

Bild 4

Spielergebnis an Turnierleitung schicken

- 1 Alle Satzergebnisse prüfen.
- 2 Sind die Satzergebnisse richtig, dann „Bestätigen“ (18) antippen.

- Das Spielergebnis wird an die Turnierleitung gesendet.
- Das Programm weist dem Tisch ein neues Spiel zu

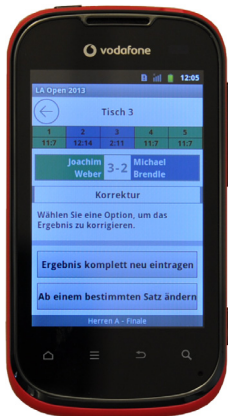


Bild 5

Spiel-/Satzergebnis(se) korrigieren

- 3 Korrigieren (19, Bild 4) antippen.
- 4 Optionen anwählen:
 - ab einem bestimmten Satz *oder*
 - komplett neu eingeben.
- 5 Satzergebnis(se) erneut eingeben.
- 6 Spielergebnis bestätigen.

- Das Spielergebnis wird an die Turnierleitung gesendet.
- Das Programm weist dem Tisch ein neues Spiel zu

4

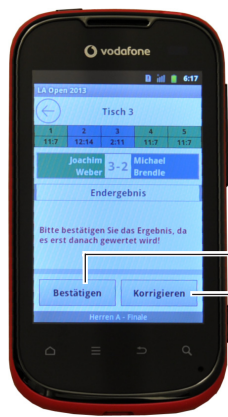


Bild 4

Spielergebnis an Turnierleitung schicken

- 1 Alle Satzergebnisse prüfen.
- 2 Sind die Satzergebnisse richtig, dann „Bestätigen“ (18) antippen.

- Das Spielergebnis wird an die Turnierleitung gesendet.
- Das Programm weist dem Tisch ein neues Spiel zu



Bild 5

Spiel-/Satzergebnis(se) korrigieren

- 3 Korrigieren (19, Bild 4) antippen.
- 4 Optionen anwählen:
 - ab einem bestimmten Satz *oder*
 - komplett neu eingeben.
- 5 Satzergebnis(se) erneut eingeben.
- 6 Spielergebnis bestätigen.

- Das Spielergebnis wird an die Turnierleitung gesendet.
- Das Programm weist dem Tisch ein neues Spiel zu

4





- | | |
|---|-------------------|
| 1 Ein / Aus | 7 Spieler 1 |
| 2 Tisch Nr. | 8 Spieler 2 |
| 3 Anzahl Sätze | 9 Spielklasse |
| 4 Anzeige gespielte Sätze | 10 Zweiter Aufruf |
| 5 Spielpaarung und aktueller Spielstand | 11 Zurück |
| 6 Satzsieger | 12 nicht belegt |
| | 13 nicht belegt |

2



Bild 2



Bild 3

Ergebnis korrigieren

- Zurück (11 oder 17) antippen.
 - Ergebnis wird gelöscht
- Satzergebnis erneut eingeben.
- Satzergebnis bestätigen.

Gegner ausrufen lassen (2. Aufruf)

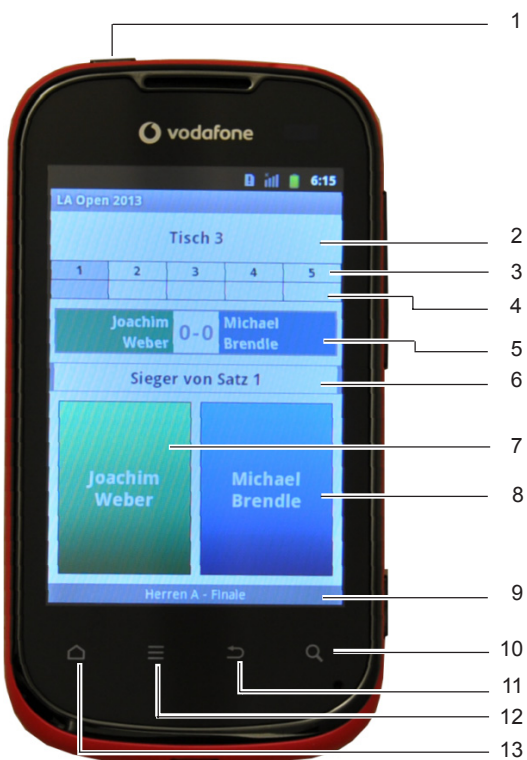
➢ Dein Gegner ist aufgerufen und kommt nicht zum Spiel.

- Taste Lupe (10) drücken.
- Name antippen.
- Bestätigen antippen.
 - Der Gegner wird aufgerufen.
 - Menü wird ausgeblendet.
 - Der 2. Aufruf kann nur 1x betätigt werden.

Satzergebnis eingeben

- Taste (1, Bild 1) drücken.
 - Display wird eingeschaltet
- Sieger (7 oder 8, Bild 1) des Satzes antippen
 - Standardanzeige: Sieger ist Spieler 1 mit 11:7
- Durch mehrfaches Antippen auf
 - „knapper +“ (16) oder
 - „deutlicher -“ (14) das Satzergebnis einstellen.
- „Satzergebnis bestätigen“ (15) antippen.
 - Das Satzergebnis wird in das entsprechende Feld (4) eingetragen.
 - Die Eingabe ist frei für den nächsten Satz.

3



- | | |
|---|-------------------|
| 1 Ein / Aus | 7 Spieler 1 |
| 2 Tisch Nr. | 8 Spieler 2 |
| 3 Anzahl Sätze | 9 Spielklasse |
| 4 Anzeige gespielte Sätze | 10 Zweiter Aufruf |
| 5 Spielpaarung und aktueller Spielstand | 11 Zurück |
| 6 Satzsieger | 12 nicht belegt |
| | 13 nicht belegt |

2



Bild 2

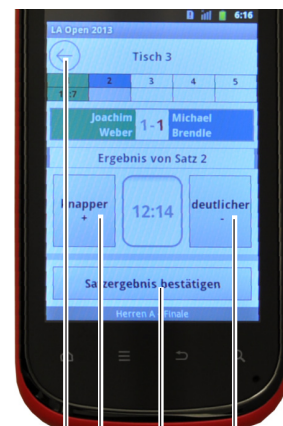


Bild 3

Ergebnis korrigieren

- Zurück (11 oder 17) antippen.
 - Ergebnis wird gelöscht
- Satzergebnis erneut eingeben.
- Satzergebnis bestätigen.

Gegner ausrufen lassen (2. Aufruf)

➢ Dein Gegner ist aufgerufen und kommt nicht zum Spiel.

- Taste Lupe (10) drücken.
- Name antippen.
- Bestätigen antippen.
 - Der Gegner wird aufgerufen.
 - Menü wird ausgeblendet.
 - Der 2. Aufruf kann nur 1x betätigt werden.

Satzergebnis eingeben

- Taste (1, Bild 1) drücken.
 - Display wird eingeschaltet
- Sieger (7 oder 8, Bild 1) des Satzes antippen
 - Standardanzeige: Sieger ist Spieler 1 mit 11:7
- Durch mehrfaches Antippen auf
 - „knapper +“ (16) oder
 - „deutlicher -“ (14) das Satzergebnis einstellen.
- „Satzergebnis bestätigen“ (15) antippen.
 - Das Satzergebnis wird in das entsprechende Feld (4) eingetragen.
 - Die Eingabe ist frei für den nächsten Satz.

3