

DAVID21+ für den Thüringer Schützenbund

Schnelleinführung in das Meisterschaftsprogramm

Inhaltsverzeichnis

1.	Ein	führung	. 3
2.	allg 2.1. 2.2. 2.3. 2.4. 2.5.	emeine Bedienhinweise	4 5 6
3.	3.1.	en neuen Wettkampf anlegen Eine kopierte Wettkampfdatei starten Wettkampf einrichten	. 7
4.	Sta i 4.1.	rter erfassen Starter über die Mitgliederdatei erfassen	
5.	Mar	nnschaften erstellen	14
6.	Erg	ebnisse eingeben	17
7.	Aus	swertungen erstellen	20
8.	8.1. 8.2.	dedaten an nächste Ebene liefern	22
9.	Dov 9.1.	vnload und Installation der Software	
	9.2.	Installation	

1. Einführung

Das vorliegende Dokument beschreibt die wichtigsten Schritte zur Bearbeitung eines Wettkampfes. Dazu zählen das Anlegen des Wettkampfs, das Erfassen der Starter und Mannschaften, das Eingeben der Ergebnisse, das Drucken und Exportieren der Ergebnislisten sowie die Erstellung der Exportdatei zur Weitermeldung an die nächste Wettkampfebene.

Informationen zum Download und der Installation des Programms finden Sie am Ende dieses Dokumentes.

Alle Funktionalitäten des Programms sind ausführlich im DAVID21+ - Handbuch beschrieben. Das Handbuch wird bei der Installation im Programmverzeichnis (siehe Abschnitt 9.2) im Ordner Handbücher automatisch abgelegt.

Falls Sie Fragen speziell zum Einsatz des Meisterschaftsprogramms beim Thüringer Schützenbund haben, können sie diese an die Email-Adresse <u>EDV-Team@tsbev.de</u> senden.

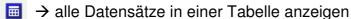
Weitere Informationen stehen auch auf der Internetseite des Thüringer Schützenbundes (www.tsbev.de) unter Vereine > Software bereit.

2. allgemeine Bedienhinweise

2.1. Arbeiten mit dem Programm

In den Dialogen befindet sich links eine Bearbeitungsleiste, über die meist die folgenden Funktionen ausgeführt werden können:





⇒ zum nächsten Datensatz navigieren

🚹 🗦 Datensatz hinzufügen

🗻 🗦 angezeigten Datensatz löschen

✓ → Eingaben bestätigen



Die Schaltfläche zum Schließen der Dialoge befindet sich am rechten, oberen Rand.

2.2. Schnellzugriff auf die wichtigsten Funktionen

Über die Startseite können die wichtigsten Funktionen direkt aufgerufen werden. Die Seite wird beim Start automatisch geöffnet.

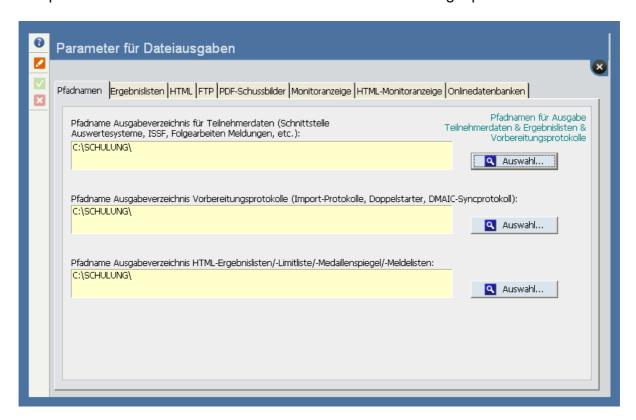


Sollte die Seite im Laufe der Wettkampfbearbeitung einmal nicht angezeigt werden, kann sie manuell über den Menüeintrag *DAVID21+ > Wettkampfmodul* aufgerufen werden.



2.3. Speicherpfade und Parameter für Dateiausgaben einstellen

Für die Ausgabe von Dateien (z.B. für die Meldungen an die nächste Wettkampfebene oder Listen im PDF-Format) können über den Menüeintrag Einstellungen > Sonstige... > Parameter Dateiausgaben, Monitoranzeige, Onlinezugriffe und DMAIC die gewünschten Ausgabeordner eingestellt werden. Die entsprechenden Dateien werden dann in diesen Ordnern abgespeichert.



