

# 體育場館比賽記分系統 軟體操作手冊



## 概述

本系統是針對體育場館的比賽計時記分及上屏顯示的軟體，它包括：賽事賽隊管理，比賽計時記分顯示，多媒體顯示，即時視頻顯示、賽後統計等多種功能。

該軟體提供專業的計時記分功能，其中包括球類、競賽、田徑、水上、冬季運動等多種項目。目前已被國內外許多體育場館採用，並成功地應用於國內國際體育賽事。

軟體可支援的比賽專案有：

**球類：**籃球、足球、排球、網球、乒乓球、羽毛球、手球、沙灘手球、棒球、壘球、五人制足球、英式橄欖球、美式橄欖球、澳式橄欖球、板球、曲棍球、籃網球、草地滾球；

**競技：**拳擊、摔跤、武術、柔道、柔術、跆拳道、空手道；

**田徑：**田賽、徑賽、馬拉松；

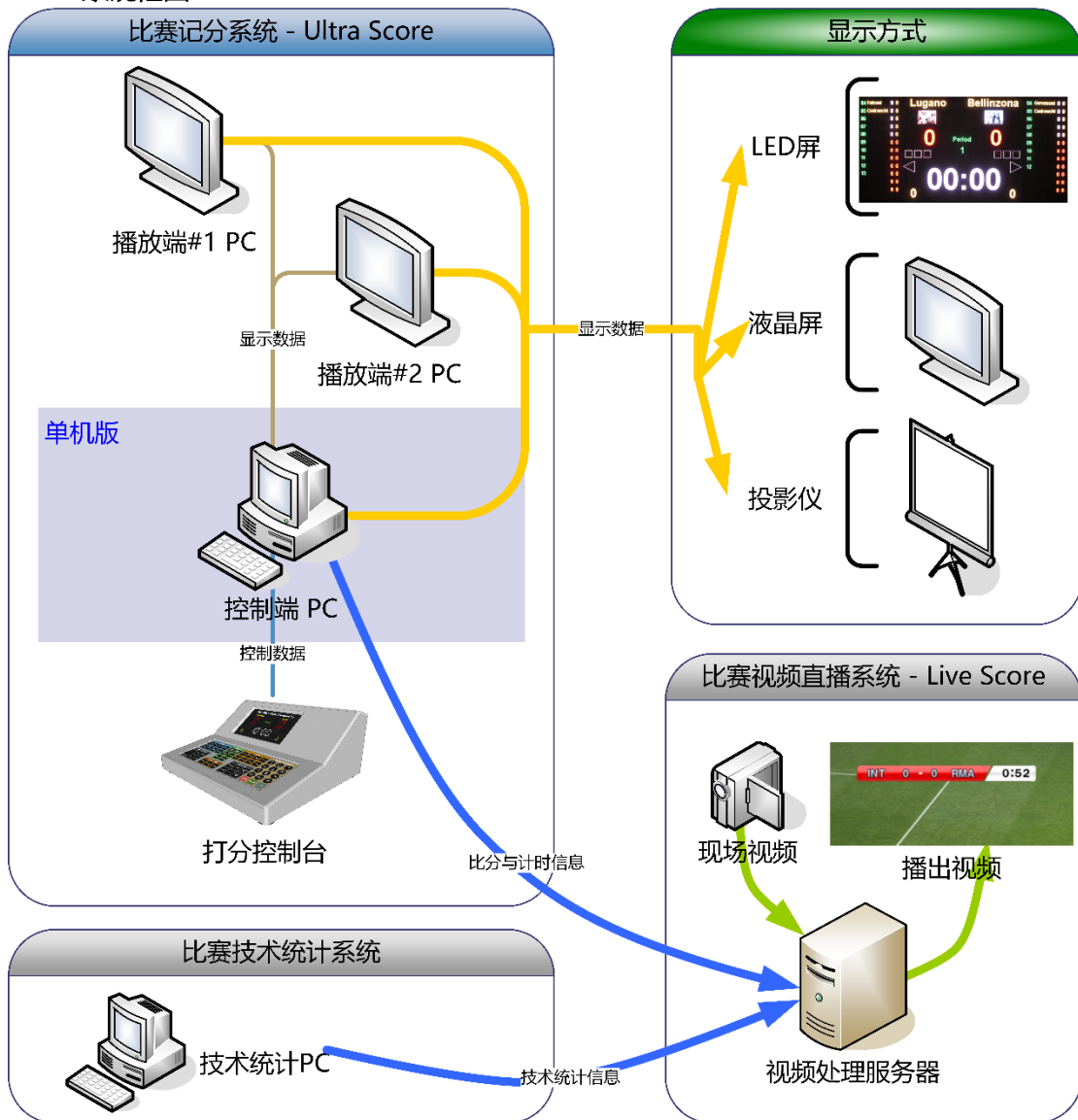
**體操：**體操、健美；

**水上：**游泳、水球、花樣游泳、跳水；

**冬季運動：**冰球、冰上曲棍球、冰上速滑、花樣滑冰、冰壺、滑雪；

**其他：**馬術、賽馬、自行車、龍舟、輪滑、卡丁車、桌球、舉重。

## 1.1 系統框圖：



本系統由兩個模組構成：控制端、播放端。

- 1) 控制端：它是整個系統的核心，集成了比賽資料錄入，比賽控制，比賽顯示，媒體播放等所有功能。
- 2) 播放端：針對大型體育館需要獨立的上屏電腦，或者需要多個屏顯示不同資訊的情況，可以將比分資訊或者多媒體內容擴展到其他的電腦上。  
(該功能僅在網路版可選)

本系統分為三個版本：單機版、標準網路版和專業網路版。

**單機版：**

整個系統簡化到只需一台電腦來比賽控制、裁判打分、媒體播放等所有功能。

配合我們的打分控制台，您可以完成主要的比分控制和顯示操作。

該版本適用於場地僅有一塊螢幕，對計時記分精確度要求不高的中小型體育場館。

**標準網路版：**

除控制台外另可安裝一台播放端專用於上屏顯示，而控制台可作為裁判終端用於場邊打分操作。

該版本適用於場地有一至二塊螢幕，且需要在場邊完成計時記分工作的體育場館。

**專業網路版：**

支持場邊打分，最多可支援三台獨立的播放端，用於在大屏上同時顯示不同的內容。

該版本適用於場地有二塊及以上螢幕，需要在場邊計時記分，或者多塊顯示幕需要顯示不同內容的場合（如：一塊螢幕用於顯示比分，一塊螢幕播放廣告或賽隊球員資訊等）。

**1.2 主要功能：**

● **比賽資訊管理功能**

可以預先建立參賽隊及隊員的登記資訊表，各場比賽開賽前，只需要從中選擇相應的參賽隊即可。

● **專業記分牌功能**

目前支持各種球類，田徑類，競賽類，以及游泳等比賽的記分牌顯示，所有的顯示內容和佈局除了參照相應的比賽規則外，還根據裁判的實際使用情況進行了優化。

● **高度定制化功能**

記分牌中的所有內容都可以以圖形化方式進行重新佈局，或者修改字體和顏色，讓顯示效果更貼近您實際使用的需要。

● **強大的媒體播放功能**

可以在預先建立的媒體播放清單中，添加各類文字，圖片，動畫，以及比賽現場的即時視頻。比賽過程中，可以迅速的切換比分畫面和媒體畫面。

● **便捷的裁判操作介面**

各類比賽的裁判操作介面都根據實際需要進行了優化，大多數常用功能只需要操作鍵盤快速鍵即可完成。

● **詳盡的比賽過程記錄**

比賽過程中所有的打分操作都將會被一一記錄下來，便於日後查詢和技術統計。

● **強大的網路協同功能**

可以自由選擇使用系統中的多個模組，以局域網互連的方式進行協同工作。

● **豐富的顯示功能**

您可以針對各個顯示幕分別定義其顯示內容，如一個顯示比分資訊，另一個顯示現場視頻等。

● **安全可靠**

比賽過程中自動備份功能，電腦斷電等故障後，只需輕點滑鼠即可恢復先前畫面。

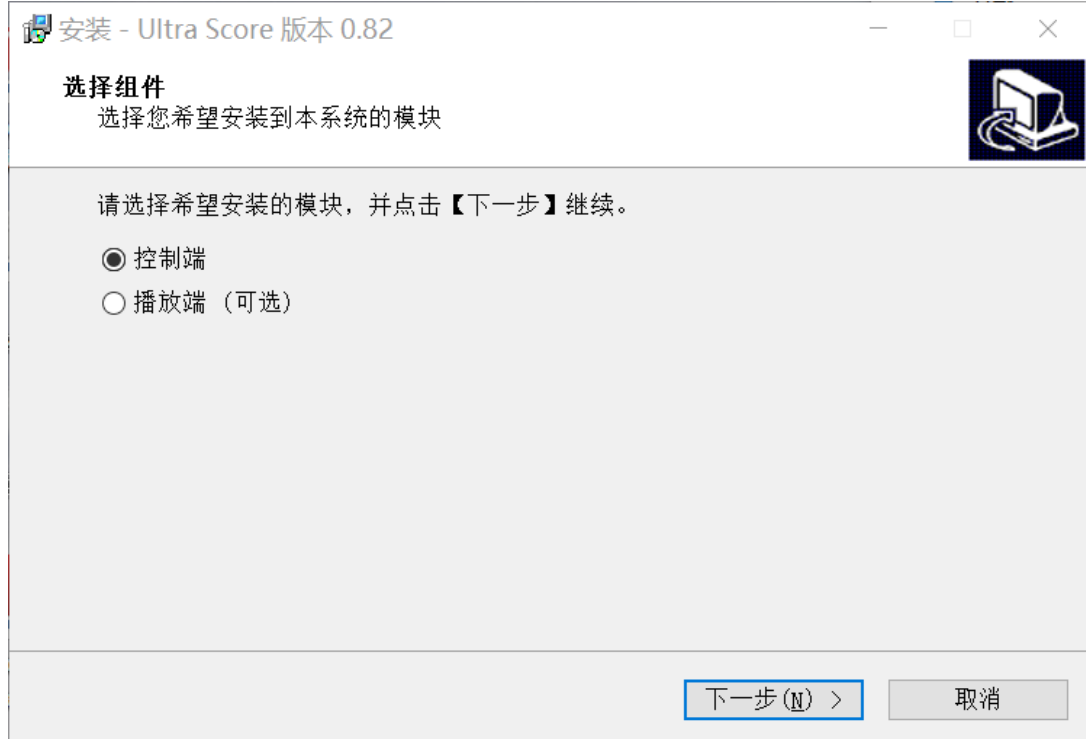
● **可擴展性**

可根據您的需要，連接外部電子計時器，或操作面板等外部設備。

### 1.3 系統安裝

將系統安裝盤放入光碟機，打開運行安裝程式，選擇安裝環境語言，進入安裝嚮導提示點擊“下一步”按鈕，進入選擇元件介面（如下圖）。

選擇你所需要的安裝的模組，並點擊“下一步”按鈕然後選擇安裝到的目錄進行安裝。



安裝完成之後，系統將會在桌面上自動生成對應的快捷方式圖示(如下圖)，按兩下即可運行使用。



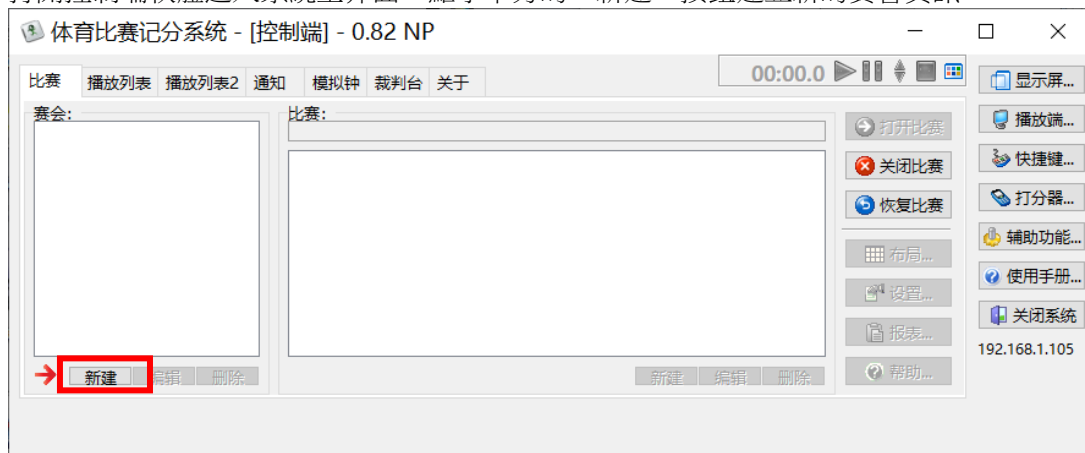
**注意：**運行控制端軟體前，請先確認已在電腦上插入了 USB 加密狗，否則軟體將無法正常啟動。

