

Stock-Turnierprogramm WiVe-Stock

Kurzanleitung zur Installation und erste Schritte. V1.0

Wie unter Stockschützen üblich, verwende ich die Anrede mit Du.

Das Programm wird Stockschützen und – Vereinen unter den guten alten Shareware-Konditionen zur Verfügung gestellt.

Es kostet nichts, ein Dankeschön oder kleine Spenden freuen aber den Entwickler.

Anregungen oder Fehlermeldungen können gerne gesendet werden an WilliVeit@t-online.de Es soll keine Konkurrenz zu kommerziellen Programmen sein, sondern für kleinere Vereine und Turniere eine relativ einfache Möglichkeit sein, Turniere vorzubereiten und durchzuführen.

Als PC-Plattform wird von Windows-10 ausgegangen. Nach kurzer Einarbeit unter Verwendung dieser Kurzbeschreibung sollte es weitestgehend selbsterklärend sein.

Was ist neu:

in der Version 2.0 ist auch die Bewertung eingearbeitet, die ab Okt2022 gilt.

Man kann zwischen den beiden Bewertungen wählen bzw. umschalten.

1. Installation

Das Programm wird zum Download bereitgestellt. Mit dem Link kommt man zu dem Speicherplatz, hier sind z.B. einige Muster-Logos und das gepackte Installationsprogramm WiVe-Stock_Vxx.zip.

In der Zip-Datei sind die notwendigen Installationsdateien enthalten.

Es empfiehlt sich, direkt auf c:\ einen Ordner Wive-Stock anzulegen. Unter Programme gibt es von Windows oft Warnungen wegen fehlender Zugriffsrechte.

WiVe-Stock_V2.0.zip zum Download wählen.

Standardmäßig landet die Datei im Ordner Downloads. Es bietet sich an, von hier die gepackte Zip-Datei auszupacken bzw extrahieren gleich in den vorbereiteten Ordner c:\WiVe-Stock

Das Ergebnis sieht dann so aus:

Name	Datum	Typ
Application Files	28.09.2022 11:...	Dateiordner
setup.exe	27.09.2022 17:...	Anwendung
WiVe-Stock.appl...	27.09.2022 17:...	Application Manifest

Setup starten Setup.exe erstellt dann aus diesen Infos das eigentliche Programm auf Deinem Rechner.

Sollte schon eine Vorversion installiert sein, muss man diese erst deinstallieren. Dieser Prozess wurde nicht automatisiert.

Es empfiehlt sich, für jedes Turnier hier einen eigenen Unterordner zu erstellen. Zum Üben erstmal „TestTurnier“

Name	Datum	Typ
Application Files	28.09.2022 11:...	Dateiordner
TestTurnier	28.09.2022 11:...	Dateiordner
setup.exe	27.09.2022 17:...	Anwendung
WiVe-Stock.appl...	27.09.2022 17:...	Application Manifest

Beispiel:

TestTurnier.turxml
TestTurnier.stxml und
TestTurnier.bwxml

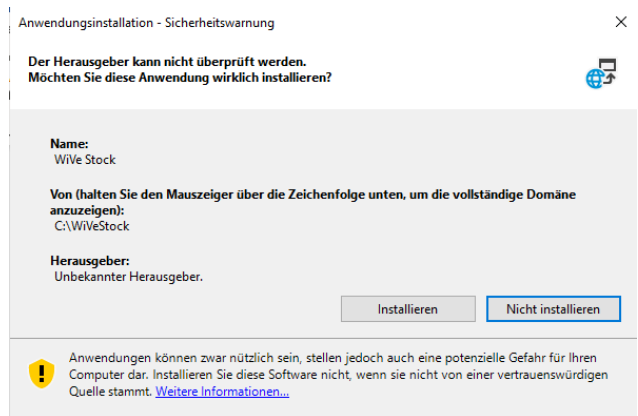
Diese Dateien werden in den folgenden Schritten erzeugt.

Ein Turnierprojekt besteht aus 3 Dateien, wobei XXXX für das Kuerzel steht, das für alle Datendateien gilt. Dazu mehr unter **Vorbereitungen**.

