durchkommen (oder Sie eines manuell durchführen), dann kann es erfahrungsgemäß vorkommen, dass benötigten Einstellungen, verstellt werden. Wenn nach einem Update Kommunikationsprobleme zwischen Karadoo Center und den Tisch-PC's auftreten (die Fernbedienungsbefehle dauern sehr lang, Pipe-Timeout-Fehlermeldungen), dann sind die Einstellungen von 6.4. (Tabellen) zu kontrollieren.

<u>Neue Erkenntnis per 16.11.19:</u> Für ältere Windows Releases (Version 1507, 1511, 1607 und 1703) wird mit Update KB4056254 ein neuer Update-Dienst ausgerollt. Dieses nennt sich "Windows 10 Update Facilitation Service". Dieser scheint übergeordnet alle anderen Update Dienste zu überwachen und gegebenenfalls zu aktivieren. Dieser Dienst lässt sich in der Computerverwaltung nicht deaktivieren (auch nicht mit dem Systemkonto). Möglicherweise hilft es hier in der Registry unter *HKLM\SYSTEM\CurrentControlSet\ Services\osrss* den Eintrag *Start* auf Wert 4 (deaktiviert) zu setzen. Wie das Tool stopupdates10 mit diesem Dienst umgeht, kann ich zum jetzigen Zeitpunkt nicht sagen.

Es ist eine echt Sisyphusarbeit, die Updates auszuschalten und hier auch nur annähernd am Laufenden zu bleiben. Naja, ich bleib mal dran...





6.2. Sonstige Software

6.2.1. Apache OpenOffice Calc / Microsoft Office Excel

Damit Karadoo den Auto-Druck von Turnier-Partieprotokollen (siehe 4.6.3.) selbstständig (also ohne Center) erledigen kann, ist eines der beiden Tabellenkalkulationsprogramme auf den Mini-PC's zu installieren. Das Calc ist hier zu bevorzugen, weil es eine kostenlose Freeware ist.

Wenn Sie meinen Installations-Service in Anspruch nehmen, installiere ich standardmäßig das Calc (Version 4.1.3.) auf den Mini-PC's (ein lizenzabhängiges Excel kann ich selbstverständlich nicht installieren). Wenn Sie selber die Installation durchführen, können Sie natürlich Excel installieren, wenn Sie über genügend Lizenzen verfügen. Alle Versionen ab 2003 können verwendet werden.

Im Normalfall werden Sie aber auch das Calc installieren. Sie können das OpenOffice entweder von der Herstellerseite, oder aus meiner Dropbox heruntergeladen (empfohlen, weil höhere Versionen habe ich nicht getestet):

https://www.dropbox.com/s/4sy5jaxzhya099q/Apache_OpenOffice_4.1.3_Win_x86_install_ __de.exe?dl=0

Bei Ausführen des OpenOffice Setup auf Beelink-PC's der ersten Generation kommt es zweimalig zu einer Fehlermeldung und zwar in Zusammenhang mit dem von OO benötigten *Microsoft Visual C++ 2008 Redistributable x64.*



Bild 127: OpenOffice Setup Fehlermeldung

Eine Version ist im Windows schon enthalten, in einer chinesischen(?) Version:



Bild 128: Auf Beelink installiertes C++...





Die Fehlermeldungen können mit OK ignoriert werden bzw. hatte ich beim Beelink auch schon den Fall, dass das Setup am Ende hängen blieb und per Task-Manager abgeschossen werden musste. In beiden Fällen setzt das Setup dann fort und Calc funktioniert trotzdem ordnungsgemäß.

Installieren Sie nun das OO-Calc. Folgende Schritte sind dabei zu beachten:

Nr	Schritt
1	Beim Setup kann bis Schritt 2 alles bei den Standardeinstellungen bleiben
2	Kundeninfo: bei Benutzername & Organisation die Klub-Kurzbezeichnung eintragen (z.B. AUG)
3	Setup-Art: Angepasst wählen, Bei Programmmodulen alle ausschalten außer Calc, Optionale Komponenten unverändert lassen
4	Dateiart: Microsoft Excel Tabellen NICHT aktivieren
5	Programmverknüpfung am Desktop anlegen: deaktivieren
6	Die Desktop-Verknüpfung "OpenOffice 4.1.3 (de) Installation Files" löschen
7	Calc einmal starten und bei Registrieren wieder Klub-Kurzbezeichnung eintragen

Tabelle 23: Installation OpenOffice Calc

6.2.2. SumatraPDF Reader

Zur Anzeige der im PDF-Format vorliegenden Bedienungsanleitungen direkt aus dem Karadoo Menü, wird ein PDF Reader benötigt. Ab Karadoo Version 8.0.0 ersetzt der freie SumatraPDF Reader den Adobe Reader (der in der aktuellsten Version beträchtliche Probleme verursachte, siehe 4.6.4.). Falls auf Ihren Mini-PC's noch ein Adobe Reader installiert ist, deinstallieren sie diesen über die Systemsteuerung!

Bei meinem Installations-Service installiere ich den SumatraPDF Reader schon standardmäßig. Wenn Sie den Reader selber installieren, beachten Sie, dass nur die Version 3.1.2 des Reader mit Karadoo getestet wurde. Diese Version des Setups können Sie über meine Dropbox downloaden:

https://www.dropbox.com/s/q9289jehw1w56sj/SumatraPDF-3.1.2-install.exe?dl=0

SumatraPDF Reader Installation

- Starten Sie das Setup und installieren den SumatraPDF Reader
- Bestätigen Sie am Ende des Setups die Abfrage SumatraPDF starten
- Navigieren Sie im Menü nach Einstellungen / Optionen / Weiteres und deaktivieren Sie die drei dort enthaltenen Optionen

Tabelle 24: SumatraPDF Reader Installation





Falls der Reader auf einem System nicht installiert ist, kann er auch beim ersten Aufruf der Bedienungsanleitungen aus dem Menü heraus installiert werden. Dazu ist lediglich der Anschluss einer Maus erforderlich.

6.2.3. TeamViewer (optional)

Damit ich Sie bei Fragen, Problemen oder Fehlern unkompliziert aus der Ferne unterstützen kann, ist es sehr hilfreich, den TeamViewer auf den Mini-PC's zu installieren.

Bei meinem Installations-Service installiere ich den TeamViewer schon so konfiguriert, dass ich über meinen TeamViewer-Account direkt auf die Mini-PCs zugreifen kann. Das ist sehr praktisch, denn dann müssen Sie bei einer TeamViewer-Session nichts auf dem Mini-PC bedienen (TeamViewer starten, Verbindung bestätigen, etc.), denn dort ist ja standardmäßig keine normale Tastatur und Maus angeschlossen.

Falls Sie selber dann auf Ihrem Haupt-PC über TeamViewer ebenfalls auf die Mini-PC's zugreifen möchten (was ich für PC affine Personen sehr empfehle), teilen Sie mir das mit, bevor ich Ihre Mini-PC's installiere. Denn dann eröffne ich für Ihren Klub einen eigenen TeamViewer-Account.

Wenn Sie den TeamViewer selber installieren, können Sie das Setup über meine Dropbox downloaden: <u>https://www.dropbox.com/s/shbm8k5lbej0erw/TeamViewer_Setup.exe?dl=0.</u> Bei der Installation empfehle ich dieses Vorgehen:

TeamViewer Installation

- Eröffnen Sie auf der TeamViewer-HP (<u>https://login.teamviewer.com/LogOn#register</u>) ein neues Konto für Ihren Klub
- Beim TeamViewer-Setup die Option Installieren, um später aus der Ferne auf diesen Computer zuzugreifen, wählen und die Option privat wählen
- Nach dem Setup den TeamViewer starten und *Unbeaufsichtigten Zugriff einrichten* wählen, Computername übernehmen, Passwort vergeben
- Einfachen Zugriff gewähren anklicken und obige Account-Daten eingeben
- Verifizierungs-E-Mail Link folgen und Gerät als vertrauenswürdig hinzufügen
- Einfachen Zugriff gewähren muss noch ein zweites mal ausgeführt werden
- Extras/Optionen/Erweitert: auf neue Version pr
 üfen nie, Keine automatischen Updates (ist zu empfehlen, damit Karadoo nicht bei einer Partie unterbrochen wird)

Tabelle 25: TeamViewer Installation





So können Sie sich über Ihren Haupt-PC remote mit den Minis verbinden, ohne dort eine Maus anschließen zu müssen. Und auch ich kann mich bei Problemen mit den Minis verbinden, wenn Sie mir die Kontodaten nennen (die ja dann ausschließlich für die Minis sind).