## 2 快速入門指南

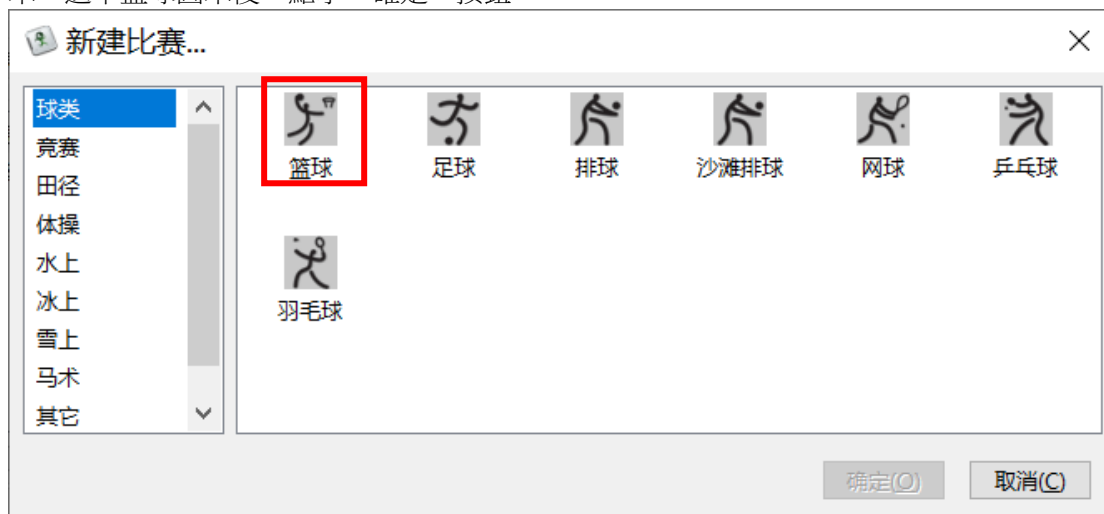
請參照以下步驟來學習整個軟體使用，我們以籃球為例，介紹比賽計時計分的詳細操作。其他比賽請參考相應賽事分冊。

### 2.1 新建賽會信息

打開控制端軟體進入系統主介面，點擊下方的“新建”按鈕建立新的賽會資訊。



左欄選擇比賽的類型，右欄則顯示具體的可選專案。本例中，我們選擇球類中的籃球進行演示，選中籃球圖示後，點擊“確定”按鈕。



賽會名稱為必填項，日期和主辦者可以選填，假設賽會名稱為“2019 CBA 聯賽”。  
在下麵的“賽隊”及“裁判”選項中，點擊“新建”按鈕新建賽隊資訊以及裁判資訊。

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	

新建 编辑 删除 导入 导出

确定(O) 取消(C)



注意：本軟體中帶“!”標誌的文字輸入框為必填項。



新建賽隊資訊包括：名稱、地區、領隊、教練等，對話方塊如下。  
點擊下面“新建”按鈕將會彈出“隊員資訊”創建視窗。

籃球賽隊信息...

信息：

賽隊名：

賽隊徽標：

地區：

領隊：

教練：

號碼	姓名	首發出場

**新建** 編輯 刪除 導入 导出

確定(O) 取消(C)

輸入隊員“號碼”和“姓名”，選擇是否“首發出場”，點擊“確定”即可完成一名隊員的資訊錄入。

籃球隊員信息...

信息：

號碼：

姓名：

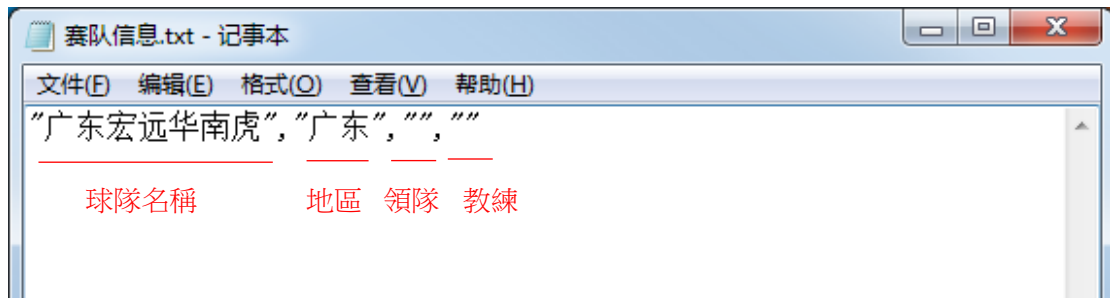
首發出場

確定(O) 取消(C)

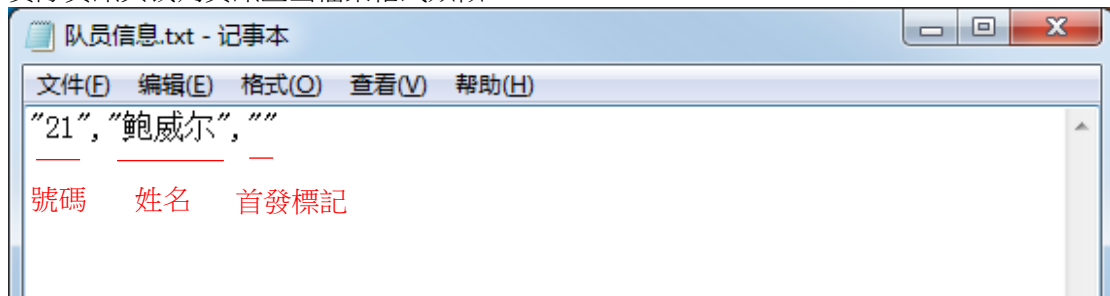
同時，您也可以點擊“編輯”、“刪除”按鈕對已建的隊員資訊或賽隊資訊進行修改和刪除操作。

對於批量資訊的錄入，可以通過預先將賽隊及隊員資訊製作成“\*.txt”檔，然後點擊“導入”按鈕直接將在外部檔成批的導入，也能利用“匯出”功能鍵，對現有賽隊、隊員資訊以及裁判資訊進行保存。

導入匯出的“\*.txt”檔案格式樣例：



賽隊資訊與裁判資訊匯出檔案格式類似。

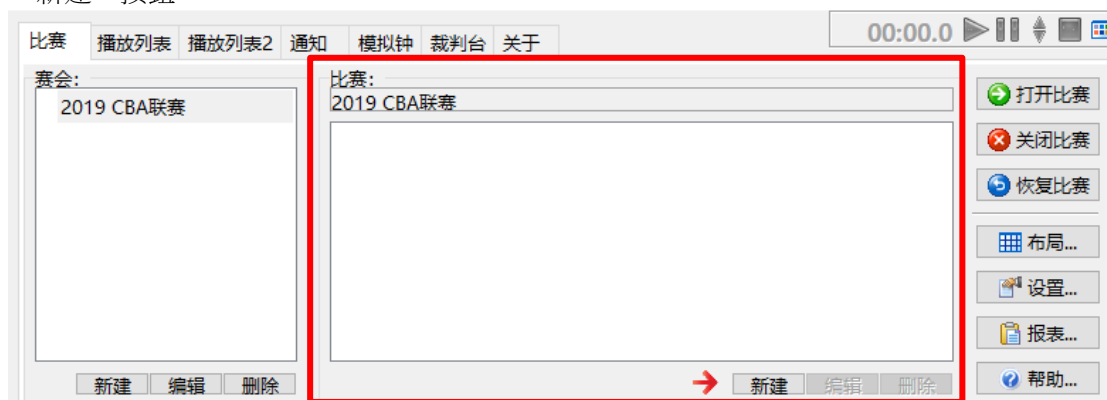


在完成以上步驟之後，將會在“賽會”列表中看到已經建立的賽會資訊。

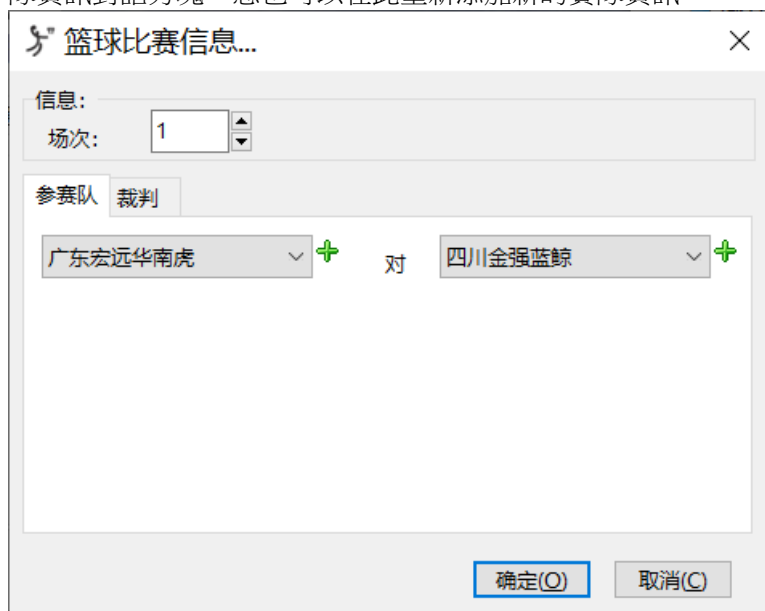


## 2.2 新建比賽

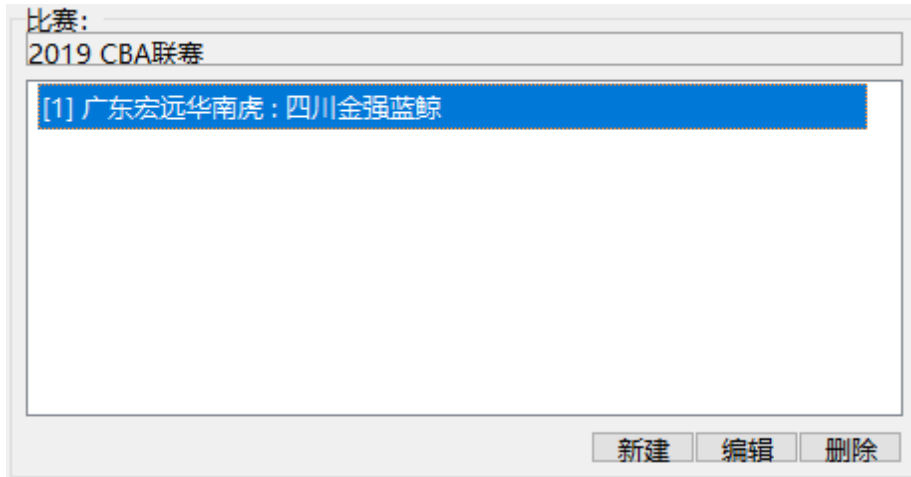
在完成賽會的新建後，即可建立比賽場次。在“比賽”選項頁面中的“比賽”面板上，點擊“新建”按鈕。



其中包括對比賽場次的設置，以及雙方參賽隊的選擇。點擊下拉箭頭，可以在已經建立的賽隊中選擇對陣的兩個球隊，作為第一場對陣的兩個賽隊。點擊“+”按鈕也會彈出新建賽隊資訊對話方塊，您也可以在此重新添加新的賽隊資訊。



