



!rc Parcoursplaner

Benutzerhandbuch

Version 6.4, Februar 2025

1 Programmvorstellung

Das Programm !rc parcoursplaner ist als Hilfe für Parcoursbauer aus dem Hobby-, Vereins- und Profibereich gedacht und kann diese bei der Erstellung, Verwaltung, dem Aufbau und der turnierfertigen Ausgabe der Parcoursplanungen für den Reit- und Fahrsport unterstützen.

Eine erste Programmversion entstand im Winter 2008/2009 - vor 15 Jahren - und wird seitdem jährlich weiterentwickelt.

In die vorliegende Version des Programmes sind also bereits Praxiserfahrungen und Nutzerwünsche eingeflossen, es kann aber durchaus noch Verbesserungsbedarf geben, der bitte an parcoursplaner@heumuehle.de gemailt werden sollte.

Das Programm verfügt über die folgenden wesentlichen Funktionen:

- Speicherung der Daten für beliebig viele Turniere, deren Prüfungen und deren Parcours des Reit- und Fahrsports. Folgende Reitsportarten werden direkt unterstützt: Spring- und Geländereiten, Westernreiten, Trail, Working Equitation.
- Die Daten von Prüfungen, Parcours und Parcourselementen können kopiert werden, um doppelte Eingaben zu vermeiden und, z.B. ganze Parcourspläne, später wieder zu verwenden.
- Übersichtliche Darstellung der Turniere, Prüfungen, Parcours und Sprünge in einer separaten Baumansicht.
- Ständige grafische Anzeige des Parcoursplanes mit der Möglichkeit, Parcourselemente zu markieren, zu verschieben und zu drehen.
- Werkzeuge zur Längen- und Flächenmessung im Parcoursplan, virtuelles Bandmaß.
- Automatische Bestimmung der Weglänge bei Einzeichnen der Reit- bzw. Fahrlinie in den Parcoursplan.
- Optionale Anzeige von An- und Ausreiteweg, Hindernisnamen, Platzbemaßung, Maßstab Balken, 1- bis 3-fach überhöhter Hindernisbreite.
- Formatierter Ausdruck des Parcoursplanes auf DIN A4 Querformat mit allen erforderlichen Angaben und optional druckbarer Liste der Hindernisse als Aushang für das Turnier.
Das Druckformular kann auch als PDF oder Grafik gespeichert werden und steht so für die Verteilung per eMail und vergrößerte Ausdrücke über einen PDF-Reader zur Verfügung.
- Ausdruck einer Bauskizze und Bauliste aller Hindernisse als Arbeitsunterlage für den Parcoursbauer.
- Berechnung von erlaubter Zeit und Höchstzeit aus Weglänge und Tempo eines Parcours auf Tastendruck.
- Parcoursplanung für Ein- und Zwei-Phasen-Springen.
- Automatische und manuelle Anlage einer Sicherungsdatei für das Zurücknehmen von Datenänderungen oder ungewollter Löschungen.



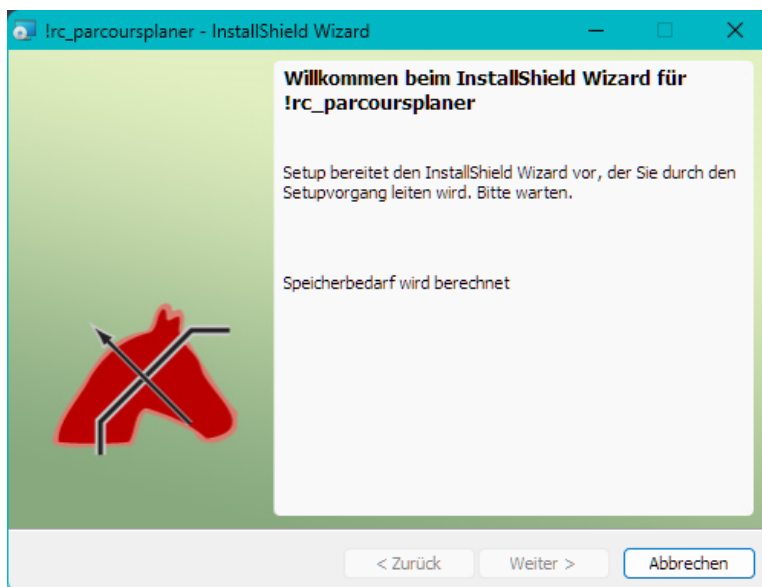
- Datenexport und Datenimport per XML-Datei für den Austausch von Parcoursplänen mit einem anderen PC/Laptop, mit Freunden, Kollegen und der Konkurrenz.
- Im Modus 'Reitsport' stehen insgesamt 52 verschiedene Parcourselemente für das Spring- und das Westernreiten sowie für Working Equitation zur Verfügung
- Für den Fahrsport gibt es 15 Parcourselemente wie Durchfahrt, Kegel, Schild, Planke usw., aus denen komplexe Parcours und Mehrfachhindernisse konstruiert werden können.
- Mit 15 allgemeinen Parcoursbestandteilen können beliebige Darstellungen im Parcoursplan konstruiert werden.
- Das Element 'Symbol' erlaubt die Verwendung von verschiedenen Grafiken im Parcours, die mit dem Programm geliefert werden und durch eigene Grafiken ergänzt werden können.

2 Installation und Deinstallation

2.1 Installation

Die Installation erfolgt durch Start der Datei !rc_PARCOURSPLANER.MSI, die sich im Ordner /Installation im Downloadpaket befindet.

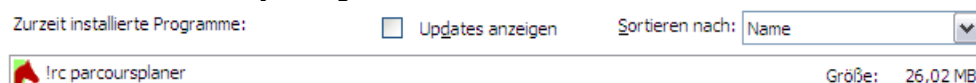
Darauf startet ein üblicher Windows-Installer, in welchem Sie z.B. das Installationsverzeichnis ändern können oder einfach alle Standardwerte übernehmen, indem Sie immer nur "Weiter >" drücken.



Das Programm erfordert eine installierte Version des .NET Frameworks 4.6.2 oder höher. Dieses Framework ist Systembestandteil von Windows 10 und auch auf jedem Windows 11 - System vorhanden.

2.2 Deinstallation

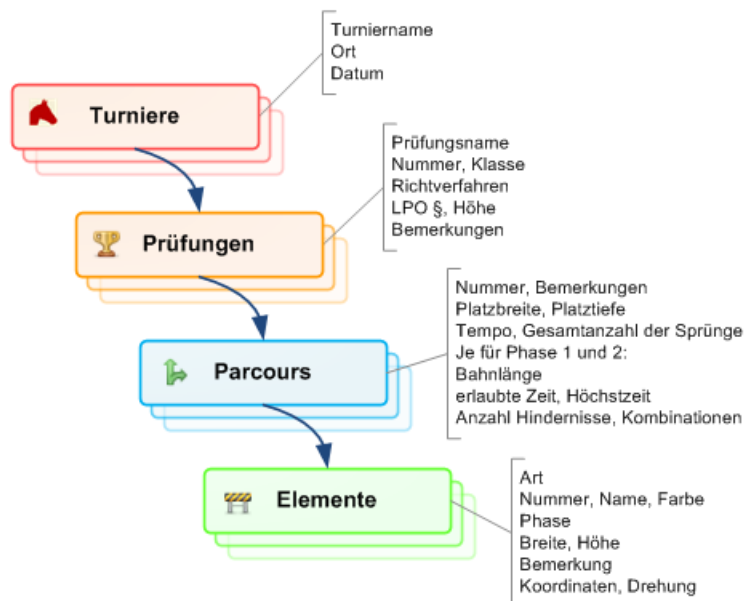
Der Parcoursplaner wird wie jedes andere Programm über die Systemsteuerung oder die Apps-Auflistung in der Art und Weise der jeweiligen Windows-Version deinstalliert.





3 Struktur der Daten

Die gesamte Funktionalität des Parcoursplaners beruht auf der Speicherung und der Verwendung von Daten einer Datenbank. Diese Daten sind strukturiert, wie es die folgende Abbildung zeigt:



Ganz oben in der Hierarchie steht das Turnier. Jedes Turnier verfügt über die Eigenschaften Name, Ort und Datum. Mehr wird zum Turnier nicht gespeichert.

Es können beliebig viele Turniere angelegt werden.

Jedes Turnier kann über beliebig viele Prüfungen verfügen. Eine Prüfung kann nur angelegt werden, wenn bereits mindestens ein Turnier eingegeben wurde, zu welchem die Prüfung gehören kann.

Jede Prüfung verfügt über Eigenschaften wie Prüfungsname, Nummer, Klasse usw. (s. Abbildung).

Für jede Prüfung können beliebig viele Parcours angelegt und gespeichert werden.

Ein Parcours kann nur angelegt werden, wenn im jeweiligen Turnier bereits mindestens eine Prüfung eingegeben wurde, zu welcher der Parcours gehört.

Die zu jedem Parcours vorhandenen Eigenschaften wie Platzbreite, Platztiefe, Tempo usw. können der obigen Abbildung entnommen werden.

Die 'beliebig vielen' Parcours einer Prüfung sind nur theoretisch, in der Praxis hat jede Prüfung in der Regel nur einen Parcours oder zwei Parcours, wenn es einen Wettbewerb und ein Stechen gibt.

Für Wettbewerbe und Stechen werden jeweils separate Parcours gespeichert.

Letztlich kann jeder angelegte Parcours mit beliebig vielen Elementen ausgestattet werden. Die verfügbaren Elemente bestehen aus

- Sprüngen im Modus "Reitsport" (Steilsprung, Oker...),
- Parcourselementen des Westernreitens im Modus "Reitsport" (Rind, Tor, Box, Barrel...)
- Parcourselementen der Working Equitation im Modus "Reitsport" (Pferch, Brücke, Garrocha.)
- Fahrhindernissen im Modus "Fahrsport" (Kegel, Durchfahrt ...)
- sonstigen Parcourselementen (Ein-/Ausritt, Startlinie, Blumeninsel...),
- Landschaftsbestandteilen (Baum, Hügel, Flusslauf),
- auf Grafiken basierenden verschiedensten Symbolen und
- freien Zeichnungselementen wie Linie, Kreis, Rechteck und Freitext zur Abbildung von Besonderheiten im Parcours.



Die Kategorien 'Turnier' und 'Prüfung' dienen zur Organisation der Parcoursplanungen, um diese zu den Turnieren an verschiedenen Orten und aus mehreren Jahren und deren Prüfungen zuzuordnen und vor allem wiederfinden zu können.

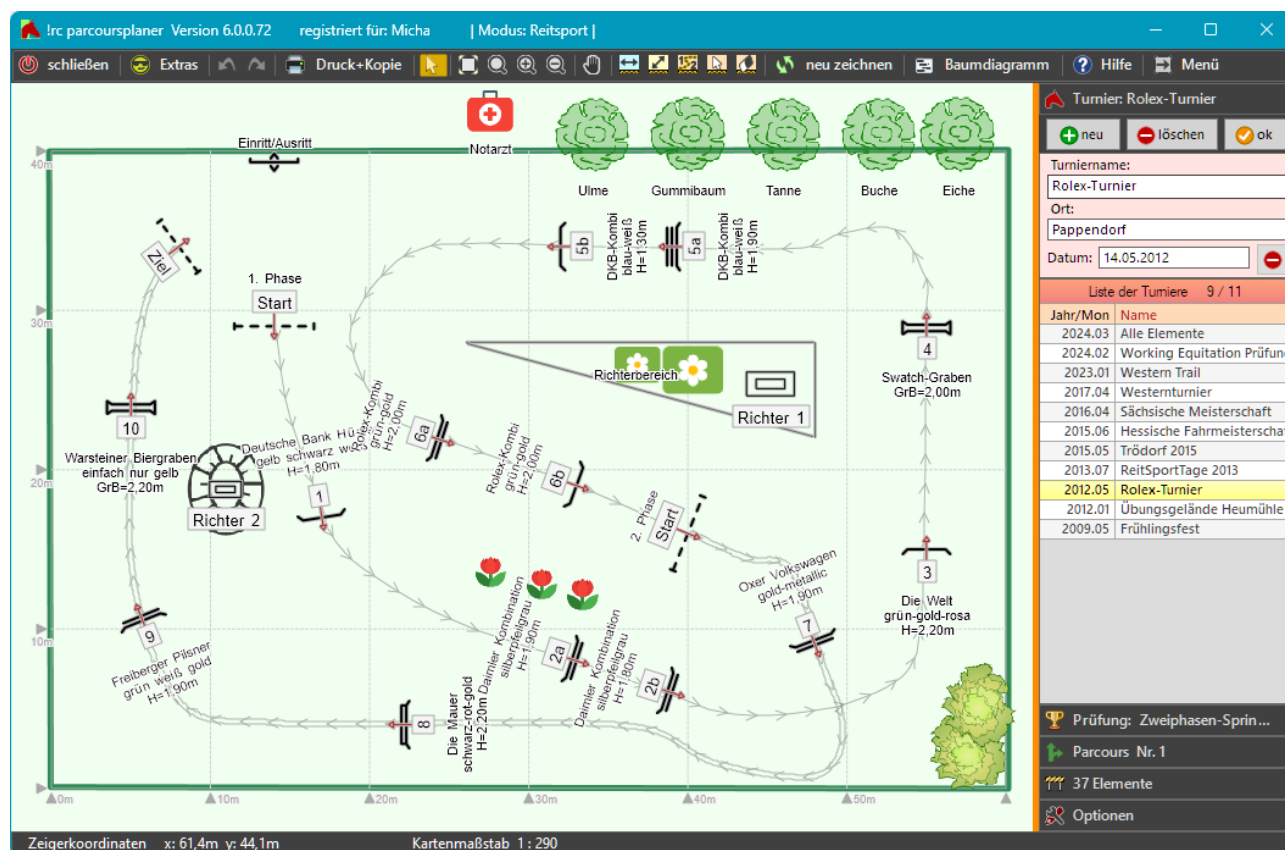
Die Kategorien 'Parcours' und seine 'Elemente' werden im Zeichnungsfenster dargestellt und bilden die eigentliche Parcoursplanung.

4 Vorstellung der Bedienungselemente

Bei der Vorstellung und Erklärung der Bedienungselemente wird davon ausgegangen, dass der Nutzer mit den grundlegenden Windows-Funktionen vertraut ist.

Es werden also z.B. die Kenntnis der Verwendung der Zwischenablage, der Fenstersteuerung oder die Bedienung des Druckerdialoges vorausgesetzt.

4.1 Das Programmfenster



Wie in vielen allen Programmen spielt sich das Leben innerhalb eines Fensters ab, welches mit den üblichen Funktionen zum Maximieren, Minimieren und Schließen ausgerüstet ist.

Wir nennen dieses Fenster das **Programmfenster**.

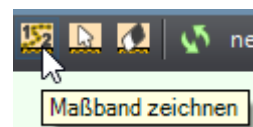
Bei Bedarf werden durch das Programm weitere Fenster geöffnet, die für bestimmte Funktionen benötigt werden.

4.2 Menüleiste

Die **Menüleiste** befindet sich am oberen Rand des Hauptfensters.

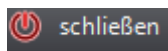


Alle Tasten der Menüleiste verfügen als Gedächtnisstütze über eine QuickInfo, wenn Sie den Mauszeiger etwas auf einer Taste ruhen lassen:



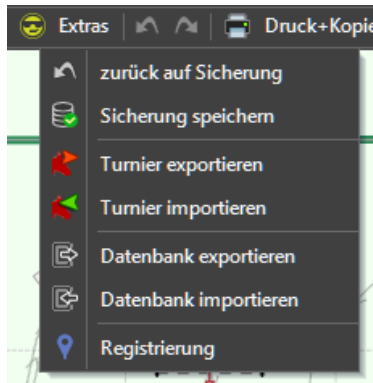


Die Menüleiste bietet die folgenden Funktionen:



schließen

Klicken Sie zum Schließen des Programmes.



Die 'Extras' klappen herunter, wenn Sie auf diese Taste drücken.

Sie enthalten die Funktionen zur Speicherung einer Sicherungsdatei, zum Export und Import von Turnierdateien, der Datenbank und zur Programmregistrierung.

Was es mit diesen Funktionen auf sich hat, lesen Sie bitte im Kapitel 'Nutzung der Sicherungsdatei', 'Turnierdaten mit anderen Leuten austauschen', 'Datenbankmanagement' und im Kapitel 'Programmregistrierung'.



Rückgängig

Macht die zuletzt gespeicherten Änderungen rückgängig.

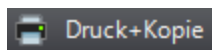
Bei jeder Speicherung von Daten, z.B. mit der Taste , wird eine Sicherungskopie der gesamten Datenbank angelegt. Mit der Betätigung dieser Taste gehen Sie auf die letzte gespeicherte Datenbankversion zurück und können somit z.B. unbeabsichtigte Löschungen oder Bearbeitungen rückgängig machen.

Bearbeitungsstände, die nicht gespeichert wurden, können auch nicht wieder hergestellt werden! Also lieber öfter auf  drücken.



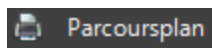
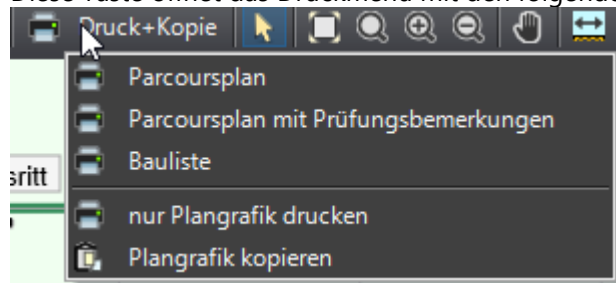
Wiederholen

Hebt die oben beschriebene Rückgängigmachung wieder auf, stellt also den Status der letzten Datenspeicherung wieder her.



Druck+Kopie

Diese Taste öffnet das Druckmenü mit den folgenden Funktionen:

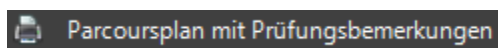


Parcoursplan

Fenster für den Ausdruck des Parcoursplanes sowie für dessen Speicherung in eine Datei.

Wie das funktioniert, erfahren Sie im Kapitel 'Drucken'.

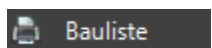
Vor dem Druck wird die Größe der Parcoursplangrafik im Kartenfenster maximiert, um einen möglichst großen Druck zu erreichen.



Parcoursplan mit Prüfungsbemerkungen

Fenster für den Ausdruck des Parcoursplanes sowie für dessen Speicherung in eine Datei, welches auf der rechten Seite einen großen Bereich enthält, der die Bemerkungen zur Prüfung enthält.

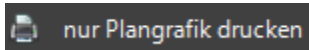
Dies ist nützlich für den Fall, dass in diese Bemerkungen zur Prüfung z.B. Angaben zu einem Stechen oder einer Siegerrunde oder andere organisatorische Informationen gespeichert wurden.



Bauliste

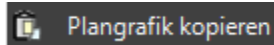
Druckt die Bauliste aller Parcourselemente sowie eine kleine Parcourskizze.

Vor dem Druck wird die Größe der Parcoursplangrafik im Kartenfenster maximiert, um einen möglichst großen Druck zu erreichen.



Druckt im Wesentlichen nur die Parcoursplangrafik mit minimaler Überschrift und Copyrightangaben. Dient dazu, einen möglichst blattfüllenden Parcoursplan drucken zu können.

Vor dem Druck erfolgt keine Optimierung der Parcoursplangröße. Darauf muss hier selbst geachtet werden, indem man die Taste  drückt. Die fehlende Automatik bietet andererseits auch die Möglichkeit, nur einen Ausschnitt des Parcoursplans zu drucken.



Kopiert die reine Grafik, die im Kartenfenster angezeigt wird, in Bildschirmauflösung in die Zwischenablage. Dieses Bild kann dann in Word, eine eMail oder in ein Grafikprogramm eingefügt und dort beliebig weiterverarbeitet werden.

Es ist nur die Bildschirmauflösung, ein Hochzoomen der Grafik auf Postergröße bringt also nichts.



Auswahlwerkzeug

Elemente auswählen: Rasten Sie diese Taste ein , um durch Anklicken von Elementen im Parcoursplan diese auszuwählen.

Einfachauswahl:

Klicken Sie das gewünschte Element einmal an. Ein ausgewähltes Element wird orange hervorgehoben und auch in der Tabelle der Elemente (s. Menübereich Elemente) ausgewählt.



Sie können dieses Element nun durch Ziehen mit der Maus bei gedrückter linker Maustaste + **gedrückter [LEERTASTE]** auf einen anderen Platz **verschieben**.

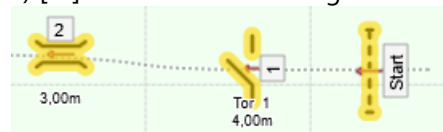
Durch Drehen des Mausekranzes kann das Element nach links oder rechts **gedreht** werden, sofern das Element eine Drehung unterstützt.

Klicken Sie außerhalb eines Elementes in den Parcoursplan, wird die Markierung des Elementes aufgehoben, die Hervorhebung verschwindet.

Die Markierung des Elements wird auch bei Drücken der [ESC]-Taste aufgehoben, wenn sich dabei der Mauszeiger im Bereich des Parcoursplans befindet.

Mehrfachauswahl:

Klicken Sie das erste Element einmal an. Alle weiteren zusätzlich zu markierenden Elemente nun mit gleichzeitig gedrückter Shifttaste (Großbuchstabentaste) [⇧] anklicken. Alle so angeklickten Elemente werden



zusätzlich markiert und orange hervorgehoben:

Sie können alle Elemente nun durch Ziehen mit der Maus bei gedrückter linker Maustaste + **gedrückter [LEERTASTE]** auf einen anderen Platz **verschieben**.

Durch Drehen des Mausekranzes können alle Element nach links oder rechts **um ihren eigenen Mittelpunkt gedreht** werden, sofern die Elemente eine Drehung unterstützen.

Durch Drehen des Mausekranzes und gleichzeitiges Drücken der Shifttaste (Großbuchstabentaste) [⇧] wird **die gesamte Gruppe der markierten Elemente um ihren gemeinsamen Mittelpunkt gedreht**.

Siehe zu diesem Thema auch den Abschnitt ‚Verschieben und Drehen ausgewählter Elemente‘.



max. Vergrößerung

Alles anzeigen: Stellt die Vergrößerung des Parcoursplanes so ein, dass alle Bestandteile der Zeichnung sichtbar sind.



Zoomwerkzeug

Lupe: Rasten Sie diese Taste ein und ziehen mit der Maus von links oben nach rechts unten einen Rahmen über den Bereich des Parcoursplanes, welchen Sie vergrößert betrachten wollen:



Nach dem Aufziehen des Rahmens füllt der ausgewählte Bereich das gesamte Fenster des Parcoursplanes.

Das Aufziehen des Rahmens von rechts oben nach links unten führt zu einer entsprechenden Verkleinerung des Parcoursplans!



Vergrößerungswerkzeug

Vergrößern: Bei Klick auf diese Taste wird die Zeichnung einen festen Betrag vergrößert.



Verkleinerungswerkzeug

Verkleinern: Falls die Zeichnung zuvor vergrößert wurde, wird sie bei Klick auf diese Taste um einen festen Betrag verkleinert.



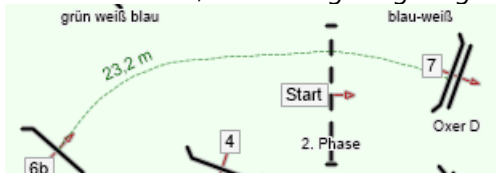
Verschiebungswerkzeug

Zeichnung verschieben: Falls der Parcoursplan zuvor vergrößert wurde, kann er nach Einrasten dieser Taste verschoben werden.

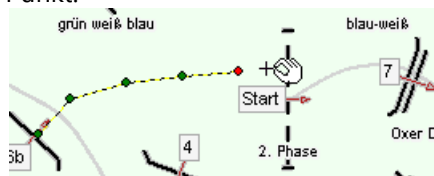


Längenmessung

Nach Einrasten dieser Taste können auf dem Parcoursplan Linien gezeichnet werden, deren Länge angezeigt wird:



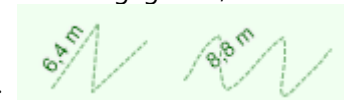
Zeichnen Sie dafür die Messlinie mit einzelnen Mausklicks Punkt für Punkt:



Haben Sie das Ziel der Messlinie erreicht, führen Sie einen Doppelklick oder Rechtsklick aus. Danach wird die Messlinie grün gefärbt und mit dem Messergebnis beschriftet.

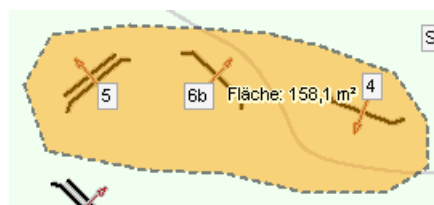
Ab einer Punktzahl von 5 Punkten wird die Linie geglättet, was ihr zu

einem besseren Erscheinungsbild verhilft:

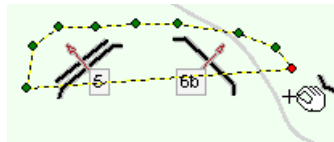


Flächenmessung

Nach Einrasten dieser Taste können auf dem Parcoursplan Flächen gezeichnet werden, deren Flächeninhalt angezeigt wird:



Zeichnen Sie dafür die Messfläche mit einzelnen Mausklicks Punkt für Punkt:



Haben Sie die gewünschte Form der Messfläche erreicht, führen Sie einen Doppelklick oder Rechtsklick aus. Danach färbt sich die Messfläche orange und das Messergebnis wird angezeigt.

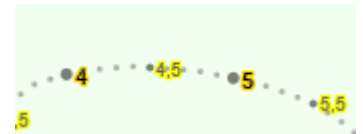


Maßband

Dieses Werkzeug wird gezeichnet wie die Längenmessung (siehe oben) und ergibt ein regelmäßig beschriftetes Maßband:



Beim Hineinzoomen zeigt sich die Untergliederung im Dezimeterbereich, volle und halbe Meter sind beschriftet:

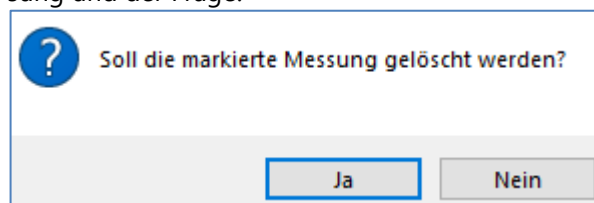


Das Maßband wird im Programm wie auf dem Platz verwendet: gerade oder gekrümmt ausgelegt können an ihm Elemente in bestimmten Abständen platziert werden. Wird das Maßband nicht mehr benötigt, wird es z.B. mit  gelöscht.



Messungen einzeln löschen

Eine Längen- oder Flächenmessung bzw. ein Maßband mit diesem aktivierten Werkzeug  anzuklicken, führt zum Blinken der markierten Messung und der Frage:



Alle Messungen löschen

Einmaliges Klicken führt zur Löschung aller Messungen im aktiven Parcoursfenster ohne Nachfrage.



neu zeichnen

Zeichnung aktualisieren: Eigentlich wird die Zeichnung des Parcoursplanes ständig automatisch aktualisiert. Mit Klick auf diese Taste können Sie den Plan bei Bedarf neu zeichnen lassen.



Baumdiagramm

Öffnet die Baumansicht der Parcoursdaten oder holt diese in den Vordergrund.



Hilfe

Öffnet dieses Hilfedokument in Ihrem Anzeigeprogramm für PDF-Dateien.



Menü

Öffnet und schließt das Randmenü am rechten Fensterrand.



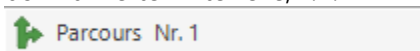
4.3 Randmenü rechts

Das Randmenü auf der rechten Seite des Programmfensters beinhaltet für jedes Element der Datenstruktur

- Turnier
- Prüfung
- Parcours
- Elemente

und für die Einstellungen der Optionen je einen **Menübereich**.

Einen Menübereich öffnet man durch Anklicken seiner mit einem Symbol markierten Titelzeile, z.B.



