

Ausführliche Anleitung zur Nutzung der Anzeigetafel

Zu Beginn der Hallensaison 2025/26 möchten wir, dass mannschaftsübergreifend ein neues System verwendet wird, um unseren Gästen eine modernere Anzeigetafel zu präsentieren.

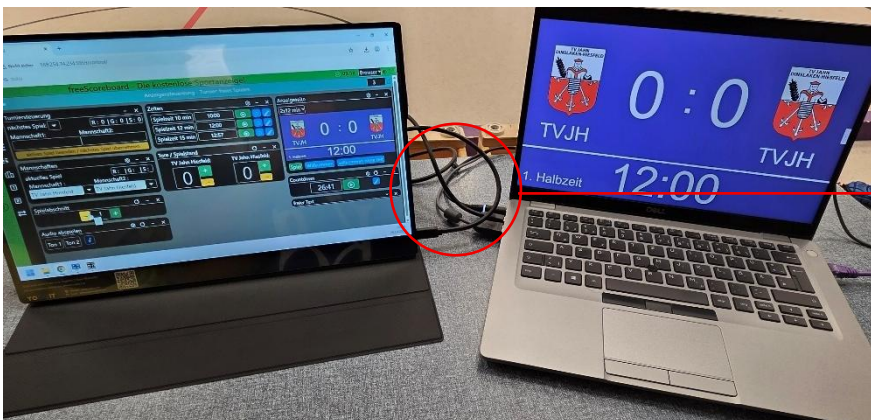
Dazu wurden ein neuer Laptop und ein externer Monitor angeschafft und konfiguriert. Mit diesem ist es möglich, dass eine gleichzeitige Verbindung zum Beamer über LAN und Zugang zum Internet über WLAN geschaffen wird. Dadurch kann mit diesem Laptop die Anzeigetafel bedient und gleichzeitig z.B. ein Liveticker über SULU gestartet werden. Der Link zu SULU ist in der Chrome-Favoritenleiste hinterlegt.

Es geht los:

1. Hardware anschließen

- Neuen Laptop (Marke DELL im silbernen Koffer) und externen Monitor (in weißem Karton über Koffer) über USB-C Kabel miteinander verbinden. Wichtig: Stromkabel vom Laptop unbedingt einstecken. Der externe Monitor wird über das USB-C Kabel mit Strom versorgt. Das USB-C Kabel liegt im Karton des Monitors.
- Laptop über schwarzes LAN-Kabel mit Beamer-Dose verbinden.

Das Bild vom Laptop wird auf dem Beamer gespiegelt, daher muss die Anzeigetafel immer als Vollbild auf dem Laptop geöffnet sein. Das Programm zur Bedienung der Anzeigetafel muss auf dem externen Monitor geöffnet sein (siehe Punkt 4).



2. Sound einstellen (wenn gewünscht)

Bei jedem Ablauf der eingestellten Spielzeiten ein Signalton (Horn) abgespielt. Dazu muss der Laptop mit der Soundanlage der Halle verbunden sein. Folgende Schritte sind dazu nötig:

- Verstärker im Lehrerraum anmachen.
- Laptop über Audiokabel in Aluminiumkoffer mit Anschluss an Wand im Geräteraum verbinden.
- Sollte ein wiederkehrendes „plingendes“ Geräusch zu hören sein, müssen die Systemssounds in den Windows-Audioeinstellungen auf 0 gesetzt werden.

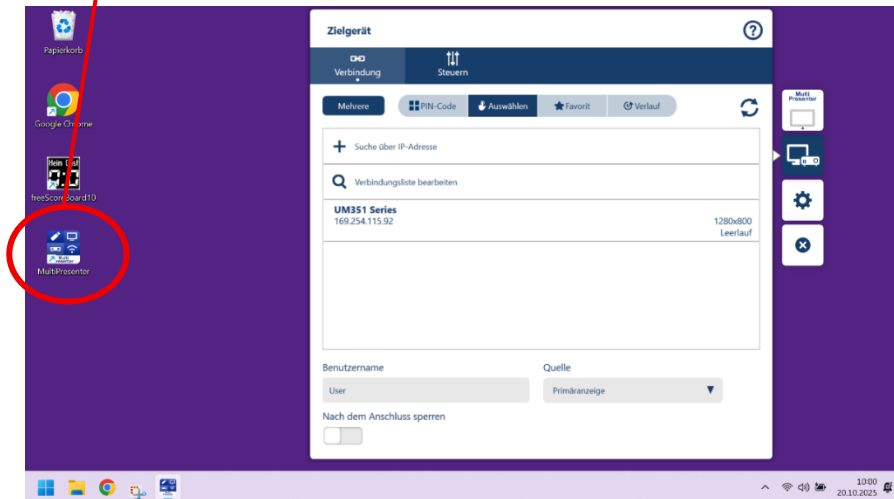
3. WLAN-Verbindung checken (wenn parallel Internet für z.B. SULU aktiv sein soll)

Sobald Windows gestartet ist, sicherstellen, dass der Laptop mit dem WLAN verbunden ist.

