

Merlin



*Scoreprogramm
für
Bridgeturniere*



Inhaltsverzeichnis

1	Endbenutzer - Lizenzvertrag	7
2	Vorwort.....	9
3	Allgemeine Informationen.....	11
3.1	Merlin Installieren.....	11
3.2	Merlin Deinstallieren	11
3.3	Programmregistrierung	12
3.4	Programmweiterentwicklung, Bugs, Tipps und Tricks	12
3.5	Der Umgang mit Java-Tabellen.....	13
4	Kurzüberblick.....	15
5	Schritt für Schritt.....	17
5.1	Die Turnierdatei.....	17
5.1.1	Die Turnierinitialisierung	17
5.1.2	Turnier öffnen.....	19
5.1.3	Turnier löschen	19
5.2	Das Turnierfenster	19
5.2.1	Das Statusfenster.....	20
5.2.2	Das Turniermenü.....	20
5.2.2.1	Speichern.....	20
5.2.2.2	Speichern als	20
5.2.2.3	Klasse runter / Klasse hoch.....	20
5.2.2.4	Durchgang +1 / Durchgang -1.....	21
5.2.3	Movement eingeben/ändern	21
5.2.3.1	Individualturnier-Movements.....	23
5.2.3.2	Paarturnier-Movements	26
5.2.3.3	Teamtturnier-Movements	29
5.2.4	Namen eingeben	31
5.2.5	Ergebnisse eingeben.....	34
5.2.5.1	Paarturniere	34
5.2.5.2	Teamtturniere	39
5.2.6	Straf-/Bonuspunkte eingeben.....	41
5.2.7	Linienbezeichnungen.....	41
5.2.8	Startpositionen	41
5.2.9	Schiedsgericht eingeben.....	42
5.2.10	Turnierleitung eingeben	42
5.2.11	Ergebnis berechnen.....	42
5.2.12	Ausgabemöglichkeiten.....	43
5.2.12.1	Die Teilnehmerliste	43
5.2.12.2	Die Kampfeinteilung	44
5.2.12.3	Die Laufkartenausgabe	44
5.2.12.4	Die Tischbelegung.....	45
5.2.12.5	Die Verzehrkarten	45
5.2.12.6	Die Boardzettelausgabe	45
5.2.12.7	Die Privatscoreausgabe	46
5.2.12.8	Die Ergebnisausgabe	46
5.2.12.9	Die CP-Zertifikate	49
5.2.12.10	Das Ergebnisdiagramm.....	49
5.2.12.11	Die Ergebnistabelle.....	49
5.2.13	Export-Möglichkeiten.....	49
5.2.13.1	Das ECats Sim-Soring-System	49

5.2.13.2	PBN-Dateien	50
5.2.13.3	Daten - Ex- und Import	50
5.2.13.4	Der Homepagegenerator.....	50
5.2.14	Der E-Mail - Versand.....	51
5.2.15	Weitere Routinen	51
5.2.15.1	Gegnerliste	51
5.2.15.2	Platzierung für Rundeneinteilung	51
5.2.15.3	Siegpunkte für Sandkasten	52
5.2.15.4	Die Berechnung von Auf- und Absteigern.....	52
5.2.15.5	Qualifikation.....	52
5.2.15.6	Serienturniere.....	53
5.2.15.7	Die Double Dummy Analyse	53
6	Programmeinstellungen	55
6.1	Die Programmoberfläche.....	55
6.2	Ordner und Dateien	55
6.3	Turniervoreinstellungen	57
6.4	Die Turnierfilter	59
6.5	Dateianhänge	59
6.6	Turnierliste.....	60
6.7	Ergebniseingabemodus	60
6.8	Namenübernahme.....	61
6.9	Ausgabeeinstellungen.....	61
7	Clubdaten	63
7.1	Die Mitgliederliste.....	63
7.2	Die Clubpunktliste.....	65
7.3	Clubpunktliste für Zweitmitglieder.....	67
7.4	Bluffdatei	67
8	Extras	69
8.1	Internet und E-Mail.....	69
8.1.1	Update-Benachrichtigung	69
8.1.2	Versions - Informationen.....	69
8.1.3	Update - Download	69
8.1.4	E-Mail - Konten.....	70
8.1.5	E-Mail - Listen	71
8.1.6	Versandte E-Mails.....	71
8.2	Der Handgenerator	71
8.3	Der Bridgetimer	73
8.4	Der Movementgenerator	74
8.5	Tabellen und Formulare.....	76
8.5.1	Eintrittserklärung	76
8.5.2	Anmeldeformular.....	77
8.5.3	Bluffmeldung	77
8.5.4	Schiedsgerichtsformular.....	77
8.5.5	Privatscores.....	77
8.5.6	Tischnummern	77
8.5.7	Boardzettel	78
8.5.7.1	Traveller.....	78
8.5.7.2	Pic-Ups.....	78
8.5.8	Die Siegpunkt-Tabelle	78
8.5.9	Die IMP-Tabelle.....	78
8.5.10	Die Clubpunkt-Tabellen	78

9	Das Hilfesystem.....	79
9.1	Das Merlin - Hilfesystem.....	79
9.2	Über Merlin.....	79
10	Tabellen.....	81
10.1	Tastaturbelegung.....	81
10.2	Tastaturbelegung Menüleiste Hauptfenster	81
10.3	Tastaturbelegung Menüleiste Turnierfenster	82
10.4	Tastaturbelegung - Nameneingabe	83
10.5	Tastaturbelegung - Ergebniseingabe	84
11	Tips und Tricks.....	87
11.1	Spielen falscher Boards.....	87
12	Abbildungsverzeichnis.....	89
13	Korrekturen, Ergänzungen und Änderungen	91
13.1	Version 1.62	91
13.1.1	Teammovements (Schweizer/Dänisch).....	91
13.2	Version 1.64	91
13.2.1	Mitgliederverwaltung	91
13.2.2	Auf-/Abstieg.....	91
13.2.3	Gesamtwertung.....	92
13.2.4	Setzen der Paare.....	92

1 Endbenutzer - Lizenzvertrag

Wichtig: Vor Nutzung des Produktes sorgfältig lesen

Installieren Sie das mit dem Produkt gelieferte Computerprogramm erst, nachdem Sie sämtliche Bedingungen der Lizenz und der beschränkten Haftung, die nachstehend aufgeführt sind, gelesen und voll verstanden haben. Ihre Programminstallation gilt durch klicken auf das "OK" Feld als Annahme sämtlicher unten aufgeführter Bedingungen. Es besteht dann zwischen Ihnen und Herrn Klaus Kersting als Hersteller des CP - Programms (nachfolgend zusammenfassend als "Hersteller" bezeichnet) ein rechtsverbindlicher Lizenzvertrag. Sind Sie mit den Bedingungen nicht einverstanden, können Sie das Produkt ungenutzt mit Verpackungskarton und allen anderen Materialien zwecks Rückerstattung an die Stelle zurückgeben, wo Sie es erworben haben.

SOFTWAREPRODUKTLIZENZ

1. TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG:

Benötigen Sie technische Unterstützung, rufen Sie den technischen Support unter den im Handbuch genannten Rufnummern an. Sie können auch eine E-Mail an die im Handbuch genannte Anschrift senden.

Die technische Unterstützung ist eine rein freiwillige Leistung des Herstellers, die jederzeit nach alleiniger Entscheidung des Herstellers eingestellt werden kann. Ein Anspruch gegenüber dem Hersteller auf technische Unterstützung besteht nicht.

2. Der Hersteller bleibt Eigentümerin der Software

Der Hersteller ist Inhaber der Rechte an diesem Softwareprogramm. Diese Software ist Eigentum des Herstellers und durch Urheberrechtsgesetze und sonstige geistige Schutzrechtsgesetze geschützt.

Diese Software bleibt zu jeder Zeit Eigentum des Herstellers. Ihre Rechte an dieser Software werden durch diesen Lizenzvertrag geregelt.

3. Lizenz

Der Hersteller erteilt Ihnen die einfache, nicht-exklusive Lizenz zur Nutzung dieser Software für Ihre eigenen privaten Zwecke, wobei die folgenden Beschränkungen für die Lizenz gelten: Jede registrierte Version dieses Programms darf von einem Benutzer auf einem Rechner benutzt werden. Wenn ein Benutzer regelmäßig an zwei verschiedenen Orten arbeitet, so ist ihm eine Kopie auf einem weiteren Rechner gestattet. Auf beiden Rechnern darf jedoch nicht zur gleichen Zeit mit dem Programm gearbeitet werden. Alle weiteren Lizenzen müssen separat registriert werden.

Der registrierte Benutzer darf eine Kopie des registrierten Programms zum Zwecke der Sicherung anfertigen.

Sie dürfen das Produkt weder ganz noch teilweise zurückentwickeln, dekompileieren, disassemblieren, übersetzen, anpassen, modifizieren oder ändern und unter keinen Umständen entsprechende Versuche dazu unternehmen, außer die entsprechenden Gesetze (insbesondere § 69 e Urhebergesetz) gestatten es. Insbesondere ist es Ihnen verboten, mit Hilfe anderer Produkte das Softwareprogramm ganz oder teilweise zu verändern.

Sie dürfen das Produkt nicht verkaufen, vermieten, verleihen, in Unterlizenz vergeben oder in anderer Weise zwecks Gewinnerzielung ganz oder teilweise verwenden; Sie können aber das gesamte Produkt an einen Dritten unentgeltlich übertragen, sofern Sie keine Kopien des Softwareprogramms oder der Begleitmaterialien behalten, und der Dritte sich mit den Bestimmungen dieses Lizenzvertrages einverstanden erklärt.

Sie dürfen das Produkt oder Teile davon nicht dazu nutzen, um irgendwelche Programme oder andere Materialien, die ganz oder teilweise auf diesem Produkt gründen, zu entwickeln,

zu konstruieren und/oder zu schaffen. Insbesondere ist es Ihnen verboten, das Produkt oder Teile davon dazu zu nutzen, andere Produkte zu entwickeln, zu konstruieren und/oder anzuschaffen, oder die den Programmcode des Produktes ganz oder teilweise verändern.

4. Produkthaftung

Die nachstehenden Haftungsregelungen und -ausschlüsse beziehen sich ausschließlich auf die Haftung des Herstellers oder die der Lieferanten des Herstellers. Etwaige vertragliche oder gesetzliche Haftungsansprüche gegen den Händler, von dem Sie das Produkt bezogen haben, werden hierdurch weder ersetzt noch beschränkt.

Der Hersteller schließt jegliche Haftung für Verluste, Kostenansprüche oder Ausgaben aus, die dem Käufer infolge der Nutzung oder versuchten Nutzung des Produktes entstanden sind.

Der Hersteller ist insbesondere unter keinen Umständen dem Käufer gegenüber haftbar für irgendwelchen Ersatz aus Folgeschäden, Ersatz aus beiläufig entstandenem Schaden, mittelbarem Schaden, konkretem Schaden, Strafe einschließenden Schadenersatz oder ähnliche Schadenersatzansprüche, einschließlich aber nicht beschränkt auf Schadenersatz wegen Gewinnverlust, Verlust von Geschäftseinkünften oder anderen finanziellen Verlusten, ungeachtet, ob aus der Nutzung oder der versuchten Nutzung des Produktes entstanden. Die Höchsthaftung des Herstellers darf in keinem Fall den vom Käufer gezahlten Preis übersteigen.

Die vorstehenden Haftungsregelungen und -ausschlüsse gelten nicht für Schäden, die durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit verursacht wurden. Ebenfalls bleiben Ansprüche nach zwingenden gesetzlichen Vorschriften zur Produkthaftung (insbesondere nach dem Produkthaftungsgesetz) unberührt. Die Haftung im Falle der schuldhaften Verletzung wesentlicher Herstellerpflichten bleibt gleichfalls bestehen.

5. Herstellergewährleistung

Die nachstehende Gewährleistung wird vom Hersteller als selbständige Herstellergewährleistung übernommen. Etwaige vertragliche oder gesetzliche Gewährleistungsansprüche gegen den Händler, von dem sie das Produkt bezogen haben, werden hierdurch weder ersetzt noch beschränkt.

Der Hersteller gewährleistet für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum, dass der Datenträger, auf dem das Softwareprogramm aufgezeichnet wurde, bei normaler Nutzung und unter normalen Bedingungen frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Der gesamte Gewährleistungsumfang vom Hersteller gemäß vorstehender selbständiger Herstellergewährleistung besteht - nach alleinigem Ermessen des Herstellers - entweder in der Reparatur des Produktes oder in dessen kostenlosem Ersatz, sofern das Produkt in seinem Originalzustand mit einer Kopie der Kaufquittung an die Stelle zurückgegeben wird, wo es erworben wurde. Der Hersteller übernimmt die Versandkosten für die Zustellung des Ersatzproduktes.

Eine über diese selbständige Herstellergewährleistung hinausgehende Gewährleistung übernimmt der Hersteller nicht.

2 Vorwort

Merlin ist vorrangig ein Programm zur Auswertung Bridgeturnieren. Hierbei werden Individual-, Paar- und Teamturniere unterstützt. Weiterhin ist eine Mitglieder- und Clubpunktverwaltung integriert. An dieser Stelle sei jedoch darauf hingewiesen, dass die Mitgliederverwaltung nur für die Bereitstellung der Namen für eine schneller Nameneingabe konzipiert wurde. Im Laufe der Zeit wurden zwar einige weitere Funktionen implementiert, sie stellt aber weiterhin keinen Ersatz für eine vollwertige Mitgliederdatenbank dar und ist auch nicht als dieses gedacht.

Zusätzlich beinhaltet Merlin einige weitere Optionen, die das Leben eines TL bei der Turniervorbereitung und Durchführung erleichtern können. Das Programm ist aber nicht als "eierlegende Wollmilchsau" anzusehen, so sind viele Routinen, wie z.B. der Ausdruck von Boardzetteln, nur als Notlösung anzusehen, sofern kurzfristig Material fehlt.

Dennoch bin ich gerne bereit, weitere Anregungen und Verbesserungsvorschläge zu berücksichtigen und nach Möglichkeit in das Programm einzubauen.

Hoffentlich nicht mehr auftretende Fehler im Programm versuche ich natürlich auch weiterhin möglichst schnell zu beseitigen, bzw. zumindest eine kurzfristige Möglichkeit aufzuzeigen um diese zu umgehen.

Anregungen und Fehlermeldungen schicken Sie bitte an merlin@mausisoft.de.

3 Allgemeine Informationen

3.1 Merlin Installieren

Zum Installieren von Merlin legen Sie einfach die Merlin-CD in ihr CD- oder DVD- Laufwerk. Das Installationsprogramm wird dann automatisch gestartet, sofern Sie bei Ihrem Rechner die Auto-Startfunktion nicht ausgeschaltet haben. In diesem Fall starten Sie das Programm *Merlinsetup.exe* „von Hand“.



Abbildung 1: Merlin - Installation

Das Programm meldet sich mit einem Begrüßungsbildschirm und führt Sie durch den weiteren Installationsverlauf.

Nach Abschluss der Installation können Sie noch direkt das von Merlin benötigte Java 2 installieren. Ist auf Ihrem Rechner schon Java in der Version 1.4 (oder größer) installiert, deaktivieren Sie die Schaltfläche „Java 2 installieren“.

3.2 Merlin Deinstallieren

Zum Deinstallieren von Merlin wählen Sie im Startmenü in der von Ihnen angegebenen Programmgruppe den Punkt „Merlin deinstallieren“.

Bei einem Programm-Update wird vom Installationsprogramm vor der Installation des Updates automatisch die alte Merlin-Version deinstalliert. Dieses Verhalten des Installationsprogramms kann leider nicht geändert werden.

Damit nach einem Update die - von Ihnen eingegebenen - Einstellungen weiterhin vorhanden sind, werden einige Dateien beim Deinstallieren nicht gelöscht, diese Dateien (im Verzeichnis „ini“), sowie die angelegten Turnierdateien können Sie nur durch „Schieben in den Mülleimer“ löschen.

3.3 Programmregistrierung

Beim ersten Start von Merlin müssen Sie die Registriernummer, diese finden Sie auf der CD und auf der CD-Hülle, einen Benutzernamen und optional einen Bridge-Club eingeben.



Abbildung 2: Die Registrierung

Der eingegebene Benutzername wird später bei allen Turnieren als Turnierleiter vorgegeben, ein eingegebener Bridge-Club wird automatisch als Veranstalter eingetragen.

Nach Bestätigung der Eingaben richtet Merlin noch die Benutzerbezogenen Dateien und Verzeichnisse ein und öffnet dann das Programmhauptfenster. Dieses wird bei späteren Starts direkt geöffnet.

Beachten Sie bitte, dass der eingegebene Benutzername später nicht mehr geändert werden kann. (Bzw. nur durch Löschen der Datei „user.dat“ und einer Neuinstallation des Programms.) Der Clubname kann später jederzeit geändert werden.

Füllen Sie bitte die beiliegende Registrierkarte aus und schicken diese ausreichend frankiert ab. Sie werden dann, sofern gewünscht über vorliegende Programm-Updates informiert. Ihre angegebenen Daten dienen nur zur Übermittlung von Update-Information an Sie und werden an keine weiteren Personen weitergegeben.

3.4 Programmweiterentwicklung, Bugs, Tipps und Tricks

Merlin unterliegt einer ständigen Weiterentwicklung, die sich einerseits aus der „Benutzung vor Ort“ (auftretende Fehler, Bedienungsprobleme,...), andererseits durch neue Ideen und Anregungen ergeben.

Sollten bei der Benutzung des Programms Probleme und/oder Fehler auftreten, dies ist – wie bei jedem komplexerem Programm – auch bei Merlin nicht völlig auszuschließen, so wenden Sie sich bitte – möglichst per E-Mail – **mit Angabe der Programmversion** an unten stehende Adresse.

Falls Sie einen Internetanschluss besitzen schauen Sie bitte zuerst unter www.mausisoft.de nach, ob der Fehler schon bekannt und gegebenenfalls schon beseitigt ist, bzw. die Frage schon beantwortet wurde:

Bugs: www.mausisoft.de/merlin/bugs.html

FAQ: www.mausisoft.de/merlin/faq.html

Ich bin dann bemüht, Ihre Probleme zu klären, bzw. Fehler möglichst umgehend zu beseitigen und Ihnen eine korrigierte Version zukommen zu lassen.

Für weitere Anregungen und Wünsche bezüglich Merlin bin ich jederzeit dankbar und bitte diese ebenfalls an unten stehende Adresse zu senden.

Zur Zeit sind noch die folgenden Programm-Erweiterungen in Planung:

- *Swiss-Paar*
- *Semi-KO System für Teamturniere*
- *Adressenausdruck auf Briefumschläge, bzw. auf Aufkleber*

Klaus Kersting

Artur Ladebeck Straße 66

33617 Bielefeld

Tel: 0521-14846

Fax: 0721-151476059

E-Mail: merlin@mausisoft.de

3.5 Der Umgang mit Java-Tabellen

Merlin zeigt einen Teil der Daten in Tabellen an. Der Umgang mit diesen „Java“ - Tabellen ist für Sie gegebenenfalls etwas gewöhnungsbedürftig:

Ausgewählte Zeilen werden wie gewohnt farbig hinterlegt, die aktuell selektierte Zelle wird mit einem gelben Rahmen und weißem Hintergrund dargestellt. Sofern vom Programm zugelassen, können Sie den Tabelleninhalt auf zwei verschiedene Arten ändern:

- 1. Die selektierte Zelle kann direkt geändert werden. Tastatur-Eingaben werden am Ende des Textes angehängt, Löschungen erfolgen jeweils „von hinten“ mit „Backspace“. Diese Änderungen werden vom Programm nur beim Wechseln der selektierten Zelle bemerkt und berücksichtigt. (Wechsel auf eine andere Zeile oder Spalte) Bei einem schließen des Anzeigefensters ohne vorherigen Spalten- bzw. Zeilenwechsel bleibt der alte Zellinhalt bestehen.*
- 2. Sie wechseln mit einem Doppelklick auf die betreffende Zelle in den Editiermodus. In diesem Modus wird auch ein Cursor angezeigt, dessen Position Sie mit den Pfeiltasten ändern können. Änderungen werden beim Verlassen des Editiermodus mit „Return“ übernommen.*

Bei einigen Tabellen können Sie die Zeilen umsortieren. Dies geschieht mit einem Doppelklick auf die jeweilige Spaltenüberschrift. Die Tabelle wird dann entsprechend dem Inhalt der Spalte in aufsteigender Reihenfolge sortiert. Wird beim Doppelklick gleichzeitig die Shift-Taste gedrückt, so erfolgt die Sortierung in absteigender Reihenfolge. Bei gleichem Zellinhalt der ausgewählten Spalte bleibt die Reihenfolge der entsprechenden Zeilen identisch. Somit werden z.B. in der Mitgliederliste bei einem Doppelklick auf Mitgliedsstatus, die eingegebenen Namen nach Gast, Mitglieder mit und Mitglieder ohne Verbandsbeitrag sortiert, innerhalb der gleichen „Statusgruppe“ bleibt jedoch die vorgegebene alphabetische Sortierung bestehen.

4 Kurzüberblick

In diesem Abschnitt wird ein kurzer Überblick über den Ablauf der Turnierauswertung mit Merlin gegeben. Die einzelnen Schritte werden dann später in Kapitel 4: Schritt für Schritt genauer erklärt.

Sie können nach der Installation von Merlin ohne weitere Einstellungen direkt mit dem Programm arbeiten. Um die Arbeit zu erleichtern und immer wiederkehrende Eingaben zu automatisieren bietet Merlin jedoch auch die Möglichkeit die Einstellungen ihren Bedürfnissen anzupassen. Die Einstellungsmöglichkeiten werden später in Kapitel 5: Die Einstellungen genauer beschrieben.

Geben Sie die Daten zu Hause nach dem Turnier ein, so hat sich die folgende Reihenfolge als sinnvoll erwiesen.

1. **Turnier initialisieren:** Klicken Sie den Menüpunkt „Datei -> Neues Turnier“ an. Im Dialogfenster „Turniergrunddaten“ wählen Sie zuerst ein Turnier in der Turniervorauswahl aus. Anschließend können Sie die einzelnen Daten noch ändern. Schließen Sie die Initialisierung mit „OK“ ab. Das Turnier wird mit den eingegebenen Daten automatisch gespeichert und das zugehörige Turnierfenster geöffnet.
2. **Movement eingeben:** Wählen Sie das dem auszuwertendem Turnier entsprechende Movement aus (Mitchell, Howell,...) und geben die erforderlichen Daten wie z.B. Tischanzahl, Rundenanzahl und Boards je Runde ein.
3. **Namen eingeben:** Geben Sie die Namen der einzelnen Spieler entweder durch direktes Eintippen per Tastatur oder durch Übernahme aus der Mitgliederliste ein.
4. **Ergebnisse eingeben:** Nun noch die einzelnen Ergebnisse eintippen und das Eingabefenster schließen.
5. **Strafpunkte eingeben:** Die verhängten Strafpunkte eingeben
6. **Ergebnis berechnen:** Nun die einzelnen Boards auswerten: Matchpunkte, IMPs oder IMPS around the field berechnen lassen.
7. **Clubpunkte berechnen:** Als letztes Berechnen Sie die Clubpunkte.
8. **Ergebnis anzeigen:** Nun können Sie sich das Ergebnis anzeigen lassen und ausdrucken.

Sie können die Reihenfolge der einzelnen Schritte natürlich aus ändern. Sind Sie z.B. auf Ihr eigenes Ergebnis gespannt sind, so lassen Sie den Punkt Namen eingeben aus und schauen sich erst die Ergebnistabelle ohne Namen an. Diese geben Sie dann zu Schluss ein.

Für ein Turnier mit vorheriger Einteilung geben Sie zuerst die Namen ein, ohne ein Movement initialisiert zu haben. Hierbei müssen Sie dann jedoch eingeben, in wie viele Gruppen die Paare eingeteilt werden sollen und wie viele Paare es je Gruppe gibt. Diese Turniereinteilung kann dann ausgegeben werden. Die endgültige Festlegung der verwendeten Paarnummern erfolgt jedoch auch in diesem Fall erst bei der Movementeingabe.

5 Schritt für Schritt

Im folgenden werden die einzelnen Arbeitsschritte der Turnierauswertung, sowie die weiteren von Merlin angebotenen Möglichkeiten der Datenauswertung ausführlich erklärt:

5.1 Die Turnierdatei

Alle Turnierdaten werden von Merlin in einer einzigen Datei automatisch gespeichert. Um ein Turnier zu bearbeiten, muss entweder ein neues Turnier erzeugt, oder eine vorhandene Datei geöffnet werden.

5.1.1 Die Turnierinitialisierung

Als erstes müssen die Turniergrunddaten eingegeben werden. Hierzu wählen Sie den Menüpunkt „Datei -> neues Turnier“. [Alt N] Im folgendem Eingabefenster wählen Sie ein Turnier in der Turniervorauswahl aus. Die einzelnen Turniergrunddaten werden dann entsprechend den Vorgaben gesetzt und können anschließend noch geändert werden. Die Daten und deren Bedeutung im einzelnen:

Für das gesamte Turnier gültige Daten:

- *Turniername:* Eine beliebige Bezeichnung für das Turnier. Dieser Turniernamen wird später bei allen Ein- und Ausgabefenstern, sowie bei den Ausdrucken als Überschrift ausgegeben.
- *Turnierveranstalter:* Der ausrichtende Club, Bezirk oder Verband. Der Veranstalter wird bei der Ergebnisausgabe als Rundschreiben im Seitenkopf und bei den Clubpunktzertifikaten als Verein ausgegeben.
- *Turnierort:* Der Turnierort wird nur bei der Ergebnisausgabe als Rundschreiben im Seitenkopf ausgegeben.
- *Turnierdatum:* Das Datum des ersten Turniertages. Dieses Datum dient auch als Dateiname. Hierbei wird das Datum im Format JJJJ_MM_TT angegeben. Es gilt J: Jahr, M: Monat und T: Tag.
- *Turnierdauer:* Die Anzahl der gespielten Tage. Die Anzahl der Turniertage wird z.Zt. nur bei den Überschriften berücksichtigt.
- *Turnierkennung:* Die Extension der Turnierdatei
- *Anzahl Klassen:* Die Anzahl der einzeln auszuwertenden Klassen (oft auch als Gruppen bezeichnet)
- *Turnierart:* Angabe ob es sich um ein Individual-, ein Paar-, Marathonpaar- oder ein Teamturnier handelt. Zusätzlich kann Ligabetrieb und Pokalwettbewerb ausgewählt werden.
- *+ Qualifikation:* Angabe ob mit einer vorgeschalteten Qualifikation gespielt wird.
- *CP übernehmen:* Angabe ob die erzielten Clubpunkte in die Clubpunktverwaltung übernommen werden können. Wird dieser Punkt nicht ausgewählt, so ist später nur die Ausgabe von CP-Zertifikaten möglich und die CP von z.B. Bezirksturnieren oder offenen Turnieren für die Zertifikate ausgedruckt werden, können nicht versehentlich in die CP-Liste übernommen werden.

Abbildung 3: Turnier initialisieren

Zusätzlich werden für jede Klasse – die Auswahl der einzelnen Klassen erfolgt in der Klassenauswahlbox - die folgenden Daten benötigt:

- *Klassenbezeichnung: Eine beliebige Bezeichnung der einzelnen Klasse. Diese Bezeichnung wird bei allen Ein- und Ausgabe mit ausgegeben, sofern in mehr als einer Klasse gespielt wird. Bei nur einer Klasse wird diese Bezeichnung ignoriert.*
- *Anzahl Durchgänge: Die Anzahl der gespielten Durchgänge. Bei Teamturnieren ist hier zu beachten, dass bei Schweizer- bzw. Dänischem System hier die Anzahl der Runden eingegeben werden muss.*
- *Sortierung: Angabe ob eine 1-Linien Rangfolge oder eine 2-Linien Sortierung (N/S und O/W getrennt) erfolgen soll. Neben der Erstellung der Rangliste hat diese Eingabe auch Einfluss auf die vorgegebene Clubpunktabelle bei der CP-Berechnung.*
- *Serienturnier: Angabe ob es sich um ein Serienturnier handelt, d.h. ob aus den Ergebnissen mehreren Turnier eine zusätzliche Rangfolge berechnet werden soll.*
 - *Handelt es sich um ein Serienturnier, so muss zusätzlich angegeben werden, um welche Serie s sich handelt (Seriennummer), um das wievielte Turnier dieser Serie es sich handelt (Turniernummer), wie viele Turniere insgesamt zu dieser Serie gehören (Anzahl Turniere), wie die einzelnen Turnierergebnisse addiert werden sollen (Addition der Matchpunkte oder der Prozente) und die „Wertigkeit“ des Turniers (Übernahme %), d.h. für ein Turnier mit mehreren Klassen kann die 1. Klasse z.B. mit 100 % und die 2. Klasse mit 80% übernommen werden. In diesem Fall müssen in der 2. Klasse 62,5 % gespielt wer-*

den, um mit einem Paar gleich zu ziehen, das in der 1. Klasse 50% gespielt hat.

- Für jede Serie kann weiterhin festgelegt werden, wie viele Turnier mindestens gespielt werden müssen, um in die Serienwertung aufgenommen zu werden, und ob es Streich- und/oder Bonusergebnisse gibt. Dies kann hier jedoch nicht geändert werden, sondern muss bei den Turniervorgaben (s.u.) eingegeben werden.

Mit „Ok“ werden die eingegebenen Daten übernommen, eine neue Turnierdatei erzeugt und das zugehörige Turnierfenster geöffnet. Existiert schon eine Turnierdatei mit gleichem Namen, d.h. gleichem Turniertag und identischer Kennung, so erfolgt vor dem Speichern eine Abfrage, ob die vorhandene Datei überschrieben werden soll.

Mit „Abbruch“ wird das Eingabefenster geschlossen ohne ein neues Turnier zu erzeugen.

„Hilfe“ öffnet eine Hilfefenster mit einer Kurzbeschreibung der einzelnen Daten.

5.1.2 Turnier öffnen

Ein vorhandenes Turnier kann mit dem Menüpunkt „Datei -> Turnier laden“ [Alt L] geöffnet werden. Im folgendem Dateiauswahlfenster wird die zu öffnende Datei angewählt und „Öffnen“ angeklickt.

Die letzten 6 geöffneten Turniere zeigt Merlin zusätzlich im Menü „Datei“ unterhalb von „Programm beenden“ an. Ein Anklicken eines dieser Dateinamen [Alt 1] ... [Alt 6] öffnet das zugehörige Turnier direkt ohne den „Umweg“ über das Dateiauswahlfenster.



5.1.3 Turnier löschen

Merlin bietet mit dem Menüpunkt „Turnier löschen“ [Alt K] die Möglichkeit gespeicherte Turniere zu löschen. Die zu löschenden Turniere werden im folgendem Dateiauswahlfenster ausgewählt - hierbei ist eine Mehrfachauswahl möglich – und anschließend auf „Löschen“ geklickt. Nach Bestätigung einer Sicherheitsabfrage werden die Dateien gelöscht, d.h. sie sind dann endgültig gelöscht und nicht wie beim Löschen von Dateien über den Windows-Explorer nur in den Papierkorb verschoben.

5.2 Das Turnierfenster

Für jedes Turnier wird ein eigenes Turnierfenster geöffnet, in dem dann alle weiteren Aktionen durchgeführt werden. Dieses Turnierfenster enthält neben der Menüleiste eine zusätzliche „Buttonleiste“ zur schnelleren Anwahl der am häufigsten benötigten Funktionen. Zusätzlich wird ein „Statusfenster“ eingeblendet, in dem angezeigt wird, welche der grundlegenden Auswertungsschritte schon durchgeführt wurden.

Die Buttonleiste (links) besitzt für alle Turnierarten die gleichen Icons, die Funktionsbelegung ist bei Teamturnieren im Vergleich zu Individual- und Teamturnieren jedoch leicht unterschiedlich.

