

Beschreibung der Funktionen
des Programms

CALCULATING

Richard Gussmann

Mai 1999

Deutsche Meisterschaften 1989 (Heilbronn)
Deutsche Jugendmeisterschaften 1989 (Stuttgart)

...

Internationaler Deutschlandpokal 1991 (Heilbronn)
Süddeutsche Meisterschaften 1991 (Heilbronn)

...

Deutsche Meisterschaften 1993 (Weil am Rhein)
Jugend Europameisterschaften 1993 (Wuppertal)

...

Deutsche Meisterschaften 1994 (Heilbronn)
Jugend Europameisterschaften 1994 (Oderzo, Italien)

...

Jugend Europameisterschaften 1995 (Alfreton, England)
Deutsche Meisterschaften 1995 (Saarbrücken)
Europameisterschaften 1995 (Saarbrücken)

...

Jugend Europameisterschaften 1996 (Roseto degli Abruzzi, Italien)
Europameisterschaften 1996 (Frederikssund, Dänemark)

...

Jugend Europameisterschaften 1997 (Frankreich)
Europameisterschaften 1997 (Rimini, Italien)
World Games 1997 (Lahti, Finland)
Weltmeisterschaften 1997 (Reus, Spanien)

...

Jugend Europameisterschaften 1998 (Hanau)
Europameisterschaften (Pacos De Ferreira, Portugal)
Weltmeisterschaften 1998 (Santa fe de Bogota, Columbien)

...

Europameisterschaften 1999 (Harsefeld)
Weltmeisterschaften 1999 (Goldcoast City, Australien)

Beschreibung der Funktionen des Programms

CALCULATING

oder

ROLLER

von

Richard Gussmann

Ein Programm zum Berechnen
der Ergebnisse bei Wettkämpfen
im Rollkunstlaufen und Rolltanzen.

Anschrift:

Richard Gussmann

Wartbergstraße 25, 74076 Heilbronn, Tel.: (0 71 31) 17 90 93

Max-Beckmann-Straße 31, 76227 Karlsruhe, Tel.: (07 21) 49 76 64,

Fax: (07 21) 49 76 64

5. Erweiterte Auflage

© 1989, 91, 92, 94, 95, 96, 97, 99 by Richard R. Gussmann

Formatiert und gedruckt am 31. Mai 1999 um 23:10.

Text, Abbildungen, Listings und Programme wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet. Verlag, Übersetzer und Autoren können jedoch für eventuell verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.

Die vorliegende Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf ohne schriftliche Genehmigung des Autors in irgendeiner Form durch Fotokopie, Mikrofilm oder andere Verfahren reproduziert oder in eine für Maschinen, insbesondere Datenverarbeitungsanlagen, verwendbare Sprache übertragen werden. Auch die Rechte der Wiedergabe durch Vortrag, Funk und Fernsehen sind vorbehalten.

Die in diesem Buch erwähnten Software- und Hardwarebezeichnungen sind in den meisten Fällen auch eingetragene Warenzeichen und unterliegen als solche den gesetzlichen Bestimmungen.

Vorwort

Vorwort zur fünften erweiterten Auflage

Das Rechenprogramm wurde an die geänderten Regeln im DRiVe angepaßt. Ferner wurde die Ergebnisberechnung für den CEPA Show Cup in das Programm aufgenommen. Etliche Stellen im Programm haben Detailverbesserungen erfahren.

Richard Gussmann

30. Mai 1999

Vorwort zur vierten korrigierten und erweiterten Auflage

Seit dem letzten Jahr hat sich nicht viel geändert. Im Handbuch wurden viele Schreibfehler gefunden und korrigiert. An einigen Stellen wurden Unklarheiten beseitigt. Der Kapitel über den Formulargenerator und die Druckertreiber wurde neu gefaßt und an eine neue Treibergeneration angepaßt.

Richard Gussmann

10. Mai 1995

Vorwort zur dritten korrigierten und erweiterten Auflage

Seit 1991 wurde das Verfahren zur Ergebnisberechnung bei nationalen Veranstaltungen mehr als einmal geändert. Im Frühjahr 1994 wurde von der CIPA ein neues Rechenhandbuch herausgegeben. Darin hat die internationale Kunstlaufkommission einige Unklarheiten beseitigt und die Ergebnisberechnung beim Rolltanzen wurde neu gefaßt. Dies sind die wesentlichen Gründe gewesen, das Programm zu überarbeiten. Als Folge daraus wurde auch eine Neufassung der Dokumentation notwendig.

Das Programm selbst wurde stark erweitert. Es verfügt jetzt über fünf Varianten zur Ergebnisberechnung. Das ist leider notwendig geworden, da sich der DRB (die Kunstlaufkommission) nicht in der Lage sieht, die Regeln einheitlich neu zu fassen. Beispielsweise wurde die 6 wöchige Frist versäumt, um die neuen Regeln der CIPA für die diesjährigen Deutschen Meisterschaften rechtzeitig anzukündigen und damit auch einzusetzen.

Ferner wurde im Programm die Steuerung der Druckausgabe geändert. Die Ergebnislisten bei internationalen Veranstaltungen sind zweisprachig geworden. Ferner können die Listen mit den Pflichtfiguren, den Pflichttänzen und den Spurenbildtänzen durch die Anwender erweitert werden, so daß nicht bei jeder Änderung der Figuren und Tänze eine neue Programmversion notwendig wird.

