




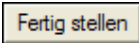
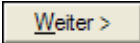



# LEITFADEN ZUR ABRECHNUNG EINES PBC-HAUSTURNIERS MIT DEM PROGRAMM MAGIC CONTEST

- Magic Contest Startsymbol (  ) am Desktop doppelklicken.

## ANLEGEN EINES NEUEN TURNIERS

- Im [Contest Explorer] Fenster neben dem Text 'New contest:' die Schaltfläche  klicken.
- Im [General] Fenster  klicken.
- Im [Contest date] Fenster die Option  **Today** beibehalten. 
- Im [Master points and rating] Fenster die Option  **Hausturnier / 1 Sieger.** beibehalten.   
*HINWEIS: Durch Klicken der Schaltfläche <Advanced> kann bei Bedarf der Factor des Turniers von 1 auf 2 (zB Weihnachtsturnier) geändert werden.*
- Im [What next?] Fenster die Option  **Close preparations** belassen. 
- Im [Close preparations] Fenster unter 'Number of tables:' die Tischanzahl eingeben (mindestens 3). Der Eintrag 'Section letter: A' wird beibehalten 
- Im [Board] Fenster wird unter 'Total number of boards:' die zu spielende Boardanzahl und unter 'Number of boards per round:' die Anzahl der zu spielenden Boards pro Runde analog nachfolgender Liste eingetragen: 

Tische	Anzahl Boards	Boards pro Runde	Movement
3	25	5	Pair Contest for 3 Tables
4	28	4	28 Boards, 7 Rounds Howell
5	27	3	27 Boards, 9 Rounds Howell
6	27	3	27 Boards, 9 Rounds Reduced Howell
7	26	2	26 Boards, 13 Rounds Howell
7	28	4	28 Boards, 7 Rounds Scrambled Complete Mitchell
8	26	2	26 Boards, 13 Rounds Reduced Howell
8	27	3	27 Boards, 9 Rounds Scrambled Complete Mitchell
9	26	2	26 Boards, 13 Rounds Reduced Howell
9	27	3	27 Boards, 9 Rounds Scrambled Complete Mitchell
10	26	2	26 Boards, 13 Rounds Reduced Howell
10	27	3	27 Boards, 9 Rounds Scrambled Complete Mitchell
11	26	2	26 Boards, 13 Rounds Reduced Howell
11	27	3	27 Boards, 9 Rounds Scrambled Complete Mitchell
12	28	2	28 Boards, 14 Rounds reduced Howell
12	27	3	27 Boards, 9 Rounds Scrambled Complete Mitchell
13	26	2	26 Boards, 13 Rounds Scrambled Complete Mitchell
14	26	2	26 Boards, 13 Rounds Scrambled Skip Mitchell
15	26	2	26 Boards, 13 Rounds Scrambled Curtailed Mitchell
16	26	2	26 Boards, 13 Rounds Scrambled Curtailed Mitchell
usw.			

- Im [Select a movement] Fenster das Movement analog obiger Liste klicken. 

- Im [What next?] Fenster die Option  Enter names klicken.

Fertig stellen

## EINGABE DER PAARNAMEN/-NUMMERN

Im [Enter names – JJJJ-MM-TT] Fenster werden entsprechend der Paarnummer die Namen eingetragen. Es gibt verschiedene Eingabevarianten.

Die vom PBC empfohlene Variante:

- **3-4 Buchstaben vom Nachnamen**, gefolgt von einem **Beistrich** und dem **ersten Buchstaben des Vornamens** eintippen und mit der **<Enter>-Taste** abschließen, damit wird in die Zelle Vorname Nachname automatisch eingetragen.  
zB *pre,b <Enter> ⇒ Brigitte Premitzer*

Entsprechen mehrere Spieler dem Eingabekriterium, erscheint eine Auswahlliste und der gewünschte Spieler muss angeklickt und mit <Ok> bestätigt werden. .

zB *kad,h <Enter>⇒ Hans Kadletz und Hilde Kadletz werden angeboten, Hans Kadletz markieren und <Ok> klicken oder <Enter>.*

Alternativ kann auch ganz einfach die ÖBV-Nr. des Spielers eingetragen werden.

- **Neuanlage eines Spielers**

Wird der gewünschte Spieler nach Eingabe von 'Nachname, Vorname' nicht gefunden, muss er neu angelegt werden. Dies kann auf zwei Arten passieren: Individuell für dieses Turnier oder permanent in der PBC-Spielerdatenbank.

