

Judo-Anzeige

Eine Anzeigetafel für Judo-Turniere.

Programm: [Judo-Anzeige.exe](#) und
[Judo-Anzeige_Kruemel.exe](#)

Version: 2025_02

Datum: 20.02.2025

Autor: S.Bernhardt

Copyright: [1.Judo-Club Bürstadt](#)

Hinweise

Ich hoffe das Programm ist weitestgehend selbsterklärend. Wer schon einmal eine Judo-Anzeigetafel bedient hat wird sich hier schnell zurechtfinden.

Es gibt die Möglichkeit ein zweites Fenster zu öffnen, in dem ausschließlich die Anzeige für die Zuschauer erscheint.

Unter Tipps sind ein paar Hinweise zum Einsatz des 2. Fensters.

Mit Version 2025_02 wird der Yuko wieder eingeführt.

Ab Version 2014_02 gibt es auch eine 2. Version für Kinderturniere mit dem Namen „**Judo-Anzeige_Kruemel.exe**“. Anstelle von Ippon/Wazari/Yuko werden Punkte angezeigt. Genauere Info in der Beschreibung „Liesmich_Anzeigetafel-Kruemel.txt“.

Installation

Den Inhalt der heruntergeladenen Zip-Datei einfach in ein beliebiges Verzeichnis kopieren.

Enthaltene Dateien/Verzeichnisse:

Notwendige Dateien: Bitte immer mit weitergeben!

Judo-Anzeige.exe Programmdateien

Judo-Anzeige_Kruemel.exe

Sounds Verzeichnis mit einer Auswahl an Signalen, die nach Ablauf eines der Timer gespielt werden können.

Dateien, die vom Programm jedes mal gelesen und erstellt werden:

Judo-Anzeige.ini Speichert Benutzereinstellungen

TeamListe1.txt Speichert die 1. Kämpferliste für den nächsten Programmstart

TeamListe2.txt Speichert die 2. Kämpferliste für den nächsten Programmstart

(Die Daten in den mitgelieferten Dateien dienen zur Demo)

Demo/Tutorial:

Beispiel_Teilnehmerliste.xls

Liesmich_Anzeigetafel-Kruemel.txt

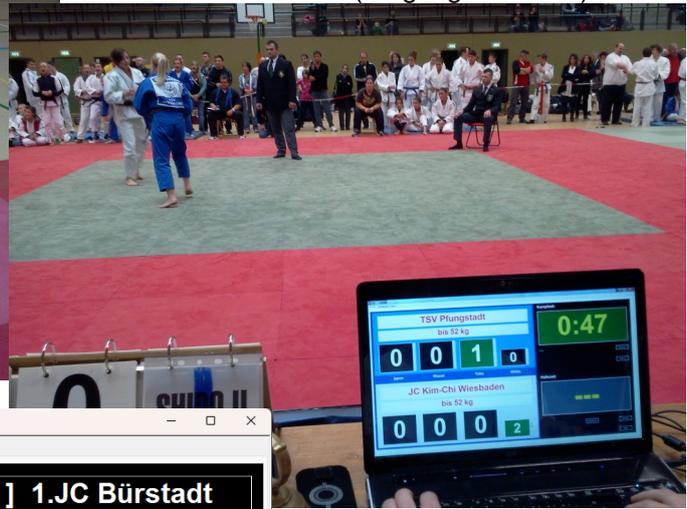
Sicherheitshinweis:

Das Programm liest und schreibt ausschließlich im Programmverzeichnis bzw. in dem Verzeichnis, in dem die jetzt wählbaren Teamlisten abgelegt sind.

