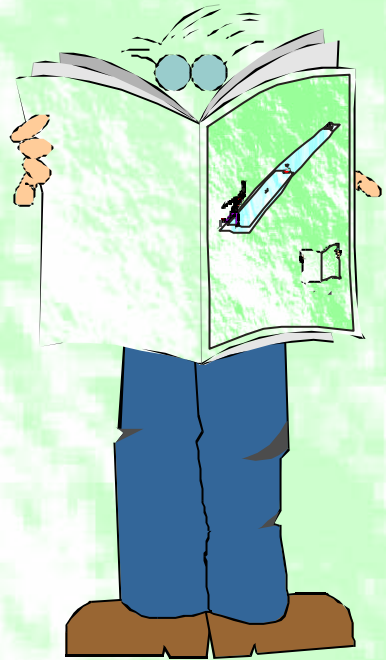
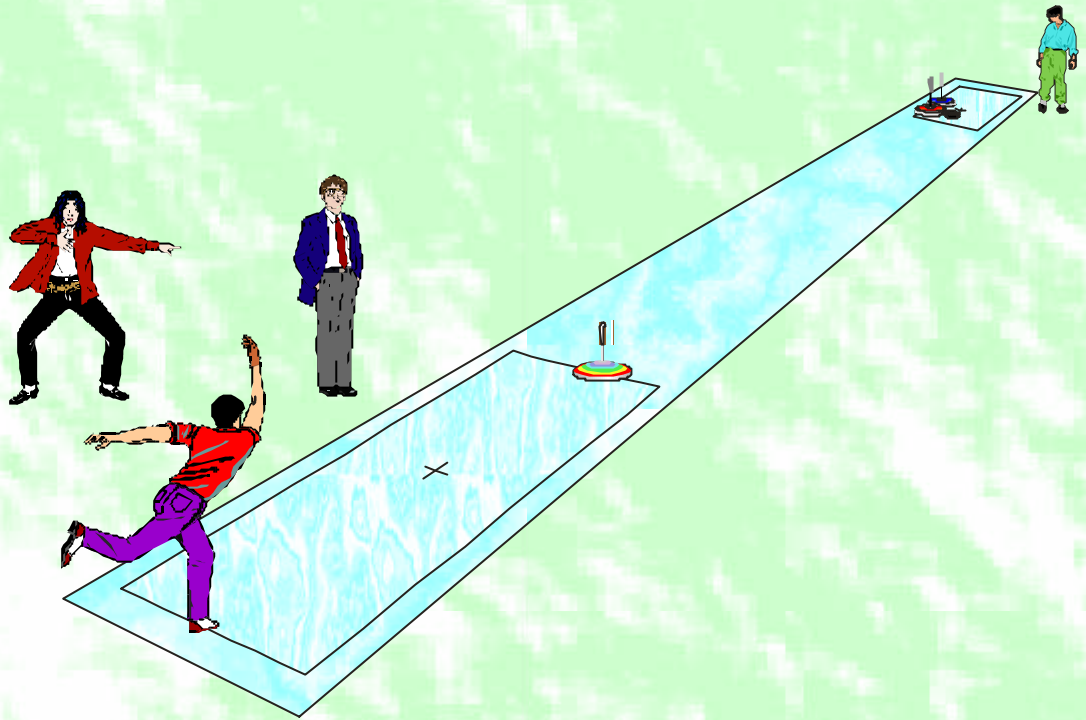


# EISTURNLIER



VERSION 3

Titel: **EISTURNIER**

Autor: Kurt Melchard

Das Buch beschreibt Arbeitsweise und  
Funktionen des Programms

**EISTURNIER**

Version 3.25.

Die Texte dieses Programms wurden  
mit dem Programm eurosript  
geschrieben. Die Bildschirmkopien aus  
dem Programm wurden mit  
Corel Capture erfasst und mit  
Corel Photo-Paint bearbeitet. Die  
übrigen Grafiken wurden mit  
Corel Draw erstellt. Der  
Ventura Publisher wurde zum  
Erstellen des Layouts eingesetzt. Die  
Kopiervorlagen wurden auf einem  
MicroWriter von Texas Instruments  
gedruckt.

Die Informationen in diesem Produkt  
werden ohne Rücksicht auf irgend  
einen Patentschutz veröffentlicht.  
Warennamen werden ohne  
Gewährleistung der freien  
Verwendbarkeit benutzt.

Bei der Zusammenstellung des Textes  
wurde mit äußerster Sorgfalt  
vorgegangen. Trotzdem können Fehler  
nicht ausgeschlossen werden, Autor  
und Herausgeber können für  
fehlerhafte Angaben und deren Folgen  
weder eine juristische noch irgendeine  
Haftung übernehmen.

Für Verbesserungsvorschläge und  
Fehlerhinweise ist der Autor dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der  
fotomechanischen Wiedergabe und der  
Speicherung in elektronischen Medien.

© 1985-2000 Kurt Melchard

Zechner am Schlossberg

A 5580 Tamsweg

Tel:06470 800

FAX +43 6470 80075

eMail: melchard@aon.at

<http://www.melchard.net>

Alle Rechte vorbehalten

Satz und Layout: Kurt Melchard

Herstellung: Eigenvervielfältigung

**1. Inhaltsverzeichnis**

1.	Inhaltsverzeichnis	3
2.	Formularverzeichnis	4
3.	Vorbermerkungen	5
3.1.	Rechtliches	5
3.2.	Leistungsbe reich und Grenzen	5
3.3.	Hardwareanforderungen	5
3.4.	Steuertasten des Programms	5
3.5.	Die Me nüs des Pro gramms	6
4.	Instal lati on und Start	7
4.1.	Instal lati on auf Festplatte	7
4.2.	Instal lati on auf Ge räten ohne Festplatte	7
4.3.	Nach der Instal lati on	7
5.	Nach dem Start	8
6.	Eine neue Ver an stal tung	9
6.1.	Ein ga be der Stamm da ten	9
6.2.	Ein ga be der Mann schaf ts na men	10
6.3.	Ver ga be der Start num mern	11
7.	Eine vorhan dene Ver an stal tung	11
7.1.	Zu letzt de fi nier te Grup pe ho len	12
7.2.	Datenübernahme	12
7.3.	Ver an stal tung lö schen	12
7.4.	Ver an stal tung im portie ren	12
7.5.	Ver an stal tung ex portie ren	13
8.	Das Haupt me nü ei ner Ver an stal tung	14
8.1.	Rang ord nung der Mann schaf ten	14
8.2.	An ze i ge von Straf punk ten	14
8.3.	An ze i ge von Vor er ge bnis sen	14
8.4.	Mehr als 22 Mann schaf ten	14
8.5.	Spiel er ge bnis se ei nge ben	15
8.6.	Das Er geb nis 0:0	16
9.	Ver an stal tung be ar bei ten	17
9.1.	Si cher nei ner Ver an stal tung	17
9.2.	Vor er ge bnis se aus- oder ein blen den	17
9.3.	Ord nung nach Start num mern	17
9.4.	Quo tient aus- oder ein blen den	18
9.5.	Zwischen er ge bnis an ze i gen	18
9.6.	Er geb nis ei nes Durch gan ges an ze i gen	19
9.7.	Spiel er na men ei nge ben	19
10.	Straf punk te	20
11.	Aus ge schie de ne Mann schaf ten	21
11.1.	Grundsätzliches	21
11.2.	Aus ge schie de ne in Mehr fach run den	21
12.	Formu la re druc ken	22
12.1.	Druck for ma te	22
12.2.	For mu la re vor der Ver an stal tung	22
12.3.	For mu la re wäh rend der Ver an stal tung	24
12.4.	For mu la re nach der Ver an stal tung	24
12.5.	Druck in Da tei / Druck auf Dru cker	25
12.6.	Än derung der For mu la re	25
13.	Mehrere Grup pen aus wer ten	26
13.1.	Vor bei reitung	26
13.2.	Wäh rend des Spie les	27
13.3.	En der ge bnis	27
14.	Mehrere Durch gän ge, Vor er ge bnis se	27
14.1.	Vor er ge bnis se über neh men	27
14.2.	Vor er ge bnis se be ar bei ten	29
15.	Abbruch	30
15.1.	Vor aus set zun gen für ei nen Abbruch	30
15.2.	Be son der heit en bei der Be rech nung:	30

15.3.	Ergebnislisten nach Abbruch	30
16.	Das Endergebnis	31
16.1.	Voraussetzungen für ein Endergebnis	31
16.2.	Anzeige des Endergebnisses	31
16.3.	Ergebnislisten	31
17.	Finale	32
17.1.	Finale vorbereiten	32
17.2.	Finale durchführen	32
17.3.	Finale auswerten	33
18.	Spielpläne	33
18.1.	Standardspielplan	33
18.2.	Besonderer Spielplan	34
19.	Zu wenig Bahnen	35
19.1.	Anlegen des Sonderplanes	35
19.2.	Übernahme des Sonderplanes	35
19.3.	Stammdaten und Mannschaftsnamen	35
19.4.	Festlegung der Startnummern	35
20.	Einstellung der Bildschirmfarben	36
21.	Drucker anpassen	37
21.1.	Neuer Drucker	37
21.2.	Ändern des vorhandenen Druckers	38
22.	Korrekturen	40
22.1.	Stammdaten ändern	40
22.2.	Ändern der Mannschaftsnamen	41
22.3.	Weitere Mannschaften	41
22.4.	Mannschaften löschen	41
22.5.	Startnummer ändern	41
22.6.	Löschen eines Ganges	42
22.7.	Eine Mannschaft ist ausgeschrieben	42
23.	Hilfe	43
24.	Fehlermeldungen	43
25.	Ende des Programms	44
26.	Inhalt der Diskette	45
27.	Formularmuster	46

## 2. Formularverzeichnis

Quit tung für das Nenn geld	46
Kleine Teilnehmerliste	46
Große Teilnehmerliste	47
Kleiner Mannschaftsstreifen	48
Großer Mannschaftsstreifen	48
Bahnkarte	49
Gangergebnis	49
Zwischenergebnis	50
Startkarte	51
Übersichtsspielplan	52
Spiel plan für ei nen Gang	53
Einzel ergebnisse ei ner Mannschaft	54
Gesamter gebnis, 3 Mann schaf ten mit Spie lernamen	55
Gesamter gebnis, alle Mann schaf ten mit Spie lernamen	56
Gesamter gebnis ohne Spie lernamen	57
Gesamter gebnis ei nes Fi na les bis zum 3. Rang des Vor run den be wer bes	58
Schiedsrichterbericht	59
Vor ergebnisse	60

**3. Vorbemerkungen**

3.1. Rechtliches

Programm eigen tü mer ist, auch wenn sich die se Dis ket te in Ih rem Be sitz be fin det, der Autor, Kurt Mel chard, Penk 62, A-5580 Tams weg, Sie ha ben das Recht be kom men, das Pro gramm **EISTURNIER** zur Aus wer tung von Tur nie ren und Meis ter schaf ten für den Stock sport nach den IER zu be nüt zen. Das be rech tigt Sie aber nicht, das Pro gramm ent gelt lich wei ter zu ge ben. Soll ten Freun de von Ih nen die ses Pro gramm be nüt zen wol len, so kön nen Sie eine Ko pie der Ori gi nal dis ket te kos ten los wei ter ge ben. Die De mo li zenz dient dazu, das Pro gramm ken nen zu ler nen. Das Ar bei ten mit der De mo li zenz wird durch zeit wei ses Ein blen den ei nes In for ma tions schir mes er schwert, un kor rek te Ein ga be der Li zenz da ten oder Ma ni pu la ti on am Pro gramm führt zu feh ler haf ten Be rech nun gen und un voll stän di gen Aus druck en.

Das Pro gramm liegt in kom pi lier ter Form vor. Es steht dem An wen der nicht im Quell co de zur Verfü gung.

3.2. Leistungs bereich und Gren zen

Das Pro gramm ist bei der Aus wer tung von Ver an stal tun gen für den Stock sport im Mann schaft sport nach den IER behilf lich.

Es kön nen bis zu 31 Mann schaf ten auf bis zu 15 Bah nen be treut wer den, alle not wen di gen Formu la re und Hilfs lis ten kön nen ge druckt wer den.

Bis zu 6 Grup pen kön nen ne ben ein an der aus ge wer tet wer den. Aus die sen Grup pen kann ein Fi na le bis zum 11. Rang er stellt und aus ge wer tet wer den.

Es kön nen Ver an stal tun gen in meh re ren Durch gän gen aus ge wer tet wer den. Die obe re Gren ze der Aus wer tung meh re rer Run den ist durch die Zahl der Spiel punk te (ma xi mal 999) und die Zahl der Stock punk te (ma xi mal 9999) ge ge ben.

Die Gren zen für den Quo tien ten lie gen bei  $\pm 99.999$ . Er wird im mer auf drei De zi ma len ohne Run dung an ge ge ben.


















3.3. Hardware anfor derun gen

Sie be nö ti gen zum or dent li chen Pro gramm ab lauf ei nen Rech ner der MS-DOS-Klasse mit Haupt spei cher von min de stens 512 KBy tes. Der Com pu ter soll ein Lauf werk zu min de stens 720 KBy tes ha ben. Schö ner ar bei ten Sie mit ei ner Fest plat te. Au ßer dem müs sen Sie über das Be triebs sys tem MS-DOS (ab V 5.0) ver fü gen. Sie soll ten das Be triebs sys tem so weit be herr schen, dass es Ih nen mög lich ist, Dis ket ten zu ko pie ren. Müs sen Sie eine Dru cker an pas sung durch füh ren, so soll ten Sie die Steu er zei chen des Dru ckers le sen kön nen. Wei ters be nö ti gen Sie ei nen Dru cker. Für ei ni ge Dru cker ist die An pas sung für das Pro gramm be reits durch ge führt. Ge ge be nen falls muß die se An pas sung je doch ge än dert wer den.

Zur Aus ga be der For mu la re be nö ti gen Sie Pa pier im For mat A5 und im For mat A4. Ein Ein zel blatt ein zug ist von Vor teil, da da mit stei fe re Kar ten ver ar bei tet wer den kön nen.

3.4. Steu er tas ten des Pro gramms

Die Ta sta tur Ihres Com pu ters ver fügt über ver schie de ne Ar ten von Tas ten, die - ab hän gig von Mar ke und Bau jahr - un ter schied li che Be zeich nun gen tra gen. In die sem Hand buch wer den die Be zeich nun gen der deut schen MF-Tasta tur ver wend et. Die Ge gen über stel lung häu fi ger Tas ten be zeich nun gen in ne ben ste hen der Tabel le soll Ih nen be hilf lich sein, die Ta sta tur kor rek te in zu set zen.

Standard	Alte Ta sta tur	Bedeutung
	Ctrl	Steuerung
	Alt	Alternativsteuerung
		Steu erung für Gra fik
	Enter	Ab schluss der Ein ga be
	Home	Zum An fang
	End	Zum Ende
	Pg down	Ei nen Bild schirm zu rück
	Pg up	Ei nen Bild schirm wei ter
	Insert	Einfügen
	Delete	Entfernen
	Esc	
	Shift	Umschalttaste
	Tab	Tabulator
		Cur sor hin auf
		Cur sor hin unter
		Cur sor rechts
		Cur sor links

## 3.5. Die Menüs des Programms

Das Programm **EISTURNIER** wird durch Tastenbelegung gesteuert. Die Tastenbelegung steht für einen Textbeleg. Mehrere solcher Textbelege sind zu gemeinsamen Gruppen wie auf einer Speisekarte zusammengefasst. Man nennt so et was auch Menü.

Die Überblickskizzen zeigen nur die wichtigsten Funktionen.

Startmenü	Alte Veranstaltung	Veranstaltungsauswählen	
		Veranstaltung löschen	
		Daten übernehmen	
		Ex- und Import	
		Letzte Gruppe auswählen	
	Neue Veranstaltungen		
	Gruppen definieren		
	Spielpläne erstellen	Standardplan	
		Plan mit zu wenig Bahnen	
	Schirmfarbeneinstellen		
	Anpassen des Druckers	Vorhandener Drucker	Formatangaben
			Steuerzeichen
			Papier test
	Neuer Drucker		
Informationen			
Registrieren			
Hauptmenü	Spielergebnisse eingeben		
	Veranstaltung bearbeiten	Vorergebnisse aus-/einblenden	
		Vorergebnisse bearbeiten	Bearbeiten (editieren)
			Importieren
			Löschen
			Drucken
		Zwischenwertung	
		Gangergebnis	
		Spielername eingeben	
		Land aus-/einblenden	
		Quotient aus-/einblenden	
		Veranstaltung sichern	
	Formulare drucken	Bahnkarten	
		Mannschaftstreifen	
		Zahlungsbestätigung	
	Teilnehmerliste		
	Startkarten		
	Druck in Datei/auf Drucker		
	Strafpunkte berechnen		
	Endergebnis berechnen		
Ergebnismenü	Ergebnislisten		
	Ergebnisse der Mannschaften		
	Startkarten		
	Schiedsrichterbericht		
	Gruppewechseln		
	Finale vorbereiten		
	Finale auswerten		
	Programm beenden		
Korrekturmenü	Stammdaten ändern		
	Mannschaftsname ändern		
	Startnummern ändern		
	Mannschaften hinzufügen		
	Mannschaft löschen		
	Durchgang löschen		
	Mannschaft ausgeschieden		

## 4. Installation und Start

### 4.1. Installation auf Festplatte

- Diskette ins Laufwerk des Computers einlegen.
- Befehls eingabe über die Tastatur:

A: INSTALL



Das Installationsprogramm stellt der Reihe nach Fragen bzw. gibt Werte vor, die von Ihnen geändert oder mit bestätigt werden können.

- Wahl des Laufwerks, von dem installiert wird (Standardwert A:)
- Wahl des Laufwerkes, auf das installiert werden soll (Standardwert C:\)
- Wahl des Zielverzeichnis (Standardwert: \EIS)
- Eingabe der Lizenzdaten

*Sind keine Lizenzdaten bekannt, so geben Sie nur ein, und sie erhalten eine Demo- oder Testlizenz.*

- Wahl des Druckers

*Wenn Sie keinen Drucker auswählen, erhalten Sie bei je dem Programmstart den Hinweis, dass kein Drucker gewählt wurde. Wenn Sie also über keinen Drucker verfügen, so suchen Sie sich den noch einen aus, der dann später auch geändert werden kann.*

- Bestätigung der Daten zur Installation  
Nun läuft die Installation ab, alle notwendigen Dateien werden auf die Festplatte kopiert.

### 4.2. Installation auf Geräten ohne Festplatte

4.2.1. Wenn Sie 2 Laufwerke haben, so legen Sie die Installationsdiskette ins Laufwerk A: und eine formatierte Diskette ins Laufwerk B:. Dann verfahren Sie wie bei der Installation auf Festplatte.

4.2.2. Haben Sie nur ein Diskettenlaufwerk und keine Festplatte, so nehmen Sie mit dem Programmautor Kontakt auf, der hilft weiter.

### 4.3. Nach der Installation

Bei der Installation wurde eine Stapeldatei mit dem Namen EIS.BAT erstellt, in der die korrekten Angaben zum Starten des Programms enthalten sind.

4.3.1. Start von DOS aus:  
Eingabe des Befehls

EIS



4.3.2. Vorbereitung des Starts unter Windows:

Wenn Sie das Programm EIS von WINDOWS aus starten wollen, dann haben Sie mehrere Möglichkeiten:

4.3.2.1 WINDOWS 3,1 oder 3.11

- Start über das Menü: (Datei - Ausführen - C:\EIS)
- Installation des Programms EIS3.EXE mit dem Programm-Manager (Die Anweisung dazu ist dem WINDOWS-Handbuch zu entnehmen).

*Symbole mit dem Namen EIS\*.ICO stehen im Verzeichnis \EIS zur Verfügung*

4.3.2.2 WINDOWS 95 oder 98: Installation im Startmenü

Die Anweisungen dazu sind dem WINDOWS-Handbuch zu entnehmen (Start - Einstellungen - Taskleiste - Programme - Hinzu fügen - Durchsuchen). Installieren Sie das Programm EIS3.EXE, weisen Sie diesem Programm ein Symbol aus dem Verzeichnis \EIS zu und verschieben Sie dieses Symbol dann nach auf den Bildschirmhintergrund. Der Programm aufruf ist dann vom Desktop aus möglich. Es genügt ein Doppelklick auf das Symbol von EIS3.

Eine genauere Beschreibung ist hier nicht möglich, da je der Anwender sein WINDOWS95 anders einstellen kann, und alle meine Kochrezepte daher nicht stimmen.

5. Nach dem Start

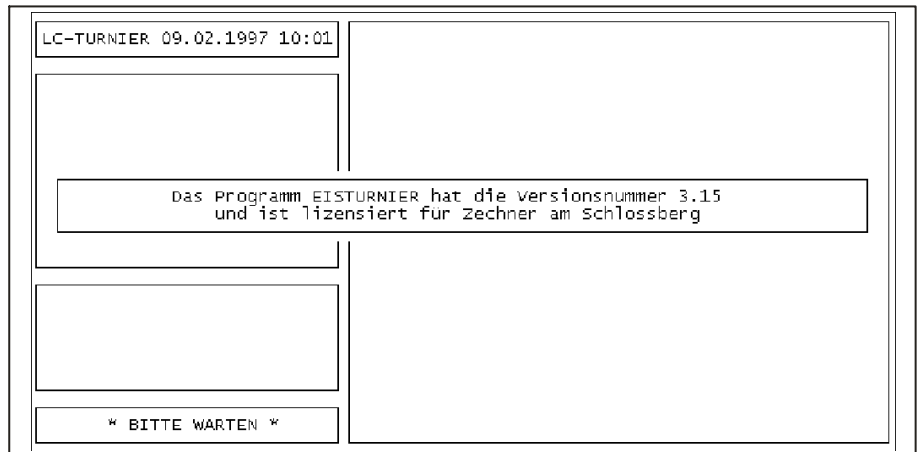
Das Programm wird durch den Befehl

EIS

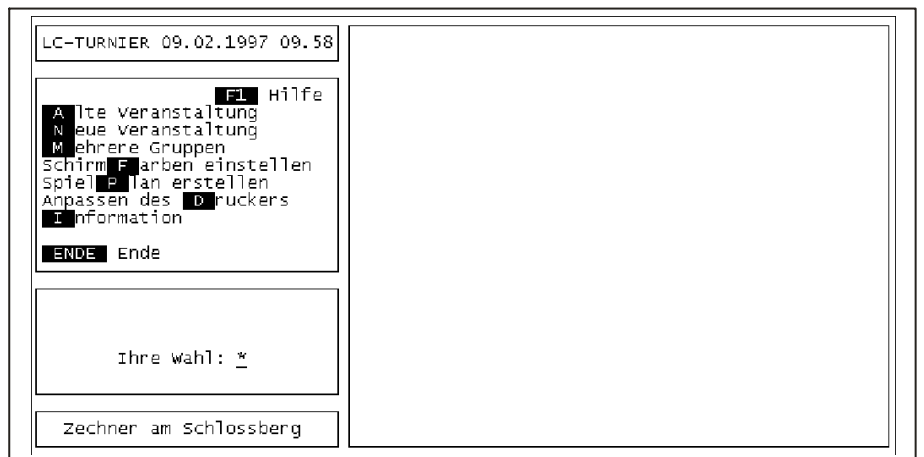


oder durch Doppelklick auf das Programm symbol gestartet.

