



# Supervisor – Handbuch

## Version 3.0

DE



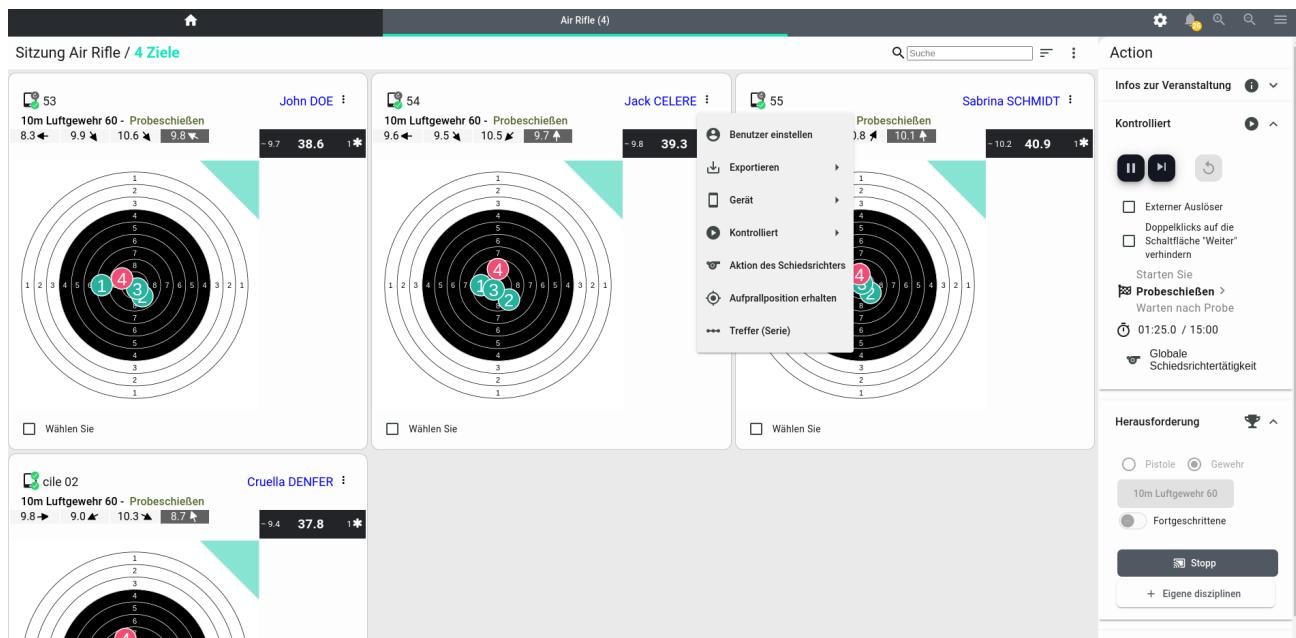
Einleitung.....	4
Installation .....	5
Voraussetzung.....	5
Installation.....	5
Verbindungen, konfigurieren.....	5
Start.....	6
Verwendung.....	7
Hauptreiter "Gesamtansicht" .....	8
Funktionen und Kontextmenüs.....	8
Kontextmenü der Rasteransicht.....	8
Kontextmenü der Listenansicht.....	9
Seitenmenü (rechts).....	15
Registerkarte "Gruppen" .....	23
Seitenmenü (rechts).....	23
Externe Displays .....	25
Bildschirmeinstellungen.....	28
Ausfuhren.....	31
Sitzungen und Schiedsverfahren.....	31
Startlisten .....	32
Dateiformat.....	33
Bemerkungen.....	38
Drehbücher.....	40
10m Luftpistole / 10m Luftgewehr / Gewehr 50m liegend.....	40
ISSF Karabiner 50m Trois Positionen 3x20.....	50
ISSF-Finale.....	51
Anstoß des Spiels.....	51
Durchführung des Finales .....	51
Schlichtung .....	53



Dämme.....	54
Besonderheiten.....	55

## Einleitung

Der Sport Quantum Supervisor bietet einen Überblick über die Aktivität einer Flotte von Sport Quantum Zielen/Tablets, die mit demselben Netzwerk verbunden sind, und übernimmt die Kontrolle, um offizielle Wettkämpfe mit Publikum oder Trainingseinheiten zu organisieren. Es funktioniert zusätzlich zu den Sport Quantum Zielen/Tablets.



## Installation

### Voraussetzung

Die Sport Quantum Supervisor-Software ist auf den Plattformen Windows (mindestens Version 7), macOS (Version 10.11 "El Capitan") und Linux (Ubuntu Version 18.04) verfügbar. Derzeit wird nur die Windows-Version unterstützt, andere Versionen können nur zu Informationszwecken zur Verfügung gestellt werden.

Es erfordert mindestens 250 MB Festplattenspeicher, mindestens 4 GB RAM (8 GB empfohlen) und Netzwerkverbindung. Bei Veranstaltungen mit hoher Tragweite (offizieller Wettbewerb usw.) wird dringend empfohlen, eine kabelgebundene Verbindung zwischen den Zielen und dem Überwachungssystem zu verwenden, da die Qualität der Wi-Fi-Konnektivität stark von der Umgebung abhängt (Störungen durch andere Sender, mögliches Vorhandensein von Störsendern, Art der Wände usw.).

Installierte Versionen der Supervisor- und Tablet-Apps müssen kompatibel sein. Zu diesem Zweck muss sichergestellt werden, dass sie dieselbe Hauptversionsnummer haben, die durch die erste Nummer dargestellt wird (z. B. ist eine v1.2.6-Anwendung mit einem v1.2.1-Supervisor kompatibel, aber eine v1.2.6-Anwendung ist nicht mit einem v2.0.0-Supervisor kompatibel).

### Installation

Die Installation des Supervisors erfolgt durch Entpacken der .zip Datei an einen beliebigen Ort mit Lese-/Schreibzugriff. Das Programm wird gestartet, indem Sie auf das SQu-Symbol klicken Supervisor.exe

### Verbindungen, konfigurieren

Alle Geräte müssen über dasselbe physische oder logische IP-Netzwerk miteinander verbunden sein. Der Adressierungsplan ist nicht eingeschränkt, verwendet jedoch bei typischen Installationen die folgenden Konventionen (X ist die Nummer der Schussbahn von 0 bis n):

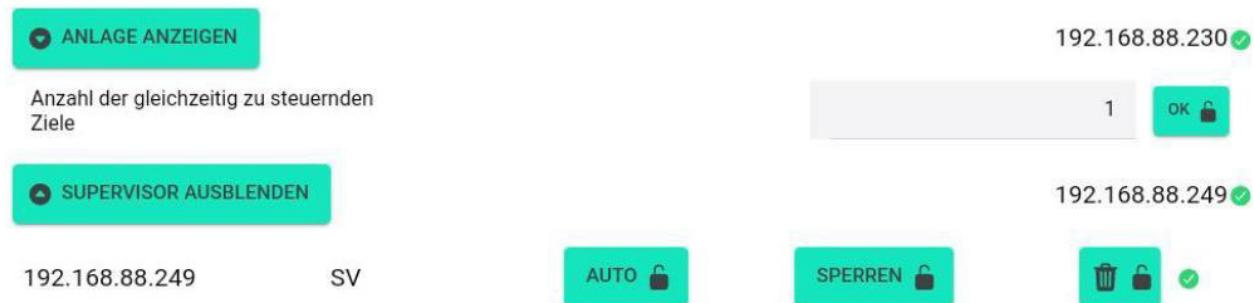
Für eine Wi-Fi-Installation:

- Ziele: 10.5.0.X/8
- Tablets: 10.5.5.X/8
- Betreuer: 10.5.0.200/8
- Anzeigen: 10.5.10.X/8
- Drucker: 10.5.0.210/8

Für eine kabelgebundene Ethernet-Installation:

- Ziele: 192.168.0.X/16
- Tablets: 192.168.5.X/16
- Betreuer: 192.168.0.200/16
- Bildschirme: 192.168.10.X/16
- Drucker: 192.168.0.210/16

Die Konfiguration der Ziele erfolgt auf die gleiche Weise wie bei der Verwendung ohne Supervisor. Tablet-Anwendungen werden konfiguriert, indem die  Adresse des Supervisors (hier 192.168.0.200) auf der Anmeldeseite (Symbol) hinzugefügt wird



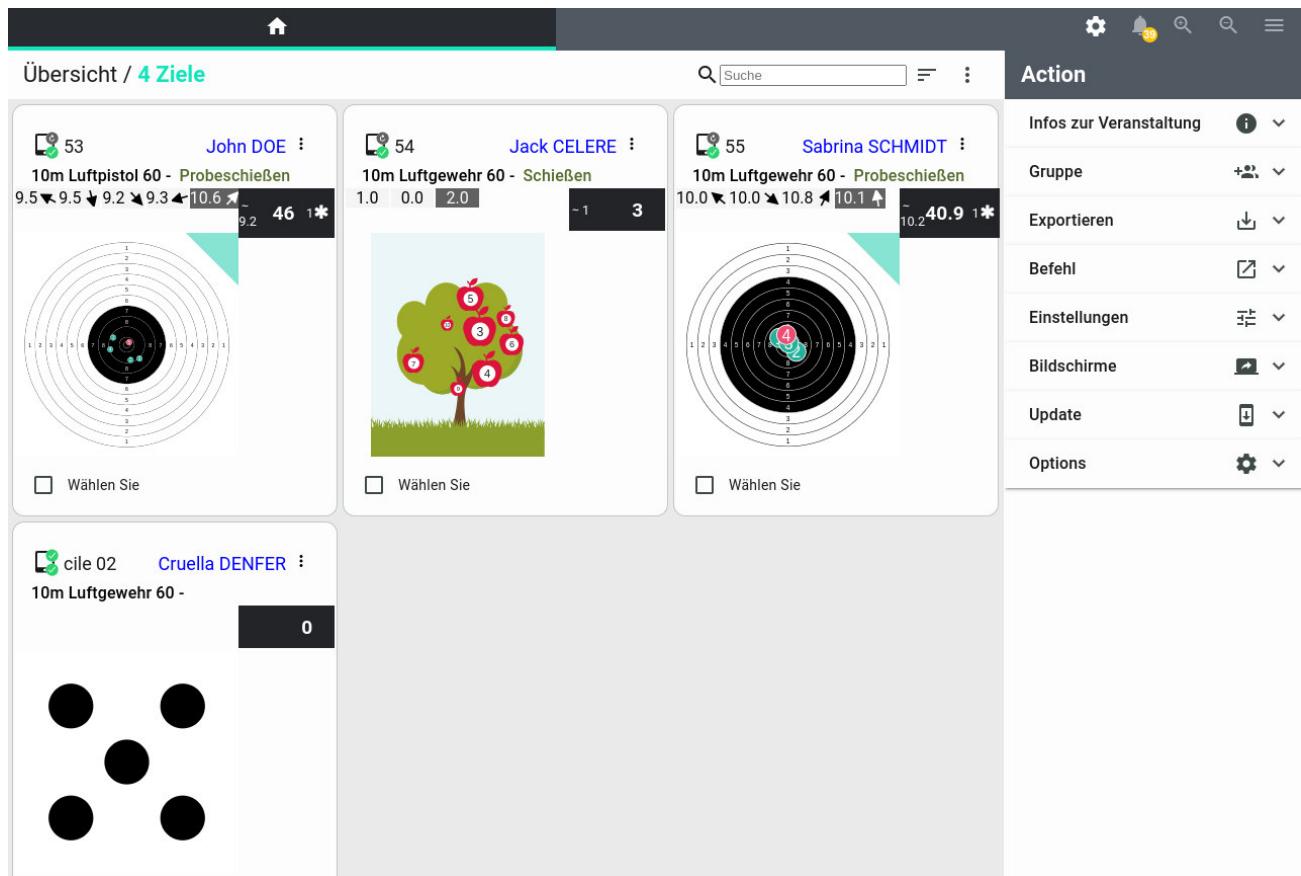
## Start

Alle Tablets und Targets müssen mit dem Supervisor gestartet werden. Die Reihenfolge spielt keine Rolle, aber der Supervisor kann alle Geräte schneller erkennen, wenn sie zuerst gestartet werden, vor den Tablets und den Zielen.

