

Benutzeranleitung

Apollon

Erstellt von:

Detlev Ahlers

Für Apollon Version 8.4

Stand: Dezember 2007

0 Inhaltsverzeichnis

0	Inhaltsverzeichnis.....	2
1	Vorbemerkungen.....	3
2	Anlage eines neuen Turniers.....	3
2.1	Auswahl einer Gruppe.....	3
2.2	Löschen der gespeicherten Namen und Ergebnisse.....	4
2.3	Eingabe der Titel.....	7
2.4	Eingabe der Klassen.....	8
3	Eingabe der Startliste.....	10
3.1	Manuelle Eingabe der Startliste.....	11
3.2	Anzeigen der Vereinsstarterliste.....	12
3.3	Eingabe der Startnummer mit der Namensdatei.....	12
3.4	Erweitern der Namensdatei mit Startern aus der Gruppe.....	17
4	Ändern von Daten eines Teilnehmers.....	18
5	Löschen eines Teilnehmers.....	18
6	Ausgabe der Startliste.....	19
7	Ausdrucken der Schusszettel.....	19
8	Eingabe von Mannschaften.....	21
8.1	Eingabe von Mannschaften für die aktuelle Gruppe.....	22
8.2	Nachträgliche Eingabe von Mannschaften für die aktuelle Gruppe.....	23
8.3	Löschen einer Mannschaft für die aktuelle Gruppe.....	24
8.4	Ausgabe der Mannschaften der aktuellen Gruppe.....	25
8.5	Mannschaften mit Teilnehmern aus mehreren Gruppen.....	26
9	Eingabe der Ergebnisse eines Durchgangs.....	27
10	Anzeige der Ergebnislisten.....	29
10.1	Ergebnislisten einer Gruppe.....	30
10.2	Gesamtergebnislisten.....	31
10.3	Vereinsmannschaften durch Apollon ermitteln.....	32
11	Korrigieren eines eingegebenen Ergebnisses.....	34
12	Drucken von Urkunden.....	36
13	Finale.....	39
14	Menüpunkt Qualifikation.....	41
14.1	Eingabe Maske.....	42
14.2	Start – Daten.....	43
14.3	Startgeld drucken.....	45
14.4	Startgeld nur Vereine.....	47
14.5	Vereinseinladung.....	48
14.6	Teilnehmerliste.....	50
14.7	Verbandsliste.....	51
14.8	Text für Startkarten.....	52
14.9	Startkarten.....	54
14.10	Vereinsnummern.....	56
14.11	Namen Eingabe.....	59
14.12	Kontrolllisten drucken.....	61
14.13	Namen setzen.....	63

1 Vorbemerkungen

Vom Apollon gibt es jeweils eine Version für Hallen-, FITA- und Feldturniere. Der Unterschied der jeweiligen Versionen liegt generell nicht in der Funktionalität. Sie unterscheiden sich hauptsächlich dadurch, dass die Schusszettel den jeweiligen Turnieren angepasst sind. Bei der Feldversion gibt es zusätzliche Funktionalität, um die Eingabe der Ergebnisse zu unterstützen. Darauf werde ich in einer gesonderten Benutzeranleitung eingehen. In diesem Handbuch beschreibe ich erst, wie man ein normales Turnier auswerten kann. Am Ende werde ich noch auf die besonderen Funktionalitäten eingehen, die man rund um die Qualifikation zu einer Meisterschaft gebrauchen kann.

In alle Apollon-Versionen kann man jeweils ein Turnier mit bis maximal vier Durchgängen auswerten. Dabei ist ein Durchgang nicht eine jeweilige Distanz sondern wirklich ein Durchgang, wie man ihn in der Halle kennt, oder ein Tag bei einem FITA-Turnier.

2 Anlage eines neuen Turniers

Generell sollte man für jedes Turnier ein neues Apollon anlegen. Daher sollte man entweder auf eine Apollonversion zurückgreifen, die man schon benutzt hat, oder die Originalversion von Werner Rau benutzen. Wenn man auf eine bestehende Version zurückgreifen will, sollte man sich vergewissern, dass diese auch die neueste Version ist. Dadurch vermeidet man das Arbeiten mit einer fehlerhaften Version und es gibt auch keine Probleme, wenn man die Turnierdaten weitergeben will. Jetzt die Schritte, um ein neues Turnier anzulegen.

Bei vielen der folgenden Schritte muss man jeweils auf die richtige Gruppe positionieren. Deshalb wird zuerst beschrieben, wie man sich auf eine jeweilige Gruppe positioniert. Danach beschreibe ich, welche Schritte bei der Neuanlage eines Turniers zuerst in folgender Reihenfolge gemacht werden:

- Löschen der eventuell noch gespeicherten Namen und Ergebnisse
- Eingabe der Titel
- Anlegen der Klassen

2.1 Auswahl einer Gruppe

Wenn man eine andere Gruppe laden will oder herausfinden möchte, in welcher Gruppe man ist, wählt man vom Hauptmenü den Button „Gruppe“.



In dem dann erscheinenden Schirm kann man dann in der Mitte sehen, welche Gruppe gerade aktiv ist. In diesem Beispiel ist die Gruppe 4 aktiv.



Wenn man auf eine andere Gruppe wechseln will, muss man nur auf den entsprechenden Button drücken.

2.2 Löschen der gespeicherten Namen und Ergebnisse

In der Regel hat die Apollonversion die man verwendet noch Ergebnisse von einem vorherigen Turnier enthalten. Das dient auch dazu, damit man alle Funktionen aufrufen kann, und sich diese auch mal ansehen kann. Wenn man deshalb mit der Auswertung eines neuen Turniers anfangen will, sollten deshalb zuerst die gespeicherten Teilnehmer und Ergebnisse gelöscht werden. Und dies für alle Gruppen. Das geht ganz einfach folgendermaßen:

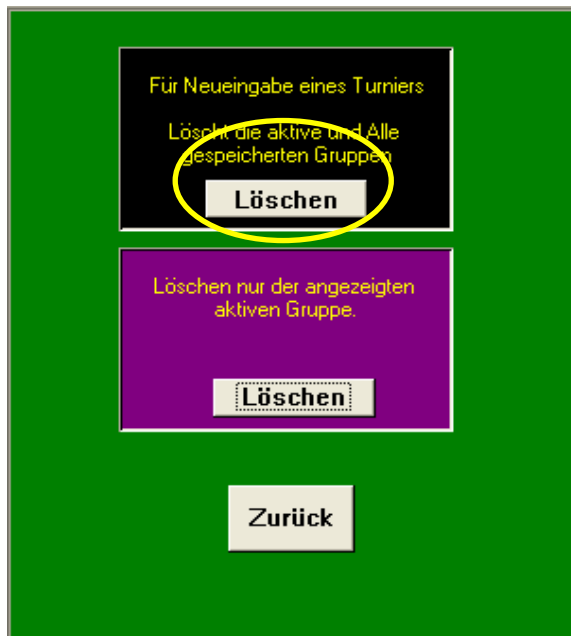
1. Im Anfangsbildschirm auf den Button „Gruppen“ klicken und kommt in die Maske „Gruppenauswahl“



2. Dort klickt man dann auf den Button „Neuanlage“ und es erscheint die Maske Neuanlage.



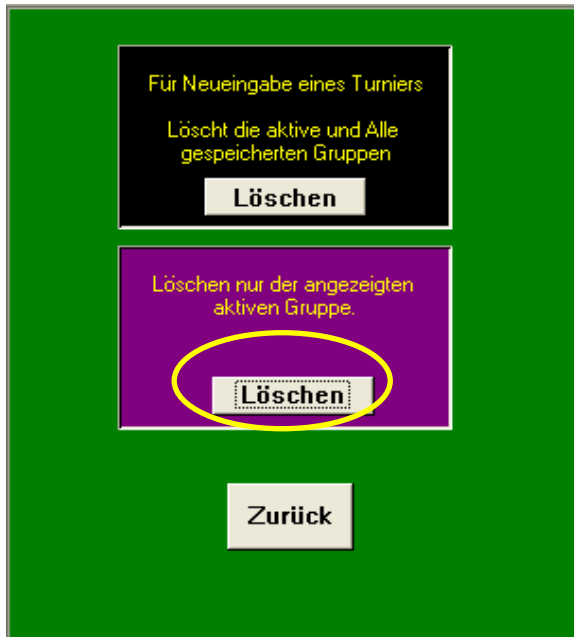
3. Dort klickt man dann auf den oberen „Löschen“ Button für die Neueingabe eines Turniers.



4. Danach folgt noch einmal eine Sicherheitsabfrage, ob man wirklich alle Gruppen löschen will. Dort klickt man dann auf den „Ja“ Button.

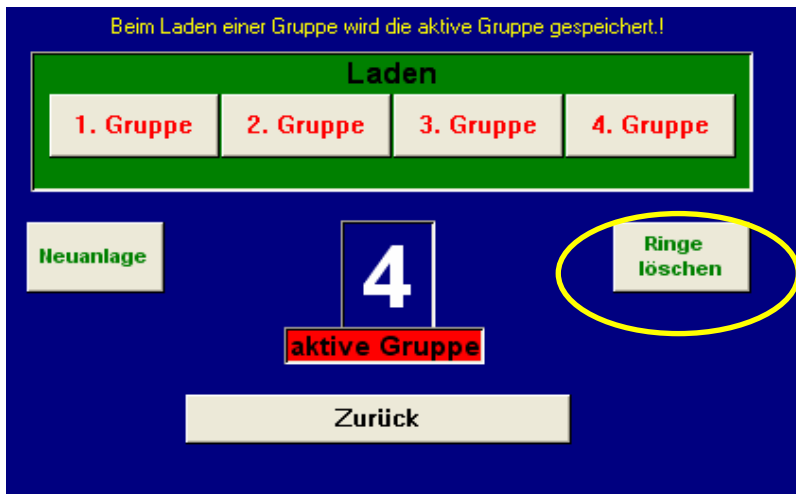
Jetzt sind die Namen aller Teilnehmer und ihre Ergebnisse von allen Durchgängen gelöscht.

Manchmal kann es vorkommen, dass man nur die Teilnehmer eines Durchganges löschen will. In diesem Fall wählt man wieder bei den Gruppen den Button „Neuanlage“ und klickt dann dort auf den mittleren „Löschen“ Button.

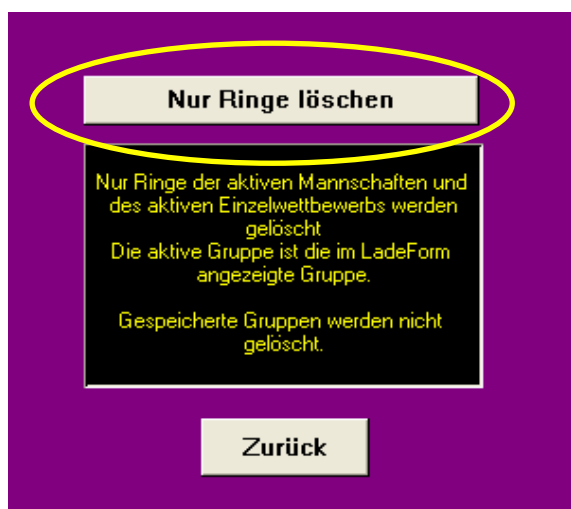


Nun kann man zum Schluss auch nur die Ergebnisse der Leute in einem Durchgang löschen. Dies ist dann sinnvoll, wenn man zur Probe mal ein paar Ergebnisse eingegeben hat und diese Testdaten wieder löschen will. Dazu macht man dann folgendes:

1. Im Anfangsbildschirm auf den Button „Gruppen“ klicken und kommt in die Maske „Gruppenauswahl“
2. Dort klickt man dann auf den Button „Ringe löschen“ und es erscheint die Maske Ring löschen.



3. Dort klickt man dann auf den Button „Nur Ringe löschen“ und danach sind alle Ergebnisse der Leute in diesem Durchgang gelöscht.



2.3 Eingabe der Titel

Als nächstes werden die Titel eingegeben. Im Apollon gibt es mehrere Titel. Es gibt pro Durchgang zwei Titel für die jeweilige Gruppe. Der erste Titel erscheint, wenn man die Ergebnis- oder Startliste für einen Durchgang anschaut oder ausdruckt. Der zweite Titel wird jeweils auf den Schusszetteln gedruckt. Dann gibt es noch einen Gesamt Titel. Dieser wird benutzt, wenn Ausgaben oder Ausdrücke erfolgen, bei denen Daten aus allen Gruppen angezeigt werden. Am meisten bekannt ist dabei die Gesamtergebnisliste.

Bevor man jetzt anfängt sollte man als erstes die erste Gruppe auswählen. Wie das geht ist in Kapitel 2.1 erklärt. Dann wählt man aus dem Hauptmenü den Button „Veranstaltungstitel“ aus.

Gruppen	Startliste
Qualifikation	Schußzettel
Urkunden	Veranstaltungstitel
Klasseneingabe	Archivierung
Treffereingabe	Finale
Teilnehmer	Mannschaften
Kontrollfeld	Auswertung

Es erscheint dann die Maske „Titel“. In der oberen Hälfte der Maske hat man dann vier Eingabefelder, um die Überschriften für einen Durchgang einzugeben. Wenn man einige Felder nicht eingibt werden dann schließlich Leerzeilen dafür in den Listen erscheinen.

In der unteren Hälfte hat man dann zwei Eingabefelder für die Überschriften für die Schusszettel.

Titel **Gesamt Titel**

Gruppen Überschrift

Badischer Sportschützenverband
Landesmeisterschaft 2006
Bogen FITA Halle
21. und 22. Januar 2006

Wird mit der aktiven Gruppe gespeichert

Überschrift für Schußzettel

Bogen FITA Halle
Bogen FITA Halle 2006

Dann kann man noch den Gesamttitel eingeben, in dem man auf den Button „Gesamt Titel“ drückt. In der darauf erscheinenden Maske kann dann in vier Eingabefeldern der Gesamttitel eingegeben werden.

Gesamt Titel

Überschrift für Ergebnislisten und Listen

Badischer Sportschützenverband 1862 e.V.
Landesmeisterschaft 2006
Bogenschießen Hallen Runde
Üstringen 21. und 22. Januar 2006

2.4 Eingabe der Klassen

Die Eingabe der Klassen sind wesentliche Grunddaten. Dabei wird jeder Klasse eine Klassennummer zugewiesen. Diese Klassennummer ist dann der Schlüssel, den man dann bei den Einzelschützen und bei den Mannschaften eingibt. Das heißt, dass man dort jeweils nur die Klassennummer eingibt und nicht den Namen. Im Apollon ist auch schon eine Hilfe eingebaut, in der angezeigt wird, welche Klassennummer man für welche Klasse eingeben sollte. Diese Klassennummern kommen aus der Sportordnung des Deutschen Schützenbundes und sind deshalb bei Meisterschaften verbindlich:

Die für das Programm "Apollon" sind folgende Klassennummern zu verwenden. Für Klassen die nicht in der SpO 0.7.1 enthalten, sind können andere Kennziffern verwendet werden. (z.B. 300 - 500)



Klasse	Recurve- Bogen	Compound Bogen	Blank- Bogen
Schützenklasse	10	110	210
Damenklasse	11	111	211
Schülerklasse A	20	120	220
Schülerklasse A weibl.	21	121	221
Schülerklasse B	22	122	222
Schülerklasse B weibl.	23	123	223
Schülerklasse C	24	124	224
Schülerklasse C weibl.	25	125	225
Jugendklasse	30	130	230
Jugendklasse weibl.	31	131	231
Juniorenklasse A	40	140	240
Juniorenklasse A weibl.	41	141	241
Juniorenklasse B	42	142	242
Juniorenklasse B weibl.	43	143	243
Altersklasse	50	150	250
Damenaltersklasse	51	151	251
Seniorenklasse	60	160	260
Seniorinnen	61	161	261
Körperbehinderte	90	190	290

Diese Klassennummern sind nur ein Vorschlag und man kann selber andere Klassen mit anderen Klassennummern eingeben. Man muss allerdings darauf achten, dass eine Klassennummer nur einmal eingegeben ist. Diese Überprüfung muss man allerdings selber machen. Wenn man dagegen eine Meisterschaft ausrichtet, sollte man diese Klassennummern benutzen.

Um die Klassen einzugeben, wählt man aus dem Hauptmenü den Button „Klasseneingabe“



Dann erscheint die Maske, um die Klassen einzugeben. In der ersten Spalte gibt man dann die Klassennummer ein. Die zweite Spalte enthält den Klassennamen. In der dritten Spalte gibt man dann die Klassennummer aus der Sportordnung ein. In den nächsten vier Spalten gibt man die Überschriften über die jeweiligen Durchgänge ein.

Wenn man eine neue Klasse eingeben will, muss man dass am Ende der Liste machen in der Zeile, die mit einem Stern markiert ist. In der Zeile gibt man die Daten der neuen Klasse ein.

Will man eine Mannschaft löschen, muss man auf die entsprechende Zeile in der linken grauen Zeile markieren. Dann kann man entweder den Datensatz löschen, in dem man die „Löschen“ Taste drückt, oder über die rechte Maustaste ausschneiden auswählt.

Datensatz markieren zum löschen

Zurück

	130	Jugendklasse Comp.	6.25.30	18Mtr	18Mtr	.	.
	131	Jugenklasse /w Comp.	6.25.31	18Mtr	18Mtr	.	.
	140	Juniorenklasse Comp	6.25.40	18Mtr	18Mtr	.	.
	141	Juniorenklasse A /w Comp.	6.25.41	18Mtr	18Mtr	.	.
	142	Juniorenklasse B Comp.	6.25.42	18Mtr	18Mtr	.	.
	143	Juniorenklasse B /w Comp.	6.25.43	18Mtr	18Mtr	.	.
	150	Altersklasse Comp.	6.25.50	18Mtr	18Mtr	.	.
	160	Seniorenklasse Comp.	6.25.60	18Mtr	18Mtr	.	.
	210	Schützenkl. Blankbogen	6.15.10	18Mtr	18Mtr	.	.
	211	Damenkl. Blankbogen	6.15.11	18Mtr	18Mtr	.	.
	230	Jugendkl. Blankbogen	6.15.30	18Mtr	18Mtr	.	.
	240	Juniorenklasse A Blankbogen	6.15.40	18Mtr	18Mtr	.	.
*	0						

Vorsicht keine Klasse doppelt eingeben. !

Alle leere, weiße Felder müssen einen Punkt oder Klassenname und Distanz enthalten

Klassen mit Qualifikation-Runde : Kennziffer mit einem "." abschliessen

Hilfe zu Klassen

Neue Klassen können am Ende angefügt werden

Es gibt jetzt noch eine Besonderheit, wenn man für einzelne Klassen anschließend noch ein Finale austrägt. Für diese Klassen sollte man in der dritten Spalte (d.h. der Klassennummer aus der Sportordnung) am Ende einen Punkt eingeben. Bei diesen Klassen wird dann in der Ergebnisliste im Kopf „Qualifikationsrunde“ angefügt. Für untergeordnete Meisterschaften ohne Finale kann man somit den Punkt streichen, damit der Begriff „Qualifikationsrunde“ nicht auftaucht.

3 Eingabe der Startliste

Als nächstes gibt man dann die Startliste für die jeweiligen Durchgänge ein. Dabei werde ich zunächst die manuelle Methode beschreiben. Danach zeige ich dann, wie man dann die Startliste mit Hilfe der Namensdatei erstellt.

Um die Startliste einzugeben, wählt man vom Hauptmenü den Button „Teilnehmer“

Gruppen	Startliste
Qualifikation	Schußzettel
Urkunden	Veranstaltungstitel
Klasseneingabe	Archivierung
Treffereingabe	Finale
Teilnehmer	Mannschaften
Kontrollfeld	Auswertung

3.1 Manuelle Eingabe der Startliste

Jetzt erscheint die Maske für die Eingabe der Schützen. In der ersten Spalte links in Blau steht die Startnummer. Danach folgen die Spalten:

1. Namen
2. Verein
3. Klasse (Klassennummer)
4. Jahrgang (Optional, muss nicht eingegeben werden)
5. Land (Optional, muss nicht eingegeben werden)

St Nr.	Name	Verein	Klasse	Jahrg.	Land
1A			0		
1B			0		
1C			0		
1D			0		
2A			0		
2B			0		
2C			0		
2D			0		
3A			0		
3B			0		
3C			0		
3D			0		
4A			0		
4B			0		
4C			0		
4D			0		
5A			0		
5B			0		
5C			0		
5D			0		
6A			0		
6B			0		
6C			0		
6D			0		

Namendatei sortiert nach Namen Namendatei sortiert nach Verein

Für die Eingabe aus der Namensdatei kann ins gelbe Feld ein Stern für alle Klassen, oder Klasse (z.B. 10 für Schützenklasse) eingegeben werden.

Zurück

Namendatei speichern, laden, oder löschen

Aktive Gruppe
1

Für Gesamt-Liste alle Gruppen speichern.!

Gruppe Gesamt

Vereins-Liste

Bei der Eingabe des Namens hat es sich eingebürgert, dass man erst den Nachnamen und dann mit Komma und Leerzeichen getrennt der Vornamen eingibt. Dabei ist das Komma als Trennzeichen wichtig. Dadurch wird dann bei dem Ausdruck der Urkunden erst der Vorname und dann der Nachname gedruckt. Wenn kein Komma vorhanden ist, wird auf den Urkunden der Name so ausgedruckt, wie er hier eingegeben ist.

