

# Kuwett 5 Hilfethemen

Einführung

Abwicklung eines Wettbewerbs

Elektronische Wertung

Elektronische Anzeige

Kuwett als Kunstrad-Wettbewerbs-Informationssystem

Bedienhinweise

Technische Tipps

EDV-Service Daum

# Einführung

Kuwett ist eine Software zum Verwalten von Wettbewerben. Sie können damit die Meldungen, die sie für einen Wettbewerb erhalten eingeben. Kuwett erstellt Startlisten, Startgeldquittungen, Ausrechenbögen, Urkunden und Ergebnislisten. Bei den einzelnen Aufgaben stehen ihnen Masken zur Verfügung, die die Arbeit mit Kuwett ( das Abwickeln eines Wettbewerbs ) vereinfachen sollen. Zu den einzelnen Fenstern ist eine detaillierte Hilfe verfügbar.

# Abwicklung eines Wettbewerbs

Wenn sie einen Wettbewerb mit Kuwett durchführen, können sie wie folgt vorgehen:

- Legen sie im Register Wettbewerb einen neuen Wettbewerb an
- Ordnen sie die Disziplinen, die bei diesem Wettbewerb gefahren werden, zu
- Im Register Startliste werden die Starter zu den einzelnen Disziplinen eingegeben, Kuwett sortiert nach den aufgestellten Punkten ein.
- Wollen sie Urkunden schreiben, Wertungsbogen nach Altersklasse prüfen, Doppelstarts abfangen, etc. so ordnen sie unbedingt Sportler den Startern zu
- Zum Wertungsbogen überprüfen, können sie mit Wertungsbogen bearbeiten wie in Kuras die Wertungsbogen erstellen und überprüfen
- Alternativ zur manuellen Eingabe können Meldungen von Kuras 5 maschinell eingelesen und ausgedruckt werden
- Verteilen sie die Disziplinen auf die Fahrflächen und vergeben sie die Startnummern
- die Startlisten sind erstellt, können gedruckt und an andere Programme wie MS-Word etc. übergeben werden. Eine Urkundenliste zur Serienbrieffunktion kann erstellt werden. Die Anzahl der benötigten Auszeichnungen kann ermittelt werden.
- Beim Wettbewerb selbst kann man ausrechnen, Ergebnislisten und Kampfrichterstatistiken erstellen, Urkunden drucken, die Daten an andere Programme oder ins Internet weitergeben. Anzeige auf elektronische Medien mittels Multi-Media ist möglich.
- Mit einer Serverlizenz von Kuwett kann ein Wettbewerb mit elektronischer Wertung durchgeführt werden. Hierzu ist allerdings ein Windows-Netz, d.h. vernetzte PC's an allen Kampfrichtertischen und eine Client-Server-Lizenz von Interbase weitere Voraussetzung. Die Kampfrichter geben die Abwertungszeichen über die Funktionstasten in einem sehr einfach zu bedienenden Fenster ein während der Obmann die Abwertungen an seinem Bildschirm zeitnah mitverfolgen kann. Der Obmann steuert an seinem PC den Aufruf der Sportler bzw. Wertungsbogen und übernimmt die administrativen Aufgaben, die notwendig sind, um eine Disziplin abzuwickeln.
- Die Ergebnisse können über eine Datei nach Kuras 5 übergeben werden. In den Vereinen können somit statistische Auswertungen über die Ergebnisse der Sportler über entsprechende Zeiträume abgerufen werden.

## Elektronische Wertung

Kuwett ist als Client-Server-Version erhältlich. Hiermit kann ein Wettbewerb komplett über ein PC-Netz abgewickelt werden. In der Praxis erhält jedes Kampfgericht ein Notebook, die Abwertungen werden in einem sehr leicht zu erlernenden Fenster per Funktionstasten eingegeben. Die Abwertungen können auf einer elektronischen Anzeige sichtbar gemacht werden. Die Form dieser Anzeige ist allerdings auf das arithmetische Mittel der Abwertungen beschränkt, d.h. es ist nicht jede einzelne Abwertung eines Kampfgerichts **sichtbar** sondern lediglich der **Gesamtstand**.

Info: Um vollelektronisch werten zu können, ist eine gesonderte Version von Kuwett bei der Firma EDV-Service Daum erhältlich.