## Verwendung

Der Hauptbildschirm der App ist in 3 Teile unterteilt:

- Das obere Banner mit den Registerkarten, die es Ihnen ermöglichen, die Übersicht (Haussymbol) sowie die verschiedenen laufenden Sitzungen zu sehen
- Die Menüs auf der rechten Seite, mit denen Sie Aktionen für die ausgewählten Ziele oder die Sitzung ausführen können
- Der mittlere Teil, der die Ziele im Rastermodus (Tabelle der visuellen und detaillierten Ergebnisse) oder Liste (Zusammenfassung der Ergebnisse) visualisiert



**Übersicht / 4 Ziele**

Target Card 1	Target Card 2	Target Card 3	Target Card 4
 53 John DOE 10m Luftpistole 60 - Probeschießen 9.5 ↘ 9.5 ↗ 9.2 ↗ 9.3 ↙ 10.6 ↖ 9.2 46 1*	 54 Jack CELERE 10m Luftgewehr 60 - Schießen 1.0 0.0 2.0 ~ 1 3	 55 Sabrina SCHMIDT 10m Luftgewehr 60 - Probeschießen 10.0 ↗ 10.0 ↗ 10.8 ↗ 10.1 ↖ ~ 10.2 40.9 1*	 cile 02 Cruella DENFER 10m Luftgewehr 60 - 0
<input type="checkbox"/> Wählen Sie	<input type="checkbox"/> Wählen Sie	<input type="checkbox"/> Wählen Sie	<input type="checkbox"/> Wählen Sie

**Action**

- Infos zur Veranstaltung
- Gruppe
- Exportieren
- Befehl
- Einstellungen
- Bildschirme
- Update
- Options

Übersicht / 4 Ziele

	Gerät ↑	Benutzer	Nummer des Starters	Lizenz	Klub	Status	Serie	Mittlere	Insgesamt	Rang(total)
<input type="checkbox"/>	...	John DOE	53			PROBESCHIESSEN	46	NA	0   0 *	NA
<input type="checkbox"/>	...	Jack CELERE	54			SCHIESSEN	3	1	3   0 *	NA
<input type="checkbox"/>	...	Sabrina SCHMIDT	55			PROBESCHIESSEN	40.9	NA	0.0   0 *	NA
<input type="checkbox"/>	...	Cruella DENFER	cile 02					NA	0   0 *	NA

Action

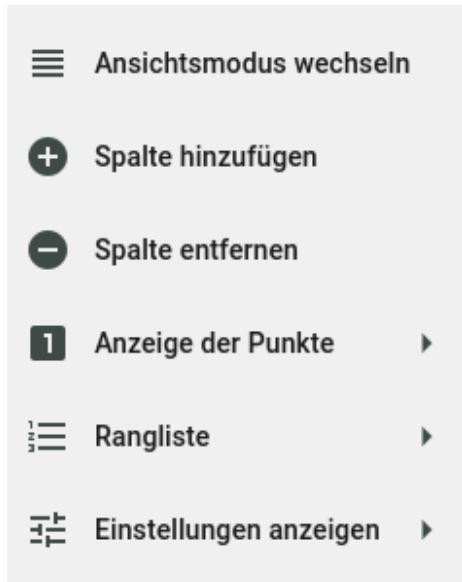
- Infos zur Veranstaltung
- Gruppe
- Exportieren
- Befehl
- Einstellungen
- Bildschirme
- Update
- Options

## Hauptreiter "Gesamtansicht"

### Funktionen und Kontextmenüs

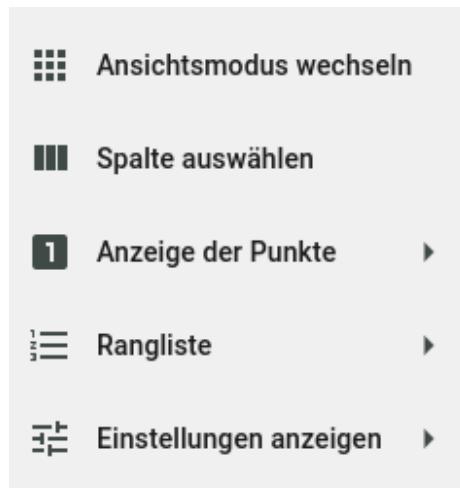
Die Übersicht verfügt über ein Suchfeld, in dem nur Ziele angezeigt werden, die den Suchkriterien entsprechen (Zielname oder Benutzer- oder Teamname), sowie ein Kontextmenü : (vertikales Drei-Punkte-Symbol), um die Elemente in der Ansicht anzupassen.

### Kontextmenü der Rasteransicht



- **Tabellen-/Listenansicht**: Auswählen des Anzeigemodus von Raster (Tabelle) zu Liste
- **Spalte hinzufügen**: Erhöht die Anzahl der Spalten in der Tabellenansicht (ermöglicht die Anzeige mehrerer Ziele auf einer einzigen Seite)
- **Spalte entfernen**: Verringert die Anzahl der Spalten in der Rasteransicht
- **Punkteanzeige**: Bestimmt den Modus der Anzeige von Punkten (Standard je nach Test, erzwungen auf "Ganzzahlen" oder erzwungen auf "Dezimalstellen")
- **Rangfolge**: Bestimmt die Rangfolge
  - Angezeigt oder nicht
  - Basierend auf der Anzahl der Gesamtpunkte
  - Basierend auf durchschnittlichen Punkten
- **Anzeigeeinstellung**: Legt die Anzeigeeinstellungen fest
  - Gruppierungs-Anzeige
  - Ob der automatische Zoom aktiviert ist oder nicht
    - Angepasst oder nicht, abhängig von der Verteilung der Auswirkungen
    - Fokussiert oder nicht auf die Mitte des Visuals

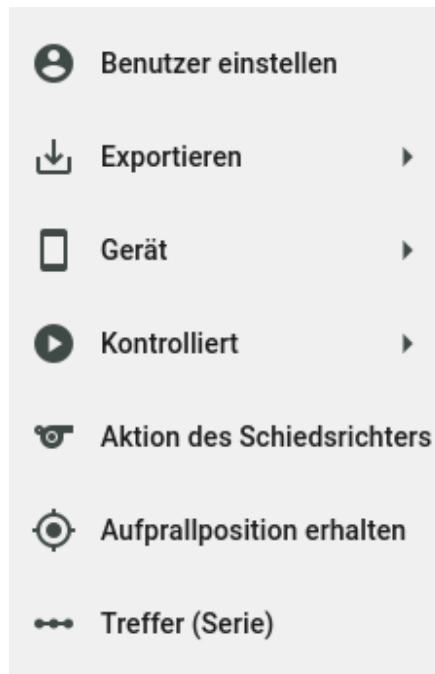
#### Kontextmenü der Listenansicht



- **Tabellen-/Listenansicht**: Auswahl des Anzeigemodus von Liste zu Raster (Tabelle)
- **Spalten auswählen**: Wählt die Spalten (Rang, Punkte, Namen usw.) aus, die für jedes Ziel in der Listenansicht angezeigt werden sollen
- **Punkteanzeige**: Bestimmt den Modus der Anzeige von Punkten (Standard je nach Test, erzwungen auf "Ganzzahlen" oder erzwungen auf "Dezimalstellen")
- **Rangfolge**: Bestimmt die Rangfolge
  - Angezeigt oder nicht

- Basierend auf der Anzahl der Gesamtpunkte
- Basierend auf durchschnittlichen Punkten
- **Anzeigeeinstellung** : Legt die Anzeigeeinstellungen fest
  - Gruppierungs-Anzeige
  - Ob der automatische Zoom aktiviert ist oder nicht
    - Angepasst oder nicht, abhängig von der Verteilung der Auswirkungen
    - Fokussiert oder nicht auf die Mitte des Visuals

Jedes Ziel (angezeigt im Raster- oder Tabellenmodus) hat auch ein eigenes Kontextmenü :(Symbol mit drei vertikalen Punkten)



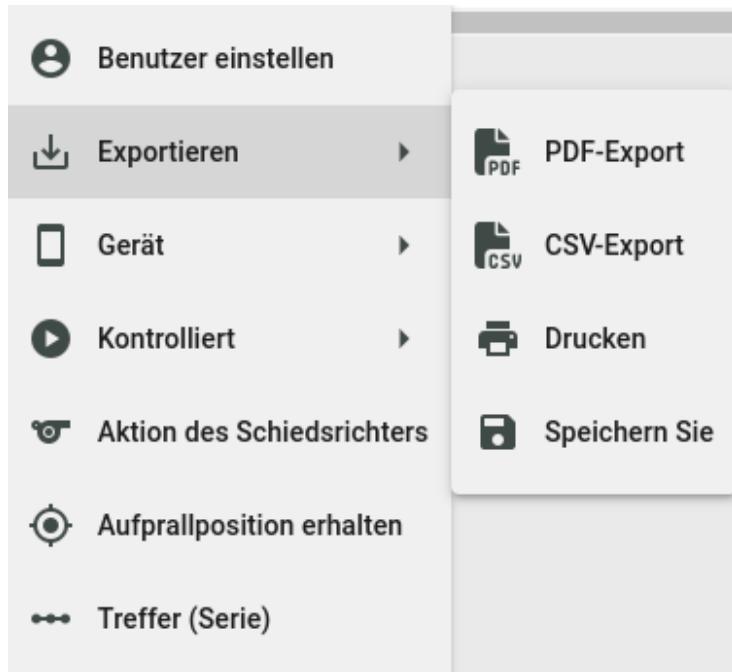
- **Benutzer**: Ermöglicht es Ihnen, alle Informationen eines Benutzers oder eines Teams zu bearbeiten (Name, Vorname, Lizenz, Kategorie, Startnummer, Verein)

## Team Berlin

Team  
Berlin

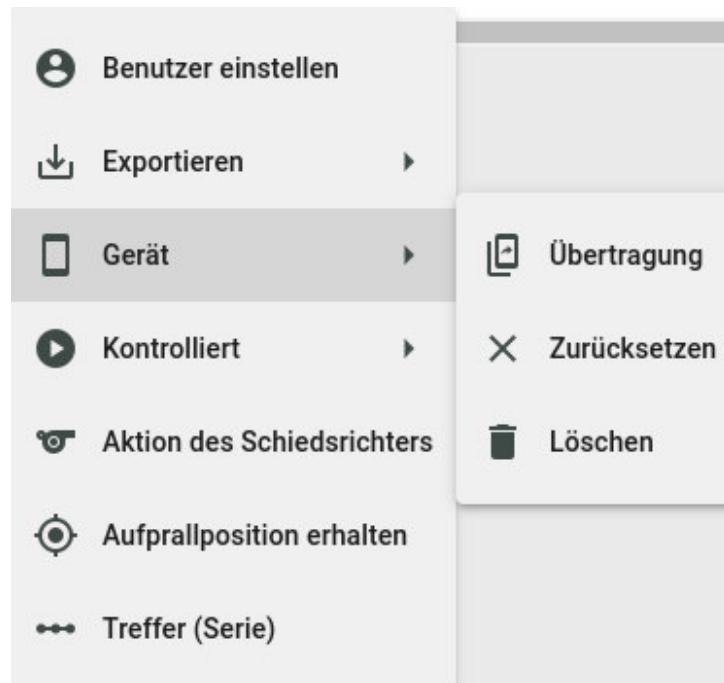
1	Vorname John	Nachname DOE	Lizenz 45236	Kategorie Junior	Nummer des Starters 45
Club		<input type="button" value="Löschen"/>	<input type="button" value="Speichern Sie"/>		
2	Vorname Bernard	Nachname MOUCHE	Lizenz 58899	Kategorie Senior	Nummer des Starters 12
Club		<input type="button" value="Wählen Sie"/>	<input type="button" value="Löschen"/>	<input type="button" value="Speichern Sie"/>	

- **Ausführen :**



- PDF-Export aller Visuals und Scores
- CSV-Export der Ergebniszusammenfassung
- Drucken Sie alle Grafiken und Noten aus
- Speichern Sie alle Grafiken und Noten für eine spätere Restaurierung

- **Ziel :**



- **Übertragung** : Die Übertragung eines Zustands von einem Ziel auf ein anderes, damit ein Benutzer seine Schießsitzung auf einem anderen Ziel nahtlos fortsetzen kann (aufgrund von Unbehagen, Beschädigung oder anderen Gründen). Die gesamte Historie wird automatisch und transparent für den Schützen aufbewahrt und übertragen.