3.2 Anzeigen der Vereinsstarterliste

Nachdem man die Startliste eingegeben hat, kann man sich eine Liste der Starter anzeigen, bei dem die Starter nach Vereinen zusammengruppiert sind. Dazu klickt man dann den Button Vereinsliste an. Man kann dann aussuchen, ob nur die Starter aus der aktuellen Gruppe (Häkchen bei Gruppe) oder alle Gruppen (Häkchen bei Gesamt) berücksichtigt werden. Wenn die Gesamtliste ausgewählt wird, erscheint hinter dem Starter jeweils der Durchgang in dem er startet.

Namensdatei sortiert nach Namen		Namensdatei sortiert nach Verein	
St Nr.	Name	Verein	Klasse Jahrg. Land
1A			0
1B			0
1C			0
1D			0
2A			0
2B			0
2C			0
2D			0
3A			0
3B			0
3C			0
3D			0
4A			0
4B			0
4C			0
4D			0
5A			0
5B			0
5C			0
5D			0
6A			0
6B			0
6C			0
6D			0

Für die Eingabe aus der Namensdatei kann ins gelbe Feld ein Stern für alle Klassen, oder Klasse (z.B. 10 für Schützenklasse) eingegeben werden.

Zurück

Namensdatei speichern, laden, oder löschen

Aktive Gruppe

1

Für Gesamt-Liste alle Gruppen speichern.!

Gruppe Gesamt

Vereins-Liste

3.3 Eingabe der Startnummer mit der Namensdatei

Im Apollon ist auch eine Namensdatei hinterlegt. Diese Datei ist unabhängig von der Teilnehmerliste in den jeweiligen Durchgängen. In jedem Datensatz der Namensdatei sind jeweils folgenden Informationen gespeichert:

1. Name
2. Verein
3. Klasse (Klassennummer)
4. Jahrgang (Optional, muss nicht eingegeben werden)
5. Land (Optional, muss nicht eingegeben werden)

Diese Datei kann man separat speichern, laden oder löschen. Dazu klickt man dann auf den Button „Namensdatei speichern, laden, oder löschen“.

The screenshot shows the Apollon software interface. At the top, there are two tabs: "Namensdatei sortiert nach Namen" (selected) and "Namensdatei sortiert nach Verein". Below the tabs is a table with the following columns: "St Nr.", "Name", "Verein", "Klasse", "Jahrg.", and "Land". The table contains 24 rows, each starting with a class number (e.g., 1A, 1B, 1C, 1D, 2A, 2B, 2C, 2D, 3A, 3B, 3C, 3D, 4A, 4B, 4C, 4D, 5A, 5B, 5C, 5D, 6A, 6B, 6C, 6D). The "Klasse" and "Jahrg." columns contain the number "0". To the right of the table is a control panel. At the top of the panel, there is a red text instruction: "Für die Eingabe aus der Namensdatei kann ins gelbe Feld ein Stern für alle Klassen, oder Klasse (z.B. 10 für Schützenklasse) eingegeben werden." Below this is a "Zurück" button. A yellow circle highlights a button labeled "Namensdatei speichern, laden, oder löschen". Below that is a section for "Aktive Gruppe" with a blue box containing the number "1". At the bottom of the panel, there is a section for "Für Gesamt-Liste alle Gruppen speichern.!" with checkboxes for "Gruppe" (checked) and "Gesamt" (unchecked), and a "Vereins-Liste" button.

Danach erscheint die Maske, mit der die Namensdatei entsprechend gelöscht, geladen oder gespeichert werden kann auf/von Diskette oder aus dem Archivverzeichnis:

Vorsicht erst lesen !!

Ohne Auswirkung zurück

<p>Auslagern</p> <p>Bewirkt das die Namensdatei auf das Laufwerk A: im Format Excel 5.0. als "Namen.xls" gespeichert wird.</p> <p>Eine formatierte und leere Diskette muß im Laufwerk A: vorhanden sein</p> <p>Auslagern auf A:</p> <p>Auslagern auf C:\Apoll\dat\Archivfiles</p> <p>Ein Ordner Apoll\dat\Archivfiles muß dort vorhanden sein</p>	<p>löschen</p> <p>Bewirkt das die aktuelle Namensdatei im Programm Apollon gelöscht wird</p> <p>Löschen</p>	<p>Anfügen</p> <p>Bewirkt das die Namensdatei aus dem Laufwerk A: an die im Programm bestehende, oder gelöschte Namensdatei angefügt wird.</p> <p>Eine ausgelagerte Namensdatei muß im Laufwerk A: im Format Excel 5.0 unter der Bezeichnung "Namen.xls" vorhanden sein</p> <p>Anfügen von A:</p> <p>Anfügen von C:\Apoll\dat\Archivfiles</p>
--	---	--

Man kann also die Namensdatei benutzen, um die Starter von einem Turnier zum nächsten Turnier weiterzugeben.

Wenn man die Startliste mit Hilfe der Namensdatei erstellen will, hat man zwei Möglichkeiten, sich die Namensdatei anzusehen. Entweder alphabetisch sortiert nach dem Namen oder nach dem Verein. Für das erste klickt man auf dem Button „Namendatei sortiert nach Namen“ oder auf den Button „Namendatei sortiert nach Verein“ wenn nach Verein sortiert werden soll.



St Nr.	Name	Verein	Klasse	Jahrg.	Land
1A				0	
1B				0	
1C				0	
1D				0	
2A				0	
2B				0	
2C				0	
2D				0	
3A				0	
3B				0	
3C				0	
3D				0	
4A				0	
4B				0	
4C				0	
4D				0	
5A				0	
5B				0	
5C				0	
5D				0	
6A				0	
6B				0	
6C				0	
6D				0	

Für die Eingabe aus der Namensdatei kann ins gelbe Feld ein Stern für alle Klassen, oder Klasse (z.B. 10 für Schützenklasse) eingegeben werden.

Zurück

Namensdatei speichern, laden, oder löschen

Aktive Gruppe

1

Für Gesamt-Liste alle Gruppen speichern.!

Gruppe Gesamt

Vereins-Liste

Man kann die Anzeige der Starter auch nur auf eine Klasse einschränken. Dazu gibt man in das gelbe Kästchen die entsprechende Klassennummer ein. Wenn dort ein „*“ eingegeben ist, werden alle Einträge angezeigt.

St Nr.	Name	Verein	Klasse	Jahrg.	Land
1A				0	
1B				0	
1C				0	
1D				0	
2A				0	
2B				0	
2C				0	
2D				0	
3A				0	
3B				0	
3C				0	
3D				0	
4A				0	
4B				0	
4C				0	
4D				0	
5A				0	
5B				0	
5C				0	
5D				0	
6A				0	
6B				0	
6C				0	
6D				0	

Für die Eingabe aus der Namensdatei kann ins gelbe Feld ein Stern für alle Klassen, oder Klasse (z.B. 10 für Schützenklasse) eingegeben werden.

Zurück

Namensdatei speichern, laden, oder löschen

Aktive Gruppe

1

Für Gesamt-Liste alle Gruppen speichern.!

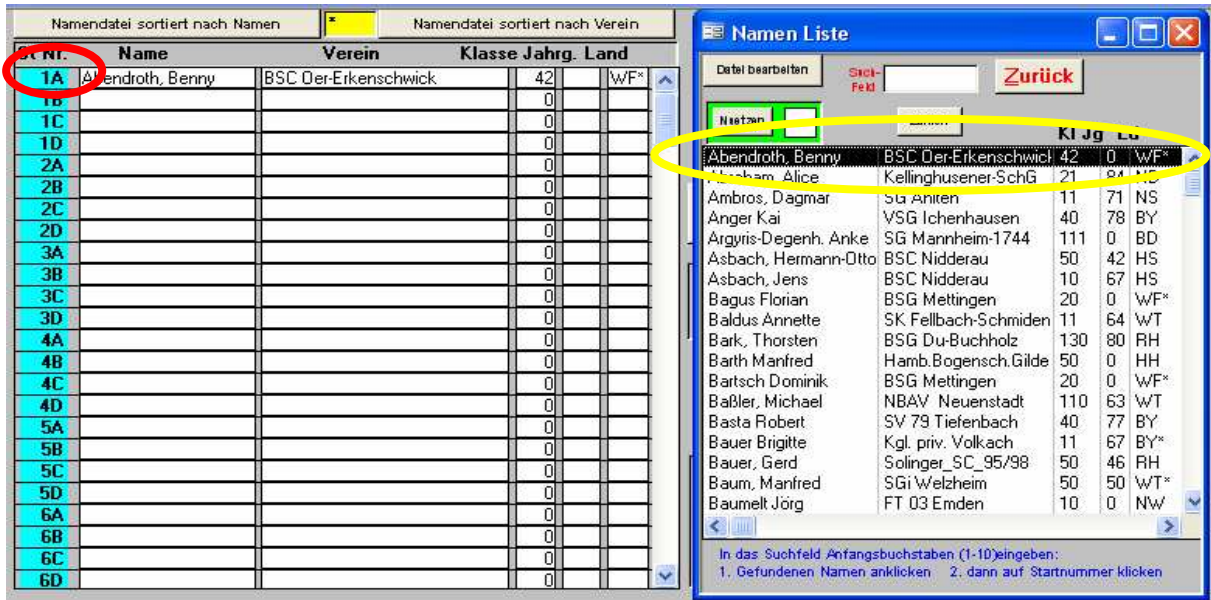
Gruppe Gesamt

Vereins-Liste

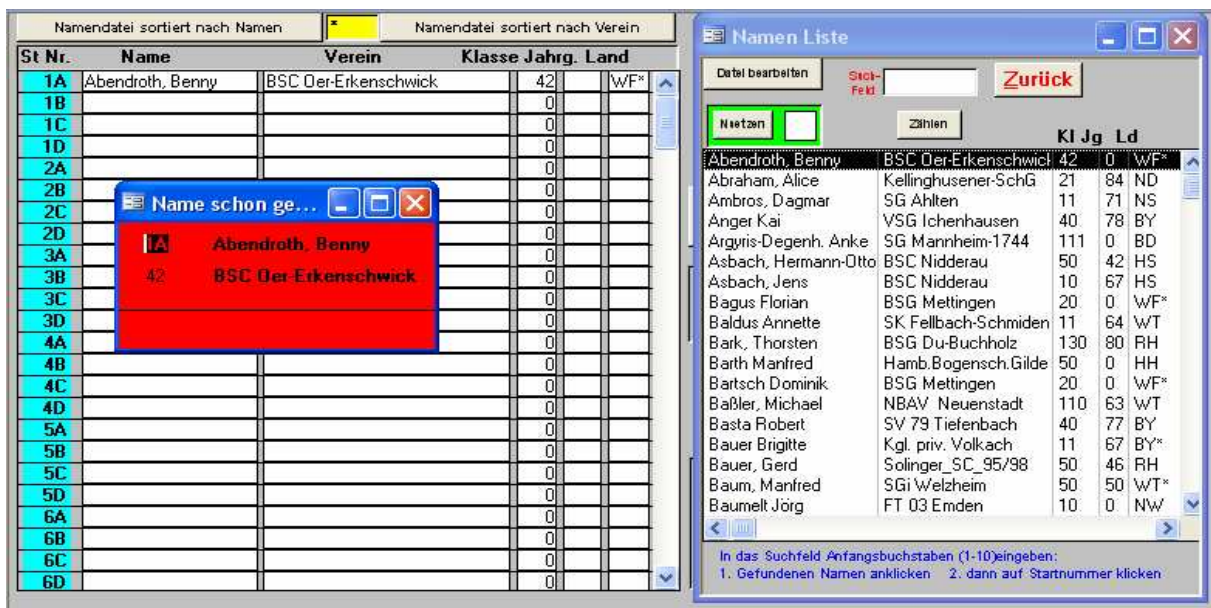
Nachdem man die Namensdatei aufgerufen hat, geht man folgendermaßen vor:

1. Man markiert einen Eintrag in der Namenstabelle (Gelber Kreis in den folgendem Bild)

2. Anschließend klickt man auf die **Startnummer** bei der Scheibeneinteilung (Roter Kreis in dem folgenden Bild)
3. Danach werden alle Daten des ausgewählten Schützen aus der Namensdatei übernommen.



Bei der Auswahl eines Eintrages aus der Namensstabelle wird überprüft, ob dieser schon einen Startplatz in diesem Durchgang hat. Wenn er schon in der Startliste eingetragen ist, kommt eine Meldung mit dem entsprechenden Startplatz, den der Schütze schon hat. Dabei wird allerdings nur in der aktuellen Gruppe gesucht.

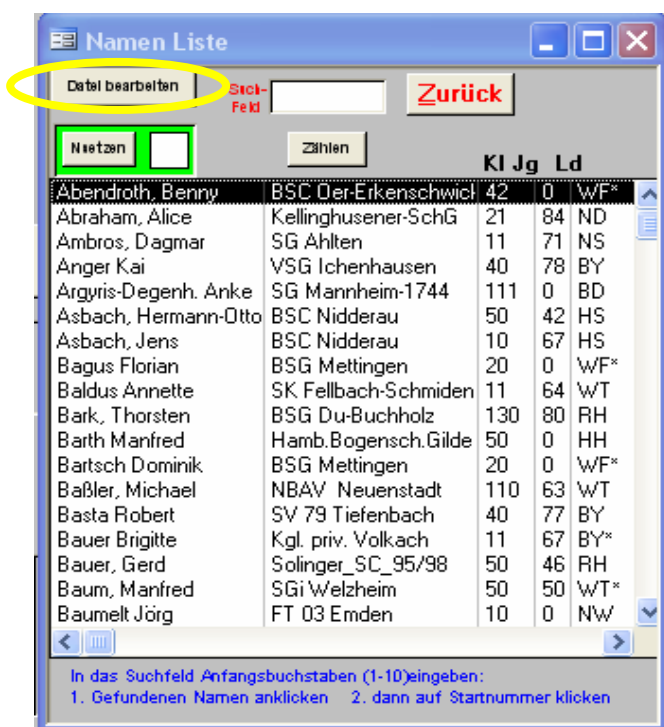


Wenn so die Namensdatei alle Starter enthält, kann man damit auch überprüfen, ob man allen einen Startplatz zugewiesen hat.

3.4 Erweitern der Namensdatei mit Startern aus der Gruppe

Wenn man die Namensdatei mit den neuen Startern aus der aktuellen Gruppe erweitern möchte, geht man folgendermaßen vor:

1. Aufrufen der Teilnehmer von dem aktuellen Durchgang
2. Klicken auf einen der Buttons, der die Namensdatei anzeigt
3. Dort klicken auf den Button „Datei bearbeiten“



4. Dann klickt man auf den Button „Neue Namen aus Gruppe anfügen“



In diesem Schirm kann man auch noch weitere besondere Funktionen für die Namensdatei aufrufen:

Einfügen eines neuen Namens in die Namensdatei. Dabei müssen die Eingabefelder (weiße Felder) mit den entsprechenden Daten gefüllt werden. (Gelber Kreis)

Löschen des angezeigten Namens (Blauer Kreis)

Ausdrucken der Namensdatei (Roter Kreis)

Löschen des Sterns aus dem Länderkürzel, der angibt, dass der entsprechende Teilnehmer zu einer Mannschaft gehört (Grüner Kreis).



4 Ändern von Daten eines Teilnehmers

Wenn man die Daten eines Starters ändern will geht man folgendermaßen vor:

1. Aufrufen der Teilnehmer von dem entsprechenden Durchgang
2. Positionieren auf dem Startplatz
3. Überschreiben der falschen Werte durch die richtigen

5 Löschen eines Teilnehmers

Wenn man schließlich einen Teilnehmer löschen will, sollte man folgendermaßen vorgehen:

1. Aufrufen der Teilnehmer von dem entsprechenden Durchgang
2. Positionieren auf dem Startplatz
3. Doppelklick auf dem Namen

Wenn man dieses Vorgehen wählt, werden nicht nur die Startdaten dieses Teilnehmers gelöscht, es werden gleichzeitig auch seine gespeicherten Ergebnisse gelöscht. Deshalb sollte man auch diese Möglichkeit nutzen, wenn man das Apollon zur Weitermeldung an die nächste Meisterschaft nutzt und einzelne Starter schon vorher gesagt haben, dass sie an der nächsten Meisterschaft nicht teilnehmen wollen und deshalb gelöscht werden sollen.

6 Ausgabe der Startliste

Um die Startliste der aktuellen Gruppen auszugeben, wählt man im Hauptmenü den Button „Startliste“ aus. Danach wird man dann nach der Anfangsscheibe gefragt, mit der man die Startliste anfangen will und anschließend gibt man die Endscheibe der Ausgabe ein. Danach wird dann die Startliste angezeigt.



Gruppen	Startliste
Qualifikation	Schußzettel
Urkunden	Veranstaltungstitel
Klasseneingabe	Archivierung
Treffereingabe	Finale
Teilnehmer	Mannschaften
Kontrollfeld	Auswertung

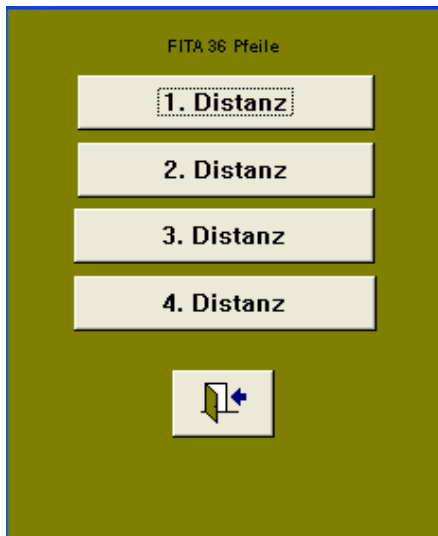
7 Ausdrucken der Schusszettel

Um die Schusszettel für die aktuelle Gruppe auszudrucken, wählt man im Hauptmenü den Button „Schußzettel“ aus.



Gruppen	Startliste
Qualifikation	Schußzettel
Urkunden	Veranstaltungstitel
Klasseneingabe	Archivierung
Treffereingabe	Finale
Teilnehmer	Mannschaften
Kontrollfeld	Auswertung

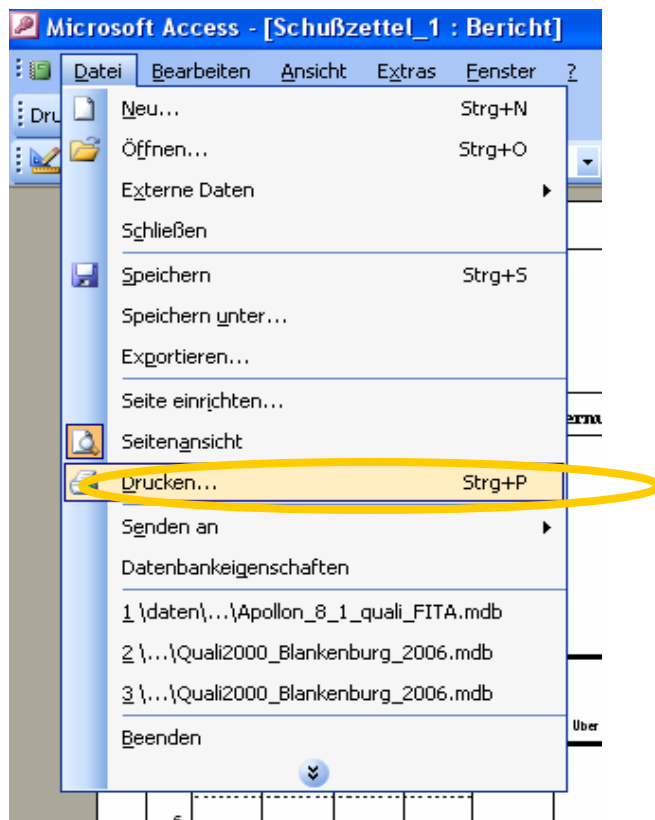
Danach erscheint eine Maske, in dem man den Durchgang auswählt, den man ausdrucken will. Man klickt dann auf den entsprechenden Button:



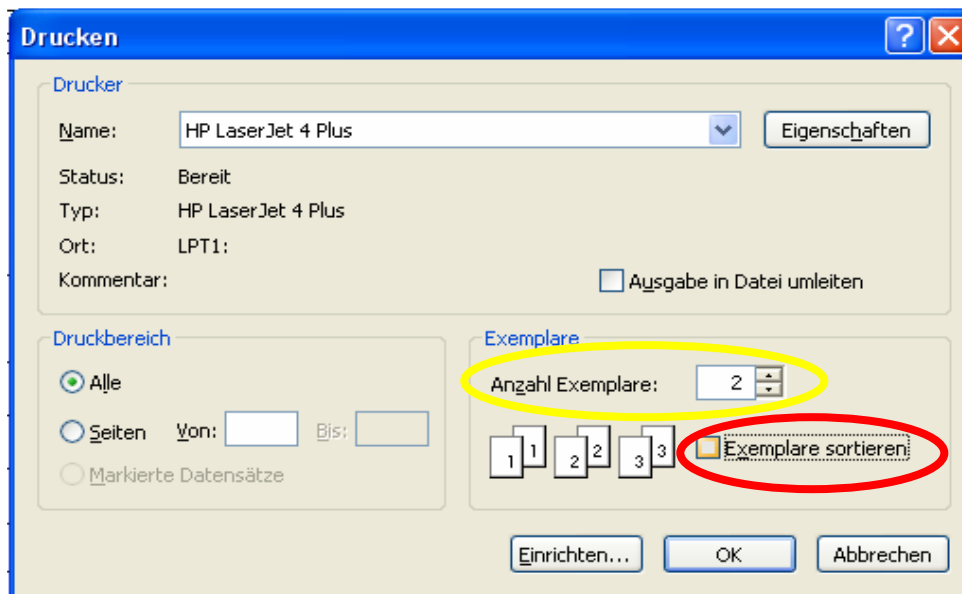
Als nächstes wird wieder genau wie bei der Ausgabe der Startliste nach der Anfangs- und Endscheibe gefragt, für die man Schusszettel drucken möchte.