<u>Hinweise zu TeamViewer Updates</u>: wie in der Tabelle auch empfohlen, schalte ich die automatischen Updates von TeamViewer immer aus (falls Sie meinen Installationsservice in Anspruch genommen haben).

Ich konnte nicht herausfinden, ob solch ein "automatischen Updates von TeamViewer" wirklich komplett automatisch im Hintergrund abläuft (also völlig ohne Benutzerinteraktion), oder hier irgendwelche Bestätigungsabfragen oder Hinweismeldungen erfolgen. Deshalb habe ich mich, zugunsten von störungsfreien Turnierpartien, für die Deaktivierung entschieden. Ich denke, niemand möchte, dass während einer Turnierpartie der TeamViewer ein Update durchführt und eventuell noch eine Meldung auf den Monitor bringt, die man mit der kleinen Funktastatur gar nicht quittieren kann.

Leider hat dieses Vorgehen auch einen Nachteil. Wenn sich die installierte Version zu weit von der aktuellen Version entfernt, stellt TeamViewer den Support zu dieser alten Version ein und man kann sich nicht mehr verbinden. Dann kommt es beim Verbindungsversuch zu folgender Fehlermeldung:



Bild 129: TeamViewer Fehlermeldung bei veralteter Version

In diesem Fall muss ein manuelles Update auf den Mini-PC's durchgeführt werden. Dazu ist folgendermaßen vorzugehen:

- 1. Tastatur-Maus-Set am Mini per USB anschließen.
- 2. Karadoo beenden (mit [Shift] + [ESC]).
- 3. Teamviewer öffnen und dann *Menü/Hilfe/Auf neue Version* prüfen (Internetverbindung vorausgesetzt), wird die neueste Version heruntergeladen und installiert. Bei einer Frage nach der Version, die Höchste wählen.





Alle vorigen Einstellungen sollten übernommen werden, d.h. auch "keine automatischen Updates". Nun kann jeder selber entscheiden, welche Variante bevorzugt wird. Diese Aktuelle, dass man alle zwei Jahre (?) Mal ein manuelles Update durchführen muss. Oder automatische Updates durchführen lassen und riskieren, dass der TeamViewer während einer Turnierpartie irgendwie stört.

Falls automatische Updates gewünscht werden, dann über *Menü/Extras/Optionen/ Erweitert/Erweiterte Optionen anzeigen* die beiden Optionen folgendermaßen ändern:

🔁 TeamViewer Einstellungen			×		
Allgemein	Erweiterte Einstellungen für die /	Arbeit mit TeamViewer	^		
Sicherheit	Allgemeine erweiterte Einstellungen				
Fernsteuerung	Anzeigesprache	Automatisch \checkmark			
Meeting	Auf neue Version prüfen	Monatlich ~			
Computer & Kontakte	Neue Versionen automatisch installieren	Alle Updates 🗸 🗸 🗸			
Audiokonferenz	 ☐ Ins Traymenü schließen ✓ Integrierte Systemchecks aktivieren 				
Video	✓ Erlaubt eine schmale Fensterbreite für	die Computer & Kontakte Liste			
Individuelle Einladung					
Erweitert					
	Erweiterte Einstellungen für Verbindur	ngen zu diesem Computer			
	Zugriffskontrolle	Vollzugriff \sim			
		Details			
	Ein neues zufälliges Kennwort nach jeder S	itzung erstellen $$ Bisheriges behalten $$ $$ $$			
	Lokales TeamViewer Panel automatisch	n minimieren	•		
OK Abbred					

Bild 130: TeamViewer Update-Einstellungen





6.3. Installation Karadoo

6.3.1. Setup

Für die Installation des Programms steht ein Setup zur Verfügung, welches alle notwendigen Komponenten installiert. Öffnen Sie folgenden Link zu meiner Dropbox:

https://www.dropbox.com/sh/kxjyvduqr8uvo2a/AADuKzQqJ-rq5b5yMX7E8kJ1a?dl=0

Wechseln Sie in den Ordner Setup Karadoo und downloaden Sie die beiden Dateien Setup Karadoo.msi und setup.exe. Erstellen sie den Ordner C:\Temp und kopieren die beiden Dateien dorthin. Starten Sie die setup.exe. Diese führt folgende Aufgaben aus:

Setup-Aufgaben

- Installation von Karadoo im Programmordner
- Hinzufügen von Karadoo in den Startordner (Karadoo startet dann automatisch nach dem Einschalten des PC's)
- Kopieren der Bedienungsanleitungen (Bedienung Karadoo.pdf und QuickRef Karadoo.pdf) in den Programmordner
- Kopieren der benötigten Ini-Dateien in den Anwendungsordner C:\Karadoo
- Kopieren der von mir bisher gesammelten Grafik-Dateien (Klublogos, Landesflaggen, Bundesländer-Flaggen) in den Ordner C:\Karadoo\Grafik
- Installation der benötigten Schriftart (digital-7__mono_.ttf)
- Hinzufügen der Applikation und der Bedienungsanleitungen in das Programmmenü
- Erstellen von Verknüpfungen für Applikation und Bedienungsanleitungen am Desktop

Tabelle 26: Setup-Schritte

Problembehandlung mit MSI-Selbstreparaturmechanismus:

Mitunter kann es vorkommen, dass beim Starten von Karadoo ein Fenster erscheint, dass Dateien von Karadoo nachinstallieren möchte. Ein Fallbeispiel wäre, wenn Sie die Datei C:\Karadoo\Grafik\Grafik.zip löschen. Diese wird vom Setup angelegt und später von den Center-Updates aktualisiert. In beiden Fällen werden daraus einmalig die Grafikdateien extrahiert und in weiterer Folge wird sie zum Betrieb von Karadoo nicht mehr benötigt.

Beim Ausführen des Setups werden alle Verknüpfungen von Karadoo (am Desktop, im Menü und im Autostart) als advertised shortcuts angelegt. Das bedeutet, dass alle installierten Dateien auf Vorhandensein geprüft werden. Das ist grundsätzlich auch sinnvoll für benötigte DLL's, Komponenten und dergleichen. Aber bei optionalen Dateien





ist dieser MSI-Selbstreparaturmechanismus natürlich lästig. Denn er führt dazu, dass beim Starten von Karadoo das System immer versucht, die Originaldateien wiederherzustellen. Falls sich die Installationsdatei (Setup Karadoo.msi) noch in dem Ordner befindet, wo sie ursprünglich ausgeführt wurde, dann gelingt dies und die gelöschte Datei ist wieder vorhanden. Ist die Installationsdatei am Rechner nicht mehr verfügbar, dann misslingt die Wiederherstellung und Karadoo startet gar nicht. Beide Fälle sind natürlich unerwünscht.

Normalerweise werden Sie keine von Karadoo benötigten Dateien löschen, bzw. gelingt die Selbstreparatur. Es sind aber auch Fälle bekannt, wo der Selbstreparaturmechanismus aus unerfindlichen Gründen startet. Um die Selbstreparatur zu umgehen, müssen die Original-Verknüpfungen manuell geändert werden. Folgendes Vorgehen ist hierzu notwendig:

- Destop-Verknüpfungen ändern: verschieben Sie die drei Verknüpfungen Karadoo, Bedienung Karadoo und QuickRef Karadoo vom Desktop in den Papierkorb. Legen Sie im Ordner c:\Users\[Benutzername]\Desktop drei neue Verknüpfungen (gleichnamig wie oben) von den drei Dateien Karadoo.exe, Bedienung Karadoo.pdf und QuickRef Karadoo.pdf an (diese befindet sich im Ordner C:\ Program Files (x86)\Karadoo).
- 2. Menü-Verknüpfungen ändern: Löschen Sie im Ordner c:\Users\AllUsers\Microsoft\ Windows\Start Menu\Programs\Karadoo die drei Verknüpfungen. Legen Sie drei neue Verknüpfungen (gleichnamig wie oben) von den drei Dateien *Karadoo.exe*, *Bedienung Karadoo.pdf* und *QuickRef Karadoo.pdf* an (diese befindet sich im Ordner C:\ Program Files (x86)\Karadoo).
- **3.** Autostart-Verknüpfung ändern: Starten Sie den Task-Manager mit Strg+Alt+Entf, drücken Sie *mehr Details*, wechseln Sie in den Reiter *Autostart* und deaktivieren die beiden Karadoo-Einträge (der Zahlencode ist systembedingt unterschiedlich):

rr Task-Manager − Datei Optionen Ansicht								
Prozesse	Leistung	App-Verlauf	Autostart	Benutzer	Details	Dienste		
								Letzte BIOS-Z
Name	^		Herau	isgeber		Status		Startauswirku
_4A51DCBAF7BA58373DC8B2				Deakti	viert	Keiner		
B1CF2C177C6BB0E7FE3B7B				Deakti	viert	Keiner		

Bild 131: Task-Manager

Legen Sie im Ordner c:\Users\[*Benutzername*]\AppData\Roaming\Microsoft\Windows\ Start Menu\Programs\Startup eine neue Verknüpfung auf die Datei Karadoo.exe an. Diese befindet sich im Ordner C:\Program Files (x86)\Karadoo.





