

EBTS Elektronisches Billard Trainings System



EBTS wurde entwickelt, um Spielverläufe elektronisch zu speichern und jederzeit wieder abrufen zu können. Die statistische Auswertung erlaubt die Verfolgung des Fortschrittes bei Trainings-, aber auch Turnierspielen!

Die Grundidee:

Anstatt die herkömmlichen (teilweise elektronischen) Zähltafeln zu verwenden, wird direkt am PC bzw. Laptop gezählt und der Spielstand am Bildschirm (z.B. bei Veranstaltungen auch über Videobeamer möglich!) angezeigt. Am Bildschirm werden im Unterschied zu den herkömmlichen Tafeln zusätzliche Informationen wie erzielte Punkte in der derzeitigen Aufnahme und der derzeitige Schnitt jedes einzelnen Spielers dargestellt!



Das Zählen der Punkte kann z.B. über eine gebräuchliche Funkmaus (linke Taste zählt pro Klick einen Punkt, rechte Taste wechselt den Spieler) direkt(!) vom Schiedsrichter vorgenommen werden.

Dadurch wird die **Gefahr des "Verzählens" verringert**, da ein Blick auf die Tafel genügt, um die momentan bereits erreichten Punkte zu sehen.

Auch das Publikum ist immer am letzten Stand des Spielverlaufes!

Über einen zweiten Monitor könnte sogar Publikum in einem anderen Raum den Spielverlauf (z.B. bei Turnieren) verfolgen!

Eine Backupfunktion verhindert das verlieren von Spieldaten während eines Spieles (z.B. bei Stromausfall)!

Weitere Vorteile:

Wenn über eine Funkmaus gezählt wird, entfällt auch das "lästige" Ausrichten der Fernbedienung wie bei herkömmlichen elektronischen Zähltafeln, da die meist noch auf richtungsgebunden Infrarotfernbedienungen basieren!

Weiters entfällt die Anschaffung solcher spezieller Zähltafeln, da man für EBTS nur herkömmliche PCs und Zubehör benötigt (Laptop, Funkmaus, Drucker), welches auf für andere Zwecke verwendet werden kann und meist schon vorhanden ist!

Der komfortable Editiermodus erlaubt ein rasches Berichten des Spielstandes bei irrtümlichen Klicks!

Außerdem zeigt eine Grafik den momentanen Spielverlauf:



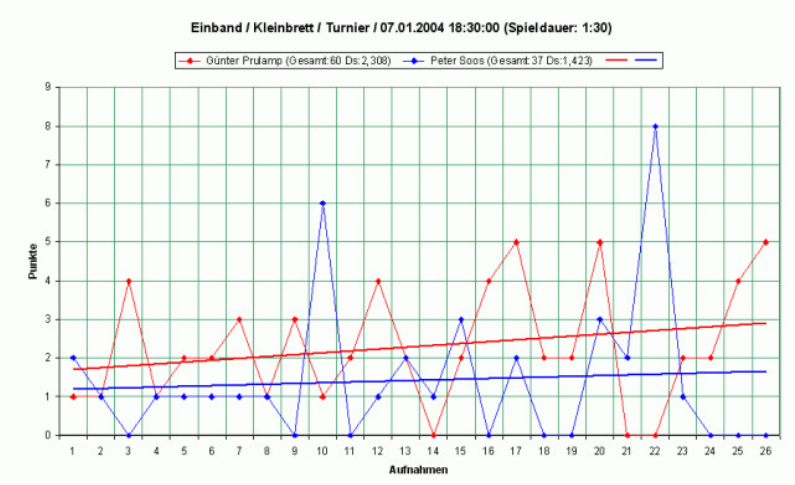
Es wird auch kein Schreiber benötigt, da nach Spielende der komplette Zählzettel ausgedruckt werden kann, mit zwei Mausklick, **leserlich**, bereits mit den berechneten Werten für **Durchschnitt** und **Höchsterie**, ohne "verrechnen"!

Clubturnier

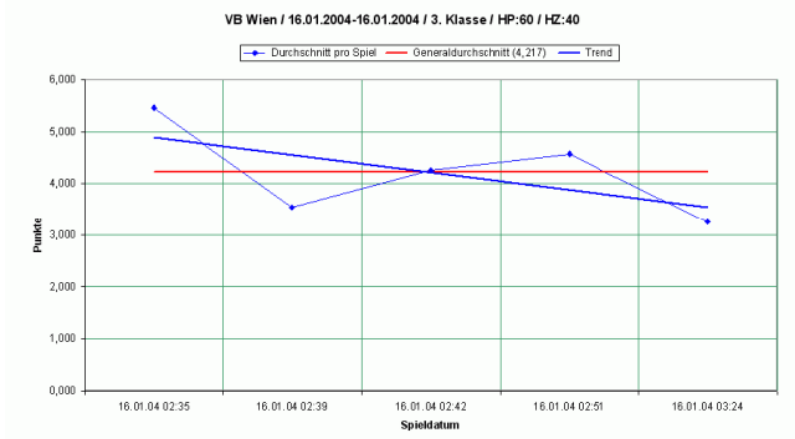
Zählblatt
 BSK Union S.U. Wien
 Turnier: Einband 3. Klasse Distanz: 60/40
 Datum: Mittwoch, 07. Jänner 2004