## Übertragungsgerät cible 02 / Cruella DENFER

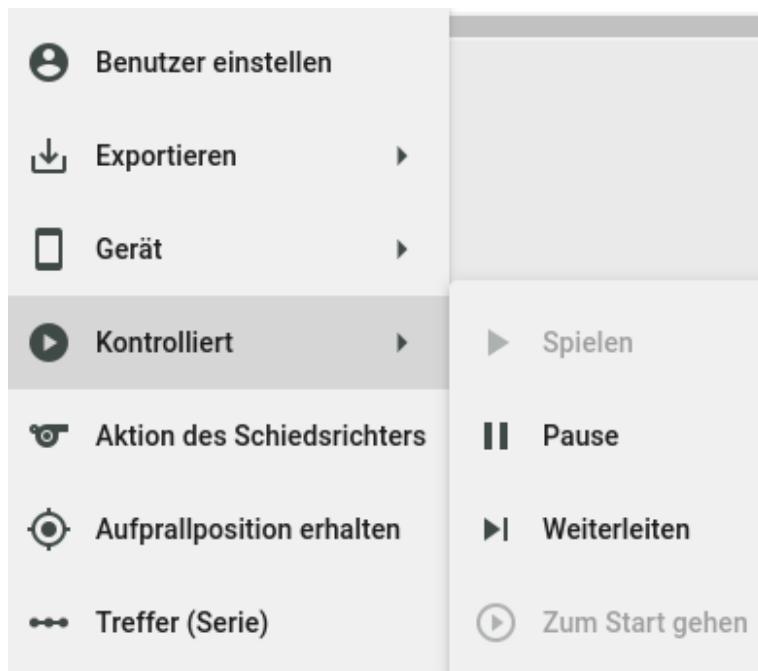
Zielgerät

---

Comments  
Zu sonnig

Abbrechen      Ok

- **Zurücksetzen** : Setzt den Status des Ziels zurück, um alle Bewertungen und visuellen Elemente für ein Ziel zu löschen
  - **Löschen** : Löscht das Ziel des Supervisors. Das Ziel wird nicht mehr in der Benutzeroberfläche angezeigt und ist erst wieder zugänglich, wenn der Supervisor neu gestartet wird
- **Steuerung** :



- **"Start" / "Pause" / "Weiter"** Befehle, die denen in der App entsprechen. Sie ermöglichen es Ihnen, eine Sequenz zu starten (eine neue Sequenz zu starten), zu einem nächsten Schritt überzugehen (z. B. vom Training zum Spiel), zu pausieren (wodurch auch der Timer pausiert wird)
- **Schiedsverfahren** : Ermöglichung der Durchführung einer Schiedsklage

## Aktion des Schiedsrichters für cible 02 / Cruella DENFER

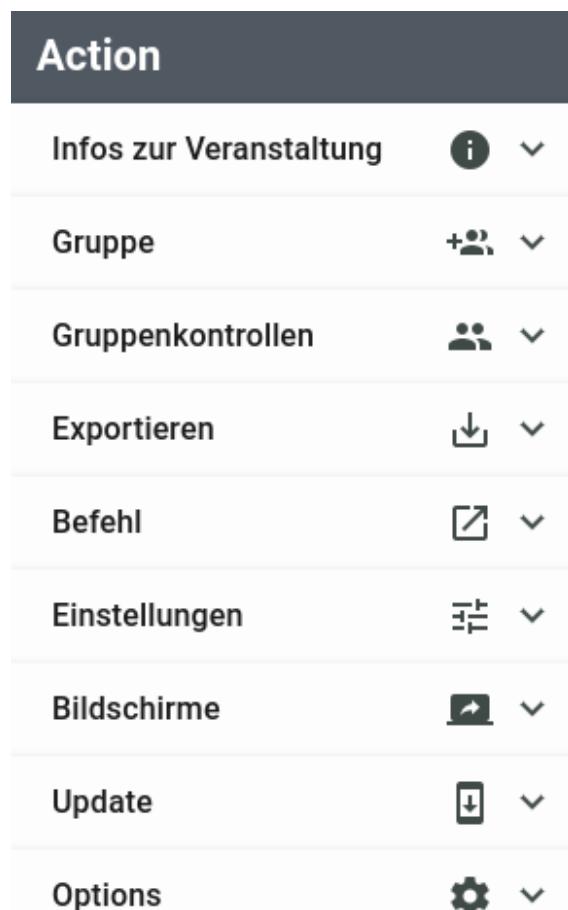
<p>Erwähnen Sie (ISSF) ISSF-Regel 8.9.4.5: Zulässige Fehlfunktion</p>	<p>Kommentare ISSF-Regel 8.9.4.5: Zulässige Fehlfunktion</p>																												
<p><input type="checkbox"/> Gesamtdauer ändern</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <input style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-right: 5px;" type="button" value="Typ"/> <div style="display: flex; align-items: center;"> <input style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-right: 5px;" type="button" value="+"/> <input style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-right: 5px;" type="text" value="Neue Laufzeit"/> <input style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-right: 5px;" type="text" value="min"/> </div> </div> <div style="flex: 1;"> <input type="checkbox"/> Änderung der laufenden Serie Gesamt treff         </div> </div>																													
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <input type="checkbox"/> Probeserie einfügen         </div> <div style="flex: 1;"> <input checked="" type="checkbox"/> Bewertung der Treffer ändern         </div> </div>																													
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <input type="checkbox"/> Vervollständigen Sie die vorherige Serie         </div> <div style="flex: 1;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>Serie 1</td><td>Schießen 1</td><td>10.2</td><td>↗</td></tr> <tr><td>Serie 1</td><td>Schießen 2</td><td>7.9</td><td>↖</td></tr> <tr><td>Serie 1</td><td>Schießen 3</td><td>10.5*</td><td>←</td></tr> <tr><td>Serie 1</td><td>Schießen 4</td><td>10.5*</td><td>↗</td></tr> <tr><td>Serie 1</td><td>Schießen 5</td><td>8.3</td><td>↗</td></tr> <tr><td>Serie 1</td><td>Schießen 6</td><td>8.2</td><td>↖</td></tr> <tr><td>Serie 1</td><td>Schießen 7</td><td>9.0</td><td>↓</td></tr> </table> </div> </div>		Serie 1	Schießen 1	10.2	↗	Serie 1	Schießen 2	7.9	↖	Serie 1	Schießen 3	10.5*	←	Serie 1	Schießen 4	10.5*	↗	Serie 1	Schießen 5	8.3	↗	Serie 1	Schießen 6	8.2	↖	Serie 1	Schießen 7	9.0	↓
Serie 1	Schießen 1	10.2	↗																										
Serie 1	Schießen 2	7.9	↖																										
Serie 1	Schießen 3	10.5*	←																										
Serie 1	Schießen 4	10.5*	↗																										
Serie 1	Schießen 5	8.3	↗																										
Serie 1	Schießen 6	8.2	↖																										
Serie 1	Schießen 7	9.0	↓																										
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <input type="checkbox"/> Globalstrafe         </div> <div style="flex: 1;"> <input type="checkbox"/> Auswirkungen validieren/ungültig machen         </div> </div>																													
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <input type="checkbox"/> Globale Str: Erwähnen Sie         </div> <div style="flex: 1;"> <input style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-right: 5px;" type="text" value="0"/> <input style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-right: 5px;" type="button" value="▼"/> </div> </div>																													
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <input type="checkbox"/> Treffer mit Null Punkten einfügen         </div> <div style="flex: 1;"> <input type="checkbox"/> Strafe beim nächsten Aufprall         </div> </div>																													
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <input style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-right: 5px;" type="button" value="-1"/> </div> <div style="flex: 1;"> <input style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-right: 5px;" type="button" value="Abbrechen"/> <input style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;" type="button" value="Ok"/> </div> </div>																													

- Kommentare des Schiedsrichters, die auf dem exportierten Spielblatt gemeldet werden
- Auswahl einer oder mehrerer Schiedsverfahren
  - Ändern Sie die Gesamtdauer (entweder im relativen Wert "+", "-" der aktuellen Zeit oder absolut "=")
  - Ändern der Anzahl der Einschläge in der aktuellen Serie
  - Ändern Sie die Anzahl der Sätze (insbesondere für Standard und 3/7)

- Fügen Sie eine Reihe von Aufsätzen ein
- Fügen Sie einen Einschlag bei Null ein (für Kreuzfeuer)
- Versetze eine Gesamtstrafe (die sich auf das Spiel als Ganzes und nicht auf eine bestimmte Auswirkung auswirkt) und/oder eine Erwähnung (DNS, DNF, DNQ, DQB)
- Ändern Sie die Punktzahl eines bestimmten Punktes (relativ oder absolut), insbesondere für Crossfire und Standard und 3/7

#### Seitenmenü (rechts)

Über das Menü in der rechten Seitenleiste können Sie Aktionen global oder für eine Reihe ausgewählter Ziele ausführen



- **Veranstaltungsinformationen** : Hier können Sie die Namen, Daten, Logos und Sponsoren der Veranstaltung eingeben, die in die PDF-Exporte und -Ausdrucke übernommen werden



Infos zur Veranstaltung

i ^

bearbeiten

## Ereignisinformationen einstellen

Globale Informationen

Förderer

Name der Veranstaltung

Nationale Meisterschaft

Anfangsdatum (mm/dd/yyyy) – Enddatum (mm/dd/yyyy)



Ort der Veranstaltung

Veranstalter

Importieren

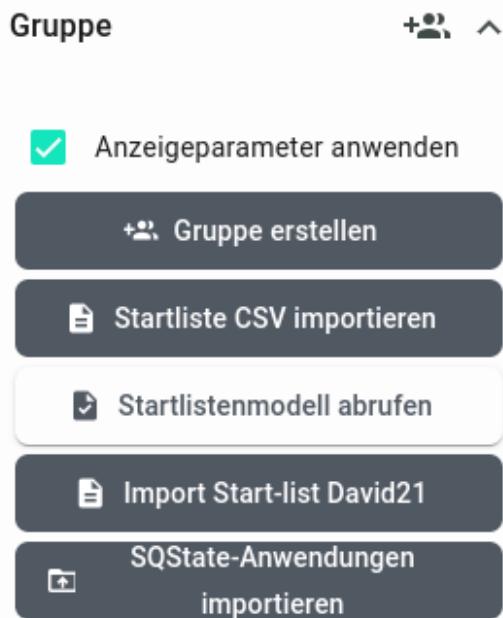
Gastgeber

Importieren

Abbrechen

Ok

- **Gruppen**: Ermöglicht es Ihnen, eine Gruppe aus den ausgewählten Zielen oder aus einer Startliste zu erstellen, in der die relevanten Ziele aufgeführt sind. Es ist auch möglich, eine Startlistenvorlage zu generieren oder eine Reihe kompletter Sitzungen aus einem Backup zu laden (im Falle eines mehrtägigen Ereignisses, eines technischen Vorfalls usw.)

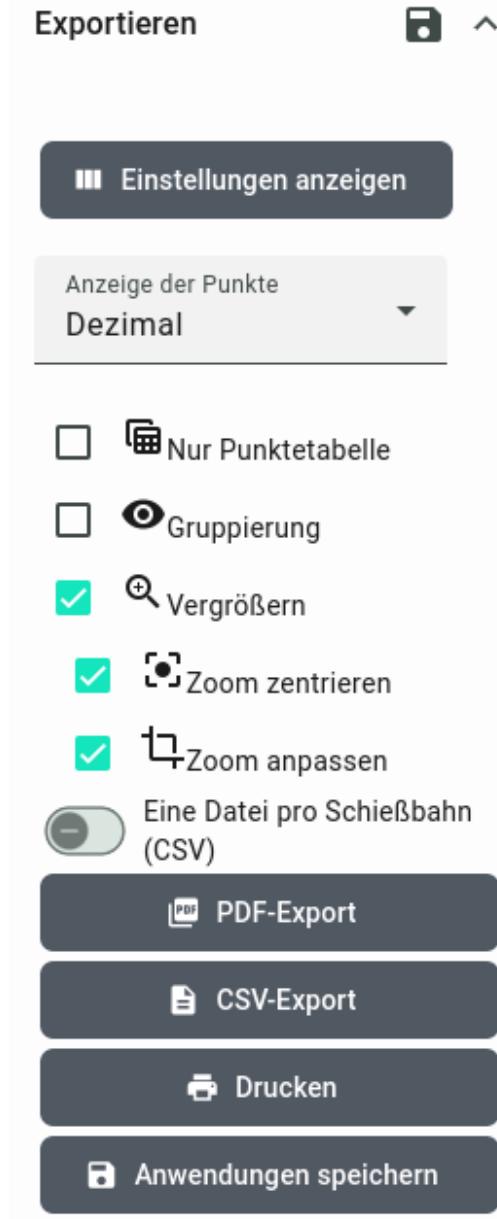


- **Gruppe erstellen** : Ermöglicht es Ihnen, eine Gruppe manuell mit den ausgewählten Zielen in der Liste oder im Raster zu erstellen.
- **CSV-Startliste importieren**: Importieren Sie eine Startliste im CSV-Format, ein Beispielformat steht mit der Schaltfläche "**Startlistenvorlage generieren**" zur Verfügung
- **Startlistenvorlage generieren**: Generiert eine leere Startliste mit Beispielen zum Ausfüllen, die dann in "**CSV-Startliste importieren**" verwendet werden können.
- **SQState-Report laden** : Ermöglicht das erneute Laden eines vollständigen Zustands eines laufenden Spiels im SQState-Format, das mit der Funktion "Exporte" / "SQState-Status speichern" exportiert wurde
  
- **Steuerelemente (Gruppen)**: Ermöglicht das gleichzeitige synchrone Senden von Gruppenbefehlen an mehrere Gruppen, z. B. das gleichzeitige Starten mehrerer

Sitzungen. Hinweis: Dieses Menü wird nur angezeigt, wenn bereits eine Gruppe erstellt wurde.

