

Puzzle für Windows

Version 4

Benutzerhandbuch

Christian Farwig
Offakamp 9a
22529 Hamburg

puzzle@farwig.de

Inhaltsverzeichnis

ALLGEMEINES	4
Neue Funktionen in Puzzle Version 4	4
Neue Funktionen in Puzzle Version 3	5
System-Voraussetzungen	5
Inhalt der Installationsdisketten	5
Die Seriennummerl	6
Updates und Korrekturen	7
INSTALLATION VON PUZZLE.....	8
Benutzung von Setup	8
Dateireiter Benutzereinstellungen	9
Dateireiter Verzeichnisse	9
Dateireiter Einstellungen	10
Die verschiedenen Dateitypen	11
Ablauf einer Turnierausrechnung	12
Anlegen des Turniers	12
Eingabe der Teilnehmer-Namen	13
Berechnung des Movements	13
Eingabe der Scores	13
Score	13
Ergebnis erstellen	13
Puzzle beenden	13
DAS HAUPTMENÜ.....	14
Turnier	16
Movement	18
Mitchell und Howell	18
Mitchell mit mehreren Linien	20
Roverpaar	20
Movement-Experte	20
Movement bearbeiten	21
Richtung tauschen	21
Paare tauschen/ Paare ersetzen	21
Movement exportieren	22
Laufkarten	22
Boards	23
Boards korrigieren	23
Boards drucken	23
Frequenzen drucken	24
Boards bearbeiten	24
Boards exportieren	24
Eingabe	25
Scoren	28
Resultat	29
Ergebnis erstellen	29
Ergebnis drucken	29
Durchgang bearbeiten	30
Durchgang drucken / aufwerten	30
CP-Zertifikate	30
Webseite erstellen	30
Durchgang wechseln	32
Optionen	33
Privatscores	33
Turnieranalysen	33
Matchstatistik	33
Teilnehmer/Score-Matrix	33

Handgenerator:	33
Serienauswertung	34
TIF-Dateien bearbeiten	35
Schiedsgerichtsformular	36
Bluff-Formular	36
Kibra-Turnierprognose:	36
Scoretabelle / Frequenzen exportieren:	36
Drucker auswählen / Drucker einstellen:	36
NAMEN.....	37
Eingeben der Namen	38
Bearbeiten	38
Drucken	39
Formatieren	41
Gesamtdatei	42
BESONDERHEITEN BEI INDIVIDUAL-TURNIEREN.....	43
Umschalten zwischen Paar- und Individual-Turnieren	43
Movements für Individualturniere	43
SPEICHERN VON MOVEMENTS	44
Die Movement-Namen	44
HILFSPROGRAMME	46
Howell für Windows	46
Laufkarten bearbeiten	46
CP-Verwaltung	46
PLEITEN, PECH UND PANNEN	51
Berichtigte Scores	51
Spielen auf der falschen Linie	51
Falsch dupliziertes oder verfälschtes Board	51
Spielen eines falschen Boards	52
Falsch berechnetes Movement	52
Fehler beim Start unter Windows XP	52
Laufzeitfehler 217 beim Starten von Puzzle	52
Fehlermeldung "Die Benutzerinformationen sind nicht korrekt - die Seriennummer passt nicht zu den Einträgen für Name und Firma"	52
Unerwartetes Verhalten bei der Namenseingabe	52

Allgemeines

PUZZLE ist Deutschlands verbreitetstes Programm zur Ausrechnung von Bridge-Paarturnieren. Mit PUZZLE können alle Paar-Turniere mit wenigstens acht Paaren ausgerechnet werden. Diese Anleitung bezieht sich auf Puzzle für Windows, Version 4, das an die ab 1.12.2000 gültige neue Turnierordnung angepasst wurde. Außerdem sind viele Korrekturvorschläge und Wünsche von Benutzern eingearbeitet sowie einige Fehlerquellen beseitigt worden.

Nachstehend eine kurze Übersicht über die gegenüber früheren Versionen hinzugekommenen Ergänzungen, Änderungen und Verbesserungen:

Neue Funktionen in Puzzle Version 4

Hauptmenü:

- ✂ Die Individual-Funktionalität wurde in PUZZLE übernommen, so dass es kein separates Individual-Programm mehr gibt. Die Umstellung zwischen Individual und Paar erfolgt über einen neuen Menüpunkt im „Turnier“-Menü.
- ✂ Die neue Funktion "Webseite erstellen" generiert auf Knopfdruck eine fertige Webseite mit Ergebnissen, Boards und Privatscores.
- ✂ Umstellung der Listen- und Ausgabe-Formate auf HTML. Die Gestaltung der HTML-Dateien basiert auf einem Stylesheet (PUZZLE.CSS), das vom Benutzer verändert werden kann.
- ✂ Wenn die Durchgangs-Datei nicht korrekt eingelesen werden konnte, wird auf die BAK-Datei zurückgegriffen, um das Turnier erneut einlesen zu können
- ✂ Erweiterung des Protokolls in der PUZZLE.LOG-Datei. In dieser Datei wird eine detaillierte Liste aller Aktionen geführt.

Namen eingeben

- ✂ Neue Funktion „Suchen & Ersetzen“. Mit dieser Funktion können sie in der Liste der Namen suchen und gegebenenfalls auch ersetzen
- ✂ Neue Funktion "Namen exportieren", mit der die Spielernamen in eine Text- oder HTML-Datei exportiert werden können

Boards:

- ✂ Die Dialoge für die Bearbeitung von Boards sind jetzt nicht mehr modal, sondern können mehrfach und unabhängig voneinander verwendet werden. Um zu verhindern, dass ein Board in mehreren Fenstern parallel bearbeitet wird, wurde ein "Gesperrt"-Flag eingefügt
- ✂ Ein neues Fenster protokolliert, welche Boards in der Eingabe oder der Bearbeitung ist. Es wird verhindert, dass Boards in mehr als einem Fenster bearbeitet werden können. Beim Speichern eines Boards wird ein Refresh ausgelöst, so dass die anderen Fenster entsprechend aktualisiert werden, um Inkonsistenzen zu vermeiden.
- ✂ Das Teilen von Boards wird jetzt in einer neuen Maske bearbeitet; damit können auch ungewöhnliche Probleme (bspw. ein Board wird verfälscht und wieder korrigiert) leicht bearbeitet werden.

Eingabe:

- ✂ Das Mäusekino wurde in ein externes Fenster ausgelagert; die Schriftgröße ist jetzt wählbar
- ✂ Neuer Dialog zur Änderung von Paarnummern bei der Eingabe

Ranglisten

- ✂ Das Standard-Format für Ergebnisse ist jetzt HTML. Die Ergebnisse werden von einer neuen Komponente angezeigt und ausgedruckt. Damit wird die Darstellung auf Tabellen und variable Fonts umgestellt
- ✂ Der Ranglistendruck kann direkt aus der Ergebnisansicht aufgerufen werden. Neuer Button "Drucken" in der Maske "Ergebnis erstellen"; die Druckabfrage beim Erstellen der Ergebnisse wurde entfernt
- ✂ Umstellung der Namenskonvention für Durchgangsergebnisse (ttmmjjkk_d.htm)
- ✂ Die Export-Funktion für das MRR-Turnier wurde auf den neuesten Stand gebracht

Optionen:

- ✂ Umstellung der Privatscores und Matchstatistiken auf das HTML-Format und Änderung des Layouts

Neue Funktionen in Puzzle Version 3

Hauptmenü:

- ✂ Neue Menüpunkte "Bluffformular", "Schiedsgerichtsformular", "Boards Exportieren"
- ✂ Neue Icons
- ✂ Ausgliederung der Board-bezogenen Funktionen in ein eigenes Menü, neuer Aktion-Button "Boards korrigieren"

Namen:

- ✂ Neue Icons
- ✂ Die Anreden "Frau/Herr" werden beim Einlesen der Gesamtdatei gemäß der Einstellung im Setup normiert
- ✂ Entfernen des Menüpunkts "Aufwändiger Gesamtdruck", Korrektur des Gesamtdrucks als solchem
- ✂ Die Nummer des Spielers in der Gesamtdatei bleibt auch bei Sortieren/Einfügen erhalten
- ✂ Erweiterung um die Spalten "MP-Sammler" und "DBV-Nr". Mit der Spalte MP-Sammler kann der Ausdruck von Zertifikaten gefiltert werden (Zertifikate nur für Gäste)

Boards

- ✂ Die Boards können jetzt nach HTML und CSV (für Excel) exportiert werden

Scoren

- ✂ Neue Funktion "IMPs across the field"
- ✂ Anpassen an die neue Turnierordnung

Ranglisten

- ✂ Menge der auszudruckenden Ergebnisses jetzt direkt eingebbar
- ✂ Die zweite Ergebniszeile wird jetzt gespeichert
- ✂ Da Jahr im Titel jetzt immer vierstellig
- ✂ Das Ergebnis kann nach HTML und CSV exportiert werden
- ✂ Die Nummer des Spielers in der Gesamtdatei bleibt auch bei Sortieren/Einfügen erhalten
- ✂ Erweiterung um die Spalten "MP-Sammler" und "DBV-Nr". Mit der Spalte MP-Sammler kann der Ausdruck von Zertifikaten gefiltert werden (Zertifikate nur für Gäste)

Optionen

- ✂ Neue Funktion für Schiedsgerichts- und Bluffformulare in Puzzle
- ✂ Die Matchstatistik wird als HTML gespeichert
- ✂ Fehler in der Berechnung der Scores bei der Match-Statistik gefunden
- ✂ Fehler bei den Privatscores für IMP-Turniere beseitigt

System-Voraussetzungen

Puzzle für Windows benötigt als Betriebssystem Windows 95, Windows 98, Windows 2000 oder Windows NT. Sie müssen über ein 3.5"-Diskettenlaufwerk und 10 MB freien Festplatten-Platz verfügen.

Puzzle benötigt einen Drucker. Auch wenn sie an ihrem Rechner keinen Drucker installiert haben, muss zumindest der generische Druckertreiber von Windows installiert sein. Ohne die Installation eines Druckers kann Puzzle nicht gestartet werden.

Inhalt der Installationsdisketten

Das Programm wird auf 3,5"-Disketten geliefert. Auf den gelieferten Disketten befinden sich neben dem Programm auch verschiedene Hilfsdateien. Wenn Sie bereits PUZZLE installiert haben und Movements für Ihren eigenen Gebrauch angepasst haben, sollten Sie bei der Installation nicht die Movements mitinstallieren, da sonst Ihre Anpassungen überschrieben werden können.

Auf der ersten Disketten finden Sie *Setup*, das Installationsprogramm, um PUZZLE auf Ihrem Computer zu installieren. Starten Sie dieses Programm, um PUZZLE auf Ihren Rechner zu installieren. Neben PUZZLE installiert Setup die folgenden Programme auf die Festplatte:

?? *Setup für Puzzle*, das Einrichtungs-Programm für PUZZLE, mit dem sie verschiedene Anpassungen vornehmen können. Sie benötigen SETUP außerdem dafür, die richtigen Verzeichnisse für die Arbeit mit PUZZLE einzustellen.

?? *Laufkarten bearbeiten*, mit diesem Programm können Sie die mitgelieferten Movements bearbeiten oder die Movements anpassen, die sie mit Hilfe der Funktion „Movement exportieren“ aus PUZZLE heraus gespeichert haben.

PUZZLE ist nicht kopiergeschützt. Sie können also beliebig viele Sicherheitskopien erstellen. Es ist aber nicht gestattet, das Programm oder Teile davon an Dritte weiterzugeben oder Turniere mit PUZZLE zu rechnen, die nicht von dem Club oder dem Turnierleiter veranstaltet werden, der die Nutzungsrechte an PUZZLE erworben hat.

Die Seriennummer!

Sie erhalten mit PUZZLE einen persönlichen Schlüssel, der Ihre Version kennzeichnet und ohne den PUZZLE nicht startet. Diesen Schlüssel müssen Sie bei der Installation angeben. Es ist absolut essentiell, dass Sie die Benutzerinformationen korrekt eingeben, da PUZZLE sonst nicht starten kann.

Korrekt bedeutet in diesem Zusammenhang absolut identisch mit der Vorgabe – einschließlich der Großschreibung. Die Puzzle-Lizenz gibt dem Lizenznehmer das Recht, alle von ihm veranstalteten oder geleiteten Turniere auszurechnen. Sie können beim Kauf von PUZZLE auch weitere Schlüssel erwerben, die ihre Rechte erweitern.

Mit Hilfe des Programms „Setup für Puzzle“, das bei der Installation auf ihrer Festplatte installiert wird, können sie den Benutzerschlüssel jederzeit neu eingeben oder korrigieren. Sie können aber nicht mehr als einen Benutzerschlüssel gleichzeitig aktiv haben.

Updates und Korrekturen

Als Benutzer von PUZZLE haben Sie die Möglichkeit, Updates (neue, verbesserte Versionen von PUZZLE) zum Selbstkostenpreis zu erhalten. Außerdem steht es Ihnen in der Einarbeitungsphase jederzeit frei, Lösungen für Ihre Probleme (sofern Sie mit PUZZLE zusammenhängen...) einzufordern. Bitte unterschreiben Sie den Benutzungsvertrag und schicken möglichst direkt nach dem Eintreffen des Pakets eine der beiden Kopien des Vertrags zurück. Sie können erst dann den Beratungs- und Update-Service in Anspruch nehmen, wenn der Vertrag angekommen ist.

Zur erfolgreichen Bedienung von PUZZLE sind Grundkenntnisse von Windows erforderlich, das Ihren Computer erst zum Laufen bringt. Machen Sie sich also vor der Inbetriebnahme des Programms mit Ihrem Computer vertraut und üben Sie an dem mitgelieferten Beispielturnier. Es werden sonst Sachen passieren, die Sie nicht verstehen und es entstehen Fehler, die Sie nicht beseitigen können.

Ich habe mich bemüht, PUZZLE so bedienerfreundlich und logisch wie möglich zu programmieren. Trotzdem dürfen Sie nicht erwarten, ganz ohne Studium der Anleitung Turniere rechnen zu können.

Lesen Sie also vor dem Start von PUZZLE die Anleitung!

Damit ersparen Sie sich viele vermeidbare Frustrationen und verhindern, dass Ihre Telefonrechnung Höhen erreicht, die Sie sonst nicht kennen.

Wenn Sie Probleme haben, die Sie auch nach dem Studium der Anleitung nicht lösen können, können sie sich gerne per E-Mail an puzzle@farwig.de wenden.

Wenn Sie Verbesserungsvorschläge oder Kritik an PUZZLE haben, bin ich für Kommentare sehr dankbar, denn für die weitere Pflege des Programms ist das Echo von Seiten der Anwender sehr wichtig. Nur durch die Mitarbeit der Benutzer ist es möglich, PUZZLE Ihren Vorstellungen anzupassen.

Installation von PUZZLE

Bevor Sie mit PUZZLE arbeiten können, müssen Sie das Programm zuerst auf Ihrem Computer einrichten. Sie dürfen nicht die gelieferte Diskette benutzen, um damit Turniere zu rechnen. Um diesen Vorgang zu vereinfachen, gibt es ein Installationsprogramm - SETUP.

Beachten Sie bitte folgendes: Wenn Sie bereits PUZZLE benutzen und die neue Version auf Ihrem Computer installieren, überschreiben Sie alle Movement-Dateien, die im PUZZLE-Verzeichnis liegen.

Um PUZZLE auf Ihrem Computer zu installieren, müssen Sie die folgenden Schritte beachten:

Legen Sie die PUZZLE-Diskette in das Diskettenlaufwerk ein.

Starten Sie den Dateimanager und öffnen Sie das Laufwerk A. **Achtung!** Wenn Sie in Ihrem Computer zwei Diskettenlaufwerke mit unterschiedlichen Formaten haben (3.5" und 5.25"), kann es sein, dass die PUZZLE-Diskette nur in das Laufwerk B passt. In diesem Fall müssen Sie im folgenden stets "B" statt "A" verwenden.

Wählen Sie das Setup-Programm (setup.exe) und drücken Sie die ENTER-Taste. Das Programm schlägt Ihnen jetzt vor, PUZZLE im Verzeichnis "C:\PUZZLE" zu installieren. Dies ist aber nur ein Vorschlag. Bei Computern mit zwei oder mehr Festplatten-Partitionen ist es auch möglich, PUZZLE auf einer anderen Partition, z.B. D zu installieren. In diesem Fall müssten Sie den Namen des Verzeichnisses, in das PUZZLE installiert werden soll, angeben.

Das Installationsprogramm legt jetzt das Verzeichnis PUZZLE an und kopiert die Dateien von der Diskette auf die Festplatte.

Achtung!

Puzzle-Dateien, die von ihnen vorher verändert wurden, müssen vor der Installation gesichert werden. Alle Anpassungen an Dateien wie PUZZLE.CSS oder den Movements werden sonst überschrieben!

Nachdem das Installationsprogramm abgelaufen ist, wird das „Setup für Puzzle“-Programm aufgerufen, um die Initialisierungs-Datei PUZZLE.INI zu erstellen, in der ihre individuelle Konfiguration abgespeichert wird.

Nehmen Sie die PUZZLE-Diskette aus dem Laufwerk und verwahren Sie die Diskette sorgfältig. Ihr Computer ist jetzt bereit, mit PUZZLE zu arbeiten. Um Ihnen den Einstieg zu erleichtern, befindet sich auf der Diskette auch ein Beispieltournament, das Sie sich entweder zu Beginn einmal ansehen sollten, um sich mit der Vorgehensweise vertraut zu machen, oder das Sie nach (oder parallel) zu dieser Anleitung durcharbeiten können, um etwas praktische Erfahrung zu gewinnen.

Wenn Sie das Beispieltournament mit installiert haben, können Sie PUZZLE direkt starten. Um weitere Informationen über das Beispieltournament zu bekommen, lesen Sie bitte im entsprechenden Kapitel nach.

Benutzung von Setup

PUZZLE kann auf verschiedene Zusammenstellungen der Hardware (Computer, Drucker, Monitor usw.) angepasst werden. Zu diesem Zweck dient das Setup-Programm. Das Setup-Programm wird bei der Installation von Puzzle im Programm-Verzeichnis installiert.

Wenn Sie Setup starten, haben Sie die Wahl zwischen drei Abschnitten, die Sie durch Anklicken der Reiter auswählen können.

Dateireiter Benutzereinstellungen

The screenshot shows the 'Setup für Puzzle' dialog box with the 'Benutzereinstellungen' tab selected. The window title is 'Setup für Puzzle'. Below the title bar are three tabs: 'Benutzereinstellungen', 'Verzeichnisse', and 'Einstellungen'. A warning message reads: 'Achtung! Die hier angezeigten Benutzerinformationen müssen genau mit den Angaben in der Installationsanweisung übereinstimmen'. Below this, there are three text input fields: 'Name' with the value 'Theo Testbenutzer', 'Firma' with 'Bridgeclub', and 'Seriennummer' with 'ABCD-1234'. At the bottom, there are two buttons: 'Speichern' (with a green checkmark icon) and 'Abbruch' (with a red X icon).

Im ersten Abschnitt werden Benutzername, Firma und Seriennummer angezeigt. Diese Einträge müssen sie nur verändern, wenn sie das Programm neu installieren, den Benutzernamen ändern oder wenn aufgrund eines Fehlers die Benutzereinträge neu eingegeben werden müssen.

Dateireiter Verzeichnisse

The screenshot shows the 'Setup für Puzzle' dialog box with the 'Verzeichnisse' tab selected. The window title is 'Setup für Puzzle'. Below the title bar are three tabs: 'Benutzereinstellungen', 'Verzeichnisse', and 'Einstellungen'. There are three text input fields: 'Programm-Verzeichnis:' with 'f:\puzzle', 'Turnier-Verzeichnis:' with 'f:\puzzle', and 'Laufkarten-Verzeichnis:' with 'f:\puzzle\laufkart'. Below these fields are three sub-tabs: 'Programm-Verzeichnis', 'Turnier-Verzeichnis', and 'Laufkarten-Verzeichnis'. The 'Laufkarten-Verzeichnis' sub-tab is active, showing a file explorer view with a dropdown menu set to 'f. [meister]'. The file explorer shows a tree view with 'F:\', 'Puzzle', and 'laufkart' (selected). At the bottom, there are two buttons: 'Speichern' (with a green checkmark icon) and 'Abbruch' (with a red X icon).

Im zweiten Abschnitt stellen Sie die Verzeichnisse ein, in denen PUZZLE installiert ist. In den drei Eingabeboxen über den Fenstern können Sie das Laufwerk einstellen. In den Fenstern darunter stellen Sie das Verzeichnis ein. Dabei müssen sie drei verschiedene Verzeichnisse einstellen:

Das Programmverzeichnis, von dem aus PUZZLE gestartet wird, d.h. die Platte oder Diskette, auf die Sie PUZZLE mit INSTALL kopiert haben (z.B. auf der Festplatte C: das Verzeichnis PUZZLE). Hier wird das Programm selber, sowie die MOV-Dateien gespeichert.

Das Turnierverzeichnis, in dem die Dateien der Turniere angelegt werden. Für jedes Turnier legt PUZZLE ein separates Verzeichnis an. Wenn sie beispielsweise die Klasse W rechnen, dann wird vom Programm das Verzeichnis "W.DIR", falls nicht schon vorhanden, angelegt. Hier bestimmen sie das Laufwerk, in dem die Verzeichnisse angelegt werden. Die Dateien, die in dieses Verzeichnis geschrieben werden, müssen nicht dauerhaft aufbewahrt werden. Zur Rekonstruktion eines Turniers sind die Durchgangs- und Resultatslisten ausreichend. Sie sollten denselben Namen wie für das Programmverzeichnis eingeben, als Beispiel also auch "C:\PUZZLE". Für die Turniere werden dann Unterverzeichnisse im Stammverzeichnis angelegt.

Das dritte Verzeichnis ist das Laufkarten-Verzeichnis, in dem die Ergebnisse des Howell-Generators oder von ihnen selber erstellte Movements gespeichert werden. Dieses Verzeichnis kann grundsätzlich mit dem Turnier- oder dem Programm-Verzeichnis identisch sein. Wenn sie aber aus Gründen der Übersichtlichkeit ihre Dateien auf mehrere Verzeichnisse verteilen wollen (und HOWELL legt mehrere Dutzend Dateien an), ist dieses Verzeichnis gut dazu geeignet.

Dateireiter Einstellungen



Auf der dritten Seite können sie verschiedene Einstellungen vornehmen, mit denen Sie das Verhalten von Puzzle bspw. bei der Eingabe der Teilnehmernamen bestimmen können.

Dazu gehören neben dem Aussehen der Ergebnislisten und der Formatierung der Teilnehmernamen vor allem die Schriftart, die von PUZZLE zur Darstellung auf dem Bildschirm verwendet wird.

Die einzelnen Punkte bedeuten:

- ☞ Frau/Herr ausgeschrieben: Bei der Eingabe der Namen wird ohne Vorgabe "Herr " und bei der Eingabe "Fr." "Frau" vor den Namen des Spielers gesetzt. Wenn diese Funktion nicht aktiv ist, werden die Namen so übernommen, wie sie eingegeben wurden.
- ☞ Spielernamen in Flucht: Die Namen der Paare werden so formatiert, dass die Namen der Spieler in zwei Spalten flüchtig untereinander stehen.
- ☞ Spieler selbständig anordnen: Wenn sie diese Funktion aktivieren, werden die beiden Namen eines Paares bei der Eingabe nach Geschlecht (Damen zuerst) und nach Alphabet angeordnet, unabhängig davon, in welcher Reihenfolge die Namen eingegeben wurden.
- ☞ Legende drucken: In den Kopf der Ergebnisliste wird eine Zeile mit den Spaltentiteln eingefügt.
- ☞ Matchpunkt-Spalte drucken: In der Ergebnisliste werden nicht nur die Prozente, sondern auch die Matchpunkte aufgeführt.