Bilder

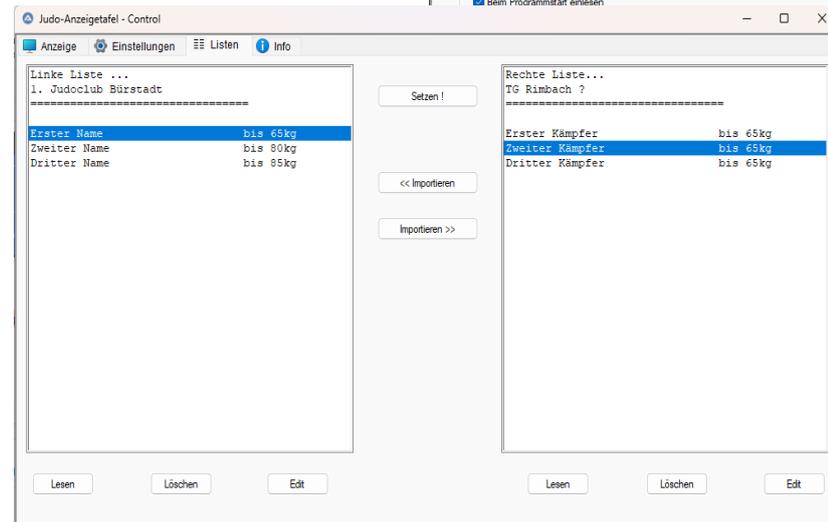
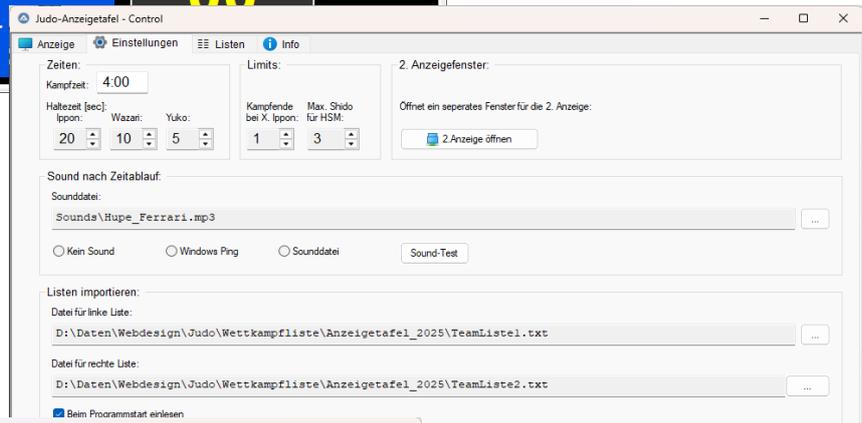


Einsatz der Anzeigetafel bei der Hessischen Mannschaftsmeisterschaft 2011 U14/U17 (Vorgängerversion!)



Anwenderoberfläche

Grundeinstellungen



Teilnehmerliste

Tasten

Anstelle der Maus können einige Funktionen der Anzeigetafel auch mit der Tastatur bedient werden:

[Start/Stop] für Kampfzeit: Taste **ENTER** oder **RETURN**
[Start/Stop] für Haltegriff: Oben **F1** ; Unten **F2**
(Wird **F1** oder **F2** bei stehender Kampfzeit gedrückt, starten beide Timer)
[Reset] für Haltegriff: Taste **ESC**
[Kampfende] manuell mit opt. Sound: Taste **F5**
Stopt die Zeit und spielt den vorgegebenen Sound.

Listen

Name und z.B. Gewichtsklasse der Teilnehmer können aus 2 Listen gewählt werden. Die Listendaten können direkt eingegeben, in einem Texteditor oder aus einer Tabellenkalkulation kopiert werden.

Format:

1. Text [TAB] 2.Text

z.B.