Nach einiger kurzen Anzeige der Version und der Lizenzdaten erscheint das Startmenü.



In jeder Zeile des Auswahlmenüs ist ein Buchstabe andersfarbig hinterlegt. Sie wählen den entsprechenden Programmpunkt durch Drücken der entsprechenden Taste:



- A** führt zur Auswahl bereits eingetragener Veranstaltungen.
- N** bereitet die Neueingabe einer Veranstaltung vor.
- M** führt zur Wahl von Veranstaltungen, die gleichzeitig als unterschiedliche Gruppen ausgewertet werden sollen.
- F** dient zum Einstellen der Bildschirmfarben.
- P** erlaubt das Anlegen von Spielplänen ohne Mannschaftsnamen.
- D** ermöglicht Installation und Anpassen des Druckers.
- I** liefert einige Informationen auf den Schirm.
- Ende** beendet das Programm.

Falls Sie mit einer Demolizenz arbeiten, oder das Programm die Lizenzdaten für fehlerhaft hält, bietet Ihnen

- L** die Eingabe der Lizenzdaten.

Grundsätzlich bringt die Taste

- H** Hilfe zu der augenblicklichen Situation. Dies gilt für alle Teile des Programms.

**6. Eine neue Veranstaltung**

Start aus dem Start me nü:

**N** Neue Veranstaltung

☞ *De moli zen zen kö nen nur ma xi mal 3 Ver an stal tun gen spei chern. Wol len Sie den noch eine neue Ver an stal tung er öff nen, müs sen Sie eine an de re lö schen oder ex port ie ren.*

*Voll li zen zen kö nen so vie le Ver an stal tun gen spei chern, wie auf dem Da ten trä ger Platz ist, ma xi mal je doch 21.*

☞ *Wenn für eine Ver an stal tung zu we nig Platz auf dem Da ten trä ger vor han den ist, ist es nicht mög lich, eine neue Ver an stal tung an zu le gen*

**6.1. Ein ga be der Stamm da ten**

Es kö nen die in ne ben ste hen der Ta bel le auf ge föh rten Da ten ein ge ge ben wer den:

Stammdaten	Maximale Länge
Name des Veranstalters	48
Name der Veranstaltung	48
Durchführender Verein	48
Veranstaltungsort	21
Kurzbezeichnung	8
Datum	10
Nenngeld	6
Wettbewerbsleiter	48
Schiedsrichter	48
Auswertung	48

☞ *Un be dingt nö tig ist die Ein ga be der Kurz be zeich nung. Da bei dür fen nur Buch sta ben und Zif fern, so wie die Zei chen - und \_ ver wen det wer den. Bit te ver wen den Sie kei ne Leer zei chen. Man che Com pu ter ver tra gen auch kei ne Um lau te und kein ß!*

☞ *Un ter der Kurz be zeich nung wird die Ver an stal tung ge spei chert. Sie kann nicht mehr ge än dert wer den und soll te für Sie leicht merk bar sein.*

☞ *Wenn die Ein ga be der Kurz be zeich nung als feh ler haft er kannt wird (un er laub te Zei chen, gar kei ne Ein ga be), dann bringt der Com pu ter die un ten ste hen de Feh ler mel dung. Bit te ge ben Sie die Kurz be zeich nung noch mals ein. Kei nes falls soll ten Sie an die ser Stelle die Ein ga be mit **CCC** ab bre chen oder gar den Com pu ter ab schal ten.*

☞ *Mit Aus nah me der Kurz be zeich nung kö nen alle Ein ga ben im Ab schnitt Korrek tu ren - Stammda ten Än dern ge ändert wer den.!*

☞ *Wir dein Ver an stal ter, aber kein durch föh ren der Verein ein ge ge ben, so wird der Ver an stal ter auch als durch föh ren der Verein ge föhrt*

☞ *Der Name der Ver an stal tung er scheint auch bei den Kurz be zeich nun gen beim Aus wä h len einer Ver an stal tung.*

LC-TURNIER 09.02.1997 10:08

Veranstalter Landesverband Salzburger Eisschützen  
 Name der Veranstaltung Landescup 1997  
 Ort Tamsweg  
 Kurzbezeichnung [REDACTED]  
 Datum 09.02.1997  
 Nenngeld  
 durchführender verein  
 Wettbewerbsleiter  
 Schiedsrichter  
 Auswertung

Zechner am Schlossberg

LC-TURNIER 09.02.1997 10:08

Veranstalter Landesverband Salzburger Eisschützen  
 Name der Veranstaltung  
 Ort  
 Kurzbezeichnung (F4034) Eingabe der kurzbezeichnung fehlerhaft!  
 Datum weiter mit der Leertaste! [F1] für Hilfe ...  
 Nenngeld  
 durchführender verein  
 Wettbewerbsleiter  
 Schiedsrichter  
 Auswertung

Zechner am Schlossberg

## 6.2. Eingabe der Mannschaftsnamen

Nach der Eingabe der Stammdaten wünscht das Programm die Eingabe der Mannschaftsnamen. Die dürfen bis zu 27 Zeichen lang sein. Sie werden aber auf dem Schirm nicht immer in voller Länge ausgegeben.

Zu jedem Mannschaftsnamen kann eine sogenannte Landesbezeichnung eingegeben werden. Diese ist frei definierbar und besteht aus maximal 3 Buchstaben, die vom Pro-

gramm in Großbuchstaben übersetzt werden. Es gibt keine Auswertung nach der Landesbezeichnung.

☞ Nach der Eingabe der ersten Mannschaft wird gefragt, ob eine Zahlungsbestätigung gedruckt werden soll. Wenn Sie **J** für Ja drücken wird unmittelbar nach der Eingabe gedruckt. Der Druck der Quittungen erfolgt dann auch bei der weiteren Eingabe eines Mannschaftsnamens.



☞ Bei **N** für Nein können Sie später aus dem Hauptmenü mit Formulare Drucken - Quittungen alle Bestätigungen auf einmal drucken. Das ist bequemer.


Sie bedenken die Eingabe der Mannschaftsnamen einfach dadurch, dass Sie statt eines neuen Namens die Taste **Ende** drücken.

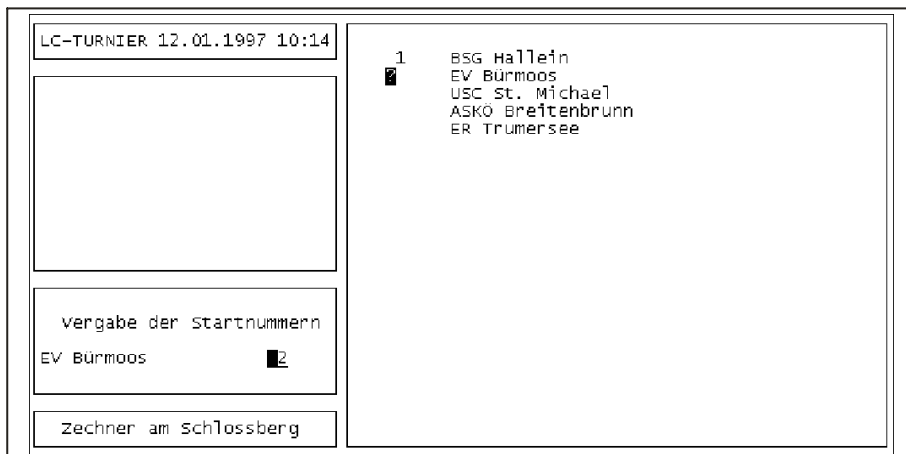
Nach der Eingabe der Mannschaftsnamen legt das Programm den Spielplan an. Dabei gibt es eine Besonderheit: Bei gerader Zahl von Mannschaften wird üblicherweise der nächsthöhere Spielplan mit einer zusätzlichen Pause verwendet. Von einem Sportkameraden aus Tirol erhielt ich einen Plan für gerade Mannschaftszahl mit nur einer Pause, ohne dass die Mannschaften kreuz und quer über die Bahnen gehetzt werden. Sie können bei gerader Mannschaftszahl (ab 6 Mannschaften) zwischen bei den Spielplänen wählen.

Nach dem Erstellen des Spielplans (von dieser Tätigkeit merken Sie, abgesehen vom oben beschriebenen Fall, nichts) kommen Sie zur Vergabe der Startnummern.

6.3. Vergabe der Startnummern


Die Startnummern werden vom Programm von 1 an vorgeschlagen, wobei die je weils nächst höhere ange geben wird. Wenn das passt, dann kann die Vorgabe mit  übernommen werden, andernfalls müssen Sie die richtige Startnummer eingeben und eben falls mit  bestätigen.



Wenn Sie die Taste  drücken, werden alle weiteren Startnummern so übernommen, wie das Programm sie vorschlagen würde.




Nach der Startnummereingabe ist die soeben eingegabene Veranstaltung zu einer "Alten Veranstaltung" geworden und das Programm geht weiter zum Hauptmenü. (Seite 11)

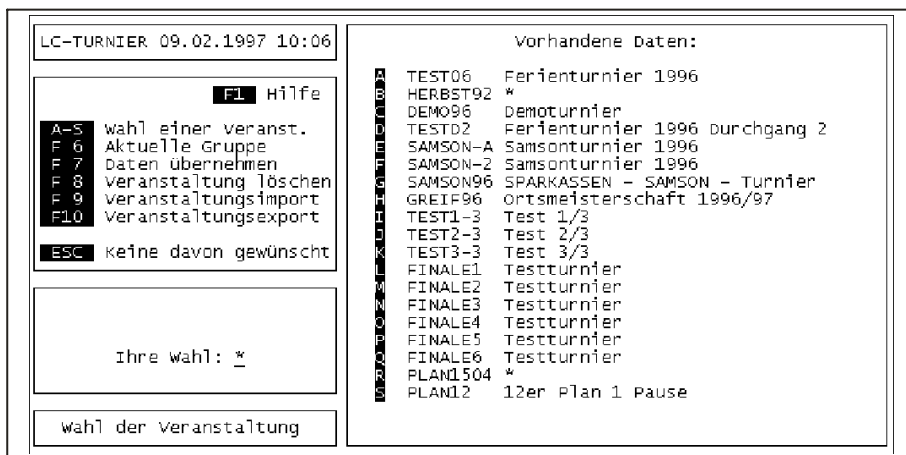
7. Eine vorhandene Veranstaltung

Aus dem Startmenü kommen Sie nach Drücken von  zum Menü "Alte Veranstaltung". Sie haben folgende Möglichkeiten:

 bis maximal  wählt eine der vorhandenen Veranstaltungen aus.

 Wenn keine Veranstaltung gespeichert ist, kommt eine entsprechende Fehlermeldung.






Von jeder gespeicherten Veranstaltung werden die Kurzbezeichnung und der Name der Veranstaltung auf den Bildschirm geschrieben. Wurde der Veranstaltungsname nicht eingeggeben, so erscheint ein Stern.



Manche Kurzbezeichnungen werden vom Programm vergeben:

- FINALEn erscheint nach dem Anlegen eines Finalles (weitere Informationen Sie auf Seite 32). n steht hier für eine Zahl von 1 bis 11 (im Bild Veranstaltung L bis Q)
- PLANxx ein Spielplan ohne Mannschaftsnamen für xx Mannschaften (im Bild Veranstaltung S-weitere Informationen Sie auf Seite 33).
- PLANxxyy ein Spielplan ohne Mannschaftsnamen für xx Mannschaften auf yy Bahnen (im Bild Veranstaltung R - weitere Informationen Sie auf Seite 34).

Die weiteren Auswahlmöglichkeiten sind:

-  holt die zuletzt definierte Gruppe.
-  führt zur Datenübernahme.
-  löscht eine Veranstaltung.
-  importiert eine Veranstaltung.
-  exportiert eine Veranstaltung.

## 7.1. Zuletzt definierte Gruppe holen

Mit der Taste **F6** wird - so fern vorhanden - die zuletzt bearbeitete Mehrfachgruppe geladen und die erste Veranstaltung auf den Schirm geholt. Es kann danach mit **W** von einer zur nächsten Gruppe umgeschaltet werden.

☞ *Die Funktion erleichtert das Arbeiten mit mehreren Gruppen. Es wird aber wirklich nur die letzte Gruppe geholt, d. h., wenn aus mehreren Gruppen ein Finale gebildet wurde, das bis zum zweiten Platz oder noch weiter zurück geht, dann ist das die aktuelle Gruppe.*

## 7.2. Datenübernahme

Mit der Taste **D** wird eine neue Veranstaltung angelegt, deren Daten gänzlich oder teilweise schon eingegeben sind.

Diese Funktion hat typische Anwendungen:

- Sie veranstalten ein Turnier und haben zu wenig Bahnen für einen normalen Spielplan (Seite 35).
- Sie veranstalten ein Turnier mit mehreren Durchgängen (Seite 27).

## 7.3. Veranstaltung löschen

Spätestens dann, wenn Sie zu wenig Platz für eine neue Veranstaltung haben, sollten Sie eine Veranstaltung löschen. Zu diesem Zweck drücken sie die Taste

**D** Veranstaltung löschen

Da nach können Sie eine Veranstaltung durch Drücken der Taste **A** ... auswählen. Nach einer Kontrollfrage wird die Veranstaltung vom Datenträger unwiederbringlich gelöscht.

☞ *Unterschiedlich dazu sind die Funktionen Sichern (Seite 17) und Exportieren (Seite 13)*

## 7.4. Veranstaltung importieren

Eine mit der Funktion Sichern (Seite 17) oder Exportieren (Seite 13) auf einem anderen Datenträger geschriebene Veranstaltung kann wie der geholt werden. Dabei ist einiges zu beachten:

☞ *Es muß auf dem Datenträger genügend Platz vorhanden sein.*

☞ *Von einer Diskette oder Festplatte können nur dann alle Veranstaltungen wie der geholt werden, wenn auf dem Datenträger bzw. in dem Verzeichnis nicht mehr als 21 Veranstaltungen abgelegt wurden.*

☞ *Die Veranstaltungen sind nur mit der Kurzbezeichnung gespeichert.*

☞ *Es werden alle gefundenen Unterverzeichnis für eine Veranstaltung gehalten. Es könnte aber ohne weitere ein Unterverzeichnis aus einem anderen Grund auf dem Datenträger, von dem importiert wer-*

den soll, vor handen sein. Wenn Sie die ses dann aus wäh len, kann es eine recht unan ge neh me Verwirrung im Pro gramm ge ben.

☞ Existiert auf dem Ar beits ver zeich nis von **EISTURNIER** eine Ver an stal tung mit der sel ben Kurz be zeichnung, so wird nichts im por tiert, es gibt aber kei ne wei te ren Feh ler mel dun gen.

☞ Beim Ex port bzw. beim Si chern und an schlie ßen dem Im portie ren geht bei der Aus wahl an zeig e (Alte Veran stal tung) der Ver an stal tungs na me ver lo ren. Man sieht nur die Kurz be zeichnung und ein Stern chen. Wenn man dann die se Ver an stal tung an wählt, mit **K** das Kor rek tur me nü und dort mit **M** das Än dern der Stamm da ten ver langt und die sen Punkt ohne wei te re Ein ga be mit **Ende** been det, dann er scheint in der Aus wahl an zeig e der Name der Ver an stal tung wie der auf.

Durchführung des Importes:

**I** Importieren einer Veranstaltung

Aus wahl des Daten trä gers (Diskette, Festplatte) ev. auch des ent spre chen den Un ter ver zeich nis ses,

Aus wahl aus den ge zeig ten Ver an stal tungen

7.5. Ver an stal tung ex por tie ren

Beim Ex por tie ren ei ner Ver an stal tung wird die se auf ei nen an de ren Da ten trä ger über tra gen. An schließend wird sie aus der Lis te der Ver an stal tungen ge löscht. Zweck die ser Pro gramm funk ti on ist es, Platz für neue Ver an stal tungen zu ha ben, ohne dass die Da ten ver lo ren gehen.

☞ Das ab schlie ßen de Lös chen kann ver hin dert wer den, wenn man die ab schlie ßen de Kon troll fra ge mit **N** für Nein be ant wort et. Da mit ist es al ler dings mit dem Platz ge winn wie der vor bei!

LC-TURNIER 19.02.1997 13:05

Vorhandene Daten:

A	TEST06	Ferienturnier 1996
B	HERBST92	*
C	DEM096	Demoturnier
D	TESTD2	Ferienturnier 1996 Durchgang 2
E	SAMSON-A	Samsonturnier 1996
F	SAMSON-2	Samsonturnier 1996
G	SAMSON96	SPARKASSEN - SAMSON - Turnier
H	GREIF96	Ortsmeisterschaft 1996/97
I	TEST1-3	Test 1
J	TEST2-3	Test 2/3
K	TEST3-3	Test 3/3
L	PLAN1504	*
M	FINALE1	Test 1
N	FINALE2	Test 1
O	FINALE3	Test 1
P	FINALE4	Test 1
Q	SAMS96-2	Samson Sparkassen Turnier 2. Dur
R	PLAN1103	*

Veranstaltung exportieren

ESC Abbrechen

Auf welches Laufwerk?  
A:\

Sichern auf Diskette

LC-TURNIER 09.02.1997 10.30

Vorhandene Daten:

A	TEST06	Ferienturnier 1996
B	HERBST92	*
C	DEM096	Demoturnier
D	TESTD2	Ferienturnier 1996 Durchgang 2
E	SAMSON-A	Samsonturnier 1996
F	SAMSON-2	Samsonturnier 1996

Die Veranstaltung S wird jetzt gelöscht!  
Ist das gewünscht? J/N\_

welche veranstaltung?  
Ihre wahl: s

wahl der veranstaltung

M	FINALE2	Testturnier
N	FINALE3	Testturnier
O	FINALE4	Testturnier
P	FINALE5	Testturnier
Q	FINALE6	Testturnier
R	PLAN1504	*
S	PLAN12	12er Plan 1 Pause

## 8. Das Hauptmenü einer Veranstaltung

Nach dem Sie eine alte Veranstaltung geholt oder eine neue Veranstaltung angelegt haben, landet das Programm im Hauptmenü.

LC-TURNIER 24.01.1997 10:47		Rg	Mannschaft	Gruppe	c	Sp.	Pu.	VP	Quot.
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <b>K</b> Korrektur <b>F1</b> Hilfe  <b>S</b> Spielergebnisse eingeben            Veranstaltung <b>B</b>earbeiten  <b>S</b>trafpunkte eingeben            Formulare <b>D</b>rucken            Veranstaltung <b>A</b>bbrechen            End-Ergebnis berechnen            Gruppe <b>W</b>echseln  <b>ENDE</b> Ende         </div>									
		1	2	M	2-3	6	6	---	-----
		2	5	M	5-3	6	6	---	-----
		3	6	M	6-3	6	6	---	-----
		4	4	M	4-3	6	6	---	-----
		5	1	M	1-3	6	6	---	-----
		6	7	M	7-3	6	6	---	-----
		7	3	M	3-3	6	6	---	-----
Ihre Wahl: *									
Zechner am Schlossberg									

Da bei hat man folgende Möglichkeiten:

- K** Korrektur (Seite 40)
- S** Spielergebnisse eingeben (Seite 15)
- V** Veranstaltung bearbeiten (Seite 17)
- T** Strafpunkte eingeben (Seite 20)
- D** Formulare drucken (Seite 22)
- A** Veranstaltung abbrechen (Seite 30)
- E** Endergebnis berechnen (Seite 31)
- W** Gruppe Wechseln
- H** Hilfe (Seite 43)
- ENDE** Ende des Programms (Seite 44)

☞ *Der Menüpunkt Gruppe Wechseln wird nur angezeigt, wenn mehrere Veranstaltungen gleichzeitig bearbeitet werden. Damit das funktioniert, müssen zu erst die einzelnen Gruppen definiert werden (siehe Seite 12)*

### 8.1. Rangordnung der Mannschaften

Wenn überhaupt noch keine Spiele eingeben sind, werden die Mannschaften nach der Startnummer geortet. Nach Eingabe des ersten Durchganges wird, wenn nicht anders gewünscht (Seite 17), nach dem Rang geortet. Dabei erfolgt die Reihenfolge nach folgenden Gesichtspunkten:

- Nach den Spielpunkten, sind die se gleich, dann
- nach dem Quotienten der Stockpunkte, ist die se gleich, dann
- nach der Differenz der Stockpunkte, ist die se gleich, dann
- nach der Startnummer.

☞ *Der letzte Punkt entspricht natürlich nicht den Regeln, da aber die einzelnen Reihen nicht eingegeben werden, geht es nicht besser.*

### 8.2. Anzeige von Strafpunkten

Wurden Strafpunkte für Verfehlungen außerhalb eines Spieles verteilt, so werden diese durch ein S hinter den Spielpunkten angezeigt

### 8.3. Anzeige von Vorergebnissen

Das Einbeziehen von Ergebnissen früherer Durchgänge wird durch ein Sternchen hinter der Angabe der gewerteten Spiele angezeigt. Die Zahl der Spiele ist immer die der aktuellen Veranstaltung. Spielpunkte, Verlustpunkte und Quotient werden in diesem Fall aus allen Runden berechnet.

### 8.4. Mehr als 22 Mannschaften

Mehr als 22 Mannschaften haben auf dem Bildschirm keinen Platz, Mit den Tasten **ESC** und **ESC** wird zwischen dem vorderen und dem hinteren Teil der Mannschaften hin- und herge rollt.

8.5. Spielergebnisse eingeben

Es gibt grundsätzlich 2 Möglichkeiten, Spielergebnisse einzugeben:

8.5.1. Eingabe eines ganzen Durchganges:

**S** Spielergebnisse eingeben

Das Programm stellt Ihnen nun die Frage

Für welchen Gang?

und gibt die Nummer eines Durchganges an. Diese kann mit **↵** bestätigt oder mit einer neuen Nummer überschrieben werden.