- ☞ Top ausweisen: In der Ergebnisliste wird im Kopf der Liste sowohl der Top, als auch die 50%-Marke ausgewiesen
- ☞ Keine Warntöne bei der Eingabe: Während der Eingabe wird durch Warntöne die Plausibilität der Eingaben angezeigt. Durch diese Einstellung können Sie jegliche Töne unterdrücken.
- ☞ Rangliste bei der Eingabe: Während der Eingabe der Boards wird eine vorläufige Rangliste erzeugt und in einem kleinen Fenster angezeigt. Mit dieser Einstellung können Sie dieses "Mäusekino" unterdrücken
- ☞ Schrift: Sie können sowohl die Schriftart, als auch die Schriftgröße verändern. Da sich die Größe der Dialoge allerdings nicht verändert, kann es durch die Wahl einer zu großen oder zu weit laufenden Schrift vorkommen, dass Teile der Texte nicht mehr lesbar sind. Die Schriftgröße sollten sie nur verändern, wenn die voreingestellte Schriftgröße nicht gut lesbar ist.

Die verschiedenen Dateitypen

Im Verzeichnis PUZZLE werden sie sehr viele Dateien finden, deren Namen immer aus zwei Teilen besteht: Dem Vornamen (der Vorname ist der Teil des Dateinamens, der vor dem "." steht) und dem Familiennamen (der Familienname ist die Endung nach dem "."). Dabei erkennen Sie den Dateityp an der Endung. Die Datei "WPUZZLE.EXE" hat den Namen "WPUZZLE" und gehört zur Familie "EXE". Die wichtigsten "Dateifamilien" sind:

DRG: Diese Dateien enthalten die eigentlichen Turnierdaten. Dabei erkennen Sie die Zugehörigkeit zu einem Turnier an dem Vornamen der Datei: Der Vorname ist der Tag (zwei Stellen), der Monat (zwei Stellen), das Jahr (zwei Stellen) und die Klasse. Die Datei "011192A.DRG" gehört also zum Turnier vom 1. November 1991 in der Klasse "A".

EXE: Jede Datei, die mit der Endung "EXE" versehen ist, stellt ein Programm dar, das durch das Eintippen des Namens und Drücken der ENTER-Taste gestartet werden kann. Sie finden deshalb im Verzeichnis unter anderem auch die Datei WPUZZLE.EXE.

HOW: HOW-Dateien enthalten Movements, die vom Movement-Generator HOWELL erzeugt werden. Sie dienen als Grundlage für Laufkarten und werden mit dem Programm "HOW2MOV" (sprich „Howell to Movement“) zu MOV-Dateien umgewandelt. Die Dateien erkennen Sie an dem Vornamen: Tische (zwei Stellen) "_" Runden (zwei Stellen) "_" Typ. Die Datei "05_09_HW.HOW" gehört also zu einem Turnier mit fünf Tischen, neun Runden und ist vom Howell-Generator errechnet worden.

HTM: Die HTML-Dateien sind in einem Textformat, das die Ansicht mit einem Internet-Browser oder einer Textverarbeitung erlaubt. Ab der Puzzle-Version 4.0 werden alle Ergebnisse, Privatscores oder andere Listen als HTML-Dateien abgelegt. Das erlaubt den Austausch mit anderen Programmen und die Einbindung der Ergebnisse in eine Web-Seite.

MOV: MOV-Dateien enthalten Movements, die Sie mit PUZZLE einlesen können. Diese Dateien werden benötigt, um Howell-Movements berechnen zu können und werden entweder mit dem Howell-Programm erzeugt oder aus den mitgelieferten HOW-Dateien übersetzt. Die Benennung der Dateien folgt den selben Schema wie die HOW-Dateien: Tische (zwei Stellen) "_" Runden (zwei Stellen) "_" Typ. Die Datei "06_11_TK.MOV" gehört also zu einem Turnier mit sechs Tischen, elf Runden und ist vom Typ "TK", Tischkarten.

RES: Das Ergebnis des Turniers wird in den RES-Dateien gespeichert (RES steht für Resultat). Die Dateien sind purer Text, Sie können also mit Hilfe eines Textverarbeitungsprogramms diese Listen ansehen oder bearbeiten. Die Vornamen bilden sich wie bei den DRG-Dateien aus dem Turnierdatum und der Klasse: "120199A.RES" ist also das Ergebnis vom 12. Januar 1999 in der Klasse "A". Wenn Sie auch Durchgangsergebnisse berechnen lassen, werden diese in Dateien mit der Endung RE? gespeichert. Das Fragezeichen steht dabei für die Nummer des Durchgangs. Die Datei "311099B.RE2" ist also das Ergebnis des 2.Durchgangs der Klasse B am 31.10.1999. Das RES-Format wird nur noch aus Gründen der Abwärtskompatibilität mit älteren Puzzle-Version verwendet. Die Ergebnisse liegen ab der Version 4.0 als HTML-Dateien vor.

TIF: Die TIF-Dateien enthalten die Namen der Spieler mit den Ergebnissen des Turniers, den vergebenen Clubpunkten und den Plazierungen. TIF-Dateien dienen als Grundlage für das Erstellen der Gesamtdatei, für die Clubpunkt-Verwaltung und das SERIEN-Programm. Auch bei TIF-Dateien bestehen die Vornamen aus dem Turnierdatum und der Klasse: "120199A.TIF" gehört also zum Turnier vom 12. Januar 1999 in der Klasse "A". Zu jeder TIF-Datei gehört auch eine PAR-Datei, in der die Turnierparameter für die Clubpunktverwaltung gespeichert sind.

Ablauf einer Turnierausrechnung

Die Funktionen für eine Turnierausrechnung können sie aus den beiden Menüs heraus erreichen: Das Hauptmenü ist das erste Fenster das sie sehen, wenn das Programm gestartet wird. In der obersten Zeile des Fensters sehen sie eine Reihe von Menüpunkten:



Die Menüpunkte sind in der Reihenfolge sortiert, in der die Funktionen bei der Ausrechnung eines Turniers benötigt werden. Für die Ausrechnung eines Turniers bewegen sie sich von links nach rechts. Die einzelnen Elemente in der Menüleiste können Sie durch die Maus oder die Verwendung der Alt-Taste mit dem unterstrichenen Buchstaben erreichen. Alt+"E" öffnet beispielsweise das "Eingabe"-Menü.

Die wichtigsten Funktion, wie zum Beispiel die Eingabe der Namen, sind zusätzlich durch die Reihe von Schalttafeln unterhalb der Menüleiste zugänglich. Diese Schalttafeln enthalten ein Piktogramm, das die entsprechende Funktion darstellt, und eine kurze Bezeichnung. Damit können sie die entsprechenden Funktionen direkt aufrufen.

Um ein Turnier auszurechnen, müssen sie die folgenden Schritte durchführen:

Anlegen des Turniers



Bevor sie ein Turnier angelegt oder geladen haben, sind die meisten Menüpunkte inaktiv. Das erkennen sie an der grauen Schrift; die Menüs können nicht aufgerufen werden. Drücken Sie Alt+"T", um das Menü „Turniere“ aufzurufen und wählen Sie "Neues Turnier". Alternativ klicken Sie mit der Maus auf den Knopf "Neues Turnier".

Bevor ein Turnier bearbeitet werden kann, muß es zunächst einmal angelegt werden. Mit diesem Schritt wird auf der Festplatte ihres Computers alles vorbereitet, damit das Turnier dort gespeichert werden kann. Zu dem Turnier vom 2.3.2001 in der Klasse A gehören zum Beispiel die folgenden Dateien und Verzeichnisse:

- ?? **A.DIR** ist das Verzeichnis, in dem die Boarddateien gespeichert werden. Sie müssen sich um dieses Verzeichnis nicht kümmern. Es wird automatisch angelegt und jedesmal, wenn sie wieder ein Turnier in der Klasse „A“ spielen, wird der Inhalt gelöscht und durch das neue Turnier ersetzt.
- ?? **020301A.DRG** ist die eigentliche Turnierdatei. In dieser Datei werden alle Informationen über die Teilnehmer und die erzielten Punkte gespeichert. Die Datei liegt in einem Textformat vor, kann also mit einem herkömmlichen Textbearbeitungs- oder Editorprogramm wie etwa dem Notepad von Windows angesehen werden. Diese Datei wird nicht gelöscht und bleibt als Archiv bestehen.
- ?? **020301A.HTM** ist die Ergebnisliste, die nach Ausrechnung des Turniers erstellt wird. Diese Datei ist im HTML-Format gespeichert, das sie in einem Internet-Browser oder einem Textverarbeitungsprogramm ansehen können.

Wenn sie ein neues Turnier eingeben wollen, müssen sie als erstes die Turnierparameter eingeben. Diese Parameter geben Datum, Klasse und Anzahl der Paare im Turnier ein. Im einzelnen sind dies:

- ?? Anzahl der teilnehmenden Paare (Sitzpaare müssen mitgezählt werden)
- ?? Anzahl der Boards
- ?? Datum des Turniers
- ?? Klasse: Die Klasse hat lediglich die Aufgabe, verschiedene Turniere voneinander zu unterscheiden. Wenn sie beispielsweise eine Turnierserie spielen oder ein Turnier in mehreren Gruppen am selben Tag, können sie durch eine gezielte Vergabe des Klassennamens diese Turnier leicht gegeneinander abgrenzen. Der Standard-Klassenname ist „N“.

Eingabe der Teilnehmer-Namen



Nachdem das Turnier angelegt wurde, landen sie wieder im Hauptmenü. Hier sind jetzt alle Menüpunkte aktiv geworden. Der nächste Schritt ist jetzt das Eingeben der Teilnehmer-Namen. Dafür gibt es ein eigenes Untermenü, das sie mit dem Menüpunkt "Namen" erreichen können. Details über die verschiedenen Funktionen in diesem Menü finden sie an der entsprechenden Stelle in diesem Handbuch. Wenn sie alle Namen eingegeben haben, verlassen sie mit dem Knopf "Zurück" das Namensmenü wieder und kehren in das Hauptmenü zurück.

Berechnung des Movements



Wenn alle Teilnehmer eingegeben sind, ist der nächste Schritt die Berechnung des Movements. Bei diesem Schritt füllen sie die leeren Boards mit den Paarnummern, wie sie auch auf den Boardzettel auftauchen. Dies muß natürlich vor der Eingabe der Ergebnisse passieren. Wählen sie im Hauptmenü den Punkt "Movements".

Sie können verschiedene Movements verwenden: Mitchell-Movements (N/S bleibt sitzen, O/W gehen einen Tisch aufwärts), Howell-Movements (Laufkarten) oder Kombinationen daraus. Wenn Sie nicht wissen, welches Movement für das gegebene Turnier optimal ist, können Sie auch den Movement-Experten aufrufen. Der Movement-Experte schlägt ihnen ein Movement vor, erläutert die Vor- und Nachteile der verschiedenen Möglichkeiten und sagt ihnen, in

Eingabe der Scores



Nach der Berechnung des Movements, wenn alle Boards mit dem Erstellen des Movements vorbereitet sind, geben Sie über den Menüpunkt "Eingabe" die Scores ein. Bei der Eingabe werden die Paarnummern nicht mit eingegeben. Sie haben aber die Möglichkeit, während der Eingabe Fehler der Teilnehmer, bspw. vertauschte Himmelsrichtungen, zu korrigieren.

Score



Nach der Eingabe müssen Sie das Turnier scoren. Die Standard-Berechnungsmethode sind Matchpunkte. Puzzle beherrscht aber noch andere Scoremethoden wie Butler oder Cross-IMP. Den eingegebenen Scores werden dann die richtigen Matchpunkte zugewiesen, Paaren mit weniger Runden werden Entschädigungspunkte zugeordnet und die erspielten Punkte und Prozente werden berechnet.

Ergebnis erstellen



Nach dem Scoren ist nur noch ein Schritt zu tun. Was jetzt noch fehlt, ist die Rangliste. Deshalb wählen Sie im Resultat-Menü den Punkt "Resultat" und wählen in der dann erscheinenden Maske die passende Art der Rangliste aus. Bevor PUZZLE die Rangliste berechnet, können Sie noch das Listenaussehen verändern und die Clubpunkt-Berechnung anstellen. Wenn Sie all dies gemacht haben, berechnet PUZZLE die Rangliste und stellt sie auf dem Bildschirm dar. Wenn Sie sich sattgesehen haben, können Sie das Fenster schließen und haben jetzt die Möglichkeit, das Ergebnis auszudrucken.

Puzzle beenden



Wenn alle Neugierigen ein Exemplar der Rangliste in der Hand haben, können Sie PUZZLE verlassen. Klicken Sie auf den „Beenden“-Knopf und beantworten Sie die Abfrage mit "JA". PUZZLE speichert dann die Turnierdaten und setzt sie in Windows ab.

Das Hauptmenü

PUZZLE verfügt über zwei Menüs: Das Hauptmenü und das Namensmenü. In jedem Menü werden in der obersten Zeile des Bildschirms alle Optionen angezeigt, die Sie anwählen können.

Im folgenden werden alle Menüpunkte des Hauptmenüs erklärt und ihre Funktion beim Ausrechnen eines Turniers erläutert. Wie die verschiedenen Funktionen zusammenhängen, können Sie im Kapitel über das Bespieltturnier sehen.



Die Menüpunkte sind in der Reihenfolge angeordnet, in der sie für die Turnierausrechnung benötigt werden; sie werden sich für eine Turnierausrechnung normalerweise von links nach rechts bewegen. Die wichtigsten Funktionen finden sie außerdem in einer separaten Leiste als Knöpfe wieder, die einen schnelleren Zugriff erlauben.

Turnier

Turniere sind für Puzzle eine eindeutige Kombination aus Datum und Klasse. Wenn sie ein Turnier in mehreren Gruppen ausrichten, müssen sie in Puzzle für jede Gruppe ein eigenes Turnier einrichten.

Hinter diesem Menüpunkt finden sie die Funktionen zum Einrichten von neuen Turnieren, Einlesen von bereits vorhandenen Turnieren, dem Beenden des Programms und der Umschaltung zwischen dem Paarturnier und dem Individualmodus.

Namen

Ein Turnier beinhaltet drei wichtige Eckpfeiler: Die Namen der Teilnehmer, das Movement und die Ergebnisse. Hinter diesem Punkt finden sie ein eigenes Menü, das sie zur Eingabe und der Bearbeitung der Spielernamen verwenden können. Ausserdem finden sie hier auch die Verwaltung der Gesamtdatei; des Namensspeichers, in dem Puzzle bereits eingegebene Namen vorhält.

Movement

Das Movement ist der zweite Eckpfeiler des Turniers. Es beschreibt die Gesetzmäßigkeiten, mit denen sich die Paare oder Teilnehmer im Turnier bewegen. Movements lassen sich in zwei Gruppen einteilen; Mitchell und Howell. Bei Mitchell-Turnieren bleibt die Hälfte der Paare sitzen, die andere Hälfte geht jeweils einen Tisch aufwärts. Bei Howell-Turnieren werden Lauf- oder Tischkarten verwendet, die den Paaren Anweisungen geben, wie sie sich in jeder Runde setzen sollen.

Hinter diesem Menüpunkt finden sie die Funktionen zur Berechnung und Bearbeitung der Movements, zum Bearbeiten und Erstellen der Laufkarten und den Movement-Experten, der ihnen zum günstigsten Movement Hinweise gibt.

Boards

In den Boards werden die Paarnummern, Ergebnisse und Punkte gehalten. Die Boards werden durch das Berechnen des Movements mit Paarnummern versehen. In diesem Menü finden sie alle boardbezogenen Funktionen wie Korrigieren und Drucken von Boards, Bearbeiten und Ausdrucken der Frequenzen.

Eingeben

Nachdem die Boards durch die Berechnung eines Movements mit Paarnummern gefüllt wurden, müssen die Ergebnisse eingegeben werden. Während der boardweisen Eingabe wird eine aktualisierte Rangliste angezeigt, die auf dem aktuellen Eingabezustand basiert.

Scores

Nach der Eingabe der Ergebnisse müssen die Boards „gescored“ werden. PUZZLE unterstützt dabei mehrere Verfahren: Das herkömmliche Paarturnier-Scoring nach Matchpunkten oder das

Scoren mit IMPs wie im Team; entweder als Butler-Ausrechnung, in der die Ergebnisse mit dem Mittelscore (dem „Datumsscore“) verglichen werden oder als Cross-IMP, in dem alle Ergebnisse untereinander verglichen werden.

Resultat

Nachdem die Scores berechnet wurden, muss eine Rangliste erstellt werden. In diesem Menü finden sie die Funktionen zur Berechnung der Ergebnisse, dem Ausdruck der Ergebnisse und der Erstellung von Clubpunkt-Zertifikaten. Eine besondere Rolle spielt die Funktion „Webseite erstellen“, mit der sie die Ergebnisse für die Präsentation im Internet aufbereiten können.

Optionen

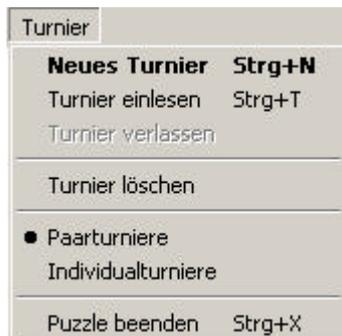
Unter diesem Punkt hat sich eine Reihe von Funktionen zusammengefunden, die typischerweise nach dem Berechnen des Resultats angewendet werden können. Dazu gehören zum Beispiel die Privatscores oder die Matchstatistik. Die Privatscores sind eine detaillierte Auflistung der Einzelergebnisse der Paare. In ihnen wird ausgegeben, welches Ergebnis man gegen welchen Gegner errungen hat. Einen ähnlichen Zweck erfüllt die Matchstatistik, in der die Ergebnisse nach Gegner aufgliedert sind, und die Turnieranalyse, die eine Bewertung der Ergebnisse versucht.

Ausserdem finden sich unter diesem Punkt auch die Funktionen zum Export der Turnierdaten.

Hilfe

Unter diesem Punkte können sie die Online-Hilfe aufrufen oder die aktuelle Puzzle-Version anzeigen lassen.

Turnier



Wenn Sie PUZZLE starten, ist erst einmal kein Turnier geladen. Wenn Sie ein Turnier rechnen wollen, müssen Sie dazu diesen Menüpunkt anwählen. Über ihn können Sie neue Turniere anlegen, vorhandenen Turniere einlesen, das aktuelle Turnier verlassen oder PUZZLE beenden.

Ausserdem können sie hier zwischen dem Paarturnier- und dem Individualturnier-Modus umschalten.

Neues Turnier

Wenn Sie "Neues Turnier" wählen, haben Sie die Möglichkeit, die Turnierparameter neu einzugeben. Sie kommen dann in die Maske, in der



Sie auch beim Start von PUZZLE die Turnierparameter wie z.B. die Anzahl der Paare eingeben müssen. Dies kann beispielsweise bei einem Klassenwechsel oder einer falschen Eingabe am Programmstart der Fall sein.

Im einzelnen sind die Turnierparameter:

Anzahl der teilnehmenden Paare. Das ist die Anzahl aller Paare, die hinterher in der Ergebnisliste auftauchen.

Die höchste Paarnummer. Dies müssen Sie sorgfältig von der Anzahl der teilnehmenden Paare unterscheiden. Zwei Dinge müssen Sie beachten:

Wenn im Turnier ein Paar fehlt, als Beispiel: 10 Tische Howell und gegen Paar 20 gibt es eine Sitzrunde, muss

dieses Paar trotzdem hier berücksichtigt werden! Im Beispiel müssten sie als Anzahl der teilnehmenden Paare „19“ eingeben, aber trotzdem „20“ als höchste Paarnummer eingeben.

Wenn Sie ein Mitchell-Turnier spielen, ist es normalerweise ratsam, beide Linien mit einer runden Zahl beginnen zu lassen, also z.B. 1-12 als Sitzpaare und 101-112 als Laufpaare. Dies vereinfacht es den Paaren, sich im Turnier zu orientieren. Diesen Effekt können sie durch das Nummerieren der Paare im Namens-Menü erreichen. Die höchste Paarnummer bei dieser Eingabe ist davon nicht betroffen. Sie wäre also nach wie vor 24 (12 Sitzpaare, 12 Laufpaare).

Die Anzahl der Boards, die im Umlauf sind. Bei einem Turnier mit duplizierten Händen dürfen sie dabei nur die Anzahl der unterschiedlichen Boards zählen. Ein Beispiel: Sie spielen an 23 Tischen dupliziert – einmal 11 Tische mit 33 Boards und einmal 12 Tische mit 36 Boards. Sie müssen als Anzahl der Boards „36“ eingeben, die Anzahl der Verteilungen, die im Umlauf ist.

Welche Klasse gerechnet werden soll. Dies dürfen maximal drei Buchstaben sein. Die Vorgabe ist "N". Grundsätzlich sind sie in der Wahl der Klassenbezeichnung frei. Sie können besondere Turniere mit einem speziellen Klassennamen kennzeichnen, bspw. „W1“ bis „W12“ für 12 Wertungsturniere oder „KM“ für Klub-Meisterschaft. Dabei spielt der Klassenname für sie nur eine Rolle als Kennzeichnung – es hat keinerlei andere Auswirkungen auf das Turnier.

An welchem Datum das Turnier stattfindet. Ein Hinweis: Wenn sie ein Turnier ausrechnen, das über ein Wochenende geht, sollten sie konsistent mit dem Datum sein. Sonst kann es ihnen leicht passieren, dass

Die Nummer des Durchgangs, der gespielt wird. Sie können höchstens fünf Durchgänge anlegen. Dieser Wert wird nach dem erfolgreichen Schließen der Maske abgefragt.

Wenn die Turnierdaten bereits gespeichert sind, dann sollten Sie stattdessen "Turnier einlesen" wählen. Dann zeigt PUZZLE in der rechten oberen Bildschirmhälfte die bereits vorhandenen Klassen an. Zur Auswahl der Klasse müssen Sie die gewünschte Klasse markieren und auf den OK-Knopf klicken.

Wenn Sie das Turnier, das Sie gerade bearbeiten, verlassen wollen, ohne ein neues Turnier einzulesen, wählen Sie "Turnier verlassen". PUZZLE ist dann wieder in dem Zustand, in dem es vor dem Einlesen eines Turniers war.

Wenn Sie "PUZZLE beenden" wählen, verlassen Sie das Programm. Das Turnier, an dem Sie sich gerade versucht haben, wird automatisch vor dem Programmende gespeichert.

Movement



In dem Menü "Movement" sind alle Funktionen versammelt, um ein Movement auszurechnen, zu kontrollieren und zu korrigieren. Hinter dem Menüpunkt "Laufkarten" verbirgt sich ein Unter-menü. Das Vorhandensein eines Untermenüs erkennen Sie an dem ">"-Symbol rechts vom Menüpunkt.