Klicken Sie auf <a>Image: Ricken Sie auf <a>Im

Bei der Auswahl eines Ordners über die Schaltfläche muss sich im ausgewählten Verzeichnis eine beliebige Datei befinden. Durch markieren der Datei und Klick auf OK wird der Pfad zum gewählten Verzeichnis übernommen. Alternativ kann der Pfad auch in das Textfeld eingegeben werden.

Die geänderten Daten werden mit der Schaltfläche Mestätigt.

2.4. Maximieren des Programmfensters

Sollte das Programmfenster nicht maximiert starten, kann es über einen Doppelklick auf die Titelleiste des Fensters maximiert werden.

2.5. Beenden des Programms

Das Programm kann nur über den Menüeintrag *DAVID21+ > Programm beenden* oder die Tastenkombination *Strg+Q* beendet werden. Das Schließen-Symbol des Fensters (rechts oben) kann nicht verwendet werden.

3. Einen neuen Wettkampf anlegen

Für einen neuen Wettkampf wird die vom Thüringer Schützenbund bereitgestellte Basisdatei in das Programmverzeichnis kopiert. Zusätzlich sollte die kopierte Datei mit einem "sprechenden" Namen versehen werden (z.B. Kreismeisterschaft_2012).

Für die Bearbeitung eines Wettkampfs ist eine Mitgliederdatei (*.df1) aus der Mitgliederdateibank von Vorteil, aber nicht unbedingt erforderlich. Idealerweise sollte sich die Mitgliederdatei auch im David21+-Verzeichnis abgelegt sein (siehe Abschnitt 9.2).

3.1. Eine kopierte Wettkampfdatei starten

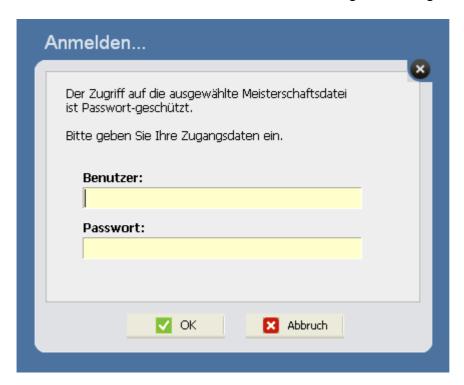
Nach dem Programmstart öffnet sich automatisch der Dialog *Auswahl Meisterschaftsdatei*. Bereits bearbeitete Dateien werden in der Liste angezeigt. Zur Bearbeitung werden diese Dateien markiert und mit *OK* gestartet.

Neue Dateien werden über die Schaltfläche Vorhandene Meisterschaftsdatei hinzufügen zugefügt und können danach wie zuvor beschrieben gestartet werden.

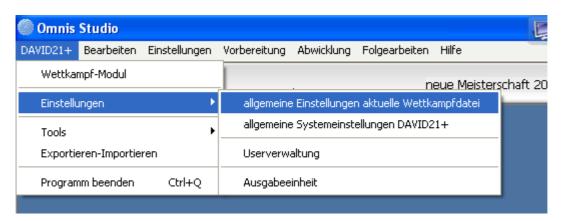


Über die Schaltfläche Machaelten können Sie die in der Tabelle angezeigten Informationen bearbeiten.

Nach dem Starten der Datei ist eine Anmeldung notwendig.



Eine Passworteingabe ist nur notwendig, wenn die Passwortprüfung unter *DAVID21+* > *Einstellungen > allgemeine Einstellungen aktuelle Wettkampfdatei* aktiviert ist.



Der Benutzername für die vom Thüringer Schützenbund bereitgestellten Basisdatei wird Ihnen zusammen mit der Basisdatei übermittelt.

Falls Sie einen anderen Benutzernamen oder mehrere Benutzernamen verwenden wollen, sollten diese Usereinstellungen in der Basisdatei getätigt werden, die als Kopiervorlage für alle weiteren Wettkämpfe dient.

Die Verwaltung der User erfolgt unter *DAVID21+ > Einstellungen > Userverwaltung*. In der Userverwaltung können auch die Berechtigungen der einzelnen User während der Wettkampfbearbeitung festgelegt werden. Die Vorgehensweise zum Anlegen oder Ändern von Usern entnehmen Sie bitte dem Handbuch.

Nach der Anmeldung öffnet sich die Startseite.



3.2. Wettkampf einrichten

Klicken Sie für die Einrichtung eines neuen Wettkampfs auf *Zur Startseite* im Bereich *Datenmanager*.



Im Menü Einstellungen können die allgemeinen Wettkampfdaten angepasst werden.