## Elektronische Anzeige

Mit Kuwett können verschiedene Daten elektronisch angezeigt werden. Rechnen sie mit Kuwett die Wertungsbogen aus, so können die ausgefahrenen Punkte per Tastendruck oder Mausklick an ein Fernsehgerät, anderes Gerät mit Videoeingang, elektronische Anzeigetafeln etc. übergeben werden. Ebenso können Zwischenstände und Ergebnislisten angezeigt werden. Setzen die elektronische Wertung ein, so erfolgt die Anzeige ebenfalls hierüber. Welches Gerät zu elektronischen Anzeige letztlich genutzt wird, wird lediglich in den Optionen eingestellt.

# Kuwett als Kunstrad-Wettbewerbs-Informationssystem

In der Endausbaustufe wird Kuwett nicht nur als Software zum Verwalten eines Wettbewerbs dienen, sondern Kuwett wird in Verbindung mit Kuras ein durchgängiges Informationssystem. Die Wertungsbogen werden in den Vereinen geschrieben, die Daten gelangen per Diskette oder e-mail etc. zu Kuwett. In Kuwett werden die Daten elektronisch verarbeitet, z.B Wertungsbogen überprüfen, welche Sportler sind im Mannschaftsfahren bei welchen Wettbewerben gestartet, zur elektronischen Wertung, etc. Die Start- und Ergebnislisten können daraus im Internet publiziert werden bzw. per Diskette. e-mail, etc. wieder nach Kuras gesendet werden. in Kuras können dann Trainingsauswertungen und ähnliches erstellt werden.

Bis dahin wird es ein sehr langer und steiniger Weg werden, doch bei den jetzigen Ansätzen sind wir auf bestem Wege.

Die Updates zu den ständig steigenden Anforderungen, Möglichkeiten und Einsatzgebieten sind kostenlos auf unserer homepage [www.edvdaum.de](http://www.edvdaum.de) erhältlich.

# Bedienhinweise

Die Software entspricht dem SAA-Standard. Die Bedienung erfolgt über die Tastatur oder die Maus als Eingabegeräte. Die Funktionen sind über die Menüleiste bzw. Symbolleiste abrufbar. Viele Funktionen stehen mittels Pop-Up-Menü zur Verfügung, d.h. mit der rechten Maustaste können diese Funktionen abgerufen werden.

**TIP: Viel mit der rechten Maustaste arbeiten !!!**

## Technische Tipps

Kuwett ist auf der Datenbank Interbase programmiert. Bei einer Standard-Installation liegt im Programm-Ordner "c:\programme\kuwett" auch die Datei "kuwett.gdb". In dieser Datei sind alle Wettbewerbe und sonstige Daten von Kuwett enthalten. Wollen Sie eine Datensicherung vornehmen, so kopieren sie diese Datei woanders hin und die Datensicherung ist vollzogen.

Mit Interbase können sie ein Programm öffnen, mit dessen Hilfe sie die Datenbank direkt (d.h. mittels SQL-Abfragen) bearbeiten können.

Anmelden an der Datenbank "c:\programme\kuwett\kuwett.gdb" können sie sich wie folgt:

Username: kuwett

Passwort: kuwett



# EDV-Service Daum

Unsere Firmenadresse:

EDV-Service Daum  
Kurt-Jürgen Daum  
Carl-Zimmermann-Str. 30  
67373 Dudenhofen

Telefon: 06232-3170360  
Handy: 01522-9572733  
e-mail: [info@edvdaum.de](mailto:info@edvdaum.de)  
homepage: <http://www.edvdaum.de>

# Wertungsbogen Ausrechnen

Bei den Prozent-Eingaben wird die Punktzahl der Übung eingetragen. Die Umrechnung für den Abzug erfolgt durch die Eingabe-Taste. Das Feld wird für weitere Eingaben geleert. Die Prozent-Korrekturren werden genauso wie die Eingaben behandelt, zur Korrektur drücken sie mit der Maus den (K)orrektur Schwierigkeitsschalter. Alle Eingaben werden protokolliert und können im Pop-Up-Menü Prozent-Eingaben in diesem Fenster sichtbar gemacht und überprüft werden.

Bei den Ausführungszeichen wird die Anzahl der entsprechenden Zeichen lediglich eingetragen. Für Korrekturen wird die Anzahl überschrieben.

Rechts unten im Fenster sehen sie zu jeder Zeit die ausgefahrene Punktzahl.

OK: Die Ausrechnung wird übernommen, der Starter wird in die Ergebnisliste einsortiert.

Abbrechen: Die Eingaben werden verworfen.

Attest: Der Starter erhält ein Attest und wird am Ende der Ergebnisliste eingefügt.