Mitchell und Howell

Erst die Generierung eines Movements bereits die Boarddateien für die Eingabe vor. Wenn Sie kein Movement generieren, werden Sie unter Umständen die Paarnummern und Scores eines alten Turniers vorfinden. Auch wenn Sie die Paarnummern per Hand eingeben wollen, sollten Sie ein Movement generieren, um diese Überreste zu entfernen!

Um Ihnen die Mühe, bei der Eingabe der Scores auch die Paarnummern mit einzugeben, zu sparen, gibt es die Möglichkeit, diese vorher zu berechnen und in den Boarddateien zu speichern.

Achtung! Die Paarnummern haben nichts mit den Nummern n tun, die Sie den Paaren im Namensmenü geben können! Wenn Sie durch einen Aufschlag die Paare anders nummerieren (z.B. in einem 15 Tische Mitchell-Turnier die Paare 15 bis 30 in 101 bis 115 umwidmen), müssen Sie dies beachten, wenn Sie ein Movement berechnen!

Bei Mitchell-Turnieren (Turniere mit einer Sitz- und einer Lauflinie) ist dies sehr einfach, da dort die Paarnummern bestimmten Gesetzmäßigkeiten folgen und von PUZZLE berechnet werden können.

Bei Howell-Turnieren (Turniere mit Lauf- oder Tischkarten) ist PUZZLE darauf angewiesen, aus einer externen Datei die notwendigen Informationen einzulesen, die bereits gespeichert sein muss. Darum wird vor der Berechnung von Howell-Movements auch ein Dateiname abgefragt, unter dem das Movement gespeichert sein muss. Wenn Sie im Movement-Menü "Howell" wählen, erscheint in der rechten Bildschirmhälfte ein Fenster, in dem Sie die vorhandenen Howell-Dateien finden. Um eine Datei auszuwählen, müssen Sie die gewünschte Datei auswählen und auf den Knopf "OK" drücken.

Achten Sie darauf, dass Sie das Movement mit der richtigen Tisch- und Rundenzahl wählen. Nicht nur die Zahl der Tische muss mit der Movement-Datei übereinstimmen, es muss auch die Zahl der Boards aufgehen. Wenn Sie ein Movement mit 9 Runden wählen, muss die Zahl der Boards auch durch 9 teilbar sein (z.B. 27). Würden Sie bei der Eingabe der Turnierparameter stattdessen 30 Boards angeben, ist PUZZLE nicht in der Lage, das Movement korrekt zu berechnen: Sie können 30 Boards nicht auf 9 Runden verteilen. Wenn Sie trotzdem das Movement berechnen, erhalten Sie bei den letzten Boards die Meldung "Es wird über das Dateiende gelesen". Einige Beispiele:

10 Paare, 27 Boards verträgt sich mit 5 Tischen, 9 Runden (9 x 3 Boards pro Runde).

10 Paare, 30 Boards verträgt sich nicht mit 5 Tischen, 9 Runden (30 ist nicht durch 9 teilbar).

14 Paare, 26 Boards verträgt sich mit 7 Tischen, 13 Runden (13 x 2 Boards pro Runde).

14 Paare, 26 Boards verträgt sich nicht mit 8 Tischen, 13 Runden (die Anzahl der Paare stimmt nicht).

Im Lieferumfang von PUZZLE sind diverse Movements ab 5 Tischen enthalten. Wenn Sie ein Movement benutzen wollen, das noch nicht vorhanden ist, müssen Sie es über den Laufkarten-Editor neu eingeben. Eine Beschreibung des Laufkarten-Editors folgt weiter unten.

Wenn Sie sich für ein Howell- oder Mitchell-Movement entschieden haben, erscheint ein Auswahl-Fenster in der Mitte des Bildschirms, in dem die Movement-Parameter angegeben sind:

Zu den einzelnen Punkten noch ein paar Erläuterungen. Steht hinter dem Parameter ein Movement in Klammern, kommt dieser Punkt nur bei diesem Movement vor.

Niedrigste Paarnummer im Howell (Howell): Dieser Punkt muss von Ihnen normalerweise nicht geändert werden. Normalerweise wird diese Paarnummer "1" sein. Dies kann sich aber bei Turnieren mit duplizierten Händen, also in mehreren Gruppen, ändern. Ein Beispiel: Sie spielen mit 24 Tischen, also 48 Paaren, ein Turnier in zwei Abteilungen mit jeweils 12 Tischen Howell. Jetzt müssen Sie das Movement einmal für die Paare 1 bis 24 und für die Paare 25 bis 48 ausrechnen.

Das eine Mal müssen nehmen Sie als kleinste Paarnummer "1" eingeben, das andere Mal hingegen müssen Sie "25" als kleinste Paarnummer eintragen.

Erstes Sitzpaar, erstes Laufpaar (Mitchell): Damit geben Sie für ein Mitchell-Movement an, welche Paarnummern sitzen und welchen Paarnummern laufen. PUZZLE erwartet eine gleichmäßige Verteilung der Paare auf die beiden Linien. Wenn zum Beispiel ein Turnier mit 30 Paaren spielen, ist das erste Sitzpaar "1", das erste Laufpaar "16". PUZZLE nimmt jetzt an, dass die Paare 1 bis 15 sitzen, die Paare 16 bis 30 laufen.

Zahl der Tische (Mitchell): Hier wird die Anzahl der Tische eingegeben. Achtung! Auch hier gilt: Fehlende Paare müssen mitgezählt werden! Wenn Sie ein Turnier mit 27 Paaren haben (13,5 Tische), muss hier trotzdem eine 14 stehen. PUZZLE berechnet die Zahl der Tische selbständig und Sie müssen diesen Punkt nur dann ändern, wenn Sie ein Turnier mit mehreren Abteilungen spielen wollen.

Fehlendes Paar: Wenn ein Paar im Turnier nicht vorhanden ist, also eine Sitzrunde vorkommt, müssen Sie die entsprechende Paarnummer hier eingeben.

Wenn Sie bei einem Mitchell-Turnier eine ungerade Anzahl von Paaren haben, ein Paar also fehlt, müssen Sie die Nummer des fehlenden Paares hier eintragen.

Wegfall der ersten Runde: Es ist möglich, die erste Runde zu unterdrücken, wenn beispielsweise vorgelegte Boards – z.B. aus dem Hand-Generator - in der ersten Runde gelegt werden sollen. Das Turnier fängt also praktisch mit der zweiten Runde an.

Normaler Boardrhythmus (Howell): Falls Sie Movements verwenden, bei denen die Boardsätze nicht dem normalen Rhythmus folgen (1-2, 3-4...), müssen Sie unter diesem Punkt "Nein" anwählen. PUZZLE nimmt dann an, dass die Boardsätze nach dem Schema $x, x + \text{Anzahl der Runden}, x + \text{Anzahl der Runden} * 2$ usw. Vorliegen, also bei 13 Runden 1 & 14, 2 & 15 bis 13 & 26. Diese Konstellation ist zwar ungewöhnlich, wird aber bei einigen Tischkarten angetroffen.

Instant Scramble (Mitchell): Bei einem Instant-Mitchell, bei dem nur ein Siegerpaar entsteht, werden die Sitzpaare von vornherein unterschiedlich auf Nord-Süd oder Ost-West gesetzt. Sie ersparen sich so den Richtungswechsel (Scramblen) mitten im Turnier, müssen aber sorgfältig darauf achten, dass alle Paare auf den richtigen Position sitzen. Bei dem Ausdruck der Teilnehmerliste wird ein Instant-Scramble auf Wunsch berücksichtigt.

Relay-Tisch, Hammelsprung (Mitchell): Bei einer geraden Zahl von Tischen, wie im Beispiel (14), muss bei einem Mitchellturnier entweder ein Hammelsprung ("SKIP-ROUND") oder ein Relay-Tisch vorgesehen werden. Für beide Möglichkeiten gibt das Programm vor dem Ausrechnen des Movements Anweisungen zur Durchführung. Im Beispiel würde ein Fenster erscheinen, in dem der Hammelsprung für die siebte Runde verlangt wird.

Scramblen (Mitchell): Wenn man kein Instant-Scramble spielen will, ist dies die einzige Möglichkeit, nur einen Sieger zu erhalten. Beim Scramblen wechseln alle Paar ab einer bestimmten Runde (üblicherweise nach der Hälfte des Turniers) die Richtung. Dies hat übrigens keine Auswirkungen darauf, wer sitzt und wer läuft! Die Sitzpaare bleiben weiterhin sitzen, sie haben aber die Ost-West-Position inne.

Erste Anschrift, letzte Anschrift: Diese Punkte sind nur für Turniere interessant, die in mehreren Gruppen und mit duplizierten Händen ausgetragen werden. Sie können dabei Mitchell und Howell miteinander mischen.

Es ist beispielsweise möglich, zuerst ein 6 Tische Howell mit 11 Runden einzulesen und dann ab Runde 12 ein Mitchell anzuhängen. Genauso könnte man zwei Mitchell Turniere koppeln, wenn Sie beispielsweise in zwei oder mehr Gruppen spielen. Mit zwei Gruppen a 7 Tischen können Sie zwei separate 7-Tische-Mitchell-Movements berechnen lassen, eins für Runde 1 bis 7 und das andere für Runde 8 bis 14. Dies entspricht auch den tatsächlichen Movement.

Wenn Sie zwei unterschiedliche Movements kombinieren wollen, dann müssen Sie das Movement, in dem mehr Boards gespielt werden, als erstes errechnen lassen und ihm die obersten "Runden", also ab 1, zuweisen.

Boards pro Runde: Wenn Sie unter diesem Punkt einen Wert angeben, der nicht aufgeht (Zahl der Boards / Boards pro Runde ergibt keine ganze Zahl), werden Sie entsprechend gewarnt. PUZZLE versucht, die Zahl der Boards pro Runde richtig zu schätzen. Sie haben jedoch keine Garantie, dass der Wert richtig ist. Gerade bei duplizierten Turnieren kann es durchaus sein, dass Sie per Hand die Anzahl der Boards pro Runde ändern müssen.

Zahl der Tische im Howell (Howell): Falls der Movement-Name falsch ist oder nicht den Konventionen folgt, können Sie hier die korrekte Anzahl der Tische in der Howell-Gruppe angeben.

Bereits eingegebenen Scores schützen: Falls Sie bereits Scores eingegeben haben, bevor Sie das Movement generiert haben, oder falls Sie während der Eingabe eine fehlerhafte Generierung der Paarnummern bemerken, können Sie diesen Parameter auf "Ja" stellen. Ansonsten werden bei der Generierung alle Scores gelöscht.

OK-Knopf : Damit beenden Sie die Eingabe der Parameter und die Paarnummern werden generiert. Bei einem Mitchell-Movement erhalten Sie ggf. Hinweise auf die Durchführung des Turniers.

Abbrechen-Knopf: Dies ist Ihre Chance, aus der Generierung des Movements in das Hauptmenü zurückzuspringen, ohne eine Änderung im Movement vorgenommen zu haben.

Mitchell mit mehreren Linien

The dialog box 'Mitchell mit mehreren Linien' is divided into two main sections. The top section contains six input fields arranged in a 2x3 grid, each representing a different line (1-6). Each line has three fields: 'Erstes Sitzpaar', 'Erstes Laufpaar', and 'Anzahl der Tische'. Below these are two more 'Anzahl der Tische' fields and one 'Anzahl der Runden' field. The bottom section contains two checkboxes: 'Fehlendes Paar' (set to 0) and 'Boards pro Runde' (set to 2). There are also two buttons: 'OK' (with a green checkmark) and 'Abbruch' (with a red X).

Hinter diesem Menüpunkt steckt eine Möglichkeit, ein Mitchell-Turnier mit duplizierten Händen, also auf mehreren Linien, einfach zu berechnen. Sie können mit dieser Funktion das Movement für mehrere Gruppen auf einmal generieren.

Dabei ist die Auswahl der Funktionen beschränkt. Bei geraden Tischzahlen wird automatisch ein Hammelsprung eingebaut.

Für komplexere Movements (Relais-Tisch o.ä.) muss die normale Mitchell-Funktion eingesetzt werden.

Neben den Funktionen zur Erstellung eines Movements dienen die weiteren Menüpunkte zur Kontrolle oder Korrektur des Movements.

Roverpaar

Ein Roverpaar ist eine Möglichkeit, ein Mitchell mit einer ungeraden Paarzahl durchzuführen. Wenn Sie zum Beispiel 23 Paare haben, können Sie anstelle eines 12 Tische Mitchell mit einer Aussitzrunde und Hammelsprung auch ein 11 Tische Mitchell mit einem Roverpaar spielen. Das Roverpaar erhält eine Roverkarte, die von PUZZLE berechnet wird. Mit Hilfe dieser Roverkarte ersetzt das Paar ab der zweiten Runde andere Paare im Turnier und lässt diese für jeweils eine Runde aussetzen.

Dieser Mechanismus funktioniert allerdings nur für Turniere mit einem Durchgang. Wenn Sie ein Roverpaar bei mehreren Durchgängen einsetzen wollen, müssen Sie die Paarnummer des Roverpaars bei jedem Durchgang ändern, da sonst dieses Paar mit chronischem Aussitzen in der ersten Runde bestraft wird.

Movement-Experte

The dialog box 'Program - Movement-Experte' has a title bar and a main text area. The text area contains the following instructions:

- Movement-Vorschlag für 20 Paare
- Da Sie 10 Tische haben, können Sie ein einfaches Movement wählen: Das sogenannte Mitchell-Turnier (im Movement-Menü der Punkt "MITCHELL"). Die NS-Paare bleiben sitzen, die OW-Paare gehen einen Tisch aufwärts und die Boards gehen einen Tisch abwärts.
- Eine gerade Anzahl von Tischen macht ein Mitchell schwieriger. Sie haben im wesentlichen zwei Möglichkeiten:
 - Hammelsprung (die empfohlene Methode) Nach der Hälfte der MÖGLICHEN Runden (in diesem Fall 5) gehen die OW-Paare ZWEI Tische aufwärts. Diese Möglichkeit ist einfach und robust. Sie verlieren allerdings eine Spielrunde.
 - Relaytisch (die gefährliche Methode). Die Tische 1 und 10 spielen denselben Boardsatz im Austausch. Der dadurch überflüssige letzte Boardsatz geht an einen Relaytisch zwischen 5 und 6. Tisch 6 bringt die Boards zum Relaytisch. Dort bleiben sie eine Run
- Alternativ können Sie auch ein 3/4-Howell mit Laufkarten spielen. Diese Movements haben aber den Nachteil, daß sie mit zwei Boards pro Runde in der Durchführung langsamer sind. Dafür spielt man gegen mehr Gegner.
- Ein vollständiges Howell würde eine sehr große Menge an Boards bedeuten. Sie müßten 19 Runden à 2 Boards spielen. In diesem Fall ist es besser, wenn Sie ein 3/4-Howell spielen, das nach einer bestimmten Zahl von Runden abgebrochen wird. Sie spielen 13 Runden mit jeweils 2 Boards, insgesamt also 26. Die Paare 14-20 bleiben die ganze Zeit sitzen.
- Wenn Sie das Turnier dem Vorschlag entsprechend anlegen wollen, müssen Sie PUZZLE folgende Angaben machen:
 - Anzahl der teilnehmenden Paare: 20
 - Höchste Paarnummer: 20
 - Anzahl der Boards: 30
- Wählen Sie anschließend im Menü "MOVEMENT" den Punkt "MITCHELL"

Wenn Sie einen Tipp haben wollen, wie Sie ihr Turnier ausrichten sollen, müssen sie im Movement-Menü den Movement-Experte aufrufen. Er erstellt einen Movement-Vorschlag aufgrund der Teilnehmer- und Boardzahlen und stellt ihn auf dem Bildschirm dar.

Der Experte enthält auch Hinweise, wie das Movement generiert werden soll.

Movement bearbeiten

Mit dieser Maske können sie nicht nur einen schnellen Überblick über das gesamte Movement des Turniers bekommen, sondern auch zusätzliche Anpassungen vornehmen.

Ergebnis-Matrix		Board																			
Spieler		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
101	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS
102	OW	OW	NS																		
103	OW	OW	OW	OW	NS																
104	OW	OW	OW	OW	OW	OW	NS														
105	OW	OW	OW	OW	OW	OW	OW	OW	OW	NS											
106	OW	OW	OW	OW	OW	OW	OW	OW	OW	OW	NS										
107	NS	NS	OW	NS																	
108	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS
109	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS
110	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS	NS
201	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	NS
202	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS
203	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	NS
204	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS
205	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	NS
206	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS
207	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	NS
208	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS
209	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	NS
210	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS	NS	OW	OW	NS

Dabei können sie mit Hilfe der Listbox in der unteren linken Ecke selbst bestimmen, welche Informationen dargestellt werden. Im Beispiel wird angezeigt, in welchen Richtungen die Paare sitzen. Die Zeilen der Matrix sind die Paarnummern, die Spalten sind die Boardnummern. O-W wird durch eine rote Zelle angezeigt, N-S durch eine grüne. Zwei Beispiele: Paar 101 spielt also Board 13 auf OW, Paar 210 spielt Board 1 auf NS.

Wenn die Richtung angezeigt wird, können sie durch einen

Doppelklick auf eines der Felder für das betreffende Paar in dem Board die Richtung tauschen. Die Maske verändert sich sofort in den beiden Feldern des Pairs und des entsprechenden Gegners für das betroffene Board.

Am unteren Rand der Maske haben sie durch drei Knöpfe die Möglichkeit, das Movement anzupassen:

Richtung tauschen

Diese Funktion ist dann sinnvoll, wenn ein Paar über das ganze Turnier auf der falschen Linie gespielt hat. Dies kann eigentlich nur in einem Instant-Scrambled-Mitchell-Turnier passieren, wenn ein Paar seine Richtung vertüddelt hat. Durch diese Funktion tauscht das betreffende Paar in allen Boards des Durchgangs seine Richtung mit den Gegnern.

Paare tauschen/ Paare ersetzen

Diese Funktionen kommen für Movements in mehreren Durchgängen in Frage, bei denen ein Paar springt, d.h. im Laufe des Turniers in mehreren Gruppen spielt oder in denen ein Paar durch falsches Laufen Korrekturen notwendig macht.

Ein Beispiel für den ersten Fall: Sie haben ein Turnier mit 2 Durchgängen und 42 Paaren. In der ersten Runde jedes Durchgangs werden die Karten gesteckt, gegen den ersten Gegner wird also nicht gespielt. Im ersten Durchgang spielen die Paare 1-11 gegen die Paare 12-22 an 11 Tischen und 23-32 spielen gegen 33-42 an 10 Tischen.

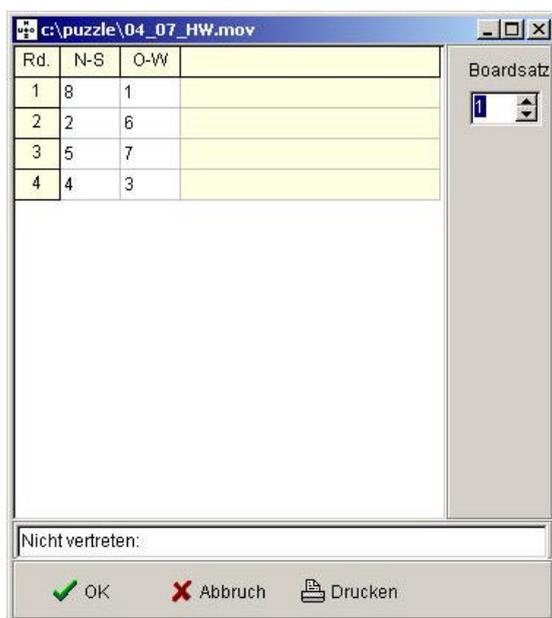
Im zweiten Durchgang spielen 1-11 gegen 23-32 und 12-21 gegen 33-42. Um zwei Sitztische zu vermeiden, spielt das Paar 22 in der Abteilung mit den 11 Tischen mit. Sinnvollerweise setzt sich 22 auf Tisch 11 NS und 11 an Tisch 11 OW, damit 22 nicht das zweite Mal gegen seine eigene Abteilung spielen muss.

Wenn Sie das Movement ausrechnen, müssen Sie nach der Ausrechnung zweimal die Paarnummern ändern: Zuerst ersetzen Sie 11 gegen 22, denn die beiden haben ja die Plätze getauscht. Anschließend tauschen Sie Paar 33 (das Programm denkt ja, dass zweimal 11 Paare gegeneinander spielen und geht demzufolge von einem nicht existierenden Paar 33 aus) gegen 11 aus, das ja die Gruppe auf 11 Paare aufgefüllt hat.

Movement exportieren

Wenn Sie ein Howell-Turnier gespielt haben, für das Sie noch keine MOV-Datei haben und das Sie deshalb komplett mit den Paarnummern eingeben mussten, können Sie hinterher mit Hilfe dieses Punkts das Movement speichern: Von da an steht es Ihnen als Datei zur Verfügung, die Sie unter dem Menüpunkt "Laufkarten bearbeiten" anpassen können. Wenn Sie ein Movement exportieren wollen, müssen Sie nicht nur die Anzahl der Tische und Anzahl der Runden eingeben, sondern auch die Kennzeichen, unter denen Sie das Movement später wiederfinden können. Diese zweistellige Kennzeichnung kann Ihnen später helfen, ein Movement zu identifizieren.

Laufkarten



Unter diesem Punkt verbergen sich drei spezielle Funktionen für Movements: Laufkarten bearbeiten, die Anpassung einer MOV-Datei, Laufkarten drucken und Movement exportieren. Mit der letzten Funktion können sie ein berechnetes Movement in eine MOV-Datei speichern und so für einen späteren Einsatz aufheben.

Eine Anleitung für das Anpassen und Erstellen von Laufkarten finden sie unter dem Punkt „Speichern von Movements“ in diesem Handbuch.

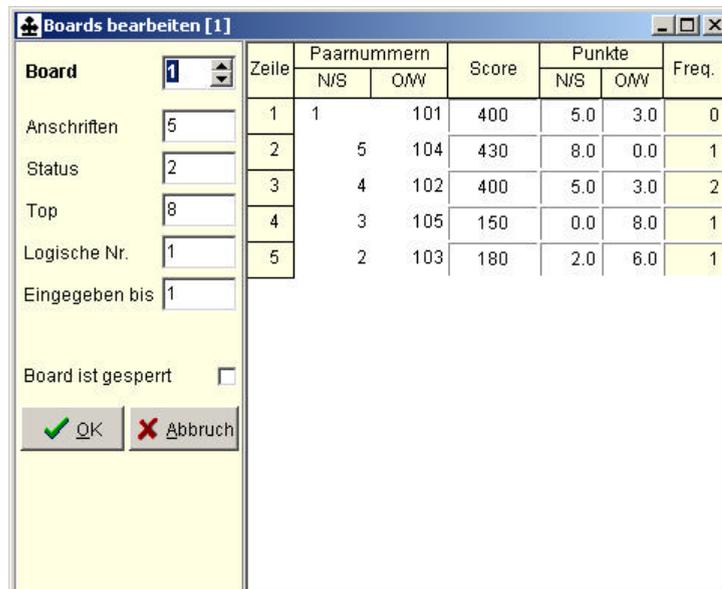
Boards



Unter diesem Menüpunkt finden Sie alle Funktionen, die mit der Bearbeitung von Boards und Frequenzen zu tun haben.