Mein Dank gilt all denen, die mir bei der Erstellung dieser Anleitung mit Rat und Tat zur Seite gestanden haben. Herr Werner Siuda ist dabei besonders hervorzuheben. Er hat die undankbare Aufgabe übernommen, die vorläufige Fassung dieses Handbuches Korrektur zu lesen.

Richard Gussmann

22. Juni 1994

Vorwort zur zweiten erweiterten Auflage

Anläßlich des Internationalen Deutschlandpokals 1991 in Heilbronn, den Deutschen Jugendmeisterschaften 1991 in Stuttgart, den Süddeutschen Meisterschaften 1991 in Heilbronn und den Württembergischen Meisterschaften 1991 in Stuttgart wurde das Programm überarbeitet. Auch das Handbuch wurde an einigen Stellen ergänzt, Fehler wurden beseitigt. Mein Dank gilt all denen, die mir bei der Erstellung dieser Anleitung mit Rat und Tat zur Seite gestanden haben. Mein Dank gilt besonders Frau Uta Fingerle und Frau Gabi Beck, die alle fachspezifischen Fragen mit viel Geduld beantwortet haben. Ebenso möchte ich mich bei Herrn Peter Maurer bedanken.

Das Programm besteht nunmehr aus ungefähr 22 000 Textzeilen. Die Zahl der einzelnen Komponenten (oder Module) hat sich von 18 auf 25 erhöht. Der Aufwand für die Auswertungsalgorithmen ist wesentlich geringer gewesen, als der Aufwand für die benutzerfreundliche Arbeitsumgebung. Der Algorithmus für die Ergebnisauswertung enthält ungefähr 4000 Zeilen Quellcode. Der ganze Rest wird für die Benutzerführung und die Ausgabefunktionen verwendet.

Richard Gussmann

3. August 1991

Vorwort zur ersten Auflage

Wer schon einmal einen Wettbewerb oder gar eine ganze Meisterschaft von „Hand“ gerechnet hat, der weiß, wie anstrengend und mühsam eine solche Auswertung ist. Bei 20 Läufern und 7 Kampfrichtern sind für Pflicht, Kurzkür und Kombination jeweils mindestens 2680 Rechenoperationen notwendig. Die große Zahl von Rechenoperationen wie auch das aufreibende und stressige Rechnen von Hand sind der Grund gewesen, dieses Programm zu schreiben.

Das Programm selbst besteht aus 18 einzelnen Teilen (oder Module) oder aus ungefähr 15 000 Textzeilen. Die Auswertungsalgorithmen machen etwa ein fünftel des gesamten Programms aus.

Richard Gussmann

4. Juli 1990

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	1
1.1	Inhalt dieses Handbuchs	1
1.2	Symbole und Typographie in diesem Handbuch	1
1.2.1	Schriftformen	1
1.2.2	Topologie	1
2	Installation	3
2.1	Mindestanforderungen an den Rechner	3
2.2	Nationale Anpassungen	3
2.3	Installation	3
2.3.1	Vorbereitung und Übertragung des Programms und zusätzlicher Dateien	3
2.3.2	Notwendige Veränderungen an ihrem System	4
2.4	Der Aufruf von CALCULATING	5
2.4.1	Der Begriff: Veranstaltung	5
2.4.2	Keine Veranstaltung bzw. Datenbasis nicht vorhanden	5
2.4.3	Veranstaltung vorhanden bzw. Datenbasis vorhanden	5
2.4.4	Alte Veranstaltungen, mehrere Veranstaltungen	6
2.4.5	Suche der Datendateien	6
3	Das Arbeiten mit CALCULATING	7
3.1	Informationen auf dem Bildschirm	7
3.1.1	Das Hauptmenu	7
3.1.2	Struktur des Programms	8
3.1.3	Zwei Wettbewerbe gleichzeitig bearbeiten	9
3.2	Befehlseingabe und wichtige Steuertasten	9
4	Beschreibung der einzelnen Funktionen	13
4.1	Das leere Hauptmenu	13
4.1.1	Die Eintragung der einzelnen Wettbewerbe	14
4.2	Die Auswahl eines oder zweier Wettbewerbe	16
4.2.1	Auswahl des ersten Wettbewerbs	16
4.2.2	Auswahl des zweiten Wettbewerbs	16

4.3	Das Menu: Teilnehmerdaten verwalten	18
4.3.1	Daten für den Listenkopf	19
4.3.2	Teilnehmer eintragen	21
4.3.3	Teilnehmer ändern	24
4.3.4	Teilnehmer löschen	26
4.3.5	Teilnehmer zurücknehmen	27
4.3.6	Startfolgen eingeben	29
4.3.7	Wettbewerbsteile	32
4.3.8	Figurennummern und Startfuß	38
4.3.9	Kampfgericht	40
4.4	Noten eingeben	43
4.4.1	Vorschlag der Teilnehmer	44
4.4.2	Eingabe der Wertungen	45
4.5	Daten reorganisieren	50
4.5.1	Wettbewerbsart	51
4.5.2	Teilnehmer aus der Wertung nehmen	52
4.5.3	Ergebnisse neu berechnen	55
4.5.4	Multiplikatoren setzen	56
4.5.5	Spezielle Optionen setzen	58
4.5.6	Veranstaltungstyp	66
4.5.7	Weitere Wettbewerbe hinzufügen	68
4.5.8	Abkürzungen auflösen und ergänzen	69
4.5.9	Startfolge	72
4.6	Die Ausgabefunktionen	75
4.6.1	Das Menu	75
4.6.2	Spezielle Ausgaben erzeugen	77
4.6.3	Die Wahl des Ausgabemediums	77
4.7	Die Gesamtübersicht (globale Darstellung)	80
4.8	Wettbewerbsinformation	82
4.9	Programmende	83
A	Eine Veranstaltung vorbereiten	85
A.1	Generelles	85
A.2	Teilnehmer zurücknehmen	86
A.3	Teilnehmer aus der Wertung nehmen	86
A.4	Unterschiedliche Teilnehmer bei Wettbewerbsteilen	86