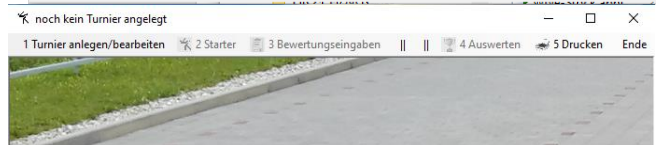
1. XXXX.turxml das ist die Hauptdatei mit den Grundlagen
2. XXXX.stxml hier werden die Starter mit Startnummern und Vereinsnamen gespeichert
3. XXXXl.bwxml hier werden die Bewertungen aus den Kehrkarten (Mannschaftsblätter) oder der

Bahnkarten gespeichert.

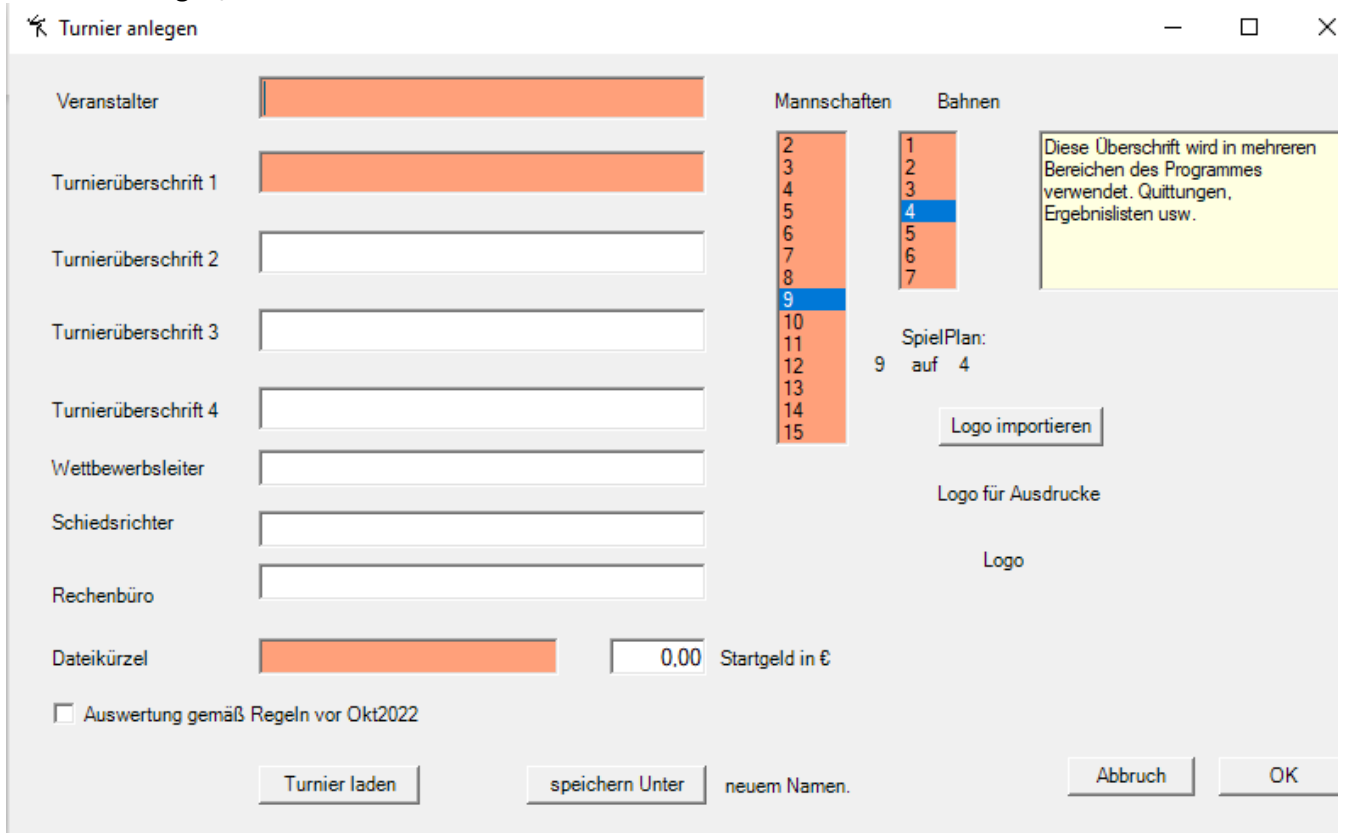
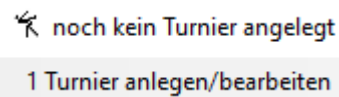
Bei der Installation wird z.B. eine Warnung von Microsoft ausgegeben. Das Programm wurde zwar mit einem Microsoft-Tool erstellt, aber ich bin als Einzelperson natürlich nicht bekannt. An dieser Stelle muss man mir halt vertrauen und „Installieren“ anklicken.