Boards korrigieren

Unter diesem Punkt können Sie Boards kontrollieren und kleinere Änderungen vornehmen. Im linken Teil des Fensters finden Sie die Parameter des Boards. Das Eingabefenster für die



Boardnummer hat eine besondere Funktion: Wenn Sie diesen Wert verändern, wird das entsprechende Board angezeigt. Unter den anderen Felder verdienen zwei eine Erklärung:

Status: Ein Board kann einen Status von 0 (leer), 1 (teilweise eingegeben) oder 2 (vollständig eingegeben) besitzen.

Logische Nummer: Wenn ein Board durch eine Verfälschung gesplittet werden muss, entsteht ein neues Board mit einer neuen Boardnummer, das aber die alte logische Nummer behält.

Ein Beispiel: Sie haben ein Turnier mit 26 Boards. Board

2 muss jetzt wegen verdrehter Hände gesplittet werden. Es wird ein neues Board 27 erzeugt, das die logische Nummer 2 erhält. Im mittleren Teil des Fensters werden die Zeilen des Boards dargestellt. Sie sehen die N/S- und O/W-Paarnummer, den Score, die Punkte für N/S und O/W und schließlich die Frequenz des Scores, d.h. wie häufig dieser Score im Board vorkommt. Durch Anklicken eine der Zahlen können Sie den entsprechenden Wert verändern.



Sie können mehrere „Boards bearbeiten“-Fenster öffnen, aber dürfen ein Board nicht in mehreren Fenster gleichzeitig bearbeiten. Wenn Sie ein Board öffnen, das bereits bearbeitet wird, wird die Checkbox „Board ist gesperrt“ aktiviert; Sie können jetzt das Board nur ansehen, aber keine Änderungen speichern. In dem kleinen Fenster „Boards in Bearbeitung“ können Sie sehen, welche Bearbeitungsfenster offen sind und welche Boards dort bearbeitet werden.

Boards drucken

Wenn Sie diesen Punkt auswählen, werden alle Boards, jeweils drei nebeneinander, auf dem Drucker ausgegeben. Vor dem Druck muss angegeben werden, welche Boards gedruckt werden

sollen. Wenn es zu dem Turnier eine passende Datei mit den Austeilungen gibt, können Sie die Hände ebenfalls drucken lassen. Die Verteilungen erscheinen dann jeweils über den Boards.

Frequenzen drucken

Unter diesem Punkt werden die Frequenzen, die Häufigkeit und die Matchpunkte der Scores pro Board, ausgedruckt. Vor dem Druck muss das erste und das letzte zu druckende Board angegeben werden. Auch hier können Sie, falls die entsprechende Datei existiert, die Verteilungen ebenfalls ausdrucken lassen. Die Frequenzen sind zwar für die Kontrolle weniger genau als der Ausdruck der Boards, aber gerade bei großen Turnieren sind Frequenzen erheblich übersichtlicher als die Boardzettel.

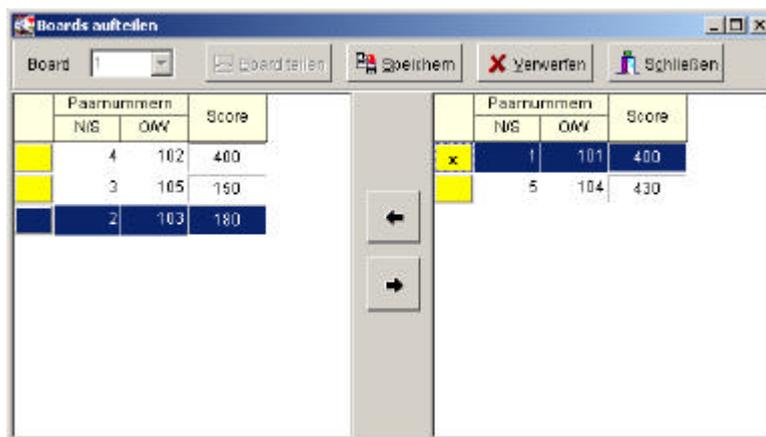
Boards bearbeiten

Auch hinter dem Punkt "Boards bearbeiten" verbirgt sich ein Untermenü mit den beiden Funktionen "Board in NS/OW splitten" und "Board teilen". Beide Funktionen setzen ein vorher passiert Unglück voraus.

Sie müssen ein Board splitten, wenn das Schiedsgericht oder der Turnierleiter nach einer Regelwidrigkeit einen geteilten Score gegeben haben. Die N/S-Paare werden mit dem Score berechnet, der dem N/S-Paar zuerkannt wurde und die O/W-Paare werden mit dem Score berechnet, der dem O/W-Paar zuerkannt wurde. Mit dieser Funktion können Sie ein Board in ein N/S- und ein O/W-Board teilen, die dann separat eingegeben werden können.

Board teilen

Die Funktion "Board teilen" wird dann akut, wenn im Verlauf eines Turniers ein Board verfälscht wird, beispielsweise dadurch dass die Karten falsch in das Board gesteckt werden. Um die beiden



Abschnitte des Boards, vor und nach dem Verfälschen, separat scoren zu können, wird das Board geteilt: Ein Teil der Anschriften verbleibt im Original-Board. Die restlichen werden in ein neues Board geschrieben, das an die bestehenden Boards angehängt wird.

Bei beiden Funktionen erhält das neue, angehängte Board eine neue Nummer, behält

aber die logische Nummer des Ursprungsboards. Für das Teilen des Boards gibt es ein spezielles Fenster. Sie wählen das zu teilende Board und drücken den „Board teilen“-Knopf. Jetzt erscheint im rechten Fenster ein leeres Board. Markieren sie mit der Maus die Zeilen, die in das neue Board übertragen werden sollen. Diese Zeilen werden dann durch ein „x“ gekennzeichnet. Durch Drücken der beiden Pfeiltasten können sie die markierten Zeilen von links nach rechts oder umgekehrt verschieben.

Wenn das Board fertig bearbeitet ist, drücken sie den „Speichern“-Knopf. Jetzt werden die beiden Anschriftenblöcke in zwei separaten Boarddateien gespeichert; ihr Turnier hat jetzt ein Board mehr als vorher.

Boards exportieren

Nach der Ausrechnung dient der Menüpunkt "Boards exportieren" dazu, die gesamten Daten der Boards, Paarnummern, Scores und Punkte zu exportieren. Dabei sind zwei Formate möglich: Das HTML-Format, das direkt über einen Internet-Browser angesehen und damit dazu dienen kann, die Ergebnisse ins Internet zu stellen, und das CSV-Format, das mit allen gängigen Datenbanken oder Tabellenprogrammen verwendet werden kann. Auf diese Weise können die Daten aus einem Turnier einfach in den Internet Explorer oder in Excel geladen werden.

Eingabe

Die Eingabefunktion erreichen sie entweder über den Knopf im Hauptmenü oder über den Menüpunkt „Eingeben“. Hier können sie die Scores des Turniers eintippen.

	Paarnummer		Score	
	N/S	O/W	Eingabe	Ergeb.
1	1	11	42	420
2	10	19	45	450
3	9	17	63	630
4	8	15	30	300
5	13	7	42	420
6	20	6	170	1700
7	18	5	42	420
8	16	4	5	-50

Die Eingabe erfolgt boardweise. Sie haben die Möglichkeit, durch anklicken des Punkts „Paarnummern eingeben“ sowohl die Scores, als auch die Paarnummern einzutippen. Das ist nur dann angebracht, wenn es nicht möglich ist, für alle Boards ein korrektes Movement zu errechnen. Dies gilt z.B. für verfälschte Boards, die separat gescort werden müssen.

Im linken unteren Teil des Bildschirms finden sie eine Rangliste. Sie wird nach jedem eingegeben Board neu berechnet und stellt den augenblicklichen Stand des Turniers da. In frühen Phasen des Turniers, insbesondere wenn erst wenige Scores pro Board eingegeben sind, kann diese Anzeige noch sehr ungenau sein.

Die Eingabe der Scores wird durch einige Hilfsfunktionen unterstützt. Vor der Eingabe werden in der linken Bildschirmhälfte im Kasten „Nicht eingegebene Boards“ alle Boards angezeigt, die nur teilweise

oder überhaupt nicht eingegeben sind. Je dunkler eine Boardnummer hinterlegt ist, desto mehr Scores sind bereits eingegeben. Vollständig eingegebene Boards (wie oben alle Boards ausser 1) verschwinden aus der Liste. Diese Liste kann auch dazu dienen, ein Board einzugeben: Wenn Sie auf eine der Boardnummer doppelklicken, wird dieses Board direkt zur Eingabe aufgerufen.

Wenn sie nicht diese Möglichkeit wählen, ist das erste, was angegeben werden muß, ist die Nummer des Boards, das eingegeben werden soll.

Der zweite Wert, den Sie eingeben müssen, ist die Anzahl der Anschriften auf dem Zettel. PUZZLE gibt Ihnen ein Wert vor, der aber nicht zwangsläufig stimmen muß. Wenn Sie z.B. ein 10-Tische-Mitchell-Turnier mit Hammelsprung spielen, sind auf dem Zettel nur 9 Anschriften. PUZZLE wird aber unbeirrt 10 vorgeben und ist darauf angewiesen, daß Sie den richtigen Wert eingeben.

Wenn bereits Scores von diesem Board eingegeben sind, man also mitten auf dem Zettel anfangen will, springt PUZZLE selbsttätig in die erste freie Zeile und sie können die Anzahl der Anschriften nicht verändern.

Wenn Sie die Zahl der Anschriften eingegeben haben, erscheint das Board auf der rechten Bildschirmhälfte und Sie können mit der Eingabe beginnen: Die erste Spalte gibt die Zeilennummer an. Die zweite und dritte Spalte enthalten die Paarnummern. In die vierte Spalte geben Sie die Scores ein und in der letzten Spalte sehen Sie die Übersetzung Ihrer Eingabe (mit Vorzeichen und der letzten Null).

Alle Eingaben von regulären Scores werden ohne die letzte Null getätigt!

Einen Score bestätigen Sie dadurch, daß Sie ENTER drücken. In dem Moment hören Sie einen Ton, der Cursor geht eine Zeile abwärts und in der rechten Spalte erscheint der Score in Reinschrift.

Es gibt eine alternative Möglichkeit, Scores einzugeben: Sie können anstelle der ENTER-Taste auch "+" oder "-" verwenden. Auf diese Weise sparen Sie bei negativen Scores einen Tastendruck: Sie können -170 als "17-", anstatt als "-17 ENTER" eingeben.

Wenn sich ein Score wiederholt, brauchen Sie ihn nicht jedesmal neu einzugeben. Es genügt, wenn Sie mehrfach die ENTER-Taste drücken. Bei der Eingabe zeigt das Programm den vorherigen Wert an. Am rechten Rand erscheint die Übersetzung des eingegebenen Wertes.

Berichtigte Scores werden mit dem Wert "99" eingeleitet. Anschließend folgen die Prozentzahlen für NS und OW. "9964" hieße 60% für NS und 40% für OW, "9955" hieße 50% für beide Paare.

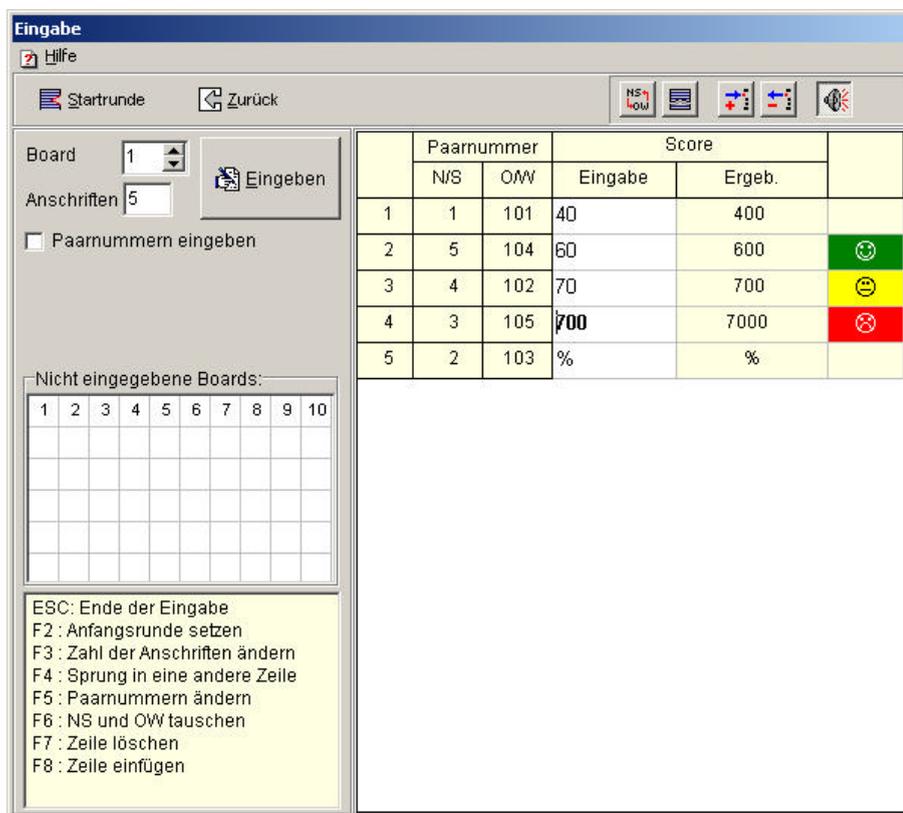
Alle Scores werden nach ihrer Eingabe auf Korrektheit überprüft und auf Fehleingaben wird akustisch und optisch aufmerksam gemacht: In der Spalte ganz rechts erscheinen Ausrufezeichen und links neben den Paarnummern erscheint ein Warnsymbol.

Das Programm hat alle Gefahrenlagen gespeichert. Wenn in einem Board die Gefahrenlage falsch ausgelegt ist, dies kann besonders bei älteren Boardsätzen auftreten, können möglicherweise sehr viele Warnungen auftreten, ohne daß die Eingaben falsch sind.

Die Überprüfung hat drei Stufen:

?? Ein Warnton und ein "!" für Scores, die dem Programm in der Höhe oder angesichts der Gefahrenlage unplausibel erscheinen, z.B. "1700" oder "400" in Gefahr. Das Warnsymbol wird grün und hinter dem Score erscheint ein grünes Feld. Im Beispiel wird der Score von +600 gekennzeichnet, denn N/S sind in Gefahr

?? Ein langer Warnton und ein "!" für Scores, die extrem unwahrscheinlich sind, z.B. "900". Das Warnsymbol wird gelb und hinter dem Score erscheint ein gelbes Feld. Diese Scores können auftreten, aber in



der Regel handelt es sich um einen Eingabefehler. Im Beispiel wird +700 gekennzeichnet.

?? Ein langer Warnton und eine Sicherheitsabfrage, wenn die Eingabe keinen Sinn ergibt, z.B. "-50+", oder ein Score eigentlich unmöglich ist. Das Warnsymbol wird rot und hinter dem Score erscheint ein rotes Feld mit einem "!". Das ist im oberen Beispiel mit +7000 geschehen. Diese Scores werden nur deshalb nach Abfrage geduldet, da sich evtl. nach Regeländerungen oder durch künstliche Scores eines Schiedsgerichts solche Scores ergeben können.

Während der Eingabe gibt es noch eine Reihe von Hilfsfunktionen, die mit den Funktionstasten aufgerufen werden können und die man anstelle der normalen Eingabe tätigt. Im einzelnen sind diese Sondereingaben:

- ?? **ESC** Vorzeitiges Ende der Eingabe: Dies ist sinnvoll, falls man ein Board noch nicht komplett eingeben kann oder einen Fehler entdeckt hat.
- ?? **F2** Erste Zeile setzen: Normalerweise springt PUZZLE bei jedem neuen Board in die erste freie Zeile. Sie können mit dieser Taste das Verhalten ändern. Dies macht Sinn bei Turnieren mit duplizierten Boards und Boardzetteln, die vor Turnierende abgerissen werden und Reihe für Reihe eingegeben werden.
- ?? **F3** Anzahl der Anschriften ändern: Wenn man sich am Anfang der Eingabe bei der Anzahl der Anschriften geirrt hat, hat man hier die Möglichkeit, dies zu korrigieren.
- ?? **F4** Sprung in eine neue Spalte: Wenn man in eine andere Spalte springen will, gibt man "F4" ein. PUZZLE fragt dann ab, welche Spalte gewünscht ist, der Cursor wandert dorthin und der Score kann eingegeben werden. Der einfachere Weg, in eine andere Zeile zu kommen sind allerdings die Cursor-Tasten (Pfeiltasten). Durch Drücken der Pfeiltasten können Sie sich zwischen den verschiedenen Anschriften hoch oder runter bewegen.
- ?? **F5** Paarnummern ändern: Wenn die vorgegebenen Paarnummern falsch sind, können Sie hier beide Paarnummern neu eingeben.
- ?? **F6** NS und OW tauschen: Die Paarnummern von NS und OW werden vertauscht, falls an einem Tisch das Board mit vertauschten Richtungen gespielt wurde.

- ?? **F7** Zeile löschen: Diese Eingabe löscht die Zeile, in der sie vorgenommen wird und läßt alle dahinter liegenden Zeilen aufrücken. Die Anzahl der Anschriften bleibt davon aber unberührt. Dies ist sinnvoll, wenn ein Score aus der Wertung genommen werden soll, weil zum Beispiel aus irgendwelchen Gründen das Board von einem Paar nicht gespielt werden konnte.
- ?? **F8** Zeile einfügen: An der aktuellen Position wird eine Zeile eingefügt, alle dahinter liegenden rutschen eine Position runter. Die neue Zeile enthält aber keine Paarnummern. Diese müssen per Hand eingegeben werden. Die vorgegebene Anzahl der Anschriften bleibt unberührt. Mit dieser Eingabe können Sie eine versehentliche Löschung einer Zeile wieder rückgängig machen, was Sie aber nicht von der Eingabe der Paarnummern befreit.

Außerdem können Sie sich mit den Pfeiltasten im Board bewegen, also Zeilen aufwärts oder abwärts blättern. Wenn Sie z.B. die Taste mit dem Pfeil nach oben drücken, gehen Sie eine Zeile nach oben.



Plz	Name	Pro	Brds
1	Fr. John - Kedler	75.0	2
2	Fr. Upmann - Fr. Vernen	75.0	2
3	Fr. Page - Robenau	62.5	2
4	Adler - Back	56.3	2
5	Ganter - Haas	56.3	2
6	Fr. Lade - Fr. Masch	43.8	2
7	Moraiek - Odenbruch	43.8	2
8	Chapiro - Doehr	37.5	2
9	Fr. Eggert - Vorwig	25.0	2
10	Fr. Soch - Thamm	25.0	2

Parallel zur Eingabe wird in einem Fenster rechts neben dem Eingabefenster das Mäusekino angezeigt. Hier können sie nach jedem eingegebenen Board sehen, wie sich die aktuelle Rangliste verändert. In der Spalte ganz rechts sehen sie auch, wieviele Boards für die jeweiligen Paare bereits in der Wertung sind.

Die Größe des Fensters und die Größe der Schrift können sie anpassen.

Durch Klicken auf den Knopf „Zurück“ schliessen sie das Eingabefenster wieder und kehren in das Hauptmenü zurück.

Scoren



Dieser Punkt sorgt dafür, dass die Boards gescored werden und eine Durchgangsliste mit allen wichtigen Daten erstellt wird. Die eingegeben Scores werden miteinander verglichen und dann entweder nach Matchpunkten oder nach IMPs berechnet. Puzzle für Windows 4 ist bei der Berechnung der Scores an die ab 1.12.2000 gültige Turnierordnung angepasst und durch den

Deutschen Bridge Verband validiert.

In der Reihenfolge der Turnierausrechnung ist das Scoren ein notwendiger Schritt nach der Eingabe der Ergebnisse und vor dem Erstellen eines Resultats. Bei Scoren werden die Ergebnisse verglichen und mit einem Score bewertet. Dabei gibt es verschiedene Score-Verfahren, die PUZZLE unterstützt.

NS	Score	OW
6	+100	2
0	-500	8
8	+200	0
3	-150	5
3	-150	5

Das bekannteste Score-Verfahren ist die **Matchpunkt-Berechnung**. Bei der Matchpunkt-Berechnung bekommt ein Paar für jedes schlechtere Ergebnis als das eigene zwei Punkte und für jedes gleiche Ergebnis einen Punkt. Daraus ergibt sich, dass die maximale Anzahl von Matchpunkten, der „Top“, für ein Paar aus der zwei mal der Anzahl der Anschriften abzüglich der eigenen ist. Im Beispiel gibt es fünf Anschriften, der Top ist also 8. Das oberste Paar auf N/S bekommt 6

Punkte, denn drei Scores sind schlechter als der eigene. Der Gegner auf O/W bekommt 2 Punkte; nur ein Paar hat auf O/W ein schlechteres Ergebnis. Die Scores des N/S- und des O/W-Paars müssen sich immer auf den Top ergänzen.

Die Turnierordnung fordert, dass in einem Turnier auch über Durchgänge hinweg alle Boards mit dem selben Top gescort werden. Es kann in Turnieren mit mehreren Durchgängen vorkommen, dass die Anzahl der Anschriften unterschiedlich ist. Für diesen Zweck gibt es eine spezielle Funktion, Matchpunkte mit anderem Top, mit der die eines Durchgangs angehoben werden kann, um ihn den anderen Durchgängen anzupassen.

NS	Score	OW
+5	+100	-5
-7	-500	+7
+7	+200	-7
-2	-150	+2
-2	-150	+2

Eine alternative Ausrechnungsform ist die Ausrechnung nach IMPs wie im Teamturnier, die sogenannte **Butler-Methode**. In diesem Verfahren wird ein mittlerer Score, der sogenannte Datumsscore, gebildet und gegen diesen Score werden die IMPs berechnet. Im Beispiel ist der Datumsscore -100, berechnet aus $(100 - 500 + 200 - 150 - 150) / 5$. Das erste N/S-Paar erhält +5 IMPs, denn die Differenz zum Datumsscores ist 200. Die IMPs werden anhand der offiziellen Tabelle

der World Bridge Federation berechnet. Sie finden diese Tabelle in §78 der Turnierbridgeregeln. Sie ist in PUZZLE fest gespeichert. Ein Butler-Turnier ist für die Spieltaktik wie ein Teamturnier. Überstiche werden nur wenig beachtet, aber das Verpassen von Vollspielen ist sehr teuer. In größeren Butler-Feldern werden bei der Berechnung des Datumsscores häufig die Extrem-Scores gestrichen, um absurde Ergebnisse nicht den Datumsscore verfälschen zu lassen. Beim Streichen der beiden Extremscores (+200 und -500) wäre der Datumsscore im obigen Beispiel 67, berechnet aus $(+100 - 150 - 150) / 3$.

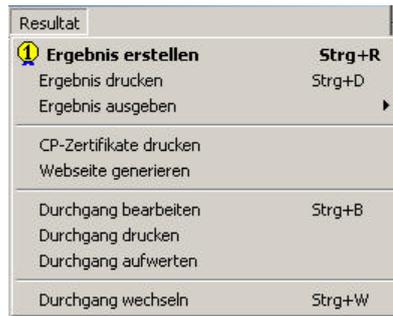
Wenn Sie die Butler-Ausrechnung benutzen, müssen Sie daher angeben, wie viele Extremscores gestrichen werden sollen. Ein Beispiel: Sie haben 12 Anschriften und möchten das höchste und das niedrigste Resultat streichen. Sie müssen auf die Abfrage also eine jeweils eine "1" eingeben.