Das Randmenü kann in seiner Breite durch das Ziehen des orange gefärbten Randbalkens bis zu einer Mindestbreite verändert werden:



Eine Verbreiterung ist oft günstig, wenn z.B. in den Tabellen alle Spalten angezeigt werden sollen.

Eine Reduzierung der Menübreite kann erforderlich werden, wenn mehr Platz für den Parcoursplan, z.B. vor einem Ausdruck, benötigt wird.

Mit Klick auf  Menü bzw.  Menü am rechten Rand der Menüleiste des Programmfensters kann das Randmenü komplett ein- und ausgeblendet werden.

Per Doppelklick auf den orange gefärbten Randbalken wird die Standardbreite des Randmenüs nach einer Verstellung wiederhergestellt.


Turnier: Rolex-Turnier

+ neu
- löschen
✓ ok

Turniername:

Ort:

Datum: -

Liste der Turniere 7 / 10

Jahr/Mon	Name
2023.01	Trail
2017.04	Westernturnier
2016.04	Sächsische Meisterschaft
2015.06	Hessische Fahrmeisterschaft
2015.05	Trödorf 2015
2013.07	ReitSportTage 2013
2012.05	Rolex-Turnier
2012.01	Übungsgelände Heumühle
2009.05	Frühlingsfest
2008.06	Striegistalturnier 2008

 Prüfung: Zweiphasen-Springp...

 Parcours Nr. 1

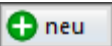
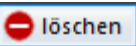
 37 Elemente

 Optionen

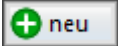


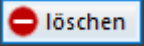
4.3.1 Menübereich Turnier

Mon/Jahr	Name
09.2017	Berufsprüfung Spezialist/in
05.2009	Frühlingsfest
06.2015	Hessische Fahrmeisterschaft

In der oberen grauen Tastenleiste befinden sich die drei wichtigsten Tasten für das Neuanlegen , Löschen  und Speichern  eines Turnieres.

Über den Vorgang des Neuanlegens eines Turnieres lesen Sie bitte im Kapitel 'Turnier anlegen'.

Das Neuanlegen eines Turnieres mit  erzeugt eine neue Zeile in der Liste der Turniere. Im Feld 'Turniername' wird standardmäßig 'Bitte Turniernamen eingeben' eingetragen.

Das Löschen eines Turnieres mit  löscht das in der Liste der Turniere gelb markierte Turnier **mit allen seinen Prüfungen, Parcours und Elementen**. Aber erst, nachdem Sie die Sicherheitsabfrage mit 'Ja' beantwortet haben.

Die Taste  sollten Sie **immer** verwenden, wenn Sie Eingaben abgeschlossen haben. Alle Daten werden dabei automatisch gespeichert.

In die drei Eingabefelder werden alle Informationen eingegeben, die zu einem Turnier gespeichert werden können.

Beachten Sie bei der Eingabe des Datums, dass die Datumsbestandteile Tag, Monat und Jahr durch Anklicken mit der Maus einzeln markiert werden und dann mit dem Mausrad oder den Pfeiltasten [↑] und [↓] auf der Tastatur verändert werden können.

Aber es können natürlich auch die Ziffern des Datums eingegeben werden.

In der Liste der Turniere kann der Turniername auch direkt bearbeitet werden:

Liste der Turniere 2 / 15	
Mon/Jahr	Name
09.2017	Berufsprüfung Spezialis
05.2009	Frühlingsfest extra



Tabellenspalten, deren Werte direkt in der Tabelle bearbeitet werden können, besitzen immer dunkelrote Spaltenüberschriften.



4.3.2 Menübereich Prüfung

Prüfung: Zweiphasen-...

+ neu **- löschen** **✓ ok**

Name: Zweiphasen-Springprfg. mit Stechen

Nr.: 1 Klasse: E

Höhe [m]: 1,20

Regelwerk: LPO LPO 5: 234

Richtverf.:

Bemerkungen zur Prüfung:

Start: 8. Mai 2009, 15:00 Uhr

Stechen über 1, 2, 3, 8, 6a, 6b, 10

Bahnlänge: 194m

erlaubte Zeit: 33 s

Höchstzeit: 66s

In der oberen grauen Tastenleiste befinden sich die drei wichtigsten Tasten für das Neuanlegen **+ neu**, Löschen **- löschen** und Speichern **✓ ok** einer Prüfung.

Über den Vorgang des Neuanlegens einer Prüfung lesen Sie bitte im Kapitel 'Prüfung anlegen'.

Das Neuanlegen einer Prüfung mit **+ neu** erzeugt eine neue Zeile in der Liste der Prüfungen. Im Feld 'Name' wird standardmäßig 'Bitte Namen eingeben' eingetragen.

Nur Modus 'Reitsport':

Es kann in einem Auswahlfeld zwischen den Regelwerken

- 'kein Regelwerk' = "-" [Springreiten]
- Lesitungsprüfungsordnung "LPO" [Springreiten]
- Wettbewerbs Prüfungsordnung "WPO" [Springreiten]
- Fédération Équestre Internationale "FEI" [Springreiten]
- Erste Western Union "EWU" [Westernreiten und Trail]
- Working Equitation Deutschland "WED" [Working Equitation]

gewählt werden.

Regelwerk: LPO

Richtverf: -

Bemerkung: -

Start: 8. M

Stechen: EWU

Die Auswahl des Regelwerks bestimmt auch die Sichtbarkeit von Steuerelementen im Menü-Bereich "Prüfung" und "Parcours" sowie auf den Ausdrucken.

Art: Trabstangen

Rind

Rückwärts

Brücke

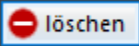
Um die Auswahl-Liste der im Parcours verfügbaren Elemente und der Tastenfelder für neue Elemente **+ neu** trotz nun dreier Reitdisziplinen (Springen, Western, Working Equitation) übersichtlich zu halten, werden in dieser Liste und den Tastenfeldern nur noch Elemente angeboten, die zu dem in der Prüfung ausgewählten Regelwerk passen.

Die Regelwerke "-", "LPO", "WBO" und "FEI" bieten nur Zugriff auf Elemente für das Springreiten, "EWU" auf Elemente für das Westernreiten und Trail sowie "WED" auf Elemente der Working Equitation. Das Standard- Regelwerk "-" einer neu angelegten Prüfung ist ein nicht festgelegtes Regelwerk für das **Springreiten**. Also NICHT geeignet für Western- und WED-Parcours!



Das Richtverfahren jeder Prüfung zu Beginn also immer korrekt wählen!



Das Löschen einer Prüfung mit  löscht die in der Liste der Prüfungen gelb markierte Prüfung **mit allen ihren Parcours und Elementen**.

Aber erst, nachdem Sie die Sicherheitsabfrage mit 'Ja' beantwortet haben.

 Wollen Sie die Daten dieser Prüfung und alle ihre Parcours löschen?

Die Taste  sollten Sie **immer** verwenden, wenn Sie Eingaben abgeschlossen haben. Alle Daten werden dabei automatisch gespeichert.

In die Eingabefelder werden alle Informationen eingegeben, die zu einer Prüfung gespeichert werden können.

 Geben Sie im Feld 'Nr.' die Prüfungsnummern 1 bis 9 bitte mit führender 0 an (z.B. 01, 02, 03 ...), damit die Sortierung in der Liste der Prüfungen auch dann funktioniert, wenn es mehr als 10 Prüfungen im Turnier gibt.

In der Liste der Prüfungen können der Name und die Klasse direkt bearbeitet werden.

 Tabellenspalten, deren Werte in der Tabelle bearbeitet werden können, besitzen immer dunkelrote Spaltenüberschriften:

Name:

Nr.: Klasse:

Höhe [m]:

Regelwerk: Nr:

Bemerkungen zur Prüfung:

Start: 8. Mai 2009, 15:00 Uhr

Stechen über 1, 2, 3, 8, 6a, 6b, 10

Bahnlänge: 194m

erlaubte Zeit: 33 s

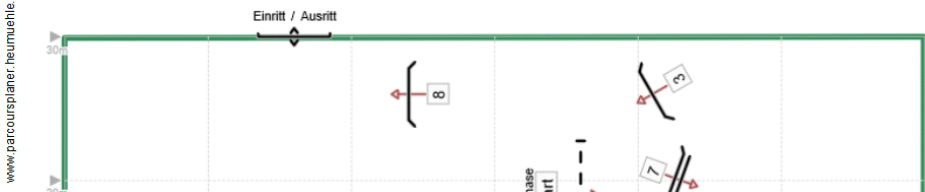
Höchstzeit: 66s

Liste der Prüfungen 1 / 2		
Nr.	Name	Klasse
01	Striegistal-Derby	A**
02	Zweiphasen-Springprfg.	E

 Im Feld 'Bemerkungen' kann Text bis zu einer Länge von 500 Zeichen eingegeben werden. Darin können z.B. organisatorische Hinweise oder Informationen zu Stechen oder Siegerrunde untergebracht werden.

Druckt bzw. exportiert man den Parcoursplan mit der Funktion  **Parcoursplan mit Prüfungsbemerkungen**, so enthält der Parcoursplan rechts einen ausreichend großen Bereich, um den gesamten Text der Bemerkungen der Prüfung anzuzeigen:

Frühlingsfest - Pappendorf							
Prüf. Nr. 02	Zweiphasen-Springprfg. mit Stechen	Klasse: E					
WBO-Nr.: 234	Tempo: 350 m/min	Phase 1: Bahnlänge: 144 m	erlaubte Zeit: 25 s	Höchstzeit: 50 s	Anzahl der Hindernisse: 6	davon Kombinationen: 1	
Höhe: 1,20 m	Anzahl der Elemente: 11	Phase 2: Bahnlänge: 120 m	erlaubte Zeit: 21 s	Höchstzeit: 42 s	Anzahl der Hindernisse: 4	davon Kombinationen: 0	



Start: 8. Mai 2009, 15:00 Uhr

Stechen über 1, 2, 3, 8, 6a, 6b, 10

Bahnlänge: 194m

erlaubte Zeit: 33 s

Höchstzeit: 66s

Bitte Abreiteplatz 3 benutzen!

Der Turnierleitung bittet alle Teilnehmer, sich bis 14:00 in der Meldestelle zu melden.

 Wenn die Bemerkungen zur Prüfung nicht zu lang sind und nur max. zwei Zeilen einnehmen, dann können diese auch mit der Option  **Parcoursplan**, also ohne Bemerkungen, ausgegeben werden, denn im normalen Parcoursplan werden die Bemerkungen zur Prüfung ebenfalls neben den sonstigen Prüfungsangaben oben rechts angezeigt:

Rolex-Turnier - Pappendorf			
Prüf. Nr. 1	Zweiphasen-Springprüfung	Klasse: S	Start: 14.5.2012 14:00 Uhr Abreiteplatz Nr. 2 benutzen!

Vorteil: Für den Parcoursplan steht in diesem Druckmodus mehr Platz zur Verfügung.

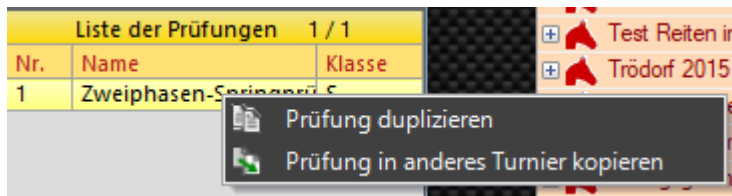


4.3.2.1 Prüfungen duplizieren und kopieren

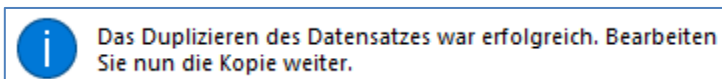
Prüfungen können innerhalb ihres Turnieres dupliziert (verdoppelt) oder in ein anderes Turnier kopiert werden.

Dazu wählen Sie in der Liste der Prüfungen die zu duplizierende Prüfung durch Anklicken aus und klicken Sie diese in der Liste mit der **rechten Maustaste** an.

Es öffnet sich das in der Abbildung gezeigte Untermenü, aus welchem Sie die gewünschte Funktion wählen können.

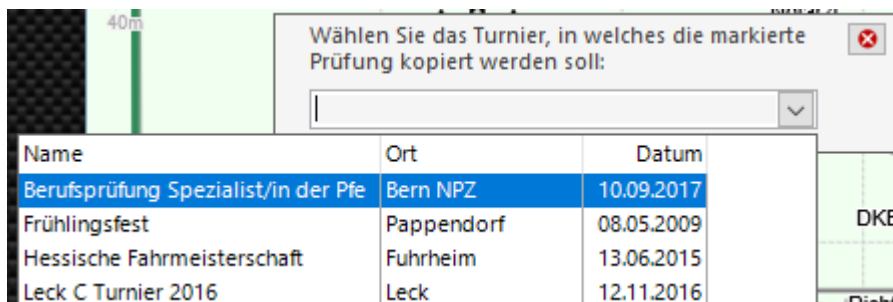


Nach erfolgter **Duplizierung** erscheint die nebenstehende Meldung, die duplizierte Prüfung ist aktiviert und kann weiter bearbeitet werden. Sie ist daran erkennbar, dass dem Namen der Prüfung der Ausdruck (KOPIE) angefügt wurde.



Soll eine Prüfung in ein **anderes Turnier** kopiert werden, muss zuerst das Turnier ausgewählt werden, in welches die Prüfung kopiert werden soll.

Dies geschieht in der nebenstehenden Auswahlliste, welche sich automatisch öffnet, wenn 'Prüfung in anderes Turnier kopieren' im o.g. Untermenü gewählt wurde.



Die Auswahlliste zeigt alle Turniere außer demjenigen an, welchem die Prüfung entstammt.

Nach Auswahl eines Turnieres wird die Prüfung kopiert und anschließend aktiviert, sodass sie gleich weiter bearbeitet werden kann.

Sie ist als Kopie daran erkennbar, dass dem Namen der Prüfung der Ausdruck (KOPIE) angefügt wurde.



4.4 Menübereich Parcours

Nr.	Bemerkungen
1	Wettbewerb
2	Siegerrunde über 1, 8, 11, 16, 3, 4,

In der oberen grauen Tastenleiste befinden sich die drei wichtigsten Tasten für das Neuanlegen , Löschen und Speichern eines Parcours.

Über den Vorgang des Neuanlegens eines Parcours sowie die Einstellung von Platzmaßen und –grenzen mit lesen Sie bitte im Kapitel 'Parcours anlegen'.

Das Neuanlegen eines Parcours mit erzeugt eine neue Zeile in der Liste der Parcours. Standardmäßig wird die nächste freie Nummer vergeben.

Das Löschen eines Parcours mit löscht den in der Liste der Parcours gelb markierte. Parcours **mit allen seinen Elementen**. Aber erst, nachdem Sie diese Sicherheitsabfrage mit 'Ja' beantwortet haben:

Die Taste sollten Sie **immer** verwenden, wenn Sie alle Eingaben abgeschlossen haben. Alle Daten werden dabei automatisch gespeichert.

In die Eingabefelder werden alle Informationen eingegeben, die zu einem Parcours gespeichert werden können.

Nur Modus 'Fahrsport': Für den Fahrsport beinhaltet der Parcours keine 2 Phasen, dafür Angaben zur Hindernisbreite, zu Zuschlag und zur Zeitstrafe bei Hindernisfehlern.

Mit der Taste werden erlaubte Zeit und Höchstzeit vom Programm für Phase 1 und evtl. Phase 2 errechnet, wenn ein Tempo angegeben wurde.

Nur Modus 'Reitsport':

Die 'Gesamtanzahl Sprünge' wird vom Programm ermittelt und kann nicht verändert werden.



In die Ermittlung der 'Gesamtanzahl Sprünge' gehen nur die Hindernisse ein, **die mit einer Nummer versehen wurden**. Nicht nummerierte Hindernisse, die z.B. während eines Stechens noch im Parcours vorhanden sind, aber nicht genutzt werden, werden nicht gezählt.

Während der Berechnung der erlaubten Zeit und der Höchstzeit mit der Taste wird auch die LPO-Regel geprüft, dass eine Gesamtparcourslänge nicht größer sein darf als das 60-fache der Anzahl der Sprünge im Parcours.

Dies natürlich nur, wenn in der Prüfung ausgewählt wurde.

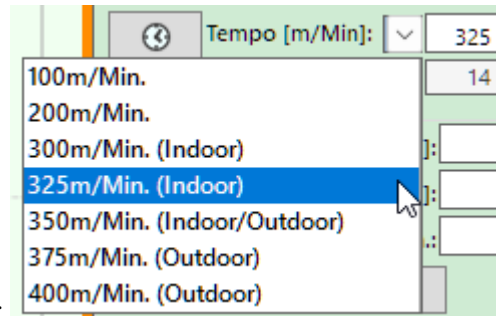
Wird diese Regel im Parcours verletzt, erscheint nach der Berechnung der Zeiten diese Meldung:



Die Gesamtlänge des Parcours von 646m überschreitet die Anzahl der Elemente (8 Elemente) mal 60!
Maximal erlaubte Gesamtlänge des Parcours: 480m.

Dies ist nur eine Information und bewirkt weiter nichts im Programm.

Links neben dem Eingabefeld für das Tempo gibt es eine Taste , welche das



Auswahlmenü für Standardtempi öffnet:

Aus diesem Menü können Standardwerte für das Tempo ausgewählt werden. Eine freie Eingabe des Tempos bleibt aber im Eingabefeld möglich.

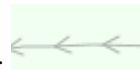
Die Anzahl von Hindernissen und Kombinationen muss bei Bedarf manuell eingegeben werden, da Kombinationen vom Programm nicht automatisch erkannt werden.



Nach Einrasten der Taste  kann für beide Phasen je eine Reitlinie in den Parcoursplan gezeichnet werden. Das Zeichnen geschieht punktweise wie das Zeichnen der Linie bei der Entfernungsmessung, der Abschluss der Linie erfolgt mit einem Doppelklick oder einem Rechtsklick.

Durch Klick auf die nebenstehende Taste  kann die jeweilige Reitlinie auch wieder gelöscht werden.

Die Reitlinie der Phase 1 wird als einfache Pfeillinie gezeichnet:



Die Reitlinie der Phase 2 wird auf dem Parcoursplan als doppelte Pfeillinie angezeigt:



In der Liste der Parcours können die Nummer und die Bemerkungen der Parcours direkt bearbeitet werden:

Liste der Parcours 1 / 2	
Nr.	Bemerkungen
1	1. Phase 1 - 6b 2. Phase 7 - 10
2	Stechen über 1, 2, 3, 8, 6a, 6b, 10



Tabellenspalten, deren Werte in der Tabelle bearbeitet werden können, besitzen immer dunkelrote Spaltenüberschriften.



Die im Menübereich 'Parcours' verfügbaren Steuerelemente hängen vom Regelwerk der Prüfung ab! Siehe Abschnitt 4.3.2 .

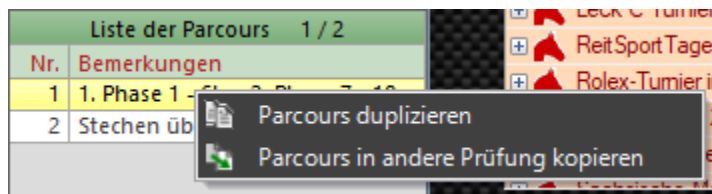


4.4.1.1 Parcours duplizieren und kopieren

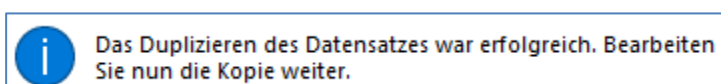
Parcours können innerhalb ihrer Prüfung dupliziert (verdoppelt) oder in eine andere Prüfung kopiert werden.

Dazu wählen Sie in der Liste der Parcours den zu duplizierenden Parcours durch Anklicken aus und klicken Sie dann mit der **rechten Maustaste** auf die Zeile des Parcours in der Liste der Parcours.

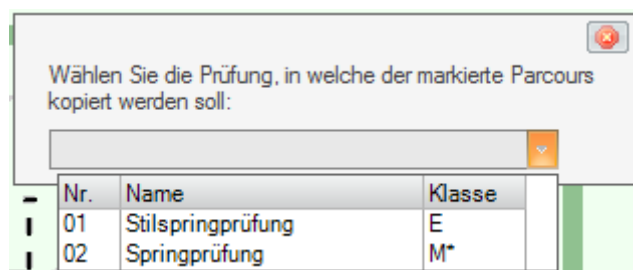
Es öffnet sich das in der Abbildung gezeigte Untermenü, aus welchem Sie die gewünschte Funktion wählen können.



Nach erfolgter **Duplizierung** erscheint die nebenstehende Meldung, der duplizierte Parcours ist aktiviert und kann weiter bearbeitet werden. Er ist daran erkennbar, dass den Bemerkungen des Parcours der Ausdruck (KOPIE) angefügt wurde.



Soll ein Parcours in eine **andere Prüfung** kopiert werden, muss zuerst die Prüfung ausgewählt werden, in welche der Parcours kopiert werden soll. Dies geschieht in der nebenstehenden Auswahlliste, welche sich automatisch öffnet, wenn 'Parcours in andere Prüfung kopieren' im o.g. Untermenü gewählt wurde.



Die Auswahlliste zeigt alle Prüfungen des aktuellen Turniers außer derjenigen an, welcher der Parcours entstammt.

Nach Auswahl einer Prüfung wird der Parcours kopiert und anschließend aktiviert, sodass er gleich weiter bearbeitet werden kann. Er ist als Kopie daran erkennbar, dass den Bemerkungen des Parcours der Ausdruck (KOPIE) angefügt wurde.

4.5 Menübereich Elemente

37 Elemente

Buttons: + neu, - löschen, ok

Name: Daimler Kombination

Nr.: 2b

Phase: 1 Sort.index: 2

Eigenschaft: silberpfeilgrau

Art: Oxer

Breite [m]: 3,00 Höhe [m]: 1,80

Bemerkg.:

Koord.[m]/Drehung[°]: 39,0 6,0 108

Navigation: ↑, ↓, ←, →, ↺, ↻

Liste der Elemente 3 / 37

Nr.	Phase	Art	Eigenschaft
1	1	Stielsprung	gelb sc
2a	1	Oxer	silberp
2b	1	Oxer	silberp
3	1	Stielsprung	grün-g

In der oberen grauen Tastenleiste befinden sich die drei wichtigsten Tasten für das Neuanlegen , Löschen und Speichern eines Elements.

Über den Vorgang des Neuanlegens von Elementen lesen Sie bitte im Kapitel 'Elemente des Parcours eingeben'.

Das Neuanlegen eines Elements mit öffnet das Auswahlmenü für Parcourselemente.

Aus diesem Menü wird durch Klick auf die entsprechende Taste das zu erstellende Element ausgewählt.

Dieser Vorgang kann durch Klick auf angebrochen werden.

Die Art der verfügbaren neuen Elemente wird von dem Reglement der Prüfung bestimmt, zu der der Parcours gehört. Siehe Abschnitt 4.3.2 .

Nach Auswahl der gewünschten Elementart wird eine neue aktive, gelb hervorgehobene, Zeile in der Liste der Elemente für das neue Element angelegt. Der Name des neuen Elementes lautet wie die jeweilige Elementart



(abhängig vom Reglement der Prüfung). Standardmäßig wird die nächste freie Nummer vergeben und das Element an das Ende der Liste platziert.

Elemente, die keine Sprünge bzw. Hindernisse sind, werden ganz an das Ende der Liste platziert, neue Sprünge/Hindernisse immer hinter den letzten Sprung/Hindernis.

Aus der Platzierung in der Elementliste ergibt sich auch die Sortierungsnummer . Dieser kann nicht direkt verändert werden sondern nur dadurch, dass das Element in der Elementliste nach oben oder nach unten verschoben wird (s.u.).

Um das Element im Parcoursplan darstellen zu können, erhält es weiterhin eine vorgegebene Breite (einstellbar in den Optionen [s. Abschnitt Menübereich Optionen]).



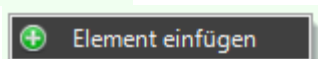
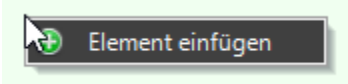
Die Standardmaße eines Elements werden nicht immer durch die in den Optionen einstellbare Standardbreite bestimmt. Abhängig vom Reglement der Prüfung, haben einige Elemente auch feste Abmessungen.

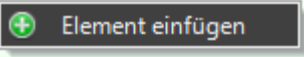
Ein neues Element erhält standardmäßig die Koordinaten $x=10m$ (X-Wert) und $y=10m$ (Y-Wert).

Jedes neue Element befindet sich also zuerst einmal nahe der linken unteren Ecke des Parcours.



Um ein neues Element gleich an der beabsichtigten Position auf dem Parcours zu erstellen, setzen Sie an der beabsichtigten Position auf dem Parcoursplan einen rechten Mausklick um folgendes Menü zu öffnen:



Mit dem Klick auf  merkt sich das Programm den Klickpunkt und öffnet das gewohnte Menü für neue Elemente. Das neue Element wird dann gleich an dem gemerkten Klickpunkt eingefügt und muss im Idealfall nur noch gedreht werden (mit den Tasten  , dem Mausekranz oder per Tastendruck [STRG]+[→] oder [STRG]+[←]).

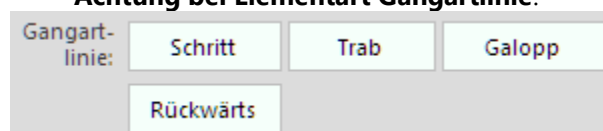
Auf jeden Fall erspart man sich, das Element von der üblichen Standardposition auf die Zielposition zu verschieben.

Nach dem Anlegen eines Elements ist dieses auf dem Parcoursplan markiert und das Auswahlwerkzeug  ist eingerastet. Es kann nach dem Anlegen des Elementes dieses also sofort mit der **Maus und gedrückter linker Maustaste + Leertaste** an die gewünschte Stelle geschoben werden.

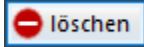
Durch **Drehung des Mausekranzes** oder per Tastendruck [STRG]+[→] oder [STRG]+[←]) kann seine Drehung eingestellt werden.



Achtung bei Elementart Gangartlinie:



Bei dieser Elementart ist vieles anders, siehe Abschnitt Besonderheit: Elementart "Gangartlinie". Nach dem Erzeugen eines neuen Elements aus dem Bereich "Gangartlinie" ist auf dem Parcoursplan zunächst nichts zu sehen!

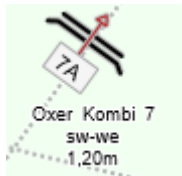
Das Löschen eines Elements mit  löscht das in der Liste der Elemente gelb markierte Element ohne weitere Nachfrage.

Die Taste  sollten Sie **immer** verwenden, wenn Sie wichtige Eingaben abgeschlossen haben. Alle Daten werden dabei automatisch gespeichert und der Parcoursplan neu gezeichnet.



In die Eingabefelder werden alle Informationen eingegeben, die zu einem Element gespeichert werden können. Abhängig von der Art des Elementes und des Regelwerks der Prüfung stehen manchmal nur ausgewählte Elementeigenschaften zur Verfügung.

Ein Element kann im Parcoursplan mit seinen Eigenschaften Nummer, Name, Farbe und Höhe beschriftet werden:

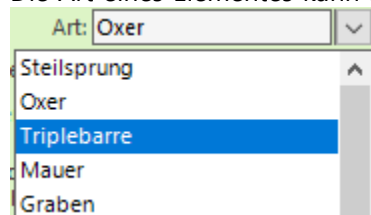


Name:	Oxer Kombi 7		
Nr.:	7A		
Phase:	0	Sort.index:	7
Farbe:	sw-we		
Art:	Oxer		
Breite [m]:	3,00	Höhe [m]:	0,00
Bemerkg.:			
Koord.[m]/Drehung[°]	35,0	33,0	36
↖ ↗ ← → ↖ ↗ ↶ ↷			

Die Beschriftungsmöglichkeiten variieren je nach Elementart und Regelwerk der Prüfung. So steht eine Beschriftung mit Nummer und Höhe nur für Sprünge/Hindernisse und andere wichtige Parcourselemente zur Verfügung.