Wenn man doppelt aufschreiben will, muss man für jede Scheibe zwei Zettel ausdrucken. Dies geht am besten folgendermaßen vor:

1. Wie oben beschrieben die Schusszettel auswählen
2. Dann entweder über das Menü „Datei“ „Drucken...“ auswählen. Man kann es auch abkürzen, in dem man „Strg“ und dann „P“ drückt.



3. Danach erscheint dann der Standard-Bildschirm zum Ausdrucken. Dort wählt man dann bei „Anzahl Exemplare“ „2“ aus (Gelber Kreis). Danach sollte man „Exemplare sortieren“ ausschalten (Roter Kreis). Dadurch wird dann erreicht, dass die beiden Zettel hintereinander ausgedruckt, und man muss nicht erst noch die beiden Ausdrücke zusammensortieren.



8 Eingabe von Mannschaften

Wenn man im Apollon vorher Mannschaften eingeben will, wählt man im Hauptmenü den Button „Mannschaften“ aus. Dann folgt der Schirm, in dem die Mannschaften für die aktuelle Gruppe eingegeben werden.

Gruppen	Startliste
Qualifikation	Schußzettel
Urkunden	Veranstaltungstitel
Klasseneingabe	Archivierung
Treffereingabe	Finale
Teilnehmer	Mannschaften
Kontrollfeld	Auswertung

8.1 Eingabe von Mannschaften für die aktuelle Gruppe

Jetzt trägt man als erstes den Mannschaftsnamen und dann die Klasse ein (gelber Kreis). Danach gibt man dann von jedem Mannschaftsschützen die Startnummern ein (roter Kreis). Man kann auch vier Mannschaftsteilnehmer eingeben. Apollon sucht dann nachher bei der Auswertung die drei besten aus und wertet nur dessen Ergebnis.

Danach klickt man dann auf den Button „Namen eintragen“. Dadurch werden dann von jedem eingegebenen Starter der Name und der Verein eingeblendet.

Wenn man einen Schützen nachher wieder aus der Mannschaft löschen will, klickt man rechts auf den entsprechenden Button „Lö“

Mannschafts Eingabe Zurück

Mansch.Nr.: Mannschaft Gesamt Mannschaften Mannschaften Liste

Mannschaft.:

Klasse:

Start Nr1:

Start Nr2:

Start Nr3:

Start Nr4:

1. Leere Mannschafts Nummer suchen
2. Mannschaftsname und Klasse eingeben
3. Teilnehmer Startnummern eintragen
4. Nach Eingabe aller Startnummern Taste 'Namen eintragen' drücken
5. Den vierten Teilnehmer nur eingeben wenn Sie eine Wertung 3 aus 4 Teilnehmer möchten.

8.2 Nachträgliche Eingabe von Mannschaften für die aktuelle Gruppe

Wenn man zu einem späteren Zeitpunkt noch eine Mannschaft zusätzlich eingeben will, geht man auch wieder in Bildschirm zur Mannschaftseingabe. Dann muss man erst eine leere Mannschaft suchen. Dadurch klickt man dann auf den Button Pfeil rechts (gelber Kreis) so lange, bis man eine Mannschaftsnummer gefunden hat, in der keine Daten eingegeben worden sind. Dann gibt man dort die Daten für die Mannschaft ein (siehe Kapitel 8.1).

Mannschafts Eingabe Zurück

Mansch.Nr.: Mannschaft Gesamt Mannschaften Mannschaften Liste

Mannschaft.:

Klasse:

Start Nr1:

Start Nr2:

Start Nr3:

Start Nr4:

1. Leere Mannschafts Nummer suchen
2. Mannschaftsname und Klasse eingeben
3. Teilnehmer Startnummern eintragen
4. Nach Eingabe aller Startnummern Taste 'Namen eintragen' drücken
5. Den vierten Teilnehmer nur eingeben wenn Sie eine Wertung 3 aus 4 Teilnehmer möchten.

8.3 Löschen einer Mannschaft für die aktuelle Gruppe

Wenn man eine Mannschaft wieder löschen möchte, geht man zunächst wieder in die Eingabemaske für die Mannschaften. Dann sucht man die entsprechende Maske in dem man auf dem Button mit dem Pfeil rechts klickt (gelber Kreis). Wenn man dann die Mannschaft gefunden hat, löscht man sie, in dem man den Button „Mannschaft löschen“ anklickt (roter Kreis).

The screenshot shows the 'Mannschafts Eingabe' (Team Input) screen. At the top left, the title 'Mannschafts Eingabe' is displayed in blue. To its right is a 'Zurück' (Back) button. The main area has a green background and contains several input fields and buttons. A red circle highlights the 'Mannschaft Löschen' button. A yellow circle highlights the right-pointing arrow button. Below the input fields are three navigation buttons: 'erste Mannschaft' (left arrow), 'vorherige Mannschaft' (left arrow), and 'nächste Mannschaft' (right arrow). A 'Gesamt Mannschaften' button is located at the top right, and a 'Mannschafts Liste' button is below it. A list of instructions is on the right side of the screen.

Mannsch.Nr.: **Mannschaft Löschen** **Gesamt Mannschaften** **Mannschafts Liste**

Mannschaft.:

Klasse:

Start Nr1:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Lö
Start Nr2:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Lö
Start Nr3:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Lö
Start Nr4:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Lö

Namen eintragen

erste Mannschaft vorherige Mannschaft nächste Mannschaft

1. Leere Mannschafts Nummer suchen
2. Mannschaftname und Klasse eingeben
3. Teilnehmer Startnummern eintragen
4. Nach Eingabe aller Startnummern Taste 'Namen eintragen' drücken
5. Den vierten Teilnehmer nur eingeben wenn Sie eine Wertung 3 aus 4 Teilnehmer möchten.

8.4 Ausgabe der Mannschaften der aktuellen Gruppe

Wenn man die eingegebenen Mannschaften sich anzeigen oder auch zur Kontrolle ausdrucken möchte, geht man wieder auf Mannschaftseingabe. Dort klickt man dann auf den Button „Mannschafts Liste“. Danach erscheint dann die Liste der eingegebenen Mannschaften sortiert nach der Klasse.

Mannschafts Eingabe Zurück

Mannsch. Nr.: Mannschaft Löichen Gesamt Mannschaften **Mannschafts Liste**

Mannschaft.:

Klasse:

Start Nr1: Lö

Start Nr2: Lö

Start Nr3: Lö

Start Nr4: Lö

Namen eintragen

1. Leere Mannschafts Nummer suchen
2. Mannschaftname und Klasse eingeben
3. Teilnehmer Startnummern eintragen
4. Nach Eingabe aller Startnummern Taste 'Namen eintragen' drücken
5. Den vierten Teilnehmer nur eingeben wenn Sie eine Wertung 3 aus 4 Teilnehmer möchten.

erste Mannschaft vorherige Mannschaft nächste Mannschaft

8.5 Mannschaften mit Teilnehmern aus mehreren Gruppen

Jetzt kann es aber auch mal vorkommen, dass nicht alle Teilnehmer einer Mannschaft in einer Gruppe starten. Dann wählt man als erstes wieder die Eingabe für Mannschaften aus dem Hauptmenü auf. Danach klickt man auf den Button „Gesamt Mannschaften“.

Mannschafts Eingabe Zurück

Mansch. Nr.: Mannschaft Löschen **Gesamt Mannschaften** Mannschafts Liste

Mannschaft.:

Klasse:

Start Nr1:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Lö
Start Nr2:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Lö
Start Nr3:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Lö
Start Nr4:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Lö

Namen eintragen

erste Mannschaft vorherige Mannschaft nächste Mannschaft

1. Leere Mannschafts Nummer suchen
2. Mannschaftname und Klasse eingeben
3. Teilnehmer Startnummern eintragen
4. Nach Eingabe aller Startnummern Taste 'Namen eintragen' drücken
5. Den vierten Teilnehmer nur eingeben wenn Sie eine Wertung 3 aus 4 Teilnehmer möchten.

Danach erscheint eine Sicherheitsabfrage, in der gefragt wird, ob auch schon die Starter für alle Gruppen eingegeben worden sind. Diese Meldung muss man dann durch anklicken von „OK“ bestätigen. Dann erscheint die Maske, in der man Mannschaften eingeben, ändern und löschen kann. Die Vorgehensweise ist hier die gleiche wie sie auch schon oben beschrieben wurde. Der einzige Unterschied ist, dass man von der Startnummer noch den Durchgang (gelber Kreis) angeben muss, in dem der Teilnehmer schießt.

1. Schaltfläche 'Neue Mannschaft' drücken
Mannschaftsnummer >=200 wird
automatisch vorgegeben.

2. Mannschaftsklasse,
Mannschaftsname, Startnummer
und Startgruppe der Mannschaftsschützen
eingeben.

3. Schaltfläche 'Eintragen' drücken.

Startgruppe ist der Starttag, oder
Durchgang des Schützen. Die Namen der
Schützen müssen in der Gruppe
eingetragen sein.

Im Qualifikationsprogramm Quali20 werden
diese Mannschaften nicht berücksichtigt.

9 Eingabe der Ergebnisse eines Durchgangs

Nach Ende eines Durchgangs werden dann die Ergebnisse eingegeben. Dadurch wählt man im Hauptmenü den Button „Treffereingabe“.

Gruppen	Startliste
Qualifikation	Schußzettel
Urkunden	Veranstaltungstitel
Klasseneingabe	Archivierung
Treffereingabe	Finale
Teilnehmer	Mannschaften
Kontrollfeld	Auswertung

Man hat die Auswahl zwischen drei Eingabemöglichkeiten Ergebnisse einzugeben:

1. Nur jeweils die Ringe eingeben (Button 1. Distanz)
2. Distanz komplett eingeben, d.h. Ergebnis mit Zehner und Neuner (Button 1. Distanz kompl. eingeben)
3. Gesamtsumme für die Schützen eingeben (Button GesSumme 1. Dist.)

In der Regel wählt man die Option zwei für die Eingabe der Ergebnisse. Deshalb werde ich auch nur diese Option erst weiter erklären.

Gruppe:

1

Zurück

Nur Ringe	Distanz - Eingabe	Gesamt - Summe
1. Distanz	1. Distanz kompl. eingeben	GesSumme 1. Dist.
2. Distanz	2. Distanz kompl. eingeben	GesSumme 2. Dist.
3. Distanz	3. Distanz kompl. eingeben	GesSumme 3. Dist.
4. Distanz	4. Distanz kompl. eingeben	GesSumme 4. Dist.

In der Maske gibt man dann die Ergebnisse für eine Scheibe ein. Welche Scheibe man gerade bearbeitet, wird links oben angezeigt (gelber Kreis). Beim Aufruf der Maske wird die Scheibe 1 angezeigt. Man kann auf eine bestimmte Scheibe positionieren, in dem man solange auf dem Button Pfeil rechts klickt (roter Kreis) oder die Taste F10 drückt, bis die gewünschte Scheibe angezeigt wird. Man kann auch die gesuchte Scheibe direkt in das Feld „Scheiben Nr.“ eingeben (grüner Kreis)

1. Distanz Distanz löschen

Suchen

Scheiben Nr.: Scheiben Nr.:

	Ges.Ringe	Ringe	10'	X'
1A	<input type="text" value="0"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
1B	<input type="text" value="0"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
1C	<input type="text" value="0"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
1D	<input type="text" value="0"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Ergebnis, Treffer, Zehner, X für diese Distanz eingeben. Mit der Taste 'Tab' gelangen Sie ins nächste Feld

Scheibe Nr.

← vorherige Scheibe
→ oder mit F10
nächste Scheibe →

Die Erfahrung hat gezeigt, dass man am besten vor der Eingabe die Schusszettel in aufsteigender Reihenfolge sortiert und dann der Reihe nach eingibt. Dann kann man auch schnell mit F10 auf die nächste Scheibe positionieren.

Nachdem die einzugebende Scheibe angezeigt wird, gibt man dann für jeden Teilnehmer die geschossenen Ringe und dann die Zehner und Xer (oder Neuner in der Halle) ein. Nach Eingabe der Ringe rechnet das Programm die Gesamttringe aus und zeigt sie in dem gelben Feld an.

10 Anzeige der Ergebnislisten

Im Apollon kann man sich folgende Ergebnislisten anzeigen lassen:

- Ergebnisliste aller Klassen aller Durchgänge
- Ergebnisliste aller Klassen eines Durchgangs
- Ergebnisliste einer Klasse eines Durchgangs

Diese drei Listen kann man sowohl für die Einzelwertung als auch für die Mannschaftswertung ausgeben. Mannschaften mit Schützen aus mehreren Durchgängen lassen sich aber nur in der Gesamtergebnisliste anzeigen. Bei der Mannschaftswertung ist es zusätzlich noch mög-

lich Vereinsmannschaften vom Apollon zusammenstellen zu lassen, ohne die Mannschaften vorher einzugeben.

Ergebnisliste können nur angezeigt werden, wenn in der aktuellen Gruppe Teilnehmer eingegeben sind und für diese auch Ergebnisse eingegeben sind. Gibt es in der aktuellen keine Teilnehmer oder haben die Teilnehmer keine Ergebnisse, wird beim Aufruf der Funktion ein grauer Bildschirm angezeigt. Dieses Fenster schließt man dann wie in Windows üblich durch anklicken des „Kreuzbuttons“ rechts oben am Fenster.



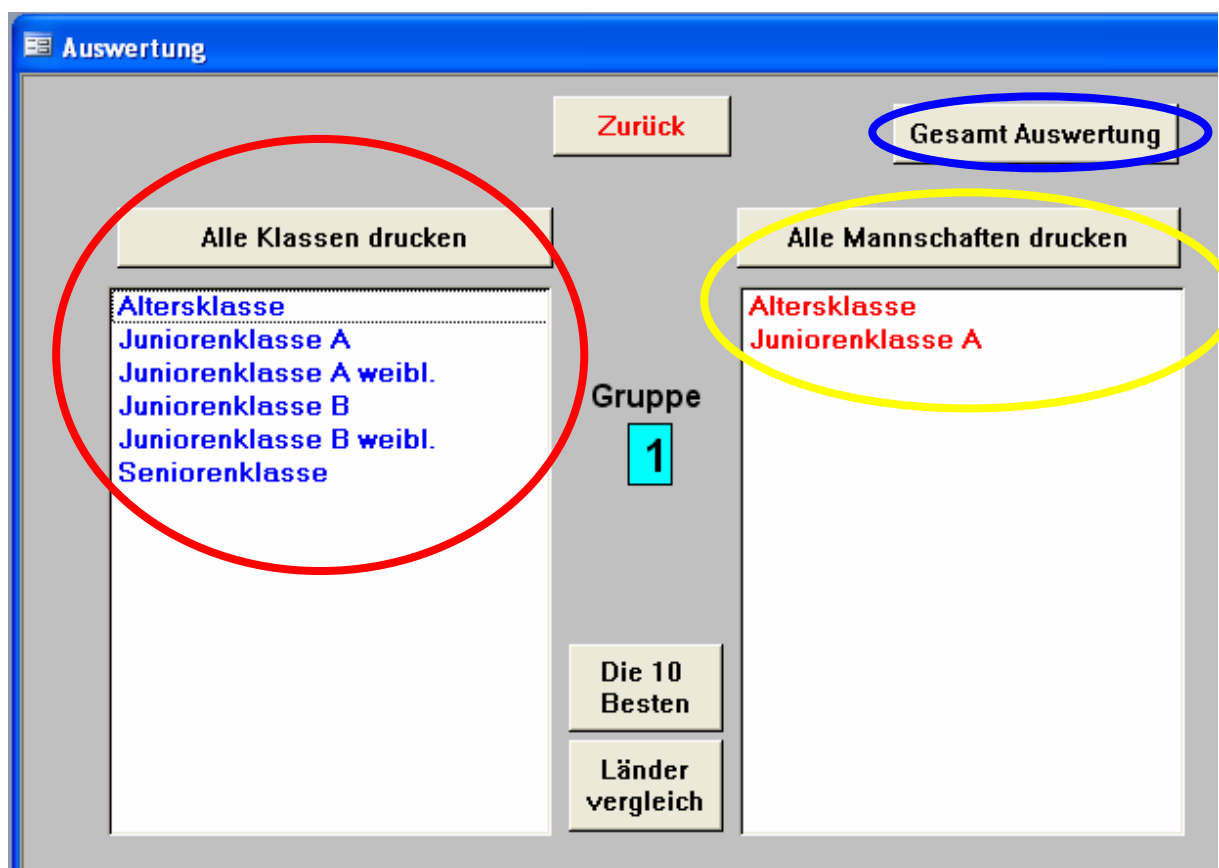
10.1 Ergebnislisten einer Gruppe

Aufgerufen werden die ganzen Ergebnislisten aus dem Hauptmenü durch klicken auf den Button „Auswertung“

Gruppen	Startliste
Qualifikation	Schußzettel
Urkunden	Veranstaltungstitel
Klasseneingabe	Archivierung
Treffereingabe	Finale
Teilnehmer	Mannschaften
Kontrollfeld	Auswertung

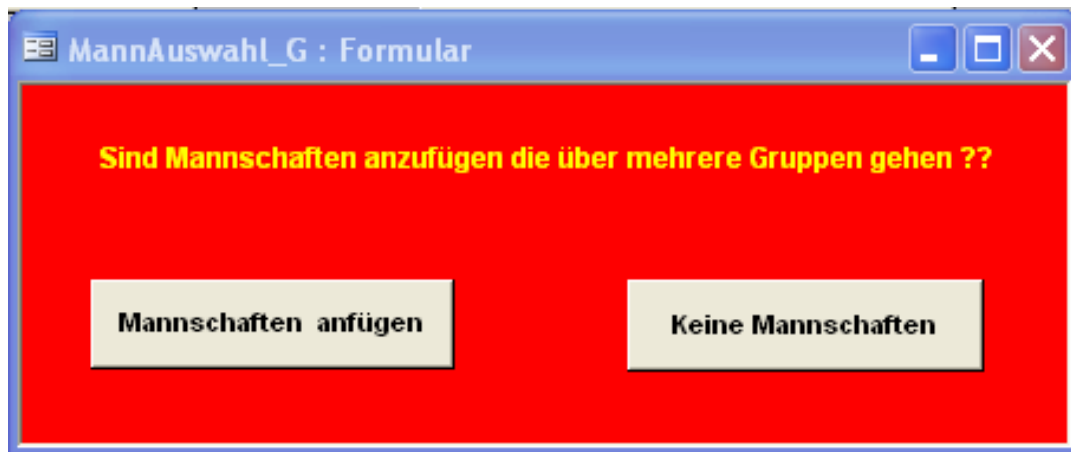
Nun erscheint die Maske, mit der man die jeweiligen Ergebnislisten aufrufen kann. Auf der linken Seite (roter Kreis) können die Ergebnislisten für die Einzelwertung aufrufen kann. Klickt man dort in der Liste auf eine Klasse, werden nur die Ergebnisse dieser Klasse dieser Gruppe angezeigt. Klickt man auf den Button „Alle Klassen drucken“ werden die Ergebnisse aller Klassen der aktuellen Gruppe angezeigt. Die Ergebnisse der Mannschaften kann man ähnlich aufrufen. Dafür gelten dann die Klassen auf der rechten Seite (gelber Kreis) und der Button „Alle Mannschaften drucken“.

Soll die Gesamtergebnisliste aller Durchgänge angezeigt werden, klickt man auf den Button „Gesamt Auswertung“ (blauer Kreis).



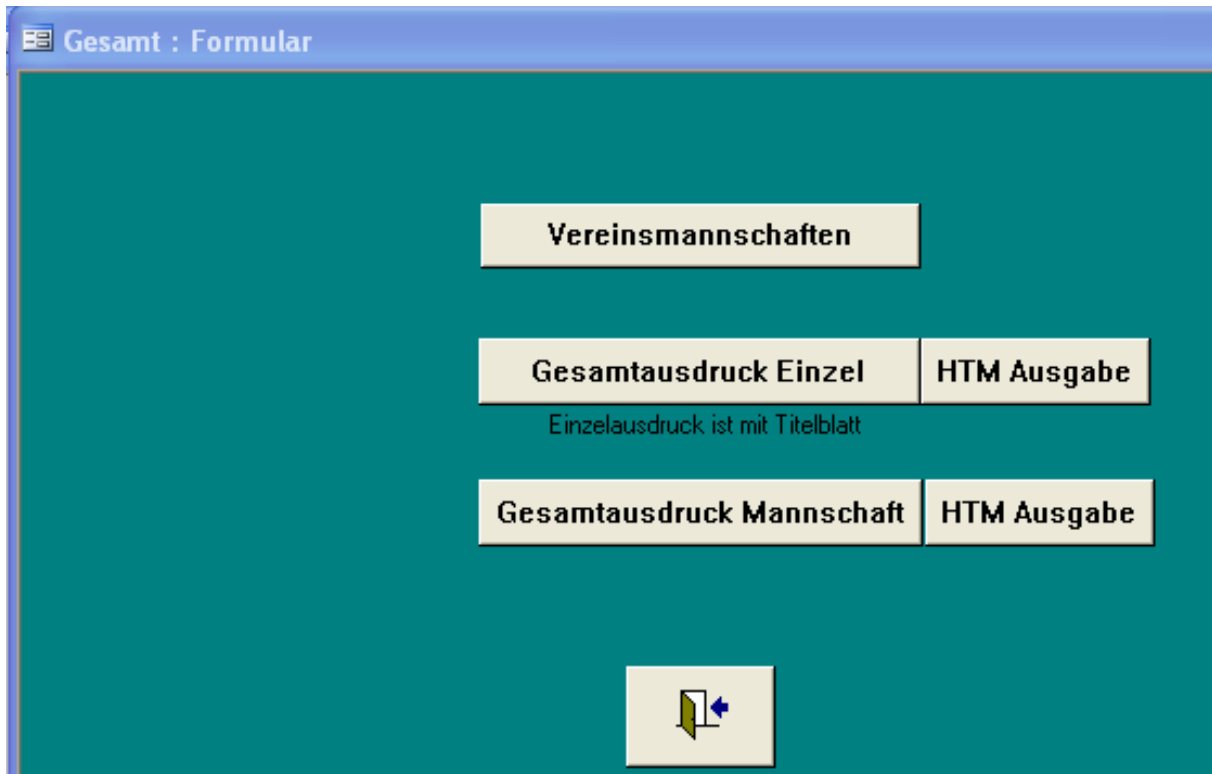
10.2 Gesamtergebnislisten

Nachdem man den Button „Gesamt Auswertung“ angeklickt hat, erscheint eine neue Maske.