B	Nummern der Figuren	89
B.1	Nummern und Namen der Pflichtfiguren bei Einzelwettbewerben	89
B.2	Nummern und Namen der Pflichttänze	90
B.3	Nummern und Namen der Freien Spurenbildtänze	91
C	Syntax und Semantik der Konfigurationsdateien	93
C.1	Aufgabe und Wesen der Konfigurationsdateien	93
C.2	Elemente und Konstanten in den Konfigurationssprachen	93
C.3	Die Datei: ROLLER.INI	94
C.3.1	Reservierte Wörter	94
C.3.2	Numerische Werte	94
C.3.3	Zeichenketten (Strings)	94
C.3.4	Kommentare	95
C.3.5	Gliederung	95
C.3.6	Der Abschnitt: [printer]	96
C.3.7	Der Abschnitt: [output]	98
C.3.8	Der Abschnitt: [compulsory]	99
C.3.9	Der Abschnitt: [language]	99
C.3.10	Eine einfache, gekürzte Beispieldatei: ROLLER.INI	103
C.4	Die Datei: ROLLER.CFG	104
C.4.1	Reservierte Wörter	104
C.4.2	Numerische Werte	105
C.4.3	Zeichenketten (Strings)	105
C.4.4	Kommentare	105
C.4.5	Inhalt	105
C.4.6	Eine einfache Beispieldatei: ROLLER.CFG	105
C.5	Die Datei: ROLLER.STS	106
C.5.1	Reservierte Wörter	106
C.5.2	Numerische Werte	106
C.5.3	Zeichenketten (Strings)	106
C.5.4	Kommentare	107
C.5.5	Eine Beispieldatei: ROLLER.STS	107
C.6	Die Datei: ROLLER.ABK	108
C.7	Prioritäten und Vorrangregeln	108
D	Drucker	109

E	Kriterien auf den Ergebnislisten	111
F	Verfahren zur Ergebnisberechnung	113
F.1	Terminologie	113
F.2	National	113
F.3	International	113
F.3.1	Einzel	113
F.3.2	Paarlauf	113
F.3.3	Gruppenlauf	114
F.3.4	Rolltanz	114
F.4	Eiskunstlauf	114
G	Installation	115
H	Erstellung von Kampfrichterbögen	117
H.1	Information für die nachfolgende Bearbeitung	117
H.2	Erzeugung der Kampfrichterbögen unabhängig vom verwendeten Drucker	118
H.3	Ausgabe der Kampfrichterbögen auf einem realen Drucker	118
H.4	Liste der Drucker	118
H.5	Vereinfachungen	119
H.6	Beispiel der Erzeugung eines Kampfrichterbogens	119
H.7	Installation der Druckertreiber von E. Mattes und des Formulargenerators	120
H.7.1	Mit dem Programm INSTFORM	120
H.7.2	„Von Hand“	121
H.8	Abweichende Lizenzbestimmungen für FORMULAR und DVIDRV	122
I	Formationslaufen	123
I.1	Vorbemerkungen	123
I.2	Technisches	124
J	Landesabkürzungen des IOC	125

Abbildungsverzeichnis

2.1	Abbildung mit dem Inhalt der Original-Diskette	4
2.2	Ausschnitt aus der Datei: AUTOEXEC.BAT	5
3.1	Das Hauptmenu oder oberstes Menu	7
3.2	Erster Block eines Untermenus	8
3.3	Aktiven Wettbewerb auswählen	9
3.4	Teilnehmerauswahl über Liste	11
4.1	Das Hauptmenu, falls keine Datenbasis vorhanden ist	13
4.2	Die Funktion: Eintragung neuer Wettbewerbe	15
4.3	Die Auswahl des ersten Wettbewerbs	16
4.4	Das Menu: Teilnehmerdaten verwalten	18
4.5	Listenkopf	19
4.6	Teilnehmer eingeben	21
4.7	Teilnehmerdaten ändern	25
4.8	Teilnehmer löschen	26
4.9	Teilnehmer zurücknehmen	28
4.10	Auswahl des Wettbewerbsteils für den die Startfolge eingegeben werden soll	29
4.11	Festlegung der Reihenfolge, wie die Teilnehmer aufgelistet werden sollen.	30
4.12	Eingabe der Startfolge	31
4.13	Wettbewerbsteile bei Einzelwettbewerben (1)	33
4.14	Wettbewerbsteile bei Einzelwettbewerben (2)	34
4.15	Verhältnis zwischen den Wettbewerbsteilen	34
4.16	Wettbewerbsteile beim Rolltanzen (1)	35
4.17	Wettbewerbsteile beim Rolltanzen (2)	36
4.18	Wettbewerbsteile beim Paarlaufen	37
4.19	Figurennummern und Startfuß bei Einzelwettbewerben	38
4.20	Eingabe oder Ändern des Kampfgerichts	40
4.21	Laden des Kampfgerichts aus anderen Wettbewerben (1)	42
4.22	Laden des Kampfgerichts aus anderen Wettbewerben (2)	42
4.23	Der Menüpunkt Noteneingabe	43
4.24	Teilnehmervorschlag bei der Noteneingabe (Pflicht)	44