Wird die Nummer für ein Element nicht benötigt, kann in dieses Feld für die Beschriftung auch Text eingegeben werden (z.B. 'Richter').

Die Art eines Elementes kann auch nach seiner Erstellung immer geändert werden, indem im Auswahlménü



eine andere Elementart ausgewählt wird.



Die Tasten dienen dazu, das aktive, in der Liste der Elemente gelb markierte, Element in dieser Liste ganz nach oben bzw. ganz nach unten (linke Tasten) oder schrittweise nach oben oder nach unten (rechte Tasten) zu verschieben.



Diese Tasten können für einen schnellen Transport des aktiven Elements auch dauerhaft gedrückt werden.

Die Sortierungsnummer **Sort.index:** ändert sich je nach Position des Elements in der Liste.

Eine Sortierung der Elemente in der Liste entsprechend ihrer Elementnummern erleichtert die Orientierung in der Liste, vermeidet Fehler und ist die Bedingung für die Verwendung der Hindernisliste im Ausdruck des Parcoursplanes.

Dies kann aber nicht vom Programm übernommen werden, sondern dafür muss der Benutzer selbst sorgen!

Durch das Programm wird jedoch gewährleistet, dass Elemente, die "sonstige Parcoursbestandteile" sind, in ihrer Listenposition nicht über ein "Parcourselement" (Sprung, Hindernis, Aufgabe ...) geschoben werden können. Somit ist zumindest diese Ordnung immer gewährleistet: oben die Hindernisse, unten die sonstigen Parcoursbestandteile (Ein-/Ausritt, Richter, Bäume, Linien, Bach...)

Liste der Elemente 4 / 37					
	Nr.	Phase	Art	Farbe	Name
	1	1	Steilsprung	gelb-schwarz	Deutsche Bank
	2a	1	Oxer	silberpfeilgrau	Daimler Kombi
	2b	1	Oxer	silberpfeilgrau	Daimler Kombi
▶	3	1	Steilsprung	grün-gold-rot	Die Welt
	4	1	Graben		Swatch-Graben
	5a	1	Triplebarre	blau-weiß	DKB-Kombi
	5b	1	Steilsprung	blau-weiß	DKB-Kombi
	6a	1	Oxer	grün-gold	Rolex-Kombi
	6b	1	Steilsprung	grün-gold	Rolex-Kombi
	7	2	Oxer	gold-metallic	Oxer Volkswagen



In der Liste der Elemente können die Nummer, Phase, Farbe und der Name des Elementes direkt bearbeitet werden.



Tabellenspalten, deren Werte in der Tabelle bearbeitet werden können, besitzen dunkelrote Spaltenüberschriften.

Bei der Bearbeitung dieser Liste empfiehlt sich die Verbreiterung des Randmenüs durch Verschieben des orangenen linken Randes nach links.

4.5.1.1 Elemente auswählen für Verschiebung und Drehung

Wie in Abschnitt 'Menüleiste' beschrieben wurde, lassen sich die Elemente im Parcoursplan durch Anklicken auswählen, um sie anschließend drehen und verschieben zu können.

Eine Auswahl der Elemente kann auch in der Liste der Elemente vorgenommen werden, was in bestimmten Fällen schneller und einfacher ist als das Anklicken im Parcoursplan.

Einzelauswahl

Zur Auswahl einzelner Elemente wird das gewünschte Element in der Liste der Elemente durch Klick auf seine Auswahlstaste  am linken Tabellenrand ausgewählt:

	5a	1	Triplebarre	blau-weiß	DKB-Kombi
---	----	---	-------------	-----------	-----------

Das Kennzeichen eines ausgewählten Elements ist der orange Hintergrund der Tabellenzeile.

Ein einzelnes ausgewähltes Element ist gleichzeitig auch das aktive Element, dessen Daten bearbeitet werden können.

Die Auswahl des Elements kann

- durch Druck auf die [ESC]-Taste,
- durch Klick auf ein anderes Element in der Liste der Elemente oder dem Parcoursplan,
- durch Klick auf eine beliebige Stelle des Parcoursplans

aufgehoben werden.

Mehrfachauswahl

Die Mehrfachauswahl von Elementen in der Liste der Elemente funktioniert genauso, wie mehrere Dateien z.B. im Windows Explorer ausgewählt werden.

Mehrere zusammenhängende Elemente auswählen:

Variante 1:

- Erste Datei auswählen durch Klick auf seine Auswahlstaste  am linken Tabellenrand.
- Shifttaste (Großbuchstabentaste) [⇧] auf der Tastatur drücken und letztes gewünschtes Element auswählen durch Klick auf seine Auswahlstaste  am linken Tabellenrand.

	9	0	Steilsprung
	10A	0	Oxer
	10B	0	Steilsprung
	10C	0	Oxer
	11	0	Steilsprung
	Start	0	Startlinie
	Ziel	0	Ziellinie

Variante 2:

- Mit der Maus und gedrückter linker Maustaste über beliebige Zellen der gewünschten Elemente streichen. Die überstrichenen Zellen werden orange hinterlegt. Alle Elemente, die mindestens eine orange Zelle in ihrer Tabellenzeile besitzen, sind ausgewählt.

	9	0	Steilsprung
	10A	0	Oxer
	10B	0	Steilsprung
	10C	0	Oxer
	11	0	Steilsprung
	Start	0	Startlinie
	Ziel	0	Ziellinie

Mehrere einzelne Elemente auswählen:

- Erste Datei auswählen durch Klick auf seine Auswahlstaste  am linken Tabellenrand.
- Steuerungstaste [Strg] auf der Tastatur drücken und jedes weitere gewünschte Element auswählen durch Klick auf seine Auswahlstaste  am linken Tabellenrand.

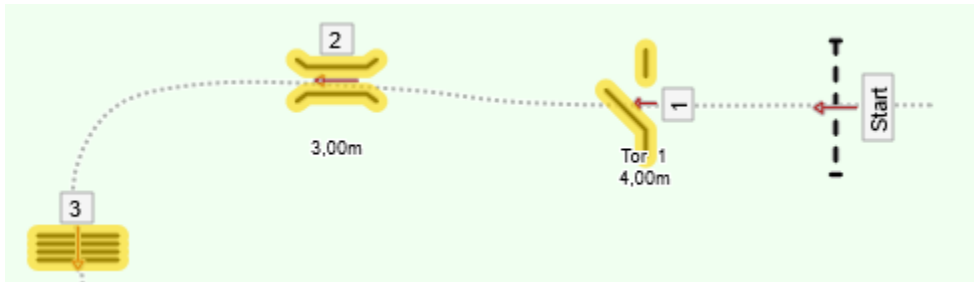
9	0	Steilsprung
10A	0	Oxer
10B	0	Steilsprung
10C	0	Oxer
11	0	Steilsprung
Start	0	Startlinie
	Ziel	0 Ziellinie
	0	Symbol

Alle drei Methoden können miteinander kombiniert werden – am besten ausprobieren.

Die Auswahl der Elemente kann

- durch Druck auf die [ESC]-Taste,
- durch Klick auf ein anderes Element in der Liste der Elemente oder dem Parcoursplan,
- durch Klick auf eine beliebige Stelle des Parcoursplans aufgehoben werden.

Die in der Liste der Elemente ausgewählten Elemente werden auch auf dem Parcoursplan orange hinterlegt, als wären sie dort direkt angeklickt worden.

Hinweis für Parcoursplaner im Fahrsport

Man ahnt es: die Möglichkeit der Mehrfachauswahl von Elementen ist natürlich besonders für die Fahrparcoursbauer gedacht, die mit komplexen Mehrfachhindernissen zu tun haben, die möglichst am Stück verschoben und gedreht werden sollen.

Um den Aufwand bei der Auswahl aller benötigten Elemente eines Mehrfachhindernisses zu minimieren, sollten alle Bestandteile ei-



nes Mehrfachhindernisses in der Liste der Elemente mit so angeordnet werden, dass sie sich im Block untereinander befinden:

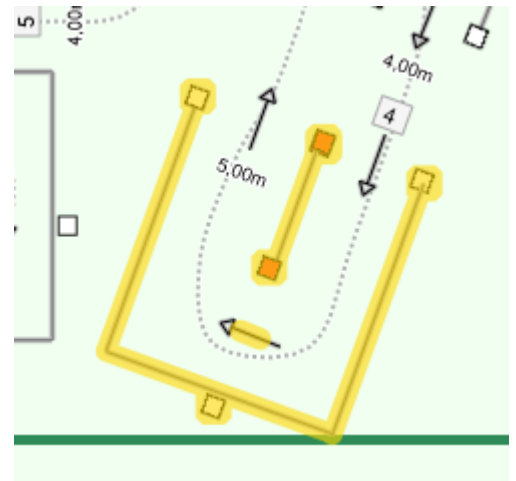
In dieser Anordnung lassen sich z.B. alle Elemente des Mehrfachhindernisses 4 mit der Maus in einem Rutsch, z.B. nach Variante 2 (s.o.), auswählen:

		Durchf. Mehrfachhinderr
4		Durchf. Mehrfachhinderr
		Linie
		Linie
		Linie
		Linie
		Richtungspfeil
		Durchf. Mehrfachhinderr
		Schild rechts
		Schild links
5		Durchf. Mehrfachhinderr
		Linie

Liste der Elemente 5 / 54			
Nr.	Phase	Art	
3	0	Durchf. Mehrfachhindernis	
	0	Linie	
	0	Linie	
	0	Linie	
	0	Linie	
	0	Linie	
	0	Linie	
	0	Schild rechts	
	0	Schild links	
	0	Durchf. Mehrfachhindernis	
4	0	Durchf. Mehrfachhindernis	
	0	Linie	
	0	Linie	
	0	Linie	
	0	Linie	
	0	Richtungspfeil	
	0	Durchf. Mehrfachhindernis	
	0	Schild rechts	
	0	Schild links	
5	0	Durchf. Mehrfachhindernis	
	0	Linie	



Das komplette Mehrfachhindernis ist somit ausgewählt und kann, wie folgend weiter beschrieben, als Ganzes verschoben und gedreht werden.

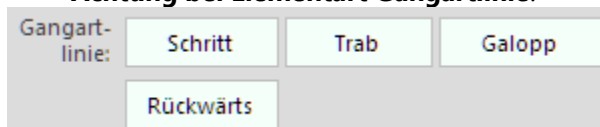


4.5.1.2 Verschieben und Drehen ausgewählter Elemente

Die Position eines oder mehrerer ausgewählter Elemente auf dem Parcoursplan kann mit der Maus und über die über Tasten des Menübereichs Elemente eingestellt werden.



Achtung bei Elementart Gangartlinie:



Bei dieser Elementart ist vieles anders, siehe Abschnitt Besonderheit: Elementart "Gangartlinie". Elemente aus dem Bereich "Gangartlinie" können auf dem Parcoursplan nicht, wie hier beschrieben wird, verschoben werden!

Verschieben und Drehen mit der Maus

Einfachauswahl:

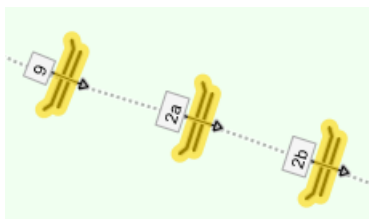
Ein ausgewähltes Element kann durch Ziehen mit der Maus bei gedrückter linker Maustaste + **gedrückter [LEERTASTE]** auf eine andere Position **verschoben** werden.

Durch Drehen des Mausekranzes kann das Element nach links oder rechts **gedreht** werden, sofern das Element eine Drehung unterstützt.

Mehrfachauswahl:

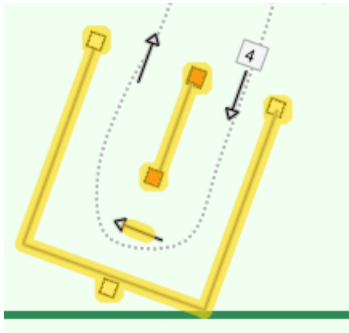
Sie können alle Elemente durch Ziehen mit der Maus bei gedrückter linker Maustaste + gedrückter [LEERTASTE] auf eine andere Position **verschieben**.

Durch **Drehen des Mausekranzes** können alle Elemente nach links oder rechts **um ihren eigenen Mittelpunkt gedreht** werden, sofern die Elemente eine Drehung unterstützen:

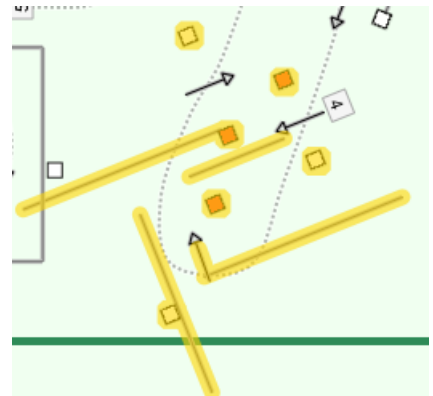


Ausgangszustand → nach der Drehung



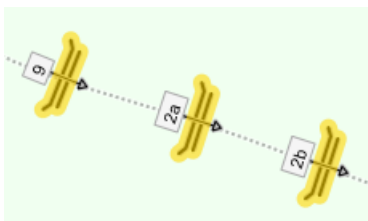


Ausgangszustand → nach der Drehung

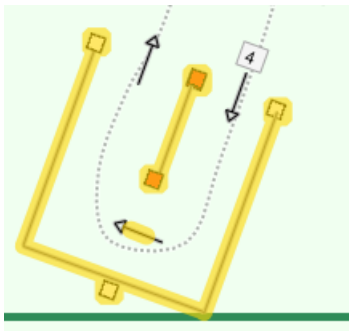
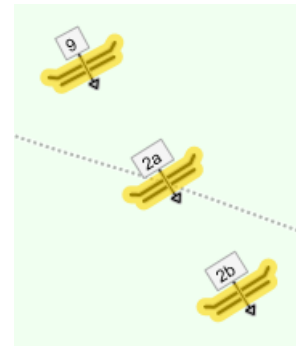


Man sieht, dieser Drehmodus ist vielleicht noch für Einzelhindernisse geeignet, nicht jedoch für Mehrfachhindernisse eines Fahrparcours.

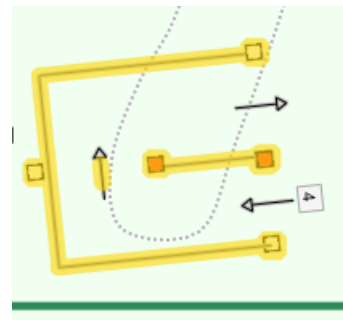
Durch Drehen des Mausekaders und gleichzeitiges Drücken der Shifttaste (Großbuchstabentaste) [⇧] wird *die gesamte Gruppe der markierten Elemente um ihren gemeinsamen Mittelpunkt gedreht.*



Ausgangszustand → nach der Drehung



Ausgangszustand → nach der Drehung



Dieser Drehmodus mit gedrückter Shifttaste (Großbuchstabentaste) [⇧] ist im Falle von Mehrfachauswahlen in der Regel der geeignete Modus – zumindest für Mehrfachhindernisse.



Verschieben und Drehen mit der Tastatur und den Tasten des Menübereichs Elemente



Die Tasten verschieben die in der Liste der Elemente ausgewählten und orange markierten Elemente jeweils um die in den 'Optionen' eingestellte 'Schrittweite für die Elementverschiebung' in die Himmelsrichtung, die der Pfeilmarkierung entspricht. Wird mit der linken Maustaste dauerhaft auf eine der Tasten gedrückt, erfolgt eine dauerhafte Verschiebung so lange, bis die linke Maustaste losgelassen wird.



Die Tasten drehen die in der Liste der Elemente ausgewählten und orange markierten Elemente jeweils **in ihrem eigenen Mittelpunkt** um 2° in die Richtung, die der Pfeilmarkierung entspricht. Wird mit der linken Maustaste dauerhaft auf eine der Tasten gedrückt, erfolgt eine dauerhafte Drehung so lange, bis die linke Maustaste losgelassen wird.

Wird die **Shifttaste (Großbuchstabentaste)** [⇧] gedrückt, erfolgt die Drehung der markierten Elemente **um den gemeinsamen Mittelpunkt aller markierten Elemente**.

Zusätzlich können die ausgewählten Elemente auch durch folgende Tastenkombinationen der Tastatur verschoben und gedreht werden, solange sich der Mauszeiger im Bereich des Parcoursplans befindet:

[→] Schritt nach rechts	[⇧]+ [→] großer Schritt nach rechts
[←] Schritt nach links	[⇧]+ [←] großer Schritt nach links
[↑] Schritt nach oben	[⇧]+ [↑] großer Schritt nach oben
[↓] Schritt nach unten	[⇧]+ [↓] großer Schritt nach unten

[STRG]+[→] Drehung nach rechts im eigenen Mittelpunkt der Elemente

[STRG]+[←] Drehung nach links im eigenen Mittelpunkt der Elemente

[STRG]+ [⇧] +[→] Drehung nach rechts um den gemeinsamen Mittelpunkt aller markierten Elemente

[STRG]+ [⇧] +[←] Drehung nach links um den gemeinsamen Mittelpunkt aller markierten Elemente



4.5.1.3 Besonderheit: Elementart "Symbol"

Durch Klick auf die Taste  im Auswahlmenü für Parcourselemente öffnet sich zunächst die Symbolpalette:

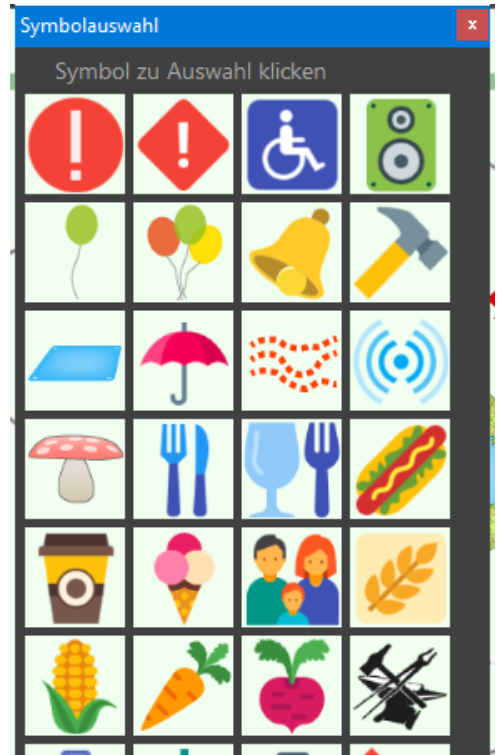
Diese Palette beinhaltet durchgehend grafische Symbole, die zur beliebigen Verwendung im Parcoursplan vorgesehen sind. Zur Auswahl bitte auf das gewünschte Bild klicken, es wird wie gewohnt in den Parcoursplan eingefügt.

Diese Symbole werden keine nummerierten Bestandteile des Parcours im Sinne eines Hindernisses, sondern dienen eher der Illustrierung.

Die Symbole können wie alle anderen Parcourselemente markiert, verschoben, gedreht, in ihrer Größe (Breite) verändert und beschriftet werden.

Da es sich bei den Symbolen um Rastergrafiken (Bitmaps) handelt, sind der Größenänderung Grenzen gesetzt.

Das im Symbol enthaltene Bild kann nachträglich nicht geändert werden. Soll ein Symbol ein anderes Bild erhalten, bitte dieses Symbol löschen und neu aus der Palette mit dem gewünschten Bild erstellen.



Wenn Bedarf an weiteren Symbolbildern besteht, bitte beim Programmierer melden, weitere Symbolbilder können erzeugt und nachgeliefert werden.

Für Nutzer, die selbst geeignete PNG-Grafiken in der Größe von ca. 80 x 80 Pixel herstellen können, besteht die Möglichkeit, solche eigenen Grafiken im Installationsordner des Parcoursplaners (üblicherweise c:\Program Files [(x86)]\Irc Parcoursplaner) in den Ordner \Symbol zu speichern.

Die PNG-Dateien können Transparenzen beinhalten, diese werden vom Programm berücksichtigt.

Diese eigenen Symbole werden in der alphabetischen Reihenfolge des Dateinamens in der Symbolpalette mit angezeigt und können beliebig verwendet werden.

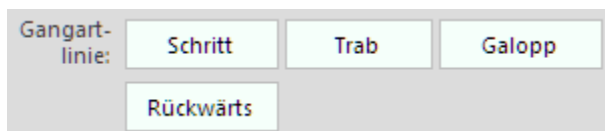


Dabei bestehen aber folgende Einschränkungen:

- Die eigenen Grafiken stehen anderen Nutzern des Programms nicht zur Verfügung. Wird ein Turnier z.B. exportiert und auf einem anderen Rechner importiert (bei dem die nutzeigenen Symboldateien nicht vorhanden sind), werden statt der dieser Symbole nur rote Quadrate angezeigt.
- Die Namen der nutzeigenen Symboldateien dürfen max. 20 Zeichen lang sein und sollten nicht mehr geändert werden, sobald sie einmal verwendet wurden. Das Symbol-Element im Parcoursplan merkt sich nur den Dateinamen. Wird dieser geändert, wird die Symboldatei vom Symbol-Element nicht mehr gefunden.
- Es ist möglich, dass die eigenen Symboldateien nach einem Update des Parcoursplaners nicht mehr vorhanden sind, darum also an einer anderen Stelle Sicherheitskopien Ihrer Symbolbilder anlegen.
- Ändern Sie nicht die Dateinamen der mit dem Parcoursplaner gelieferten Symbole!

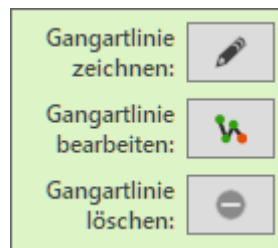


4.5.1.4 Besonderheit: Elementart "Gangartlinie"



Der wichtigste Unterschied der Gangartlinie gegenüber allen anderen Elementen ist, dass die Gangartlinie keine vorgegebene Form hat. Eine neue Gangartlinie wird als neues Element nur in der Liste der Elemente erzeugt, ist auf dem Parcours aber noch nicht zu sehen.

Eine sichtbare Gangartlinie wird mit diesen drei Tasten erzeugt, verändert oder gelöscht:



Das **Zeichnen** funktioniert nach dem Einrasten der Taste  so, wie auch das Zeichnen einer Reitlinie im Parcours (s. [Parcours fertigstellen](#)) oder das Zeichnen einer Messlinie zur Längenmessung funktionieren: Das Zeichnen geschieht punktweise, der Abschluss der Linie erfolgt mit einem Doppelklick oder einem Rechtsklick.



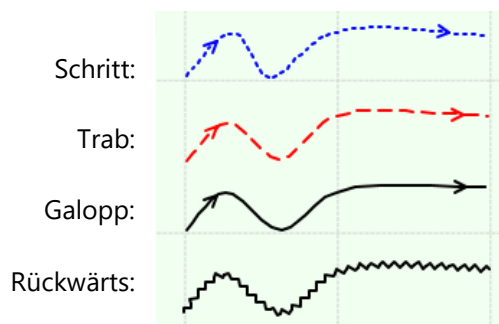
Die gezeichnete Linie wird stark geglättet, damit die Linie flüssiger aussieht.

In größeren Abständen verfügt die Linie über einen Richtungspfeil (außer Rückwärts).

Folgende Gangartlinien stehen zur Verfügung:

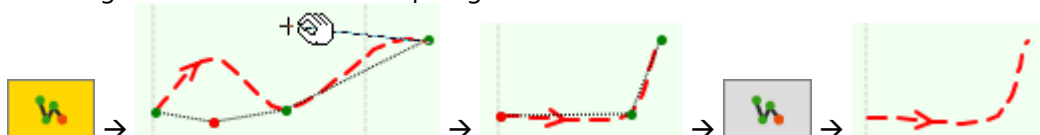


Natürlich kann man diese Linien auch für andere Zwecke benutzen!



Die nachträgliche **Bearbeitung** ist mit dieser eingerasteten Taste möglich:

Die Gangartlinie bekommt ihre ursprünglich konstruierten Knoten wieder und kann bearbeitet werden:



Die Bearbeitung der Gangartlinie funktioniert wie die nachträgliche Bearbeitung eines Parcoursumrisses (s. [Parcours anlegen](#)): In diesem Modus kann beliebig an den Eckpunkten der Linie gezogen werden, um ihre Position zu verändern.

Das Klicken auf die Umrisslinie zwischen den Eckpunkten erzeugt neue Eckpunkte.

Zum Löschen eines Eckpunktes wird dieser einmal angeklickt, damit er rot markiert ist. Mit Klick auf einen rot markierten Eckpunkt wird dieser gelöscht.

Die nachträgliche Bearbeitung wird durch das Anklicken = Ausrasten der Taste  beendet! Also nicht durch Klicken im Parcoursplan.



Gangartlinie löschen:

Am einfachsten ist das **Löschen** einer Gangartlinie mit Klick auf



Achtung: dies löscht nur die konstruierte Linie im Parcoursplan, **nicht** das Element "Gangartlinie" in der Liste der Elemente!

Will man wirklich das ganze Element löschen, geschieht das wie gehabt mit löschen. Damit verschwindet natürlich auch die zugehörige Gangartlinie aus dem Parcoursplan.

Eine oder zwei der drei Tasten können immer deaktiviert sein – das hängt von der aktuellen Situation des Elements ab und ist in Ordnung so :)



Ablauf des Neuanlegens einer Gangartlinie

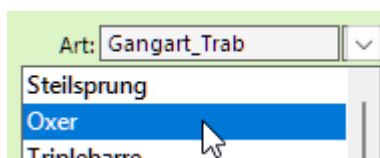
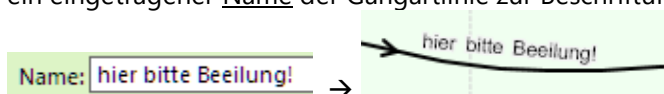
Nach dem Erzeugen eines neuen Elements aus dem Bereich "Gangartlinie" mit Klick auf z.B. Schritt, ist auf dem Parcoursplan zunächst nichts zu sehen, aber in der Liste der Elemente ist das neue Element vorhanden:

Liste der Elemente 1 / 1					
	Nr.	Phase	Art	Farbe	Name
			Gangart_Schritt		

Der Eingabebereich für die Elementeigenschaften sieht anders aus als üblich:

Als Eigenschaft kann nur der Name des Elements angegeben werden, Maße, Nummer usw. fehlen.

Ist in den Optionen dies aktiviert: Hindernisnamen einblenden, wird ein eingetragener Name der Gangartlinie zur Beschriftung verwendet:



Ändert man die Art des Elements, stellen sich die Steuerelemente wie gewohnt so ein, wie es zu der geänderten Art passt.

1 Element

neu löschen ok

Name:

Sort.index:

Art:

Gangartlinie zeichnen:

Gangartlinie bearbeiten:

Gangartlinie löschen:

Es gibt die oben beschriebenen drei Tasten, von denen die Taste zum Zeichnen nach dem Neuanlegen einer Gangartlinie bereits aktiviert ist.

Man kann also sofort nach dem Erzeugen des neuen Elements, auf dem Parcoursplan mit der Zeichnung der neuen Gangartlinie beginnen.

Nach dem Abschluss der Neuzeichnung mit Doppel- oder Rechtsklick ist die Taste nicht mehr eingerastet (gelb), aber auch noch nicht deaktiviert. Man kann nun, wenn einem der erste Versuch der Zeichnung

nicht gefällt, sofort wieder die Taste einrasten → . Dabei verschwindet der vorige Zeichnungsversuch automatisch.

Dies lässt sich so lange wiederholen, bis ok gedrückt wurde oder zwischendurch ein anderes Element ausgewählt war.