點擊“確定”完成一場比賽的新建，並且在“比賽”面板中顯示相關資訊，如下圖。同樣的，可以通過“編輯”和“刪除”按鈕來修改已經建立的比賽資訊。



### 2.3 打開、關閉比賽

在建立賽會資訊，參賽隊伍資訊以及比賽場次等所有資訊之後，選擇所需的一個賽會和比賽，點擊主介面上“打開比賽”按鈕：



控制端主介面將自動會切換到“控制端”的面板，同時在顯示幕上也會顯示相應的比賽資訊。





如果需要關閉本場比賽，在“比賽”選項頁面中，點擊“關閉比賽”按鈕即可。

## 2.4 通用功能

### 2.4.1 比賽計時

針對需要計時的比賽，在主介面上有專用的計時區域，如下圖所示：



在預設情況下，當打開一場比賽，

點擊“▶”按鈕，即可開始計時；

點擊“⏸”按鈕，暫停計時；

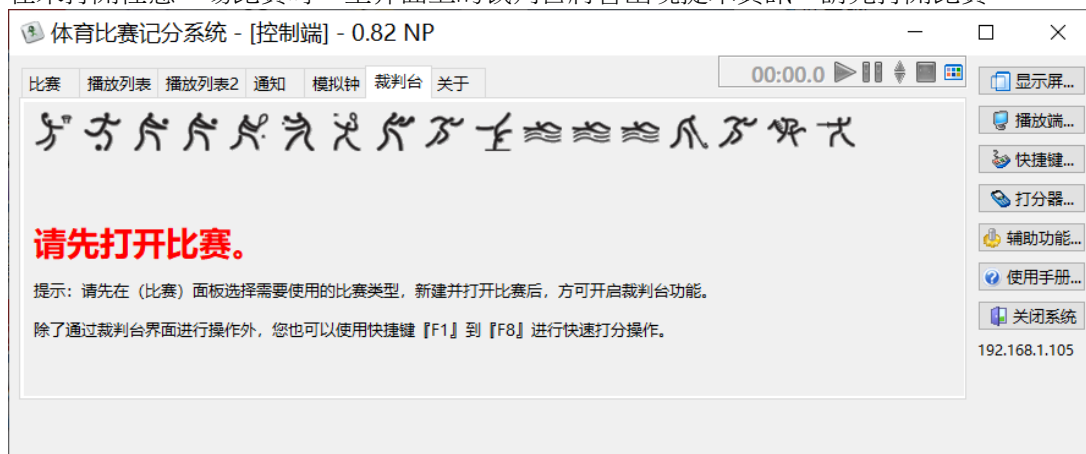
點擊“▲”和“▼”按鈕，在暫停計時之後，增加或者減少計時的時間；

點擊“🔄”按鈕，恢復初始計時；

點擊“🖥️”按鈕，進行計時時間的調整操作。


### 2.4.2 本地裁判台

在未打開任意一場比賽時，主介面上的裁判台將會出現提示資訊“請先打開比賽”。



一旦打開了一場比賽之後，在裁判臺上會出現對本次比賽的相關操作，介面如下：



其中，點擊該頁面的上面一排帶“”圖示的按鈕，可以在顯示幕上切換播放顯示不同資訊，比如：比分資訊、球員資訊、裁判資訊、統計資訊。

“比分信息”：



“比分信息”：



“球員信息”：

## 2019 CBA联赛

### 广东宏远华南虎

### 四川金强蓝鲸

领队:

教练:

号码	姓名
1	怀艾特
3	高尚
5	李原宇
6	陈江华
7	王仕鹏

领队:

教练:

号码	姓名
2	拉米扎纳
3	奥多姆
5	张振虎
7	张宗宪
9	王英亮

“裁判信息”：

## 2019 CBA联赛

姓名

国籍


“统计资讯”：

## 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

在網路版中，您還可以點擊“”按鈕，來對每個播放端進行獨立的顯示資訊的設置。



例如：我們將比分資訊選擇“僅在播放端#1 上顯示”，則比分資訊將會在“播放端 1”及本地裁判端上進行顯示；而如果選擇“僅在播放端#2 上顯示”，則比分資訊僅在“播放端 2”上顯示。




**注意：**在單機版中，播放端獨立切換畫面功能無效。若需該功能，請購買專業網路版軟體。

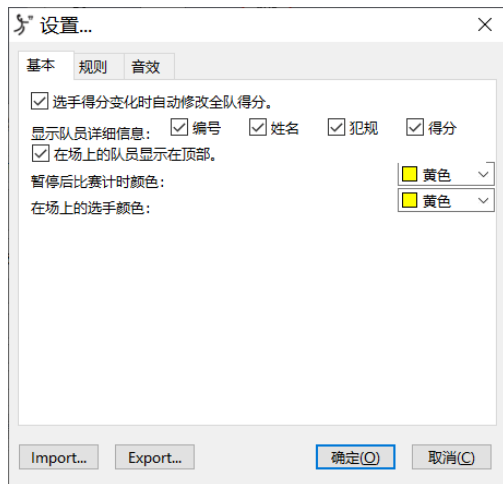
在裁判檯面板中，可看到帶有①，②...⑩的標識，帶有標識的功能鍵均可設置鍵盤快速鍵，

您可以點擊主介面右邊的“快捷鍵...”按鈕來查詢或修改快速鍵設置。

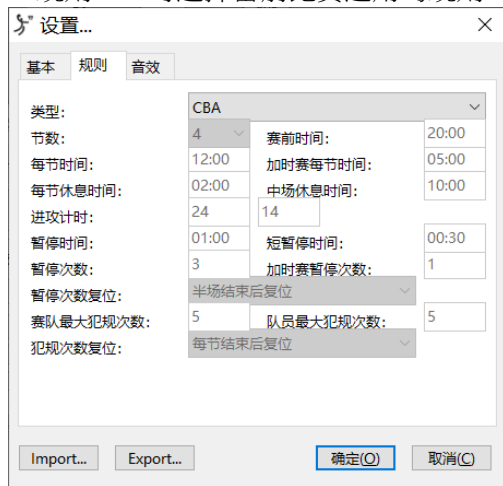


在比賽面板中，點擊“”按鈕，即彈出設置對話方塊，可對當前比賽做以下設置：  
“基本”：設置基本計時規則、顯示球員詳細資訊等；

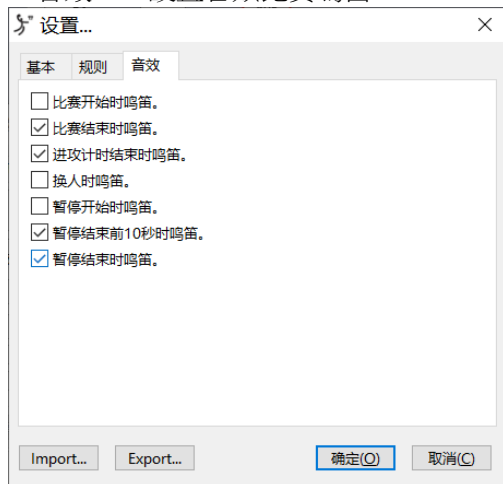




“規則”：可選擇當前比賽適用的規則，也可自訂比賽規則；



“音效”：設置各類比賽鳴笛；



本軟體其他詳細功能操作請參閱以下章節。

### 3 控制端

控制端是整套系統的核心，它包括該系統所有計時計分功能，可單獨使用，也可與播放端進行組合後增加顯示功能。

#### 3.1 比賽模組

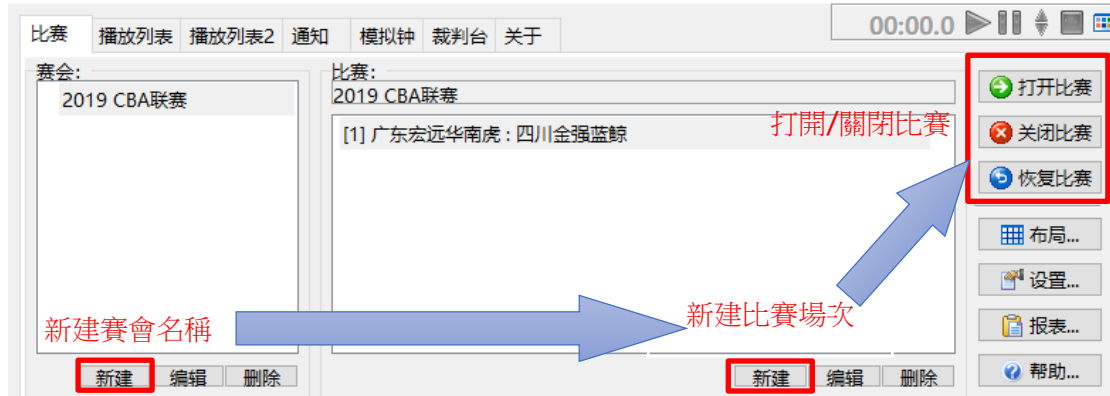
打開控制端軟體，進入系統介面：



各種類型的比賽，一經建立將自動保存在系統中，該清單自動顯示出之前建立的各種比賽資訊，並可以選擇後進行編輯。

點擊比賽面板中的“佈局”按鈕，可以讓您根據自己的需求和情況來設置本次比賽顯示幕的佈局，點擊該按鈕打開“顯示編輯器”對話方塊，詳請參考第 3.1.7 章節。

### 3.1.1 新建比賽



“新建賽會”詳細步驟請參考 2.1 章節；

“新建比賽”詳細步驟請參考 2.2，2.3 章節。

### 3.1.2 打開、關閉比賽

在建立賽會資訊，參賽隊伍資訊以及比賽場次等所有資訊之後，選擇所需的一個賽會和比賽，點擊主介面上“打開比賽”按鈕：



即可在顯示幕上顯示相應的比賽資訊。



如果需要關閉本場比賽，點擊“關閉比賽”按鈕。

### 3.1.3 恢復比賽

“恢復比賽”按鈕的功能是在某些特殊情況下，如斷電等造成軟體退出，能迅速恢復最近的比分顯示幕，以及上次的顯示內容。

### 3.1.4 設置

在比賽面板中，點擊“設置”按鈕，即彈出設置對話方塊，可對當前比賽進行設置。

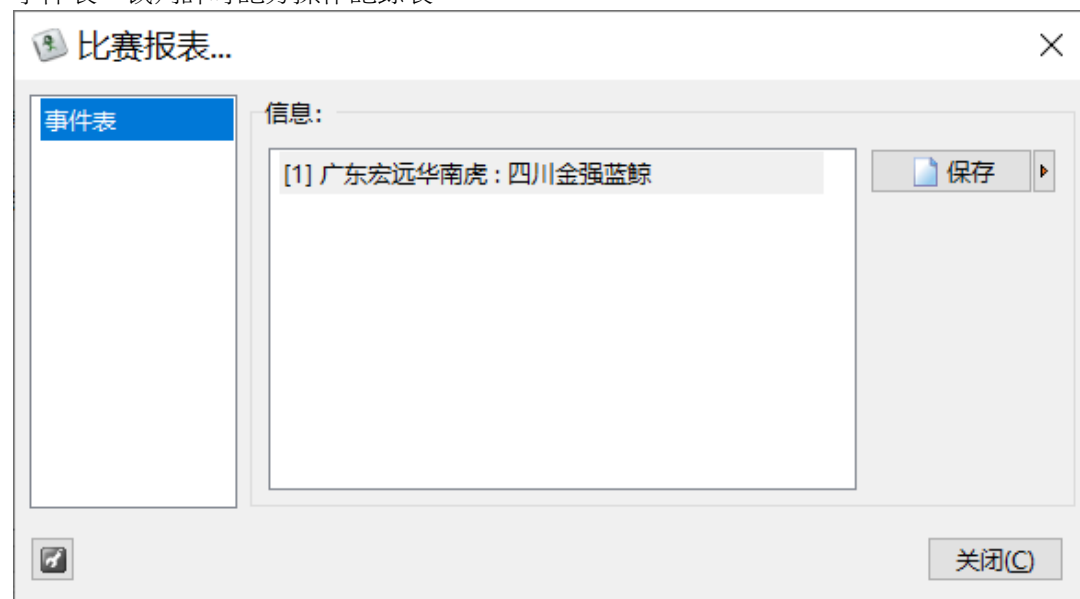


詳細內容請參考 2.4.2 章節。

### 3.1.5 報表

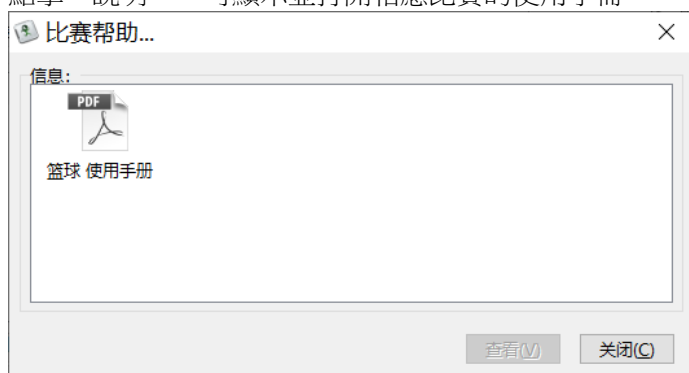
點擊“報表”，可保存比賽報表。

事件表：裁判計時記分操作記錄表。



### 3.1.6 幫助

點擊“說明”，可顯示並打開相應比賽的使用手冊。



初次新建比賽後，點擊“說明”，顯示的使用手冊為灰色不可用狀態，點擊“查看”後軟體會自動下載最新版本的使用手冊，並將其保存至內地端。



**提示：**請在初次使用“幫助”功能時，確保電腦正常連接網際網路，以便下載使用手冊；此後該功能即可在局域網內使用。

### 3.1.7 佈局設置

本軟體提供多種比賽的計時記分顯示佈局範本，同時支援自訂佈局編輯。  
您可以使用“佈局”功能來修改編輯顯示幕的內容尺寸、顯示位置、顏色、大小等屬性。

在比賽面板上，點擊“佈局”按鈕：彈出“顯示幕編輯器”對話方塊：



您可以在右側的編輯區域按一下滑鼠選中某個標籤，然後在左側的屬性模組中進行相應的參數設置。

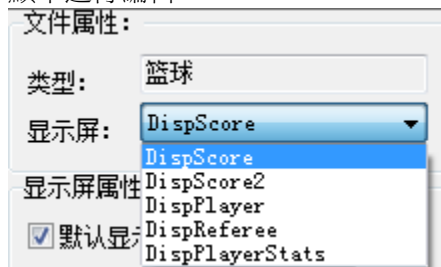
在完成對標籤的修改之後，切記要保存設置，這樣在重新打開比賽之後才能在顯示幕上看到已經修改的效果。