5.2.1 Das Statusfenster



Abbildung 4: Das Statusfenster

Im Statusfenster (rechts) wird der aktuelle Bearbeitungsstand des Turnieres angezeigt, hierbei sind schon ausgeführte Schritte mit einem grünen Hacken gekennzeichnet, während noch durchzuführende Arbeiten mit einem rotem Kreuz markiert sind. Bearbeitungsschritte, die für das geöffnete Turnier nicht benötigt werden sind deaktiviert, d.h. mit grauer Schrift dargestellt.

5.2.2 Das Turniermenü

5.2.2.1 Speichern

Mit dem Menüpunkt „Turnier -> Speichern“ [Alt S] wird die Speicheroutine des aktuellen Turniers aufgerufen. Somit ist es möglich, ein Turnier zwischenspeichern. Das Turnier wird im Gegensatz zum „automatischem“ Speichern auf jeden Fall gespeichert.

5.2.2.2 Speichern als

Mit „Turnier -> Speichern als“ [Alt A] kann das Turnier mit einem beliebigem neuem Dateinamen, bzw. in einem anderem Verzeichnis (z.B. auf Diskette) gespeichert. Nach Anwahl dieses Menüpunktes öffnet sich ein Dateiauswahlfenster zur Eingabe des Dateinamens. Mit „Speichern“ wird die Datei dann erstellt.

5.2.2.3 Klasse runter / Klasse hoch

Wird in mehreren Klassen gespielt, so kann mit „Turnier -> Klasse runter“ [Alt +] bzw. „Turnier -> Klasse hoch“ [Alt -] zwischen den einzelnen Klassen gewechselt werden.



Buttons:  (Klasse runter) und  (Klasse hoch)

Sofern ein Wechsel zur nächst höhern bzw. niedrigeren Klasse nicht möglich ist, ist der entsprechende Befehl ebenso wie der zugeordnete Button deaktiviert.

5.2.2.4 Durchgang +1 / Durchgang -1


Bei mehreren Durchgang in der angezeigten Klasse kann mit den Menübefehlen „Turnier -> Durchgang +1“ [Strg +] und „Turnier -> Durchgang -1“ [Strg -] zwischen den einzelnen Durchgängen gewechselt werden.

Wie beim Klassenwechsel sind diese Befehle nur aktiviert, falls der angeforderte Durchgang existiert.

Buttons:  (Durchgang +1) und  (Durchgang -1)

5.2.3 Movement eingeben/ändern

Für die Movementorganisation ordnet Merlin das Turnier in Tischreihen ein. Die einzelnen Tischreihen werden automatisch mit 1 beginnend in aufsteigender Reihenfolge nummeriert. Für jede Tischreihe kann ein verschiedenes Movement eingegeben werden. Somit ist auch eine beliebige Kombination von Mitchell- und Howell-Tischreihen möglich.

Mit dem Menüpunkt „Eingaben -> Movement eingeben/ändern“ [Alt M] Button:  wird das Eingabefenster für die Movementauswahl geöffnet. Ist für den ausgewählten Durchgang noch kein Movement eingegeben, so wird das Auswahlfenster direkt geöffnet, ansonsten fragt Merlin zuerst nach, ob eine zusätzliche Tischreihe angefügt werden soll, oder eine eingegebene Tischreihe geändert, bzw. gelöscht werden soll. Hierbei ist „Tischreihe ändern“ voreingestellt und als „zu ändernde“ Tischreihe immer die Nummer der höchsten Tischreihe angegeben.

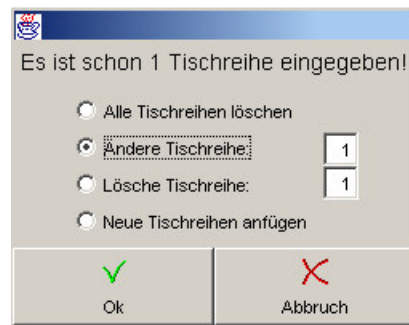


Abbildung 5: Movement ändern

Im Movementauswahlfenster wählen Sie durch Klick auf den zugeordneten Button das gewünschte grundlegende Movement aus. Je nach Turnierart bietet Merlin verschiedene Auswahllisten an:

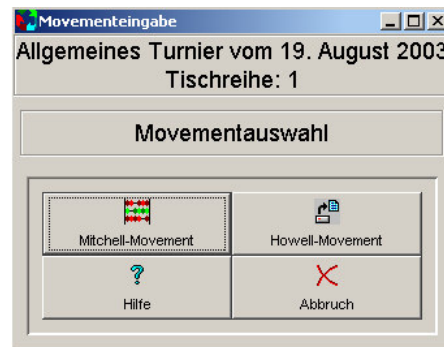


Abbildung 6: Movementsauswahl

Individualturnier: „Rainbow-Mitchell“ und „Howell“

Paarturnier: „Mitchell“ und „Howell“

Team: „Round Robin“ (nur bei Durchgang 1), „Schweizer System“ und „Dänisches System“ (nur bei mehr als 1 Durchgang), „Delayed Schweizer System“ und „Delayed Dänisches System“ (nur ab Durchgang 3)

Liga: „Round Robin“

Pokal: „Round Robin“, „Ko-System“.

Zusätzlich gibt es einen Hilfe-Button mit dem ein kurzer Hilfetext angezeigt wird und einem Abbruch-Button, mit dem die Eingabe beendet wird. Wurden vor dem Anklicken des Abbruch-buttons schon Tischreihen eingegeben oder geändert, so werden diese Eingaben oder Änderungen berücksichtigt.

Je nach ausgewähltem „Grundmovement“ wird das zugeordnete Fenster zur Eingabe der benötigten weiteren Daten geöffnet.

Bei allen Movementarten kann angegeben werden:

- *Tischfarbe: Eine beliebige Kennung der Tischreihe zur Unterscheidung der einzelnen Tischreihen, vorgegeben sind hier 8 verschiedene Farben und ein „leeres“ Feld. In dem „leeren“ Feld können Sie auch andere Kennungen eingeben, wie z.B. „A“, „B“, ... Die ausgewählte Tischfarbe wird bei Ausdruck der Laufkarten zusätzlich zur Tischnummer ausgegeben. Des weiteren wird sie als Kennung der Startpositionen für die einzelnen Startgruppen gesetzt.*
- *Boardzettelfarbe: Beim Auswählen der Tischfarbe wird die zugeordnete „Boardzettelfarbe“ automatisch gesetzt. Diese kann „per Hand“ geändert werden. Die hier ausgewählte Farbe wird bei der späteren Ergebniseingabe bei den zu dieser Tischreihe gehörenden Anschriften als Hintergrundfarbe gesetzt. Bei mehreren Tischreihen können die jeweiligen Anschriften somit leicht optisch unterschieden und die falsche Zuordnung von Anschriften erschwert werden.*
- *Neue Boardzettelfarbe: Mit diesem Button können weitere Farben definiert werden, die dann als Boardzettelfarbe ausgewählt werden können. Bei der Auswahl der Farben ist zu beachten, dass bei der Ergebniseingabe die Scores in Schwarz bzw. Grün angezeigt werden, sowie die mitausgegebenen Anschriften für Sitztische und/oder Duplizierunden in Rot markiert werden.*

Abbildung 7: Movementeingabe – Tisch und Boardzettelfarbe

Weiterhin gibt es immer 4 Button im unterem Bereich des Fensters:

- *OK:* Die Eingaben werden übernommen, das Eingabefenster geschlossen, die Boardzettel und die Namensliste mit den benötigten Startnummern erstellt.
- *OK + weitere Tischreihe:* Die Eingaben werden übernommen und die Movementauswahl für eine weitere Tischreihe angezeigt.



Abbildung 8: Movementeingabe: Die Buttonleiste

- *Abbruch:* Die Eingaben werden ignoriert, das Fenster wird geschlossen ohne die Tischreihe zu erzeugen. Das Movementauswahlfenster für diese Tischreihe wird angezeigt.
- *Hilfe:* Es wird ein kurzer Hilfetext für das jeweilige Eingabefenster angezeigt.

5.2.3.1 Individualturnier-Movements

5.2.3.1.1 Rainbow-Mitchell

Merlin bietet die Möglichkeit eines leicht vereinfachten Rainbow-Mitchell-Movements an. Bei diesem Movement spielen die einzelnen Teilnehmer immer auf der gleichen Position, d.h. während einer Runde wird die Position am Tisch grundsätzlich nicht verändert, ein Wechseln von Ost und Süd, bzw. West und Süd entfällt.

Zur Berechnung des Movements benötigt Merlin die folgenden Daten:

- *Anzahl Tische:* Die Anzahl der Tische – diese darf weder durch 2 noch durch 3 teilbar sein.
- *Anzahl Runden:* Die Anzahl der zu spielenden Runden
- *Anzahl Boards je Runde:* Die Anzahl der gespielten Boards je Runde
- *Paarnummern für Nord, Ost, Süd und West:* Die kleinste Startnummer für die Spieler auf der jeweiligen Linie.

Bei einer nicht durch 4 teilbaren Anzahl Spieler gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten:

1. *Es gibt 1 Spieler weniger:* Dann kann mit einem „Phantomspieler“, d.h. einem nicht-existierenden Spieler gespielt werden. Dies wird durch Anklicken von „Sitztisch (Phantompaar)“ eingegeben. In der angezeigten Eingabemaske können Sie bis zu 5 nicht existierende Spieler eingeben, beachten Sie jedoch, dass die Eingabe von mehr

als einem Phantomspieler zu mehreren nicht kompletten Tischen führt. Damit eingegebene Startnummern als nicht existierende Spieler übernommen werden, muss in der zugeordneten Zeile das Feld „Sitztisch gegen“ ausgewählt sein.

2. Es gibt 1 bis 3 (4) Spieler mehr: Diese Situation kann mit Springern gelöst werden. Springer werden mit dem Button „Springer (Rover)“ eingefügt. In der Eingabemaske muss die Startnummer, der Starttisch, die erste und die letzte Runde, in der der Springer spielt, die Himmelsrichtung, sowie an welchen Tisch der Springer beim Wechseln geht angegeben werden. Der Angabe des nächsten Tisches erfolgt hierbei immer relativ zum aktuellen Tisch. Beispiele: +2 Der Springer geht immer 2 Tische aufwärts, -4: Der Springer geht immer 4 Tische abwärts. Zusätzlich kann noch eine Sitzrunde für den Springer eingegeben werden.

Neben diesem „berechneten“ Laufschemata für die Springer, bei dem diese immer auf der gleichen Himmelsrichtung spielen, können die Tische und Himmelsrichtungen auch „per Hand“ angegeben werden. Die entsprechende Eingabemaske wird mit Klick auf „Tische und Positionen einzeln angeben“ geöffnet. Wird dieser „Modus“ gewählt, so werden die Eingaben für Starttisch, ab Runde, bis Runde, Sitztisch in Runde und als ignoriert.

Bei jedem Springer kann zusätzlich Appendixtisch ausgewählt werden, dann werden die von diesem Springer verdrängten Spieler in den angegebenen Runden an einen zusätzlichen Tisch gesetzt, und zwar jeweils auf die gleiche Himmelsrichtung wie am ursprünglichem Tisch. Beim Einsatz von 4 Springern entsteht somit ein kompletter Tisch, an dem ein zusätzlicher fest an diesem Tisch verbleibender Boardsatz gespielt werden kann.

Merlin bietet noch einige weitere Änderungsmöglichkeiten:

- Boards duplizieren: Hier wird die Anzahl der Runden angegeben, in denen die Boards nicht gespielt, sondern nur vorgegebene Verteilungen gesteckt werden. Bei einem Rainbow-Mitchell ist die Anzahl dieser Runden normalerweise immer 1, da alle Boards in der ersten Runde gespielt werden.
- Scramblen: Es können bis zu 4 „Scramblerunden“ eingegeben werden. Bei jeder „Scramblerunde“ wechselt Nord nach Ost, Ost nach Süd, Süd nach West und West nach Nord. Dies gilt immer für die aktuelle Spielposition, d.h. nach dem 2. Scramblen spielen z.B. die am Beginn als Nord gestarteten Spieler auf Süd.
- Kopfpaaire (Pivotpaare): Nach Anklicken dieses Punktes bis zu 5 einzelnen Startnummern durch andere Startnummern ersetzt werden, bzw. für bis zu 4 „Startgruppen“ die kompletten Startnummern ab einer beliebigen Nummer durch andere (fortlaufende) Nummern ersetzt werden.

Beim Rainbow-Mitchell bietet Merlin drei Varianten an:

Movement 1: Die Nordspieler bleiben sitzen, Ost geht 1 Tisch abwärts, Süd 2 Tische abwärts, West 2 Tische aufwärts und die Boards wandern 1 Tisch aufwärts.

Movement 2: Bei dieser Variante geht Nord 1 Tisch abwärts, Ost 2 Tische abwärts, Süd 3 Tische abwärts, West 4 Tische abwärts und die Boards wandern 1 Tisch aufwärts.

Zur Information werden bei der Anwahl von „Movement 1“ und „Movement 2“ die Bewegungen der Spieler und Boards in den rechten Eingabefeldern angezeigt. Die Eingabe ist in diesem Fall jedoch gesperrt, d.h. es können keine Änderungen vorgenommen werden.

Movement 3: Für die vier Himmelsrichtungen und die Boards wird das Wechselschema „per Hand“ eingegeben. Diese Eingaben erfolgen in den bei Anwahl von „Movement 3“ editierba-

ren Feldern Nord, Ost, Süd, West und Boards hinter den Movementauswahlfeldern. Zu Beachten ist bei der Wahl dieser Möglichkeit, dass die Eingaben nicht auf Fehler überprüft werden, somit ist bei fehlerhaften Eingaben z.B. das mehrfache Spielen der gleichen Boards möglich.

Hat man eine durch 2 oder 3 teilbare Anzahl von Tischen, so empfiehlt sich der Einsatz eines vorgegebenen „Howell“-Movements, es ist aber auch möglich ein Rainbow-Movement zu „erweitern“, d.h. Appendixtische anzuhängen. Hierzu dient der mit Appendixtische bezeichnete Eingabebereich.

Um mit Appendixtischen zu spielen darf nicht Movement 1 ausgewählt sein. Bei Movement 2 und 3 wird zum Einrichten der Appendixtische einfach die Anzahl dieser zusätzlichen Tische eingegeben, zusätzlich werden die Startnummern für die zusätzlichen Tische benötigt.

Die vier „Appendixgruppen“ bleiben jeweils an ihren Tischen sitzen: Ist „n“ die Anzahl der zusätzlichen Tische, so sitzen Nord und Ost an den ersten „n“ und Süd und West an den letzten „n“ Tischen. Die ersten und die letzten Tische spielen die Boards jeweils im Austausch. Beispiel: Bei 13 Tischen und 2 Appendixtischen spielen die Tische 1 und 14, sowie 2 und 15 die gleichen Boards.

Für die „normalen“ Startnummern gilt: Nord und Ost starten um die angegebene Anzahl von Appendixtischen „versetzt“ und überspringen beim Wechseln jeweils die ersten Tische. Süd und West überspringen beim Wechseln die letzten Tische und zwar ebenfalls die der Anzahl Appendixtische entsprechende Anzahl von Tischen.

Da zusätzlich zu dem Spielen der Boards im Austausch (dies erhöht die Fehlerwahrscheinlichkeit beim der Ergebniseingabe), an den ersten Tischen Nord und Ost und an den letzten Tischen Süd und West immer gegeneinander spielen, sollte nach Möglichkeit nicht mit Appendixtischen gespielt werden.

5.2.3.1.2 Howell-Movement

Im Lieferumfang von Merlin sind Individualmovements von 2 bis 16 Tischen (8 bis 64 Spieler) enthalten. Die Auswahl dieser vorgegebenen Movements erfolgt mit dem Button „Howell-Movement“. Es wird ein Eingabefenster zur Auswahl der Movements geöffnet. Hierbei ist als erstes die Anzahl der Tische auszuwählen, in dieser Auswahlbox werden nur die Tischanzahlen vorgegeben, für die Merlin Movements bereitstellt. Anschließend wird die Anzahl der Runden ausgewählt. Auch hier können nur Rundenanzahlen ausgewählt werden, für die Movements vorhanden sind. Die vorhandenen Movements werden dann im rechten Fensterbereich „Datei-/Movementauswahl“ mit einer kurzen Beschreibung angezeigt. Gibt es für die ausgewählte Tisch- und Rundenzahl mehrere Movements, so erfolgt die Auswahl des zu spielenden Movements doch Anklicken desselben.

Weiterhin benötigt Merlin noch die Anzahl der je Runde gespielten Boards (**Anzahl Boards je Runde**) und eine Vorgabe für die Startnummern der einzelnen Spieler. Je nach ausgewählten Movement sind die Teilnehmer in 1 bis 6 Gruppen unterteilt. Die Anzahl der Gruppen ist jeweils in der Movementbeschreibung angegeben, sofern es mehr als eine Gruppe gibt. (Beispiel: 6 Tische 7 Runden: Stanza (24 Spieler) (3*7+3): 3 Gruppen mit 7 Spielern und 1 Gruppe mit 3 Spielern) Für die benötigten Gruppen geben Sie jeweils die kleinste Startnummer ein.

Wie bei einem Rainbow-Mitchell können Sie auch hier einen Sitztisch und bis zu 4 Springer eingeben. Es gelten die gleichen Regeln wie beim Rainbow-Mitchell. Duplizierunden und Kopfpaaare geben Sie ebenfalls wie beim Mitchell ein.

Zusätzlich bietet Merlin noch 4 weitere Möglichkeiten:

Start mit Runde: Hier wird die erste zu spielende Runde anzugeben. Bei einigen Movements ist es durch Ändern der Startrunde z.B. möglich bei 2 Tischreihen in der 1. Runde alle Boards zu duplizieren.

Abbruch nach Runde: Werden nicht alle vorgesehenen Runden gespielt, so kann hier die Anzahl der tatsächlich gespielten Runden angegeben werden. Zu beachten ist allerdings, dass bei einem vorzeitigen Abbruch eines Movements die einzelnen Boards nicht alle gleich oft gespielt werden, daher sollte nach Möglichkeit ein solcher Abbruch vermieden werden.

Max. Anzahl Boards je Boardsatz: Hier kann festgelegt werden, das zu einem Boardsatz eine höhere Anzahl Boards gehört als später gespielt wird. Die zusätzlichen Boards mit den höheren Nummern werden dann nicht gespielt. Somit können z.B. vorhandene (Tisch-)Laufkarten für 3 Boards je Runde benutzt werden, auch wenn aus Zeitgründen nur 2 Boards gespielt werden.

Boardnummern je Satz fortlaufend: Dies ist die Standarteinstellung. Es gibt aber auch noch Laufkarten, bei denen die einzelnen Sätze nicht fortlaufend nummeriert sind, sondern deren Nummern eine Differenz entsprechend der Anzahl Runden besitzen. Diese haben den Vorteil, das sie z.B. bei 11 Runden für 2 und für 3 Boards je Runde benutzt werden können, indem einfach das 3. Board je Satz nicht gespielt wird, anschließend die gespielten Boards aber fortlaufend nummeriert sind. Wird mit solchen Laufkarten gespielt, so wird einfach die Markierung dieses Schalters entfernt und Merlin erzeugt die der Vorgabe entsprechenden Boardzettel.

5.2.3.2 Paarturnier-Movements

Auch bei Paarturnieren unterscheidet Merlin zwischen Mitchell- und Howellmovements. Die Mitchellmovements werden vom Programm berechnet, während die Howellmovements aus einer vorhandenen Datei übernommen werden.

Die Auswahl zwischen den beiden Movementarten erfolgt wiederum durch Anklicken des entsprechenden Button:

5.2.3.2.1 Mitchell-Movements

Wie bei bei allen Movementeingabefenstern benötigt Merlin auch hier die Anzahl der Tische, die Anzahl der gespielten Runden und die Anzahl der Boards je Runde.

Für die Paarnummern muss die kleinste Paarnummern für die Nord/Süd- (die sitzenden Paare) und für die Ost/West-Paare (die laufenden Paare) angegeben werden.

Bei einer geraden Anzahl von Tischen kann zwischen einem **Skipmitchell**, d.h. Spielen mit Hammelsprung und einem **Relaismitchell**, d.h. Spielen mit Relaisisch ausgewählt werden.

Wird mit Hammelsprung gespielt, so muss die Runde angegeben werden, nach der dieser erfolgen soll. Merlin gibt nach eingabe einer geraden Tischanzahl die letzte Runde, nach der der Hammelsprung erfolgen kann vor.

Wird Relaisisch angewählt, so erfolgt eine Abfrage, welcher Boardsatz in der ersten Runde auf dem Relaisisch ruht. Hierbei gibt es die beiden Möglichkeiten: „Boardnummern fortlaufend“ und „letzter Boardsatz auf Relaisisch“. Die erste Möglichkeit hat den Vorteil, das die Boards von den N/S-Paaren in gewohnter aufsteigender Reihenfolge gespielt werden, aber den Nachteil, das die Boards ab dem Relaisisch „um einen Tisch verschoben“ aufgelegt werden müssen. Hierdurch wird ein Auflösen des Relaisisches erschwert (z.B. durch ein zusätzliches oder ein nicht erscheinendes Paar). Die zweite Möglichkeit ist bezüglich der Änderung des Movements wesentlich flexibler, führt teilweise jedoch zu wiederholten Nachfragen

der N/S-Paare, ob sie die richtigen Boards haben, wenn der außer der Reihe nummerierte Boardsatz vom Relativistisch gespielt werden muss.

Wie bei Individualmovements kann bei einer ungeraden Anzahl von Paaren entweder mit einem Phantoppaar oder einem Springerpaar gespielt werden. Bei einem **Phantoppaar** gilt hier ebenfalls, die Startnummer den nicht vorhandenen Paares eingeben und die Zeile markieren. Bei einem **Springer** gibt es leichte Unterschiede: Auch hier muss die Startnummer und entweder der Starttisch, die erste und letzte Runde, eine eventuelle Sitzrunde, die Himmelsrichtung und der nächste Tisch, oder die Positionen für jede Runde einzeln „per Hand“ angegeben werden. Für ein „fortlaufend gleichbleibendes Wechselschema“ des Springers darf die Anzahl der Tisch nicht durch 2 oder 3 teilbar sein. Wird zusätzlicher Appendixtisch angewählt, so gibt es hier einen Unterschied zum Individual-Mitchell-Movement: Es muss eine Startnummer für ein zusätzliches „**Appendixpaar**“ eingegeben werden. Dieses Paar spielt dann an einem zusätzlichem Appendixtisch auf der dem Springerpaar entgegengesetzten Himmelsrichtung gegen die vom Springer verdrängten Paare. Am Appendixtisch werden immer die Boards mit dem Springerpaar im Austausch gespielt.

Desweiteren gibt es beim Paarturnier noch den Button „**Lufttisch**“. Mit dieser Routine können zwei „Sitztische“ aus verschiedenen Tischreihen gegeneinander spielen. Ein Paar wechselt hierbei die Tischreihe und spielt in der anderen Tischreihe auf der „freien Position“, d.h. das Paar das in seiner Tischreihe bleibt, behält auch seine Himmelsrichtung. Spielen die beiden Paare die identischen Boards am Sitztisch, so spielen sie diese nun gegeneinander, andernfalls spielen sie einen zusätzlichen Boardsatz.

Nach Anklicken dieses Buttons öffnet sich ein Fenster mit drei Wahlmöglichkeiten:

„Kein Lufttisch“: Keinen Lufttisch einrichten, bzw. einen installierten Lufttisch auflösen.

„Sitztisch wechselt Tischreihe“: Nach Anwahl dieses Buttons speichert Merlin für jede Runde das Paar, das einen Sitztisch hat, unabhängig ob dieser durch ein Phantoppaar oder einen Springer entsteht, so dass diese Paare später verfügbar sind.

„Sitztisch auffüllen aus Tischreihe“: Ein vorhandener Sitztisch wird mit den zuvor in einer anderen Tischreihe mit „Sitztisch wechselt Tischreihe“ gespeicherten Paaren aufgefüllt. Zusätzlich muss die Nummer der Tischreihe angegeben werden aus der die Paare kommen.

Unter weitere Einstellungen befindet sich die Eingabemöglichkeit von **Duplizierunden** und von bis zu 2 **Scramblerunden**, sowie die auch bei Individualmovements vorhandene Möglichkeit Paarnummern auszutauschen: **Kopfpaaire (Pivotpaare)**. Zusätzlich befindet sich hier noch ein weiterer Schalter: **Arrowswitches**: Durch Anwahl dieses Schalters kann anstelle der Eingabe von Scramblerunden für jede Runde einzeln angegeben werden, ob in der betreffenden Runde gescrambled werden soll. Durch Arrowswitches kann ein ausgeglicheneres Movement als durch „einfaches“ Scramblen erreicht werden. Genaueres hierzu lesen Sie bitte in der entsprechenden Fachliteratur nach.

Im rechten Fensterbereich finden Sie eine Liste mit mehreren **Movementvarianten**, hierbei ist Grundmovement voreingestellt, d.h. N/S bleibt sitzen, O/W geht einen Tisch aufwärts und die Boards einen Tisch abwärts. Die Funktionalität der einzelnen anwählbaren Varianten lesen Sie bitte in der Fachliteratur nach, da eine detaillierte Beschreibung den Rahmen dieser Anleitung sprengen würde, oder probieren Sie die verschiedenen Möglichkeiten aus und schauen sich z.B. in der Tischbelegung an was passiert.

Unterhalb der Varianten auswahl gibt es noch zwei weitere Eingabemöglichkeiten:

„**Boards barometer circulation**“: Es werden an allen Tischen die gleichen Boards gespielt. Die Reihenfolge der Boards wird im folgendem Fenster angegeben: a) „1,2,3,4,5,6,..“ In aufsteigender Reihenfolge. b) „2,1,4,3,6,5,..(gerade Anzahl Runden) 3,1,2,5,4,7,6,.. (ungerade

Anzahl Runden)“: Um 1 Runde versetztes Spielen, dies ermöglicht die Halbierung der benötigten Boardsätze bei 2 Tischreihen, führt dann zu Semi-Barometer-Turnieren (Ergebnis nach jeder 2 Runde, bzw. nach der 3. und dann nach jeder 2. Runde bei ungerader Rundenanzahl).
c) „per Hand“: Direkte Eingabe der Boardsatznummern für jede Runde. Dies kann eine weitere Reduzierung der benötigten Boardsätze durch weitere Verschiebungen der Boardreihenfolge bewirken, führt aber auch zu selteneren Ergebniszwischenständen.

Kleinste Boardnummer: Normalerweise wird an Tisch 1 immer mit Boardnr. 1 begonnen, dies ist auch die Vorgabe. Wird z.B. bei einem Barometerturnier in mehreren Durchgängen gespielt, so ist es sinnvoll die Boardnummern in den späteren Durchgängen „fortlaufen“ zu lassen, um Verwechslungen der Boards mit gleichen Nummern in den einzelnen Durchgängen zu vermeiden. Um bei der Ergebniseingabe in solch einem Fall die richtigen Boardnummern angezeigt zu bekommen, kann hier die „Startnummer“ der Boards geändert werden.

Die Zuordnung von „falschen“ Boardnummern führt leicht zu Eingaben in falschen Boardzetteln und zusätzlich oft zu falschen Gefahrenlagen, so dass diese regelmässig geändert werden müssen. Diese Fehlerquelle wird durch die Änderung der „Startboardnummer“ vermieden.

Eine Änderung dieser Nummer ist nur bei der Eingabe der ersten Tischreihe möglich. Die einmal eingegebene Nummer wird für weitere Tischreihen übernommen und kann auch bei einem späteren Ändern des Movements nur dann geändert werden, falls nur eine Tischreihe definiert ist.

5.2.3.2.2 Howell-Movements

Mit Howell-Movements öffnen Sie wiederum das Eingabefenster zu Festlegung der zu verwendenden Movementdatei.

Die weiteroben schon beschriebenen Eingabefelder werden hier nur kurz erwähnt, aber nicht mehr detailliert beschrieben.

Für die Grunddaten gibt es wiederum die Felder Anzahl Tische, Anzahl Runden und Anzahl Boards je Runde. Für ungerade Anzahlen von Paaren ebenso die Möglichkeiten von Phantoppar oder Springern, sowie die Möglichkeit des Lufttisches.

Bei den Paarnummern gibt es 5 Gruppen. Hierbei gilt: Für (Reduced-)Howell-Movements, Simultan-Movements und Barometer-Movements wird nur die 1. Gruppe benötigt, für Interwoven-Howells die 1. und die 2. Gruppe. Bei Stanza-Movements ist die Anzahl der Gruppen in der Movementbeschreibung angegeben. Die Eingabe von Paarnummern für die auf keinen Fall benötigten Gruppen ist jeweils gesperrt.

Im Bereich weitere Einstellungen befindet sich neben den bekannten Einstellungen : Duplizerrunden, Kopfpaae, Start mit Runde, Abbruch nach Runde, Max. Anzahl Board je Boardsatz und Boardnummern je Satz fortlaufend noch zusätzlich das Feld **Boardnummern plus**: Hierbei wird der eingegebenen Wert zu den vorgegebenen Boardsatznummern addiert. Wird hierbei die höchste Boardsatznummer überschritten, so wird die höchste Boardsatznummer anschließend subtrahiert. [modulo (höchste Boardsatznummer+1)]. Durch die Eingabe einer Zahl größer 0 wird also eine Verschiebung der zu spielenden Boards bewirkt, dies kann bei identischem Movements in mehreren Tischreihen zu einer besseren Balance führen, da dann die Paare mit der gleichen Startposition nicht mehr alle Boards auf der gleichen Linie spielen.

Die einzelnen Movements sind in 5 Gruppen unterteilt:

(Reduced-)Howell-Movement: Die „normalen“ $\frac{3}{4}$ oder Voll-Howells.

Interwoven-Howell-Movements: Zu einer Tischreihe zusammengefasste 2 Tischreihen mit identischen Howell-Movements. Hierbei sind die zu spielenden Board so verschoben, dass ein Boardsatz ausreicht.

Stanza-Movements: Movements mit mehreren Spielergruppen, durch „Rotation“ der Gruppen bei mehreren Durchgängen wird ein „Voll-Howell“ erreicht. In dieser Gruppe befinden sich aber neben den „Stanza-Movements“ auch alle Movements, die den anderen Gruppen nicht zugeordnet werden können, d.h. diese Gruppe ist eigentlich ein „Sammelbecken für den ganzen Rest“.

Simultan-Movements: Speziell für Simultanturniere ausgerichtete Movements. Bei allen diesen Movements befinden sich 36 Boards im Umlauf, die entweder vordupliziert werden, oder in der ersten Runde (in einigen Fällen in den ersten beiden Runden) dupliziert werden.

Barometer-Movements: Speziell für Barometerturniere optimierte Movements.

5.2.3.3 Teamturnier-Movements

Merlin bietet je nach der Turnierart, der Anzahl Durchgänge, oder dem gespieltem Movement im vorherigem Durchgang nicht alle vorhandenen, sondern nur die sinnvoll einsetzbaren Team-Movements an. Wollen Sie ein Swiss-Turnier spielen, so müssen Sie z.B. bei den Turniergrunddaten die Anzahl der zu spielenden Runden als Anzahl Durchgänge eintragen. Bei nur einem Durchgang wird kein Schweizer System angeboten, andererseits wird bei einem Schweizer- oder Dänischem System für die späteren Runden kein Round-Robin angeboten.

5.2.3.3.1 Round-Robin

Nach Anwählen von Round-Robin wird das Eingabefenster zur Auswahl von Team-Movements geöffnet.