Hier wird gefragt, ob noch Mannschaften hinzuzufügen sind, die Starter aus mehreren Gruppen enthalten. Wenn solche Mannschaften vorhanden sind und man diese bisher noch nicht eingegeben hatte (siehe Kapitel 8.5) klickt man auf den Button „Mannschaften anfügen“ und kann die fehlenden Mannschaften eingeben.

Wenn keine weiteren Mannschaften einzugeben sind mit Startern aus mehreren Gruppen, klickt man auf den Button „Keine Mannschaften“. Danach erfolgt die folgende Maske.



Hier kann man dann die Einzelergebnisliste ausdrucken durch anklicken auf den Button „Gesamtausdruck Einzel“. Bei dieser Liste wird als erstes ein Titelblatt gedruckt. Dort erscheint auch der Titel für die Gesamtliste (siehe Kapitel 2.3). Ab dem nächsten Blatt erscheint dann die Ergebnisliste.

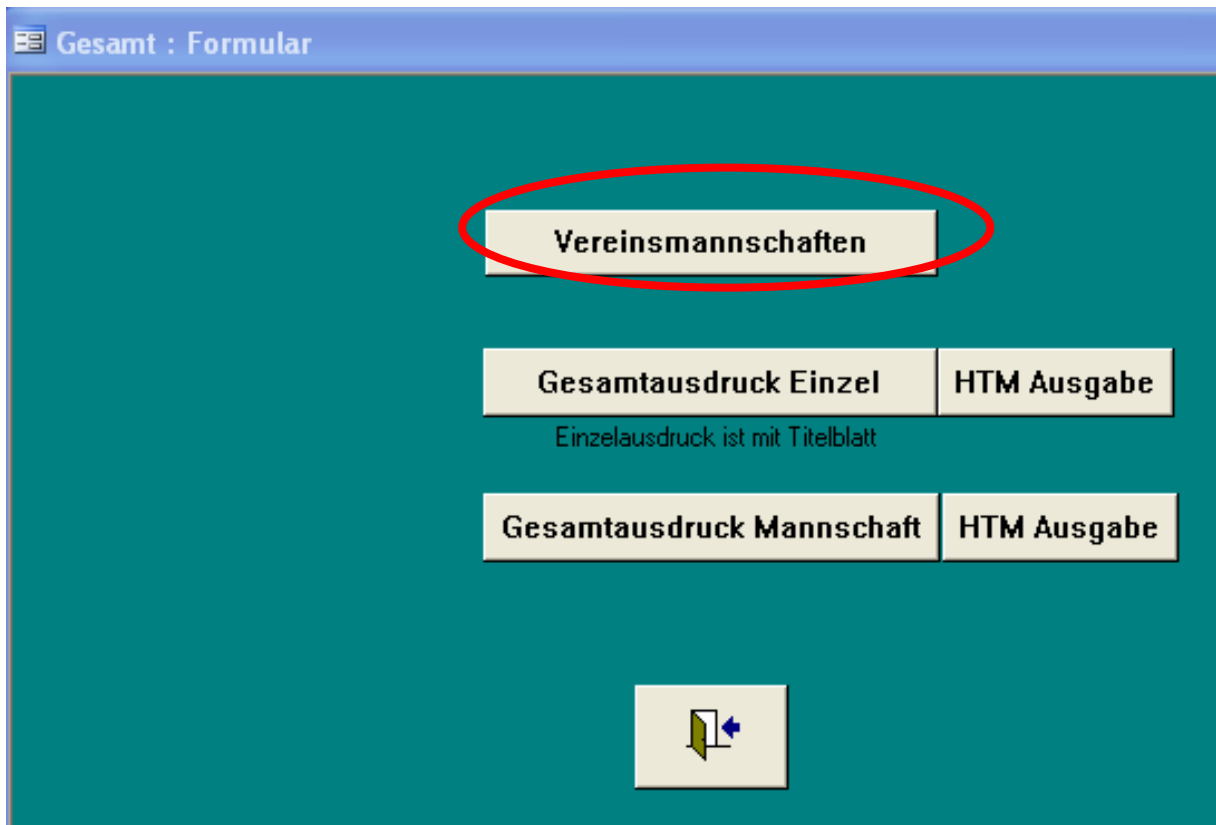
Durch anklicken auf den Button „Gesamtausdruck Mannschaft“ wird die Ergebnisliste aller Mannschaften von allen Gruppen angezeigt. Diesmal wird kein Titelblatt ausgedruckt.

Man kann die Ergebnisliste auch als HTM Ausgabe anzeigen lassen, um sie ins Internet einstellen zu können. Dabei werden dann für die einzelnen Seiten separate Dateien erzeugt. Wenn man diese Art der Ausgabe wählt, erscheint als erstes ein Fenster, in dem das Verzeichnis ausgewählt wird, in dem die Dateien gespeichert werden.

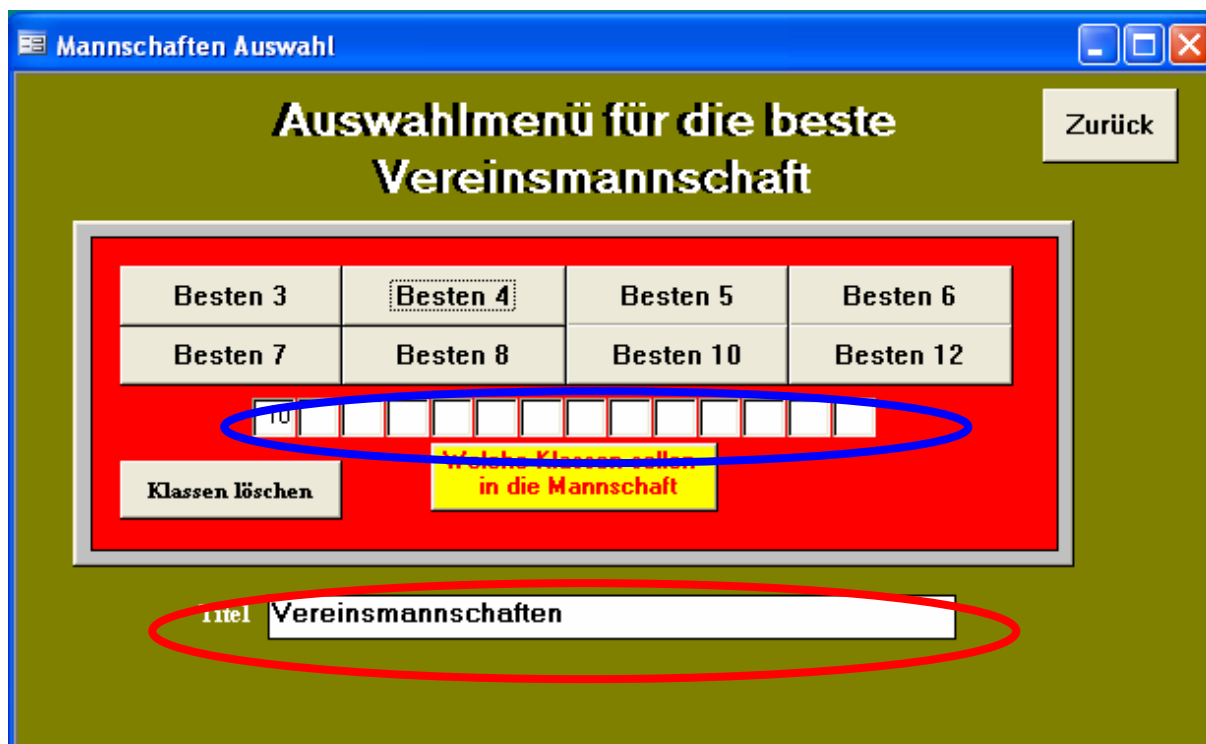
10.3 Vereinsmannschaften durch Apollon ermitteln

In Apollon gibt es auch die Möglichkeit Vereinsmannschaften zu ermitteln. Um dahin zu kommen klickt man auf:

1. Auswertung
2. Gesamtauswertung
3. Vereinsmannschaften



Danach erfolgt folgende Maske. Darin werden als erstes die Klassen eingetragen, die bei der Mannschaftswertung berücksichtigt werden sollen (blauer Kreis). In die Felder werden dann die Klassennummern eingegeben. Unten kann man dann auch noch den Titel eingeben, der auf der Ergebnisliste angezeigt werden soll (roter Kreis). Man kann die Liste der Klassennummern und den Titel löschen, in dem man auf den Button „Klassen löschen“ klickt. Danach kann man dann durch anklicken einer der Buttons „Besten x“ die Mannschaften bestimmen lassen. In den Mannschaften werden dann jeweils die besten drei, vier, fünf, sechs, sieben, zehn oder zwölf Teilnehmer eines Vereins berücksichtigt und danach die Ergebnisliste ausgegeben.



11 Korrigieren eines eingegebenen Ergebnisses

Wenn nach der Eingabe der Ergebnisse eines ganzen Durchganges noch wieder Änderungen vorgenommen werden müssen, kann man dies folgendermaßen machen. Man ruft aus dem Hauptmenü die Funktion „Kontrollfeld“ auf.



Danach erscheint dann eine Maske, in der man die Ergebnisse eines Teilnehmers korrigieren kann. Wenn die Maske aufgerufen wird, erscheint automatisch das Ergebnisse des Teilnehmers von Startnummer 1A. Die Startnummer, der Name, der Verein und die Klassennummer von dem Teilnehmer, den man korrigieren möchte, werden in den oberen blauen Feldern an-

gezeigt. Die beiden Felder „Durchgang Ist:“ und „Durchgang Soll:“ sind nur von Interesse, wenn die Ergebnisse mit Hilfe von Terminals in das Apollon eingegeben werden. Das ist jedoch bei den meisten Anwendern nicht der Fall. Wenn man jetzt die Ergebnisse eines Teilnehmers kontrollieren und eventuell ändern will, gibt man dessen Startnummer in das Suchfeld ein (roter Kreis). Nachdem man den Buchstaben eingegeben hat, werden direkt die Daten angezeigt. Dann kann man die Ergebnisse, Zehner und X'er von jedem einzelnen Durchgang in den weißen Feldern ändern.

Man kann auch mittels der beiden Buttons unten links jeweils durch die Startliste durchklicken (gelber Kreis). Klickt man auf den Button mit dem Pfeil links, geht man auf den vorigen Teilnehmer in der Startliste. Klickt man auf den Button mit dem Pfeil nach rechts, positioniert man auf den nächsten Teilnehmer aus der Startliste (in diesem Beispiel auf 1B).

Das Feld unten rechts (blauer Kreis) wird benötigt, wenn man für eine Klasse ein Finale schießt und es mehrere Teilnehmer gibt, die um den Cut das gleiche Ergebnis haben und um den Einzug in das Finale gestochen werden muss. In diesem Fall gibt man den Teilnehmern noch ein paar zehntel Ringe dazu. Diese dienen lediglich zur Sortierung der Ergebnisliste, werden aber nicht angezeigt. Dabei bekommt der Sieger aus dem Stechen die höchsten Zehntel und der Zweitplatzierte dann ein Zehntel weniger usw. bis zum letzten. Dazu folgendes Beispiel:

Nach der Qualifikationsrunde haben die Teilnehmer auf Platz 31 Startnummer 16A, 32 Startnummer 22B und 33 Startnummer 6C die gleiche Ringzahl und die ersten 32 ziehen in das Finale ein (1/16 Finale). In dem darauf folgenden Stechen wird dann folgende Reihenfolge ausgeschossen:

1. Startnummer 22B
2. Startnummer 6C
3. Startnummer 16A

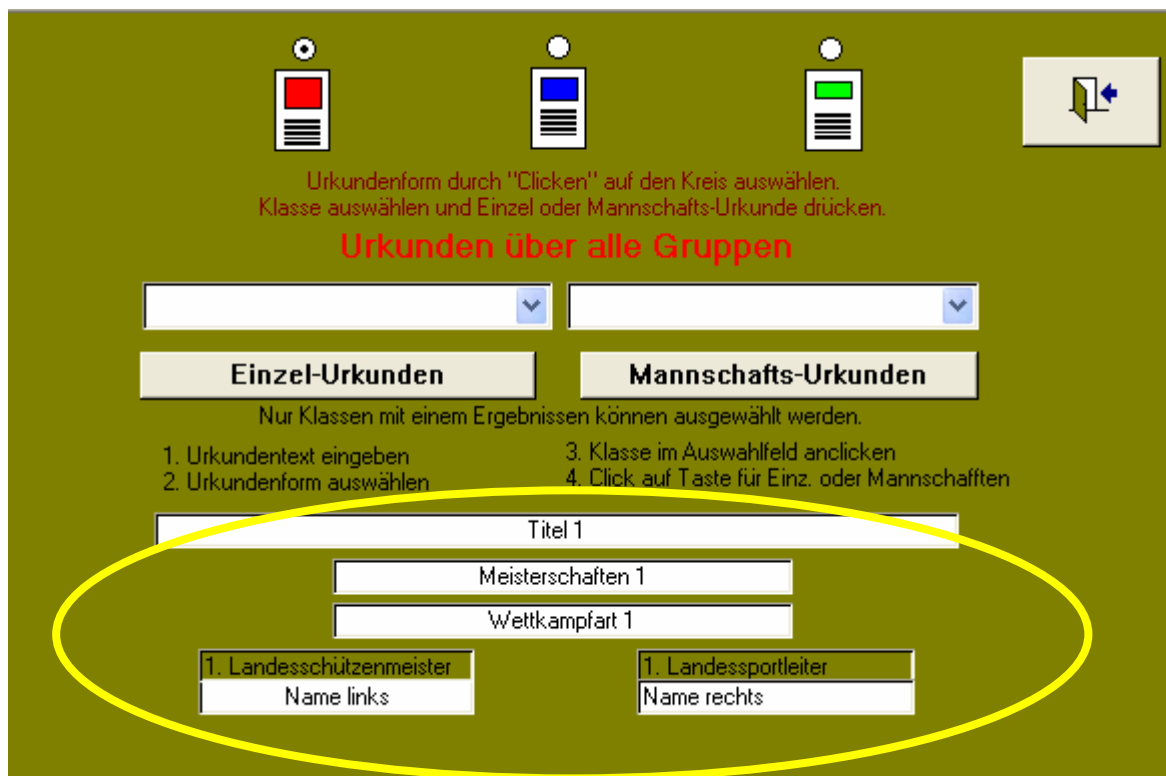
In diesem Fall bekommt die Startnummer noch 0,3 dazu, Startnummer 6C 0,2 dazu und Startnummer 16A noch 0,1 dazu. Diese Zehntelwerte werden jeweils rechts unten in das Feld eingegeben.

12 Drucken von Urkunden

Aus dem Apollon heraus kann man auch Urkunden drucken. Zu diesem Zweck klickt man Hauptmenü auf den Button „Urkunden“

Gruppen	Startliste
Qualifikation	Schußzettel
Urkunden	Veranstaltungstitel
Klasseneingabe	Archivierung
Treffereingabe	Finale
Teilnehmer	Mannschaften
Kontrollfeld	Auswertung

Damit gelangt man in die Maske, in der auch einige Urkundentexte zu ändern sind (gelber Kreis). Zusätzlich kann man auch noch zwei Namen mit auf die Urkunde drucken.



Urkundenform durch "Clicken" auf den Kreis auswählen.
Klasse auswählen und Einzel oder Mannschafts-Urkunde drücken.

Urkunden über alle Gruppen

Einzel-Urkunden Mannschafts-Urkunden

Nur Klassen mit einem Ergebnissen können ausgewählt werden.

1. Urkundentext eingeben 3. Klasse im Auswahlfeld anklicken
2. Urkundenform auswählen 4. Click auf Taste für Einz. oder Mannschaften

Titel 1

Meisterschaften 1

Wettkampft 1

1. Landesschützenmeister 1. Landessportleiter
Name links Name rechts

In dem folgendem Beispiel kann man dann sehen, wo diese Texte auf den Urkunden erscheinen:



Titel 1

Meisterschaften 1

im Wettbewerb

Wettkampft 1

belegte

Blum Robert

TSV Hilgertshausen

in der

Schützenklasse

mit

578 Ringen

den

1. Rang

Name links Name rechts

Nachdem man so die Texte für die Urkunden eingegeben hat, kann man anfangen Urkunden zu drucken. Dazu muss man dann als erstes aussuchen, welche Urkundenform benutzt werden

soll. Die Form richtet sich danach, wie viel Platz auf der Urkunde vorhanden ist, auf dem gedruckt werden kann. Es kann zwischen drei verschiedenen Formen gewählt werden (gelber Kreis):

- Links die Form rot
- In der Mitte die Form blau
- Rechts die Form grün

Dabei ist von links nach rechts immer weniger Platz auf der Urkunde verfügbar, um zu drucken. Welche Urkundenform am besten passt, muss man dann selber ausprobieren. Die Urkundenformen gelten dann sowohl für die Einzelurkunden als auch für die Mannschaftsurkunden.

Im nächsten Schritt wird die Klasse ausgewählt, für die die Urkunden gedruckt werden sollen (blauer Kreis). In dem linken Feld werden die Klassen für die Einzelurkunden angezeigt und in dem rechten Feld die Klassen für die Mannschaftsurkunden. Es werden jeweils nur solche Klassen angezeigt, wo auch Ergebnisse vorhanden sind. Der Urkundendruck berücksichtigt die Gesamtergebnisse über alle Gruppen und nicht nur die Ergebnisse der aktuellen Gruppe. Anschließend klickt man dann auf den Button „Einzel-Urkunden“ oder „Mannschafts-Urkunden“, um sich dort die entsprechenden Urkunden anzeigen zu lassen. Diese werden dann in einem neuen Fenster für die gewählte Klasse angezeigt.

Urkundenform durch "Clicken" auf den Kreis auswählen.
Klasse auswählen und Einzel oder Mannschafts-Urkunde drücken.

Urkunden über alle Gruppen

Einzel-Urkunden Mannschafts-Urkunden

Nur Klassen mit einem Ergebnissen können ausgewählt werden.

