

# PCFIT A

PC-Programm  
zur Durchführung von  
Bogensport-Turnieren

Version 8.00

Dieter Mehler  
Leverkusen

<b>1</b>	<b>ALLGEMEINES</b>	<b>- 4 -</b>
1.1	Vorwort	- 4 -
1.2	Verwendung	- 5 -
1.3	Maximalwerte	- 5 -
1.4	Installation	- 5 -
<b>2</b>	<b>DATEIEN</b>	<b>- 6 -</b>
2.1	Neues Turnier	- 6 -
2.2	Neue Gruppe	- 6 -
2.3	Turnierdatei laden	- 6 -
2.4	Gruppe laden	- 6 -
2.5	Weitere Funktionen	- 6 -
2.5.1	Turnier laden mit Update	- 6 -
2.5.2	Ringe löschen	- 7 -
2.5.3	Mannschaften löschen	- 7 -
2.5.4	Turnierart ändern	- 7 -
2.5.5	Save-Datei laden	- 7 -
2.5.6	V7 nach V8 umwandeln	- 7 -
<b>3</b>	<b>INFO</b>	<b>- 8 -</b>
3.1	Listenkopf Turnier	- 8 -
3.2	Listenkopf Gruppe	- 8 -
3.3	Zusatz für Startkarten	- 8 -
3.4	Startgeld, Klassenbezeichnung	- 8 -
3.5	Mannschaftsklassen	- 8 -
<b>4</b>	<b>EINTEILUNG</b>	<b>- 9 -</b>
4.1	Scheiben	- 9 -
4.2	Mannschaften	- 10 -
<b>5</b>	<b>STARTLISTEN</b>	<b>- 10 -</b>
<b>6</b>	<b>ANWESENHEIT</b>	<b>- 10 -</b>
<b>7</b>	<b>RINGE</b>	<b>- 11 -</b>
7.1	Eingabe („Der Herr der Ringe“)	- 11 -

7.2	Korrektur	- 11 -
<b>8</b>	<b>ERGEBNISSE</b>	<b>- 12 -</b>
8.1	Listenauswahl	- 12 -
8.2	Ausgabemedium	- 12 -
<b>9</b>	<b>EXTRAS</b>	<b>- 13 -</b>
9.1	Schusszettel	- 13 -
9.2	Startbenachrichtigung	- 13 -
9.3	Finalliste	- 14 -
9.4	Doppelfita	- 14 -
<b>10</b>	<b>OPTIONEN</b>	<b>- 15 -</b>
10.1	Eingabe, Urkunden, usw.	- 15 -
10.2	Ergebnis exportieren	- 15 -
10.3	Dateien für Urkunde Einzel	- 16 -
10.4	Dateien für Urkunde Mannschaft	- 16 -
10.5	Liste nach HTML	- 16 -
10.6	Tabelleneditor	- 17 -
10.7	Namensliste ergänzen	- 19 -
<b>11</b>	<b>HILFE</b>	<b>- 19 -</b>
11.1	Inhalt	- 19 -
11.2	Über ...	- 19 -

# 1 Allgemeines

## 1.1 Vorwort

PCFITA ist ein Programm zur Auswertung von Bogensport-Turnieren, welches in verschiedenen Versionen seit mehr als 30 Jahren existiert und sich im deutschsprachigen Raum weit verbreitet hat. Ausgangspunkt für die Entwicklung war ein Basic-Programm von Harald Dannowski aus den 80-er Jahren auf einem kommerziellen Commodore-Rechner CBM 8000.

Die letzte DOS-Version war PCFITA 4.61 vom November 1999. Die aktuellen Windows-Versionen wurden unter Verwendung des Embarcadero C++Builders erstellt, früher unter dem Namen Borland bekannt. Sehr hilfreich ist auch eine Zusatzbibliothek von TMS Software.

Mein Dank gilt posthum besonders Fritz Hahn aus Krefeld, der die Entwicklungsversionen dieses Programms mit viel Mühe und Akribie an Beispielen aus der Turnierpraxis getestet hat und mich immer wieder unerbittlich auf Fehler und Handhabungsprobleme hingewiesen hat. Ohne ihn wäre das Programm nicht in dem Status, in dem es sich jetzt befindet. Leider ist er im Mai 2006 gestorben. Eine Zeit lang hat Bernhard Weidich die Rolle des Testers übernommen und mich tatkräftig unterstützt.

Mein Dank gilt auch den vielen Anwendern, die zum einen diverse Fehler gemeldet haben und zum anderen neue Wünsche an das Programm gestellt haben.

Die neue Version 8 entstand, um das Programm an neue Betriebssystemversionen und einen aktuellen Compiler anzupassen. Auch gibt es jetzt nur noch eine Turnierdatei statt mindestens zwei in den Vorversionen. Jene Aufteilung stammt noch aus einer Zeit, als Hauptspeicher knapp und teuer war.

Leverkusen, im April 2018

Dieter Mehler

## **1.2 Verwendung**

PCFITA steht allen Bogensportlern ohne Beschränkungen zur Verfügung. Das Programmpaket darf jedoch nur komplett und unentgeltlich weitergegeben werden.

Ebenso untersagt ist die kommerzielle Nutzung des Programmes. Es darf also niemand mit dem Einsatz dieses Programmes Geld verdienen. Der Autor hat sehr viel Arbeit und Freizeit und auch Geld hierin investiert und von keiner Seite dafür Geld gefordert oder erhalten. Es ist sein Beitrag zur Förderung des Bogensportes in Deutschland, und er glaubt, dass er den vielen kleinen Vereinen bisher damit sehr geholfen hat.

Wenn Sie dieses Programm verwenden, wäre es schön, wenn Sie Ihre Adresse und den Namen Ihres Vereins dem Autor mitteilen würden:

Dieter Mehler  
Dresdener Str. 13  
51373 Leverkusen  
Tel. 0214-47546  
E-Mail: dieter.mehler@t-online.de

PCFITA ist auch im Internet zu finden unter

[www.pcfita.de](http://www.pcfita.de)

Der Autor übernimmt keine Gewährleistung für eine korrekte Funktion des Programmes und keine Haftung für Schäden, die bei seiner Anwendung u.U. entstehen könnten.