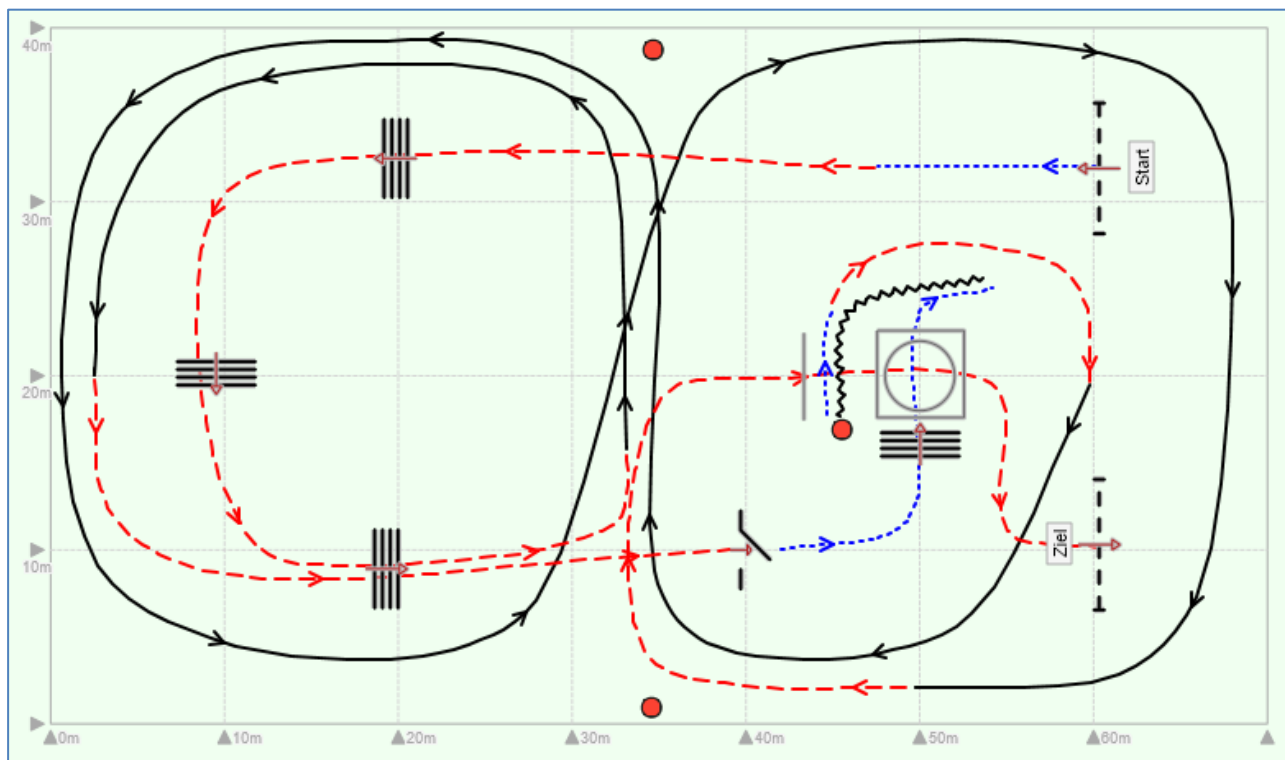
Das Neuzeichnen der Linie eines Elements "Gangartlinie", das bereits eine gezeichnete Linie besitzt, ist erst möglich, wenn die Taste Gangartlinie löschen: gedrückt wurde.

Dies vermeidet das ungewünschte, versehentliche Überschreiben einer bestehenden Linie.



Abschließend: wozu das Ganze? Westernreiten! In den meisten Western-Disziplinen gibt es keine Nummerierung von Hindernissen sondern der Reiter muss sich den Weg merken. Somit gehört die Reitlinie mit zum Parcours und die vorgeschriebene Gangart wird mit der Strichart bestimmt.

Hier ein Beispiel:



Aber wie oben bemerkt: Diese Gangartlinien sind sicher auch für andere Disziplinen oder Einsatzzwecke nützlich (z.B. freizuhaltende Fluchtwege auf dem Platz...).

4.5.1.5 Elemente duplizieren



Sehr nützlich: Elemente können innerhalb ihres Parcours dupliziert (verdoppelt) werden.

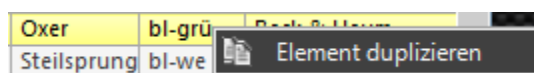
Ersparen Sie sich Neueingaben für Elemente, wenn es ähnliche Elemente bereits im Parcours gibt! Ein Duplizieren und nachträgliches Anpassen ist viel schneller.

Dazu wählen Sie in der Liste der Elemente das zu duplizierende Element durch Anklicken aus.

Wenn Sie das zu duplizierende Element zuvor mit dem Markierwerkzeug  im Parcoursplan anklicken, ist es in der Liste der Elemente bereits gelb markiert.

Klicken Sie dann mit der **rechten Maustaste** auf die Zeile des Elementes in der Liste der Elemente.

Es öffnet sich das in der Abbildung gezeigte Untermenü, in welchem Sie die Funktion wählen können.



Nach erfolgter **Duplizierung** erscheint die nebenstehende Meldung, das duplizierte Element ist aktiviert und kann weiter bearbeitet werden.



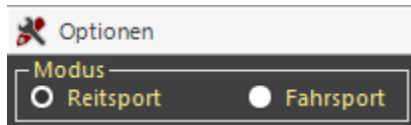
Das Duplizieren des Datensatzes war erfolgreich. Bearbeiten Sie nun die Kopie weiter.



4.6 Menübereich Optionen

4.6.1 Modusauswahl

Grundsätzlich arbeitet der Parcoursplaner im Modus 'Reitsport' oder im Modus 'Fahrsport'. Diese Entscheidung wird ganz oben im Menübereich 'Optionen' getroffen:

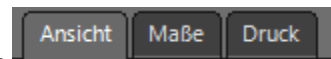


Abhängig vom gewählten Modus ändern sich Menüeinträge und Funktionen des Programms.



Achtung: Es ist grundsätzlich möglich, dass Parcours der Modi 'Reitsport' und 'Fahrsport' friedlich nebeneinander in der Datenbank gespeichert sein und mit dem Programm verwendet werden können. Achten Sie selbst darauf, dass zu jedem dieser Parcours der passende Modus 'Reitsport' oder 'Fahrsport' in den 'Optionen' aktiviert wird, anderenfalls kann es zu Fehlfunktionen des Programms kommen, die man schlimmstenfalls nicht oder erst zu spät bemerkt.

Wenn man als Parcoursbauer allerdings entweder den Reitsport oder den Fahrsport betreut, dann ist die ständige Umschaltung nicht erforderlich.

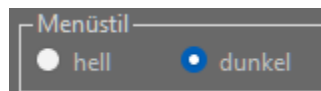
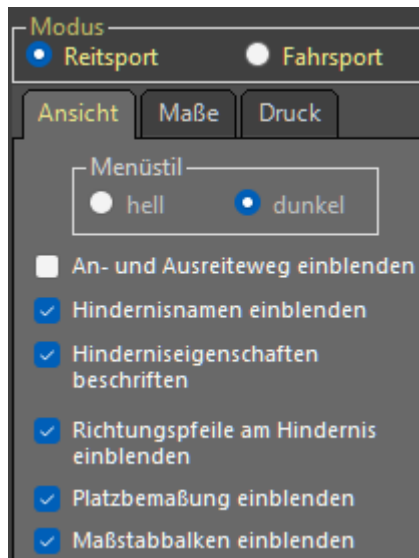


Die eigentlichen Optionseinstellungen sind auf den drei Tabs zu finden.

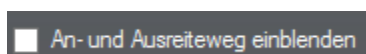
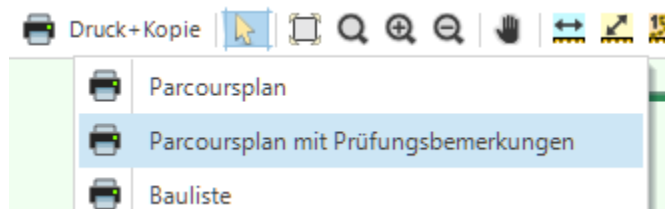
4.6.2 Modus 'Reitsport'

Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

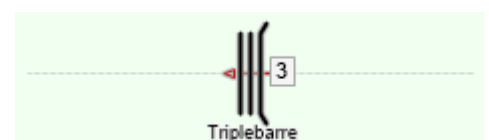
4.6.2.1 Ansicht



Der Stil der Menüleiste, Fußzeile, des Randmenüs und der Auswahlmenüs lässt sich hier zwischen hell und dunkel umschalten. Helle Menüs sind in hellen Umgebungen oft besser lesbar, wogegen dunkle Menüs augenschonender sind in dunkleren Umgebungen. Da im Benutzerhandbuch immer dunkle Menüs zu sehen sind, hier ein Beispiel für die helle Variante:



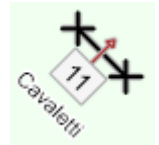
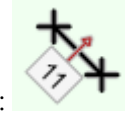
Bei aktivierter Option werden vor jedem Hindernis 10m Anreiteweg und hinter jedem Hindernis 10m Ausreiteweg als Hilfslinie eingeblendet. Dies dient zur Konstruktionshilfe während der Planungsphase und wird während eines Ausdrucks aber automatisch ausgeblendet. Hindernis mit An- und Ausreiteweg:





☒ Hindernisnamen einblenden

Bei aktivierter Option werden die Hindernisnamen, Farben und Hindernishöhen im Parcoursplan



angezeigt: Bei deaktivierter Option werden nur Symbol und Nummer angezeigt:

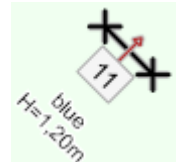
☒ Hinderniseigenschaften beschriften

Bei aktivierter Option werden die Hindernisse mit bau-relevanten Eigenschaften beschriftet. Diese Eigenschaften stammen jeweils aus den folgenden Feldern:

Farbe:

Höhe [m]:

Breite [m]:



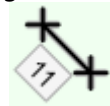
Welche Eigenschaften angezeigt werden, hängt vom Reglement der Prüfung und vom Element ab.

☒ Richtungspfeile am Hindernis einblenden

Bei aktivierter Option wird der Richtungspfeil in die Hindernisse gezeichnet:



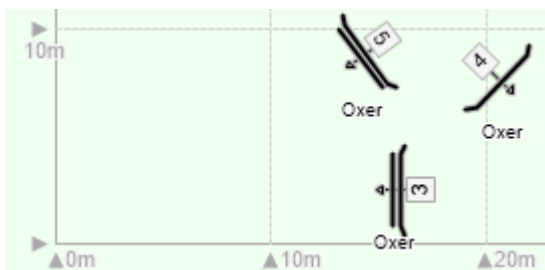
Ist die Option ausgeschaltet, erscheint der Richtungspfeil nicht:



☒ Platzbemaßung einblenden

Mit dieser Option kann die Platzbemaßung an- und ausgeschaltet werden.

Neben der Bemaßung des Platzes wird auch dessen Raster als dünne gestrichelte Linie eingeblendet, um die Orientierung innerhalb des Platzes beim Platzieren der Parcourselemente zu erleichtern.



☒ Maßstabbalken einblenden

Mit dieser Option kann ein Maßstabbalken  10 m in der linken unteren Ecke des Parcoursplanes an- und ausgeschaltet werden.



4.6.2.2 Maße

Ansicht Maße Druck

Hindernisbreite überhöhen:
x 1 (maßstäblich) ▾

Schriftgröße Hindernisbeschriftung [pt]: 10,00 ▴ ▾

Hindernisbreite Standard [m]: 3,00 ▴ ▾

Platzbreite Standard [m]: 150 ▴ ▾

Platztiefe Standard [m]: 50 ▴ ▾

Rasterweite Platzbemaßung [m]: 5 ▴ ▾

Rasterweite automatisch ☒

Schrittweite für die Elementverschiebung [m]: 0,1 ▴ ▾

Hindernisbreite überhöhen:
x 1 (maßstäblich) ▾

Schriftgröße Hindernisbeschriftung [pt]: x 1 (maßstäblich) ▾

Hindernisbreite Standard [m]: x 1,5
x 2
x 2,5
x 3

Bei kleinen Parcours, insbesondere in Reithallen, in Working Equitation und im Fahrsport sollte mit einer maßstäblichen Darstellung der Hindernisbreite geplant werden.

Je größer der Reit-Parcours, umso größer muss die Überhöhung der Hindernisbreite gewählt werden, damit die Hindernissymbole auf den zur Ausgabe im Druck verkleinerten Parcours klar erkennbar bleiben.

Der Sinn der Überhöhung besteht also nur darin, die Symbole der Elemente für den Ausdruck, zur besseren Erkennbarkeit, zu vergrößern.

Hier hilft am besten zu probieren, um das richtige Maß für den jeweiligen Parcours zu finden.



Alle Sportarten, bei denen die tatsächlichen Abmessungen der Elemente von Bedeutung sind, wie Fahren und Working Equitation, sollten maßstäblich konstruieren und auch ausgeben / ausdrucken.

Schriftgröße Hindernisbeschriftung [pt]: 8,00 ▴ ▾

Die Schriftgröße zur Beschriftung der Hindernisse im Parcoursplan (Nummer und Name) kann zwischen 7pt und 12pt eingestellt werden. Änderungen der Schriftgröße werden sofort angezeigt, so kann die passende Schriftgröße schnell gefunden werden.



Hindernisbreite Standard [m]: 3,0 ▴ ▾

Standardbreite jedes neu angelegten Elements. Kann zwischen 1m und 10m frei gewählt werden.

Die tatsächliche Breite des Elements kann natürlich anschließend noch frei eingestellt werden.

Nicht alle Elemente übernehmen diese Vorgabe.

Platzbreite Standard [m]: 70 ▴ ▾

Platztiefe Standard [m]: 40 ▴ ▾

Diese Platzbreiten werden für jeden neu angelegten Parcours eingestellt.

Wer also immer auf dem heimischen Platz baut, kann hier dessen Maße eintragen und muss nicht bei jedem Parcours nachregulieren.



Rasterweite automatisch ☒

Wenn aktiviert, stellt das Programm die Rasterweite der Platzbemaßung automatisch ein, zumeist auf einen Abstand von 10m.

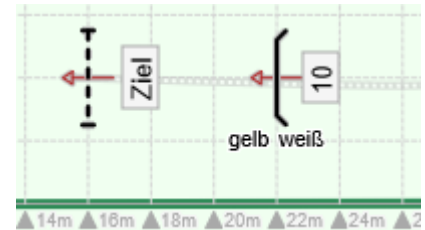
Wenn deaktiviert, ☐ Rasterweite automatisch, kann die gewünschte Rasterweite der Platzbemaßung im Feld

Rasterweite
Platzbemaßung [m]: 5

zwischen 1m und 100m beliebig eingestellt werden.

Eine Rasterweite von 2m führt z.B. zu diesem Ergebnis:

So kann man sich sein Millimeterpapier für den hochgenauen Parcoursplan selbst erzeugen.



Schrittweite für die
Elementverschiebung [m]: 0,5

Die Schrittweite für die Elementverschiebung kann zwischen 0,1m und 5m eingestellt werden. Damit passend von der engen Halle bis zum weitläufigen Geländeparcours.



Die Schrittweite wirkt in Verbindung mit den Tasten sowie den Tastenkombinationen der Pfeiltasten (s. Verschieben und Drehen ausgewählter Elemente) für das Element.

Bei der freien Verschiebung des Elements mittels Markieren und Schieben auf der Karte wirkt diese Schrittweite nicht, dort wird das Element immer mit einer Genauigkeit von 0,1m platziert.

4.6.2.3 Druck

Ansicht Maße **Druck**

☐ Hindernistabelle im Ausdruck

☐ Reit-/Fahrlinie im Ausdruck

☒ Koord./Drehung in Bauliste

Name des Parcourschef zur Angabe im Copyright:

Karl-Heinz Wassergraben sen.

☒ Hindernistabelle im Ausdruck

Diese Option steuert, ob die Liste der Hindernisse (nur die Hindernisse ohne andere Parcourselemente) in den Ausdruck des Parcoursplanes mit einbezogen werden soll.

☒ Reit-/Fahrlinie im Ausdruck

Diese Option steuert, ob die Reitlinien im Ausdruck angezeigt werden sollen. In der Bildschirmansicht werden Reitlinien immer angezeigt.

☒ Koord./Drehung in Bauliste

Das Häkchen an dieser Option bewirkt, dass in der Bauliste auch die Abstände des jeweiligen Elements von der unteren linken Ecke des Parcours (Koordinatenursprung) sowie sein Drehwinkel gegenüber der x-Achse im Uhrzeigersinn angegeben werden:

**Hindernisse und Kombinationen - Bauliste**

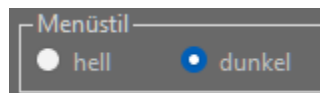
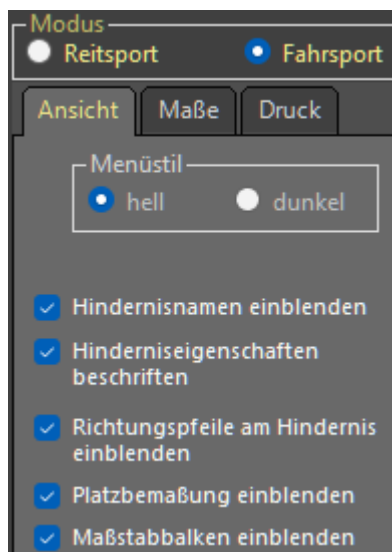
Nr.	Phase	Art	Name	Farbe	Höhe	Breite
1	1	Steilsprung	Deutsche Bank Hüpfen	gelb schwarz weiß	1,8 m	3,0 m
Koordinate X: 17,00 m Y: 17,00 m			Rotation: 163 °			
Besser wäre in Blau!						
2a	1	Oxer	Daimler Kombination	silberpfeilgrau	1,9 m	3,0 m
Koordinate X: 33,00 m Y: 8,00 m			Rotation: 108 °			
2b	1	Oxer	Daimler Kombination	silberpfeilgrau	1,8 m	3,0 m
Koordinate X: 39,00 m Y: 6,00 m			Rotation: 108 °			

Name des Parcourschefs zur Angabe im Copyright:
Karl-Heinz Wassergraben sen.

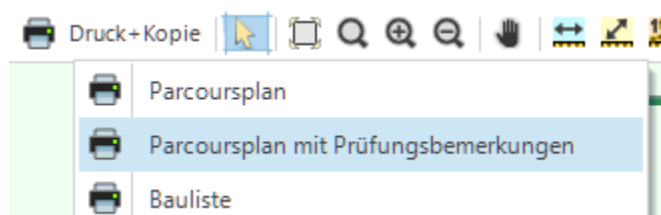
Der Name des eingetragenen Parcourschefs erscheint in den Fußzeilen der Ausdrucke/PDF-Exporte der Bauliste und des Parcoursplanes: © Copyright: Karl-Heinz Wassergraben sen., 2014
Ist der Name nicht eingetragen, erscheint kein Copyrightvermerk in den Fußzeilen.

4.6.3 Modus 'Fahrsport'

Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

4.6.3.1 Ansicht

Der Stil der Menüleiste, Fußzeile, des Randmenüs und der Auswahlmenüs lässt sich hier zwischen hell und dunkel umschalten. Helle Menüs sind in hellen Umgebungen oft besser lesbar, wogegen dunkle Menüs augenscheinender sind in dunkleren Umgebungen. Da im Benutzerhandbuch immer dunkle Menüs zu sehen sind, hier ein Beispiel für die helle Variante:



☒ Hindernisnamen einblenden

Bei aktivierter Option werden die Hindernisnamen im Parcoursplan angezeigt:



Bei deaktivierter Option werden nur Symbol und evtl. Nummer angezeigt:





☒ Hinderniseigenschaften beschriften

Bei aktivierter Option werden die Hindernisse mit bau-relevanten Eigenschaften beschriftet.

Diese Eigenschaften stammen aus dem Feld Breite [m]: .

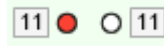


☒ Richtungspfeile am Hindernis einblenden

Bei aktivierter Option wird der Richtungspfeil in die Hindernisse gezeichnet:



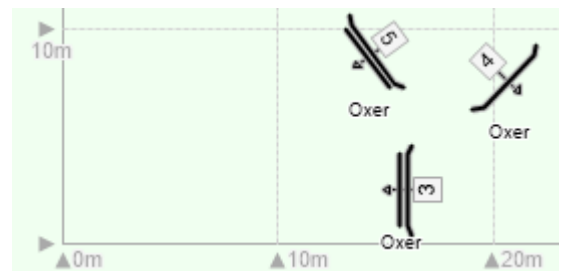
Ist die Option ausgeschaltet, erscheint der Richtungspfeil nicht:



☒ Platzbemaßung einblenden

Mit dieser Option kann die Platzbemaßung an- und ausgeschaltet werden:

Neben der Bemaßung des Platzes wird auch dessen Raster als dünne gestrichelte Linie eingeblendet, um die Orientierung innerhalb des Platzes beim Platzieren der Parcourselemente zu erleichtern.



☒ Maßstabbalken einblenden



Mit dieser Option kann ein Maßstabbalken in der linken unteren Ecke des Parcoursplanes an- und ausgeschaltet werden.

4.6.3.2 Maße

Modus ☒ Reitsport ☐ Fahrsport

Ansicht Maße Druck

Hindernisbreite überhöhen:

Schriftgröße Hindernisbeschriftung [pt]:

Hindernisbreite Standard [m]:

Platzbreite Standard [m]:

Platztiefe Standard [m]:

Rasterweite Platzbemaßung [m]:

Rasterweite automatisch ☐

Schrittweite für die Elementverschiebung [m]:

Hindernisbreite überhöhen:

Im Fahrsport wird mit einer maßstäblichen Darstellung der Hindernisbreite geplant. Eine Verstellung der Überhöhung ist nicht möglich.

Schriftgröße Hindernisbeschriftung [pt]:

Die Schriftgröße zur Beschriftung der Hindernisse im Parcoursplan (Nummer und Name) kann zwischen 7pt und 12pt eingestellt werden. Änderungen der Schriftgröße werden sofort angezeigt, so kann die passende Schriftgröße schnell gefunden werden.

Hindernisbreite Standard [m]:

Standardbreite jedes neu angelegten Hindernisses. Kann zwischen 1m und 10m frei gewählt werden.

Die tatsächliche Breite des Hindernisses kann natürlich anschließend noch frei eingestellt werden.



Platzbreite Standard [m]: 70

Platztiefe Standard [m]: 40

Diese Platzbreiten werden für jeden neu angelegten Parcours eingestellt.

Wer also immer auf dem heimischen Platz baut, kann hier dessen Maße eintragen und muss nicht bei jedem Parcours nachregulieren.

Rasterweite automatisch ☒

Wenn aktiviert, stellt das Programm die Rasterweite der Platzbemaßung automatisch ein, zumeist auf einen Abstand von 10m.

Wenn deaktiviert, kann die gewünschte Rasterweite der Platzbema-

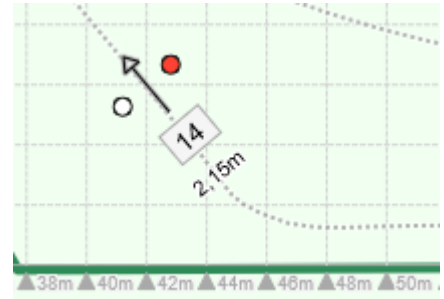
ßung im Feld

Rasterweite
Platzbemaßung [m]: 5

 zwischen 1m und 100m beliebig eingestellt werden.

Eine Rasterweite von 2m führt z.B. zu diesem Ergebnis:

So kann man sich sein Millimeterpapier für den hochgenauen Parcoursplan selbst erzeugen.



Schrittweite für die
Elementverschiebung [m]: 0,5

Die Schrittweite für die Elementverschiebung kann zwischen 0,1m und 5m eingestellt werden. Damit passend von der engen Halle bis zum weitläufigen Geländeparcours.



Die Schrittweite wirkt in Verbindung mit den Tasten sowie den Tastenkombinationen der Pfeiltasten (s. Abschnitt Verschieben und Drehen ausgewählter Elemente) für das Element.

Bei der freien Verschiebung des Elements mittels Markieren und Schieben auf der Karte wirkt diese Schrittweite nicht, dort wird das Element immer mit einer Genauigkeit von 0,1m platziert.

4.6.3.3 Druck

Modus ☒ Reitsport ☐ Fahrspport

Ansicht Maße Druck

☐ Reit-/Fahrlinie im Ausdruck

☒ Koord./Drehung in Bauliste

Name des Parcoureschef zur Angabe im Copyright:

Karl-Heinz Wassergraben sen.

☒ Reit-/Fahrlinie im Ausdruck

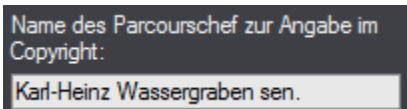
Diese Option steuert, ob die Fahrlinien im Ausdruck angezeigt werden sollen. In der Bildschirmansicht werden Fahrlinien immer angezeigt.

☒ Koord./Drehung in Bauliste

Das Häkchen an dieser Option bewirkt, dass in der Bauliste auch die Abstände des jeweiligen Elements von der unteren linken Ecke des Parcoures (Koordinatenursprung) sowie sein Drehwinkel gegenüber der x-Achse im Uhrzeigersinn angegeben werden:

**Hindernisse und Kombinationen - Bauliste**

Nr.	Phase	Art	Name	Farbe	Höhe	Breite
1	1	Steilsprung	Deutsche Bank Hüpfen	gelb schwarz weiß	1,8 m	3,0 m
Koordinate X: 17,00 m Y: 17,00 m			Rotation: 163 °			
Besser wäre in Blau!						
2a	1	Oxer	Daimler Kombination	silberpfeilgrau	1,9 m	3,0 m
Koordinate X: 33,00 m Y: 8,00 m			Rotation: 108 °			
2b	1	Oxer	Daimler Kombination	silberpfeilgrau	1,8 m	3,0 m
Koordinate X: 39,00 m Y: 6,00 m			Rotation: 108 °			



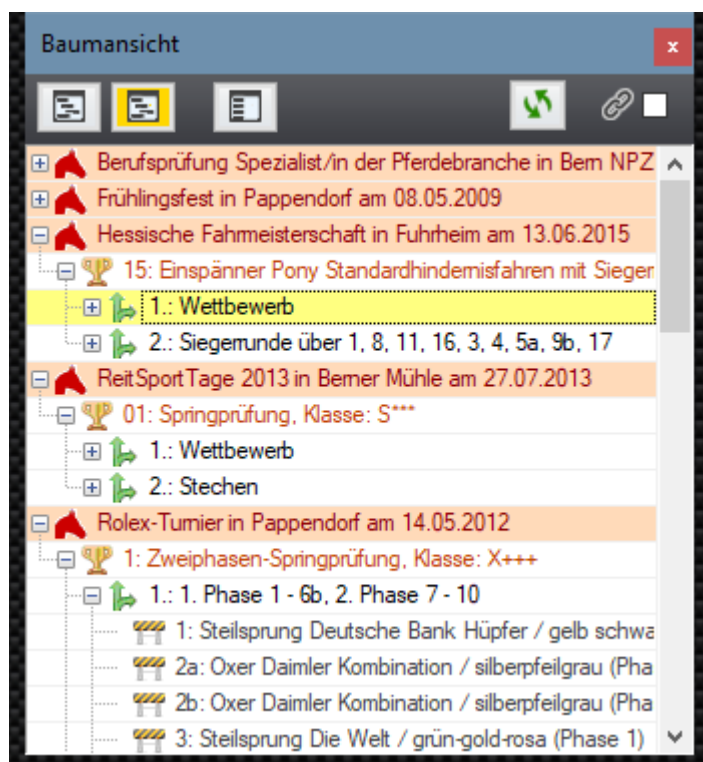
Der Name des eingetragenen Parcoureschefs erscheint in den Fußzeilen der Ausdrucke/PDF-Exporte der Bauliste und des Parcouresplanes:

© Copyright: Karl-Heinz Wassergraben sen., 2014

Ist der Name nicht eingetragen, erscheint kein Copyrightvermerk in den Fußzeilen.

4.7 Baumansicht

Die Baumansicht liefert eine übersichtliche Darstellung des doch recht komplexen Gewirrs aus vielen Turnieren, Prüfungen, Parcouren und Elementen.



