

# **Beschreibung der Scheibenablage in der Meyton-DB (SSMDB2)**

SSMDB-Datenbankversion: 5

Verfasser: Roman Geile  
Telefon: 05226/9824-19  
Fax: 05226/9824-20  
E-Mail: [info@meyton.de](mailto:info@meyton.de)

# Inhaltsverzeichnis

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| 1. Allgemein.....                 | 3 |
| 2. Die Tabelle "Scheiben".....    | 4 |
| 3. Die Tabelle "Serien".....      | 5 |
| 4. Die Tabelle "Treffer".....     | 6 |
| 5. Zeichnerische Darstellung..... | 7 |

# 1. Allgemein

Die Meyton-Software bietet Ihnen die Möglichkeit Wettkampfergebnisse in Echtzeit oder händisch in eine MySQL-Datenbank zu exportieren.

Diese als SSMDB2 (**S**mall **S**hoot**M**aster **D**ata**B**ase 2) bezeichnete Datenbank ermöglicht externen Auswertungsprogrammen Zugriff auf die Ergebnisse, Schusswerte, Koordinaten, ... der Meyton-Anlage. Die Datenbank läuft auf dem Meyton-Serverrechner und ist per Netzwerk erreichbar. Zum Zugriff auf die SSMDB2-Datenbank werden folgende Zugangsdaten benötigt:

Server: **192.168.10.200 (IP-Adresse des Meyton Serverrechners)**  
Datenbank: **SSMDB2**  
Benutzername: **meyton**  
Passwort: **mc4hct**

Die SSMDB2 Datenbank kann auch unter Windows genutzt werden (z.B. in Excel oder Access). Der dazu nötige ODBC-Treiber, der sogenannte MySQL Connector/ODBC, kann kostenlos von der MySQL-Homepage heruntergeladen werden.

Falls Sie beim Zugriff auf die SSMDB2 Datenbank mit dem MySQL Connector eine Fehlermeldung erhalten, dass die verwendete Architektur nicht kompatibel ist, nutzen Sie bitte die ältere Version 3.5.1 des MySQL Connectors.

Die SSMDB2-Datenbank füllt sich selbstständig mit Daten, wenn der entsprechende Dienst im Meyton Kontrollzentrum im Bereich **SSMDB2** aktiviert wird. Falls Sie diese Automatik nicht nutzen möchten, können Sie die SSMDB2-Datenbank auch vom Preisschieß-Programm (accmanII), der Wettkampfsteuerung (masterII) und aus dem neuen Auswertungsprogramm (ranklistII) manuell mit Daten füllen.

Die SSMDB2-Datenbank besteht aus drei Tabellen, die in den folgenden Kapiteln genauer beschrieben werden.

## 2. Die Tabelle "Scheiben"

In dieser Tabelle werden die Grunddaten der Scheibe abgelegt. Die Tabelle enthält folgende Informationen:

| Feldname        | Datentyp                          | Inhalt / Beschreibung   |
|-----------------|-----------------------------------|---|
| ScheibenID      | int (11)                          | Identifikationsnummer der Scheibe   |
| Starterliste    | varchar (36)                      | Name der Starterliste bzw. Veranstaltung  |
| StarterlistenID | int (11)                          | Identifikationsnummer der Starterliste  |
| Startzeit       | datetime                          | Startzeit des Durchgangs  |
| StartNr         | int (11)                          | Startnummer des Schützen innerhalb der aktuellen Starterliste bzw. Veranstaltung                        |
| Nachname        | varchar (36)                      | Nachname des Schützen   |
| Vorname         | varchar (36)                      | Vorname des Schützen  |
| Geschlecht      | enum('male', 'female', 'unknown') | Geschlecht des Schützen   |
| Land            | varchar(3)                        | IOC-Landeskürzel der Nation des Schützen  |
| SportpassID     | int (11)                          | Identifikationsnummer (Sportpassnummer) des Schützen  |
| StandNr         | smallint (6)                      | Nummer des Schießstands   |
| Disziplin       | varchar (36)                      | Name der Disziplin bzw. Preisscheibe  |
| DisziplinID     | int (11)                          | Identifikationsnummer der Disziplin bzw. Preisscheibe. Nähere Informationen zur DisziplinID. Siehe (1). |
| Klasse          | varchar (36)                      | Name der Wettkampfklasse  |
| KlassenID       | int (11)                          | Identifikationsnummer der Wettkampfklasse   |
| Verein          | varchar (36)                      | Name des Vereins  |
| VereinsID       | int (11)                          | Identifikationsnummer des Vereins   |
| Mannschaft      | varchar (36)                      | Name der Mannschaft   |
| MannschaftsID   | int (11)                          | Identifikationsnummer der Mannschaft  |
| Rangliste       | varchar (36)                      | Name der Ergebnisliste in der die Ergebnisse des Schützen abgelegt werden                               |
| RanglistenID    | int (11)                          | Identifikationsnummer der Ergebnisliste   |
| Gruppe          | varchar (36)                      | Name der Gruppe   |
| GruppenID       | int (11)                          | Identifikationsnummer der Gruppe  |
| Status          | varchar (72)                      | Status-Informationen des Schützen. Siehe (2).   |
| Trefferzahl     | smallint (6)                      | Anzahl abgegebene Wertungsschüsse   |
| TotalRing       | int (11)                          | Gesamtergebnis der Scheibe in Ganzringwertung   |
| TotalRing01     | int (11)                          | Gesamtergebnis der Scheibe in Zehntelringwertung  |
| BesterTeiler01  | int (11)                          | bester Teiler aller Wertungsschüsse in Zehntelteiler  |
| Zeitstempel     | datetime                          | Zeitpunkt der letzten Änderung der Scheibe  |

Das Feld **ScheibenID** ist Primärschlüssel der Tabelle und dient zur Verknüpfung der Daten mit den Tabellen **Serien** und **Treffer**.

zu (1):

Die DisziplinID beinhaltet die Grundinformationen einer Disziplin.

Der Aufbau der DisziplinID wird hier am Beispiel der Disziplin "KK 60 liegend" mit der DisziplinID 40180060 beschrieben.

Die erste Ziffer der Regelnummer beschreibt die Entfernung der Disziplin. Dabei sind folgende Werte möglich: 1 = 10m, 2 = 15m, 3 = 25m, 4 = 50m, 5 = 100m, 6 = 300m, 7 = sonstige. In diesem Beispiel handelt es sich also um ein 50m Disziplin.

Die Ziffern zwei bis fünf geben die DSB-Regelnummer der Disziplin an. In unserem Beispiel handelt es sich um die "Disziplin KK 60 liegend" mit der DSB-Regelnummer 1.80.

Die letzten drei Ziffern geben die Anzahl der in dieser Disziplin abzugebenden Wertungsschüsse an. In unserem Beispiel also 60 Schuss.

zu (2):

Folgende Werte sind möglich:

| Wert    | Wertungsmodus   |
|---------|---|
| RWK     | Starter nimmt an einem Rundenwettkampf teil                               |
| Liga    | Starter nimmt an einem Ligawettkampf teil                                 |
| Heim    | Starter startet für den Heimverein  |
| Gast    | Starter startet für den Gastverein  |
| S       | Starter ist Stammschützen der Mannschaft                                  |
| E       | Starter ist Ersatzschütze der Mannschaft                                  |
| F       | Starter ist festgeschossener Ersatzschütze der Mannschaft                 |
| AK      | Starter startet Außer-Konkurrenz (Ergebnis geht nicht in die Wertung ein) |
| Einlage | Preisschieß-Einlage wurde für den Starter gebucht                         |
| GMM     | Qualifikation für Gold-Medal-Match beim ISSF-Finale                       |
| BMM     | Qualifikation für Bronze-Medal-Match beim ISSF-Finale                     |
| I       | Starter wurde als 'ungültig' markiert                                     |