左側參數設置欄分為三個部分，分別是：“檔案屬性”，“顯示幕屬性”和“文字屬性”。

#### 檔案屬性

“檔案屬性”面板，用於選擇切換指定比賽下的多個顯示幕內容，以進行修改編輯。

如：籃球比賽範本中，顯示幕清單如圖，可選擇切換其中的比分顯示、賽隊顯示、裁判資訊顯示進行編輯。



選擇比分顯示，則顯示編輯介面如下：



### 顯示幕屬性

“顯示幕屬性”面板，用於選擇指定顯示幕下可編輯修改的標籤。

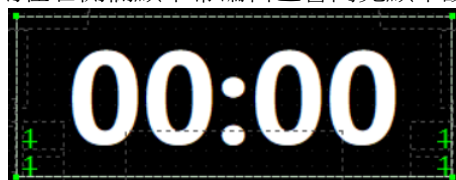
#### 1) 選中需要修改的標籤

方法一：在文字屬性中選擇標籤對應的屬性

如圖：選擇編輯比賽計時標籤：



則在右側欄顯示幕編輯區會高亮顯示該標籤：



方法二：直接在右側欄顯示幕編輯區，按一下選擇相應的標籤



#### 2) 標籤添加/刪除

根據需要，您可以自訂添加和刪除自訂的標籤。



範本自帶的標籤不能刪除，請反選“可見”屬性將其隱藏。

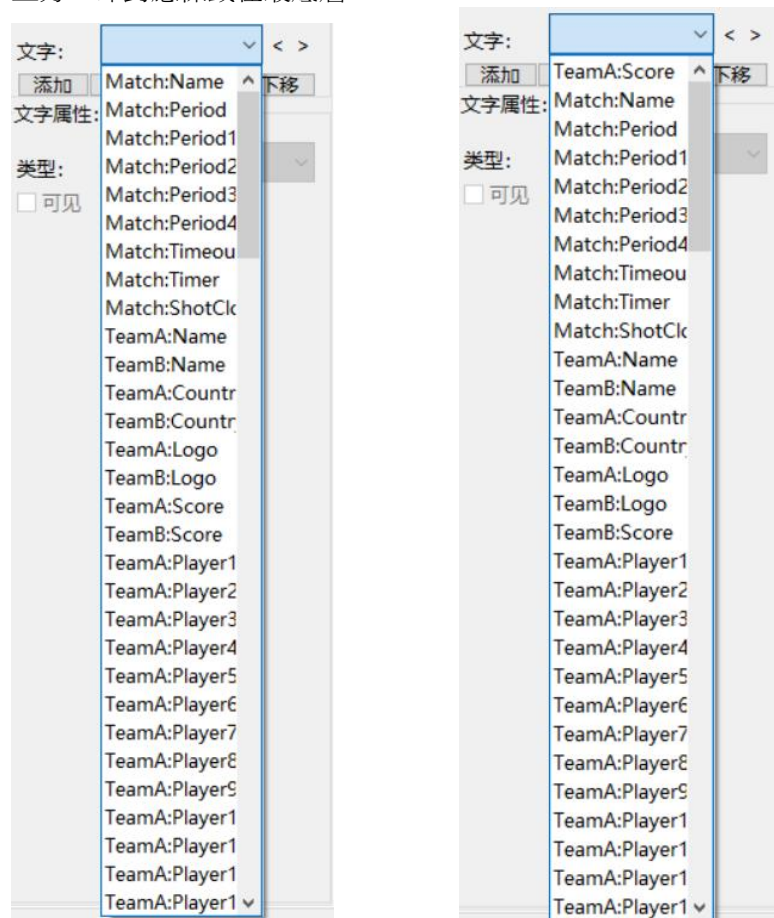
### 3) 標籤的上移/下移

當標籤有重疊時，可用於調整標籤所在層的位置。



注意：文字屬性清單中最前面的標籤會顯示在編輯區的最底層，故上下移標籤時可通過標籤在文字屬性清單中的上下順序，檢查標籤的確切位置。

如下圖：左圖為預設順序，右圖為將 A 隊比賽成績上移後的順序，此時 A 隊比賽成績在最上方，即對應標籤在最底層。





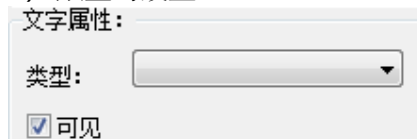
## 文字屬性

“文字屬性”面板，可用於對指定標籤檔進行編輯。

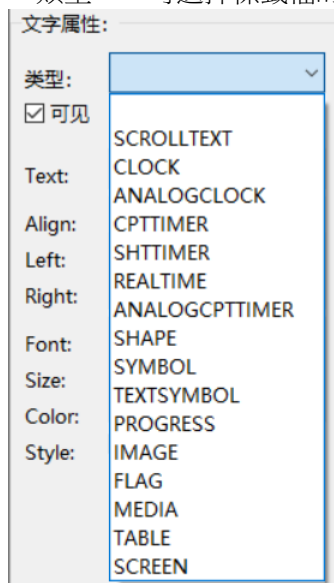
如下圖對賽隊得分標籤的內容、顯示位置（座標）、字體、大小、顏色等資訊進行編輯修改。



### 1) 類型的設置



“類型”：可選擇標籤檔的不同顯示類型。可選類型有：



◆ 空白

當類型為空時，在文本中填寫文字，即可直接靜態顯示文字內容。

**籃球**

◆ 滾動文本 (SCROLLTEXT)

選擇“SCROLLTEXT”滾動文本，在文本中填寫文字，可滾動顯示文字內容。

◆ 時間 (CLCOK)

用於時間的顯示，您可以在文本中輸入“YYYY/MM/DD”來顯示日期，也可以用“HH:NN:SS”來顯示時間。如果文本為空，則預設顯示日期和時間。

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

◆ 模擬鐘時間 (ANALOGCLOCK)

以類比鐘顯示當前時間。



◆ 比賽計時 (CPTTIMER)

用來顯示比賽計時的時間，和控制台主介面上控制比賽計時的時間區域同步顯示。

**00:00**

◆ 進攻計時 (SHTTIMER)

用於顯示進攻計時時間。(只在用到進攻時間的時候顯示)

**24**

◆ 即時資訊 (REALTIME)

可以獲取其他設備的時間資訊。

◆ 模擬鐘比賽計時 (ANALOGCPTTIMER)

以類比時鐘顯示比賽計時。



◆ 形狀 (SHAPE)

用於在顯示畫面上任意添加水平線、垂直線、矩形和圓角矩形。



◆ 符號 (SYMBOL)

顯示符號類標籤。



◆ 文本符號 (TEXTSYMBOL)

顯示文本符號類標籤。



◆ 圖像 (IMAGE)

在“文字屬性”中選擇“IMAGE”類型，在檔中填入所要添加圖片的路徑。即可在顯示幕上顯示圖片資訊。



◆ 國旗 (FLAG)

用於顯示參賽隊的國旗。



◆ 媒體 (MEDIA)

用於在指定位置顯示視頻或圖片。

在“文字屬性”中選擇“MEDIA”類型，在播放清單中填入一個文字檔名的完整路徑。設置好位置後，即可在指定位置顯示圖片或視頻。



◆ 表格 (TABLE)

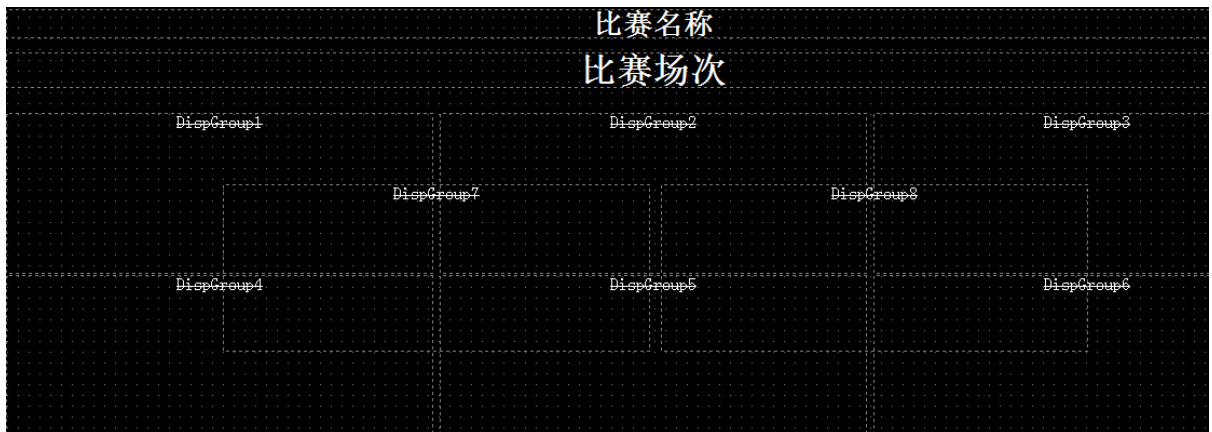
以表格的形式來顯示資訊。

号码	姓名
1	Zhangming
2	Xiaoyong

◆ 螢幕 (SCREEN)

在一個顯示幕上同時顯示多個子螢幕的內容，可用於多賽組比賽同時顯示比分。

最多可支援同時顯示 10 個賽組的比分資訊。

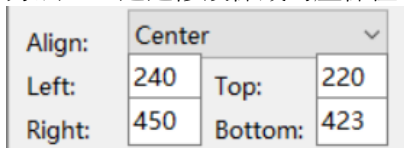


2) 標籤位置的設置

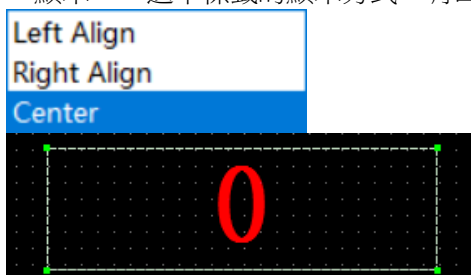
方法一：選中相應的標籤，按住左鍵拖動到對應位置

此方法的優點是簡便，易懂，缺點是移動到的位置不夠精確。

方法二：通過修改標籤的座標值來移動



“顯示”：選中標籤的顯示方式。有四種：



此方法的優點是可做到精確的定位。

### 3) 標籤文字的設置

選中標籤，修改文字的字體，大小和顏色。還以勾選粗體和斜體。



通過以上的佈局修改，顯示頁面可達到您想要的畫面要求。

### 佈局編輯的其他功能



#### 1) 打開/關閉

打開：可用於選擇打開 Ultra Score 軟體自帶的所有比賽佈局檔。

關閉：關閉當前佈局文件。

#### 2) 導入/匯出/恢復檔

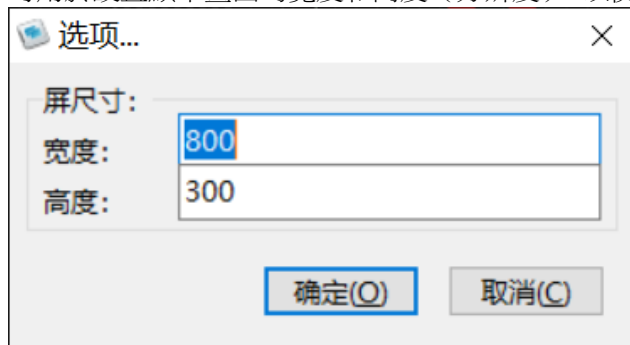
匯出文件：完成並保存佈局編輯後，可點擊“匯出檔”按鍵將佈局內容匯出為“\*.csb”檔，保存至本地端；

導入文件：導入指定的佈局檔“\*.csb”；


恢復檔：恢復初始佈局。

### 3) 選項

可用於設置顯示畫面的寬度和高度（分辨率），以使畫面符合實際螢幕的顯示要求。



### 4) 模擬預覽

設置完畢後，點擊“”或“類比”按鈕即可以立即看到系統運行時的實際顯示效果。



### 3.1.8 常見佈局應用

#### 1) 顯示隊徽

Ultra Score 自有佈局範本中已包含隊徽顯示。

設置：新建賽隊時，在“賽隊徽標”一欄，打開隊徽圖片路徑，點擊確定後重新打開比賽，即可顯示隊徽。

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)