Folgende Daten können u.a. angepasst werden:

allgemeine Wettkampf-Einstellungen

- Art der Meisterschaft (z.B. Kreismeisterschaft)

In einem Textfeld rechst neben der Auswahl muss immer der Verband eingetragen werden, der die Meisterschaft ausführt.

- > bei Landesmeisterschaften: "TH"
- bei Kreismeisterschaften die Nummer des Schützenkreises (6stellig), z.B. 013000 für den SK Saalfeld-Rudolstadt
- bei Vereinsmeisterschaften die Vereinsnummer, z.B. 13003 für die PSG Saalfeld
- Einstellungen für Ergebnislisten
- Einstellungen für Urkunden

Textschlüssel

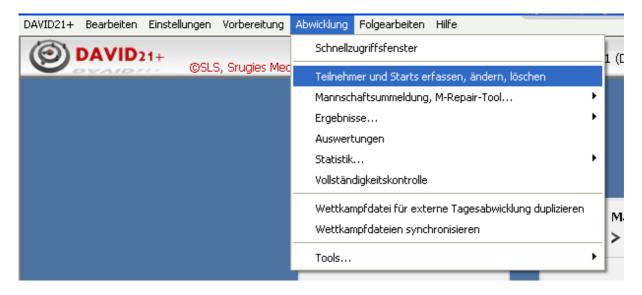
 allgemeine Textparameter wie Wettkampfname, -datum und –ort, Meisterschaftsjahr für die Überschriften in den Ergebnislisten, Textbausteine für Rechnungen, Startkarten und Urkunden

Sonstige

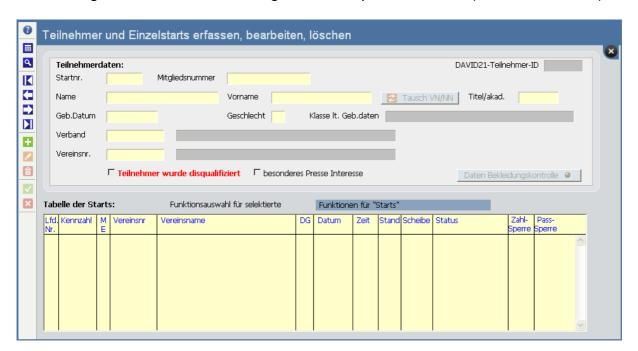
- Verwendung von Logos für Ergebnislisten, Urkunden, usw.
- Wettkampf-Zeitplanung (nicht zwingend erforderlich)
- Startgelder (nicht zwingend erforderlich)

4. Starter erfassen

Der Dialog zur Erfassung der Starter wird über den Menüeintrag *Abwicklung > Teilnehmer und Starts erfassen, ändern, löschen* geöffnet.



Die Erfassung erfolgt für alle Starter, auch wenn diese in einer Mannschaft starten. Die Bildung von Mannschaften erfolgt in einem späteren Schritt (siehe Abschnitt 5).



Für einen neuen Starter-Datensatz klicken Sie auf 🛅 . Danach können Sie die Daten des Starters eingeben.

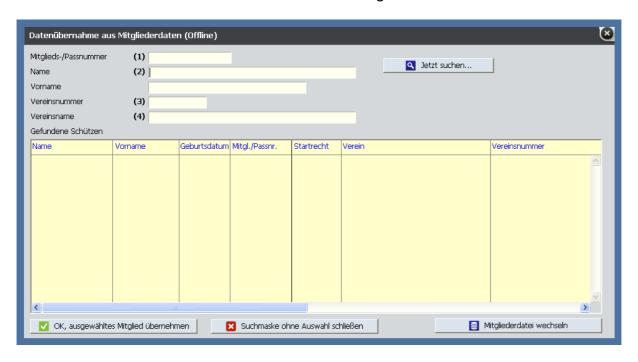
Die Eingaben werden mit der Schaltfläche <a> bestätigt.

4.1. Starter über die Mitgliederdatei erfassen

Um die Daten des Starters aus der Mitgliederdatei (siehe Abschnitt 2.5, zweiter Absatz) einzufügen, klicken Sie in das Feld *Name* und betätigen die Tabulator-Taste. Beim ersten Mal muss die zu verwendende Mitgliederdatei ausgewählt werden.