NS	Score	OW
+20	+100	-20
-46	-600	+46
+32	+200	-32
-3	-150	+3
-3	-150	+3

Neu seit der Version 3 ist die Scoremethode **IMPs across the field**: Hier wird ein Ergebnis mit allen anderen Ergebnissen desselben Boards verglichen, bei der Butler-Methode wird ja nur gegen den Datumsscore verglichen. Das Ergebnis ist die Summe der IMPs – positive oder negative. Im Beispiel erhält das erste N/S-Paar +20 IMPs. Das berechnet sich aus +13 IMPs gegen das zwei N/S-Paar (Differenz von +700), -3 IMPs gegen das dritte Paar (-100) und jeweils +5 IMPs gegen

das vierte und fünfte Paar (+250). Dabei müssen sich am Ende die Scores beider Seiten jeweils auf 0 addieren. Cross-IMP sind eine Berechnungsmethode für ein starkes, homogenes Feld.

Resultat



Unter diesem Punkt sind alle Möglichkeiten versammelt, die Ergebnislisten zu erstellen, auszugeben oder zu drucken und den aktuellen Durchgang zu bearbeiten, zum Beispiel zur Eingabe von Strafpunkten.

Neu in der Version 4 ist die Möglichkeit, eine Webseite zu generieren.

Ergebnis erstellen

Wenn sie die Funktion Ergebnis erstellen wählen, wird aus der Durchgangsliste, die nach dem Scoren automatisch erzeugt wird, eine druckfähige Ergebnisliste mit einem Listenkopf zur Kennzeichnung erstellt. Dieses Ergebnis kann gedruckt werden.



Der Kopf besteht aus zwei Zeilen: Während die erste Zeile fest vorgegeben ist, können Sie in einer Dialog-Box den Inhalt der zweiten Titelzeile eingeben. Bei WinPuzzle 3.0 wird diese zweite Titelzeile mitgespeichert, so dass Sie bei Nachdrucken auch zur Verfügung steht. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, den Ausdruck der Punkte und der Clubpunkte zu unterdrücken.

Es können drei verschiedene Listen erstellt

werden. Im Ergebnis-Bildschirm haben sie die Wahl, entweder eine Gesamt-Rangliste, eine Durchgangs-Rangliste oder eine Mitchell-Rangliste zu erstellen.

Die übliche Form der Rangliste ist die Gesamt-Rangliste. In ihr werden alle Durchgänge eines Turniers addiert und ein Gesamtergebnis erstellt. Diese Rangliste ist für Turniere in einem Durchgang (wie z.B. normale Clubturniere) die normale Rangliste.

Wenn sie ein Turnier in mehreren Durchgängen spielen und dafür Rang-listen der einzelnen Durchgänge erstellen wollen, müssen sie eine Durchgangs-Rangliste erstellen. Diese Rangliste berücksichtigt ausschließlich die Ergebnisse des aktuellen Durchgangs.

Wenn Sie ein Mitchell gespielt haben, in dem es zwei Siegerpaar gibt, müssen Sie über "Mitchell-Ergebnis" ein Mitchell-Ergebnis, aufgeteilt nach NS- und OW-Linie, errechnen.

Zusätzlich haben Sie mit WinPuzzle 3.0 jetzt die Möglichkeit, die Ergebnislisten als HTML-Datei (z.B. um die Ergebnisse ins Internet zu stellen) oder als CSV-Datei (zum Export in andere Programme wie z.B. Excel) zu erzeugen und zu speichern.

Ergebnis drucken

Bei dem Ausdruck des Ergebnisses hat man die Möglichkeit, durch den automatischen Zeilenabstand die Ergebnisliste so zu formatieren, dass sie genau auf eine DIN-A4- oder Endlospapier-Seite passt. Die Anzahl der gewünschten Druckexemplare kann jetzt direkt eingegeben werden. Das Jahr im Turnierdatum des Titels erscheint durchgehend vierstellig.

Außerdem können Sie beim Ausdruck die ersten Paare unterdrücken, um für eine Siegerehrung die Spannung zu erhalten. Anstelle der Paarnamen erscheint dann eine Zeile mit "*" -Symbolen. Wenn Sie noch kein Turnier geladen haben, erscheint eine Liste der gespeicherten Ergebnisse. Wenn Sie also ein Ergebnis eines länger zurückliegenden Turniers drucken wollen, rufen Sie einfach PUZZLE auf und wählen diesen Punkt.

Durchgang bearbeiten

Mit dem Punkt Durchgang bearbeiten erhalten sie eine Übersicht der Teilnehmer und ihrer Durchgangsdaten. Auf diese Weise können sie bspw. Strafpunkte eingeben, indem sie bei den Korrekturpunkten eine negative Anzahl Matchpunkte eingeben. Die Durchgangsliste enthält alle wichtigen Daten des Turniers, von den Namen der Teilnehmer bis hin zu den Clubpunkten. Sie erkennen Durchgangsdateien im Inhaltsverzeichnis der Diskette an der Endung "DRG".

Mit den Pfeiltasten können Sie sich in der Durchgangsliste bewegen. Wenn Korrekturen angebracht werden sollen, muss das entsprechende Paar in die oberste Zeile gebracht und die ENTER-Taste gedrückt werden. Unter diesem Menüpunkte können Sie auch Strafpunkte eingeben. Wenn Sie das entsprechende Paar in die oberste Zeile gebracht haben und ENTER drücken, erscheint ein Fenster auf dem Bildschirm, das unter anderem auch den Punkt "Korrekturpunkte" enthält. Korrekturpunkte sind dann notwendig, wenn Sie berichtigte Scores oder Strafpunkte verteilen wollen. Wenn Sie z.B. einem Paar 60% geben, das Paar aber 65% im Durchgang spielt, müssen Sie den Score berichtigen, indem Sie 5% eines Tops zugeben. Umgekehrt müssen Sie Strafpunkte als negative Korrekturpunkte eintragen, wie im Beispiel die 2.4 Punkte für Paar 2 (10% eines Tops).

Die Zeilen ohne Namen sind Paarnummern, die freigelassen wurden, um runde Paarnummern zu erhalten. Wenn Sie z.B. ein Mitchell mit 30 Paaren spielen, ist es empfehlenswert, die Paare 1-15 einzugeben, 16-20 freizulassen und 21-35 einzugeben. Denken Sie daran, dass Sie bei der Eingabe der höchsten Paarnummer dies berücksichtigen müssen. Im Beispiel wäre die Zahl der teilnehmenden Paare 30, die höchste Paarnummer aber 35.

Durchgang drucken / aufwerten

Eine Liste der Teilnehmer nach Paarnummern erhalten sie mit der Funktion Durchgang drucken und mit Durchgang aufwerten können sie die Ergebnisse eines Durchgangs mit einem frei wählbaren Faktor multiplizieren. Das macht zum Beispiel dann Sinn, wenn sie einen Durchgang als Qualifikation spielen, von dem man nur 50% der Matchpunkte in das Finale übernimmt.

CP-Zertifikate

Sie haben die Möglichkeit des Drucks von Clubpunkt-Zertifikaten über den Punkt CP-Zertifikate drucken. Dabei können die Endlos-Zertifikate des DBV leider nicht verwendet werden. Stattdessen werden die Zertifikat auf Blanko-Papier gedruckt.

Webseite erstellen

Mit dieser Funktion werden die Daten des Turniers in HTML-Dateien exportiert. Puzzle generiert neben den Boards, den Privatscores und der Matchstatistik für den aktuellen Durchgang auch eine HTML-Seite, mit der die verschiedenen Dateien miteinander verbunden werden.



Beim Aufrufen der Funktion erscheint das Fenster, in dem sie einstellen können, welche Arten von Dateien generiert werden sollen. Durch Drücken des Knopfs „Webseite erstellen“ starten sie die Generierung.

Das Fortschrittsfenster zeigt die generierten Dateien an. Es werden zwei Definitions-Dateien und die eigentlichen Daten-Dateien erstellt:

Die wichtigste Datei, die sie am Suffix „main“ erkennen können, trägt den Namen TTMMJJKk_main.htm“, in der oberen Abbildung also 230502vp_main.htm für ein Turnier am 23.05.2002 in der Klasse VP. Die Datei definiert zwei vertikal getrennte Frames: Links ein schmaler Bereich mit den Hyperlinks auf die verschiedenen Element der Webseite, rechts der eigentliche Inhalt. Wenn sie den Inhalt in ihre Webseite einbetten wollen, müssen sie nur die main-Datei referenzieren.

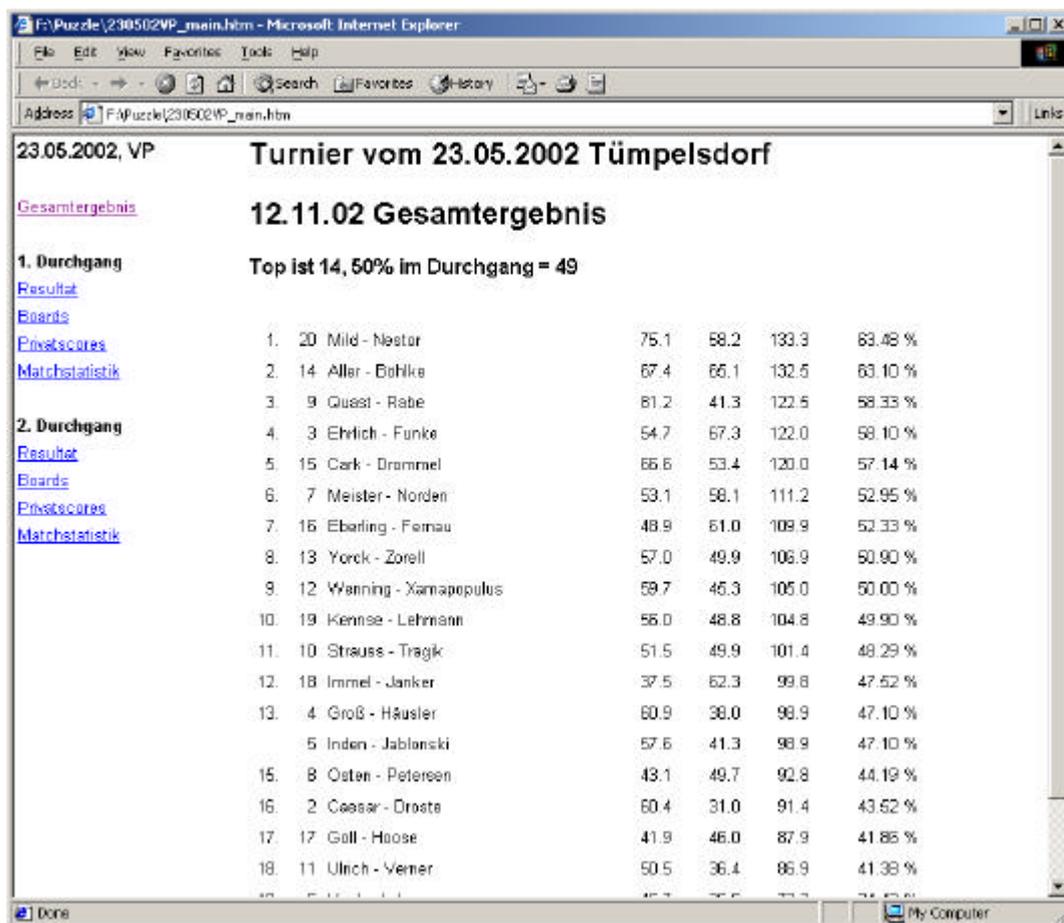
Den Inhalt des linken Navigations-Frames wird in der Datei mit dem Suffix „navigation“ gespeichert, im Beispiel 230502vp_navigation.htm. Diese Datei enthält die Hyperlinks aller generierten Dateien mit einem Verweis auf den rechten, größeren Frame.

Die HTML-Dateien mit den eigentlichen Turnierdaten und Ergebnissen werden aus den Turnierdaten heraus erzeugt und entsprechen dem Inhalt der Navigations-Datei. Dazu gehören

neben den Ergebnissen (230502vp.htm für das Gesamtergebnis, 230502vp_1.htm für das Ergebnis des 1.Durchgangs und 230502vp_2.htm für das Ergebnis des 2.Durchgangs):

- /// Boards (230502vp_1_boards.htm und 230502vp_2_boards.htm),
- /// Privatscores (230502vp_1_privatscores.htm und 230502vp_2_privatscores.htm)
- /// Matchstatistiken (230502vp_1_matchstatistik.htm und 230502vp_2_matchstatistik.htm).

Die Funktion „Webseite erstellen“ generiert nur für die Dateien für den aktuellen Durchgang. Die Referenzen auf vorherige Durchgänge werden zwar aufgenommen, es werden aber keine Dateien erstellt. Wenn sie eine Webseite für ein Turnier mit mehreren Durchgängen aufstellen wollen, müssen sie für jeden Durchgang diese Funktion separat aufrufen um sicherzustellen, dass nicht nur die Ergebnisse, sondern auch die Privatscores und Boards dieser Durchgänge auf der Webseite referenziert werden. Die fertig generierte Seite sieht so aus:



Das Aussehen der Seiten und auch aller Ergebnisse wird durch ein Stylesheet bestimmt, PUZZLE.CSS. In dieser Datei werden die Standard-Formatierungen festgelegt. Die mitgelieferte Datei hat folgenden Inhalt:

```
* { font-family: Arial; font-size: 10pt }
body { margin-left: 1cm }
th { border-bottom: solid thin black }
h1 { font-size: 24pt; font-weight: bold }
h2 { font-size: 18pt; font-weight: bold }
h3 { font-size: 14pt; font-weight: bold }
h4 { font-size: 12pt; font-weight: bold }
table { border-spacing: 3px }
```

Der Inhalt bezieht sich jeweils auf die HTML-Tags, die in den von Puzzle generierten HTML-Dateien enthalten sind. In der ersten Zeile wird die Schriftart Arial in der Größe 10 Punkte als Standard festgelegt, in der zweiten Zeile wird ein linker Rand von einem Zentimeter bestimmt.

Durch Änderungen in der CSS-Datei bestimmen sie das Aussehen der von Puzzle generierten Dateien, ohne dass sie neu erstellt oder selber verändert werden müssen. So können sie sehr einfach Formatierungen wie Hintergrundbilder oder andere Abstände einfügen, ohne dass die schon erstellten Dateien noch einmal angefasst werden müssen.

Mit der folgenden PUZZLE.CSS-Datei, die vom Deutschen Bridge Verband verwendet wird, wird beispielsweise eine kleinere Schrift (9 Punkte), ein Hintergrundbild (hintergrund.jpg) und farbige Überschriften (Blau) gewählt:

```
*
body { font-family:Arial; font-size:9pt }
th { margin-left:1cm; background-image:url(hintergrund.jpg) }
th { border-bottom:solid thin black }
h1 { font-size:24pt; font-weight:bold; color:#0000A0 }
h2 { font-size:18pt; font-weight:bold; color:#0000A0 }
h3 { font-size:14pt; font-weight:bold; color:#0000A0 }
h4 { font-size:12pt; font-weight:bold; color:#0000A0 }
table { border-spacing:3px }
```

Wenn sie die mitgelieferte CSS-Datei durch diese Datei ersetzen, sehen ihre Ergebnisse im Internet schlagartig so aus, wie das Ergebnis der Deutschen Herrenpaarmeisterschaft 2002:

23.11.2002, DM

Turnier vom 23.11.2002 Deutsche Herrenmeisterschaft

Ergebnis nach dem 5. Durchgang

Top ist 44, 50% im Durchgang = 396

Platz	Nummer	Name	1. Drg	2. Drg	3. Drg	4. Drg	5. Drg	Pktsumme	Prozent	Clubpt
1.	501	Dr. Michael Einescu - Dr. Entschel Wladow	500,0	442,0	498,0	480,4	392,0	2292,4	57,89 %	2000 CP
2.	703	Tomasz Grotard - Josef Piekarski	519,0	524,0	399,0	430,0	411,0	2283,0	57,65 %	1800 CP
3.	705	Nikolas Bausback - Berthold Engel	378,0	385,0	444,0	533,5	420,0	2160,5	54,56 %	1280 CP
4.	505	Martin Schrödel - Klaus Zettler	409,0	430,0	502,0	430,1	388,0	2139,1	54,02 %	1024 CP
5.	901	Hans Humberg - Göran Mattsson	462,0	441,0	389,0	357,5	467,0	2116,5	53,45 %	820 CP
6.	801	Ralph Reibhart - Christian Schwerdt	432,0	408,0	430,0	428,5	406,0	2104,6	53,15 %	656 CP
7.	603	Andreas Sauter - Gregor Steber	413,0	394,0	359,0	628,2	407,0	2102,2	53,09 %	626 CP
8.	507	Hartmut Kondoch - Alexander Smimov	462,0	444,0	458,0	318,0	418,0	2101,0	53,06 %	420 CP
9.	701	Dr. Jean Georgiades - Frank Reichelt	456,0	438,0	401,0	371,5	433,0	2086,5	52,88 %	336 CP
10.	707	Uli Jahr - Jerzy Kozyczkowski	437,0	358,0	432,0	443,5	416,2	2086,8	52,70 %	268 CP
11.	503	George Cohner - Claus Daebr	394,0	403,0	452,0	429,8	408,0	2085,8	52,67 %	216 CP
12.	805	Jörg Fritsche - Rainer Marsal	420,0	442,0	490,0	363,2	366,0	2081,2	52,56 %	173 CP
13.	607	Julius Linde - Matthias Schöler	410,0	373,0	458,0	385,9	463,0	2069,8	52,27 %	138 CP
14.	502	Dr. Nollan Chmelik - Herbert Klump	427,0	395,0	425,0	412,8	408,0	2067,8	52,22 %	112 CP
15.	808	Nadja Buchler - Norbert Schliht	467,0	357,0	463,0	384,2	391,0	2062,2	52,09 %	90 CP
16.	902	Dr. Claus Günther - Axel Neuner	422,0	431,0	488,0	405,5	335,0	2059,5	52,01 %	72 CP
17.	903	Udo Petersen - Peter Willecke	363,0	439,0	480,0	344,0	443,0	2049,0	51,74 %	58 CP
18.	704	Bernd Bussek - Roland Röhowsky	373,0	366,0	404,0	404,0	500,0	2047,0	51,69 %	47 CP
19.	510	Michael Gremüller - Dr. Andreas Jömsa	360,0	368,0	433,0	407,8	472,0	2040,8	51,54 %	38 CP
20.	602	Fabian von Lobbecke - Dirk Sanna	362,0	488,0	480,0	314,0	388,0	2040,0	51,52 %	31 CP
21.	809	Bernhard Sträter - Ulrich Kretz	445,0	406,0	370,0	369,0	449,0	2039,0	51,49 %	26 CP
22.	604	Aurel Barber - Radu Gliga	372,0	398,0	503,0	327,8	413,0	2013,8	50,85 %	20 CP
23.	809	Hans Frenche - Ulrich Wenning	436,0	395,0	342,0	430,4	410,0	2012,4	50,82 %	20 CP

Ein wichtiger Hinweis: Wenn sie die PUZZLE.CSS Datei anpassen, müssen sie die geänderte Datei vor einer Neu-Installation von Puzzle sichern, da sie sonst überschrieben wird!

Durchgang wechseln

Der letzte Unterpunkt, "Durchgang wechseln", ermöglicht Ihnen das Wechseln in einen anderen Durchgang desselben Turniers. Die Dateien des alten Durchgangs werden geschlossen und die Dateien des neuen Durchgangs werden eröffnet.

Optionen



Unter diesem Menüpunkt haben sich verschiedene Funktionen eingefunden, die im wesentlichen zur Nachbereitung des Turniers dienen.

Bei WinPuzzle 3.0 finden Sie einige neue Funktionen, die Ihnen das Leben erleichtern, so z.B. ein am PC auszufüllendes, bereits vorbereitetes Schiedsgerichtsformular, ein Bluff-Formular usw.

Privatscores

Ein Privatscore ist eine Wiedergabe des Turnierverlaufs für ein Paar. Er besteht aus einer Liste aller Gegner mit den jeweiligen Scores und Punkten. Er dient entweder zu Kontrollzwecken für den Turnierleiter, wenn Unregelmäßigkeiten im Turnierverlauf aufgetreten sind oder zur Information der Teilnehmer. Ein Privatscore kann auf dem Bildschirm ausgegeben oder gedruckt werden. Dabei haben Sie die Wahl, ob Sie entweder einen einzelnen Privatscores oder alle Privatscores drucken wollen. In WinPuzzle 3.0 wurden alle Fehler bei den Privatscores für IMP-Turniere beseitigt.

Turnieranalysen

Turnieranalysen sind den Privatscores recht ähnlich. Auch hier werden alle Scores eines Paares ausgegeben. Aber zusätzlich wird noch versucht, die Ergebnisse zu bewerten und schlechte Scores zu erkennen. Eine Turnieranalyse untersucht alle schlechten Ergebnisse und versucht, sie in eine Kategorie einzuteilen, wie bspw. „Verpasste Vollspiele“.

Matchstatistik

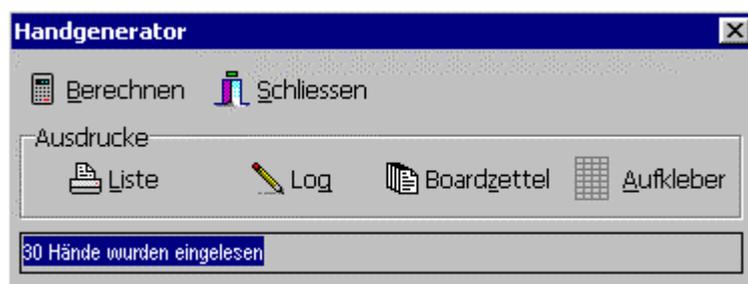
Dies ist eine neue Funktion in Puzzle. Sie ist geeignet für Turniere, die nach IMPs (Butler-Verfahren) ausgerechnet werden, kann aber auch für Turniere nach normalen MP-Verfahren interessant sein. Die Matchstatistik wertet die Kämpfe der Paar untereinander aus und berechnet die Siegpunkte, die man in einem normalen Teammatch gegeneinander errungen hätte. Das Ende der Statistik ist eine Rangliste nach erzielten Siegpunkten. Die Siegpunkt-Berechnung funktioniert natürlich nicht, wenn nach Matchpunkte gescored wurde. Die Statistik wird im HTML-Format gespeichert, so dass sie auch "internet-tauglich" ist.

Teilnehmer/Score-Matrix

Die Matrix ist eine Variante der Übersicht, die bei der Funktion „Movement bearbeiten“ im Board-Menü aufgerufen wird. Die Matrix ist eine Tabelle, in der die Teilnehmer als Zeilen und die Boards als Spalten aufgeführt sind. In der Tabelle werden die Scores angezeigt. Sie ist eine schnelle Übersicht über das Turnier.

Handgenerator:

Der Handgenerator ist eine einfache Möglichkeit für nicht-mitspielende Turnierleiter, dem Turnier-Service die Sahnehaube aufzusetzen.



Mit dem Generator können Sie nicht nur Austeilungen erzeugen, sondern diese auf Aufkleber drucken, um sie auf die Boardzettel zu kleben, und sie als Liste ausdrucken und für die Teilnehmer fotokopieren. Sie können die Verteilungen für PUZZLE abspeichern und hinterher mit

den Frequenzen oder den Boardzetteln ausdrucken. Außerdem werden die erzeugten Austeilungen auch im Bedarfsfall direkt in das Schiedsgerichts- oder Bluff-Formular übernommen.