Name Günter Prulamp						Name Peter Soos					
Klub:			Klub:			Klub:			Klub:		
Auf	Serie	Zahl	Auf	Serie	Zahl	Auf	Serie	Zahl	Auf	Serie	Zahl
1	1	1	31			1	2	2	31		
2	1	2	32			2	1	3	32		
3	4	6	33			3	0	3	33		
4	1	7	34			4	1	4	34		
5	2	9	35			5	1	5	35		
6	2	11	36			6	1	6	36		
7	3	14	37			7	1	7	37		
8	1	15	38			8	1	8	38		
9	3	18	39			9	0	8	39		
10	1	19	40			10	8	14	40		
11	2	21	41			11	0	14	41		
12	4	25	42			12	1	15	42		
13	2	27	43			13	2	17	43		
14	0	27	44			14	1	18	44		
15	2	29	45			15	3	21	45		
16	4	33	46			16	0	21	46		
17	5	38	47			17	2	23	47		
18	2	40	48			18	0	23	48		
19	2	42	49			19	0	23	49		
20	5	47	50			20	3	26	50		
21	0	47	51			21	2	28	51		
22	0	47	52			22	8	36	52		
23	2	49	53			23	1	37	53		
24	2	51	54			24	0	37	54		
25	4	55	55			25	0	37	55		
26	5	60	56			26	0	37	56		
27			57			27			57		
28			58			28			58		
29			59			29			59		
30			60			30			60		
Punkte		60				Punkte		37			
Aufnahmen		26				Aufnahmen		26			
Durchschnitt		2,308				Durchschnitt		1,423			
Höchstserie		5				Höchstserie		8			
Schiedsrichter:						Schreiber:					

Auch die Spieler sehen sofort den Verlauf des soeben beendeten Spieles!



Der einzelne Spieler kann sich sofort (oder zu Hause auf seinem PC!) den Gesamtverlauf des Turniers oder seines Trainings über einen bestimmten Zeitraum ansehen:



Für besonders interessierte Spieler gibt es auch die Möglichkeit, bestimmte persönliche Daten (Spiellaune, Zustand des Materials, physische Verfassung, mentale Verfassung, etc.) über jedes Spiel (vorher und nachher!) zu erfassen, um daraus Rückschlüsse über die Beeinflussung der Umstände auf sein Spiel zu ermöglichen, daran zu arbeiten und sich

kontinuierlich zu verbessern!

Auszug der möglichen zu erfassenden Daten:

Spieldatum	DS	GD	Auf	Ges	HS	Name	Gegensp	DS	Ges	HS	Gegenspieler	Material	Umgebung	Körp	Empfinden	Ausstrahlung
16.01.04 02:35	5,457	4,217	35	191	9	Klaus Müller	4,371	153	9		1	3	2		4	5
16.01.04 02:39	3,542	4,217	35	124	9	Heinrich Meister	5,228	183	9		2	4	5		3	3
16.01.04 02:42	4,257	4,217	35	149	9	Fritz Muster	4,514	158	9		5	5	4		4	2
16.01.04 02:51	4,571	4,217	35	160	9	Peter Klotz	4,600	161	9		2	1	3		3	3
16.01.04 03:24	3,257	4,217	35	114	9	Sebastian Kauf	4,742	166	9		3	2	1		2	3

Spieldatum	DS	GD	Auf	Ges	HS	Name	Gegensp	DS	Ges	HS	Einstellung	Ärger	Konzentration	Kontrolle	Motivation	Zeitstress	Ausdauer	Leichtigkeit
16.01.04 02:35	5,457	4,217	35	191	9	Klaus Müller	4,371	153	9		2	3	1	2	2	5	1	3
16.01.04 02:39	3,542	4,217	35	124	9	Heinrich Meister	5,228	183	9		1	2	4	3	3	5	2	3
16.01.04 02:42	4,257	4,217	35	149	9	Fritz Muster	4,514	158	9		4	1	3	2	3	3	3	3
16.01.04 02:51	4,571	4,217	35	160	9	Peter Klotz	4,600	161	9		3	5	2	1	2	2	2	5
16.01.04 03:24	3,257	4,217	35	114	9	Sebastian Kauf	4,742	166	9		2	2	1	2	3	5	1	2

19.01.2004, G. Prulamp
 email: guenter.prulamp@chello.at