Drucken: Das Deckblatt mit den Abwertungen wird gedruckt. (Ausrechnung.rpt)

~~Abwertung~~: Die Ausrechnung wird gelöscht und der Starter wird aus der Ergebnisliste entfernt.

Anzeigen: Disziplin, Startnummer, Startername, Ausgefahrene Punkte werden zum Anzeigen über eine Video-Grafikkarte weg geschrieben. Erscheint die Meldung: Ergebnis kann NICHT angezeigt werden !!!, so sind wahrscheinlich die Disziplinen keiner Fahrfläche zugeordnet oder der Pfad zu dem Anzeige-PC ist nicht korrekt.

~~Anzeigen~~: Die Daten zum Anzeigen werden gelöscht.

# Ausrechnen

Im Eingabefeld wird die Startnummer des Starters, der ausgerechnet werden soll eingetragen.

Ausrechnen: Das Fenster zum Ausrechnen des Starters wird aufgerufen, des weiteren kann direkt zu Startlisten, Ergebnislisten und Urkunden gesprungen werden.

## Kuras-Meldedaten Übernehmen

Hinzufügen: Der markierte Start wird in die Startliste aufgenommen, die Sportler, die noch nicht in Adressen geführt werden, werden dort ebenfalls hinzugefügt.

Nächste Meldung: Fenster zum Auswählen einer Kuras-Meldedatei wird erneut aufgerufen.

Verlassen: das Fenster zum Übernehmen der Meldedaten wird geschlossen

## Disziplinen Verteilen

In diesem Fenster wird der Wettbewerb vorbereitet, damit die Listen und alle weiteren Aufgaben erledigt werden können. Es stehen Pop-Up-Menüs zur Verfügung, die Ihnen die Arbeit erleichtern. Zur Information erhalten sie jederzeit die Anzahl der Starter sowie die benötigte Fahrzeit pro Fahrfläche angezeigt.

Optimale Verteilung: Die Disziplinen werden auf die Fahrflächen so verteilt, dass jede Fahrfläche möglichst die gleiche Anzahl von Startern aufweist. Die Verteilung ist vom Wert in Wettbewerbs-Optionen – Anzahl Fahrflächen abhängig. Anschließend können die Fahrflächen manuell nach eigenen Wünschen bearbeitet werden.

Startnummern vergeben: Die Startnummern werden in der Reihenfolge der Verteilung der Disziplinen auf die Fahrflächen vergeben.

Nach Vergabe der Startnummern können die Starts ausgerechnet oder vom Kampfgericht zur elektronischen Wertung aufgerufen werden.

Wichtig: Ohne Startnummern ist keine Weiterverarbeitung in Kuwett (Ausrechnen etc.) möglich. Für die elektronische Anzeige muss jede Disziplin einer Fahrfläche zugeordnet sein. Die Startnummern können auch manuell bei Starter Ändern vergeben, korrigiert und nachgetragen werden.

# Startliste Drucken

Gesamt: Gesamte Startliste über alle Disziplinen und Fahrflächen wird am Bildschirm angezeigt oder direkt zum Drucker ausgegeben.

Drucken: Startlisten der markierten Disziplinen werden am Bildschirm angezeigt oder direkt zum Drucker ausgegeben.

Cup-Liste: Startliste wird nach Startnummern sortiert in einem speziellen Format ausgegeben.

Wa-Liste: Liste der Starter mit den zugeordneten Sportlern wird an den Drucker ausgegeben. (die Liste dient zum leichteren Überprüfen der Lizenzen speziell im Mannschaftssport)

## Wertungsbogen für Kampfgericht drucken

Disziplin: Die Wertungsbogen für angezeigte Disziplin werden in der gewählten Sprache in der gewählten Anzahl gedruckt.

Starter: Der Wertungsbogen des markierten Starts wird in der gewählten Sprache am Bildschirm angezeigt oder an den Drucker ausgegeben.

## Ergebnisliste Drucken

Gesamt: Die gesamte Ergebnisliste wird am Bildschirm angezeigt oder zum Drucker ausgegeben.

Drucken: Ergebnisliste der markierten Disziplinen werden am Bildschirm angezeigt oder zum Drucker ausgegeben.

Anzeigen: Die Ergebnisliste der markierten Disziplin wird zum Ausgabemedium (wie in den Optionen eingestellt) für die elektronische Anzeige geschickt.



# Urkunden Drucken

Disziplin: Die Urkunden für angezeigte Disziplin werden in der gewählten Anzahl gedruckt.

Starter: Der Urkunden der markierten Starts werden in der gewählten Anzahl am Bildschirm angezeigt oder an den Drucker ausgegeben.

