

# **体育场馆比赛记分系统 软件操作手册**



## 概述

本系统是针对体育场馆的比赛计时记分及上屏显示的软件，它包括：赛事赛队管理，比赛计时记分显示，多媒体显示，实时视频显示、赛后统计等多种功能。

该软件提供专业的计时记分功能，其中包括球类、竞赛、田径、水上、冬季运动等多种项目。目前已被国内外许多体育场馆采用，并成功地应用于国内国际体育赛事。

软件可支持的比赛项目有：

**球类：**篮球、足球、排球、网球、乒乓球、羽毛球、手球、沙滩手球、棒球、垒球、五人制足球、英式橄榄球、美式橄榄球、澳式橄榄球、板球、曲棍球、蓝网球、草地滚球；

**竞技：**拳击、摔跤、武术、柔道、柔术、跆拳道、空手道；

**田径：**田赛、径赛、马拉松；

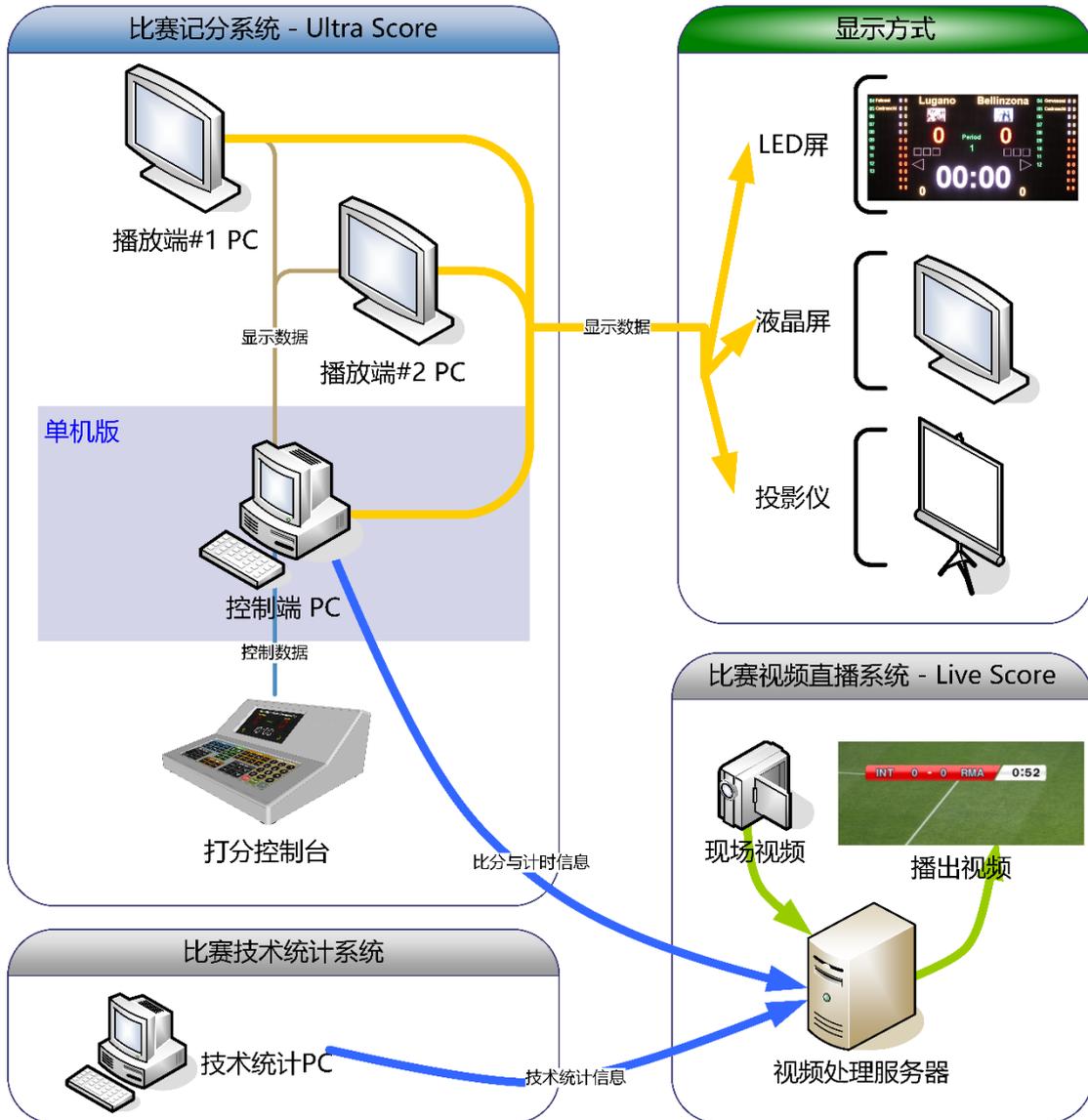
**体操：**体操、健美；

**水上：**游泳、水球、花样游泳、跳水；

**冬季运动：**冰球、冰上曲棍球、冰上速滑、花样滑冰、冰壶、滑雪；

**其他：**马术、赛马、自行车、龙舟、轮滑、卡丁车、桌球、举重。

## 1.1 系统框图:



本系统由两个模块构成：控制端、播放端。

- 1) 控制端：它是整个系统的核心，集成了比赛数据录入，比赛控制，比赛显示，媒体播放等所有功能。
- 2) 播放端：针对大型体育馆需要独立的上屏计算机，或者需要多个屏显示不同信息的情况，可以将比分信息或者多媒体内容扩展到其他计算机上。  
(该功能仅在网络版可选)

**本系统分为三个版本：单机版、标准网络版和专业网络版。**

**单机版：**

整个系统简化到只需一台电脑来比赛控制、裁判打分、媒体播放等所有功能。

配合我们的打分控制台，您可以完成主要的比分控制和显示操作。

该版本适用于场地仅有一块屏幕，对计时记分精准度要求不高的中小型体育场馆。

**标准网络版：**

除控制台外另可安装一台播放端专用于上屏显示，而控制台可作为裁判终端用于场边打分操作。

该版本适用于场地有一至二块屏幕，且需要在场边完成计时记分工作的体育场馆。

**专业网络版：**

支持场边打分，最多可支持三台独立的播放端，用于在大屏上同时显示不同的内容。

该版本适用于场地有二块及以上屏幕，需要在场边计时记分，或者多块显示屏需要显示不同内容的场合（如：一块屏幕用于显示比分，一块屏幕播放广告或赛队球员信息等）。

**1.2 主要功能：**

● **比赛信息管理功能**

可以预先建立参赛队及队员的登记信息表，各场比赛开赛前，只需要从中选择相应的参赛队即可。

● **专业记分牌功能**

目前支持各种球类，田径类，竞赛类，以及游泳等比赛的记分牌显示，所有的显示内容和布局除了参照相应的比赛规则外，还根据裁判的实际使用情况进行了优化。

● **高度定制化功能**

记分牌中的所有内容都可以以图形化方式进行重新布局，或者修改字体和颜色，让显示效果更贴近您实际使用的需要。

● **强大的媒体播放功能**

可以在预先建立的媒体播放列表中，添加各类文字，图片，动画，以及比赛现场的实时视频。比赛过程中，可以迅速的切换比分画面和媒体画面。

● **便捷的裁判操作界面**

各类比赛的裁判操作界面都根据实际需要进行了优化，大多数常用功能只需要操作键盘快捷键即可完成。

● **详尽的比赛过程记录**

比赛过程中所有的打分操作都将会被一一记录下来，便于日后查询和技术统计。

● **强大的网络协同功能**

可以自由选择使用系统中的多个模块，以局域网互连的方式进行协同工作。

● **丰富的显示功能**

您可以针对各个显示屏分别定义其显示内容，如一个显示比分信息，另一个显示现场视

频等。

- **安全可靠**

比赛过程中自动备份功能，电脑断电等故障后，只需轻点鼠标即可恢复先前画面。

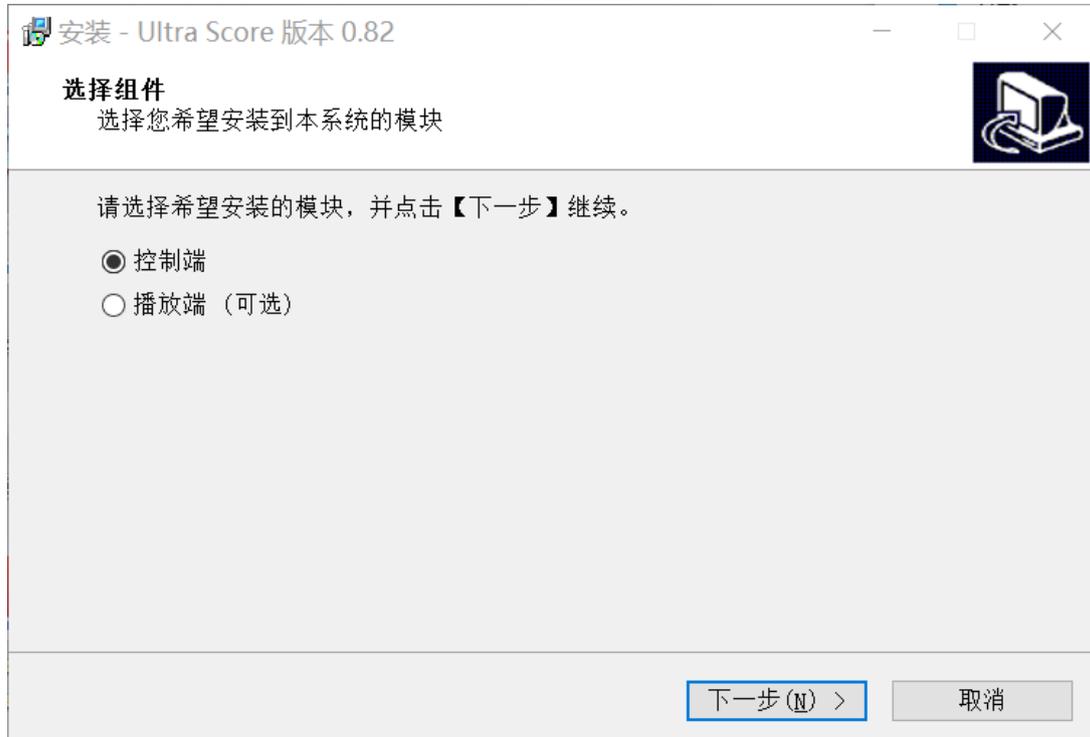
- **可扩展性**

可根据您的需要，连接外部电子计时器，或操作面板等外部设备。

### 1.3 系统安装

将系统安装盘放入光驱, 打开运行安装程序, 选择安装环境语言, 进入安装向导提示点击“下一步”按钮, 进入选择组件界面 (如下图)。

选择你所需要的安装的模块, 并点击“下一步”按钮然后选择安装到的目录进行安装。



安装完成之后, 系统将会在桌面上自动生成对应的快捷方式图标(如下图), 双击即可运行使用。



**注意:** 运行控制端软件前, 请先确认已在电脑上插入了 USB 加密狗, 否则软件将无法启动。

## 2 快速入门指南

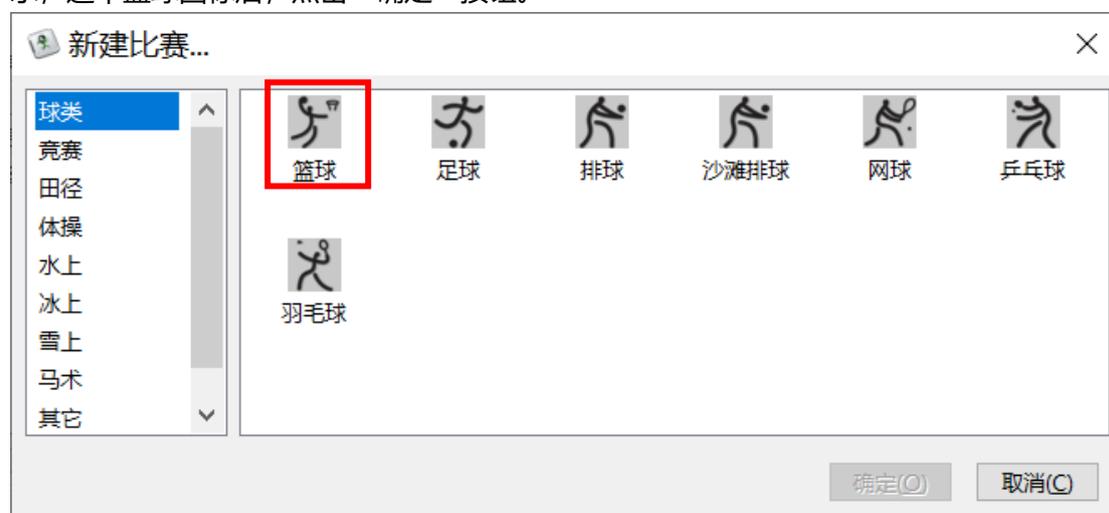
请参照以下步骤来学习整个软件使用，我们以篮球为例，介绍比赛计时计分的详细操作。其他比赛请参考相应赛事分册。

### 2.1 新建赛会信息

打开控制端软件进入系统主界面，点击下方的“新建”按钮建立新的赛会信息。



左栏选择比赛的类型，右栏则显示具体的可选项目。本例中，我们选择球类中的篮球进行演示，选中篮球图标后，点击“确定”按钮。



赛会名称为必填项，日期和主办者可以选填，假设赛会名称为“2019 CBA 联赛”。  
在下面的“赛队”及“裁判”选项中，点击“新建”按钮新建赛队信息以及裁判信息。

篮球比赛信息...