1. Urkundentext eingeben 3. Klasse im Auswahlfeld anklicken
2. Urkundenform auswählen 4. Click auf Taste für Einz. oder Mannschaften

Titel 1

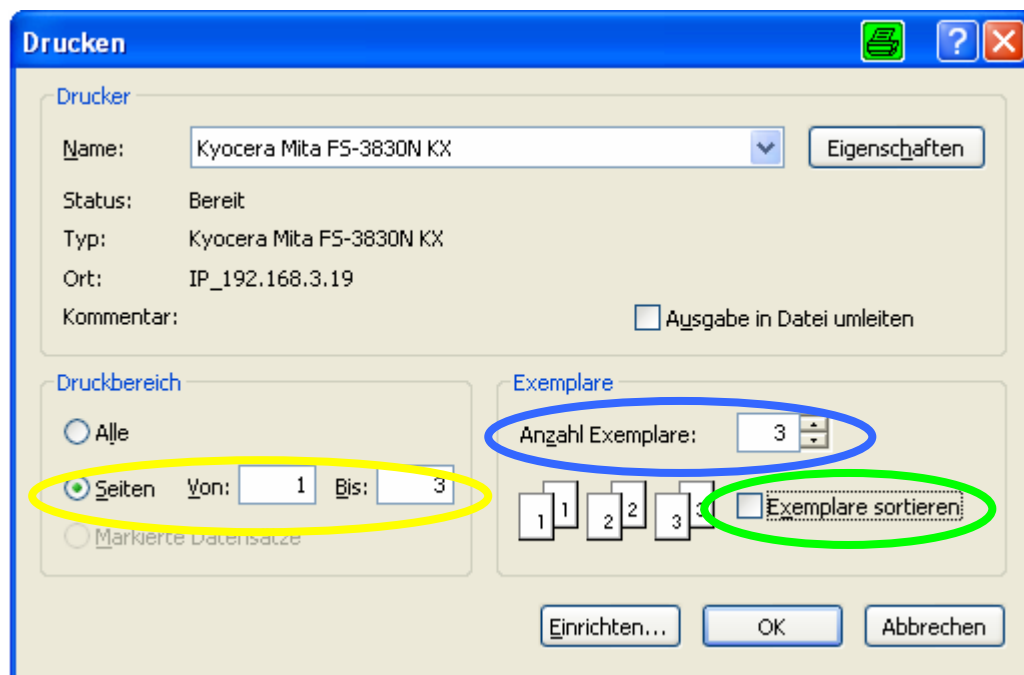
Meisterschaften 1

Wettkampfarm 1

1. Landesschützenmeister 1. Landessportleiter
Name links Name rechts

Wenn man die Urkunden jetzt drucken will, muss man darauf achten, dass jeweils eine Urkunde für alle Teilnehmer einer Klasse erstellt wird. Soll also nur eine begrenzte Anzahl von Urkunden (z.B. nur für die ersten drei oder sechs) gedruckt werden, muss man die Anzahl in dem Standard Druckmenü von Windows einschränken. Dazu schränkt man dort die Anzahl der zu druckenden Seiten entsprechend ein (gelber Kreis). Wenn Mannschaftsurkunden ge-

druckt werden sollen, möchte man gegebenenfalls für jedes Mannschaftsmitglied eine Urkunde drucken. In diesem Fall muss man dann die Anzahl der Exemplare ändern (blauer Kreis). Wenn die Urkunden eines Platzes alle hintereinander gedruckt werden sollen, ist es notwendig das Sortieren der Exemplare auszuschalten (grüner Kreis)



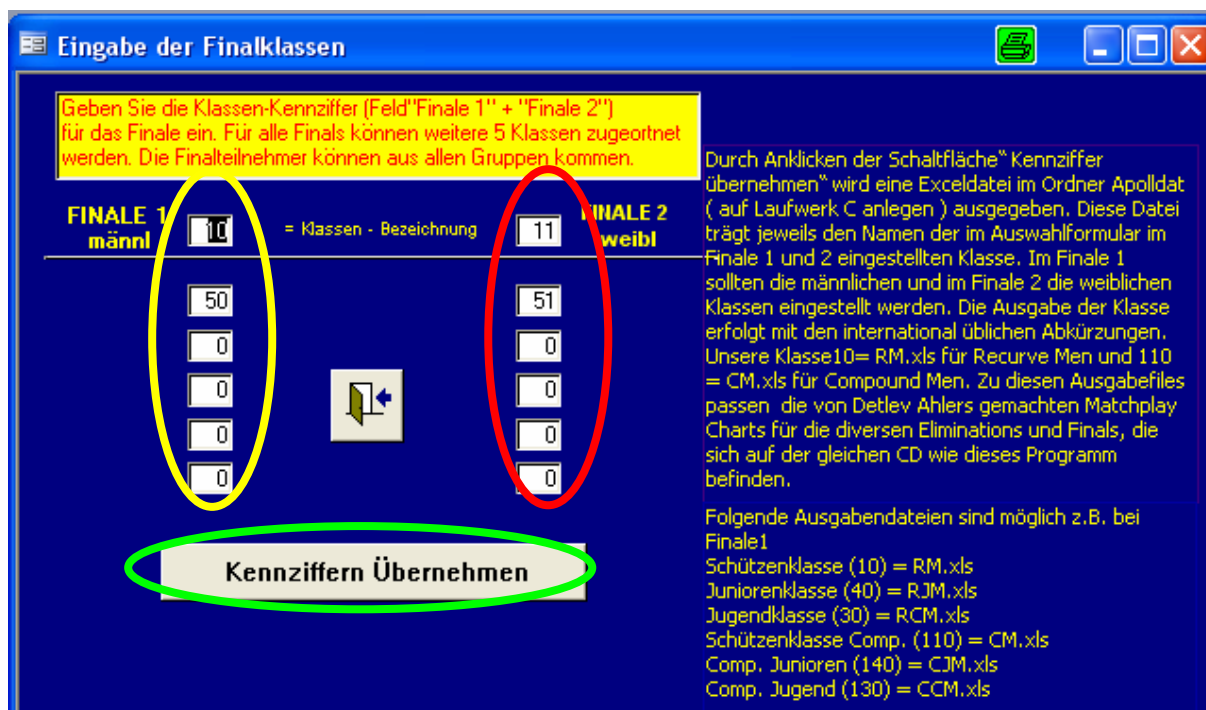
13 Finale

Wenn nach der Qualifikation noch ein Finale geschossen werden soll, kann man die dafür nötige Auswertung nicht im Apollon machen. Dazu benötigt man die Finaldatei, die ebenfalls passend zum Apollon vorhanden sind. Für die Finalauswertung benötigt man allerdings die Qualifikationsergebnisse aus dem Apollon. Diese werden über Excel-Dateien zur Verfügung gestellt, mit denen man dann die Qualifikationsdaten an die Finalauswertung weitergeben kann. Hier beschreibe ich nur, wie diese Dateien mit den Qualifikationsergebnissen im Apollon erstellt werden.

Dazu klickt man im Hauptmenü auf den Button „Finale“.



Darauf öffnet sich dann ein Fenster. In dieses kann man dann auf der linken Seite die Klassennummern für die männlichen Teilnehmer eingeben (gelber Kreis). In diesem Beispiel die Klassen 10 und 51. Die oberste Klasse bestimmt dann auch, in welcher Klasse das Finale ausgeführt werden soll und wie die Excel-Datei mit den Qualifikationsergebnissen heißt. Man kann zu dieser Hauptklasse dann noch Teilnehmer aus bis zu fünf weiteren Klassen hinzunehmen. In diesem Beispiel wird zu der Schützenklasse Recurve (Klassennummer 10) dann noch die Altersklasse Recurve (Klassennummer 50) mit dazu genommen. Das gleiche kann man auf der rechten Seite (roter Kreis) für eine zweite Klasse machen. Im Allgemeinen nimmt man hier die Klassennummer der entsprechend weiblichen Klassen. Nachdem man so die Klassennummer eingegeben hat, für die die Qualifikationsdateien erstellt werden sollen, klickt man auf den Button „Kennziffern übernehmen“ (grüner Kreis). Dann werden aus allen Gruppen die Ergebnisse der eingegebenen Klassen ausgelesen und sortiert in eine Exceldatei ausgegeben.



Die Exportdateien werden aus der Festplatte in dem Verzeichnis „C:\Apollodat“ gespeichert. Im Apollon sind die jeweiligen Dateinamen fest mit den Klassennummern verbunden. In der folgenden Tabelle ist aufgeführt, zu welchen Klasse welche Datei gehört:

Klassennummer	Klassenname	Dateiname
10	Schützenklasse	RM
20	Schüler männlich	RSM
30	Jugendklasse männlich	RCM
40	Juniorenklasse männlich	RJM
11	Damenklasse	RW
21	Schülerklasse weiblich	RSW
31	Jugendklasse weiblich	RCW

Klassennummer	Klassenname	Dateiname
41	Juniorenklasse weiblich	RJW
110	Compound Schützenklasse	CM
120	Compound Schüler männlich	CSM
130	Compound Jugend männlich	CCM
140	Compound Junioren männlich	CJM
111	Compound Damenklasse	CW
121	Compound Schüler weiblich	CSW
131	Compound Jugend weiblich	CCW
141	Compound Junioren weiblich	CJW

Wird als Hauptklasse eine andere Klasse als die in der Tabelle aufgeführten genommen, erstellt Apollon für diese Klasse keine Qualifikationsdatei für das Finale.

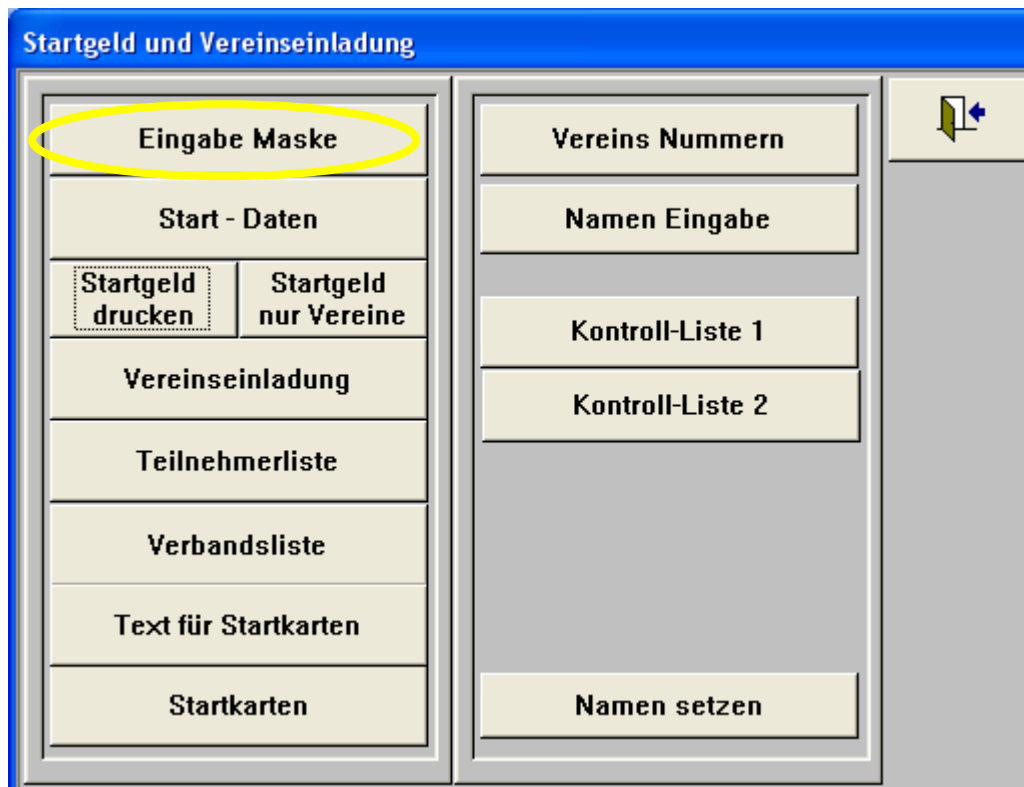
Wie die Auswertung mit dem Finale geschieht, ist in der separaten Anleitung für die Finalauswertung beschrieben.

14 Menüpunkt Qualifikation

Es gibt nun noch den Menüpunkt „Qualifikation“.



Wenn der aus dem Hauptmenü heraus aufgerufen wird, erscheint wieder ein Bildschirm mit weiteren Menüpunkten zur Auswahl. Ich werde im Folgenden auf die jeweiligen Punkte eingehen.



14.1 Eingabe Maske

Hier erscheint ein Fenster, in dem Daten eingegeben werden, die dann auf der Vereinseinladung erscheinen. Man kann zuerst drei Textblöcke eingeben (gelber Kreis). Dann kann man noch eine Bankverbindung eingeben (roter Kreis) und wie viel Startgeld für eine Mannschaft einzugeben ist (grüner Kreis). Mit den so gemachten Eingaben werden dann die Vereinseinladungen erstellt. Wo die Textblöcke dann erscheinen, kann man dann in dem Beispiel in Kapitel 14.5 sehen.

Eingabemaske für Vereinseinladung

Alle Gruppen müssen vor dem Startgeld-Druck und Vereinseinladung gespeichert sein

Eingabe Maske 1 Vereinseinladung

Eingabe Maske 2 Vereinseinladung

Eingabe Maske 3 Vereinseinladung

Bank Name + Ort BLZ + Bankkonto Mannschaft Startgeld

Bank BLZ 28,00 €

Irgendwo Bankkonto

14.2 Start – Daten

Startgeld und Vereinseinladung

Eingabe Maske

Start - Daten

Startgeld drucken Startgeld nur Vereine

Vereinseinladung

Teilnehmerliste

Verbandsliste

Text für Startkarten

Startkarten

Vereins Nummern

Namen Eingabe

Kontroll-Liste 1

Kontroll-Liste 2

Namen setzen

Wenn man hierauf klickt erscheint ein Maske in der pro Klasse weitere Eingaben gemacht werden, die dann auf der Vereinseinladung erscheinen. **Wichtig ist, dass die Klassen hier noch mal alle eingegeben werden müssen.** Es müssen hier dann auch die gleichen Klassennummern wie bei der Klasseneingaben verwendet werden.

Pro Klasse gibt man dann folgende Daten ein:

- Klassennummer
- Startgeld für den Einzelschützen
- Starttag und Startzeit der Klasse
- Ringzahl Einzelqualifikation
- Anzahl Teilnehmer Einzelwertung
- Ringzahl Mannschaftsqualifikation
- Anzahl der qualifizierten Mannschaften

Diese Daten werden dann auf der Startkarte und auf den Vereinseinladungen gedruckt. Die Eingabe des Startgeldes wird bei der Vereinseinladung dazu benutzt, um das Startgeld für den Verein zu errechnen.

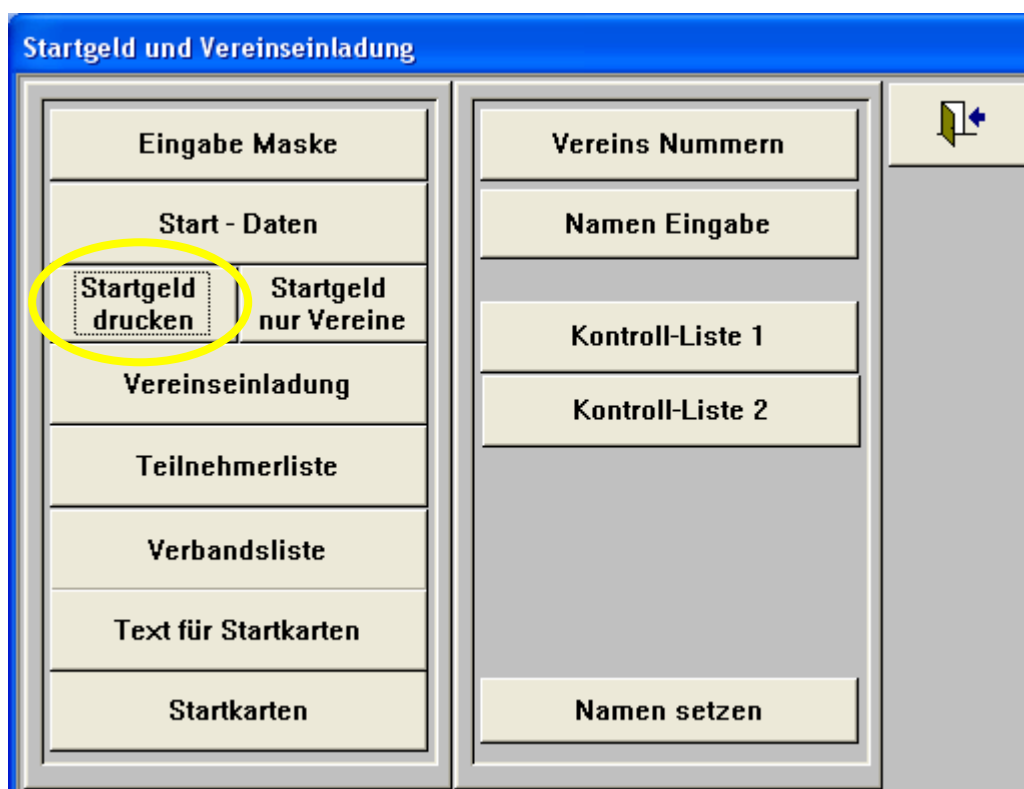
Starttag Kosten Ringzahlen								
Eingaben für Startgeld und Vereinseinladung								
Klasse	S.Geld	Starttag	Startzeit des Wettb.	Einzel	Tein.	Mansch.	Anz.	
10	26,00 €	Samstag 06. März 2004	14:00 Uhr	550	97	0	0	
11	26,00 €	Samstag 06. März 2004	14:00 Uhr	539	40	0	0	
20	15,00 €	Sonntag 07. März 2004	09:30 Uhr	510	43	1500	5	
21	15,00 €	Sonntag 07. März 2004	09:30 Uhr	499	21	0	0	
30	26,00 €	Samstag 06. März 2004	09:00 Uhr	502	55	1530	8	
31	26,00 €	Samstag 06. März 2004	09:00 Uhr	497	17	0	0	
40	26,00 €	Samstag 06. März 2004	09:00 Uhr	538	2	1622	9	
41	26,00 €	Samstag 06. März 2004	09:00 Uhr	530	13	0	0	
42	26,00 €	Samstag 06. März 2004	09:00 Uhr	527	33	0	0	
43	26,00 €	Samstag 06. März 2004	09:00 Uhr	515	16	0	0	
50	26,00 €	Sonntag 07. März 2004	09:30 Uhr	541	49	1600	6	
51	26,00 €	Samstag 06. März 2004	14:00 Uhr	516	23	0	0	
60	26,00 €	Sonntag 07. März 2004	09:30 Uhr	534	23	0	0	
110	26,00 €	Freitag 05. März 2004	10:00 Uhr	568	47	1706	8	
111	26,00 €	Freitag 05. März 2004	10:00 Uhr	554	37	1650	5	
130	26,00 €	Freitag 05. März 2004	10:00 Uhr	544	11	0	0	
140	26,00 €	Sonntag 07. März 2004	09:30 Uhr	557	24	1595	6	
150	26,00 €	Freitag 05. März 2004	10:00 Uhr	563	32	0	0	

Eine Klasse kann durch Click in das Markierungsfeld (schwarzer Pfeil) und Taste "Entf" gelöscht werden.

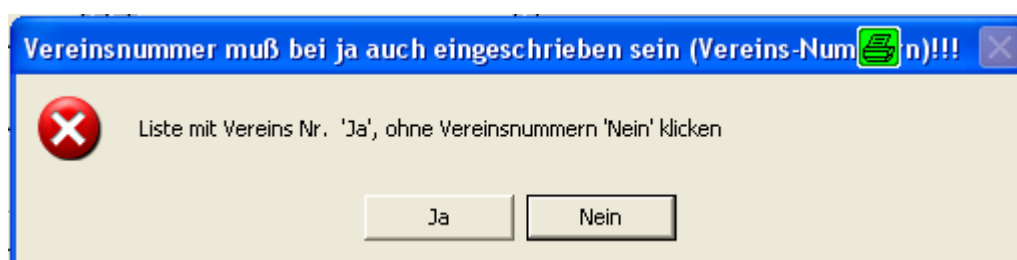
Neue Klassen können am Ende angefügt werden

Vorsicht keine Klasse doppelt eingeben. Am Ende darf nur eine Klasse 0 stehen.

14.3 Startgeld drucken



Nachdem man die Daten in der Eingabemaske und die Startdaten eingegeben hat und vorher auch noch alle Teilnehmer in den einzelnen Gruppen auf die Startplätze gesetzt hat, kann man das Startgeld drucken. Nachdem man auf den Button „Startgeld drucken“ gedrückt hat, erscheint die Abfrage, ob die Liste mit Vereins Nr. oder ohne gedruckt werden soll. Selbst wenn man die Liste ohne Vereinsnummern drucken möchte, muss die Liste der Vereine angelegt sein. Ansonsten bekommt man einen leeren Ausdruck. Wie man die Liste anlegt, wird in Kapitel 14.10 beschrieben.



In diesem Beispiel habe ich das „ohne“ Vereinsnummer ausgewählt. Darauf erscheint dann folgende Liste:

DEUTSCHER SCHÜTZENBUND
DEUTSCHE MEISTERSCHAFT 2004
Bogenschießen Hallen Runde
Samstag, den 06.03.2004 14.00 Uhr

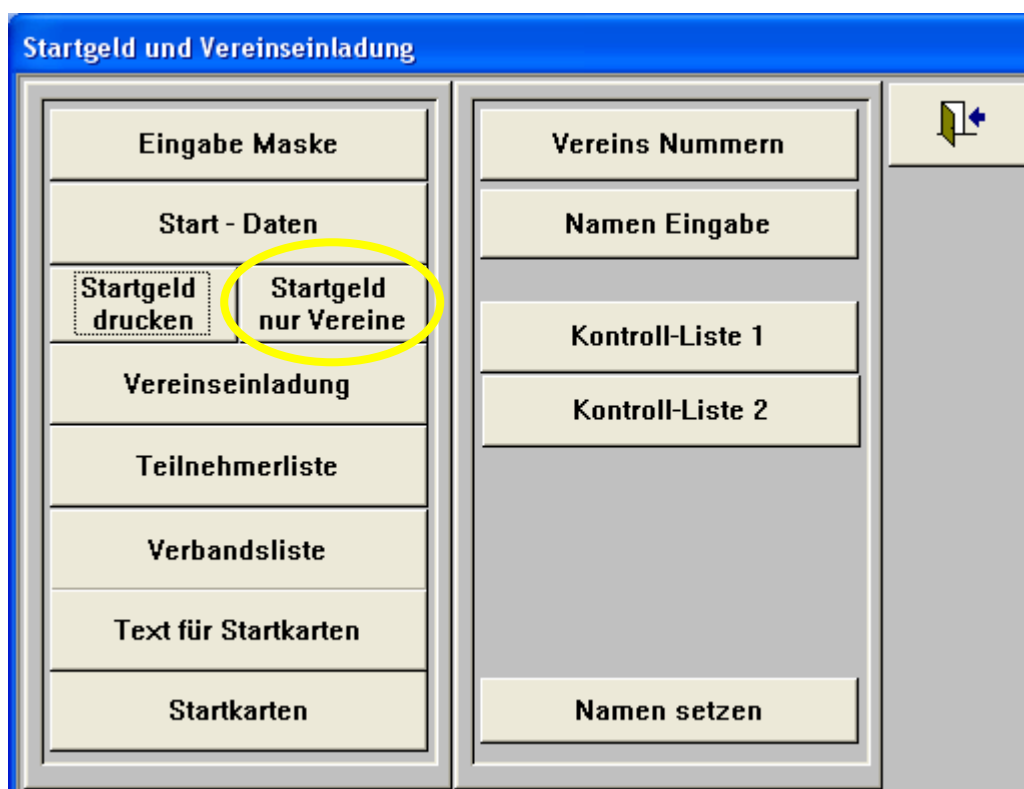
Startgeld der Vereine

Sortiert nach			Vereinsname	
1.BBS			1.BBS	
4C	Griem, Stefan		Schützenklasse Comp.	26,00 €
5C	Klingner, Lars		Schützenklasse Comp.	26,00 €
6C	Voss, Rainer		Schützenklasse Comp.	26,00 €
21B	Zeh, Thomas		Schützenklasse	26,00 €
31A	Pfohl, Cornelia		Damenklasse	26,00 €
			1 Mannschaft	28,00 €
			Summe =	158,00 €

Sortiert nach			Vereinsname	
ABS_Schleddehausen_03			ABS_Schleddehausen_03	
29B	Wrede, Alexander		Schülerklasse A	15,00 €
			Mannschaft	0,00 €
			Summe =	15,00 €

In dieser Liste werden alle Starter sortiert nach dem Vereinsnamen angezeigt. Pro Verein werden dann die Starter mit der jeweiligen Klasse, Startnummer und Startgeld gezeigt. Dazu kommen noch die Anzahl der Mannschaften. Darunter steht dann das gesamte Startgeld für den Verein. Als Titel wird der Titel der ersten Gruppe angezeigt.