*Im Regel fall ist die angezeigte Gangnummer die des nächsten Ganges. Wenn Sie je doch vorher das Zwischen Ergebnis oder das Gangergebnis eines anderen Ganges angezeigt haben, dann wird als Gangnummer die auf den angezeigten Gang folgende auf den Schirm geschrieben.*

Da nach gibt das Programm der Reihe nach die Pausen auf den einzelnen Bahnen vor. Sie tippen die erreichten Punkte ein und bestätigen die

Eingabe mit **↵**.

Das Ergebnis wird nochmals mit der Kontrollfrage auf den Schirm geschrieben, Nach **J** oder **↵** für Ja wird das Ergebnis übernommen. Nach **N** wird es verworfen und kann neu eingegeben werden.

LC-TURNIER 13.08.1996 10.36		Rg	Mannschaft	Sp.	Pu.	VP	Quot.
K Korrektur    FL Hilfe S Spielergebnisse eingeben Veranstaltung B Bearbeiten ST Startpunkte eingeben Formulare D Drucken Veranstaltung A Abbrechen ENDE Ende		1	1 USK Oberweiden	5*	7	3	2,494
Bahn: 2      Gang: 5 Start Nr.: 1    Gegner: 3 Stockp.: 17		2	6 PSV Klendring	4*	6	5	1,000
Eingabe von Ergebnissen		3	2 SC Krapfenbach Oberbau	4*	5	5	1,694
		4	4 ESR Altlichtenstein	5*	5	5	0,848
		5	3 Eisvögel Turnau	4*	5	5	0,733
		6	5 RAIKA Klutschnigg	4*	6	6	0,543

LC-TURNIER 13.08.1996 10.37		Rg	Mannschaft	Sp.	Pu.	VP	Quot.
K Korrektur    FL Hilfe S Spielergebnisse eingeben Veranstaltung B Bearbeiten ST Startpunkte eingeben Formulare D Drucken Veranstaltung A Abbrechen ENDE Ende		1	1 USK Oberweiden	5*	7	3	2,494
Gegner: 1 : 3 Stockpunkte: 17 : 21 Spielpunkte: 0 : 2 ok? - J/N *		2	6 PSV Klendring	4*	6	5	1,000
Kontrolle des Ergebnisses		3	2 SC Krapfenbach Oberbau	4*	5	5	1,694
		4	4 ESR Altlichtenstein	5*	5	5	0,848
		5	3 Eisvögel Turnau	4*	5	5	0,733
		6	5 RAIKA Klutschnigg	4*	6	6	0,543

8.5.2. Eingabe eines einzelnen Spieles

Wenn Sie einfach eine Zifferntaste drücken, so interpretiert dies das Programm so, dass Sie ein Spielergebnis eingeben wollen, es verlangt die Daten in der Reihenfolge:

- Startnummer der einen Mannschaft
- Stockpunkte dieser Mannschaft
- Startnummer der anderen Mannschaft
- Stockpunkte dieser Mannschaft

Da nach geht es weiter wie im vorigen Punkt.

☞ Diese Programmfunktion kann dazu verwendet werden, um die Eingabe einzelner Spiele zu korrigieren.

☞ Bei der Eingabe von Einzelergebnissen geschieht es öfter, dass man ein Spiel ein gibt, für das bereits ein Ergebnis vorhanden ist, **EISTURNIER** liefert in diesem Fall eine Fehlermeldung. Nach der Bestätigung mit **J** wird das alte Ergebnis überschrieben, mit **N** wird die Eingabe wie der vorgeschrieben. Ausnahme von dieser Regel bedeutet die Eingabe 0:0

LC-TURNIER 13.08.1996 10:37		Rg	Mannschaft	Sp.	Pu.	VP	Quot.
Korrektur <b>F1</b> Hilfe Spielergebnisse eingeben Veranstaltung <b>B</b> earbeiten Strafpunkte eingeben Formulare <b>D</b> rucken Veranstaltung <b>A</b> bbrechen  <b>ENDE</b> Ende		1	1 USK Oberweiden	5*	2333567	2	2,494
Das Spiel ist schon eingegeben. Soll es verarbeitet werden? J/N *		2	6 PSV Klendring	4*		1	1,000
Eingabe von Ergebnissen		3	2 SC Krapfenbach Oberbau	4*		1	1,694
		4	4 ESR Altlichtenstein	5*		0	0,848
		5	3 Eißvögel Turnau	4*		5	0,733
		6	5 RAIKA Klutschnigg	4*		6	0,543

Wird bei der Eingabe eines Einzelspiels (nicht bei der Eingabe für einen Gang) ein Spielergebnis an Stockpunkten von 0:0 eingegeben, und war dieses Spiel schon eingegeben, so wird als erstes angenommen, dass dieses Spiel gelöscht werden soll. Erst wenn die entsprechende Frage mit **N** beantwortet wird, wird - so wie im nächsten Punkt beschrieben - weitergegangen.

## 8.6. Das Ergebnis 0:0

Werden 0:0 Stockpunkte eingegeben, so kann dies drei Gründe haben:

- Ein bereits eingegebenes Spiel soll gelöscht werden (beachten Sie den vorherigen Punkt)
- Es handelt sich wirklich um dieses Ergebnis - Das Spielergebnis lautet 0:0 Stockpunkte, 1:1 Spielpunkte
- Eine der beiden Mannschaften ist zu spät zum Spiel gekommen - Das Spielergebnis lautet 0:0 Stockpunkte, 2:0 Spielpunkte für die punktliche Mannschaft.

Das Programm kann dies nicht wissen, deshalb wird bei diesem Ergebnis abgefragt:

```
Spielergebnis 0:0
Wurde eine Mannschaft
disqualifiziert? J/N
```

Bei Drücken von **J** kommt die Frage

```
Welche Mannschaft
wurde disqualifiziert?
```

und das Programm wartet auf die Eingabe einer Startnummer.

## 9. Veranstaltungsbearbeiten

Es bieten sich die folgenden Möglichkeiten:

Einige dieser Menüpunkte schauen während des Spieles anders aus oder sind gar nicht vorhanden:

- Ordnung nach Startnummer und Ordnung nach Rang sind alternative Menüpunkte.
- Ebenso wechselt Quotient einblenden mit Quotient ausblenden.
- Land ausblenden und Land einblenden sind ebenfalls gegensätzliche Befehle.
- Vorergebnis einblenden bzw. Vorergebnis ausblenden erscheint nur, wenn Vorergebnisse vorhanden sind.

LC-TURNIER 13.08.1996 10.36		Rg	Mannschaft	Sp.	Pu.	VP	Quot.
<input type="checkbox"/> Korrektur <input type="checkbox"/> Hilfe <input type="checkbox"/> Spielergebnisse eingeben <input type="checkbox"/> Veranstaltung bearbeiten <input type="checkbox"/> Strafpunkte eingeben <input type="checkbox"/> Formulare drucken <input type="checkbox"/> Veranstaltung abbrechen  <input type="checkbox"/> ENDE Ende		1	1 USK Oberweiden	5*	NUR ZUR ANZEIGUNG	1	2,494
Bahn: 2      Gang: 5 Start Nr.: 1      Gegner: 3 Stockp.: 47		2	6 PSV Klendring	4*		2	1,000
Eingabe von Ergebnissen		3	2 SC Krapfenbach Oberbau	4*		3	1,694
		4	4 ESR Altlichtenstein	5*		4	0,848
		5	3 Eißvögel Turnau	4*		5	0,733
		6	5 RAIKA Klutschnigg	4*		6	0,543

### 9.1. Sicher einer Veranstaltung

*☞ Sicher einer Veranstaltung geht nur, wenn EISTURNIER auf einer Festplatte installiert ist. Wenn auf dem Laufwerk A: oder B: gearbeitet wird, wird zwar der Punkt angezeigt, aber nicht durchgeführt.*

Der Programmteil Sicher bedeutet Kopieren des aktuellen Standes der Veranstaltung auf eine Diskette im Laufwerk A: (Nur dort hin und ohne weitere Zielabfrage).

Nach einem unvorhergesehenen Programmende (Stromausfall, Systemabsturz usw.) kann die Veranstaltung wieder importiert werden. Dazu muß aber zu erst der vorhandene Teil der Veranstaltung, der möglicherweise durch das plötzliche Ende verstümmelt ist, gelöscht werden (siehe Seite 12)

*☞ Wenn während des Sicherns der Strom ausfällt, wird möglicherweise die Sicherungskopie defekt, die Veranstaltungsdaten auf der Festplatte werden aber davon nicht berührt.*

### 9.2. Vorergebnisse aus- oder einblenden

*☞ Das Bearbeiten der Vorergebnisse ist auf Seite 29 behandelt.*

Sind Ergebnisse vorhergehender Runden vorhanden, so werden diese üblicherweise für die Wertung verwendet. Dies wird durch ein Sternchen hinter der Zahl der gewerteten Spiele angezeigt.

*☞ Wenn Vorergebnisse vorhanden sind und angezeigt werden, so werden diese zur Berechnung der Spielpunkte, des Quotienten und der Differenz herangezogen und verändert damit die angezeigte Rangfolge.*

*☞ Sind die Vorergebnisse ausgeblendet, dann werden Spielpunkte, Quotient und Differenz ohne diese Vorergebnisse berechnet.*

*☞ Vor Berechnung des Endergebnisses muß das Vorergebnis eingeblendet werden, sonst ist es beim Endergebnis nicht dabei.*

### 9.3. Ordnung nach Startnummern

Manchmal ist es wünschenswert, dass Zwischenergebnisse nicht so fort zur Berechnung einer Rangordnung verwendet werden. Für diesen Fall kann auf die Ausgabe auf "Ordnung nach Startnummer" umgestellt werden.

*☞ Beim Endergebnis ist dies aber nicht möglich.*

## 9.4. Quo tient aus- oder ein blen den

☞ *Statt Quo tient wird in man chen Ge gen den auch der Be griff Quo te oder Note ver wen det.*

Be rech net wird der Quo tient als Er geb nis der Di vi si on der Sum me der er ziel ten Stock punk te durch die Sum me der ab ge ge be nen Stock punk te. Die se Be rech nung er folgt auf drei Stel len ge nau ohne Run d ung (oder, an ders aus ge drückt, im mer auf Tau send stel ab ge run det)

Ein Quo tient kann auch ne ga tiv sein, wenn man in ei nem Spiel mehr Ab zugs punk te (z. B. durch Nichterrei chen des Ziel fel des, wenn die ei ge ne Mann schaft be reits in Best la ge zur Dau be ist - Aus blei ber) als er reich te Stock punk te hat. Die ser Zu stand tritt üb li cher wei se nur in den ers ten Durch gän gen ei ner Ver a nstal tung auf.

Der größ te Quo tient, der von **EISTURNIER** an ge zeigt wird, be trägt 99,999. Die ser Wert wird an ge ge ben, wann die Zahl der er reich ten Stock punk te min de stens hun dert mal grö ß er als die Zahl der vom Geg ner er ziel ten Stock punk te ist. Das ist zum Bei spiel nach ei nem Schnei der im ers ten Gang ei nes Tur niers der Fall. Der Geg ner hat in die sem Fall den Quo tien ten von 0,000.

In vie len Fäl len ist die An zei ge von Ver lust punk ten und Quo tien ten un er wünsch t. Für diesen Zweck kann die se An zei ge aus- oder ein ge schal tet wer den.

☞ *Ist der Quo tient auf dem Schirm aus ge blen det, dann wird er auch beim Zwi schen er geb nis nicht an ge zeigt und auch nicht ge druckt.*

*Noch eine klei ne Be mer kung zur In for ma ti on der Zu schau er und Sport ler:*

*Vielfach wird be haupt et, dass durch bes se re In for ma ti on der Spie ler die „un erlaub te und un sport li che Ab sprache zur Be ein flus sung von Spie ler er geb nis sen“ er reich tert oder so gar ge för dert wird.*

*Ich habe dazu ei nen dif fe ren zier ten Stand punkt:*

*Der gut in for mier te Zu se her hat mehr In ter es se an un se rem Sport, und das ist so wohl dem Ver an stalter, als auch dem Sport ler und den Sport orga ni sa ti onen dien lich. Ver ste cken der In for ma ti on lähmt das Zu schau er in ter es se.*

*Ein un lau te rer Mann schaft s führ er kann sich auch ohne öffent li che In for ma ti onen un erlaub ter Me thoden zur Ver bes se rung der Er geb nis se sei nes Verei nes, sei nes Lan des ver ban des, ein er be freun de ten Mann schaft oder ei ner an de ren In ter es sen grup pe be die nen.*

*Fair ness ist Cha rak ter sache und nicht Fol ge man geln der In for ma ti on.*

## 9.5. Zwi schen er geb nis an zei gen

Bei der Be rech nung der Zwi schen wer tung wer den alle ein ge be nen Spie le bis zu ei nem ge wünsch ten Gang be rück sichtigt. Soll te die Ein ga be ei nes der Spie le nicht durch ge führt wor den sein, so er folgt kei ne Feh ler mel dung.

Nach dem Drü cken von **Z** Im Pro gram m teil Bear bei ten wünsch t das Pro gram m die An ga be des Gan ges, nach dem eine Zwi schen wer tung ge wünsch t wird.

LC-TURNIER 22.09.1996 10.17		Rg	Zwischenwertung 7	Sp.	Pu.	VP	Quot.
<input type="checkbox"/>	Ordnung nach Startnr.	1	8 ESV Tamsweg 1	S	7	13	---
<input type="checkbox"/>	Nächster Gang	2	12 SV Bürmoos	S	6	10	---
<input type="checkbox"/>	Voriger Gang	3	7 ESV Tamsweg 2	S	7	8	---
<input type="checkbox"/>	Zwischenwertung Drücken	4	13 Feldgasse Judenbur	ST	6	8	---
<input type="checkbox"/>	ENDE diesen Teil beenden	5	2 PSV Tamsweg	S	7	8	---
		6	15 WSG RAIKA Radenthe	K	6	7	---
		7	4 EV Arnoldstein 1	K	7	7	---
		8	6 EV Unternberg 1	S	7	7	---
		9	9 EV Unternberg 2	S	6	6	---
		10	11 EV Arnoldstein 2	K	6	6	---
		11	3 EV Wölzertal	ST	7	5	---
		12	14 EV Nikelsdorf	ST	6	4	---
		13	1 Muhr	S	7	4S	---
		14	5 EV St. Michael	S	7	2	---
		15	10 Rauchi Gutau	OO	6	1	---

☞ *Die se Gang num mer be ein flusst zwar die Zwi schen wer tung, die üb ri gen Er geb nis se der Ver a nstal tung sind aber nicht be trof fen. Das Pro gram m ver sucht zwar im mer mit zu den ken, wel che Zwi schen wer tung ge ra de sinn voll ist, wenn Sie aber den Wert ein mal ge än dert ha ben, dann ver liert es den Über blick. Des we gen ist die Ein ga be ei ner Gang num mer nö tig.*

Mit den Tas ten **V** und **N** kön nen sie ei nen Gang zu rück oder ei nen Gang wei ter blät tern.

Mit der Tas te **D** ver an las sen Sie den Druck der Zwi schen wer tung (sie he Sei te 24)

## 9.6. Ergebniseines Durchganges anzeigen

Nach der Frage, für welchen Gang das Ergebnis gewünscht wird, wird das Ergebnis des Ganges auf den Bildschirm geschrieben.

- Mit **V** und **N** kann wieder zu rück oder zum nächsten Gang geblättert werden.
- Mit **D** wird das Gangergebnis gedruckt.

☞ Wenn keine Ergebnisse vorhanden sind, so wird „Ein gabe fehlt“ angezeigt.

The first screenshot shows the results for 'Gang 10'. The interface includes a menu on the left with options like 'Sichern', 'Zwischenwertung', and 'Ergebnis eines Durchgangs'. The main window displays a table with columns: 'Bahn', 'Anschuß', 'Gegner', 'Stockp.', and 'Spiel'. The data is as follows:

Bahn	Anschuß	Gegner	Stockp.	Spiel
1	7 ESV Tamsweg 2	5 EV St. Michael	13:13	1:1
2	4 EV Arnoldstein 1	8 ESV Tamsweg 1	3:20	0:2
3	9 EV Unternberg 2	3 EV Wölzertal	22:12	2:0
4	2 PSV Tamsweg	10 Rauchi Gutau	29: 5	2:0
5	11 EV Arnoldstein 2	1 Muhr	6:19	0:2
6	15 WSG RAIKA Radenthein	12 EV Bürmoos	21: 5	2:0
7	13 Feldgasse Judenburg	14 EV Nikelsdorf	22:10	2:0

The second screenshot shows the results for 'Gang 6'. The table data is:

Bahn	Anschuß	Gegner	Stockp.	Spiel
0	Pause			
2	6 PSV Klendring	2 SC Krapfenbach oberba	Eingabe fehlt	
3	3 Eisvögel Turnau	5 RAIKA Klutschnigg	Eingabe fehlt	

## 9.7. Spielernameneingeben

Für jede Mannschaft können bis zu 6 Namen eingegeben werden (z. B. für Mixed-Turnier mit Ersatzspielerin und Ersatzspieler). Familienname, Vorname und Spielerpassnummer dürfen jeweils bis zu 19 Buchstaben lang sein.

- Mit den Cursor-tasten **↑** und **↓** bewegen Sie sich ein Feld hin auf und hinunter.
- Mit den Tasten **←** und **→** können Sie eine ganze Mannschaft nach vor oder zu rück.

The screenshot shows the 'Eingabe der Spielerdaten' screen. It includes a menu on the left with options like 'Sichern', 'Zwischenwertung', and 'Ergebnis eines Durchgangs'. The main window displays the input for 'Mannschaft Nr. 4 EV Arnoldstein 1'. The data is as follows:

Spieler	Name	Vorname	Paß-Nr.
1	wedam	Albert	
2	wedam	Andreas	
3	Deschonsen	Siegfried	
4	Smounig	Schorsch	
5			
6			

☞ Die Eingabe der Spielernamen kann jederzeit unterbrochen und wieder aufgenommen werden.

☞ Eine Korrektur der Namen oder der Passnummern erfolgt ein fach durch Überschreiben.

10. **Strafpunkte**

Das Ein geben von Straf punk ten er folgt Im Haupt me nü durch Drü cken von

**T** Strafpunkte eingeben

Das Pro gramm fragt da nach nach der Zahl der Straf punk te, die ver geben werden sollen.

☞ *Es gibt bei der Höhe der Straf punk te kei ne Kon trolle.*

☞ *Straf punk te wer den im Pro gramm nicht ad diert, d. h. hat eine Mann schaft schon 2 Straf punk te und be kommt noch ein mal 2 dazu, so gibt man 4 Punkte ein.*

☞ *Sollenvorhandene Straf punk te ge löscht wer den, so ruft man noch ein mal die Ein ga be von Straf punk ten auf und gibt 0 Punkte ein.*

Auf dem Bild schirm wer den Mann schaf ten mit Straf punk ten mit ei nem S hin ter der Spiel punk te an zei ge mar kiert.

Die Straf punk te wer den auch in den Start kar ten und auf den Lis ten mit den Ein zel er geb nis sen ver merkt, nicht je doch in den Ender geb nis sen.

LC-TURNIER 13.08.1996 18.30		Rg	Mannschaft	Sp.	Pu.	VP	Quot.
<input type="checkbox"/> Korrektur <input type="checkbox"/> FL Hilfe <input checked="" type="checkbox"/> Spiel er ge bnis se ein ge ben Veranstaltung <input type="checkbox"/> Be ar bei ten S <input type="checkbox"/> T Straf punk te ein ge ben Formulare <input type="checkbox"/> D ruc ken Veranstaltung <input type="checkbox"/> A b bre chen <input type="checkbox"/> ENDE Ende		1	2 SK Ad el wan gen	3	5	1	1,500
Start Nr.: 2 Straf pkte 2		2	4 RAIKA Obernbach	2	3	1	1,727
<input type="button" value="Strafpunkte eingeben"/>		3	3 Stockschützen Lantscha	2	2	2	1,149
		4	5 BSG Eisenmenger	2	2	2	0,894
		5	1 WSC Wimmering	3	0	6	0,333

LC-TURNIER 13.08.1996 18:30		Rg	Mannschaft	Sp.	Pu.	VP	Quot.
<input type="checkbox"/> Korrektur <input type="checkbox"/> FL Hilfe <input checked="" type="checkbox"/> Spiel er ge bnis se ein ge ben Veranstaltung <input type="checkbox"/> Be ar bei ten S <input type="checkbox"/> T Straf punk te ein ge ben Formulare <input type="checkbox"/> D ruc ken Veranstaltung <input type="checkbox"/> A b bre chen <input type="checkbox"/> ENDE Ende		1	4 RAIKA Obernbach	2	3	1	1,727
Ihre Wahl: *		2	2 SK Ad el wan gen	3	3S	1	1,500
<input type="button" value="Zechner am Schlossberg"/>		3	3 Stockschützen Lantscha	2	2	2	1,149
		4	5 BSG Eisenmenger	2	2	2	0,894
		5	1 WSC Wimmering	3	0	6	0,333

## 11. Ausgeschiedene Mannschaften

### 11.1. Grundsätzliches


Es kommt immer wie der vor, dass eine Mannschaft mit einem Wettbewerb freiwil lig oder unfreiwil lig ausscheidet. Das bringt natürlich die Auswertung durch einander.


Vorschriftsmäßig sind alle Spiele einer ausgeschiedenen Mannschaft aus der Wertung zu streichen, d. h. es darf neu berechnet werden.


Stellt sich dann heraus, dass die ausgeschiedene Mannschaft doch weiterhin am Wettbewerb teilnimmt, gibt es neue Probleme.

Das Programm **EISTURNIER** löst diese Probleme einigermaßen komfortabel:

- Im Korrekturteil wird die Mannschaft als ausgeschieden gemeldet (siehe Seite 40).

 Die ausgeschiedene Mannschaft bleibt weiterhin im Wettbewerb, es werden aber alle Spielergebnisse aus der Wertung genommen. In den Ergebnislisten steht bei der Mannschaft nur der Vermerk nicht gewertet.

 Die Ergebnisse der Mannschaft bleiben gespeichert, nur bei der Berechnung bzw. Auswertung bleiben sie unberücksichtigt.

 Sollte aus irgend einem Grund das Ausscheiden rückgängig gemacht werden, so wird ein Fach über den Korrekturteil der Eintragung rückgängig gemacht (siehe Seite 40)

### 11.2. Ausgeschiedene in Mehrfachrunden

Besondere Probleme ergeben sich bei Mehrfachrunden, wenn eine Mannschaft in der letzten Runde ausscheidet. Bei den Ergebnissen der Vorunden werden nämlich nur gute und schlechte Stockpunkte und die Spielpunkte gespeichert, es gibt aber keine Aufstellung darüber, woher die Stock- und Spielpunkte stammen. Wenn eine Mannschaft in der letzten Runde ausscheidet, dann genügt es also nicht, sie einfach in dieser Runde als ausgeschieden zu melden. Sie muß in allen Vorunden als ausgeschieden gemeldet sein, damit alle Stock- und Spielpunkte dieser Mannschaft unberücksichtigt bleiben.