4.25	Noteneingabe Pflicht	47
4.26	Noteneingabe Kür	48
4.27	Noteneingabe Formationslaufen	49
4.28	Platzeingabe Formationslaufen	49
4.29	Das Menu: Daten reorganisieren	50
4.30	Verschiedene Wettbewerbsformen (–arten)	51
4.31	Das Menu: Teilnehmer aus der Wertung nehmen (1)	53
4.32	Das Menu: Teilnehmer aus der Wertung nehmen (2)	53
4.33	Das Menu: Teilnehmer aus der Wertung nehmen (3)	54
4.34	Das Menu: Multiplikatoren eingeben	56
4.35	Das Menu: Spezielle Optionen setzen	58
4.36	Die Funktion: Ergebnis mit B-Noten	59
4.37	Das Menu: Verbandsbezeichnungen aktivieren	60
4.38	Name des Kalkulators	62
4.39	Startfolgenliste mit Kampfgericht	64
4.40	Erweiterte Startfolgenliste	65
4.41	Veranstaltungstyp	66
4.42	Veranstaltungstyp nach der Eingabe	67
4.43	Weitere Wettbewerbe hinzufügen	68
4.44	Abkürzungen auflösen und ergänzen	70
4.45	Eingabe der langen Namen zu Abkürzungen	71
4.46	Startfolge	72
4.47	Startfolge (Beispiel eines Eingabefehlers, 1)	73
4.48	Startfolge (Beispiel eines Eingabefehlers, 2)	74
4.49	Das Menu: Ausgaben machen	76
4.50	Das Menu: Spezielle Ausgaben machen	77
4.51	Das Menu: Ziel der Ausgabe	78
4.52	Die Menu und die Funktion: Globale Darstellung	80
4.53	Informationen über den aktiven Wettbewerb	82
4.54	Informationen über geladene Konfigurationsdateien	83
H.1	Modell des Formulargenerators	117

Tabellenverzeichnis

3.1	Zusammenfassung wichtiger Steuertasten	11
4.1	Wettbewerbsart und Rechenregeln	14
4.2	Inhalt der Felder	22
4.3	Steuerzeichen bei der zeilenweisen Eingabe	23
4.4	Höchstpunktzahlen bei Rolltanzwettbewerben	36
4.5	Steuertasten bei den neuen Funktionen zur Noteneingabe	45
4.6	Ausgabegeräte und ihre Bedeutung	78
H.1	Die Namen der Batch-Dateien	119

Kapitel 1

Einführung

Dieses Handbuch richtet sich an alle Personen, die bei einer Meisterschaft das Programm-Paket CALCULATING zur Ergebnisermittlung einsetzen werden.

1.1 Inhalt dieses Handbuchs

Es enthält eine vollständige Beschreibung aller Funktionen, die das Programm CALCULATING dem Anwender anbietet. Ferner werden die Konfigurationssprachen beschrieben. Weiterhin ist eine kurze Beschreibung zu finden, wie mit Hilfe dieses Programms der Ablauf einer Veranstaltung für die Kalkulatoren (das Rechenbüro) von sich geht.

1.2 Symbole und Typographie in diesem Handbuch

1.2.1 Schriftformen

Schreibmaschine: Schreibmaschine steht für Eingaben des Benutzers, sowie Ausgaben auf dem Bildschirm.

Italic: Menuseiten werden kursiv dargestellt. Die einzelnen Buchstaben besitzen „Schnörkel“.

Slanted: Geneigte Schrift steht für Hervorhebungen im Text.

Fettschrift: Fettschrift steht für besondere Hervorhebungen im Text.

Sans Serif: Menufunktionen werden mit der Sans Serif-Schrift hervorgehoben.

<Tasten>: Alle Tasten, die in bestimmten Funktionen gedrückt werden sollen, werden im Text durch zwei spitze Klammern an jeder Seite und durch Schreibmaschine markiert.

1.2.2 Topologie

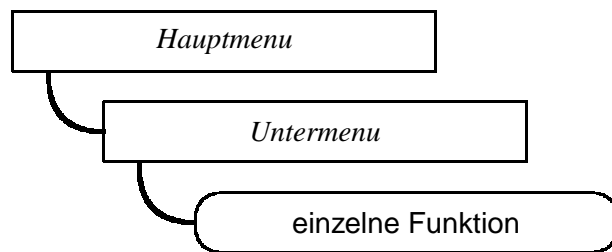
Das Programm CALCULATING ist ein Menu-gesteuertes Programm. Es erfüllt seine Aufgaben dadurch, daß der Anwender die jeweiligen Funktionen in einzelnen Menuseiten auswählt, indem er die betreffende Nummer angibt.