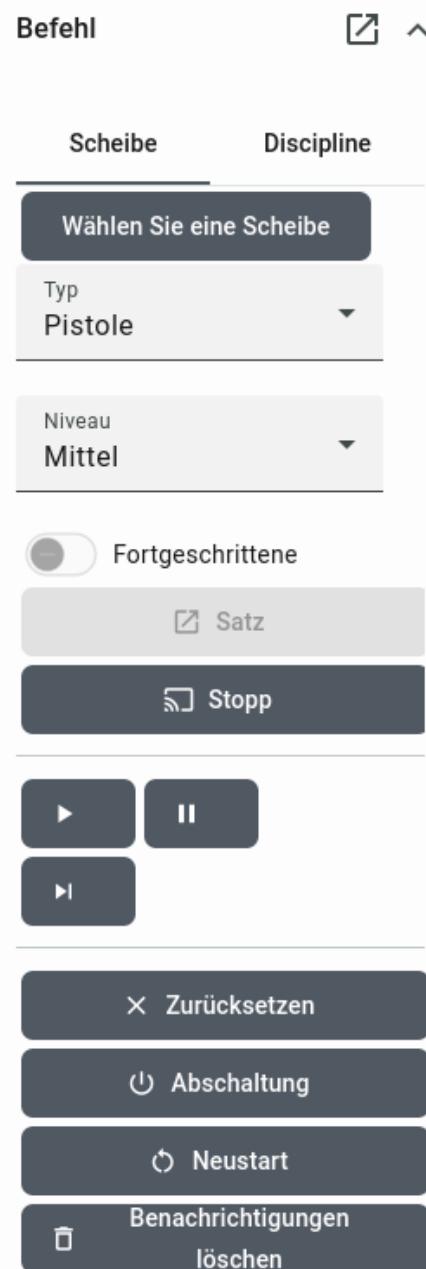


- **Abhängig** von den gewählten Exportoptionen (Anzeigespalten, Punktanzeigemodus, Gruppierung, Zoomtyp) können Sie
  - **PDF exportieren**: Ein vollständiger PDF-Export der ausgewählten Ziele
  - **CSV-Export**: Ein zusammengefasster CSV-Export der ausgewählten Ziele
  - **Drucken**: Ein vollständiger Ausdruck der ausgewählten Ziele (derselbe, der von "PDF exportieren" exportiert wird)
  - **Backup SQState State**: Ein vollständiges Backup von Sitzungen, die später beliebig über "Gruppen" / "SQ-Zustand laden" geladen werden können (für Sitzungen über mehrere Tage oder zur Wiederherstellung nach einem Absturz)



- Befehle zum Senden von Befehlen an mehrere Ziele. Diese Befehle werden unabhängig von der laufenden Sequenzierung einer Gruppe oder Übereinstimmung ausgeführt. Sie werden hauptsächlich verwendet, um Ziele, die nicht Teil einer Gruppe oder eines Spiels sind, aus der Ferne zu "entfernen".
  - **Definieren :**
    - Einrichten von Visualisierungen (Karten, Typ, Ebene) mit erweiterten Einstellungen

- Sequenzen (**Start, Pause, Weiter**)
- Systeme
  - **Zurücksetzen**: Löschen Sie Punktzahlen und Grafiken von Zielen und Tablets. Alle nicht gespeicherten Punktzahlen verfallen
  - **Herunterfahren** oder **Neustarten von Zielen** (Tablets sind nicht betroffen)



- Einstellungen: Einrichten einiger Optionen für ein Ziel/Tablet:
  - **Wallpaper**: Farbe des Ziel-Hintergrundbilds
  - **Kartonhintergrund**: Hintergrundfarbe des Kartons des Ziels
  - **Farbe des Tablet-Kartons**: Die Farbe der Bereiche und des schwarzen Kreises auf dem Tablet
  - Anzeige – Ziel
    - **Helligkeit**: Passen Sie die Helligkeit des Ziels an
    - **Zonen anzeigen**: Anzeigen von Zonen auf dem Ziel
    - **Einwirkungen anzeigen**: Zeigt dauerhaft alle Einschläge (Löcher) auf dem Ziel an
    - **Zeigt die letzte Auswirkung** an: Zeigt immer die letzte Auswirkung auf das Ziel an (in rot)
    - **Last Flashing Impact**: Blinkende Anzeige des letzten Aufpralls für 3 Sekunden (in rot)
  - Anzeige – App
    - **Gruppierung anzeigen**: Gruppierung auf dem Tablet anzeigen
    - **Zoom**: Zoom standardmäßig auf dem Tablet eingeschaltet
    - **UI-Menü zulassen**: Anzeige der Schaltfläche für die Benutzeroberfläche auf dem Tablet (Zoomtyp, Anzahl der angezeigten Auswirkungen, Gruppierung usw.)
    - **Menü "Einstellungen" zulassen**: Anzeige der Schaltfläche "Einstellungen" der App auf dem Tablet
    - **Historisierung der Auswirkungen aktivieren**: Speichern einer Sicherungsdatei aller Auswirkungen auf dem Tablet (zur Wiederherstellung von Informationen im Falle eines Ausfalls)

## Einstellungen FT ^

Gerätehintergrund  
Blau

Hintergrund der Scheibe  
Gelb

Farbe der Scheibe  
Schwarz

### Bildschirm - Anlage

Helligkeit 100%



- Zonen anzeigen
- Treffer anzeigen
- Letzte Wirkung anzeigen
- Blinken letzter Aufprall

### Bildschirm - Applikation

- Gruppierung anzeigen
- Zoom einschalten
- Menü einschalten ≡
- Einstellungsmenü aktivieren ⚙
- Treffer Protokoll
- Standardthema erzwingen

Satz

Benutzereinstellungen  
zurücksetzen

- **Display:** Siehe Abschnitt "Externe Displays"
- **Aktualisieren**
  - Aktualisieren ausgewählter Ziele (Auswählen der Firmware, die auf ausgewählte Ziele geladen werden soll)

Update

 Tablet-Update Gerät aktualisieren

## Registerkarte "Gruppen"

### Seitenmenü (rechts)

- Steuerung: Ermöglicht es Ihnen, den Fortschritt eines Szenarios zu steuern (alle aufeinanderfolgenden Sequenzen)

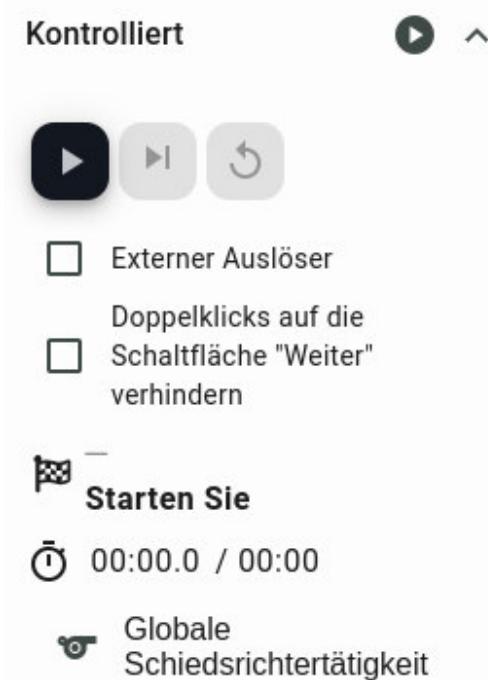


- Start : Startet die Sequenz und den zugehörigen Timer (z.B. für eine "Classic"-Session, startet die Session und schaltet die Targets in den Trial-Modus)



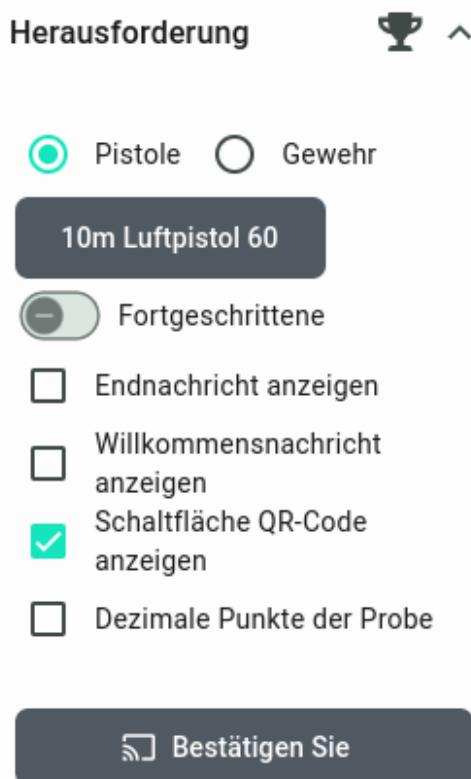
- Weiter : Fahren Sie mit dem nächsten Schritt fort (z. B. wechseln Sie für die Sitzung "Classic" von der Sequenz "Ausprobieren" zur Sequenz "Pause nach Versuch")

- **External Next Sequence Trigger** ermöglicht die Verwendung der mit dem Supervisor gelieferten externen USB-Taste aus der Ferne (z. B. in Übereinstimmung mit einer Pfeife) durch einen Schiedsrichter. Hinweis: Die externe Auslöseprüfung muss vor jedem Tastendruck überprüft werden (um die Taste zu "scharf" schalten), um ein versehentliches Auslösen der nächsten Sequenz zu vermeiden.



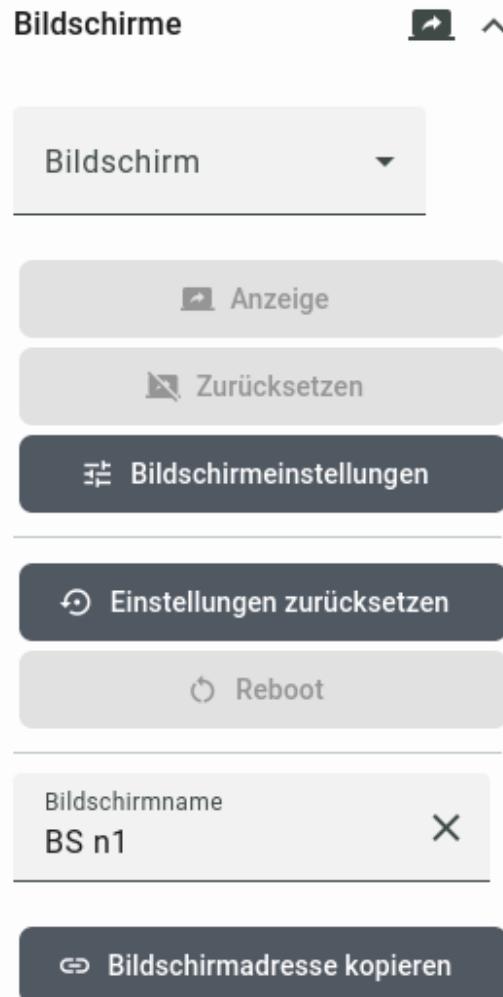
- **Match:** Ermöglicht es Ihnen, die Präferenzen und Merkmale eines Matches für alle Ziele in einer Gruppe festzulegen
  - Wahlweise Pistolen- oder Gewehr-Events
  - Erweiterte Einstellungen für Übereinstimmungsmerkmale
    - Anzahl der Spielserien
    - Maximale Anzahl von Stößen pro Test
    - Anzahl der Verwarnungen pro Serie
    - Dauer der Tests
    - Spieldauer
  - **Off-Centering deaktivieren** : Aktivieren/Deaktivieren der Off-Center-Funktion des Visuals auf dem Ziel
  - **Endmeldung anzeigen** : Gibt an, ob eine Nachricht zum Ende des Spiels in der Mitte des Bildschirms auf dem Tablet angezeigt wird oder nicht
  - **Begrüßungsnachricht anzeigen** : Gibt an, ob eine Begrüßungsnachricht auf dem Tablet angezeigt wird oder nicht (mit dem Namen und der Zeilennummer des Schützen sowie einer kurzen Einführung in die Tasten des Tablets)
  - **Dezimale Prüfungen** : Standardmäßige Anzeige von Einschlagswerten auf Zehntel genau in Prüfungen (Pistole und Gewehr)

- **QR-Code-Button anzeigen** : Ermöglicht die Anzeige des QR-Code-Buttons auf Tablets am Ende des Spiels
- **Die Liste der Auswirkungen wird immer in Dezimalzahlen angezeigt** : Zeigt die Punktzahlen auf Zehntel genau in der Liste der Auswirkungen an (keine Auswirkungen auf die Berechnung der Punkte)
- **Starten Sie** das Aufnahmeszenario und fahren Sie mit der ersten "Start"-Sequenz fort. Der Rest der Sequenz wird dann über die Schaltfläche "Start" (Pfeil nach rechts) des Bedienfelds gestartet



## Externe Displays

Mit dem Sport Quantum Supervisor können Sie externe Bildschirme einrichten und steuern. Das Menü "Bildschirme" ist über die Registerkarte "Haupt" und über die Registerkarten "Sitzungen" zugänglich.



Es ist möglich, einen neuen Bildschirm zu erstellen, indem Sie einen Namen eingeben und die URL dieses neuen Bildschirms in einen Webbrowser kopieren (mindestens Chrome 85 oder Chrome 85 kompatibel empfohlen).

