

Carambol Scoreboards

- [Classic Carambol Display](#)
- [Classic Trainingsmodus](#)
- [Classic Liga Spielbetrieb](#)
- [Classic Fun Board](#)
- [Survival Board](#)

Classic Carambol Display

Karambolage Billard

Die Anzeigetafeln können in verschiedenen Modi betrieben werden.

Zum einen ist dies die traditionelle Anzeige, wie sie schon seit Jahrzehnten bekannt, ist zum anderen im Survival Modus. Als weiteren Modus haben wir dann noch eine Fun-Tafel implementiert, die mit 4 Spielern im Team Modus gespielt wird. Also 2 gegen 2. Wir haben dies "Viererzug" genannt.

Der Survival Modus, der in Korea oft und gerne gespielt wird, ist ein Modus bei dem 3-4 Spieler gegeneinander spielen. Dieser Modus wird auf eine bestimmte Zeit gespielt. (2 Runden Hin/Rückrunde) je 45 Minuten) Jeder Spieler bekommt ein "Startguthaben" zum Beispiel 40 Punkte. Diese Punkte muss er bis zum Ablauf der Zeit verteidigen. Wenn ein Spieler eine Karambole löst (Dreiband) bekommt er von jedem "Gegner" einen Punkt. Mit dem Startguthaben von 40 hat er also 43 Punkte und die anderen 39 Punkte. Ein sehr dynamische Spiel bei dem es wirklich spannende Spiele gibt. Und eine schöne Möglichkeit zu dritt zu spielen.

Nach dem Start der Software wird initial die traditionelle Spielart auf der Anzeigetafel geladen. Um zwischen den Anzeige Modi zu wechseln, werden die Tasten [STRG+Pfeil nach oben/unten] gedrückt. Man wechselt also z.B. von Classic zu Survival. Dann von Survival zu Viererzug. Dann wieder von Viererzug zu Classic.

[tastatur-strg-pfeil.jpg](#)

[image.png](#)

Classic Trainingsmodus

[image.png](#)

Trainingsbetrieb bedeutet, dass keine Vereinsmannschaften gegeneinander spielen. Es spielen zwei Spieler wie man oben im Bild sehen kann. Diese Spieler werden nun aus einer Liste von Spielern ausgesucht. Diese Liste ist importiert worden.

Ausgesucht werden die Spieler über die Funktionstasten F1 (Spieler 1) und F2 (Spieler 2).

Es öffnet sich ein Dialog indem die entsprechenden Spieler auszuwählen sind.

Durch die Eingabe des Namens oder Teile des Namens schränkt sich die Liste der Spieler entsprechen ein.

Im Bild unten ist dies zu sehen.

Es ist außerdem zu sehen, dass die Spieler aus dem eingestellten Verein (hier RW Krefeld) angezeigt werden. Was der eingestellte Verein bedeutet wird später erklärt. Mit der "Enter" oder auch "Return" Taste werden die ausgesuchten Spieler dann übernommen.

[spielerauswahl.jpg](#)

Die Bedienung der Anzeigetafel wird hier in einem Video (Youtube) erklärt

<https://www.youtube.com/embed/uGqCNpna1j4?feature=youtu>

Classic Liga Spielbetrieb

Informationen wie Vereinsname, die Disziplin, die Distanz, die Liga und die Spielnummer benötigt und dargestellt.

Wie werden nun Verein und Spieler ausgesucht? Nun die Auswahl des Spielers wird in der gleichen Art und Weise vorgenommen wie im Trainingsmodus, also mit F1 und F2. Mit F1 werden alle Spieler Heimspieler angezeigt. F2 zeigt dann alle Spieler des Gastvereins an.

Die nächste Abbildung zeigt ein Spiel der Verbandsliga Dreiband. Des Weiteren sehen wir hier, dass die Bezeichnung

Billard zu Brett + Nr. gewechselt hat. Hier spielt jetzt die Position 3 der Mannschaft.

[image.png](#)

Hier ein Video der Anzeige im Wettkampfbetrieb

<https://www.youtube.com/embed/DbrVRsy50aE?feature=youtu>

Classic Fun Board

Fun Board

Das Fun Board ist eine Anzeigetafel für 4 Spieler die im Team gegeneinander antreten. Es geht hier nur um den Spaß und meistens auch um ein Bier

Ausgesucht werden die Spieler über die Funktionstasten F1 bis F4

Die Teams und ihre Bilder werden über die Tasten F6 für Team 1 und F7 für Team 2 bestimmt

[vierzug.jpg](#)

Hier ein kurzes Video das die Tafel in Aktion zeigt.