Eine Menuseite ist vergleichbar mit einer Seite in einer Speisekarte. Auf derselben werden jedoch keine Speisen sondern Funktionen angeboten, die durch Angabe der entsprechenden Funktionsnummer, die der beschriebenen Funktion vorangestellt ist, aufgerufen werden können.

Eine Funktion ist eine Aktion, die die mit dem Funktionsnamen assoziierte Tätigkeit ausführt (Aufgabe erfüllt).

Eine Funktion, die hierarchisch in einem oder mehreren Untermenüs eingebettet ist, wird aufgerufen, in dem man zuerst vom Hauptmenu kommend die angegebenen Untermenüs auswählt und die im letzten Untermenü angegebene und gesuchte Funktion aufruft.

Auf den folgenden Seiten wird bei jeder Funktion angegeben, an welcher Stelle sie sich im Programm befindet. Zur besseren Übersicht ist die genaue Lokation grafisch dargestellt:



Die Abbildung stellt dar, wie eine gesuchte Funktion im Programm aufgerufen werden kann. Gleichzeitig kann man ihr entnehmen, in welche Menuseite eine Funktion eingebettet ist.

Eine Menuseite ist in der Abbildung eckig dargestellt und der Name der Seite ist wie folgt dargestellt: *Name der Seite*. Eine Funktion ist in der Abbildung rund dargestellt und der Namen der Funktion ist wie folgt dargestellt: **Name der Funktion**.

Die einzelnen Funktionen können entweder durch das Hauptmenu direkt aufgerufen werden oder sie sind in einem oder hierarchisch in mehreren Untermenüs eingebettet. In einem Untermenü werden Funktionen zusammengefaßt, die logisch zusammengehören. Die Bezeichnungen Untermenü und Menuseiten entsprechen sich.

Kapitel 2

Installation

2.1 Mindestanforderungen an den Rechner

Hardwarevoraussetzung für die Benutzung von CALCULATING ist ein IBM¹-PC oder kompatibler Rechner mit einer Festplatte und einem Diskettenlaufwerk. Es können alle Video-Karten im Textmode verwendet werden.

Für das Programm ROLLER müssen mindestens 530 kByte im Hauptspeicher frei sein². Dies ist in der Regel ab MSDOS, Version 5.0 oder höher, oder im OS/2 DOS Fenster, der Fall. Die vorliegende Version wurde unter OS/2 Warp³ (DOS Fenster) und unter MSDOS 5.0 getestet. Auf der Festplatte müssen insgesamt mindestens 3,5 Megabyte frei sein. Davon benötigt CALCULATING ca. 500 Kilobytes. Der Rest ca. 3 Megabyte wird vom Formulargenerator genutzt.

2.2 Nationale Anpassungen

Die Meldungen und Abfragen des Programms werden in deutscher Sprache ausgegeben, wenn der Ländercode für Deutschland (049), Österreich (043) oder die Schweiz (041) angegeben wird. In allen anderen Fällen werden die Meldungen in englischer Sprache ausgegeben. Für die Anpassung der Überschriften auf den Listen ist die Datei `roller.ini` anzupassen.

Der Ländercode wird in der Datei `config.sys` eingestellt. Die Datei `config.sys` enthält dazu in der Regel die Zeile

```
COUNTRY=049,C:\OS2\SYSTEM\COUNTRY.SYS.
```

Das erste Argument nach dem Gleichheitszeichen gibt den Ländercode an. Weitere Informationen zum Ländercode entnehmen Sie bitte Ihrem Handbuch zum Betriebssystem.

2.3 Installation

2.3.1 Vorbereitung und Übertragung des Programms und zusätzlicher Dateien

Auf der Original-Diskette befinden sich die in der Abbildung 2.1 aufgeführten Dateien und Programme.

¹IBM ist eingetragenes Warenzeichen der Firma International Business Machine Corp.

²Die DOS-Befehle CHKDSK und MEM geben Aufschluß über vorhandenen und freien Hauptspeicher.

³OS/2 ist eingetragenes Warenzeichen der Firma International Business Machine Corp.

```

Datenträger, Laufwerk K, hat den Namen ROLLER FAT.
Datenträgernummer ist E6E3:F014
Verzeichnis von A:\
FORMULAR ZIP      66791  13.09.96  7.08
INSTALL  EXE      75792  24.06.96  7.08
INSTFORM EXE      74944  24.06.96  7.08
README   1ST       5435  24.06.96  7.08
README   EXE      39234  24.06.96  7.08
ROLLER   INI      11153  24.06.96  7.08
ROLLER   ZIP     133497  13.09.96  7.08
R_LJ     INI      13118  24.06.96  7.08
TFM      ZIP      18585  24.06.96  7.08
UNZIP    EXE      33468  24.06.96  7.08
ZIP      EXE      36364  24.06.96  7.08
      11 Datei(en)      508381 Byte belegt

```

Abbildung 2.1: Abbildung mit dem Inhalt der Original-Diskette

Das Programm `INSTALL.EXE` nimmt die notwendigen Initialisierungsschritte vor. Rufen Sie dieses einfach mit

```
C:\>A:INSTALL <Enter>
```

auf. Dieses Programm erzeugt auf Ihrer Festplatte die notwendigen Verzeichnisse (Sub-directories) und kopiert die nötigen Programme dorthin. Dazu werden Sie interaktiv durch das Programm geführt. Die meisten Seiten sind vorausgefüllt. Lediglich wenn Sie Änderungen an bestehenden Einstellungen vornehmen möchten, müssen Sie die Änderungen eintragen. Sehrwohl müssen Sie allerdings einen Drucker auswählen.