Anregungen für Verbesserungen werden gern entgegengenommen.

## **1.3 Maximalwerte**

Das Programm ist ausgelegt für maximal 6 x 99 Scheiben und maximal 80 Mannschaften. Ein Turnier kann aus 1 bis 6 Durchgängen (Gruppen) bestehen, von denen jeder 99 Scheiben haben kann. Pro Scheibe gibt es maximal 4 Schützen. Die Turnier-Tabellen sind ausgelegt auf maximal 200 Klassen.

## **1.4 Installation**

Die Installation geschieht mit einem Standard-Tool für die Software-Installation. Vorgeschlagen wird ein Verzeichnis in „C:\Users\Public\Documents\“ wegen der sonst schwierigen Behandlung von Benutzer-Berechtigungen. Empfohlen wird jedoch ein beliebiges Verzeichnis auf einer anderen Partition, etwa D:. Es werden keine Programme im Windows-Systemverzeichnis abgelegt oder ausgetauscht und keine Werte in die Registry geschrieben!

In dem Unterverzeichnis TABEL werden die Turniertabellen untergebracht, im Verzeichnis TURNIERE werden die Turnierdaten gespeichert. Ein drittes Unterverzeichnis LISTEN nimmt eventuelle Listen auf, die nicht auf dem Bildschirm oder Drucker ausgegeben werden sollen.

Nach der Installation findet man das Programm im Startverzeichnis unter "PCFITA8xx " und als Icon auf dem Desktop.

### **Deinstallation**

Im Startverzeichnis von Windows den Eintrag „PCFITA 8.xx“ suchen und dort den Unterpunkt „Uninstall“ anklicken. Da im Programmverzeichnis auch private Daten, d.h. eigene Turniere stehen können, werden diese nicht gelöscht. Das bleibt Ihnen überlassen.

## 2 Dateien

### 2.1 Neues Turnier

Wenn man ein neues Turnier einrichten will, muss man sich zunächst für den zutreffenden Tabellensatz entscheiden. Vorgegeben sind Sätze für den Deutschen Bogensportverband (dbv), den Deutschen Schützenbund (dsb), für die DBSV-Feldrunden (fld) und für den österreichischen Bogensportverband (obv). Sätze für eigene Turnierarten können leicht eingefügt werden. Hierzu sei auf den Tabellen-Editor verwiesen.

Danach erfolgt die Auswahl des geeigneten Turniers. Es bedeuten dabei:

- D - Anzahl der Durchgänge
- Pf - Anzahl der Pfeile pro Durchgang
- KI - Anzahl der Einzelklassen im Turnier
- Ma - Anzahl der Mannschaftsklassen im Turnier
- S - Anzahl Schützen pro Mannschaft
- W - Anzahl der gewerteten Schützen in der Mannschaft
- MW - Maximaler Wert eines Pfeiles
- X - Wertung mit X, 9 oder 6 (D für DBSV-3D-Turniere)

Diesem neuen Turnier muss man nun einen Namen geben. Erzeugt wird eine Datei mit der Endung td8, die z.B. die vorhandenen Klassen, zugehörigen Distanzen, Startgeld, Scheibeneinteilung, Mannschaften, usw. enthält. Diese Daten bleiben bei dem Turnier gespeichert, auch wenn später etwas an den Tabellen geändert wird. Will man später solch eine Tabellenänderung für dieses Turnier gelten lassen, so sei auf "Weitere Funktionen/Turnier laden mit Update" verwiesen.

**Ein Tipp:** Unter "Info/Startgeld" kann man alle Klassen und die zugehörigen Distanzen für dieses Turnier sehen!

Der Name des neuen Turniers wird in der Kopfzeile von PCFITA 8 angezeigt.

Die nächsten Schritte sollten dann "Info/Listenkopf Turnier" und "Einteilung/Scheiben" sein.

### 2.2 Neue Gruppe

Ein Fita-Turnier wird meistens mit nur einer Gruppe durchgeführt. Bei Hallenturnieren ist die Aufteilung auf mehrere Gruppen normal.

Mit diesem Menüpunkt lassen sich zusätzlich noch 5 Gruppen für das Turnier definieren, d.h. das Turnier kann maximal aus 6 Gruppen bestehen, die später gemeinsam gewertet werden können.

In der Kopfzeile wird dann hinter dem Namen des Turniers auch immer die aktuelle Gruppe (z.B. gr2) angezeigt.

Beim Anlegen einer neuen Gruppe wird automatisch der Listenkopf des Turniers in den Listenkopf für die Gruppe kopiert, so dass man später diese Zeilen nur noch modifizieren muss.

### 2.3 Turnierdatei laden

Die häufigste Operation nach dem Start des Programmes ist das Laden der Turnierdatei. Deshalb steht dies auch an erster Stelle im Menü. Besitzt das Turnier mehr als eine Gruppe, so wird immer die Gruppe 1 mit geladen.

### 2.4 Gruppe laden

Besitzt das Turnier mehr als eine Gruppe, so kann diese hierüber aktiviert werden. In der Kopfzeile von PCFITA 8 wird die Gruppen-Nummer in der Endung gr angezeigt

### 2.5 Weitere Funktionen

#### 2.5.1 Turnier laden mit Update

Hat man nach Aufstellung eines Turniers Änderungen an den Turniertabellen gemacht, z.B. noch eine Klasse hinzugenommen oder die Bezeichnung für eine Klasse geändert, so kann man dies für ein Turnier

wirksam machen, indem man das Turnier mit Update lädt. Es werden dann nicht die mit dem Turnier gespeicherten Tabelleninformationen geladen, sondern die aktuellen.

Warnung: Bitte mit Vorsicht benutzen!