信息:

赛会名称:  !

日期:

参赛队

名称	国家	领队	教练



**注意：**本软件中带“!”标志的文字输入框为必填项。

新建赛队信息包括：名称、地区、领队、教练等，对话框如下。  
点击下面“新建”按钮将会弹出“队员信息”创建窗口。

篮球赛队信息...

信息：

赛队名：

赛队徽标：

地区：

领队：

教练：

队员：

号码	姓名	首发出场

**新建** 编辑 删除 导入 导出

确定(O) 取消(C)

输入队员“号码”和“姓名”，选择是否“首发出场”，点击“确定”即可完成一名队员的信息录入。

篮球队员信息...

信息：

号码：

姓名：

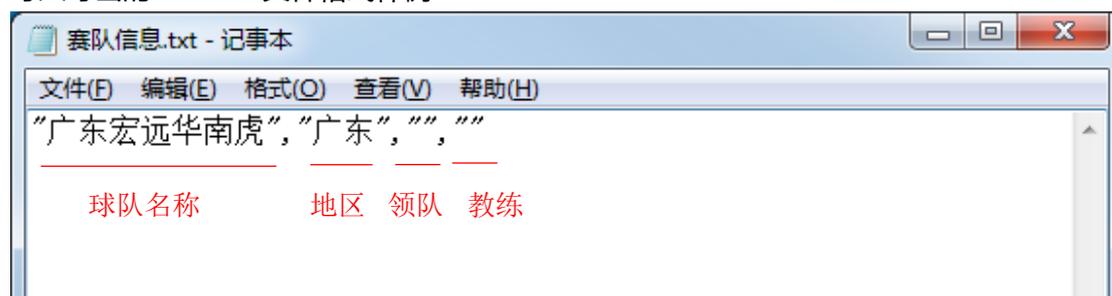
首发出场

确定(O) 取消(C)

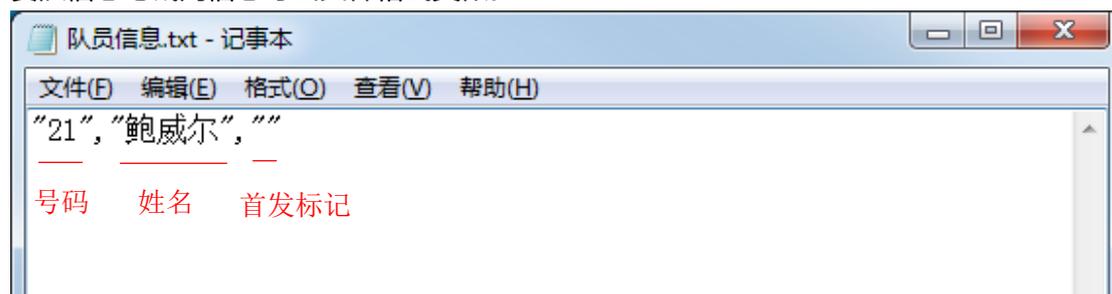
同时，您也可以点击“编辑”、“删除”按钮对已建的队员信息或赛队信息进行修改和删除操作。

对于批量信息的录入，可以通过预先将赛队及队员信息制作成“\*.txt”文件，然后点击“导入”按钮直接将在外部文件成批的导入，也能利用“导出”功能键，对现有赛队、队员信息以及裁判信息进行保存。

导入导出的“\*.txt”文件格式样例:



赛队信息与裁判信息导出文件格式类似。

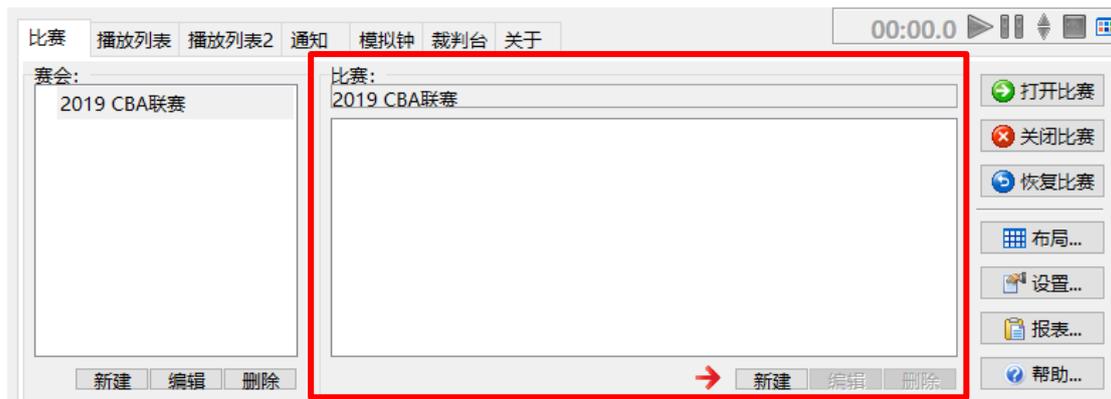


在完成以上步骤之后，将会在“赛会”列表中看到已经建立的赛会信息。

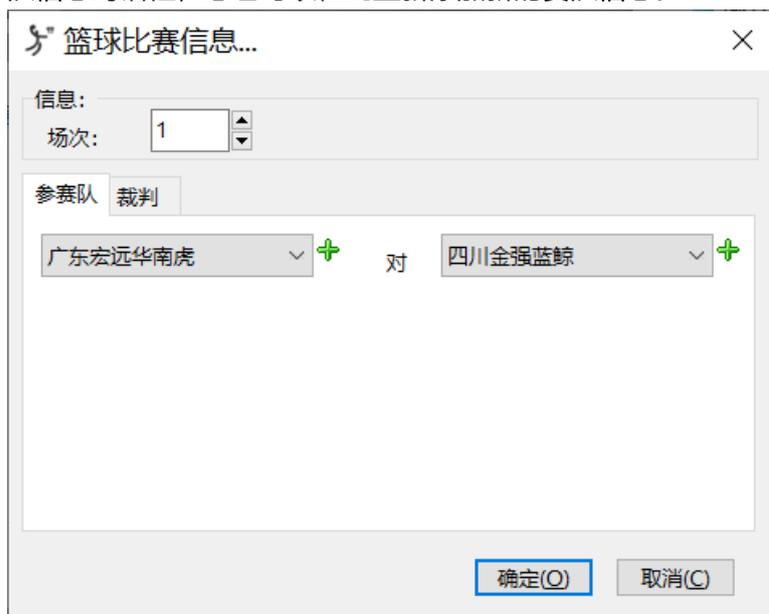


## 2.2 新建比赛

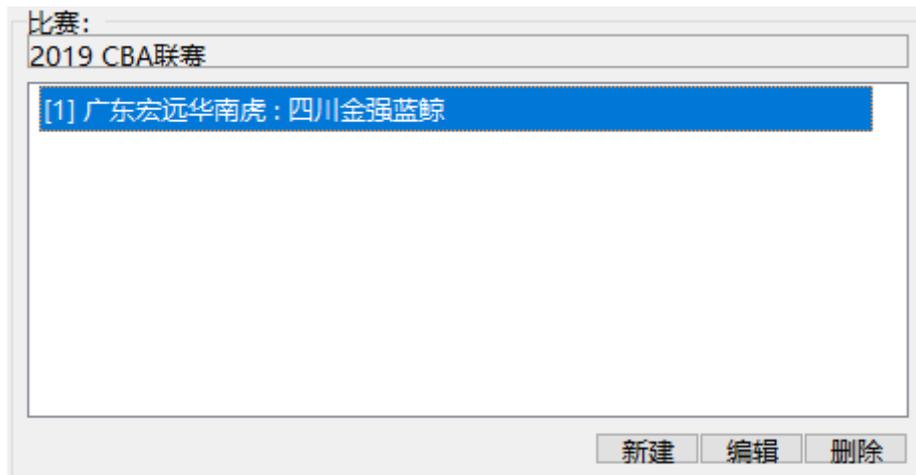
在完成赛会的新建后，即可建立比赛场次。在“比赛”选项页面中的“比赛”面板上，点击“新建”按钮。



其中包括对比赛场次的设置，以及双方参赛队的选择。点击下拉箭头，可以在已经建立的赛队中选择对阵的两个球队，作为第一场对阵的两个赛队。点击“+”按钮也会弹出新建赛队信息对话框，您也可以在此重新添加新的赛队信息。



点击“确定”完成一场比赛的新建，并且在“比赛”面板中显示相关信息，如下图。同样的，可以通过“编辑”和“删除”按钮来修改已经建立的比赛信息。



### 2.3 打开、关闭比赛

在建立赛会信息, 参赛队伍信息以及比赛场次等所有信息之后, 选择所需的一个赛会和比赛, 点击主界面上“打开比赛”按钮:



控制端主界面将自动会切换到“控制端”的面板, 同时在显示屏上也会显示相应的比赛信息。





如果需要关闭本场比赛，在“比赛”选项页面中，点击“关闭比赛”按钮即可。

## 2.4 通用功能

### 2.4.1 比赛计时

针对需要计时的比赛，在主界面上有专用的计时区域，如下图所示：



在默认情况下，当打开一场比赛，

点击“▶”按钮，即可开始计时；

点击“⏸”按钮，暂停计时；

点击“▲”和“▼”按钮，在暂停计时之后，增加或者减少计时的时间；

点击“■”按钮，恢复初始计时；

点击“■”按钮，进行计时时间的调整操作。

### 2.4.2 本地裁判台

在未打开任意一场比赛时，主界面上的裁判台将会出现提示信息“请先打开比赛”。



一旦打开了一场比赛之后，在裁判台上会出现对本次比赛的相关操作，界面如下：



其中，点击该页面的上面一排带“”图标的按钮，可以在显示屏上切换播放显示不同信息，比如：比分信息、球员信息、裁判信息、统计信息。

“比分信息”：



“比分信息”：



“球员信息”：

2019 CBA联赛			
广东宏远华南虎		四川金强蓝鲸	
领队:		领队:	
教练:		教练:	
号码	姓名	号码	姓名
1	怀艾特	2	拉米扎纳
3	高尚	3	奥多姆
5	李原宇	5	张振虎
6	陈江华	7	张宗宪
7	王仕鹏	9	王英亮

“裁判信息”:

2019 CBA联赛	
姓名	国籍

“统计信息”:

2019 CBA联赛							
广东宏远华南虎				四川金强蓝鲸			
号码	姓名	得分	犯规	号码	姓名	得分	犯规
1	怀艾特	0	0	2	拉米扎纳	0	0
3	高尚	0	0	3	奥多姆	0	0
5	李原宇	0	0	5	张振虎	0	0
6	陈江华	0	0	7	张宗宪	0	0
7	王仕鹏	0	0	9	王英亮	0	0
8	朱芳雨	0	0	10	吕晓明	0	0
9	易建联	0	0	12	路遥	0	0

在网络版中，您还可以点击 “” 按钮，来对每个播放端进行独立的显示信息的设置。

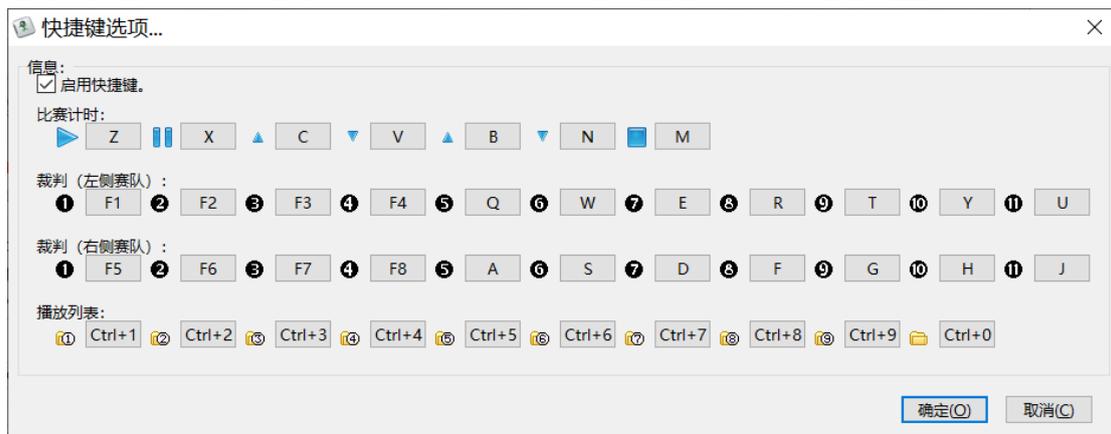


例如：我们将比分信息选择“仅在播放端#1 上显示”，则比分信息将会在“播放端 1”及本地裁判端上进行显示；而如果选择“仅在播放端#2 上显示”，则比分信息仅在“播放端 2”上显示。

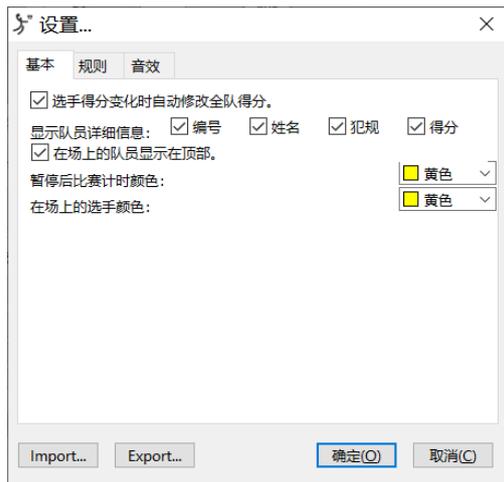


**注意：**在单机版中，播放端独立切换画面功能无效。若需该功能，请购买专业网络版软件。

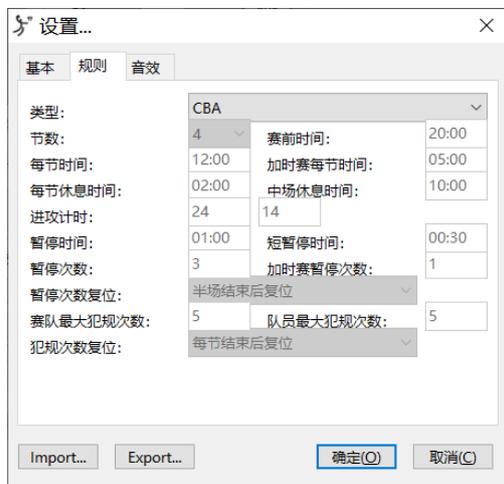
在裁判台面板中，可看到带有 **1**，**2**...**10** 的标识，带有标识的功能键均可设置键盘快捷键，您可以点击主界面右边的 “ 快捷键...” 按钮来查询或修改快捷键设置。



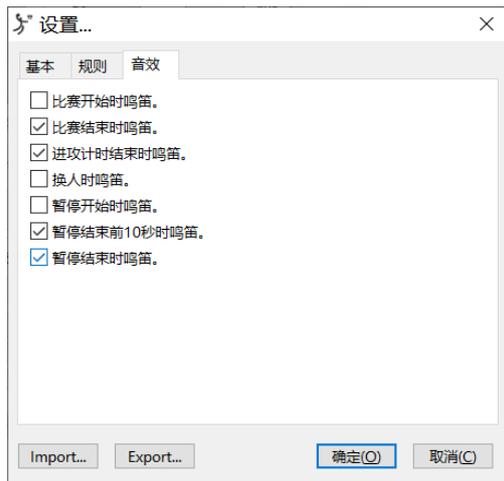
在比赛面板中，点击 “” 按钮，即弹出设置对话框，可对当前比赛做以下设置：  
“基本”：设置基本计时规则、显示球员详细信息等；



“规则”：可选择当前比赛适用的规则，也可自定义比赛规则；



“音效”：设置各类比赛鸣笛；



本软件其他详细功能操作请参阅以下章节。

### 3 控制端

控制端是整套系统的核心，它包括该系统所有计时计分功能，可单独使用，也可与播放端进行组合后增加显示功能。

#### 3.1 比赛模块

打开控制端软件，进入系统界面：



各种类型的比赛，一经建立将自动保存在系统中，该列表自动显示出之前建立的各种比赛信息，并可以选择后进行编辑。

点击比赛面板中的“布局”按钮，可以让您根据自己的需求和情况来设置本次比赛显示屏的布局，点击该按钮打开“显示编辑器”对话框，详情请参考第 3.1.7 章节。

### 3.1.1 新建比赛



“新建赛会”详细步骤请参考 2.1 章节;

“新建比赛”详细步骤请参考 2.2, 2.3 章节。

### 3.1.2 打开、关闭比赛

在建立赛会信息, 参赛队伍信息以及比赛场次等所有信息之后, 选择所需的一个赛会和比赛, 点击主界面上“打开比赛”按钮:



即可在显示屏上显示相应的比赛信息。



如果需要关闭本场比赛, 点击“关闭比赛”按钮。

### 3.1.3 恢复比赛

“恢复比赛”按钮的功能是在某些特殊情况下，如断电等造成软件退出，能迅速恢复最近的比分显示屏，以及上次的显示内容。

### 3.1.4 设置

在比赛面板中，点击“设置”按钮，即弹出设置对话框，可对当前比赛进行设置。

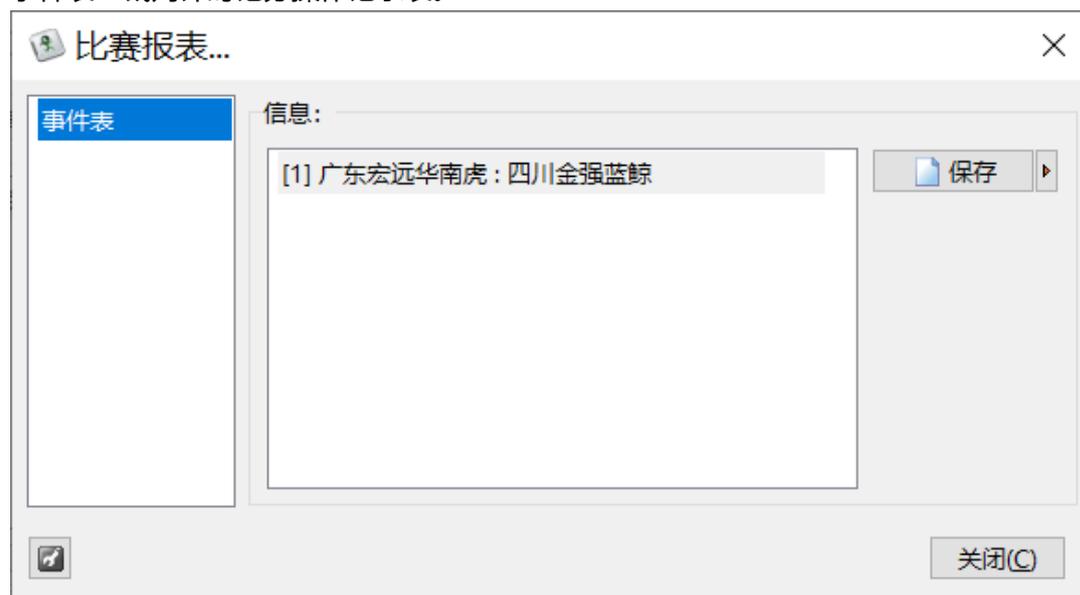


详细内容请参考 2.4.2 章节。

### 3.1.5 报表

点击“报表”，可保存比赛报表。

事件表：裁判计时记分操作记录表。



### 3.1.6 帮助

点击“帮助”，可显示并打开相应比赛的使用手册。



初次新建比赛后，点击“帮助”，显示的使用手册为灰色不可用状态，点击“查看”后软件会自动下载最新版本的使用手册，并将其保存至内地端。



**提示：**请在初次使用“帮助”功能时，确保电脑正常连接因特网，以便下载使用手册；此后该功能即可在局域网内使用。

### 3.1.7 布局设置

本软件提供多种比赛的计时记分显示布局模板，同时支持自定义布局编辑。

您可以使用“布局”功能来修改编辑显示屏的内容尺寸、显示位置、颜色、大小等属性。

在比赛面板上，点击“布局”按钮：弹出“显示屏编辑器”对话框：



您可以在右侧的编辑区域单击鼠标选中某个标签，然后在左侧的属性模块中进行相应的参数设置。

在完成对标签的修改之后，切记要保存设置，这样在重新打开比赛之后才能在显示屏上看到已经修改的效果。

左侧参数设置栏分为三个部分，分别是：“文件属性”，“显示屏属性”和“文字属性”。

#### 文件属性

“文件属性”面板，用于选择切换指定比赛下的多个显示屏内容，以进行修改编辑。

如：篮球比赛模板中，显示屏列表如图，可选择切换其中的比分显示、赛队显示、裁判信息显示进行编辑。



选择比分显示，则显示编辑界面如下：



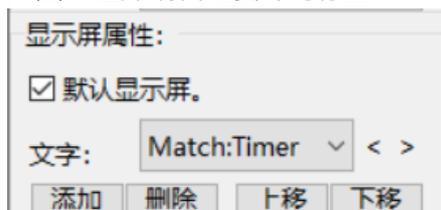
### 显示屏属性

“显示屏属性”面板，用于选择指定显示屏下可编辑修改的标签。

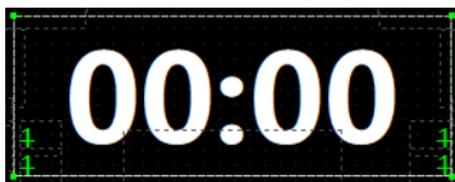
1) 选中需要修改的标签

方法一：在文字属性中选择标签对应的属性

如图：选择编辑比赛计时标签：



则在右侧栏显示屏编辑区会高亮显示该标签：



方法二：直接在右侧栏显示屏编辑区，单击选择相应的标签



## 2) 标签添加/删除

根据需要，您可以自定义添加和删除自定义的标签。



模板自带的标签不能删除，请反选“可见”属性将其隐藏。

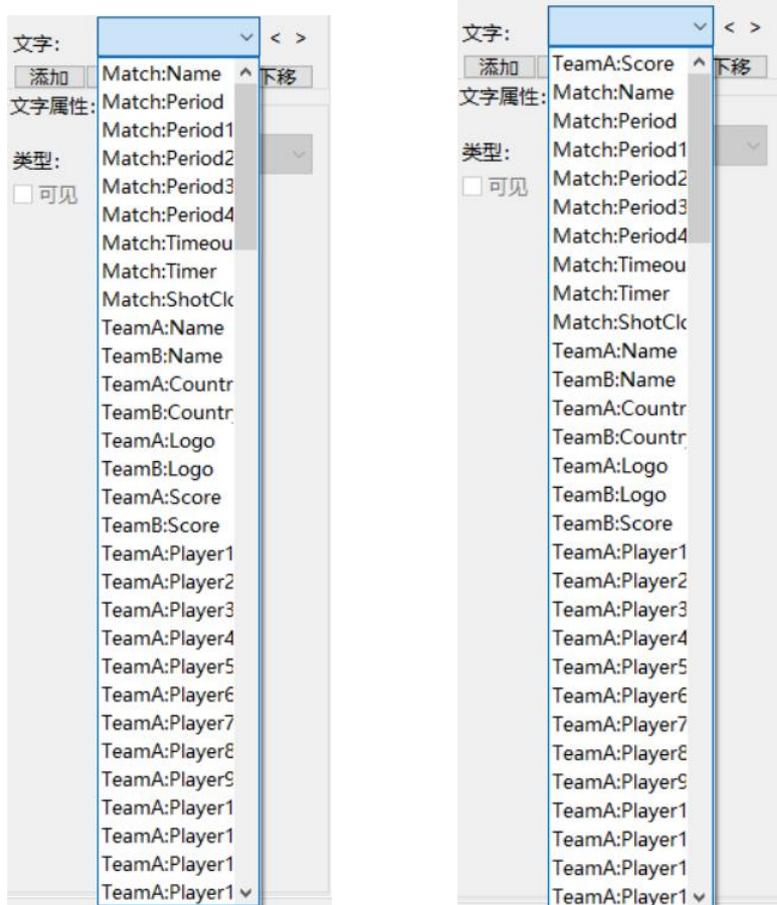
## 3) 标签的上移/下移

当标签有重叠时，可用于调整标签所在层的位置。



注意：文字属性列表中最前面的标签会显示在编辑区的最底层，故上下移标签时可通过标签在文字属性列表中的上下顺序，检查标签的确切位置。

如下图：左图为默认顺序，右图为将 A 队比赛成绩上移后的顺序，此时 A 队比赛成绩在最上方，即对应标签在最底层。



## 文字属性

“文字属性”面板，可用于对指定标签文件进行编辑。

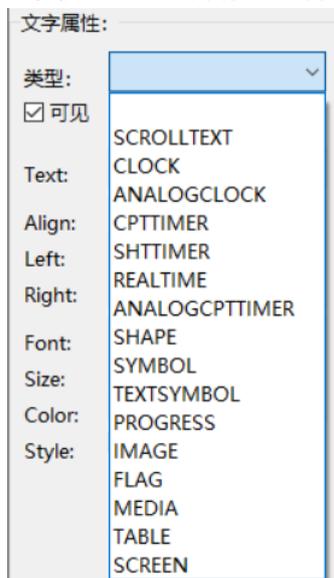
如下图对赛队得分标签的内容、显示位置（坐标）、字体、大小、颜色等信息进行编辑修改。



### 1) 类型的设置



“类型”：可选择标签文件的不同显示类型。可选类型有：



◆ 空白

当类型为空时，在文本中填写文字，即可直接静态显示文字内容。

**篮球**

◆ 滚动文本 (SCROLLTEXT)

选择“SCROLLTEXT”滚动文本，在文本中填写文字，可滚动显示文字内容。

◆ 时间 (CLCOK)

用于时间的显示，您可以在文本中输入“YYYY/MM/DD”来显示日期，也可以用“HH:NN:SS”来显示时间。如果文本为空，则默认显示日期和时间。

**2017/3/30 18:12:32**

◆ 模拟钟时间 (ANALOGCLOCK)

以模拟钟显示当前时间。



◆ 比赛计时 (CPTTIMER)

用来显示比赛计时的时间，和控制台主界面上控制比赛计时的时间区域同步显示。

**00:00**

◆ 进攻计时(SHTTIMER)

用于显示进攻计时时间。(只在用到进攻时间的时候显示)

**24**

◆ 实时信息(REALTIME)

可以获取其他设备的时间信息。

◆ 模拟钟比赛计时 (ANALOGCPTTIMER)

以模拟时钟显示比赛计时。



◆ 形状 (SHAPE)

用于在显示画面上任意添加水平线、垂直线、矩形和圆角矩形。



◆ 符号 (SYMBOL)

显示符号类标签。



◆ 文本符号 (TEXTSYMBOL)

显示文本符号类标签。



◆ 图像 (IMAGE)

在“文字属性”中选择“IMAGE”类型，在文件中填入所要添加图片的路径。

即可在显示屏上显示图片信息。



◆ 国旗 (FLAG)

用于显示参赛队的国旗。

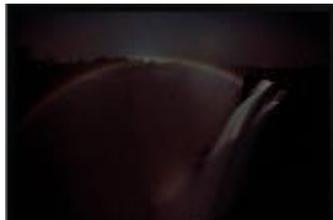


◆ 媒体 (MEDIA)

用于在指定位置显示视频或图片。

在“文字属性”中选择“MEDIA”类型，在播放列表中填入一个文本文件名的完整路径。

设置好位置后，即可在指定位置显示图片或视频。



◆ 表格 (TABLE)

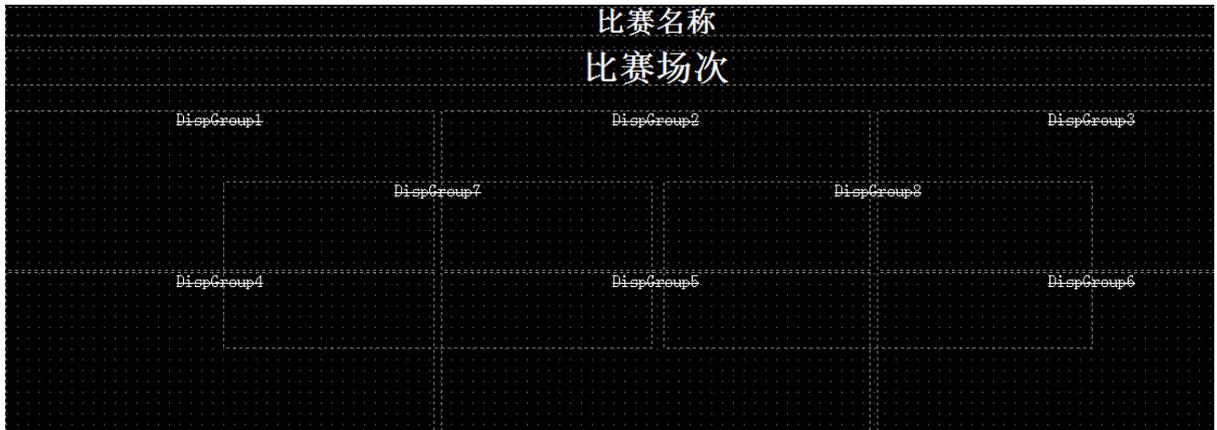
以表格的形式来显示信息。

号码	姓名
1	Zhangming
2	Xiaoyong

◆ 屏幕 (SCREEN)

在一个显示屏上同时显示多个子屏幕的内容，可用于多赛组比赛同时显示比分。

最多可支持同时显示 10 个赛组的比分信息。

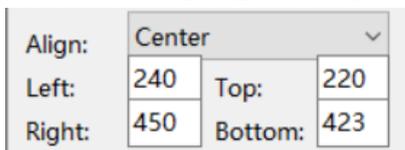


2) 标签位置的设置

方法一：选中相应的标签，按住左键拖动到对应位置

此方法的优点是简便，易懂，缺点是移动到的位置不够精确。

方法二：通过修改标签的坐标值来移动



“显示”：选中标签的显示方式。有四种：

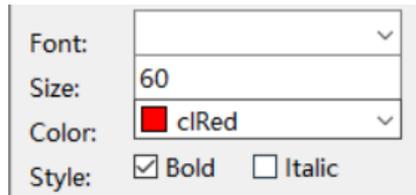




此方法的优点是可做到精确的定位。

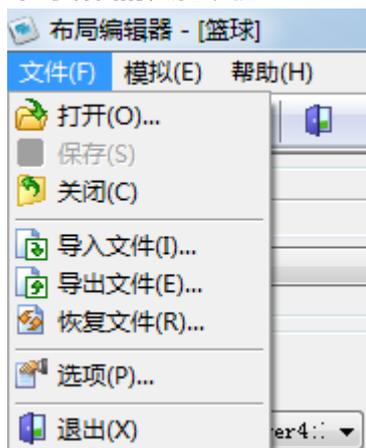
### 3) 标签文字的设置

选中标签，修改文字的字体，大小和颜色。还可以勾选粗体和斜体。



通过以上的布局修改，显示页面可达到您想要的画面要求。

### 布局编辑的其他功能



#### 1) 打开/关闭

打开：可用于选择打开 Ultra Score 软件自带的所有比赛布局文件。

关闭：关闭当前布局文件。

#### 2) 导入/导出/恢复文件

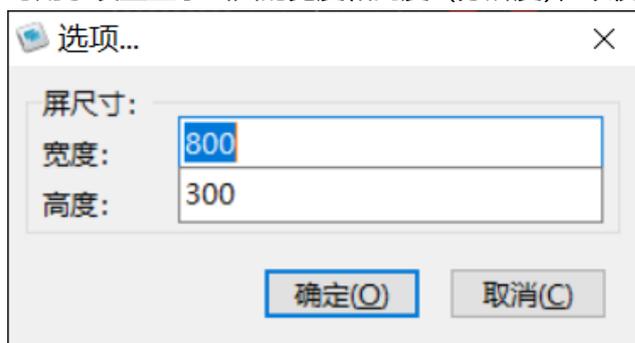
导出文件：完成并保存布局编辑后，可点击“导出文件”按键将布局内容导出为“\*.csb”文件，保存至本地端；