## Wertungsbericht Drucken

Ein Wertungsbericht ist ein Wertungsbogen, der mit Kuwett entweder über die elektronische Wertung oder mit dem Menüpunkt Abwertungen von Wertungsbogen übertragen erzeugt wurde. Ebenso wie die ausgefüllten Wertungsbogen der Starter erhält, kann mit dieser Funktion ein Wertungsbericht, d.h. ein Wertungsbogen mit allen Abwertungen direkt nebeneinander aufgeschlüsselt für den Starter erzeugt werden.

Disziplin: Die Wertungsberichte für die angezeigte Disziplin werden in der gewählten Sprache am Bildschirm angezeigt oder zum Drucker ausgegeben.

Starter: Die Wertungsberichte der markierten Starts werden in der gewählten Sprache am Bildschirm angezeigt oder an den Drucker ausgegeben.

## Geringste Abwertung

Die Liste in der oberen Hälfte des Fensters enthält die Starts dieses Wettbewerbs nach dem wenigsten Abzug sortiert.

Die Liste in der unteren Hälfte des Fensters enthält die Starts dieses Wettbewerbs nach dem wenigsten Ausführungsabzug (X, Welle, Strich, Kreis) sortiert.

## Disziplinen in Wettbewerb aufnehmen

In Verfügbare Disziplinen sind alle Disziplinen, die im Aktenreiter Disziplinen als Stammdaten existieren, aufgelistet. In Disziplinen des Wettbewerbs sind lediglich die Disziplinen aufgelistet, die für diesen Wettbewerb zur Verfügung stehen.

Hinzufügen: Die markierte Disziplin wird dem Wettbewerb hinzugefügt und steht somit in allen Bereichen dieses Wettbewerbs (z.B. unter Startliste) zur Verfügung.

Entfernen: Die markierte Disziplin, alle dazugehörigen Starts und die Sportlerzuordnungen zu diesen Starts werden aus diesem Wettbewerb entfernt.

## Wettbewerb einfügen

Es wird ein neuer Wettbewerb in die Datenbank eingetragen. Tragen sie den Namen des Wettbewerbs in das Eingabefeld ein. Der Name erscheint dann in den entsprechenden Listen, die am Bildschirm angezeigt oder an den Drucker ausgegeben werden.

## Wettbewerb ändern

Der Name des markierten Wettbewerbs wird neu vergeben. Alle anderen Daten des Wettbewerbs bleiben unverändert.

## Wettbewerb kopieren

Der markierte Wettbewerb wird kopiert. Vergeben sie einen Namen für den neuen Wettbewerb. Es werden dann die Disziplinen, Starts, Sportlerzuordnungen und Wertungsbogen übernommen. Ausrechnungen und Abwertungen werden NICHT übernommen, sodass im kopierten Wettbewerb KEINE Ergebnisse, Statistiken und Ergebnislisten zur Verfügung stehen.

## Starter einfügen / ändern

Startnummer: Vergeben sie die Startnummer manuell, so tragen sie hier die gewünschte Startnummer ein. Vergeben sie die Startnummer automatisch im Menüpunkt Disziplinen Verteilen, so lassen sie dieses Feld leer.

Startername: Vergeben sie den Starternamen manuell, so geben sie hier den Namen des Starts ein. Tipp: Wenn sie in diesem Menüpunkt die Sportler zuordnen, so erzeugt Kuwett den Starternamen, der über mehrere Wettbewerbe hinweg immer gleich erzeugt wird, was für Statistiken und diverse Auswertungen sehr wichtig ist. Wenn sie die Sportler zu einer Mannschaftsdisziplin zuordnen und in den Optionen der Wert entsprechend festgelegt ist, so können sie direkt eine Mannschaft dieser Disziplin auswählen.

Verein: Wählen sie den Verein des Starts aus. Tipp: Wie beim Startername wird bei der Sportlerzuordnung auch der Verein übernommen.

Aufg.: Tragen sie die aufgestellte Punktzahl des Starts ein. Tipp: Bearbeiten sie in diesem Menüpunkt den Wertungsbogen, so wird die aufgestellte Punktzahl aus dem Wertungsbogen übernommen.

Bestl.: Tragen sie die persönliche Bestleistung ein.

Die oben beschriebenen Funktionen stehen mittels Pop-Up-Menü zur Verfügung.

Hinzufügen: Die Daten werden in die Startliste übernommen, die Vorgabe in den Eingabefeldern wird auf die Ursprungswerte gesetzt.

Verlassen: Sie verlassen die Eingabemaske.