Klappt alle Zweige des Baumes auf von der Ebene der Turniere bis hinab zu den Elementen:

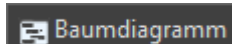


Klappt die Zweige des Baumes auf von der Ebene der Turniere bis zu den Parcouren, ohne Elemente. Dies bietet eine bessere Übersicht ohne die langen Elementlisten.

Da die Genannten alle eindeutig einander zuordnenbar sind, entsteht eine klare Baumstruktur, wie man sie z.B. auch aus dem Windows Explorer kennt.

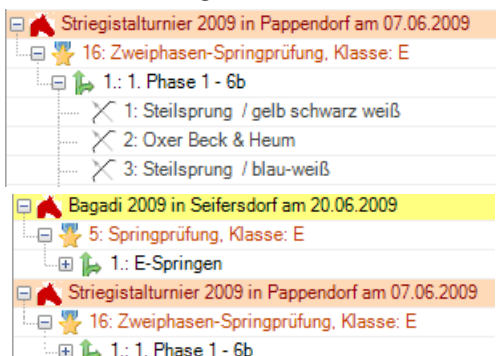
Das Fenster der Baumansicht ist unabhängig vom Hauptfenster des Parcoursplaners und sollte, ausreichend Platz auf dem Bildschirm vorausgesetzt, möglichst neben dem Fenster des Parcoursplaners angeordnet werden, um schnell bei der Hand zu sein und den ständigen Überblick zu gewährleisten.

Ist dies nicht möglich, so wird dieses Fenster mit der Taste



in der Menüleiste des Parcoursplaners schnell in den Vordergrund geholt.

Die Baumansicht verfügt im oberen Fensterbereich über die folgenden Tasten:





Klappt alle Zweige ein, so dass nur die Wurzelemente der Turniere sichtbar sind:



Aktualisiert die Daten in der Baumansicht bei Bedarf, was aber eigentlich immer automatisch funktioniert.



Verknüpft die Baumansicht mit dem Parcoursplaner. Ist der Haken gesetzt, folgen beide Fenster (Baumansicht und Parcoursplaner) einander in der Anzeige der ausgewählten Elemente. Ist der Haken nicht gesetzt, können beide Fenster unabhängig voneinander verwendet werden. Standardmäßig ist der Haken gesetzt.

	Pappendorf 2010 in Pappendorf am 03.02.2010
	Bagadi 2009 in Seifersdorf am 20.06.2009
	Striegistalturnier 2009 in Pappendorf am 07.06.2009
	Striegistalturnier 2008 in Pappendorf am 05.06.2008

Die Elemente in der Baumansicht sind genauso bezeichnet wie im Hauptfenster des Parcoursplaners, sodass die Orientierung leicht fallen sollte:

	Rolex-Turnier in Pappendorf am 14.05.2012
	1: Zweiphasen-Springprüfung, Klasse: X+++
	1.: 1. Phase 1 - 6b, 2. Phase 7 - 10
	1: Steilsprung Deutsche Bank Hüpfer / gelb schw
	2a: Oxer Daimler Kombination / silberpfeilgrau (F

	Turnier: Rolex-Turnier
	Prüfung: Zweiphasen-Springprüfung
	Parcours Nr. 1
	37 Elemente

Ist die Kopplung aktiviert, so folgt die Anzeige im Hauptfenster des Parcoursplaners immer dem in der Baumansicht markierten Turnier, der Prüfung, dem Parcours oder Element:

Baumansicht

Rolex-Turnier in Pappendorf am 14.05.2012

- 1: Zweiphasen-Springprüfung, Klasse: X+++
 - 1.: 1. Phase 1 - 6b, 2. Phase 7 - 10
 - 1: Steilsprung Deutsche Bank Hüpfer / gelb schw
 - 2a: Oxer Daimler Kombination / silberpfeilgrau (Pha
 - 2b: Oxer Daimler Kombination / silberpfeilgrau (Pha
 - 3: Steilsprung Die Welt / grün-gold-rosa (Phase 1)
 - 4: Graben Swatch-Graben (Phase 1)
 - 5a: Triplebarre DKB-Kombi / blau-weiß (Phase 1)
 - 5b: Steilsprung DKB-Kombi / blau-weiß (Phase 1)
 - 6a: Oxer Rolex-Kombi / grün-gold (Phase 1)
 - 6b: Steilsprung Rolex-Kombi / grün-gold (Phase 1)
 - 7: Oxer Volkswagen Diesel Oxer / gold-metallic (Ph
 - 8: Mauer Die Mauer / schwarz-rot-gold (Phase 2)
 - 9: Oxer Freiburger Pilsner / grün weiß gold (Phase 2)
 - 10: Graben Warsteiner Biergraben / einfach nur ge
 - Start: Startlinie 1. Phase (Phase 0)
 - Ziel: Ziellinie (Phase 0)
 - Eintritt/Austritt: Eintritt (Phase 0)

37 Elemente

neu
 löschen
 ok

Name: Freiburger Pilsner
 Nr.: 9
 Phase: 2 Sort.index: 12
 Farbe: grün weiß gold
 Art: Oxer
 Breite [m]: 3,00 Höhe [m]: 1,90
 Bemerkg.:
 Koord.[m]/Drehung[°]: 5,7 10,9 338

Liste der Elemente 3 / 37

Nr.	Art	Name
7	Oxer	Volkswagen Diesel
8	Mauer	Die Mauer
9	Oxer	Freiburger Pilsner
10	Graben	Warsteiner Biergral
Start	Startlinie	1. Phase
Ziel	Ziellinie	
Einri	Einritt	

Wird ein Element (Sprung usw.) in der Baumansicht doppelt angeklickt, so wird dieses Element ausgewählt und das Auswahlwerkzeug wird aktiviert.

Somit kann ein Element nach Doppelklicken in der Baumansicht auf dem Parcoursplan sofort verschoben oder gedreht werden.

Über den Doppelklick in der Baumansicht kann immer nur ein Element markiert werden, eine Mehrfachauswahl ist hier nicht möglich.

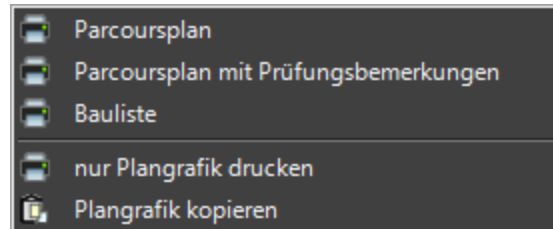


5 Grundlegende Funktionen

5.1 Drucken

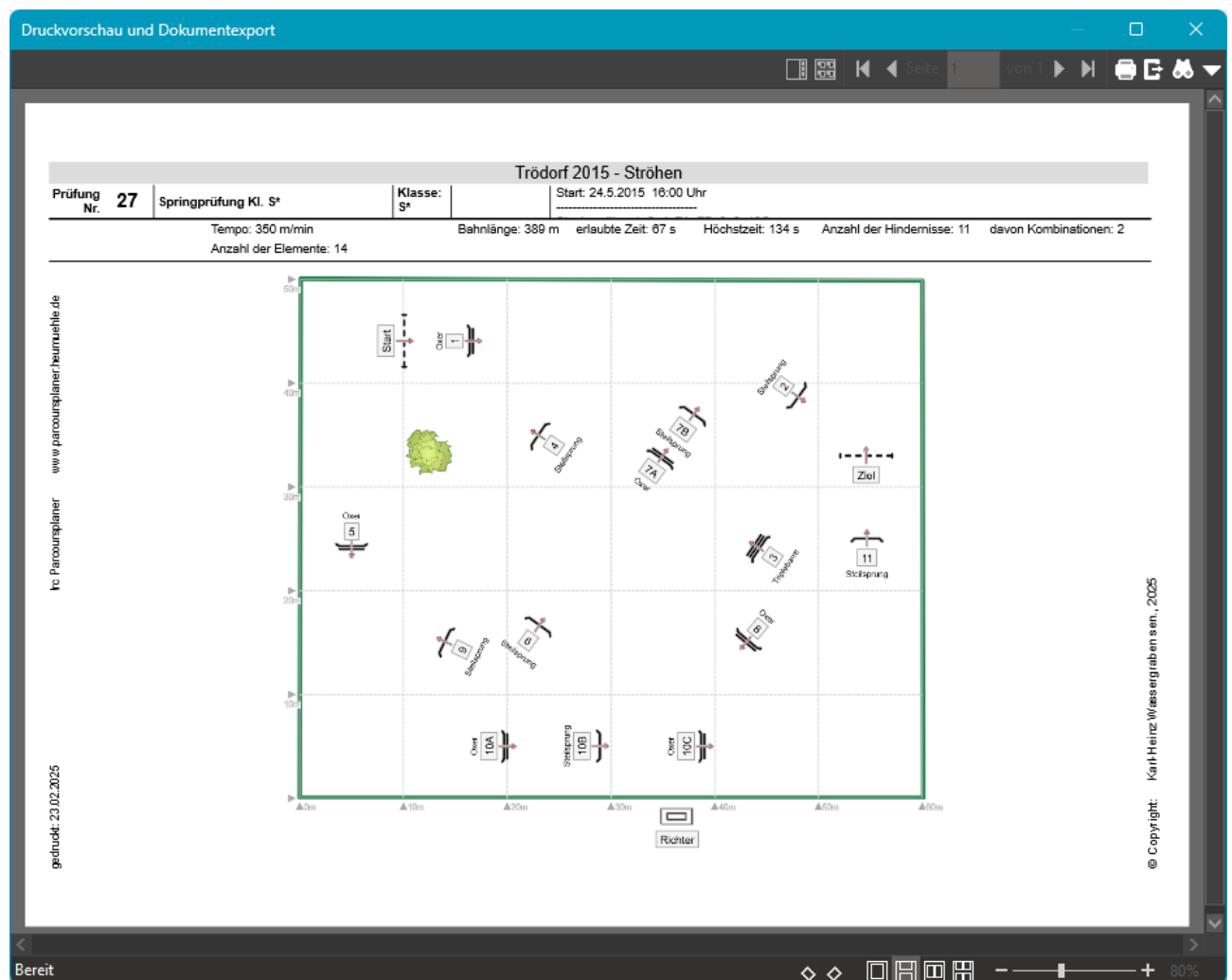
Das Drucken des Parcoursplanes starten Sie mit dem Klick auf eine der Funktionen im Druckmenü

 **Druck + Kopie** :

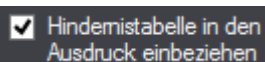


Einige Sekunden nach dem Klick (die Wartezeit ist sehr stark abhängig von der Rechnerleistung) wird das Fenster der Druckvorschau angezeigt.

5.1.1 Parcoursplan



Die Formatierung des Druckes wird für eine DIN A4-Seite im Querformat vorgenommen.



Die Option **Hindernistabelle in den Ausdruck einbeziehen** regelt, ob auf der rechten Seite des Ausdruckes eine Liste der Sprünge des Parcours angezeigt wird oder nicht.



Die Druckvorschau formatiert die Seiten immer für den gegenwärtig an Ihrem Rechner eingestellten Standarddrucker. Dessen Einstellungen erreichen Sie über: Windows Startmenü → Einstellungen → Drucker. In dieser Liste finden Sie alle verfügbaren Drucker und können deren Eigenschaften wie Druckqualität usw. einstellen, bevor die Druckvorschau angezeigt wird.

5.1.2 Parcoursplan mit Prüfungsbemerkungen

In dieser Version enthält der Parcoursplan auf der rechten Seite einen großen Bereich, der die Bemerkungen zur Prüfung enthält.

Die Bemerkungen zur Prüfung werden im Menübereich 'Prüfung' eingegeben und können bis zu 500 Zeichen

lang sein:

Bemerkungen zur Prüfung:

Siegerrunde über 1, 3, 5

Bahnlänge: 203 m

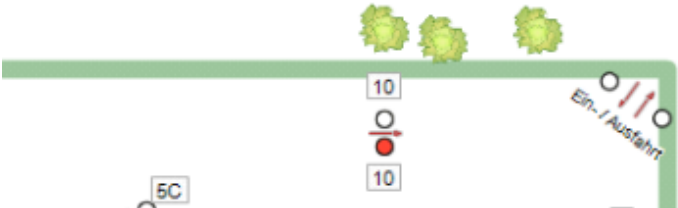
erlaubte Zeit: 51 s

max. Zeit: 102 s

Diese Bemerkungen können verwendet werden, um z.B. Angaben zu einem Stechen oder einer Siegerrunde oder andere organisatorische Informationen zu speichern und im Parcoursplan auszugeben.

Das Ergebnis sieht z.B. so aus:

Hessische Meisterschaft		
Klasse: M	Richtverfahren: C	
te: Spurbreite + 25 cm	Bahnlänge: 842 m	erlaubte Zeit: 210 s
cm	Hindernisfehler: 0 s	Höchstzeit: 420 s



Start:
13. Juni 2016, 12:30 Uhr

Siegerrunde über 1, 8, 11, 16, 3, 4,
5A, 9B, 17

Bahnlänge: 311m

erlaubte Zeit: 78 s

Höchstzeit: 156 s



Hinweis 1:

Wenn die Bemerkungen zur Prüfung nicht zu lang sind und nur max. zwei Zeilen einnehmen, dann können diese auch mit der Option 'Parcoursplan drucken' (als ohne Prüfungsbemerkungen - s.o.) ausgegeben werden, denn im normalen Parcoursplan werden die Bemerkungen zur Prüfung ebenfalls neben den sonstigen Prüfungsangaben oben rechts angezeigt:

Rolex-Turnier			
Prüfung Nr.	Zweiphasen-Springprüfung	Klasse:	Richtverfahren:
1		X+++	C3PO
		Beginn am 14.5.2012, 14:00 Uhr	
		Bitte das Rauchverbot im Heulager beachten!	

Vorteil: Für den Parcoursplan steht in diesem Druckmodus mehr Platz zur Verfügung.



Hinweis 2:

Die Hindernistabelle, deren Druck man im Modus 'Reitsport' in den Optionen aktivieren kann

(☒ **Hindernistabelle im Ausdruck**), wird beim Druck des 'Parcoursplan mit Prüfungsbemerkungen' nicht gedruckt, denn dafür ist kein Platz mehr da.



5.1.3 Bauliste

Die Bauliste wird im normalen A4-Format hochkant gedruckt und enthält im oberen Teil immer eine kleine Skizze des Parcours, wie er im Programm gerade dargestellt wird, sowie die Liste der Hindernisse:

Druckvorschau und Dokumentexport

Seite 1 von 2

Rolex-Turnier - Pappendorf

Prüfung Nr. 1 Zweiphasen-Springprüfung Klasse: X+++

Bemerkungen zum Parcours:
1. Phase 1 - Ob, 2. Phase 7 - 10

Hindernisse und Kombinationen - Bauliste

Nr.	Phase	Art	Name	Farbe	Höhe	Grabbreite	Abstand	Breite
1	1	Steilsprung	Deutsche Bank Hüpfen	gelb schwarz weiß	1,8 m			3,0 m
Koordinate X: 17,00 m Y: 17,00 m Rotation: 171 °								
2a	1	Oxer	Daimler Kombination	silberfeilgrau	1,9 m			3,0 m
Koordinate X: 33,00 m Y: 8,00 m Rotation: 108 °								
2b	1	Oxer	Daimler Kombination	silberfeilgrau	1,8 m			3,0 m
Koordinate X: 39,00 m Y: 6,00 m Rotation: 108 °								
3	1	Steilsprung	Die Welt	grün-gold-rosa	2,2 m			3,0 m

Bereit

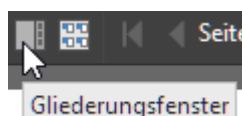
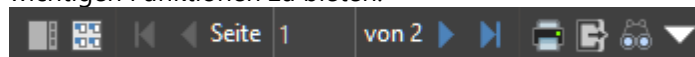
84%

Die Option ☒ **Koord./Drehung in Bauliste** steuert, ob in der Bauliste zusätzlich Angaben zu den Koordinaten und zum Drehwinkel der Parcourselemente aufgeführt werden sollen.

5.1.4 Steuerelemente der Druckvorschau

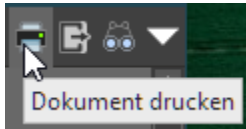
5.1.4.1 Menüleiste

Standardmäßig wird die Menüleiste minimiert angezeigt, um wenig Platz zu beanspruchen und trotzdem alle wichtigen Funktionen zu bieten:

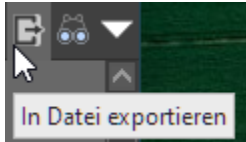


Die Symbole besitzen eine Hilfefunktion: Um die Erklärungen hier nicht ausufern zu lassen, verweise ich auf diese Hilfen und rate dazu, alles hemmungslos auszuprobieren! Ausgegraute Symbole, wie oben das Gliederungsfenster, sind deaktiviert.

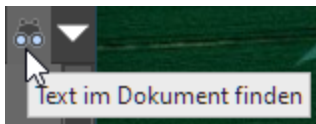
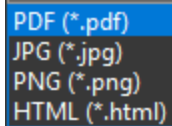
Hier die wichtigsten Funktionen:



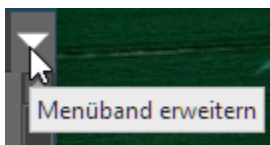
Druckt das Dokument, zuvor wird der übliche Druckdialog geöffnet.



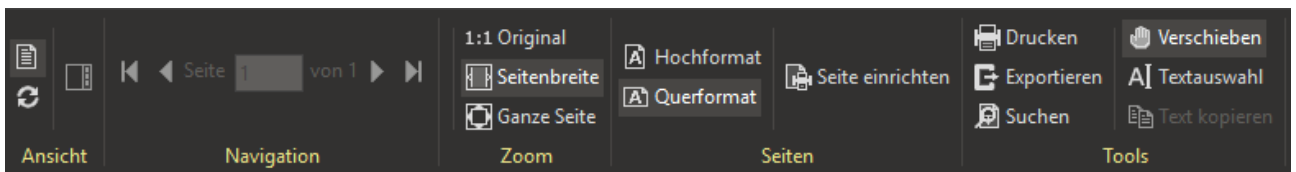
Exportiert das Druckdokument in eines der folgenden Formate:



Weniger sinnvoll in der Druckvorschau, aber nützlich z.B. bei der Ansicht des Benutzerhandbuchs, welches ebenfalls in diesem Fenster geöffnet wird.



Erweitert das Menüband in diese Form:



5.1.4.2 Fußleiste



Für Details jeweils die Hilfefunktion beachten!



Seitenansicht drehen



Seitenansicht



Seitenzoom der Ansicht

5.2 Programmregistrierung

Die Programmregistrierung erfolgt in dem Fenster, welches mit der Funktion  **Registrierung** im Menü  **Extras** geöffnet wird.



Solange die Version des !rc parcoursplaners auf Ihrem Rechner nicht registriert wurde, erscheint der Vermerk

--- Unregistrierte Testversion des !rc Parcoursplaners ---

--- www.heumuehle.de/parcoursplaner ---

im Parcoursfenster sowie in der Titelzeile des Programms.

Das Fenster der Registrierung zeigt sich in diesem Falle so:

Hier ist auch zu lesen, warum eine Registrierung Ihrer Programmversion erfolgen sollte.

Weiterhin können Sie sich dort über die Lizenzbedingungen informieren.

Die Programmregistrierung erfolgt in den folgenden Schritten:

- Senden Sie eine Mail von Ihrer gebräuchlichen Mailadresse oder unter Nennung dieser Mailadresse an parcoursplaner@heumuehle.de. Geben Sie Ihren Namen an und den Zweck, für welchen Sie des Parcoursplaner nutzen wollen: privat, im Verein oder als professioneller Parcoursbauer, der für seine Arbeit voll bezahlt wird.
Parcoursbauer, die im Vereinsumfeld und bei kleinen Turnieren nur eine Aufwandsentschädigung erhalten, gelten hier nicht als professionelle Parcoursbauer.

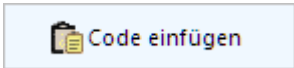
- Sie erhalten eine Antwortmail in der Regel am nächsten Tag - falls ich im Urlaub bin, kann es auch mal 14 Tage dauern... Die Antwortmail enthält neben freundlichen Grüßen Ihren Registrierungscode, der z.B. so aussehen kann:

oXt+6cotHM89swzYBQoerJgRPIUBHVnmNOoZEMdRTMM=

Dieser Code enthält keine geheimen Informationen, sondern Ihre Nutzernummer und Ihren Namen.

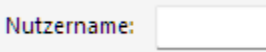
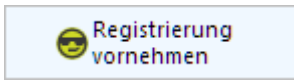
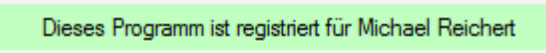
- Markieren Sie diesen Code in der Mail und kopieren Sie ihn in die Zwischenablage, z.B. mit [Strg]+[C].

- Fügen Sie in das Feld **Registrierungscode:** den Registrierungscode aus der

Zwischenablage ein, z.B. mit [Strg]+[V]. Ein Klick auf die Taste  übernimmt dies auch.

Sie könnten den Registrierungscode natürlich auch per Hand eintippen, aber das ist sehr mühsam und Sie machen vielleicht einen Tippfehler, sodass die Registrierung fehlschlägt.



- Tragen Sie im Feld  den Namen ein, welcher in meiner Mail mit dem Registrierungscode genannt wird und achten Sie dabei auf die gleiche Schreibweise. In der Regel ist dies Ihr Name oder der Name Ihres Vereins.
Auch hierfür können Sie natürlich die Zwischenablage verwenden.
- Klicken Sie nun auf . Das Programm erzeugt einen weiteren internen Registrierungscode, der gespeichert wird. An diesem Code wird zukünftig vom Programm erkannt, dass die Registrierung erfolgte und der o.g. Hinweistext in der Parcourszeichnung verschwindet.
Weiterhin erscheint ganz oben im Registrierungs-Formular dieser freundliche grüne Text mit Ihrem Namen: 

Beachten Sie bitte Folgendes:

- Der Ihnen zugesandte Registrierungscode ist nur 10 Tage lang gültig. Zwischen der Antwortmail mit Ihrem Registrierungscode und der Registrierung durch Sie im oben beschriebenen Formular dürfen also max. 10 Tage vergehen.
Ist diese Zeit trotzdem vergangen, ohne dass Sie Gelegenheit zur Registrierung hatten, schreiben Sie einfach noch eine Mail an parcoursplaner@heumuehle.de und Sie erhalten einen neuen Code.
- Die Registrierung erfolgt für den jeweiligen Rechner. Die vom Programm erzeugte Registrierungsdatei *REGISTRATION.RCP* ist somit nicht auf andere Rechner übertragbar.
- Soll das Programm auf einem Rechner neu registriert werden, weil sich z.B. der Name der Person oder des Vereins geändert hat, so muss zuvor diese Datei gelöscht werden. Die Datei befindet sich im Ordner:
`C:\USERS\[NUTZERNAME]\APPDATA\LOCAL\PARCOURSPLANER\`
- Die wiederholte Eingabe eines mittlerweile ungültig gewordenen Registrierungsschlüssels oder eines anderweitig falschen Registrierungsschlüssels löscht eine bestehende Registrierung.
Gleiches gilt, falls die Registrierungsdatei manuell manipuliert wird.
Registrieren Sie in diesem Falle neu wie oben beschrieben per Mail – es kost' ja nix.

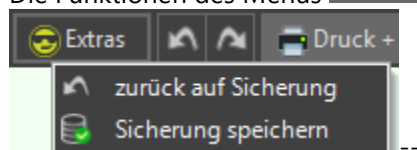
5.3 Nutzung der Sicherungsdatei

Die von Ihnen eingegebenen Daten der Parcoursplanung werden in einer Datenbankdatei gespeichert. Diese Datei wird bei jedem Speichern von Daten mit der Taste  überschrieben.

Wenn Sie also eine Fehleingabe speichern oder aus Versehen eine Prüfung, einen Parcours usw. löschen und danach weitere Änderungen vornehmen und speichern, dann sind diese Daten unrettbar verändert bzw. verloren.

Um den entstehenden Schaden zu begrenzen, wird vom Programm bei jedem Programmstart automatisch eine Sicherungskopie der Datenbankdatei angelegt.

Die Funktionen des Menüs  bieten Zugriff auf diese Sicherungskopie:



- **zurück auf Sicherung:** Stellt die Datenbank zurück auf den Status der Sicherungsdatei. Wurde diese Sicherungsdatei zuletzt automatisch beim Programmstart erzeugt, sind alle Daten auf dem Stand, mit dem das Programm gestartet wurde.



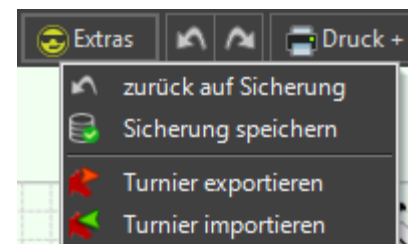
- **Sicherung speichern:** Diese Funktion erlaubt Ihnen, jederzeit die aktuelle Datenbank in die Sicherungsdatei zu speichern, die Sicherungsdatei also durch den aktuellen Status zu überschreiben. Ein Zurücksetzen der Datenbank nach einem Fehler würde dann nicht den älteren Stand vom Startzeitpunkt des Programmes wiederherstellen, sondern den zwischenzeitlich mit dieser Funktion gespeicherten aktuelleren Arbeitsstand.

Diese Funktion unterscheidet sich von den Rückgängig-Tasten  dadurch, dass nicht nur jeweils ein Speicherschritt, sondern längere Bearbeitungsphasen zurückgesetzt werden können.

5.4 Turnierdaten mit anderen Leuten austauschen

Wenn Sie Ihre Parcourspläne mit anderen Nutzern des !rc parcoursplaners austauschen oder diese auf einen anderen Rechner übertragen möchten, so ist dies ebenfalls möglich.

Dafür stehen im Menü 'Extras' die Funktionen 'Turnier exportieren' und 'Turnier importieren' zur Verfügung:

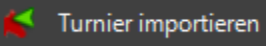


Als Medium zum Datenaustausch wird eine XML-Datei verwendet, die automatisch z.B. den Namen '2025_02_23T12_34_parcoursplaner_export.xml' erhält.

An diesem Dateinamen des Beispiels ist erkennbar, dass diese Datei am 23. Februar 2025 um 12 Uhr 34 Minuten exportiert worden ist. Gleichzeitig wird damit der Dateiname eindeutig und überschreibt keine evtl. bestehende Datei.

Die Exportdatei wird immer auf Ihrem Desktop gespeichert.

Wenn Sie jemand diese Datei per berittenem Boten, eMail, WhatsApp, USB-Stick oder anderweitigem Speichermedium zukommen lassen, so kann derjenige sich die von Ihnen exportierten Turnierdaten über die Funktion

 wieder in den !rc parcoursplaner importieren und findet danach das von Ihnen exportierte Turnier vollständig in seinem Datenbestand wieder.



Dieses Vorgehen klappt garantiert zwischen Nutzern der gleichen Version des Programmes !rc parcoursplaner. Es kann Probleme geben, wenn ein Nutzer mit einer älteren Programmversion die Daten eines Nutzers importiert, der eine neuere Programmversion verwendet, da sich das Datenmodell weiterentwickelt.

Lösung: alte Programmversion zuerst auf aktuelle Version aktualisieren, dann exportieren bzw. importieren!

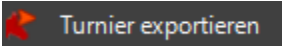
5.4.1 Turnier exportieren

Es kann jeweils nur das Turnier exportiert werden, welches sich in der aktuellen Anzeige befindet, von dessen Parcours also einer sichtbar ist.

In jedem Turnierexport sind alle Prüfungen des exportierten Turniers mit allen Parcours enthalten. Wollen Sie jemandem z.B. nur eine bestimmte Prüfung zukommen lassen, so erzeugen Sie ein neues Turnier, z.B. mit dem Namen 'Exportturnier'. In dieses Turnier kopieren Sie die zu exportierende Prüfung (siehe Abschnitt 'Prüfungen duplizieren und kopieren') und exportieren anschließend das 'Exportturnier' wie beschrieben.

Durch die Kopierfunktionen der Prüfungen und Parcours bietet das Programm alle Möglichkeiten, genau das zu exportieren, was Sie weggeben möchten.