效果圖：

2019 CBA联赛

广东宏远华南虎 四川金强蓝鲸

第一节 0 0


12:00

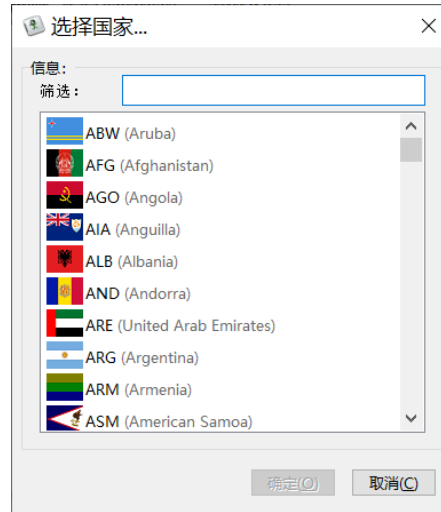
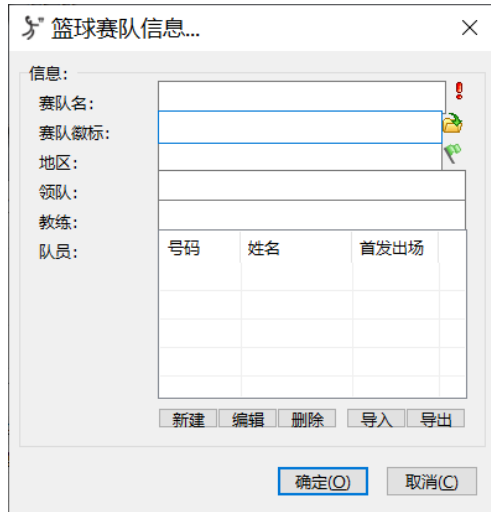
犯规 0 犯规 0

号码	姓名	得分
7	王仕鹏	0
9	易建联	0
10	刘晓宇	0
11	周鹏	0
21	鲍威尔	0
1	怀艾特	0
3	高岗	0
5	李原宇	0
6	陈江华	0
8	朱芳雨	0
20	任骏飞	0
32	董翰麟	0
2	拉米扎纳	0
7	张宗宪	0
10	吕晓明	0
14	陈晓东	0
21	贺晓彬	0
3	奥多姆	0
5	张振虎	0
9	王莫亮	0
12	路遥	0
23	虞恒	0
34	姚循夫	0
51	杨文博	0

## 2) 顯示國旗

Ultra Score 自有佈局範本包含國旗顯示。

設置：新建賽隊時，點擊“地區”一欄的圖示“”即彈出國家資訊，選擇國旗確定後，重新打開比賽即可顯示。



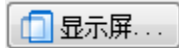
效果圖：



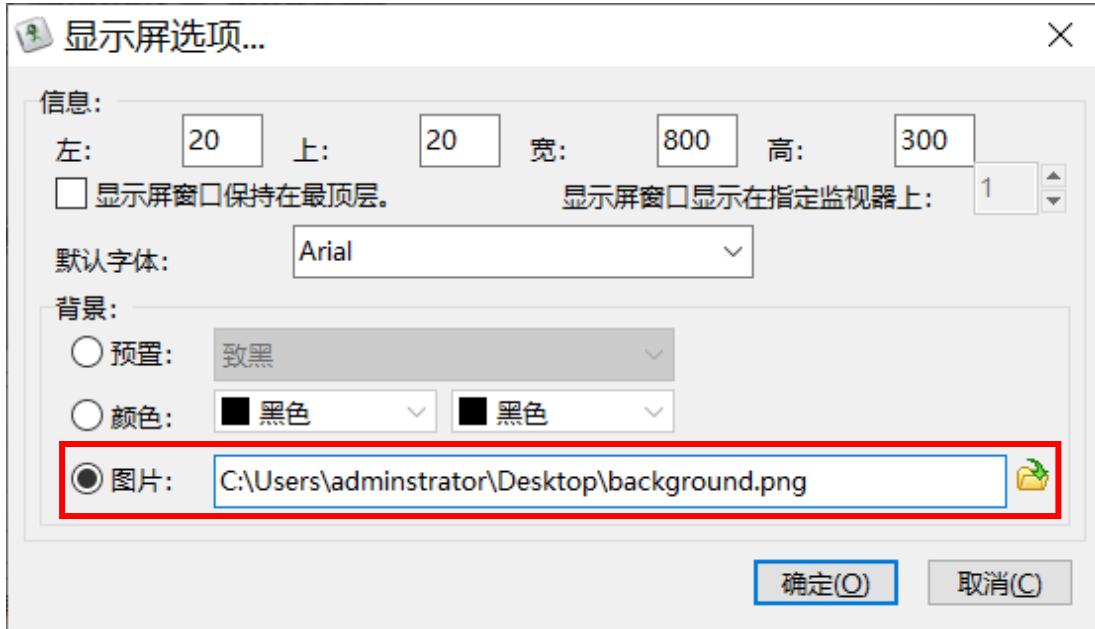


### 3) 更改顯示幕背景圖片

點擊控制台右側功能欄中“顯示幕”按鈕



在顯示幕選項視窗中，添加背景圖片，點擊“確定”即可。



效果圖：



#### 4) 比分畫面與視頻圖像同時顯示

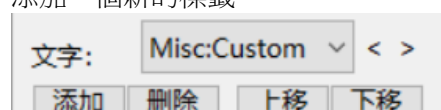
##### 步驟 1：新建文字檔

在該文字檔中每一行填寫一個視頻或者圖片的完整路徑名。



##### 步驟 2：添加標籤

點擊“比賽”面板，選擇一場比賽，點擊“佈局”，打開顯示幕編輯器，選擇“添加”，以添加一個新的標籤。



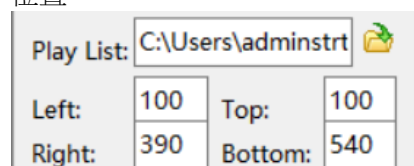
##### 步驟 3：修改新增標籤的文字屬性

選擇“MEDIA”類型，在播放清單中填入步驟 1 所建立的文字檔的完整路徑。並勾選“可見”。



##### 步驟 4：設定圖片或視頻的顯示大小和位置

通過修改上下左右的數值，從而改變對應矩形框的大小和位置，即顯示圖形或視頻的大小和位置。



通過模擬可以看到效果：



通過上述設置，比分介面上就會自動在設置的區域範圍內迴圈顯示這些視頻和圖片檔了。您可以根據您的需要，來設置圖片或者視頻的大小範圍和顯示位置。如果新增的矩形框覆蓋了原有的資訊，您可以調整這些資訊標籤的位置或者去掉文字屬性下的可見框勾選，以隱藏多餘的資訊。