6.3.2. Konfiguration

Karadoo ist nach der Erstinstallation durch das Setup für die Stand-Alone-Verwendung konfiguriert, also ohne dem zentralen Steuerprogramm Karadoo Center (siehe 5.).

Wenn das Center Programm verwendet wird (auch später irgendwann einmal), konfiguriert das Center beim ersten Start (bzw. nach dem Angeben der Tisch-PC-Namen) automatisch alle Karadoo's auf die Verwendung mit dem Center um. Das heißt, wenn das Center zusätzlich installiert wird, sind an den Tisch-PC's keine weiteren Arbeiten notwendig (vorausgesetzt, die PC's wurden schon für den Netzwerk-Betrieb vorbereitet (siehe 6.4.).

6.3.3. Lizenzierung

Nach der Ausführung des Karadoo Setups, wird noch die Datei Lizenz.txt benötigt, ohne die Karadoo nicht läuft. Diese Datei wird von mir für jeden Klub generiert und enthält den verschlüsselten Text, der auch links unten angezeigt wird z.B. "Lizenziert für BSK Augarten".

Kopieren Sie die Datei in den Ordner C:\Karadoo. Die Datei erhält jeder Interessent von mir per E-Mail. Der Grund ist einfach - weil ich etwas Feedback haben möchte, wo das Programm eingesetzt wird. Damit verbunden ist dann auch eine Beratung und Hilfestellungen in vertretbarem Rahmen (im Raum Wien komme ich auch gerne persönlich vorbei).

6.3.4. Admin Passwort

Für einige Funktionen in Karadoo ist ein Admin Passwort erforderlich. Das sind jene Funktionen, die das Aussehen oder Verhalten von Karadoo permanent verändern. Diese Funktionen sollen von normalen Klubmitgliedern nicht ausgeführt werden können sondern ausschließlich vom Sportleiter bzw. dessen Vertreter oder nominierten Personen. Denn es ist nicht wünschenswert, dass Klubmitglieder oder Besucher das Erscheinungsbild von Karadoo nachhaltig verändern können. Viel mehr soll der Sportleiter festlegen, wie Karadoo aussieht, mit welchem Profil es startet, etc. Und diese Einstellungen sollten dann auf allen Tischen gleich sein (die Benutzer sollten nach Programmstart oder dem Ausführen der Funktion *Reset Programm* auf jedem Tisch das gleiche Erscheinungsbild vorfinden).

Das Admin Passwort wird in dieser Bedienungsanleitung nicht erwähnt, weil es hoffentlich auch interessierte Klubmitglieder gibt, die diese Anleitung lesen (oder zumindest einmal durchblättern), falls sie im Klub ausgehängt wird. Jeder Sportleiter eines Klubs erfährt das initiale Admin Passwort von mir per E-Mail. Dieses können Sie über den Optionen-Dialog (siehe 4.7.) oder im Center Programm jederzeit ändern.





6.3.5. Erster Start

Nun kann Karadoo das erste Mal gestartet werden. Es gibt vier Einstellungen, die nun einmalig eingestellt werden müssen, zumindest wenn kein Center verwendet wird (andernfalls könnten diese Einstellungen auch später vom Center aus vorgenommen werden). Starten Sie mit [Strg] + [O] den Optionen-Dialog (siehe 4.7.).

Oben in den Haupt-Einstellungen geben Sie nun den *Klub Name* (falls er nicht schon richtig eingetragen ist, denn standardmäßig wird der Name aus der Lizenzierungsdatei übernommen), *Tisch Größe*, *Tisch Nr*, und *Druck-App* (welche auf diesem PC installiert ist) an. Die anderen Einstellungen sind mit sinnvollen Standardwerten versehen, die Sie bei Bedarf verändern können (ich empfehle aber, diese einmal unverändert zu lassen).

6.3.6. Dateien

Die Karadoo.exe, alle benötigten Systemdateien (dll's, u.Dgl.) und die Bedienungsanleitungen befinden sich im Ordner C:\Program Files (x86)\Karadoo. Alle sonstigen Dateien, die Karadoo benötigt oder erzeugt, befinden sich im Ordner C:\Karadoo.

Gesteuert wird Karadoo über Ini-Dateien. Über die Datei Karadoo.ini werden globale Einstellungen vorgenommen, das Startverhalten des Programms festgelegt und die Spielernamen sind in ihr enthalten. Die fünf Profil-Dateien enthalten die Parametrierung der Profile. Die Inhalte der Ini-Dateien können aus dem Programm heraus über den Optionen-Dialog (siehe 4.7.) bearbeitet werden oder über Karadoo Center (siehe 5.).

Datei / Ordner	Beschreibung
Datei / Ordner	Beschreibung
Karadoo.ini	globale (Profil-unabhängige) Parameter
P_Einfach.ini	Parameter von Profil Einfach
P_Minimum.ini	Parameter von Profil Minimum
P_Standard.ini	Parameter von Profil Standard
P_Turniermodus.ini	Parameter von Profil Turniermodus
Snapshot.txt	Abbild des aktuellen Status von Karadoo
Screenshot.jpg	Screenshot von Karadoo für Fernanzeige
Karadoo.log	Log-Datei von Karadoo für Status- und Fehlermeldungen
Lizenz.txt	Lizenzschlüssel für Klub (verschlüsselt)
History.txt	Karadoo Versionshistorie





Datei / Ordner	Beschreibung
PW.txt	Admin Passwort (verschlüsselt)
[JJJJ-MM-TT] [HH-MM-SS] Tisch[Nr]- [Tischgröße] [Disziplin] [Name Spieler A] - [Name Spieler B].csv	Partieprotokolle in CSV- Format
[JJJJ-MM-TT] [HH-MM-SS] Tisch[Nr]- [Tischgröße] [Disziplin] [Name Spieler A] - [Name Spieler B].txt	Schema-Datei zum Partieprotokoll (wird für Wiederherstellungs-Funktion benötigt)
Ordner Schema	enthält die Schema-Dateien
Ordner Hintergrund	enthält die Hintergrund-Grafiken
Ordner Archiv	enthält die archivierten Partieprotokolle
Ordner Grafik	enthält die Grafiken zu den Spielern (Spielergrafiken und Spielerflaggen)
Ordner Hilfe	enthält PNG-Dateien für die Anzeige der Bedienungsanleitungen im Karadoo-Menü

Tabelle 27: Dateien & Ordner von Karadoo

6.3.7. Spielernamen manuell pflegen

Bei der vollständigen Installation des Karadoo Systems mit dem Center Programm, werden die Spielernamen über das Center mithilfe von Microsoft Excel bzw. OpenOffice Calc effizient verwaltet und an alle Tische in die Dateien Karadoo.ini verteilt.

Wird das zentrale Programm nicht genutzt, können die Namen auch lokal gepflegt werden, wenn auch nicht so bequem. Dazu öffne Sie mit einem Texteditor die Datei Karadoo.ini. In der Section [Namen] sind die Namen in folgender Form einzutragen:

[LfnNr]=[Nachname]|[Vorname]/[Klub-Kurzbezeichnung]/[Klub-Name]

Beispiel:

1=Jurina|Raimund/AUG/BSK Augarten 2=Mustermann|Pepi/AUG/BSK Augarten 3=Mustermann|Karli/WBA/Wiener Billard Assoziation

Wenn mehrere Tische vorhanden sind (diese sind in der Regel über die Karadoo.ini gleich konfiguriert) würde ich mir, wenn kein Netzwerk vorhanden ist, die Liste auf einem PC in einer Textdatei vorbereiten und dann über einen USB-Stick in den einzelnen Tisch-Ini-Dateien ersetzen. Befinden sich die Mini-PC's in einem Netzwerk, können die Dateien Karadoo.ini über die Freigaben auf den Mini-PC's (z.B. \\AUG-Tisch1\Karadoo) auch direkt im Dateimanager des Klub-Haupt-PC's bearbeitet werden.





Eine Mehrfach-Klubmitgliedschaft (siehe Punkt 4.6.8.) wird manuell in folgender Weise eingetragen:

1=Jurina|Raimund [AUG]/AUG/BSK Augarten 2=Jurina|Raimund [WBA]/WBA/Wiener Billard Assoziation

Auch die Spielerfilter (siehe 4.5.3.21.) können hier manuell gepflegt werden. Dies ist hier aber um einiges aufwendiger als mit dem Center, denn es muss die Logik hinter dieser Funktion manuell nachvollzogen werden und dabei ist akribisch vorzugehen.