Ein Beispiel soll die richtige Vorgehensweise beschreiben:

Ausgangslage:

- 15 Mannschaften.
- Die erste Runde des Wettbewerbs wurde korrekt beendet und das Ergebnis dieser Runde berechnet.
- Die Daten der ersten Runde wurden in die zweite Runde übernommen und diese ebenfalls beendet, d. h. das Ergebnis berechnet,
- Die Daten der zweiten Runde wurden in die dritte Runde übernommen.
- Mit dem im dritten Spiel scheidet die Mannschaft ER Riederhofen aus.

Was ist zu tun?

- Aufruf der ersten Runde (Neustart, **A** für Alte Veranstaltung, Wahl der Veranstaltung).
- Aufruf des Korrekturteiles mit **K**. Ausscheiden der Mannschaft ER Riederhofen mit **M** und Wahl der Mannschaft,
- Berechnendes Endergebnisses.
- Aufruf der zweiten Runde (Neustart, **A** für Alte Veranstaltung, Wahl der Veranstaltung).
- Import von Vorergebnissen (**B** Veranstaltung bearbeiten, **B** Vorergebnisse bearbeiten, **I** Vorergebnisse importieren).
- Aufruf des Korrekturteiles mit **K**. Ausscheiden der Mannschaft ER Riederhofen mit **M** und Wahl der Mannschaft.
- Berechnendes Endergebnisses.
- Aufruf der dritten Runde (Neustart, **A** für Alte Veranstaltung, Wahl der Veranstaltung).
- Import von Vorergebnissen (**B** Veranstaltung bearbeiten, **B** Vorergebnisse bearbeiten, **I** Vorergebnisse importieren).
- Aufruf des Korrekturteiles mit **K**. Ausscheiden der Mannschaft ER Riederhofen mit **M** und Wahl der Mannschaft.
- Normalweiterarbeiten.

Für den Import von Vorergebnissen spielt es keine Rolle, ob die Startnummern oder die Anspielfolge geändert wurde. Wichtig ist nur, dass keine der Mannschaftsnamen geändert wurden, weil sonst der Import nicht funktioniert.

LC-TURNIER 22.09.1996 10.19		Rg	Mannschaft	Sp.	Pu.	VP	Quot.
T	Teilnehmerliste	1	8 ESV Tamsweg 1	S	14	25	-----
Q	Quittung für das Nenngeld	2	12 EV Bürmoos	S	14	22	-----
M	Mannschaftsstreifen	3	13 Feldgasse Judenburg	ST	14	21	-----
S	Spielfeldplan	4	15 WSG RAIKA Radenther	K	14	18	-----
		5	3 EV Wölzertal	ST	14	16	-----
		6	2 PSV Tamsweg	S	14	16	-----
		7	9 EV Unternberg 2	S	14	16	-----
		8	7 ESV Tamsweg 2	S	14	15	-----
		9	11 EV Arnoldstein 2	K	14	14	-----
		10	6 EV Unternberg 1	S	14	13	-----
		11	4 EV Arnoldstein 1	K	14	11	-----
		12	1 Muhr	S	14	8	-----
		13	14 EV Nikelsdorf	ST	14	6	-----
		14	5 EV St. Michael	S	14	3	-----
		15	10 Rauchi Gutau	OO	14	2	-----

Ihre Wahl: \*

wahl der Druckroutinen

12. Formularedrucken

12.1. Druckformate

Je nach Beschaffenheit Ihres Druckers können bei

einigen Formularen schöne Rahmen gedruckt werden. Dies funktioniert aber nur, wenn bei der Format einstellung des Druckers (Seite 39) der Buchstabe G (er steht für Grafikdruck) im Bereich Vertikaler Strich eingeben wird. Sonst werden die Rahmen, so wie in die sem Handbuch auf den Seiten 46 und den folgenden zu sehen ist, aus den Zeichen +, - und | zusammengesetzt,

12.2. Formulare vor der Veranstaltung

Aus dem Hauptmenü

wählt man mit **D** den Programmteil "Formulare Drucken"

12.2.1. Teilnehmerlisten

Hier kann man zwischen großen Listen (Muster auf Seite 47) und kleinen Listen (Muster auf Seite 46) auswählen.

LC-TURNIER 22.09.1996 10.19		Rg	Mannschaft	Sp.	Pu.	VP	Quot.
		1	8 ESV Tamsweg 1	S	14	25	-----
		2	12 EV Bürmoos	S	14	22	-----
		3	13 Feldgasse Judenburg	ST	14	21	-----
		4	15 WSG RAIKA Radenther	K	14	18	-----
		5	3 EV Wölzertal	ST	14	16	-----
		6	2 PSV Tamsweg	S	14	16	-----
		7	9 EV Unternberg 2	S	14	16	-----
		8	7 ESV Tamsweg 2	S	14	15	-----
		9	11 EV Arnoldstein 2	K	14	14	-----
		10	6 EV Unternberg 1	S	14	13	-----
		11	4 EV Arnoldstein 1	K	14	11	-----
		12	1 Muhr	S	14	8	-----
		13	14 EV Nikelsdorf	ST	14	6	-----
		14	5 EV St. Michael	S	14	3	-----
		15	10 Rauchi Gutau	OO	14	2	-----

Ihre Wahl: \*

Teilnehmerliste drucken

Bei leeren Spielplänen werden keine Teilnehmerlisten gedruckt.

LC-TURNIER 22.09.1996 10.20		Rg	Mannschaft	Sp.	Pu.	VP	Quot.
		1	8 ESV Tamsweg 1	S	14	25	-----
		2	12 EV Bürmoos	S	14	22	-----
		3	13 Feldgasse Judenburg	ST	14	21	-----
		4	15 WSG RAIKA Radenther	K	14	18	-----
		5	3 EV Wölzertal	ST	14	16	-----
		6	2 PSV Tamsweg	S	14	16	-----
		7	9 EV Unternberg 2	S	14	16	-----
		8	7 ESV Tamsweg 2	S	14	15	-----
		9	11 EV Arnoldstein 2	K	14	14	-----
		10	6 EV Unternberg 1	S	14	13	-----
		11	4 EV Arnoldstein 1	K	14	11	-----
		12	1 Muhr	S	14	8	-----
		13	14 EV Nikelsdorf	ST	14	6	-----
		14	5 EV St. Michael	S	14	3	-----
		15	10 Rauchi Gutau	OO	14	2	-----

Ihre Wahl: \*

Quittungen drucken

12.2.2. Quittung für die Zahlung des Nenngeldes (Formularmuster auf Seite 46)

Auswahlmöglichkeiten: Quittung für eine Mannschaft - Quittung für alle Mannschaften.

Im zweiten Fall kann gewählt werden, ab welcher Startnummer die Quittungen zu drucken sind.

Bei leeren Spielplänen werden keine Quittungen gedruckt.

12.2.3. Mannschaftsstreifen (Muster auf Seite 48)

Auswahlmöglichkeiten:  
Mannschaftsstreifen für eine Mannschaft - Mannschaftsstreifen für alle Mannschaften.  
Im zweiten Fall kann gewählt werden, ab welcher Startnummer die Mannschaftsstreifen zu drucken sind.

LC-TURNIER 22.09.1996 10:20		Rg	Mannschaft	Sp.	Pu.	VP	Quot.
Hilfe Für <b>E</b> ine Mannschaft Für <b>A</b> lle Mannschaften ENDE Diesen Teil beenden Ihre Wahl: * Mannschaftsstreifen drucken		1	8 ESV Tamsweg 1	S	14	25	-----
		2	12 EV Bürmoos	S	14	22	-----
		3	13 Feldgasse Judenbur	ST	14	21	-----
		4	15 WSG RAIKA Radenthe	K	14	18	-----
		5	3 EV Wölzertal	ST	14	16	-----
		6	2 PSV Tamsweg	S	14	16	-----
		7	9 EV Unternberg 2	S	14	16	-----
		8	7 ESV Tamsweg 2	S	14	15	S
		9	11 EV Arnoldstein 2	K	14	14	-----
		10	6 EV Unternberg 1	S	14	13	-----
		11	4 EV Arnoldstein 1	K	14	11	-----
		12	1 Muhr	S	14	8	S
		13	14 EV Nikelsdorf	ST	14	6	-----
		14	5 EV St. Michael	S	14	3	-----
		15	10 Rauchi Gutau	OO	14	2	-----

- Es gibt zwei Formulare:  
Das große Formular enthält Spalten für alle Reihen.
- Das kleine Formular enthält nur die entsprechenden Mannschaften, Bahnen und Anspieler.

Bei Leerplänen enthalten die Mannschaftsstreifen natürlich keine Mannschaftsnamen sondern nur die Startnummern.

LC-TURNIER 22.09.1996 10:20		Rg	Mannschaft	Sp.	Pu.	VP	Quot.
Korrektur Bahnkarten geordnet nach Durchgang oder nach Bahn oder Einzelne Bahnkarte ENDE Diesen Teil beenden Ihre Wahl: * Bahnkarten drucken		1	8 ESV Tamsweg 1	S	14	25	-----
		2	12 EV Bürmoos	S	14	22	-----
		3	13 Feldgasse Judenbur	ST	14	21	-----
		4	15 WSG RAIKA Radenthe	K	14	18	-----
		5	3 EV Wölzertal	ST	14	16	-----
		6	2 PSV Tamsweg	S	14	16	-----
		7	9 EV Unternberg 2	S	14	16	-----
		8	7 ESV Tamsweg 2	S	14	15	S
		9	11 EV Arnoldstein 2	K	14	14	-----
		10	6 EV Unternberg 1	S	14	13	-----
		11	4 EV Arnoldstein 1	K	14	11	-----
		12	1 Muhr	S	14	8	S
		13	14 EV Nikelsdorf	ST	14	6	-----
		14	5 EV St. Michael	S	14	3	-----
		15	10 Rauchi Gutau	OO	14	2	-----

12.2.4. Bahnkarten (Muster auf Seite 49)

Auswahlmöglichkeiten:  
Bahnkartengeordnet nach Gang oder nach Bahn, aber auch Bahnkarten für einzelne Spiele.

Wenn Sie unmittelbar vor dem Begeben erst mit dem Drucken anfangen, dann ist die Ordnung nach Gang die bessere, weil Sie rasch für den ersten Gang die Karten auslegen können. Die Karten für die übrigen Durchgänge können dann gedruckt werden.

LC-TURNIER 22.09.1996 10:21		Rg	Mannschaft	Sp.	Pu.	VP	Quot.
Übersichtsplan Jede Bahn einzeln ENDE Diesen Teil beenden Ihre Wahl: * Spielplan drucken		1	8 ESV Tamsweg 1	S	14	25	-----
		2	12 EV Bürmoos	S	14	22	-----
		3	13 Feldgasse Judenbur	ST	14	21	-----
		4	15 WSG RAIKA Radenthe	K	14	18	-----
		5	3 EV Wölzertal	ST	14	16	-----
		6	2 PSV Tamsweg	S	14	16	-----
		7	9 EV Unternberg 2	S	14	16	-----
		8	7 ESV Tamsweg 2	S	14	15	S
		9	11 EV Arnoldstein 2	K	14	14	-----
		10	6 EV Unternberg 1	S	14	13	-----
		11	4 EV Arnoldstein 1	K	14	11	-----
		12	1 Muhr	S	14	8	S
		13	14 EV Nikelsdorf	ST	14	6	-----
		14	5 EV St. Michael	S	14	3	-----
		15	10 Rauchi Gutau	OO	14	2	-----

12.2.5. Spielplan




Ein Übersichtsplan enthält nur Startnummern, da für ist der ganze Begeben auf einem Blatt wie der gegeben. (Muster auf Seite 52)

Der Spielplan für jede Bahn enthält auch die Mannschaftsnamen, da für gibt es für jede Bahn ein Blatt. (Muster auf Seite 48)

Bei leeren Spielplänen wird nur ein Übersichtsplan gedruckt.

## 12.2.6. Liste mit den Vorergebnissen (Muster auf Seite 60)

Den Druck der Vorergebnisse erhalten Sie aus dem Hauptmenü mit

-  Veranstaltungsbearbeiten
-  Vorergebnisbearbeiten
-  Vorergebnis drucken



## 12.2.7. Startkarten (Muster auf Seite 51)

12.2.8. Werden die Startkarten nach der Berechnung des Gesamtergebnisses gedruckt, so werden die Spielergebnisse mitgedruckt. Beim Druck aus dem Hauptmenü werden nur die Mannschaftsnamen und Spielernamen - so weit schon bekannt - gedruckt.

## 12.3. Formulare während der Veranstaltung


## 12.3.1. Zwischenergebnisse

Aus dem Hauptmenü erhalten Sie ein Zwischenergebnis mit

-  Veranstaltungsbearbeiten
-  Zwischenergebnis

Die ses Zwischenergebnis wird auf den Bildschirm geschrieben. Je nach gewünschter Ausgabe erhalten Sie die Ordnung nach Rang oder nach Startnummer.

Zum Druck wählen Sie



-  Druck des Zwischenergebnisses (siehe Seite 50)

Beim Druck der Zwischenwertung gilt die folgende Regel:


- Wenn Sie den Quotienten ausgeben det haben, dann wird die Zwischenwertung gedruckt und in jede Zeile das Ergebnis der Mannschaft im letzten Gang.
- Wenn der Quotient eingeben det ist, wird die Zwischenwertung einschließlich der Verlustpunkte und der Quotienten gedruckt, das Ergebnis des letzten Ganges wird danach - wenn noch Platz ist unterhalb, sonst auf einem neuen Blatt - ausgegeben.
- Wurde die Reihenfolge nach Rang verlangt, so gilt dies auch für die Zwischenwertung, Das selbe gilt bei verlangter Reihung nach Startnummern.

## 12.3.2. Ergebnisse eines Ganges (Musterseite Seite 49)

Aus dem Hauptmenü erhalten Sie ein Gangergebnis mit

-  Veranstaltungsbearbeiten
-  Ergebnisse eines Durchganges

Die ses Gangergebnis wird auf den Bildschirm geschrieben. Dann wählen Sie mit


-  Druck des Ergebnisses eines Ganges

## 12.4. Formulare nach der Veranstaltung

 *Die se Formulare sind aus dem Ergebnismenü (siehe Seite 31) heraus aufrufbar.*

## 12.4.1. Ergebnisliste (Muster auf Seiten 55 bis 57)

Die Ergebnisliste kann mit oder ohne Spielernamen gedruckt werden.

 *Werden die Namen für genau drei Mannschaften verlangt so werden die se Namen besonders übersichtlich geschrieben. In allen anderen Fällen werden die Namen, wann sie kurz genug sind, in einer Zeile, sonst in zwei Zeilen unter dem Mannschaftsnamen gedruckt.*

## 12.4.2. Spielergebnisse einer Mannschaft (Muster auf Seite 54)

Die Ergebnisse einer Mannschaft können für eine einzelne oder für alle Mannschaften ab einer bestimmten Startnummer (Standardwert ist 1) gedruckt werden. Die se Liste dient der Kontrolle des sen, der die Auswertung macht.

## 12.4.3. Schiedsrichterbericht (Muster auf Seite 59)

Der hier verwen dete Schiedsrichterbericht entspricht den Vorstellungen des Salzburger Landesverbandes. Die ses Formular kann zum Teil verändert werden (siehe Seite 25). Er enthält alle Daten, die das Programm wiss en kann. Der Rest ist händisch ein zufügen.

## 12.5. Druck in Datei / Druck auf Drucker

Bei je dem Druck me nü gibt es den Aus wahl punkt

**U** Druck in Da tei / Druck auf Dru cker

Sie se hen im mer nur ei nen die ser bei den Be feh le, je nach dem, wel che Wahl ge ra de ge troffen wer den kann. Wenn Sie Druck in Da tei wäh len, so wünscht das Pro gramm **EISTURNIER** die Ein ga be ei nes Da tei na mens. Die ser Da tei na me darf aus ma xi mal 8 Zei chen (Buch sta ben und Zif fern) be ste hen und darf kei ne Leer- und Satz zei chen ent hal ten. Au ßer dem darf im Da tei na men das Wort EIS nicht an den ers ten drei Stellen vorkom men. Das Pro gramm legt da rauf hin eine Da tei mit dem ge wähl ten Da tei na men und der Da tei ken nung TXT an, in die alle Aus ga ben ge schrie ben wer den, bis zu dem Mo ment, wo Sie wie der mit **U** auf Druck auf Dru cker um schal ten.

☞ *Soll te eine Da tei mit dem an ge ge be nen Na men schon vor han den sein, so wird die se bei der Neu defi ni ti on ge löscht. Es er folgt kei ne War nung.*

☞ *Das Aus ga be for mat ist MS-DOS ASCII (und nicht Wind ows ANSI- oder ein an de res For mat).*

Zweck die ser Pro gram mop ti on ist es, dass die Lis ten von Ih nen mit ir gend ei nem Text pro gram m wei ter be ar bei tet wer den kön nen.

### 12.6. Änderung der Formulare

Die For mu la re für den Schieds rich ter be richt und die Quit tung für das Nenn geld kön nen von Ihnen ver ändert wer den. Die Mas ke für den Schieds rich ter be richt ist in der Da tei EISSCHIR. TXT, die Mas ke für die Quit tung in der Da tei EISZAHL. TXT ge spei chert, Die se bei den Da tei en ent hal ten kon stan ten Text und Platz hal ter für vari ablen Text. (Sie he ne ben ste hen de Ta bel le)

Den kon stan ten Text kön nen Sie be lie big än dern. in den Text kön nen die in ne ben ste hen der Ta bel le auf ge lis te ten Va ri ablen ein ge fügt wer den. Da bei ist zu be ach ten:

☞ *Der For mat be fehl \$Z muß am Be ginn ei ner Zei le ohne füh ren des Leer zei chen ste hen. Der Text, der zen triert wor den soll, muss un mittel bar da ran an schlie ßen.*

☞ *Es soll te für den ein zu fü gen den Text un be dingt Platz sein, da das Pro gramm kei nen Zei len um bruch be rechnet.*

☞ *Die Zei len dür fen nicht län ger sein, als die längs te Zei le im Mus ter (60 Zei chen bei der Quit tung und 71 Zei chen beim Schi ri be richt).*

☞ *Ein fal scher Buch sta be hin ter dem \$-Zei chen oder das \$-Zei chen ir gend wo im Text füh ren zum Pro gram m auf hän ger beim Druck der For mu la re.*

Platz hal ter für va ri ablen Text	Be de u tung des Platz hal ters
\$A	Zahl der Mann schaf ten
\$B	Text "Ab bruch nach nn Spie len, aus ge wer tet xx Spie le
\$D	Name des durch füh ren den Ver eins
\$G	Zahl der aus ge wer te ten Grup pen
\$L	Name des Wett kamp f lei ters
\$N	Name der Ver an stal tung
\$O	Ort der Ver an stal tung
\$R	Name des Schieds rich ters
\$S	Nenn geld
\$T	Ter min der Ver an stal tung
\$V	Name des Ver an stal ters
\$W	Name des Aus wer ters
\$Z	Zei le zen triert

## 13. Mehrere Gruppen auswerten

Sie können, so fern auf Ihrem Computer ausreichend Platz ist, bis zu 6 Gruppen gleichzeitig verarbeiten.

### 13.1. Vorbereitung

#### 13.1.1. Erstellung der einzelnen Gruppen

- Erstellen Sie für jede Gruppe eine eigene Veranstaltung aus dem Startmenü mit

**N** Neue Veranstaltung

☞ Geben Sie die gewünschten Daten für die erste Gruppe bis nach der Startnummernvergabe ein. Sie gelangen dann nach ins Hauptmenü. Hier drücken Sie **ESC** und sind wieder im Startmenü. Das machen Sie so lange, bis für jede Gruppe eine eigene Veranstaltung eingegeben ist

#### 13.1.2. Definieren der Gruppen

Aus dem Startmenü wählen Sie

**M** Mehrere Gruppen

Das Programm bietet Ihnen nun die Auswahl aus den vorhandenen Veranstaltungen, darunter auch diejenige, die Sie soeben neu angelegt haben.

Wählen Sie eine Mannschaft aus.

LC-TURNIER 09.02.1997 10:47

Vorhandene Daten:

A	TEST06	Ferienturnier 1996
B	HERBST92	*
C	DEM096	Demoturnier
D	TESTD2	Ferienturnier 1996 Durchgang 2
E	SAMSON-A	Samsonturnier 1996
F	SAMSON-2	Samsonturnier 1996
G	SAMSON96	SPARKASSEN - SAMSON - Turnier
H	GREIF96	Ortsmeisterschaft 1996/97
I	TEST1-3	Test 1
J	TEST2-3	Test 2/3
K	TEST3-3	Test 3/3
L	FINALE1	Testturnier
M	FINALE2	Testturnier
N	FINALE3	Testturnier
O	FINALE4	Testturnier
P	FINALE5	Testturnier
Q	FINALE6	Testturnier
R	PLAN1504	*

**F1** Hilfe

**ENDE** Ende der Eingabe

wahl der 4. Gruppe  
Ihre wahl: \*

wahl der Veranstaltung

☞ Bei der Wahl der nächsten Gruppe werden die bereits gewählten Veranstaltungen farblich hervorgehoben dargestellt,

Nach der Wahl einer Gruppe werden die Stammdaten auf den Schirm geschrieben, und Sie können die Gruppenbezeichnung eingeben.

Wenn Sie keine eigene Gruppenbezeichnung eingeben, dann vergibt das Programm automatisch die Bezeichnungen Gruppe A Gruppe B usw.

LC-TURNIER 09.02.1997 10:46

Vorhandene Daten:

Veranstalter  
Name der Veranstaltung Test 1  
Ort  
Kurzbezeichnung TEST1-3  
Datum 24.01.1997  
Nenngeld  
Durchführender Verein  
Wettbewerbsleiter  
Schiedsrichter  
Auswertung  
Gruppenbezeichnung Gruppe A

wahl der Veranstaltung

☞ Erlaubt ist jede beliebige Bezeichnung, Sie können auch das Wort Gruppe löschen oder ersetzen. Auch die ganze Gruppenbezeichnung kann entfallen.

☞ Die gewählten Gruppenbezeichnungen scheinen auf allen Formularenbereichen auf dem Schiedsrichterbericht auf.

Wenn Sie alle Gruppen gewählt haben, dann drücken Sie die Taste **ENDE**.