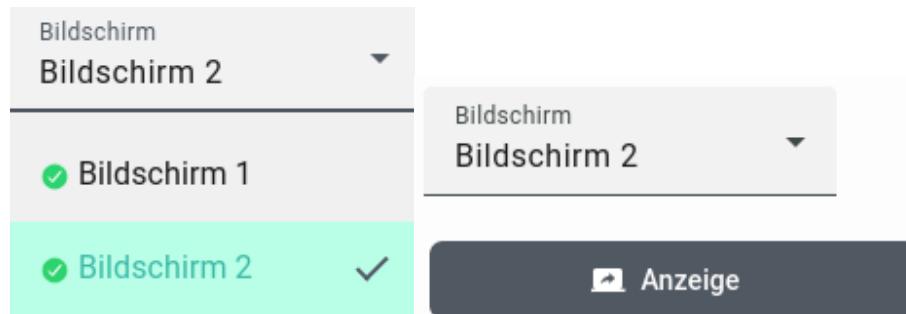


Die Sport Quantum Multi-TV-Boxen, die mit den Sport Quantum Zuschauerbildschirmen ausgeliefert werden, werden beim Start automatisch im Supervisor mit dem Namen registriert, der für sie konfiguriert wurde.

Es ist möglich, so viele Ziele auf einem Bildschirm zu übertragen, wie Sie möchten. So fügen Sie Ziele zu einem Bildschirm hinzu:

- Wählen Sie Ziele in der Hauptansicht aus,
- Wählen Sie dann den Bildschirm aus der Liste der vom Supervisor erkannten Bildschirme aus
- Klicken Sie auf "Definieren".

Ziele sind sofort auf dem Bildschirm sichtbar und werden automatisch mit jedem Ereignis aktualisiert, das auf einem Ziel eintritt.



Beim Start übernehmen die Bildschirme eine Reihe von Standardeinstellungen. Es ist möglich, die Konfiguration der Bildschirme zu ändern, indem Sie auf die Schaltfläche "Bildschirmeinstellungen" klicken, die das entsprechende Fenster öffnet.

 **Bildschirmeinstellungen**

Es ist möglich, zurückzusetzen (mit einem Monitor verknüpfte Ziele entfernen und auf die Standardeinstellungen zurücksetzen)

 **Einstellungen zurücksetzen**

Mit den Schaltflächen "**Reboot**" können Sie bei Bedarf die Multi-TV-Boxen neu starten und mit "**Einstellungen wiederherstellen**" können Sie die vorherigen Einstellungen identisch wiederherstellen, sobald die Multi-TV-Boxen wiederhergestellt wurden.

⟳ Reboot

### Bildschirmeinstellungen

Ausgewählte

Bildschirm 1 ×    Bildschirm 2 ×

Alles auswählen Vorherige

---

⤒ Zurücksetzen ⟳ Reboot ⤓ Einstellungen zurücksetzen

---

Einstellungen anzeigen Standard verwenden

⠀ Ansichtsmodus ✓ Raster-Modus  ✓ Tabellenmodus  ☰

⤒ Gruppensitzung ⤓ ⤔ ⤕

⠀ Sitzung anzeigen ⤒

⠁ Anzeige der Punkte Standard ✓ Ganzzahl Dezimal Teiler

⤒ Gruppierung ⤒

⠇ Sortierung ✓ Name des Geräts Benutzer Rang ↑

⠇ Rangliste Ausblenden ✓ Insgesamt Durchschnitt

🔍 Vergrößern ⤒ ✓ Zoom zentrieren Zoom anpassen

Ⓣ Info-Nachricht ⤒ ⠀

---

Abbrechen Ok

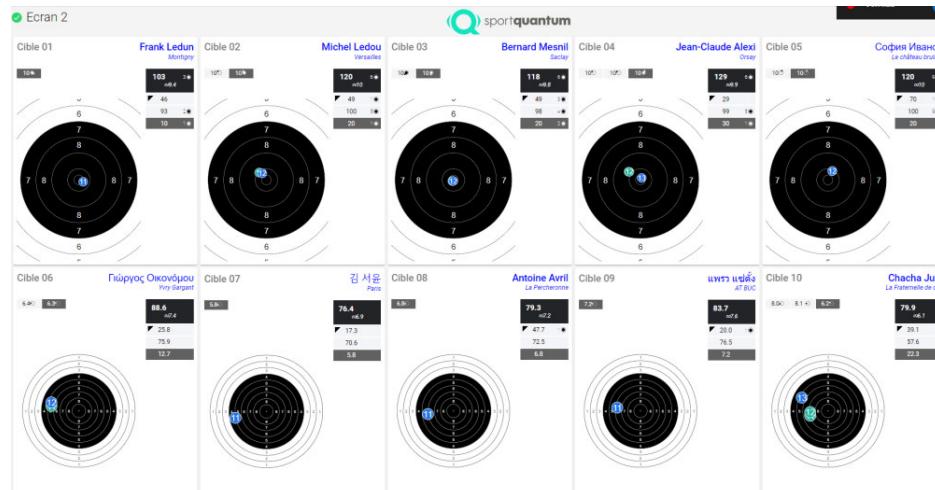
Es ist möglich, die Einstellungen auf ein oder mehrere Displays gleichzeitig anzuwenden. Zur Auswahl ist es möglich, anhand des Namens der Bildschirme zu suchen, es ist auch möglich, alle aktiven Bildschirme auszuwählen.



Wie bei der Hauptoberfläche des Supervisors gibt es auch für die externe Ansicht zwei Arten der Darstellung: Raster und Tabelle. Einige Einstellungen sind nur für einen der Anzeigemodi zugänglich.



Raster: In der Rasteransicht werden bis zu 10 Ziele angezeigt. Diese Anzeige verwendet die Visualisierung des Ziels.



Es ist möglich, die Gruppierung und den Zoom zu aktivieren, die zentriert und/oder angepasst werden können.



Tabelle: Die Tabellenanzeige stellt jede Schussstation in Form einer Linie dar.

Ecran 2								
R01 Pistolet 10m								
Device	User	Club	Group	State	Series	Average	Total	Rank( <sup>avg</sup> )
Cible 05	София Иванов (Le château brûlant)	Le château brûlant	R01 Pistolet 10m	MATCH	100 20	10	120	1
Cible 04	Jean-Claude Alexi (Orsay)	Orsay	R01 Pistolet 10m	MATCH	99 30	9.92	129	3
Cible 03	Bernard Mesnil (Saclay)	Saclay	R01 Pistolet 10m	MATCH	98 20	9.83	118	4
Cible 02	Michel Leduc (Versailles)	Versailles	R01 Pistolet 10m	MATCH	100 20	10	120	1
Cible 01	Frank Ledun (Montigny)	Montigny	R01 Pistolet 10m	MATCH	93 10	9.36	103	5
R02 Carabine 10m								
Device	User	Club	Group	State	Series	Average	Total	Rank
Cible 10	Chacha Juin (La Fraternelle de ch...)	La Fraternelle de chassan...	R02 Carabine 10m	MATCH	53 22	5.77	75	5
Cible 09	Աննա Ավելիս (AT BUC)	AT BUC	R02 Carabine 10m	MATCH	72 7	7.18	79	1
Cible 08	Antoine Avril (La Percheronne)	La Percheronne	R02 Carabine 10m	MATCH	69 6	6.82	75	3
Cible 07	김 시온 (Paris)	Paris	R02 Carabine 10m	MATCH	67 5	6.55	72	4
Cible 06	Παύλος Οικονόμου (Yvry Gargan)	Yvry Gargan	R02 Carabine 10m	MATCH	71 12	6.92	83	2

Es ist möglich, die in der Tabelle sichtbaren Spalten zu konfigurieren:

### Tabellenmodus

## Ausgewählte Spalte

- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Gerät    | <input checked="" type="checkbox"/> Benutzer      | <input checked="" type="checkbox"/> Team      | <input checked="" type="checkbox"/> Klub       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Gruppe   | <input checked="" type="checkbox"/> Status        | <input checked="" type="checkbox"/> Serie     | <input checked="" type="checkbox"/> Zählen Sie |
| <input checked="" type="checkbox"/> Mittlere | <input checked="" type="checkbox"/> Innere Zehner | <input checked="" type="checkbox"/> Insgesamt | <input checked="" type="checkbox"/> Rang       |

Abbrechen Speichern Sie

In beiden Anzeigemodi ist es möglich, die Reihenfolge, in der Ziele angezeigt werden, und die Rangfolge zu konfigurieren (gilt nur für Ziele in Sitzungen). Es ist auch möglich, die Anzeige von Partituren im Ganzzahl- oder Dezimalformat zu erzwingen.



<input type="checkbox"/> Sortierung	<input checked="" type="checkbox"/> Name des Geräts	Benutzer	Rang	↑
<input type="checkbox"/> Rangliste	<input checked="" type="checkbox"/> Ausblenden	Insgesamt	Durchschnitt	

<b>1</b> Anzeige der Punkte	Standard	<input checked="" type="checkbox"/> Ganzzahl	Dezimal	Teiler
-----------------------------	----------	--	---------	--------

Die Einstellungen werden auf die ausgewählten Bildschirme angewendet, wenn das Einstellungsfenster validiert wird.

Es ist möglich, die aktuell auf einem Bildschirm vorhandenen Einstellungen neu zu laden, indem Sie im Bildschirmauswahlbereich auf den Namen des Bildschirms klicken. Es ist auch möglich, die zuletzt ausgewählten Einstellungen und Bildschirme über die Schaltfläche "**Neueste Einstellungen wiederherstellen**" neu zu laden.



## Ausführen

### Sitzungen und Schiedsverfahren

Eine Schießsitzung ermöglicht es Ihnen, alle Schießstationen zu gruppieren, an denen Sie das gleiche Ereignis starten möchten. Wenn du gleichzeitig einen 10m 60 Schuss Pistolenwettkampf und einen 10m 40 Schuss Pistolenwettkampf starten möchtest, musst du zwei Sessions erstellen. Beide Sitzungen können synchron mit den Steuerelementen auf der **Hauptregisterkarte** "Steuerelemente - Gruppen" gestartet werden.

## Gruppenkontrollen



^

- 10m Air Pistol (Probeschießen)  
- (00:07.8/15:00)



- Doppelklicks auf die  
Schaltfläche "Weiter" verhindern

## Startlisten

Mit der Funktion zum Importieren der Startliste können Sie die Parameter einer Sitzung aus einer vorausgefüllten Datei erstellen und konfigurieren. Es ermöglicht Ihnen, Sitzungsinformationen einzugeben, einen Schützen einem Ziel zuzuweisen, Schützeninformationen zu laden, Schießlinien für die Sitzung zu reservieren und externe Displays neu zu konfigurieren.

Startlisten sind Tabellenkalkulationsdateien im CSV-Format. Die Strukturierung der Datei ist wichtig.

Es ist möglich, eine Startliste aus der Hauptregisterkarte aus dem Menü "**Gruppen**" zu importieren, dank der Schaltfläche "**Startliste CSV importieren**":

Der Supervisor analysiert die Datei, erstellt eine neue Sitzung und füllt die Informationen ein, die dem Player und den externen Displays entsprechen.

Es ist auch möglich, eine Startliste in eine bestehende Sitzung auf der Registerkarte "Sitzung" über das Menü "**Importieren**" zu importieren.

## Importieren



^

In diesem Fall werden Shooter-Informationen, Sitzungsinformationen und externe Anzeigen der aktuellen Sitzung zugeordnet.

Wenn in der Startlistendatei ein Fehler auftritt, wird am unteren Rand des Supervisors eine Informationsmeldung mit weiteren Details zur Art des Fehlers angezeigt. Einige sind nicht blockierend, z.B. wenn ein in der Startliste deklariertes Ziel oder eine externe Anzeige vom Supervisor nicht erkannt wurde. In diesem Fall wird die entsprechende Zeile ignoriert. Wenn die Datei schlecht formuliert ist, wird der Import der Startliste nicht durchgeführt.



### Dateiformat

Startlistendateien sind CSV-Dateien, die entweder direkt mit einem Texteditor oder mit einer Tabellenkalkulation (CSV-Importfunktion) wie Microsoft Excel, LibreOffice, Apple Numbers usw. geöffnet und bearbeitet werden können. Sie haben eine definierte Struktur, die eingehalten werden muss.

Startlisten-Dateivorlagen können über die Schaltfläche "**CSV-Startlistenvorlage**" generiert werden



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
header	device	relay	bib	title	firstname	lastname	country	licence	category	clubname	_1	_2	_3	_4	_5	_6
2	meta	event_name	Coupe du monde Nano-Saclayenne de Tir Sportif Quantique 2021													
3	meta	event_location	Palaiseau													
4	meta	relay_name	R01 Pist. 10m S3													
5	meta	relay_type_name	Qualification Pistol 10m, Senior 3													
6	meta	relay_id	1													
7	meta	date_end	2021-01-25T18:30:00													
8	meta	date_start	2021-01-25T14:30:00													
9	screen_hex screen_name	device_list('target1', 'target2')	orderByg orderDir zoom (t) adaptZoom centerZoom groupIn ranking (hideIfTotalAvg)	dec (true viewMode (groupBySe autoScroll scrollSpec displayedCells (xmax, user, club, session, strategy, centerState, const, avg, totalStats, rank)												
10	screen	Screen Alley	Cible 01, Cible 02, Cible 03, Cible 0 devices	asc true true true true hide												
11	screen	Screen Clubhouse	Cible 04, Cible 05, Cible 06, Cible 07, Cible 0 rank	desc false false false false total												
12	fp	Cible 01	1	132 M	Frank	Ledou	FRA	9578524	S1	Montigny						
13	fp	Cible 02	1	133 M	Michel	Ledou	FRA	9578537	D1	Versailles						
14	fp	Cible 03	1	134 M	Bernard	Mesnil	FRA	9578550	D2	Saclay						
15	fp	Cible 04	1	135 M	Jean-Claude	Alex	FRA	9578563	D3	Orsay						

Die Startlistendatei wird vom Supervisor Zeile für Zeile interpretiert. Jede Zeile kann einen der folgenden Typen haben: header (muss die erste Zeile der CSV-Datei sein), fp (Feuerstation), rp (Reservestation), meta (Metadateninformationen über das Ereignis). Abgesehen von der Kopfzeile , die die erste der CSV sein muss, können die anderen in beliebiger Reihenfolge erscheinen.