### 3. Die Tabelle "Serien"

In dieser Tabelle werden die Serienergebnisse der Scheiben abgelegt. Die Tabelle enthält folgende Informationen:

| Feldname   | Typ          | Inhalt / Beschreibung                                      |
|------------|--------------|--|
| ScheibenID | int (11)     | Identifikationsnummer der Scheibe zu der die Serie gehört  |
| Stellung   | smallint (6) | Identifikationsnummer der Stellung zu der die Serie gehört |
| Serie      | smallint (6) | fortlaufende Nummer der Serien innerhalb einer Stellung    |
| Ring       | int (11)     | Gesamtergebnis der Serie in Ganzringwertung                |
| Ring01     | int (11)     | Gesamtergebnis der Serie in Zehntelringwertung             |

Der zusammengesetzte Primärschlüssel der Tabelle besteht aus folgenden Feldern: **ScheibenID**, **Stellung** und **Serie**.

## 4. Die Tabelle "Treffer"

In der Tabelle Treffer enthält die Daten der Wertungstreffer aller Scheiben. Sie enthält folgende Informationen:

| Feldname      | Typ          | Inhalt / Beschreibung   |
|---------------|--------------|---|
| ScheibenID    | int (11)     | Identifikationsnummer der Scheibe zu der der Treffer gehört   |
| Stellung      | smallint (6) | Identifikationsnummer der Stellung zu der der Treffer gehört  |
| Treffer       | smallint (6) | fortlaufende Nummer der Treffer innerhalb der aktuellen Stellung  |
| x             | int (11)     | x-Koordinate des Treffers im kartesischen Koordinatensystem mit Zentrum im Mittelpunkt der Scheibe in 1/100mm |
| y             | int (11)     | y-Koordinate des Treffers im kartesischen Koordinatensystem mit Zentrum im Mittelpunkt der Scheibe in 1/100mm |
| Innenzehner   | tinyint (1)  | gibt an, ob es sich bei dem Treffer um einen Innenzehner handelt  |
| Wertung       | int (11)     | der in der Disziplin hinterlegte Modus zur Berechnung des Trefferwerts. Siehe (3).                            |
| Text          | varchar(36)  | Wert des Treffers in Textform (in dem in der Disziplin hinterlegten Modus zur Berechnung des Trefferwerts)    |
| Ring          | int (11)     | Wert des Treffers in Ganzring   |
| Ring01        | int (11)     | Wert des Treffers in Zehntelring  |
| Teiler01      | int (11)     | Teiler des Treffers in Zehntelteiler  |
| Teiler001     | int (11)     | Teiler des Treffers in Hundertstelteiler  |
| Zeitstempel   | datetime     | Zeitpunkt des Treffers in Sekunden  |
| Millisekunden | smallint (6) | Millisekunden des Trefferzeitpunkts   |

Der zusammengesetzte Primärschlüssel der Tabelle besteht aus folgenden Feldern: **ScheibenID**, **Stellung** und **Treffer**.

zu (3):

Folgende Werte sind möglich:

| Wert | Wertungsmodus   |
|------|---|
| 0    | unbekannt   |
| 1    | zehntel Ringe   |
| 2    | ganze Ringe   |
| 3    | Teiler  |
| 4    | Trefferumkreis  |
| 5    | Wertung komplett verdeckt (kein Trefferwert, keine Trefferlage) |
| 6    | Schweizer 100er Wertung   |
| 7    | zehntel Ringe + bester Teiler                                   |
| 8    | ganze Ringe + bester Teiler                                     |
| 9    | zehntel Teiler  |
| 10   | Wertung vedeckt (kein Trefferwert, Trefferlage sichtbar)        |

| Wert | Wertungsmodus      |
|------|--------------------|
| 11   | hundertstel Teiler |
| 12   | Nachkommastelle    |

## 5. Zeichnerische Darstellung