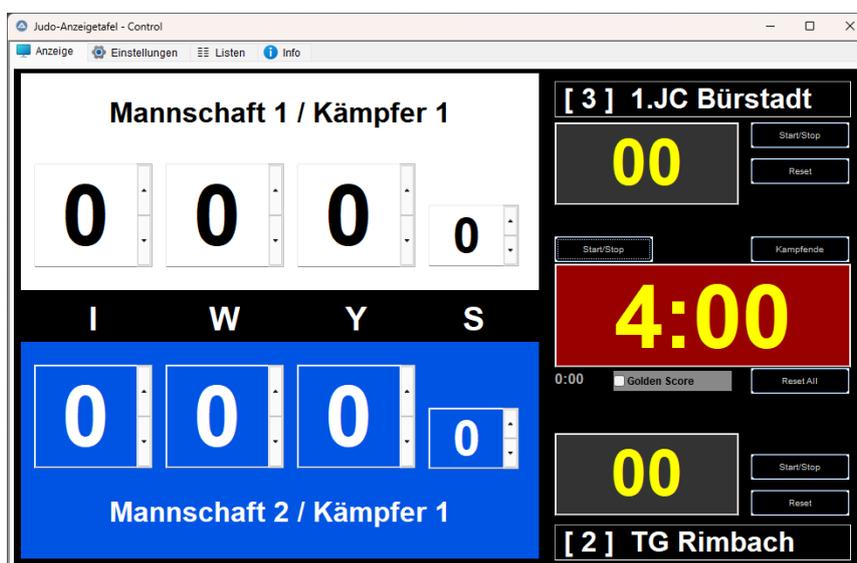
Name, Vorname [TAB] Verein oder Name, Vorname [TAB] Bis Xxkg

In der Anzeige steht dann z.B.: Name, Vorname / Verein

Es gibt noch 2 weitere Textfelder in der Anzeige, deren Inhalt frei eingegeben werden kann. Diese befinden sich auf der rechten Seite oben und unten.

Der Button "Lesen" fügt die Daten aus der Zwischenablage unten an die vorhandene Liste an.

Zum Einlesen einer Kämpferliste siehe Datei: **Beispiel_Teilnehmerliste.xls**



Tipps

Einsatz des 2. Fensters

Unter Einstellungen kann mit dem Button "2. Anzeigetafel öffnen" das Fenster geöffnet werden.

Zur Verwendung:

- Zum Einsatz bei einem Turnier verbinden wir einen Laptop über HDMI-Anschluss mit einem Fernseher.
- Am Laptop die Monitoreinstellungen so vornehmen, dass der Fernseher aus erweitertes Desktop dient.
- Das 2. Fenster auf den Fernseher verschieben und dort maximieren.

Der Inhalt des 2. Fensters wird automatisch mit dem Tab-Anzeige aus dem Hauptfenster synchronisiert. Alle anderen Aktionen im Hauptfenster bleiben somit für den Zuschauer unsichtbar.

Soundausgabe:

Das Programm bietet die Möglichkeit am Ende der Kampfzeit oder des Haltegriffs eine Sounddatei abzuspielen.

Wird als 2. Ausgabe, wie auf den Bildern gezeigt, ein TV-Gerät mit HDMI-Anschluss verwendet, so kann das Signal über die Gerätelautsprecher abgespielt werden.

Die mitgelieferte Sammlung von Sounds kann durch eigene Dateien erweitert werden.

Das Programm bedient sich beim Abspielen Funktionen des Windows-Mediaplayers. Sollte das System einen anderen Standardplayer verwenden, so ist die korrekte Funktion nicht sichergestellt.

Bis jetzt kam es nur einmal zu Problemen auf einem Rechner, der I-Tunes als Standardplayer verwendete.

Hier hilft derzeit nur Ausprobieren.

Danksagung

Einen großen Dank an alle, die das Programm einsetzen und durch ihre Rückmeldungen und Anregungen zur Verbesserung und Aktualisierung beitragen.

Versionshinweise

- 2025_02 - Wiedereinführung Yuko Wertung
 - Kleinere Anpassungen an der Oberfläche.

- 2018_01 - Wiedereinführung der Wertung 2.Wazari → Kampfende

- 2017_02 - Anzahl Shido für Hansokumake jetzt frei einstellbar.