14.4 Startgeld nur Vereine



Wenn man diese Funktion aufruft, kommt auch zuerst wieder die Abfrage, ob die Liste mit oder ohne Vereinsnummer ausgegeben werden soll. Diese muss zuerst erstellt werden, wie in Kapitel 14.10 beschrieben. Auch für diese Funktion müssen vorher noch alle Teilnehmer in allen Gruppen gesetzt sein. Dann erscheint folgender Report:

DEUTSCHER SCHÜTZENBUND

DEUTSCHE MEISTERSCHAFT 2004

Bogenschießen Hallen Runde

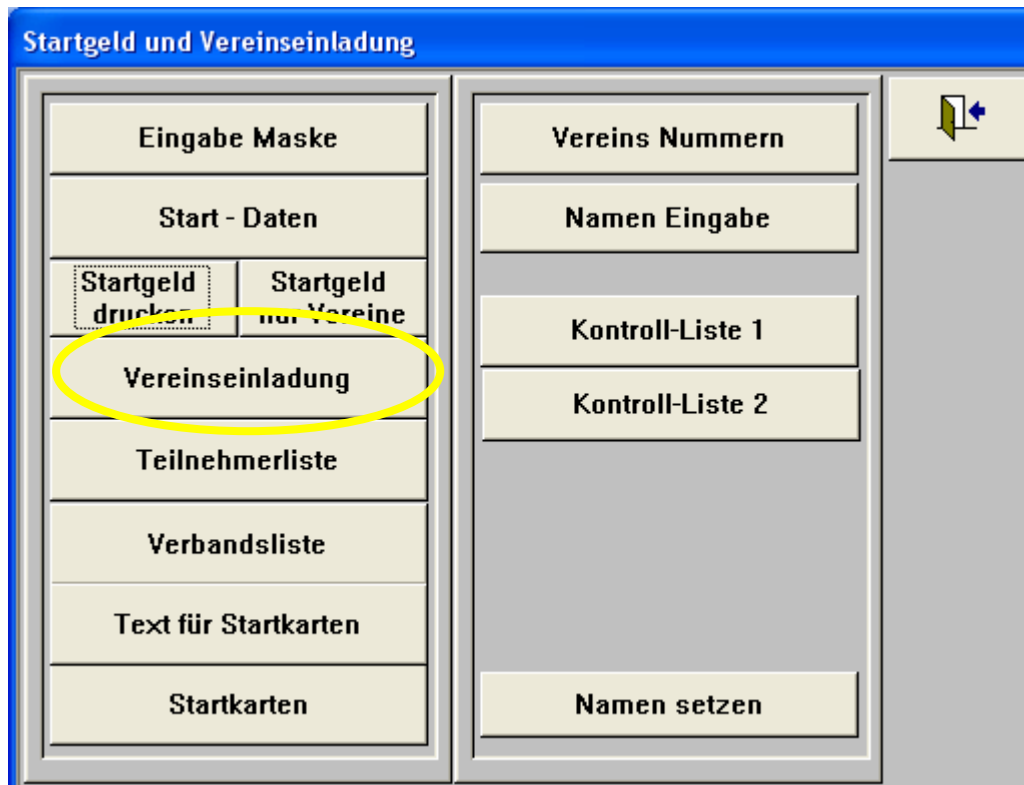
Samstag, den 06.03.2004 14.00 Uhr

Startgeld der Vereine

Sortiert nach	Vereinsname	Vereins-Nr.	
1BBS	1.BBS	123	158,00 €
Sortiert nach	Vereinsname	Vereins-Nr.	
ABS_Schledehausen_03	ABS_Schledehausen_03		15,00 €

In diesem wird dann pro Verein der Name, dann eventuell die Vereinsnummer und dann das gesamte Startgeld angezeigt.

14.5 Vereinseinladung



Nachdem man diesen Button angeklickt hat, erscheint ein Report, in dem pro Verein eine Einladung gedruckt wird. Auf dieser Einladung findet man die Eingabedaten, die man vorher unter „Eingabe Maske“ eingegeben hat (s. Kapitel 14.1). Diese Texte sind oben auf der Seite. Im unteren Teil findet man die Klasse, auf der linken Seite die Bankverbindung, die vorher eingegeben worden ist. Auf der rechten Seite sind dann alle Klassen aufgeführt, so wie sie in Kapitel 14.2 eingegeben worden sind. Die Ausgabe erfolgt dann sortiert nach dem Vereinsnamen. Hier ist dann noch mal ein Beispiel für eine Mannschaft mit der Texteingabe wie sie in Kapitel 14.1 gemacht worden ist.

DEUTSCHER SCHÜTZENBUND
DEUTSCHE MEISTERSCHAFT 2004
Bogenschießen Hallen Runde
Hanau vom 05.- 07. März 2004

Eingabe Maske 1 Verzeichnisladung

Eingabe Maske 2 Verzeichnisladung

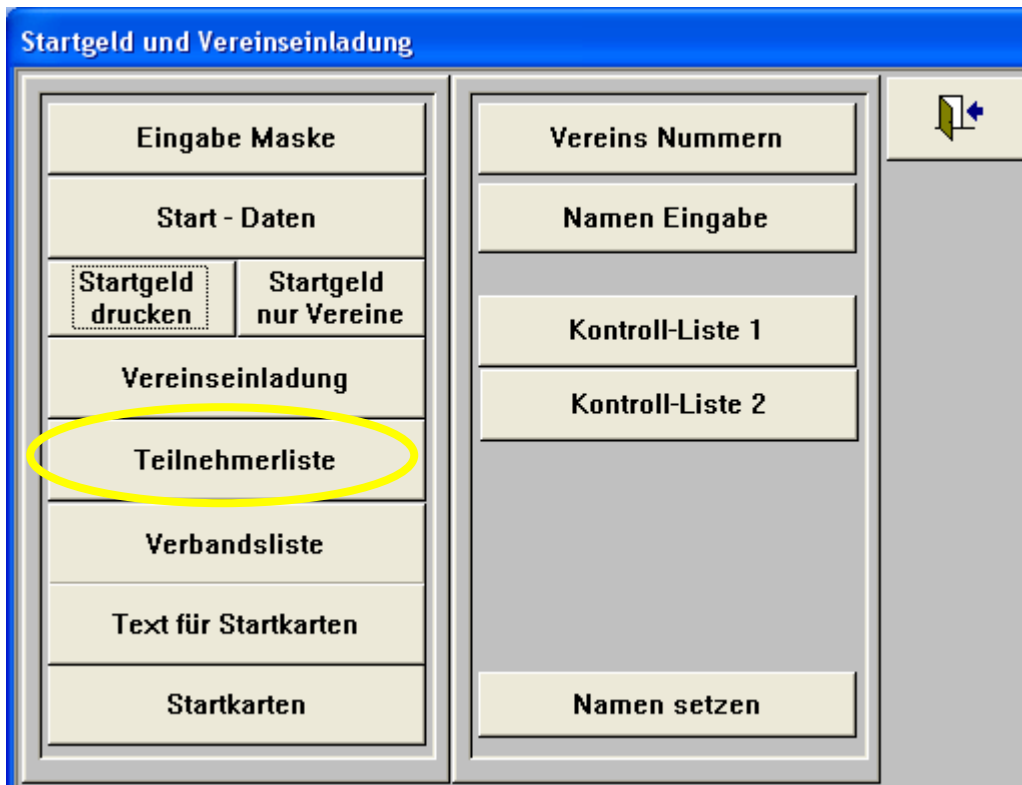
Eingabe Maske 3 Verzeichnisladung

1.BBS

		Tag und Startzeit des Wettb.	Startgeld
4C Grien, Stefan	Schützenklasse Comp.	Freitag 05. März 2004 10:00 Uhr	25,00 €
5C Klügler, Lars	Schützenklasse Comp.	Freitag 05. März 2004 10:00 Uhr	25,00 €
6C Voss, Ralf	Schützenklasse Comp.	Freitag 05. März 2004 10:00 Uhr	25,00 €
218 Zeil, Thomas	Schützenklasse	Samstag 06. März 2004 14:00 Uhr	25,00 €
31A Pohl, Cornelia	Damenklasse	Samstag 06. März 2004 14:00 Uhr	25,00 €
	1 Mannschaft	a	25,00 €
			158,00 €

Zulassungsringzahlen :	Klasse	Einzel	Teilm.	Mansch.	Anz.
	Schützenklasse	590	97		
	Damenklasse	539	40		
	Schülerklasse A	510	43	1500	5
	Schülerklasse A/w	499	21		
	Jugendklasse	502	55	1530	8
	weibl. Jugendklasse	497	17		
	Juniorenklasse A.	538	2	1522	9
	weibl. Juniorenklasse A.	530	13		
Bank	Juniorenklasse B	527	33		
Irgendwo	weibl. Juniorenklasse B	515	16		
BLZ	Allersklasse	541	49	1500	6
Bankkonto	Damen/Allersklasse	516	23		
	Seniorenklasse	534	23		
	Schützenklasse Comp.	568	47	1705	8
	Damenklasse Comp.	554	37	1550	5
	Jugendklasse Comp. m w	544	11		
	Juniorenkl. Comp. A-B m w	557	24	1595	6
1.BBS	Allersklasse Comp.	563	32		
	Schützenklasse Blankbogen	488	21		
	Damenklasse Blankbogen	448	11		

14.6 Teilnehmerliste



Nachdem man „Teilnehmerliste“ angeklickt hat, erscheint eine Liste mit allen Startern aus allen Gruppen Alphabetisch sortiert. Diese Liste wird auch Alphaliste genannt. In dieser Liste wird pro Zeile ein Teilnehmer angezeigt mit folgenden Informationen:

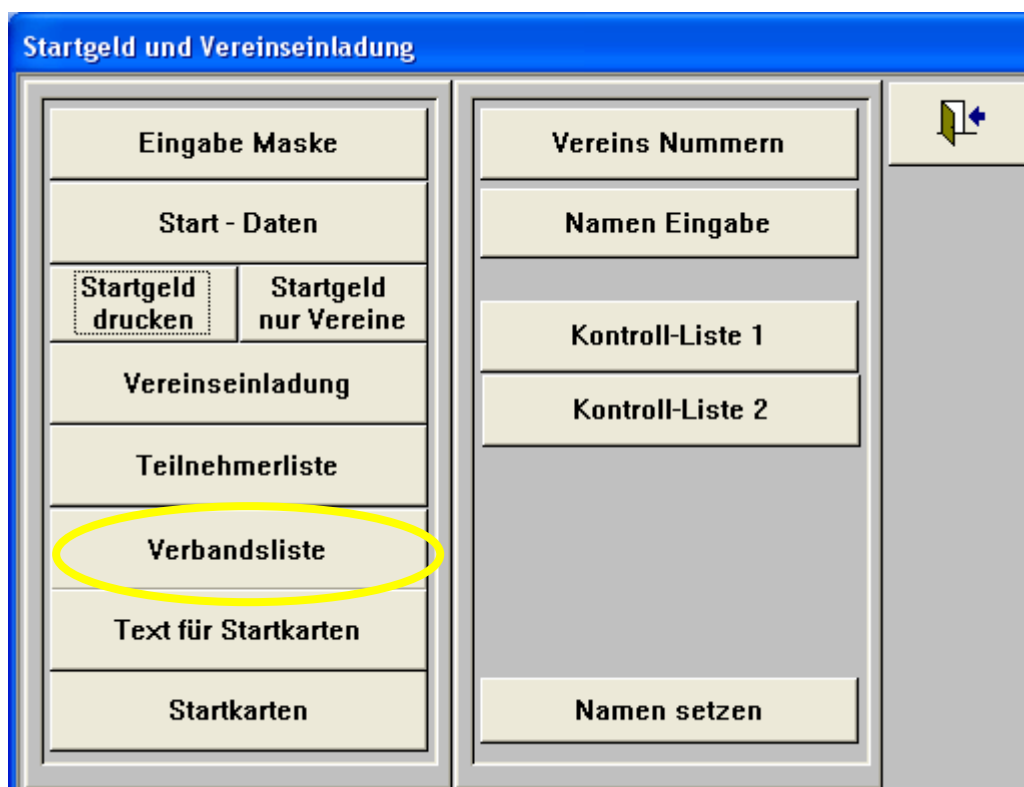
- Startnummer
- Name
- Verein und Land
- Wettbewerb
- Klasse
- Starttag und Startzeit

DEUTSCHER SCHÜTZENBUND
DEUTSCHE MEISTERSCHAFT 2004
Bogenschießen Hallen Runde
Hanau vom 05.- 07. März 2004

Teilnehmerliste sortiert nach Namen

Start Nr	Name	Verein	Wettb	Klasse	Starttag	Startzeit
6C	Abstreiter, Robert	Hubertus Altdorf	BY	6.25.40 Juniorenkl. Comp A-B m	Sonntag 07. März 2004	09:30 Uhr
4C	Albertsmeier, Mark-Thomas	BSV Essen_02	RH	6.25.40 Juniorenkl. Comp A-B m	Sonntag 07. März 2004	09:30 Uhr
16B	Allmendinger, Manfred	SV.Tell Weilheim	WT	6.20.50 Altersklasse	Sonntag 07. März 2004	09:30 Uhr
17B	Allmendinger, Michael	SV.Tell Weilheim	WT	6.20.50 Altersklasse	Sonntag 07. März 2004	09:30 Uhr
16B	Altrichter, Andre	SG Einberg	BY	6.20.42 Juniorenklasse B	Samstag 06. März 2004	09:00 Uhr
24B	Amend, Annette	BSG Michelstadt	HS	6.25.11 Damenklasse Comp.	Freitag 05. März 2004	10:00 Uhr
8A	Amend, Eva-Katrin	SC Hassenroth	HS	6.20.41 weibl. Juniorenklasse A.	Samstag 06. März 2004	09:00 Uhr
7D	Angellini, Giovanni	FSG Prien	BY*	6.25.10 Schützenklasse Comp.	Freitag 05. März 2004	10:00 Uhr
1B	Anlauf, Hans	Ibbenbüren_BSC	WF	6.25.30 Jugendklasse Comp. m	Freitag 05. März 2004	10:00 Uhr

14.7 Verbandsliste



Nach anklicken von „Verbandsliste“ erscheint ein anderer Report mit allen Teilnehmern. Diesmal werden die Teilnehmer nach Landesverband (Feld Land bei Teilnehmer) und nach Vereinen sortiert. Der Name des Landesverbandes erscheint auch im Kopfteil der Liste. Jeder Landesverband fängt auf einer neuen Seite an.

DEUTSCHER SCHÜTZENBUND
DEUTSCHE MEISTERSCHAFT 2004
 Bogenschießen Hallen Runde
 Hanau vom 05.- 07. März 2004

Teilnehmerliste sortiert nach Landesverband und Vereinen

Badischer Sportschützenverband

Start Nr	Name	Verein	Wettk	Klasse	Starttag	Start des Wet
1.	31A v. Gemmingen, Maxi	BOSV Steinsfurt	6.20.20	Schülerklasse A	Sonntag 07. März 2004	09:30 Uhr
2.	17B Arbeiter, Frederik	BSC Karlsruhe	6.20.10.	Schützenklasse	Samstag 06. März 2004	14:00 Uhr
3.	29D Burmeister, Iris	BSC Karlsruhe	6.20.11.	Damenklasse	Samstag 06. März 2004	14:00 Uhr
4.	2D Mikala, Melanie	BSC Karlsruhe	6.25.40	Juniorenkl. Comp A-B m	Sonntag 07. März 2004	09:30 Uhr
5.	3D Weiher, Simon	BSC Karlsruhe	6.25.40	Juniorenkl. Comp A-B m	Sonntag 07. März 2004	09:30 Uhr
6.	1D Meinzer, Tobias	BSC Karlsruhe	6.25.40	Juniorenkl. Comp A-B m	Sonntag 07. März 2004	09:30 Uhr

14.8 Text für Startkarten

The screenshot shows a software window titled "Startgeld und Vereinseinladung". The window is divided into two main sections. The left section contains a vertical stack of buttons: "Eingabe Maske", "Start - Daten", "Startgeld drucken", "Startgeld nur Vereine", "Vereinseinladung", "Teilnehmerliste", "Verbandsliste", "Text für Startkarten" (highlighted with a yellow oval), and "Startkarten". The right section contains a vertical stack of buttons: "Vereins Nummern", "Namen Eingabe", "Kontroll-Liste 1", "Kontroll-Liste 2", and "Namen setzen". A small icon with a blue plus sign is visible in the top right corner of the right section.

Es gibt Turniere, wie die Landesmeisterschaft oder Deutsche Meisterschaft, da bekommt jeder Schütze eine Startkarte geschickt. Der Text für die Startkarte wird in dieser Funktion eingegeben. In den ersten Feldern gibt man die Art der Meisterschaft und die Wettbewerbsbezeichnung an. Dann folgen drei Textfelder in denen dann die Texte für die Startkarte eingegeben werden. In die Maske kann man im unteren Teil auch die Kürzel und den Langtext für die Landesverbände eingeben. Diese Informationen werden benötigt, um die Startkarte zu drucken. Die gleichen Informationen werden bei dem Drucken der Verbands- und Teilnehmerliste benötigt.

Welche Meisterschaft:

Zurück

Wettbewerbsbezeichnung:

Angaben zum Wettbewerbsort

Die Deutsche Meisterschaft findet auf der Karl Schoderer Sportanlage des TSV 04 Feucht am Segersweg 9 statt. Sie Erreichen die Sportanlage am besten über die Autobahn E45 Ausfahrt der BAB Feucht

Sie werden hiermit zur diesjährigen Deutschen Meisterschaft eingeladen. Der Wettbewerb, bei dem Sie Startberechtigt sind, den Tag der Ausrichtung, die Startzeit und die Startnummer sind aus diese Karte zu entnehmen. Diese Startkarte ist bei der Startnummernausgabe unterschrieben abzugeben. Die Startnummer ist deutlich sichtbar zu tragen. Mannschaftsummeldungen müßen spätestens eine 1/2 Stunde vor Beginn des Wettbewerbs abgegeben sein.

Zur Kontrolle der Teilnahmeberechtigung ist bei allen Starts der Wettkampfpaß in Verbindung mit einem amtlichen Lichtbildausweis mitzuführen (Regel 0.9.1 der Sportordnung). In diesem Wettkampfpaß muß ersichtlich sein, für welche Vereine und in welchen Wettbewerben Sie startberechtigt sind. Dies ist eine offizielle Einladung des Deutschen Schützenbundes und kann bei eventuellen Dienst- oder Schulbefreiungsanträgen den entsprechenden Stellen vorgelegt werden.

Mit sportlichen Grüßen
Deutscher Schützenbund

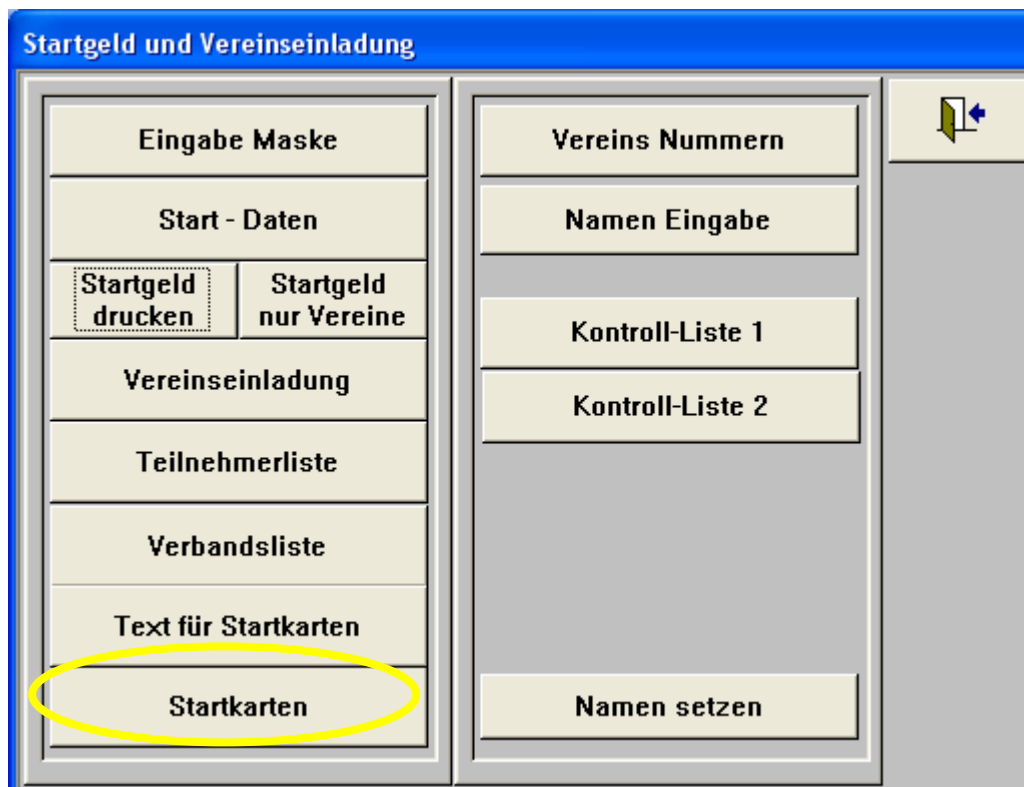
Bei den Wettbewerben zur Deutschen Meisterschaft werden Dopingkontrollen gemäß der Sportordnung Ziff. 0.27 durchgeführt. Verstöße gegen Dopingbestimmungen der FITA und/oder des Deutschen Schützenbundes werden nach den dort niedergelegten Bestimmungen geahndet. Sie haben Gelegenheit, die Bestimmungen bei der Ausgabe der Startnummern einzusehen; sie sind dort ausgelegt. Mit meiner Unterschrift unter dieser Erklärung, die bei der Startnummernausgabe abzugeben ist erkenne ich die o.g. Regelungen als verbindlich an.