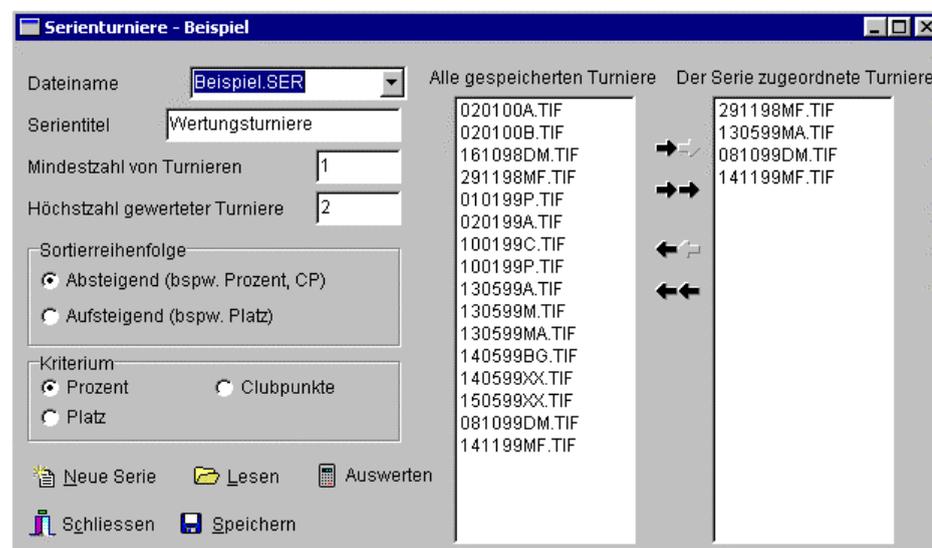
Der Bildschirm des Handgenerators hat sechs Schaltflächen. Wenn sie noch keine Hände berechnet haben, ist das erste, was sie machen müssen, den Knopf Berechnen zu drücken. In der Statuszeile des Fensters erhalten sie dann die Mitteilung, das die Hände berechnet wurden. Damit stehen sie auch Puzzle zur Verfügung.

Sie können verschiedene Ausdrucke anfertigen lassen. Die Liste sind die Verteilungen als DIN-A4-Blatt formatiert. Sie kann hinterher fotokopiert und an die Teilnehmer weitergegeben werden. Das Log ist ein Protokoll der Berechnung. In ihm sind die theoretischen Wahrscheinlichkeiten und die tatsächliche Verteilung der Hände protokolliert. Mit dem Knopf Boardzettel können sie die Durchschreibe-Boardzettel bedrucken. In den unteren Teil des Zettels wird dann die Verteilung des Boards eingedruckt. Wenn sie nicht über die Boardzettel verfügen, können sie mit dem Knopf Aufkleber auch reguläre Endlos-Aufkleber bedrucken.

Serienauswertung

Was sind Serien? Serien sind Gruppen von Turnieren, die übergreifend ausgewertet werden sollen. Ein Beispiel: Sie spielen im Club jeden ersten Mittwoch im Montag ein Wertungsturnier. Über das Jahr gesehen nimmt jeder an der Gesamtwertung teil, der mindestens siebenmal teilgenommen hat. Für diese Art von Aufgaben ist die Serienauswertung geeignet.

Das Serienprogramm ist über das Menü „Optionen“ von Puzzle aus zugänglich. Wenn sie „Serien“



öffnen erscheint zunächst der Bildschirm, in dem sie eine Serie anlegen oder verändern können.

Im linken Teil des Bildschirms können sie die verschiedenen Eigenschaften der Serie bestimmen. Das oberste Feld dient zur Eingabe des Dateinamens. Die Serie wird in einer Datei mit der Endung .SER gespeichert. Wenn sie auf den Pfeil am rechten Rand des Eingabefeldes klicken, erhalten sie eine Liste der gespeicherten Serien und können so direkt eine Serie anwählen. Im darunterliegenden Feld können sie den Serientitel eingeben. Dieser Titel erscheint auf alle Auswertungen als Titelzeile.

Die beiden Felder Mindestzahl von Turnieren und Höchstzahl gewerteter Turniere sind wichtig für die Berechnung der Serien. Mit diesen Werten geben sie an, wieviele Turniere ein Spieler mindestens teilgenommen haben muss und de wieviel besten davon in die Wertung gehen. Im obigen Beispiel muss jeder Spieler mindestens ein Turnier teilgenommen haben und die besten zwei Ergebnisse gehen in die Wertung ein.

Als nächstes müssen sie die Sortierreihenfolge und das Kriterium wählen. Das Kriterium bestimmt, welche der gespeicherten Werte in den TIF-Dateien für die Serie ausgewertet wird. Sie können die Turniere nach Prozent, Clubpunkten oder nach Plätzen auswerten. Abhängig davon, welches Erfolgskriterium sie wählen, müssen sie auch die Sortierfolge wählen. Wenn sie den Platz als Kriterium auswählen, ist eine geringere Zahl besser als eine höhere. Also muss die Liste aufsteigend sortiert werden (die kleinsten Zahlen zuerst). Wenn sie als Kriterium die Prozente oder Clubpunkte wählen, dann ist eine höhere Zahl besser als eine kleinere. Die Liste muss also absteigend sortiert werden (die höchsten Zahlen zuerst).

Mit Hilfe der den beiden Listen auf der rechten Seite des Schirms können sie der Serie Turniere zuordnen und wieder entfernen. Die linke Liste enthält alle TIF-Dateien, die auf ihrem Computer im Turnier-Verzeichnis gespeichert sind. In der rechten Liste sind alle Turniere enthalten, die der Serie zugeordnet sind.

Sie müssen einer Serie alle Turniere zuordnen, die für die Ausrechnung der Serie erforderlich sind. Durch Klicken auf die vier Knöpfe zwischen den Listen können sie alle oder ausgewählte Turniere von der linken Liste in die rechte Liste oder umgekehrt bewegen.

Im unteren linken Teil des Bildschirms befinden sich fünf Schaltflächen. Sie können damit eine neue Serie anlegen, d.h. alle Informationen auf diesem Bildschirm löschen und auf die Standard-Werte zurücksetzen. Mit dem Knopf Lesen können sie eine der bereits angelegte Serien einlesen und mit dem Knopf Speichern können sie eine angelegte Serie abspeichern. Sie wird dann in einer Datei abgelegt, deren Name dem Eintrag im Feld Dateiname entspricht.

Durch den Knopf Auswerten wird die Serie berechnet. Die zugeordneten Turniere werden eingelesen, eine List aller enthaltenen Namen wird gebildet und auf der Basis der definierten Rechenregeln wird das Ergebnis gebildet.



Spieler	Saldo	291198MF	020199A	130599M	130599MA	141199MF
Fr.Ermlich	58.04	57.71				58.37
Fr.Erpenbeck	55.41		57.22		53.59	
Fr.Ewald	49.25	48.22				50.28
Fr.Fabian	46.08		46.08			
Fr.Farken	42.11	42.11				
Fr.Fischer	51.87		51.87			
Fr.Flindt	47.49					47.49
Fr.Freche	46.78				46.78	
Fr.G.Gugel	42.26		42.26			
Fr.Giani	55.93		55.93			
Fr.Ginster	52.49				52.49	
Fr.Glückmann	49.28		49.28			
Fr.Gollücke	54.7					54.7
Fr.Gondorf	50.12				50.12	
Fr.Gramberg	57.1					57.1

In diesem Beispiel werden die besten zwei Ergebnisse gewertet. Das heisst, alle Ergebnisse eines Spielers werden gesammelt, sortiert und dann wird der Durchschnitt der beiden besten Ergebnisse in die Spalte „Saldo“ eingetragen.

Sie können diese Ergebnisse auf zwei Weisen ausdrucken. Entweder drucken sie eine Rangliste, in der die qualifizierten Spieler (d.h. sie haben die erforderliche Mindestzahl von Ergebnissen) in der Reihenfolge ihrer Salden aufgeführt sind oder sie drucken eine alphabetische Liste.

Bei der Auswertung einer Serie kann sich herausstellen, dass Spieler unterschiedlich geschrieben wurden – vor allem, wenn unterschiedliche Turnierleiter die verschiedenen Turniere betreut haben, kann es durchaus passieren, das ein und derselbe Spieler unter unterschiedlichen Namen auftaucht. In diesem Fall müssen sie die TIF-Datei, in denen inkonsistente Daten stehen, bearbeiten und dort korrigieren.

TIF-Dateien bearbeiten

Die TIF-Dateien werden von WinPuzzle automatisch erzeugt, wenn man ein Ergebnis erstellt hat. Diese Dateien dienen als Grundlage für Serienauswertungen oder für die CP-Verwaltung. Unter diesem Punkt kann man die Listen noch einmal manuell nacharbeiten, um z.B. Vertipper zu beseitigen oder Namensänderungen und/oder –ergänzungen einzupflegen.

Schiedsgerichtsformular

Puzzle ermöglicht es Ihnen hier, im Bedarfsfall ein vorgedrucktes Schiedsgerichtsformular am PC auszufüllen und auszudrucken. Falls Sie den Handgenerator benutzt haben, um die gespielten Hände zu erzeugen, wird die Verteilung automatisch eingetragen.

Bluff-Formular

Auch der Vordruck für ein Bluff-Formular kann jetzt schnell und bequem ausgefüllt und ausgedruckt werden. Auch hier werden die Verteilungen, wenn sie über den Handgenerator erzeugt wurden, automatisch eingetragen.

Kibra-Turnierprognose:

Wenn Sie KIBRA besitzen, können Sie auf der Basis der KIBRA-Werte eine Turnierprognose abgeben. PUZZLE gibt Ihnen dann nicht nur die KIBRA-Werte der Teilnehmer aus, sondern druckt auch noch eine Reihenfolge aus, wie sie durch die KIBRA-Werte prognostiziert wird. Näheres zu KIBRA finden Sie in der entsprechenden Anleitung.

Scoretabelle / Frequenzen exportieren:

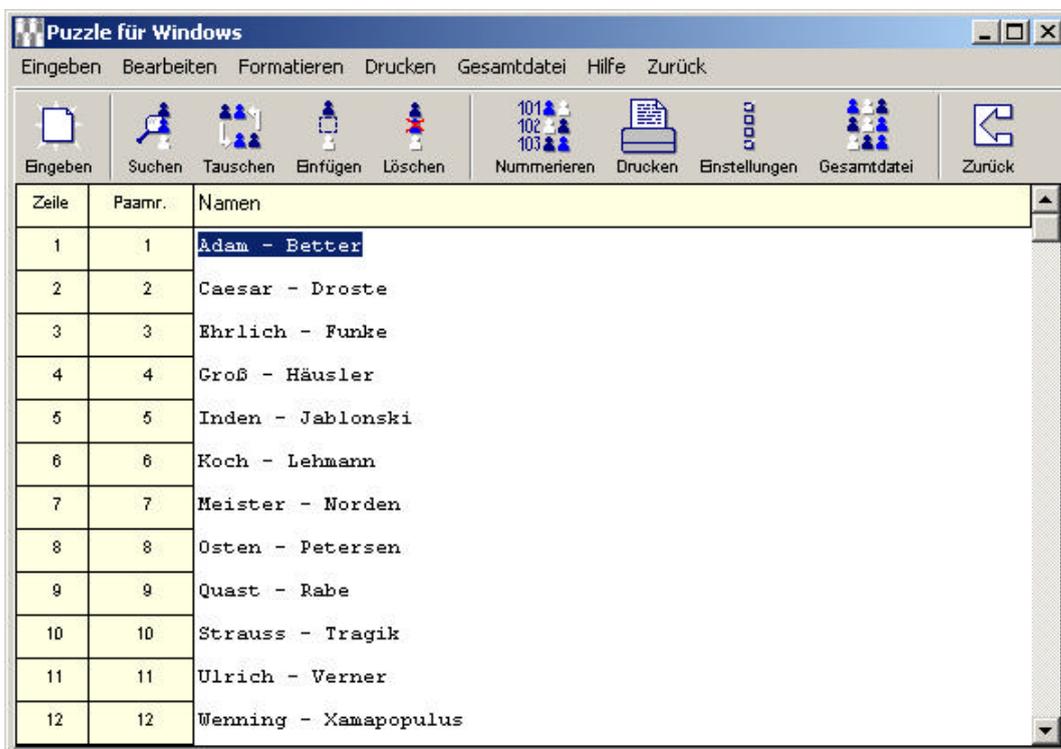
Nach der Ausrechnung geben Ihnen diese Punkte die Möglichkeiten, die Scores und Frequenzen in eine Textdatei zu exportieren.

Drucker auswählen / Drucker einstellen:

Mit diesen Punkten rufen Sie die Standard-Windows-Dialoge auf, in denen Sie den Drucker wechseln oder einstellen können.

Namen

Die Bearbeitung der Teilnehmer-Namen ist ein eigenes Menü, da die Möglichkeiten sehr vielfältig sind. Aber der Version Puzzle für Windows 3.0 finden Sie neue Symbole (Icons) für die Knöpfe. Eine neue Funktion in Puzzle 4.0 ist das Suchen nach Teilnehmern. Den entsprechenden Knopf finden sie in der linken Hälfte der Knopfleiste.



Im Namensmenü erscheinen die Namen der Teilnehmer in einer Liste in der Mitte des Bildschirms. In den beiden Spalten an der linken Seite wird die Zeilennummer und die Paarnummer angezeigt.

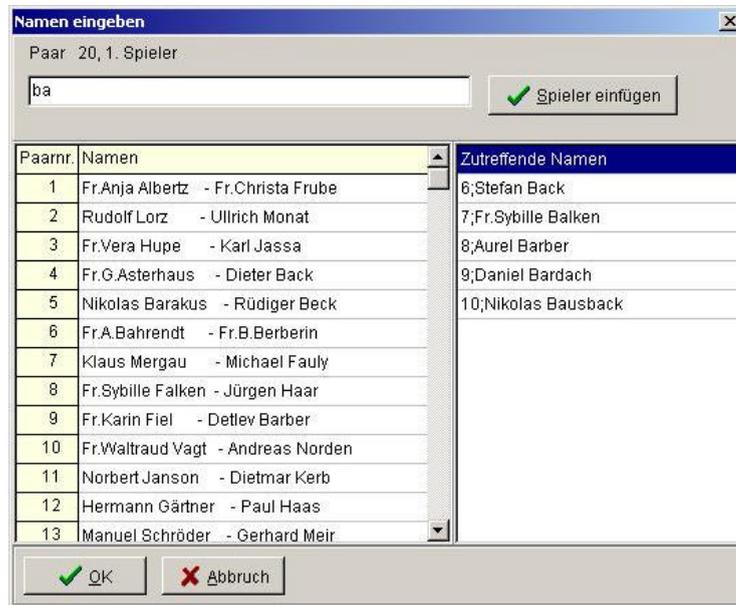
Im Beispiel sind die Paare bereits nummeriert worden. Wenn das Turnier frisch angelegt wird, haben alle Paare ihre fortlaufende Nummer als Paarnummer; in der Reihenfolge, in der sie eingegeben wurde. Im Beispiel hätte also das erste Paar die Paarnummer 1, das zweite die Paarnummer 2 usw.

Das Namensmenü enthält aber spezielle Funktionen, um die Paare in einem Turnier zu nummerieren und damit deutlich unterscheidbar in verschiedene Gruppen einzuteilen, z.B. Sitzpaare und Laufpaare.

Wie auch im Hauptmenü, ist unter dem eigentlichen Menü eine Reihe von Knöpfen, die ihnen besonders wichtige Funktionen mit einem Klick zur Verfügung stellen.

Eingeben der Namen

Unter diesem Punkt können Sie die Namen der Teilnehmer eingeben. Es wird immer zuerst der erste und dann der zweite Namen eines Paares verlangt. Die Eingabe der Namen können Sie mit den beiden Knöpfen "OK" und "Abbruch" unterbrechen – der "OK"-Knopf speichert die bisher eingegebenen Namen, der "Abbruch"-Knopf hingegen verwirft alle Eingaben.



Um sich die Arbeit zu sparen, ständig wiederkehrende Namen immer neu eingeben zu müssen, gibt es die Möglichkeit, diese Namen in einer gesonderten Datei zu speichern – der **Gesamtdatei**.

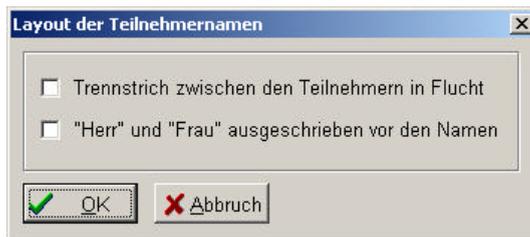
Bei der Eingabe von Teilnehmer-Namen erscheint auf der rechten Bildschirmhälfte ein Fenster, in dem alle Namen aus der Gesamtdatei mit ihrer Nummer angezeigt werden, die auf das bisher eingegebene Suchwort passen. Ein Beispiel:

Eingabe: "b". Im rechten Fenster erscheinen alle Namen, die mit "b" anfangen. Wenn ich den gesuchten Namen noch nicht gefunden habe, muss ich den Namen weiter eingeben, z.B. "a". Jetzt werden alle Namen angezeigt, die mit „ba“ anfangen.

Je weiter der Name geschrieben wird, umso kleiner wird der Kreis der angezeigten Namen. Wenn ich den gesuchten Namen entdecke, kann ich die vor dem gesuchten Namen stehende Nummer eingeben. Das Programm setzt den gewünschten Namen ein. Wenn der Name nicht gespeichert ist, kann er auch komplett mit der Hand eingegeben werden.

Wenn Sie den obersten Namen der Auswahlliste direkt einfügen wollen, können sie ihn durch Strg + Enter direkt in die Teilnehmerliste einfügen

Sie haben zwei besondere Optionen, mit denen sie die Schreibweise der Namen beeinflussen können. Beide Optionen können entweder im Setup-Programm oder unter dem Menüpunkt „Formatieren/Einstellungen“ eingestellt werden:



Frau/Herr ausgeschrieben: Wenn sie diese Funktion aktivieren, wird bei der Eingabe der Namen ohne Vorgabe "Herr " und bei der Eingabe "Fr." "Frau" vor den Namen des Spielers gesetzt. Wenn diese Funktion nicht aktiv ist, werden die Namen so übernommen, wie sie eingegeben wurden.

Spieler selbständig anordnen: Wenn sie diese Funktion aktivieren, werden die beiden Namen eines Paares bei der Eingabe nach Geschlecht (Damen zuerst) und nach Alphabet angeordnet, unabhängig davon, in welcher Reihenfolge die Namen eingegeben wurden.

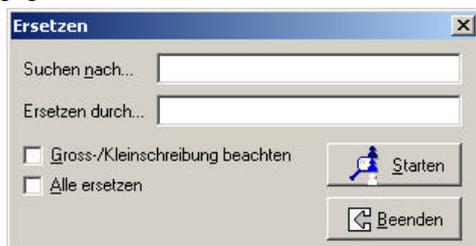


Bearbeiten

In diesem Menü finden sie die Funktionen zum Verändern der eingegebenen Namen.

Tauschen: Mit dieser Funktion kann man zwei Paare gegeneinander austauschen. Ein typischer Fall ist dann, wenn ein Paar unerwartet einen Sitztisch braucht und daher mit einem anderen Paar tauschen muss oder wenn Paare nicht erscheinen und sie daher die Namensliste umstellen müssen. Wenn sie diese Funktion auswählen, werden sie nach den Nummern der beiden Paare gefragt, die tauschen sollen. Sobald sie zwei gültige Nummern eingegeben haben, wird der „Tauschen“-Knopf aktiv. Sie können mehrere Vertauschungen hintereinander machen. Wenn sie den „Schliessen“-Knopf drücken, gelangen sie wieder zurück ins Namensmenu.

Suchen und Ersetzen: Mit dieser Funktion können sie in der Liste der Namen suchen und gegebenenfalls auch ersetzen.



Bei der Suche können sie vorgeben, ob auf Gross- und Kleinschreibung geachtet werden soll.

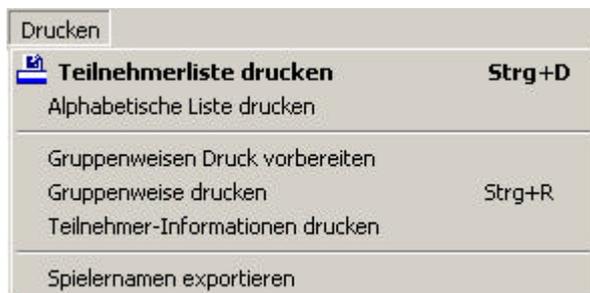
Wenn sie die Ersetzen-Funktion verwenden, können sie durch den Klick auf die Checkbox „Alle ersetzen“ dafür sorgen, dass nicht nur der erste Fundort des gesuchten Texts ersetzt wird, sondern alle Fundstellen. Benutzen sie diese Funktion mit Vorsicht. Wenn sie sich bei der Eingabe des

Suchtextes geirrt haben, kann eine Reihe von Ersetzungen vorgenommen werden, die sie nicht vorhergesehen haben.

Neues Paar einfügen: Damit können Paare eingefügt werden. Das Programm verschiebt die folgenden Paare um eine Nummer nach hinten. Die Grenze, die bei der Initialisierung angegeben wurde, kann jedoch nicht überschritten werden. Wenn das letzte Paar bereits eingegeben wurde, fällt es also heraus.

Markiertes Paar löschen: Damit wird das aktuelle Paar herausgenommen, die übrigen Paare rücken um eine Nummer auf. Diese Prozedur ist irreversibel. Es gibt keine Möglichkeit, ein gelöscht Paar zurück zu holen.

Drucken



Der Ausdruck der Teilnehmerliste kann durch Eingabe der Titelzeilen die Entscheidung, Tisch und Richtung mit auszudrucken, beeinflusst werden. Es kann entweder eine einfache Teilnehmerliste oder eine Liste, in der die Teilnehmer nach Gruppen aufgeteilt sind, ausgedruckt werden.

Teilnehmerliste drucken: Sie können beim Druck der Teilnehmerliste verschiedene Einstellungen vornehmen, um das Aussehen der Liste zu verändern. Dazu gehören die beiden Titelzeilen, die



Paare, für die die Liste gedruckt werden soll, die Anzahl von Exemplaren, die gedruckt werden sollen, ob die Liste per Automatischen Zeilenabstand so formatiert werden soll, das ein Blatt optimal ausgenutzt wird und die Art der Liste.

Die Listenart bestimmt das Layout der Liste. Wenn sie eine Mitchell-Liste drucken, werden die Paare in N/S und O/W getrennt.

In einer „Instant Scramble“-Liste, in der die Sitzpaare von vornherein auf unterschiedlichen Himmelsrichtungen sitzen, wird auch die Himmelsrichtung mit gedruckt. Eine Howell-Liste hat keine besonderen Formatierungen. Sie wird so gedruckt, wie die Namen eingegeben wurden.

Alphabetische Liste drucken: In dieser Liste werden die Namen nicht nach Paarnummer, sondern nach Namen sortiert. Das ist für größere Turniere hilfreich, weil sich die Teilnehmer schneller in der Liste finden können.

Gruppenweisen Druck: Der gruppenweise Druck ist eine Spezial-Funktion für Turniere mit mehreren Durchgängen. Auf diesen Turnieren wollen sie auf den Teilnehmerlisten nicht nur die Namen und die Nummer der Paare ausdrucken, sondern auch Startzeiten, die Schiedsgerichtsmitglieder und die Abteilungen.