Wie auch bei Paarturnieren, muß hier die Anzahl der Tische eingegeben werden. Anschließend wird die Anzahl der Runden ausgewählt. Hierbei existiert jeweils eine Rundenanzahl, die der Tischanzahl -1 entspricht. D.h. es spielt jedes Team gegen jedes andere. Bei einer ungeraden Anzahl von Tischen ist jeweils das American Whist League Movement (AWLM) eingegeben. Hierbei bleiben die N/S-Paare sitzen, die O/W-PAare gehen jeweils 2 Tische abwärts und die Boards werden 1 Tisch abwärts gebracht. Dieses Movement entspricht dem Team-Mitchell, bei dem die Boards auf dem Tisch liegen bleiben, N/S 1 Tisch aufwärts und O/W 1 Tisch abwärts geht.

Bei einer geraden Anzahl von Tischen kann i.A. zwischen einem Thurner- und einem Stagger-Movement ausgewählt werden. Desweiteren gibt es hierbei Movements mit weniger Runden, die für Turniere mit mehreren Durchgängen verwendet werden können. Für eine gerade Tischanzahl kann auch die Movementvariante "Dupliziertes Paar-Movement" angewählt werden, bei der die beiden Paare der jeweiligen Teams jeweils "parallel" spielen. Die Boards werden bei diesen "direkten" Kämpfen im Austausch gespielt. Zusätzlich müssen die Anzahl der Boards je Runde und die Teamnummern eingegeben werden. Werden die Teams in mehrere Gruppen eingeteilt, so gilt für diese Einteilung wie bei Paarturnieren eine 100er- Gruppierung.

Als zusätzliche Option kann die Startrunde verändert und das Movement vorzeitig abgebrochen werden. Ein vorzeitiger Abbruch führt bei den Team-Movements natürlich zu nicht abrechenbaren Kämpfen und ist daher nur "Duplizierten Paar-Movements" mit direkten Kämpfen sinnvoll.

*Soll zusätzlich zu der Teamrangfolge eine Butlerwertung berechnet werden, oder sollen nicht die Kampfergebnisse in IMPs, sondern die Einzelergebnisse der Boards eingegeben werden, muß der Schalter **Zusätzliche Butlerwertung** angewählt werden."*

Wurde die Eingabe-Maske bei einem als Ligabetrieb initialisiertem Turnier geöffnet, werden nur die "Ligabetrieb-Movements" angezeigt. Hierbei müssen Sie zusätzlich angeben, in wievielen Segmenten (Halbzeiten) die einzelnen Kämpfe gespielt werden. Anstelle der Anzahl Boards je Runde geben Sie hierbei die Anzahl der Boards je Segment ein. Die einzelnen Kämpfe werden immer als direkte Kämpfe mit Austausch der Boards gespielt.

5.2.3.3.2 Schweizer-/Dänisches System

Soll das Turnier nach Schweizer- und/oder Dänischem System gespielt werden, so wählen sie beim erstem Durchgang **1. Runde für Schweizer-/Dänisches System setzen**. Im folgendem Eingabefenster geben Sie die Anzahl der Teams und die Anzahl der Boards je Runde ein.

In dieser Maske geben Sie zusätzlich an, ob die führenden Teams am Ende ein (Halb-)Finale spielen. Ist dies der Fall, geben Sie bei "**Finale setzen in Runde**" die Runde ein, ab der das (Halb-)Finale gespielt wird. Bei Anzahl Teams geben Sie die Anzahl der Teams an, die in das (Halb-)Finale kommen.

Für diese Anzahl der Team gilt:

0: Kein (Halb-)Finale. Das Schweizer-/Dänische System gilt für alle Teams.

2: Es gibt nur ein Finale: Die beiden erstplatzierten Teams spielen ein Finale um Platz 1 und 2, die restlichen spielen weiter nach Schweizer-System um die Plätze ab Position 3.

4: Die 4 führenden Teams spielen ein Halbfinale im KO-System. Die Sieger kommen ins Finale, die Verlierer spielen um Platz 3. Die weiteren Teams spielen weiter nach Schweizer-/Dänischem System um die Plätze ab Position 4

Zusätzlich muß noch angegeben werden, wie viele Halbzeiten im Halbfinale bzw. Finale gespielt werden.

Die Konsistenz der Eingaben wird von Merlin nicht überprüft, d.h. geben Sie z.B. 4 Teams und 2 Halbzeiten für das Halbfinale und Finale ein, so wird von Merlin nicht überprüft, ob auch noch genau 4 Runden gespielt werden.

Unter "**Sonstiges**" können Sie noch weitere Details festlegen:

Kämpfe zufällig bestimmen: Wird dieser Punkt angewählt, so wird eine zufällige Rangfolge der Teams ermittelt und die Kämpfe der 1. Runde (und gegebenenfalls der 2. Runde) anhand dieser Rangfolge festgelegt, ansonsten werden die Kämpfe nach den Startnummern zugeordnet: Teams 1 gegen Team 2, 3 gegen 4, ...

Full-Matches: Die einzelnen Kämpfe werden in zwei Halbzeiten mit "wechselnden" Gegner gespielt. Die Board werden jeweils im Austausch gespielt.

zusätzliche Butlerwertung: Es werden Boardzettel zur Eingabe der Einzelergebnisse erzeugt. Hierfür wird bei allen Kämpfen mit den gleichen Verteilungen gespielt.

+ Sandkastenergebnisse: wird dieser Punkt angewählt, werden auch die Boardzettel für den Sandkasten erzeugt. Es werden hierbei immer unabhängig von den ansonsten gespielten Boards, Boards ab Nr. 1 gspielt, die Boards des Sandkastens werden aber bei der Ergebniseingabe immer im Anschluß an die anderen Boards angezeigt und bei der Butlerwertung ignoriert.

kleinste Boardnummer: Die kleinste Boardnummer der zu spielenden Boards.

Bei einer ungeraden Anzahl von Team wird zusätzlich noch ausgewählt:
mit Sandkasten: Die drei am schlechtesten platzierten Teams spielen einen Sandkasten
mit Bye-Runde: Das am schlechtesten platzierte Team hat eine Aussetzrunde.

Freiwillig ausgeschiedene Teams: Mit diesem Button können Teams angegeben werden, die freiwillig aus dem Turnier ausscheiden. Hier eingegebene Teams werden für die Platzierung der nächsten Runden nicht mehr berücksichtigt.

Diese Teams werden in einem weiterem Fenster angezeigt. Ein neu ausscheidendes Team wird über "Neu" mit seiner Teamnummer eingegeben. Mit "Löschen" wird das markierte Team wieder aus der Liste der ausgeschiedenen Teams entfernt.

Für den zweiten Durchgang können Sie dann zwischen einer Berechnung der Kämpfe nach Schweizer- oder Dänischem System aufgrund der Platzierung der 1. Runde wählen, oder die 2. Runde setzen. Wurde bei 1. Durchgang "Zufällig setzen" ausgewählt, so werden auch die Kämpfe des 2. Durchgangs zufällig bestimmt, ansonsten spielt Team 1 gegen 3, 2 gegen 4, 5 gegen 7, ...

Für die folgenden Durchgänge steht dann jeweils für die Berechnung der Kämpfe das Schweizer und das Dänische System zu Verfügung. In beiden Fällen kann hierbei nach der Platzierung der letzten Runde oder der vorletzten Runde (Delayed) gesetzt werden. Sollen hierbei zuvor noch Einstellungen geändert werden, (z.B. Die erste Boardnummer für eine Butlerwertung, die Anzahl der Boards, freiwillig ausgeschiedene Teams, ...), so wählen Sie vor der Movementauswahl, den Punkt "Movementdaten ändern" zur Anzeige der Movementdaten an, ansonsten lassen Sie "Einteilung direkt berechnen" ausgewählt.

5.2.3.3.3 KO-System

Bei der Auswahl von KO-Kämpfen müssen Sie ebenfalls die Anzahl der Teams und die Anzahl der Boards je Kampf eingeben.

Das Setzen der Teams erfolgt wie bei Schweizer-/Dänischem System mit 1 gegen 2, 3 gegen 4,... oder durch zufällige Berechnung. Zusätzlich ist die Auswahl von Butlerwertung zur Eingabe der Boardeinzelergebnisse möglich. Die weiteren Eingabefelder werden hierbei nicht benutzt. Sie werden in einer späteren Version ausgeblendet. Der Menüpunkt KO-Kämpfe wird nur bei einem Pokal-Wettbewerb angezeigt. Hierbei ist es auch möglich, in der 1. Runde KO-Kämpfe und Round-Robin zu kombinieren. Für diese Möglichkeit müssen die KO-Kämpfe immer für Tischreihe 1 vorgegeben werden, in weiteren Tischreihen kann dann ein Round-Robin gespielt werden, hierbei ist zu beachten, dass den Teams im Round-Robin jeweils eine eigene "Gruppe" (also eine eigene 100er Nummer) zugeordnet wird. Die Teams in der KO-Tischreihe werden immer beginnend mit 1 durchnummeriert.

Aus den einzelnen Round-Robin-Tischreihen kommt dann immer nur der "Tischreihen-Sieger" in die nächste Runde. Ab der 2. Runde werden grundsätzlich KO-Kämpfe gespielt.

5.2.4 Namen eingeben

Wird ein Turnier erst nach dem Spielen eingegeben, so empfiehlt es sich, vor der Nameneingabe das Movement einzugeben, da dann beim Öffnen der Eingabemaske für die Namen alle benötigten Startnummern vorgegeben werden. Die Nameneingabe kann aber auch vor der Movementeingabe erfolgen. In diesem Fall fragt Merlin zuerst nach, in wie viele Gruppen die Paare bzw. Teams eingeteilt werden sollen und wie viele Paare (Teams) je Gruppe vorgegeben werden sollen. Die einzelnen Gruppen erhalten dann eine (mit 0 beginnende) aufsteigende Gruppennummer und für die einzelnen Paare (Teams) wird eine jeweils fortlaufende Startnummern beginnend mit $(\text{Gruppennummer} * 100) + 1$ erzeugt.

Die Nameneingabe wird mit **Eingaben -> Namen eingeben** geöffnet. Neben dem Eingabefenster für die Namen wird zusätzlich die zugeordnete Namensdatei geöffnet. Zusätzlich zu den auch bei Paarturnieren vorhandenen Feldern gibt es bei der Team-Nameneingabe für jedes Team noch zwei weitere Felder:

Teambezeichnung: Hier kann ein Teamname eingegeben werden.

Kapitän: Hier kann der Name des Teamkapitäns eingegeben werden.

Beide Felder werden nicht zwingend benötigt, die Ausgabe des Teamnamens ist aber z.B. bei der Ausgabe einer Rundeneinteilung übersichtlicher als nur die Teamnummer.

Die einzelnen Namen können entweder direkt über die Tastatur eingegeben werden (Direkteingabe) oder aus der Namensdatei übernommen werden (Namensliste). Das Umschalten zwischen diesen beiden Modi erfolgt entweder durch ein Anklicken der einzugebenden Namenfeldes, bzw. durch Anklicken der Namensauswahlliste, oder durch die Tastenkombinationen **[Shift Bild Up]**, bzw. **[Shift Bild Down]**. Der jeweils aktivierte Modus ist an der Hintergrundfarbe des selektierten Nameneingabefeldes zu erkennen: Gelb: Direkteingabe, Orange: Namenübernahme. Nach Öffnen der Eingabe befindet sich das Fenster immer im Direkteingabemodus.

Zum Wechseln des Eingabefeldes gibt es verschiedenen Möglichkeiten:

Anklicken des gewünschten Feldes

Wechsel mittels Tastaturbefehlen

[Shift Cursor Down], **[Return]**, **[Tab]**: auf nächsten Namen wechseln

[Alt Cursor Down]: auf ersten Namen des nächsten Teams (Paares) wechseln

[Strg Cursor Down]: auf gleichen Namen des nächsten Teams (Paares) wechseln

[Shift Cursor Up]: auf vorherigen Namen wechseln

[Alt Cursor Up]: auf ersten Namen des vorherigen Teams (Paares) wechseln

[Strg Cursor Up]: auf gleichen Namen des vorherigen Teams (Paares) wechseln

[Strg Bild Down]: auf ersten Namen der nächsten Gruppe wechseln (oder letztes Team (Paar))

[Strg Bild Up]: auf ersten Namen des vorherigen Gruppe wechseln (oder erstes Team (Paar))

Sofern das aktive Fenster Scrollbalken enthält, wird mit **[Bild Down]**, bzw. **[Bild Up]** jeweils um eine Seite nach unten bzw. oben gescrollt.

In beiden Eingabemodi gibt es einige Besonderheiten:

Direkteingabe: Über die Tastatur eingegebene Namen erhalten grundsätzlich die interne Markierung Gast und werden mit einer roten Hintergrundfarbe gekennzeichnet. Zur Vereinfachung der Eingabe dienen einige Tastenkombinationen:

[Strg F]: Ersetzen des selektierten Bereiches durch "Frau ", ist kein Bereich selektiert, wird "Frau " an der Cursorposition eingefügt.

[Strg H]: Ersetzen des selektierten Bereiches durch "Herr ", ist kein Bereich selektiert, wird "Herr " an der Cursorposition eingefügt.

[Strg E]: Diese Tastenkombination hat unterschiedliche Auswirkungen:

Der Ehepaarflag wird gesetzt, bzw. gelöscht.

Ist ein Name für Spieler 1 eingegeben und für Spieler 2 noch nicht, so wird der bei Spieler 1 eingegebene Name für Spieler 2 übernommen. Spieler 1 erhält hierbei grundsätzlich die "Anrede" Frau und Spieler 2 die "Anrede" Herr, eine bei Spieler 1 gegebenenfalls eingegebene Anrede "Herr" wird ersetzt. Das Eingabefeld für Spieler 1 des nächsten Paares wird selektiert.

[Strg +]: Einfügen eines weiteren Paares für dieses Team (bis max. 4 Paare), (bei Paarturnieren Anzeige eines dritten Spielers)

[Strg -]: Löschen des letzten Paares dieses Teams (es bleiben mind. 2 Paare) (Bei Paarturnieren Löschen des dritten Spielers)

[Strg K]: Übernahme des eingegebenen Namen als Kapitän.

Zusätzlich gibt es noch einige "Korrekturbefehle":

[F5]: Namen mit internem Speicher tauschen.

[F6]: den Namen ab selektierter Position bis zum Ende der Gruppe jeweils eine um 1 höhere Startnummer zuordnen, die der höchsten Startnummer dieser Gruppe zugeordneten Namen werden in den internen Speicher verschoben und die dort zuvor gespeicherten Namen an der selektierten Position eingefügt.

[F7]: den Namen ab selektierter Position bis zum Ende der Gruppe jeweils eine um 1 kleinere Startnummer zuordnen, die Namen an der selektierten Position werden in den internen Speicher verschoben und den dort zuvor gespeicherten Namen die höchste Startnummer dieser Gruppe zugeordnet.

[F9]: den Namen an selektierter Position löschen

Namensliste: Je nach eingestellten Übergabemodus werden aus der Namensliste nur Titel und Nachnamen, oder zusätzlich Vorname und/oder Anrede übernommen. Beim Öffnen der Namens eingabe ist jeweils der im Hauptfenster unter Einstellungen -> Namenübergabe eingestellte Modi gesetzt. Dieser kann in der Namens eingabefenster eigenen Menüleiste unter Mitgliederliste -> Übergabemodus -> ... geändert werden.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten Namen aus der Auswahlliste zu übernehmen:

Eingabe des zugehörigen Dateiindex in der Direkteingabe

Doppelklick auf den Namen in der Auswahlliste. Es wird automatisch in den Übergabemodus gewechselt und der ausgewählte Name an der (nun mit orange) markierten Namenposition übernommen.

Umschalten in den Übergabemodus und Selektierung des gewünschten Namen. Durch **[Return]** wird der selektierte Name in der Namensauswahlliste in das orange hinterlegte Namens eingabefeld übernommen.

Die Selektion des Namen in der Auswahlliste erfolgt hierbei durch Anklicken desselben, durch (mehrfache) Eingabe der Initiale des Nachnamens, oder durch Auswahl mittels der Cursortasten. Bei "Spieler 2" benötigt Merlin immer einige Zeit, bevor auf die Eingabe eines Buchstabens reagiert wird, die Ursache für diese Verzögerung konnte leider noch nicht festgestellt werden.

Bei der Übernahme des Namen wird gleichzeitig der Clubstatus (Mitglied mit oder ohne Verbandsabgaben oder Gast) und der Dateiindex übernommen. Der Index wird für die **CP-Übergabe** in die CP-Liste und die Übernahme von Turnierergebnissen in eine Serienturnierdatei benötigt. (Serienturniere werden z.Zt. für Teamturniere noch nicht unterstützt.)

Wird versucht einen schon übergebenen Namen ein zweites Mal zu übergeben, so wird diese Übergabe ignoriert, d.h. der Name wird nicht übergeben und das aktuelle Nameneingabefeld bei unverändert ausgewählt. Da bei Löschungen, bzw. Überschreibungen von Namen z.Zt. teilweise der alte Name nicht aus der Liste der übergebenen Namen entfernt wird, kann die zweite Übergabe kann durch gleichzeitiges Drücken von **[Shift]** erzwungen werden.

Die eingabefenstereigene Menüleiste bietet noch einige weitere Möglichkeiten:

Mitgliederliste -> Namen->Mitgliederliste: Direkt über die Tastatur eingegebene Namen werden in die zugehörige Namensdatei übernommen. Hierbei fragt Merlin bei jedem Namen nach, ob der Spieler als Gast, Erst- oder Zweitmitglied in die Datei aufgenommen werden soll. Bei dieser Übernahme in die Namensdatei wird z.Zt. nur die Anrede "Frau" und "Herr" erkannt und übernommen. Der komplette "restliche" Name mit eventuell eingegebenen Titel oder Vornamen wird als Nachname eingetragen, so dass gegebenenfalls unter Clubdaten->Mitgliederliste noch Korrekturen vorzunehmen sind.

Mitgliederliste -> Übergabemodus: Einstellung des Übergabemodus (Vorname, Anrede)

Mitgliederliste -> zugeordnete Mitgliederliste: Es werden alle im Ordner Namen gefundenen Mitgliederlisten angezeigt. Die zugeordnete Liste ist markiert. Durch Änderung der zugeordneten Liste können Namen aus verschiedenen Mitgliederlisten übernommen werden. Hierbei werden jedoch bei jedem Listenwechsel alle bisher übernommenen Namen als Gäste markiert. Diese Änderung der Zuordnung wird direkt übernommen und gespeichert und kann somit auch mit Abbruch nicht rückgängig gemacht werden. Es erfolgt jedoch zuvor eine Sicherheitsabfrage.

Sonstiges -> Gruppeneinteilung ändern: Dieser Punkt dient zur schnellen Änderung der Gruppengrößen. Er wird im Normalfall nur gebraucht, um bei der Nameneingabe ein weiteres Paar eingeben zu können ohne das Fenster erst schließen und dann mit der Eingabe der neuen Gruppengrößen, bzw. nach der Eingabe eines neuen Movements, wieder öffnen zu müssen.

Im unterem Fensterbereich befindet sich noch eine Buttonleiste:

Ok: Mit diesem Button wird das Eingabefenster geschlossen und die Eingaben übernommen und gespeichert.


Abbruch: Mit diesem Button wird das Eingabefenster geschlossen ohne die Eingaben zu speichern. Wurden Namen geändert, so erfolgt vor dem Schließen des Fensters eine Abfrage, ob die Änderungen gespeichert werden sollen.

Hilfe zeigt den zugehörigen Hilfetext an.

5.2.5 Ergebnisse eingeben

5.2.5.1 Paarturniere

Bei Paarturnieren bietet Merlin zwei verschiedene Möglichkeiten die einzelnen Boardergebnisse einzugeben: "Anzeige Boards" und "Anzeige Paare".

Die Eingabemaske für "Anzeige Paare" wird mit **Eingaben -> Ergebnisse eingeben (Anzeige Paare) [Alt P]** geöffnet, sie dient zur einfacheren Scoreeingabe bei Barometerturnieren mit **Pick-Ups** auf denen die Ergebnisse mehrerer aufeinanderfolgender Boards für jeweils ein Paar eingetragen sind. Eine genauere Beschreibung dieser Eingabemaske erfolgt weiter [unten](#). Die Eingabemaske für die i.A. benutzte Alternative "Anzeige Boards" wird mit **Eingaben -> Ergebnisse eingeben (Anzeige Boards) [Alt E]** oder durch Klick auf den Button  geöffnet. Das Eingabefenster ist in 4 Bereiche unterteilt. Im oberen Bereich wird die Klasse, der

Durchgang und die aktuelle Boardnummer angezeigt. Weiterhin befanden sich hier die folgenden fünf Auswahlfelder:

Eingabemodus 1: Hier kann der Eingabemodus zwischen "Neueingabe" und "Korrektur" ausgewählt werden. Im Modus "**Korrektur**" wird nach einer Ergebniseingabe immer auf die nächste Anschrift gewechselt, unabhängig davon, ob für diese Anschrift schon ein Score eingegeben ist oder nicht, bzw. die Anschrift als Sitztisch oder Duplizierrunde markiert ist. Beim Wechseln auf das nächste, bzw. vorherige Board (Button "Board +", bzw. "Board -") wird zusätzlich auch immer das Board mit der um eins höheren, bzw. kleineren Nummer angezeigt. Im Modus "**Neueingabe**" werden beim Wechseln der Anschrift schon eingegebene Scores übersprungen, ebenso werden bei einem Boardwechsel komplett eingegebene Boards übersprungen.

Beim Öffnen des Eingabefensters ist "Neueingabe" voreingestellt, sofern noch nicht alle Scores eingegeben sind, ansonsten "Korrektur"

Eingabemodus 2: In dieser Auswahlbox wird zwischen "alle Ziffern" und "ohne letzte 0" ausgewählt. Die Voreinstellung entspricht der unter "[Einstellungen -> Ergebniseingabemodus](#)" angegebenen Einstellung. Wird der Modus "**ohne letzte 0**" gewählt, ist zu beachten, dass die letzte Null nur bei der Neueingabe eines Scores weggelassen werden kann. Bei Korrekturen müssen immer alle Ziffern eingegeben werden. Zusätzlich ist hierbei zu beachten, dass bei "zurückgewiesenen" Korrekturen der Eingabestatus auf Neueingabe gesetzt wird, so dass dann auch bei einer Korrektur wieder die letzte Null weggelassen werden muss. Da es mit etwas Übung -zumindest bei Benutzung des Ziffernblocks - nur unwesentlich länger dauert alle Ziffern einzugeben, wird der Modus **alle Ziffern** empfohlen.

Anzeigemodus: Hier kann ausgewählt werden, ob alle Anschriften angezeigt werden sollen, oder nur die zu einer bestimmten Tischreihe gehörenden Anschriften. Bei nur einer Tischreihe ist dies natürlich identisch. Bei mehreren Tischreihen dient die Anzeige nur einer Tischreihe nicht nur der Übersichtlichkeit, sondern bietet auch den Vorteil, dass beim Boardwechsel im Modus Neueingabe Boards mit kompletten Eingaben für diese Tischreihe übersprungen werden und der Eingabecursor schon auf der ersten (noch nicht eingegebenen) Anschrift dieser Tischreihe positioniert ist. Die Auswahl der anzuzeigenden Tischreihe erfolgt einfach durch Auswählen des entsprechenden Auswahlpunktes.

Teiler: Hier wird der Teiler für dieses Board angezeigt. Bei nicht der "Norm" entsprechenden Boards kann der Teiler hier geändert werden. Die Auswahl hat keinen Einfluss auf die weiteren Berechnungen.

Gefahr: Hier wird die Gefahrenlage für dieses Board angezeigt. Entspricht die Gefahrenlage des benutzten Boards nicht den Vorgaben der TBR, so kann diese hier geändert werden. Die angegebene Gefahrenlage wird bei der Überprüfung der Scoreeingaben berücksichtigt.

Im rechten Bereich wird für jedes Board der "Eingabestatus" angezeigt. Hierbei werden 3 bzw. bei mehreren Tischreihen 5 verschiedene Zustände unterschieden und angezeigt:

- noch keine Eingabe für dieses Board: Hintergrundfarbe: Rot
- teilweise Eingabe für dieses Board: Hintergrundfarbe: Grün/Rot
- teilweise Eingabe für aktuelle Tischreihe bei dieses Board: Hintergrundfarbe: Hellgrün/Rot
- alle Eingaben für aktuelle Tischreihe bei dieses Board: Hintergrundfarbe: Hellgrün
- alle Eingabe für dieses Board: Hintergrundfarbe: Grün

Neben der Anzeige des Eingabestatus kann durch Anklicken der einzelnen Felder auch direkt zu den zugehörigen Boards gewechselt werden.

Im unterem Bereich des Fensters befindet sich eine Buttonleiste mit den folgenden Belegungen:

Boardnr. - Aktuelle Boardnr. um 1 erniedrigen. Tastenkombination: **[Alt V]**

Boardnr. ? Eingabe der anzuzeigenden Boardnr. Tastenkombination: **[Alt B]**

Boardnr. + Aktuelle Boardnr. um 1 erhöhen. Tastenkombination: **[Alt N]**

Exit. Eingabefenster schliessen. Tastenkombination: **[Alt X]**

Löschen: Löscht alle Eingaben der aktuellen Tischreihe. Tastenkombination: **[Alt L]**

Hilfe: Zeigt Hilfetext an. Tastenkombination: **[Alt H]**

Im linken Bereich befindet sich der "Boardzettel", d.h. die Eingabefelder für die erzielten Scores. Dieser Boardzettel ist unterteilt in 5 (bei Individualturnieren in 7) Spalten: Jeweils eine Spalte zeigt die Paarnummern von Nord/Süd und Ost/West bzw. bei Individualturnieren die Startnummern von Nord, Süd, Ost und West an. Hierbei sind die Nummern jeweils vorgegeben. Diese können bei Bedarf geändert werden. Merlin überprüft jedoch bei Nummernänderungen nicht, ob den neuen Startnummern auch Paare zugeordnet sind. Eine entsprechende Fehlermeldung erfolgt erst beim Berechnen des Ergebnisses.

Die rechte Spalte beinhaltet die "Scoregruppe", diese ist bei "normalen" Boards immer 1. Die genaue Bedeutung dieser Spalte wird weiter unten im Abschnitt [verfälschte Boards](#) erklärt. Die beiden "mittleren" Spalten "Score +" und "Score -" dienen zur Eingabe des erzielten Ergebnisses. Hierbei werden Punkte für N/S in der Spalte "+" und Punkte für Ost/West in der Spalte "-" eingegeben. Die im folgenden aufgeführten Tastenbelegungen gelten immer nur für diese beiden Spalten, d.h. der Eingabecursor muss sich in einer der beiden Eingabefelder dieser Spalten befinden. Ergebniseingaben müssen immer mit **[Return]** (oder **[Enter]**) abgeschlossen werden. Bei einem Wechseln des Eingabefeldes mit z.B. **[Tab]** wird die Eingabe nicht übernommen und das Eingabefeld wieder auf den alten Wert zurückgesetzt. Für reguläre Scores gilt hierbei:

Es werden immer nur die erzielten Punkte eingegeben, eine Eingabe des genauen Kontraktes mit Angabe der erzielten Stiche ist nicht vorgesehen. **Reguläre Scores**, d.h. durch normales Spiel erzielte Punkte oder durch den TL zugewiesene Kontrakte, werden durch direktes Eingeben des Ergebnisses (je nach Eingabemodus mit oder ohne der letzten 0) eingegeben. Ein Wechsel zwischen einem Ergebnis für N/S (positiver Score) und O/W (negativer Score) erfolgt durch **[-]**. Wird ein Board **durchgepasst**, so wird entsprechend eine 0 eingegeben. Die Ergebniseingabe muss jeweils mit **[Return]** abgeschlossen werden, hierbei erfolgt eine Überprüfung, ob das eingegebene Ergebnis bei der gegebenen Gefahrenlage theoretisch möglich ist. Nicht mögliche Scores werden abgewiesen, können aber als "Schiedsgerichtsentscheidung" übernommen werden. Als Vereinfachung der Eingabe bei durchgepassten Boards kann die Eingabe der 0 entfallen und direkt **[Return]** gedrückt werden. Bei einer erfolgreichen Überprüfung der Eingabe erfolgt die Übernahme des Scores ins Programm und ein Wechsel des Eingabefeldes auf die nächste Anschrift.

Für identische Ergebniseingaben ist zusätzlich eine **Scorewiederholung** implementiert: Mit **[+]** wird der "letzte" reguläre Score dieses Boards übernommen, d.h. Merlin sucht den Boardzettel abwärts nach einem eingegebenen regulärem Score ab und übernimmt den ersten gefundenen. Hierbei werden außer Prozentwertungen, Sitztischen und Duplizierunden auch Splitscore übersprungen!

Bei **zugewiesenen künstlichen Scores** enthält die Spalte "+" die Zuordnung für N/S und die Spalte "-" die Zuordnung für O/W. Für die Eingabe von **Prozentwertungen** -hierbei werden

nur 60% (Plusdurchschnitt), 50% und 40% (Minusdurchschnitt) angenommen- gibt es 2 verschiedene Möglichkeiten:

Die Eingabe der Prozente für Nord/Süd direkt gefolgt von den Prozenten für Ost/West (Beispiele: 6060, 4060, 4040) und anschließenden **[Return]**. Auf dem Boardzettel werden dann die beiden Prozentwertungen in der Spalte N/S und O/W jeweils mit % markiert angezeigt.

Eingabe der Prozente für Nord/Süd und Markierung als Prozentwertung durch **[%]** oder **[/]**(Ziffernblock) und anschließendem **[Return]**. Die eingegebenen Prozente werden dann für beide Seiten übernommen. Werden den beiden Seiten unterschiedliche Prozente zugewiesen, kann einer dieser Werte anschließend geändert werden. Alternativ kann die Anschrift mit **[.]** oder **[,]**(Ziffernblock) als Splitscore markiert werden und erst der Prozentwert für N/S mit Markierung als Prozentwertung, dann **[Return]** und der Prozentwert für O/W mit der entsprechenden Markierung für Prozentwertung und einem abschließendem **[Return]** eingegeben werden.

Soll einem Paar sein "**Durchgangsdurchschnitt**" zugeordnet werden (z.B. aufgrund eines verschwundenen Boardzettels), so dient hierzu die Tastenkombination **[Alt F]**. Diese Zuordnung gilt immer für beide Paare!

Weiterhin besteht die Möglichkeit den Paaren für das Board die **MP direkt** zuzuordnen. In diesem Fall erfolgt die Markierung als direkte MP-Eingabe durch **[P]**. Ein direktes **[Return]** führt wie bei Prozentzuweisungen zu einer identischen MP-Zuweisung für beide Seiten. Eine unterschiedliche MP-Zuweisung für N/S und O/W muss auch hier durch eine anschließende Änderung oder mittels eines Splitscores erfolgen. Eine direkte MP-Eingabe wird in der Anzeige mit MP markiert. Zu beachten ist, dass Merlin die Eingabe nicht überprüft, es werden also z.B. auch MP-Zuweisungen die größer als der Top oder als die insgesamt zu erzielenden MP (führt zu einem Ergebnis größer 100%) sind angenommen!

Merlin ermöglicht weiterhin die Eingabe von **Splitscores**. Hierzu wird die Anschrift mit **[.]** oder **[,]**(Zifferblock) als Splitscore markiert. Diese Markierung muß vor der Bestätigung der Eingabe durch **[Return]** erfolgen, kann aber vor, während oder nach der Eingabe des Scores für N/S erfolgen. In diesem Fall enthält wie bei Prozentwertungen die Spalte "+" das Ergebnis für Nord/Süd und die Spalte "-" das Ergebnis für Ost/West. Die Anzeige von regulären Scores erfolgt hierbei mit Vorzeichen, d.h. ein ein Score für O/W wird (im Gegensatz zu normalen Scores) in beiden Spalten mit einem negativer Vorzeichen dargestellt, ein Ergebnis ohne Vorzeichen ist immer ein Score für N/S. Die beiden Scoreeingaben werden jeweils mit **[Return]** abgeschlossen.