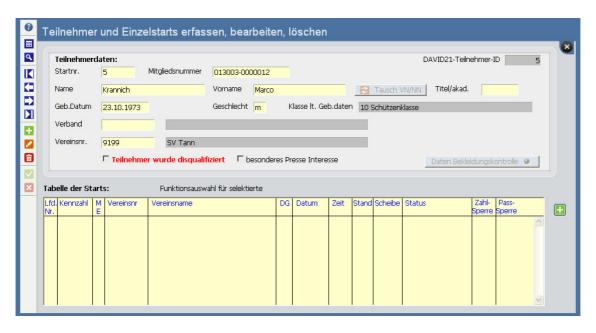
Klicken Sie dazu auf *OK*. Wählen Sie im folgenden Dialog die Datei aus. Ggf. müssen Sie dazu das Verzeichnis wechseln. Die Auswahl bestätigen Sie mit *OK*. Im folgenden Fenster können die Suchkriterien festgelegt und die Suche mit Klick auf gestartet werden. Die gefundenen Schützen werden in der Liste angezeigt. Zur Übernahme wird der gewünschte Schütze markiert und die Schaltfläche



Nach der Übernahme werden die Daten des Schützen in die entsprechenden Felder übernommen.

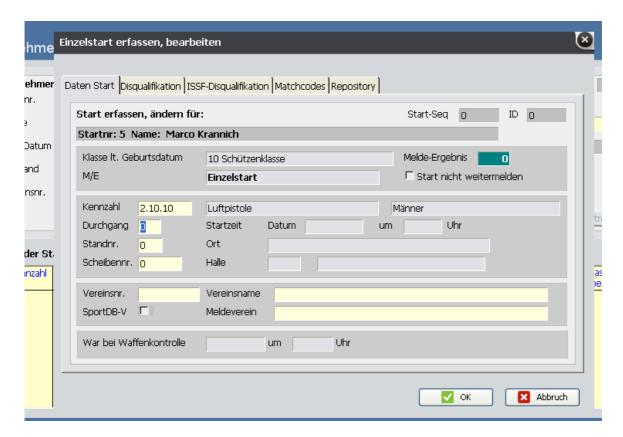
Die Eingaben werden mit der Schaltfläche V bestätigt.

Nach dem Bestätigen der Eingaben werden die Starts für den Starter zugefügt.



Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche 💷 auf der rechten Bildschirmseite.

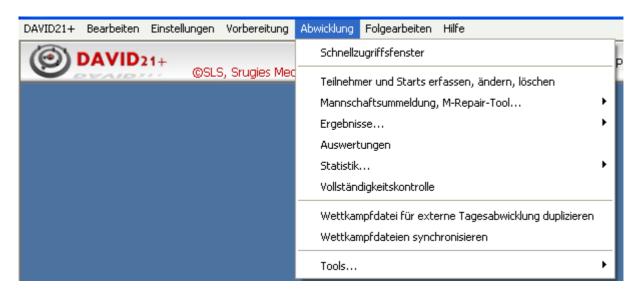
Im folgenden Dialog geben Sie die Kennzahl des Wettbewerbs an, in dem der Schützen starten soll.



In diesem Dialog kann auch erfasst werden, dass der Starter nicht an die nächste Wettkampfebene weitergemeldet werden soll (siehe dazu auch Abschnitt 8.1). Die Eingaben werden mit *OK* bestätigt. Danach können weitere Starts für den Schützen angelegt werden.

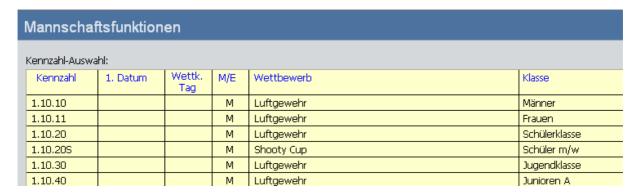
5. Mannschaften erstellen

Um den Dialog für die Verwaltung von Mannschaften zu öffnen, wählen Sie im Menü Abwicklung > Mannschaftsummeldung, M-Repair-Tool... einen der Einträge Mannschaft verknüpfen, Mannschaft auflösen oder Mannschaftstausch. Danach wird der Dialog für die Mannschaftsfunktionen geöffnet. Alternativ können Sie sich über den Menüeintrag Abwicklung > Schnellzugriffsfenster einen Dialog öffnen, über den Sie unter Mannschaften mit Klick auf Zur Übersicht ebenfalls der Dialog aufrufen wird.





Im folgenden Dialog wählen Sie den Wettbewerb aus, für den die Mannschaften bearbeitet werden sollen.



Die benötigten Funktionen können über die Schaltflächenleiste im unteren Bereich des Dialogs aufgerufen werden.