2.3.2 Notwendige Veränderungen an ihrem System

Erweitern Sie in der Datei `AUTOEXEC.BAT` den Pfadnamen um `C:\ROLLER`. Sie finden die Datei `AUTOEXEC.BAT` auf der Bootplatte im Root-Verzeichnis `C:\`. Der Pfad ist der vollständige Verzeichnisnamen, in dem die Datei zu finden ist. In dieser Datei sollte auch eine Zeile eingetragen sein, die mit dem Wort `PATH` beginnt. Siehe auch Abbildung 2.2. Fügen Sie einfach hinten an diese Zeile das Folgende an: `;C:\ROLLER`. Bei der obigen Beschreibung bin ich davon ausgegangen, daß Ihrem Festplattenlaufwerk, auf das das Programm kopiert werden soll, der (Laufwerks-) Buchstabe `C:` zugeordnet ist. Sollte das nicht der Fall sein, ersetzen Sie einfach den Buchstaben `C:` durch Ihren Laufwerksbuchstaben. (Dies gilt natürlich nur für die Installation des Programmpakets `CALCULATING`. Die Veränderungen an Ihrem System d.h. `AUTOEXEC.BAT` und `CONFIG.SYS` sind in der Regel auf dem Laufwerk `C:\` auszuführen.)

Tragen Sie in der Datei `CONFIG.SYS` die folgende zusätzliche Zeile ein, wenn Sie diese nicht ohnehin schon eingetragen oder dort vorgefunden haben.

```
FILES=20
```

Bei `FILES=20` kann auch eine Zahl größer 20 stehen, dann brauchen Sie an dieser Zeile nichts zu ändern.

```
PATH C:\;C:\DOS;C:\UTILITY;C:\EMTEX;C:\TP;C:\TC
```

Fügen Sie hinten an dieser Zeile den Namen des Verzeichnisses **ROLLER** erweitert um den Laufwerksbuchstaben an. Trennen Sie dieses vom Anfang der Zeile durch einen Strichpunkt. Das fertige Ergebnis sehen Sie unten. Die Änderung (Anfügung) ist hervorgehoben.

```
PATH C:\;C:\DOS;C:\UTILITY;C:\EMTEX;C:\TP;C:\TC;C:\ROLLER
                        ^^^^^^^^^^^
```

Abbildung 2.2: Die Datei **AUTOEXEC.BAT** vor und nach der Änderung

2.4 Der Aufruf von **CALCULATING**

Starten Sie das Programm, indem Sie im Betriebssystem das Kommando

```
ROLLER <Enter>
```

eingeben. Anschließend wird das Programm geladen.

Je nachdem ob im aktuellen Verzeichnis (im Arbeitsverzeichnis oder working directory) eine Veranstaltung bereits vorbereitet wurde oder nicht, erscheint entweder das Menu zur Auswahl eines Wettbewerbs (siehe Abbildung 4.3 auf Seite 16) oder das Menu zum Anlegen einer neuen Veranstaltung (siehe Abbildung 4.1 auf Seite 13).

2.4.1 Der Begriff: Veranstaltung

Eine Veranstaltung ist ein sportlicher Wettkampf, der an einem Tag oder mehreren aufeinander folgenden Tagen ausgetragen wird, an dem die Teilnehmer in einem oder in mehreren Wettbewerben ihre Leistung messen und vergleichen.

2.4.2 Keine Veranstaltung bzw. Datenbasis nicht vorhanden

Wenn beim ersten Starten die Meldung „keine Datenbasis ist vorhanden“ erscheint, kann das Programm beendet werden oder es kann eine Datenbasis für eine neue Veranstaltung angelegt werden.

2.4.3 Veranstaltung vorhanden bzw. Datenbasis vorhanden

Ist eine Datenbasis vorhanden, so erscheint eine Liste von Wettbewerben. Der Anwender kann aus dieser Liste zwei Wettbewerbe auswählen, die bearbeitet werden sollen. Später können im Programm durch eine entsprechende Funktion andere Wettbewerbe ausgewählt werden.

2.4.4 Löschen von alten Veranstaltungen, Mehrere Veranstaltungen in verschiedenen Verzeichnissen

Das Programm sucht beim Starten die Datenbasis immer im aktuellen Verzeichnis auf dem aktuellen Laufwerk. Die Meldung „keine Datenbasis vorhanden“ oder die Liste der möglichen Wettbewerbe bezieht sich also immer auf das aktuelle Verzeichnis und Laufwerk.

Soll eine *neue* Veranstaltung in einem Verzeichnis eingerichtet werden in dem sich schon eine *alte* Veranstaltung befindet, so ist die *alte* Veranstaltung vorher zu löschen. Verlassen Sie dazu das Programm CALCULATING und löschen Sie in dem Verzeichnis alle Dateien, die auf die Suchmuster *.ROL und *.STS passen. Alternativ kann eine *neue* Veranstaltung auch in einem anderen Verzeichnis eingerichtet werden. Dazu ist ebenfalls das Programm CALCULATING zu beenden und dann in ein anderes Verzeichnis zu schalten.