### 2.5.2 Ringe löschen

Hat man eine Scheibeneinteilung gemacht, so kann man die Ringeingabe einmal mit diesen Daten üben und sich Ergebnislisten drucken lassen, um zu sehen, ob alles funktioniert. Anschließend kann man über diese Funktion alle Ringzahlen wieder löschen.

### 2.5.3 Mannschaften löschen

Hat man probeweise einmal Mannschaften definiert, um zu sehen, ob alles funktioniert und die Ergebnislisten stimmen, so kann man damit alle Mannschaften wieder löschen.

### 2.5.4 Turnierart ändern

Es kann Fälle geben, in denen man ein zweites Turnier mit der gleichen Scheibeneinteilung ausrichten möchte, z.B. nach einer Waldrunde eine Feldrunde. Es kann aber auch sein, dass man sich bei der Turnierauswahl vertan hat und nur die Turnierart ändern möchte. Für diese Fälle wurde diese Option geschaffen. Die Änderung der Turnierart ist nur innerhalb eines Tabellensatzes möglich, da sich z.B. bei Wechsel von DSB zu DBV alle Klassenbezeichnungen ändern.

Bitte informieren Sie sich vorher, welche andere Turnierart infrage kommt und tragen Sie dann die richtige Zahl ein! Ungültige Arten werden nicht geprüft!

Zu der neuen Turnierart werden die zugehörigen Tabelleninformationen geladen. Zur Sicherheit wird das neue Turnier unter einem neuen Namen gespeichert. Das alte Turnier bleibt erhalten. Denken Sie daran, anschließend die Ringe zu löschen, evtl. auch die Mannschaften. Ebenso kann sich das Startgeld ändern.

Um nach Ausführung dieser Option klare Verhältnisse zu schaffen, beendet sich das Programm selbst.

### 2.5.5 Save-Datei laden

Falls einmal das Betriebssystem abstürzen sollte oder der Rechner ausfällt, z.B. weil jemand über das Stromkabel gestolpert ist und es dabei herausgezogen hat (gibt es alles in einem engen provisorischen Auswerteraum), so könnte die Turnierdatei mit der Endung td8 fehlen oder beschädigt sein.

Zu jeder Turnierdatei mit der Endung td8 gibt es eine Sicherungsdatei mit der Endung ts8. Sie ist auf dem Stand vor der letzten Sicherung. Sie können sie laden, indem Sie unter „Datei“/„Weitere Funktionen“ den Menüpunkt „Save-Datei laden“ auswählen.

Bitte aber prüfen, ob die letzte Eingabe verarbeitet worden ist, denn diese könnte fehlen.

### 2.5.6 V7 nach V8 umwandeln

Hiermit lassen sich alte Turnierdateien mit den Endungen tdt, gr1, gr2,... in das neue Format der Version 8 umwandeln.

## **3 Info**

### **3.1 *Listenkopf Turnier***

Der Listenkopf Turnier definiert 4 Zeilen, die über alle Ergebnislisten gesetzt werden, wenn das Turnier nur eine Gruppe hat oder wenn bei mehreren Gruppen eine Auswertung über alle Gruppen gemacht wird.

Die Information wird auch für die Startkarten verwendet und bei Schusszetteln in die Kopfzeilen gesetzt.

### **3.2 *Listenkopf Gruppe***

Der Listenkopf Gruppe wird bei Erzeugung einer neuen Gruppe aus dem Listenkopf Turnier kopiert, so dass man hier nur Änderungen für die spezielle Gruppe machen muss, z.B. anderer Turniertag.

### **3.3 *Zusatz für Startkarten***

Die Zusatzinformation für Startkarten enthält Zeilen für Angaben, die üblicherweise dafür noch benötigt werden.

Vier Zusatzzeilen mit je 60 Zeichen können beliebigen Text enthalten, der mit auf die Startkarte übernommen wird.

### **3.4 *Startgeld, Klassenbezeichnung***

Für jede Turnierklasse lässt sich hier das Startgeld eintragen. Dies wird später bei der Ausgabe von Startgeldlisten verwendet. Zur Vereinfachung der Eingabe kann durch Eintippen von # der zuletzt eingegebene Wert übernommen werden.

Für das laufende Turnier können hier auch die Klassenbezeichnungen und die Distanzangaben geändert werden.

### **3.5 *Mannschaftsklassen***

Für das laufende Turnier können hier die Bezeichnungen der Mannschaftsklassen geändert werden.



## 4 Einteilung

### 4.1 Scheiben

Der wichtigste Punkt bei der Vorbereitung des Turniers ist die Eingabe der Teilnehmer. Damit man einen Überblick über die Scheiben behält, sind diese abwechselnd weiß und gelb unterlegt.

Abweichend von der üblichen Windowspraxis geschieht der Wechsel von einem Eingabefeld zum nächsten hier über die Eingabe-Taste.

Für den Namen sind maximal 35 Zeichen vorgesehen, für den Verein maximal 30.

Bei der Eingabe des Vereins wird empfohlen, zuerst den Ort und dann eine nähere Bezeichnung einzugeben, also z.B. 'Opladen BS' statt 'BS Opladen'. Die unter Hauptpunkt 'Startlisten' mögliche Vereinsliste sortiert nach den Vereinsnamen. Steht hier der Ortsname an erster Stelle, so ist dort ein leichteres Auffinden der Startnummer möglich.

Werden mehrere Starter aus einem Verein nacheinander eingegeben, so kann ab dem zweiten die Eingabe des Vereinsnamens durch Drücken der Taste # ersetzt werden. Das gleiche gilt für die Eingabe der Klasse.

Für die Eingabe der Wettkampfklasse befindet sich auf der rechten Seite eine Hilfebox mit den gültigen Werten. Hier werden alle zulässigen Klassenangaben angezeigt. Bei der Eingabe werden diese auf Zulässigkeit geprüft! Durch Drücken der Taste # wird der vorige Wert wiederholt.

Ab Version 7.10 wird bei der Eingabe geprüft, ob der neue Teilnehmer schon in dieser Gruppe vorhanden ist. Dazu müssen Name und Verein völlig identisch sein. Es wird dann eine Warnung ausgegeben.