Zeigen Sie einen Parcours des Turniers an, welches exportiert werden soll.

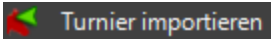
Klicken Sie auf  im Menü 'Extras'. Nach einigen oder mehreren Sekunden (bitte Geduld bei großen Turnieren), abhängig von der Anzahl der Prüfungen, der Parcours und Elemente im Turnier, erscheint eine Meldung wie die folgende:



Das Exportieren des Turniers 'Trödorf 2015' in die Datei 'C:\Users\micha\Desktop\2025_02_23T11_56_paroursplaner_export.xml' war erfolgreich.
Sie finden diese Datei auf Ihrem Desktop.

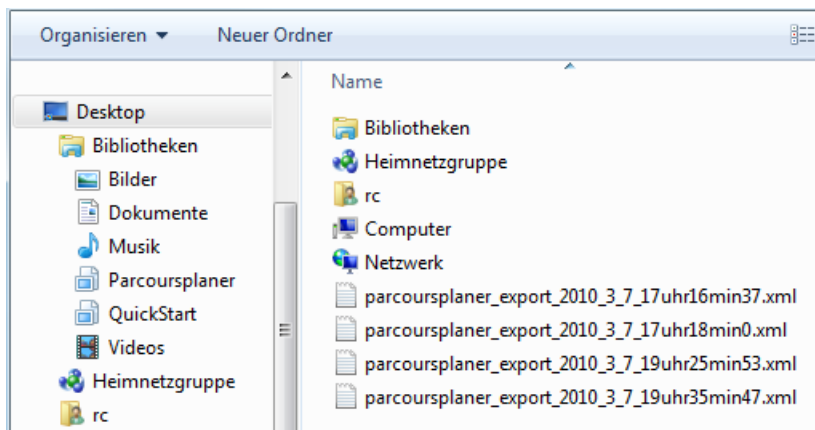
Damit wissen Sie, wie die erzeugte Datei heißt und dass diese sich auf Ihrem Desktop befindet, von wo aus sie bequem weiterverarbeitet werden kann.

5.4.2 Turnier importieren

Drücken Sie auf  im Menü 'Extras'.

Es erscheint der Windows-übliche Dateiauswahldialog. Navigieren Sie mit diesem in den Ordner, in welchem Sie die Parcoursplaner-Exportdatei gespeichert haben, welche importiert werden soll.

Haben Sie diese Datei z.B. zum Ausprobieren eben selbst erzeugt, befindet sich diese wie beschrieben im Ordner 'Desktop':



Wählen Sie die zu importierende Datei durch Anklicken bzw. Doppelklicken aus.

Nach wenigen Augenblicken erscheint eine Meldung wie diese:



Die Daten des Turniers 'Rolex-Turnier' wurden erfolgreich importiert.

Sie finden das importierte Turnier in ihrer Turnierliste und können wie gewohnt damit arbeiten.

Ein Turnier kann mehrfach importiert werden oder ein exportiertes Turnier kann in den gleichen Parcoursplaner re-importiert werden. Das Ergebnis ist immer das Gleiche: sie werden das gleiche Turnier mehrfach in der Turnierliste finden. Gleichnamige Turniere werden beim Importieren also nicht überschrieben, sondern liegen als Doppel friedlich nebeneinander in der Datenbank.



5.5 Datenbankmanagement

Ja, der Begriff 'Datenbankmanagement' klingt ziemlich überzogen, nennen wir es also 'Kümmern um die Datenbank'.

Die Datenbankdatei `C:\USERS\[NUTZERNAME]\APPDATA\LOCAL\PARCOURSPLANER\PARCOURSPLANER_2023_01.DB`

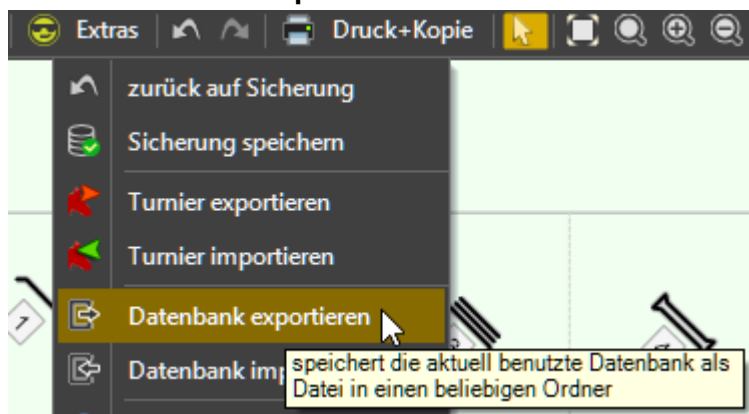
beinhaltet und speichert **alle** Daten, die Sie im Parcoursplaner eingegeben haben, in einer Datei. Worin besteht das Kümmern um diesen Daten-Schatz?:

- **Eine Sicherungskopie erstellen und an einem anderen Ort speichern.**

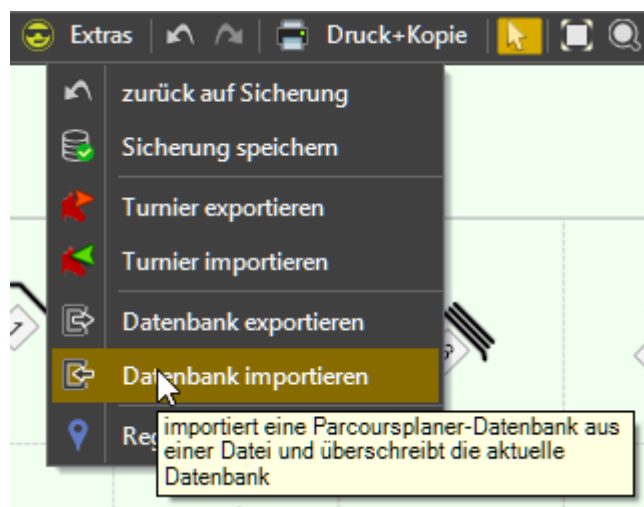
Damit gibt es eine Sicherung aller Daten, falls der Laptop wegkommt, abbrennt oder die Festplatte unleserlich wird.

Klicken Sie auf "Datenbank exportieren", geben den Dateiordner an, auf dem die Sicherung gespeichert werden soll (am besten eine Platte im heimischen Netzwerk, ein USB-Stick oder in der Cloud).

Falls die Sicherung auf dem gleichen Rechner gespeichert wird, ist das auch besser als gar keine Sicherung.



- **Eine Sicherung importieren.** Wenn der alte Laptop verloren wurde, abgebrannt ist oder seine Festplatte unleserlich wurde, **oder ein neuer Rechner angeschafft wurde**, wird auf dem neuen Rechner oder auf der neuen Festplatte der Parcoursplaner neu installiert. Über den Befehl "Datenbank importieren" wird die Datenbank aus der Sicherung auf diesen neuen Rechner importiert, womit alle vormals gesicherten Daten wieder da wären.



- **Es soll ein neuer Rechner angeschafft werden, die Parcoursplaner-Datenbank soll auf den neuen Rechner wandern.** Es klang oben bereits an: Die Funktion des Datenbankexports und des Datenbankimports sind besonders gut dafür geeignet, die Datenbank des Parcoursplaner von einem alten auf einen neuen Rechner oder von dem einen Rechner auf einen anderen Rechner umzuziehen.

Dazu geht man wie folgt vor:

- Auf dem alten Rechner oder dem 'einen' Rechner den Befehl  **Datenbank exportieren** ausführen. Im Auswahldialog einen Ordner z.B. auf einem USB-Stick auswählen. Die Datenbankdatei wird auf dem USB-Stick gespeichert.
- Auf dem neuen Rechner oder dem 'anderen' Rechner den Parcoursplaner installieren. Dieser hat zunächst die Standard-Datenbank. Hier nun den Befehl  **Datenbank importieren**



ausführen. Im Auswahldialog die oben exportierte Datenbankdatei vom USB-Stick auswählen. Fertig, alle Daten wieder da auf dem neuen oder dem anderen Rechner.

6 Anlegen eines Parcoursplanes im Modus 'Reitsport'

Im Menübereich 'Optionen' muss der Modus-Schalter so stehen:



6.1 Turnier anlegen

Öffnen Sie den Menübereich 'Turnier' und drücken Sie die Taste :

Ein neues Turnier wird vom Programm angelegt.

Das Eingabefeld des Turniernamens ist aktiviert, geben Sie den Turniernamen gleich ein.

Wechseln Sie danach mit der TAB-Taste oder durch Mausklick auf die Eingabefelder für den Ort und das Datum und geben Sie die Daten ein.

Das heutige Datum ist voreingestellt. Das Datum kann durch direkte Eingabe eingestellt werden, oder indem die Ziffern markiert und dann mit dem Mausrad oder den Pfeiltasten ↑ und ↓ verändert werden.

Jahr/Mon	Name
2019.02	Neues Turnier
2018.01	testtest

Damit ist die Eingabe des neuen Turniers abgeschlossen. Drücken Sie die Taste um die Eingaben zu speichern.

Die in der Turnierliste gelb markierte Zeile zeigt an, dass das soeben eingegebene Turnier aktiviert ist und sich alle folgenden Aktionen auf dieses Turnier beziehen.

6.2 Prüfung anlegen

Markieren Sie im Menübereich in der Liste der Turniere oder in der Baumansicht das Turnier durch Anklicken gelb, zu welchem Sie eine Prüfung anlegen wollen. Wechseln Sie in den Menübereich 'Prüfungen' und drücken Sie die Taste .

Eine neue Prüfung wird vom Programm angelegt und das Feld des Prüfungsnamens aktiviert. Geben Sie den Prüfungsnamen ein und wechseln Sie mit der TAB-Taste oder per Mausklick zu den anderen Eingabefeldern, um die benötigten Informationen einzugeben.

Geben Sie einstellige Prüfungsnummern bitte mit führender Null ein (01, 02...), damit die Sortierung in der Tabelle der Prüfungen korrekt durchgeführt wird.

Als Regelwerk ist standardmäßig 'kein Regelwerk' = "-" eingetragen.



In der Auswahlbox wählen Sie das für die Prüfung anzuwendende Regelwerk aus, das Programm zeigt abhängig von Ihrer Wahl bestimmte weitere Eingabefelder an.



Wichtig: das ausgewählte Regelwerk bestimmt vielfältige Anzeigen und Auswahlmöglichkeiten zu dieser Prüfung und der zu ihr gehörenden Parcours (siehe Abschnitt 4.3.2).

Damit ist die Eingabe der neuen Prüfung abgeschlossen. Drücken Sie die Taste um die Eingaben zu speichern.

Die gelbe Markierung in der Liste der Prüfungen zeigt an, dass die eben eingegebene Prüfung aktiviert ist und sich alle weiteren Eingaben auf diese beziehen.

Sie können nun den Parcours der Prüfung anlegen oder erst weitere Prüfungen eingeben. Die Reihenfolge spielt keine Rolle.

6.3 Parcours anlegen

Nr.	Bemerkungen
1	Wettbewerb
2	Siegerrunde über 1, 8, 11, 16, 3, 4,

Markieren Sie im Menübereich in der Liste der Prüfungen oder in der Baumansicht die Prüfung durch Anklicken gelb, zu welcher Sie einen Parcours anlegen wollen.

Wechseln Sie in den Menübereich 'Parcours' und drücken Sie die Taste .

Es wird der Parcours der nächsten freien Nummer angelegt.



In Prüfungen, die das Regelwerk EWU (Western) oder WED (Working Equitation) verwenden, haben die Parcours weniger Eigenschaften und Eingabemöglichkeiten. Z.B. keine Phasen, Sprunggesamanzahl, Zeit, Geschwindigkeit.

Die Angaben zum Platz können im Menübereich

eingegeben werden. Drücken Sie diese Taste, um diesen Menübereich zu öffnen:

Dieser Menübereich wird mit Klick auf seine Titelzeile oder die Taste wieder geschlossen.

Die Platzbreite (lange Seite) und die Platztiefe (schmale Seite) sind mit den in den Optionen eingestellten Standardabmessungen ausgefüllt. Ändern Sie diese hier bei Bedarf.



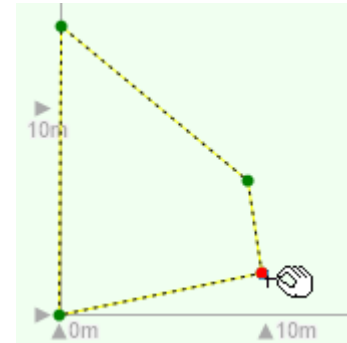
Mit Platzbreite und Platztiefe wird die idealisierte Platzbemaßung festgelegt, die von einem rechteckigen Platzgrundriss ausgeht und im Zeichnungsfenster angezeigt wird – sofern sie in den Optionen

☒ **Platzbemaßung einblenden** nicht abgeschaltet wurde.

Da der Reitplatz oder das Turniengelände nicht immer rechteckig sind, kann die tatsächliche Platzbegrenzung

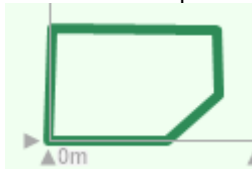
als grüne Linie mit der Funktion **Platzumriss zeichnen:**  in den Parcoursplan eingezeichnet werden.

Dazu wird diese Taste eingerastet  und folgend im Parcoursplan gewünschte tatsächliche Platzumriss eingezeichnet, indem für jeden Eckpunkt des Platzumrisses ein Mausklick gesetzt wird:

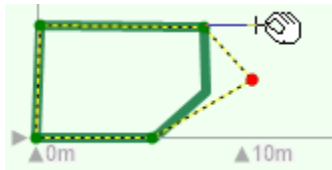


der

Der letzte Eckpunkt wird mit einem Doppelklick hergestellt, worauf die Zeichnung abgeschlossen wird:



Mit Einrasten der Taste **Platzumriss bearbeiten:**  lässt sich ein bestehender Platzumriss bearbeiten:



In diesem Modus kann beliebig an den Eckpunkten gezogen werden, um ihre Position zu verändern.

Das Klicken auf die Umrisslinie zwischen den Eckpunkten erzeugt neue Eckpunkte.

Zum Löschen eines Eckpunktes wird dieser einmal angeklickt, damit er rot markiert ist. Mit Klick auf einen rot markierten Eckpunkt wird dieser gelöscht.

Ist die Bearbeitung abgeschlossen, die eingerastete Taste  durch Anklicken wieder ausrasten.

Zum Löschen eines gezeichneten Platzumrisses bitte die Taste **Platzumriss löschen:**  verwenden.

Mit den Tasten **Platzumriss kopieren:**  können die Platzabmessungen Platzbreite und Platztiefe sowie gleichzeitig die Umrisslinie in die Zwischenablage kopiert werden. Damit können diese Daten in einem anderen

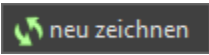
Parcours des gleichen Platzes mit **Platzumriss einfügen:**  wieder eingefügt werden. Dies erspart die nochmalige Eingabe der Abmessungen und der Umrisslinie in einem bereits bestehenden oder neuen Parcours. Beim Duplizieren eines Parcours oder beim Kopieren des Parcours in eine andere Prüfung werden die Platzabmessungen und die Umrisslinie natürlich ebenfalls kopiert.

Weiterhin können schon Tempo und evtl. Bemerkungen des Parcours eingegeben werden.

Damit ist die Anlage des neuen Parcours abgeschlossen. Drücken Sie die Taste  um die Eingaben zu speichern.

Alle weiteren Eingaben erfolgen am besten zu einem späteren Zeitpunkt, wenn die Parcourselemente eingetragen wurden.



Um den neuen Parcours zumindest in seinen Umrissen in der Grafik zu sehen, klicken Sie bei Bedarf auf  und danach am besten noch auf .



Wozu mehrere Parcours pro Prüfung?

Die Software Parcoursplaner ist nicht nur ein "Malprogramm", mit dem Prinzipskizzen der Parcourspläne erstellt werden, sondern erlaubt ein genaues Konstruieren der Parcourspläne. Weiterhin wird mit der einzuzeichnenden Reitlinie die Möglichkeit gegeben, die genaue Länge des Parcours bereits am Computer zu bestimmen und die Zeiten zu berechnen, ohne erst auf dem Platz die Länge des gebauten Parcours ausmessen zu müssen. Für diese Funktionalität ist es nötig, dass jeder Parcours, also der 'Wettbewerb' und das 'Stechen', als ein separater Parcours angelegt wird.

Dies macht insofern kaum Mehrarbeit, als dass der fertige Parcours des 'Wettbewerbs' einfach dupliziert wird (s. Abschnitt Parcours duplizieren und kopieren), in den Bemerkungen des Parcours als 'Stechen' bezeichnet wird und alle Hindernisse von ihrer Nummerierung befreit oder gelöscht werden, die in diesem Parcours nicht gebraucht werden.

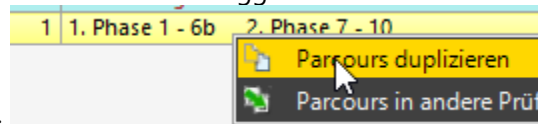
Danach kann mit der neu einzuzeichnenden Reitlinie die Weglänge ermittelt und mittels  die Zeiten errechnet werden.

Der Aushang dieses separaten Parcoursplanes dürfte auch für die Turnierteilnehmer komfortabler sein als die rein textliche Aufzählung der, im Stechen zu absolvierenden, Hindernisse auf dem Parcoursplan des Wettbewerbs.

6.3.1 Parcoursplanung für ein Stechen oder eine Siegerrunde

Der Parcours für ein Stechen oder eine Siegerrunde wird im Parcoursplaner als separater Parcours geplant. Zu diesem Zweck plant man zunächst den Parcours für den eigentlichen Wettbewerb, da in der Regel der Parcours des Stechens oder der Siegerrunde darauf aufbauen wird.

Nachdem der Parcours des Wettbewerbs fertiggestellt ist wird er mit einem Rechtsklick in der Liste der Parcours



in der Prüfung dupliziert:

Den kopierten Parcours sollte man nun neu nummerieren und umbenennen:

Nr.: Bemerkg.:

Die Nummerierungen sowie eine evtl. Phasenzugehörigkeit der Hindernisse, die im Stechen nicht verwendet werden, müssen gelöscht werden, damit die Anzahl der Elemente im Parcours Elemente gesamt: korrekt angezeigt wird.

Liste der Elemente 6 / 17			
Nr.	Phase	Art	Farbe
3		Steilsprung	blau-weiß
		Steilsprung	
		Oxer	gelb schw
6a	1	Oxer	schw. gel
6b	1	Steilsprung	schw. gel

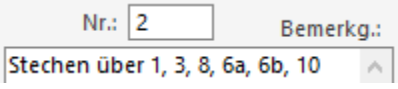
Das geht sehr flüssig auch in der Liste der Elemente:

Die Hindernisse des Wettbewerbs können im Parcoursplan ohne Nummerierung weiter verbleiben, so wie dies auch in der Realität der Fall sein wird, wenn der Parcours für das Stechen nur unnummeriert und nicht neu aufgebaut wird.

Alternativ: im Stechen nicht benutzte Hindernisse ganz aus dem Parcours löschen.



Dann die Reitlinie löschen mit  (evtl. für beide Phasen) und die neue Reitlinie des Stechens einzeichnen.
Danach mit  die Bahnlänge und die Zeiten des Stechens errechnen lassen.

Die im Stechen verwendeten Hindernisse lassen sich nun bequem zusätzlich in die Bemerkungen des Parcours eintragen: 

Da die Information, über welche Hindernisse das Stechen ausgetragen wird, auch für die Prüfung wichtig ist, diesen Text gleich über die Zwischenablage auch in die Bemerkungen der Prüfung eintragen:

Bemerkungen zur Prüfung:
Stechen über 1, 2, 3, 8, 6a, 6b, 10

Falls der Parcoursplan des Stechens ausgehängt oder anderweitig verwendet werden soll, muss noch im Parcours die für das Stechen verbliebene Anzahl der Sprünge und Kombinationen eintragen werden:

Hindernisse: Kombin.:

Falls alle Informationen zum Stechen in den Parcoursplan des Wettbewerbs aufgenommen werden sollen, müssen die Bahnlänge, die erlaubte und die maximale Zeit in die Bemerkungen der Prüfung eingetragen werden.

Bemerkungen zur Prüfung:
Stechen über 1, 2, 3, 8, 6a, 6b, 10
Bahnlänge:
erlaubte Zeit:
Höchstzeit:

Dazu zuerst das Grundgerüst anlegen:

Dann zum Parcours des Stechens wechseln, die nötigen Werte ablesen

Bahnlänge [m]:
erl. Zeit [s]: Höchstzeit[s]:
Bemerkungen zur Prüfung:
Stechen über 1, 2, 3, 8, 6a, 6b, 10
Bahnlänge: 194m
erlaubte Zeit: 33 s
Höchstzeit: 66s

, in die Prüfung wechseln und dort die Bemerkungen vervollständigen:

Die Informationen zum Stechen erscheinen nun im Parcoursplan, wenn die Druckmöglichkeit

 **Parcoursplan mit Prüfungsbemerkungen** gewählt wird:

Frühlingsfest								
Prüfung Nr.	Zweiphasen-Springprüfung mit Stechen	Klasse:						
WBO-Nr.: 234	Tempo: 350 m/min Anzahl der Sprünge: 11	E	Phase 1:	Bahnlänge: 144 m	erlaubte Zeit: 25 s	Höchstzeit: 50 s	Anzahl der Hindernisse: 6	davon Kombinationen: 1
			Phase 2:	Bahnlänge: 120 m	erlaubte Zeit: 21 s	Höchstzeit: 42 s	Anzahl der Hindernisse: 4	davon Kombinationen:

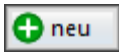


Stechen über 1, 2, 3, 8, 6a, 6b, 10
Bahnlänge: 194m
erlaubte Zeit: 33 s
Höchstzeit: 66s



6.4 Elemente des Parcours eingeben

Markieren Sie im Menübereich in der Liste der Parcours oder in der Baumansicht den Parcours durch Anklicken gelb, zu welchem Sie Elemente hinzufügen wollen.

Wechseln Sie in den Menübereich 'Elemente' und drücken Sie die Taste .



Es wird das Auswahlménü der Elemente eingeblendet. Drücken Sie die Taste des neu zu erstellenden Elements.



Die Auswahlménüs für Elemente unterscheiden sich in den Reitsportarten Springreiten/Geländereiten, Westernreiten und Working Equitation deutlich!

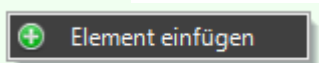
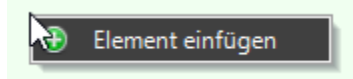
Das neue Element wird angelegt und auf dem Parcoursplan auf der Koordinate 10m / 10m (linke untere Ecke) platziert und markiert.

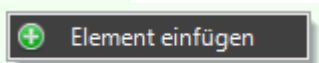
Gleichzeitig wird die Funktion 'Elemente auswählen'  in der Menüleiste aktiviert, sodass das neue Element mit der Maus bei gedrückter linker Maustaste **und zusätzlich gedrückter Leertaste** an die gewünschte Position auf dem Parcours geschoben werden kann.

Die Drehung des Elementes kann durch Drehen des Mousrades eingestellt werden.

Für diese Funktionen muss das Element auf der Karte orange markiert sein.

Um ein neues Element gleich an der beabsichtigten Position auf dem Parcours zu erstellen, setzen Sie an der beabsichtigten Position auf dem Parcoursplan einen **rechten** Mausklick um folgendes Menü zu öffnen:



Mit dem Klick auf  merkt sich das Programm den Klickpunkt und öffnet das gewohnte Menü für neue Elemente.

Das neue Element wird gleich an dem gemerkten Klickpunkt eingefügt und gleichzeitig ausgewählt, d.h. in der Liste der Elemente orange hinterlegt.



Es muss im Idealfall nur noch gedreht werden (mit den Tasten , dem Mousrad oder per Tastendruck [STRG]+[→] oder [STRG]+[←]).



Die Tasten  verschieben die in der Liste der Elemente ausgewählten und orange markierten Elemente jeweils um die in den 'Optionen' eingestellte 'Schrittweite für die Elementverschiebung' in die Himmelsrichtung, die der Pfeilmarkierung entspricht. Wird mit der linken Maustaste dauerhaft auf eine der Tasten gedrückt, erfolgt eine dauerhafte Verschiebung so lange, bis die linke Maustaste losgelassen wird.



Die Tasten  drehen ein einzelnes in der Liste der Elemente ausgewähltes und orange markiertes Element jeweils in seinem eigenen Mittelpunkt um 2° in die Richtung, die der Pfeilmarkierung entspricht. Wird mit der linken Maustaste dauerhaft auf eine der Tasten gedrückt, erfolgt eine dauerhafte Drehung so lange, bis die linke Maustaste losgelassen wird.

Zusätzlich kann das neue ausgewählten Element auch durch folgende Tastenkombinationen der Tastatur verschoben und gedreht werden, solange sich der Mauszeiger im Bereich des Parcoursplans befindet:

[→] Schritt nach rechts	[⇧]+ [→] großer Schritt nach rechts
[←] Schritt nach links	[⇧]+ [←] großer Schritt nach links
[↑] Schritt nach oben	[⇧]+ [↑] großer Schritt nach oben
[↓] Schritt nach unten	[⇧]+ [↓] großer Schritt nach unten

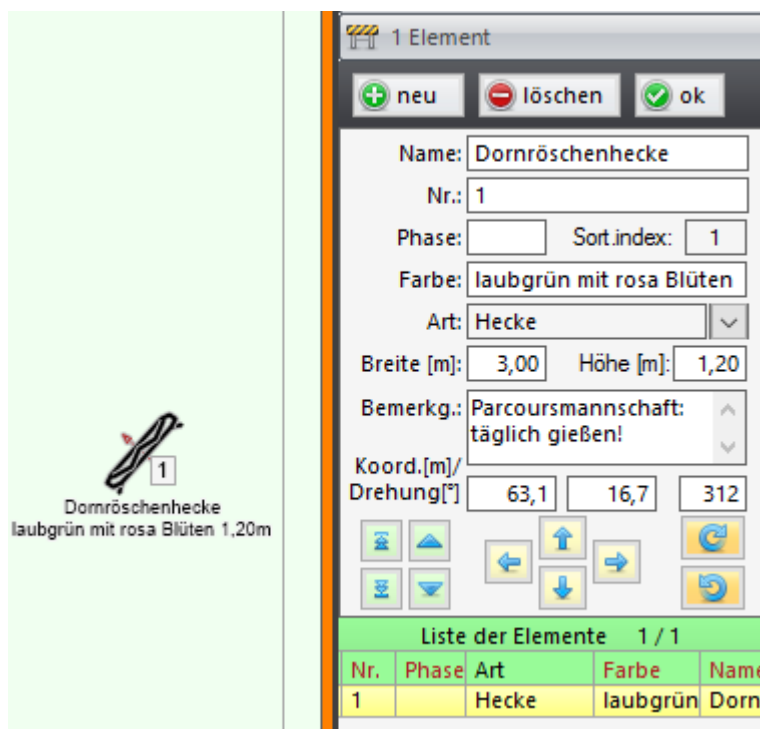
[STRG]+[→] Drehung nach rechts im eigenen Mittelpunkt der Elemente

[STRG]+[←] Drehung nach links im eigenen Mittelpunkt der Elemente

Die orange Markierung eines Elementes auf dem Parcoursplan erreichen Sie, wenn Sie

- es bei aktivierter Funktion 'Elemente auswählen'  auf dem Parcoursplan anklicken,
- in der Elementliste auf die Auswahl Taste am linken Zeilenrand  eines Elements klicken oder
- im der Baumdiagramm doppelt klicken.

Nach der Platzierung des Elementes am richtigen Ort können die weiteren Informationen zu seiner Beschreibung in die entsprechenden Felder eingetragen werden.



1 Element

neu löschen ok

Name: Dornröschenhecke

Nr.: 1

Phase: Sort.index: 1

Farbe: laubgrün mit rosa Blüten

Art: Hecke

Breite [m]: 3,00 Höhe [m]: 1,20

Bemerkg.: Parcoursmannschaft: täglich gießen!