Grundsätzlich kann der Spielerfilter *Events* und *Klubs* beinhalten. Die Klubs sind die bei den Spielernamen angegebenen. Die Events sind frei wählbar. Um die Spielerfilter manuell zu pflegen, gehen Sie in der Datei Karadoo.ini folgendermaßen vor:

1. Tragen Sie beim Element *SpielerfilterList* die Events und Klubs ein. Die einzelnen Einträge werden durch das Pipe-Symbol getrennt. Unter der Annahme, dass Spieler aus drei Klubs in der Liste sind und zwei Events gewünscht werden, könnte dies so aussehen:

SpielerfilterList=|Event: ÖSTM Dreiband|Event: ÖSTM Cadre 47-2|Klub: BSK Augarten|Klub: Grazer Billardklub|Klub: Wiener Billard Assoziation|

Damit sind dann diese fünf Spielerfilter in Menü von Karadoo auswählbar bzw. können in Schemata verwendet werden.

2. Tragen Sie die Klubs und Events bei den Spielern ein. Das könnte dann so aussehen:

1=Jurina|Raimund/AUG/BSK Augarten/|ÖSTM Dreiband|ÖSTM Cadre 47-2| 2=Musterfrau|Helga/AUG/BSK Augarten/ 2=Mustermann|Pepi/GBK/Grazer Billardklub|ÖSTM Dreiband| 3=Mustermann|Karli/WBA/Wiener Billard Assoziation

Damit würde beim Setzen des Spielerfilter *Klub: BSK Augarten* der Raimund und die Helga in der Liste enthalten sein. Bei *Klub: Grazer Billardklub* der Pepi. Bei *Klub: Wiener Billard Assoziation* der Karli. Bei *Event: ÖSTM Dreiband* der Raimund und der Pepi. Und Schließlich bei *Event: ÖSTM Cadre 47-2* der Raimund.

3. Tragen Sie beim Element Spielerfilter nun den Standard-Spielerfilter ein, der beim Start von Karadoo gelten soll. Das wird in der Regel der eigene Klub sein, z.B:

Spielerfilter=Klub: BSK Augarten

Die anderen Spielerfilter (in der Regel werden das die Events sein) werden dann bei Turnieren über die Schemata eingestellt.

<u>Achtung</u>: Für alle Einträge (Namen, Klubnamen und Events) in der Spieler.xls gilt, dass sie kein Pipe-Symbol ("|") und keinen Schrägstrich ("/") enthalten dürfen (diese werden als Trennsymbol verwendet)! Speziell in der üblichen Cadre-Schreibweise ist darauf zu achten.





6.4. Netzwerk

Falls Karadoo Center (siehe 5.) verwendet werden soll (das empfehle ich auf jeden Fall für größere Klubs mit mehreren Tischen), müssen die Tisch-PC's mit einem zentralen PC/Laptop via LAN/WLAN verbunden werden. Soll das Center nicht verwendet werden, aber der Ausdruck der Partieprotokolle schon, dann müssen die Tisch-PC's ebenfalls mit dem Netzwerk verbunden sein.

Die Mini-PCs haben einen integrierten WLAN-Empfänger und lassen sich problemlos in ein WLAN integrieren...im Prinzip jedenfalls. Bei unseren Tests im Klub Augarten haben wir bisweilen Verbindungsabrisse gehabt, obwohl das WLAN-Signal gut war. Es scheint so, als ob die verbauten WLAN-Empfänger in den Mini-PC's nicht ganz die Leistungsfähigkeit besitzen, wie solche, die z.B. in Smartphones enthalten sind. Dies gilt zumindest für die Stick-PC's, der AW-06 plus ist offenbar besser bestückt.

Es wird natürlich auch daran liegen, dass die Mini-PCs hinten den Bildschirmen platziert sind. Und selbstverständlich spielen auch die baulichen Gegebenheiten eine Rolle. Es kann hier also keine Aussage getroffen werden, wie stabil sich ein WLAN-Netzwerk in einem bestimmten Klub etablieren lässt.

Aus diesen Gründen ist ein LAN auf jeden Fall zu bevorzugen. Ein fest verkabeltes LAN ist immer leistungsfähiger und stabiler, als ein WLAN. Ein optimales LAN ist natürlich die klassische Variante mit Ethernet-Verkabelung, wobei von jedem Mini-PC ein Kabel zum Router oder einem Switch geführt werden muss. Diese Variante haben wir im Augarten gewählt.

Wenn das baulich nicht möglich oder zu aufwendig ist, dann können als Alternative Power-LAN-Adapter verwendet werden, die das LAN über das bestehende 230V-Netz aufbauen. Dabei werden je ein Adapter für jeden Mini-PC und einer beim Router benötigt. Empfohlen wird hier von den Herstellern, dass sich alle verwendeten Steckdosen im selben Stromkreis befinden. Diese Variante wurde im Grazer Billardklub installiert und funktioniert ebenfalls tadellos.



Bild 132: Power-LAN-Adapter TP-Link TL-PA4010





6.4.1. Netzwerkeinstellungen

Um den Mini-PC auf den Betrieb mit Karadoo Center via Netzwerk vorzubereiten, müssen folgende Netzwerkeinstellungen vorgenommen werden:

Nr	Schritt		
1	Einstellungen/Netzwerk und Internet/WLAN/Erweiterte Freigabeoptionen ändern Privat		
	 Netzwerkerkennung einschalten Datei und Druckerfreigabe aktivieren Die Verwaltung der Heimnetzgruppen-Verbindungen ermöglichen (diese Option wurde ab 1803 entfernt) 		
Gast oder Öffentlich			
	Netzwerkerkennung einschaltenDatei und Druckerfreigabe aktivieren		
	Alle Netzwerke		
	 Kennwortgeschütztes freigeben ausschalten 		
	Danach muss von einem anderen im Netzwerk befindlichen PC ein Ping mit dem PC-Name erfolgreich sein!		

Tabelle 28: Netzwerkeinstellungen für den Betrieb mit Karadoo Center

6.4.2. Ordnerfreigaben

Des Weiteren müssen folgende Ordnerfreigaben vorgenommen werden:

Nr	Schritt
1	Ordner-Freigabe auf C:\Karadoo (Freigabename "Karadoo"): Ordner Rechtsklick und Eigenschaften, Reiter Freigabe, Button Freigabe, hinzufügen Jeder mit Lesen/Schreiben, Button Freigabe
2	 Ordner-Freigabe auf C:\Program Files (x86)\Karadoo: Ordner Rechtsklick und Eigenschaften <u>Reiter Freigabe</u>: Button Erweiterte Freigabe, Option Diesen Ordner freigeben, Freigabename "Karadoo Program", Button Berechtigungen, Jeder mit Ändern/Lesen <u>Reiter Sicherheit</u>: Button Bearbeiten, Button Hinzufügen, die Gruppe Jeder hinzufügen und folgende Rechte einschalten: Ändern Lesen, Ausführen Ordnerinhalt anzeigen Lesen Schreiben
Tabelle 2	29: Ordnerfreigaben für den Betrieb mit Karadoo Center



6.5. Dualmonitor-Betrieb (optional)

Um Karadoo auf zwei Bildschirmen zu betreiben (Spielstandanzeige und Bedienungsfenster), muss der Rechner über eine Grafikkarte verfügen, die einen Dualmonitor-Betrieb (siehe auch 2.9., 3.3., Variante 2) unterstützt. Über den zusätzlichen zweiten HDMI, DVI oder VGA Ausgang wird der zweite Bildschirm (der Anzeige-Bildschirm) angeschlossen und in den Einstellungen der Desktop auf diesen zweiten Bildschirm erweitert.

		Erkennen
Anzeige:	1. SyncMaster	Identifizieren
Auflösung:	1920 × 1080 (empfohlen)	
Ausrichtung:	Querformat 👻	
Mehrere Anzeigen:	Diese Anzeigen erweitern 🔹	
Dies ist derzeit der H	auptbildschirm.	Erweiterte Einstellung

Bild 133: Dualmonitorbetrieb

6.6. Drucker hinzufügen & Standarddrucker

Damit der automatische Ausdruck der Partieprotokolle funktioniert, muss im Betriebssystem ein Standarddrucker deklariert sein. Das kann ein am Haupt-PC des Klubs freigegebener Drucker sein, oder ein echter Netzwerkdrucker. Dieser Punkt ist unabhängig davon, ob das Center Programm betrieben wird, oder nicht!