Für den Druck der Startkarte, Verbands- und Teilnehmerliste muß der Verband eingetragen werden Das Eingabefeld dafür ist unten

LV Kurzbezeichnung <-----> Landesverband

▶ BD	Badischer Sportschützenverband	▲
BL	Schützenverband Berlin-Brandenburg	
BR	Brandenburgischer Schützenbund	
BY	Bayerischer Sportschützenbund	
HH	Schützenverband Hamburg und Umgegend	
HS	Hessischer Schützenverband	

14.9 Startkarten



Hier werden jetzt die Startkarten angezeigt. Für jeden Teilnehmer aller Gruppen wird eine Startkarte gedruckt.

Startkarte

Deutsche Meisterschaft im Bogenschießen

Startnr.:	Name:	Klasse:	Verein:	I.V.:
	31A v. Gemmingen, Maxi	Schülerklasse A	BOSV Steinsfurt	BD

Sie sind im folgenden Wettbewerb startberechtigt. Starttag:
Bogenschießen FITA HALLE RUNDE RegelNr. 6.20.20 Sonntag 07. März 2004 09:30 Uhr

Ausgangsort des Wettbewerbes:

Die Deutsche Meisterschaft findet auf der Karl Schoderer Sportanlage des TSV 04 Feucht am Segersweg 9 statt. Sie Erreichen die Sportanlage am besten über die Autobahn E45 Ausfahrt der BAB Feucht

Sie werden hiermit zur diesjährigen Deutschen Meisterschaft eingeladen.
 Der Wettbewerb, bei dem Sie Startberechtigt sind, den Tag der Ausrichtung, die Startzeit und die Startnummer sind aus diese Karte zu entnehmen. Diese Startkarte ist bei der Startnummernausgabe unterschrieben abzugeben.
 Die Startnummer ist deutlich sichtbar zu tragen.
 Mannschaftsummeldungen müssen spätestens eine 1/2 Stunde vor Beginn des Wettbewerbs abgegeben sein.

Zur Kontrolle der Teilnahmeberechtigung ist bei allen Starts der Wettkampfpfaff in Verbindung mit einem amtlichen Lichtbildausweis mitzuführen (Regel 10.9.1 der Sportordnung). In diesem Wettkampfpfaff muß ersichtlich sein, für welche Vereine und in welchen Wettbewerben Sie startberechtigt sind.
 Dies ist eine offizielle Erklärung des Deutschen Schützenbundes und kann bei eventuellen Dienst- oder Schulbefreiungsanträgen den entsprechenden Stellen vorgelegt werden.

Mit sportlichen Grüßen
 Deutscher Schützenbund

Erklärung

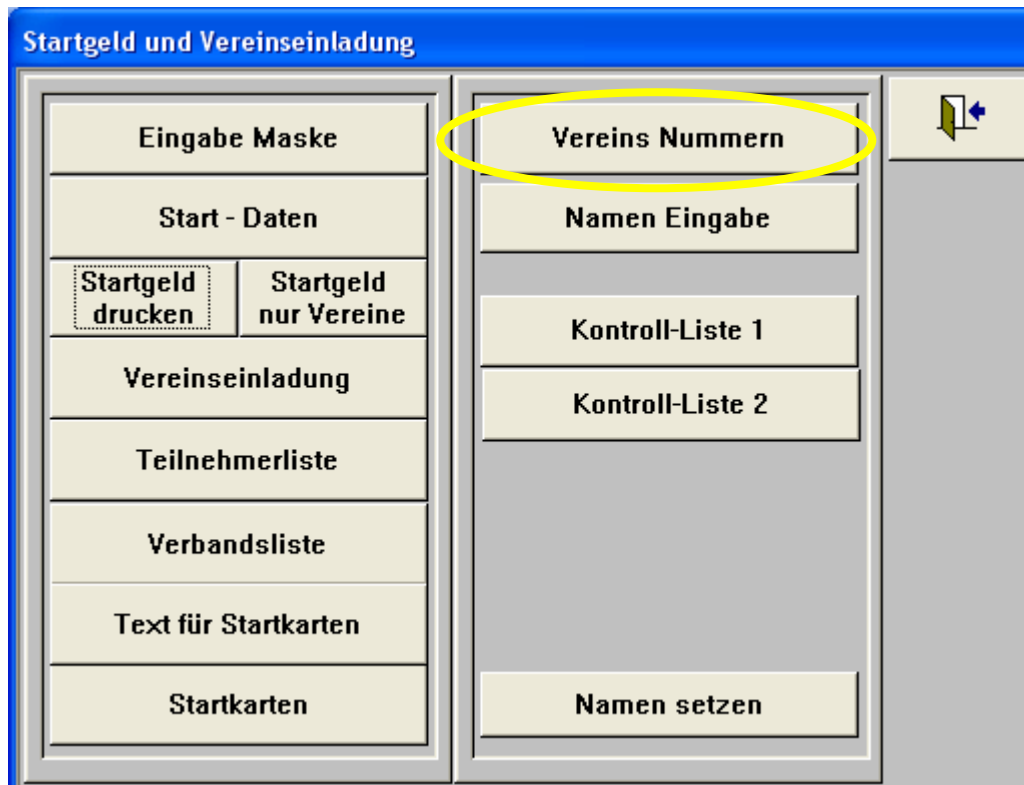
Bei den Wettbewerben zur Deutschen Meisterschaft werden Dopingkontrollen gemäß der Sportordnung Ziff. 0.27 durchgeführt.
 Verstöße gegen Dopingbestimmungen der FITA und/oder des Deutschen Schützenbundes werden nach den dort niedergelegten Bestimmungen geahndet. Sie haben Gelegenheit, die Bestimmungen bei der Ausgabe der Startnummern einzusehen; sie sind dort ausgelegt.
 Mit meiner Unterschrift unter dieser Erklärung, die bei der Startnummernausgabe abzugeben ist erkläre ich die o.g. Regelungen als verbindlich an.

Unterschrift:

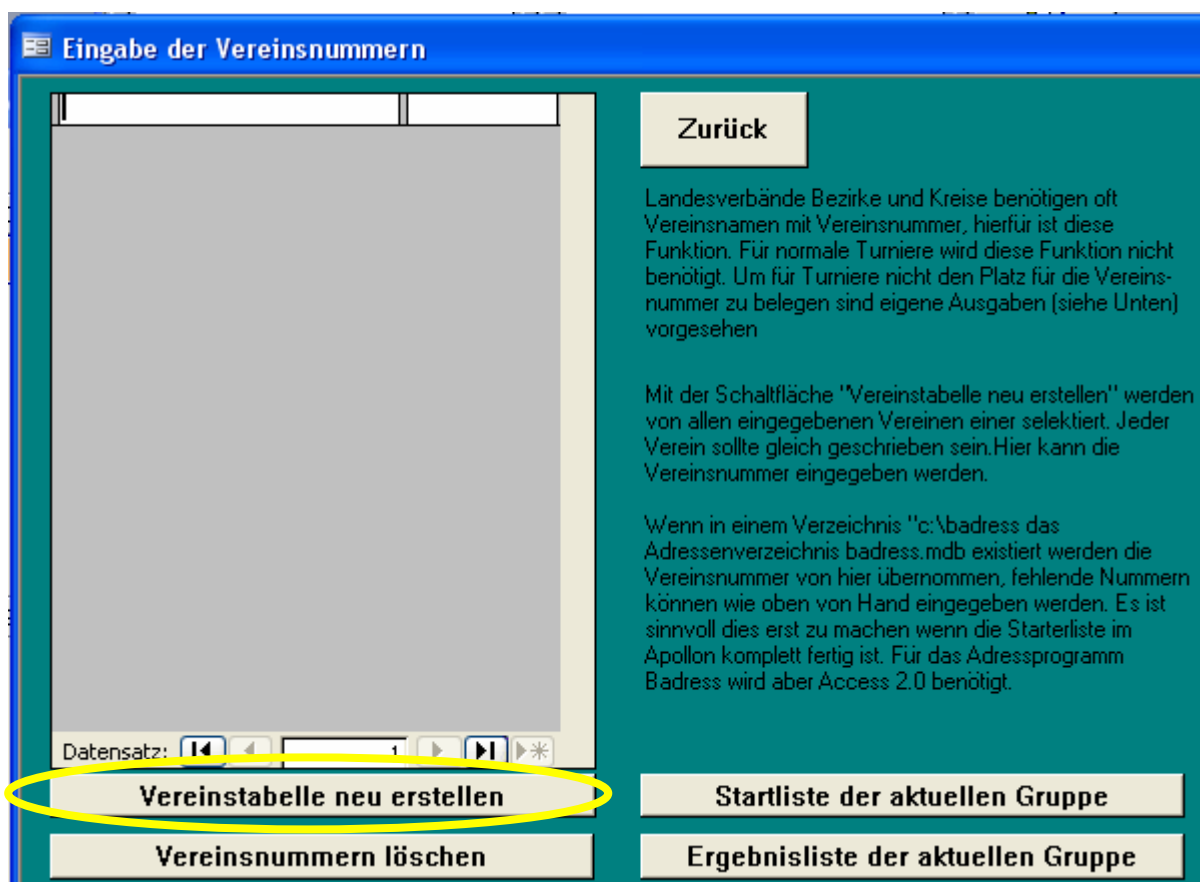
Zulassungsringzahlen

	Einzel	Teilm.	Mannsch.	Anzahl
Schützenklasse	590	97		
Damenklasse	539	40		
Schülerklasse A	510	43	1900	5
Schülerklasse A/w	499	21		
Jugendklasse	502	95	1930	8
weibl. Jugendklasse	497	17		
Juniorenklasse A	538	2	1822	9
weibl. Juniorenklasse A	530	13		
Juniorenklasse B	527	33		
weibl. Juniorenklasse B	515	16		
Altensklasse	541	49	1800	6
Damen Altensklasse	516	23		
Seniorenklasse	534	23		
Schützenklasse Comp.	569	47	1706	8
Damenklasse Comp.	554	37	1650	5
Jugendklasse Comp. m w	544	11		
Juniorenkl. Comp. A-B m w	557	24	1595	6
Altensklasse Comp.	563	32		
Schützenklasse Blankbogen	488	21		
Damenklasse Blankbogen	448	11		

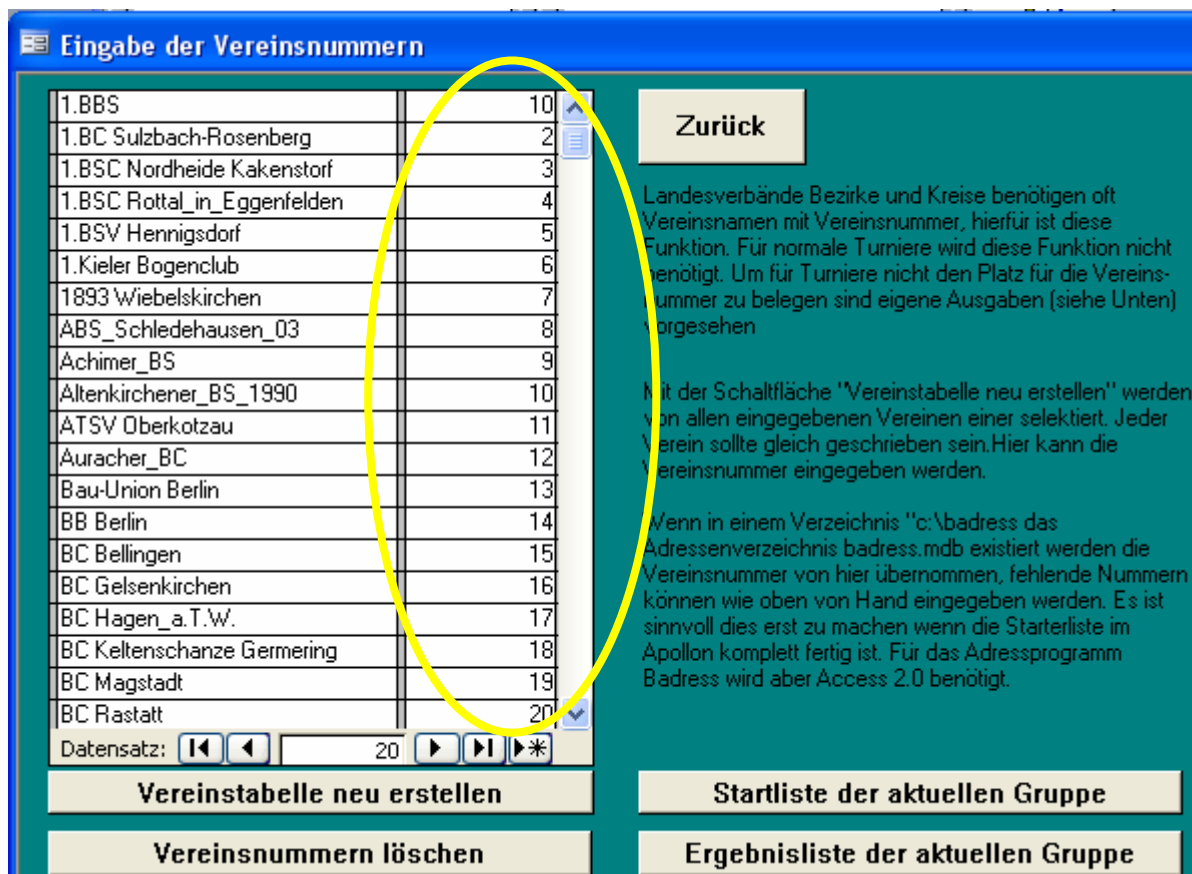
14.10 Vereinsnummern



Diese Funktion sollte man benutzen, wenn man mit Vereinsnummern bei der Einladungen arbeiten möchte. In diesem Fall braucht man aber nicht alle Vereinsnummern bei den Startern selber ablegen. Es reicht aus diese Nummer einmal pro Verein abzulegen. Zu diesem Zweck gibt es diese Funktion im Apollon. Man sollte diese Funktion aber erst aufrufen, wenn die gesamte Startliste eingegeben worden ist. Ruft man dann diese Funktion auf erhält man folgenden Bildschirm. Man sieht also keine Vereine aufgelistet. Um jetzt aus der Startliste alle Vereine aufgelistet zu bekommen, klickt man auf „Vereinstabelle neu erstellen“. Werden aus der Startliste alle Vereine ausgewählt und hier aufgelistet. Man sollte deshalb darauf achten, dass die Vereine immer gleich geschrieben sind.



Im folgenden sieht man dann die komplette Vereinsliste. Hier kann man dann in der rechten Spalte jeweils die Vereinsnummer eingeben.



Wenn schon eine Liste mit Vereinsnummern vorhanden war, und man diese nicht mehr benötigt, löscht man sie in dem man auf „Vereinnummern löschen“ klickt.

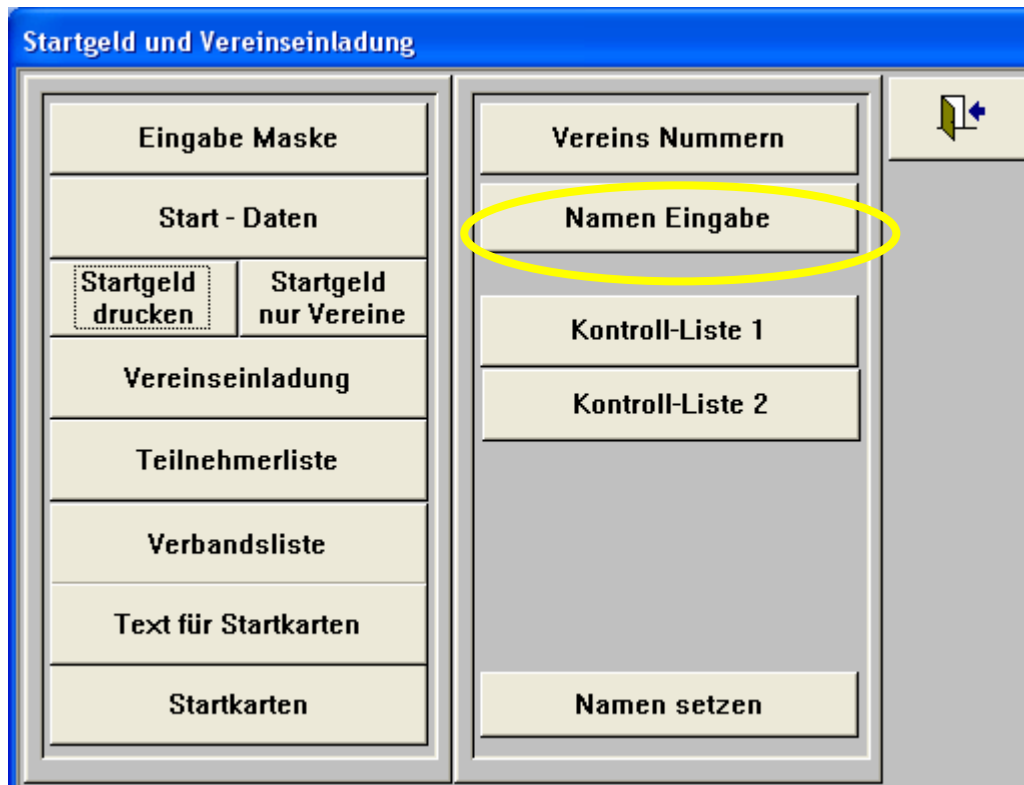
Man kann jetzt auch eine Startliste der aktuellen Gruppen ausdrucken, in der jeweils auch die Vereinsnummer mit ausgegeben ist. Dazu klickt man dann auf den Button „Startliste der aktuellen Gruppe“.

Nr	Name	Vereins Nr.	Verein	Klasse	Jahrg.
33A	Friesacher, Petra		BSC Werthe	NW Damenklasse	66
33B	Ifsen, Heike		BSC Göppingen	WT Damenklasse	69
33C	Zametzner, Kerstin		BSC Reuth	BY Damenklasse	79
33D	Labsch, Sylvia		BSC Geislingen	WT Damenklasse	73
34A	Ortner, Ricarda		GS Boxdorf	BY Damenklasse	66
34B	Nulle, Wiebke	14	BB Berlin	BL Damenklasse	80
34C	Wohlleben, Claudia	11	ATSV Oberkotzau	BY Damenklasse	63
34D	Haas, Kathrin		SG Villingen	SB Damenklasse	81

Es ist auch möglich eine Ergebnisliste des aktuellen Durchgangs zu erstellen, in dem auch die Vereinsnummer mit angezeigt wird. Dazu klickt man dann auf den Button „Ergebnisliste der aktuellen Gruppe“.

Schützenklasse		SpO Kennziffer: 6.20.10.		QUALIFIKATIONSRUNDE				
Start_Nr	Name	VereinsNr.	Verein	Jahr.	Land	18m	18m	Total
1.	11C Fröse, Alexander		TV Meerholz	70	HS	292	291	583
2.	24A Rohrbeck, Holger		Goslarer_SC_08	71	NS	291	291	582
3.	18B Rohrberg, Sebastian		SV Dauelsen	79	NS	291	290	581
4.	19B Frankenberg, Michael	17	BC Hagen_a.T.W.	78	NW	292	287	579
5.	9D Tenten, Bernhard		Siegburger_SV	63	RH	287	289	576
6.	8C Blättner, Michael		RC Wendelstein	62	BY	292	283	575
7.	1B Dehnert, Dieter		BSGW Kassel	63	HS	286	287	573

14.11 Namen Eingabe



Mit dieser Funktion kann man die Namensdatei bearbeiten. Dies ist eine ähnliche Funktion wie schon vor beschrieben (s. Kapitel 3.4). Die Namensdatei ist sehr wichtig, wenn man die Namen per Zufallsprinzip in die Startliste setzen möchte, wie in Kapitel 14.13 beschrieben.