Koord.[m]/Drehung[°] 63,1 16,7 312

Liste der Elemente 1 / 1

Nr.	Phase	Art	Farbe	Name
1		Hecke	laubgrün	Dornr



Die zur Verfügung stehenden Eingabefelder hängen von der Art des erstellten Elementes ab.

Datenbearbeitungen können ebenfalls in allen Spalten der 'Liste der Elemente' vorgenommen werden, die über dunkelrote Spaltenüberschriften verfügen.

Fügen Sie nun alle weiteren benötigten Parcourselemente hinzu.

Beachten Sie, dass Elemente (Hindernisse, Aufgaben...) immer am Anfang der Liste, sonstige Parcourselemente immer am Ende der Liste platziert werden.

Nachdem alle Elemente eingetragen wurden, sollten Sie deren Reihenfolge in der 'Liste der Elemente' dahingehend überprüfen, ob diese mit der Reihenfolge des Durchreitens übereinstimmt und ob die Nummerierung dem entspricht.



Die Reihenfolge der Sprünge in der Liste der Elemente kann mit den Tasten  eingestellt werden. Danach lassen sich die Nummern der Sprünge am besten in der Liste der Elemente direkt eintragen.

Liste der Elemente 2 / 17				
Nr.	Phase	Art	Farbe	Name
1	1	Naturhinde	he-sw-we	
2	1	Oxer	bl-grü	Beck & Heum
3	1	Steilsprung	bl-we	
4	1	Steilsprung		Lübzer Pils
5	1	Oxer	ge-sw	
6a	1	Oxer	sw-ge-we	
6b	1	Steilsprung	sw-ge-we	
7	2	Oxer	sw-we	Oxer D
8	2	Steilsprung	grü-we	
9	2	Oxer	grü-we	

Gleiches gilt für die Nummern von Phasen eines Phasenspringens.

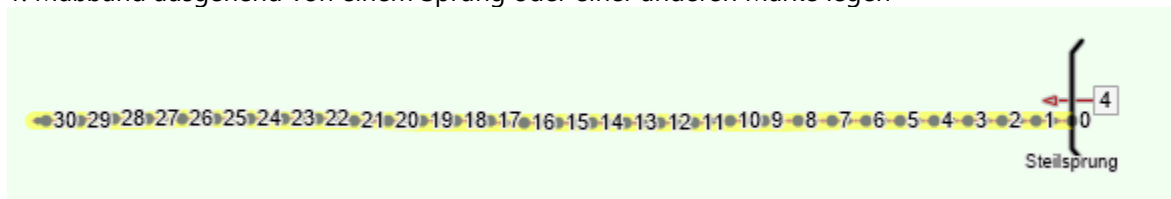
Nachdem die Elemente des Parcours eingetragen wurden, wechseln Sie zum Menübereich 'Parcours', um diesen abschließend zu bearbeiten.

6.4.1 Verwendung des Maßbandwerkzeugs

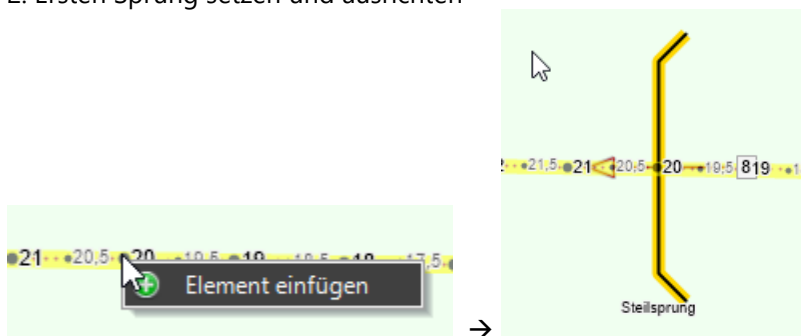


Das Maßbandwerkzeug kann während der Elementplanung z.B. verwendet werden, um Kombinationen zu planen:

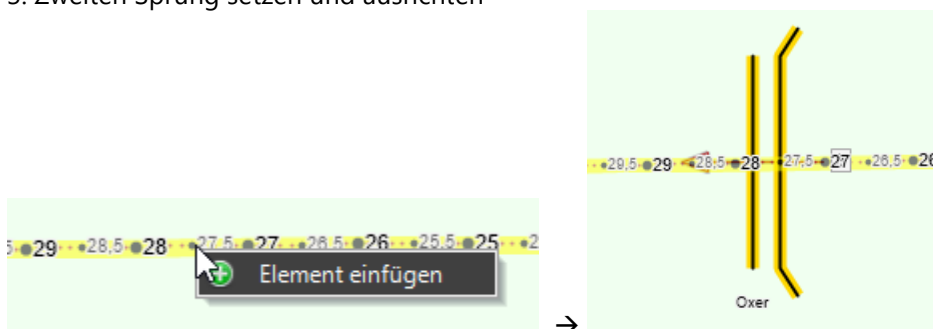
1. Maßband ausgehend von einem Sprung oder einer anderen Marke legen



2. Ersten Sprung setzen und ausrichten

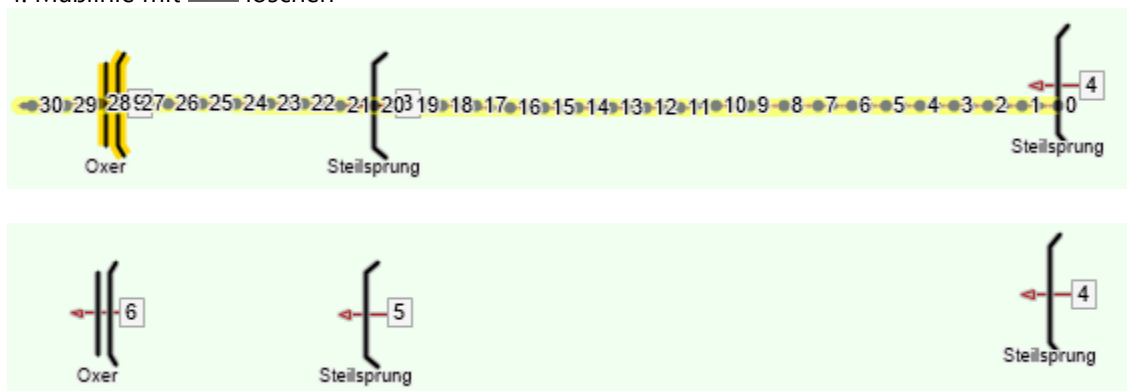


3. Zweiten Sprung setzen und ausrichten





4. Maßlinie mit löschen



6.5 Parcours fertigstellen

 Parcours Nr. 1

 neu  löschen  ok

Nr.: Bemerkg.:

 Tempo [m/Min]:

Gesamtanzahl Sprünge:

Phase 1

Bahnlänge [m]:

erl. Zeit [s]: Höchstzeit[s]:

Hindernisse: Kombi.:

Reitlinie:  

Phase 2

Bahnlänge [m]:

erl. Zeit [s]: Höchstzeit[s]:

Hindernisse: Kombi.:

Reitlinie:  

Liste der Parcours 1 / 2

Nr.	Bemerkungen
1	1. Phase 1 - 6b, 2. Phase 7 - 10
1	Stechen über 1, 2, 3, 8, 6a, 6b, 10

Tragen Sie die Anzahlen der Hindernisse und Kombinationen für die erste Phase und evtl. die zweite Phase in die entsprechenden Felder ein. Die Gesamtanzahl der nummerierten Elemente

Elemente gesamt: wird vom Programm ermittelt und kann nicht verändert werden. Sie dient u.a. zu Ihrer Kontrolle, ob die von Ihnen eingetragenen Anzahlen von Hindernissen und Kombinationen korrekt sind.

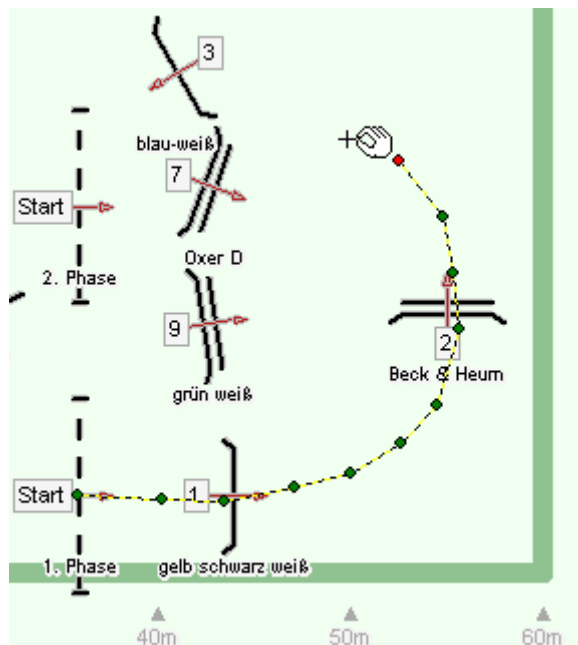


In Prüfungen, die das Regelwerk EWU (Western) oder WED (Working Equitation) verwenden, haben die Parcours weniger Eigenschaften und Eingabemöglichkeiten. Z.B. keine Phasen, Sprunggesamtanzahl, Zeit, Geschwindigkeit.



Als nächster Schritt wird die Reitlinie der Phase1 (entspricht der Reitlinie der gesamten Prüfung bei einer phasenlosen Prüfung) gezeichnet.

Drücken Sie dafür die Taste  im Areal 'Phase 1'.



Zeichnen Sie, beginnend an der Startlinie, die Reitlinie durch einzelne Mausklicks in den Parcours ein. Bei Erreichen der Ziellinie (bzw. der Ziellinie für Phase 1) führen Sie einen Doppelklick aus, womit das Zeichnen der Linie abgeschlossen wird.

Ist die Linie nicht gelungen, kann sie mit der Taste  im Areal 'Phase 1' wieder gelöscht werden.

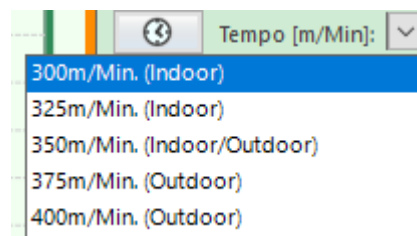
Wiederholen Sie dann das Zeichnen der Linie wie oben beschrieben.

Die gleiche Prozedur wird für eine evtl. Phase 2 ausgeführt. Die erforderlichen Knöpfe dafür befinden sich im Areal 'Phase 2'. Die Reitlinie der Phase 2 wird im Parcoursplan als helle Strichlinie auf dunklem Grund gezeichnet.

Wenn alle Reitlinien gezeichnet wurden, wurden automatisch die Bahnlängen durch das Programm bestimmt.

Ist das Tempo des Parcours **Tempo: 350 m/min** eingetragen worden (per Auswahlmeneü oder freier Eingabe), können nun mit Klick auf die Taste  die erlaubten Zeiten und die Höchstzeiten vom Programm berechnet werden.

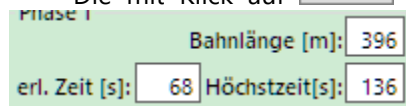
Gleichzeitig prüft das Programm, ob die Parcourslänge mit der Anzahl der Sprünge gemäß LPO harmoniert.



Damit ist die Planung des Parcours abgeschlossen und dieser kann mit den Funktionen  **Druck + Kopie** auf der Menüleiste ausgegeben werden.



Die mit Klick auf  auf der Grundlage der Bahnlänge und des Tempos errechneten Zeiten



werden auf dem Ausdruck des Parcoursplanes ausgegeben:

Bahnlänge: 396 m erlaubte Zeit: 68 s Höchstzeit: 136 s

Wenn Sie diese Werte nur zur Prüfung errechnet haben, ob der Parcours stimmig ist, die Werte aber nicht auf jedem Parcoursplan-Ausdruck veröffentlichen wollen, dann löschen Sie den Inhalt dieser drei Felder jeweils durch Doppelklick und Lösch taste [Entf] !

Alle beschriebenen Elemente wie Turnier, Prüfung, Parcours und Elemente können natürlich weiterhin beliebig nachträglich verändert, gelöscht oder neu hinzugefügt werden.



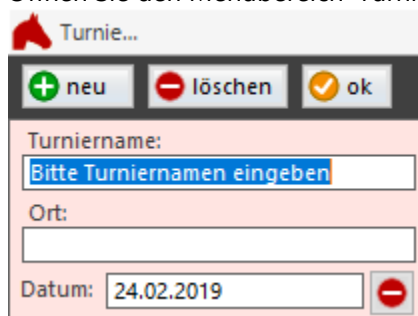
7 Anlegen eines Parcoursplanes im Modus 'Fahrsport'

Im Menübereich 'Optionen' muss der Modus-Schalter so stehen:



7.1 Turnier anlegen

Öffnen Sie den Menübereich 'Turnier' und drücken Sie die Taste  :

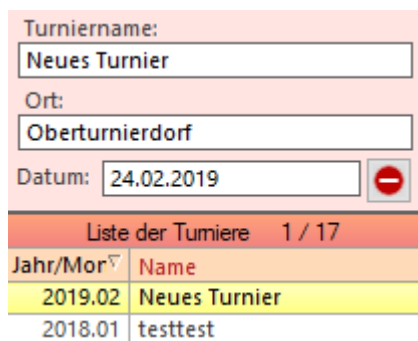


Ein neues Turnier wird vom Programm angelegt.

Das Eingabefeld des Turniernamens ist aktiviert, geben Sie den Turniernamen gleich ein.

Wechseln Sie danach mit der TAB-Taste oder durch Mausklick auf die Eingabefelder für den Ort und das Datum und geben Sie die Daten ein.

Das heutige Datum ist voreingestellt. Das Datum kann durch direkte Eingabe eingestellt werden, oder indem die Ziffern markiert und dann mit dem Mausrad oder den Pfeiltasten ↑ und ↓ verändert werden.



Damit ist die Eingabe des neuen Turniers abgeschlossen. Drücken Sie die Taste  um die Eingaben zu speichern.

Die in der Turnierliste gelb markierte Zeile zeigt an, dass das soeben eingegebene Turnier aktiviert ist und sich alle folgenden Aktionen auf dieses Turnier beziehen.

7.2 Prüfung anlegen



Markieren Sie im Menübereich in der Liste der Turniere oder in der Baumansicht das Turnier durch Anklicken gelb, zu welchem Sie eine Prüfung anlegen wollen. Wechseln Sie in den Menübereich 'Prüfungen' und drücken Sie die Taste .

Eine neue Prüfung wird vom Programm angelegt und das Feld des Prüfungsnamens aktiviert. Geben Sie den Prüfungsnamen ein und wechseln Sie mit der TAB-Taste oder per Mausklick zu den anderen Eingabefeldern, um die benötigten Informationen einzugeben.

Geben Sie einstellige Prüfungsnummern bitte mit führender Null ein (01, 02...), damit die Sortierung in der Tabelle der Prüfungen korrekt durchgeführt wird.

Geben Sie die weiteren Daten von Klasse bis Richtverfahren und evtl. Bemerkungen ein.

Damit ist die Eingabe der neuen Prüfung abgeschlossen. Drücken Sie die Taste  um die Eingaben zu speichern.



Die gelbe Markierung in der Liste der Prüfungen zeigt an, dass die eben eingeebene Prüfung aktiviert ist und sich alle weiteren Eingaben auf

Liste der Prüfungen 1 / 1		
Nr.	Name	Klasse
01	Meine neue Prüfung	S

diese beziehen:

Sie können nun den Parcours der Prüfung anlegen oder erst weitere Prüfungen eingeben. Die Reihenfolge spielt keine Rolle.

Name:

Nr.: Klasse:

FEI-Reg. Art.:

LPO §:

Richtverf.:

Bemerkungen zur Prüfung:

7.3 Parcours anlegen

Parcou...

Nr.: Bemerkg.:

Bahnlänge [m]:

erl. Zeit [s]: Höchstzeit[s]:

Hindernisse:

Fahrlinie:

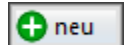
Hindernisbreite:

Zuschlag [cm]:

Hindernisfehler [s]:

Markieren Sie im Menübereich in der Liste der Prüfungen oder in der Baumansicht die Prüfung durch Anklicken gelb, zu welcher Sie einen Parcours anlegen wollen.

Wechseln Sie in den Menübereich 'Parcours' und drücken Sie die Taste



Es wird der Parcours der nächsten freien Nummer angelegt.

Die Angaben zum Platz können im Menübereich

eingegeben werden. Drücken Sie diese Taste, um den Menübereich zu öffnen:

Platzmaße und -grenzen

Platzbreite über alles [m]:

Platztiefe über alles [m]:

Platzumriss zeichnen:

Platzumriss bearbeiten:

Platzumriss löschen:

Platzumriss kopieren:

Platzumriss einfügen:

Dieser Menübereich wird mit Klick auf seine Titelzeile oder die Taste wieder geschlossen.

Die Platzbreite (lange Seite) und die Platztiefe (schmale Seite) sind mit den in den Optionen eingestellten Standardabmessungen ausgefüllt. Ändern Sie diese bei Bedarf.

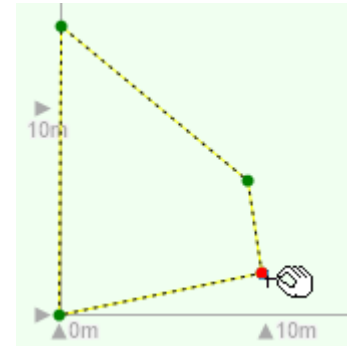
Mit Platzbreite und Platztiefe wird die idealisierte Platzbemaßung festgelegt, die von einem rechteckigen Platzgrundriss ausgeht und im Zeichnungsfenster angezeigt wird – sofern sie in den Optionen nicht abgeschaltet wurde.

Da der Reitplatz oder das Turniengelände nicht immer rechteckig sind, kann die tatsächliche Platzbegrenzung

als grüne Linie mit der Funktion in den Parcoursplan eingezeichnet werden.

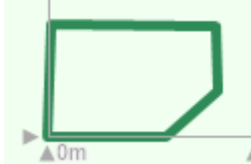


Dazu wird diese Taste eingerastet  und folgend im Parcoursplan gewünschte tatsächliche Platzumriss eingezeichnet, indem für jeden Eckpunkt des Platzumrisses ein Mausklick gesetzt wird:

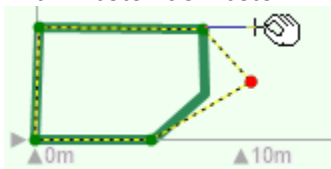


der

Der letzte Eckpunkt wird mit einem Doppelklick hergestellt, worauf die Zeichnung abgeschlossen wird:



Mit Einrasten der Taste **Platzumriss bearbeiten:**  lässt sich ein bestehender Platzumriss bearbeiten:



In diesem Modus kann beliebig an den Eckpunkten gezogen werden, um ihre Position zu verändern.

Das Klicken auf die Umrisslinie zwischen den Eckpunkten erzeugt neue Eckpunkte.

Zum Löschen eines Eckpunktes wird dieser einmal angeklickt, damit er rot markiert ist. Mit Klick auf einen rot markierten Eckpunkt wird dieser gelöscht.

Ist die Bearbeitung abgeschlossen, die eingerastete Taste  durch Anklicken wieder ausrasten.

Zum Löschen eines gezeichneten Platzumrisses bitte die Taste **Platzumriss löschen:**  verwenden.

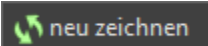
Mit den Tasten **Platzumriss kopieren:**  können die Platzabmessungen Platzbreite und Platztiefe sowie gleichzeitig die Umrisslinie in die Zwischenablage kopiert werden. Damit können diese Daten in einem anderen

Parcours des gleichen Platzes mit **Platzumriss einfügen:**  wieder eingefügt werden. Dies erspart die nochmalige Eingabe der Abmessungen und der Umrisslinie in einem bereits bestehenden oder neuen Parcours. Beim Duplizieren eines Parcours oder beim Kopieren des Parcours in eine andere Prüfung werden die Platzabmessungen und die Umrisslinie natürlich ebenfalls kopiert.

Weiterhin können schon Tempo und evtl. Bemerkungen des Parcours eingegeben werden.

Damit ist die Anlage des neuen Parcours abgeschlossen. Drücken Sie die Taste  um die Eingaben zu speichern.

Alle weiteren Eingaben erfolgen am besten zu einem späteren Zeitpunkt, wenn die Parcourselemente eingetragen wurden.

Um den neuen Parcours zumindest in seinen Umrissen in der Grafik zu sehen, klicken Sie bei Bedarf auf **neu zeichnen**  und danach am besten noch auf .

**Wozu mehrere Parcours pro Prüfung?**

Die Software Parcoursplaner ist nicht nur ein "Malprogramm", mit dem Prinzipskizzen der Parcourspläne erstellt werden, sondern erlaubt ein genaues Konstruieren der Parcourspläne. Weiterhin wird mit der einzuzeichnenden Fahrlinie die Möglichkeit gegeben, die genaue Länge des Fahrparcours bereits am Computer zu bestimmen und die Zeiten zu berechnen, ohne erst auf dem Platz die Länge des gebauten Parcours ausmessen zu müssen.

Für diese Funktionalität ist es nötig, dass jeder Parcours, im Fahrspport also der 'Wettbewerb' und die 'Siegerunde' bzw. das 'Stechen', als ein separater Parcours angelegt wird.

Dies macht insofern kaum Mehrarbeit, als dass der fertige Parcours des 'Wettbewerbs' einfach dupliziert wird (s. Abschnitt Parcours duplizieren und kopieren), in den Bemerkungen des Parcours als 'Siegerunde' oder 'Stechen' bezeichnet wird und alle Hindernisse gelöscht werden, die in diesem Parcours nicht gebraucht werden.

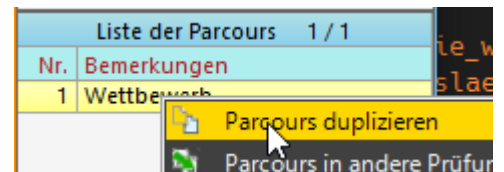
Danach kann mit der neu einzuzeichnenden Fahrlinie die Weglänge ermittelt und mittels  die Zeiten errechnet werden.

Der Aushang dieses separaten Parcoursplanes dürfte auch für die Turnierteilnehmer komfortabler sein als die rein textliche Aufzählung der in der Siegerunde oder dem Stechen zu durchfahrenden Hindernisse auf dem Parcoursplan des Wettbewerbs.

7.3.1 Parcoursplanung für ein Stechen oder eine Siegerunde

Der Parcours für ein Stechen oder eine Siegerunde wird im Parcoursplaner als separater Parcours geplant. Zu diesem Zweck plant man zunächst den Parcours für den eigentlichen Wettbewerb, da in der Regel der Parcours des Stechens oder der Siegerunde darauf aufbauen wird.

Nachdem der Parcours des Wettbewerbs fertiggestellt ist wird er mit einem Rechtsklick in der Liste der Parcours in der Prüfung dupliziert:



Den kopierten Parcours sollte man nun neu nummerieren und umbenennen:

Nr.: Bemerkg.:

Die Nummerierungen der Hindernisse, die im Stechen nicht verwendet werden, muss gelöscht werden, damit die Anzahl der Elemente im Parcours **Elemente gesamt:** korrekt angezeigt wird.

Liste der Elemente			
Nr.	Phase	Art	F
		Durchfahrt	
		Durchfahrt	
4		Durchfahrt	
5A		Durchfahrt	

Das geht sehr flüssig auch in der Liste der Elemente:

Die Hindernisse des Wettbewerbs können im Parcoursplan ohne Nummerierung weiter verbleiben, so wie dies auch in der Realität der Fall sein wird, wenn der Parcours für das Stechen nur umnummeriert und nicht neu aufgebaut wird.

Alternativ: im Stechen nicht benutzte Hindernisse ganz aus dem Parcours löschen.

Dann die Fahrlinie löschen mit  und die neue Fahrlinie des Stechens einzeichnen. Danach mit  die Bahnlänge und die Zeiten des Stechens errechnen lassen.



Die im Stechen verwendeten Hindernisse lassen sich nun bequem in die Bemerkungen des Parcours eintragen:

Nr.: Bemerkg.:
 Siegerrunde über 1, 8, 11, 16, 3, 4, 5a, 9b, 17

Da die Information, über welche Hindernisse das Stechen ausgetragen wird, auch für die Prüfung wichtig ist, diesen Text gleich über die Zwischenablage auch in die Bemerkungen der Prüfung eintragen:

Bemerkungen zur Prüfung:
 Siegerrunde über 1, 8, 11, 16, 3, 4, 5a, 9b, 17

Falls der Parcoursplan des Stechens ausgehängt oder anderweitig verwendet werden soll, muss noch

im Parcours die für das Stechen verbliebene Anzahl der Hindernisse eintragen werden: Hindernisse:

Falls alle Informationen zum Stechen in den Parcoursplan des Wettbewerbs aufgenommen werden sollen, müssen die Bahnlänge, die erlaubte und die maximale Zeit in die Bemerkungen der Prüfung eingetragen werden.

Bemerkungen zur Prüfung:
 Stechen über 1, 2, 3, 8, 6a, 6b, 10
 Bahnlänge:
 erlaubte Zeit:
 Höchstzeit:

Dazu zuerst das Grundgerüst anlegen:

Dann zum Parcours des Stechens wechseln, die nötigen Werte ablesen

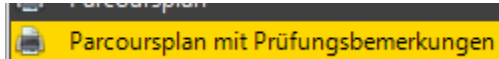
Bahnlänge [m]:
 erl. Zeit [s]: Höchstzeit[s]:

, in die Prüfung wechseln und dort die Bemerkungen

Bemerkungen zur Prüfung:
 Stechen über 1, 2, 3, 8, 6a, 6b, 10
 Bahnlänge: 194m
 erlaubte Zeit: 33 s
 Höchstzeit: 66s

vervollständigen:

Die Informationen zum Stechen erscheinen nun im Parcoursplan, wenn die Druckmöglichkeit



gewählt wird:

Hessische Meisterschaft				
Prüfung Nr. 15	Einspänner Pony Standardhindemisfahren mit Siegerrunde	Klasse: M	Richtverfahren: C	
LPO §: 744	Tempo: 240 m/min Hindernisse: 9	Hindernisbreite: Spurbreite + 25 cm Zuschlag: 25 cm	Bahnlänge: 341 m Hindernisfehler: 0 s	erlaubte Zeit: 85 s Höchstzeit: 170 s



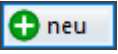
Siegerrunde über 1, 8, 11, 16, 3, 4, 5a, 9b, 17
 Bahnlänge: 341 m
 erlaubte Zeit: 85 s
 Höchstzeit: 170 s



7.4 Elemente des Parcours eingeben



Markieren Sie im Menübereich in der Liste der Parcours oder in der Baumansicht den Parcours durch Anklicken gelb, zu welchem Sie Elemente hinzufügen wollen.

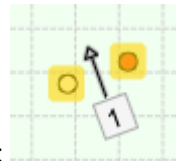
Wechseln Sie in den Menübereich 'Elemente' und drücken Sie die Taste .

Es wird das Auswahlménü der Elemente eingeblendet. Drücken Sie die Taste des neu zu erstellenden Elements.

Das neue Element wird angelegt und auf dem Parcoursplan auf der Koordinate 10m / 10m (ab linker unterer Ecke) platziert und markiert.

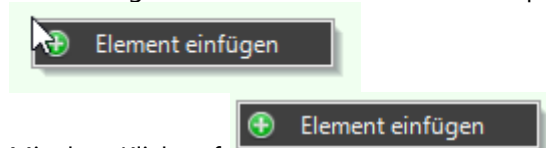
Gleichzeitig wird die Funktion 'Elemente auswählen'  in der Menüleiste aktiviert, sodass das neue Element mit der Maus bei gedrückter linker Maustaste **und zusätzlich gedrückter Leertaste** an die gewünschte Position auf dem Parcours geschoben werden kann. Die Drehung des Elementes kann durch Drehen des Mausekkrades eingestellt werden.