Beispiel: Board 1: N/S spielt 4 Pik -1. Entscheidung des TL: Ergebnis wird für N/S auf (4 Pik -1) und für O/W auf (4 Pik =) gesetzt.

Eingabe: **[5][0][-][.][Return][4][2][0][Return]** oder auch **[.][5][0][-][Return][4][2][0][Return]**.

Anschließende Anzeige: -50 / 420.

Bei Splitscores ist auch die gemischte Zuordnung von regulären und Prozentwertungen möglich. Die Prozentwertung wird dann einfach zusätzlich mit **[%]** als solche markiert. Eingabe von Ergebnissen gemäß §25b: Wird einem Paar ein Ergebnis nach §25 b TBR zugeordnet, d.h. dieses Paar erhält erhält das erzielte Ergebnis jedoch maximal Minusdurchschnitt, während für den Gegner und alle anderen Paare auf jeden Fall das erzielte Ergebnis Bestand hat, so wird diese Entscheidung durch Eingabe von **[Shift N]** (Entscheidung gegen N/S), bzw. **[Shift O]** (Entscheidung gegen O/W) eingegeben. Die Eingabe wird durch Kennzeichnung der betroffenen Paarnummer mit einem "*" markiert.

Zur Eingabe von *verfälschten Boards* dient die Spalte Scoregruppe. Beim späteren Scoring werden alle Anschriften eines Boards mit identischer Scoregruppe miteinander verglichen. Wird einer Anschrift eine andere Scoregruppe zugeordnet, bleibt diese unberücksichtigt. Die Scoregruppe kann entweder für jede Anschrift einzeln durch überschreiben, oder mit den Tasten **[{]** und **[}]** geändert werden.

Hierbei wird die Scoregruppe mit **[{]** um 1 erhöht und mit **[}]** um 1 erniedrigt (bis minimal 1). Die Änderung gilt für alle Anschriften der gleichen Tischreihe ab der Cursorposition. Beim Ändern der Scoregruppe ist darauf zu achten, dass diese immer größer als 0 ist. Anschriften mit Scoregruppe 0 bleiben beim Scoring unberücksichtigt, dieses Board wird dann für die beiden betroffenen Paare wie ein Sitztisch behandelt. Eingegebene negative Scoregruppen werden grundsätzlich beim Scoring durch Multiplikation mit -1 in eine positive Gruppe geändert. Merlin benutzt intern negative Scoregruppen für nicht zu berücksichtigende Anschriften durch Ausfall eines Paares.

Gibt es ein verfälschtes Board mit 1, 2 oder 3 Anschriften in einer Scoregruppe, so wird auch für diese Anschriften das erzielte Ergebnis eingegeben. Merlin ordnet die laut TO diesen Anschriften zugeordneten Prozentwertungen dann selbstständig zu. Das Board zählt dann aber für die Anzahl der gespielten regulären Boards mit.

Insbesondere bei Mitchell-Movements mit Scramblen kommt es immer wieder vor, dass einzelne Paare Boards auf der falschen Linie spielen. Bei der Ergebniseingabe müssen dann die vorgegebenen Paarnummern getauscht werden. Dies geschieht mit den Tasten: **[<]** oder **[>]**. Bei Paarturnieren haben diese beiden Tasten die identische Auswirkung: Die Paarnummern von Nord/Süd und Ost/West werden getauscht. Bei Individualturnieren gilt: **[<]**: Nord und Ost werden getauscht **[>]**: Süd und West werden getauscht. Zusätzlich gilt: **[Strg <]** Nord und West werden getauscht **[Alt <]** Süd und Ost werden getauscht.

Merlin bietet einige weitere Tastenkombinationen zur Korrektur von falschen Eingaben an:

[F9]: Löscht die Eingabe der aktuellen Anschrift, alle internen Flags werden zurückgesetzt.

[F6]: Löscht die Eingabe der aktuellen Anschrift und verschiebt alle folgenden Eingaben der aktuellen Tischreihe um eine Position nach "unten". (Versehentlich ein Ergebnis doppelt eingegeben)

[F7]: Verschiebt alle Eingaben der aktuellen um eine Position nach "oben", Eine vorherige Eingabe bei der letzten Anschrift der Tischreihe wird gelöscht. (Ein Ergebnis bei der Eingabe vergessen).

[Shift F9]: Löscht alle Eingaben der aktuellen Tischreihe. /li>

Bei diesen Verschiebungen, bzw. Löschungen bleiben als Sitztisch oder Duplizierrunde markierte Anschriften unberücksichtigt. Ebenso wird die Scoregruppe der einzelnen Anschriften nicht verändert.

Zusätzlich gibt es noch Tastenkombinationen zum Löschen oder Einfügen von Anschriften:

- **[Alt F11]**: Löscht die aktuelle Anschrift.
- **[Shift Alt F11]**: Löscht alle Anschriften dieser Tischreihe
- **[Shift F10]**: Fügt eine zusätzliche Anschrift für die aktuelle Tischreihe ein.

Diese Löschungen bzw. Neueinfügungen von kompletten Anschriften wird normalerweise nicht benötigt. Nur bei einigen selten vorkommenden Situationen nach dem Spielen von falschen Boards, kann es vorkommen, dass eine zusätzliche Anschrift benötigt wird (s. [Tips und Tricks: Spielen falscher Boards](#))

Merlin gibt bei der Movementeingabe angegebene Sitztische und Duplizierunden vor. Diese Eintragungen können mit **[Alt S]** (Sitztisch) bzw. **[Alt D]** (Duplizierrunde) nachträglich gelöscht oder gesetzt werden.

Neben der Buttonleiste und den "Statusbutton" gibt es noch einige Tastenkombinationen zum Wechseln des angezeigten Boards:

[Alt V]: Boardnummer-1 wird angezeigt (bei Modus Neueingabe das nächst kleinere noch nicht komplett eingegebene Board)

[Alt B]: Eingabe der anzuzeigenden Boardnummer

[Alt N]: Boardnummer+1 wird angezeigt (bei Modus Neueingabe das nächst größere noch nicht komplett eingegebene Board)

[Pos 1] (**[Home]**): Board 1 wird angezeigt

[Ende]: Letzte Boardnummer wird angezeigt

Eine Tabelle mit den kompetten Tastaturbelegungen finden Sie unter [Tastaturbelegungen Ergebniseingabe](#)

Neben der "normalen" boardweisen Ergebniseingabe bietet Merlin noch die Möglichkeit der paarweisen Ergebnisanzeige an.

Diese insbesondere für Barometerturniere mit Pick-Ups sinnvolle Eingabemöglichkeit wird mit **Eingaben -> Ergebnisse eingeben (Anzeige Paare)** **[Alt P]** geöffnet. Bei diesem Eingabefenster wird im oberen Bereich die angezeigte Paarnummer angegeben, im unterem Bereich befinden sich zwei Button zum Wechseln der Paarnummer ("Paarnr -1") und ("Paarnr +1"), sowie ein Button zum Schließen des Eingabefensters ("Exit").

Im mittlerem Bereich werden für die einzelnen Boards jeweils ein Eingabefeld für positive und negative Scores, sowie der Gegner und die Gefahrenlage angezeigt. Ein Wechsel zwischen positivem und negativem Score erfolgt wie bei der "normalen" Eingabe mit **[-]**. Zusätzlich ist die Eingabe von Splitscores **[.]** und Prozentwertungen **[%]**, sowie die Markierung von Sitztischen **[Alt S]** bzw. Duplizierunden **[Alt D]** möglich. Die Markierung von verfälschten Boards und die Änderung von gegnerischen Paarnummern ist nicht möglich, hierzu muss die boardweise Eingabe aufgerufen werden.

Bei Individualturnieren wird z.Zt. bei den Gegnern nur eine Spielernummer angezeigt. Diese ist auch nur dann korrekt, wenn der angezeigte Spieler auf Nord oder Ost spielt. Die Eingabemaske wird in der nächsten Version überarbeitet und an Individualturniere angepasst werden.

5.2.5.2 Teamturniere

Wurde keine Butlerwertung ausgewählt, so öffnet Merlin für die Ergebniseingabe direkt die Eingabemaske für die **Kampfergebniseingabe**. Wurde Butlerwertung angewählt, so erfolgt eine Abfrage, ob die Kampfergebnisse oder die Einzelergebnisse eingegeben werden sollen. Für die Einzelergebnisse gibt es die Möglichkeit diese wie bei Paarturnieren "**Boardweise**" oder "**Teamweise**" einzugeben.

5.2.5.2.1 Kampfergebniseingabe

Je nach Movementauswahl stellt Merlin zwei verschiedene Eingabemasken für die Kampfergebniseingabe zur Verfügung:

- Ergebnistabelle
- Ergebnisliste

Die **Ergebnistabelle** wird immer dann aufgerufen, wenn ein Round-Robin-Movement ausgewählt wurde und die CP-Vergabe laut Teamtabelle erfolgt.

Hierbei geben Sie in der jeweils oberen Zeile (mit Hintergrund in der angegebenen "Boardzettelfarbe") die erzielten IMPs ein. Im ersten Feld werden die IMPs für das "vor" der Zeile genannte Team eingegeben, im zweiten Feld (hinter dem Doppelpunkt) die IMPs für das oberhalb der Spalte genannte Team. Sind für einen Kampf beide IMPs eingetragen, so werden die zugehörigen Siegpunkte von Merlin direkt berechnet und in der zweiten (weißen) Zeile angezeigt.

Zusätzlich wird für jedes Team die Summe der erzielte Siegpunkte und die Impdifferenz in der letzten Spalte angezeigt. Diese wird bei jeder Eingabe aktualisiert.

Die **Ergebnisliste** wird allen anderen Turnieren angezeigt. Hierbei werden die erzielten IMPs jeweils in den beiden mittleren Spalten eingetragen. Auch bei dieser Eingabemöglichkeit werden die Siegpunkte von Merlin berechnet und angezeigt.

Für eine spätere Clubpunktberechnung "je Sieg" müssen noch die eingesetzten Spieler der beiden Team bei diesem Kampf eingegeben werden. Dies geschieht mit einem Klick auf den Button mit dem Teamnamen. Es können bis zu 6 Spieler eingegeben werden, die ersten 4 Spieler des Teams werden von Merlin vorgegeben.

Bei beiden Eingabemöglichkeiten können auch direkt die Siegpunkte eingegeben werden, werden später für diesen Kampf IMPs eingegeben, werden die zuvor eingegebenen Siegpunkte durch die von Merlin aus der IMP-Differenz berechneten ersetzt.

Auch bei dieser Ergebniseingaben gibt es einige Tastenbelegungen:

[Alt H]: Kampfflos für das Hometeam (das vorne stehende Team) Wertung: 18:0

[Alt G]: Kampfflos für das Gastteam (das hinten (bzw. oben) stehende Team) Wertung: 0:18

[Alt F]: (Nur Ergebnisliste) Ergebnis fehlt noch. Wertung für neue Rundeneinteilung: 18:18

[.]: Splitscore: In der Ergebnisliste wird dann eine zweite Zeile für den Kampf eingeblendet, wobei in der obere Zeile das Ergebnis für das Hometeam und in der unteren das Ergebnis für das Gastteam eingetragen wird.

[F9]: Löschen der Ergebniseingabe dieser Kampfes

5.2.5.2.2 Einzelergebniseingabe

Die teamweise Ergebniseingabe von Boardergebnissen erleichtert die Eingabe von Boardeinzelergebnissen bei Teamturnieren.

Hierbei wird für jedes Board bei den einzelnen Teams für jedes eingesetzte Paar ein Spalte angezeigt. In dieser wird dann jeweils das erzielte Ergebnis des Paares eingegeben. Z.Zt. können hier nur reguläre Scores eingegeben werden. Prozentwertungen und Splitscores müssen über die boardweise Eingabe eingefügt werden.

Sind die Ergebnisse eines Boards für beide Paare des Teams eingegeben, so wird die Punktdifferenz und die sich hieraus ergebenden IMPs in den letzten beiden Spalten angezeigt. Die eingesetzten Spieler und deren Position können mit dem Button "**Spieler ?**" ausgewählt werden. Als Vorgabe spielt jeweils das 1. Paar als N/S und das 2. als O/W. Bei mehreren Segmenten erfolgt diese Angabe jeweils "Segmentweise". Zur Kontrolle werden in der Eingabemaske die Ergebnisfelder für die als N/S spielenden Paare mit einem gelben Hintergrund und für die O/W-Paare mit grauem Hintergrund gekennzeichnet.

Mit den Button "**Teamnr -**", "**Teamnr ?**" und "**Teamnr +**" werden die angezeigten Teams ausgewählt.

5.2.6 Straf-/Bonuspunkte eingeben

Im Dialogfenster zur Eingabe der Straf- und Bonuspunkte, dieses öffnen Sie mit **Eingaben -> Straf-/Bonuspunkte eingeben**, finden Sie eine Tabelle mit vier Spalten: In der ersten Spalte (Paarnummern) steht in jeder Zeile jeweils die Paarnummer, in den weiteren Spalten tragen Sie dann die dem entsprechendem Paar zugeordneten Straf- bzw. Bonuspunkte ein. Hierbei gilt: In der zweiten Spalte (**Strafpunkte (%)**) tragen Sie die verhängten Strafpunkte in % eines Tops ein, dies sind die normalerweise vergebenen Strafpunkte bei der Matchpunktwertung, bei Butlerwertung werden jeweils 10 % in 3 IMPs umgerechnet. In der dritten Spalte (**Strafpunkte (IMPs)**) können Sie Strafpunkte direkt in IMPs (MP) eingeben, die direkte Zuordnung von IMPs wird normalerweise nur bei Butlerwertung benötigt, eine direkte Zuordnung von Matchpunkten bei der Matchpunktwertung kommt normalerweise nicht vor. In der letzten Spalte (**Bonuspunkte (%)**) können Sie Bonuspunkte in % der maximal zu erreichenden MP eintragen. Bei einer Butlerwertung werden hier die Bonus-IMPs eingetragen. Beachten Sie bitte, dass Bonuspunkte in den TBR und der TO nicht vorgesehen sind. Wollen Sie Bonuspunkte vergeben, so müssen Sie dies bei der Einladung als besondere Scoremethode kenntlich machen. Die eingegebenen Straf- bzw. Bonuspunkte beziehen sich natürlich immer nur auf den aktuellen Durchgang. Mit den Button im unteren Bereich schließen Sie den Eingabedialog. Mit "Ok" wird die Eingabe übernommen, bei "Exit" erfolgt eine Abfrage ob geänderte Daten übernommen werden sollen. Wurden Straf- oder Bonuspunkte verändert und wurde der betreffende Durchgang schon einmal gescort, so erfolgt automatisch ein erneutes Scoren nach der zuvor benutzten Scoremethode, so dass Sie das neue Ergebnis direkt aufrufen können.

Bei Teamturnieren gibt es nur zwei Spalten: Straf- und Bonuspunkte. Beide werden direkt in Siegpunkten eingetragen.

5.2.7 Linienbezeichnungen

Erfolgt nach dem Scoren eine Sortierung der Teilnehmer in mehreren Linien, so fügt Merlin bei der Ergebnisausgabe für jede "Linie" eine Überschrift ein. Für die Paare 1-99 gibt Merlin hierbei "Nord/Süd" und für die Paare 101-199 "Ost/West" vor. Mit **Eingaben -> Linienbezeichnungen eingeben** können diese "Überschriften" geändert werden.

Somit kann z.B. für Simultanturniere den einzelnen Spielorten jeweils eine eigene Teilnehmergruppe zugeordnet werden und diesen Gruppen als Überschrift jeweils der Spielort zugewiesen werden. Nach dem nach Tischreihen getrennten Scoren der Boards wird dann für jeden Spielort eine eigene Tabelle mit dem Spielort als Überschrift ausgegeben.

Die Eingabe von Linienbezeichnungen bei Teamturnieren ist z.Zt. zwar möglich, wird aber nicht weiter benutzt.

5.2.8 Startpositionen

Mit dem Menüpunkt **Eingaben -> Startpositionen eingeben** wird eine Eingabemaske zur Eingabe der Startpositionen der einzelnen Paare geöffnet.

Hierbei kann für jede Teilnehmergruppe für jeden Durchgang angegeben werden, an welcher Tischreihe und auf welcher Position sie spielen. Bei der Movementeingabe werden diese Felder von Merlin für die "normalen" Movements richtig belegt. Nur beim Einsatz von Pivotpaaren oder Springern erfolgt teilweise keine Zuordnung. Spielt die Tischreihe ein Howell-Movement, trägt Merlin bei als "Laufkarten" ein, bei Mitchell-Movements für die sitzenden

Paare "Nord/Süd" und für die laufenden Paare "Ost/West". Bei Tischfarbe wird immer die im Movementeingabefenster angegebene Tischfarbe eingetragen.

Die Startpositionen werden von Merlin nur bei der Ausgabe der [Teilnehmerliste](#) berücksichtigt. Sie können bei dieser Ausgabe zusätzlich ausgedruckt werden. Das Eingabefenster wird geschlossen mit: "OK", dann werden die Eingaben übernommen und gespeichert, oder "Abbruch", dann werden die Eingaben verworfen.

5.2.9 Schiedsgericht eingeben

Bei der Eingabe des Schiedsgerichts werden die eingegebenen Spielernamen in einer Auswahlliste vorgegeben und können durch Doppelklick oder Anwahl und [Return] in die Schiedsgerichtsliste übernommen werden.

5.2.10 Turnierleitung eingeben

Bei der Eingabe der Turnierleitung ist der beim erstem Programmstart eingegebene „Benutzer“ als Hauptturnierleiter vorgegeben. Dieser kann natürlich geändert werden. Zusätzlich können bis zu 4 Hilfsturnierleiter eingegeben werden.

Die TL können bei der Teilnehmerliste mit ausgegeben werden, zusätzlich wird der Hauptturnierleiter beim Ausdruck vom CP-Zertifikaten als Name für die Unterschrift vorgegeben.

5.2.11 Ergebnis berechnen


Merlin bietet je nach Turnierart verschiedene Möglichkeiten der Ergebnisberechnung an, hierbei werden die IMPs und die Siegpunkte im allgemeinen automatisch berechnet und die entsprechenden Routinen müssen nicht besonders angewählt werden, während bei Paarturnieren die Scoreroutine immer „per Hand“ ausgewählt werden muß:

Nach der Eingabe aller [Ergebnisse](#) und der [Straf-/Bonuspunkte](#) kann der Durchgang berechnet werden.

Hierzu bietet Merlin 3 verschiedene Scoremethoden an:

- Matchpunkte
- Butler
- IMPs around the field

Matchpunktwertung

Die für Individual- und Paarturniere übliche Scoremethode: Für jedes "schlechtere" Ergebnis werden 2 MP und für jede gleiche Ergebnis 1 MP vergeben. Der Aufruf dieser Scoremethode erfolgt mit **Arbeiten** -> **Score Matchpunkte**, Anklicken von  oder der Tastenkombination **[Strg M]**.

Butlerwertung

Vergabe von IMPs für die Differenz von Ergebnis und Datumsscore entsprechend der IMP-Tabelle, der Datumsscore wird hierbei entsprechend der TO-Vorgabe als Mittelwert der regulären Ergebnisse ohne Berücksichtigung der 1/7 besten und 1/7 schlechtesten Ergebnisse berechnet. Diese Scoremethode wird mit **Arbeiten** -> **Score Butler** oder **[Strg B]** aufgerufen.

IMPs around the field

Bei dieser Scoremethode wird das eigene Ergebniss mit aller anderem Ergebnissen verglichen und die Ergebnisdifferenzen in IMPs umgerechnet. Diese IMPs werden dann addiert. Der Aufruf dieser Methode erfolgt mit *Arbeiten - > Score IMPs around the field* oder der Taste *[Strg I]*.

Bei allen drei Methoden wird direkt nach dem Berechnen der Punkte die Rangfolge für den Durchgang und das Gesamtergebnis , bzw. Zwischenergebnis ermittelt. Hierbei erfolgt die Sortierung entsprechend der *Grunddateneinstellung* in einer oder in mehreren Linien.

Der Aufruf der oben genannten Scoremethoden ist erst möglich, wenn für alle Boards die kompletten Ergebnisse eingegeben sind, um auch *Barometerturniere* auswerten zu können, besteht zusätzlich die Möglichkeit nur die schon eingegebenen Boards zu scoren. Hierzu dient der Menüpunkt *Arbeiten -> Barometer->...* Auch hierbei werden die 3 verschiedenen Scoremethoden angeboten. Vor dem Scoren wird bei diesen Aufrufen zuvor nachgefragt, bis zu welcher Boardnummer die Boards berücksichtigt werden sollen. Vorgegeben werden hierbei die Boards bis zum letztem Board, bei dem schon Ergebnisse eingegeben sind, sind bei diesen Boards noch nicht alle Anschriften eingegebenen, so wird zusätzlich nachgefragt, ob nur die ersten komplett eingegebenen Boards gescort werden sollen oder alle angegebenen Boards. Noch nicht eingegebenen Anschriften werden dann ignoriert. Werden für ein Paar hierdurch weniger Boards berücksichtigt, als für andere, so erhält es für jedes weniger berücksichtigte Board jeweils den bisherigen Durchgangsdurchschnitt.

Somit ist es auch möglich Durchgangszwischenstände zu ermitteln, z.B. nach Abriß des oberen Blattes beim Spielen mit Durchschreibzetteln.

Wird in mehreren Tischreihen gespielt, so gibt es weiterhin die Möglichkeit, die Tischreihen unabhängig voneinander scoren zu lassen. Diese Alternative ermöglicht für *Simultanturniere* die Erstellung von Einzelergebnissen für jeden Spielort. Der Aufruf dieser Scoreoption erfolgt durch *Arbeiten -> Tischreihen getrennt scoren->...* Hierbei werden allerdings nur die beiden Methoden Matchpunkte und Butler angeboten.

Für Teamturniere bietet Merlin noch die folgenden beiden Berechnungsroutinen an:

Kampfergebnisse

Die Berechnung der Kampfergebnisse ist nach Eingabe aller Boardeinzelergebnisse möglich, d.h. bei der Movementeingabe muß Butlerwertung eingeschaltet sein. Merlin berechnet dann aus den einzelnen Scores die Ergebnisse der verschiedenen Kämpfe (IMPs und Siegpunkte).

Siegpunkte berechnen

Die Siegpunkte werden normalerweise automatisch berechnet, in Einzelfällen ist es aber nötig diese Routine „per Hand“ aufzurufen. Für die einzelnen Teams werden die erzielten Siegpunkte der einzelnen Kämpfe addiert und die Ergebnislisten erstellt (Durchgangs-, Zwischen- und Endtabelle)

5.2.12 Ausgabemöglichkeiten

5.2.12.1 Die Teilnehmerliste

Die Ausgabe der Turniereinteilung *Ausgaben -> Teilnehmerliste* (*[Strg Alt L]*) wird nach Eingabe der Namen oder des Movements freigegeben. Für die Ausgabe gibt es zwei grundlegend verschiedene Möglichkeiten:

Die Namen werden alphabetisch sortiert ausgegeben.

Die Namen werden nach Startnummern sortiert ausgegeben.

Bei dieser Ausgabe werden die Teilnehmernamen und die zugehörigen Startnummern immer ausgegeben. Bei nach Startnummern sortierter Ausgabe können noch die Startpositionen für die einzelnen Durchgänge, sowie ein gegebenenfalls vorhandenes Turnierschiedsgericht und die Turnierleitung ausgegeben werden. Wird mit einer Qualifikation gespielt kann bei den späteren Klasseneinteilungen zusätzlich noch der Carry-Over ausgegeben werden.

Hierzu werden die entsprechenden Auswahlfelder selektiert.

Für die Formatierung der Ausgabe kann gewählt werden:

- 1-spaltige Ausgabe (Voreinstellung)
- 2-spaltige Ausgabe

und

- Hochformat (Voreinstellung)
- Querformat

Diese beiden Einstellungen werden nur bei der Druckerausgabe berücksichtigt, die Anzeige auf dem Monitor erfolgt bei der Sortierung nach Paarnummern immer "Mehrspaltig", die einzelnen Gruppen nebeneinander und bei alphabetischer Sortierung immer einspaltig. Die Startpositionen der einzelnen Gruppen können unter- oder oberhalb der Namen ausgegeben werden. Werden die Positionen oberhalb der Namen ausgegeben erfolgt jedoch nur die Ausgabe der Himmelsrichtung, eine eingegebene Tischfarbe wird nicht mit angezeigt. Diese Möglichkeit ist nur bei einem Turnier mit einer Tischreihe und Mitchell-Movement sinnvoll. Die Ausgabe von Turnierschiedsgericht und Turnierleitung erfolgt immer unterhalb aller anderen Ausgaben.

5.2.12.2 Die Kampfeinteilung

Mit **Ausgaben** -> **Kampfeinteilung** wird die Kampfeinteilung für den aktuellen Durchgang ausgegeben. Dieser Menüpunkt steht nur bei Turnieren nach Schweizer-/Dänischem oder KO-System zur Verfügung.

Die einzelnen Kämpfe werden nach Tischen geordnet ausgegeben. Hierbei wird jeweils der Tisch im Open und im Closed, sowie die Teamnamen und die Teamnamen ausgegeben. Wurde für ein Team kein Name eingegeben, wird der Teamkapitän ausgegeben. Ist auch dieser nicht eingegeben wird der Namen des ersten Spieler ausgegeben.

Ein eventueller Sandkasten wird im "Open" an den 3 Tischen mit der höchsten Nummer platziert. Hierbei wird für jeden Tisch nur ein Team angegeben.

Die Organsation dieses Sandkastens bleibt dem TL überlassen, programmintern geht für die ersten Sandkastenrunde jeweils das O/W-Paar einen Tisch abwärts. Beim Wechseln gehen die N/S-Paare einen Tisch abwärts und die O/W-Paare einen Tisch aufwärts. Die Boardsätze bleiben jeweils am Tisch liegen.

5.2.12.3 Die Laufkartenausgabe

Zur Ausgabe von (Hand-)Laufkarten wählen Sie den Menüpunkt **Ausgaben->Laufkarten** ([Strg Alt K]). Es wird ein Eingabefenster geöffnet, in dem Sie angeben für welche Startnummern die Laufkarten ausgegeben werden sollen. Desweiteren geben Sie an, ob der Turnierveranstalter, der Turniername, die Klassenbezeichnung und der Durchgang im Kopf der Laufkarte ausgedruckt werden sollen. Zusätzlich können die Spielernamen ausgegeben werden. Im Anschluß an diesen Kopf werden die einzelnen Runden jeweils mit Tischnummer, Sitzposition, Gegnerrnr. und zu spielenden Boards ausgegeben.

Die Laufkarten werden immer im DIN A 6 Format ausgedruckt, d.h. jeweils 4 auf eine DIN A 4 - Seite. Das Eingabefenster für die Laufkarten bietet noch zusätzlich die Ausgabe eines Logos im Kartenkopf an (z.B. des Bridge-Logos), dies Ausgabe führt jedoch bei einigen Drucker zu Problemen mit der Speicherauslastung und kann somit nicht immer ausgewählt werden. Es wird immer die Grafikdatei „logo.gif“ ausgegeben. Diese Datei muß von Ihnen selbst erstellt werden und sollte etwa eine Größe von 130*70 Punkten haben. Sie muß sich im Verzeichnis Merlin\images befinden. Dieser Auswahlpunkt ist gesperrt, sofern die Datei logo.gif nicht existiert. Im Lieferumfang keine Logo-Datei vorhanden.

5.2.12.4 Die Tischbelegung

Der Menüpunkt **Ausgaben** -> **Tischbelegung** öffnet eine Anzeige mit den komplettem Movement alle Tischreihen, d.h. aus dieser Tabelle wird für jeden Tisch angegeben welches Paar, bzw. welche Spieler in den Runden dort sitzen sollten und welcher Boardsatz dort gespielt werden muß.

Bei mehreren Tischreihen werden diese einzeln untereinander mit der angegebenen Boardzettelfarbe als Hintergrundfarbe dargestellt.

Diese Tabelle erleichtert das Auffinden einzelnen Paaren während eines Durchgangs und dient zusätzlich zur Kontrolle des Movements.

Mit **Drucken** kann die Tabelle auch ausgedruckt werden.

5.2.12.5 Die Verzehrkarten

Mit **Sonstiges** -> **Verzehrkarten** können für die Teilnehmer Verzehrkarten ausgedruckt werden, diese werden wie die Laufkarten im Format Din A6 ausgedruckt, so dass immer 4 Karten auf eine Din A4 Seite passen.

Neben der Turnierbezeichnung und einer fortlaufenden Nummer wird der Teilnehmername und die Startnummer ausgedruckt. Weiterhin können bis zu 18 Zeilen mit Artikelbezeichnungen ausgegeben werden. Die Artikel können beliebig editiert und für den späteren Gebrauch mit **Speichern** gespeichert werden.

Werden auch für die TL Verzehrkarten ausgedruckt, so erhalten diese die letzten Nummern.

5.2.12.6 Die Boardzettelausgabe

Zur Kontrolle der Ergebnisseingaben dient die Boardzettelausgabe. Sie wird geöffnet mit **Ausgaben** -> **Boards**. Hierauf wird der Boardzettel von Boardnummer 1 mit den eingegebenen Ergebnissen auf dem Monitor angezeigt.

Im oberen Bereich wird die Boardnummer und der Top, bzw. bei Butlerwertung der Datumscore angezeigt, anschließend Teiler und Gefahrenlage.

Im mittleren Bereich des Fensters werden die einzelnen Anschriften mit den Nord/Süd und Ost/West zugeordneten Matchpunkten bzw. IMPs angegeben. Handelt es sich um ein verfälschtes Board, so werden die einzelnen zusammengehörigen Scoregruppen jeweils mit einer Strichlinie voneinander getrennt dargestellt.

Im unteren Bereich befinden sich vier Buttons

- **Boardnr -**: Anzeige des Boards mit der um 1 kleineren Nummer
- **Boardnr +**: Anzeige des Boards mit der um 1 höheren Nummer
- **Drucken**: Es erfolgt eine Abfrage welche Boards ausgedruckt werden sollen, diese werden anschließend auf dem Drucker (2-spaltig) ausgegeben.
- **Exit**: Schliesen des Anzeigefensters.

Wurden dem Durchgang vorduplizierte Boards zugeordnet, so werden die einzelnen Hände zusätzlich im linkem Fensterbereich angezeigt. Bei einer vorhandenen Double-Dummy-Analyse zusätzlich die möglichen Stiche. Die Verteilung und die möglichen Stiche können beim Ausdruck der Boardzettel zusätzlich oberhalb der Ergebnisausgabe ausgegeben werden.

5.2.12.7 Die Privatscoreausgabe

Zusätzlich zur Boardzettelausgabe, ist die Ausgabe von Privatscores möglich. Hierzu dient der Menüpunkt **Ausgaben** -> **Privatscores**. Es wird als erstes der Privatscore für die kleinste existierende Startnummer (i.A. Nr. 1) angezeigt.

Mit **Paarnr -** (nächst kleinere Nummer), **Paarnr +** (nächst größere Nummer) und **Paarnr ?** (Eingabe der Paarnummer) kann zwischen den einzelnen Paaren (Einzelspielern) gewechselt werden.

Bei **Speichern** und **Drucken** erfolgt eine Abfrage, für welche Paarnummern der Privatscore gespeichert, bzw. ausgedruckt werden soll, hierbei kann entweder nur die aktuell angezeigte Nummer, oder die kleinste und größte Startnummer vorgegeben werden für die die Privatscores ausgegeben werden sollen.

Mit **Exit** wird das Anzeigefenster geschlossen.