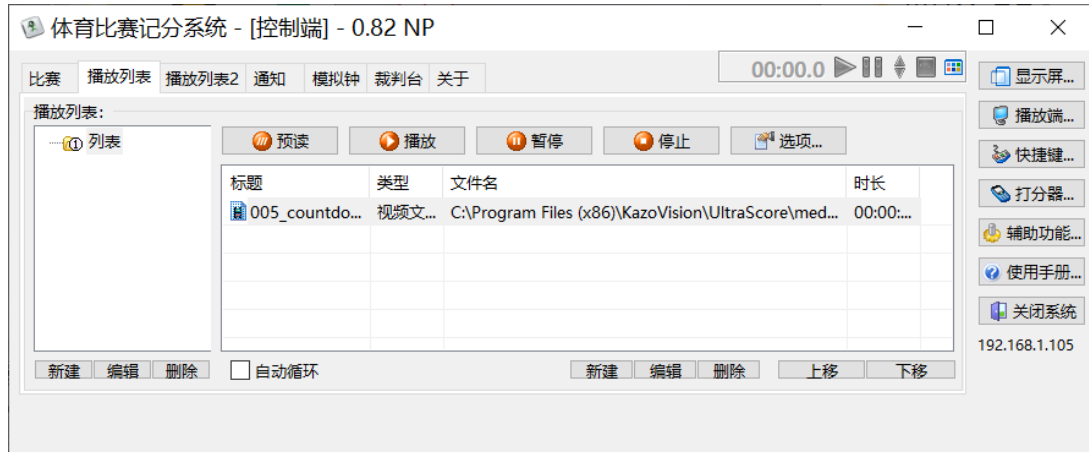
提示：如果您有任何佈局問題，請聯繫我們。

## 3.2 播放清單

本系統可以播放文字，圖片，動畫等多種格式的媒體，可以預先建立播放清單，系統會自動迴圈播放該清單中定義的內容。

### 3.2.1 新建播放清單

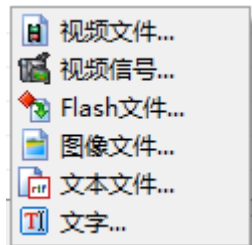
在主功能表列點擊“播放清單”，進入播放清單面板。



在左邊“播放清單”一欄中，選中根列表，點擊“新建”按鈕，將在根清單下建立新的子列表，同樣的，如果需要刪除一個清單，可以選中該列表並點擊“刪除”按鈕。

選擇一個“列表”，則在右邊的列表中會羅列出所有該列表下的媒體檔，您也可以根據需要，在特定的清單下建立新的媒體文件。

點擊右邊的“新建”按鈕會彈出下拉式功能表，選擇檔的類型。



目前本系統支援的媒體類型有：視頻檔、視訊訊號、Flash 檔、影像檔、文字檔、文字。

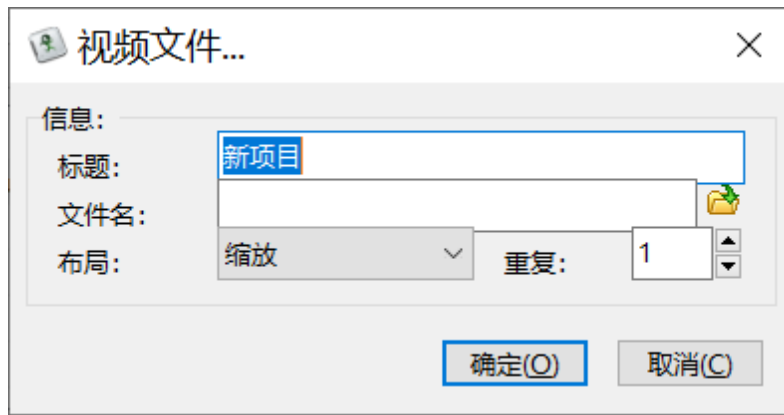
選擇新建檔的類型，向當前媒體列表中增加新的媒體檔：

#### 1) 視頻檔：

支援多種視頻播放格式，如 AVI，MPEG，WMV 等。

佈局：可選擇視頻檔縮放或拉伸。選擇縮放則視頻檔按原比例縮放至視窗大小；選擇拉伸則不保持視頻檔的縱橫比例，根據視窗大小拉伸視頻檔至全視窗顯示。

重複：視頻檔迴圈播放的次數。



### 2) 視訊訊號：

用於即時轉播現場視頻或即時轉播電視節目。

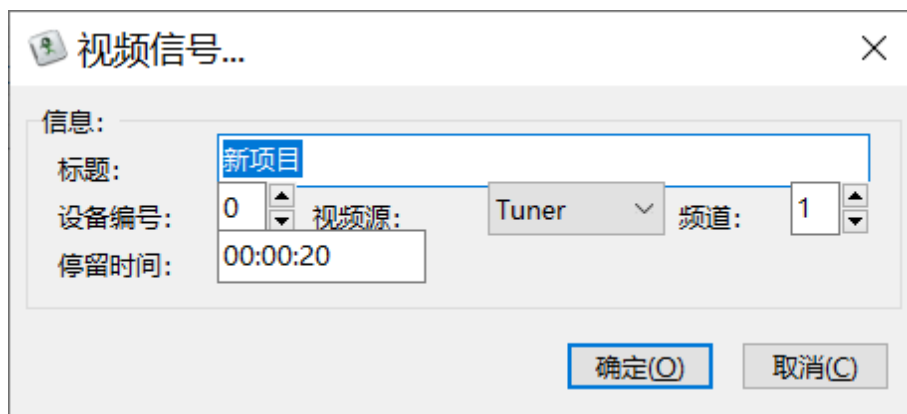
使用該功能，需安裝配套硬體如：視頻採集卡、電視機上盒等。

視頻源：用來選擇視頻源類型，應選擇與啟用的視頻採集卡輸入口相匹配的類型。可選類型：

**Tuner**（調頻）、**Composite**（複合視頻）、**S-video**（S-端子），可點擊下拉式功能表進行選擇。

頻道：僅在視頻源為調頻時可選，需要根據實際測試確定頻道播出的內容。

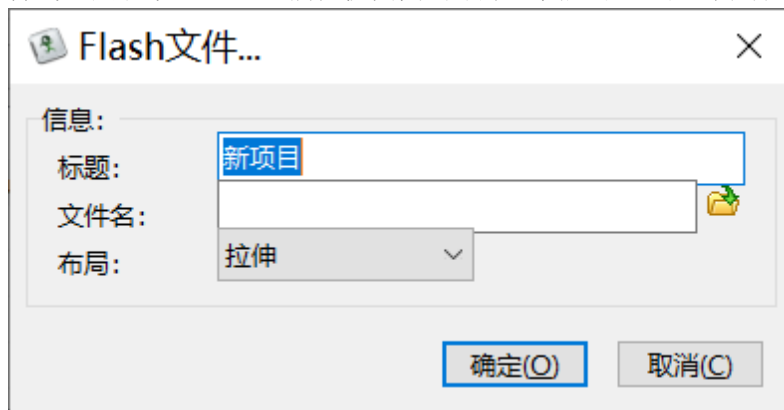
停留時間：設置視訊訊號播放的時長。



### 3) Flash 文件：

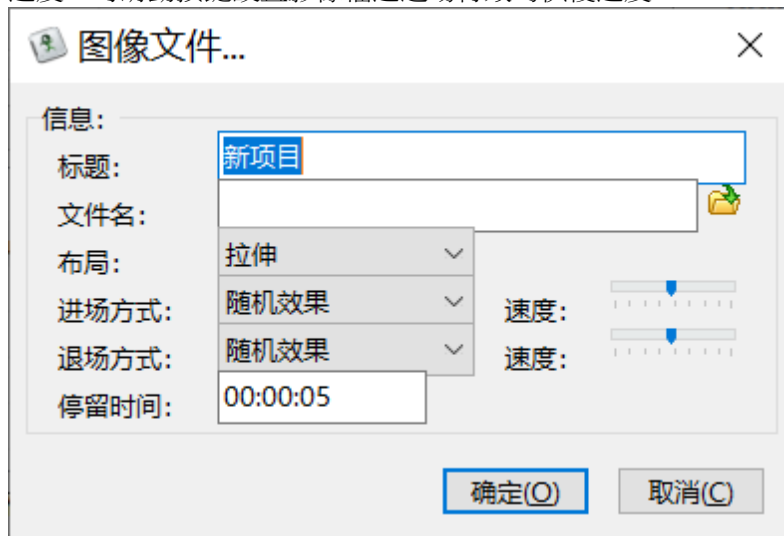
用於新建編輯\*.swf 類型的播放項目。

佈局：用於設置 Flash 檔在視窗內的顯示比例大小，可選項有拉伸、居中、縮放。



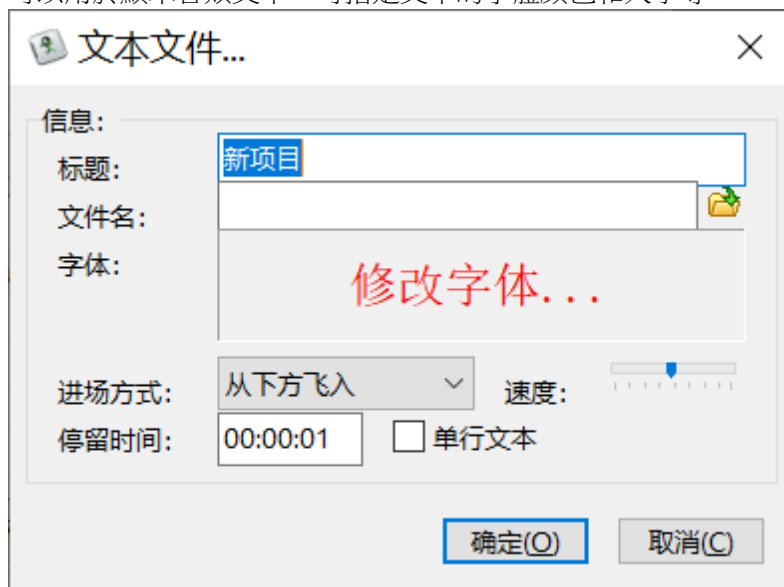
4)  影像檔：


支持\*.jpg、\*.jpeg、\*.bmp、\*.png 格式的圖片顯示，並可選擇進場退場的多種特效。  
速度：可滑動按鈕設置影像檔進退場特效的快慢速度。



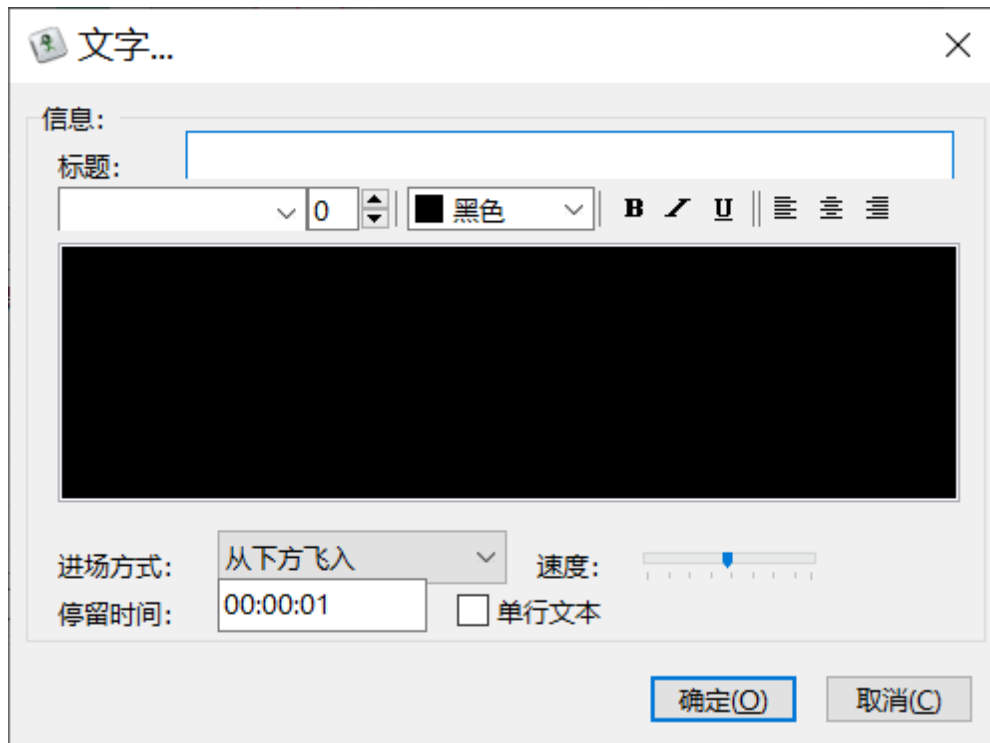
5)  文字檔：

可以用於顯示各類文本，可指定文本的字體顏色和大小等。



6)  文字：

可以用於直接輸入各種文字資訊，並設置其字體，顏色，大小等屬性。



### 3.2.2 其他操作

#### 1) 編輯/刪除播放專案

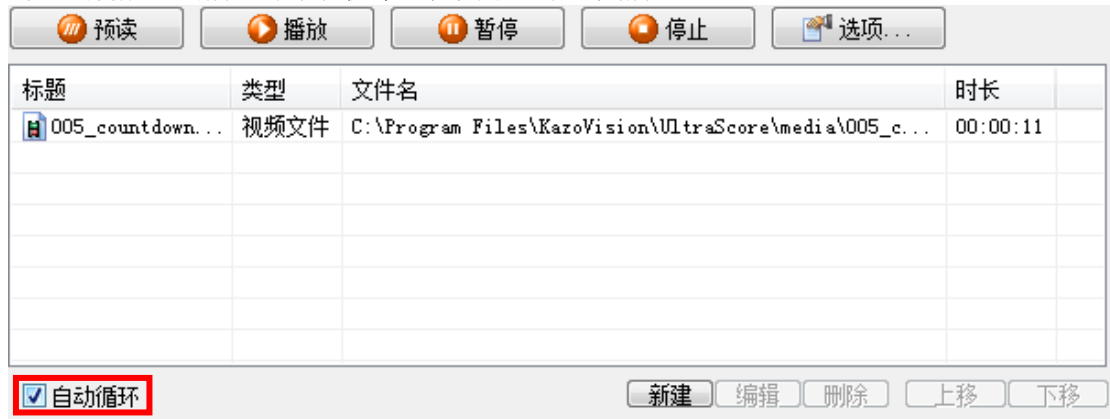
在清單中選擇一條資訊，點擊“編輯”按鈕，可以對當前選中的播放項目進行修改。  
點擊“刪除”按鈕，可以刪除選中的播放項目。

#### 2) 上移/下移播放項目

點擊“上移”或“下移”按鈕，則可以改變播放清單中的播放項目次序。  
在比賽前，可以預先建立多個媒體列表檔，在比賽中只要分別選中並播放他們，就可以快速切換播放不同內容。

#### 3) 自動迴圈

勾選該功能，則播放專案將從第一個開始自動迴圈播放。



#### 4) “預讀”功能

如果使用了遠端播放端功能，由於系統在播放媒體檔時會採用先將媒體檔複製到遠端播放端所在的系統中，然後再播放的方式。所以，如果要播放大尺寸的媒體檔，首次播放前將會有較長時間的檔複製過程。

如果希望在比賽過程中能迅速切換播放指定的媒體檔，那麼可以使用“預讀”功能，它會將當前選中的媒體列表中所有使用到的媒體檔複製到播放端系統上。

如果在比賽進行中使用媒體播放功能，那麼控制台上會立刻切換到媒體播放的內容上，但是此時並不會影響已經開始了的比賽，可以繼續對比賽進行打分，一旦停止播放，顯示幕會自動切換回當前的比賽資訊。

#### 5) 播放/暫停/停止

在編輯完了媒體播放清單後，

點擊“播放”按鈕，系統就會自動依次播放清單中所指定的資訊；

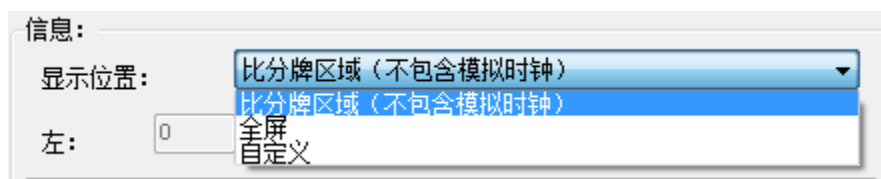
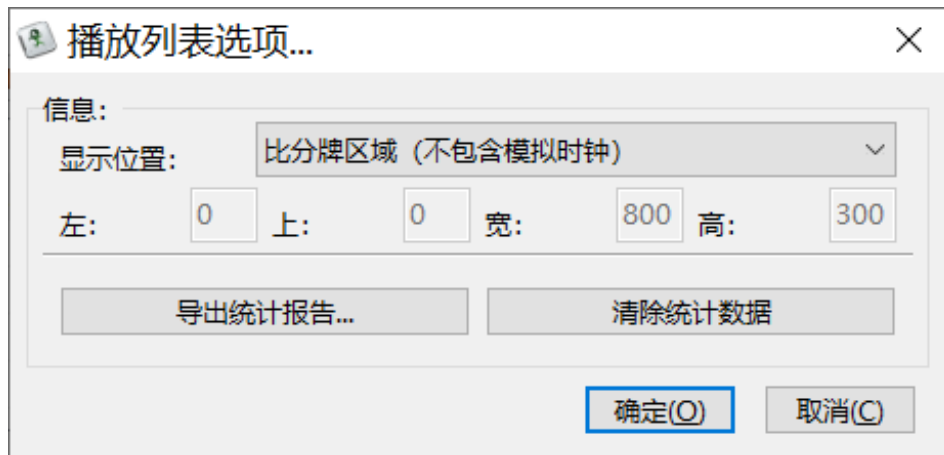
點擊“暫停”按鈕，播放內容暫停，再次點擊“暫停”，則恢復播放；