Damit können auch mehrere Veranstaltungen auf einem Rechner und Platte gehalten werden, indem für jede Veranstaltung ein eigenes Verzeichnis angelegt wird. Das Programm CALCULATING wird einfach in dem Verzeichnis aufgerufen, in dem sich die Daten für diejenige Veranstaltung befinden, die gerade bearbeitet werden sollen.

2.4.5 Suche der Datendateien

Für jeden einzelnen Wettbewerb wird eine eigene Datendatei angelegt. Datendateien tragen die Namen DATENXYD.ROL, wobei für X und Y Ziffern von 0 bis 9 stehen können.

Die Anzahl der Wettbewerbe in einem Verzeichnis ist auf 32 beschränkt. Die Datendateien müssen nicht notwendigerweise die Namen von DATEN01D.ROL bis DATEN32D.ROL tragen. Auch kann die Liste der Datendateien Lücken haben.

Wie sucht das Programm am Start und bei Wettbewerbsauswahl die Datendateien? Das Programm durchsucht das aktuelle Verzeichnis nach Dateien, die auf das Suchmuster DATEN??D.ROL passen. (Dabei stehen die Fragezeichen für beliebige Zeichen.) Die ersten 32 Dateien, die auf das Muster passen werden zu Wettbewerbsdатеien. Dabei findet keine Prüfung statt, ob es sich dabei tatsächlich auch um korrekte Datendateien handelt. Die so gefundenen Dateinamen werden aufsteigend sortiert.

Anschließend werden alle Datendateien gelesen, um die Information über den jeweiligen Wettbewerb zu gewinnen. Dies dauert länger als in den älteren Programmversionen.

Dieses neue Verfahren ermöglicht eine einfache Umbenennung der Dateinamen der Datendateien, sowie den Austausch dieser auf verschiedenen Rechnern, da die Dateinamen nicht mehr durch eine zentrale Steuerdatei DATEN00S.ROL vorgeschrieben sind.

Kapitel 3

Das Arbeiten mit CALCULATING

CALCULATING ist ein Programm, das über Menus in verschiedenen Schachtelungstiefen gesteuert wird. Die Steuerung über Menus hat den Vorteil, daß auch ungeübte EDV-Benutzer mit dem Programm ohne Probleme umgehen können.

3.1 Informationen auf dem Bildschirm

3.1.1 Das Hauptmenu

```
*****
***  C A L C U L A T I N G   C/C++-Version 8.1b - May 30 1999  12:02:42   ***
***                (c) 1986 - 99 by Richard R. Gussmann                ***
*****

Veranstaltung : Deutsche Meisterschaften im Rollkunstlaufen und Rolltanzen
Ort           : Weil am Rhein
Datum        : 2. bis 8. August 1999
Wettbewerb   : Junioren Damen - Einzel - deutsch (CIPA 94, WOK 99)
Wettbewerb 2 : Junioren Herren - Einzel - deutsch (CIPA 94, WOK 99)

                1. Wettbewerbsdaten verwalten
                2. Noten eingeben
                3. Daten reorganisieren
                4. Ausgaben machen
                5. Globale Darstellung
                6. Wettbewerb auswählen
                7. Programm beenden
                Bitte wählen Sie: > <
```

Abbildung 3.1: Das Hauptmenu oder oberstes Menu

Die Abbildung 3.1 zeigt Ihnen, welche Informationen auf dem Bildschirm angezeigt werden. Der erste Block enthält den Namen des Programms, die Versionsnummer und den Copyright-Vermerk.

Im zweiten Block finden Sie Informationen zu der laufenden Veranstaltung und der gerade ausgewählten Wettbewerbe. Bei Wettbewerben wird der Name des Wettbewerbs angezeigt, ferner ob es sich um einen Einzel-, Gruppenlauf-, Paarlauf- oder Tanzwettbewerb handelt. Weiterhin wird angegeben, nach welchen Regeln das Ergebnis eines Wettbewerbs berechnet wird. (In der Abbildung 3.1 wird in beiden Wettbewerben nach den Regeln der WOK 99 gerechnet.)

3.1.2 Struktur des Programms

Das Programm ist in sechs Teilbereiche untergliedert. Dies dient vor allem der besseren Übersicht. Auch Anfänger können deshalb mit dem Programm umgehen. Zusätzlich gibt es einen eigenen Menupunkt, um das Programm zu beenden. Das Programm ist wie folgt untergliedert:

1. *Verwalten*
2. *Noteneingabe*
3. *Daten reorganisieren*
4. *Ausgaben machen*
5. Globale Darstellung
6. Wettbewerbe auswählen
7. Programm beenden

Die einzelnen Untermenu's besitzen alle den gleichen logischen Aufbau. Im ersten Block ist die Art des Programmbereichs (die „Abteilung“) z.B. Verwalten oder Noteneingabe, und der aktive Wettbewerb angezeigt. Im zweiten Block ist eine Liste mit den möglichen Funktionen aufgeführt. (Vergleiche Abbildung 3.2.)