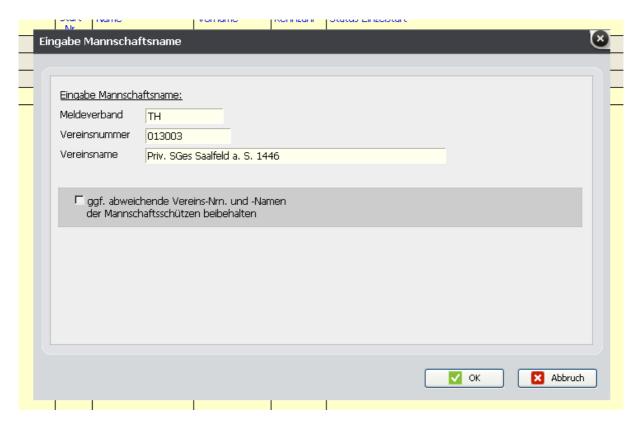
Zum Bilden einer neuen Mannschaft markieren Sie den gewünschten Wettbewerb. Im folgenden Dialog werden alle Starter des Wettbewerbs angezeigt, die noch keiner Mannschaft zugeordnet sind. Markieren Sie nun die Starter, aus denen die Mannschaft gebildet werden soll.



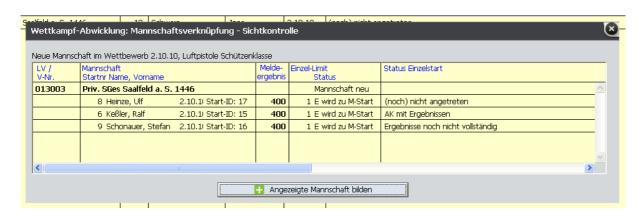
Die Mannschaft wird mit Klick auf gebildet.

🚹 ausgewählte Einzelstarts zu Mannschaft verknüpfen

Im folgenden Dialog kann der Mannschaftsname eingegeben werden. Tragen Sie zusätzlich unter "Verband" *TH* ein.



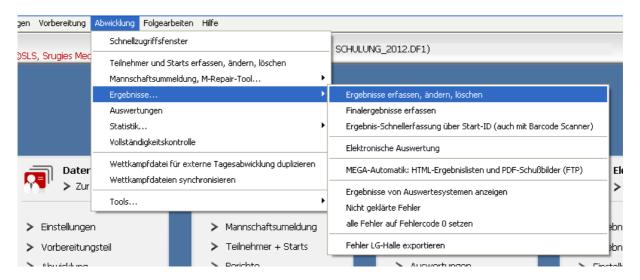
Ihre Eingabe bestätigen Sie mit Klick auf *OK*. Danach können Sie die Angaben nochmals kontrollieren.



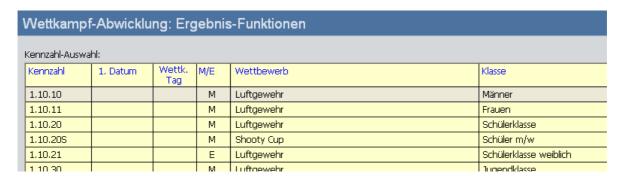
Mit Klick auf *Angezeigte Mannschaft bilden* wird die Mannschaftsbildung abgeschlossen.

6. Ergebnisse eingeben

Die Ergebnisfunktionen können über den Menüeintrag *Abwicklung > Ergebnisse... > Ergebnisse erfassen, ändern, löschen* erreicht werden.



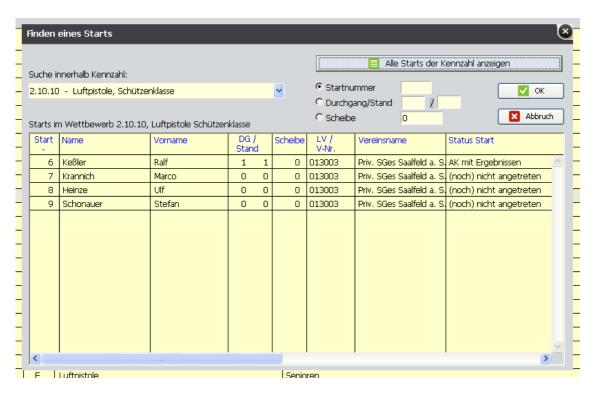
Im Dialog für die Ergebnisfunktionen wählen Sie den Wettbewerb, für den Ergebnisse eingegeben werden sollen.



Um unteren Bereich des Fensters klicken Sie nach Auswahl des Wettbewerbs auf die Schaltfläche *Ergebnisse E,B,L*.