☞ Wenn Sie nach der Eingabe mehrerer Gruppen das Programm beenden müssen, dann brauchen Sie nach dem Neustart nicht die ganze Eingabe prozedur wiederholen, sondern Sie können aus dem Startmenü mit **F8** die letzte eingetragene Gruppe wiederholen (Seite 8)

13.2. Während des Spieles

Es gibt keine Besonderheiten bei der Bearbeitung mehrerer Gruppen außer dem Menüpunkt

**W** Gruppewechseln

Da bei wird auf die nächste Veranstaltung umgeschaltet. Nach der letzten Gruppe kommt wieder die erste dran. Eine direkte Wahl einer bestimmten Gruppe ist nicht möglich.

LC-TURNIER 24.01.1997 10:47		Rg	Mannschaft	Gruppe C	Sp.	Pu.	VP	Quot.
Korrektur <b>F1</b> Hilfe Spieleregebnisse eingeben Veranstaltung <b>B</b> earbeiten Startpunkte eingeben Formulare <b>D</b> rucken Veranstaltung <b>A</b> bbrechen End-Ergebnis berechnen Gruppe <b>w</b> echseln ENDE Ende		1	2 M	2-3	6	0	---	-----
		2	5 M	5-3	6	0	---	-----
		3	6 M	6-3	6	0	---	-----
		4	4 M	4-3	6	0	---	-----
		5	1 M	1-3	6	0	---	-----
		6	7 M	7-3	6	0	---	-----
		7	3 M	3-3	6	0	---	-----
Ihre Wahl: *								
Zechner am Schlossberg								

13.3. Endergebnis

Das Endergebnis wird für jede Gruppe extra ausgegeben, so als wären die Gruppen eigene Veranstaltungen.

Sie finden aber im Endergebnis me noch einmal den Punkt Gruppewechseln, mit dem Sie zur nächsten Gruppe ins Hauptmenü kommen.

Wenn Sie für alle Gruppen ein Endergebnis berechnet haben, erscheint im Endergebnis me ein neuer Auswahlpunkt:

**F** Finalevorbereiten

Über Gestaltung und Durchführung eines Finales mehrerer Gruppen lesen Sie auf Seite 32 weiter.

LC-TURNIER 24.01.1997 10:47		Rg	Mannschaft	Gruppe C	Sp.	Pu.	VP	Quot.
Korrektur <b>F1</b> Hilfe Spiele jeder Mannschaft Ergebnis- <b>L</b> iste Startkarten Schiedsrichter <b>B</b> ericht Gruppe <b>w</b> echseln Dr <b>U</b> ck auf Drucker ENDE Ende		1	2 M	2-3	6	0	4	1,366
		2	5 M	5-3	6	0	4	1,081
		3	6 M	6-3	6	0	5	1,633
		4	4 M	4-3	6	0	6	1,049
		5	1 M	1-3	6	0	7	1,236
		6	7 M	7-3	6	0	8	0,693
		7	3 M	3-3	6	0	8	0,490
Ihre Wahl: *								
Gesamt-Ergebnis								


LC-TURNIER 24.01.1997 10:48		Rg	Mannschaft	Gruppe B	Sp.	Pu.	VP	Quot.
Korrektur <b>F1</b> Hilfe Spiele jeder Mannschaft Ergebnis- <b>L</b> iste Startkarten Schiedsrichter <b>B</b> ericht Finale vorbereiten Gruppe <b>w</b> echseln Dr <b>U</b> ck auf Drucker ENDE Ende		1	6 M	6-2	6	0	3	1,488
		2	1 M	1-2	6	0	5	1,658
		3	5 M	5-2	6	0	5	1,152
		4	4 M	4-2	6	0	6	0,818
		5	3 M	3-2	6	0	7	0,984
		6	7 M	7-2	6	0	7	0,903
		7	2 M	2-2	6	0	9	0,493
Ihre Wahl: *								
Gesamt-Ergebnis								

14. Mehrere Durchgänge, Vorergebnisse

14.1. Vorergebnisseübernehmen

Sie können

- von einer Veranstaltung alle Stammdaten (mit Ausnahme der Kurzbezeichnung) und alle Mannschafts- und Spielernamen in eine neue Veranstaltung, oder
- alle diese Daten und zusätzlich die erreichten Stock- und Spielpunkte je der Mannschaft übernehmen. Sie können aber auch
- einen besonderen Spielplan als Grundlage für eine neue Veranstaltung übernehmen.

 *Wurde noch kein Endergebnis der Ausgangsveranstaltung berechnet, werden nur Stammdaten und Namen übernommen. Wurde bereits ein Endergebnis berechnet, werden auch alle Spiel- und Stockpunkte übernommen.*

☞ Von ei nem be son de ren Spiel plan wird nur der Spiel plan über nom men (sie he Sei te 34)

Vor gangs wei se: Aus dem Start me nü wählt man

- Alte Veranstaltung
- Datenübernehmen

Da nach sucht man sich aus den vor han de nen Ver an stal tun gen eine aus.

Sie kön nen nun die Stamm da ten än dern, je den falls müs sen Sie aber eine Kurz be zeich nung neu ein ge ben.

Als nächs tes wird nach der Rei hen fol ge der Start num mern ge fragt Sie ha ben die Wahl:

- 14.1.1. Dieselbe Reihenfolge und dasselbe Anspiel
- 14.1.2. Dieselbe Reihenfolge und umgekehrtes Anspiel
- 14.1.3. Umgekehrte Startreihenfolge
- 14.1.4. Vollständige Neuvergabe der Startnummern

LC-TURNIER 09.02.1997 11.00	
<input type="checkbox"/> Hilfe Die startnummern in derselben Reihenfolge und mit dem selben Anschuß mit <input type="checkbox"/> umgekehrtem Anschuß  Die startnummern in in <input type="checkbox"/> verkehrter Reihenfolge in <input type="checkbox"/> neuer Reihenfolge	
Ihre wahl: *	
zechner am schlossberg	

☞ Jede der obi gen Start num mern ver ga be me tho den hat man ches für sich, man ches spricht aber auch da ge gen. Schön heit und Ge rech tig keit las sen sich halt nicht im mer ver ei nen.

Nach die ser Pro ze dur ist die Über nah me been det, und die Ver an stal tung wird auf den Schirm ge holt. Sie sind wie der ein mal im Haupt me nü.

☞ Als Zei chen da für, dass Er ge bnis se ei ner frü he ren Ver an stal tung mit ge rech net wer den, er schein t bei der An ga be de raus ge wer te ten Spie le ein Stern chen.

Die se kön nen auch aus ge blen det wer den. Sie blei ben aber so lan ge ge spei chert, bis sie ge löscht wer den.

LC-TURNIER 13.08.1996 10.36							
<input type="checkbox"/> Korrektur	<input type="checkbox"/> Hilfe	Rg	Mannschaft	Sp.	Pu.	VP	Quot.
<input type="checkbox"/> Spiel er ge bnis se ein ge ben <input type="checkbox"/> Ver an stal tung <input type="checkbox"/> be ar bei ten <input type="checkbox"/> Straf punk te ein ge ben <input type="checkbox"/> For mu la re <input type="checkbox"/> dr ucken <input type="checkbox"/> Ver an stal tung <input type="checkbox"/> ab re chnen							
<input type="checkbox"/> ENDE Ende							
Ihre wahl: *							
zechner am schlossberg							
		1	1 USK Oberweiden	5*	2	1	2,494
		2	6 PSV Klendring	4*	1	1	1,000
		3	2 SC Krapfenbach Oberbau	4*	1	1	1,694
		4	4 ESR Altlichtenstein	5*	0	0	0,848
		5	3 Eißvögel Turnau	4*	0	0	0,733
		6	5 RAIKA Klutschnigg	4*	0	0	0,543



☞ Wenn ein drit ter Durch gang ge plant ist, in den die Punkte des vo ri gen und die ses Durch gan ges über nom men wer den sol len, dann müs sen vor der Be rech nung des End er ge bnis ses die ses Durch gan ges die Vorer ge bnis se ein ge blen det sein, sonst kön nen sie nicht wei ter ge ge ben wer den.

☞ Bei der Über nah me von Da ten wird auch die An zahl der ge spiel ten Durch gän ge über nom men. Dies ist nö tig, um die Ver lust punk te kor rekt be rech nen zu kön nen. Lei der gibt es aber im mer wie der Fäl le, bei de nen die Über nah me die ses Wer tes nicht kor rekt er folgt. Dann stim men na tür lich auch die Ver lust punk te nicht. Da ich die Ver lust punk te an sich nicht für sehr we sent lich er ach te, habe ich mich auch nicht sehr be müht, die sen sel ten auf tre ten den Feh ler ganz zu be sei ti gen.









14.2. Vorergebnissebearbeiten

☞ *Das eigentliche Bearbeiten von Vorergebnissen wird weiter unten beschrieben (Editieren).*

Aus dem Hauptmenü kann mit

-  Veranstaltungsbearbeiten
-  Vorergebnissebearbeiten

das Menü für die Bearbeitung der Vorergebnisse aufgerufen werden.

LC-TURNIER 18.10.1996 11.00		Rg	Mannschaft	Sp.	Pu.	VP	Quot.
		1	7 ESV Tamsweg 1	0*	23	---	-----
		2	2 Feldgasse Judenburg	0*	21	---	-----
		3	8 ESV Tamsweg 2	0*	17	---	-----
		4	12 EV Wölzertal	0*	16	---	-----
		5	15 WSG RAIKA Radenthein	0*	16	---	-----
		6	6 EV Unternberg 2	0*	16	---	-----
		7	13 PSV Tamsweg	0*	16	---	-----
		8	4 EV Arnoldstein 2	0*	14	---	-----
		9	9 EV Unternberg 1	0*	13	---	-----
		10	14 Muhr	0*	10	---	-----
		11	11 EV Arnoldstein 1	0*	9	---	-----
		12	1 EV Nikelsdorf	0*	6	---	-----
		13	10 EV St. Michael	0*	3	---	-----
		14	5 Rauchi Gutau	0*	2	---	-----
		15	3 EV Bürmoos	0*	0	---	-----

Ihre Wahl: \*

Zechner am Schlossberg

14.2.1. Vorergebnis löschen

Es geschieht genau das, was der Ausdruck sagt: Die Vorergebnisse werden gelöscht und sind danach wirklich nicht mehr vorhanden.

14.2.2. Vorergebnis drucken

Die Vorergebnisse werden gedruckt (Muster auf Seite 60).

14.2.3. Vorergebnisse importieren

Sie können mit der Routinedatei Vorergebnisse aus einer anderen Veranstaltung auch nach dem Start hereinholen. Dabei ist zu beachten:

☞ *Import ist nur möglich wenn die Mannschaften Namen bei der Veranstaltung wirklich gleich sind.*

☞ *Vor dem Import werden automatisch alle bisherigen Vorergebnisse gelöscht.*

☞ *Wenn Sie im selben Arbeitsgang die Vorergebnisse mehrerer Veranstaltungen importieren, werden diese addiert und nicht gelöscht.*



Wichtig ist die Routinedatei, wenn bei Mehrfachrunden plötzlich in der letzten Runde eine Mannschaft ausscheidet (siehe Seite 21)


14.2.4. Vorergebnisse bearbeiten (editieren)




Zwei Bereiche der Bearbeitung sind möglich:

- Die Zahl der Vorrunden.
- Die Spiel- und Stockpunkte für jede Mannschaft.

Die Vorergebnisse können mit dem Programmteil sowohl verändert als auch neu eingegeben werden.

Mit den Tasten  und 

können Sie zwischen den Mannschaften wechseln, mit der Taste  beenden Sie die Bearbeitung der Vorergebnisse.

LC-TURNIER 13.08.1996 10.34		Rg	Mannschaft	Sp.	Pu.	VP	Quot.
							
start Nr.: 1 USK oberweiden				spiel-	+Stock	-Stock	
				punkte	punkte	punkte	
				10	121	23	
		4	4 ESR Altlichtenstein	5	5	7	0,848
		5	3 Eißvögel Turnau	4	5	5	0,733
		6	5 RAIKA Klutschnigg	4	6	6	0,543
Zahl der Vorrunden: 1							
Ihre Wahl: B							
Vorergebnisse bearbeiten							

15. Abbruch

15.1. Voraussetzungen für einen Abbruch

**EISTURNIER** nimmt bei einem Abbruch keine Rücksicht auf die Zahl der bereits gespielten Durchgänge, Wenn je doch kein auswertbares Spiel mehr übrig bleibt, wird kein Abbruch mehr gerechnet.

15.2. Besonderheiten bei der Berechnung:

Ehe die Abbruchwertung durchgeführt wird, fragt das Programm, ob eine Mannschaft ausgeschieden ist. Da nach werden die Spiele aller restlichen Mannschaften gezählt, und die Mannschaft mit den wenigsten Spielen gesucht. Diese Zahl von Spielen wird bei allen Mannschaften für die Auswertung herangezogen.

☞ *Aus dieser Besonderheit folgt, dass der letzte Spielstand nicht unbedingt auch das Abbruchergebnis sein muß.*

15.3. Ergebnislisten nach Abbruch

☞ *Bei einem Abbruch gibt es kein Ergebnismenü.*

☞ *Bei einem Abbruch gibt es kein Ergebnis auf dem Bildschirm.*

Es wird der Druck folgender Listen angeboten:

Listen mit Einzelergebnissen

☞ *Diese enthalten nur die gewerteten Spiele*

Ergebnislisten

Schiedsrichterbericht

Da die Rangordnung der Mannschaften erst bei der Erstellung der Ergebnisliste berechnet wird, kann eine solche nicht in den vorhergedruckten Listen aufscheinen.

☞ *Die Auswertung nach Abbruch ist nicht sehr komfortabel, aber besser als nichts.*

☞ *Im Winter, wenn man in einer zugigen Vereinshütte auf feuchtem Papier drucken muß, verflucht man die Eigenheit des Programms, Einzelergebnislisten und Startkarten nicht für einzelne Mannschaften drucken zu können.*

Nach dem Ausdruck (oder auch Nichtausdruck, wenn keiner gewünscht wird) des Schiedsrichterberichtes endet das Programm.

☞ *Noch einem Neustart des Programms kann die Veranstaltung an der Stelle des Abbruchs wie der Weiterbearbeitet werden (auch noch mals abgebrochen werden, wenn man weitere Listen braucht).*

<p>LC-TURNIER 13.08.1996 11:04</p> <p>Korrektur FL Hilfe</p> <p>Spielergebnisse eingeben Veranstaltung Bearbeiten Startpunkte eingeben Formulare Drucken Veranstaltung Abbrechen</p> <p>ENDE Ende</p> <p>Einzelergebnisse drucken? J/N *</p> <p>Zechner am Schlossberg</p>	Rang	Ergebnis nach Abbruch	Pkt.	Quotient	Diff.
<p>LC-TURNIER 13.08.1996 11:04</p> <p>Korrektur FL Hilfe</p> <p>Spielergebnisse eingeben Veranstaltung Bearbeiten Startpunkte eingeben Formulare Drucken Veranstaltung Abbrechen</p> <p>ENDE Ende</p> <p>Wieviele Listen</p> <p>Druck der Ergebnislisten</p>	Rang	Abbruch nach 3 Spielen	Pkt.	Quotient	Diff.
<p>LC-TURNIER 13.08.1996 11:20</p> <p>Korrektur FL Hilfe</p> <p>Spielergebnisse eingeben Veranstaltung Bearbeiten Startpunkte eingeben Formulare Drucken Veranstaltung Abbrechen</p> <p>ENDE Ende</p> <p>Schiribericht? J/N *</p> <p>Zechner am Schlossberg</p>	Rang	Abbruch nach 3 Spielen	Pkt.	Quotient	Diff.
	1	4 RAIKA obennbach	3	1,727	16
	2	2 SK Adelswangen	2	2,000	19
	3	3 Stockschiitzen Lants	2	1,149	3
	4	5 BSG Eisenmenger	2	0,894	-2
	5	1 WSC Wimmering	0	0,439	-23

16. Das Endergebnis

16.1. Voraussetzungen für ein Endergebnis

Da mit ein Endergebnis aus gewertet werden kann, müssen alle Spiele eingeben worden sein. Das wird vom Programm überprüft, und erst dann erscheint im Hauptmenü der Menüpunkt

**G** End-Ergebnis berechnen

*Sie können aber durch Drücken von **G** auch schon früher den Versuch unternehmen, ein Endergebnis berechnen zu lassen, in diesem Fall wird zu erst gefragt, ob eine Mannschaft ausgeschrieben ist. Danach wird überprüft, ob alle Spiele gespielt wurden und, wenn dies nicht der Fall war, die fehlenden Spiele gedruckt*

*Ausgeschriebene Mannschaften sollten vor dem Versuch, ein Ergebnis berechnen zu lassen, als ausgeschriebene gemeldet werden (siehe Seite 42).*

16.2. Anzeigedes Endergebnisses

Beim Endergebnis werden immer

- gewertete Spiele
- Spielpunkte
- Verlustpunkte und
- Quotient auf den Schirm geschrieben.

LC-TURNIER 22.09.1996 10.24		Rg	Mannschaft	Sp.	Pu.	VP	Quot.	
<b>K</b> Korrektur	<b>F1</b> Hilfe	1	8 ESV Tamsweg 1	S	14	25	3	2,333
Spiele jeder Mannschaft		2	12 EV Bürmoos	S	14	22	6	2,215
Ergebnis-Liste		3	13 Peldgasse Judenburg	ST	14	21	7	1,534
<b>S</b> Startkarten		4	15 WSG RAIKA Radenther	K	14	18	10	1,628
Schiedsrichter <b>B</b> Bericht		5	7 ESV Tamsweg 2	S	14	17	11	1,101
Dr <b>U</b> ck auf Drucker		6	3 EV Wölzertal	ST	14	16	12	1,474
<b>ENDE</b> Ende		7	2 PSV Tamsweg	S	14	16	12	1,282
Ihre Wahl: *		8	9 EV Unternberg 2	S	14	16	12	1,222
Gesamt-Ergebnis		9	11 EV Arnoldstein 2	K	14	14	14	0,826
		10	6 EV Unternberg 1	S	14	13	15	0,755
		11	4 EV Arnoldstein 1	K	14	11	17	0,658
		12	1 Muhr	S	14	10	18	0,816
		13	14 EV Nikelsdorf	ST	14	6	22	0,656
		14	5 EV St. Michael	S	14	25	2	0,465
		15	10 Rauchi Gutau	OO	14	2	26	0,319

*Wenn Sie vor Berechnung des Ergebnisses die Anzeige nach Startnummer verlangt hatten, dann bleibt dies erhalten.*

Was tun?

Mit der Taste **ESC** ins Hauptmenü zu rück, mit **B** die Veranstaltung bearbeiten und mit **O** die Ordnung auf Ordnung nach Rang stellen.

Wenn Sie vor Berechnung der Ergebnisse etwai ge Vorergebnisse ausgeblendet hatten, dann werden die se nicht ein ge blendet, sie werden aber auch nicht zur Weitergabe an eine nächste Runde gespeichert.

Was tun?

Mit der Taste **ENDE** ins Hauptmenü zu rück, mit **B** die Veranstaltung bearbeiten und mit **V** die Vorergebnisse einblenden.

16.3. Ergebnislisten

Die Muster dazu finden Sie auf den Seiten 55 bis 57. Zur Gestaltung der Ergebnislisten siehe auch Seite 24.

17. Finale

17.1. Finalevorbereiten

Wenn Sie mehrere Gruppen ausgewertet haben, d. h. alle Gruppen bis zum Endergebnis berechnet haben, dann bietet Ihnen das Programm den Punkt

LC-TURNIER 24.01.1997 10:48		Rg	Mannschaft	Gruppe B	Sp.	Pu.	VP	Quot.
<input type="checkbox"/> Korrektur <input type="checkbox"/> Hilfe Spiele jeder Mannschaft Ergebnis-Liste Startkarten Schiedsrichter-Bericht Finale vorbereiten Gruppe wechseln Dr. Uck auf Drucker ENDE Ende		1	6 M	6-2	6	6	3	1,488
Ihre Wahl: *		2	1 M	1-2	6	6	5	1,658
Gesamt-Ergebnis		3	5 M	5-2	6	6	5	1,152
		4	4 M	4-2	6	6	6	0,818
		5	3 M	3-2	6	6	7	0,984
		6	7 M	7-2	6	6	7	0,903
		7	2 M	2-2	6	6	9	0,493

Finalevorbereiten

In einem Finale, so wie es vom Programm verstanden wird, spielen die Ersten je der Gruppe um die ersten Plätze, die Zweiten je der Gruppe um die nächsten Plätze usw.

*Es kann bis zum 11 Rang ein Finale vorgegeben werden.*

Das Programm fragt, bis zu welchem Platz ein Finale gewünscht wird. Geben Sie eine Zahl von 1 bis 11 ein.

Ein Finale wird als Veranstaltung mit mehreren Gruppen behandelt, es gibt aber Ausnahmen:

Die Stammdaten werden aus der ersten Gruppe der Vorrunde genommen, können aber geändert werden.

LC-TURNIER 24.01.1997 10:50		Rg	Mannschaft	Gruppe C	Sp.	Pu.	VP	Quot.
Finale bis zum * Platz jeder Gruppe Ihre Wahl: F		1	2 M	2-3	6	6	4	1,366
Zechner am Schlossberg		2	5 M	5-3	6	6	4	1,081
		3	6 M	6-3	6	6	5	1,633
		4	4 M	4-3	6	6	6	1,049
		5	1 M	1-3	6	6	7	1,236
		6	7 M	7-3	6	6	8	0,693
		7	3 M	3-3	6	6	8	0,490

Die Kurzbezeichnung wird mit FINALE1, FINALE2 usw. vorgegeben.

Die Gruppenbezeichnungen sind ebenfalls vorgegeben.

*Vor dem Anlegen eines Finales muß genügend Platz für die einzelnen Finalgruppen vorhanden sein, d. h. mit einer Demoversion können Sie kein Finale anlegen.*

*Wenn Sie nur für den 1. Platz ein Finale spielen wollen, dann wird das natürlich nicht als Veranstaltung mit mehreren Gruppen behandelt!*

17.2. Finaledurchführen

Wenn Sie wie oben ein Finale mit mehreren Gruppen angelegt haben, können Sie aus dem Startmenü mit

Alte Veranstaltung

Aktuelle Gruppe

das Finale 1 auf den Schirm holen.