Wenn alles gut geht, erscheint das Programm. Es ist aber noch kein Turnier angelegt, deshalb sind die meisten Menüpunkte noch gesperrt. Es empfiehlt sich aber, als Standarddrucker vorerst unter **5 Drucken** „Microsoft Print to PDF“ auszuwählen. Alle Druckausgaben werden als PDF erzeugt und kosten kein Papier



Die Menüpunkte haben auch Ziffern. Der erste Schritt (ausgenommen Drucker) ist die Anlage eines Turnieres mit **1 Turnier anlegen/bearbeiten**.



Alle rot hinterlegten Felder sind sogenannte Pflichtfelder, ohne die ein Turnier nicht funktionsfähig installiert werden kann. Hier sind die Überschriftfelder für verschiedene Ausdrücke zu beschreiben. Mannschaften und Bahnen muss man natürlich festlegen. Daraus ergibt sich der Spielplan.

Ein Logo sollte eingebunden werden. Das kann ein Vereinswappen oder ein beliebiges Symbol sein. Das Logo wird bei Ausdrucken verwendet.

Qualität > 200 Pixel. Seitenverhältnis bevorzugt 1:1 bis Hochformat b=1 : 1.75

Mousover

Wenn der Mauszeiger über einem Feld ruht, wird in dem Infocfeld rechts oben der entsprechende Hinweis angezeigt.

Auswahl zwischen „alter und neuer“ Bewertung

Bei leerem Optionsfeld wird der Text „Auswertung gemäß der Regeln vor Okt 2022“ angezeigt. Bei gesetztem Haken ändert sich der Text zu „Auswertung gemäß der Regeln ab Okt 2022“.

Diese Auswahl wird bei der Eingabe und Auswertung benötigt.

Dateikürzel

Dies ist das für das Turnier verbindende Element. Es soll kurz, prägnant und eindeutig sein. Max. 15 Zeichen. Es bietet sich z.B. der schon installierte Ordner „TestTurnier“ an.

Startgeld

Für den Ausdruck der Quittungen wird hier der Betrag festgelegt

Turnier laden

Ein bereits gespeichertes Turnier kann hier geladen werden. Die Felder werden mit den geladenen Daten geladen.

Turnier speichern unter

Die gespeicherten Turnierdaten werden hiermit gespeichert. Es wird nahegelegt, dass hier das „Dateikürzel“ verwendet wird. Der Dateiname wäre im Übungsbeispiel „TestTurnier.turxml“.

So könnte es aussehen und mit OK bestätigt werden:

Turnier anlegen

Veranstalter: Beispielverein

Turnierüberschrift 1: Brotzeitturnier

Turnierüberschrift 2: 2022

Turnierüberschrift 3:

Turnierüberschrift 4:

Wettbewerbsleiter: Willi Veit

Schiedsrichter: Willi Veit

Rechenbüro: Willi Veit

Dateikürzel: Testturnier

25 Startgeld in €

Auswertung gemäß Regeln ab Okt2022

Mannschaften: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15

Bahnen: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

SpielPlan: 9 auf 4

Logo importieren

Logo für Ausdrucke

1aPokal

Vorbereitungen beenden, Fenster schließen, Speichern geänderter Daten

Turnier laden | speichern Unter | neuem Namen. | Abbruch | OK

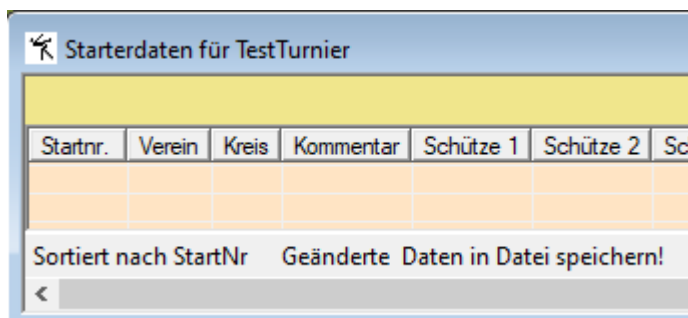
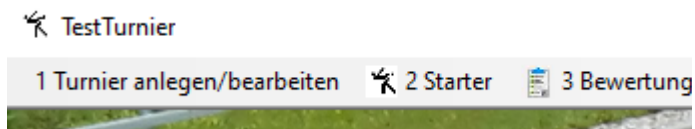
Die Datei „Testturnier.turxml“ ist angelegt, die Vorbereitungen sind abgeschlossen. Das Programm kehrt zum Hauptprogramm zurück. Dateien für Starter und Bewertungen werden automatisch vorerst noch ohne Daten im gleichen Pfad wie die Turnierdatei angelegt. In unsereM Beispiel im Ordner c:\ TestTurnier

Der Turniername ist nun in der Kopfzeile angezeigt.
 Die Menüpunkte **2 Starter** und **3 Bewertungseingaben** sowie einige Untermenüs beim Drucker sind nicht mehr hellgrau und gesperrt, sondern freigegeben.
 Bei Klick auf 2 Starter erscheint die noch leere Starterdatei. Das zugehörige Menü ist im Hauptmenü mit roter Schrift.

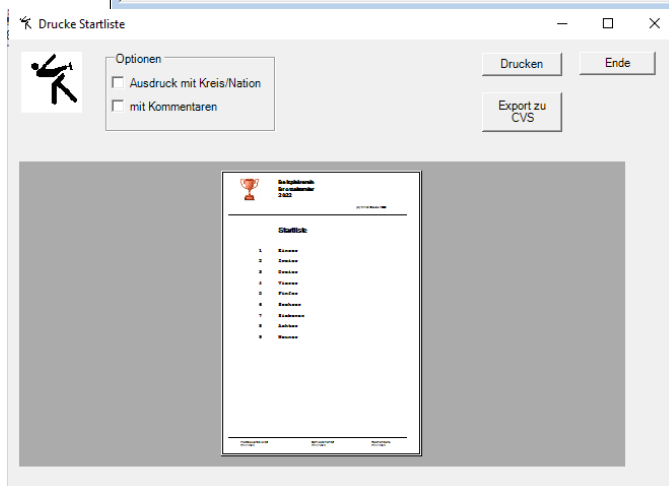
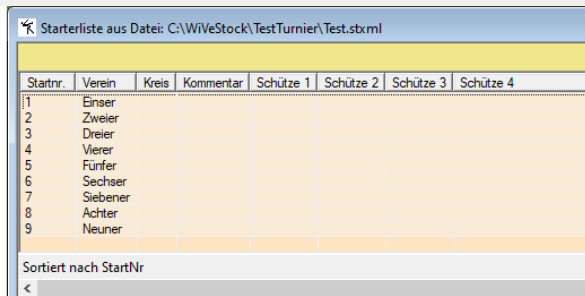
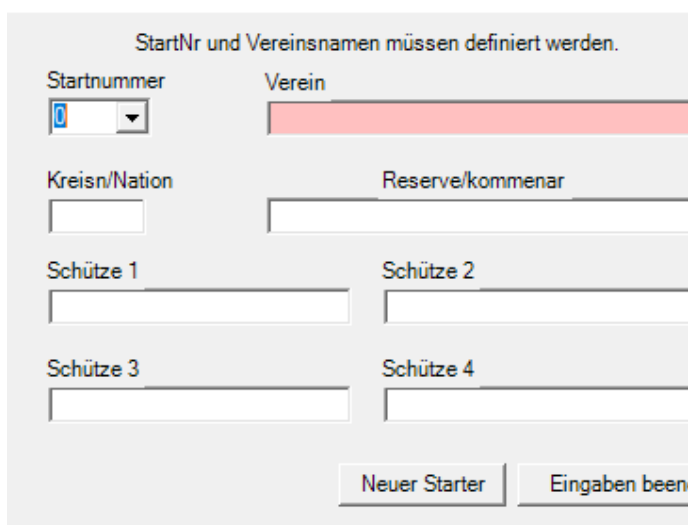
Mit + Neuer Starter öffnet sich die Eingabemaske. Startnummer und Vereinsname sind Pflichtfelder. Die Startnummern kann direkt geschrieben oder mit dem Abwärtspfeil ausgewählt werden. Die weiteren Felder werden nur bei Bedarf ausgefüllt. Mit Neuer Starter wird dieser Datensatz übernommen und diese Maske sofort wieder geöffnet.
 Mit Eingabe beenden endet dann auch die Eingabe der Starter.