Wenn zu erwarten ist, dass der Spieler nicht öfter in den Club kommt, kann der Spieler durch **Eintragen** von '**Vorname Nachname**' (bitte in dieser Reihenfolge) direkt im [Enter names] Fenster einfach eingetragen werden.

Sollte der Spieler öfter im PBC spielen, speichern Sie ihn in der PBC-Spielerdatenbank, um ihn zukünftig analog einem ÖBV-Spieler auffinden zu können.

Wenn man sich gerade im [Find player] Fenster befindet, klickt man auf die Schaltfläche **<New>**, sonst gelangt man über die Schaltfläche **<Find player>** in das [Find player] Fenster. Im daraufhin erscheinenden [Player Properties] Fenster muss unter 'First name:' der Vorname und unter

'Last name:' der Nachname eingetragen und unter


'Sex:' entweder über die Dialogbox 'Woman' (Frau) oder 'Man' (Mann) ausgewählt werden. Alternativ kann das Geschlecht auch durch Tippen von 'W' oder 'M' eingetragen werden.


Mit **<Ok>** bestätigen.

Ein eventuell nachfolgendes Hinweisfenster mit **<Ok>** bestätigen.

Nun existiert der Spieler in der PBC-Spielerdatenbank und man verlässt über die Schaltfläche **<Cancel>** das [Finde player] Fenster. Danach kann der Spieler wie jeder andere Spieler eingetragen werden.

- Ein eventuelles Pausenpaar wird durch Setzen des Cursors in eine der beiden

Spielerzellen vom Pausenpaar, Klicken der Schaltfläche  und Auswählen des Menüpunktes `Set as phantom pair` festgelegt.

- Sobald alle Namen eingetragen sind, die Schaltfläche  klicken.

*HINWEIS: Sollte zwischendurch irrtümlich das Programm beendet worden sein, so starten Sie es neu, markieren das angelegte Turnier und klicken die Schaltfläche <Open>. Danach die Schaltfläche <Contest menu> und den Menüpunkt `Enter names` klicken und Sie sind wieder im [Enter names] Fenster.*

## EINGABE DER BOARDZETTEL

Man befindet sich nun im [Enter results – JJJJ-MM-TT] Fenster, wo die Resultate von den Boardzetteln eingetragen werden.

*HINWEIS: Sollte zwischendurch irrtümlich das Programm beendet worden sein, so startet man es neu, markiert das angelegte Turnier und klickt die Schaltfläche <Open>. Danach die Schaltfläche <Contest menu> und den Menüpunkt Enter results klicken und man ist wieder im [Enter results] Fenster.*

Der Cursorfocus ist bereits in die Zelle gesetzt und man kann damit beginnen, die Ergebnisse vom Board1 einzutragen. Möchte man ein anderes Board erfassen, klickt man links unten die gewünschte Boardnummer und danach trägt man die Ergebnisse ein und zwar ohne die letzte Null d.h. anstatt 420 trägt man nur 42 ein. Sobald der Eintrag von zB 42 mit <Enter> bestätigt wird, erscheint in der Zelle der Wert 420.

Möchte man die Null jedoch eintippen, muss rechts unten das Häkchen von der Option 'x10' durch Klicken entfernt werden.

### Besonderheiten:

Die Gefahrenlagen der Boards werden vom MC erkannt.

WEISS bedeutet, beide in der Ersten.

LILA bedeutet, NS in der Belle.

GELB bedeutet, OW in der Belle.

ROT bedeutet, beide in der Belle.

Damit hat MC auch eine entsprechende Scorelogik einprogrammiert. Versucht man zB in einer weißen Resultzelle den Score von 62 (620 für NS) einzutragen, wird ein Fenster aufgehen, wo man nun verschiedene Wahlmöglichkeiten hat. Man muss eine der Optionen **klicken**, sonst kommt man hier nicht raus.

Do you want to accept the entry?

Yes – klickt man, wenn der Score so wie er eingetragen wurde, korrekt ist.

No – klickt man, wenn man sich vertippt hat, oder der Score am Zettel falsch eingetragen wurde.

Change to result xxx – klickt man, wenn xxx das korrekte Ergebnis ist.