Jede Zeile kann einen der folgenden verschiedenen Typen aufweisen:

- **Kopfzeile:**

Die Datei muss mit einer Kopfzeile beginnen, die die Spalten der Beschreibung des

Launchpads beschreibt. Es ist wichtig, diesen Header so zu belassen, wie er ist (insbesondere die \_1...\_6-Elemente)

Kopfball	Gerät	Relais	Brustplatz	Titel	Vorname	Nachname	Land	Lizenz	Kategorie	Name des Vereins	_1	_2	_3	_4	_5	_6
----------	-------	--------	------------	-------	---------	----------	------	--------	-----------	------------------	----	----	----	----	----	----

- **Beschreibung der Startbereiche (fp):**

Jeder Startbereich wird durch eine Zeile beschrieben, die die Spalten der Hauptüberschrift enthält. Er beginnt mit einer Spalte, die fp (für "fire point") enthält. Die folgenden Spalten enthalten

- Der Name des Ziels (Geräts): Er muss genau (einschließlich aller Großbuchstaben und Leerzeichen) mit dem Namen übereinstimmen, der jeder Schusslinie auf dem Tablet (Anmeldeseite, Abschnitt "Name") gegeben wird. Zum Beispiel hier Ziel 3



- Relaisnummer: Felder, die für Startlisten reserviert sind, die mehrere Relais gleichzeitig beschreiben. Kann in der aktuellen Version leer oder bei 1 gelassen werden.
- Startnummer: Startnummer, falls vorhanden. Kann leer gelassen werden, wenn keine Startnummer zugewiesen ist
- Dann die Athleteninformationen:
  - Titel (titer): Ein Titel, mit dem der Athlet bezeichnet wird. In Frankreich unterscheidet man zwischen M., Frau, Mx oder einem anderen Wunschnamen.
  - Преном (Vorname) : Преном
  - Nom (Eigenname) : Nom
  - Land (Land): Dreistelliger Ländercode, wie er für die Olympischen Spiele verwendet wird (IOC-Ländercode), z. B. FRA für Frankreich. Kann bei Nichtgebrauch leer gelassen werden
  - Lizenz (license): Lizenznummer. Kann bei Nichtgebrauch leer gelassen werden
  - Kategorie (Kategorie): Kategorie. Zum Beispiel in Frankreich D1 für Dame 1, S3 für Senior 3 usw. Kann bei Nichtgebrauch leer gelassen werden

- Vereinsname (nom du club): Der Name des Vereins. Kann bei Nichtgebrauch leer gelassen werden

Zum Beispiel haben wir auf der Position "Ziel 01" der Staffel 1 mit der Startnummer 132 für den Athleten Herrn Frank Ledun, der Frankreich mit der Lizenznummer 9578524, Kategorie S1 des Clubs Montingy vertritt, die folgende Zeile:

fp	Cible 01	1	132	M.	Frank	Ledun	FRA	9578524	S1	Montigny
----	----------	---	-----	----	-------	-------	-----	---------	----	----------

- **Beschreibung der Reserve-Schießstände (rp):**

Wie der Reserve-Schießstand wird auch der Reserve-Schießstand durch eine Zeile beschrieben, deren erste Spalte rp (für "Reservepunkt") enthält. Die nächste Spalte enthält nur den Namen des Ziels (Geräts). Reservestationen haben das gleiche Aussehen und Verhalten wie Schießstationen, können aber verwendet werden, um einen Athleten im Falle eines Schadens/einer Panne zu versetzen.

- **Beschreibung der Metadaten (meta):**

Die Metadatenzeilen werden verwendet, um die Informationen über das Ereignis zu beschreiben. Diese Informationen werden insbesondere verwendet, um in PDF-Exporte und -Ausdrucke aufgenommen zu werden. Alle diese Informationen sind **willkürlich** (es werden keine Formalitäten auferlegt, außer den Daten) und können weggelassen werden, wenn dies nicht erforderlich ist.

Die erste Spalte beginnt mit "meta" und dann kann die zweite Spalte eines der folgenden sieben Elemente enthalten, um Informationen über das Ereignis hinzuzufügen: event\_name, event\_location, relay\_name, relay\_type\_name, relay\_id, date\_end date\_start. Die dritte Spalte sollte die Informationen enthalten.

- event\_name : Der vollständige Name des Ereignisses. Beliebiger Name, kann weggelassen werden, wenn er nicht verwendet wird.
- event\_location : Ort der Veranstaltung. Beliebiger Ort, kann weggelassen werden, wenn er nicht verwendet wird.
- relay\_name : Name des Relays. Beliebiger Name, kann weggelassen werden, wenn er nicht verwendet wird.
- relay\_type\_name : Typ des Relais. Beliebiger Typ, kann weggelassen werden, wenn er nicht verwendet wird.

- relay\_id : Nummer des Relais. Beliebige Zahl, kann weggelassen werden, wenn sie nicht verwendet wird.
- date\_start : Startdatum des Ereignisses, formatiert JJJJ-MM-TTTHH:MM:SS (ISO 8601-Format), z. B. 2021-01-25T18:30:00 entspricht dem 25. Januar 2021, 18:30 UTC
- date\_end : Enddatum des Ereignisses im ISO 8601-Format

Zum Beispiel haben wir für die Staffelnummer "43", genannt "R03" vom Typ "10m Pistol Qualification, Senior Category 3", die am 25. Januar 2021 zwischen 14:30 und 18:30 UTC während der Veranstaltung mit dem Titel "Nano-Saclaysienne Quantum Sport Shooting World Cup 2021" stattfindet, die folgenden Metafelder:

Meta	event_name	Nano-Saclaysian Quantum Sport Shooting Weltcup 2021
Meta	event_location	Palaiseau
Meta	relay_name	Nr. R03
Meta	relay_type_name	Qualif Pistole 10m, Senioren 3
Meta	relay_id	43
Meta	date_end	2021-01-25T18:30:00
Meta	date_start	2021-01-25T14:30:00

- **Externer Anzeigekopf (screen\_header)**

Wird nur verwendet, um Beschreibungen externer Anzeigen zu leiten. Diese Zeile kann weggelassen werden.

- **Beschreibung der externen Displays:**

Externe Displays können aus einer Startliste konfiguriert werden. Jede Zeile entspricht einer externen Anzeige, die erste Spalte muss mit "screen" beginnen. In den folgenden Spalten wird in der folgenden Reihenfolge beschrieben:

- **Externer Anzeigename (screen\_name):** Der Name des externen Bildschirms. Er muss genau mit dem Namen des Bildschirms übereinstimmen, wie er konfiguriert ist (einschließlich Großbuchstaben und Leerzeichen).
- **Anzuzeigender Bereichsname (device\_list):** Namen des anzuzeigenden Bereichs. Diese Namen werden durch ein Komma getrennt und müssen

genau mit dem Namen der Startbereiche übereinstimmen, wie sie konfiguriert sind (einschließlich aller Großbuchstaben und Leerzeichen).

- **Anzeigereihenfolge der Schießstände** (order\_type): Anzeigereihenfolge, die entweder "name" für die Klassifizierung nach dem Namen des Athleten, "device" für die Klassifizierung nach Anzahl der Schießstände oder "rank" für die Klassifizierung nach Rang sein kann
- **Anzeigerichtung des Startbereichs** (order\_direction): Anzeigerichtung, "asc" für oben, "Desc" für unten
- **Visuelle Zoomdarstellungen** (Zoom): Zoom, "true" für aktiviert, "false" für deaktiviert
- **Angepasster Zoom** (adapt\_zoom): Anpassung des Zooms an Stöße, "true" für aktiviert, "false" für deaktiviert
- **Zoom zentriert** (center\_zoom): Zoom zentriert, "true" für aktiviert, "false" für deaktiviert
- Gruppierungsansicht: Gruppierung, "true" für aktiviert, "false" für deaktiviert
- **Ranglistentyp**: Angezeigte Rangliste, "Ausblenden" für Inaktivierte, "Gesamt", um die Rangliste auf der Gesamtpunktzahl anzuzeigen, "Durchschnitt", um die Rangliste auf der Durchschnittspunktzahl anzuzeigen
- **Punktzählmodus** (scoring\_type): Punktzählung, standardmäßig "default" abhängig vom Ereignis, "int" für ganzzahligen Punkt, "decimal" für Dezimalpunkt
- **Anzeige des Sitzungsnamens** (show\_sessions): "true" zeigt den Sitzungs-/Relaynamen "false" an, andernfalls wenn verschiedene Sitzungsziele auf demselben Display vorhanden sind
- **Anzeigetyp** (view\_mode): "Tabelle" zur Anzeige der Zusammenfassungstabelle "Raster" zur Detaildarstellung der Ziele und Auswirkungen
- **Gruppierung nach Session** (group\_by\_session): "true" um Athleten nach Session zu gruppieren "false", um sie anzuzeigen, ohne sie zu gruppieren
- **Scroll Speed** (scroll\_speed): Scroll Speed für die Anzeige der Übersichtstabelle zwischen 0 (stationär) und 10 (schnellste)
- **Name der Spalten, die in der Übersichtstabelle angezeigt werden sollen** (displayed\_columns): Liste der Spaltennamen, getrennt durch ein Komma in der Spaltengruppe . avg (durchschnittliche Punktzahl), fly (Anzahl der Fliegen), totalStats (Gesamtpunktzahl), Rank (Rangliste)

So konfigurieren Sie beispielsweise zwei externe Displays:

- "Screen Alley" zeigt eine zusammenfassende Anzeigetafel mit den Schießständen Target 01, Target 02, Target 03, Target 04 in aufsteigender Reihenfolge der Namen der Startrampe. Die Tabelle gruppiert die Athleten nach Session, mit langsamem automatischem Scrollen und zeigt den Namen des Schießstandes, den Namen des Athleten, den Namen der Session, die Heats, die durchschnittliche Punktzahl, die Gesamtpunktzahl und die Rangliste an
- "Screen Clubhouse" zeigt Bilder und Auswirkungen für die Schießstände Target 05, Target 06, Target 07, Target 08 an, sortiert nach Rang (nach Gesamt) in Abwärtsrichtung, mit deaktiviertem Zoom

screen_head	screen_name	device_list (target1, target2)	orderType	order	dir	zoom (true adaptZoom)	centerZoom	grouping	ranking (hide total avg)	dec (true false)	view_mode (grid groupBySession autoScroll (t scrollSpeed   displayedColumns (name, user, club, session, strategy, seriesStats, count, avg, totalStats, rank)) table grid)	true	false	table	true	true	1	name, user, club, session, seriesStats, avg, totalStats, rank
screen	Screen Alley	Cible 01, Cible 02, Cible 03, Cible 04	rank	devices	asc	true	true	true	true	hide		true	table	true	true	1		
screen	Screen Clubhouse	Cible 05, Cible 06, Cible 07, Cible 08		desc	false	false	false	false	false	total		false	grid	false				

### Bemerkungen

Um Inkompatibilitäten zwischen alten Versionen zu vermeiden, generieren Sie die mit dem verwendeten Supervisor kompatible Startlistenvorlage, indem Sie auf die Schaltfläche "**Startlistenvorlage generieren**" oder "**CSV-Startlistenvorlage**" klicken.