Bei der Privatscoreausgabe wird im Kopf der Turniername und bei mehreren Klassen die Klassenbezeichnung, sowie bei mehreren Durchgängen die Durchgangsnummer ausgegeben. Anschließend die Paarnummer, die Paarnamen und der im betreffendem Durchgang erzielte Platz und die erspielten Prozente und Matchpunkte (IMPs).

Im folgenden wird für jedes im Durchgang gespielte Board das erspielte Ergebnis und die hiermit erzielte Matchpunkte angegeben. Diese Ausgaben erfolgen bei einem Ergebnis über 60% in **Grün** (beim ausdrucken fett) und bei einem Ergebnis unter 40% in **Rot** (beim ausdrucken kusiv).

Zusätzlich wird angegeben auf welcher Linie, in welcher Runde und gegen wen das Board gespielt wurde.


Im Anschluß an die Boardergebnisse erfolgt die Ausgabe der zugeordneten Ausgleichspunkte für Sitztische, Strafpunkte und Bonuspunkte.

5.2.12.8 Die Ergebnisausgabe

Nach dem Scoren stehen drei unterschiedliche Ergebnislisten zur Verfügung

- **Das Durchgangsergebnis:** Das Ergebnis des aktuellen Durchganges
- **Das Zwischenergebnis:** Das Ergebnis der Durchgänge 1 bis aktueller Durchgang. Dies ist bei nur einem Durchgang identisch mit dem Durchgangsergebnis.
- **Das Endergebnis:** Das Ergebnis aller Durchgänge. Dies ist identisch mit dem Zwischenergebnis für den letzten Durchgang.

Diese drei Ergebnislisten beziehen sich immer nur auf die aktuell ausgewählte Klasse, dh. auch bei mehreren Klassen wird nur das Ergebnis der ausgewählten Klasse angezeigt.

Das **Durchgangsergebnis** kann mit einem Klick auf den - Button oder mit **Ausgaben** -> **Ergebnislisten** -> **Durchgangsergebnis** angezeigt werden.

Das **Zwischenergebnis** wird mit **Ausgaben** -> **Ergebnislisten** -> **Zwischenergebnis** angezeigt. Bei der Ausgabe des Zwischenergebnisses werden zusätzlich zum insgesamt erzielten Ergebnis die Ergebnisse der einzelnen Durchgänge ausgegeben. Bei Barometerturnieren erfolgt bei

der Ausgabe des Zwischenergebnisses zusätzlich die Angabe der Anzahl der berücksichtigten Boards im Fensterkopf.

Das **Endergebnis** wird mit **Ausgaben -> Ergebnislisten -> Endergebnis** angezeigt. Beim Endergebnis werden zusätzlich die erzielten Clubpunkte angezeigt, sofern diese berechnet wurden.

Bei allen Ergebnislisten wird die Platzierung, die Paarnummer, die erspielten Prozente und Punkte sowie die maximal möglichen Punkte, bzw. bei Butlerauswertung oder IMPs around the field statt der Prozente und Punkte die IMPs ausgegeben. Desweiteren werden die eingegebenen Namen ausgegeben. Wurde ein oder mehrere Namen noch nicht eingegeben, so erfolgt die Ausgabe eines Fragezeichens.

Mit dem **Drucken-Button** kann die jeweilige Ergebnisliste ausgedruckt werden. Mit **Exit** wird das Ausgabefenster geschlossen.

Neben der Ausgabe der Ergebnisse der einzelnen Klassen können auch alle Klassen zusammen ausgegeben werden. Hierzu gibt es zwei Möglichkeiten

- Speichern oder Drucken als „Rundschreiben“
- Speichern als „Homepage“

5.2.12.8.1 Rundschreiben

Bei der Ergebnisausgabe als Rundschreiben werden - ebenso wie bei der Ausgabe als Homepage - die Endergebnisse aller Klassen ausgegeben. Die Ergebnislisten in diesem Ausgabeformat können direkt gedruckt oder in einer HTML-Datei gespeichert werden. Der Aufruf dieser Routinen erfolgt mit den Menüpunkten **Ausgaben -> Endergebnisse (alle Klassen) -> Rundschreiben drucken** bzw. **Ausgaben -> Endergebnisse (alle Klassen) -> HTML-Datei ("Rundschreiben")** oder bei nur einer Klasse mit **Ausgaben -> Ergebnislisten -> Rundschreiben drucken**, bzw. **Ausgaben -> Ergebnislisten -> HTML-Datei ("Rundschreiben")**. Hierbei wird ein Seitenkopf mit Veranstalter, Spielort und aktuellem Datum erzeugt. Zusätzlich kann oberhalb der Turnierergebnisse noch der Text Rundschreiben Nr. xx und bis zu 5 Termine mit Datum und Veranstaltungsbezeichnung ausgegeben werden.

Beispiel:

Bridge Club Bielefeld

Bielefeld, den 12. März 2001

Rundschreiben Nr. 3/2001

Termine: 19.03.01: Allgemeines Turnier

26.03.01: Übungs-Teamturnier

Im Anschluss an diese Terminausgabe werden die Ergebnisse der einzelnen Klassen ausgegeben.

Hierbei wird für jedes Paar der Rang, die Paarnummer, die erzielten Punkte, bei Abrechnung nach Matchpunkten die maximal möglichen Punkte, sowie die Namen und die erreichten Clubpunkte ausgegeben.

Unterhalb der Ergebnisse kann ein zusätzlicher (Fuß-)Text ausgegeben werden, bevor der Dateianhang für Rundschreiben ausgegeben wird.

Die Auswahl der auszugebenden "Elemente" erfolgt im "Rundschreibenfenster". Vor jeder auszugebenden Zeile befindet sich eine Checkbox, ist diese angewählt, so wird die entsprechende Zeile ausgegeben. Für die Vorbelegung der einzelnen Felder gilt:

- **Rundschreiben:** Ist das Turnier ein Serienturnier, so ist die Ausgabe aktiviert, als Nummer die dem aktuellen Monats zugeordnete Monatsnummer (Januar: 0, Februar: 1; März: 2, ...) mit der Anzahl der definierten Serienturniere multipliziert und die aktuelle Seriennummer addiert. Somit ergibt sich für die Serienturniere eine fortlaufende Nummerierung, sofern jedes Serienturnier einmal im Monat gespielt wird. Zu dieser Nummer wird das aktuelle Jahr mit einem / getrennt hinzugefügt.
- **Termine:** Ist das Turnier ein Serienturnier, so sind alle 5 Termine aktiviert, ansonsten deaktiviert. Die einzelnen Datums- und Veranstaltungsfelder sind mit den nächsten 5 sich aus der [Turnierliste](#) ergebenden Turnieren vorbelegt.
- **Anhang ausgeben:** Hier kann die Ausgabe der Anhangdatei ein- bzw. ausgeschaltet werden.
- **Zeilenabstand:** Der Zeilenabstand beim Ausdruck ergibt sich aus der Schriftgröße. Der Zeilenabstand der Ergebnislisten kann hier verringert werden, so dass mehr Zeilen auf eine Seite passen.
- **Fußzeilen:** In diesem Feld können zusätzliche Mitteilungen eingegeben werden, die unterhalb der Ergebnislisten als Tabelle ausgegeben werden.

Hierbei gilt: Die Eingabe eines Tab führt zu einer neuen Tabellenspalte, Return zu einer neuen Zeile.

Je nach "Modus" gibt es entweder den Button "Speichern" oder "Drucken". Mit "Drucken" wird das Rundschreiben an den Drucker gesendet, hierbei ist zu beachten, dass z.Zt. von in den Fußzeilen eingegebenen HTML-Tags nur , (fett ein, fett aus) und (kursiv ein kursiv aus) erkannt und umgesetzt werden, alle weiteren Tags werden "als Text" ausgegeben.

Mit "Speichern" werden die Ergebnisse als HTML-Datei im Ordner gespeichert. Als Dateiname wird YY_MM_TT.HTML vorgegeben, wobei YY das Turnierjahr, MM den Turniermonat und TT den Turniertag bezeichnet.

"Exit" schließt das Eingabefenster.

5.2.12.8.2 Homepage

Bei der Ergebnisausgabe als Homepage werden die Ergebnisse aller Klassen als HTML-Datei ausgegeben.

Nach Anwahl des Menüpunktes "Ausgaben->Ergebnislisten -> HTML-Datei ("Homepage-Datei")" bzw. mehreren Klassen "Ausgaben -> Endergebnisse (alle Klassen) -> HTML-Datei ("Homepage-Datei")" wird eine Dateiauswahlbox geöffnet, in der der Dateiname eingegeben werden kann. Vorgegeben ist der Dateiname "YY_MM_TT.HTML" im Verzeichnis . Hierbei steht YY für das Turnierjahr, MM für den Turniermonat und TT für den Turniertag. Die Ergebnistabellen haben eine andere Gestaltung als die Tabellen bei der Ausgabe als [Rundschreiben](#): Es wird ein Tabellenkopf erzeugt, in dem der Turniername, die Klassenbezeichnung und die Anzahl der Teilnehmer, sowie bei Auswertung nach Matchpunkten, die maximal möglichen MP eingetragen werden. In der anschließenden Ergebnistabelle werden dann neben den Teilnehmernamen nur der Platz und die erzielten Punkte angegeben.

Unterhalb der Ergebnisse wird der Dateianhang für die Homepagedateien angefügt.

5.2.12.9 Die CP-Zertifikate

Der Ausdruck von Clubpunkten erfolgt mit *Ausgaben* -> *Clubpunktzertifikate*. Hierbei wird zuerst angegeben, welche Zertifikate ausgedruckt werden sollen:

Zum einen wird angegeben, für welche Plätze die Zertifikate gedruckt werden, hierbei gibt Merlin als Vorgabe alle Platzierungen an, für die es Clubpunkte gibt, zum anderen kann ausgewählt werden, zwischen der Ausgabe *aller Zertifikate*, der Ausgabe der Zertifikate nur für *nicht Erstmitglieder*, d.h. für alle Spieler, für die die Punkte nicht vom ausrichtenden Club beim Masterpunktsekretariat eingereicht werden, und der Ausgabe nur für *nicht Sammler*, d.h. für alle Gäste und alle Zweitmitglieder, die nicht als CP-Sammler markiert sind (für diese müssen die CP dann in die CP-Liste für Zweitmitglieder übernommen werden.)

Anschließend wird noch angegeben welche Zusatzinformationen mit ausgedruckt werden sollen: Hierfür stehen die Felder Turnierart (wird in der linken Hälfte des Fensters ausgewählt), Turniername (der bei der Turnierinitialisierung eingegebene Name), Klassenbezeichnung (ebenfalls bei der Turnierinitialisierung eingegeben) und Clubpunktfaktor (bei der Clubpunktberechnung eingegeben) zur Auswahl. Da die ausgestellten CP-Zertifikate im Masterpunktsekretariat noch überprüft werden, sollten zur Erleichterung dieser Arbeit mindestens die Turnierart und der Clubpunktfaktor ausgegeben werden.

Ein bei Unterschrift eingegebener Name wird in kursiver Schrift ausgegeben, ersetzt jedoch im Normalfall nicht eine eigenhändige Unterschrift. Z.Zt. werden aber auch ausgedruckte Zertifikate ohne zusätzliche Unterschrift vom DBV akzeptiert.

Nach Anwahl von Drucken wird vor dem Aufruf des Druckerdialogs die Gesamtzahl der ausdruckenden Zertifikate angezeigt, so dass Sie z.B. bei Tintenstrahldruckern auch „halbe“ Bögen verwenden können, bzw. noch zusätzlich überprüfen können, ob genügend Vorlagen bereit liegen.

5.2.12.10 Das Ergebnisdiagramm

Das Ergebnisdiagramm bietet eine graphische Darstellung des ausgewählten Ergebnisses. Bei Barometerturniere ist diese Form der Ergebnisausgabe zumindest für Zwischenstände üblich, da Sie einen schnellen Überblick der Platzierungen und Abstände ermöglicht.

5.2.12.11 Die Ergebnistabelle

In der Ergebnistabelle werden für jedes Paar die erzielten Punkte bei den einzelnen Boards angezeigt. Zusätzlich werden zugeordnete Straf- und Bonuspunkte sowie die Punkte für Sitzische ausgegeben.

5.2.13 Export-Möglichkeiten

Merlin bietet für die weitere Verwendung in anderen Programmen einige Exportmöglichkeiten der Turnierdaten an.

5.2.13.1 Das ECats Sim-Soring-System

Merlin ermöglicht die Auswertung von Simultanturnieren nach dem ECats Simultan-Soring-System, wie z.B. Welt-Simultan oder EBL-Internet-Simultan.

Hierbei wird das Turnier normal wie jedes andere Paarturnier ausgewertet. Hierbei ist jedoch zu beachten, dass vom ECats-Programm z.Zt. keine Splitscores unterstützt werden. Anschließend werden die von ECats benötigten Dateien (C.TXT, E.TXT, P.TXT, R.TXT) mit *Sonstiges* -> *Daten exportieren* -> *Namen + Boardergebnisse* -> *ECats Sims Scoring System* bereitgestellt und mit dem beiliegenden FTP-Programm "Ecatsftp.exe" versendet. Für die

Erzeugung der Dateien müssen zuvor noch einige zusätzlich benötigten Daten eingegeben werden. Zwingend erforderliche Daten sind in der Eingabemaske jeweils mit * markiert. Die Sessionnr. erhalten Sie jeweils mit den Turnierunterlagen. Für Probezwecke kann jederzeit die Sessionnr. 9999 verwendet werden. Die Ergebnisse finden Sie kurze Zeit nach der Datenübertragung auf der Internetseite von ECats: <http://bridge.ecats.co.uk>

5.2.13.2 PBN-Dateien

Werden vorgegebene Verteilungen benutzt, können die erzielten Ergebnisse zusammen mit den Händen in einer PBN-Datei gespeichert werden. Diese Dateien können von mehreren Bridge-Programmen gelesen werden. So ist es z.B. mit GIB möglich die Boards nachzuspielen, wobei nach dem Spielen ein Vergleich mit den im Turnier erzielten Ergebnissen gegeben wird.

5.2.13.3 Daten - Ex- und Import

Zur Zeit ist nur der Im- und Export von einzelnen Tischreihen und den zugehörigen Namen in einem Merlin spezifischen Format möglich. Weitere Möglichkeiten sind in Planung.

Durch den Im- und Export von einzelnen Tischreihen ist es möglich einzelnen Tischreihen einzugeben und diese in ein anderes Turnier zu übernehmen. Diese Option ermöglicht z.B. das Ausrechnen von Simultanturnieren "vor Ort" und ein anschließendes Übersenden der Tischreihen an einen "zentralen Rechner", in den diese dann zur Erstellung des Gesamtergebnisses importiert werden können.

5.2.13.4 Der Homepagegenerator

Der Programmpunkt *Sonstiges* -> *Homepageseite erzeugen* öffnet ein Eingabefenster zum Erstellen von diversen HTML-Dateien mit Informationen über das zugehörige Turnier. Im oberen linken Bereich wird die Gestaltung der Seite festgelegt. Wird Inhaltsverzeichnis nicht angewählt, so werden jeweils nur "eigenständige" Seiten erzeugt.

Ist Inhaltsverzeichnis angewählt, so wird zusätzlich eine "zweispaltige Hauptseite" erzeugt. Je nach Auswahl wird das erzeugte Inhaltsverzeichnis in der rechten oder der linken Spalten dargestellt. Für dieses Inhaltsverzeichnis kann noch angegeben werden, ob der Dateianhang "frame" angefügt werden soll, wobei dieser mit einer zusätzlichen Linie von den einzelnen Links abgetrennt werden kann.

Die andere Spalte zeigt dann im oberen Bereich die Seitenüberschrift an, sofern diese angewählt ist. Hierbei kann noch angegeben werden, ob für jedes Turnier eine eigene Überschriftseite mit dem Turniernamen erstellt werden soll, oder ob immer die festvorgegebene Seite *frame_titel.html* angezeigt werden soll, deren Inhalt dynamisch gestzt werden kann. Z.B. wird durch Aufruf der JavaScript Routine *settitel2()*, die in der beiliegende JavaScript-Datei *funct.js* enthalten ist, jeweils der "Titel" der angezeigten Seite dargestellt. Im unterem Bereich werden die einzelnen erzeugten Seiten dargestellt.

Einen groben Überblick über das Aussehen der Seite bietet die (schematische) Vorschau im rechten Fensterbereich. Welche Seiten erzeugt werden sollen, wird im unterem Seitenbereich angegeben. Zur Auswahl stehen hierfür Teilnehmerliste, Ergebnisliste, Boardzettel, Privatscores und Verteilungen (sofern dem Turnier Verteilungen zugeordnet sind). Für jede dieser Verteilungen kann zusätzlich angegeben werden, ob der Dateianhang "Homepage 2" angefügt werden soll und falls ja, ob dieser mit einer Linie vom Rest des Textes abgetrennt werden soll. Desweiteren kann für diese Dateien eine Style-Sheet-Datei und eine Java-Script-Datei angegeben werden, die dann jeweils im Dateiheder eingebunden wird.

5.2.14 Der E-Mail - Versand

Bei einer bestehenden Internet-Verbindung bietet Merlin die Möglichkeit die Ergebnisse direkt per E-Mail zu versenden. Hierbei werden die einzelnen Ergebnisse grundsätzlich als Anhang verschickt. Hierdurch werden Darstellungsprobleme mit Sonderzeichen und Umlauten vermieden. Um diese Möglichkeit zu nutzen muß zuvor ein [E-Mail-Konto](#) eingerichtet worden sein. In dem mit [Sonstiges -> Ergebnisse per E-Mail versenden](#) geöffneten Fenster, wählen Sie im oberen Bereich aus den eingerichteten Konten eines als Absender aus.

Mit Klick auf "Empfänger", "Empfänger (CC)" oder "Empfänger (BCC)" wird ein weiteres Fenster zur Auswahl der Empfänger geöffnet.

Im linkem Bereich befindet sich hierbei eine Liste aller zur Verfügung stehender Empfänger, bzw. [Empfänger-Listen](#). Ein Klick auf --> fügt die ausgewählten Absender in der Namenliste in der zugehörigen Empfängergruppe ein, ein Klick auf <-- entfernt die in der zugehörigen Empfängergruppe markierten Einträge. Mit OK werden die ausgewählten Adressen übernommen und in der zugehörigen Auswahlbox angezeigt.

Als Betreff des E-Mail gibt Merlin ["Ergebnisse: "+ Turniername + Turnierdatum] vor. Dieser Text kann beliebig geändert werden.

Im unterem Bereich des Fensters wählen Sie die zu versendenden Dateien aus, diese müssen vor der Anwahl dieses Menüpunktes erzeugt werden [[HTML-Datei (Rundschreiben), HTML-Datei (Homepage), Homepageseite erzeugen]. Noch nicht erzeugte Dateien sind nicht anwählbar. Für "Exportierte Dateien" gilt: Es werden alle Dateien im Verzeichnis Export angefügt, deren Dateiname mit dem "Turnierdatum" beginnt. Zusätzlich zu den Attachments können Sie noch einen Text eingeben, der dann ebenfalls übertragen wird.

Mit Ok wird versucht, das E-Mail zu versenden. Tritt hierbei ein Fehler auf, erfolgt eine kurze entsprechende Mitteilung, ansonsten wird die E-Mail als "versandt" gespeichert.

Mit Abbruch wird das Fenster geschlossen ohne die Mail zu versenden.

5.2.15 Weitere Routinen

5.2.15.1 Gegnerliste

Bei Turnieren nach Schweizer- oder Dänischem System wird mit [Ausgaben -> Weitere Listen -> Liste der Gegner anzeigen](#) eine Liste aller bisherigen Gegner der einzelnen Teams angezeigt.

Spielt ein Team in der aktuellen Runde im Sandkasten, so wird für diese Runde nur eines der beiden gegnerischen Teams angezeigt, das zweite Team wird in einer zusätzlichen Spalte für die nächste Runde angegeben.

Mit **"Change"** wird zwischen einer Sortierung nach der aktuellen Platzierung oder nach Teamnummern gewechselt.

5.2.15.2 Platzierung für Rundeneinteilung

Mit [Ausgaben -> Weitere Listen -> Platzierung für Rundeneinteilung](#) wird die für das Berechnen der Kämpfe nach Schweizer-/Dänischem System benutzte Zwischentabelle angezeigt. In dieser Tabelle sind im Gegensatz zur "normalen" Ergebnisliste die verhängten Strafpunkte nicht berücksichtigt. Andererseits sind in dieser Rangfolge bei einem Sandkasten die "temporären" Siegpunkte berücksichtigt.

Diese Tabelle wird nur bei Turnieren nach Schweizer/Dänischem System angezeigt.

5.2.15.3 Siegpunkte für Sandkasten

Wird ein Delayed- Schweizer-/Dänisches System mit Sandkasten gespielt, so werden den Teams im Sandkasten für die Bestimmung der Rangfolge zur Berechnung der Kämpfe für die "erste Sandkastenrunde" künstliche Siegpunkte zuerteilt. Die Vorgabe für diese "temporären" Siegpunkte ist 15.

Diese Punkte können mit *Eingaben -> Platzierungspunkte für Sandkasten eingeben* geändert werden.

5.2.15.4 Die Berechnung von Auf- und Absteigern

Sofern Sie die Mitglieder in mehrere "Gruppen" eingeteilt haben, können Sie für das Serieturnier mit der Seriennummer 1 Auf- und Absteiger berechnen, sofern Sie dies in mehreren Klassen spielen.

Bei dieser Berechnung müssen Sie immer zuerst mit der obersten Klasse beginnen. Der Aufruf der Routine erfolgt mit *Arbeiten -> Auf-/Absteiger*. Anschließend geben Sie die Anzahl der Auf- und Absteiger an. Hierbei werden grundsätzlich die Spieler einzeln und gezählt, Gäste auf Ab- oder Aufstiegsplätzen werden nicht mitgezählt. Bei dieser Berechnung gilt: Es steigen immer maximal so viele Spieler wie angegeben ab, d.h. ein Paar steigt nicht ab, wenn nur noch ein Absteiger zu ermitteln ist, oder der "letzte" Abstiegsplatz ein geteilter Rang ist. Weiterhin steigt mindestens die angegebene Anzahl von Spieler auf, so steigen z.B. bei einem geteiltem "letztem" Aufstiegsplatz die Spieler beider Paare auf.

5.2.15.5 Qualifikation

5.2.15.5.1 Paarturniere

Wird mit einer oder mehreren Qualifikationsrunde gespielt, nach deren Ergebnis die Paare den späteren Klassen zugeordnet werden, so erfolgt diese Zuordnung mit *Arbeiten -> Qualifikation->Klassen* oder *[Strg Q]*.

Bei dieser Klasseneinteilung aufgrund des Qualifikationsergebnisses, muss angegeben werden, welche Platzierungen den einzelnen Klassen zugeordnet werden sollen. Weiterhin muss für jede der Klassen angegeben werden wieviele Punkte aus der Qualifikation übernommen werden sollen. Hierbei wird immer der "Top" angegeben, dh. in diesem Fall wieviel Punkte bei erzielten 100% übernommen werden. Hierbei ist zu beachten, das laut TO Boards aus Qualifikationen keinen höheren Top als die später gespielten Boards haben dürfen. Die übergebenen Punkte müssen dementsprechend reduziert werden oder bei den späteren Klassen ein entsprechend höherer Top vorgegeben wird (nur bei mehreren Durchgängen möglich). Diese Anforderung der TO wird von Merlin nicht überprüft.

Zusätzlich muss noch angegeben werden in wie viele Gruppen die Paare bei den einzelnen Klassen eingeteilt werden sollen. Bei Bestätigung der Eingaben werden die Paare dann den Klassen zugeordnet und dort entsprechend der Platzierung auf die Gruppen verteilt. Als Vorgabe bei dieser Aufteilung versucht Merlin die Platzierungen so vorzugeben, dass die Klassen möglichst gleich groß sind, Sitztische jedoch vermieden werden. Bei einer ungeraden Anzahl von Paaren erhält immer die unterste Gruppe den Sitztisch. Für den zu übergebenden Top gibt Merlin die in der Qualifikation maximal möglichen Punkte an. Für die späteren Klassen wird immer eine Einteilung in 2 Gruppen vorgegeben.

5.2.15.5.2 Teamturniere

Wird mit einer oder mehreren Qualifikationsrunde gespielt, nach deren Ergebnis die Paare den späteren Klassen zugeordnet werden, so erfolgt diese Zuordnung mit *Arbeiten -> Qualifikation->Klassen* oder *[Strg Q]*.

Bei dieser Klasseneinteilung aufgrund des Qualifikationsergebnisses, muss angegeben werden, welche Platzierungen den einzelnen Klassen zugeordnet werden sollen. Weiterhin muss für jede der Klassen angegeben werden wie viele Siegpunkte aus der Qualifikation übernommen werden sollen. Hierbei wird eingegeben wie viel % der erzielten Siegpunkte übernommen werden sollen. Zusätzlich kann ausgewählt werden, ob dieser %-Satz von allen erzielten Siegpunkten berechnet wird, oder nur von den Siegpunkten, die gegen Teams erzielt wurden, die in die gleiche Klasse übernommen werden.

Zusätzlich muss noch angegeben werden in wie viele Gruppen die Paare bei den einzelnen Klassen eingeteilt werden sollen. Bei Bestätigung der Eingaben werden die Paare dann den Klassen zugeordnet und dort entsprechend der Platzierung auf die Gruppen verteilt. Als Vorgabe bei dieser Aufteilung versucht Merlin die Platzierungen so vorzugeben, dass die Klassen möglichst gleich groß sind. Für die späteren Klassen wird immer eine Einteilung in 1 Gruppe vorgegeben.

5.2.15.6 Serienturniere

Die Ergebnisübergabe in die Serienturnierdatei erfolgt mit **Arbeiten -> Ergebnis->Serienturnier**. Die Turnierergebnisse der einzelnen Spieler werden dann an der der Turniernummer entsprechenden Stelle in der Seriendatei eingetragen. Wird eine neue Seriendatei erstellt, so fragt Merlin zuvor nach Bezeichnungen für die einzelnen Turniere, diese werden bei der HTML-Ausgabe des Serienergebnisses als Spaltenüberschrift der Einzelergebnisse ausgegeben. Bei einer Anzahl 12 Turnieren für die Serie werden als Vorgaben die Monatsnamen angegeben, ansonsten wird Turniernr. 1 bis Turniernr. xx vorgegeben.

5.2.15.7 Die Double Dummy Analyse

Bei der Ausgabe einer Double-Dummy-Analyse werden für die zugeordneten Hände die "Stichtabellen" XXX_stats.csv und XXX_result.csv eingelesen. Hierbei steht XXX für die Kennung der Verteilung, d.h. bei mit Merlin erzeugten Verteilungen ["Hand"+Kennnr.]. Die beiden csv-Dateien müssen von einem externen Programm erzeugt werden (z.B. dem freiverfügbarem gibtrix von R. Steiner).

Sofern Sie Daten eines anderen Programmes benutzen möchten, die von Merlin nicht bzw. falsch eingelesen werden, senden Sie mir bitte die Dateien zu, ich versuche die Importfunktion dann entsprechend anzupassen.

Sind diese Dateien vorhanden, so werden für jedes Boards die maximal möglichen Stiche je Kontrakt und Alleinspieler angezeigt.

Eine direkte Berechnung der Stiche von Merlin ist nicht möglich und auch für spätere Versionen nicht vorgesehen.

Merlin berechnet aus diesen Daten jedoch zusätzlich den **"Par"-Kontrakt**, d.h. den für beide Seiten "optimalen" Kontrakt.

Im Turnierfenster kann diese Anzeige mit **Sonstiges -> Daten importieren -> Double-Dummy** geöffnet werden, im Handgenerator mit **Optionen -> Double-Dummy**.

6 Programmeinstellungen

Merlin ermöglicht eine möglichst weitgehende Anpassung an Ihre Bedürfnisse und Wünsche. Die bei der Installation eingestellten Vorgaben können Sie unter dem Menüpunkt „Einstellungen“ ändern.

6.1 Die Programmoberfläche

Mit dem Menüpunkt „Einstellungen -> Oberfläche“ können Sie das Aussehen und Verhalten der Oberfläche von Merlin verändern. Beim ersten Start entspricht die Oberfläche der von Ihnen gewohnten Oberfläche des Betriebssystems. (i.A. Windows) Die aktuell ausgewählte Oberfläche ist jeweils markiert. Wird die Oberfläche verändert, so fragt Merlin beim Beenden des Programms nach, ob die neue Oberfläche beim nächsten Start verwendet werden soll.

Die einzelnen Einstellungen unterscheiden sich in der Farbdarstellung und Anordnung der Fensterelemente, sowie der Schriftgröße. Weiterhin gibt es Unterschiede in Verhalten der einzelnen Auswahlbereiche wie z.B. Menüleisten oder Auswahlboxen: z.B. Aktivierung durch einfaches Betreten des zugeordneten Bildschirmbereichs mit der Maus oder zusätzliches Anklicken.

Die gewählte Einstellung hat keinen Einfluss auf die Funktionalität von Merlin, jedoch sollte eine zu große Darstellung vermieden werden, da dies leicht zu unübersichtlichen Fenstern mit mehreren Scrollbalken führen kann.

6.2 Ordner und Dateien

Mit dem Menüpunkt „Einstellungen -> Ordner und Dateien“ legen Sie fest in welche Verzeichnisse Merlin die Dateien speichert, bzw. wo das Programm die Dateien sucht. Weiterhin werden hier die benutzten Einstellungsdateien angegeben. Es können mehrere Dateien mit verschiedenen Einstellungen angelegt werden, so dass Sie z.B. für verschiedene Clubs unterschiedliche Einstellungen verwenden können.

Ordner und Dateien für: hier geben Sie den Namen Ihres Bridge-Clubs ein. Als Voreinstellung finden Sie hier den von Ihnen im Registrierungsfenster eingegebenen Club. Dieser Name wird von Merlin bei der Turnierinitialisierung als Default für den Veranstalter verwendet. Bei den Turniervorgaben kann jedoch auch ein anderer Veranstalter angegeben werden.

Die Eingabe der weiteren Verzeichnisse und Dateien kann entweder über die Tastatur erfolgen, oder durch Anwählen des Buttons „Auswählen“ mit anschließendem Auswählen der entsprechenden Verzeichnisse oder Dateien in der folgenden Auswahlbox.

Die Ordner und Verzeichnisse im einzelnen:

- **Turnierordner:** Verzeichnis in dem die Turnier- und Serienturnierdateien gespeichert werden. Zusätzlich kann hier noch angegeben werden, ob zur besseren Datenstrukturierung für jedes Jahr ein Unterordner angelegt werden soll oder nicht. In der Voreinstellung sind diese „Jahresordner“ aktiviert. In diesen Jahresordnern werden nur die Turnierdateien gespeichert, die Serienturniere befinden sich grundsätzlich im „Haupt-“ Turnierordner.
- **Namendatei:** Die Namensliste, die bei der Nameneingabe angezeigt wird und aus der die einzelnen Namen übernommen werden können. Die Einrichtung einer Namensliste wird weiter unten im Kapitel 7: Clubdaten beschrieben.