*Wenn Sie nur für den 1. Platz ein Finale spielen wollen, dann holen Sie die Veranstaltung mit dem Namen FINALE1.*

*Die weiteren Arbeitsabläufe entsprechen den üblichen Vorgängen beim Auswerten einer Veranstaltung.*

17.3. Finaleauswerten

Wenn Sie alle Finalrunden eingeben haben und alle Endergebnisse berechnet haben, dann finden Sie den Menüpunkt

**F** Finaleauswerten

Das einzige, was dann noch geschieht, ist, dass Sie gefragt werden, wie viele Ergebnislisten Sie haben wollen. Ein Maustaster für die Ergebnisliste finden Sie auf Seite 58.

LC-TURNIER 24.01.1997 10:56		Rg	Mannschaft	Sp.	Pu.	VP	Quot.
<b>K</b> orrektur <b>FL</b> Hilfe Spiele jeder Mannschaft Ergebnis-Liste <b>S</b> tartkarten Schiedsrichter Bericht <b>F</b> inale auswerten Gruppe wechseln Dr <b>U</b> ck auf Drucker <b>ENDE</b> Ende		1	3 M 4-3	2	2	1	3,266
Ihre Wahl: *		2	1 M 3-1	2	1	2	0,717
Gesamt-Ergebnis		3	2 M 4-2	2	2	3	0,475

- ☞ Finalisten enthalten immer die Spielernamen, sofern Sie diese eingeben haben.
- ☞ Bei Finalveranstaltungen kommt es häufig vor, dass Punktegleichheit in den Bereichen Spielpunkte, Quotient und Differenz besteht. In dem Fall muß der Schiedsrichter entscheiden, da keine Kehrenergebnisse verwaltet werden.

18. Spielpläne

Spielpläne sind Veranstaltungen wie alle anderen, aber sie enthalten keine Mannschaftsnamen und außer der Titelzeile und einer vom Programm festgelegten Kurzbezeichnung keine weiteren Stammdaten. Wird ein Spielplan als alte Veranstaltung aufgerufen, so können nur Bahnkarten, Mannschaftsstreifen, Startkarten und der Spielplan gedruckt werden. Außer dem können die Daten der Spielpläne in eine andere Veranstaltung übernommen werden. Das hat aber nur bei besonderen Plänen, bei denen zu wenig Bahnen vorhanden sind, einen Sinn.

- ☞ Die Namen für die Spielpläne werden vom Programm erstellt. Sie lauten immer PLANxx oder PLANxxyy.
- ☞ Es kann keine zwei Pläne mit dem selben Namen geben. Wenn Sie also einen neuen Plan erstellen mit der selben Mannschaftszahl bzw. mit der selben Mannschaftszahl und der selben Bahnzahl erstellen wollen, so müssen Sie den alten Plan vorher löschen.

18.1. Standardspielplan

Aus dem Startmenü wählen Sie

- P** Spielplanerstellen und danach
- S** Standardplan

- Da nach werden Sie um die Zahl der Mannschaften gefragt.
- Wurde eine gerade Mannschaftszahl eingegeben, folgt die Frage, ob ein Plan mit einer Pause oder mit zwei Pausen angelegt werden soll (siehe auch Seite 10).

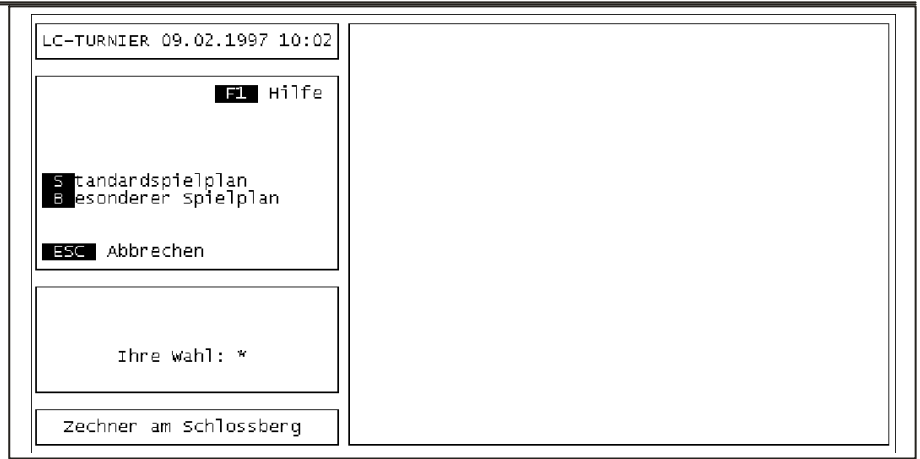
LC-TURNIER ***** 10:31		Rg	Mannschaft	Sp.	Pu.	VP	Quot.
<b>FL</b> Hilfe M Mannschaftenstreifen B Bahnkarten S Spielplan Dr <b>U</b> ck in Datei <b>ENDE</b> Diesen Teil beenden		1	*				
Ihre Wahl: *		2	*				
Wahl der Druckroutinen		3	*				
		4	*				
		5	*				
		6	*				
		7	*				
		8	*				
		9	*				
		10	*				
		11	*				
		12	*				
		13	*				
		14	*				
		15	*				

**EISTURNIER** speichert nun den Spielplan unter dem Namen PLANxx, wo bei xx für die Zahl der Mannschaften steht. Wenn Sie diese Veranstaltung aufrufen, dann ist nur der Druckeinstellungsmenüpunkt möglich. Die anderen Tätigkeiten sind gesperrt.

18.2. Besonderer Spielplan

Aus dem Start me nü wählen Sie

- P** Spielplanerstellen und da nach
- B** Besonderer Plan



Da nach kom men zwei Fragen

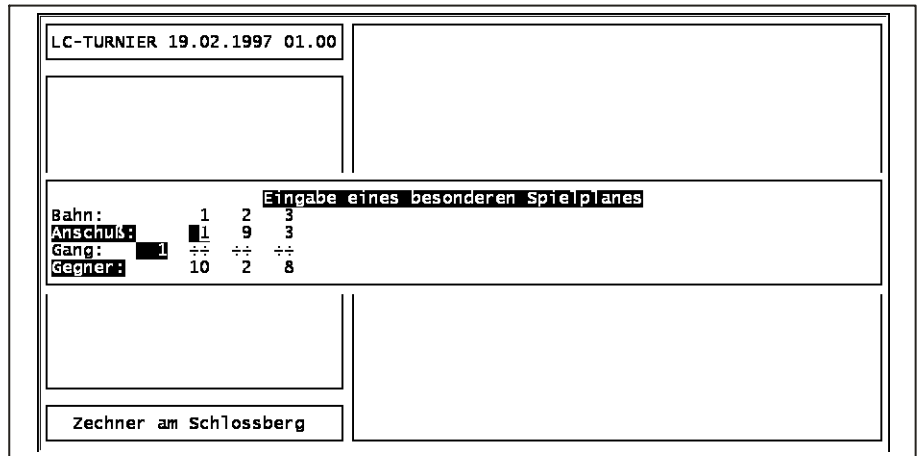
Wieviele Mannschaften *Er laubt sind Mann schaf ts zah len von 4 bis 31*

Wieviele Bahnen? *Die größ te Bahn an zahl ist um 1 klei ner als die Zahl der Bah nen beim Standardspielplan.*

Das Pro gramm ver sucht da nach ei nen Spiel plan zu er stel len. Das funk tio niert nicht im mer.

- ☞ *Ein Spiel plan kann nur er stellt werden, wenn ent we der die Mann schaf tszahl unge ra de ist oder bei ge ra der Mann schaf ts zahl die Zahl der Bah nen ge nau um 1 klei ner ist als beim Standardplan.*

*Bei spiel: 17 Mann schaf ten auf 4 Bah nen funk tio niert, 16 Mann schaf ten auf 4 Bah nen funk tio niert nicht.*



Nach der Er stel lung des Pla nes wird die ser gang wei se auf den Schirm zur Be stä ti gung bzw. zur Verän derung ausgegeben.

- ☞ *Falls der Com pu ter kei nen Spiel plan be rech nen kann, wird im mer An spie ler 0 und Geg ner 0 gesetzt. Man kommt über die sen Punkt nicht drü ber, weil das Pro gramm nicht ak zep tiert, dass eine Mann s chaf t fehlt. Es bleibt nur der Griff zu **ESC** um das Gan ze ab zu bre chen.*
- ☞ *Kann der Com pu ter kei nen Plan er stel len, und man will den noch ei nen ha ben, dann muß man ihn vor her pla nen und kann dann an die ser Stel le den selbst ge fer tig ten Spiel plan ein ge ben. Das Pro gramm über prüft, ob nicht eine Mann schaf t in ei nem Gang zwei mal ge setzt wur de, oder - nach Ende der Ein ga be al ler Spie le - ob nicht auf ein Spiel ver ges sen wur de.*
- ☞ *Wenn der Spiel plan feh ler frei er stellt wur de, dann soll te er für spä te re Ver wen dung auf g e ho ben wer den. (Exportie ren ei ner Ver an stal tung sie he Sei te 13).*
- ☞ *Die be son de ren Spiel plä ne des Com pu ters sind ein mal schö ner, dann wie der nicht, Man che Mann schaf ts zahl - Bahn zahl - Kom bi na tio nen fal len leich ter, an de re schwe rer. Ein gut aus geklü gel ter Plan ei nes Men schen ist im mer schö ner als das, was der Com pu ter zu sam men bringt.*
- ☞ *Soll te ei ner der Stock sport ler eine Idee ha ben, wie man ei nen be son de ren Spiel plan mit ge rader Mann schaf ts zahl und be lie bi ger Zahl von Bah nen be rech nen kann, wäre ich für die Be kannt ga be die ser Idee dank bar.*

Nach dem Er stel len des Spiel pla nes wird die ser un ter PLANxxyy ge spei chert.

## 19. Zu wenig Bahnen

Wenn Sie eine Veranstaltung planen, für die Sie nicht ausreichend Bahnen zur Verfügung haben, so geht das nur mit einem besonderen Spielplan. In diesem Punkt wird der Arbeitsablauf, aber auch die Beschränkungen und Probleme besprochen.

### 19.1. Anlegendes Sonderplanes

Das wird auf Seite 34 besprochen.

### 19.2. Übernahme des Sonderplanes

Der so erstellte besondere Spielplan dient als Grundlage für einen neuen Plan.

Wählen Sie im Startmenü

Alte Veranstaltung

Übernahme einer Veranstaltung

Dann wählen Sie den laut obiger Anleitung erstellten Plan aus.

### 19.3. Stammdaten und Mannschaftsnamen

Das Programm wünscht nun die Eingabe aller Stammdaten und der Mannschaftsnamen.

Die Eingabe der Mannschaftsnamen sollte in der vorgesehene Reihenfolge der Startnummern erfolgen.

### 19.4. Festlegung der Startnummern

Genau so wie bei jeder Übernahme einer Veranstaltung will das Programm nun die Reihenfolge der Startnummern wissen. In unserem Fall ist die Eingabe von **D** die korrekte Lösung.

Nun ist die Veranstaltung definiert, und einer Auswertung steht nichts mehr im Wege. Es sollten die folgenden Hinweise berücksichtigt werden.

*Korrekturen bei Stammdaten und Mannschaftsnamen führen zu keinen Problemen.*

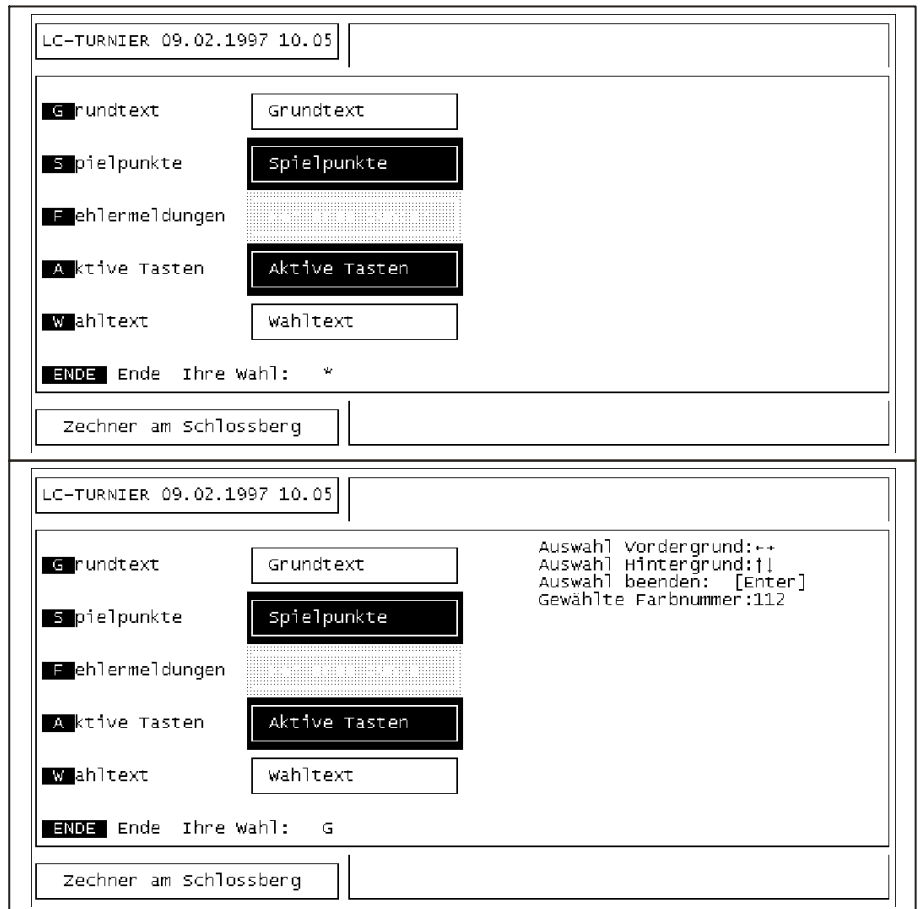
*Wenn je doch die Startnummern oder die Zahl der Mannschaften verändert werden, dann wird der Besondere Plan gelöscht und wie der ein Standardplan angelegt.*

20. **Einstellung der Bildschirmfarben**

Wenn das Programm ausgeführt wird, sind die Farben für einen Schwarz-Weiß-Schirm definiert. Farbschirmbesitzer sind da mit nicht sehr glücklich. Sie können die Farben aller Schirmbereiche ändern. Drücken Sie aus dem Startmenü

**F** für das Ändern der Schirmfarben, und es erscheint der Auswahlschirm:

- Wahl des Farbbereiches durch Drücken von **G**, **S**, **F**, **A** oder **K**
- Einstellen der Hintergrundfarbe durch Drücken von **f** oder **l**
- Einstellen der Vordergrundfarbe durch Drücken von **r** oder **l**
- Beenden der Farbeeinstellung eines Farbbereiches mit **ESC**
- Wie derholen der o. a. Prozedur für die anderen Farbbereiche.
- Beenden der Farbeeinstellung mit **Ende**



- Grundtext ist alles, was nicht beson derer Ausgabeteil ist: Rahmen, Mannschaftsnamen, Text auf Hilfescreens usw.
- Bei der Anzeige der Ergebnisse können die Spielpunkte hervorgehoben werden.
- Aktive Tasten sind in den Menüs jene Tasten, die man drücken muß, um einen bestimmten Programmteil zu erhalten.
- Wahltext bedeutet der Text in den Menüs. Ich habe ihn auf meinem Computer immer mit der selben Farbe wie den Grundtext eingestellt. Er kann aber auch anders eingestellt werden.
- Der Farbbereich Fehlermeldungen blinkt bei manchen Grafikkarten, bei anderen wird er immer besonders hell dargestellt.
- Durch wie derholtes Drücken der Cursor-tasten wird durch den gesamten Farbbereich gewandert und am Ende wieder von vorne begonnen.

## 21. Druckeranpassen

Nach Drücken von **D** nach dem Programmstart werden 2 Möglichkeiten angeboten:

- N** Installation eines Neuen Druckers
- V** Anpassen des vorhandenen Druckers

### 21.1. Neuer Drucker

- Wählen Sie **N**
- Wählen Sie den gewünschten Drucker durch Drücken des Buchstabens, der vor dem gewünschten Drucker steht.

Da nach ist der gewählte Drucker zu Ihrem Standarddrucker geworden.

- ☞ Wenn Sie keinen der angeführten Drucker besitzen, dann wählen Sie einen, der den selben oder einen ähnlichen Befehlsatz verwendet.
- ☞ Viele Nadeldrucker verwenden einen Befehlsatz, der dem EPSON LQ entspricht.
- ☞ Laserdruker verstehen im Regelfall den Befehlsatz des HP Laserjet.
- ☞ Tintenstrahldrucker benutzen oft einen Befehlsatz, der mit dem des HP Desk Jet vergleichbar ist

21.2. Ändern des vorhandenen Druckers

Wählen Sie

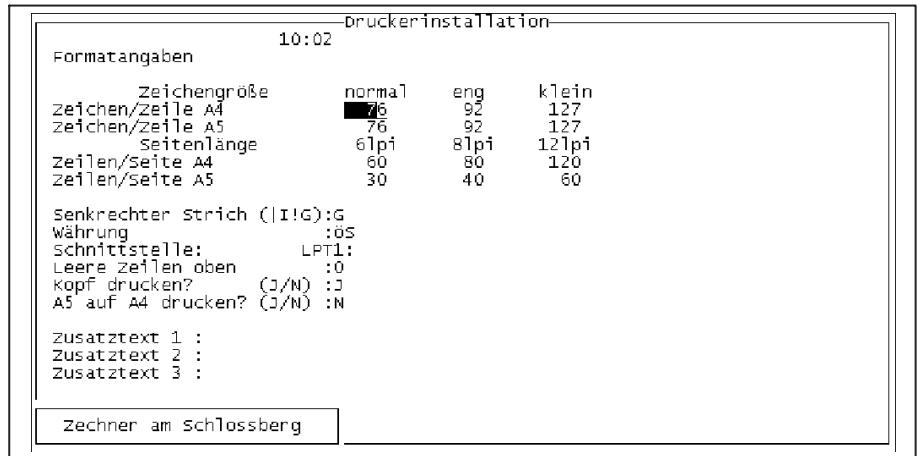


21.2.1. Ändern der Formatangaben

Wählen Sie

21.2.1.1 Zeilen- und Seitenformate:

Im Bereich Formatangaben können die Zahl der Zeichen je Zeile, die Zahl der Zeilen je Seite und einige Druckformate eingestellt werden, so wie bis zu drei Zeilen eines Zusatztextes auf den großen Formularen erstellt werden.



Zeichen je Zeile

Ein zu geben ist die Zahl der Zeichen, die in einer Zeile Platz haben. Die se Zahl hängt ei ner seits vom ver wen de ten Papier, an drer seits von den Steu er be feh len für Nor mal-, Eng- und Klein schrift ab.  
 In ei ner Zeile des For ma tes A4 ha ben bei Na del druckern üb li cher wei se 80 Zei chen Platz. Bei La ser druckern sind es häu ßig we ni ger.  
 Bei Eng- und Klein schrift wei chen die Wer te bei Ih rem Dru cker sehr oft von den Voreinstellun gen ab.

☞ Wenn bei den For mu la ren das Ende der Zei len auf die nächs te Zei le ge druckt wird und zen trier ter Text zu weit rechts steht, sind die Wer te zu groß. ist der zen trier te Text zu weit links, sind die Wer te zu klein.

Zeilen je Seite


Ein zu geben sind die Zahl der Zei len, die auf ei ner Sei te Platz ha ben. Die se Zahl hängt ei ner seits vom ver wen de ten Papier, an drer seits von den Steu er be feh len für den Zei len vor schub ab, Auf ei ner Sei te des For ma tes A4 ha ben bei End los pa pier üb li cher wei se 72 Zei len Platz. Bei Ein zel blät tern sind es üb li cher wei se 66. Man che Dru cker über sprin gen den un te ren Sei ten rand, dann sind die bei den obi gen Zah len 66 und 60.

☞ Wenn bei den gro ßen For ma ten der Copy right ver merk auf ei ner neu en Sei te ge druckt wird, dann ist ein zu ho her Wert für Zei len pro Sei te an ge ben.


☞ Das Maß lpi, das ver wen det wird, be deu tet Zei len je Zoll. 6 lpi ist der nor ma le Zei len abs tand. Bei 8 lpi und 12 lpi sind die Zei len dem ent spre chend en ger an ein an der.

21.2.2. Weitere Formatangaben:

Senkrechter Strich	<i>Wenn Sie Gein geben, dann werden für alle Umrahmungen die Grafikzeichen des IBM-Zeichensatzes verwendet. Manche Drucker haben damit Probleme (Druckgeschwindigkeit, Seitenlängen anpassung etc.). In allen anderen Fällen werden für die waagrecht Balken das Zeichen - und für die Kreuzung das Zeichen + verwendet. Nur für den senkrechten Strich haben manche Drucker Probleme und drucken statt des Zeichens   (ASCII 124) ein Ö oder et was anders. In diesem Falle geben Sie ein anderes Zeichen, das Sie als senkrechten Strich verwenden wollen, ein.</i>
Währung	<i>Das gewünschte Währungssymbol für die Zahlungen kann hier definiert werden. (vorherig stellt ist EUR)</i>
Schnittstelle	<i>Im Regelfall ist der Drucker an die erste (und einzige) Schnittstelle angeschlossen. In diesem Fall ist 1 die richtige Wahl.</i>
Leere Zeilen oben	<i>Wenn Sie vorgedrucktes Papier verwenden, können Sie hier angeben, wie viel Platz Sie oben benötigen.</i>
Kopf drucken?	<i>Die ser Punkt gilt nur für das Formular A4. Manchmal wird Papier mit vorgedrucktem Kopf für eine bestimmte Veranstaltung verwendet. In diesem Fall können Sie mit der Eingabe von N den Druck des Kopfes vom Programm aus verhindern.</i>
A5 auf A4 drucken?	<i>Wenn Sie hier Jein geben, werden die kleinen Formulare (Bahnkarten, Mannschaftsstreifen, Zahlungen) je 2 auf ein Blatt gedruckt</i>
Zusatztext	<i>Sie können bis zu 3 Zeilen eines beliebigen Textes eingeben, der am unteren Seitenrand oberhalb des Lizenzhinweises gedruckt wird.</i>

 *Der Text wird immer zentriert gedruckt. Leerzeilen werden unterdrückt und nicht frei gehalten.*

21.2.3. Ändern der Steuerbefehle

 *Das Ändern von Steuerbefehlen ist eine sehr heikle Sache. Sie sollten sich nur drüber trauen, wenn Sie sich bei der Programmierung von Druckern wirklich auskennen.*

Die Steuerbefehle entnehmen Sie der Programmieranleitung für Ihren Drucker.

```


Druckerinstallation
Steuerbefehle
Befehlsfolge beim start :<027>E<027>&100<027>(10U<027>(s0p0s0b3T
Seitenlänge A4 :<027>&50C
Seitenlänge A5 :<027>&50C
Zeilenvorschub 1/6 Zoll :<027>&18C
Zeilenvorschub 1/8 Zoll :<027>&16C
Zeilenvorschub 1/12 Zoll :<027>&14C
Normalschrift A4 :<027>(s10h12V
Normalschrift A5 :<027>(s10h12V
Engschrift Anfang :<027>(s12h12V
Engschrift Ende :<027>(s10h12V
Kleinschrift Anfang :<027>(s16,6h8,5v
Kleinschrift Ende :<027>(s10h12V
Seitenvorschub :<012>

Bitte verwenden Sie zum Bewegen des Cursors nur die Tasten [↑] und [↓].
Beenden: Taste [Ende]
Mit der Taste [F1] erhalten Sie weitere Informationen!



zechner am schlossberg
    
```

Eingegaben werden die einzelnen Zeichen auf verschiedene Art:

21.2.3.1 Mit einer Taste:

Manche Tasten liefern direkt ein Zeichen (z. B. &, M, 1). Andere Tasten, die nicht druckbare Zeichen an den Computer melden, liefern den ASCII-Wert in Spitzklammern (z. B., die Taste  das Zeichen <027>).