<https://www.youtube.com/embed/L8ViAluVINU>

Survival Board

Der Survival Modus ist aus Korea zu uns nach Europa gekommen. Im Gegensatz zum traditionellen Karambolage Spiel wird hier nicht auf eine Punktzahl oder Aufnahmen gespielt, es wird eine Spielzeit vereinbart. Zudem können bis zu vier Spieler an einem Spiel teilnehmen. Sieger ist, wer nach Ablauf der vereinbarten Zeit die meisten Punkte hat. Die vereinbarte Spielzeit wird in eine Hinrunde und in eine Rückrunde unterteilt. Die Reihenfolge der Spieler wird durch einen Zufallsgenerator ausgelost. Bei Start der Rückrunde wird die Reihenfolge dann umgedreht. Zu Beginn jeder Runde bekommt jeder Spieler eine Startpunktzahl. Auch diese kann man frei vereinbaren.

Diese Startpunktzahl gilt es zu verteidigen, bzw. auszubauen. Jeder Spieler der eine gültige Karambolage erzielt, bekommt von seinen Mitspielern jeweils einen Punkt.

Bei vier Spielern bekommt also Spieler A für einen gemachten Punkt von den Spielern B, C und D jeweils einen Punkt. Also 3 Punkte. Bei einer Startpunktzahl von 40 steht es dann also A 43, B 39, C 39, D39

Dieser Modus sorgt dafür, dass ein Angriffsspiel belohnt wird. Da man bei vier Spielern nur einen Spieler durch Abwehr unter Kontrolle halten kann, macht es wesentlich mehr Sinn auf Angriff zu spielen und dadurch alle 3 Gegenspieler zu „schädigen“

Die Ursprüngliche Variante aus Korea wird mit einer Shot Clock gespielt. Dazu benötigt man aber einen Schiedsrichter. Ansonsten wird es schnell sehr stressig. Wir haben eine zusätzliche Variante programmiert. Die zur Verfügung stehende Zeit wird dabei auf alle teilnehmenden Spieler verteilt. Bei einer Rundenzeit von 40 Minuten und vier Spielern, bekommt jeder Spieler 10 Minuten.

Zudem gibt es noch die Möglichkeit einem Spieler einen Durchschnitt zuzuordnen. Dies kann automatisch oder manuell geschehen. Automatisch dann, wenn es einen gültigen Durchschnitt der teilnehmenden Spieler im System gibt. Dies ist der Fall, wenn über die Anzeigetafel Wettkampfspele erfasst worden sind. Dann existiert eine Tabelle mit den Durchschnitten der Spieler. Hier wird dann auch eine Rangliste angezeigt. Je nach Durchschnitt wird dann die Startpunktzahl reduziert. Der Spieler mit dem geringsten Durchschnitt bekommt die komplette Startpunktzahl. Alle anderen Spieler eine ihrem Durchschnitt entsprechend reduzierte Punktzahl.

Das Spiel wird mit der Funktionstaste F7 gestartet. Falls nötig kann die komplette Spielzeit mit der Funktionstaste F6 gestoppt und wieder gestartet werden. Wenn das Spiel gestartet wurde läuft die Zeit von Spieler 1 runter. Solange der Focus auf Spieler 1 steht läuft dessen Zeit. Wenn von Spieler 1 auf Spieler 2 gewechselt wird, läuft die Zeit von Spieler 2. Wenn ein Spieler einen Punkt erzielt, kann dieser mit der „+ Taste“ dem Spieler hinzugefügt werden. Jeder weitere Punkt wird mit der „+

Taste“ hinzugefügt. Gleichzeitig wird den anderen Spielern, solange sie sich noch im Spiel befinden, jeweils einen Punkt abgezogen. Wenn ein Spieler keine Punkte oder keine Zeit mehr zur Verfügung hat, ist er aus dem Spiel. Allerdings erst dann, wenn die komplette Aufnahme zu Ende gespielt worden ist.

Nachfolgendes Video zeigt das Survival Board in Aktion

<https://www.youtube.com/embed/CseV8bOMOMQ>