- 2017_01 Anpassung an das Regelwerk 2017
 - Entfall Yuko
 - 3*Shido = Hansokumake

- 2016-01 (unveröffentlicht)
 - Getrennte Schaltflächen für Haltegriffe und automatische Wertung nach Zeit.
 - Anpassungen an Regelwerk
 - Interne Optimierungen

- 2016_02 - Einführung der Krümel-Version „Judo-Anzeige_Kruemel.exe“

- 2014_01 - Änderung der Versionsnummerierung.
Neue Versionen beginnen jetzt mit der Jahreszahl und einer 2-stelligen laufenden Nummer um einen besseren Bezug zu eventuellen Regeländerungen aufzuzeigen.
 - Anpassung an die ab 2014 geltenden Regeln (4*Shido=Ippon)
 - In den Einstellungen kann die Obergrenze für Ippon auf 2 gestellt werden. Diese Einstellung ist für Turniere mit den ganz Kleinen gedacht.
 - Die Dateinamen+Pfade für die Mannschaftslisten können jetzt frei gewählt und jederzeit neu eingelesen werden. Hiermit kann das Anzeigeprogramm besser in eine vorhandene EDV-Umgebung eingebunden werden.

- 1.0.0.11 - Anpassung an neue Regeln:
Der zuerst aufgerufene Kämpfer trägt den weißen, der Zweite den roten Gürtel. Kämpfer 1 hat jetzt die weiße Hintergrundfarbe.

- 1.0.0.10 - Optional 2.Fenster zur Anzeige auf getrennten Bildschirmen.
 - Korrektur: Die Verwaltung von mehrfachen Shido wurde noch einmal überarbeitet.

- 1.0.0.9 - Korrektur: Erreicht die Kampfzeit bei laufendem Haltegriff den Wert 0:00 , so läuft die Haltezeit trotzdem weiter (falls nicht unterbrochen wird: Bis zum Ende mit Signalton).

- 1.0.0.8 - Im Infofenster Hinweis zur Homepage und Button zum Aufruf der Homepage eingebaut.

- 1.0.0.7 - Korrektur bei der automatischen Wertung bei mehrfachen Shido.
Beim 3. Shido wird Wazari+1 und gleichzeitig Yuko-1 gewertet.
- 1.0.0.6 - Testversion für die Addierung von Strafen mit mehrfachen Shido
- 1.0.0.5 - Die Kampf- und Haltezeit kann jetzt direkt in der Anzeige bearbeitet werden.
Bitte Format beachten: Min:Sec
- Änderung: Button [Haltezeit] bzw. Taste F2:
Bei angehaltener Kampfzeit laufen jetzt beide Uhren gleichzeitig los.
- Neu: Button [Kampfende] bzw. Taste F5:
Hiermit werden die Uhren angehalten und (falls eingestellt) der Signalton für das Kampfende abgespielt.
Beispiel: + Normale Zeit für Haltegriff = 25 Sekunden.
+ Kämpfer1 hat bereits einen Wazari als Wertung.
+ Kämpfer1 setzt einen Haltegriff an. Nach 20 Sekunden = Wertung Wazari -> Kampfende
+ Da die Anzeige nicht "sieht" für wen der Haltegriff wertet muss der Zeitnehmer nach Ablauf der 20 Sekunden den Kampf manuell beenden.
- 1.0.0.4 - Buttons verschoben (nur optische Änderung)
- 1.0.0.3 - Kleine Anzeige für Kampfzeit, die vorwärts zählt eingefügt. (Dauer Kampfzeit für Wettkampfliste)
- 1.0.0.2 - Bugfix bei Anpassung der Schriftgröße von Kampfzeit behoben.
- Anzeigeproblem mit Flimmern in den Zeitanzeigen behoben.
- 1.0.0.1 - Haltegriffzeit zählt vorwärts (Default: 0-25)
- 1.0.0.0 - Erste Ausgabe