- *Ergebnisordner: Verzeichnis in dem die Ergebnislisten als „Rundschreiben“ gespeichert werden.*
- *Homepageordner: Verzeichnis, in dem die Ergebnislisten als „Homepage“ gespeichert werden. In dieses Verzeichnis werden auch die mit dem Homepagegenerator erstellten Dateien gespeichert.*
- *Turniernamen: Datei mit einer Liste von regelmäßig veranstalteten Turnieren. Diese Liste wird bei der Ergebnisausgabe als „Rundschreiben“ und bei der Erstellung von Anmelde Listen verwendet. Die Liste können Sie mit „Einstellungen -> Turnierliste“ einrichten.*
- *Hintergrundbild (Homepage): Hier können Sie für die Homepage-Ergebnislisten ein Hintergrundbild festlegen.*
- *Hintergrundfarbe: Sofern kein Hintergrundbild für die Homepagedateien festgelegt wird, wird der Hintergrund mit der hier eingegebenen Farbe gefüllt. Die Eingabe der Farbe erfolgt im Format „RRGGBB“, wobei R (Rot), G (Grün) und B (Blau) jeweils den entsprechenden Farbwert im Hexadezimalsystem angeben. Die ausgewählte Farbe wird als Hintergrund des Eingabefeldes angezeigt. Beim Anwählen des Buttons „auswählen“, wird für die Hintergrundfarbe ein Farbauswahlfenster geöffnet, indem Sie die gewünschte Farbe direkt anklicken können.*
- *JavaScriptdatei: Hier können Sie eine Java-Scriptdatei angeben, die in die Homepageseiten eingebunden werden soll.*
- *Formatdatei: Hier können Sie eine Formatdatei angeben, die in die Homepageseiten eingebunden wird.*
- *Dateianhang: Bei den Dateianhängen handelt es sich um Textdateien, die jeweils am Ende der erstellten HTML-Dateien eingefügt werden. Merlin unterscheidet hierbei vier verschiedene Dateien:*
 - *Anhang für Rundschreiben: Diese Datei wird bei der Ergebnisausgabe als „Rundschreiben“ angefügt.*
 - *Anhang für Homepage: Diese Datei wird bei der Ergebnisausgabe als „Homepage“ angehängt.*
 - *Anhang für Frame: Wird vom Homepagegenerator ans Inhaltsverzeichnis angehängt*
 - *Anhang für Homepage (2): Wird vom Homepagegenerator an die Anzeigeseiten angehängt.*

Die einzelnen Dateien können entweder reinen Text enthalten, der angezeigt werden soll, oder auch zusätzlich bzw. nur Script-Aufrufe enthalten. Die vier Anhangdateien können Sie mit dem Menüpunkt „Einstellungen -> Dateianhänge editieren.

- *Druckeinstellungen: Die hier ausgewählte Datei beinhaltet Informationen über die Seitenränder bei der Druckerausgabe und die zu verwendenden Schriften für die Monitor- und Druckerausgabe: Schriftart, Schriftgröße und Schriftstil der einzelnen Tabellenelemente. Diese Einstellungen können Sie mit dem Menüpunkt „Einstellungen -> Ausgabeinstellungen“ festlegen.*
- *„Startdatei“: Hier legen Sie fest welche „Einstellungsdatei“ bei Starten von Merlin verwendet werden soll.*

Im unterem Bereich des Anzeigefensters befindet sich eine Buttonleiste mit den folgenden Funktions-Aufrufen:

- *Laden:* Laden einer Einstellungsdatei, die gespeicherten Einstellungen werden in den oberen Eingabebereichen angezeigt.
- *Speicher Startdatei:* Die als „Startdatei“ angegebene Datei als neue „Startdatei“ speichern.
- *Speichern:* Speichern der Einstellungen.
- *OK:* Das Eingabefenster wird geschlossen, die eingegebenen Einstellungen werden von Merlin übernommen und anschließend benutzt.
- *Abbruch:* Das Eingabefenster wird geschlossen ohne die Einstellungen zu übernehmen. Die alten Einstellungen werden weiterhin benutzt.
- *Hilfe:* Es wird das Merlin-Hilfefenster mit einer kurzen Beschreibung der einzelnen Eingabepunkte geöffnet.

6.3 Turniervoreinstellungen

Bei der Turnierinitialisierung müssen Sie ein Turnier aus der Turnierauswahlbox auswählen. Die in dieser Box angebotenen Turniervorgaben können die Ihren Bedürfnissen entsprechend anpassen.

Mit dem Menüpunkt „Einstellungen -> Turniervorgaben“ öffnen Sie ein Fenster zur Eingabe neuer, bzw. zum Ändern oder Löschen vorhandener Turniervorgaben.

Dieses Fenster ist in drei Bereiche aufgeteilt. Im oberen Bereich (Turniergrunddaten) werden alle Turniervorgaben mit den für alle Klassen geltenden Daten angezeigt. Die Reihenfolge der Turniervorgaben entspricht der späteren Reihenfolge in der Turnierauswahlbox.

Die Bedeutung der einzelnen Spalten:

- *Anzeige:* Der in der Turnierauswahlbox angezeigte Text.
- *Turniername:* Die Turnierbezeichnung, dieser Text wird bei den Ausgaben als Überschrift ausgegeben.
- *Veranstalter:* Der Turnierveranstalter wird bei der Ergebnisausgabe als „Rundschreiben“ und bei den Clubpunktzertifikaten ausgegeben.
- *Ort:* Der Veranstaltungsort wird nur bei der Ergebnisausgabe als „Rundschreiben“ ausgegeben.
- *Kennung:* Die zugehörige Dateikennung. Die spätere Extension des Turnierdateinamens. Durch verschiedene Kennungen können Sie zur besseren Übersicht der Dateien mehrere „Turniergruppen“ bilden, die bei einem späteren Laden der Turniere auch einzeln angezeigt werden können.
- *Klassen:* Die Anzahl der Klassen (ohne eine eventuelle Qualifikation)
- *Qualifikation:* Anhand ob dieses Turnier mit einer vorgeschalteten Qualifikation gespielt wird.
- *Art:* Die Turnierart: Individual, Paar oder Team
- *Tage:* Die Anzahl der Turniertage, dieser Eintrag wird zur Zeit nur bei der Turnierüberschrift benutzt.

- *CP: Angabe, ob es möglich ist, die erzielten Clubpunkte in die Clubpunktverwaltung zu übernehmen.*

Im unterem Bereich (Klassengrunddaten) werden die Daten für das oben ausgewählte Turnier angezeigt, die nur für die einzelnen Klassen gelten. Die Klassengrunddaten im einzelnen:

- *Klasse Nr. Die „Nummer“ der Klasse. Hierbei gilt: die Klasse mit der kleinsten Nummer (1) ist die „ranghöchste“ Klasse, die mit der höchsten Nummer die „unterste“ Klasse. Eine eventuelle Qualifikation hat immer Klasse Nr. 0. Die in dieser Spalte angegebene Nummerierung dient nur zur Kennzeichnung der einzelnen Zeilen kann nicht verändert werden.*
- *Bezeichnung: Die Bezeichnung der einzelnen Klassen (z.B. M, A, B,...) Wird ein Turnier in einer Klasse gespielt, so wird die Bezeichnung von Merlin nicht weiter benutzt.*
- *Durchgänge: Die Anzahl der zu spielenden Durchgänge in dieser Klasse.*
- *Sortierung: Die Art der Sortierung der Ergebnisliste. (i.A. 1-Line oder 2-Linien)*
- *Serie: Angabe, ob es sich um ein Serienturnier handelt, d.h. ob aus mehreren Turnieren eine Gesamtrangliste erstellt werden soll. (Diese Liste wird immer als Individualrangliste geführt.)*
- *Nr.: Es können mehrere Serien „parallel“ gespielt werden. Jede Serie erhält dann eine eigene Nummer, die jeweils größer als 0 sein muss. Die Seriennummer dient zur eindeutigen Zuordnung des Turniers zu einer bestimmten Serie. Die einzelnen Seriennummern müssen nicht zwingend fortlaufend vergeben werden, es empfiehlt sich jedoch zur Speicherplatz- und Zeitoptimierung, die Seriennummern möglichst klein zu wählen.*
- *Gesamt: Die Gesamtanzahl der Turniere, die zu dieser Serie gehören.*
- *Addition: Die Art der Addition der einzelnen Turnierergebnisse: Addition der erreichten und erzielten Matchpunkte oder Addition der erzielten Prozente.*
- *Mindest: Mindestanzahl von zu spielenden Turnieren, um in der Gesamtergebnisliste Berücksichtigung zu finden.*
- *Streich: Anzahl der Streichergebnisse.*
- *Bonus: Anzahl der Bonusergebnisse, d.h. die Anzahl der Turniere, die nach Erreichen der Mindestanzahl Turniere und Ausnutzung der Streichresultate, nur dann gewertet werden, falls das erzielte Ergebnis besser ist als der bisherige Schnitt.*
- *Übernahme %: Angabe einer Gewichtung des einzelnen Turniers bzw. der einzelnen Klasse.*

Im mittleren Bereich sehen Sie eine Buttonleiste:

- *Turnier löschen: Löscht den ausgewählten Turniereintrag*
- *Turnier einfügen: Es wird ein neuer Turniereintrag oberhalb des ausgewählten Eintrages eingefügt.*
- *Turnier anhängen: Es wird ein neuer Turniereintrag ans Ende der Liste angehängt.*
- *Speichern: Die Voreinstellungen werden gespeichert ohne das Fenster zu schließen.*
- *OK: Die Eingaben werden gespeichert, das Fenster geschlossen und anschließend die Turnierfiltereingabe (s.u.) geöffnet.*

- *Abbruch: Das Fenster wird geschlossen. Änderungen in den Turniervorgaben werden verworfen.*
- *Hilfe: Ein kurzer Hilfetext zur Erstellung der Turniervorgaben wird angezeigt.*

6.4 Die Turnierfilter

Für die Turnierdateien verwendet Merlin keine festgelegte einheitliche Dateierweiterung. Diese „Extension“ können Sie unter Beachtung ihrer Systemanforderungen frei eingeben. Merlin erkennt allerdings nur Turnierdateien, die eine bei den Turniervorgaben angegebene Extension haben. Zu jeder Extension kann eine kurze Beschreibung angegeben werden. Diese Beschreibung wird beim Aufruf der Funktion „Turnier laden“ zusammen mit der Extension in der Dateiauswahlbox angezeigt. Hier können Sie zwischen verschiedenen Filtern auswählen, d.h. sich nur bestimmte Turniergruppe(n) anzeigen lassen.

Diese Filter definieren sie mit dem Menüpunkt „Einstellungen -> Turnierfilter“. In der Eingabemaske geben Sie in der rechten Spalte die Bezeichnung der Turniergruppe ein und in der linken Spalte die zugehörige Extension. Wollen Sie einer Turniergruppe mehrere Extensionen zuordnen, so geben Sie diese direkt nacheinander mit einem Semikolon getrennt, aber ohne Leerzeichen ein.

Mit „Filter einfügen“ wird ein neuer Filter vor der selektierten Zeile eingefügt, mit „Filter anhängen“ ein neuer Filter ans Ende der Liste angefügt. Mit „Filter löschen“ wird der selektierte Filter entfernt.

In der Dateiauswahlbox erscheinen die Filter in der identischen Reihenfolge.

Mit „Ok“ werden die Filter gespeichert, während mit „Abbruch“ eingegebene Änderungen verworfen werden.

Mit „Hilfe“ wird ein kurzer Hilfetext angezeigt.

6.5 Dateianhänge

Mit dem Menüpunkt „Einstellungen -> Dateianhänge -> ...“ können Sie vier verschiedene Dateien erstellen, deren Inhalt bestimmten Ausgaben angefügt werden kann:

Rundschreiben: Diese Datei kann der Ergebnisausgabe als „Rundschreiben“ angefügt werden.

Homepage: Diese Datei wird immer der Ergebnisliste als „Homepage-datei“ angehängt.

*Die Anhänge **Frame** und **Homepage2** können bei der Erstellung von Homepageseiten mit dem Menüpunkt „Sonstiges -> Homepage-seite erzeugen“ verwendet werden. Hierbei kann die Datei **Frame** an ein eventuell zu erzeugendes Inhaltsverzeichnis gehängt werden, während die Datei **Homepage2** an die einzelnen anzuzeigenden Seiten angehängt werden kann.*

Die vier Dateien haben alle den gleichen Aufbau: Sie sind in vier Bereiche unterteilt: Oben Links, Rechts und Unten. Hierbei gilt die Bereiche „Oben“ und „Unten“ erstrecken sich über die gesamte Seitenbreite, während die Bereiche „Links“ und „Rechts“ zwei nebeneinander liegende Spalten bilden, die zwischen „Oben“ und „Unten“ liegen. Für jeden Bereich kann einzeln angegeben werden, wie der eingegebene Text innerhalb des Bereichs („Interne Ausrichtung“) formatiert werden soll: linksbündig, zentriert oder rechtsbündig. Des Weiteren kann angegeben werden wie die einzelnen Bereiche auf der Seite angeordnet werden sollen („Externe Ausrichtung“), hierbei gibt es ebenfalls die Möglichkeiten linksbündig, zentriert und rechtsbündig.

Die einzelnen Bereiche können mit beliebigen Text gefüllt werden, oder auch JavaScript-Aufrufe enthalten (Diese müssen mit `<script>` eingeleitet und mit `</script>` abgeschlossen werden.) Auszugebender Text darf „HTML-Befehle“ enthalten. Hierbei ist jedoch zu beachten, dass diese „Anhänge“ als Tabelle an die HTML-Dateien angefügt werden und die einzelnen Zeilen automatisch mit dem Befehle `<address>` versehen werden.

Bei der Druckerausgabe (nur Ergebnisliste als Rundschreiben) werden „HTML-Befehle“ z.Zt. noch nicht erkannt und als Text ausgegeben.

Mit dem Button „Vorschau“ wird ein Fenster mit dem späteren Aussehen der Datei geöffnet. Hierbei werden Script-Aufrufe allerdings nicht ausgeführt, sondern die einzelnen Routinen als Script markiert angezeigt.

Mit „Speichern“ werden die Eingaben gesichert, mit „Exit“ wird das Eingabefenster ohne vorheriges Speichern geschlossen.

„Hilfe“ öffnet einen kurzen Hilfetext.

6.6 Turnierliste

Mit dem Menüpunkt „Einstellungen -> Turnierliste -> ...“ wird eine neue „Turnierliste“ geöffnet, bzw. eine vorhandene Liste angezeigt. Bei den Turnierlisten handelt es sich um eine Liste von regelmäßig stattfindenden Turnieren. Für jeden Wochentag kann für jede Woche des Monats die Bezeichnung eines Turniers eingegeben werden. Wird kein Turnier gespielt, so wird ein „-“ eingegeben. Gibt es in einem Monat einen Spieltag 5mal, so existieren zwei Möglichkeiten für die Definition der letzten beiden Turnierbezeichnungen: Entweder wird unter 5. Woche eine Turnierbezeichnung eingetragen, dann wird in der 4. Woche immer das hier eingetragene Turnier gespielt und das unter 5. Woche eingetragene Turnier findet nur bei 5 Spieltagen statt, oder unter „letzte Woche“ wird ein Turnier eingetragen, in diesem Fall findet das unter 4. Woche eingetragene Turnier nur bei 5 Spieltagen statt.

Diese Turnierliste wird von Merlin bei der Ergebnisausgabe als Rundschreiben verwendet. Dort werden die Termine der nächsten 5 Turniere mit Datum und Bezeichnung angegeben. Je nachdem ob bei Anzeigemodus „wöchentlich“ oder „täglich“ angewählt wird, erfolgt hierbei die nur die Anzeige derjenigen Turniere, die auf den gleichen Wochentag fallen (wöchentlich) oder aller Turniere (täglich).

Merlin verwendet die Turnierliste weiterhin bei der Ausgabe von Anmeldelisten.

Mit „Ok“ wird die Liste gespeichert, mit „Exit“ das Fenster ohne zu speichern verlassen.

„Hilfe“ zeigt einen kurzen Hilfetext an.

6.7 Ergebniseingabemodus

Mit dem Menüpunkt „Einstellungen -> Ergebniseingabemodus“ wird eingestellt, in welchem Eingabemodus die Ergebniseingabe geöffnet wird. Hierbei kann zwischen „alle Ziffern“ und „ohne letzte Null“ ausgewählt werden. Der jeweils ausgewählte Modus ist durch eine Markierung des zugehörigen Menüpunktes erkennbar. Die Auswahl des Modus erfolgt durch einfaches Anklicken des gewünschten Modus. Der Eingabemodus kann später bei der Ergebniseingabe jederzeit geändert werden.

Im Modus „ohne letzte Null“ kann die letzte Null nur bei einer Neueingabe entfallen. Soll ein Score korrigiert werden, müssen immer alle Nullen eingegeben werden. Da es mit einiger Übung nur unwesentlich schneller geht, die letzte Null nicht einzutippen, diese bei Korrektur

ren aber immer eingegeben werden muss, empfiehlt es sich als Modus „alle Ziffern“ zu wählen..

6.8 Namenübernahme

Mit dem Menüpunkt „Einstellungen -> Namenübernahme“ wird eingestellt, ob bei der Namenübernahme aus der Namendatei außer dem Nachnamen zusätzlich die Anrede und/oder der Vorname übernommen werden soll. Die Voreinstellung ist Anrede übernehmen, Vornamen nicht übernehmen.

Die An- bzw. Abwahl der Übernahme erfolgt durch anklicken des zugehörigen Menüpunktes.

6.9 Ausgabeinstellungen

Mit dem Menüpunkt „Einstellungen -> Ausgabeinstellungen“ können Sie die Darstellung der Ergebnislisten auf dem Monitor, bzw. dem Drucker verändern. Das Einstellungsfenster enthält 5 verschiedene „Karteikarten“, deren Anzeige durch Klick auf den jeweiligen „Reiter“ gewechselt werden kann.

Nach Anwahl des Menüpunktes wird das Fenster mit den Einstellungen für die Seitenränder für den Ausdruck angezeigt. Hierbei kann der obere und der linke Rand, sowie der Mindest- und der rechte Rand angegeben werden. Hierbei ist zu beachten, dass die verschiedenen Drucker unterschiedlich große nicht bedruckbare Ränder besitzen. Sind die angegebenen Ränder kleiner als diese nichtbedruckbaren Bereiche, so wird der Ausdruck unter Umständen „abgeschnitten“.

Die anderen 4 Karteikarten bieten die Möglichkeit verschiedene Schriftgrößen, Schriftarten und Schriftstil festzulegen:

Paarturniere (und Individualturniere):

Monitor: Bei der Monitorausgabe kann nur die Darstellung der Überschrift und der Ergebnistabelle ausgewählt werden. Die Überschriften der Tabellenspalten wird immer in der gleichen Schriftart und Schriftgröße wie der Rest der Tabelle dargestellt, jedoch immer in fetter Schrift.

Drucker: Bei der Druckerausgabe gibt es mehrere Einstellungsmöglichkeiten:

Wird die Ergebnistabelle als „Rundschreiben“ ausgedruckt, so kann die Schrift jeweils für die Seitenüberschrift (Überschrift), den Text Termine („Termine“), das Datum (Datum) und die Bezeichnung (Veranstaltung) der Turniere, einen eventuell eingegebenen Fußzeilentext (Fußzeilentext) und den Dateianhang (Anhang) angegeben werden.

Für die eigentliche Ergebnistabelle kann dann weiterhin die Schrift für eine eventuelle Tabellenüberschrift (Überschrift (1)) (z.B. Nord/Süd, Ost/West bei Mitchell-Turnieren oder die Klassenbezeichnung bei mehreren Klassen), die Überschriften der einzelnen Tabellenspalten (Spaltenbezeichnungen), die Spielernamen (Spielernamen) und die sonstigen Tabelleneinträge (Platz, Punkte, CP, ...) definiert werden.

Zusätzlich kann der Zeilen- und Spaltenabstand angegeben werden. Hierbei wird der Spaltenabstand direkt in Pt angegeben, während für den Zeilenabstand der Unterschied zum „normalem“ Abstand eingegeben wird.

Teamturniere:

Monitor: Bei Teamturnieren kann die Schrift für die Überschrift, die Spaltenüberschriften, die Teamnamen, die Spielernamen und die restlichen Tabelleneinträge vorgegeben werden.

Drucker: Neben den Einstellungen wie bei Paarturnieren und der zusätzlichen Vorgabe für die Teamnamen, kann noch die Schriftart für die Einzelergebnisse angegeben werden. Die Einzelergebnisse werden nur bei der Ausgabe von Zwischenergebnissen ausgedruckt.

*Als **Besonderheit** bei der Druckerausgabe gilt hierbei: Werden keine Teamnamen ausgegeben, so erfolgt die Ausgabe der Spielernamen in der bei Teamnamen angegebenen Schrift!*

Bei Teamturnieren können drei verschiedene Zeilenabstände vorgegeben werden:

- *Zeilenabstand Teams: Abstand zwischen letzter Zeile mit Team- bzw. Spielernamen und dem nächstem Team*
- *Abstand Team -> Spieler: Abstand zwischen Teamnamen und Spielernamen*
- *Abstand Spielernamen: Abstand zwischen den Zeilen mit Spielernamen*

Weiterhin kann festgelegt werden ob die Teamnummern, die Teamnamen und die Spielernamen ausgegeben werden sollen. Hierbei ist zu beachten, dass die Teamnamen, die Spielernamen oder beide Namen ausgegeben werden müssen. Ist keine der beiden Ausgaben ausgewählt, so erfolgt beim Verlassen, bzw. beim Versuch des Speichern eine entsprechende Fehlermeldung.

Mit „Speichern“ werden die eingegebenen Werte (aller 5 Karteikarten) gesichert und stehen beim nächsten Programmstart wieder zur Verfügung.

Mit „Ok“ wird das Fenster geschlossen und die Eingaben von Merlin übernommen. Beim nächsten Start stehen dann wieder die alten Werte zur Verfügung.

Mit „Abbruch“ wird das Fenster geschlossen und Änderungen der Einstellungen verworfen.

7 Clubdaten

7.1 Die Mitgliederliste

Im Menü *Clubdaten* finden sie den Punkt *Mitgliederliste* mit den Unterpunkten [Liste anzeigen/ändern](#), [Funktionen anzeigen/ändern](#), [Clubdaten anzeigen/ändern](#), [Passwort eingeben/ändern](#) und [neue Liste](#).

Zur Anzeige der aktuellen (der unter [Ordner und Dateien](#) ausgewählten Liste) Namensliste wählen Sie den Punkt *Liste anzeigen/ändern*. Die eingegebenen Namen werden alphabetisch geordnet angezeigt. Oberhalb der Liste wird die Gesamtzahl der Einträge, sowie die Anzahl der Mitglieder mit und ohne Verbandsbeitrag sowie die Anzahl der Junioren angezeigt. Diese Anzeige wird zur Zeit nur beim Öffnen der Datei erstellt und bei Neueingaben, Änderungen und Löschungen von Einträgen nicht aktualisiert. Im Anschluss an diese Angaben erfolgt die Auflistung der einzelnen Namenseinträge. In dieser Liste können Sie einzelnen Einträge auswählen und dann mit „Namen löschen“ aus der Liste entfernen oder mit „Ändern“ Falsch eingaben bei den einzelnen Eingabefeldern korrigieren. Mit **Neu** wird ein neuer Eintrag erstellt, für den Sie dann die Daten eingeben können. Mit **Ändern** wird das identische Eingabefeld geöffnet, jedoch mit einer Vorbelegung der Eingabefelder mit den bisherigen Angaben des ersten selektierten Namen. Im einzelnen können für jeden Namen die folgenden Daten zugeordnet werden:

- *Mitgliedsnummer (DBV), Die DBV.Mitgliedsnummer, diese Angabe wird z.Zt. nicht weiter benutzt*
- *Anrede: (Herr oder Frau)*
- *Titel: (Dr., Prof., usw.)*
- *Vorname*
- *Nachname*
- *Straße und Hausnummer.*
- *PLZ*
- *Ort*
- *Telefonnummer (privat und beruflich)*
- *Handy-Nummer*
- *Faxnummer (privat und beruflich)*
- *E-Mailadresse*
- *Geburtsdatum (wird kein Geburtsdatum eingetragen, wird dieses Datum auf den 01.01.0001 gesetzt und nicht angezeigt)*
- *Eintrittsjahr*
- *Mitgliedsstatus (Gast, Mitglied mit Verbandsabgaben, Mitglied ohne Verbandsabgaben)*
- *Club über den die Verbandsabgaben gezahlt werden. (Wird bei Auswahl von Mitglied mit Verbandsabgaben automatisch auf den eingegebenen Clubnamen gesetzt.)*
- *Gruppenzugehörigkeit: Sofern die Mitglieder Clubintern in mehrere Gruppen eingeteilt werden, kann hier die "Startgruppe" ausgewählt werden*

- *Aufstiegsverzicht*: Ist dieser Punkt angewählt, wird das Mitglied bei der Berechnung von Auf-/Abstieg nicht berücksichtigt.
- *Masterpunkte (registrierte)*: werden später von der CP-Verwaltung aktualisiert
- *Clubpunkte (noch nicht registrierte Restpunkte)*: werden später von der CP-Verwaltung aktualisiert
- *Clubpunktsammler (ja/nein)*
- *Funktion (Vorsitzender, Sportwart, ...)*: Die Funktionen können beliebig vorgegeben werden.

Die Sortierung der Namenliste kann mit einem Doppelklick auf eine Spaltenüberschrift geändert werden. Die Tabelle wird dann entsprechend den Einträgen in dieser Spalte aufsteigend oder absteigend (bei gleichzeitigem Drücken von [Shift]) sortiert.

Mit **Speichern** wird die Liste gespeichert, mit **Exit** das Fenster geschlossen, bei Änderungen in der Liste seit dem letztem Speichern wird zuvor gefragt, ob diese gespeichert werden sollen.

Mit **Drucken** wird die Liste ausgedruckt. Hierbei erfolgt zuvor die Abfrage, welche Einträge und welche Daten ausgegeben werden sollen.

Mit **Statistik** wird eine graphische Übersicht der Altersstruktur angezeigt.

Hilfe öffnet das Hilfefenster.

Mit dem Menüpunkt **Daten exportieren** können die einzelnen Einträge, bzw. Teile derselben in einer externen kommaseparierten Textdatei gespeichert werden, d.h. die einzelnen Daten werden mit Komma voneinander getrennt, die einzelnen Datensätze mit einem Zeilenumbruch. Die erste Zeile besteht aus den jeweiligen Spaltenüberschriften. Dies dient z.B. zur Weiterverarbeitung der Namen mit einem Datenbankprogramm.

Mit dem Menüpunkt **Daten importieren** können sie Namen aus einer externen kommaseparierten Textdatei einfügen. Die einzelnen Daten in dieser Datei müssen jeweils mit einem Komma voneinandergetrennt sein, die einzelnen Datensätze mit einem Zeilenumbruch. Diese Datei muß in der ersten Zeile eine Bezeichnungen der einzelnen Daten enthalten.

Anschließend können Sie den einzelnen Daten aufgrund ihrer Bezeichnung ein Feld im Namensseintrag zuordnen, bzw. auswählen, welche Daten übernommen werden sollen. Entsprechen die Bezeichnungen den Spaltenüberschriften in der Mitgliederliste, so erfolgt eine automatische Zuordnung dieser Felder.

Mit „Ok“ werden die einzelnen Zeilen der Datei eingelesen und als neue Namen in die Liste eingefügt. Mit „Abbruch“ wird das Importieren der Namen nicht gestartet.

Damit Merlin die Namen korrekt einlesen kann, benötigt das Programm fest vorgegebene Formate für die einzelnen Daten: Die Felder werden als „Text“ eingelesen, dieses ist immer unproblematisch. Werden die Daten als Zahlen gespeichert, erfolgt eine Umwandlung des eingelesenen Textes, dieser darf dann nur Ziffern enthalten. Diese „Zahlenfelder“ im einzelnen:

Masterpunkte, Clubpunkte, RestCP, externe CP, Mitgliedsjahre

Das Geburtsdatum wird in ein Datumfeld umgewandelt, hierfür muss es im Format TT.MM.JJJJ oder TT.MM.JJ gespeichert sein.

Kann Merlin ein Feld nicht umwandeln, so wird die Routine abgebrochen, und die weiteren Namen werden nicht importiert. Z.Zt. erfolgt keine Fehlermeldung!

Mit **Funktionen anzeigen/ändern** werden die in der Mitgliederliste bei Funktionen angebotenen Auswahltexte angezeigt. Die einzelnen Zeilen können mit einem Doppelklick in den Editiermodus geschaltet und anschließend geändert werden. Mit **Neu** wird ein neuer Eintrag erzeugt, mit **Löschen** der selektierte Eintrag gelöscht, hierbei können Einträge nur dann gelöscht werden, sofern dieser oder ein späterer Eintrag nicht schon einem Namen zugeordnet wurde.

Mit **Clubdaten anzeigen/ändern** werden die der Mitgliederliste zugeordneten Clubdaten angezeigt. Dies sind:

- **Clubname**
- **Anzahl Gruppen:** Anzahl der Gruppen, in die die Mitglieder eingeteilt werden können. Hierbei ist die Gruppe mit Nummer 1 die "beste" Gruppe, die mit der höchsten Nummer die "schwächste" Gruppe. (Wird nur bei der Berechnung von Auf- und Absteigern benutzt.)
- **Gruppenbezeichnungen:** Eine kurze Bezeichnung für jede Gruppe, "Gruppe 0" steht hierbei immer für Gäste und die Bezeichnung kann nicht geändert werden.

Die Mitgliederliste kann mit einem Passwort geschützt werden, wird eine so geschützte Liste ohne Eingabe des korrekten Passwort geöffnet, so können keine neuen Namen eingegeben und an den vorhandenen Einträgen keine Änderungen vorgenommen werden. Zusätzlich wird die Ausgabe es Geburtsdatums unterdrückt. Ein Passwort kann mit **Passwort eingeben/ändern** neu eingegeben, geändert oder gelöscht werden. Das neue Passwort muss hierzu zweimal eingegeben werden. Soll ein Passwort gelöscht werden, lassen sie einfach beide Eingabefelder leer. Existiert bereits ein Passwort, so muß dieses vor der Neueingabe eingegeben werden.

Soll eine neue (zusätzliche) Mitgliederliste erstellt werden, wählen Sie den Punkt **neue Datei** aus. Im folgenden Fenster geben Sie die zugehörigen Clubdaten ein und wählen aus, ob der Liste ein Passwort zugeordnet werden soll. Dieses geben Sie nach Anklicken von "Ok" ein. Anschließend wird eine Dateiauswahlbox geöffnet, in der Sie für die neue Datei einen Namen eingeben müssen.

Eine Namensdatei muss immer die Extension „.namen“ besitzen, der eingegebene Name wird von Merlin jedoch gegebenenfalls selbstständig mit dieser Extension erweitert. Soll Merlin im folgenden diese neuen Datei benutzen, so rufen Sie **Einstellungen->Ordner und Dateien** auf und geben den neuen Dateinamen bei Namensdatei ein. Vergessen Sie nicht zu speichern!

7.2 Die Clubpunktliste

In der CP-Liste werden die in der Namensliste als Clubpunktsammler markierten "Erstmitglieder" angezeigt

Neben den registrierten Masterpunkte und den Rest-Clubpunkten werden die übergebenen Clubpunkte der einzelnen Turniere angezeigt. Diese Übergabe erfolgt mit dem Menübefehl **Arbeiten -> Clubpunkte->Liste**.

Desweiteren existiert eine Spalte "Externe Clubpunkte", in der für die einzelnen Clubpunktsammler die Summe der CP der einzureichenden Clubpunktzertifikate von externen Turnieren eingegeben werden können.

Im unteren Bereich des Fensters finden Sie einige Button:

Mit "Drucken" wird die Liste zum Registrieren der Clubpunkte beim DBV ausgedruckt, hierbei wird zusätzlich zu den CP für jedes Turnier auch die in der Tabelle nicht angezeigte Platzierung ausgegeben.

Mit "Abrechnen" werden die neuen Masterpunkte und die Restpunkte in die Namensliste übernommen, sowie die "externen Punkte" auf 0 zurückgesetzt. Desweiteren wird eine neue Liste generiert. Zu beachten ist hierbei, dass auf die "alte" Liste anschließend auf keinen Fall zurückgegriffen werden kann.

Mit "Exit" wird das Fenster geschlossen, eingegebene "externe Punkte" werden zuvor gespeichert.

