

## Kurzanleitung RDB Mattenanzeige MAZ

Die RDB Mattenanzeige folgt einem sehr einfachen Prinzip eines Kampfablaufes

- a) Der Kampf (d.h. die Namen und Vereine der Ringer, die Stilart, die Kampfdauer etc.) muss als Erstes über eine Kampfnummer aus der Datenbank geladen werden. Hierzu ist die Kampfnummer einzugeben.
- b) Ist der Kampf geladen, sind folgende Dinge zu erledigen
  1. Die Uhr ist zu starten und zu stoppen
  2. Es sind technische Punkte, eine Passivität, eine Aktivitätszeit oder eine Verwarnung für eine Farbe zu erfassen
  3. Es sind Verletzungszeiten zu starten oder zu beenden
- c) Ist die Kampfzeit beendet oder wurde der Kampf vorzeitig entschieden, ist ein Sieger zu bestimmen oder kann von der Anzeige ermittelt werden
- d) Wurde der Sieger ermittelt, so ist der Kampf zu bewerten ....
- e) ... und dem Publikum der Sieger und die Wertung des Kampfes zu präsentieren.

Die Tastaturbefehle folgen diesem Ablauf. Alle Befehle lassen sich daher in vier Bereiche unterteilen:

Ablaufsteuerung / 	Return, Delete ~ Schritt Vorwärts oder Rückwärts im obigen Kampfablauf (a) → (b) → (c) → (d) → (e)
Zeitsteuerung / 	Space,  ,  , Pos1, End ↔ Uhr starten oder stoppen. Falls gestoppt kann Zeit über die Cursor Tasten oder die Gehe zum Anfang/ Gehe zum Ende Taste verändert werden
Wertungseingabe / 	Farbe [R,B] + Ziffer (1,2,4,5) ↔ techn. Punkt Farbe Farbe [R,B] + [P]-assiv Farbe [R,B] + [V]-erwarnung Farbe [R,B] + [A]-ktivitätszeit Farbe [R,B] + Verletzungs-[Z]-eit Backspace → letzte Wertung löschen (wie bei Texten)
Siegerbestimmung / 	Farbe [R,B] + [S]-ieger ↔ bestimme Sieger Rot/Blau bei Schultersieg oder Aufgabe <i>oder</i> falls Sieger ermittelbar: Return ↔ Weiter <i>oder</i> bei 0:0 und Kampfzeitende: Return + Farbe [R,B] ↔ bestimme Sieger Rot/Blau bei 0:0

Eine Sonderstellung stellt die Verletzungszeit und die Aktivitätszeit dar. Hier können die zusätzlichen (Zweit) Uhren jeweils über die Delete Taste gestoppt bzw. über die Cursor Tasten   verändert werden.

Bei laufender Verletzungszeit kann zudem über die die Space Taste und die den Cursor Tasten ,  die Verletzungszeit analog zur Hauptuhr bearbeitet werden. Zudem kann über eine Farbtaste eine zweite Verletzungszeit aktiviert werden.

**Hinweis:** die RDB Mattenanzeige MAZ zeigt am unteren Rand immer die aus dem Kampfablauf folgenden sinnvollen Tastaturbefehle an. Eine Einarbeitung in die Tastaturbelegung sollte daher stets über die MAZ selbst erfolgen.

## Kampf Laden (a) /

Tasten	Aktion
Return → 1-9 → Return	Return startet die Erfassung der Kampfnummer. Diese ist über die Zifferntasten einzugeben und die Eingabe mit Return abzuschließen
F8	Die Manuelle Erfassung aktivieren

## Wertungen erfassen (b) /

Tasten	Aktion
R+1, B+1 R+2, B+2 R+4, B+4 R+5, B+5	Rot / Blau Wertung 1,2,4 oder 5  Erreicht Rot / Blau TÛ wird die Uhr grau hinterlegt, die Zeit aber nicht angehalten.
R+P, B+P	Vergabe einer Passivitätsanzeigefür Rot / Blau  Ist bei Stilart LL/LF nur 1x möglich. In Stilart GR 4x. Werden bei GR vier Passivitäten gegeben, so wird die Uhr grau hinterlegt, die Zeit aber nicht angehalten.
R+A, B+A, → Delete, A	Starten der Aktivitätszeit für Rot / Blau. → Beenden der Aktitäszeit mit der Delete Taste  Das Starten einer Aktivitätszeit ist bei Stilart GR nicht möglich!
R+V, B+V	Verwarnung Rot / Blau  Es können nur drei Verwarnungen pro Farbe vergeben werden. In diesem Fall wird die Uhr grau hinterlegt, die Zeit aber nicht angehalten.
Backspace	Löscht die letzte Wertung.