Mit der rechten Maustaste sind Zusatzfunktionen beim Anklicken der Startnummer verfügbar:

Ein Teilnehmer lässt sich auf Nachfrage löschen.

Ein Teilnehmer lässt sich durch Auswahl von "Umsetzen" zunächst markieren. Danach kann man die Startnummer eines anderen freien Platzes mit der rechten Maustaste anklicken und über die nun aktive Möglichkeit "Einfügen" den Teilnehmer hierhin umsetzen. Ist der Teilnehmer Mitglied einer Mannschaft, so wird das dort auch berücksichtigt.

Die Plätze zweier Teilnehmer lassen sich tauschen. Rechtsklick auf den ersten Partner, „Tauschen mit..“ auswählen und dann mit Rechtsklick und „Tauschpartner“ den zweiten auswählen. Die Plätze werden dann getauscht. In den Mannschaften werden die Änderungen nachvollzogen.

Weiß man bei der Eingabe der Teilnehmer noch nicht genau, wie viele es sind, so kann es im späteren Verlauf notwendig sein, eine Scheibe einzufügen oder eine leere Scheibe zu entfernen. Dies ist mit den Optionen "Scheibe rein" und "Scheibe raus" möglich. Alle Startnummern werden danach angepasst, auch in Mannschaften.

Mit der Auswahl „Neue Nr,Gruppe“ steht eine ähnliche Funktion wie „Umsetzen“, „Einfügen“ zur Verfügung. Hier kann man aber die neue Start-Nummer direkt eingeben und den Teilnehmer sogar in eine andere Gruppe umsetzen!

Ab und zu nehmen an einem Turnier Schützen teil, die außer Konkurrenz starten sollen. Damit diese später nicht in den normalen Klassen auftauchen, kann man diese Teilnehmer mit einem Stern „\*“ am Ende oder Anfang des Namens markieren. Diese werden dann separat in entsprechenden Stern-Klassen aufgelistet. Die Option lässt sich unter „Optionen/Eingabe, Urkunden...“ ein- und ausschalten.

Mit der Schaltfläche „Lade Namen“ kann eine Namensliste geladen werden, in der Bogensportler mit Verein, Name und Vorname eingetragen sind. Durch Klick auf die Kopfzeile kann nach diesen Bestandteilen sortiert werden. Ein zweiter Klick auf den Spaltenkopf sortiert absteigend. Wählt man einen Namen mit Rechtsklick aus, so wird die gesamte Zeile markiert und der Inhalt in einen Zwischenspeicher geladen. Klickt man nun mit rechts auf eine Zeile der Scheibenaufstellung, so wird der Teilnehmer dort eingetragen. Anschließend muss noch die Klasse nachgetragen werden. Das Programm prüft vor dem Verlassen der Scheibeneinteilung, ob alle Teilnehmer gültige Klassen haben und markiert die fehlerhaften oder fehlenden. Zur Erzeugung der Namenslisten siehe unter „Optionen“.

**Ein Tipp:** Durch Ziehen am unteren Bildrand lässt sich das Scheibenformular vergrößern und die Namenstabelle durch Ziehen am linken und unteren Rand!

## 4.2 Mannschaften

Die Namen der bereits existierenden Mannschaften werden im linken Feld angezeigt. In den rechten Feldern werden neue Mannschaften definiert oder geändert.

Sind bereits Mannschaften vorhanden, so kann man sich durch Anklicken die Teilnehmer in der Mannschaft anzeigen lassen.

Für eine neue Mannschaft muss zunächst eine Nummer vergeben werden, anschließend der Name der Mannschaft und die Wettkampfklasse. Diese wird gegen die unten angezeigten zulässigen Klassen geprüft. In den folgenden Zeilen wird die Nummer der Gruppe angegeben, falls es mehr als eine Gruppe gibt, und die Startnummer des Teilnehmers. Name und Verein werden anschließend ergänzt.

Es wird geprüft, ob nach der Eingabe eines Teilnehmers auch die übrigen zum selben Verein gehören. Diese Prüfung kann für Sonderzwecke kurzzeitig ausgeschaltet werden.

Eine Mannschaft kann gelöscht werden, wenn man den Mannschaftsnamen in der linken Liste mit der rechten Maustaste anklickt.

## 5 Startlisten

Folgende Listenarten können erstellt werden:

- Scheibeneinteilung
- Mannschaftsliste
- Vereinsliste (sortiert nach Vereinsnamen und Teilnehmern)
- Namensliste
- Klassenliste
- Startgeldliste gesamt
- Startgeldliste pro Verein
- Übersichtsliste (Anzahl der Teilnehmer pro Klasse und Gruppe)

## 6 Anwesenheit

Für jede Gruppe werden die Scheiben aufgezeichnet. Ein leeres weißes Feld bedeutet „freier Platz“, ein gelbes Feld mit einem X darin bedeutet: „Platz belegt“. Tippt man einen gelben Platz mit der Maus an, so wird in den fünf Feldern darunter die Information zum Teilnehmer angezeigt. Macht man einen Doppelklick auf einen gelben Platz, so wird intern sein Status auf "Anwesend" geändert und das Feld auf grün gesetzt. Umgekehrt wird ein grüner Platz auf gelb gesetzt und der Status wieder auf "Abwesend" geändert. Zusätzlich oder stattdessen kann man dafür einen Barcode-Leser einsetzen.

Sind die Startbenachrichtigungen mit Barcode gedruckt worden (siehe 9.2), so findet man auf dem Anwesenheitsformular ein weiteres Eingabefeld rechts unten für einen Barcode-Leser. Legt ein Turnierteilnehmer bei der Anmeldung diesen Schein vor, so kann man mit einem Barcode-Leser diese Nummer scannen. Der Teilnehmer wird dadurch erkannt und als anwesend markiert. Zum Testen wurde der Barcode-Leser Honeywell MS5145 Eclipse verwendet. Er liest EAN-8 ohne weitere Einstellung. Er wird einfach ohne weitere Installationen an einem USB-Port angeschlossen und verhält sich für das Programm wie eine Tastatur. Ein weiterer Test wurde mit dem Scanner Albasca MK-1000 gemacht, der ebenso gut arbeitete.