Ist der Drucker am Mini-PC noch nicht vorhanden, müssen Sie als ersten Schritt den Drucker in der Druckerliste hinzufügen. Falls es sich um einen am Haupt-PC Drucker Anleituna: handelt, finden Sie hier eine recht gute freigegebenen https://www.dasheimnetzwerk.de/einrichten/Einrichten_OS_Win10/Kapitel_Win10_Drucke r_Freigabe.html. Falls es sich um einen echten Netzwerkdrucker handelt, der per WLAN oder LAN Netzwerk integriert finden Sie hier Anleitung: im ist. eine https://praxistipps.chip.de/windows-10-netzwerkdrucker-einrichten-so-gehts_92579.





Nachdem Sie den Drucker am Mini-PC hinzugefügt haben, gehen Sie in die *Systemsteuerung* und dort auf *Geräte und Drucker anzeigen*. Über das Kontextmenü (rechte Maustaste) wird der Drucker als Standarddrucker festgelegt (dieser wird mit einem grünen Haken versehen).



Bild 134: Deklaration als Standarddrucker

6.7. Update lokal durchführen

Bei Stand-alone-Installationen ohne dem Center Programm, muss ein Update von Karadoo auf jedem Tisch-PC durchgeführt werden.

6.7.1. Update manuell

Bis zur Karadoo Version 7.1.2 ist ein Update komplett manuell durchzuführen und somit relativ aufwendig. Für das manuelle Update gehen Sie folgendermaßen vor:

- 1. Downloaden Sie die Datei *Update.zip* aus meiner Dropbox: <u>https://www.dropbox.com/s/156unfc4vjiwp6v/Update.zip?dl=0.</u>
- 2. Kopieren Sie die Datei Update.zip auf einen USB-Stick
- 3. Schließen Sie am Mini-PC eine Tastatur, eine Maus und den Stick an
- 4. Beenden Sie Karadoo
- 5. Öffnen Sie den Task-Manager, wechseln Sie in den Reiter Benutzer und beenden den Prozess Startup.exe
- 6. Zippen Sie die beiden Ordner C:\Karadoo und C:\ Program Files (x86)\Karadoo komplett, oder sichern Sie sie sonstwie (Sicherungskopie, falls etwas schiefgeht!).
- 7. Entpacken Sie die Update.zip in einem beliebigen Ordner (z.B. C:\Temp).
- 8. Wechseln Sie für die Punkte 9 bis 13 in den jeweiligen Quellordner (linke Seite) und kopieren alle darin befindlichen Dateien in den Zielordner (rechte Seite). Die Dateien im Zielordner müssen überschrieben werden (prinzipiell könnten Sie Dateien mit demselben Dateidatum und gleicher Dateigröße überspringen, aber ich würde darauf nicht achten und der Einfachheit halber immer überschreiben).





- 9. (K)\Karadoo -> C:\Karadoo (außer Grafik.zip, dieses nicht kopieren!)
- 10. (K)\Karadoo\Archiv -> C:\Karadoo\Archiv
- 11. (K)\Karadoo\Grafik -> C:\Karadoo\Grafik (Ordner anlegen, falls er noch nicht existiert)
- 12. (K)\Karadoo\Hintergrund -> C:\Karadoo\Hintergrund
- 13. (K)\Program Files\Karadoo -> C:\ Program Files (x86)\Karadoo
- 14. Starten Sie Karadoo

6.7.2. Update mit Funktion

Ab der Karadoo Version 7.1.3 steht im Menü (Funktionen Seite 3) eine Update-Funktion zur Verfügung, die das lokale Update wesentlich erleichtert. Hierbei bestehen folgende Unterschiede zum wesentlich umfangreicheren Center-Update:

- Es erfolgt kein Hinweis, das ein neues Update (in Form der Update.zip) vorhanden ist.
- Es wird keine Versionskontrolle der Karadoo Version durchgeführt (d.h. das Update wird immer ausgeführt, auch wenn die Update.zip eine ältere Version enthält, als die Aktuelle).
- Es findet kein Warnhinweis statt, wenn das Update in der Update.zip schon durchgeführt wurde.
- Eine Versionskontrolle der Dateien wird zwingend durchgeführt (im Center lässt sich diese auch abschalten). Das bedeutet, wenn die Quelldatei aus dem Update im Zielordner schon in derselben Version besteht (gleiches Änderungsdatum und gleiche Größe), dann wird nicht kopiert.
- Es steht keine Downgrade-Funktion zur Verfügung (siehe Bedienungsanleitung Center). Die alte Karadoo.exe wird allerdings gesichert, damit zumindest eine manuelles Wiederherstellen der alten Version möglich ist.

Beim Update mit der Funktion sind zwei unterschiedliche Varianten möglich.

6.7.2.1. Mit Internetzugang

Falls trotz Installationsvariante ohne dem Center Programm am Mini-PC eine Internet-Verbindung besteht (bzw. Sie eine solche temporär mit einen WLAN-Hotspot über ein Smartphone einrichten), dann downloadet die Update-Funktion das Update selbständig aus meiner Dropbox und führt anschließend das Update durch.

Zu diesem Zeitpunkt darf sich keine Datei *Update.zip* im Ordner *C:\Karadoo* befinden. Diese würde sonst vorrangig herangezogen werden. das muss so sein, sonst könnte man die untere Variante, ohne Internetzugang, nicht durchführen. Aber bei korrekter Durchführung eines Updates (egal welche Variante) verbleibt keine Update.zip im Ordner.

Nach der Durchführung des Updates werden Sie aufgefordert, mit [Enter] zu bestätigen. Daraufhin wird die Datei Update.zip gelöscht, Karadoo automatisch neu gestartet und damit ist dann die neue Version aktiv.





6.7.2.2.1. Download-Fenster

Während des Downloads wird ein Fenster mit dem Fortschritt in Prozent und einer Prognose der noch verbleibenden Zeit angezeigt. Mit der Taste [-] kann der Download jederzeit abgebrochen werden.



Bild 135: Download-Fenster

6.7.2.2.2. Update-Fenster

Während des Updates werden alle Vorgänge in einem Fenster angezeigt.

Update	
09.05.2019 13:42:42: Extract-Ordner 'C:\Karadoo\ExtractTemp' erstellt	
09.05.2019 13:42:42: Entpacke Datei 'C:\Karadoo\Update.zip'	
09.05.2019 13:42:42: Datei 'C:\Karadoo\Update.zip' entpackt	
09.05.2019 13:42:42: Update auf Version 7.1.3 vom 08.05.2019	
09.05.2019 13:42:42: Datei-Versionskontrolle wird durchgeführt	
09.05.2019 13:42:42: Die Datei 'History.txt' ist schon in der gleichen Version vorhanden, Kopieren übersprungen.	
09.05.2019 13:42:43: Update C:\Karadoo\Snapshot.txt	
09.05.2019 13:42:43: Die Datei 'Partie Vorlage 5K.xls' ist schon in der gleichen Version vorhanden, Kopieren übersprungen.	
09.05.2019 13:42:43: Die Datei 'Partie Vorlage xls' ist schon in der gleichen Version vorhanden, Kopieren übersprungen.	
09.05.2019 13:42:43: Die Datei 'Satzübersicht Vorlage.xls' ist schon in der gleichen Version vorhanden, Kopieren übersprungen.	
09.05.2019 13:42:43: Die Datei 'Holz7.jpg' ist schon in der gleichen Version vorhanden, Kopieren übersprungen.	
09.05.2019 13:42:43: Die Datei 'Mauer.jpg' ist schon in der gleichen Version vorhanden, Kopieren übersprungen.	
09.05.2019 13:42:43: Die Datei 'Grafik.zip' ist schon in der gleichen Version vorhanden, Kopieren übersprungen.	
09.05.2019 13:42:43: Die Datei '7za.exe' ist schon in der gleichen Version vorhanden, Kopieren übersprungen.	
09.05.2019 13:42:43: Die Datei 'AxInterop.AcroPDFLib.dll' ist schon in der gleichen Version vorhanden, Kopieren übersprungen.	
09.05.2019 13:42:43: Die Datei 'Bedienung Karadoo.pdf' ist schon in der gleichen Version vorhanden, Kopieren übersprungen.	
09.05.2019 13:42:43: Die Datei 'CoreAudioApi.dll' ist schon in der gleichen Version vorhanden, Kopieren übersprungen.	
09.05.2019 13:42:43: Die Datei 'Interop.AcroPDFLib.dll' ist schon in der gleichen Version vorhanden, Kopieren übersprungen.	
09.05.2019 13:42:43: Die Datei 'Karadoo.exe' ist schon in der gleichen Version vorhanden, Kopieren übersprungen.	
09.05.2019 13:42:43: Die Datei 'pngcheck.exe' ist schon in der gleichen Version vorhanden, Kopieren übersprungen.	
09.05.2019 13:42:43: Die Datei 'QuickRef Karadoo.pdf' ist schon in der gleichen Version vorhanden, Kopieren übersprungen.	
09.05.2019 13:42:43: Die Datei 'readerdc_de_fb_install.exe' ist schon in der gleichen Version vorhanden, Kopieren übersprungen.	
09.05.2019 13:42:43: Die Datei 'Startup.exe' ist schon in der gleichen Version vorhanden, Kopieren übersprungen.	
09.05.2019 13:42:43: 1 Dateien kopiert	
09.05.2019 13:42:43: 'C:\Karadoo\Update.zip' gelöscht	
09.05.2019 13:42:43: Extract-Ordner 'C:\Karadoo\ExtractTemp' gelöscht	
09.05.2019 13:42:43: Updatevorgang abgeschlossen, nach Bestätigung mit [Enter] wird Karadoo neu gestartet	
[Enter] = Schließen	