Hinweis: Statt R+1 kann auch 1+R eingegeben werden. Dies gilt für alle Eingaben in Kombination mit einer Farbtaste R oder B.

## Zeit und Pausenzeit (b) /

Tasten	Aktion
Space ↔ Pos1, End	Mit der Spacetaste wird die Uhr gestartet oder gestopt Ist die Uhr angehalten, kann mit den Curortasten Links/Rechts die Zeit verändert werden Mit der Pos1 und End Taste an an den Anfang das Ende der Zeit gesprungen werden
Insert → ↑↓	Hinweis: Die Pausenzeit startet und endet i.d.R. automatisch.  Mit der Insert Taste kann die Pausenuhr jederzeit gestartet werden. Mit den Cursortasten Hoch/Runter kann die Zeit verändert werden.

## Verletzungszeit (b) /

Tasten	Aktion
R+Z, B+Z → Delete → Space → R, B → ↑↓	<p>Starten der Verletzungszeit für Rot / Blau</p> <p>Es wird der Erfassungsmodus für Verletzungszeit gestartet.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Return-Taste beendet den Erfassungsmodus</li> <li>• Die Spacetaste hält die Verletzungszeit an</li> <li>• Die Cursor-Tasten Hoch/Runter</li> <li>• Mit der Taste R oder B kann zusätzlich auch die Verletzungszeit für den anderen Ringer gestartet oder gestoppt werden.</li> </ul>

## Sieger Ermitteln/Bestimmen (c) /

Tasten	Aktion
Return	Falls der Sieger auf Grund der gegebenen Punkte, Verwarnungen, Passivität etc. ermittelbar ist, wird der Sieger des Kampfes mit der Return Taste automatisch ermittelt.
R+S, B+S → ↑↓←→ → Return → Delete	<p>Falls der Kampf auf der Matte durch Schultersieg oder Aufgabe vorzeitig endet, kann so ist der Sieger von Hand zu bestimmen.</p> <p><b>Hinweis: Uhr ist hierzu angehalten</b></p> <p>Ringer Rot oder Blau als Sieger bestimmen. Anschließend kann die Wertung des Kampfes mit den Cursor Tasten ausgewählt werden.</p> <p>Die Auswahl ist mit Return zu bestätigen.</p>
Return, → R, B	<p>Falls die Kampfzeit abgelaufen ist und keine Wertung gefallen ist:</p> <p>Mit Return wird eine Siegerbestimmung abgefragt. Taste R/B bestimmt Roten oder Blauen Ringer als Sieger</p>

## Kampf Ergebnis übermitteln /

Tasten	Aktion
Return Delete R,B,K ↑↓	<p>Der Sieger und die Wertung des Kampfes wird angezeigt.</p> <p>Die Wertung wird mit Return zum Wettkampfbüro übertragen und anschließend der Sieger präsentiert</p> <p>Die Tasten R, B, K sowie die Cursor Tasten Hoch/Runter erlauben zuvor die manuelle Korrektur des Kampfergebnisses.</p>

## Kampfergebnis präsentieren (e) /

Tasten	Aktion
Return Delete	<p>Der Sieger des Kampfes wird präsentiert.</p> <p>Die Erfassung des Kampfes wird mit Return beendet.</p>

## Übersicht Funktionstasten

Tasten	Aktion
F1	Hupe
F2	Anzeige bzw. Erfassung des Kampfgerichtes
F4	Manuelle Siegerbestimmung
F5	Programmneustart (Vorsicht!)
F6	Pause starten / stoppen
F8	Manuelle Kampferfassung
F9	Tag/Nacht Modus
F10	„About MAZ“ Dialogfenster
F11	Vollbild Modus

## Übersicht Sonderfunktionen

Tasten	Aktion
ESC	Programmabbruch (Vorsicht!)
Rollen	Screen Kalibrierung
Pause	Kommunikation zur RDB Datenbank (Turnierauswahl)

## Übersicht 10-er Tastatur

Tasten	Aktion
-	Löschen der letzte Eingabe (entspricht Backspace)
+	Uhr Stoppen / Starten (entspricht Space)
7, 8	Ringer Rot / Blau (entspricht R, B)
0, *	Verwarnung / Verletzungszeit (in Kombination mit Farbe)
1,2,4,5	Punktwertung (in Kombination mit Farbe)