导入文件：导入指定的布局文件“\*.csb”；

恢复文件：恢复初始布局。

### 3) 选项

可用于设置显示画面的宽度和高度（分辨率），以使画面符合实际屏幕的显示要求。



### 4) 模拟预览

设置完毕后，点击“”或“模拟”按钮即可以立即看到系统运行时的实际显示效果。

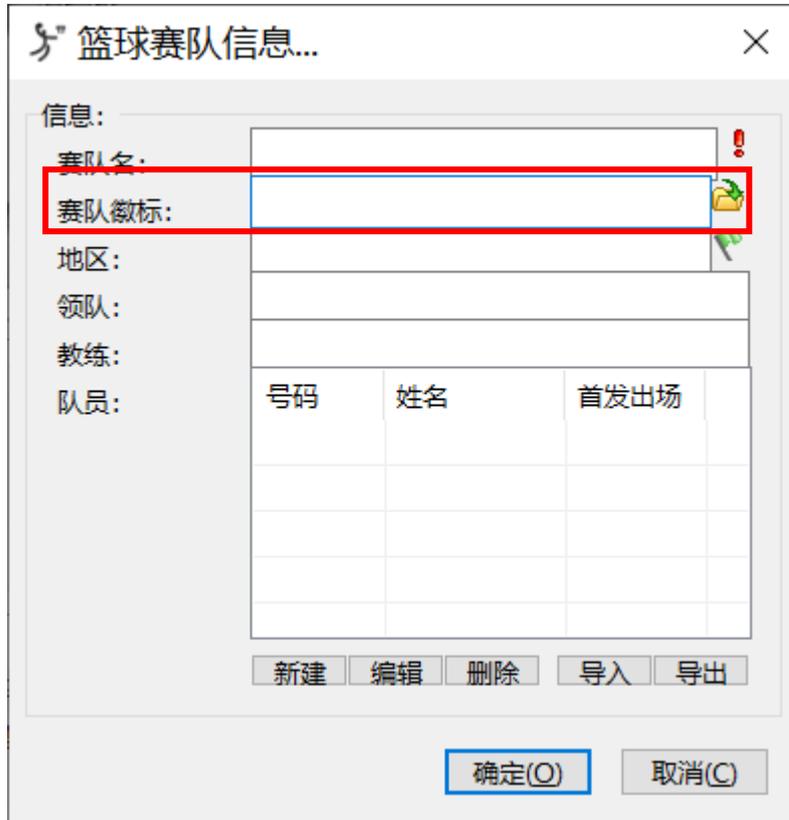


### 3.1.8 常见布局应用

#### 1) 显示队徽

Ultra Score 自有布局模板中已包含队徽显示。

设置：新建赛队时，在“赛队徽标”一栏，打开队徽图片路径，点击确定后重新打开比赛，即可显示队徽。



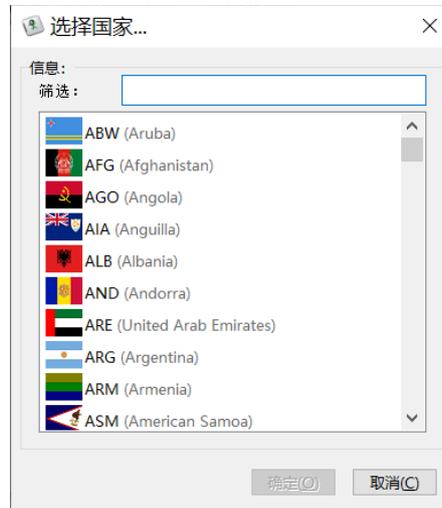
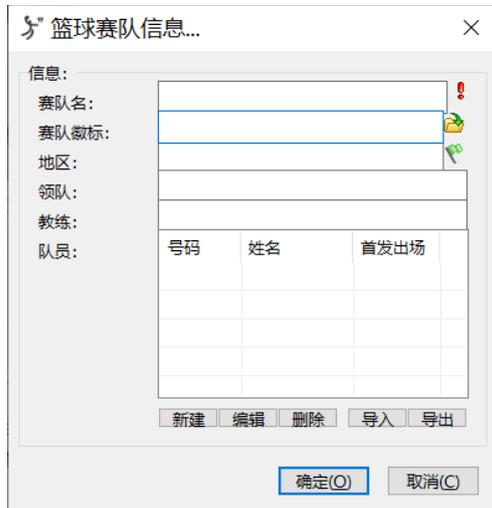
效果图：



## 2) 显示国旗

Ultra Score 自有布局模板包含国旗显示。

设置：新建赛队时，点击“地区”一栏的图标“”即弹出国家信息，选择国旗确定后，重新打开比赛即可显示。



效果图：

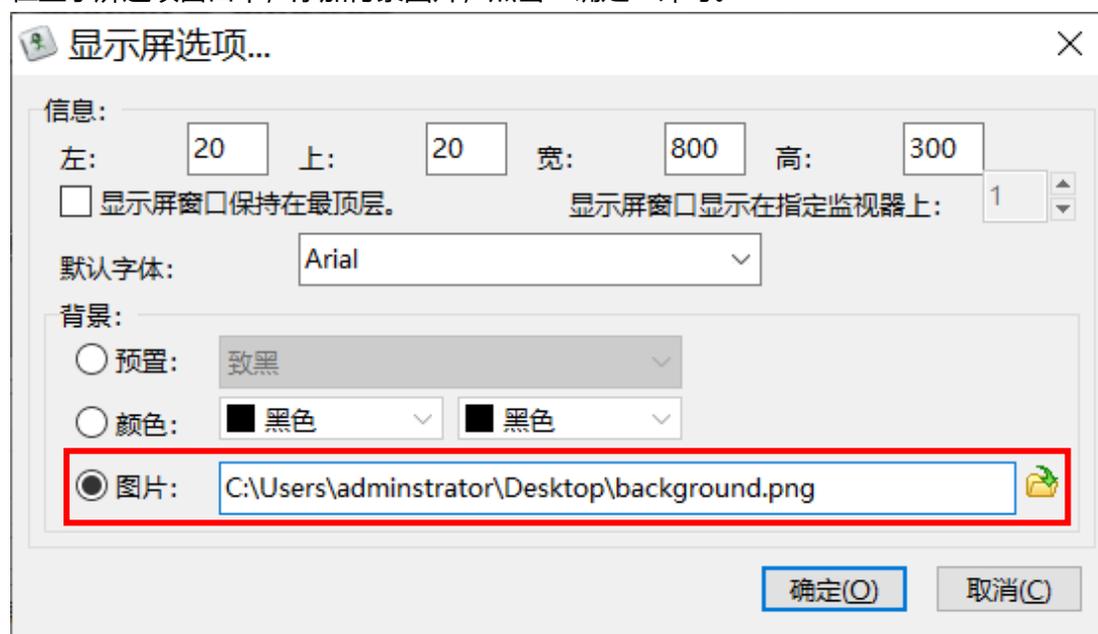


### 3) 更改显示屏背景图片

点击控制台右侧功能栏中“显示屏”按钮



在显示屏选项窗口中，添加背景图片，点击“确定”即可。



效果图:



#### 4) 比分画面与视频图像同时显示

##### 步骤 1: 新建文本文件

在该文本文件中每一行填写一个视频或者图片的完整路径名。



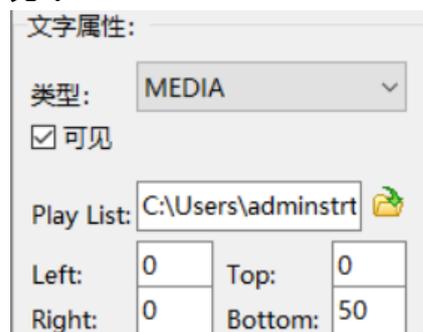
##### 步骤 2: 添加标签

点击“比赛”面板，选择一场比赛，点击“布局”，打开显示屏编辑器，选择“添加”，以添加一个新的标签。



##### 步骤 3: 修改新增标签的文字属性

选择“MEDIA”类型，在播放列表中填入步骤 1 所建立的文本文件的完整路径。并勾选“可见”。



##### 步骤 4: 设定图片或视频的显示大小和位置

通过修改上下左右的数值，从而改变对应矩形框的大小和位置，即显示图形或视频的大小和位置。





通过模拟可以看到效果：



通过上述设置，比分界面上就会自动在设置的区域范围内循环显示这些视频和图片文件了。您可以根据您的需要，来设置图片或者视频的大小范围和显示位置。如果新增的矩形框覆盖了原有的信息，您可以调整这些信息标签的位置或者去掉文字属性下的可见框勾选，以隐藏多余的信息。