點擊“停止”按鈕，結束當前播放內容。

#### 6) 選項

用於編輯多媒體資訊在螢幕上顯示的位置。





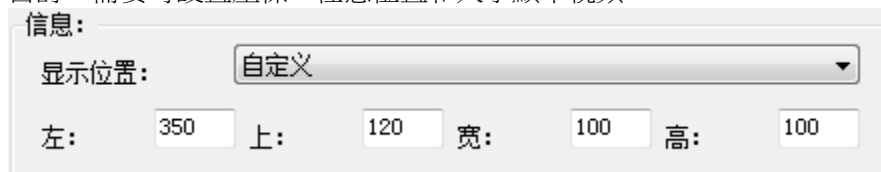
比分牌区域 (不包含类比时钟)：只在比分牌区域切换播放视频，不显示类比时钟。

效果图：



全屏：切换视频时，会全屏显示。

自订：需要时设置座标，任意位置和大小显示视频。



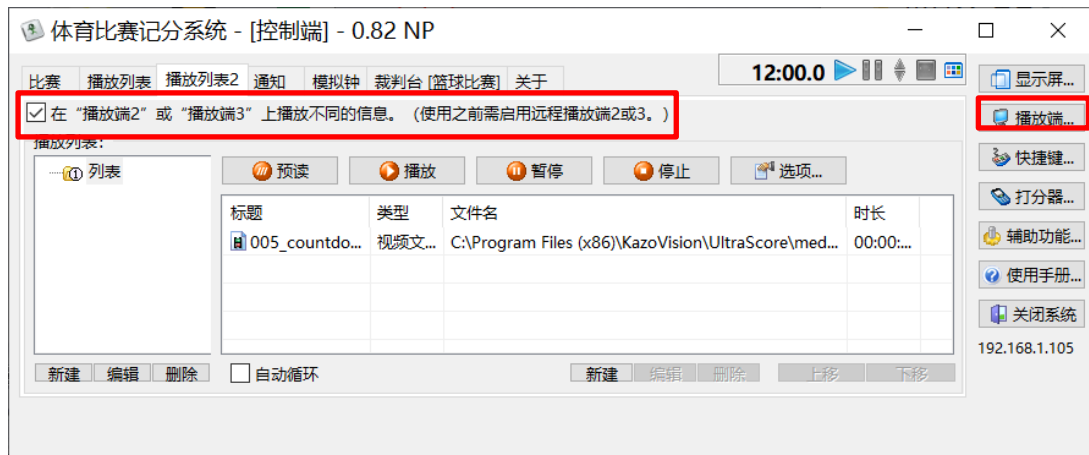


### 3.3 播放清單 2

該功能可實現多個屏同時顯示不同的內容，如：一個顯示比分資訊，另一個顯示媒體資訊。

點擊右側欄“播放端”按鍵，分別設置播放端 1、播放端 2、播放端 3 的 IP 地址；  
 在“播放端 2”面板上勾選“在播放端 2 或播放端 3 上播放不同的資訊”；  
 則該面板中開始播放的內容將只出現在遠端“播放端 2”以及“播放端 3”所在的電腦上，  
 “播放端 1”和“控制端”播放的內容仍然由“播放清單”面板控制。

“播放清單 2”的操作介面及功能同“播放清單”。

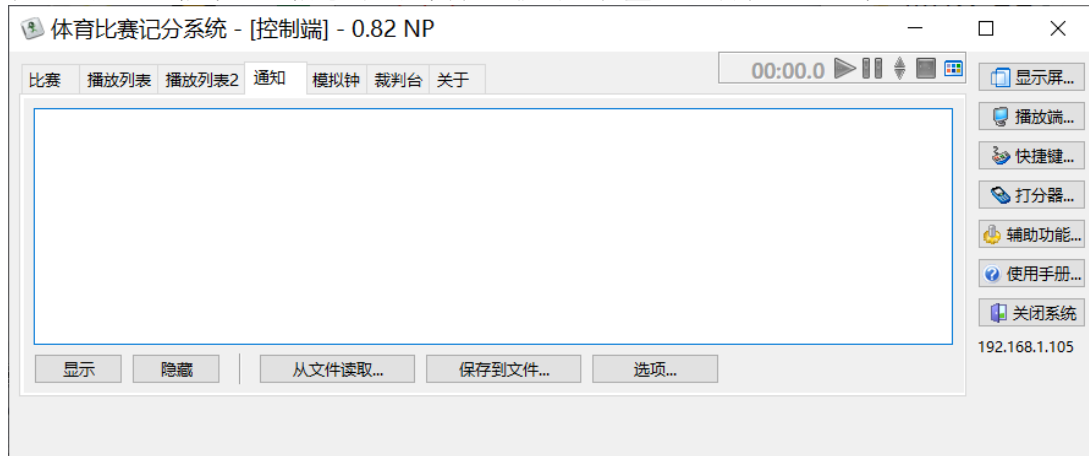


**注意：**該功能僅在“專業網路版”中才能使用。

### 3.4 通知

可用于插播顯示文本類的臨時通知。

在“通知”面板中鍵入相應的通知內容，就可以在畫面上顯示各類臨時通知。



如在通知資訊欄內鍵入“歡迎光臨”，點擊顯示後效果如下：



通知介面功能有：

顯示：在大屏上顯示通知的文字。

隱藏：取消通知文字的顯示。

從文件讀取：從文字檔中載入通知文字內容，檔案格式為“\*.txt”。

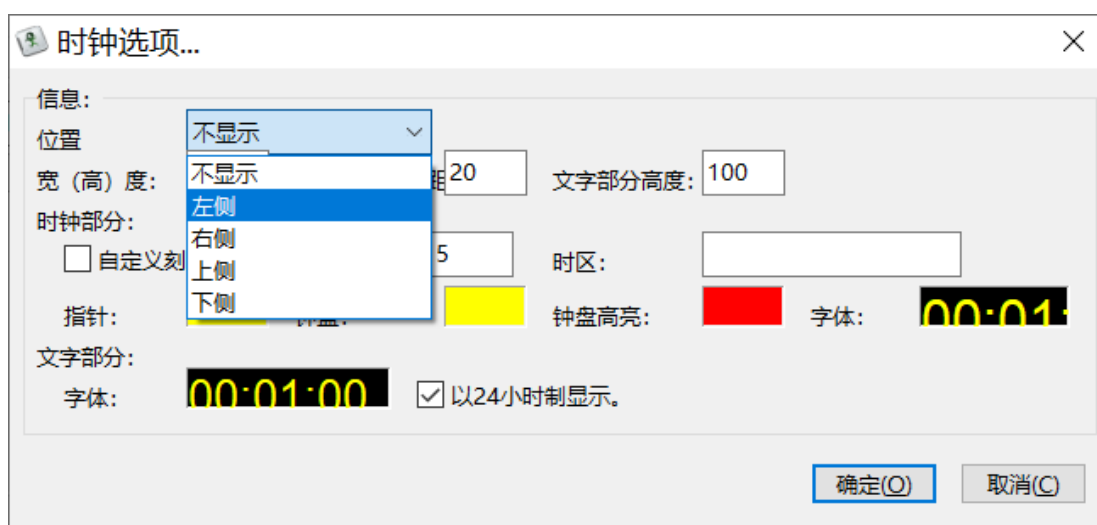
保存到檔：將通知文字內容保存到指定檔。

選項：可設置通知文字的顯示位置、字體、顏色、顯示速度。

### 3.5 模擬鐘

類比鐘功能用於控制比賽畫面上的圓盤類比鐘的計時和顯示。選擇“模擬鐘”面板，點擊

“選項” 按鈕，在位置中選擇顯示的位置後方能在螢幕上顯示類比鐘。



### 3.5.1 系統時間

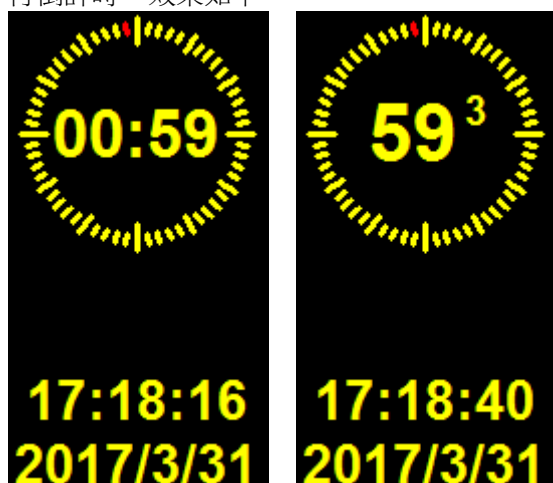
點擊類比鐘裡的“系統時間”按鈕，時鐘自動顯示當前系統時間，時鐘上有時，分，秒針，即時轉動。



### 3.5.2 倒計時

如果比賽過程中需要使用倒計時功能，首先是在“初始時間”文字方塊內填入希望進行倒計時的時長，然後點擊“分計時”或“秒計時”即開始倒計時。

本系統支援兩種方式的倒計時，分別是“分計時”和“秒計時”，他們可以以不同的精度進行倒計時，效果如下：



計時時間結束後，系統將發出“滴”的警告聲。

### 3.5.3 計時調整

倒計時的過程中，可以隨時進行計時的“暫停”和“繼續”，或者使用“增加時間”和“減少時間”按鈕來對時間進行調整。

### 3.5.4 比賽計時

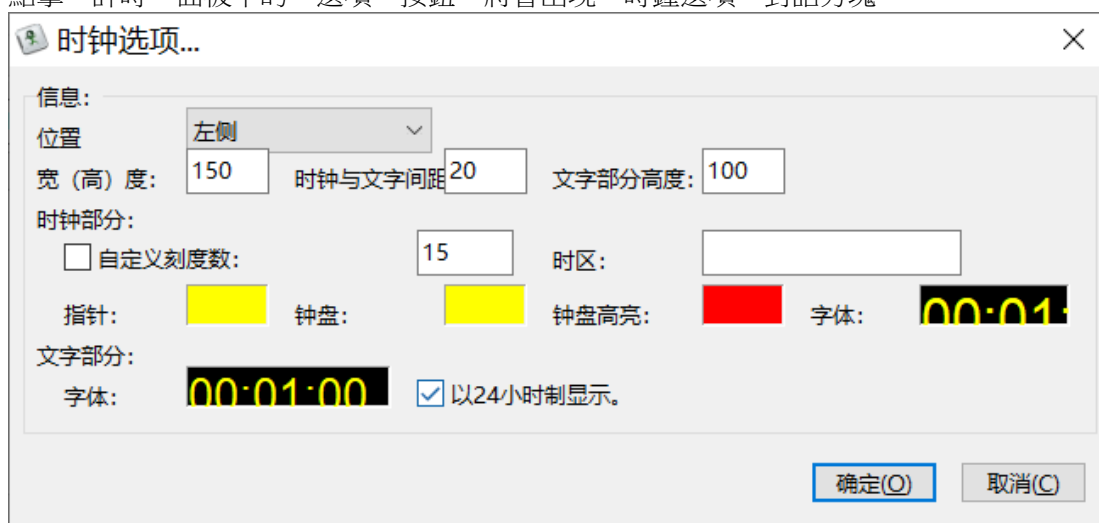
在時鐘區也可以顯示該比賽的計時時間，當處於比賽計時狀態下，只要在“模擬鐘”面板上點擊“比賽計時”按鈕，就可以在類比鐘上同步顯示比賽計時了。