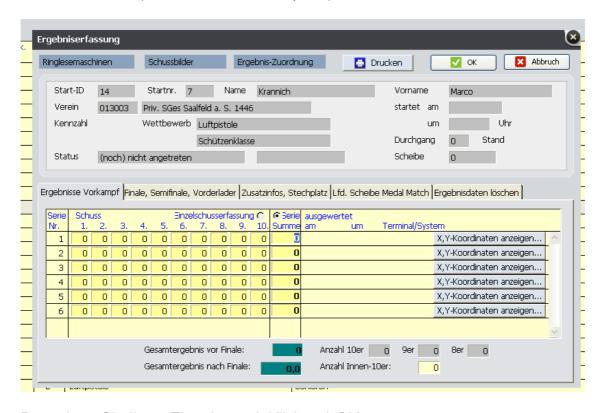


Im folgenden Dialog wird der Start gesucht, für den das Ergebnis eingegeben werden soll. Sie haben die Möglichkeit, über die Startnummer, den Durchgang und Stand oder über die Scheibennummer zu suchen, soweit diese Angaben hinterlegt wurden. Weiterführende Informationen dazu enthält das Handbuch. Die einfachste Möglichkeit ist die Anzeige aller Starts der Kennzahl über die entsprechende Schaltfläche und anschließenden Doppelklick auf den gesuchten Starter.



Nach der Auswahl des Starters öffnet sich der Dialog für die Ergebnisseingabe. Hier können die Ergebnisse als Einzelschüsse oder als Serie eingegeben werden. Bei der Erfassung der Ergebnisse als Einzelschüsse werden zunächst die Schusswerte kleiner 10 eingegeben. Danach können alle Zehner einer Serie mit der sogenannten "Restzehn-Taste" gefüllt werden, das ist die Taste "Komma" auf der numerischen Tastatur.

Für die Erfassung von Serien (ohne Einzelschusseingabe) muss der entsprechende Auswahlbuttons (oberhalb der Serienspalte) aktiviert sein.



Bestätigen Sie Ihren Eingaben mit Klick auf OK.

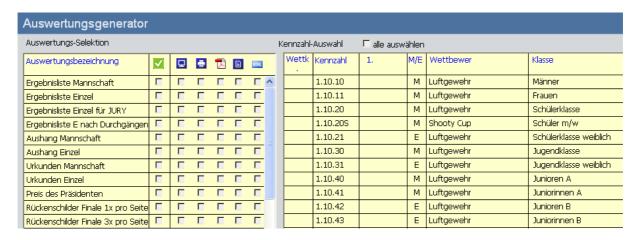
7. Auswertungen erstellen

Nachdem alle Ergebnisse erfasst sind, können für die abgeschlossenen Kennzahlen die Mannschafts- und Einzel-Ergebnislisten gedruckt werden. Zwischen-Ergebnislisten sind jederzeit möglich.

Wählen Sie zum Öffnen des Dialogs den Menüeintrag Abwicklung > Auswertungen.



Es öffnet sich der Auswertungsgenerator, mit dem die Druck- und Speicherfunktionen (z.B. für Ergebnislisten oder Urkunden) erreicht werden können.



Wählen Sie im rechten Bereich den Wettbewerb, für den die Auswertung erstellt werden soll. Dabei ist auch eine Mehrfachselektion möglich. Einzelne Zeilen markieren Sie mit gedrückter Strg-Taste, zusammenhängende Zeilenbereiche mit gedrückter Umschalt-Taste. Im linken Bereich aktivieren Sie die Auswertung, die erstellt werden soll (Spalte ☑) und in welchem Format die Auswertung erstellt werden soll.

Die Symbole haben dabei die folgenden Bedeutungen:

- ☑ → Ausgabe auf dem Bildschirm (z.B. als Vorschau)
- Ausgabe als PDF-Datei (Speicherpfad siehe Abschnitt 2.3)
- → Ausgabe als Textdatei (Speicherpfad siehe Abschnitt 2.3)
- → Ausgabe als HTML-Datei (Speicherpfad siehe Abschnitt 2.3)

Hinweis:

Bei der Ausgabe auf dem Bildschirm können sie im folgenden Fenster ebenfalls drucken oder speichern.

Die Erstellung der Auswertung wird mit Klick auf gestartet.