4. Verbindung mit dem Beamer herstellen

Programm Multipresenter („Zuerst starten Beamerverbindung“) starten.

Unter „Auswählen“ sollte bereits der Beamer angezeigt werden (UM351 Series, IP: 169.254.115.92).



5. Anzeigetafel starten

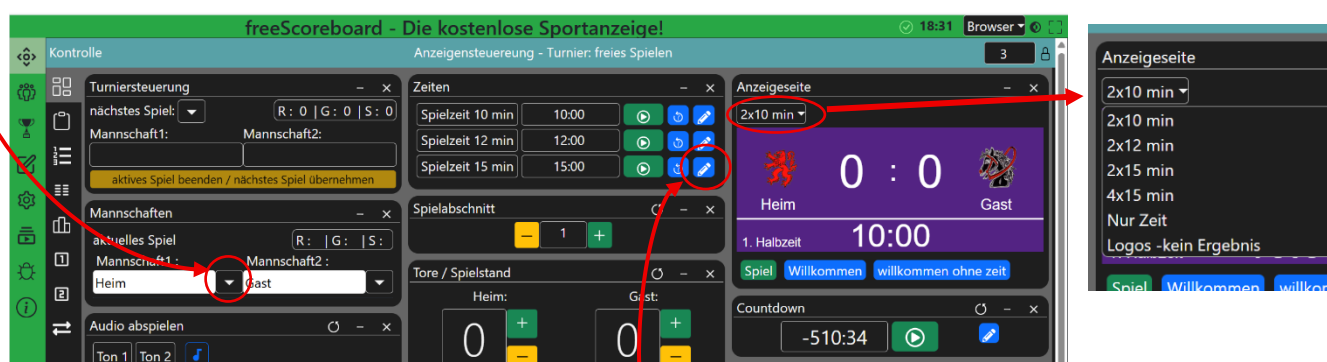
- Programm „Anzeigetafel“ starten. Zunächst das Kontrollfenster über den Link unterhalb des QR-Codes (1.) öffnen. Das geöffnete Fenster auf den externen Monitor ziehen.
- Danach großen blauen Button „lokales Anzeigefenster“ anklicken (2.). Es öffnet sich die Anzeigetafel im Vollbild auf dem Monitor des Laptops (daher wichtig, dass vorher das Kontrollfenster auf den externen Monitor gezogen wurde).



6. Erklärung Kontrollfenster der Anzeigetafel

Die Kontrollmaske ist in drei wesentliche Spalten aufgeteilt:

- Linke Spalte: Auswahl der Mannschaft und Turniersteuerung (nicht aktiv). Es sind schon die gängigsten Mannschaften voreingestellt (falls doch eine Mannschaft fehlt, siehe Anlage). Auswahl der Mannschaften durch Klicken auf den Pfeil neben Heim und Gast.
- Mittlere Spalte zur Spielsteuerung: Spielzeit starten/stoppen/zurücksetzen, Spielabschnitt (Spielhälfte bzw. -viertel) und Torverwaltung.
- Rechte Seite: Vorschaubild und Auswahl des Modus (hier voreingestellt 2x 10 min).
Insgesamt sind 6 verschiedene Spielmodi verfügbar. Durch Klicken auf den voreingestellten Modus öffnet sich ein kleines Fenster zur Auswahl einer Alternative. Alle notwendigen Varianten sollten zu finden sein (u8/u10: 2x10 min, u12/u14: 2x12 min, u16/u18: 2x15 min, Erwachsene: 4x15 min).



Grundlage für den Timer beim Modus „Nur Zeit“ ist die Spielzeit 15 Minuten (eingestellt für die 3vs3 Turniere). Hier wird nur die Zeit runtergezählt, es wird kein Ergebnis angezeigt. Sollten andere Zeiten notwendig sein, kann über den Stift neben der Spielzeit 15 Minuten eine alternative Zeit eingestellt werden.

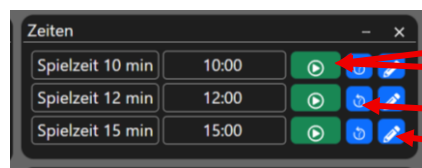
Bei jedem Modus gibt es unterhalb der Vorschauseite die beiden Varianten „Willkommen“ und „Willkommen ohne Zeit“. Dadurch wird noch nicht die Spielanzeige, sondern eine Willkommensbild über den Beamer angezeigt.