### 3.5.5 外部計時

點擊“外部計時”按鈕可以使顯示時間與外部計時設備的時間同步。這些設備必須使用RS232 或者局域網來連接。

### 3.5.6 時鐘選項

點擊“計時”面板中的“選項”按鈕，將會出現“時鐘選項”對話方塊：



位置：可以設置時鐘的顯示位置，也可以關閉時鐘區的顯示。

寬（高）度：可以設置時鐘區的寬度，（當選擇時鐘顯示在上方或下方時，該選項設置的是時鐘區的高度）。

時鐘與文字間距：時鐘區圓盤鐘與下方文字的間距。

文字部分高度：文字區的總高度。

時鐘部分：您可自訂時鐘顯示的刻度數，設置時鐘指標和針盤等的顏色，以及顯示文字的顏色和大小。

文字部分：設置文字的字體顏色和大小。

### 3.6 裁判台

用於裁判計時記分的功能面板。

需要在“比賽”面板中選擇相應的比賽類型，新建並打開比賽後方可使用。

由於比賽規則的不同，以及打分功能的差異，本地裁判的操作界面是根據每個比賽的特點來設計的，所以是各不相同的。具體的操作可以參照各類比賽的使用說明分冊。

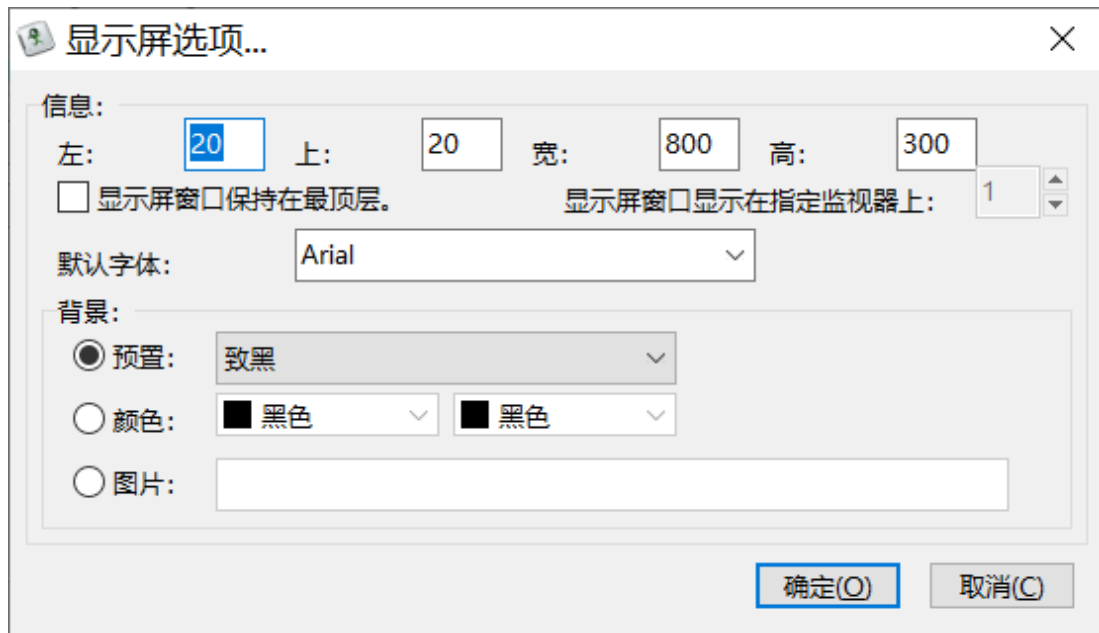
### 3.7 其他功能

在控制台的右側有功能欄如下，以下將逐一介紹其功能及應用。



#### 3.7.1 顯示幕

可根據顯示要求，對顯示畫面的位置、大小、背景、顏色等做具體設置。



“左/上/寬/高”：在其對應欄內鍵入相應的數字（解析度），可對顯示畫面的位置、大小等參數進行設置。

“顯示幕窗口保持在最頂層”：勾選該功能，可使顯示幕上的資訊始終保持在視窗的最上層。

同時可保證在比賽過程中，不會由於誤操作而將控制台介面或電腦介面顯示到大屏上。

“顯示幕視窗顯示在指定監視器上”：將顯示幕畫面同時顯示在指定的監視器上。當操作電腦連接多個顯示幕，將操作電腦顯示幕設置為擴展模式，即可啟用該功能。

“背景”：用於更改比分顯示的背景，可選擇軟體自帶的範本，同時支援編輯顏色或插入自訂圖片。

### 3.7.2 播放端

最多允許設置 3 個遠端播放端，用於播放相同或者不同的節目內容。



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)

設置：

- 1) 將播放端與控制端電腦分別連入同一個局域網，並設置 IP 位址；
  - 2) 打開比賽前，在“播放端”選項內勾選要啟用的播放端，並在文字方塊中輸入對應的 IP 位址，點擊確定。
  - 3) 點擊打開比賽，在“播放清單”中做相應設置。
    - ◆ “播放清單”中的媒體資訊將會在當前控制台以及處於勾選狀態的播放端 1 上播放。
    - ◆ “播放清單 2”中的媒體資訊將會在處於勾選狀態的播放端 2 和播放端 3 上播放。
- 具體“播放清單 2”的設置操作，請參考 3.3 章節

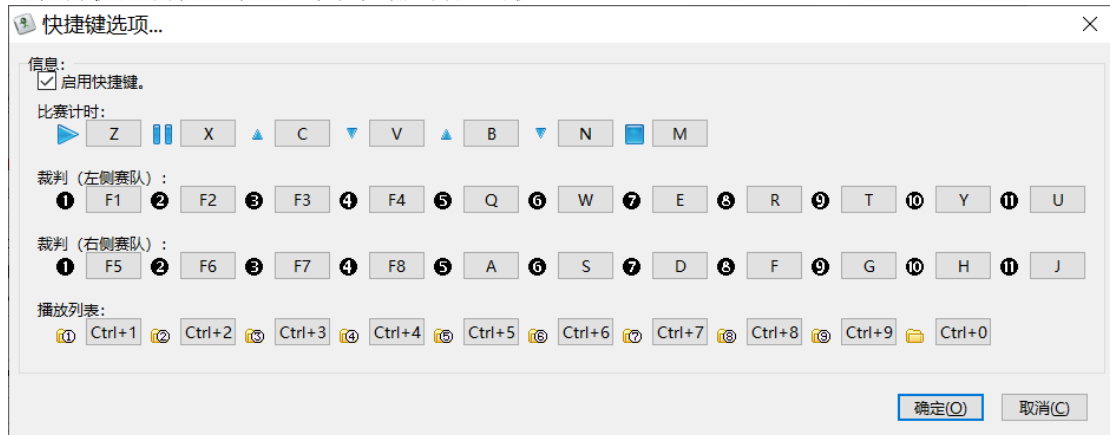


**注意：**該設置僅在“標準網路版”及以上版本使用。標準網路版中，僅可啟用播放端 1；高級網路版中，可任意啟用 1-3 個播放端。



### 3.7.3 快速鍵

可根據使用習慣，設置比賽計時及打分的快速鍵。

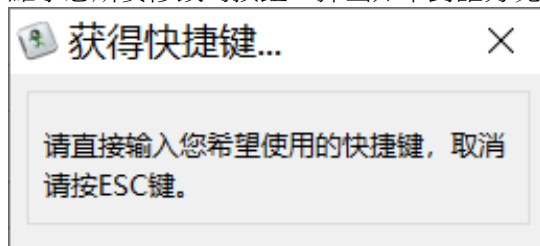


有“比賽計時”、“裁判（左側賽隊）”、“裁判（右側賽隊）”、“播放清單”四部分的快速鍵設置，可根據需求來修改快速鍵。

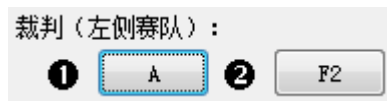


提示：在“比賽計時”快速鍵選項內，預設以快速鍵“C”和“V”對分鐘進行操作；以“B”和“N”對秒鐘進行操作。

點擊您所要修改的按鈕，彈出如下對話方塊：



然後在鍵盤上輸入您所想要設置的快速鍵，例如，點擊“F1”，彈出“獲得快速鍵”對話方塊，然後輸入字母“A”，則結果如下：



之後比賽中，裁判如果需要給左側賽隊加一分，只要點擊快速鍵“A”即可。

### 3.7.4 打分器

本軟體可支援專業的打分控制器，您可以根據需要選擇啟用，可同時啟用兩台打分控制器。啟用該功能後裁判不必局限于在電腦上進行打分，可利用外部的打分控制器來實現每個裁判的打分操作，使裁判的打分操作更簡便、更直觀。



在使用一台打分控制器時，請勾選“啟用控制台”或“啟用設備”選項，選擇正確的設備類型及埠號，點擊“確定”即可；

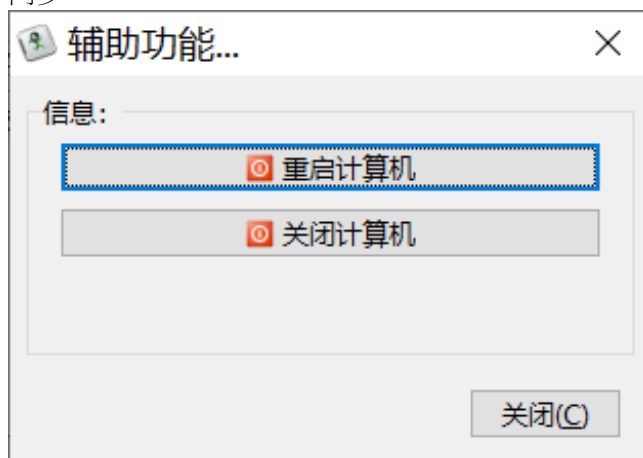
在使用兩台打分控制器時，請同時勾選兩個選項，選擇正確的設備類型及埠號，點擊“確定”即可；



**注意：** 打分控制器是獨立的硬體設備，請與我們聯繫獲得詳細資訊。

### 3.7.5 協助工具

點擊“協助工具”，能夠實現控制台、遠端裁判台和播放端的時鐘同本地控制台的系統時間同步。



### 3.7.6 使用手冊

點擊“使用手冊”直接彈出並打開軟體使用手冊電子檔。

### 3.7.7 關閉系統

點擊“關閉系統”，關閉軟體系統。

## 4 遠程播放端

遠端播放端功能為可選項，僅在標準網路版及以上版本內可供選擇啟用。

播放端軟體操作介面：

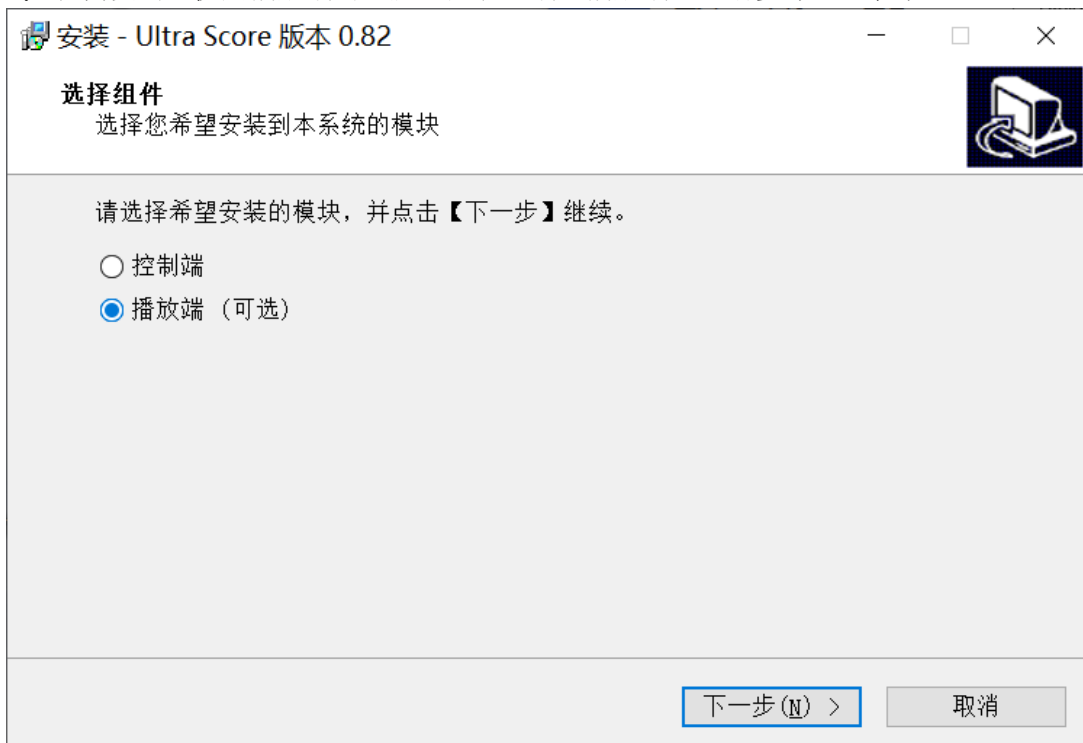


遠端播放端可以將控制台所控制的顯示內容同時顯示在本地和其他機器上;也可以使用兩個遠端播放端（該功能僅限於專業網路版），令其顯示不同內容，如一個顯示比賽資訊，一個顯示多媒體資訊。

### 4.1 啟用遠程播放端

啟用遠端播放端功能前，請操作以下步驟：

1) 在需要獨立使用播放端的電腦上安裝遠端“播放端”，請參考 1.3 章節。



2) 將“控制端”所在電腦與“播放端”所在電腦聯網，並分別打開“控制端”和遠端“播放端”軟體。

3) 在“控制端”中點擊“播放端選項”。



- 4) 在“播放端”設置中選中“啟用遠程播放端 1”或“啟用遠程播放端 2”或“啟用遠程播放端 3”，並設置正確的 IP 位址：



- 5) 在控制端上打開比賽或播放媒體資訊，此時遠端播放端將同步顯示相應的內容。

#### 4.2 使兩個遠端播放端播放不同內容

如果希望整套系統使用多個遠端播放端，並讓它們顯示出不同的資訊，如一個顯示比賽記分屏，一個播放媒體資訊，或者兩個播放端播放不同的媒體資訊，請參考 3.7.2 章節。



**Kazo Vision**

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

# 加密狗使用說明

## 1、參考圖片：



## 2、使用須知：

- (1) 首先安裝所購買的系統軟體，然後把加密狗插到電腦上即可運行使用。
- (2) 軟體使用過程中不可將加密狗拔下。
- (3) 需妥善保管加密狗，遺失不補。

# 附件表

產品名稱：體育比賽記分軟體

序號	產品名稱	數量
1	加密狗	1
2	SD 存儲卡	1
3	讀卡器	1
4	軟體使用手冊	1

Information in this publication is subject to change without notice.

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

2020-05



6932020050301