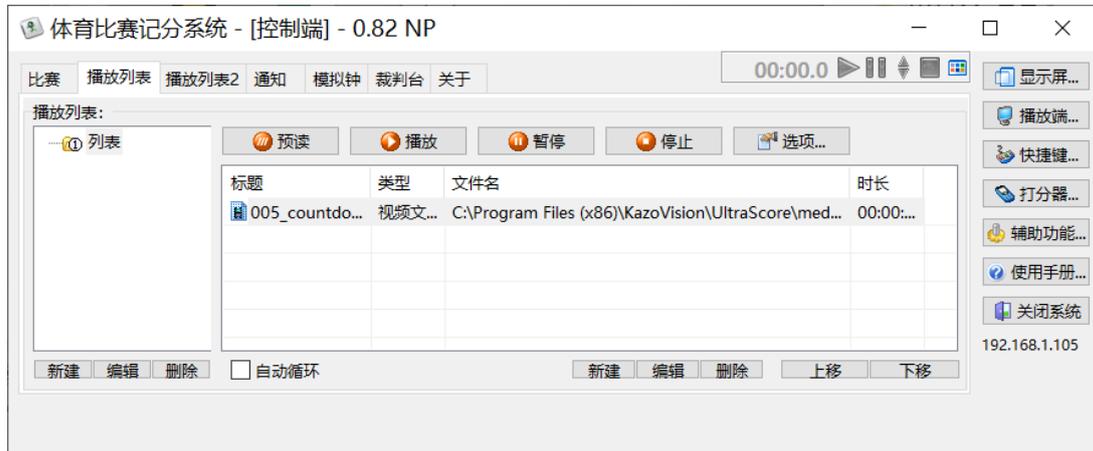
 **提示：**如果您有任何布局问题，请联系我们。

## 3.2 播放列表

本系统可以播放文字，图片，动画等多种格式的媒体，可以预先建立播放列表，系统会自动循环播放该列表中定义的内容。

### 3.2.1 新建播放列表

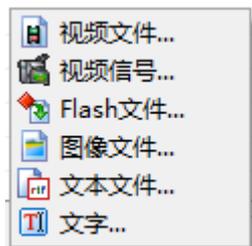
在主菜单栏点击“播放列表”，进入播放列表面板。



在左边“播放列表”一栏中，选中根列表，点击“新建”按钮，将在根列表下建立新的子列表，同样的，如果需要删除一个列表，可以选中该列表并点击“删除”按钮。

选择一个“列表”，则在右边的列表中会罗列出所有该列表下的媒体文件，您也可以根据需要，在特定的列表下建立新的媒体文件。

点击右边的“新建”按钮会弹出下拉菜单，选择文件的类型。



目前本系统支持的媒体类型有：视频文件、视频信号、Flash 文件、图像文件、文本文件、文字。

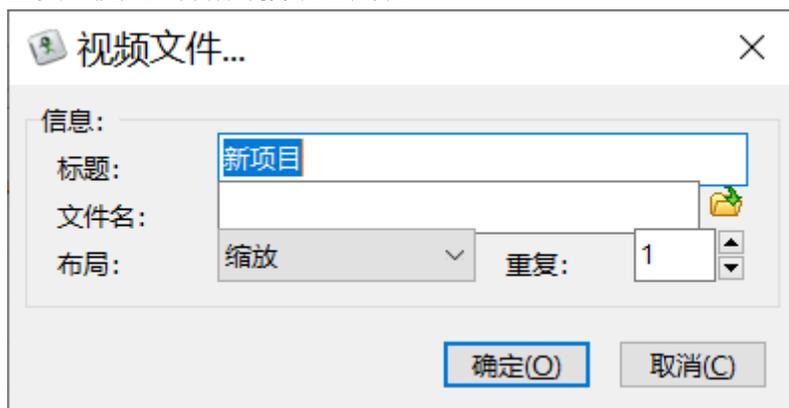
选择新建文件的类型，向当前媒体列表中增加新的媒体文件：

#### 1) 视频文件：

支持多种视频播放格式，如 AVI，MPEG，WMV 等。

布局：可选择视频文件缩放或拉伸。选择缩放则视频文件按原比例缩放至窗口大小；选择拉伸则不保持视频文件的纵横比例，根据窗口大小拉伸视频文件至全窗口显示。

重复：视频文件循环播放的次数。



## 2) 视频信号:

用于实时转播现场视频或实时转播电视节目。

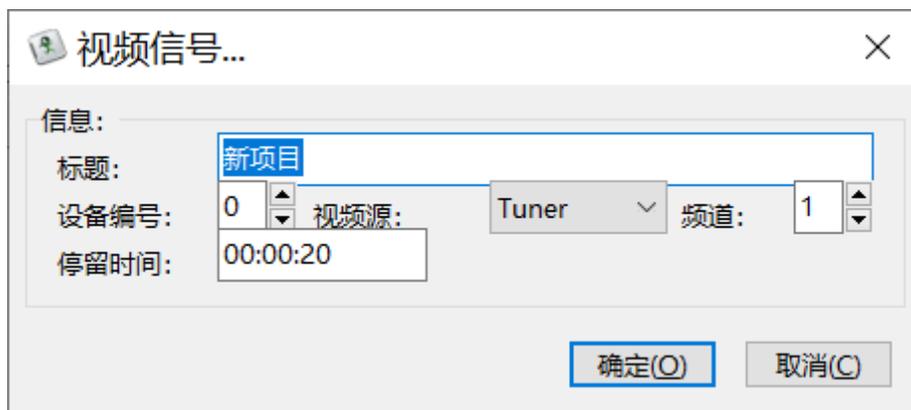
使用该功能，需安装配套硬件如：视频采集卡、电视机顶盒等。

视频源：用来选择视频源类型，应选择与启用的视频采集卡输入口相匹配的类型。可选类型：

Tuner (调频)、Composite (复合视频)、S-video (S-端子)，可点击下拉菜单进行选择。

频道：仅在视频源为调频时可选，需要根据实际测试确定频道播出的内容。

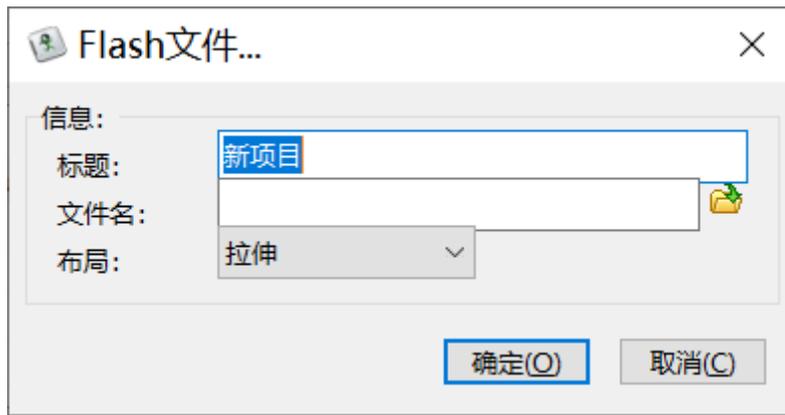
停留时间：设置视频信号播放的时长。



## 3) Flash 文件:

用于新建编辑\*.swf 类型的播放项目。

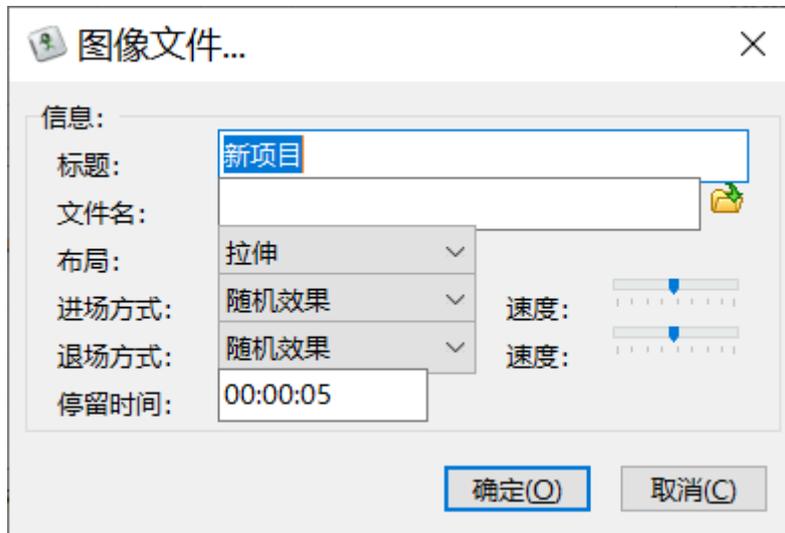
布局：用于设置 Flash 文件在窗口内的显示比例大小，可选项有拉伸、居中、缩放。



4)  图像文件:

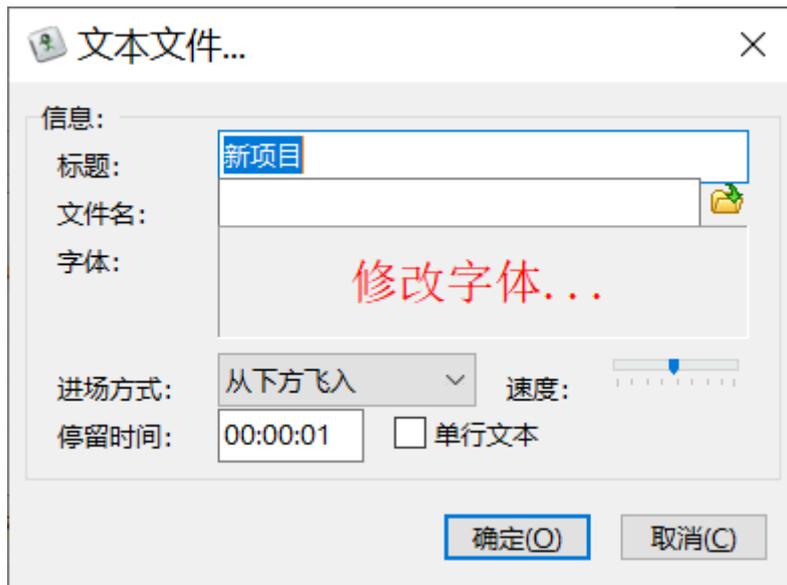
支持\*.jpg、\*.jpeg、\*.bmp、\*.png 格式的图片显示，并可选择进场退场的多种特效。

速度：可滑动按钮设置图像文件进退场特效的快慢速度。



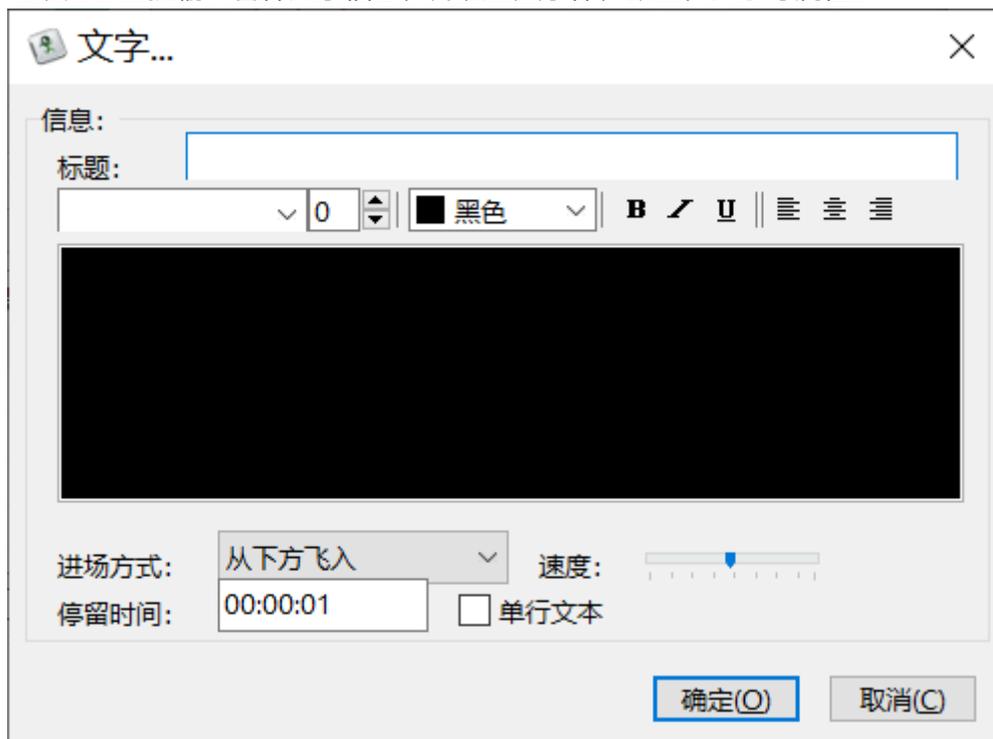
5)  文本文件:

可以用于显示各类文本，可指定文本的字体颜色和大小等。



6)  文字:

可以用于直接输入各种文字信息，并设置其字体，颜色，大小等属性。



### 3.2.2 其他操作

#### 1) 编辑/删除播放项目

在列表中选择一条信息，点击“编辑”按钮，可以对当前选中的播放项目进行修改。

点击“删除”按钮，可以删除选中的播放项目。

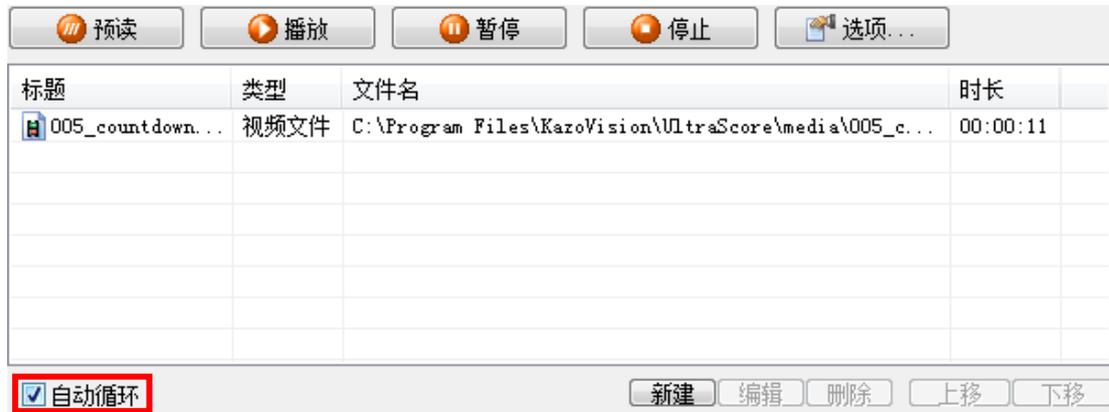
#### 2) 上移/下移播放项目

点击“上移”或“下移”按钮，则可以改变播放列表中的播放项目次序。

在比赛前，可以预先建立多个媒体列表文件，在比赛中只要分别选中并播放他们，就可以快速切换播放不同内容。

#### 3) 自动循环

勾选该功能，则播放项目将从第一个开始自动循环播放。



#### 4) “预读”功能

如果使用了远程播放端功能，由于系统在播放媒体文件时会采用先将媒体文件复制到远程播放端所在的系统中，然后再播放的方式。所以，如果要播放大尺寸的媒体文件，首次播放前将会有较长时间的文件复制过程。

如果希望在比赛过程中能迅速切换播放指定的媒体文件，那么可以使用“预读”功能，它会将当前选中的媒体列表中所有使用到的媒体文件复制到播放端系统上。

如果在比赛进行中使用媒体播放功能，那么控制台上会立刻切换到媒体播放的内容上，但是此时并不会影响已经开始了的比赛，可以继续对比赛进行打分，一旦停止播放，显示屏会自动切换回当前的比赛信息。

#### 5) 播放/暂停/停止

在编辑完了媒体播放列表后，

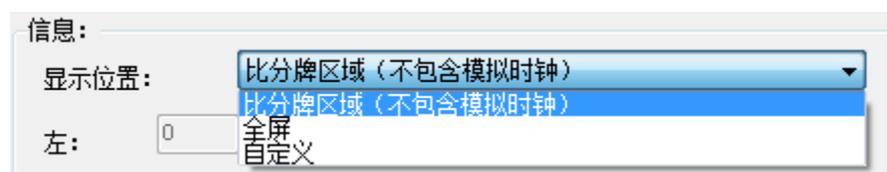
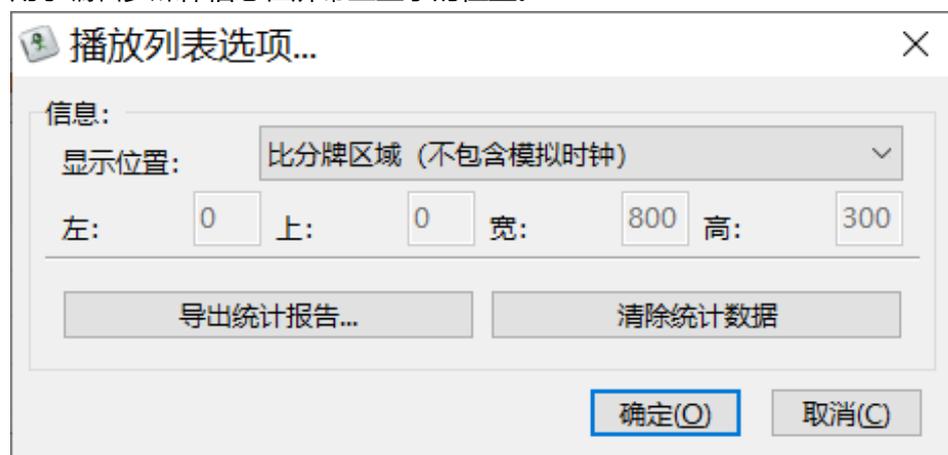
点击“播放”按钮，系统就会自动依次播放列表中所指定的信息；