Mit "Hilfe" wird diese Hilfedatei angezeigt

Desweiteren bietet die Liste noch einige zusätzliche Möglichkeiten:

Mit Links-Klick auf einen Spaltenkopf, wird die Tabelle entsprechend dem Spalteninhalt neu sortiert: Bei gleichzeitig gedrückter Shift-Taste absteigend, ansonsten aufsteigend.

Mit Rechts-Klick im Tabellenbereich wird ein Popup-Menü mit den folgenden Möglichkeiten geöffnet:

- "Turnier löschen" (nur bei Klick im Tabellen-Bereich eines Turnieres) das der angeklickten Spalte zugeordnete Turnier wird aus der CP-Liste entfernt.
- "absteigend sortieren": Die Tabelle wird neu sortiert
- "aufsteigend sortieren": Die Tabelle wird neu sortiert
- "externes Turnier einfügen": Es wird ein zusätzliches Turnier eingefügt. Hierzu wird zuerst eine Dialogbox aufgerufen, in der Sie einige benötigte Daten eingeben müssen:
 - *Turnierdatum:* Das Datum muss im Format "t.m.yy" eingegeben werden, d.h. der Tag (t) und Monat (m) können 1- oder 2-stellig, und das Jahr (j) muss 2- oder 4-stellig eingegeben werden.

Anhand dieses Datums wird das Turnier in der Liste einsortiert.

- *Turnierkennung:* Eine zusätzliche Kennung zur weiteren eindeutigen Identifizierung der Turniere. Vorgegeben wird der Text "extern".
- *CP-Faktor:* Der CP-Faktor (z.B. 1-fach), bei mehreren Klassen sind die einzelnen Faktoren mit "/" zu trennen (z.B. 3-/2-fach), gibt es keinen Faktor z.B. bei Pokalkämpfen, so kann dieses Feld auch "leer" bleiben
- *Turnierart / Anzahl Tische:* Angabe der CP-Tabelle (I: Individual-, H: Howell-, M: Mitchell- und T: Teamtabelle) und der Anzahl der Tische (z.B. H 8). Bei mehreren Klassen wird die Angabe für die verschiedenen Klassen wiederum mit "/" trennen, für die Tischanzahl ist hierbei bei den "oberen" Klassen die Gesamtanzahl der zu berücksichtigenden Tische anzugeben (z.B. H 19/H 8 für ein Howell-Turnier in 2 Klassen mit 11 und 8 Tischen)

Werden die Punkte nicht aus einer der CP-Tabellen ermittelt, so ist hier auch die Eingabe von z.B. "Pokal" möglich

Nach Anwahl von "Ok" wird das Turnier eingefügt, für die einzelnen Mitglieder können nun die erzielten Clubpunkte eingegeben werden. Bei dieser Eingabe muss zusätzlich die Platzierung eingegeben werden.

Das Eingabeformat ist hierbei: "Platzierung;CP", d.h. als erstes wird die Platzierung eingegeben (bei mehreren Klassen mit vorangestellter Kennung für die Klasse (A, B, C, ...) anschließend mit einem Semikolon getrennt die Clubpunkte (z.B. A 1;34, oder 2 Siege;100).

Beim Wechseln des Namens werden diese Daten dann getrennt, den entsprechenden Feldern zugeordnet und in der Tabelle nur noch die CP angezeigt

- "drucken": Die Tabelle wird ausgedruckt
- "abrechnen": Die Tabelle wird abgerechnet (s.o.)
- "schließen": Das Fenster wird geschlossen

7.3 Clubpunktliste für Zweitmitglieder

Außer der CP-Verwaltung für die Mitglieder mit Verbandsabgaben, können die CP auch für "Zweitmitglieder" gesammelt werden. In diesem Fall entfällt das Ausstellen von CP-Zertifikaten für die einzelnen Turniere für diese Mitglieder. Die Punkte der einzelnen Turniere, sowie die Summe der CP aus diesen Turnieren werden dann jeweils für alle Mitglieder eines Clubs zusammen in einer Liste ausgedruckt.

In dieser Zweitmitgliederliste werden die CP der einzelnen Turniere für alle Zweitmitglieder angezeigt, die in der Mitgliederliste als Clubpunktsammler markiert sind, die Übergabe in diese Liste erfolgt mit dem Menübefehl **Arbeiten -> Clubpunkte (Zweitmitglieder)->Liste**. Die CP-Liste für Zweitmitglieder bietet die identischen Funktionen wie die Clubpunktliste für die Erstmitglieder. Es gibt nur zwei Unterschiede:

- Mit "Drucken" wird die Liste ausgedruckt, hierbei wird zusätzlich zu den CP für jedes Turnier auch die in der Tabelle nicht angezeigte Platzierung ausgegeben. Vor dem Drucken fragt Merlin nach für welchen "Erst-Club" die Liste ausgegeben werden soll.
- Mit "Abrechnen" wird eine neue Liste generiert. Zu beachten ist hierbei, dass auf die "alte" Liste anschließend auf keinen Fall zurückgegriffen werden kann.

7.4 Bluffdatei

In der **Bluffliste** werden für alle Mitglieder die gespeicherten Bluffs angezeigt. Hierbei erfolgt im linken Fensterbereich die Auswahl des bluffenden Mitglieds, hinter den Namen wird in Klammern jeweils die Anzahl der Bluffs angegeben.

Im rechten Fensterbereich befinden sich die Angaben zum Bluff:

- Die Turnierdaten (Datum, Systemkategorie, TL)
- Der Partner
- Die Verteilung
- Die Reizung
- Bemerkungen des TL (sofern eingegeben)

Unterhalb dieser Anzeige befinden sich noch einige Button zur Auswahl, bzw. zum Löschen der einzelnen Bluffs, sowie der Exit-Button zum Schließen der Liste.

8 Extras

8.1 Internet und E-Mail

8.1.1 Update-Benachrichtigung

Ab Version 1.6 bietet Merlin die automatische Überprüfung auf Updates an. Hierzu muß allerdings eine DFÜ-Verbindung zum Internet bestehen.

Die Einstellungen dieser Überprüfung können Sie mit *Extras -> Internet und E-Mail -> automatisch auf Updates überprüfen* ändern.

Zum Einen können Sie hier die automatische Überprüfung ein- und ausschalten, zum anderen können Sie angeben, wie oft Merlin nach einem Update sucht.

Hierbei haben Sie zwei Möglichkeiten:

Einmalig beim Programmstart: Merlin überprüft nach dem Programmstart einmalig ob ein Update vorliegt.

Überprüfung alle xx Minuten: Merlin überprüft jeweils nach der angegebenen Zeit ob ein Update vorliegt.

Ist die Überprüfung eingeschaltet und besteht keine Internetverbindung, so untersucht Merlin jeweils nach der angegebene Zeit, ob eine Verbindung besteht und führt dann die Überprüfung entsprechend der Einstellung durch.

Liegt ein Update vor wird eine entsprechende Meldung ausgegeben. Das Update wird jedoch nicht automatisch heruntergeladen.

Mit Speichern werden die Einstellungen für den nächsten Programmstart gesichert. Ist die Überprüfung eingeschaltet, so wird der zugehörige Menüeintrag mit markiert.

8.1.2 Versions - Informationen

Neben der automatischen Überprüfung auf Updates können Sie sich mit *Extras -> Internet und E-Mail -> aktuelle Versionsinformationen anzeigen* auch "per Hand" über Updates informieren.

Hierbei erhalten sie neben der aktuellen Versionsnummer zusätzlich kurze Informationen über Programm-Änderungen und Ergänzungen bei den einzelnen Updates.

Auch für diese Anzeige muß eine DFÜ-Verbindung zum Internet bestehen.

8.1.3 Update - Download

Mit dem Menüpunkt *Extras -> Internet und E-Mail -> auf aktuelle Version updaten* können Sie die aktuelle Version downloaden, hierbei werden nur die geänderten Programm-Komponenten heruntergeladen. Wird der Programmpunkt gestartet, ohne das eine neuere Version vorliegt, so erfolgt eine entsprechende Meldung.

Jeder Download erfordert einen Programmneustart, daher wird Merlin nach dem Download automatisch beendet.

Zur Vermeidung von Datenverlusten bei Verbindungsunterbrechungen, werden die einzelnen Daten zuerst zwischengespeichert und vorhandene Dateien erst nach erfolgreichem komplettem Empfang der neuen Version überschrieben.

Sie können das Update allerdings auch jederzeit als Installationsprogramm von der Seite www.mausisoft.de downloaden. Dieses Vorgehen empfiehlt sich insbesondere, sofern Merlin auf mehreren Rechnern installiert ist.

8.1.4 E-Mail - Konten

Für den E-Mail - Versand benötigt Merlin die Zugangsdaten Ihres E-Mail Servers. Mit Extras -> Internet und E-Mail -> E-Mail Konten werden diese Daten eingegeben.

Sie können mehrere Konten einrichten, zwischen denen später beim Versand als Absenderangabe ausgewählt werden kann.

Nach Anwahl des Menüpunktes wird zuerst ein Fenster geöffnet, in dem die alle eingerichteten Konten aufgelistet werden. Mit **ausgewähltes Konto anzeigen** werden die eingegebenen Daten angezeigt und können nachträglich geändert werden. Mit **Neues Konto einrichten** wird ein neues Konto erstellt.

Das Fenster zur Anzeige der Kontodaten ist ähnlich wie bei Outlook aufgebaut: Auf der Seite "Allgemein" wird ein Name für das Konto angegeben. Dieser wird beim E-Mail Versand bei der Absenderauswahl angezeigt. Weiterhin sind auf dieser Seite die Benutzerinformationen angegeben:

- **Name:** Der bei den E-Mails als Absender angegebene Name
- **Organisation:** Dieser Eintrag wird nicht benutzt.
- **E-Mail-Adresse:** Die diesem Konto zugeordnete E-Mail - Adresse
- **Antwort-Adresse:** Adresse an die mit "Antworten" erstellte E-Mail-Antworten geschickt werden.
- **Diese Konto bei Empfangen von E-Mails einbeziehen:** Wird nicht benutzt.

Auf der Seite "Server" werden die Daten für den Verbindungsaufbau angezeigt:

- **Posteingang (POP3):** Ihr (POP3-)Posteingangsserver
- **Postausgang (SMTP):** Ihr Postausgangsserver

Für den Posteingang und den Postausgang geben Sie jeweils an

- **Konto:** Ihre Kontokennung
- **Passwort:** Ihr Passwort
- **Passwort speichern**

Wird kein Passwort eingegeben, bzw. dieses nicht gespeichert, muß ein gegebenenfalls erforderliches Passwort bei jedem Verbindungsaufbau eingegeben werden.

- **Anmeldung durch gesicherte Kennwortauthentifizierung**
- **Für den Postausgang existiert zusätzlich der Punkt Server verlangt Authentifizierung**

Die in diesen Felder einzugebenden Daten entnehmen Sie bitte den Unterlagen ihres Internetanbieters (oder den Kontoeinstellungen ihres E-Mail-Programms).

Da mit Merlin nur E-Mail versendet werden können, genügen die Angaben zum Postausgang.

8.1.5 E-Mail - Listen

Mit *Extras -> Internet und E-Mail -> E-Mail Listen* können aus den bekannten E-Mail Adressen der Mitglieder verschiedene Gruppen gebildet werden.

Jeder Gruppe kann eine beliebige Anzahl von Adressen zugeordnet werden. Hierzu werden im linken Fensterbereich alle Namen der aktuellen Mitgliederliste angezeigt, für die eine E-Mail Adresse angegeben wurde.

Im rechten Bereich werden die eingerichteten Gruppen und für die ausgewählte Gruppe die einzelnen zugeordneten Namen mit Anzeigetext und E-Mail-Adresse angezeigt. Die Zuordnung von Namen zu der ausgewählten Gruppe, erfolgt durch Auswahl der Namen in der Mitgliederauswahlliste und anschließendem Klick auf den Button *-->*. Weitere Einträge können mit *Zusätzliches Gruppenmitglied einfügen* erzeugt werden. Hierbei muß dann anschließend die E-Mail-Adresse eingegeben werden.

Mit *<--* wird der erste in der Gruppe ausgewählte Eintrag aus dieser entfernt, d.h. auch bei Mehrfachauswahl wird hier nur ein Name aus der Liste gelöscht. Die erstellten Gruppen werden bei E-Mail Versand als mögliche Empfänger angezeigt.

8.1.6 Versandte E-Mails

Hier werden die erfolgreich versandten E-Mail aufgelistet. Für das ausgewählte E-Mail werden im unterem Bereich jeweils Absender, alle Empfänger und der E-Mail-Text angezeigt.

Sofern das E-Mail Anhänge enthielt, wird dies durch die Anzeige eines Buches dargestellt. Ein Klick auf das geöffnete Buch zeigt eine Liste der Anhänge. Diese können wiederum mit einem Klick geöffnet werden, sofern es sich um HTML-Dateien handelt.

Die Liste dient aber hauptsächlich der Übersicht über die versandten Turnier-Ergebnisse.

8.2 Der Handgenerator




Die Menüpunkte *Extras -> Handgenerator* des Hauptfensters und *Sonstiges -> Hände zuordnen*, bzw. *Sonstiges -> zugeordnete Hände anzeigen* des Turnierfensters starten den Handgenerator. Bei Start aus dem Turnierfenster werden die Turnierdaten wie z.B. Name und Datum, sowie eine eventuell schon zugeordnete Verteilungs-Kennnummer übergeben. Der Handgenerator befindet sich in einem eigenständigen Fenster mit eigener Button- und Menuleiste und dient zur Erzeugung von zufällig verteilten Bridgehänden. Hierbei wird theoretisch jede mögliche Verteilung mit gleicher Wahrscheinlichkeit generiert, Abweichungen von der "Gleichverteilung" können bei der implementierten Routine durch den benutzten Zufallszahlengenerator entstehen, der verwendete Zufallszahlengenerator zeigt im Test aber gute Werte, so dass an sich keine relevanten Abweichungen "in eine Richtung" zu erwarten sind. Auch vereinzelt auftretende größere Abweichungen bei den Häufigkeiten der einzelnen Handtypen und der Punkteverteilung vom theoretischem Wert sind, insbesondere bei wenig erzeugten Boards normal.


Voreinstellungen bzgl. Punkt- oder Farbverteilungen sind nicht möglich.

Die Belegung der Buttons im einzelnen:




Neue Verteilungen erzeugen: Es wird gefragt, wie viele Hände erzeugt werden sollen. Zusätzlich wird eine Kennung eingegeben, welche die erzeugten Hände identifiziert: Die gleiche Kennung führt immer zu den gleichen Verteilungen. Diese Verteilungen sind aber für jede Merlin-CD eindeutig, d.h. ein von einer anderen CD installiertes Merlin führt auch bei der gleichen Kennung zu anderen Verteilungen.

 Anzeige der erzeugten Hände. Der untere Anzeige-Button zeigt alle Hände auf einmal an, während der obere Anzeige-Button die erzeugten Hände einzeln anzeigt, zwischen den einzelnen Händen kann dann mit den Buttons  bzw.  gewechselt werden. Ein Doppelklick mit Links im Anzeigebereich öffnet ein Eingabefeld zur Eingabe einer Boardnummer, um direkt zu dieser Boardnummer zu springen. Bei beiden Anzeigefenstern gilt: Ein Doppelklick mit Rechts schließt das Fenster.

 Ausgabe von Verteilungsstatistiken. Es werden einige Statistikdaten der erzeugten Verteilungen ausgegeben. Sofern eine Double-Dummy-Analyse der Verteilungen vorliegt, erfolgt zusätzlich die Ausgabe einer Zusammenfassung dieser Auswertung.

 Speichern der Verteilungen in verschiedenen Formaten:

- Merlin-Code:
- Bernasconi-Code:
- Duplimate Code: Erstellung einer Datei zur maschinen Duplizierung der Hände mit Duplimate. Hierbei kann diese Datei im alten DUP-Format (Duplimate für DOS) oder im neuerem DLM-Format erzeugt werden.
- Portable Bridge Notation: Format für diverse Bridge-Programme, u.a. für die Ansteuerung der GIB-Double-Dummy-Analyse mittels gibtrix.
- HTML-Datei: HTML-Format zur Veröffentlichung der Hände im Internet.


 Importieren von Verteilungen. Hierbei können z.Zt. Dateien im Bernasconi, Merlin und DUP-Format eingelesen werden. Nach dem Importieren der Dateien werden automatisch die statistischen Daten erstellt, so dass auch für diese Verteilungen die Statistik angezeigt werden kann.

 Aufruf der Druckroutine. Für den Druck kann dann gewählt werden zwischen:

- Verteilungen: Hierbei existiert zusätzlich die Auswahl zwischen verschiedenen Formaten mit 15 bis 32 Boards je Seite.
- Statistik: Ausdruck der Statistik
- Verteilungen und Statistik: Ausdruck der Verteilungen im ausgewähltem Format und direkt anschließender Ausgabe der Statistik. Diese wird sofern der Platz ausreicht direkt unterhalb der Verteilungen auf der gleichen Seite ausgedruckt.
- Boardzettel: Ausdruck von Boardzettel mit Ausgabe der jeweiligen Hände, wird der Generator vom Hauptprogramm gestartet kann zwischen Boardzettel für Individual- und Paarturnieren gewählt werden, ansonsten entsprechen die Boardzettel der Turnierform des aufrufenden Turniers.
- Aufkleber: Hierbei kann z.Zt. zwischen 3 verschiedenen Aufklebergrößen gewählt werden: 42,3 * 105 mm mit 7*2 Aufklebern je Seite (Herlitz, Viking), 37 * 70 mm mit 8*3 Aufklebern je Seite (Herlitz) und 37 * 105 mm mit 8*2 Aufklebern je Seite (?). Hierbei kann angegeben werden mit welchem Aufkleber auf der Seite begonnen werden soll.

Liegt eine (externe) Double-Dummy-Auswertung vor, können bei den Boardzettel zusätzlich die Anzahl der möglichen Stiche je Kontrakt und Alleinspieler und der sich hieraus ergebende "Par"-Kontrakt ausgegeben werden. Bei den Verteilungen zusätzlich der "Par"-Kontrakt.

 Schließen des Handgenerators.

 Anzeige des Hilfetextes.

Die einzelnen Routinen können auch über die Menüleiste der Handgenerators aufgerufen werden. Hier kann zusätzlich noch mit **Optionen** -> **Kartensymbole** für das As (A, 1), den König (K, R), die Dame (D, Q), den Buben (B, J, V) und die 10 (10, T, Z) festgelegt werden, welche "Symbole" für diese Karten ausgedruckt werden. Die Voreinstellung ist hierbei A,K,D,B,10.

Zusätzlich kann angezeigt werden, für welche Kennungen schon Verteilungen erzeugt wurden, und welchen Turnieren diese zugeordnet wurden (*Optionen -> Erzeugte Kennungen anzeigen*).

Mit *Optionen -> Double Dummy* wird wiederum eine vorhandene Double-Dummy-Analyse angezeigt.

8.3 Der Bridgetimer

Der Bridgetimer zeigt die verbleibende Spiel- bzw. Wechselzeit an. Diese wird jeweils in Minuten und Sekunden angezeigt.

Der "Zustand" (Timer angehalten, Spielzeit, Wechselzeit) des Timers wird jeweils oben rechts eingeblendet, hierbei wird während der Spielzeit die Rundenummer angezeigt. Zusätzlich kann der Zustand an der Farbe erkannt werden: (Es ist jeweils zuerst die Schrift- und dann die Hintergrundfarbe angegeben)

- *Grau/Grau: Timer angehalten*
- *Grün/Grau: Spielzeit*
- *Rot/Rot: Alarmzeit*
- *Weiß/Violett: Wechselzeit*

Der Timer wird mit dem Menüpunkt *Extras -> Bridge-Uhr [Alt U]* geöffnet. Er befindet sich dann im Zustand "angehalten" und die Zeiten sind mit den für 2 Boards je Runde vorgegebenen Werten vorbelegt. Diese Einstellungen können über den Button *Zeit ?* geändert werden. Die einzelnen Eingaben.

- *Aktuelle Runde: Die Nummer der angezeigten Runde.*
- *Anzahl Runden: Nach Ablauf der eingegebenen Rundenanzahl wird der Timer automatisch beendet und geschlossen.*
- *Spielzeit: Die Zeit je Spielrunde (i.A. 7 min. je Board)*
- *Alarmzeit: Bei Erreichen der eingegebenen Restzeit wird eine Warnton ausgegeben und die Hintergrundfarbe wechselt auf Rot.*
- *Wechselzeit: Die für das Wechseln zwischen den einzelnen Runden zur Verfügung stehende Zeit.*
- *Mit **Ok** werden die Eingaben übernommen, mit **Abbruch** die alten Einstellungen beibehalten.*

Änderungen der Spielzeit oder Wechselzeiten haben keinen direkten Einfluß auf die angezeigte Restzeit, sie werden erst bei nächstem Zeitmoduswechsel, d.h. bei Wechseln von Spiel- auf Wechselzeit oder von Wechsel- auf Spielzeit berücksichtigt. Die laufenden Zeitanzeige kann mit *+ Min* oder *- Min* geändert werden. Weitere Änderungen werden direkt berücksichtigt.

Zur Steuerung des Timers dienen die weiteren Button im Anzeigefenster:

- ***Start / Stop:** Starten bzw. Anhalten des Timers*
- ***Reset:** Setzen der Anzeige auf die eingegebenen Startwerte.*
- ***+ Min / - Min** Erhöhen/Erniedrigen der Anzeigzeit um eine Minute.*
- ***Ton:** Alarmton ein/ausschalten, Der Alarmton wird jeweils bei Erreichen der Alarmzeit und bei Ende der Spielzeit ausgegeben.*
- ***Ende:** Timer beenden und Anzeigefenster schliessen*
- ***Hilfe:** Öffnen der Hilfedatei*

8.4 Der Movementgenerator

Der Movementgenerator dient zum Anzeigen der vorhandenen und zum Erstellen von neuen Movementdateien.

Er wird mit *Extras* -> *Movementdateien* -> ... geöffnet. Sie wählen aus, ob Sie nur Dateien für Individual-, Paar- oder Teamturniere anzeigen wollen, oder die Dateien für alle Turnierarten.

Die vorhandenen Movements werden als Listenbaum angezeigt. Es erfolgt eine Sortierung nach Turnierart, Tischanzahl und Rundenanzahl. Mit Klick auf einen Baumeintrag wird dieser geöffnet, d.h. es wird entweder der betreffende Unterbaum geöffnet, die vorhandenen Movements oder bei Anwahl eines Movements das ausgewählte Movement angezeigt. Die einzelnen Movements werden im Listenbaum mit einer kurzen Beschreibung angegeben. Desweiteren wird die zugeordnete Movementvariante (Howell, Interwoven, Stanza) in Klammern angegeben.

Neues Movement erzeugen

Neben dem Menubaum zur Auflistung, bzw. Anzeige von vorhanden Movementdateien, können auch neue Movements eingegeben werden. Hierzu gibt es im Generatorfenster den Menüpunkt *Datei* -> *Neues Movement* -> "*Turnierart*". Es erfolgt zuerst eine Abfrage für die Anzahl der Tische, für die ein neues Movement erzeugt werden soll. Im Anschluss hieran geben Sie für jeden Tisch die Paarnummern und den zu spielenden Boardsatz für die erste Runde ein. Geben Sie nun noch die Anzahl der zu erzeugenden Runden und die Anzahl der laufenden Paare (je Gruppe) ein.

Für die Paar (Start-)Nummern und Boardsatznummern gilt: Nummern kleiner als die Anzahl der laufenden Paare werden für jede Runde um 1 erhöht, bis die Anzahl der laufenden Paare erreicht wird. Auf das Paar mit der höchsten laufenden Nummer folgt Nummer 1. Nummern größer als die Anzahl der laufenden Paare bleiben unverändert. Somit ergibt sich ein reguläres Movement, d. h. die Paare mit Nummern größer als Anzahl laufende Paare bleiben fest an dem eingegebenen Tisch an ihrer Position sitzen und die Paare mit kleineren Nummern folgen jeweils dem Paar mit der um eins kleineren Nummer. Paar Nr. 1 folgt hierbei dem laufenden Paar mit der höchsten Nummer. Die Board werden an jedem Tisch in aufsteigender Reihenfolge gespielt.

Sollen mehrere Paargruppen eingegeben werden, so nummerieren Sie die einzelnen Gruppen beginnend mit 1 und addieren jeweils 100 für jede Gruppe. Die Berechnung der weiteren Runden erfolgt jeweils „modulo 100“, d.h. auch für eine Paarnummer von z.B. 103 wird für jede weitere Runde 1 addiert bis Nummer 100 + Anzahl laufende Paare erreicht wird. Anschließend wird mit 101 fortgesetzt.






Mit Anwahl von *OK* wird die angegebene Anzahl von Runden generiert und diese anschließend nach Tischen geordnet angezeigt.

Diese Anzeige der Tischbelegung wird auch angezeigt, wenn ein vorhandenes Movement geöffnet wird.

Die Movementanzeige

In diesem Fenster können nun noch Veränderungen vorgenommen werden:

- *Paar- bzw. Startnummern ändern:* Die Paarnummern können direkt verändert werden. Zu beachten ist hierbei, dass Eingaben erst bei einem Wechsel der selektierten Runde des zugehörigen Tisches registriert werden!

- **Wechseln der Sitzpositionen:** Button : Mit Anwahl dieses Buttons werden bei Paarturniermovements die Paarnummern für Nord/Süd und Ost/West vertauscht, bei Individualturnieren erfolgt eine Verschiebung von Nord->Ost; Ost->Süd, Süd->West und West->Nord.
Dieses Scramblen erfolgt nur bei den angewählten Tischen, d.h. der Button „Tischnummern“ muss aktiviert (grüner Hintergrund) sein, und dort nur bei den selektierten Runden.
Mit Drücken von „Strg“ und Klicken auf die betreffende Rundenzeile können zusätzliche einzelnen Runden ausgewählt, bzw. deselektiert werden. Die Tische werden durch Anklicken der Tischnummer an- bzw. abgewählt.
- **Einfügen einer zusätzliche Runde als Runde 1:** Button  (oben): Durch Einfügen einer neue 1. Runde ist z.B. eine einfache Möglichkeit gegeben ein „Expanded“-Movement einzugeben.
- **Löschen der 1. Runde:** Button  (oben)
- **Einfügen einer neuen Runde hinter der ersten selektierten Runde von Tisch 1:** Button  (unten)
- **Löschen der ersten an Tisch 1 selektierten Runde** Button  (unten)

Die beiden Button zum Einfügen bzw. Löschen haben z.Zt. leider noch eine identische Darstellung, dies wird in kommenden Versionen geändert.

Unter **Dateibesreibung** können Sie eine kurze Beschreibung für das Movement eingeben. Diese Beschreibung wird im Movementbaum und bei der Movementeingabe in der Dateiauswahl angezeigt. In Klammern angegebene Texte werden hierbei nur auf dem Monitor angezeigt, bei der Laufkartenausgabe jedoch nicht mit ausgedruckt, während der restliche Text als Movementbeschreibung bei den Laufkarten ausgegeben wird.

Bei Dateiarart wählen Sie aus, welcher "Movementgruppe" dieses Movement zugeordnet werden soll. Bei Individualturnieren haben Sie hier z.Zt. keine Auswahlmöglichkeit, bei Paarturnieren wählen Sie zwischen, (Reduced-)Howell, (Reduced-)Interwoven-Howell, Stanzamovement und Simultanmovement aus und bei Teamturnieren haben Sie die Auswahl zwischen Team-Movement, Liga-Movement und Dupliziertes Paarmovement.

Mit dem Button "zusätzlich zu duplizierende Boards eingeben" können Sie einzelnen Paaren Boardsätze zum Duplizieren in der 1. Runde zuordnen. Hiermit kann erreicht werden, kann bei vorgegebenen Verteilungen alle Boards in der 1. Runde dubliziert werden können und diese gesondert zu duplizierenden Boards auch auf den Laufkarten aufgegeben werden.

Mit "Speichern" wird das geöffnete Movement überschrieben, bzw. bei einer neuen Dateiarart neu zugeordnet, mit "Speichern als" wird das Movement als neue Datei eingefügt. Mit "Löschen" wird die geöffnete Datei gelöscht. Werden neue Movements gespeichert bzw. vorhandene Movements gelöscht, so werden diese Änderungen im Movementbaum direkt aktualisiert, dieser jedoch komplett geschlossen.

Das Anzeigefenster des Movements besitzt eine eigene Menüleiste, in der unter Optionen 2 zusätzliche Routinen zur Verfügung gestellt werden:

1. **Teste Movement:** Überprüfung des angezeigten Movements: Hierbei werden 2 Fehler erkannt:
 - ein Paar sitzt gleichzeitig an mehreren Tischen
 - Ein Paar spielt einen Boardsatz mehrfach

Diese Fehler werden nach Beendigung der Überprüfung angezeigt. Zusätzlich erfolgt hierbei die Ausgabe einer Warnung, wenn ein Paar einen Sitztisch hat oder einen Boardsatz nicht spielt.

2. **Berechne "Balance"**: Dieser Menüpunkt wird nur bei Paar-Movements angeboten. Es werden die Auswirkungen der Platzierung eines "100%" Paares auf die anderen Paare angezeigt. Je geringer die Unterschiede der einzelnen Eintragungen sind, umso besser ist das Movement balanciert. Genaueres zur "Balance" entnehmen Sie bitte der entsprechenden Fachliteratur.

Movements Im- und Exportieren

Mit dem Menübefehl *Datei -> Movement-Text-Datei einlesen -> ...* können zusätzliche Movements importiert werden. Im Lieferumfang enthalten sind z.B Paar-Movements von Farwig und Rummel. Die zu importierenden Dateien werden in der Dateiauswahlbox selektiert, hierbei ist auch eine Mehrfachauswahl möglich. Mit Ok werden Sie dann eingelesen und gespeichert.

Damit Merlin diese Dateien verarbeiten kann, müssen Sie die folgende Struktur besitzen:

Zeile 1: Angabe des benutzten Trennzeichen (im allgemeinen: ;))

Zeile 2: Angabe von Turnierart und Movementbeschreibung, die Movementbeschreibung muß hierbei in Anführungsstrichen stehen und mit dem angegebenen Trenner von der Turnierart getrennt sein.

Zeile 3: Tischzahl und Rundenzahl, Diese beiden Zahlen müssen wiederum mit dem Trenner getrennt sein

Zeile 4: Reihenfolge in der die folgenden Daten für N/S, O/W und Boards angegeben sind: Hierbei wird [NS] und [Nord] für die Nord/Süd-Paarnummer, [O/W] und [Ost] für die Ost/West-Paarnummer und [Boardsatz] für den Boardsatz erkannt. Weitere Angaben werden für die Reihenfolge berücksichtigt, die späteren Daten jedoch ignoriert. Weitere Zeilen: Für jeden Tisch jeweils Rundenweise die Paarnummern und den Boardsatz jeweils in einer einzelnen Zeile.

Beispiele finden Sie in den Ordnern Movements und Export.

Im Anzeigefenster der Movements können Sie das angezeigte Movement mit dem Button **Exportieren** auch in diesem Format speichern.

Diese "Exportdatei" wird immer im Ordner Export gespeichert, der Dateiname wird von Merlin automatisch erzeugt, er setzt sich zusammen aus der "Build-Nummer" (diese wird bei "über Merlin" angezeigt) gefolgt von einem m und einer fortlaufenden Nummer, sowie der Extension i für Individualmovements, p für Paarmovements und t für Teammovement. (Dieser Dateinamenaufbau dient zum automatischen Importieren von zusätzlichen Movementdateien bei Updates.)