## 7 Ringe

### 7.1 Eingabe („Der Herr der Ringe“)

Die Eingabe der Ringzahlen von den Schusszetteln ist während eines Turniers die umfangreichste und wichtigste Tätigkeit, die zudem immer unter Zeitdruck ablaufen muss. Hier kann man jede Hilfe gebrauchen, die für ein schnelles und sicheres Arbeiten zu bekommen ist:

1. Die Eingabe ist komplett mit dem Zehnerblock der Tastatur und der dortigen Enter-Taste zu erledigen. d.h. die rechte Hand ist auf der Tastatur, die linke auf dem Schusszettel.
2. Die Ringzahlen werden doppelt eingegeben, einmal als "Ringe der Distanz", zum zweiten als Gesamtsumme. Damit werden Tippfehler erkannt und auch die häufigen Übertragungsfehler von einem Schusszettel zum anderen. Glauben Sie dem Autor, der über langjährige Erfahrung in der Groß-EDV verfügt, dass diese vermeintliche Verlängerung der Eingabe im Endeffekt doch die schnellere ist, weil sie ein erhebliches sichereres Endergebnis liefert.
3. Ringzahlen, (Treffer,) Zehner, Neuner/Xer/6er werden auf Überschreitung der Maximalwerte geprüft. Beispielsweise 361 Ringe auf einer Fitadistanz oder 37 Treffer werden nicht zugelassen.

Wer trotzdem meint, auf vieler dieser Eingaben verzichten zu können, kann das unter "Optionen/Eingabe..." ändern.

#### **Ablauf:**

Zunächst ist der Durchgang auszuwählen. Danach wird die Scheibenummer eingegeben. Es erscheinen die Namen der Schützen und die eventuell schon vorhandenen Überträge unter Gesamtsumme. Nacheinander sind die Ringe der Distanz, die Gesamtsumme, die Treffer, die Zehner, die Xer/Neuner einzugeben. Bei Fehleingaben gibt es einen Warnton und die Eingabe wird an dem fehlerhaften Feld erwartet.

Nicht besetzte Plätze werden bei der Eingabe übersprungen.

**Ein Tipp:** Vor der Eingabe unter "Einteilung/Scheiben" die nicht erschienenen Schützen löschen, dann geht es hier schneller und sicherer.

**Noch ein Tipp:** Steht der Cursor auf dem Eingabefeld für die Scheibenummer, dann kann man diese durch Drücken der "+"-Taste erhöhen und mit der "-"-Taste erniedrigen.

Korrekturmöglichkeit:

Hat man eine falsche, aber noch plausible Eingabe gemacht, so kann man mit dem Mauszeiger jedes Eingabefeld anklicken und den Wert dort ändern. Außerdem gibt es auch noch das Korrekturformular.

#### **Zur Sicherheit:**

Springt der Cursor auf das Feld für die Scheibenummer, so werden die Daten gespeichert. Man kann also bei einem Rechnerausfall maximal eine Scheibe verlieren.

### 7.2 Korrektur

Das Korrekturformular zeigt für eine eingegebene Startnummer alle eingegebenen Ringzahlen, usw. an. Durch Navigieren mit der TAB-Taste oder der Maus kann man jedes Feld verändern.

**Achtung:** Eine Prüfung auf Plausibilität, wie sie bei der Ringeingabe existiert, wird hier bewusst nicht vorgenommen!

## 8 Ergebnisse

### 8.1 Listenauswahl

Das Formular ist eigentlich selbsterklärend. Man muss nur wissen, dass bei "Gesamtliste" immer eine Auswertung für alle Klassen, alle Mannschaften und alle Gruppen erstellt wird, unabhängig vom Wert des Schalters "Aktuelle Gruppe", "Alle Gruppen".

Wenn man nur die Mannschaftsliste drucken will, hat man noch die Auswahl, für welche Klassen das geschehen soll. Bei Turnieren mit mehreren Durchgängen ist das oft sinnvoll.

### 8.2 Ausgabemedium

Diese Schalterfunktion gibt es in verschiedenen Bildschirmformularen. Sie ist eigentlich selbsterklärend. Man wählt aus, ob die Ausgabe auf dem Bildschirm, dem Drucker oder in einer Datei erscheinen soll.

Beim Ausdrucken wird eine Proportionalchrift gewählt, bei der Ausgabe auf dem Bildschirm wird noch die alte Schreibmaschinenschrift verwendet. Dies ist jedoch unkritisch, da die Bildschirmausgabe nur zur Kontrolle verwendet wird.

**Tipp:** Eine Ausgabe der Listen als PDF-Datei ist auch möglich. Dazu muss auf dem PC aber Adobe Acrobat installiert sein (nicht nur der Adobe Reader), womit ein PDF-Drucker zur Verfügung gestellt wird. Es gibt als Ersatz für Adobe Acrobat auch andere Lösungen, die frei verfügbar sind und ebenfalls einen PDF-Drucker installieren. Bei der Ausgabe wählt man dann als Drucker „Adobe PDF“ und erhält die gewünschte Liste, die man dann z.B. im Internet zum Download zur Verfügung stellen kann.

## 9 Extras

### 9.1 Schusszettel

Schusszettel lassen sich auf einem Tintenstrahldrucker oder einem Laserdrucker erzeugen. Gedruckt wird in DIN A4 quer. In das Kopffeld jedes Streifens kommt der Text des Turnier- bzw. des Gruppenkopfes aus Info. Der Durchgang und die Scheiben, für die die Schusszettel gedruckt werden sollen, können gewählt werden.

Komplette Schusszettel mit Formular können für die Fita- und Hallenrunde, für die Feldrunde und für die Waldrunde bzw. 3D-Runde gedruckt werden. Wählen Sie hierzu z.B. Fita/Halle auf leeres Blatt.