Bild 136: Update-Fenster





6.7.2.2. Ohne Internetzugang

Wenn kein Internet-Zugang am Mini-PC besteht, dann gehen Sie folgendermaßen vor:

- 1. Downloaden Sie die Datei *Update.zip* aus meiner Dropbox: <u>https://www.dropbox.com/s/156unfc4vjiwp6v/Update.zip?dl=0.</u>
- 2. Kopieren Sie die Datei Update.zip auf einen USB-Stick
- 3. Schließen Sie am Mini-PC eine Tastatur, eine Maus und den Stick an
- 4. Beenden Sie Karadoo
- 5. Kopieren Sie die Datei Update.zip in den Ordner C:\Karadoo
- 6. Starten Sie Karadoo
- 7. Starten Sie im Menü unter Funktionen Seite 3 die Update-Funktion

Die Update-Funktion führt nun das lokale Update automatisch durch. Auch hier wird das Update-Fenster angezeigt. Nach der Bestätigung mit [Enter] wird die Datei Update.zip gelöscht. Daraufhin wird Karadoo automatisch neu gestartet und damit ist dann die neue Version aktiv.

6.8. Totalausfall eines Mini-PC's

Auf lange Sicht wird dieser Fall eintreten. Schließlich funktionieren diese Mini-PC's nicht so zuverlässig und langlebig wie viel teurere Desktop-PC's oder Laptops.

6.8.1. Reserve-PC

Ich empfehle größeren Klubs mit mehreren Tischen und vor allem, wenn öfter hochklassige Turniere ausgetragen werden, einen vollständig installierten Ersatz-PC verfügbar zu halten. Die folgenden Punkte gelten nur, wenn ein System in der Vollausbaustufe mit dem *Karadoo Center* Programm vorliegt!

6.8.1.1. Installation

Der Reserve-PC wird genauso installiert, wie alle anderen Mini-PC's. Werden darüber hinaus, die folgenden Punkte erfüllt, hat man einen Reserve-PC, der sehr schnell einen defekten PC ersetzen kann.

6.8.1.1.1. PC-Name

Standardmäßig werden die Namen der Karadoo-PC's nach folgendem Schema vergeben "[Klubkürzel]-Tisch[Tischnummer]", also z.B. "AUG-Tisch1".

Der PC-Name des Reserve-PC darf keineswegs den Namen eines im System schon vorhandenen PC's haben (zwei gleichnamige PC's in einem Netzwerk wäre fatal). Ich empfehle den PC nach "[Klubkürzel]-TischX" zu benennen, also z.B. "AUG-TischX".





6.8.1.1.2. Verwendung Karadoo Center

In der Datei *Karadoo.*ini ist im Abschnitt *Einstellungen* unter *Karadoo Center* der Wert "Ja" einzutragen. Das ist so einzuhalten damit die Wiederherstellungsfunktion richtig arbeitet, siehe 6.8.3.

6.8.1.1.3. Karadoo Center PC Name

In der Datei *Karadoo.*ini ist im Abschnitt *Einstellungen* unter *Karadoo Center PCName* der Name des Center-PC's einzutragen. Das ist so einzuhalten damit die Wiederherstellungsfunktion richtig arbeitet, siehe 6.8.3.

6.8.1.1.4. Tischnummer

Die Tischnummer des Reserve-PC's steht noch nicht fest, daher ist in der Datei *Karadoo.ini* unter *Tisch Nummer* der Wert "X" einzutragen. Das ist so einzuhalten damit die Wiederherstellungsfunktion richtig arbeitet, siehe 6.8.3.

6.8.1.1.5. Standarddrucker

Der Reserve-PC ist einmal an Netz zu nehmen und der Standarddrucker einzurichten, siehe 6.6. Dabei ist zu beachten, dass Karadoo automatisch startet und wegen der Tischnummer "X" im Notfallmodus zur Eingabe der Tischnummer auffordert (siehe 6.8.3). Das muss mit der Taste [-] abgebrochen werden (das "X" muss erhalten bleiben!), Karadoo beendet sich danach. Hier geht es ja nur um den Drucker.

6.8.1.2. Update

Ein weiterer wichtiger Punkt sind Updates des Karadoo-Systems. Falls über das Center Programm ein Update durchgeführt wird, dann muss auch der Reserve-PC aktiv ins Systems genommen werden, damit auch dieser die aktuelle Version erhält:

- PC ins Netzwerk nehmen (ob über LAN oder WLAN spielt keine Rolle)
- PC einschalten Achtung: Karadoo wird automatisch gestartet. Wenn der PC nach obigen Regeln als Reserve-PC konfiguriert ist, startet Karadoo im Notfallmodus. Hier geht es nur um ein Update, also mit [-] abbrechen (Karadoo beendet sich danach).
- PC im Center in die PC-Liste aufnehmen

Erst danach sollte das Update durchgeführt werden. Danach darf der Reserve-PC wieder in die Lade (austragen aus der PC-Liste im Center nicht vergessen).

6.8.2. Tausch im normalem Klubbetrieb

Sind alle obigen Voraussetzungen erfüllt, ist ein Tausch im normalen Klubbetrieb keine allzu große Sache.





Wobei vorab ein Punkt noch interessant ist. Die Netzwerkrouter speichern intern eine Liste aller jemals im Netzwerk angemeldeten Geräte (PC's, Smartphones, etc.). Hier scheinen sie nicht nur den Gerätenamen zu speichern, sondern auch die MAC-Adresse. Meldet sich nun ein neuer PC unter einem Namen an, der in dieser Liste schon vorhanden ist, dann kommt es bei manchen Routern zu Problemen mit der Namensauflösung. Um diesen Fehler zu vermeiden, sollte der Name des defektes PC gelöscht werden (schadet sowieso nicht, in dieser Liste hin und wieder aufzuräumen).

Danach kann der Reserve-PC mit dem Defekten getauscht werden und eingeschaltet werden. Auch hier ist zu beachten, dass Karadoo automatisch startet und wegen der Tischnummer "X" im Notfallmodus zur Eingabe der Tischnummer auffordert (siehe 6.8.3). Das muss mit der Taste [-] abgebrochen werden (sonst würde anschließend das Kopieren der Partieprotokolle beginnen, das ist hier nicht erwünscht), Karadoo beendet sich danach. Nun ein normales (Funk-)Tastatur-Maus-Set anschließen. Die Datei *C:\Karadoo\Karadoo.ini* mit einem Texteditor öffnen und unter *Tisch Nummer* das "X" durch die Tischnummer ersetzen.

Als letzten Punkt den PC in den Systemeinstellungen umbenennen auf den korrekten Namen (des defekten PC's). Danach startet der PC neu und auch Karadoo startet normal mit der richtigen Tischnummer.

6.8.3. Tausch während einer Turnier-Partie (Notfalltausch)

Bleibt noch der Worst-Case-Fall, ein Mini-PC gibt während einer wichtigen Turnier-Partie den Geist auf. Vorstellen mag sich das sicher kein Turnierleiter, aber auch damit muss man leider rechnen. Ist ein Reserve-PC vorhanden, der nach obigen Vorgaben vorbereitet ist, dann sollte sogar in diesem Fall eine Wiederherstellung des Spielstandes innerhalb einer Pause von drei Minuten möglich sein. Wenn man gut vorbereitet ist.

Das Karadoo-System bietet auch für diesen Fall eine Funktion, auch wenn diese etwas experimenteller Natur ist. Denn es muss eine weitere Voraussetzung erfüllt sein – zu dem Zeitpunkt, an dem der Mini-PC den Geist aufgibt, <u>muss</u> der Center-PC laufen (ob das Center Programm läuft, oder nicht, spielt dabei keine Rolle). Läuft der Center-PC, dann gibt es im Netzwerk ein Ziel, wo Kopien der Spielstände gesichert werden können. Genau das macht Karadoo nach jeder Spielstandänderung (Spielstand und Schema werden gesichert).