21.2.3.2 Über den Zahlenblock:

Halten Sie die Taste  gedrückt, drücken hinter einander entsprechend dem gewünschten Steuercode die Zifferntasten des Zahlenblocks und lassen danach die Taste  wie der los.

21.2.3.3 Eingabe des Zeichens <000>:

Halten Sie die Taste  gedrückt und drücken die Taste  (zwischen  und , nicht auf dem Zahlenblock) und lassen Sie beide Tasten wie der los.

☞ *Lesen Sie vor jeder Änderung die Hilfe zu diesem Programmteil. (Drücken der Taste **H**)*

Fast alle Tasten liefern irgendeinen Code, ausgenommen sind:

- I** bewegt den Cursor eine Zeile hinunter
- F** bewegt den Cursor eine Zeile hinauf
- ESC** beendet diesen Programmteil
- ←** löscht ein Zeichen nach links
- löscht ein Zeichen nach rechts

☞ *Alle Änderungen - auch die unabsichtlichen - werden beim Beenden dieses Programmteiles gespeichert. Die Taste **ESC** liefert hier einen Steuercode und bricht nicht, wie sonst üblich, die Eingabe ab. Bitte beachten Sie unbedingt den folgenden Hinweis:*

☞ *Steuerzeichen, die nicht direkt druckbare Zeichen sind, werden auf dem Bildschirm als dreistellige Zahlen in Spitzklammern dargestellt. Sie dürfen aber keineswegs in dieser Form (d.h. Spitzklammer auf, Ziffer, Ziffer, Ziffer, Spitzklammer zu) eingetippt werden, sondern müssen so wie oben beschrieben eingeben werden. Die Umsetzung in die angegebene Form erfolgt durch das Programm.*

## 21.2.4. Papierformattesten

Auf dem Drucker werden einige Seiten mit Ziffern gedruckt. Sie können Zeilen je Seite und Zeichen je Zeile ablesen und dementsprechend die Formatangaben für Ihren Drucker korrekteinstellen.

☞ *Die ser Programmteil verbraucht sehr viel Papier und sollte nur dann aufgerufen werden, wenn es einfach nicht gelingt, die korrekten Angaben für Zeilen- und Seitenlänge zu finden.*

## 22. Korrekturen

Aus dem Hauptmenü gelangt man durch Drücken der Taste **K** in den Korrekturteil, dort gibt es folgende Wahlmöglichkeiten:

- T** Stammdaten ändern
- A** Mannschaftsnamen ändern
- W** Weitere Mannschaften hinzufügen
- L** Mannschaften löschen
- S** Ändern der Startnummern
- G** Löschen der Ergebnisse eines ganzen Ganges
- M** Markieren von Mannschaften als ausgeschieden

### 22.1. Stammdaten ändern

Die Stammdaten werden auf den Schirm geschrieben und können durch Überschreiben und Löschen geändert werden.

☞ *Die Kurzbezeichnung kann aber nicht geändert werden!*

☞ *Die Änderung der Stammdaten hat keine Auswirkung auf den weiteren Programmablauf.*

LC-TURNIER 22.09.1996 10.42	
Veranstalter	ESV Die Erste Sparkasse Tamsweg
Name der Veranstaltung	SPARKASSEN - SAMSON - Turnier
Ort	Tamsweg St. Leonhard
Kurzbezeichnung	SAMSON96
Datum	22.09.1996
Nenngeld	350
Durchführender Verein	Immer wieder Tamsweg
Wettbewerbsleiter	Hans Leiter
Schiedsrichter	Peter Richter
Auswertung	Lois Werther
Korrigieren	

## 22.2. Ändern der Mannschaftsnamen

Die Mannschaftsnamen werden auf den Schirm geschrieben und können dort durch Überschreiben gelöscht werden.

☞ Wenn Sie eine Veranstaltung mit mehreren Durchgängen haben, so wird durch das Ändern der Mannschaftsnamen die Übernahme von Ergebnissen früherer Runden (siehe Seite 29) möglicherweise verhindert.

LC-TURNIER 22.09.1996 10:42

F1 Hilfe

STammdaten ändern

Mannschaftsnamen **A**ndern

**W**eitere Mannschaften

Mannschaften **L**öschen

Ändern der **S**tartnummern

**G**anzen Durchgang löschen

Ausgeschiedene **M**annschaft

**ENDE** diesen Teil beenden

---

Mannschaft Nr.     1

---

Zechner am Schlossberg

Mannschaftsnamen können geändert werden:

1	Muhr	S
2	PSV Tamsweg	S
3	EV Wölzertal	ST
4	EV Arnoldstein 1	K
5	EV St. Michael	S
6	EV Unternberg 1	S
7	ESV Tamsweg 2	S
8	ESV Tamsweg 1	S
9	EV Unternberg 2	S
10	Rauchi Gutau	OÖ
11	EV Arnoldstein 2	K
12	EV Bürmoos	S
13	Feldgasse Judenburg	ST
14	EV Nikelsdorf	ST
15	WSG RAIKA Radenthein	K

## 22.3. Weitere Mannschaften

Sie können zu einer Veranstaltung weitere Mannschaften dazu nehmen.

☞ Durch die Erweiterung der Teilnehmerliste werden alle bisher eingegebenen Spielergebnisse gelöscht. Es muß auch die Vergabe der Startnummern neu durchgeführt werden.

LC-TURNIER 22.09.1996 10.43

F1 Hilfe

STammdaten ändern

Mannschaftsnamen **A**ndern

**W**eitere Mannschaften

Mannschaften **L**öschen

Ändern der **S**tartnummern

**G**anzen Durchgang löschen

Ausgeschiedene **M**annschaft

**ENDE** diesen Teil beenden

---

Bitte die Mannschaftsnamen:

---

Mannschaftsnamen fortsetzen

SPARKASSEN - SAMSON - Turnier

1	Muhr	S
2	PSV Tamsweg	S
3	EV Wölzertal	ST
4	EV Arnoldstein 1	K
5	EV St. Michael	S
6	EV Unternberg 1	S
7	ESV Tamsweg 2	S
8	ESV Tamsweg 1	S
9	EV Unternberg 2	S
10	Rauchi Gutau	OÖ
11	EV Arnoldstein 2	K
12	EV Bürmoos	S
13	Feldgasse Judenburg	ST
14	EV Nikelsdorf	ST
15	WSG RAIKA Radenthein	K
16	_____	

## 22.4. Mannschaftenlöschen

Sie können aus einer Veranstaltung Mannschaften löschen.

☞ Durch das Löschen einer Mannschaft werden alle bisher eingegebenen Spielergebnisse gelöscht. Es muss auch die Vergabe der Startnummern neu durchgeführt werden.

☞ Wenn eine Mannschaft während einer Veranstaltung freiwillig oder auf Grund eines Schiedsrichterbeschlusses ausscheidet, dann ist es günstiger die Mannschaft als ausgeschieden (siehe Seite 42) zu melden, weil da bei die bisherigen Ergebnisse erhalten bleiben.

LC-TURNIER 22.09.1996 10.43

F1 Hilfe

STammdaten ändern

Mannschaftsnamen **A**ndern

**W**eitere Mannschaften

Mannschaften **L**öschen

Ändern der **S**tartnummern

**G**anzen Durchgang löschen

Ausgeschiedene **M**annschaft

**ENDE** diesen Teil beenden

---

Nr. der zu löschenden Mannschaft:     1

---

Korrigieren

1	Muhr	
2	PSV Tamsweg	S
3	EV Wölzertal	ST
4	EV Arnoldstein 1	K
5	EV St. Michael	S
6	EV Unternberg 1	S
7	ESV Tamsweg 2	S
8	ESV Tamsweg 1	S
9	EV Unternberg 2	S
10	Rauchi Gutau	OÖ
11	EV Arnoldstein 2	K
12	EV Bürmoos	S
13	Feldgasse Judenburg	ST
14	EV Nikelsdorf	ST
15	WSG RAIKA Radenthein	K

## 22.5. Startnummerändern

Sie können die Startnummern einer Veranstaltung verändern.

☞ Durch die Änderung der Startnummern werden alle bisher eingegebenen Spielergebnisse gelöscht.

## 22.6. Löschen eines Ganges

- ☞ *Die se Bezeichnung ist eigentlich falsch. Es wird nicht der Gang, sondern nur alle bis her eingetippten Ergebnisse eines Ganges gelöscht.*

Der Sinn dieses Programmteiles ist, dass bei Fehleingaben in einem Gang nicht alle Spiel Ergebnisse einzeln gelöscht werden müssen.

- ☞ *Wenn Sie bei der Auswertung fallweise die Gangergebnisse (siehe*

*Seite 19) auf den Schirm holen und sich dabei die Ergebnisse je neuer Gänge anschauen, die noch gar nicht gespielt wurden, finden Sie fallweise Eingaben bei Spielen, die noch gar nicht stattgefunden haben. Dies kann bei Spielfallweisen geschehen, wenn Sie bei der Einzeleingabe eines Spielergebnisses Bahn, Startnummer oder Spielpunkte verwechselt haben.*

## 22.7. Eine Mannschaft ist ausgeschieden

- ☞ *Das Problem der ausgeschiedenen Mannschaften wird auch auf Seite 42 behandelt.*

Wenn Sie eine Mannschaft als ausgeschieden melden wollen, dann drücken Sie im Korrekturmeneü die Taste **M** und wählen danach die auszuscheidende Mannschaft aus.

- ☞ *Der Vorgang läßt sich rückgängig machen, indem man auf die Frage*

Ist eine Mannschaft  
ausgeschieden J/N

mit **N** für Nein antwortet.

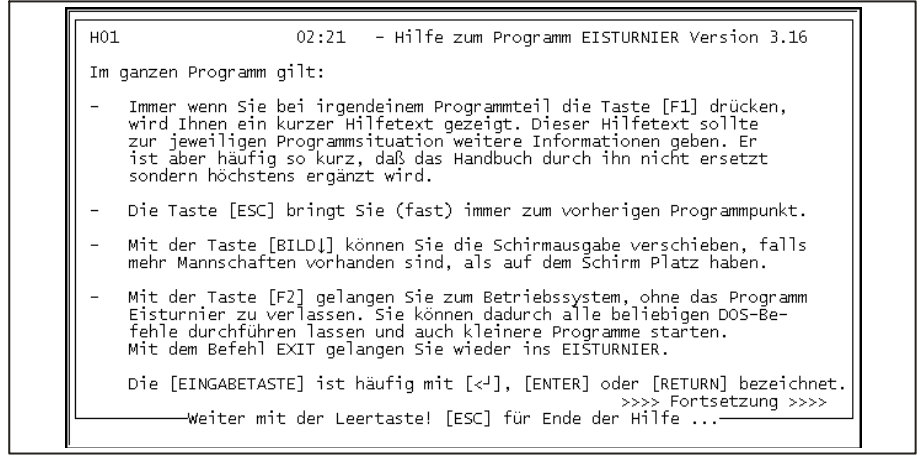
- ☞ *Im Gegensatz zum Löschen einer Mannschaft werden beim Auscheiden keine Daten gelöscht, sie werden nur markiert, so dass sie bei den Berechnungen nicht mehr verwendet werden. In den Ergebnislisten scheinen die ausgeschiedenen mit dem Vermerk nicht gewertet auf.*

23. Hilfe

**H** Bringt immer Hilfe

Die Hilfe ist auf die aktuelle Programmsituation bezogen und sollte immer Tipps geben, was jetzt gemacht werden kann. Die Hilfeschirme sind immer gleichartig aufgebaut:

- Links oben steht Hnn, wobei nn die Nummer der Hilfemeldung bedeutet. Sie liefert keine weiteren Informationen.
- Daneben steht die aktuelle Zeit.
- Es folgt der Programmname und die Versionsnummer.
- In der untersten Zeile steht, was Sie nach dem Lesen der Meldung tun können, um wieder ins Programm zu kommen. Meist steht dort nur



Weiter mit Leertaste

Wenn die Hilfemeldung aus mehreren Seiten besteht, so lautet die Meldung

Weiter mit der Leertaste!  
[ESC] für Ende der Hilfe

und in der vorletzten Zeile steht

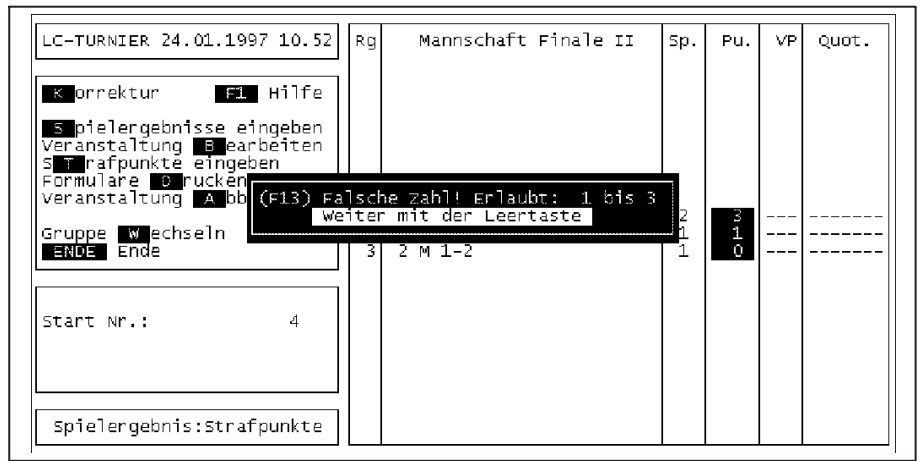
>> Fortsetzung >>>

Drücken Sie immer **H**, wenn Sie nicht ganz genau wissen, was jetzt zu geschehen hat.

24. Fehlermeldungen

Bei Fehlbedienungen, die das Programm erkennen kann, gibt es Fehlermeldungen. Diese werden in einem eigenen Rahmen auf der Seite mit angezeigt. Angegeben wird die Fehlerursache, und - wenn dies möglich ist - die erlaubten Werte.

*Diese Fehlermeldungen bleiben so lange auf dem Schirm, bis Sie die Leertaste gedrückt haben.*



- Manche dieser Fehlermeldungen bieten einen eigenen Hilfeschirm an: Sie finden dann die Meldung [F1] für Hilfe. Weiter mit Leertaste am unteren Rand des Rahmens mit der Fehlermeldung.*


Eine weitere Fehlermeldung in der Form

Fehler Nr. 6 in 49  
 Wenn dieser Fehler öfters auftritt,  
 verständigen Sie bitte den Programmator

auf dem oberen Bildschirmrand und außerhalb des Programms sollte überhaupt nie auftreten. Sie stammt aus Fehlermeldungen, die während des Programmierens erstellt wurden, um Fehler zu finden.

Wenn ein solcher Fehler auftritt, starten Sie das Programm neu. Tritt der Fehler immer wieder auf, dann verständigen Sie bitte den Programmator und versuchen, die Umstände, unter denen dieser Fehler auftritt, möglichst genau zu beschreiben.

## 25. Ende des Programms

So wohl aus dem Hauptmenü, als auch nach Ausgabedes Endergebnisses durch Drücken von  aber auch nach Ausgabe aller Listen nach Abbruch der Veranstaltung landet man beim letzten Bildschirm:

LC-TURNIER 22.09.1996 15.25		Rg	Mannschaft	Sp.	Pu.	VP	Quot.
Liebe Stocksportkameraden! Ihr Auswerter verabschiedet sich mit einem herzlichen STOCK HEIL !		1	8 ESV Tamsweg 1	14	25	3	2,333
		2	12 EV Bürmoos	14	22	6	2,215
		3	13 Feldgasse Judenburg	14	21	7	1,534
		4	15 WSG RAIKA Radenthein	14	18	10	1,628
		5	7 ESV Tamsweg 2	14	17	11	1,101
		6	3 EV Wölzertal	14	16	12	1,474
		7	2 PSV Tamsweg	14	16	12	1,282
		8	9 EV Unternberg 2	14	16	12	1,222
		9	11 EV Arnoldstein 2	14	14	14	0,826
		10	6 EV Unternberg 1	14	13	15	0,755
		11	4 EV Arnoldstein 1	14	11	17	0,658
		12	1 Muhr	14	10	18	0,816
		13	14 EV Nikelsdorf	14	6	22	0,656
		14	5 EV St. Michael	14	3	25	0,465
		15	10 Rauchi Gutau	14	2	26	0,319
Ende des Programmes							

Ein weiterer Tastendruck beendet das Programm endgültig!

**26. Inhalt der Diskette**

Auf der Installationsdiskette finden Sie viele Dateien:

LIESMICH.BAT	Zeigt den LIES MICH-Text	
EISFARBE.DAT	enthält Code für die Bildschirmfarbe	<input checked="" type="checkbox"/>
EIS3.EXE	Programmdatei	<input checked="" type="checkbox"/>
INSTALL.EXE	Installationsdatei	<input checked="" type="checkbox"/>
ZEIG.EXE	Zeigt beliebige Texte auf dem Schirm an.	<input checked="" type="checkbox"/>
EIS1.ICO	Symbole zum Aufrufen unter Windows und OS/2	
EIS2.ICO		
EIS3.ICO		
EISDRUCK.LST	Liste mit den Namen der vorhandenen Druckerinstallationsdateien	
EISTEXTE.NDX	Indexdatei zur Verwaltung der Texte	<input checked="" type="checkbox"/>
CANONBJ.PRT	Druckertreiber	<input checked="" type="checkbox"/>
DICON150.PRT		
DICONIX.PRT		
EPSONLQ.PRT		
HP500C.PRT		
HPLASER.PRT		
MT130.PRT		
NECPINW.PRT		
EISBAHN.TXT	Rohformular für Bahnkarten	<input checked="" type="checkbox"/>
EISSCHIR.TXT	Rohformular für den Schiedsrichterbericht	<input checked="" type="checkbox"/>
EISZAHL.TXT	Rohformular für die Quittung	<input checked="" type="checkbox"/>
EISFORMA.TXT	Formatdatei für die Druckerinstallation	<input checked="" type="checkbox"/>
EISFEHL.TXT	Textdatei mit Fehlermeldungen	<input checked="" type="checkbox"/>
EISHILFE.TXT	Textdatei mit Hilfmeldungen	<input checked="" type="checkbox"/>
EISMELDE.TXT	Textdatei mit allgemeinen Meldungen	<input checked="" type="checkbox"/>
EISVERS.TXT	Textdatei mit Versionsnummer	
EISWAHL.TXT	Textdatei mit Menümeldungen	<input checked="" type="checkbox"/>
LIESMICH.TXT	enthält die neuesten Informationen	

- ☞ Eine Markierung mit  bedeutet, dass diese Datei keinesfalls geändert werden darf, wenn das Programm weiterhin funktionieren soll.
- ☞ Eine Markierung mit  bedeutet, dass diese Datei geändert werden darf, wenn man sich das zu traut. Es wird dadurch das Layout der entsprechenden Formulare geändert.
- ☞ Eine Markierung mit  bedeutet, dass diese Datei vom Programm verändert wird.