Um den gruppenweisen Druck vorzubereiten, müssen Sie zunächst die Gruppen einteilen, die Schiedsgerichte eingeben und den Ablaufplan bestimmen.

Für diese Zwecke gibt es die Funktion "Gruppenweisen Druck vorbereiten". Mit dieser Funktion können Sie vorgeben, mit welchen Paaren die Gruppen anfangen, in welchen Abteilungen sie spielen und wie die Gruppen im Verlauf des Turniers gegeneinander gesetzt werden.

Teilnehmerinformationen drucken: Auch das ist eine Funktion, die hauptsächlich für größere Turniere gedacht ist. Wenn sie die Funktion „Gruppenweisen Druck vorbereiten“ durchgeführt haben, können sie mit dieser Funktion die Startpositionen der Teilnehmer ausdrucken, damit die Paare leichter ihre Tische finden.

Spielernamen exportieren: Mit dieser Funktion werden die Teilnehmer in eine Textdatei geschrieben. Das kann dann sinnvoll sein, wenn sie für eine Abrechnung, eine Turnierbroschüre oder andere Zwecke die Namen der Teilnehmer in ein Textverarbeitungsprogramm aufnehmen wollen.

Formatieren

In diesem Menü verbergen sich verschiedene Punkte, mit denen sie die Gestaltung der Teilnehmerliste beeinflussen können.

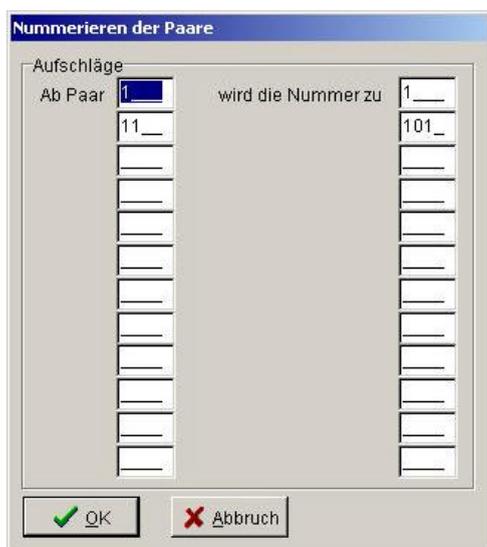


Die wichtigste Funktion ist die **Nummerierung**. In Turnieren mit mehr als einer Gruppe oder bei Mitchell-Turnieren, in denen eine Richtung läuft und eine Richtung sitzt ist es für den Turnierleiter und die Teilnehmer angenehmer, die Paare nach der Eingabe so zu nummerieren, dass aus der Paarnummer für die Teilnehmer direkt offensichtlich wird, welcher Gruppe sie zugehören und an welchem Tisch sie beginnen.

Beispiel 1: Sie spielen ein Mitchell-Turnier mit 25 Paaren, die höchste Paarnummer ist 26. Um den Paaren eine klare Orientierung zu geben, an welchem Tisch sie beginnen, wollen sie die Nummerierung so anlegen, das die Paare 1 bis 13 ihre Nummer behalten und die Paare 14 bis 26 die Nummern 101 bis 113 erhalten - damit alle Paare wissen, an welchem Tisch sie beginnen.

Beispiel 2: Sie spielen ein Turnier mit 40 Paaren und duplizierten Boards. Sie wollen die Paare in vier Gruppen einteilen - jeweils zwei Gruppen a 10 Paaren auf N/S und zwei Gruppen a 10 Paaren auf O/W. Die Paare sollen in Hunderter-Blöcken nummeriert werden: 1 - 10 werden zu 101 - 110, 11 - 20 werden zu 201 - 210, 21 - 30 werden zu 301 - 310 und 31 - 40 wird zu 401 - 410.

Beide Aufgaben können sie mit den Nummerierungs-Möglichkeiten von Puzzle leicht lösen. Vergessen sie aber nicht, dass diese Nummer nur ein Name ist, ein Platzhalter, der jederzeit geändert werden kann. Bei der Anlage von Turnieren über die Funktion "Neues Turnier" werden die Nummern nicht beachtet. Im Beispiel 2 wäre deshalb die höchste Paarnummer immer noch 40 - ob sie die Paare nun 101 bis 410 oder 1001 bis 4001 nummerieren würden!



Zur Lösung von Beispiel 1 würden Sie den Menüpunkt "**Nummerieren**" wählen. Sie erhalten dann ein Fenster, in dem sie eingeben können, ab welcher Paarnummer welche Aufschläge gegeben werden sollen. Im Beispiel würden sie folgende Eingaben machen:

Ab Paar 1 wird die Nummer zu 1
Ab Paar 14 wird die Nummer zu 101

Wenn sie OK anklicken, wird PUZZLE die Namen so nummerieren, dass alle Paare ab Paar 1 ihre Nummer behalten. Ab Paar 14 wird ein Aufschlag berechnet, der die Paarnummern zu 101 folgende macht (in diesem Fall würde jedes Paar 87 auf seine Paarnummer aufgeschlagen bekommen - das muss sie aber nicht belasten, da diese Berechnungen intern angestellt werden).

PUZZLE läuft durch die Paarnummern durch und vergibt einen Aufschlag, bis ein neuer Aufschlag aktiv wird. Im Beispiel 1 heißt das, dass bis

einschließlich Paar 13 kein Aufschlag vergeben wird. Ab Paar 14 bis zum Ende der Teilnehmerliste wäre der Aufschlag 87 - Paar 26 wird also Paar 113 ($26 + 87 = 113$).

Um Beispiel 2 zu lösen, müssten sie insgesamt vier Aufschläge definieren:

Ab Paar 1 wird die Nummer zu 101
Ab Paar 11 wird die Nummer zu 201
Ab Paar 21 wird die Nummer zu 301
Ab Paar 31 wird die Nummer zu 401

Das ist relativ mühsam und würde noch viel mühsamer werden, wenn sie ein richtig großes Turnier ausrechnen würden. Um diese Mühe abzunehmen, gibt es die Funktion "**Auto-Nummerieren**". PUZZLE fragt dann einfach nur die Gruppengröße ab (in diesem Fall 10) und nummeriert dann selbständig die Paare in 10er-Blöcke mit jeweils einem Hundertersprung dazwischen.

Mit den Funktionen "**Namen mittig anordnen**" und "**Namen normal anordnen**" können sie beeinflussen, ob die Namen der Teilnehmer flüchtig (d.h. der Trennstrich ist bei allen Paaren in derselben Spalte) oder normal (d.h. die Paare werden platzsparend angeordnet, der Trennstrich ist durch ein Leerzeichen vom ersten Namen getrennt) dargestellt werden sollen.

Die Funktion "Einstellungen" dient dazu, die Optionen bei der Eingabe zu setzen, die sie auch mit dem Setup-Programm einstellen können.

Gesamtdatei

Unter diesem Punkt können Sie die bereits gesammelten Namen, die in der Gesamtdatei gespeichert sind, korrigieren und ergänzen. Die Gesamtdatei ist ein Pool von Namen, die bisher

Nr.	Name	MP	Mitgliedsnr.
1	Adler	J	
3	Frau Anja Alberti	N	
5	Frau G.Arlinghaus	N	
6	Herr Stefan Back	N	
7	Frau Sybille Balken	J	
8	Herr Aurel Barber	N	
9	Herr Daniel Bardach	J	
10	Herr Nikolas Bausback	N	
11	Herr Rüdiger Beck	N	
12	Frau A.Behrendt	J	
13	Frau B.Berberich	N	
14	Herr Klaus Bergau	J	
17	Herr Dr.Zoltan Biro	J	
16	Herr Prof.Dr.G.Biro	J	
18	Herr Rainer Blume	J	
21	Frau Susanne Bohnsack	J	
20	Herr Henning Bohnsack	J	
22	Herr Ulrich Bongartz	N	
23	Herr Szymon Brodowicz	N	
24	Frau K.Bruchhäuser	J	
25	Herr Peter Bär	N	

eingegeben wurden. Bei der Eingabe der Namen ist es der Inhalt der Gesamtdatei, der als Vorschlagsliste erscheint.

Mit den Knöpfen im oberen Teil der Maske können Sie neue Namen einfügen, bestehende Namen verändern oder löschen und die Liste sortieren und drucken. Eine besondere Funktion erfüllt dabei der Knopf Erweitern: Mit dieser Funktion können Sie die Namen aus der Teilnehmerliste des geladenen Turniers in die Gesamtdatei einarbeiten. Jeder der Teilnehmer wird mit den bereits enthaltenen Namen der Namensliste verglichen und – falls noch nicht enthalten – eingefügt. Diese Funktion wird Ihnen automatisch angeboten, wenn Sie mit der Namenseingabe für ein neues Turnier fertig sind.

Die einem Spieler in der Gesamtdatei einmal zugeteilte Nummer bleibt auch bei den Funktionen "Sortieren" und "Erweitern" erhalten, so dass Sie Ihnen geläufige Nummern weiter im Gedächtnis behalten können. Neu sind die Spalten "MP" und "Mitgliedsnummer".

Bei MP können Sie eintragen, ob es sich bei dem Teilnehmer um einen Sammler (J), einen Nicht-Sammler (N) oder einen Gast (G) handelt. Automatisch wird die Angabe N eingetragen. Diese Funktion dient dazu, bei der Clubpunkt-Auswertung den Druck von Einzel- oder Sammelzertifikaten zu steuern. Es ist damit möglich, teilnehmenden Gästen (G) am Ende des Turniers ein Einzelzertifikat zu drucken. Weitere Einzelheiten lesen Sie bitte im Kapitel "Clubpunktverwaltung" nach.

In der Spalte Mitgliedsnr. können Sie die Nummer des Mitgliedsausweises des DBV des jeweiligen Spielers eintragen. Falls der DBV einmal statistische Daten über die Mitgliedsnummer erheben möchte, sind Sie bestens vorbereitet.

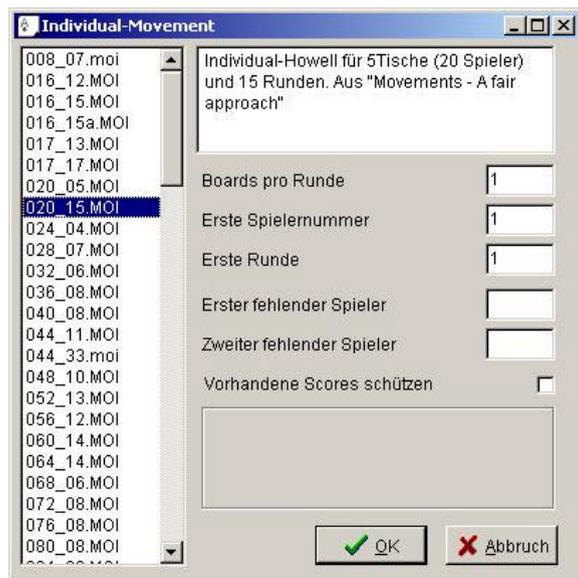
Besonderheiten bei Individual-Turnieren

Umschalten zwischen Paar- und Individual-Turnieren

Im Turnier-Menü von PUZZLE finden sie zwei neue Einträge, die durch einen Klick ausgewählt werden können, „Paar“ und Individual“. Durch diese Einträge können sie die Turnierform steuern, die das aktuelle Turnier haben soll. Sobald sie ein Turnier geladen haben, kann der Modus nicht mehr verändert werden.

Movements für Individualturniere

Wenn sie mit IPuzzle Individualturniere ausrechnen, erscheint im Movement-Menü der Punkt „Individual-Movement“. Im Gegensatz zu Paarturnieren können sie bei Individualturnieren nicht zwischen verschiedenen Movement-Typen wählen.



Sie können ausschliesslich Movements wählen, die in einer MOI-Datei ausgerechnet vorliegen. Diese MOI-Dateien werden in einem Textformat gespeichert, das leicht mit einem Texteditor bearbeitet werden kann.

Im Lieferumfang von PUZZLE sind bereits eine Reihe von Movements enthalten. Auf der Webseite www.bridgescore.de gibt es einen Bereich für Movements, in dem neue Movements abgelegt werden. Durch Herunterladen dieser Dateien und Kopieren in das Laufkarten-Verzeichnis stehen sie PUZZLE zur Verfügung.

In der Liste auf der linken Seite der Maske sehen sie die installierten Individual-Movements, sortiert nach Tischzahl und Rundenzahl. Diese Movements liegen

im Laufkarten-Verzeichnis, das sie mit dem „Setup für IPuzzle“-Programm einstellen können.

Wenn die Liste leer ist, bedeutet das in aller Regel, dass die entsprechenden Einstellung im Setup-Programm falsch ist und korrigiert werden muß!

Für die Ausrechnung eines Turniers müssen sie:

- ?? das passende Movement auswählen
- ?? die Anzahl der Boards pro Runde eingeben
- ?? die erste Spielernummer (normalerweise 1) eingeben
- ?? die erste Runde (normalerweise 1) eingeben
- ?? fehlende Spieler in die beiden Felder „Erster fehlender Spieler“ und „Zweiter fehlender Spieler“ eintragen.

Die Eingabefelder „Erste Spielernummer“ und „Erste Runde“ benötigen sie nur dann, wenn sie ein dupliziertes Turnier spielen, also bspw. 20 Tische mit zwei Abteilungen a 10 Tischen. In diesem Fall müssen sie – analog zu einem duplizierten Paarturnier – das Movement zweimal berechnen. Ein Beispiel dafür: Sie haben 80 Spieler in zwei Gruppen a 40. Die Spieler sind nummeriert von 1 bis 40 und von 101 bis 140. Sie spielen ein Movement mit 8 Runden.

Das erste Movement muß berechnet werden mit den Werten:

- ?? „Erste Spielernummer“ 1
- ?? „Erste Runde“ 1

Das zweite Movement muß berechnet werden mit den Werten:

- ?? „Erste Spielernummer“ 101
- ?? „Erste Runde“ 9

denn die ersten acht Anschriften werden von der ersten Abteilung erzeugt

Wenn das Movement nicht zur Anzahl der Spieler im Turnier passt, wird eine entsprechende Warnung im Fenster angezeigt.

Speichern von Movements

Mitchell-Movements gehorchen relativ einfachen Regeln und können daher für jedes Turnier neu erzeugt werden. Howell-Movements sind im Gegensatz dazu um einiges komplexer und nicht einfach ableitbar; für jede Tisch- und Boardkombination gibt es unzählige Varianten.

Daher speichert PUZZLE diese Movements in speziellen Dateien ab, die bei Bedarf eingelesen werden, um die Paarnummern für die Boards zu ermitteln. Im Installationsumfang von PUZZLE ist bereits eine Reihe von Movements enthalten. Trotzdem kann die Notwendigkeit auftreten, neue Movements einzugeben oder alte Movements anzupassen. Zum Speichern von Movements verwendet PUZZLE die MOV- und HOW-Dateien. Die MOV-Datei ist eine sehr kompakte Datei, aus der zwar die Paarnummern berechnet werden können, die sich aber nicht dafür eignen, Laufkarten zu generieren. Die HOW-Dateien dagegen sind vollständige Movement-Beschreibungen in Textform. Ein Movement ist für PUZZLE erst dann verfügbar, wenn die entsprechende MOV-Datei vorliegt.

Sie können massgeschneiderte Movements auf zwei Wegen erstellen: Entweder über den Menüpunkt "Laufkarten bearbeiten" im Menü "Movement", beziehungsweise das Hilfsprogramm „Laufkarten bearbeiten“. Alternativ können sie mit der Funktion „Movement exportieren“ das aktuelle Movement des Turniers in einer MOV-Datei speichern.

Beachten sie dabei bitte die folgenden Dinge:

- ?? Sie sollten bei der Eingabe von Movements darauf achten, diese in einer Version ohne Sitzrunde einzugeben, um sich nicht die unnötige Arbeit machen zu müssen, von einem Movement mehrere Versionen eingeben zu müssen.
- ?? Überprüfen Sie ihre Movements. Auch Movements, die auf den ersten Blick gleich sind, unterscheiden sich u.U. bei einzelnen Runden in den Richtungen, da diese recht willkürlich gesetzt sind.

Die Movement-Namen

Jeder Movement-Name kann bis zu acht Stellen haben. Die Namen setzen sich aus drei Teilen zusammen:

- ?? Die Anzahl der Tische (zweistellig).
- ?? Die Anzahl der Runden (zweistellig).
- ?? Die Movement-Kennung (ein- oder zweistellig).

Diese Teile werden im Movementnamen so kombiniert, daß sie immer in dieser Reihenfolge auftauchen. Einige Beispiele:

07_13_HW	7 Tische, 13 Runden, Howell-Generator
06_09_TK	6 Tische, 9 Runden, Tischkarten
12_23_FA	12 Tische, 23 Runden, Anweisung für Turnierleiter

Denken Sie daran, daß Sie die Movements auch noch nach einem Jahr erkennen müssen. Gehen Sie deshalb bei der Namensgebung überlegt vor und wählen Sie die beiden Buchstaben für den Movement-Typen so, die Sie auch nach längerer Zeit noch zuordnen können.

Es ist auch möglich, vorhandene Movements zu verändern. Dies kann u.U. nötig sein, da einige Laufkarten sich in Bezug auf die Sitz-Richtungen unterscheiden.

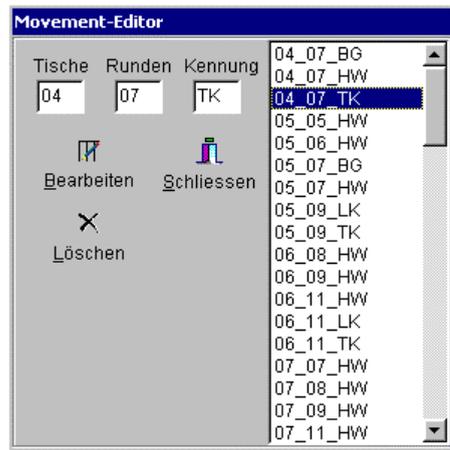
Ein Beispiel für die Eingabe von Movements

Die Movements müssen so eingegeben werden, wie die Paarnummern auf dem Boardzettel stehen. Das Programm kontrolliert, ob ein Paar eventuell zweimal eingegeben wurde. Es werden immer die Boardsätze eingegeben. Bei drei Boards pro Runde beinhaltet z.B. der Boardsatz 3 die Boards 7, 8 und 9.

Als Beispiel für die Anwendung soll ein 4 Tische-Howell mit 7 Runden und 14 Boards dienen. Öffnen Sie das "Movement"-Menü und wählen Sie im Unterpunkt "Laufkarten" den Punkt "Laufkarten bearbeiten".

Wichtiger Hinweis: Die Movements müssen im Laufkarten-Verzeichnis abgelegt sein!

Dieses Verzeichnis müssen sie bei der Puzzle-Installation angeben. Sie können mit der Funktion „Laufkarten bearbeiten“ keine Dateien ändern, die nicht in diesem Verzeichnis liegen.



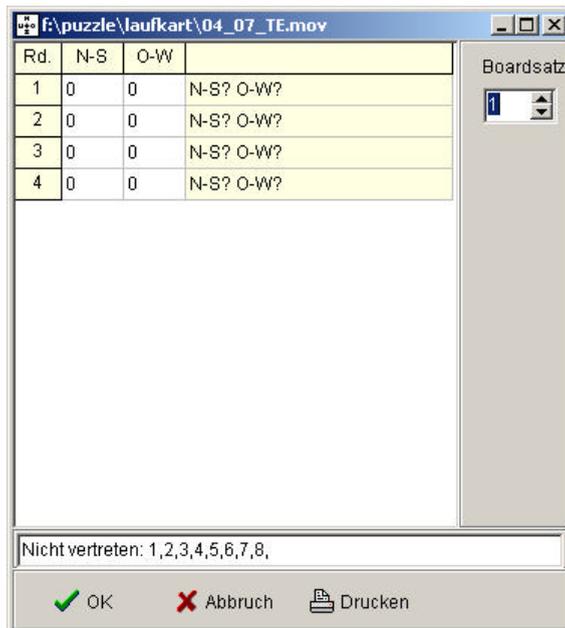
Wenn sie den „Laufkarten bearbeiten“ gewählt haben, erscheint ein Fenster mit einer Liste aller vorhandenen Movements. Sie können entweder eines der bereits vorhandenen Movements bearbeiten, indem sie den entsprechenden Eintrag in der Liste anwählen oder eine neues Movement erstellen.

Für ein neues Movement müssen sie die drei oben erwähnten Komponenten des Movement-Namens in die Eingabefelder Tische, Runden und Kennung eingeben.

In diesem Beispiel erstellen sie bitte ein Movement für 4 Tische, 7 Runden jeder gegen jeden. Die nächste Frage ist die nach den Kennbuchstaben. Da dieses Movement nur zu Testzwecken dienen soll, geben Sie Kennbuchstaben ein, die das Movement als Test identifizieren, wie z.B. "TE". PUZZLE meldet, daß die Datei "04_07_TE.MOV" neu erstellt wird. Sie sollten übrigens später diese Datei löschen, damit sie nicht als

fliegende Holländer durch das System geistert. Wenn sie die richtigen Daten in die Eingabefelder geschrieben haben und auf den „Bearbeiten“-Knopf drücken, erscheint eine Meldung, das das Movement neu angelegt wird und der Bearbeitungsbildschirm erscheint.

Die Eingabe des Movements erfolgt pro Boardsatz. Ein Boardsatz besteht aus allen Boards, die in einer Runde gespielt werden und deshalb auch identische Paarnummern tragen. Der erste



Boardsatz sind also die Boards 1 und 2, der zweite Boardsatz die Boards 3 und 4, der siebte Boardsatz die Boards 13 und 14. Würden Sie nicht zwei, sondern drei Boards pro Runde spielen, bestände der erste Boardsatz aus den Boards 1, 2 und 3, der siebte Boardsatz aus den Boards 19, 20 und 21.

Die beiden linken Spalten dienen zur Aufnahme der N/S- und O/W-Paarnummern. Die rechte Spalte dient zur Kontrolle. Wenn Paarnummern fehlen oder doppelt vorkommen, erscheint dort eine Warnung.

Im Beispiel werden Sie in allen Zeilen den Text "N-S? O-W?" lesen, weil die entsprechenden Einträge fehlen. Die blinkende Eingabemarke steht auf der ersten Zeile in der N-S Spalte und Sie können jetzt damit beginnen, die Paarnummern einzutragen.

Sie geben die Paarnummern auf dem Boardzettel jetzt Zeile für Zeile ein. Da für das Movement nur die Paarnummern von Interesse sind, können Sie keine Scores eingeben.

In Zeile 1 ist Paar 8 auf Nord-Süd. Sie geben deshalb "8" und für OW "1" ein.

Geben sie jetzt die Paarnummern der Zeile 2 ein (2 und 6). Achten die darauf, wie sich die Liste der noch nicht vertretenen Paare ändert.

Der Laufkarten-Editor kontrolliert fortwährend ihre Eingabe und gibt entsprechende Meldungen aus, wenn ein Fehler vorliegt. Geben sie für die dritte Zeile „7“ als N-S-Paarnummer ein. Daraufhin erscheint in der rechten Spalte eine Fehlermeldung: „N-S doppelt Rd.2“: Der Laufkarten-Editor bemängelt, das die Paarnummer 7 mehr als einmal auf dem Boardzettel auftaucht.