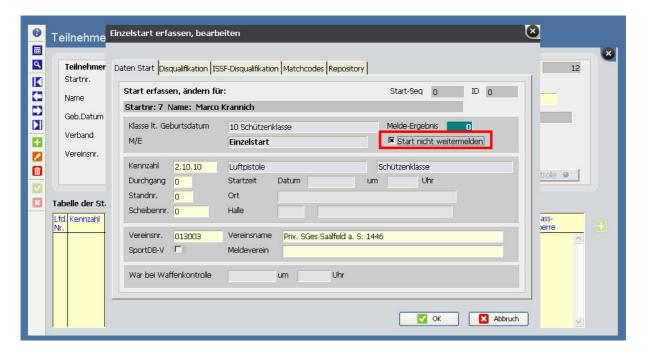


8. Meldedaten an nächste Ebene liefern

Nach einer Meisterschaft sind im Regelfall Meldungen an die nächste Wettkampfebene abzugeben. Die Ausgabe der zu meldenden Kennzahlen geschieht mit dieser Funktion, wobei die Standardausgabe im Format DAVID21 geschieht. Zuvor müssen die Starter und Mannschaften gekennzeichnet werden, die nicht an die nächste Ebene weitergemeldet werden sollen.

8.1. Kennzeichnung von Startern, die nicht weitergemeldet werden sollen

Starter, die nicht an der nächsten höheren Meisterschaft teilnehmen wollen, müssen entsprechend markiert werden. Dazu kann im Dialog *Einzelstart erfassen, bearbeiten* das entsprechende Kennzeichen gesetzt werden. Der Dialog wird über den Menüeintrag *Abwicklung > Teilnehmer und Starts erfassen, ändern, löschen* geöffnet (siehe Abschnitt 4). Das Kennzeichen kann auch bereits beim Erfassen des Starters gesetzt werden.

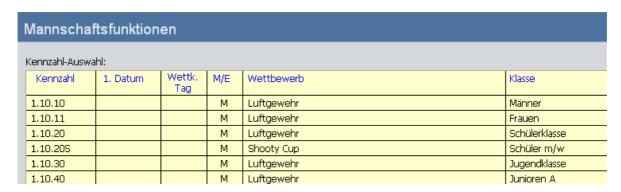


Bestätigen Sie die Eingabe mit OK.

8.2. Kennzeichnung von Mannschaften und Mannschafts-Schützen, die nicht weitergemeldet werden sollen

Um Mannschaften und einzelne Mannschafts-Starter nicht an die nächste Meisterschaftsebene weiterzumelden, klicken Sie im Menü auf *Folgearbeiten > Nicht weiter zu meldende Mannschaften kennzeichnen.*

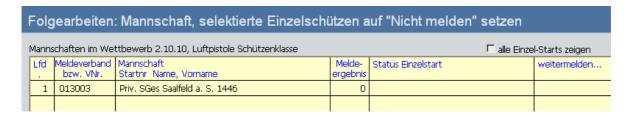
Es öffnet sich der Dialog für die Mannschaftsfunktionen mit einer Übersicht aller Mannschafts-Kennzahlen (siehe auch Abschnitt 5). Das Kennzeichen kann auch bereits beim Bilden der Mannschaft gesetzt werden.



Klicken Sie nach Auswahl des gewünschten Wettbewerbs auf die Schaltfläche *Nicht weitermelden*. Die Schaltfläche befindet sich im unteren Bereich des Dialogs auf der rechten Seite.



Danach werden alle Mannschaften der Kennzahl gelesen und in einem weiteren Dialog angezeigt.



Hinweis:

Durch Doppelklick auf die jeweilige Mannschaftszeile bzw. das Optionsfeld *alle Einzelstarts zeigen* (oben rechts) werden die Starter der Mannschaft eingeblendet.

Nach dem Markieren können die gewählten Mannschaften oder Starter mit Klick auf

Markierte M und/oder E auf "Nicht Melden" setzen auf "Nicht Melden" gesetzt werden.

Nach dem Markieren können die gewählten Mannschaften oder Starter mit Klick auf

Markierte M und/oder E zurück auf "Melden" setzen

auf "Melden" gesetzt werden.

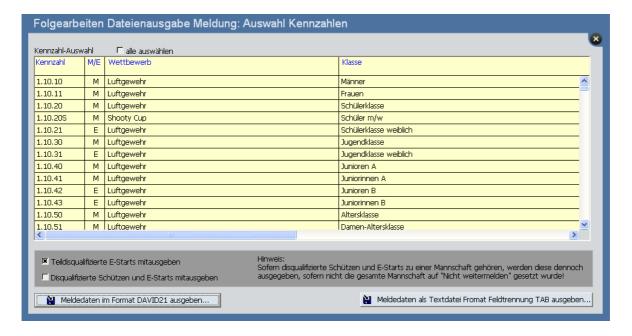
8.3. Meldedateien erzeugen

Nachdem die Kennzeichnung "nicht weitermelden" abgeschlossen wurde, kann die Datenausgabe im festgelegten Meldeformat angestoßen werden.