Falls kein Center-PC vorhanden ist, oder dieser zu dem Zeitpunkt, als der Mini-PC den Geist aufgab, nicht lief, dann kann man sich den Stress eines PC-Tausches während einer Partie sparen. Denn dann kann die Partie nicht wiederhergestellt werden und man kann gleich auf Papier weiterprotokollieren.

Von da her, ist es also unbedingt empfehlenswert, ein System mit dem Center zu verwenden und den Center-PC bei jedem Turnier laufen zu lassen.

Wenn alle Voraussetzung erfüllt sind, dann sollte der Tausch des PC mit wenigen Handgriffen erledigt sein (zumindest wenn der PC nicht umständlich verbaut ist).


Bedienungsanleitung



Beim Tausch ist darauf zu achten, dass der Netzstecker als letztes angesteckt wird (der PC startet bei Strom automatisch, da sollte alle anderen Kabel schon angesteckt sein). Wird dann der Reserve-PC in Betrieb genommen, startet Karadoo automatisch und erkennt über die Tischnummer "X", dass es sich um einen Notfalltausch handelt und fordert zur Eingabe der aktuellen Tischnummer auf (die der defekte PC hatte):



Bild 137: Notfalltausch Eingabe Tischnummer

Und das muss in diesem Fall schnell und einfach über die Mini-Tastatur gehen. Es können Nummer zwischen 1 und 20 eingegeben werden. Mit der Taste [Enter] wird bestätigt.

Danach prüft die Funktion, ob sich der PC im Netzwerk befindet, ob der Center-PC läuft und einige andere Dinge. Falls hier ein Fehler auftritt, wird dies in einer roten Fehlermeldung ausgegeben, z.B.:



Bild 138: Notfalltausch Fehlermeldung

Nach solch einer Fehlermeldung startet Karadoo ganz normal. Allerdings die Notfallübernahme ist damit abgebrochen, die Partie kann nicht wiederhergestellt werden und es kann gleich auf Papier weiterprotokolliert werden.

Sind die technischen Voraussetzungen erfüllt, sucht die Funktion am Center-PC nach Partieprotokolldateien mit der angegebenen Tischnummer und mit dem aktuellen Datum. Hier ist ein Punkt wissenswert. Die Mini-PC's sind dafür anfällig, dass sie ein falsches Systemdatum anzeigen, nachdem sie lange in der Lade gelegen haben. Und auch wenn eine Internetverbindung besteht, funktioniert die übliche Anpassung über einen Zeitserver bei den Mini-PC's nicht immer in annehmbarere Zeit. Daher kann das Systemdatum nicht einfach zur Feststellung des aktuellen Datums herangezogen werden. Da wäre die Wahrscheinlichkeit hoch, dass die Wiederherstellung nicht klappt. Also versucht Karadoo zuerst, das Systemdatum vom Center-PC auszulesen, weil dieses mit hoher Wahrscheinlichkeit korrekt ist. Nur wenn das nicht klappt, wird das Systemdatum des Mini-PC's genommen.





Findet die Funktion keine Protokolle, wird dies in einer gelben Warnmeldung ausgegeben:

Am Center-PC wurden keine gesicherten Partieprotokolle von Tisch 1 mit aktuellem Datum gefunden. Notfallübernahme nicht möglich.

[ENTER]=OK

Bild 139: Notfalltausch Warnmeldung

Nach solch einer Warnmeldung startet Karadoo ganz normal. Allerdings die Notfallübernahme ist damit abgebrochen, die Partie kann nicht wiederhergestellt werden und es kann gleich auf Papier weiterprotokolliert werden.

Werden Partieprotokolle gefunden, werden sie auf den Reserve-PC kopiert und dies mit einer grünen Erfolgsmeldung ausgegeben:



[ENTER]=OK

Bild 140: Notfalltausch Erfolgsmeldung Kopiervorgang

Danach startet Karadoo und öffnet automatisch die Wiederherstellungsliste:

2021-12-01 00-16-50 Tisch1-MB Dreiband Asterix - Obelix 2021-12-01 00-11-23 Tisch1-MB Dreiband Musterfrau Andrea - Mustermann Hans

Bild 141: Partieprotokoll-Liste

Nun kann mit den Tasten [+] und [-] auf die abgebrochene Partie navigiert werden. Das sollte allerdings gar nicht notwendig sein, weil das neueste Protokoll ist immer das oberste. Dieses muss also die zuvor unterbrochene Partie sein und es reicht, mit der Taste [Enter] zu bestätigen.

Nach Auswahl des Partieprotokolls wird die Partie automatisch wiederhergestellt (sie läuft schnell bis zum Letztstand durch). Anschließend steht die Anzeige bei der zuletzt gemachten Eingabe. Die Punkte in der aktuellen Aufnahme des Spielers müssen neu eingegeben werden.

So ein Notfalltausch muss (hoffentlich!) sehr selten durchgeführt werden. Dann allerdings bedeutet es für den Turnierleiter (oder Schiedsrichter) umso mehr Stress. Daher folgt hier eine Checkliste, wie vorzugehen ist. Es empfiehlt sich, vor wichtigen Turnieren diese z.B. nach Word zu kopieren und auszudrucken, um sie bei Bedarf gleich griffbereit zu haben.





Checklist: Notfalltausch eines PC während einer laufenden Partie, was ist zu tun?

- 1. Zum Zeitpunkt des PC Ausfalls, muss der Center-PC laufen, ansonsten hier Abbruch.
- 2. Defekten PC entfernen.
- 3. Reserve-PC anschließen, Netzstecker als letztes Kabel einstecken!
- 4. PC bootet automatisch, auch Karadoo wird automatisch gestartet.
- 5. Karadoo erkennt den Notfalltausch und fordert zur Eingabe der Tischnummer auf.
- 6. Über die Mini-Tastatur die Tischnummer eingeben und mit Taste [Enter] bestätigen.
- 7. Karadoo holt sich die Partieprotokolle mit aktuellem Datum und der angegebenen Tischnummer vom Center-PC, grüne Erfolgsmeldung (bei gelber Warnmeldung oder roter Fehlermeldung hier Abbruch).
- 8. Danach öffnet Karadoo automatisch die Wiederherstellungsliste.
- 9. In der Liste ist das oberste Partieprotokoll schon angewählt (blau hinterlegt). Das ist die neueste Datei, das sollte also die gerade unterbrochene Partie sein. Ansonsten mit den Tasten [+] und [-] auf das gewünschte Protokoll navigieren.
- 10. Mit der Taste [Enter] bestätigen.
- 11. Die Partie wird bis zur letzten Eingabe (die schon mit Enter bestätigt wurde) wiederhergestellt.
- 12. Die Partie kann nun normal fortgesetzt werden, die Punkte in der aktuellen Aufnahme des Spielers müssen neu eingegeben werden.
- 13. Optional, aber nicht ganz unwichtig: falls Karadoo Center am Center-PC läuft, sollte noch während der Partie in der Tisch-PC Liste der Name des defekten PC auf den Namen des Reserve-PC geändert werden ("[Klubkürzel]-TischX", wie der PC heißt, ist im Karadoo links oben ersichtlich). Das ist für den AutoDruck des Partieprotokolls wichtig (auch wenn man diesen Punkt nicht durchführt, sollte der Ausdruck klappen, aber nur dann, wenn am Reserve-PC der richtige Standarddrucker deklariert ist!).

<u>Nach der Partie</u>: falls obiger Punkt 16. noch nicht durchgeführt wurde, dann jetzt durchführen. Denn wenn die gerade beendete Partie nicht zufällig die letzte auf diesem Tisch ist, dann müssen die vorbereiteten Schemadateien für die weiteren Partien auf den Reserve-PC kopiert werden.

<u>Nach dem Turnier</u>: der Name des PC's lautet noch immer "[Klubkürzel]-TischX". Der Reserve-PC soll nun zum "offiziellen" PC des Tisches werden. Dazu ist auch die Bemerkung zum Netzwerkrouter unter 6.8.2. zu beachten. Dann den PC in den Systemeinstellungen auf "[Klubkürzel]-Tisch[Tischnummer]" umbenennen und den Namen auch im Center richtigstellen.





7. Installations-Service

Da die technischen Vorbereitungen des Mini-PC doch sehr umfangreich sind, habe ich mich dazu entschlossen, auch ein Installations-Service anzubieten. Das bedeutet, der Klub bestellt die Hardware und ich muss dann irgendwie an die Mini-PC's kommen.