Sie können sich durch das Eingabefeld am auf der rechten Seite des Fensters zwischen den Boardsätzen bewegen. Der Pfeil nach unten bringt sie in den nächsten Boardsatz. Der Pfeil nach oben bringt sie in den vorigen Boardsatz.

Durch Drücken des OK-Knopfs speichern sie das Movement und kommen in das vorige Fenster zurück. Im Laufkarten-Verzeichnis wurde eine neue Datei mit dem Titel 04_07_TE.MOV erstellt.

Hilfsprogramme

Howell für Windows

Der Howell-Generator dient dazu, Howell-Movements zu berechnen und zu speichern. Im Normalfall müssen sie dieses Programm nur einmal - nach einer Neu-Installation - aufrufen. Der Generator berechnet selbständig Movements ab 4 Tischen. Während kleine Tischzahlen sehr schnell gehen, dauert es bei großen Tischzahlen teilweise sehr lange, bis ein Movement ermittelt wurde. Sie können das Programm jederzeit beenden. Es nimmt bei einem Neustart die Arbeit an dem Punkt auf, an dem es abgebrochen wurde.

Für jedes Movement legt der Generator zwei Dateien ab: Die HOW-Datei mit den vollständigen Movement-Daten, wie sie bspw. beim Ausdruck von Laufkarten benötigt werden, werden im Laufkarten-Verzeichnis abgelegt und die MOV-Datei, die von PUZZLE als Grundlage für die Berechnung von Movements verwendet werden, liegen im Programm-Verzeichnis. Movements, die nicht valide sind (d.h. für die der Generator im Rahmen seiner Möglichkeiten keine Lösung gefunden hat), werden als leere Dateien abgelegt. Diese Dateien dienen als Platzhalter, damit der Generator beim nächsten Durchlauf nicht versucht, dieses Movement erneut zu berechnen.

Laufkarten bearbeiten

Die Funktion des Programms „Laufkarten bearbeiten“ ist identisch mit dem Menüpunkt „Laufkarten bearbeiten“ im Movement-Menü.

CP-Verwaltung

Die CP-Verwaltung stützt sich auf die Gesamtdatei und die TIF-Dateien, die von Puzzle nach jedem Turnier angelegt werden. Die TIF-Dateien enthalten die Daten der Spieler, die Clubpunkte und ihr Ergebnis. Sie werden automatisch erstellt, wenn ein Turnierergebnis erstellt wird. Ihre Namensgebung entspricht den in Puzzle üblichen Standards: "030101A.TIF" ist die TIF-Datei des Turniers vom 3.Januar 2001 in der Klasse A.

In der Gesamtdatei werden die regelmäßigen Spieler und ihr Sammlerstatus abgelegt. Damit eine CP-Ausrechnung erstellt werden kann, ist es wichtig, dass die Schreibweise in der Gesamtdatei und die Schreibweise in den Turnieren übereinstimmt. Wenn ein Spieler in der Gesamtdatei "H.Müller" und in den Turnieren als "Hans Müller" geschrieben wird, kann keine Zuordnung vorgenommen werden.

Für die CP-Auswertung werden die TIF-Dateien ausgelesen, sortiert und ihre Einträge als eine Liste von Zertifikaten angezeigt. Diese Liste kann bearbeitet, erweitert und schließlich in eine CP-Auswertung umgesetzt werden.

Noch einmal zusammengefasst: Die einzelnen Clubpunkte aus den TIF-Dateien werden zu einer Zertifikatsliste zusammengefasst. Diese Liste wird mit der Gesamtdatei verglichen und verarbeitet.

Typ	Gruppe/ Veranstaltung	Datum	Spieler	Tischzahl				Rang	CP	Turnierform	Klasse
				Mit	How.	Ind.	Team				
T	Bonn-Cup 2000	01.06.2000	Akyel	0	22	0	0	5	16	Clubturnier	MA
T	Bonn-Cup 2000	01.06.2000	Andrei	0	40	0	0	19	15	Offenes T...	M
T	Bonn-Cup 2000	01.06.2000	B.Sträter	0	40	0	0	21	10	Offenes T...	M
T	FFM Blau-Gelb	02.01.2000	Baronin v.d.Recke	0	17	0	0	2	90	Offenes T...	B
T	FFM Blau-Gelb	02.01.2000	Bletz	0	42	0	0	6	105	Offenes T...	A
T	Bonn-Cup 2000	01.06.2000	Bohnsack	0	40	0	0	5	135	Offenes T...	M
T	Bonn-Cup 2000	01.06.2000	Bussek	0	40	0	0	12	20	Offenes T...	M
T	FFM Blau-Gelb	02.01.2000	Chr.Schwerdt	0	42	0	0	15	20	Offenes T...	A
T	Bonn-Cup 2000	01.06.2000	Clucerescu	0	22	0	0	9	5	Clubturnier	MA
T	FFM Blau-Gelb	02.01.00	Clucerescu	2	0	0	0	21	15	Offenes T...	A
T	FFM Blau-Gelb	02.01.00	Cohner	0	42	0	0	12	25	Offenes T...	A
T	FFM Blau-Gelb	02.01.00	Farwig	0	42	0	0	12	25	Offenes T...	A
T	FFM Blau-Gelb	02.01.00	Fr.Farwig	0	42	0	0	17	15	Offenes T...	A
T	FFM Blau-Gelb	02.01.00	Cohner	0	42	0	0	25	10	Deutsche ...	M
T	Bonn-Cup 2000	01.06.2000	Cohner	0	40	0	0	8	55	Offenes T...	M
T	Bonn-Cup 2000	01.06.2000	Dr.Princen	0	22	0	0	10	3	Clubturnier	MA
T	Bonn-Cup 2000	01.06.2000	Dr.Schmidt-Simms	0	22	0	0	1	50	Clubturnier	MA
T	Bonn-Cup 2000	01.06.2000	Dr.Wladow	0	40	0	0	10	30	Offenes T...	M
T	FFM Blau-Gelb	02.01.2000	Dörmer	0	42	0	0	3	255	Offenes T...	A
T	FFM Blau-Gelb	02.01.2000	Egel	0	42	0	0	5	140	Offenes T...	A

Die CP-Verwaltung besteht aus zwei Fenstern: Im linken Fenster wird die Auswertung angelegt und Turniere zugeordnet. In der Knopf-Leiste finden sie drei Knöpfe:

- "Neue Auswertung" mit dem Symbol für neue Dokumente, falls sie eine neue CP-Auswertung erstellen wollen
- "Speichern" mit dem Diskettensymbol, falls Sie Ihre Änderungen an der CP-Auswertung speichern wollen
- "-Beenden" mit dem Pfeil nach links, um das Programm zu beenden

Im rechten Fenster wird die Auswertung bearbeitet, neue Zertifikate hinzugefügt und die Ausdrucke erstellt. In der Knopf-Leiste finden Sie acht Knöpfe:

- Zertifikat einfügen
- Zertifikat löschen
- Suchen
- Ersetzen
- Turnierliste einlesen
- Liste der Zertifikate sortieren
- Gesamtdatei bearbeiten
- Drucken

Erstellen einer neuen Auswertung

Der erste Schritt für das Erstellen einer Abrechnung ist das Vergeben eines Namens. Grundsätzlich ist es egal, welchen Namen sie wählen. Aber es ist empfehlenswert, ihn "sprechend" zu gestalten. Ein Name wie "CP-UnserClub" ist nach einem Jahr nicht mehr klar. Wenn Sie aber einen Namen wie "CP-011012" wählen, erkennt man auch später noch, dass es die CP-Auswertung zum Stichtag 12. Oktober 2001 ist. Das Eingabefeld für den Namen der CP-Auswertung hat an seinem rechten Rand einen Pfeil. Wenn sie auf diesen Pfeil drücken, sehen sie eine Liste der bereits vorhandenen Auswertungen und können so schnell in eine bereits angelegte Auswertung wechseln.

Im Eingabefeld "Titel" kann ein Titel für die Auswertung angegeben werden, der nicht nur besser lesbar als der Dateiname ist, sondern auch bei den Auswertungen als Titelzeile gedruckt wird. Der Titel kann grundsätzlich beliebig lang sein.

Zuordnung von Turnieren

Die beiden Listen unterhalb der Eingabefelder dienen zur Zuordnung von Turnieren zu der Auswertung. Warum muss dies geschehen? Im allgemeinen werden CP-Auswertungen zu einem Stichtag gemacht. So wird man bspw. eine Auswertung aller Turniere vom 1.1.2001 bis 30.6.2001 machen, um den Aufwand überschaubar zu halten. Daraus folgt, dass nicht automatisch alle TIF-Dateien für die CP-Auswertung herangezogen werden können. Ein Turnier, das nicht in diesen Zeitraum fällt, das schon bei einer anderen Abrechnung verwendet wurde oder für das keine Clubpunkte vergeben werden sollen, darf nicht der Abrechnung zugeordnet werden.

In der linken Liste erscheint eine Liste aller im Puzzle-Turnierverzeichnis vorhandenen TIF-Dateien. In der rechten Liste sind alle Dateien aufgezählt, die der Ausrechnung zugeordnet sind. Mit Hilfe der Pfeilsymbole können TIF-Dateien aus der linken Liste (dem Pool) in die rechte Liste (die Auswahl) zugeordnet und wieder entfernt werden.

Die Auswahl-Liste bestimmt, welche TIF-Dateien später für die Auswertung herangezogen werden und für die Liste der Dabei können Sie auch später noch Turniere zufügen oder entfernen.

Das Auswerten der Turniere

Ab dem Zeitpunkt, wenn die Auswahl-Liste vollständig ist, arbeiten Sie in dem rechten Fenster weiter. Dort wird die eigentliche CP-Auswertung vorgenommen. Zum Auswerten dient der Knopf "Turnierliste einlesen". Die TIF-Dateien, die in der Auswahl-Liste stehen, werden nacheinander eingelesen und die Informationen in eine Zertifikats-Liste eingetragen. Nachdem die Dateien verarbeitet wurden, füllt sich die Liste im rechten Fenster.

Dieser Schritt des Einlesens kann jederzeit wiederholt werden. Dabei wird aber die vorher eingelesene Liste wieder gelöscht. D.h. wenn in die Auswahl-Liste ein neues Turnier eingefügt oder ein bereits verarbeitetes entfernt wird, muss das Einlesen wiederholt werden. Bei allen anderen Zertifikaten verlieren Sie durch das erneute Einlesen alle Änderungen, die Sie vorgenommen haben.

Eingabe von Zertifikaten

Abgesehen von den Turnieren, die im Club gerechnet werden, bringen Sammler auch Zertifikate von dritter Seite mit. Diese Zertifikate können mit einer speziellen Eingabemaske direkt

eingegeben werden. Dazu dient der Knopf "Zertifikat einfügen".

Es erscheint eine Maske, die dem Aussehen der Zertifikate nachgebildet ist und in die sie die Daten des Zertifikats eintragen können. Die so eingetragenen Zertifikate werden übrigens nicht gelöscht, wenn die Liste der Turniere neu eingelesen wird (siehe den vorherigen Abschnitt). Sie sind geschützt und können nur mit dem Knopf "Zertifikat löschen" aus der Liste entfernt werden.

Bearbeiten der Zertifikatsliste

Nach dem Einlesen der Turniere und dem Eingeben der Zertifikate wird sich zwangsläufig die Notwendigkeit ergeben, die Zertifikatsliste zu bearbeiten, bspw. um abweichende Schreibweisen zu korrigieren. Um ein Zertifikat aus der Liste zu bearbeiten, müssen Sie es aufrufen, indem Sie es bspw. durch einen Mausklick markieren und ENTER drücken oder es mit einem Doppelklick aufrufen. Jetzt erscheint dieselbe Maske, die auch bei der Eingabe von Zertifikaten verwendet wird.



Sie können mit den Funktionen "Suchen" und "Ersetzen" auch eine ganze Reihe von Korrekturen vornehmen. Beide Funktionen haben eine Reihe von Optionen, mit denen Sie die Arbeitsweise bestimmen können, so z.B. auch die Berücksichtigung von Groß-/Kleinschreibung. Mit dem Knopf "Sortieren" können Sie außerdem die Liste der Zertifikate nach verschiedenen Merkmalen sortieren, um

gezielt die Zertifikate herauszufinden, die bearbeitet werden müssen.

Bearbeiten der Gesamtdatei

Nr.	Name	MP	Mitgliedsnr.
1	Adler	N	
2	A. Afrau	N	1
3	Frau Anja Albert	N	2
4	A. Amann	N	3
5	Frau O. Arlinghaus	N	4
6	Herr Stefan Beck	N	5
7	Frau Sybille Balken	N	6
8	Herr Aysel Barber	N	7
9	Herr Daniel Bardsch	N	8
10	Herr Nikolas Bausbach	N	9
11	Herr Rüdiger Beck	N	10
12	Frau A. Behrendt	N	11
13	Frau B. Berberich	N	12
14	Herr Klaus Dengau	O	13
17	Herr Dr. Zoltan Ebro	G	
18	Herr Prof. Dr. O. Ebro	O	14
18	Herr Rainer Blume	G	16
21	Frau Susanna Bohnsack	O	
20	Herr Henning Bohnsack	O	18
22	Herr Ulrich Bongartz	O	20
23	Herr Szymon Brodowicz	O	22
24	Frau K. Bruthäuser	O	23

Bei dem Ausdruck der Auswertungen spielt die Gesamtdatei und ihre Einträge in der MP-Spalte bezüglich "Sammler" (J), "Nicht-Sammler" (N) oder "Gast" (G) eine wichtige Rolle. Durch dieses Merkmal können Sie festlegen, welche Spieler in den Auswertungen berücksichtigt werden (siehe nächstes Kapitel).

Um Änderungen an der Gesamtdatei vornehmen zu können, finden Sie eine entsprechende Bearbeitungsmöglichkeit durch den Knopf "Gesamtdatei bearbeiten".

Auswertungen drucken



Das endgültige Ziel der CP-Bearbeitung ist der Ausdruck der Auswertungen. Dabei stehen Ihnen verschiedene Auswertungen zur Verfügung, die Sie mit dem Knopf "Drucken" aufrufen können.

Die Maske enthält die vier verschiedenen Auswertungen, die Sie mit einem Kreuz in das entsprechende Kästchen ausdrucken können. Dabei können Sie auch mehrere Auswertungen auf einmal ausdrucken.

Die "Tabelle" ist der Ausdruck der Zertifikatsliste, wie sie auch auf dem Bildschirm dargestellt wird. Der Ausdruck kann zur Kontrolle oder Dokumentation dienen.

Die "Sammelzertifikate" sind eine Möglichkeit für den CP.-Sekretär, sich das Ausschreiben von Zertifikaten nach jedem Turnier zu ersparen. Mit dieser Funktion können für die Spieler Zertifikate gedruckt werden, die alle Ergebnisse des Auswertungszeitraums umfassen. D.h. pro Spieler wird nur ein Zertifikat erzeugt. Automatisch ist die Einstellung so, dass die Sammelzertifikate nur für Gäste gedruckt werden. Durch Klicken auf die Auswahlbox rechts neben dem Eintrag "Sammelzertifikate" können Sammelzertifikate für alle Spieler ausgedruckt werden.

Die "Rangliste" ist eine einfache Liste der Spieler, die in der Auswertung enthalten sind, sortiert nach gewonnenen Clubpunkten.

Abrechnung	02.01.00 A. How 42 Offenes T...	02.01.00 A. MA 2 Offenes T...	02.01.2000 A. How 42 Offenes T...	02.01.2000 B. How 17 Offenes T...	02.01.00 M. How 42 Deutsche ...	01.06.2000 M. How 40 Offenes T...	01.06.2000 MA. How 22 Clubturnie
A							16
Fr.A						10	
A						15	
Fr.B v.A			20				
Fr.B			33				
B			106				
R.B			450				
Fr.B			10				
B						138	
Fr.B						136	
H.B						15	
R.B						15	
B						20	
C	15						5
C	25				10	55	
Fr.D			15				
D			255				

Die "Abrechnung" ist für den CP-Sekretär die wichtigste Liste. Mit dieser Funktion wird die große CP-Auswertung erzeugt, bei der in den Zeilen die Spieler und in den Spalten die Turniere enthalten sind. Ähnlich wie bei den Sammelzertifikaten kann auch hier der Ausdruck beschränkt werden.

Automatisch ist der Ausdruck beschränkt auf alle Spieler, die in der Gesamtdatei als "Sammler" (J) markiert sind. Durch Anklicken beider Kästchen können sie aber diese Beschränkung entfernen und die Auswertung für alle Spieler drucken.

Pleiten, Pech und Pannen

Leider ist es nicht immer so, dass die Durchführung und Ausrechnung von Turnieren ohne Probleme oder Pannen vor sich geht. Im folgenden sind die häufigsten Missgeschicke und ihre Korrektur aufgeführt.

Berichtigte Scores

Berichtigte Scores sind relativ harmlose Vorkommnisse. Wie man einen berichtigten Score eingibt, finden Sie in der Beschreibung der Eingabe. Jeden berichtigten Score fängt mit "99" an und enthält die Prozentzahlen, die den Parteien zugewiesen werden. "9946" heißt 40% für Nord-Süd und 60% für Ost-West.

Spielen auf der falschen Linie

Wenn ein Paar das ganze Turnier über auf der falschen Richtung gespielt hat, gibt es die Möglichkeit, bei der Eingabe der Scores die Paarnummern zu tauschen. Wenn ein Paar das ganze Turnier über auf der falschen Linie saß, muss man über den Punkt "Movement/Movement editieren/Paarnummern tauschen" die entsprechende Paarnummer und ihre Richtung angeben. Das Programm setzt dann automatisch in allen Boards das Paar in die richtige Richtung.

Falsch dupliziertes oder verfälschtes Board

Wenn ein Board falsch dupliziert oder im Laufe des Turniers verfälscht wurde, müssen beide Teile getrennt gescored werden. Dazu hängen Sie ein weiteres Board an, indem Sie bei der Eingabe der Turnier-Parameter ein Board mehr als vorhanden eingeben.

Ein Beispiel: Sie spielen ein Turnier mit 20 Boards und 8 Anschriften pro Board. Nach der dritten Runde stecken die Spieler in Board 1 die Karten verkehrt ins Board: Die Nord-Karten in den Ost-Platz usw. Am Ende sieht der Bordzettel so aus:

Board 1:

420		
450		
420		
	-150	(Ab dieser Runde sind die Karten vertauscht)
	-300	
	-120	
50		
	-200	

Bei der Initialisierung des Turniers geben Sie 21 Boards an und berechnen das Movement ganz normal. Wenn Sie Board 1 eingeben, geben Sie auf die Frage nach der Zahl der Anschriften "3" ein und geben nur die ersten drei Scores ein. Board 1 sieht jetzt so aus:

Board 1:

420
450
420

Wenn Sie alle 20 Boards fertig eingegeben haben, verlassen Sie die Eingabe und gehen zurück in das Hauptmenü. Von dort aus wählen Sie im Pull-Down-Menü "Eingabe" den Punkt "Paarnummern & Scores eingeben".

Jetzt geben Sie Board 21 ein: Dieses Board nimmt die zweite Hälfte der Anschriften von Board 1 auf, hat also fünf Anschriften:

Board 21:

	-150
	-300
	-120
50	
	-200

Beim Scoring werden die beiden Boards separat behandelt, die unterschiedlichen Tops werden von PUZZLE selbstständig umgerechnet.

Spielen eines falschen Boards

Einer der beliebtesten Tricks der Teilnehmer ist das Spielen eines falschen Boards. Ein Beispiel:

In der ersten Runde spielt Paar 1 gegen Paar 2 die Boards 3 und 4 anstelle der Boards 1 und 2, wie es das Movement vorschreibt. Jetzt entstehen folgende Probleme:

In den Boards 1 und 2 fehlt jetzt eine Anschrift, da die Paare 1 und 2 diese Boards nicht gespielt haben.

Im weiteren Verlauf bekommen die Paare 1 und 2 die Boards 3 und 4 ein zweites Mal auf den Tisch: Dann nämlich, wenn es das Movement richtigerweise verlangt. Die Paare 8 (gegen 1) und 9 (gegen 2) können nun diese Boards nicht mehr spielen, ihre Gegner (1 und 2) sind die Karten ja bereits bekannt.

Um diesen Fehler zu korrigieren, müssen Sie die folgenden beiden Schritte durchführen:

In den Boards 3 und 4 ersetzen Sie die Paarnummern der Zeile, in der 1 gegen 8 hätte spielen sollen, durch die Nummern 1 und 2 und geben den Score ein, den 1 und 2 in diesem Board erzielt haben. Die Paarnummern der Zeile, in der 2 gegen 9 hätte spielen sollen, ersetzen Sie durch die Nummern 8 und 9. Sie geben beiden unschuldigen Paaren 60% (9966).

In den Boards 1 und 2 ersetzen Sie die beiden fehlenden Scores, den die Paare 1 und 2 gegeneinander hätten erzielen sollen, durch 30% für die schuldige und 50% für die andere Seite (9935).

Falsch berechnetes Movement

Wenn Sie während oder nach der Eingabe entdecken, dass die Paarnummern nicht stimmen, weil Sie die Paarnummern falsch berechnet haben, müssen Sie erneut über den Punkt "Movement" die Paarnummern neu erstellen.

Trotzdem bleiben die bereits eingegebenen Scores erhalten, wenn Sie bei der Berechnung des Movements die Punkt "Vorhandene Scores schützen" auf JA stellen.

Fehler beim Start unter Windows XP

Wenn nach der Installation von Puzzle auf einem neuen XP-Rechner eine Fehlermeldung erscheint und das Programm nicht startet, ist die Ursache für den Fehler in der fehlenden Drucker-Installation. Installieren sie einen beliebigen Drucker und starten sie Puzzle erneut. Die Fehlermeldung ist dann verschwunden.

Laufzeitfehler 217 beim Starten von Puzzle

Der Fehler tritt auf, wenn bei der Initialisierung des Programms ein Fehler auftritt, bevor die Puzzle-eigenen Routinen zum Abfangen von Fehlern aktiv werden. In der Regel liegt der Fehler daran, dass kein Drucker installiert ist oder dass der Standard-Drucker ein nicht erreichbarer Netzwerk-Drucker ist. Eine weitere mögliche Ursache sind falsche Einstellungen des Datumsfelds: Bitte überprüfen sie die Einstellung des Datumsformats im Kontrollfeld "Regional Options". Das Datum sollte das Kurzformat "dd.MM.yy" und das Langformat "dddd, d. MMM yyyy" besitzen. Der Datumsseparator (das ist besonders wichtig) muss "." sein.

Fehlermeldung "Die Benutzerinformationen sind nicht korrekt - die Seriennummer passt nicht zu den Einträgen für Name und Firma"

Puzzle kann nur gestartet werden, wenn die Eintragungen für Name und Firma genau zur Seriennummer passen. Kontrollieren sie die entsprechende Einstellung im Programm "Setup für Puzzle"

Unerwartetes Verhalten bei der Namenseingabe

Bei der Verwendung von Namen wie "Musterfrau jun." kommt es zu merkwürdigen Verhalten. So wird zum Beispiel beim Einfügen in die Gesamtdatei wird der Name auf den ersten Platz gesetzt.

Das Problem ist der Punkt. Puzzle zerlegt den Namen in Titel und Familienname, indem es nach dem letzten Punkt sucht. Daher nimmt das Programm an, das "Musterfrau jun." keinen Namen hat. Deshalb landet sie auf dem ersten Platz. Mit der Variante "Musterfrau jun" sollten sie keine Probleme haben.