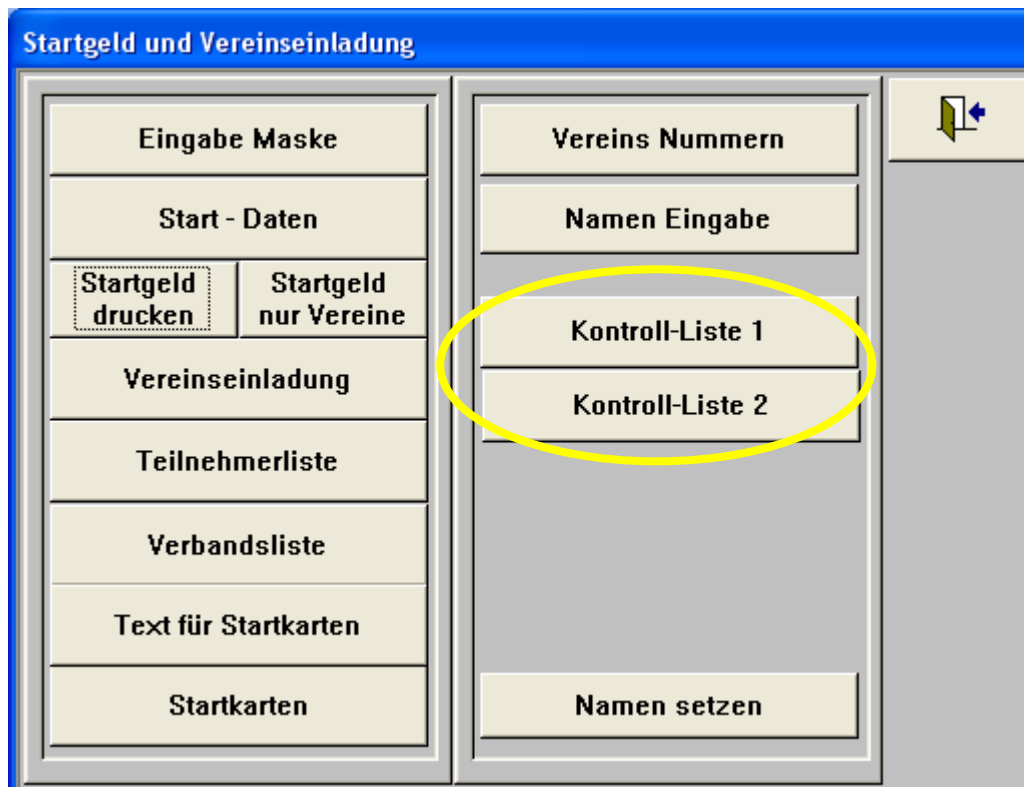
Um die Daten eines Schützen zu ändern, muss man diesmal selber auf die entsprechende Zeile positionieren (Links muss der schwarze Pfeil auf die entsprechende Zeile zeigen) und kann dann die Änderungen vornehmen. Wenn man einen neuen Namen hinzufügen will, geht man an das Ende der Liste und gibt ihn dort ein. Um einen Namen aus der Liste zu löschen, muss man zuerst auf ihn positionieren und kann dann die „Entf“ Taste drücken.

Eingabe der Namen

Eingabe der Namen in die Namen Tabelle wenn die Festlegung der Startnummer manuell oder mit dem Zufallsgenerator zu einem späteren Zeitpunkt erfolgen soll.

Name	Verein	Jahrg	Land	Klasse
Hägele, Bernd	SK Fellbach-Schmidlen	62	ST	10
Wittner, Robert	SG Gerstetten	57	MS	10
Hoffmann, Jan	SGi Ditzingen	67	ST	10
Hesse, Andreas	SV Wendlingen	51	NK	10
Herfurth, Michael	SK Fellbach-Schmidlen	65	ST	10
Köpf, Hansjörg	SG Gerstetten	59	MS	10
Grabs, Manfred	SGi Ditzingen	53	ST	10
Alexander, Erhard	SV Wendlingen	54	NK	10
Allmendinger, Emmilio	SV Tell Weilheim	67	NK	10
Rauscher, Felix	SV Unterhausen	62	NK	10
Sarközi, Kasimir	BC Magstadt	56	ST	10
Minuth, Eckard	BC Stuttgart	56	ST	10
Seyfang, Gerhard	SV Tell Weilheim	59	NK	10
Barrientos, Oscar	SV Unterhausen	55	NK	10
Münzing, Stephan	BIG Glatt	63	SH	10
Gröner, Alexander	BSC Göppingen	66	MS	10
Allmendinger, Manfred	SV Tell Weilheim	54	NK	10

14.12 Kontrolllisten drucken



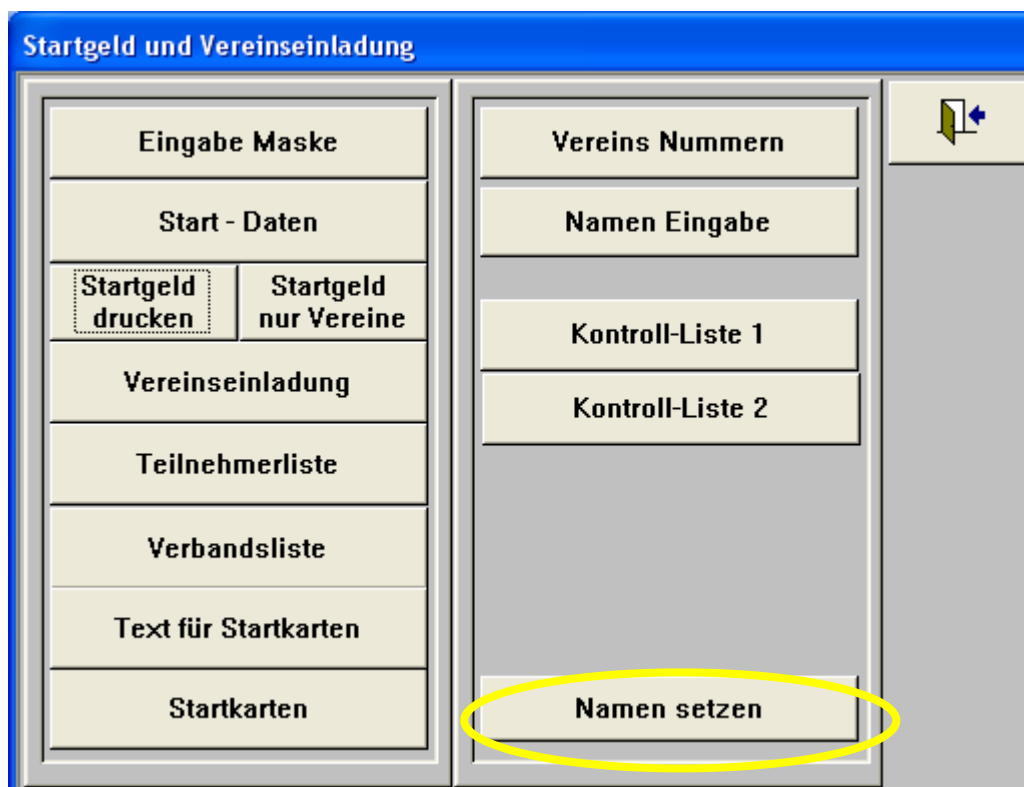
Diese Funktion benötigt man, wenn die Daten über ein Terminalprogramm in das Apollon eingegeben werden. Am Ende eines Durchganges werden dann die Ergebnisse auf den Schußzetteln mit den Ergebnissen im Apollon verglichen. Dazu druckt man dann aus dem Apollon heraus eine Kontrollliste pro Durchgang. Für den ersten Durchgang klickt man auf den Button „Kontroll-Liste 1“ und für den zweiten Durchgang auf den Button „Kontroll-Liste 2“. Darauf erscheint dann eine Abfrage, von welchen Scheiben die Kontrollliste gedruckt werden soll. Danach erscheint dann die Liste mit den Ergebnissen in der Reihenfolge der Startliste. Die Ergebnisse des Durchgangs sieht man dann in der rechten Spalte (gelber Kreis).

**DEUTSCHER SCHÜTZENBUND
DEUTSCHE MEISTERSCHAFT 2004
Bogenschießen Hallen Runde
Samstag, den 06.03.2004 14.00 Uhr**

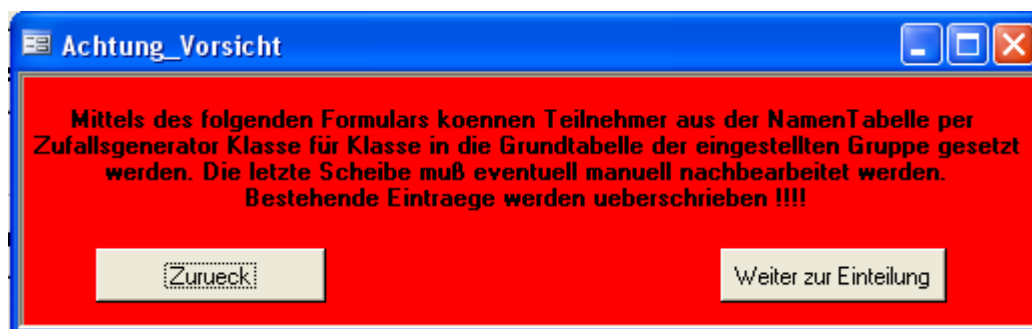
Liste zur Kontrolle der 1. Distanz

Start Nr	Name	Verein	Klasse	Jahrg.	
1A	Böttcher, Udo	SV Querum	NS	Schützenklasse	65 286
1B	Dehmet, Dieter	BSGW Kassel	HS	Schützenklasse	63 286
1C	Gäde, Niels	SchGem Norderstedt	ND	Schützenklasse	66 287
1D	Beck, Christian	SV_BG Hanau	HS	Schützenklasse	72 268
2A	Floto, Armin	SV Querum	NS	Schützenklasse	54 263
2B	Gauding, Burkhard	BSGW Kassel	HS	Schützenklasse	59 283
2C	Klaus, Stefan	SchGem Norderstedt	ND	Schützenklasse	65 286
2D	Trammüller, Christian	SV_BG Hanau	HS	Schützenklasse	75 271
3A	Pieper, Jens	SV Querum	NS	Schützenklasse	68 274
3B	Siebert, Marc	BSGW Kassel	HS	Schützenklasse	70 287
3C	Wolf, Markus	SchGem Norderstedt	ND	Schützenklasse	69 274
3D	Ziesing, Steffen	SV_BG Hanau	HS	Schützenklasse	67 281
4A	Dietl, Philip	TSV Jahn Freising	BY	Schützenklasse	79
4B	Ganreiter, Armin	FSG Tacherting	BY	Schützenklasse	58 282
4C	Hackerspiel, Oliver	BSC Lindach	BY	Schützenklasse	83 269
4D	Ewen, Axel	SV_Hubertus 1957 Dörsdorf	SA	Schützenklasse	63 281

14.13 Namen setzen



Mit dieser Funktion kann man die Teilnehmer, die in der Namenstabelle eingegeben worden sind, per Zufallsgenerator Klasse für Klasse in die aktuelle Gruppe setzen. Diese Funktion macht aber nur Sinn, wenn man ein größeres Turnier hat und es ausreichend Starter pro Klasse gibt. Aber aufgepasst, wenn man diese Funktion aufruft, wird die eventuell bestehende Startliste überschrieben. Deshalb erfolgt noch mal eine Erinnerung, wenn man auf den Button „Namen setzen“ geklickt hat. Diese muss man dann mit „Weiter zur Einteilung“ bestätigen.



Dann kommt man in die eigentliche Maske. Hier legt man zunächst fest (gelber Kreis):

- wie viel Schützen pro Scheibe schießen
- für welche Klasse soll die Scheibeneinteilung erfolgen
- ab welcher Startnummer soll die Scheibeneinteilung erfolgen

In diesem Beispiel soll die Scheibeneinteilung für die Schützenklasse (Klassennummer 10) gemacht werden, ab Scheibe 1A. Danach klickt man dann auf den Button „StartNrn festlegen“ (blauer Kreis) und die Scheibeneinteilung wird vom System vorgenommen.

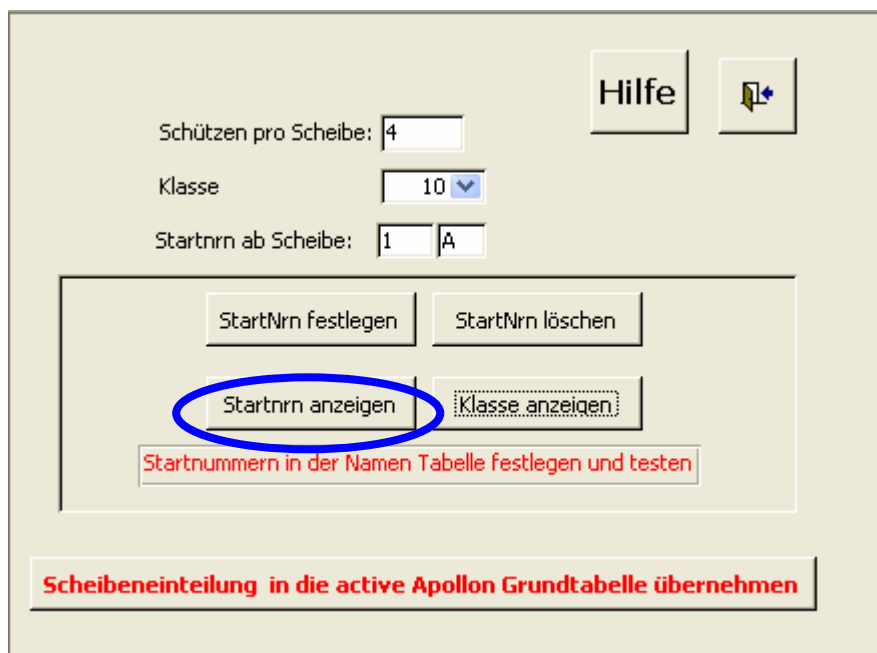
The screenshot shows a dialog box titled "Scheibeneinteilung : Formular". It contains the following fields and controls:

- "Schützen pro Scheibe": Input field with the value "4".
- "Klasse": Dropdown menu with the value "10".
- "Startnrn ab Scheibe": Two input fields with values "1" and "A".
- Buttons: "StartNrn festlegen" (circled in blue), "StartNrn löschen", "Startnrn anzeigen", and "Klasse anzeigen".
- A red-bordered box containing the text: "Startnummern in der Namen Tabelle festlegen und testen".
- A red-bordered box at the bottom containing the text: "Scheibeneinteilung in die active Apollon Grundtabelle übernehmen".
- Buttons: "Hilfe" and a button with a plus sign.

Wenn das System damit fertig ist, erscheint folgende Meldung:

The screenshot shows a small dialog box with the text "Scheibeneinteilung beendet!" and an "OK" button.

Man kann sich die generierte Startliste anzeigen, in dem man auf den Button „Startnrn anzeigen“ klickt.



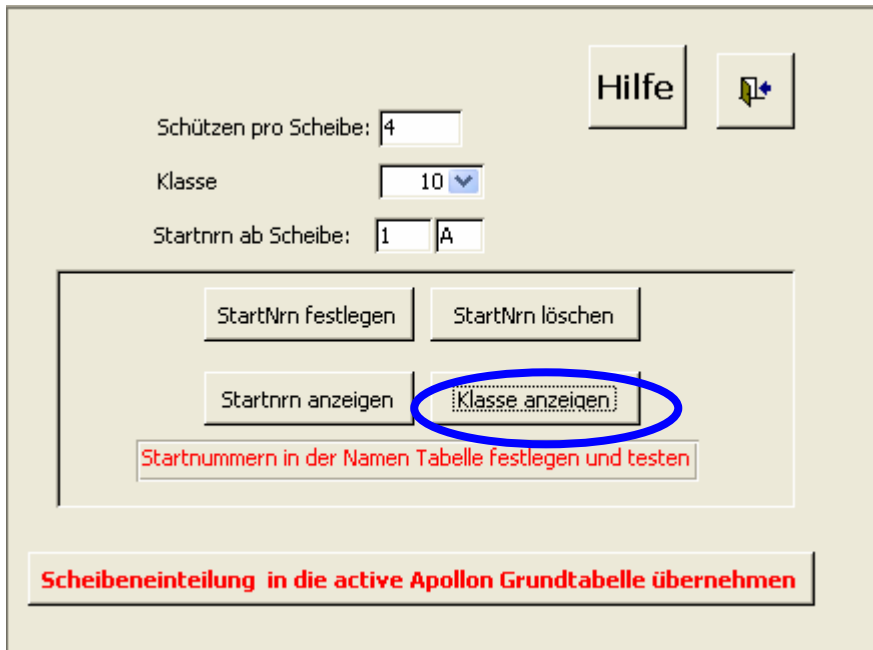
Danach erscheint dann die Startliste für die ausgewählte Klasse.

StartNr	NameT	Lanc	Klas	VereinT	Jahr
01A	Diebold, Siegbert	NK	10	SG Seebronn	61
01B	Allmendinger, Emmilic	NK	10	SV Tell Weilheim	67
01C	Rauscher, Felix	NK	10	SV Unterhausen	62
01D	Krüger Bernd	OS	10	SV Laiz	62
02A	Deuble, Eckhardt	NK	10	SG Seebronn	57
02B	Seyfang, Gerhard	NK	10	SV Tell Weilheim	59
02C	Barrientos, Oscar	NK	10	SV Unterhausen	55
02D	Brenat Frederic	OS	10	SV Laiz	63
03A	Frank, Bernd	NK	10	SG Seebronn	64
03B	Allmendinger, Manfrec	NK	10	SV Tell Weilheim	54
03C	Schaller, Ingolf	NK	10	SV Unterhausen	61
03D	Hehner Wolfgang	OS	10	SV Laiz	65
04A	Hesse, Andreas	NK	10	SV Wendlingen	51
04B	Nöske, Thomas	MS	10	BSC Deggingen	72

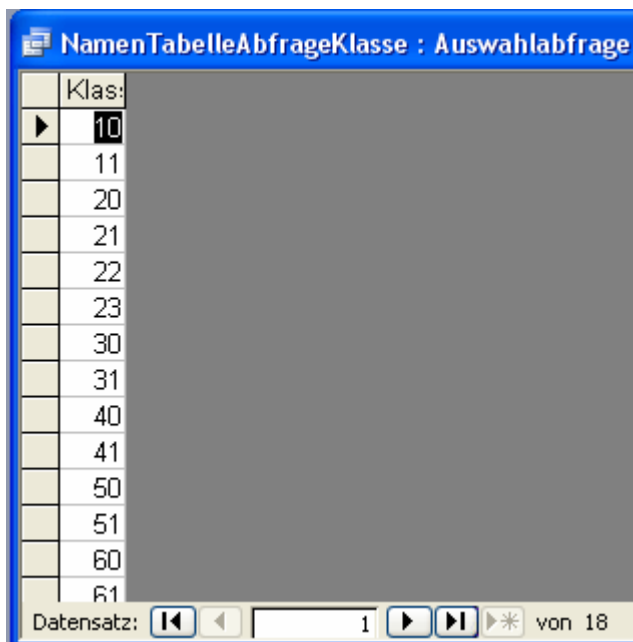
Datensatz: 1 von 64

Man kann so nacheinander alle Klasse setzen, die in dem aktuellen Durchgang schießen sollen.

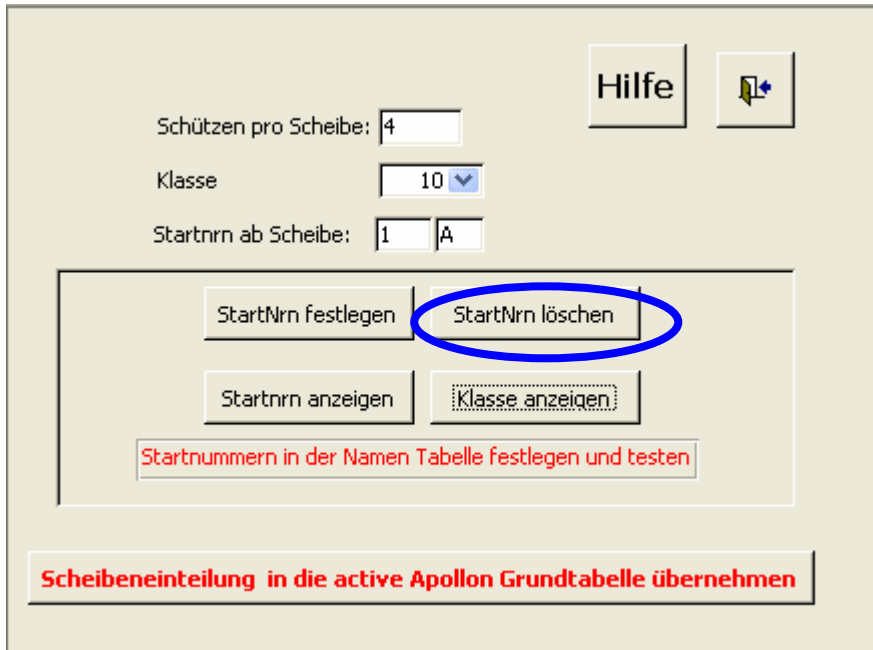
Um zu sehen welche Klassen überhaupt in der Namenstabelle vorhanden sind, klickt man auf den Button „Klasse anzeigen“



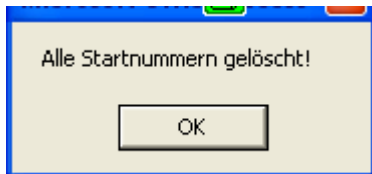
Danach erscheint dann eine Liste mit allen Klassennummern. In diesem Beispiel sind 18 Klassen in der Namenstabelle vorhanden.



Wenn man sich vertan hat oder sich ein Fehler in die Generierung der Startliste eingeschlichen hat, kann man auch die erstellten Startnummern wieder löschen. Dadurch klickt man auf den Button „Startnrn löschen“.



Nachdem alle Startnummern gelöscht worden sind, gibt das System folgende Meldung aus:



Die generierte Scheibeneinteilung muss jetzt am Ende noch in die aktive Gruppe übernommen werden. Dazu klickt man dann auf den Button „Scheibeneinteilung in die active Apollon Grundtabelle übernehmen“.

Danach kann man dann auf die nächste Gruppe wechseln und dort die Scheibeneinteilung vornehmen.