- Bezuglich der vom Betreuer angezeigten Fehler
  - Sie geben die Zeile und Spalte an, die vom Fehler betroffen sind
  - In Gelb sind keine Sperren für den Import.
  - In Rot ist die Sperrung für den Import markiert.
- Die Linien, die mit "fp" beginnen, sind die "Feuerpunkte" / "Schießlinien", die mit "rp" "Reseve-Punkte" sind die Reservepositionen und "Screen" sind die Zuschauerbildschirme
- Zu den "fp"-Schusslinien (obligatorisch)
  - Entfernen Sie die Beispielzeile: "LaneNameX"
  - Achten Sie auf die genaue Bezeichnung der Schusslinie, die im Tablet konfiguriert ist: "Target 2" oder "Target 02" oder "Target 2", "Cable 2" usw.
- Bezuglich der "rp"-Reservelinien (optional)
  - Entfernen Sie die Beispielzeile: "LaneNameR"

- Wenn keine explizite Reserveleitung durch die Startliste konfiguriert ist, entfernen Sie alle Zeilen "rp\_header" und "rp"
  - Reservestationen sind nur dann sinnvoll, wenn mehrere Serien parallel existieren und Sie ein Reserveziel für eine bestimmte Serie (z.B. Pistole und Gewehr gleichzeitig) "blockieren" möchten. Wenn nichts angegeben ist, ist jede nicht verwendete Zeile standardmäßig eine Reservezeile
- 
- Bezuglich der Zuschauerbildschirme (optional)
    - Beispielzeile entfernen: "screenName"
    - Wenn keine Zuschauerbildschirme über die Startliste konfiguriert sind, entfernen Sie alle Zeilen "screen" und "screen\_header"

### Erstellen einer Aufnahmesitzung

Wählen Sie die Aufnahmestationen aus, die in die Sitzung einbezogen werden sollen, und dann



Benennen Sie die Gruppe, und überprüfen Sie sie.

Es gibt jetzt eine Registerkarte, die der Verwaltung dieser Aufnahmesitzung gewidmet ist.



Geben Sie dann den zu startenden Test auf allen Stationen der Schießsitzung an. Wählen Sie in der vertikalen Leiste auf der rechten Seite den Abschnitt "**Match**".

Herausforderung  ^

Wählen Sie dann das Ereignis aus:

Pistole  Gewehr

10m Luftgewehr 60

Fortgeschrittene

Ziele zentrieren

Endnachricht anzeigen

Willkommensnachricht anzeigen

Schaltfläche QR-Code anzeigen

Dezimale Punkte der Probe

Dann

 Bestätigen Sie

Alle Tests des Tests finden Sie in der Rubrik "**Tests**".

Kontrolliert



^



Drehbücher

*10m Luftpistole / 10m Luftgewehr / Gewehr 50m liegend*

Das Szenario "**ISSF / 10 Luftpistole**" oder "**ISSF / 10m Luftgewehr**" oder "**ISSF / Gewehr 50m**

**liegend**" entspricht einem Match vom Typ "X Minuten / X Übungsschüsse, dann X Matchschüsse". Es ist diese Disziplin, die es zum Beispiel ermöglicht, ein ISSF-Match mit 60 Zügen durchzuführen. Die spezifischen Tests ISSF, NSRA, DDS, BSF, NSF, FFTir usw. sind in jedem Abschnitt verfügbar.

## A) Spiel-Setup

Nach dem Start einer Sitzung (Registerkarte "Gruppe" auf der Hauptseite) muss der Benutzer, um eine solche Art von Wettbewerb zu starten, die "klassische" Disziplin auswählen, unabhängig von der Art der betreffenden Waffe:



ISSF (International Shooting Sport Federation)

10m Luftpistol 60

Anschließend ist es möglich, das Match einzurichten:

- Maximale Anzahl von Teststößen
- Anzahl der Verwarnungen pro Serie
- Anzahl der Serien
- Dauer der Tests
- Spieldauer

10m Luftpistol 60

Fortgeschrittene

Anzahl Probeschiessen	+
1000	-

---

Schüsse pro Serie	+
10	-

---

Serien-Anzahl	+
6	-

---

Dauer Probeschiessen	+
15	-

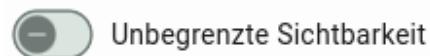
---

Dauer Wettkampf	+
75	-

---

•

Über die erweiterten Einstellungen ist es auch möglich anzugeben, ob der Schütze so viele Testschüsse machen kann, wie er möchte, und er wechselt dann selbst zum Spiel, wann immer er will.



Für den Fall, dass der Nutzer eine maximale Anzahl an Match-Shots, aber keinen Versuch angeben möchte, genügt es, eine maximale Anzahl an Testschüssen anzugeben, die in der vorgegebenen Zeit theoretisch nicht erreichbar ist (z.B. 1000 Testschüsse in 15 Minuten).

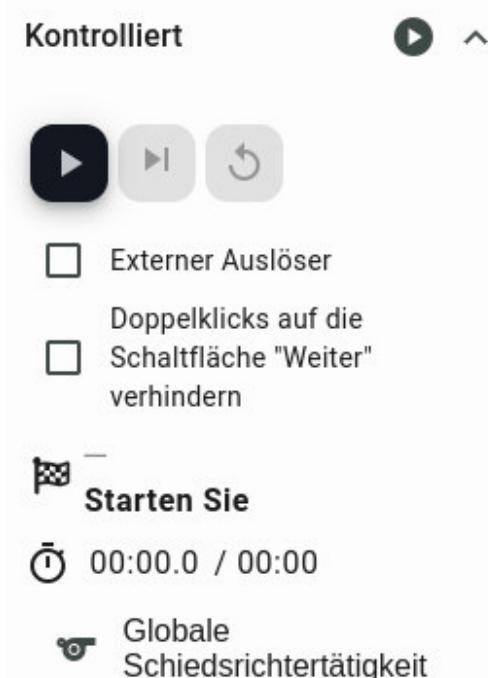
Eine Dokumentation zu den anderen Optionen finden Sie im Abschnitt Registerkarten – Gruppen / Match.

Alles, was Sie tun müssen, ist auf die Schaltfläche "Start" zu klicken, um die Spielsitzung zu starten.

### B) Ablauf des Spiels

Nachdem Sie die Sitzung gestartet haben, geht sie in den "Start"-Modus.

Die Überwachungssoftware wartet darauf, dass der Benutzer den Wettbewerb startet:



Für den Fall, dass der Benutzer die Sitzung so eingestellt hat, dass es keine Testschüsse gibt, wird direkt zu einem Spiel gewechselt.

### C) Anpassung der Anzeige

Es ist jederzeit möglich, die Anzeige der verschiedenen Ziele in der Monitorsoftware anzupassen:

- Durch das Hinzufügen einer Spalte wird die Größe der Visualisierungen leicht verringert und mehr Ziele werden gleichzeitig auf dem Bildschirm sichtbar

⋮ Action

☰ Ansichtsmodus wechseln

+ Spalte hinzufügen

- Spalte entfernen

1 Anzeige der Punkte ▶
☰ Rangliste ▶
☰ Einstellungen anzeigen ▶

**Session Rifle / 4 Cible(s)**

Rifle (4) ☰ ⚙️ 🔍 ✖️ ☰

Cible	Arme	Étage	Score	Action
Cible 02	Pistolet 10m - 60 - Début	John DOE	0	<input type="checkbox"/> Sélectionner
Cible 52	Pistolet 10m - 60 - Début	Jack CELERE	0	<input type="checkbox"/> Sélectionner
Cible 54	Pistolet 10m - 60 - Début	Sabrina SCHMIDT	0	<input type="checkbox"/> Sélectionner
Cible 55	Carabine 10m - 60 - Début	Cruella DENFER	0	<input type="checkbox"/> Sélectionner

☰ Action ⚙️ 🔍 ✖️ ☰

Information Événement  ⓘ ▼

Contrôles  ⓘ ▼

- Déclencheur externe
- Empêcher les doubles clics sur le bouton "Suivant".

Début

⌚ 00:00.0 / 00:00

⌚ Arbitrage global

**Session Rifle / 4 Cible(s)**

Rifle (4) ☰ ⚙️ 🔍 ✖️ ☰

Cible	Arme	Étage	Score	Action
Cible 02	Pistolet 10m - 60 - Début	John DOE	0	<input type="checkbox"/> Sélectionner
Cible 52	Pistolet 10m - 60 - Début	Jack CELERE	0	<input type="checkbox"/> Sélectionner
Cible 54	Pistolet 10m - 60 - Début	Sabrina SCHMIDT	0	<input type="checkbox"/> Sélectionner
Cible 55	Carabine 10m - 60 - Début	Cruella DENFER	0	<input type="checkbox"/> Sélectionner

☰ Action ⚙️ 🔍 ✖️ ☰

Information Événement  ⓘ ▼

Contrôles  ⓘ ▼

- Déclencheur externe
- Empêcher les doubles clics sur le bouton "Suivant".

Début

⌚ 00:00.0 / 00:00

⌚ Arbitrage global

Match 🏆  ⓘ ▼

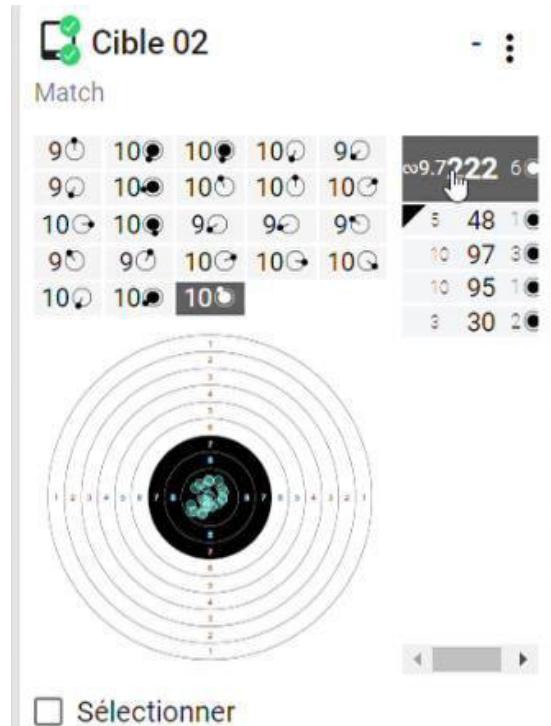
Pistolet  Carabine

Pistolet 10m - 60

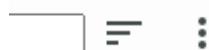
- Wenn Sie die "Listen"-Ansicht wählen, wird die Liste der Ziele und ihrer Punktzahlen in der Reihenfolge ihrer Positionsnummer angezeigt. Es sind nun verschiedene Informationen sichtbar:

	Cible ↑	Utilisateur	Groupe	État	Séries	Coups	Moyennes	Total ↑	...
□	⋮ Cible 01		G	ESSAIS		5	9.2	46	
□	⋮ Cible 02		G	ESSAIS		5	9.6	48	
□	⋮ Cible 03		G	ESSAIS		5	9.8	49	
□	⋮ Cible 04		G	ESSAIS		5	9.6	48	
□	⋮ Cible 05		G	ESSAIS		5	9.6	48	
□	⋮ Cible 06		G	ESSAIS		5	9.8	49	
□	⋮ Cible 07		G	ESSAIS		5	10	50	
□	⋮ Cible 08		G	ESSAIS		5	10	50	
□	⋮ Cible 09		G	ESSAIS		5	10	50	
□	⋮ Cible 10		G	ESSAIS		5	9.8	49	

- In diesem Menü können Sie auch die Rangfolge anzeigen und die Anzeige der Punkte auf dem Supervisor ändern (diese Funktion ändert nicht das Verhalten des Spiels auf den Zielen, es wird nur die Anzeige auf dem Supervisor nach Ermessen des Benutzers geändert).
- Es ist jederzeit möglich, eine bestimmte Serie auf dem Visual eines Ziels auszuwählen, indem Sie darauf klicken. Die Gruppierung auf dem Visual passt sich dann an die ausgewählte Reihe an. Das Gleiche gilt für die Gesamtgruppierung des Spiels:



- Um Platz zu sparen, kann der Benutzer das Seitenmenü vorübergehend ausblenden:



#### D) Schiedsverfahren

Der Benutzer hat die Möglichkeit, eine bestimmte Anzahl von Arbitrage-Aktionen auf die Ziele der Wettbewerber durchzuführen:

- Einfügen einer Auswirkung auf 0
- Ändern der Gesamtspielzeit
- Einfügen einer Testreihe
- Ändern der Bewertung einer Auswirkung

## Aktion des Schiedsrichters für 53 / John DOE

Erwähnen Sie (ISSF)

Gesamtdauer ändern

Type  
+ Neue Laufzeit min

Probeserie einfügen

Vervollständigen Sie die vorherige Serie

Globalstrafe

Globale Strafe: Erwähnen Sie

Treffer mit Null Punkten einfügen

Strafe beim nächsten Aufprall

-1

Kommentare

Änderung der laufenden Serie Gesamttreffer

+ Zusätzliche Treffer  
0

Bewertung der Treffer ändern

Serie 1	Schießen 1	10.1	◀
Serie 1	Schießen 2	10.4*	▶
Serie 1	Schießen 3	8.7	▶
Serie 1	Schießen 4	9.4	◀
Serie 1	Schießen 5	8.7	◀
Serie 1	Schießen 6	10.1	▶
Serie 1	Schießen 7	9.1	▶
Serie 1	Schießen 8	9.2	↑
Serie 1	Schießen 9	8.3	◀
Serie 1	Schießen 10	9.3	◀
Serie 1	Schießen 11	9.5	▶
Serie 1	Schießen 12	10.4*	↑
Serie 1	Schießen 13	10.0	◀

Auswirkungen validieren/ungültig machen

Abbrechen
Ok

Wann immer eine Schiedsrichtermaßnahme an der Zielscheibe eines Schützen durchgeführt wird, ist es möglich, diese zu kommentieren. Diese Aktion wird nicht nur auf das Spiel des betreffenden Schützen angewendet, sondern auch aufgelistet und eine Benachrichtigung wird auf dem Bild seines Ziels in der Überwachungssoftware angezeigt:



Diese Aktion wird auch auf dem Tablet des Shooters sichtbar sein.