## 27. Formularmuster

- ☞ Auf den folgenden Seiten finden Sie Muster für die von Eisturnier verwendete(n) Formular(e).
- ☞ Die hier abgebildeten Formulare entsprechen nicht ganz dem wirklichen Bild, da in der Verkleinerung nicht alle Schriftarten zur Verfügung stehen.
- ☞ Dort, wo Rahmen gedruckt werden, wurde nur das Standardformat und nicht das Grafikformat verwendet.
- ☞ Manche Formulare wurden durch Löschen von Leerzeilen gekürzt.

```

-----
ESV Die Erste Sparkasse Tamsweg
SPARKASSEN - SAMSON - Turnier
-----

Zahlungsbestätigung

Die Mannschaft
                EV Wölzertal
hat das Nenngeld in der Höhe von öS 350,- für die
obige Veranstaltung bezahlt und ist damit startberechtigt.

Tamsweg St. Leonhard, 22.09.1996

                Der Kassier

Copyright 1984-1998 by Kurt Melchard, A-5580 Tamsweg
Lizenz: Zechner am Schlossberg

```

## Quittung für das Nenngeld

```

ESV Die Erste Sparkasse Tamsweg
SPARKASSEN - SAMSON - Turnier

TEILNEHMERLISTE 22.09.1996

Start Nr. 1 Muhr
Start Nr. 2 PSV Tamsweg S
Start Nr. 3 EV Wölzertal ST
Start Nr. 4 EV Arnoldstein 1 K
Start Nr. 5 EV St. Michael S
Start Nr. 6 EV Unternberg 1 S
Start Nr. 7 ESV Tamsweg 2 S
Start Nr. 8 ESV Tamsweg 1 S
Start Nr. 9 EV Unternberg 2 S
Start Nr. 10 Rauchi Gutau OÖ
Start Nr. 11 EV Arnoldstein 2 K
Start Nr. 12 EV Bürmoos S
Start Nr. 13 Feldgasse Judenburg ST
Start Nr. 14 EV Nikelsdorf ST
Start Nr. 15 WSG RAIKA Radenthein K

Copyright 1984-1998 by Kurt Melchard, A-5580 Tamsweg
Lizenz: Zechner am Schlossberg

```

## Kleine Teilnehmerliste

ESV Die Erste Sparkasse Tamsweg  
SPARKASSEN - SAMSON - Turnier  
Tamsweg St. Leonhard - 22.09.1996  
-----

## TEILNEHMERLISTE 22.09.1996

- Start Nr. 1 Muhr  
Kremser Willi, Kremser Christian, Gfrerer Helmut, Pritz Helmut
- Start Nr. 2 PSV Tamsweg S  
Major Wastl, Draxl Hans, Holzer Franz, Rottensteiner Alois
- Start Nr. 3 EV Wölzertal ST  
Wölfler Erich, Altvater Herbert, Mohr Leo, Reif
- Start Nr. 4 EV Arnoldstein 1 K  
Wedam Albert, Wedam Andreas, Deschonsen Siegfried, Smounig Schorsch
- Start Nr. 5 EV St. Michael S  
Rottensteiner Herbert, Rottensteiner , Pfeifenberger Karl, Kremser Ulli
- Start Nr. 6 EV Unternberg 1 S  
Reifenstein Sepp, Hinterberger Erwin, Schlick Rudolf, Lüftenegger Peter
- Start Nr. 7 ESV Tamsweg 2 S  
Paulitsch Willi, Lüftenegger Franz, Mottl Hans, Aigner Erwin
- Start Nr. 8 ESV Tamsweg 1 S  
Gappmayer Peter, Gruber Martin, Neumann Sepp, Schlick Hans
- Start Nr. 9 EV Unternberg 2 S  
Doppler Stefan, Doppler Ulli, Kuwal Sepp, Sampl Helmut
- Start Nr. 10 Rauchi Gutau OÖ  
Lesterl Gerhard, Rauchenschwandtner Wolfgang, Reisinger Willi, Matschy Franz
- Start Nr. 11 EV Arnoldstein 2 K  
Wedam Albert, Oblasser Franz, Zesar Karl, Reichmann
- Start Nr. 12 EV Bürmoos S  
Pankraz Wolfgang, Buichner Josef, Kaps Lucki, Breitfuß Hermann
- Start Nr. 13 Feldgasse Judenburg ST  
Schreibmaier Heinz, Moitzi Werner, Pichler Franz, Rauter Walter
- Start Nr. 14 EV Nikelsdorf ST  
Strauss Franz, Kopleinig Ernst, Kopleinig Markus, Mergl Hans
- Start Nr. 15 WSG RAIKA Radenthein K  
Stinig Bernhard, Wagenländer , Burger Christian, Wasserer Theodor

Copyright 1984-1998 by Kurt Melchard, A-5580 Tamsweg  
Lizenz: Zechner am Schlossberg

Große Teilnehmerliste

SPARKASSEN - SAMSON - Turnier  
Mannschaftsstreifen für Start-Nr: 10 Rauchi Gutau

---

Gang	Bahn	Gegner	Anspiel
1	5	5 EV St. Michael	5
2	4	3 EV Wölzertal	10
3	3	1 Muhr	1
4	2	14 EV Nikelsdorf	10
5	1	12 EV Bürmoos	12
6		P A U S E	
7	1	8 ESV Tamsweg 1	10
8	2	6 EV Unternberg 1	6
9	3	4 EV Arnoldstein 1	10
10	4	2 PSV Tamsweg	2
11	5	15 WSG RAIKA Radenthein	10
12	6	13 Feldgasse Judenburg	13
13	7	11 EV Arnoldstein 2	10
14	7	9 EV Unternberg 2	9
15	6	7 ESV Tamsweg 2	10

---

Copyright 1984-1998 by Kurt Melchard, A-5580 Tamsweg  
Lizenz: Zechner am Schlossberg

Kleiner Mannschaftsstreifen

SPARKASSEN - SAMSON - Turnier  
Mannschaftsstreifen für Start-Nr: 4 EV Arnoldstein 1

Bahn	An	1	2	3	4	5	6	Su	P	Gang	Gegner	1	2	3	4	5	6	Su	P
4	11									1	11 EV Arnoldstein 2								
										2	9 EV Unternberg 2								
										3	7 ESV Tamsweg 2								
										4	5 EV St. Michael								
										5	3 EV Wölzertal								
										6	1 Muhr								
										7	14 EV Nikelsdorf								
										8	12 EV Bürmoos								
										9	10 Rauchi Gutau								
										10	8 ESV Tamsweg 1								
										11	6 EV Unternberg 1								
										12	P A U S E								
										13	2 PSV Tamsweg								
										14	15 WSG RAIKA Radenthein								
										15	13 Feldgasse Judenburg								

---

Copyright 1984-1998 by Kurt Melchard, A-5580 Tamsweg  
Lizenz: Zechner am Schlossberg

Großer Mannschaftsstreifen



ESV Die Erste Sparkasse Tamsweg  
 SPARKASSEN - SAMSON - Turnier  
 Tamsweg St. Leonhard - 22.09.1996  
 Gruppe B

Zwischenergebnis nach Gang 6  
 Gruppe B

Ergebnisse Gang 6

Rg	Mannschaft	St Nr	Spiel- punkte	gegen	Stock- punkte	Spiel
1	ESV Tamsweg 1	S 8	11	12	16: 8	2:0
2	EV Bürmoos	S 12	8	8	8:16	0:2
3	EV Unternberg 1	S 6	7	14	15:15	1:1
4	EV Arnoldstein 1	K 4	7	1	22:10	2:0
5	ESV Tamsweg 2	S 7	6	13	5:25	0:2
6	EV Unternberg 2	S 9	6	11	36: 0	2:0
7	Feldgasse Judenburg	ST 13	6	7	25: 5	2:0
8	Muhr	1	6	4	10:22	0:2
9	PSV Tamsweg	S 2	6	3	17: 9	2:0
10	EV Arnoldstein 2	K 11	6	9	0:36	0:2
11	WSG RAIKA Radenthein	K 15	5	5	22: 8	2:0
12	EV Wölzertal	ST 3	5	2	9:17	0:2
13	EV Nikelsdorf	ST 14	2	6	15:15	1:1
14	EV St. Michael	S 5	2	15	8:22	0:2
15	Rauchi Gutau	OÖ 10	1		kein Spiel	

Gruppe : Gruppe B  
 Wettbewerbsleiter : Hans Leiter  
 Schiedsrichter : Peter Richter  
 Auswertung : Lois Werther  
 Zeit : 10:16

Copyright 1984-1998 by Kurt Melchard, A-5580 Tamsweg  
 Lizenz: Zechner am Schlossberg

Zwischenergebnis

STARTKARTE Mannschaftsspiel

Ort: Tamsweg St. Leonhard

Datum: 22.09.1996

Wettbewerb: SPARKASSEN - SAMSON - Turnier

Start-Nr. 7

Verein/Verband bzw. Mannsch.bezeichnung | ESV Tamsweg 2  
S

Eintragungen d. Schiedsrichters Strafen, Bussgelder etc.

	Name	Vorname	Spielerpass	Bussgelder etc.
Mannsch.-führer / führerin	Paulitsch	Willi		
Spieler/ Spielerin	Lüftenegger	Franz		
Spieler/ Spielerin	Mottl	Hans		
Spieler/ Spielerin	Aigner	Erwin		
Spieler/ Spielerin				
Spieler/ Spielerin				

Bemerkungen, Verletzungen, einbehaltene Spielerpässe etc.

\_\_\_\_\_  
Unterschrift d.Schiedsrichters

Wettbewerbsleiter : Hans Leiter  
Schiedsrichter : Peter Richter  
Auswertung : Lois Werther  
Zeit : 10:11

ESV Die Erste Sparkasse Tamsweg  
 SPARKASSEN - SAMSON - Turnier  
 Tamsweg St. Leonhard - 22.09.1996  
 -----

## Spielplan

G	B 1	B 2	B 3	B 4	B 5	B 6	B 7
1	1:14	13: 2	3:12	11: 4	5:10	9: 6	7: 8
2	15:13	12: 1	2:11	10: 3	4: 9	8: 5	6: 7
3	14:12	11:15	1:10	9: 2	3: 8	7: 4	5: 6
4	13:11	10:14	15: 9	8: 1	2: 7	6: 3	4: 5
5	12:10	9:13	14: 8	7:15	1: 6	5: 2	3: 4
6	11: 9	8:12	13: 7	6:14	15: 5	4: 1	2: 3
7	10: 8	7:11	12: 6	5:13	14: 4	3:15	1: 2
8	9: 7	6:10	11: 5	4:12	13: 3	2:14	15: 1
9	8: 6	5: 9	10: 4	3:11	12: 2	1:13	14:15
10	7: 5	4: 8	9: 3	2:10	11: 1	15:12	13:14
11	6: 4	3: 7	8: 2	1: 9	10:15	14:11	12:13
12	5: 3	2: 6	7: 1	15: 8	9:14	13:10	11:12
13	4: 2	1: 5	6:15	14: 7	8:13	12: 9	10:11
14	3: 1	15: 4	5:14	13: 6	7:12	11: 8	9:10
15	2:15	14: 3	4:13	12: 5	6:11	10: 7	8: 9

Wettbewerbsleiter : Hans Leiter  
 Schiedsrichter : Peter Richter  
 Auswertung : Lois Werther  
 Zeit : 10:11

Copyright 1984-1998 by Kurt Melchard, A-5580 Tamsweg  
 Lizenz: Zechner am Schlossberg

## Übersichtsspielplan

ESV Die Erste Sparkasse Tamsweg  
 SPARKASSEN - SAMSON - Turnier  
 Tamsweg St. Leonhard - 22.09.1996

-----  
 Spielplan

Bahn: 7

Gang	Anspiel	Gegner
1	7 ESV Tamsweg 2	8 ESV Tamsweg 1
2	6 EV Unternberg 1	7 ESV Tamsweg 2
3	5 EV St. Michael	6 EV Unternberg 1
4	4 EV Arnoldstein 1	5 EV St. Michael
5	3 EV Wölzertal	4 EV Arnoldstein 1
6	2 PSV Tamsweg	3 EV Wölzertal
7	1 Muhr	2 PSV Tamsweg
8	15 WSG RAIKA Radenthein	1 Muhr
9	14 EV Nikelsdorf	15 WSG RAIKA Radenthein
10	13 Feldgasse Judenburg	14 EV Nikelsdorf
11	12 EV Bürmoos	13 Feldgasse Judenburg
12	11 EV Arnoldstein 2	12 EV Bürmoos
13	10 Rauchi Gutau	11 EV Arnoldstein 2
14	9 EV Unternberg 2	10 Rauchi Gutau
15	8 ESV Tamsweg 1	9 EV Unternberg 2

Wettbewerbsleiter : Hans Leiter  
 Schiedsrichter : Peter Richter  
 Auswertung : Lois Werther  
 Zeit : 10:11

Copyright 1984-1998 by Kurt Melchard, A-5580 Tamsweg  
 Lizenz: Zechner am Schlossberg

Spielplan für ei nen Gang

ESV Die Erste Sparkasse Tamsweg  
 SPARKASSEN - SAMSON - Turnier  
 Tamsweg St. Leonhard - 22.09.1996

-----  
 Ergebnisse der einzelnen Spiele

Start-Nr: 13 Feldgasse Judenburg

Gegner		Start- nummer	Stock- punkte	Spiel- punkte
PSV Tamsweg	S	2	24 : 8	2 : 0
WSG RAIKA Radenthein	K	15	13 : 11	2 : 0
PAUSE				
EV Arnoldstein 2	K	11	5 : 25	0 : 2
EV Unternberg 2	S	9	8 : 18	0 : 2
ESV Tamsweg 2	S	7	25 : 5	2 : 0
EV St. Michael	S	5	17 : 13	2 : 0
EV Wölzertal	ST	3	15 : 15	1 : 1
Muhr		1	19 : 13	2 : 0
EV Nikelsdorf	ST	14	22 : 10	2 : 0
EV Bürmoos	S	12	9 : 11	0 : 2
Rauchi Gutau	OÖ	10	26 : 12	2 : 0
ESV Tamsweg 1	S	8	18 : 12	2 : 0
EV Unternberg 1	S	6	30 : 0	2 : 0
EV Arnoldstein 1	K	4	16 : 8	2 : 0
Summen:			247 : 161	21
Quotient:			1,534	
Differenz:			+86	

Wettbewerbsleiter : Hans Leiter  
 Schiedsrichter : Peter Richter  
 Auswertung : Lois Werther  
 Zeit : 10:13

Copyright 1984-1998 by Kurt Melchard, A-5580 Tamsweg  
 Lizenz: Zechner am Schlossberg

ErgebnisseinerMannschaft

ESV Die Erste Sparkasse Tamsweg  
 SPARKASSEN - SAMSON - Turnier  
 Tamsweg St. Leonhard - 22.09.1996  
 -----

Endergebnis

Rang	Mannschaft	Start- nummer	Spiel- punkte	Stock- punkte	Quotient
1	ESV Tamsweg 1 Gappmayer Peter Gruber Martin Neumann Sepp Schlick Hans	S 8	25	259:111	2.333
2	EV Bürmoos Pankraz Wolfgang Buichner Josef Kaps Lucki Breitfuß Hermann	S 12	22	257:116	2.215
3	Feldgasse Judenburg Schreibmaier Heinz Moitzi Werner Pichler Franz Rauter Walter	ST 13	21	247:161	1.534
4	WSG RAIKA Radenthein	K 15	18	228:140	1.628
5	ESV Tamsweg 2	S 7	17	206:187	1.101
6	EV Wölzertal	ST 3	16	230:156	1.474
7	PSV Tamsweg	S 2	16	236:184	1.282
8	EV Unternberg 2	S 9	16	231:189	1.222
9	EV Arnoldstein 2	K 11	14	171:207	0.826
10	EV Unternberg 1	S 6	13	167:221	0.755
11	EV Arnoldstein 1	K 4	11	154:234	0.658
12	Muhr	1	10	169:207	0.816
13	EV Nikelsdorf	ST 14	6	149:227	0.656
14	EV St. Michael	S 5	3	120:258	0.465
15	Rauchi Gutau	OÖ 10	2	106:332	0.319

Wettbewerbsleiter : Hans Leiter  
 Schiedsrichter : Peter Richter  
 Auswertung : Lois Werther  
 Zeit : 10:13

Copyright 1984-1998 by Kurt Melchard, A-5580 Tamsweg  
 Lizenz: Zechner am Schlossberg

Gesamtergebnis, 3 Mannschaften mit Spielernamen

ESV Die Erste Sparkasse Tamsweg  
 SPARKASSEN - SAMSON - Turnier  
 Tamsweg St. Leonhard - 22.09.1996  
 -----

Endergebnis

Rang	Mannschaft	Start- nummer	Spiel- punkte	Stock- punkte	Quotient
1	ESV Tamsweg 1 Gappmayer Peter, Gruber Martin, Neumann Sepp, Schlick Hans	S 8	25	259:111	2.333
2	EV Bürmoos Pankraz Wolfgang, Buichner Josef, Kaps Lucki, Breitfuß Hermann	S 12	22	257:116	2.215
3	Feldgasse Judenburg Schreibmaier Heinz, Moitzi Werner, Pichler Franz, Rauter Walter	ST 13	21	247:161	1.534
4	WSG RAIKA Radenthein Stinig Bernhard, Wagenländer , Burger Christian, Wasserer Theodor	K 15	18	228:140	1.628
5	ESV Tamsweg 2 Paulitsch Willi, Lüftenegger Franz, Mottl Hans, Aigner Erwin	S 7	17	206:187	1.101
6	EV Wölzertal Wölfler Erich, Altvater Herbert, Mohr Leo, Reif	ST 3	16	230:156	1.474
7	PSV Tamsweg Major Wastl, Draxl Hans, Holzer Franz, Rottensteiner Alois	S 2	16	236:184	1.282
8	EV Unternberg 2 Doppler Stefan, Doppler Ulli, Kuwal Sepp, Sampl Helmut	S 9	16	231:189	1.222
9	EV Arnoldstein 2 Wedam Albert, Oblasser Franz, Zesar Karl, Reichmann	K 11	14	171:207	0.826
10	EV Unternberg 1 Reifenstein Sepp, Hinterberger Erwin, Schlick Rudolf, Lüftenegger Peter	S 6	13	167:221	0.755
11	EV Arnoldstein 1 Wedam Albert, Wedam Andreas, Deschonsen Siegfried, Smounig Schorsch	K 4	11	154:234	0.658
12	Muhr Kremser Willi, Kremser Christian, Gfrerer Helmut, Pritz Helmut	1	10	169:207	0.816
13	EV Nikelsdorf Strauss Franz, Kopenig Ernst, Kopenig Markus, Mergl Hans	ST 14	6	149:227	0.656
14	EV St. Michael Rottensteiner Herbert, Rottensteiner , Pfeifenberger Karl, Kremser Ulli	S 5	3	120:258	0.465
15	Rauchi Gutau Lesterl Gerhard, Rauchenschwandtner Wolfgang, Reisinger Willi, Matschy Franz	OÖ 10	2	106:332	0.319

Wettbewerbsleiter : Hans Leiter  
 Schiedsrichter : Peter Richter  
 Auswertung : Lois Werther  
 Zeit : 10:13

Copyright 1984-1998 by Kurt Melchard, A-5580 Tamsweg  
 Lizenz: Zechner am Schlossberg

Gesamtergebnis, alle Mannschaften mit Spielernamen

ESV Die Erste Sparkasse Tamsweg  
 SPARKASSEN - SAMSON - Turnier  
 Tamsweg St. Leonhard - 22.09.1996  
 -----

## Endergebnis

Rang	Mannschaft		Start- nummer	Spiel- punkte	Stock- punkte	Quotient
1	ESV Tamsweg 1	S	8	25	259:111	2.333
2	EV Bürmoos	S	12	22	257:116	2.215
3	Feldgasse Judenburg	ST	13	21	247:161	1.534
4	WSG RAIKA Radenthein	K	15	18	228:140	1.628
5	ESV Tamsweg 2	S	7	17	206:187	1.101
6	EV Wölzertal	ST	3	16	230:156	1.474
7	PSV Tamsweg	S	2	16	236:184	1.282
8	EV Unternberg 2	S	9	16	231:189	1.222
9	EV Arnoldstein 2	K	11	14	171:207	0.826
10	EV Unternberg 1	S	6	13	167:221	0.755
11	EV Arnoldstein 1	K	4	11	154:234	0.658
12	Muhr		1	10	169:207	0.816
13	EV Nikelsdorf	ST	14	6	149:227	0.656
14	EV St. Michael	S	5	3	120:258	0.465
15	Rauchi Gutau	OÖ	10	2	106:332	0.319

Wettbewerbsleiter : Hans Leiter  
 Schiedsrichter : Peter Richter  
 Auswertung : Lois Werther  
 Zeit : 10:13

Copyright 1984-1998 by Kurt Melchard, A-5580 Tamsweg  
 Lizenz: Zechner am Schlossberg

Gesamtergebnis ohne Spielernamen

ESV Die Erste Sparkasse Tamsweg  
 SPARKASSEN - SAMSON - Turnier  
 Tamsweg St. Leonhard - 22.09.1996  
 -----

Finale - Ergebnis

Rang	Mannschaft		Spiel- punkte	Stock- punkte	Quotient
=====					
Finale I					
1	ESV Lessach	S	2	19: 3	6.333
	Sagmeister Gerhard, Sagmeister Franz, Pichler Hans, Santner Josef				
-----					
2	ESV Tamsweg 1	S	0	3: 19	0.157
	Gappmayer Peter, Gruber Martin, Neumann Sepp, Schlick Hans				
=====					
Finale II					
3	EV Bürmoos	S	2	12: 9	1.333
	Pankraz Wolfgang, Buichner Josef, Kaps Lucki, Breitfuß Hermann				
-----					
4	EV Hallein	S	0	9: 12	0.750
	Pauler Winfried, Berger Johannes, Kriegler Leopold, Bauer Hans				
=====					
Finale III					
5	ESV Liechtenstein	ST	1	7: 7	1.000
	Sallmann Hubert, Mader Walter, Pernhaupt Fritz, Rubsamer Wolfgang				
-----					
6	Feldgasse Judenburg	ST	1	7: 7	1.000
	Schreibmaier Heinz, Moitzi Werner, Pichler Franz, Rauter Walter				
=====					

-----  
 Copyright 1984-1998 by Kurt Melchard, A-5580 Tamsweg  
 Lizenz: Zechner am Schlossberg

Gesamtergebnis eines Final es bis zum 3. Rang des Vorrundenbewerbes

## S P I E L B E R I C H T

Durchführer      ESV Die Erste Sparkasse Tamsweg  
Name des Wettbewerbs   SPARKASSEN - SAMSON - Turnier  
Schiedsrichter     Peter Richter  
Veranstalter       ESV Die Erste Sparkasse Tamsweg  
Datum              22.09.1996

Art des Bewerbes    Mannschaftsbewerb  
Klassen            Herren, Damen, Senioren, Mixed  
                    U-21, U-18, U-16, U-14, Duo, Solo \*)  
Zahl der Mannschaften   15  
davon Inland       eigener Landesverband :  
                    anderer Landesverband :  
Ausland  
Durchführung       in 1 Gruppe(n)  
Arzt bei Unfällen erreichbar ja-nein \*)   San.Material vorhanden ja-nein \*)

## Meldepflichtige Vorkommnisse nach IER und ISpO:

1. Zum Wettbewerb gemeldete und nicht angetretene Mannschaften  
(§ 417 ISpO):
  
2. Ohne Spielerpaß angetreten (§ 110 ISpO):
  
3. Verstöße nach IER (R 707):
  
4. Keine einheitliche sportliche Kleidung (R 366 i. V. m. § 201 ISpO):

Tamsweg St. Leonhard, 22.09.1996

\_\_\_\_\_  
(Unterschrift des Schiedsrichters)

\*) Nichtzutreffendes streichen

Schiedsrichterbericht

ESV Die Erste Sparkasse Tamsweg  
 ESV Sparkasse Tamsweg  
 SPARKASSEN - SAMSON - Turnier 2. Durchgang  
 Tamsweg St. Leonhard - 16.11.1998

-----  
 Ergebnisse früherer Spiele

Mannschaft	Spielpunkte	eigene Stockpunkte	Stockpunkte des Gegners
1 EV Nikelsdorf	6	149	227
2 Feldgasse Judenburg	21	247	161
3 EV Bürmoos	22	257	116
4 EV Arnoldstein 2	14	171	207
5 Rauchi Gutau	2	106	332
6 EV Unternberg 2	16	231	189
7 ESV Tamsweg 1	25	259	111
8 ESV Tamsweg 2	17	206	187
9 EV Unternberg 1	13	167	221
10 EV St. Michael	3	120	258
11 EV Arnoldstein 1	11	154	234
12 EV Wölzertal	16	230	156
13 PSV Tamsweg	16	236	184
14 Mühr	10	169	207
15 WSG RAIKA Radenthein	18	228	140

Wettbewerbsleiter : Hans Leiter  
 Schiedsrichter : Peter Richter  
 Auswertung : Lois Werther  
 Zeit : 10:24

Copyright 1984-1998 by Kurt Melchard, A-5580 Tamsweg  
 Lizenz: Zechner am Schlossberg

Vorergebnisse