Für Feld und Wald sind auch vorgefertigte Formulare vorhanden. Sie finden Sie unter formfeld.pdf und formwald.pdf. Diese müssen in den Drucker eingelegt werden, wenn Sie z.B. "Feld auf Formular" antippen.

Trägt man bei Druck auf leeres Blatt als erste Scheibenummer eine Null ein, so wird ein leeres Formular mitgedruckt, welches man z.B. auf einem Kopierer kostengünstiger vervielfältigen kann und dann mit der Option "Druck auf Formular" ausfüllen lassen kann.

Mit der Option „Leere Scheiben drucken“ werden auch Schusszettel für nicht belegte Scheiben mitgedruckt. Das ist dann wertvoll, wenn noch Nachzügler ihre Daten selbst im Turnier ergänzen sollen.

Kreuzt man das Kästchen "Drucken mit Übertrag" an, so werden die Schusszettel für die Fita-Runde mit dem Übertrag aus der vorigen Runde gedruckt. Damit entfallen die ewigen Fehler beim Übertragen auf den neuen Schusszettel. Man sollte so vorgehen: In der Pause die Ergebnisse der Runde eingeben, die Schusszettel für die nächste Runde mit Übertrag drucken und anschließend verteilen. Das kann auch noch nach dem Ende der ersten Passe geschehen. Um Zeit beim Drucken zu sparen, kann der zweite Satz Schusszettel schon vorher ohne den Übertrag gedruckt werden.

Hat man mehr als eine Gruppe, so wird die Gruppennummer mit auf den Schusszettel gedruckt.

### 9.2 Startbenachrichtigung

Für jeden Starter wird eine Startbenachrichtigung ausgedruckt. Zwei solche Benachrichtigungen passen auf ein Blatt DIN A4. Die Sortierung erfolgt nach Land (falls Länderwertung eingeschaltet), Verein und Startnummer.

Der Normalfall ist, dass man alle Startbenachrichtigungen auf einmal druckt. Ist es aber wegen einer Neubesetzung eines Startplatzes notwendig, eine Karte nachzudrucken, so ist das ebenfalls durch Eingabe der Startnummer möglich. Hier wird aber immer nur eine Karte pro Blatt DIN A4 gedruckt.

Muss man eine Reihe von Karten nachdrucken, hilft hier die auf den Karten ausgedruckte Lfd.Nr., die von 1 bis zur letzten Karte durchgezählt wird, da die Sortierung für den Ausdruck nicht nach Startnummern erfolgt.

Neu ab Version 8 ist das Markierungsfeld „mit Barcode“. Wird es angeklickt, so wird auf dem Blatt rechts ein Barcode gedruckt. Verwendet wird der Code EAN-8. Die Nummer hat die Form 200GSSTP. Die 2 steht am Anfang, weil für alle Nummern dahinter keine internationale Registrierung notwendig ist, ein sog. Inhouse Code. Aldi und Lidl verwenden z.B. diese Form. G ist die Nummer der Gruppe, SS die Nummer der Scheibe, T der Platz auf der Scheibe (1 - a, 2 - b, 3 - c, 4 - d) und P die notwendige Prüfziffer des Codes. Siehe hierzu auch „Anwesenheit“. In dem Formular „Anwesenheit“ wird dadurch ein Eingabefeld für den Barcodeleser sichtbar.

### 9.3 *Finalliste*

Es können aus den Besten vorgegebener Klassen Finalgruppen gebildet werden. Die Ausgabe der Startpaarungen erfolgt nach der Fitaregel, wie sie seit 2004 gültig ist.

Bei 32 ist die Belegung:

1	2	3	4	5	6	7	8
1 - 32,	17 - 16,	9 - 24,	25 - 8,	5 - 28,	21 - 12,	13 - 20,	29 - 4,
9	10	11	12	13	14	15	16
3 - 30,	19 - 14,	11 - 22,	27 - 6,	7 - 26,	23 - 10,	15 - 18,	31 - 2

Bei 16 ist die Belegung:

1	2	3	4	5	6	7	8
1 - 16,	9 - 8,	5 - 12,	13 - 4,	3 - 14,	11 - 6,	7 - 10,	15 - 2

Zusätzlich wurden noch die Paarungen bei 8 Teilnehmern aufgenommen:

1 - 8, 5 - 4, 3 - 6, 7 - 2

Bei Ausgabe auf Bildschirm oder Drucker werden Startnummer und Name in die erste Zeile und der Verein in die zweite Zeile geschrieben. Bei Ausgabe in eine Datei werden alle Angaben in eine Zeile geschrieben und mit TAB getrennt, so dass sie leicht in andere Programme, etwa eine Tabellenkalkulation, übernommen werden können.

### 9.4 *Doppelfita*

In einer Zeit, wo man sich bei Turnieren oder Meisterschaften mit 2x70m zufriedengibt, wird die hohe Schule des Bogenschießens, die Doppel-Fita-Runde, nur noch selten gepflegt. Da man mich aber trotzdem darum gebeten hat, gibt es hier auch dieses Extra, denn bei der Auswertung am zweiten Tag hat man ja nicht nur die Ergebnisse des aktuellen Turniers zu liefern, sondern auch noch eine Zusammenfassung über zwei Tage, und das, wie üblich unter Zeitdruck. Die Auswertung geschieht jetzt mit wenigen Maus-Klicks!

#### **Voraussetzung:**

Die Namen und die Vereinsbezeichnungen müssen bei beiden Turnieren völlig identisch sein, sonst kann die Zuordnung nicht vorgenommen werden!

#### **Ablauf:**

Nach Auswertung des zweiten Tages werden die Daten, d.h. die Ringzahlen der Schützen, die schon beim ersten Tag mit dabei waren, zum aktuellen Turnier hinzu geladen. Anschließend können die Ergebnislisten zusammengestellt werden über Extras/DoppelFita/Ergebnislisten.