点击“暂停”按钮，播放内容暂停，再次点击“暂停”，则恢复播放；

点击“停止”按钮，结束当前播放内容。

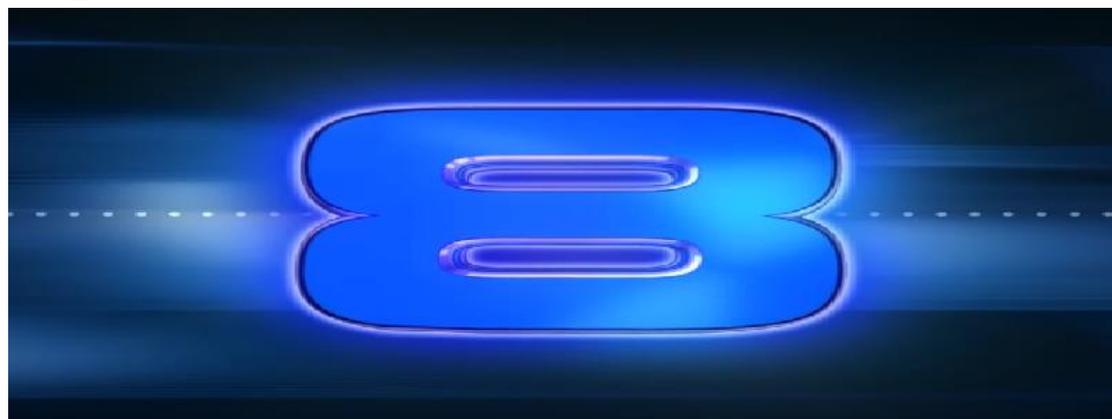
## 6) 选项

用于编辑多媒体信息在屏幕上显示的位置。



比分牌区域 (不包含模拟时钟): 只在比分牌区域切换播放视频, 不显示模拟时钟。

效果图:



全屏: 切换视频时, 会全屏显示。

自定义: 需要时设置坐标, 任意位置和大小显示视频。





### 3.3 播放列表 2

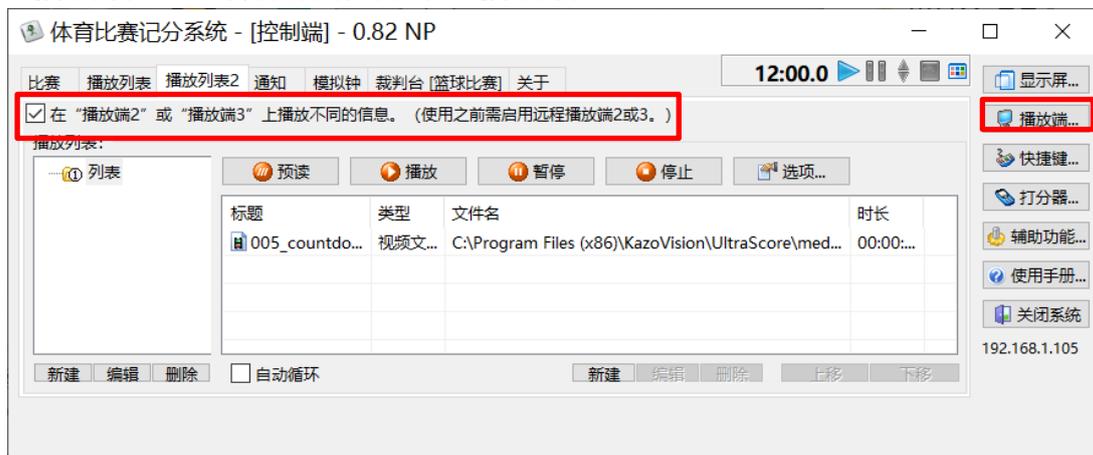
该功能可实现多个屏同时显示不同的内容，如：一个显示比分信息，另一个显示媒体信息。

点击右侧栏“播放端”按键，分别设置播放端 1、播放端 2、播放端 3 的 IP 地址；

在“播放端 2”面板上勾选“在播放端 2 或播放端 3 上播放不同的信息”；

则该面板中开始播放的内容将只出现在远程“播放端 2”以及“播放端 3”所在的计算机上，“播放端 1”和“控制端”播放的内容仍然由“播放列表”面板控制。

“播放列表 2”的操作界面及功能同“播放列表”。



**注意：**该功能仅在“专业网络版”中才能使用。

### 3.4 通知

可用于插播显示文本类的临时通知。

在“通知”面板中键入相应的通知内容，就可以在画面上显示各类临时通知。



如在通知信息栏内键入“欢迎光临”，点击显示后效果如下：



通知界面功能有：

显示：在大屏上显示通知的文字。

隐藏：取消通知文字的显示。

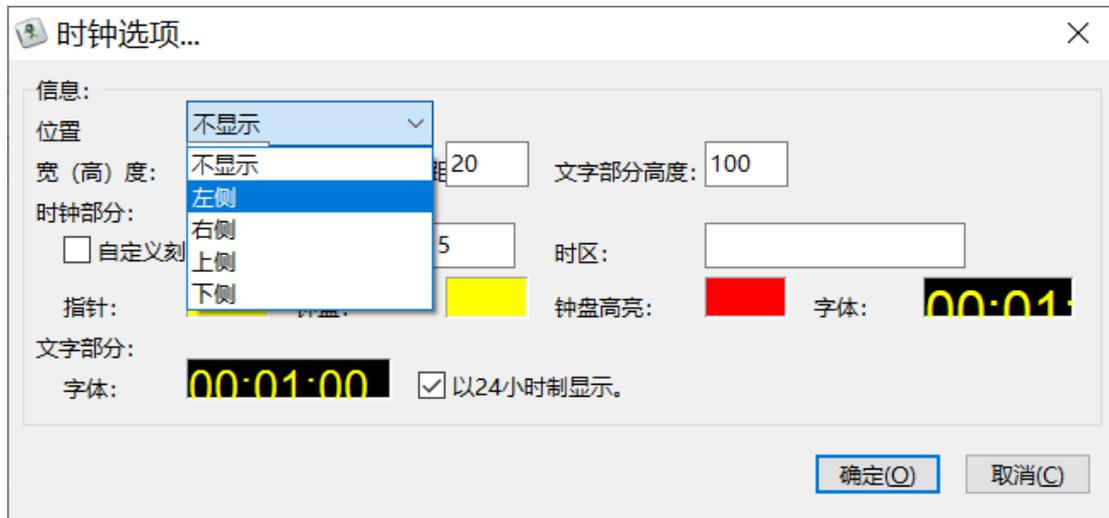
从文件读取：从文本文件中加载通知文字内容，文件格式为“\*.txt”。

保存到文件：将通知文字内容保存到指定文件。

选项：可设置通知文字的显示位置、字体、颜色、显示速度。

### 3.5 模拟钟

模拟钟功能用于控制比赛画面上的圆盘模拟钟的计时和显示。选择“模拟钟”面板，点击“选项”按钮，在位置中选择显示的位置后才能在屏幕上显示模拟钟。



#### 3.5.1 系统时间

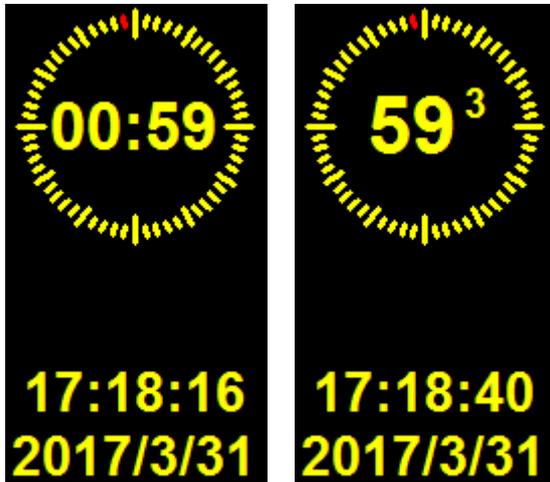
点击模拟钟里的“系统时间”按钮，时钟自动显示当前系统时间，时钟上有时，分，秒针，实时转动。



### 3.5.2 倒计时

如果比赛过程中需要使用倒计时功能，首先是在“初始时间”文本框内填入希望进行倒计时的时长，然后点击“分计时”或“秒计时”即开始倒计时。

本系统支持两种方式的倒计时，分别是“分计时”和“秒计时”，他们可以以不同的精度进行倒计时，效果如下：



计时时间结束后，系统将发出“滴”的警告声。

### 3.5.3 计时调整

倒计时的过程中，可以随时进行计时的“暂停”和“继续”，或者使用“增加时间”和“减少时间”按钮来对时间进行调整。

### 3.5.4 比赛计时

在时钟区也可以显示该比赛的计时时间，当处于比赛计时状态下，只要在“模拟钟”面板上点击“比赛计时”按钮，就可以在模拟钟上同步显示比赛计时了。

### 3.5.5 外部计时

点击“外部计时”按钮可以使显示时间与外部计时设备的时间同步.这些设备必须使用 RS232 或者局域网来连接。

### 3.5.6 时钟选项

点击“计时”面板中的“选项”按钮，将会出现“时钟选项”对话框：



位置：可以设置时钟的显示位置，也可以关闭时钟区的显示。

宽（高）度：可以设置时钟区的宽度，（当选择时钟显示在上方或下方时，该选项设置的是时钟区的高度）。

时钟与文字间距：时钟区圆盘钟与下方文字的间距。

文字部分高度：文字区的总高度。

时钟部分：您可自定义时钟显示的刻度数，设置时钟指针和针盘等的颜色，以及显示文字的颜色和大小。

文字部分：设置文字的字体颜色和大小。

### 3.6 裁判台

用于裁判计时记分的功能面板。

需要在“比赛”面板中选择相应的比赛类型，新建并打开比赛后方可使用。

由于比赛规则的不同，以及打分功能的差异，本地裁判的操作界面是根据每个比赛的特点来设计的，所以是各不相同的。具体的操作可以参照各类比赛的使用说明分册。

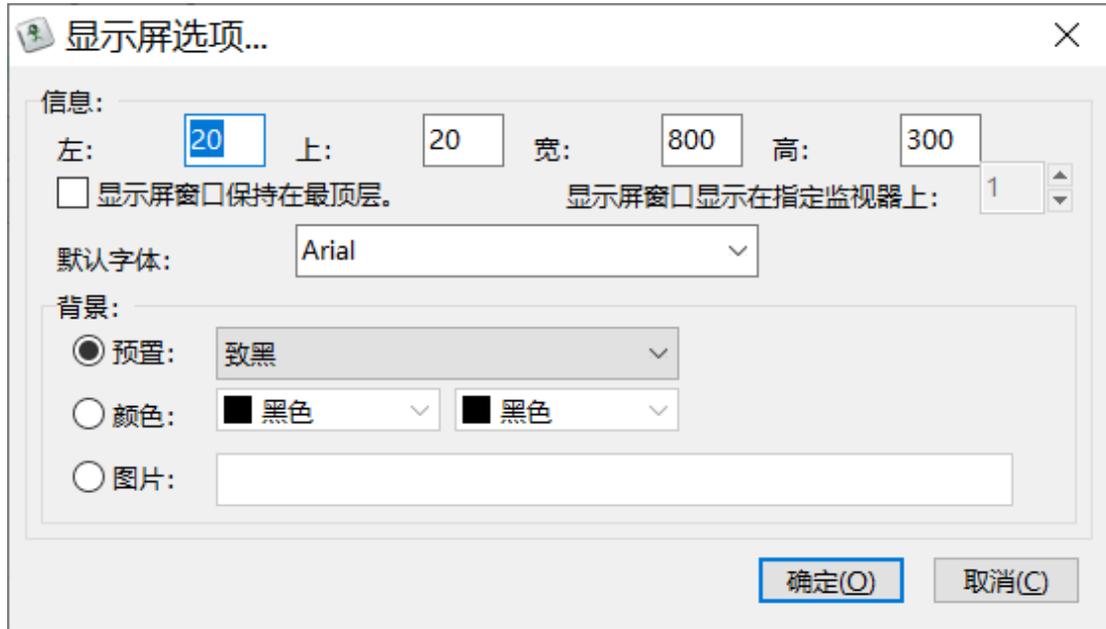
### 3.7 其他功能

在控制台的右侧有功能栏如下，以下将逐一介绍其功能及应用。



### 3.7.1 显示屏

可根据显示要求，对显示画面的位置、大小、背景、颜色等做具体设置。



“左/上/宽/高”：在其对应栏内键入相应的数字（分辨率），可对显示画面的位置、大小等参数进行设置。

“显示屏窗口保持在最顶层”：勾选该功能，可使显示屏上的信息始终保持在窗口的最上层。同时可保证在比赛过程中，不会由于误操作而将控制台界面或电脑界面显示到大屏上。

“显示屏窗口显示在指定监视器上”：将显示屏画面同时显示在指定的监视器上。当操作电脑连接多个显示屏，将操作电脑显示屏设置为扩展模式，即可启用该功能。

“背景”：用于更改比分显示的背景，可选择软件自带的模板，同时支持编辑颜色或插入自定义图片。

### 3.7.2 播放端

最多允许设置 3 个远程播放端，用于播放相同或者不同的节目内容。



播放端选项...