Eingabe eines durchgepassten Boards: 0

Wiederholung einer Ergebniszeile (mehrfach gleicher Score):

### Eingabe von Turnierleiterentscheidungen:

a+/a- bedeutet 60% für NS und 40% für OW (Average+ / Average-)

a=/a= bedeutet 50/50

10%/10% es könnte durch Direkteingabe auch je ein individueller Prozentsatz jeweils für NS und OW eingetragen werden.

A+/170 wenn das O-W Ergebnis stehen bleibt, aber N-S entschädigt wird (Turnierleiterentscheidung).

### Das System meldet nicht, wenn nicht alle Boards erfasst sind!!!

Daher muss man vor dem Ausdruck einen Blick nach rechts unten werfen, wo der |Remaining|-Bereich (fehlender Eintrag in diesem Bord) leer sein muss, dann sind alle Boards erfasst.

Wenn man nicht sicher ist, beendet man am einfachsten das Programm, startet es wieder, markiert das betreffende Turnier und klickt <Open>. Danach die Schaltfläche <Contest menu> und den Menüpunkt Enter results klicken und man ist wieder im [Enter results] Fenster.

## ERGEBNIS DRUCKEN

Befindet man sich noch im [Enter results] Fenster klickt man den Button **<Print>**.

*HINWEIS: Sollte zwischendurch irrtümlich das Programm beendet worden sein, so startet man es neu, markiert das angelegte Turnier und klickt die Schaltfläche <Open>. Danach rechts die Schaltfläche <Print> klicken.*

Im nun erscheinenden [Print] Fenster wählt man unter |Report type| den Typ ‚**Final result**‘ aus und klickt rechts daneben unter |Report| den letzten Bericht ‚**PBC Endergebnis**‘.

Durch Klick auf die Schaltfläche **<Print>** und der Option  **Print all boards**, gefolgt von **<Fertig stellen>**, den Drucker mit **<Ok>** bestätigen, wird das Ergebnis auf den Drucker geschickt.

Will man das Ergebnis nicht direkt an den Drucker schicken, sondern vorher am Bildschirm anschauen, klickt man nach Auswahl des Reports ‚PBC Endergebnis‘ nicht auf **<Print>**, sondern auf **<Preview>**, gefolgt von  **Print all boards** und **<Fertig stellen>**. Danach kann im Vorschaufenster oben die Schaltfläche **<Print>** geklickt werden, Drucker mit **<Ok>** bestätigen und somit wird das Ergebnis gedruckt.

## PERSÖNLICHEN SCORE DRUCKEN

Im [Print] Fenster wählt man unter |Report type| den Typ ‚**Personal scorecard**‘ aus und klickt rechts daneben unter |Report| den letzten Bericht ‚**PBC Personal scorecard**‘ und klickt auf die Schaltfläche **<Print>**.

Die Option  **Print pair number(s)** klicken und daneben die gewünschten Paarnummern eintragen. Wenn es mehrere Paarnummern sind, dann mit Beistrich trennen.

**<Weiter>** und  **Print all rounds** und **<Fertig stellen>** klicken.

Sollte man das Programm schon beendet haben, dann noch mal starten, das Turnier markieren und **<Open>** klicken. Auf die Schaltfläche **<Print>** klicken und man ist wieder im [Print] Fenster.

## WEBSITE ERSTELLEN

Wenn man sich noch im [Print] Fenster befindet, mit Klick auf die Schaltfläche **<Close>** aussteigen.

Im [JJJJ-MM-TT] Turnierfenster oben die Schaltfläche **<Contest menu>** und den Menüpunkt `Report contest` klicken.

Im [Report contest] Fenster nur die Option  **Website** klicken (alle anderen deaktivieren) und auf **<Ok>**.

Damit wird eine Datei mit dem Namen JJJJ-MM-TT.htm in C:\Magic Contest Outbox gespeichert.

Diese Datei bitte auf eine Diskette kopieren und an [a.kerbl@utanet.at](mailto:a.kerbl@utanet.at) oder [premitzer@hotmail.com](mailto:premitzer@hotmail.com) oder [hans.kadletz@inode.at](mailto:hans.kadletz@inode.at) mailen.

Sollte man das Programm schon beendet haben, dann noch mal starten, das Turnier markieren und **<Open>** klicken, damit ist man wieder im [JJJJ-MM-JJ] Turnierfenster.