Genügt eine Zusammenfassung unter Verwendung der vorhandenen Klassen, so geht das über Anklicken des Knopfes "Vorhandene Klassen", Wahl des Ausgabemediums und "OK".

Will man jedoch Klassen für die Gesamtwertung zusammenfassen, etwa Schützen, Altersklasse, Junioren, so muss man den Knopf "Zusammenfassung zu einer Liste" drücken und aus dem unteren linken Kasten die Klassen nach rechts bringen, die zu einer Klasse zusammengefasst werden sollen, im Beispiel müssen also rechts Schützen, Altersklasse, Junioren stehen. Der Name der ersten Klasse dort liefert die Überschrift für die Liste. Dieses Verfahren kann mehrfach verwendet werden.

## 10 Optionen

### 10.1 Eingabe, Urkunden, usw.

In diesem kombinierten Feld lassen sich verschiedene Optionen einstellen:

#### Ringeingabe

Hier kann angegeben werden, welche Werte bei der Eingabe der Ringe eingetippt werden müssen. Man kann hier auf einiges verzichten, obwohl ich davor warne! (Siehe Ringeingabe).

#### Urkunden

Hier wird angegeben, bis zu welchem Platz Zeilen mit den Angaben für den Urkundendruck erzeugt werden sollen, getrennt für Einzelklassen und für Mannschaftsklassen. Auch das Trennzeichen für Felder bei der Ausgabe in eine Datei kann hier gewählt werden (TAB oder Semikolon).

#### Mannschaft-Detaildruck

Hat man sehr viele Mannschaften im Turnier, so kann der Ausdruck sehr umfangreich werden. Mit dieser Option kann man einstellen, wie viele Mannschaften detailliert ausgedruckt werden sollen. Bei den folgenden wird dann nur der Name der Mannschaft mit der Ringzahl ausgegeben, ohne die Zeilen für die einzelnen Schützen.

#### Länderwertung

Kann auf "Ein" oder "Aus" gestellt werden. Bei "Ein" erscheint bei der Scheibeneingabe eine zusätzliche Spalte, in der z.B. eine zweistellige Abkürzung für eine Länderbezeichnung eingegeben werden kann. Diese wird dann z.B. bei der Sortierung der Startgeldlisten an erster Stelle berücksichtigt, ebenfalls bei der Vereinsliste.

#### Außer-Konkurrenz-Wertung

Wenn diese eingeschaltet ist, werden Namen mit einem Stern als "Außer Konkurrenz" gewertet. Der Status wird im Statusbalken angezeigt.

Alle diese Angaben werden mit dem Turnier gespeichert, so dass sie beim nächsten Laden des Turniers wieder in gleicher Form zur Verfügung stehen

### 10.2 Ergebnis exportieren

Es wird eine Liste erzeugt, in der für jeden Schützen eine Zeile erzeugt wird, die

Name, Verein, Land, Klasse numerisch, Klasse als Text, Ringzahl

enthält.

Vorangestellt wird in die erste Zeile

NAME VEREIN LAND KLASSE1 KLASSE2 RINGE

Alle Felder werden durch TAB oder Semikolon getrennt. Die Angaben können in andere Programme, etwa Textverarbeitung oder Tabellenkalkulation übernommen werden. Das Format ist identisch mit dem csv-Format von Microsoft-Excel, sodass diese Datei dort weiterverarbeitet werden kann.

Ab Version 7.10 kann auch ein direkter Export in das xls-Format gemacht werden (Default). Dabei werden die Zeilen vorab nach Klassen (numerisch aufsteigend) und Ringen (absteigend) sortiert.

### **10.3 Dateien für Urkunde Einzel**

Um nach Turnierende schnell Urkunden schreiben zu können, kann man mit einem Textverarbeitungsprogramm ein Formular für den Druck von Serienbriefen erzeugen und die variablen Felder aus der Datei füllen, die durch "Dateien für Urkunde Einzel" erzeugt wird.

Erstellt wird eine Datei mit Zeilen, die jeweils

Name, Verein, Klassenbezeichnung, Ringzahl

enthalten. Trennzeichen ist normalerweise ein TAB oder ein unter "Optionen/Eingabe, Urkunden, usw." angegebenes anderes Trennzeichen. Dort wird auch angegeben, wie viele Urkunden pro Klasse erstellt werden sollen.

### **10.4 Dateien für Urkunde Mannschaft**

Um nach Turnierende schnell Urkunden schreiben zu können, kann man mit einem Textverarbeitungsprogramm ein Formular für den Druck von Serienbriefen erzeugen und die variablen Felder aus der Datei füllen, die durch "Dateien für Urkunde Mannschaft" erzeugt wird.

Erstellt wird eine Datei mit Zeilen, die jeweils

Name der Mannschaft, Namen der Schützen in der Mannschaft, Klassenbezeichnung, Ringzahl

enthalten. Trennzeichen ist normalerweise ein TAB oder ein unter "Optionen/Eingabe, Urkunden, usw." angegebenes anderes Trennzeichen. Dort wird auch angegeben, wie viele Urkunden pro Klasse erstellt werden sollen.

### **10.5 Liste nach HTML**

In der letzten Zeit hat es sich immer stärker eingebürgert, dass Ergebnislisten von Turnieren auf Homepages im Internet veröffentlicht werden. Um dabei eine Hilfe zu geben und den Vorgang zu beschleunigen, wurde diese Option hinzugefügt. Wählen Sie eine Ergebnisliste aus, im Normalfall die Gesamtliste, und lassen Sie sie unter dem gleichen Namen oder einem anderen als Html-Datei speichern. Die so erzeugte Datei kann sofort ins Internet gestellt werden. Sie müssen nur noch eine Referenz per URL dahin machen.