信息:

启用远程播放端 1:  
IP: 192.168.0.101

启用远程播放端 2:  
IP: 192.168.0.102

启用远程播放端 3:  
IP: 192.168.0.103

确定(O) 取消(C)

设置:

- 1) 将播放端与控制端电脑分别连入同一个局域网，并设置 IP 地址;
- 2) 打开比赛前，在“播放端”选项内勾选要启用的播放端，并在文本框中输入对应的 IP 地址，点击确定。
- 3) 点击打开比赛，在“播放列表”中做相应设置。

- ◆ “播放列表”中的媒体信息将会在当前控制台以及处于勾选状态的播放端 1 上播放。
- ◆ “播放列表 2”中的媒体信息将会处于勾选状态的播放端 2 和播放端 3 上播放。

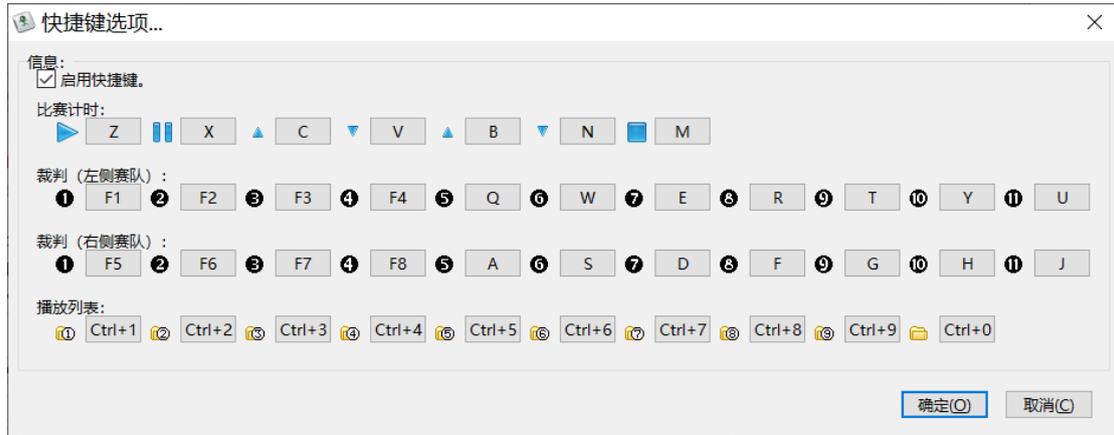
具体“播放列表 2”的设置操作，请参考 3.3 章节



**注意：** 该设置仅在“标准网络版”及以上版本使用。标准网络版中，仅可启用播放端 1；高级网络版中，可任意启用 1-3 个播放端。

### 3.7.3 快捷键

可根据使用习惯，设置比赛计时及打分的快捷键。

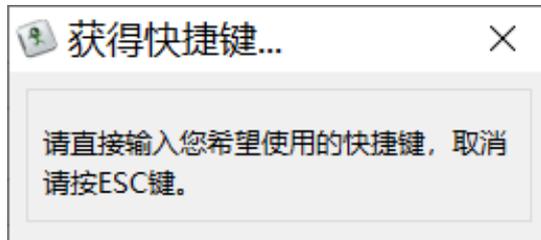


有“比赛计时”、“裁判 (左侧赛队)”、“裁判 (右侧赛队)”、“播放列表”四部分的快捷键设置，可根据需求来修改快捷键。



提示：在“比赛计时”快捷键选项内，默认以快捷键“C”和“V”对分钟进行操作；以“B”和“N”对秒钟进行操作。

点击您所要修改的按钮，弹出如下对话框：



然后在键盘上输入您所想要设置的快捷键，例如，点击“F1”，弹出“获得快捷键”对话框，然后输入字母“A”，则结果如下：



之后比赛中，裁判如果需要给左侧赛队加一分，只要点击快捷键“A”即可。

### 3.7.4 打分器

本软件可支持专业的打分控制器，您可以根据需要选择启用，可同时启用两台打分控制器。启用该功能后裁判不必局限于在计算机上进行打分，可利用外部的打分控制器来实现每个裁判的打分操作，使裁判的打分操作更简便、更直观。



在使用一台打分控制器时，请勾选“启用控制台”或“启用设备”选项，选择正确的设备类型及端口号，点击“确定”即可；

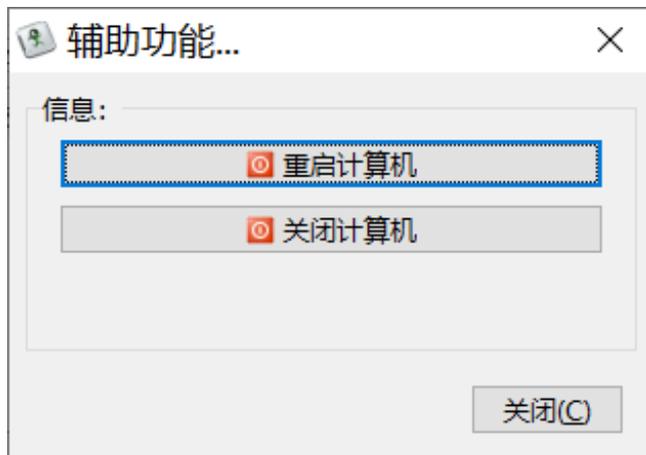
在使用两台打分控制器时，请同时勾选两个选项，选择正确的设备类型及端口号，点击“确定”即可；



**注意：** 打分控制器是独立的硬件设备，请与我们联系获得详细信息。

### 3.7.5 辅助功能

点击“辅助功能”，能够实现控制台、远程裁判台和播放端的时钟同本地控制台的系统时间同步。



### 3.7.6 使用手册

点击“使用手册”直接弹出并打开软件使用手册电子档。

### 3.7.7 关闭系统

点击“关闭系统”，关闭软件系统。

## 4 远程播放端

远程播放端功能为可选项，仅在标准网络版及以上版本内可供选择启用。

播放端软件操作界面：

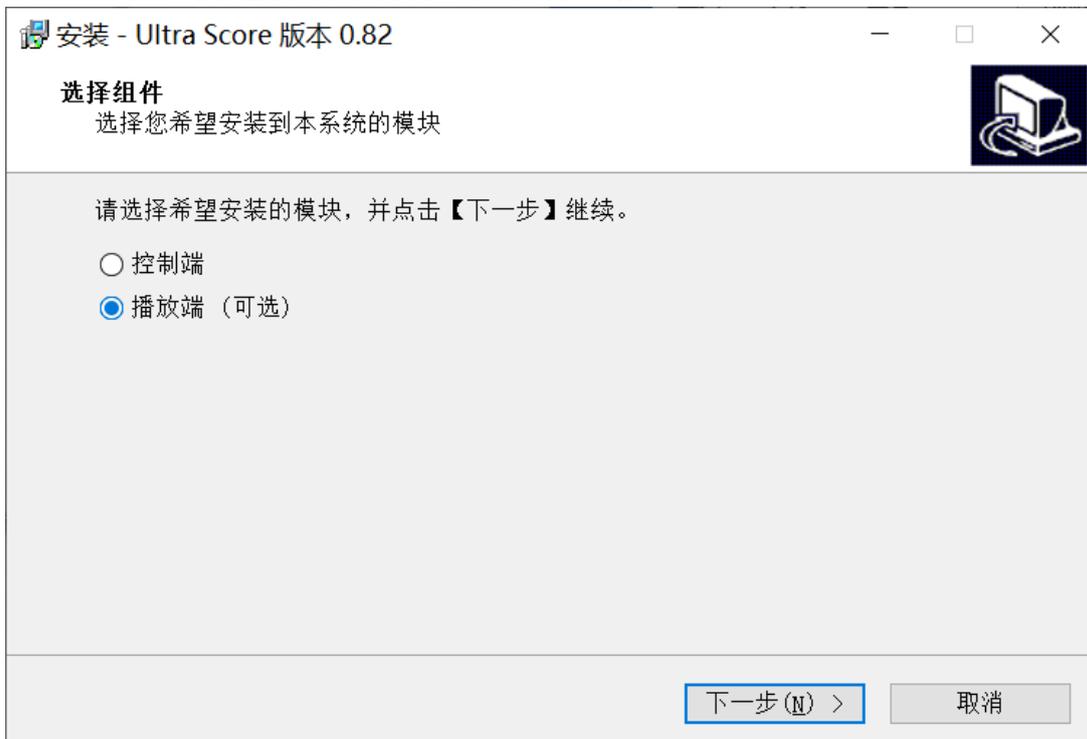


远程播放端可以将控制台所控制的显示内容同时显示在本地和其他机器上；也可以使用两个远程播放端（该功能仅限于专业网络版），令其显示不同内容，如一个显示比赛信息，一个显示多媒体信息。

### 4.1 启用远程播放端

启用远程播放端功能前，请操作以下步骤：

1) 在需要独立使用播放端的计算机上安装远程“播放端”，请参考 1.3 章节。



2) 将“控制端”所在计算机与“播放端”所在计算机联网，并分别打开“控制端”和远程“播放端”软件。

3) 在“控制端”中点击“播放端选项”。



4) 在“播放端”设置中选中“启用远程播放端 1”或“启用远程播放端 2”或“启用远程播放端 3”，并设置正确的 IP 地址：



5) 在控制端上打开比赛或播放媒体信息，此时远程播放端将同步显示相应的内容。

#### 4.2 使两个远程播放端播放不同内容

如果希望整套系统使用多个远程播放端，并让它们显示出不同的信息，如一个显示比赛记分屏，一个播放媒体信息，或者两个播放端播放不同的媒体信息，请参考 3.7.2 章节。



**Kazo Vision**

WEB: <http://www.kazovision.com> MAIL: [sales@kazovision.com](mailto:sales@kazovision.com)



**Kazo Vision**

WEB: <http://www.kazovision.com> MAIL: [sales@kazovision.com](mailto:sales@kazovision.com)

# 加密狗使用说明

## 1、参考图片：



## 2、使用须知：

- (1) 首先安装所购买的系统软件，然后把加密狗插到计算机上即可运行使用。
- (2) 软件使用过程中不可将加密狗拔下。
- (3) 需妥善保管加密狗，遗失不补。

# 附件表

产品名称：体育比赛记分软件

序号	产品名称	数量
1	加密狗	1
2	SD 存储卡	1
3	读卡器	1
4	软件使用手册	1

Information in this publication is subject to change without notice.

© 2020 Kazo Vision. Printed in China. Printed on recycled paper.

2020-05



6932020050301