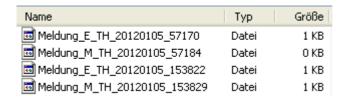
Kicken Sie im Menü Folgearbeiten auf den Eintrag Meldung per Datei an nächste Ebene.



Im folgenden Dialog können alle (Auswahlbox am oberen Rand) oder nur bestimmte Wettbewerbe markiert werden.



In der Auswahlmaske ist noch anzugeben, wie mit disqualifizierten bzw. teildisqualifizierten Starts verfahren werden soll. Als Ergebnis entstehen Meldedateien für Einzelstarter und Mannschaften, die in dem Verzeichnis abgelegt werden, das in Abschnitt 2.3 konfiguriert wurde.



Die Dateien können dann per Email an die nächste Wettkampfebene gesendet werden, z.B. bei Kreismeisterschaften an den Thüringer Schützenbund.

9. Download und Installation der Software

Der Download und die Installation der Software nehmen nur wenige Minuten in Anspruch. Der Download erfolgt über die folgende DAVID21-Internet-Seite:

https://www.dsb-sport.de/

Für den Download ist eine Anmeldung im Anwenderbereich erforderlich. Die Zugangsdaten erhalten Sie per E-Mail.



9.1. Softwaredownload

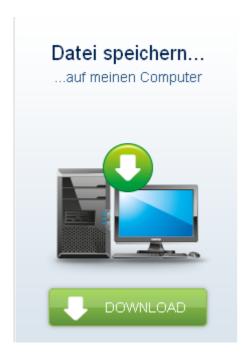
Über den Menüeintrag Funktionen Anwenderbereich > Downloadbereich DAVID21+ gelangen Sie zum Softwaredownload.



Wählen Sie dort den Eintrag *David21+ Release v11.0.25 Installationsversion Full* (ggf. kann die Versionsnummer auch höher sein). Den Download starten Sie über das Symbol am rechten Rand der Zeile.



Im folgenden Fenster wählen Sie *Download*. Möglicherweise wird auf der Download-Schaltfläche eine Zeit angezeigt (in Minuten und Sekunden). In diesem Fall müssen Sie mit dem Download warten, bis die Zeit abgelaufen ist.



Hinweis:

Der Download wir über ein neues Browserfenster gestartet. Sie müssen ggf. den Popup-Blocker Ihres Browser deaktivieren, damit sich das neue Fenster öffnet.

Speichern Sie die Installationsdatei auf Ihrem Rechner.

9.2. Installation

Starten Sie die gespeicherte exe-Datei (aus Abschnitt 9.1). Folgen Sie danach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Während der Installation werden auf dem Desktop automatisch zwei Verknüpfungen angelegt.



Mit der Verknüpfung *DAVID21+11.0.25* wird das Programm gestartet. Über die Verknüpfung *DAVID21+11.0.25 - Daten* wird das Programmverzeichnis erreicht.

Das Programmverzeichnis befindet sich unter Vista/Windows7 unter:

C:\Benutzer\[Ihr Benutzername]\AppData\Local\SLS-Srugies\DAVID21plus11.0.25\DAVID21+

und unter Windows XP unter:

C:\Programme\SLS-Srugies\ DAVID21plus11.0.25\DAVID21+

Nach der erfolgreichen Installation muss der Rechner neu gestartet werden, bevor das Programm erstmalig gestartet wird!

Nach dem ersten Start des Programms müssen die Lizenzdaten eingegeben werden.



Die Lizenzdaten finden Sie in Ihrem Anwenderbereich der DAVID21-Internet-Seite:

- Org-Nr.: unter Funktionen Anwenderbereich > Meine Benutzerdaten
- Name OrgEinheit: freier Text, z.B. Vereinsname
- Lizenznummer: unter Meine Seriennummern DAVID21+ Vollversion

Für die Bearbeitung von Wettkämpfen wird zusätzlich eine Basisdatei vom Thüringer Schützenbund zur Verfügung gestellt. Diese Datei wird als Kopiervorlage für alle weiteren Wettkämpfe genutzt. Um ungewollte Änderungen an der Basisdatei zu vermeiden, sollte diese nicht im David21+ - Verzeichnis abgelegt sein.