## 10.6 Tabelleneditor

PCFITA wird zu einem großen Teil durch Tabellen gesteuert, die den jeweiligen Turnierformen angepasst werden können. Man kann sich Tabellensätze für verschiedene Bogensportverbände oder auch Sportarten definieren. Die Tabellensätze werden durch die Datei-Endungen unterschieden. Welche dieser Sätze es gibt, wird in der Datei PCFITABL.TAB definiert. Der Tabellen-Editor von PCFITA 7.0 verändert die wichtigste Tabelle PCFITURN.XXX, in der die Wettkampfklassen mit ihren Distanzen und sonstigen Angaben zusammengestellt werden. Ab Version 6.80 können auch die Tabellen der Einzel- und Mannschaftsklassen sowie die Distanztabelle geändert werden.

### Datei PCFITABL.TAB

Dies ist die Supertabelle, die die vorhandenen Tabellensätze beschreibt und die Datei-Endungen vergibt. In den folgenden Tabellennamen ist XXX jeweils durch das Kürzel aus Spalte 1 - 3 zu ersetzen. Die Tabelle ist, falls neue Sätze erstellt werden sollen, mit einem üblichen Texteditor, z.B. Notepad, zu ergänzen.

Spalte

- 1 - 3 Kürzel, das für die Endungen der obigen Tabellen verwendet wird, z.B. dsb
- 5 - 57 Beschreibung des Tabellensatzes

### Datei PCFITURN.XXX. (Diese Tabelle kann mit dem Tabellen-Editor verändert werden)

Es werden pro Turnierart 4 - 7 Zeilen benötigt.

Zeile Spalte

- 1 1 # (Kennzeichen für einen neuen Block)
- 2 - 3 Nummer des Turniers
- 5 - 39 Bezeichnung des Turniers
- 40 Anzahl der Durchgänge D
- 42 - 43 Anzahl Pfeile pro Durchgang Pf
- 45 - 46 Anzahl Klassen Einzelwertung Kl
- 48 - 49 Anzahl Klassen Mannschaftswertung Ma
- 51 Anzahl Schützen pro Mannschaft S (max. 5)
- 53 Gewertete Schützen pro Mannschaft W
- 55 - 56 Maximalwert pro Pfeil MW
- 58 X, 9, D (für die Wertung) X
- 2 1 - 2 Nr. einer Einzelklasse
- 4 - 5 Nr. einer Einzelklasse
- usw. max. 27 pro Zeile.
- 2a wie 2, falls Kl > 27
- 2b wie 2, falls Kl > 54
- 2c wie 2, falls Kl > 81
- 3 1 - 2 Nr. des Distanztextes zur entsprechenden Klasse in Zeile 2.
- 4 - 5 Nr. des Distanztextes ...
- usw. max. 27 pro Zeile.
- 3a wie 3, falls Kl > 27
- 3b wie 3, falls Kl > 54
- 3c wie 3, falls Kl > 81

4     1 - 2   Nr. einer Mannschaftsklasse  
       4 - 5   Nr. einer Mannschaftsklasse  
       usw.    max. 27 pro Zeile.  
 4a    wie 4, falls Ma > 27.

Durch die Anordnung der Klassen-Nummern in den Zeilen 2, 2a, 2b und 4, 4a wird gleichzeitig die Reihenfolge auf den Ergebnislisten bestimmt!

Die folgenden Tabellen werden wahrscheinlich nur selten verändert. Dazu sollte dann ein üblicher Text-Editor, z.B. Notepad, verwendet werden.

**Datei PCFIDIST.XXX (Diese Tabelle kann mit dem Tabellen-Editor verändert werden)**

Jeweils eine Zeile pro Distanztext. Die Anzahl der Zeilen ist auf 200 beschränkt.

Spalte  
       1 - 3   Nr. des Distanztextes  
       6       "    (Anfangsmarke)  
       7 - 21  Distanztext (z.B. 90m 70m 50m 30m)  
       22       "    (Endemarke)

**Datei PCFIKLAE.XXX (Diese Tabelle kann mit dem Tabellen-Editor verändert werden)**

Jeweils eine Zeile pro Einzelklasse. Die Anzahl der Zeilen ist auf 200 beschränkt.

Spalte  
       1 - 3   Nr. der Klasse, mit führender Null  
       6       "    (Anfangsmarke)  
       7 - 32  Bezeichnung der Einzelklasse (max. 26 Zeichen)  
       33       "    (Endemarke)

**Datei PCFIKLAM.XXX (Diese Tabelle kann mit dem Tabellen-Editor verändert werden)**

Jeweils eine Zeile pro Mannschaftsklasse. Die Anzahl der Zeilen ist auf 200 beschränkt.

Spalte  
       1 - 2   Nr. der Klasse, mit führender Null  
       6       "    (Anfangsmarke)  
       7 - 32  Bezeichnung der Mannschaftsklasse (max. 26 Zeichen)  
       33       "    (Endemarke)

## **10.7 Namensliste ergänzen**

Unter „Optionen“ gibt es den neuen Punkt „Namensliste“, mit dem eigene Namenslisten erstellt werden können. Dazu lädt man vorab ein Turnier und ruft dann diesen Menüpunkt auf. Die Teilnehmer des Turniers werden, sortiert nach Verein und Namen, in die linke Liste eingetragen. Nach Anklicken einer Zeile kann sie mit dem Einzelpfeil nach rechts in die Namensliste übertragen werden. Der Doppelpfeil übernimmt alle Namen aus dem Turnier in die Liste. Duplikate werden entfernt. Beim Übertragen wird versucht, die Schreibweise „Name, Vorname“, so gut es geht, in Name und Vorname zu zerlegen. Fehler sind dabei nicht ganz auszuschließen.

namen.xls ist eine Datei, die mit Excel verändert werden kann. Der Default-Name namen.xls ist nicht zwingend. Sie können auch einen anderen Namen dafür wählen. Auch die Anzahl der Namenslisten ist nicht eingeschränkt. Die Listen werden im Unterverzeichnis TABEL gespeichert.

## **11 Hilfe**

### **11.1 Inhalt**

Enthält das, was Sie jetzt hier sehen.

Im Programm können Sie bei den meisten Formularen kontextbezogene Hilfe durch Drücken der Taste **F1** anfordern.

### **11.2 Über ...**

Informationen über Version und Autor.