### E) Spätes Spiel

Die Sitzung wird im Abschnitt "**Match**" des Seitenmenüs über die Schaltfläche "**Ende**" gestoppt.

Es ist dann möglich, die Spielblätter und Ranglisten der Schützen im PDF- oder CSV-Format zu exportieren, indem die vorhandenen Informationen und ihre Anzeige angepasst werden. Details zu den Optionen finden Sie im Abschnitt "Kontextmenü / Export"

## Ausgewählte Spalte

- |   |  |   |  |
|---|--|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Wählen Sie          | <input checked="" type="checkbox"/> Menü   | <input checked="" type="checkbox"/> Gerät     | <input checked="" type="checkbox"/> Benutzer |
| <input checked="" type="checkbox"/> Nummer des Starters | <input checked="" type="checkbox"/> Lizenz | <input checked="" type="checkbox"/> Klub      | <input type="checkbox"/> Gruppe              |
| <input type="checkbox"/> Veranstaltung                  | <input checked="" type="checkbox"/> Status | <input checked="" type="checkbox"/> Serie     | <input type="checkbox"/> Zählen Sie          |
| <input checked="" type="checkbox"/> Mittlere            | <input type="checkbox"/> Innere Zehner     | <input checked="" type="checkbox"/> Insgesamt | <input checked="" type="checkbox"/> Rang     |
| <input type="checkbox"/> Version des Geräts             | <input type="checkbox"/> App-Version       | <input type="checkbox"/> Ungültige Zählung    |  |

Abbrechen Speichern Sie

Exportieren

**Einstellungen anzeigen**

Anzeige der Punkte

Dezimal

 Nur Punktetabelle Gruppierung Vergrößern Zoom zentrieren Zoom anpassen Eine Datei pro Schießbahn  
(CSV)

PDF-Export

CSV-Export

Drucken

Anwendungen speichern

### *ISSF Karabiner 50m Trois Positionen 3x20*

Um ein 3x20-Gewehrspiel zu starten, muss der Benutzer "Gewehr" und dann "50-m-Gewehr drei Positionen 3x20" auswählen

15 Minuten Versuch, dann 1h30 Match. Der SynQro-Benutzer steuert nur den Übergang vom Test zum Match. Zwischen den Positionen spielt sich alles auf dem Tablet ab: Es ist der Schütze, der sich von einer Position zur anderen bewegt und von Versuch zu Match. Am Ende der Tests befindet sich SynQro im Zustand "Aufmerksamkeit". Der Benutzer muss



klicken und das Spiel beginnt.

Jeder Schütze muss 20 Schüsse abfeuern und dann auf "Nächste Position" klicken.

Der Shooter hat dann Versuche "Ich gehe zu einem Spiel", feuert 20 Schüsse ab und klickt dann auf "Nächste Position",

Der Shooter hat immer noch Versuche und dann "Ich gehe zu einem Spiel", schießt 20 Schüsse.



**ISSF (International Shooting Sport Federation)**

50m Gewehr drei Positionen 3x20

Gewehr liegend

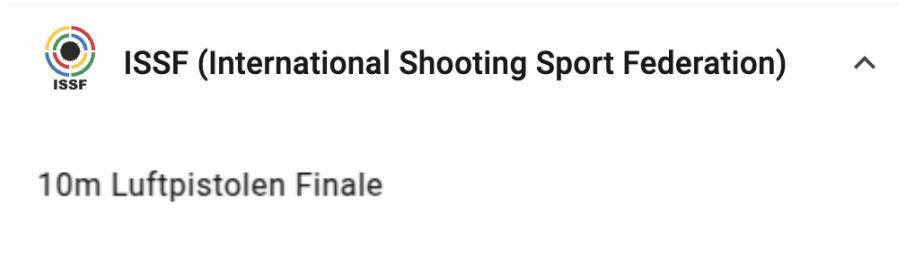
Standardmäßig entspricht die Einstellung einem 90-minütigen Match, 2 Sätzen pro Position, 15 Minuten Versuchen

### *ISSF-Finale*

SynQro berücksichtigt das ISSF-Finale und alle Schiedsrichterregeln, die sich daraus ergeben: Schießen, zusätzliche Testsätze...

### Anstoß des Spiels

Starte das Finale von SynQro: ISSF – 10m Pistole/Gewehr Finale



The screenshot shows the ISSF website with the following visible text and elements:

- ISSF (International Shooting Sport Federation)
- 10m Luftpistolen Finale

Das Verfahren für die Zuweisung von Schützen zu einer Position ist das gleiche wie bei einem klassischen Match.

Die 5-minütige Testversion beginnt, wenn der Benutzer auf die Schaltfläche "Start" klickt



### Durchführung des Finales

Am Ende der 5-minütigen Testphase oder wenn der Benutzer auf die Schaltfläche "Weiter"



geklickt hat , wechseln die Ziele und SynQro in den Status "Pause nach Testversion".

Der Benutzer muss dann erneut auf den "Weiter"-Button klicken, um die erste Serie von 5 Zügen in 4'10 zu starten.

■ Warten nach Probe  
Serie > Pause

⌚ 00:23.0 / 04:10

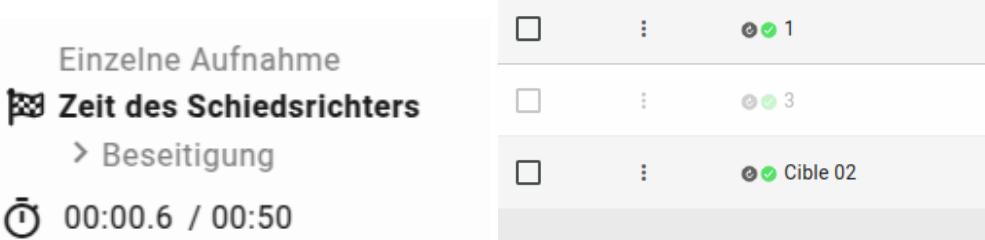
Das Prinzip ist das gleiche für die beiden Sätze von 5 Zügen.

Am Ende der zweiten Serie von 5 Hüben gehen SynQro und die Tablets in den "Pause"-Zustand. Dann können die Schüsse beginnen.

Diese Schüsse werden zu zweit ausgeführt, wobei jedes Mal ein Schütze ausscheidet. Jeder Satz von zwei Einzelschüssen wird wie folgt abgefeuert:

- Der Benutzer klickt auf "Weiter"  Die erste Einzeleinstellung beginnt 
  - Nach Ablauf der 50 Sekunden, oder wenn der Nutzer auf "Weiter" klickt, gehen SynQro und die Tablets in die "Pause"
- Einzelne Aufnahme  
 **Pause** >  
 Einzelne Aufnahme  
 - - - - -  

- Der Benutzer klickt dann auf "Weiter"  um die nächste Aufnahme zu starten
  - Am Ende des zweiten Schusses gehen die Ziele in die "Pause" und SynQro in den Zustand "Schiedsrichterzeit". Dies ist der Zeitpunkt, an dem der Schiedsrichter das Schiedsverfahren anwenden kann (siehe nächster Abschnitt).
  - Wenn der Benutzer auf "Weiter" klickt,  wechselt SynQro in den Status "Eliminierung" und ein erster Shooter wird eliminiert. Sein Ziel ist auf SynQro ausgegraut und die Meldung "eliminiert" wird auf dem Tablet angezeigt.



- Der Benutzer rollt dann alle Serien von 2 Zügen bis zum Ende des Endspiels aus. Die Ergebnisse werden auf SynQro und auf den Tablets angezeigt:



## Schlichtung

Während des Finales können Schiedsverfahren erforderlich sein. Sie können mehrmals durchgeführt werden:

- Zwischen den Tests und dem Start des Finales
- Zwischen zwei Sätzen à 5 Schüssen
- Zwischen dem letzten Satz von 5 Schüssen und dem ersten Schuss "Schuss für Schuss"
- Zwischen zwei Aufnahmen "eins nach dem anderen"
- Kurz vor einem Ausscheiden
- Kurz vor dem Endergebnis

Verfügbare Schiedsverfahren:

- "Den nächsten Schuss bestrafen"

- Strafe beim nächsten Aufprall

-1

Diese Entscheidung wird zwischen den Versuchen und der ersten Serie des Finales oder zwischen zwei Phasen des Finales (Serie von 5 Schüssen / Einzelschuss) getroffen. Auf diese Weise kann eine Strafe auf den nächsten Finalschuss des Schützen angewendet werden, beispielsweise wenn der Schütze nach Ablauf der regulären Zeit einen Probeschuss abgegeben hat. Wenn der Schuss abgegeben wird, wird die Strafe direkt darauf angewendet.

- „Eine Zielserie einfügen“. Bei einem Problem mit einem Ziel oder einem Gewehr kann es erforderlich sein, eine neue Zielserie für einen Schützen hinzuzufügen (z. B. nachdem der Schütze an einen anderen Schießstand versetzt wurde). Diese Schiedsrichteraktion ist während jeder „Pause“ im Finale verfügbar (zwischen zwei Serien, zwei Einzelschüssen usw.). Sie kann über die Seite „Schiedsrichteraktionen“ in SynQro gestartet werden. Der SynQro-Benutzer kann dann für diesen Schießstand auf die

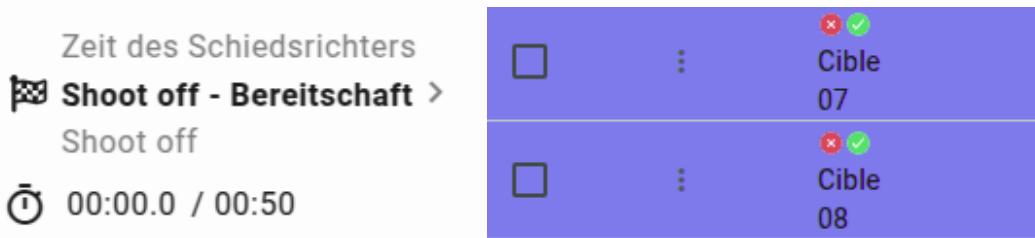


Schaltfläche „Weiter“ klicken , um ihn in den gleichen Zustand wie die anderen zu versetzen.

- Bei einer Störung kann es erforderlich sein, die fehlenden Schüsse von einem Schützen nachschießen zu lassen. Nur der betreffende Schießstand kehrt zum Wettkampf zurück, und zwar zur vorherigen Serie. Der Schütze kann dann die fehlenden Schüsse nachschießen. Wenn die Zeit auf dem Tablet abgelaufen ist, kehrt der Schütze zum gleichen Status wie die anderen zurück. Wenn die Zeit auf dem Tablet abgelaufen ist, kehrt der Shooter in den gleichen Zustand wie die anderen zurück.

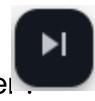
## Dämmme

Die Regeln der Staudämme werden von SynQro berücksichtigt. Wenn SynQro eine Ausscheidungsphase erreicht und mehrere Shooter gleichauf sind und eliminiert werden sollen, müssen sie gleichauf sein. Ihre Ziele färben sich bei SynQro blau und SynQro geht in den Zustand "Abschießen – Achtung":



Nur diese Schützen führen in 50 Sekunden ein Sperrfeuer aus. Um das Shoot-off zu starten,

klickt der SynQro-Benutzer auf die Schaltfläche "Weiter".



Nach Ablauf der 50 Sekunden geht SynQro in den Zustand "Shoot off - results":

- Ist der Damm gebrochen, scheidet der betreffende Schütze aus und sein Ziel wird auf SynQro ausgegraut:

<input type="checkbox"/>	:	 Cible 01	EINZELNE AUFNAHME   PAUSE	7.0	0	NA
<input type="checkbox"/>	:	 Cible 02	ABGELEHNT	5.1	0	NA

- Andernfalls geht SynQro in den Zustand "Shoot off – Attention" zurück und der Vorgang beginnt erneut, bis ein Shooter eliminiert ist

Am Ende der Play-offs befindet sich SynQro im Status "Shoot off - results". Sie müssen dann

auf "Weiter" klicken  , um mit dem nächsten Schritt fortzufahren.

### Besonderheiten

Die ISSF-Finals auf SynQro werden mit 8 Spielern gespielt, wie es die Regeln vorschreiben, funktionieren aber auch mit einer unterschiedlichen Anzahl von Schützen, z.B. für den Einsatz in Vereinen.

- Für den Fall, dass wir mehr als 8 Schützen haben, werden mehr als 1 Schütze in der ersten Phase eliminiert. Bei 10 Schützen haben wir zum Beispiel 3 Schützen, die nach der 12. Kugel eliminiert werden
- Andernfalls verzögert sich die erste Ausscheidungsphase: Bei 7 Schützen scheidet der erste Schütze nach dem 14. Schuss aus.
- Der Mechanismus des Staudamms berücksichtigt diese Spezifität