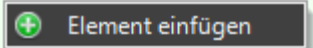
Für diese Funktionen muss das Element auf der Karte ausgewählt sein:



wählt sein:

Um ein neues Element gleich an der beabsichtigten Position auf dem Parcours zu erstellen, setzen Sie an der beabsichtigten Position auf dem Parcoursplan einen rechten Mausklick um folgendes Menü zu öffnen:



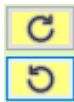
Mit dem Klick auf  merkt sich das Programm den Klickpunkt und öffnet das gewohnte Menü für neue Elemente.

Das neue Element wird gleich an dem gemerkten Klickpunkt eingefügt und gleichzeitig ausgewählt, d.h. in der Liste der Elemente orange hinterlegt.

Es muss im Idealfall nur noch gedreht werden (mit den Tasten , dem Mausekkrad oder per Tastendruck [STRG]+[→] oder [STRG]+[←]).



Die Tasten  verschieben die in der Liste der Elemente ausgewählten und orange markierten Elemente jeweils um die in den 'Optionen' eingestellte 'Schrittweite für die Elementverschiebung' in die Himmelsrichtung, die der Pfeilmarkierung entspricht. Wird mit der linken Maustaste dauerhaft auf eine der Tasten gedrückt, erfolgt eine dauerhafte Verschiebung so lange, bis die linke Maustaste losgelassen wird.



Die Tasten   drehen ein einzelnes in der Liste der Elemente ausgewähltes und orange markiertes Element jeweils in seinem eigenen Mittelpunkt um 2° in die Richtung, die der Pfeilmarkierung entspricht. Wird mit der linken Maustaste dauerhaft auf eine der Tasten gedrückt, erfolgt eine dauerhafte Drehung so lange, bis die linke Maustaste losgelassen wird.

Zusätzlich kann das neue ausgewählten Element auch durch folgende Tastenkombinationen der Tastatur verschoben und gedreht werden, solange sich der Mauszeiger im Bereich des Parcoursplans befindet:

[→] Schritt nach rechts	[⇧]+ [→] großer Schritt nach rechts
[←] Schritt nach links	[⇧]+ [←] großer Schritt nach links
[↑] Schritt nach oben	[⇧]+ [↑] großer Schritt nach oben
[↓] Schritt nach unten	[⇧]+ [↓] großer Schritt nach unten

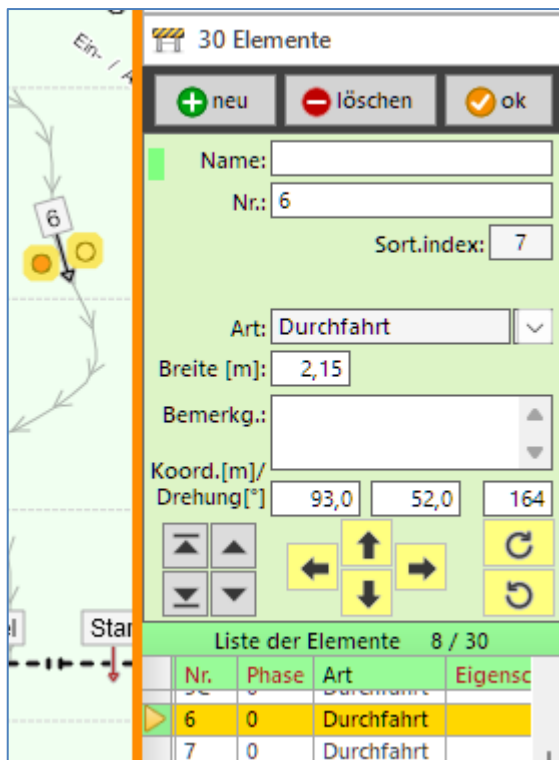
[STRG]+[→] Drehung nach rechts im eigenen Mittelpunkt der Elemente

[STRG]+[←] Drehung nach links im eigenen Mittelpunkt der Elemente

Die orange Markierung eines Elementes auf dem Parcoursplan erreichen Sie, wenn Sie

- es bei aktivierter Funktion 'Elemente auswählen'  anklicken,
- in der Elementliste auf die Auswahl Taste am linken Zeilenrand  eines Elements klicken oder
- in der Baumansicht doppelt klicken.

Nach der Platzierung des Elementes am richtigen Ort können die weiteren Informationen zu seiner Beschreibung in die entsprechenden Felder eingetragen werden.



Nr.	Phase	Art	Eigensch.
6	0	Durchfahrt	
7	0	Durchfahrt	

Die zur Verfügung stehenden Eingabefelder hängen von der Art des erstellten Elements ab.

Datenbearbeitungen können ebenfalls in allen Spalten der 'Liste der Elemente' vorgenommen werden, die über dunkelrote Spaltenüberschriften verfügen.

Fügen Sie nun alle weiteren benötigten Parcourselemente hinzu.

Beachten Sie, dass Hindernisse immer am Anfang der Liste, "sonstige Parcourselemente" und "Zeichnungselemente" immer am Ende der Liste platziert werden.

Nachdem alle Elemente eingetragen wurden, sollten Sie deren Reihenfolge in der 'Liste der Elemente' dahingehend überprüfen, ob diese mit der Reihenfolge des Durchfahrens übereinstimmt und ob die Nummerierung dem entspricht.



Liste der Elemente 3 / 54		
Nr.	Phase	Art
1		Durchf. Mehrfachhin
		Durchf. Mehrfachhin
2A		Kegel rechts
2B		Kegel links
3		Durchf. Mehrfachhin
		Durchf. Mehrfachhin
		Schild rechts
		Schild links
4		Durchf. Mehrfachhin

Die Reihenfolge der Elemente in der Liste der Elemente kann mit den Tasten



eingestellt werden. Danach lassen sich die Nummern der Hindernisse am besten in der Liste der Elemente, Spalte "Nr.", direkt eintragen.

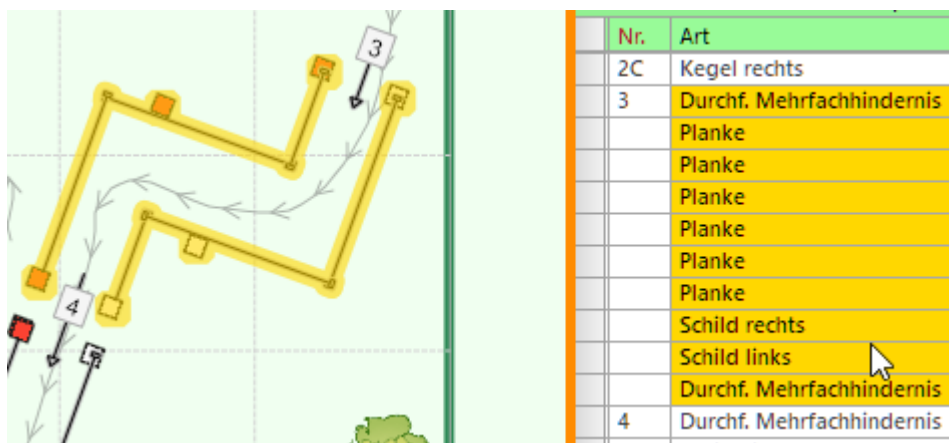
Um den Aufwand bei der Auswahl aller benötigten Elemente eines Mehrfachhindernisses zu minimieren, sollten alle Bestandteile eines Mehrfach-



hindernisses in der Liste der Elemente mit so angeordnet werden, dass sie sich im Block untereinander befinden (s. Abb. rechts):

Liste der Elemente 40 / 51	
Nr.	Art
1	Durchf. Mehrfachhindernis
	Planke
	Planke
	Planke
	Planke
	Durchf. Mehrfachhindernis
2B	Kegel links
2A	Kegel rechts
2C	Kegel rechts
3	Durchf. Mehrfachhindernis
	Planke
	Planke
	Planke
	Planke
	Planke
	Planke
	Schild rechts
	Schild links
	Durchf. Mehrfachhindernis
4	Durchf. Mehrfachhindernis
	Schild links
	Schild rechts

In dieser Anordnung lassen sich z.B. alle Elemente des Mehrfachhindernisses 3 mit der Maus in einem Rutsch auswählen:



Das komplette Mehrfachhindernis ist somit ausgewählt und kann als Ganzes verschoben und gedreht werden.

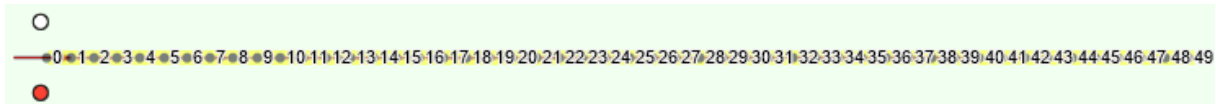
Für weitere Informationen hierzu siehe den Abschnitt 'Elemente auswählen für Verschiebung und Drehung' und folgende.



7.4.1 Verwendung des Maßbandwerkzeugs

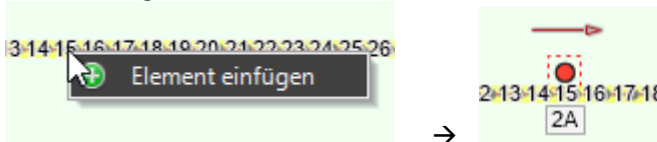
Das Maßbandwerkzeug  kann während der Elementplanung z.B. verwendet werden, um Serpentin zu planen:

1. Maßband ausgehend von einem Hindernis oder einer anderen Marke legen. Die Ziffern auf dem Maßband bezeichnen die Abstände vom Beginn des Maßbandes in Metern.

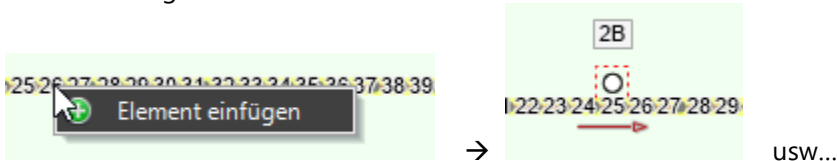


Vergrößern Sie den Parcoursplan mit den Vergrößerungswerkzeugen  (s. Abschnitt 4.2), um genauer und müheloser konstruieren zu können!

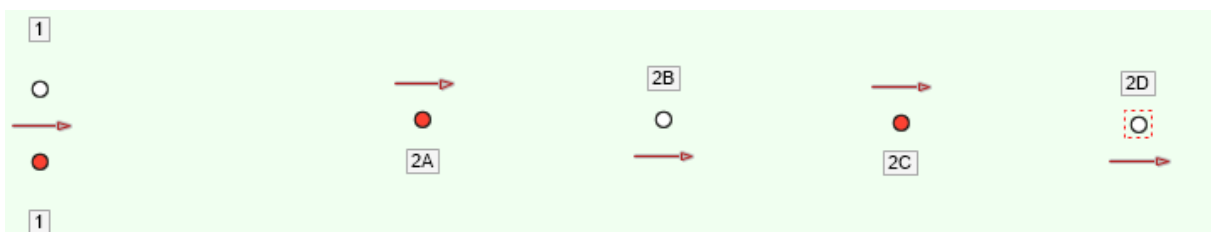
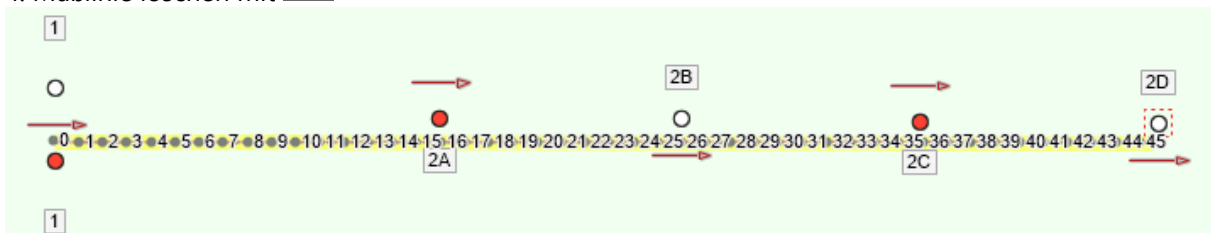
2. Ersten Kegel setzen und ausrichten, hier: 15m ab Maßbandbeginn.



3. Zweiten Kegel 10m weiter setzen und ausrichten ... usw.

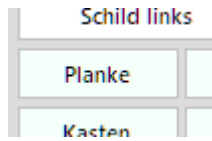


4. Maßlinie löschen mit 

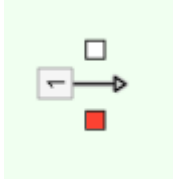




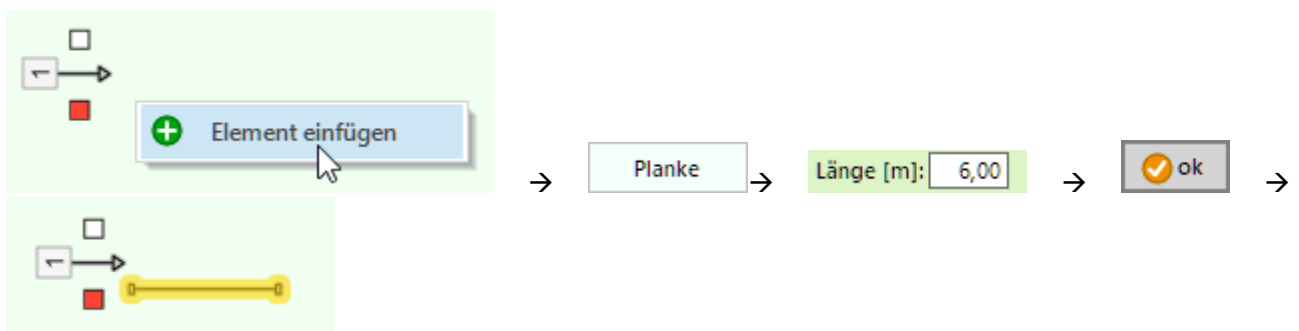
7.4.2 Konstruktion eines Mehrfachhindernisses



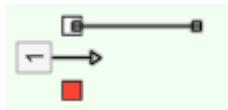
Das Parcourselement 'Planke' kann sehr gut zur Konstruktion von Mehrfachhindernissen verwendet werden. Zuerst wird die erste 'Durchfahrt im Mehrfachhindernis' angelegt:



Danach wird die erste Planke gelegt, im Beispiel 6m lang:



Vergrößern Sie den Parcoursplan bei Bedarf mit den Vergrößerungswerkzeugen  (s. Abschnitt 4.2), um genauer und müheloser konstruieren zu können!



Planke platzieren:

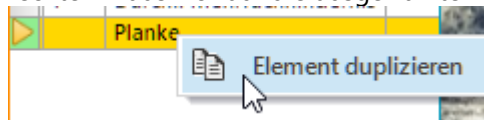
Die Planken immer an Mitte Schild platzieren, damit die Maße der Mehrfachhindernisse korrekt konstruiert werden. Die nächste Linie als Kopie der ersten Linie erzeugen, das spart Arbeit.

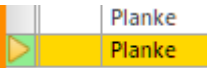
Dazu die erste Planke mit dem Auswahlwerkzeug  auf dem Plan auswählen:

Damit wird sie auch in der Liste der Elemente ausgewählt und orange gefärbt:

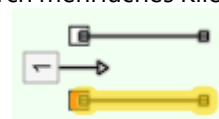


Rechten Mausklick auf die ausgewählte Planke in der Liste der Elemente:



Die Kopie der Planke ist bereits ausgewählt , nun durch mehrfaches Klicken auf 

oder  die Kopie der Planke auf die korrekte Position schieben:



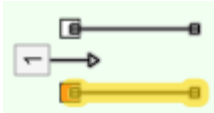
**Oder:**

Die ausgewählte Kopie der Planke mit der Maus **und zusätzlich gedrückter Leertaste** oder den Kursortasten

[→] Schritt nach rechts	[⇧]+ [→] großer Schritt nach rechts
[←] Schritt nach links	[⇧]+ [←] großer Schritt nach links
[↑] Schritt nach oben	[⇧]+ [↑] großer Schritt nach oben
[↓] Schritt nach unten	[⇧]+ [↓] großer Schritt nach unten
[STRG]+[→] Drehung nach rechts	
[STRG]+[←] Drehung nach links	

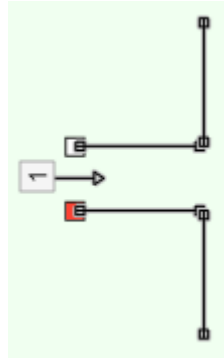
auf die gewünschte Position schieben, wenn sich der Mauszeiger im Bereich des hellgrünen Parcoursplans

befindet:

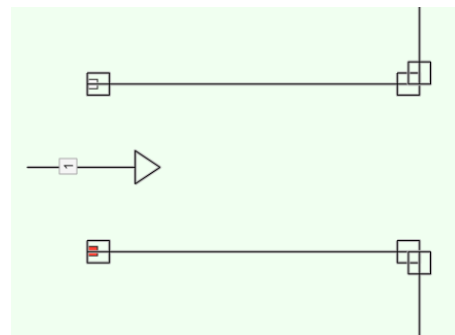


Wichtig: nach dieser und jeder weiteren abgeschlossenen Aktion auf  klicken, um den jeweiligen Stand zu speichern und auch ein rückgängig machen mit  zu ermöglichen!

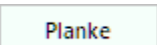
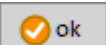
Die nächsten Planken ebenfalls als Kopien der bestehenden 6m-Planken erzeugen und anordnen:

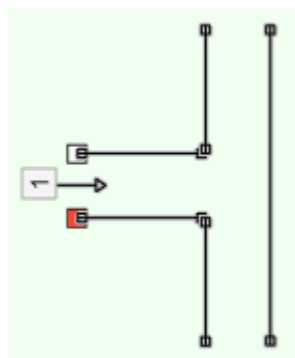


Vergrößerte Darstellung mit dem korrekten Anstoß der Planken siehe Abb. rechts:



Die nächste 15m-Planke wird als neue Planke erzeugt:

 →  → Länge [m]: →  → drehen und platzieren:



Die korrekte Spurbreite kann z.B. erreicht werden, wenn man die Koordinaten der Plankenmittelpunkte entsprechend auswertet und zur Kontrolle der Verschiebung verwendet:

Koord.[m]/ Drehung[°]	21,3	28,1
	X-Koo.	Y-Koo.

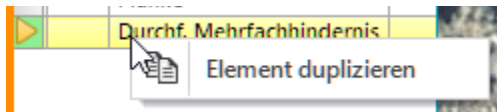
Abschließend noch die Ausfahrten erzeugen und entsprechend anordnen.



Hierbei ebenfalls nur eine neue "Durchfahrt im Mehrfachhindernis" erzeugen → die Nummer löschen →

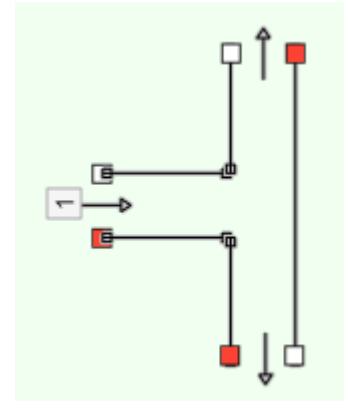


klicken → platzieren.

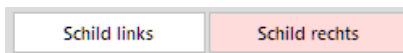


Danach kopieren:

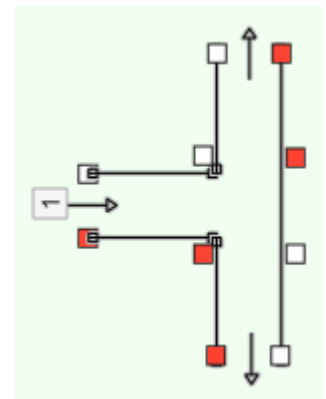
die Nummer löschen → wie oben beschrieben mit den Kursortasten positionieren – fertig:



Bei Bedarf können einzelne Schilder mit



eingefügt werden:



Um den Aufwand bei der Auswahl aller benötigten Elemente eines Mehrfachhindernisses zu minimieren, sollten alle Bestandteile des neuen Mehrfachhin-



dernisses in der Liste der Elemente mit so angeordnet werden, dass sie sich im Block untereinander befinden:

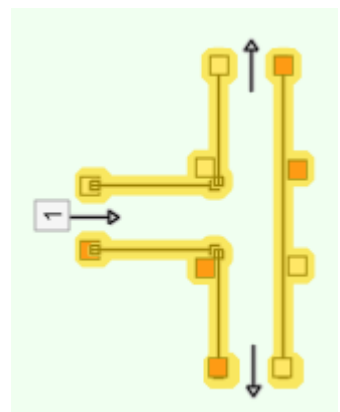
In dieser Anordnung lassen sich alle Elemente des Mehrfachhindernisses mit der Maus in einem Rutsch auswählen:

Nr.	Art
1	Durchf. Mehrfachhindernis
	Planke
	Planke
	Planke
	Planke
	Planke
	Durchf. Mehrfachhindernis
	Durchf. Mehrfachhindernis
	Schild links
	Schild rechts
	Schild links
	Schild rechts

Liste der Elemente 1 / 12	
Nr.	Art
1	Durchf. Mehrfachhindernis
	Planke
	Planke
	Planke
	Planke
	Planke
	Durchf. Mehrfachhindernis
	Durchf. Mehrfachhindernis
	Schild links
	Schild rechts
	Schild links
	Schild rechts

Das komplette Mehrfachhindernis ist somit ausgewählt und kann als Ganzes verschoben und gedreht werden.

Für weitere Informationen hierzu siehe den Abschnitt 'Elemente auswählen für Verschiebung und Drehung' und folgende.



Nachdem die Elemente des Parcours eingetragen wurden, wechseln Sie zum Menübereich 'Parcours', um diesen abschließend zu bearbeiten.



7.5 Parcours fertigstellen

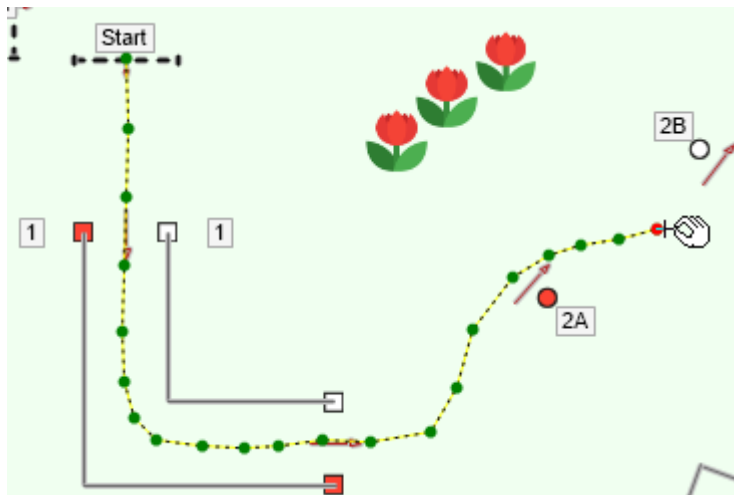
Tragen Sie die Anzahl der Hindernisse in das entsprechenden Feld ein:

Hindernisse:

Als nächster Schritt wird die Fahrlinie gezeichnet.

Drücken Sie dafür die Taste

Fahrlinie:



Zeichnen Sie, beginnend an der Startlinie, die Fahrlinie durch einzelne Mausklicks in den Parcours ein. Bei Erreichen der Ziellinie führen Sie einen Doppelklick aus, womit das Zeichnen der Linie abgeschlossen wird.

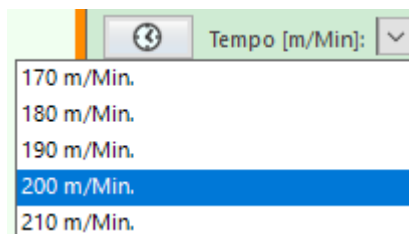
Ist die Linie nicht gelungen, kann sie mit der Taste wieder gelöscht werden. Wiederholen Sie dann das Zeichnen der Linie wie oben beschrieben.

Wenn die Fahrlinie gezeichnet wurde, wurde automatisch die Bahnlänge durch das Programm bestimmt.

Ist das Tempo des Parcours

Tempo [m/Min]:

eingetragen worden



(per Auswahlmenü

oder freier Eingabe), können nun mit Klick auf die Taste



die erlaubte Zeit und die Höchstzeit berechnet werden:

Bahnlänge [m]:
 erl. Zeit [s]: Höchstzeit[s]:

Damit ist die Planung des Parcours abgeschlossen und dieser kann mit den Funktionen auf der Menüleiste ausgedruckt werden.

Druck + Kopie



Die mit Klick auf auf der Grundlage der Bahnlänge und des Tempos errechneten Zeiten

Bahnlänge [m]:
 erl. Zeit [s]: Höchstzeit[s]:

werden auf dem Ausdruck des Parcoursplanes ausgegeben:

Bahnlänge: 396 m erlaubte Zeit: 68 s Höchstzeit: 136 s

Wenn Sie diese Werte nur zur Prüfung errechnet haben, ob der Parcours stimmig ist, die Werte aber nicht auf jedem Parcoursplan-Ausdruck veröffentlichen wollen, dann löschen Sie den Inhalt dieser drei Felder jeweils durch Doppelklick und Lösch taste [Entf] !

Alle beschriebenen Elemente wie Turnier, Prüfung, Parcours und Elemente können natürlich weiterhin beliebig nachträglich verändert, gelöscht oder neu hinzugefügt werden.



8 Fachchinesisch für Computerfreunde

Hier einige technische Hinweise für alle, die sich für die Hintergründe des !rc parcoursplaners interessieren. Die Programmierung erfolgte in der Sprache C# und verwendet das .NET Framework 4.6.2 oder höher sowie den .Net Standard. Dieses Framework ist Systembestandteil von Windows 10 und durch die Windows Updates auch auf jedem noch vorhandenen Windows 7 – System oder auch dem aktuellen Windows 11 vorhanden.

Der kompilierte Code wurde obfusziert (verschlüsselt) und steht somit für eine Disassemblierung nicht zur Verfügung.

Die Darstellung des Parcoursplanes erfolgt unter der Verwendung der GIS-Komponente TatukGIS Developer Kernel .NET (www.tatukgis.com). Weiterhin finden einige .NET-Komponenten des Herstellers MESCIUS (<https://developer.mescius.com/componentone>) Verwendung.

Lizenzkosten werden für die Nutzung oder Weitergabe dieser Fremdkomponenten nicht erhoben.

Als Datenbank wird die eingebettete Datenbank "SQLite" (www.sqlite.com) verwendet, welche vom Programmnutzer ebenfalls kostenfrei benutzt werden darf und Platz für größere Datenmengen bietet.

Die Systemvoraussetzungen erfordern einen normal ausgerüsteten Rechner nach nicht unbedingt allerneuestem Stand der Technik und einem Betriebssystem ab Windows 11.

Windows 7 und 10 funktionieren im Prinzip auch noch, werden aber von mir nicht mehr getestet.

Programmspezifische Dateien werden zur Laufzeit im folgenden Verzeichnis gespeichert:

- C:/USERS/[NUTZERNAME]/APPDATA/LOCAL/PARCOURSPLANER

Folgende Dateien werden in diesem Verzeichnis gespeichert:

 parcoursplaner_2017_01	db	824,0 k
 parcoursplaner_2017_01_sicherung	db	824,0 k
 parcoursplaner_2017_01_temp	db	824,0 k
 parcoursplaner_2017_01_undo	db	824,0 k
 registration	rcp	44 b

Die db-Dateien sind die Dateien der SQLite Datenbank und ihrer Sicherungen.

Die Datei *REGISTRATION.RCP* ist die Datei mit den Registrierungsinformationen.

9 Kontakt

Für alle Fragen und Anliegen rund um das Programm !rc parcoursplaner stehe ich Ihnen unter der Mailadresse parcoursplaner@heumuehle.de zur Verfügung.

Weiterhin können Sie sich auf der Webseite www.heumuehle.de/parcoursplaner über das Programm informieren.

Registrierte Nutzer werden weiterhin automatisch mittels eMail-Benachrichtigung über per Download erhältliche aktuelle Updates und zusätzliche Informationen informiert.