Dafür bestehen folgende Möglichkeiten:

- Es wird als Lieferadresse meine Adresse angegeben (die Adresse gebe ich dann nach Absprache dem jeweiligen Sportleiter/Ansprechpartner des Klubs bekannt).
- Der Klub schickt mir die PC's per Post (die Adresse gebe ich dann nach Absprache dem jeweiligen Sportleiter/Ansprechpartner des Klubs bekannt).
- Wir treffen uns in meinem Klub AUG, in Ihrem Klub oder sonstwo (nach Absprache eben, aber natürlich gilt das nur im Raum Wien) und ich übernehme die PC's persönlich.

Die Mini-PC's werden von mir getestet, konfiguriert und installiert:

- Erstkonfiguration Win10
- Benutzername und PC-Name entsprechend Klub
- Energieeinstellungen vornehmen
- BIOS einstellen
- Windows-Update ausschalten
- Installation und Konfiguration von Team-Viewer (für Remote Updates und Fernhilfe)
- Installation von Open Office Calc
- Installation von TeamViewer (so konfiguriert, dass ich ohne Bestätigung zugreifen kann)
- Installation von Karadoo (mit der jeweiligen Lizenzierung des Klubs)
- Netzwerkeinstellungen vornehmen (Vorbereitung für Betrieb mit Karadoo Center)
- Freigaben einrichten (Vorbereitung für Betrieb mit Karadoo Center)

Damit sind die Mini-PC's soweit vorbereitet, dass sofort eine Stand-Alone-Lösungen (also ohne Karadoo Center) in Betrieb genommen werden kann bzw. sind die PC's dann auch schon für den Betrieb mit dem Center vorbereitet.

Das weitere Vorgehen erfolgt nach Absprache und ist abhängig von der Installationsvariante (ob Karadoo Center gewünscht wird, oder nicht) und dem Ort. Im Raum Wien komme ich gerne mit den PC's vorbei. Sinnvollerweise dann, wenn die andere Hardware vollständig vorhanden ist und die Voraussetzungen für die Installation und Inbetriebnahme des Centers erfüllt sind. Wenn es weiter weg ist, schicke ich die Mini-PC's per Post und für die Inbetriebnahme des Centers werden wir auch eine Lösung finden (die sensationelle Software TeamViewer bietet hier viele Möglichkeiten).

Soll Karadoo Center genutzt werden, sind weitere Arbeiten notwendig, die nur vor Ort durchgeführt werden können. Die oben erwähnten Voraussetzungen für die Installation und Inbetriebnahme des Centers finden Sie in der Bedienungsanleitung Karadoo Center, Kapitel 6., Checkliste Karadoo Center Installation.



8. Checkliste Karadoo Installation

Für all jene, die mein Installations-Service nicht in Anspruch nehmen möchten und die Installation des Karadoo Programms selber vornehmen wollen, möchte ich hier noch eine Installations-Checkliste anbieten.

Voraussetzungen für die Karadoo Installation:

- 1. Karadoo kann auf einem beliebigen PC installiert werden, auf dem mindestens WIN7 installiert ist, optimal ist WIN10. In der Regel wird der PC ein Mini-PC sein.
- 2. Soll zusätzlich das Center Programm betrieben werden, muss ein Netzwerk verfügbar sein, optimal ein LAN.
- 3. Soll der automatische Ausdruck der Partieprotokolle genutzt werden (wenn kein Center benutzt wird), muss ein Netzwerk verfügbar sein, optimal ein LAN.
- 4. Soll der automatische Ausdruck der Partieprotokolle genutzt werden, muss ein Drucker verfügbar und betriebsbereit sein (freigegebener USB-Drucker oder Netzwerkdrucker), gleichgültig ob das Center benutzt wird, oder nicht.

Karadoo Installation:

In der Checkliste wird davon ausgegangen, dass es sich um einen neuen Mini-PC handelt, der erstmalig in Betrieb genommen wird. Bei Installation auf einem vorhandenen Desktop/Laptop/Notebook, der auch anderswertig benutzt wird, sind die Punkte, die sich auf eine Erstinstallation des Betriebssystems beziehen, natürlich zu überspringen, bzw. andere Punkte nur nach Bedarf durchzuführen.

Des Weiteren wird hier die komplette Installation, inklusive Verwendung des Centers, beschrieben. Ich empfehle, diese immer vorzunehmen. Denn auch wenn das Center nun nicht geplant ist, ist eine spätere Erweiterung ohne Zusatzaufwand durchzuführen.

- 1. Führen Sie die *Hardware Installation* nach Kapitel 6.1.1. durch. Dieser Punkt ist nur bei einem neuen Mini-PC relevant.
- 2. Führen Sie die *Windows 10 Konfiguration* nach Kapitel 6.1.2., Tabelle 20, durch. Je nach Windows Version kann sich diese leicht von der angeführten Liste unterscheiden. Dieser Punkt ist nur bei einem neuen Mini-PC relevant.
- 3. Schalten Sie die *Windows Updates* nach Kapitel 6.1.4., Tabelle 22, aus. Dieser Punkt ist nur bei einem neuen Mini-PC relevant. Bei einem auch anderswertig benutzten PC sind die Updates natürlich wichtig!
- 4. Nehmen Sie *weitere Windows Einstellungen* nach Kapitel 6.1.2., Tabelle 21, ab Punkt 2 vor. Bei einem auch anderswertig benutzten PC, sind nur die Punkte 3 und 7 relevant (falls sie nicht sowieso schon durchgeführt sind).



- 5. Nehmen Sie die *BIOS-Einstellung* "bei Strom automatisch starten" nach Kapitel 6.1.3. vor. Testen Sie danach das Verhalten des PC's, indem Sie in Betrieb den Strom abschalten, einige Sekunden warten und den Strom wieder einschalten. Dieser Punkt ist nur bei einem neuen Mini-PC relevant.
- 6. Installieren Sie nach Kapitel 6.2.1. das *Apache OpenOffice Calc*. Dies ist notwendig, damit Karadoo die Partieprotokolle selbständig ausdrucken kann (unabhängig davon, ob das Center installiert wird, oder nicht). Bei einem auch anderswertig benutzten PC, brauchen Sie diesen Punkt nur durchführen, falls nicht schon Excel darauf installiert ist.
- 7. Installieren Sie nach Kapitel 6.2.3. den *Teamviewer*. Dieser Punkt ist optional, aber ich empfehle ihn durchzuführen, damit ich bei Bedarf per Remote-Session auf den PC zugreifen und helfen kann.
- 8. Installieren Sie nach Kapitel 6.3.1. das Programm Karadoo.
- 9. Kopieren Sie die Datei *Lizenz.txt*, die Sie von mir per E-Mail erhalten haben, in den Ordner *C:\Karadoo*, siehe auch Kapitel 6.3.3.
- 10. Nehmen Sie die Netzwerkeinstellungen nach Kapitel 6.4.1., Tabelle 26, vor.
- 11. Erstellen Sie die Ordnerfreigaben nach Kapitel 6.4.2., Tabelle 27.
- 12. Fügen Sie den Drucker hinzu und deklarieren Sie ihn als Standarddrucker, siehe Kapitel 6.6.
- 13. Starten Sie Karadoo erstmalig. Öffnen Sie mit der Tastenkombination [Strg] + [O] den Optionen-Dialog. Dazu ist das Admin-Passwort notwendig, welches Sie von mit per E-Mail oder telefonisch erhalten haben. Legen Sie in den Haupt-Einstellungen folgende Werte fest: *Klub Name, Tisch Größe, Tisch Nr* und *Druck-App* (die auf diesem PC installiert ist). Speichern Sie diese Einstellungen.
- 14. Wechseln Sie im Menü auf Funktionen Seite 2 und wählen Sie Verbindungscheck an. Karadoo prüft nun die Netzverbindung, den Standarddrucker, die lokale Installation der Druck-App (Excel oder Calc) und die Verbindung zum Center. Egal ob das Center installiert ist (es läuft, oder nicht), oder nicht installiert ist, es sollte nun ein grünes Fenster u.a. mit dem Text "Der automatische Ausdruck von Partieprotokollen ist möglich" erscheinen. Ansonsten ist bei der Installation etwas schiefgegangen.

Das sollte es nun gewesen sein und dem ordnungsgemäße Betrieb von Karadoo nichts mehr im Wege stehen. Selbstverständlich stehe ich für Fragen und eventuelle auftretende Probleme per E-Mail (rjurina@aon.at) oder telefonisch (+43 664 410 58 85) zur Verfügung und kann Sie auch per Teamviewer in einer Remote-Session unterstützen.







Bild 142: Karadoo-Hardware-Minimalanforderung (ausgenommen Bildschirm und zentraler PC)