

Rinkmaster: Teamnamen nach Anzeigetafeln senden

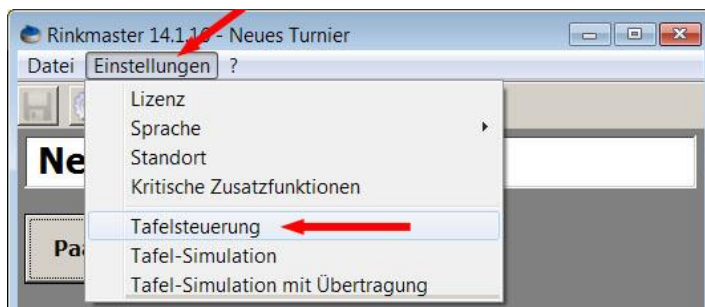
(Stand Rinkmaster Version 14.1.16)

Hier wird beschrieben wie die Teamnamen (Mannschaftsliste) zum Speicher der elektronischen Anzeigetafeln (Scoreboards) gesendet werden können ohne dass Rinkmaster als Turnierprogramm eingesetzt wird.

1. **Rinkmaster-Programm** starten (Doppelklick auf Icon oben links auf Spielleiter-PC):



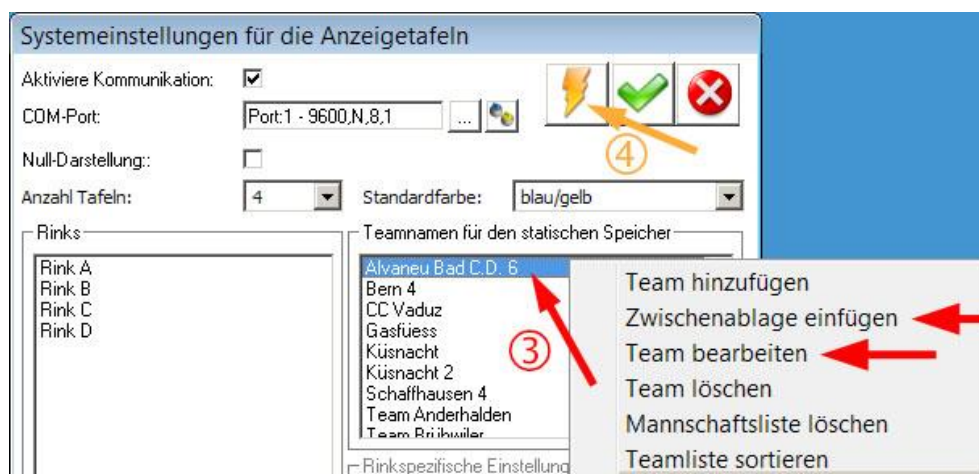
2. Über **Einstellungen -> Tafelsteuerung** in die Tafelsteuerung gelangen:



3. **Eingabe der Teamnamen für den statischen Speicher der Anzeigetafeln**

Jede Anzeigetafel verfügt über einen statischen Speicher, wo verschiedene Teamnamen vordefiniert werden können. Diese Namen können die Spieler/Spielleiter an der Tafel direkt abrufen, um eine Namensanzeige ohne Rinkmaster zu erhalten.

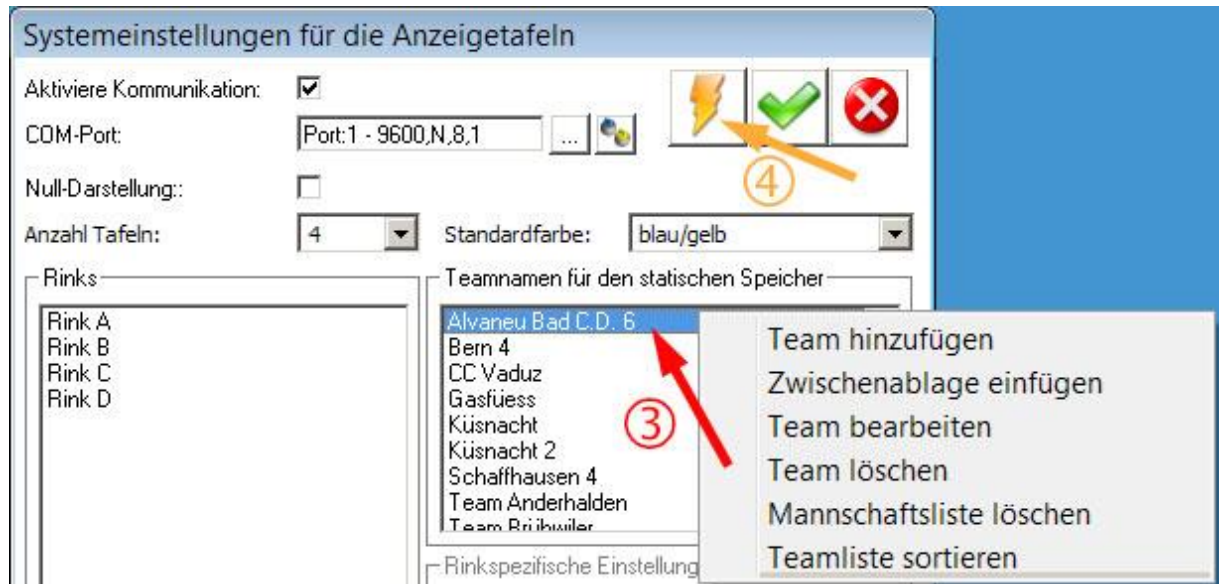
Ein Klick mit der **rechten Maustaste** auf die Liste mit den statischen Teamnamen (**roter Pfeil ③**) öffnet ein Menüfeld, wo die Teamnamen mit der linken Maustaste **bearbeitet** (geändert), gelöscht oder neue Namen hinzugefügt werden können. Die Liste kann auch alphabetisch sortiert werden.