8.5 Tabellen und Formulare

8.5.1 Eintrittserklärung

Mit *Extras -> Tabellen und Formularen -> Eintrittserklärung* kann eine im Din A4 - Formular ausgedruckt werden. Diese bietet Platz für die Angabe der in der Mitgliederliste verwendeten Daten. Zusätzlich ist im unterem Bereich Platz für Bearbeitungsvermerke des Vorstandes vorgegeben.

8.5.2 Anmeldeformular

Mit *Extras -> Tabellen und Formularen -> Anmeldeformular* können Anmelde Listen für Turniere oder Teilnehmerlisten für weitere Veranstaltungen ausgedruckt werden. Hierbei werden im linken Fensterbereich die Turniere ausgewählt. Es sind hier jeweils die Wochentage ausgewählt, für die in der [Turnierliste](#) Turniernamen eingetragen sind.

Mit *Liste aktualisieren* wird für die bei "Listen für nn Turniere ausgeben" eingegebene Anzahl von Turnieren ab dem bei "Ausgabe ab" angegebenen Datum jeweils ein Eintrag in der Tabelle im rechtem Bereich erzeugt.

In dieser Liste ist jeweils der Turniernamen und Meldeliste für Paar-Turnier oder -falls der Turniernamen den Text "Team" enthält- Meldeliste für Teamturnier vorgegeben. Diese Einträge können noch geändert werden.

Mit *Tabelleneintrag löschen* wird der erste selektierte Tabelleneintrag gelöscht.

Mit *Drucken* werden die Listen ausgegeben.

8.5.3 Bluffmeldung

Mit *Extras -> Tabellen und Formularen -> Bluffmeldung* werden "leere" Bluffmeldungen ausgedruckt, deren Aufbau den Formularen des DBV entspricht.

8.5.4 Schiedsgerichtsformular

Mit *Extras -> Tabellen und Formularen -> Schiedsgerichtsformular* werden "leere" Schiedsgerichtsformulare ausgedruckt, deren Aufbau den Formularen des DBV entspricht.

8.5.5 Privatscores

Mit *Extras -> Tabellen und Formularen -> Privatscorevordrucke* können Vordrucke für Privatscores zum Mitschreiben der Ergebnisse ausgedruckt werden.

Es werden 2 Vordrucke auf einer Din A4 - Seite ausgegeben, d.h. die Anzahl der Vordrucke wird mit der Anzahl der auszudruckenden Seiten im Druckdialog festgelegt.

8.5.6 Tischnummern

Mit *Extras -> Tabellen und Formularen -> Tischnummern* werden Tischnummern ausgedruckt. Neben der Tischnummern und einem Richtungspfeil für Nord kann ein Clubname ausgegeben werden.

Zusätzlich können ergänzende Anweisungen für N/S und O/W am Seitenrand ausgedruckt werden. Wird bei dieser Angabe in Bereich mit zwei % umschlossen, so interpretiert Merlin den Ausdruck zwischen den beiden % als "mathematische Formel" und ersetzt ihn durch das Ergebnis. Hierbei dürfen nur Zahlen und n für die aktuelle Tischnummer enthalten sein. Weiterhin wird nur die Operatoren + und - richtig interpretiert. Enthält der Bereich zwischen den beiden % keine "mathematische Formel", so erfolgt kein Ausdruck.

Es werden grundsätzlich 2 Tischnummern auf einer Din A4 - Seite ausgegeben, d.h. auch bei der Eingabe Tischnr. 1 bis 1 werden die Tischnummern 1 bis 2 ausgedruckt. Dieses Verhalten wird in Zukunft noch geändert.

8.5.7 Boardzettel

8.5.7.1 Traveller

Mit *Extras -> Tabellen und Formularen -> Boardzettel (Traveller)* können Boardzettel ausgedruckt werden. Diese sind im DIN A5 Format, so dass immer 2 Zettel auf einer Din A4 - Seite ausgegeben werden und enthalten keine Verteilungen, sollen diese mit ausgegeben werden, müssen Sie den Handgenerator starten und die dortige Druckroutine für Boardzettel anwählen. Im "Kopf" der Boardzettel können ein Turniername, eine Klassenbezeichnung und das Turnierdatum ausgedruckt werden.

Zusätzlich müssen Sie noch angeben welche Boardnummern ausgedruckt werden sollen. Wird bei "Durchgang" die vorgegebene 0 durch die Nummer des Durchgangs ersetzt, so wird dieser mit einem Punkt getrennt vor der Boardnummer ausgegeben.

Geben Sie bei "ab Boardnummer" 0 ein, so erfolgt keine Ausgabe von Boardnummern und es wird die bei "Anzahl Boardzettel" angegebene Anzahl von Exemplaren ausgegeben.

Zusätzlich können Sie noch zwischen Boardzettel für Individual und Paarturniere wählen. Die einzelnen Zettel bieten immer Platz für 18 Anschriften.

8.5.7.2 Pic-Ups

Mit *Extras -> Tabellen und Formularen -> Boardzettel (Pick-Ups)* können Pick-Ups ausgedruckt werden. Auf diesen werden die Ergebnisse der in einer Runde gespielten Boards eingetragen. Sie werden jeweils nach Rundenende eingesammelt. Die Ergebnisseingabe erfolgt dann "Paarweise". Es werden immer 8 Zettel auf einer Din A4 - Seite ausgegeben. Bei diesem "Format" passen bis zu 4 Anschriften auf einen Zettel. Die Anzahl der ausgedruckten Zettel ergibt sich aus der Anzahl der Tische und Runden (Für jeden Tische und jede Runde wird ein Zettel benötigt).

8.5.8 Die Siegpunkt-Tabelle

Mit *Extras -> Tabellen und Formularen -> Siegpunktabelle* wird die "offizielle" zur Umrechnung von IMPs in Siegpunkte angezeigt. Vor der Anzeige muß angegeben für welche Anzahl von Boards die Tabelle angezeigt werden soll. Bei einer Eingabe von 0 wird die Tabelle für "alle" Boardanzahl angezeigt.

8.5.9 Die IMP-Tabelle

Mit *Extras -> Tabellen und Formularen -> IMP-Tabelle* wird die "offizielle" zur Umrechnung von Punktdifferenzen in IMPs angezeigt. Dies Tabelle wird von Merlin bei allen IMP-Umrechnungen benutzt.

8.5.10 Die Clubpunkt-Tabellen

Mit *Extras -> Tabellen und Formularen -> CP-Tabellen* werden die aktuellen Clubpunkttabellen angezeigt. Hierbei kann ausgewählt werden zwischen der Tabelle für Individualturniere, für Mitchell-Paarturniere, für Howell-Paarturniere und für Teamturniere.

9 Das Hilfesystem

9.1 Das Merlin - Hilfesystem

Ab Version 1.6 wird das Merlin Hilfe-System auf das Java-Hilfe-System umgestellt. Dieses Hilfe-System ersetzt die alte Merlin-Hilfe, sowie voraussichtlich in Zukunft die mitgelieferte Anleitung im pdf-Format.

*Das neue Hilfe-System erreichen Sie über die Menüpunkte **Hilfe->Das Hilfesystem** oder **Hilfe->Merlin - Handbuch**.*

Die neue Hilfe bietet neben der gewohnten Anzeige von kurzen Hilfetexten eine kontextsensitive Hilfe, ein Indexverzeichnis und eine Volltext-Suche an. Zusätzlich können die Hilfetexte ausgedruckt werden.

Das Hilfefenster enthält auf der rechten Seite jeweils den Hilfetext und im linkem Bereich die Auswahlfelder, hierbei können Sie zwischen Inhaltsverzeichnis, Indexverzeichnis und Suchen auswählen. Nach dem Öffnen wird immer das Inhaltsverzeichnis in Form eines Menübaums angezeigt, in diesem wird der dem angezeigtem Text zugeordnete Verzeichniseintrag markiert. Ist dieser Eintrag ein "Unterpunkt", so wird der zugehörigen Oberbegriff geöffnet dargestellt. Enthält der Eintrag selber Unterpunkte, so werden diese ebenfalls dargestellt.

*Mit Eingabe von **[F1]** im Scoreprogramm wird jeweils der dem aktuell aktivem Fenster zugeordnete Hilfetext geöffnet.*

Weitere Möglichkeiten zur Aktivierung der Hilfe werden in Kürze folgen.

*In diesen Texten werden einzelne Stichpunkte mit **Braun** hervorgehoben. Bei der Angabe von Tastenkombinationen werden diese in **Rot** dargestellt. Hierbei wird die Taste, bzw. bei Kombinationen die gleichzeitig zu drückenden Tasten mit [und] eingeschlossen. Weiterhin werden Menübefehle mit **Grün** markiert.*

*Verweise auf anderen Texte werden in **Blau** und unterstrichen dargestellt, während ein Anklicken von in **Blau** und kursiv dargestellten Text ein zusätzliches Anzeigefenster mit weiteren Informationen öffnet. Dieses Fenster wird mit einem Klick ausserhalb des Fenster geschlossen.*

Das neue Hilfe-System wird in einem eigenständigen Fenster angezeigt. d.h. dieses wird nach "Rückkehr" zu Merlin vom Merlin-Hauptfenster verdeckt, kann aber jederzeit in der Windows-Taskleiste angesprochen werden.

Bis zur vollständigen Implementation des neuen Systems wird weiterhin parallel die "alte" Hilfe benutzt, die zugehörigen Dateien werden allerdings nicht mehr ergänzt. Die bisherigen Hilfetexte werden wie bisher durch Anwahl der Hilfe-Buttons geöffnet.

9.2 Über Merlin

Mit diesem Menüpunkt werden einige kurze Informationen über die installierte Merlin-Version angezeigt.

10 Tabellen


10.1 Tastaturbelegung

Merlin bietet durchgehend eine zusätzliche Eingabe-, bzw. Anwahlmöglichkeit der verschiedenen Routinen bzw. Buttons über die Tastatur an.

Hierbei gilt mit **[Tab]** erfolgt ein Wechsel des aktuellen Eingabefeldes, der selektierten Auswahlbox, bzw. des selektierten Button.

Eine Übergabe einer Eingabe erfolgt im allgemeinen mit **[Return]** bzw. **{Enter}**. Die selektierten Einträge in Auswahlboxen werden mit den Cursortasten gewechselt. Die Auswahl des markierten Eintrages erfolgt mit der Leertaste.

Ebenso wird ein selektierter Button mit der Leertaste "angeklickt". Für einige Button gibt es zusätzliche Buttons zur aktivierung:

- Exit: (

Bei den Hilfebutton wird bisher noch der "alte" Hilfetext angezeigt. Die neue Hilfe öffnen Sie immer mit **[F1]**

10.2 Tastaturbelegung Menüleiste Hauptfenster

Die einzelnen Menüpunkte des Hauptfensters können über die Tastatur wie folgt aufgerufen werden:

- Menü Datei: **[Alt D]** (Menü öffnen)
 - neues Turnier: **[Alt N]**
 - Turnier laden: **[Alt L]**
 - Turnier löschen: **[Alt K]**
 - Programm beenden **[Alt F4]**
 - "Turnierliste": **[Alt I]** ... **[Alt 6]**
- Menü Einstellungen: **[Alt E]** (Menü öffnen)
 - Ordner und Dateien: **[Alt O]**
- Menü Clubdaten: **[Alt C]** (Menü öffnen)
 - Mitgliederliste anzeigen: **[Alt M]**
 - Clubpunktliste anzeigen: **[Alt P]**
 - Bluffdatei anzeigen: **[Alt B]**
- Menü Extras: **[Alt X]** (Menü öffnen)
 - Handgenerator: **[Alt G]**
 - Bridge-Uhr: **[Alt U]**
 - Movementdateien Individualturniere **[Alt I]**
 - Movementdateien Paarturniere **[Alt A]**
 - Movementdateien Teamturniere **[Alt T]**
 - Movementdateien alle Turniere **[Alt V]**

- Menü Hilfe: **[Alt H]** (Menü öffnen)

Die nicht mit einer direkten Tastenkombination versehenen Menüpunkte können nach Öffnen des zugehörigen Menüs mit den Cursor-Tasten ausgewählt und mit der Leertaste angesprochen werden.

10.3 Tastaturbelegung Menüleiste Turnierfenster

Die einzelnen Menüpunkte des Turnierfensters können über die Tastatur wie folgt aufgerufen werden:

- Menü Turnier: **[Alt T]** (Menü öffnen)
 - speichern: **[Alt S]**
 - speichern als: **[Alt A]**
 - Klasse "runter": **[Alt +]**
 - Klasse "hoch": **[Alt -]**
 - Durchgang +1: **[Strg +]**
 - Durchgang -1: **[Strg -]**
 - Fenster schliessen: **[Alt F4]**
- Menü Eingaben: **[Alt E]** (Menü öffnen)
 - Grunddaten ändern: **[Alt F1]**
 - Movement eingeben/ändern: **[Alt M]**
 - Namen eingeben: **[Alt N]**
 - Ergebnisse eingeben (Boards): **[Alt E]**
 - Ergebnisse eingeben (Paare): **[Alt P]**
 - Straf/Bonuspunkte eingeben: **[Alt F]**
 - Startpositionen eingeben: **[Alt X]**
 - Linienbezeichnungen eingeben: **[Alt Y]**
 - Schiedsgericht eingeben: **[Alt C]**
 - Turnierleiter eingeben: **[Alt L]**
- Menü Arbeiten: **[Alt R]** (Menü öffnen)
 - Score Matchpunkte: **[Strg M]**
 - Score Butler: **[Strg B]**
 - Score IMPs around the field: **[Strg I]**
 - Barometer Score Matchpunkte: **[Strg V]**
 - Barometer Score Butler: **[Strg W]**
 - Barometer Score IMPs around the field **[Strg X]**
 - Score Tischreihen getrennt Matchpunkte: **[Strg Y]**
 - Score Tischreihen getrennt Butler: **[Strg Z]**
 - Berechne Clubpunkte: **[Strg C]**
 - Auf/Absteiger: **[Strg A]**
 - Ergebnis->Serienturnier: **[Strg J]**
 - Qualifikation->Klassen: **[Strg Q]**
 - Clubpunkte->Liste: **[Strg U]**
- Menü Ausgaben: **[Alt U]** (Menü öffnen)
 - Teilnehmerliste: **[Strg Alt L]**
 - Boards: **[Strg Alt B]**
 - Ergebnistabelle: **[Strg Alt A]**
 - Privatscores: **[Strg Alt P]**
 - Ergebnislisten Durchgang unsortiert: **[Strg Alt U]**
 - Ergebnislisten Durchgangsergebnis: **[Strg Alt D]**

- Ergebnislisten Zwischenergebnis: *[Strg Alt Z]*
- Ergebnislisten Endergebnis: *[Strg Alt E]*
- Ergebnislisten "Rundscheiben" drucken: *[Strg Alt S]*
- Ergebnislisten HTML-Datei "Rundschreiben": *[Strg Alt R]*
- Ergebnislisten HTML-Datei "Homepage": *[Strg Alt H]*
- Ergebnisdiagramm Durchgangsergebnis: *[Strg Alt V]*
- Ergebnisdiagramm Zwischenergebnis: *[Strg Alt W]*
- Ergebnisdiagramm Endergebnis: *[Strg Alt Y]*
- Clubpunktzertifikate: *[Strg Alt C]*
- Serienturnier Ergebnisliste: *[Strg Alt J]*
- Tischbelegung: *[Strg Alt T]*
- Laufkarten: *[Strg Alt K]*
- Gruppenzugehörigkeit: *[Strg Alt G]*
- Menü Sonstiges: *[Alt O]* (Menü öffnen)
 - Hände zuordnen/ Hände anzeigen: *[Alt G]*
 - Traveller drucken: *[Alt Z]*
 - Pick-Ups drucken: *[Alt K]*
 - Schiedsgerichtsformular ausfüllen.: *[Alt D]*
 - Bluffmeldung ausfüllen: *[Alt B]*
 - Verzehrkarten: *[Alt V]*
 - Homepage-Seite erzeugen: *[Strg Alt O]*

Die nicht mit einer direkten Tastenkombination versehenen Menüpunkte können nach öffnen des zugehörigen Menüs mit den Cursorstasten ausgewählt und mit der Leertaste angesprochen werden.

10.4 Tastaturbelegung - Nameneingabe

"Steuerbefehle"

Taste	Befehl
Shift Bild Up	Direkteingabemodus
Shift Down	Bild Übernahmemodus
Shift Up	Cursor Vorheriger Name
Strg Cursor Up	Gleicher Name des vorherigen Paares
Alt Cursor Up	Erster Name des vorherigen Paares
Strg Bild Up	Erster Name der vorherigen Gruppe Bei erster Gruppe: erster Name des ersten Paares
Shift Down	Cursor Nächster Name
Strg Down	Cursor Gleicher Name des nächsten Paares
Alt Down	Cursor Erster Name des nächsten Paares
Strg Bild Down	Erster Name der nächsten Gruppe Bei letzter Gruppe: erste Name des letzten Paares

"Direkteingabemodus"

<i>Strg F</i>	<i>Einfügen von "Frau"</i>
<i>Strg H</i>	<i>Einfügen von "Herr"</i>
<i>Strg E</i>	<i>Ehepaarflag setzen/löschen; Falls noch kein Name bei Spieler 2 eingegeben ist, dann Übernahme des Namen von Spieler 1 für Spieler 2</i>
<i>Return</i>	<i>Namen übernehmen</i>
<i>"Ziffern"</i>	<i>Übernahme des Namen mit dem entsprechendem Index aus der Namenliste</i>
<i>F5</i>	<i>Namen mit internem Speicher tauschen</i>
<i>F6</i>	<i>Namen um eine Startnummer "nach oben schieben"</i>
<i>F7</i>	<i>Namen um eine Startnummer "nach unten schieben"</i>

"Übernahmemodus"

<i>Strg E</i>	<i>Ehepaarflag setzen/löschen</i>
<i>Return</i>	<i>Selektierten Namen übernehmen</i>
<i>Shift Return</i>	<i>Selektierten Namen "doppelt" übernehmen (als Gast)</i>
<i>"Buchstabe"</i>	<i>Sektieren des erten/nächsten Namen in der Namensliste mit eingegebener Initiale</i>
<i>Cursor Up</i>	<i>Selektieren des vorherigen Namen</i>
<i>Cursor Down</i>	<i>Selektieren des nächsten Namen</i>

10.5 Tastaturbelegung - Ergebniseingabe**Boardauswahl**

<i>Taste</i>	<i>Befehl</i>
<i>Alt V</i>	<i>Ein Board "zurück" (Boardnr. -1)</i>
<i>Alt B</i>	<i>Frage nach Boardnr.</i>
<i>Alt N</i>	<i>Ein Board "weiter" (Boardnr. +1)</i>
<i>Home</i>	<i>Zu Board nur 1</i>
<i>Ende</i>	<i>Zum letztem Board</i>
<i>Alt X</i>	<i>Fenster schließen</i>

Anschriftenauswahl

<i>Cursor UP</i>	<i>Eine Anschrift nach oben</i>
<i>Cursor Down</i>	<i>Eine Anschrift nach unten</i>

Ergebniseingabe

<i>-</i>	<i>Wechseln von N/S auf O/W und umgekehrt</i>
<i>Return</i>	<i>Eingabe prüfen und übernehmen</i>
<i>+</i>	<i>Letzten regulären Score wiederholen</i>
<i>%</i>	<i>Prozentwertung markieren/löschen</i>
<i>/(Ziffernblock)</i>	<i>Prozentwertung markieren/löschen</i>
<i>P</i>	<i>Direkteingabe Matchpunkte setzen/löschen</i>

<i>Alt F</i>	<i>Durchgangsschnitt setzen/löschen</i>
<i>.</i>	<i>Splitscoremarkierung setzen/löschen</i>
<i>,(Ziffernblock)</i>	<i>Splitscoremarkierung setzen/löschen</i>
<i>Shift N</i>	<i>Markierung Nord/Süd max. 40% setzen/löschen (§25b)</i>
<i>Shift O</i>	<i>Markierung Ost/West max. 40% setzen/löschen</i>

"Korrekturen"

<i>Alt S</i>	<i>Sitztisch löschen/markieren</i>
<i>Alt D</i>	<i>Duplizierrunde löschen/markieren</i>
<i><</i>	<i>Paarnummern Nord und Ost tauschen</i>
<i>></i>	<i>Paarnummern Süd und West tauschen</i>
<i>Strg <</i>	<i>Paarnummern Nord und West tauschen</i>
<i>Alt <</i>	<i>Paarnummern Süd und Ost tauschen</i>
<i>(</i>	<i>Scoregruppe ab Anschrift um eins erhöhen</i>
<i>)</i>	<i>Scoregruppe ab Anschrift um eins erniedrigen</i>
<i>F6</i>	<i>Eingaben um eine Anschrift nach "unten" schieben</i>
<i>F7</i>	<i>Eingaben um eine Anschrift nach "oben" schieben</i>
<i>F9</i>	<i>Eingabe löschen</i>
<i>Shift F9</i>	<i>Alle Eingaben der Tischreihe löschen</i>
<i>F10</i>	<i>Zusätzliche Anschrift einfügen</i>
<i>Alt F11</i>	<i>Anschrift löschen</i>
<i>Shift Alt F11</i>	<i>Alle Anschriften der Tischreihe löschen</i>

11 Tips und Tricks

Hier finden Sie einige weitere kurze Informationen und Antworten auf häufiger gestellte Fragen:

11.1 Spielen falscher Boards

Wurden in einer Runde falsche Boards gespielt, so gibt es hierbei prinzipiell drei verschiedene Situationen:

1. *Beide Paare haben das Board schon vorher gespielt: Dies ist die einfachste Situation, das erzielte Ergebnis dieses zweiten Spiels wird (auf dem Boardzettel) einfach gestrichen.
Bei der Ergebniseingabe ist weiter nichts zu berücksichtigen.*
2. *Ein Paar hat das Board schon vorher gespielt: Auch dies ist eine einfache Situation, das erzielte Ergebnis wird ebenfalls gestrichen. Das Paar, das das Board schon gespielt hat, behält das zuvor erzielte Ergebnis, das zweite Paar erhält für dieses Board 40% und das Paar gegen das dieses Board später noch spielen müsste, erhält 60%.
Bei der Ergebniseingabe wird bei der Anschrift mit der Paarnummer des "zweiten" Paares 6040 (oder 4060) eingetragen. Muß das zweite Paar dieses Board nicht spielen (Sitztisch, abgebrochenes Movement) so entfällt die Prozentwertung einfach.*
3. *Beide Paare haben das Board noch nicht gespielt: In diesem Fall bleibt das Ergebnis bestehen und die Paare, gegen die das Board später korrekterweise gespielt werden müsste erhalten 60%.
Bei der Ergebniseingabe müssen Sie nun Paarnummern ändern: Bei den beiden Anschriften, bei denen die beiden Paarnummern vorgegeben sind, ändern Sie die Nummern so ab, das bei der einen Anschrift die Paarnummern mit den auf dem Boardzettel eingetragenen Nummern übereinstimmen, bei dieser Anschrift geben Sie dann auch das erzielte Ergebnis ein, und bei der zweiten Anschrift geben Sie die beiden Paarnummern ein, die dieses Board nun nicht spielen konnten, hier geben Sie 6060 ein. Ein bei einer dieser Anschriften vorgegebener Sitztisch muss natürlich zuvor mit **[Alt S]** gelöscht werden.
Gibt es für eine der beiden Paare keine vorgegebene Anschrift, da dieses Board nicht hätte spielen müssen (durch Springer verdrängt, oder abgebrochenes Movement), so benötigen Sie eine zusätzliche Anschrift, um dem Gegner des anderen Paares 60% für dieses Board zuordnen zu können. Diese fügen Sie mit **[F10]** ein, als Gegner für dieses Paar lassen Sie die vorgegebene Paarnummer 0 bestehen. Hätten beide Paare das Board nicht spielen müssen, so benötigen Sie ebenfalls eine zusätzliche Anschrift, bei der Sie dann die beiden Paarnummern und das erzielte Ergebnis eingeben, die Zuordnung von Prozenten für andere Paare entfällt in diesem Fall.*

Für die nicht gespielten Boards erhalten beide Paare 40%. Entscheidet der TL, dass eines der Paare am Spielen der falschen Boards keine Schuld hat, so ändert sich natürlich die oben angegebenen Prozentwertung für dieses Paar von 40% auf 60%.

12 Abbildungsverzeichnis

<i>Abbildung 1: Merlin - Installation</i>	11
<i>Abbildung 2: Die Registrierung</i>	12
<i>Abbildung 3: Turnier initialisieren</i>	18
<i>Abbildung 5: Movement ändern</i>	21
<i>Abbildung 6: Movementauswahl</i>	22
<i>Abbildung 7: Movementeingabe – Tisch und Boardzettelfarbe</i>	23
<i>Abbildung 8: Movementeingabe: Die Buttonleiste</i>	23

13 Korrekturen, Ergänzungen und Änderungen

13.1 Version 1.62

13.1.1 Teammovements (Schweizer/Dänisch)

Ein Fehler bei der Berechnung der neuen Runde, der dazu führte, dass bei Schweizer System die Teams im Sandkasten mehrfach gegeneinander spielen konnten, wurde beseitigt.

Wurde zusätzliche Butlerwertung angewählt, werden nun bei Änderungen der vorgegebenen Kämpfe in der Kampf-Ergebniseingabe auch die zugehörigen Boardzettel entsprechend der neuen Kämpfe korrigiert.

Wird an einem Tisch ein Kampf eingegeben, der schon an einem anderem Tisch gespielt wird, und anschließend einer dieser Kämpfe korrigiert, so kann Merlin z.Zt. nicht unterscheiden, welche Anschriften auf dem Boardzettel geändert werden müssen und ändert auch die dem anderem Kampf zugehörigen Anschriften.

Bei der Ergebniseingabe der Einzelergebnisse mit teamweiser Anzeige, werden nun „Teams ohne Anschriften“. d.h. Teams aus dem Sandkasten beim Wechseln der Teams übersprungen.

13.2 Version 1.64

13.2.1 Mitgliederverwaltung

Bei der Mitgliederliste werden ab Version 1.63 Änderungen und Neueinfügungen „protokolliert“, d.h. in einer gesonderten Datei gespeichert. Beim Ausdruck der Liste kann dann angegeben werden, ob diese Neueintritte bzw. Änderungen markiert werden sollen. Die ab dem angegebenen Monat eingegebenen Änderungen werden dann je nach Auswahl Fett, Italic oder farbliche, bzw. in einer beliebige Kombination der Markierungstypen hervorgehoben. Die Markierungsart wird durch Anwählen des zugehörigen Buttons („F“, „I“, „Farbe“) ausgewählt. Die Farbe kann mit Klick auf des farbeige Feld hinter „Farbe“ geändert werden.

Für das Eintrittsdatum wird nun nicht mehr nur das Eintrittsjahr, sondern zusätzlich der Monat angegeben. Hierbei erfolgt die Eingabe im Format „M.JJJJ“ erfolgen, d.h. der Monat wird mit einem Punkt vom Jahr getrennt und das Jahr muss immer 4-stellig eingegeben werden. Für vorhandene Einträge ohne Monat fügt Merlin automatisch den Monat Januar ein.

Wird bei den Clubdaten die Anzahl der Gruppen geändert, so erfolgt eine Überprüfung, ob Namenseinträge mit „höherer“ Gruppenzugehörigkeit vorhanden sind, diese werden dann nach Bestätigung auf die neue „höchste“ Gruppe gesetzt.

Importieren von Namen

13.2.2 Auf-/Abstieg

Die Routine zur Berechnung des Auf-/Abstiegs wurde neu überarbeitet und gibt jetzt Fehlermeldungen bei „falschen“ Eingaben aus. Desweiteren wurden weitere mögliche fehlerhafte Eingaben für Serienturniere bei der Turnierinitialisierung, bzw. der Änderung von Turniergrunddaten abgefangen.

Weiterhin kann nun unter Ausgabeeinstellungen festgelegt werden, wie die Auf-/Absteiger beim Ausdruck markiert werden sollen (bisher festvorgegeben: Absteiger kursiv/unterstrichen und Aufsteiger fett/unterstrichen), hierbei ist neben fett, italic (kursiv) und unterstrichen auch die Angabe einer Farbe möglich.

13.2.3 Gesamtwertung

Die ab Version 1.6 fälschlicherweise schon aktivierte Funktion „Gesamtwertung“ ist nun komplementiert.

Für diese Gesamtwertung werden die Ergebnisse der einzelnen Spieler aus den letzten 12 Monaten mit unterschiedlicher Gewichtung zugrunde gelegt: die Turniere des aktuellen Monats haben „Gewicht“ 12, die des letzten Monats 11, des vorletzten 10, usw.

Zusätzlich wird für die Übernahme der einzelnen Turniere ein „Turnierfaktor“ eingefügt, mit dem die erzielten Matchpunkte multipliziert werden. Dieser Turnierfaktor gibt die „Stärke“ des Turniere an. Als Vorgabe gilt: Bei Turnieren in einer Klasse ist der Faktor 1, bei 2 Klassen erhält die obere Klasse Faktor 1.05 und die untere Faktor 0.95, bei 3 Klassen die obere 1.10, die mittlere 1.00 und die untere 0.90, usw.

Sofern sich die vorgegebenen Faktoren als „zu groß“ erweisen sollten und zu einem „unstabilen System führt“ (der Durchschnitt der stärkeren Paare wird immer größer und der der schwächeren immer kleiner) werden die Vorgaben gegebenenfalls noch geändert.

Dieser Faktor kann bei der Nameneingabe über den Button „Rangfolge“ geändert werden.

Die Übernahme der einzelnen Ergebnisse eines Turnieres erfolgt mit dem Menüpunkt „Arbeiten -> Ergebnis->Gesamtwertung“. Weiterhin kann eine automatische Übernahme für bestimmte Turniere festgelegt werden, für diese Turniere erfolgt die Übernahme dann bei der Berechnung der MP.

Ob eine automatische Übernahme erfolgen soll, wird bei der Turnierinitialisierung festgelegt. Hierfür gibt es bei den Klassengrunddaten den neuen Punkt „Übernahme in Gesamtwertung“. Die Vorgabe für die Übernahme der einzelnen Turniere kann bei der Definition der einzelnen Turniervorgaben unter „Gesamtwertung“ angegeben werden. Für schon definierte „alte“ Turniervorgaben, aktiviert Merlin diese Vorgabe, sofern „CP“ aktiviert ist.

Die aktuelle Gesamtwertung kann mit dem Menüpunkt „Gesamtwertung anzeigen“ auf dem angezeigt werden. Diese Anzeige wird noch bearbeitet und in Zukunft verbessert werden.

13.2.4 Setzen der Paare

Bei der Namenseingabe können Sie sich nun mit dem Button „Rangfolge“ eine nach der „Gesamtwertung“ sortierte Liste der eingegebenen Namen anzeigen lassen. Hierbei werden die Punkte der beiden Spieler addiert und durch die Gesamtanzahl der gespielten Turniere geteilt. Nicht in der Gesamtwertung aufgeführte Spieler werden mit 50% eingeordnet.

Unterhalb der Liste werden als Hinweis auf die Turnierstärke die durchschnittlich von den Spielern erzielten Prozente und ein sich hieraus ergebender Turnierfaktor für die Gesamtwertung angegeben. Mit „Turnierfaktor speichern“ wird der angegebene Turnierfaktor für die Übernahme in die Gesamtwertung benutzt, andernfalls wird dort der vorgegebene Faktor (s.o.) benutzt.

Mit dem Button „Paare setzen“ erfolgt eine Neuordnung der Paare zu den einzelnen Startnummern aufgrund der angezeigten Rangfolge, hierbei kann für einzelnen Paare zuvor in der Spalte „N/S?“ angegeben werden, dass dieses Paar auf jeden Fall als N/S spielen soll (Gehbehinderung, TL, ...). Die Zuordnung zu Nord/Süd erfolgt jedoch nur, sofern noch ein N/S-Platz frei ist, wenn das betreffende Paar gesetzt wird.