Hier ist schon mal eine Startliste, die für Übungszwecke gut geeignet ist.
 Das Turnier wurde für 9 Mannschaften auf 4 Bahnen festgelegt.

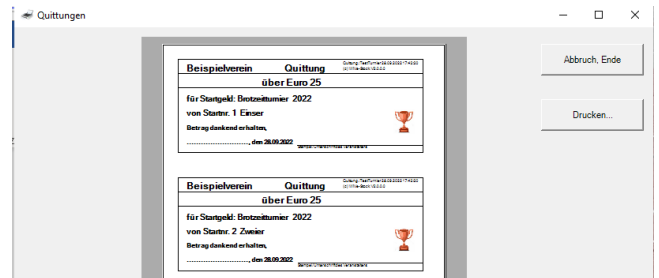
Wenn die Startliste erstellt ist, kann diese auch über das Menü 5 Drucken und Startmenü zum Druck vorbereiten.
 Hier können noch Optionen gewählt werden. Bei Drucken wird das Bild der Vorschau in eine Din A4 Seite PDF gewandelt.



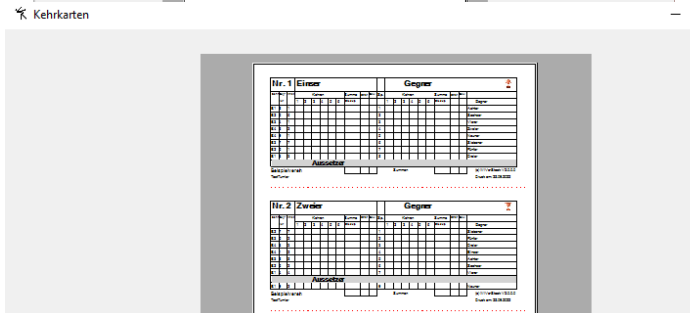
neuen Starter mit gültiger Startnummer und Vereinsnamen anlegen



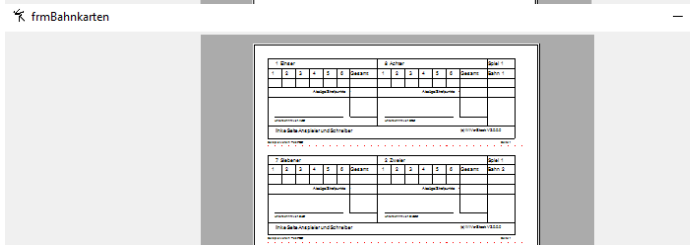
Ähnlich ist es bei Turnierquittungen.
 Hier werden die Textfelder und der Startgeldpreis aus den Turnierdaten übernommen und mit je 3 Quittungen je Seite auf DIN A4 PDF gebracht oder eben direkt gedruckt.