Für die eigentliche Anzeigetafel unterhalb des Vorschaufensters wieder auf „Spiel“ klicken.



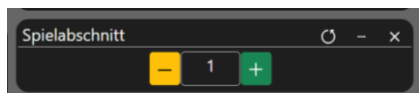
BITTE KEINE EINSTELLUNGEN IN DEN GRÜNEN MENÜPUNKTEN ÄNDERN!!!

Bedienung während eines Spiels

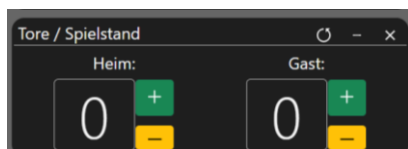


Zeit

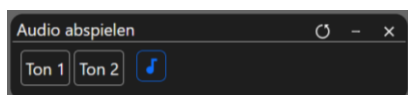
- Starten
- Stoppen
- Zurücksetzen
- Editieren (z.B. eigene Zeit bei „Nur Zeit“ einstellen)



Spielabschnitt einstellen (1./2. Halbzeit, 1.-4. Viertel)

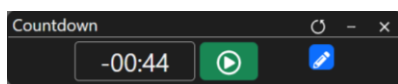


Tore einstellen



Ton abspielen

- Ton 1: Horn (wird auch automatisch bei Ablauf der Zeiten abgespielt)
- Ton 2: Pfiff

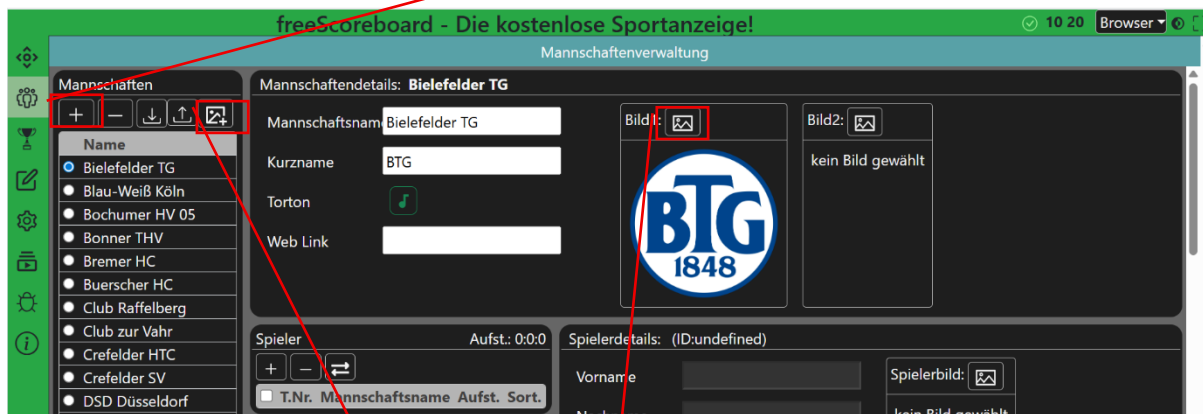


Countdown für Variante „Willkommen“. Eingabe durch Stift im Format MM:SS (Minuten:Sekunden).

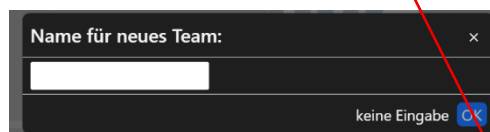
Anlage

Anlegen eines neuen Teams

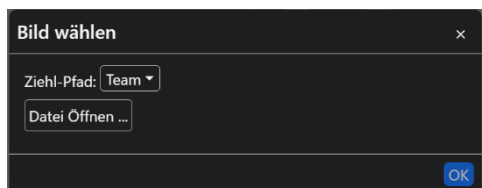
- Zunächst das Logo des Vereins aus dem Internet runterladen und am besten im Bilderordner „Logos“ abspeichern. Auf PNG-Format achten. Dabei hat das Logo dann in der Regel keinen Hintergrund. Ein farbiger Hintergrund rund um das Logo würde auf der Anzeigetafel nicht schön aussehen.
- Auf der linken grünen Seite auf den zweiten Punkt wechseln (Mannschaften)
- Team anlegen durch Klicken auf das +



- Mannschaftsnamen eintragen (vollständiger Vereinsname – Kurzname wird später vergeben) und OK. Das kleine Fenster schließt sich.



- Neu erstellte Mannschaft in der Liste auswählen und Kurzname eintragen (wichtig, da nur der Kurzname auf der Anzeigetafel erscheint).
- Logo durch Klicken auf das Bildsymbol mit dem kleinen + hochladen (Beachten, dass Ziel-Pfad Teams eingestellt ist).



- Durch Klicken auf Bild 1 das Logo auswählen (im Ordner Teams).