Der Eintrag z.B. **Wildhaus 4** ergibt im Speicher der Anzeigetafeln die Teamnamen Wildhaus, Wildhaus 1, Wildhaus 2, Wildhaus 3 und Wildhaus 4. Die hier eingerichteten Teamnamen gelten für alle Anzeigetafeln.

Am einfachsten ist der Import einer Namensliste aus einer Text-Datei .txt (z.B. im Windows Editor erstellt -> Windows Zubehör) via die Windows Zwischenablage: **Rechtsklick** auf Liste mit Teamnamen, dann **'Zwischenablage einfügen'**.

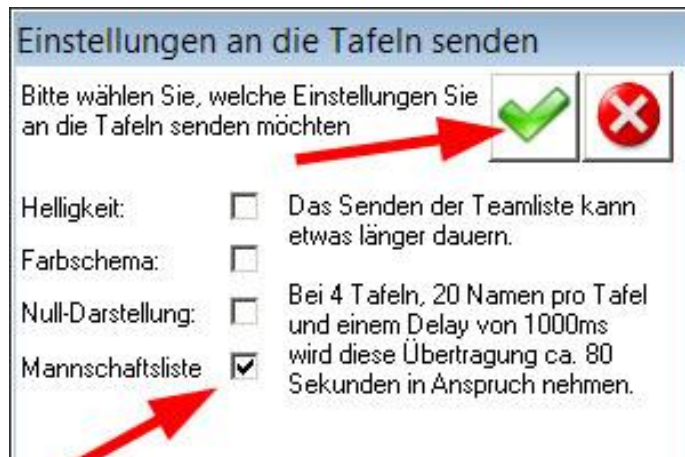
4. Teamnamen (Mannschaftsliste) nach Anzeigetafeln (Scoreboards) senden



Mit '**Einstellungen an die Tafel senden**' (oranger Pfeil ④) kann nun die Mannschaftsliste (Teamnamen) zum Speicher der linken Anzeigetafeln gesendet werden.

Optionen auswählen was gesendet werden soll:

Nur Häkchen bei '**Mannschaftsliste**' machen, andere Häkchen entfernen.



Durch Klicken auf das grüne OK- Häkchen wird der Befehl ausgeführt und das Bearbeitungsfeld wieder geschlossen; abbrechen durch Klick auf das - Symbol.

Wenn die Übertragung erfolgreich war dies mit Klick auf bestätigen.

5. a) Wenn die Änderungen **nicht** auf dem Computer **gespeichert** werden sollen: Das Fenster 'Systemeinstellungen für die Anzeigetafeln' durch Klick auf das - Symbol **oben rechts** verlassen (Bild siehe oben bei 4.).
oder:
 - b) Durch Klicken auf das grüne OK- Häkchen wird die geänderte Mannschaftsliste auf dem Computer gespeichert (Bild siehe oben bei 4.). Diese **Teamnamen** werden **nicht in einer Rinkmaster-Datei gespeichert** und stehen nur auf dem betreffenden Computer zur Verfügung: Gespeichert im Windows Registrierungs-Editor (Registry).
6. Rinkmaster durch Klick auf das - Symbol **oben rechts** beenden (Bild siehe bei 2.).