Kehrkarten werden gemäß dem Spielplan und den Starterdaten zum Druck aufbereitet. Je nach Anzahl der Starter kommen 1-4 Kehrkarten auf eine Seite. Die Seiten werden einzeln gedruckt bzw gespeichert!



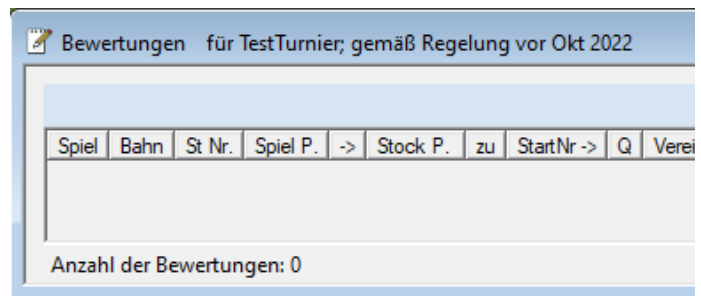
Ähnlich ist es bei den Bahnkarten. Hier passen immer 4 auf eine Seite.



Wenn alle Vorbereitungen getroffen sind und der Turniertag ansteht, steht die Erfassung und Auswertung im Mittelpunkt.

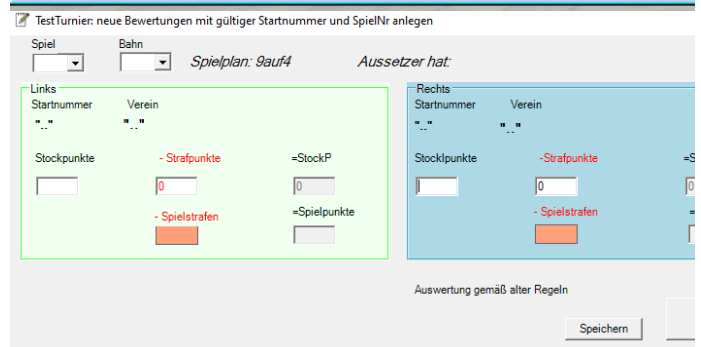
3 Bewertungseingaben

Es öffnet sich das Fenster, in dem noch keine Bewertungen stehen. Die Überschrift zeigt an, für welches Turnier und nach welcher Regelung gearbeitet wird.



Im Bewertungsmenü **Neue** bzw dieTaste **Einfügen** öffnet die Erfassungsmaske.

Die Daten können von ausgefüllten Bahnkarten oder Kehrkarten übernommen werden. Die Reihenfolge ist beliebig.



Wenn man nun Spiel und Bahn auswählt, wird die entsprechende Paarung angezeigt.

In der Regel muss man nur die Stockpunkte der linken und rechten Mannschaft eintragen, die Spielpunkte werden berechnet. Evt Strafpunkte der Begegnung können hier erfasst werden. Strafpunkte werden direkt von den Stockpunkten abgezogen.

Wenn zum Beispiel für Mannschaft **Einser** 6 Stockpunkte und für **Achter** 2 eingetragen werden, erhalten die **Einser** 2 Spielpunkte. Mit Speichern werden diese Daten in die Bewertungsliste übernommen und die Eingabemaske sofort wieder für weitere Begegnungen geöffnet. Mit der Taste Ende der Eingaben wird diese Schleife beendet,

So könnte die Liste nach Eingabe der Daten aus Spiel 1 und allen 4 Bahnen aussehen.

Über das Menü **4 Auswertung** kann man den Zwischenstand ausdrucken oder über einen angeschlossenen Monitor anzeigen.

In diesem einfachen Beispiel wird die neue Regelung angewandt. Unterschiede in der Rangfolge gegenüber der bisherigen Auswertung sind erst bei mehr anliegenden Daten sichtbar. So ergeben Begegnungen, die nach alter Regel mit Kehren mit je 3 Stockpunkten und beim Gegner 2 Kehren mit je 5 Stockpunkten eindeutig 12:10 und damit Sieg. Nach der neuen Regel hätte die gleiche Begegnung mit 4*1 und 2*2 Stockpunkten ein Unentschieden ergeben!