Abbildung 3.2: Erster Block eines Untermenüs

Im Untermenu *Verwalten* sind all die Funktionen zusammengefaßt, die mit der Vorbereitung und dem Ablauf des Wettbewerbs in Verbindung stehen. Dies sind im wesentlichen die Eingabe der Teilnehmer, die Eingabe des Kampfgerichts, die Auswahl der Wettbewerbsart, usw. Wegen der zentralen Stellung der *Noteneingabe* in einem Wettbewerb gibt es entsprechend auch einen solchen Menupunkt im Hauptmenu. Im Verzeichnis *Ausgaben machen* können die durch das Programm berechneten Ergebnisse ausgegeben werden. Um einen schnellen Überblick über einzelne Wertungen bekommen zu können, gibt es die Funktion *Globale Darstellung*. In ihm findet man auf einen Blick alle Wertungen eines bestimmten Läufers. Der Punkt *Daten reorganisieren* enthält Funktionen, die ähnlich wie der Menupunkt *Verwalten* mit dem Ablauf des Wettbewerbs in Verbindung stehen. Diese Funktionen werden aber im allgemeinen nicht gebraucht; sie sind viel spezieller und werden einigen Ausnahmesituationen gerecht. Ausnahmesituationen sind z.B. die Disqualifikation eines Teilnehmers, o.ä. Anders ist es mit dem Punkt *Wettbewerbe auswählen*. Dort kann man die jeweiligen Wettbewerbe selektieren, für die die Wertungen eingegeben werden können, die Ergebnisse berechnet und ausgegeben werden.

3.1.3 Zwei Wettbewerbe gleichzeitig bearbeiten

Das Programm kann zwei Wettbewerbe gleichzeitig bearbeiten und verwalten. Dazu müssen im *Hauptmenu* bei der Funktion *Wettbewerbe auswählen* zwei Wettbewerbe ausgewählt und geladen werden. Zu einer Zeit kann immer nur ein Wettbewerb aktiv sein, auf den sich dann die Ein- und Ausgaben beziehen. Dieser primär aktive Wettbewerb muß jeweils beim Aufruf einer Menufunktion der ersten Schachtelungstiefe ausgewählt werden. Das heißt, wird aus dem Hauptmenu ein Untermenu (z.B. Wettbewerbsdaten verwalten) oder eine Hauptmenufunktion (z.B. Globale Darstellung) aufgerufen, so ist zunächst der primär aktive Wettbewerb auszuwählen. Dieser Vorgang ist in Abbildung 3.3 dargestellt. Danach kommen Sie in das eigentliche Menu oder die betreffende Menufunktion wird ausgeführt. In einem Menu der ersten Schachtelungstiefe kann zwischen den zwei aktiven Wettbewerben hin- und hergeschaltet werden, indem die Taste <F2> gedrückt wird.

3.2 Befehlseingabe und wichtige Steuertasten

Die einzelnen Programmpunkte werden einfach durch Angabe ihrer Nummer (die Nummer, die der Menüpunkt hat,) aufgerufen. Wichtige Tasten sind <ESC> und <F2>. Mit <ESC> kann man die meisten ausgewählten Funktionen abbrechen. Die Taste <F2> schaltet, falls mehrere Wettbewerbe aktiviert worden sind, zwischen diesen hin und her. Durch Drücken der Taste <ESC> kann man das aktuelle Menu verlassen und kommt auf die nächst höhere Befehlsebene (in das übergeordnete Menu) zurück.

The screenshot shows a menu box with a double border. At the top, a dashed line separates the header from the content. The header consists of two lines: the first line has '>>>' on the left, 'Wettbewerb auswählen' in the center, and '<<<' on the right; the second line has '>>>' on the left and '<<<' on the right. Below the dashed line, there is a list with two items: '1. Meisterklasse Damen' and '2. Meisterklasse Herren'. At the bottom of the list, the text 'Bitte wählen Sie: > <' is displayed.

Abbildung 3.3: Aktiven Wettbewerb auswählen

Teilnehmerauswahl
über die Nummer

In vielen Funktionen muß ein Teilnehmer ausgewählt werden. Dies kann zum Einen durch die Angabe der Teilnehmernummer geschehen. Die Teilnehmernummer wird dem Teilnehmer beim Erfassen der Teilnehmernamen zugeordnet.

Teilnehmerauswahl
nach den Namen

Bei bestimmten Funktionen ist es möglich, die Teilnehmer direkt über eine Liste auszuwählen. Diese Teilnehmerauswahl wird über die Taste <F3> aktiviert. Nach einem Druck auf <F3> erhalten Sie eine Liste der Namen aller Teilnehmer. Durch Drücken auf die Tasten <> und <> kann ein Teilnehmer ausgewählt werden. <> springt zu dem Teilnehmer über dem gerade aktuellen und <> zu dem unter ihm. Die Tasten <PgUp> und <PgDown> springen über zehn Teilnehmer nach oben oder unten. Der hervorgehobene Teilnehmer kann durch Drücken der Taste <RETURN> angewählt werden. <ESC> bricht die Auswahl ab.

Die Teilnehmerauswahl über die Funktionstaste <F3> ist bei folgenden Programmpunkten (Menufunktionen) aufrufbar:

- Teilnehmerdaten ändern
- Teilnehmer löschen
- Teilnehmer zurücknehmen
- Noteneingabe Pflicht
- Noteneingabe Kurzkür
- Noteneingabe Kür
- Teilnehmer aus der Wertung nehmen
- Globale Darstellung

Die Abbildung 3.4 zeigt die Möglichkeit einen Teilnehmer aus der Liste aller Teilnehmer auszuwählen. Die Teilnehmer werden dabei in der Reihenfolge ihrer Erfassung aufgelistet.

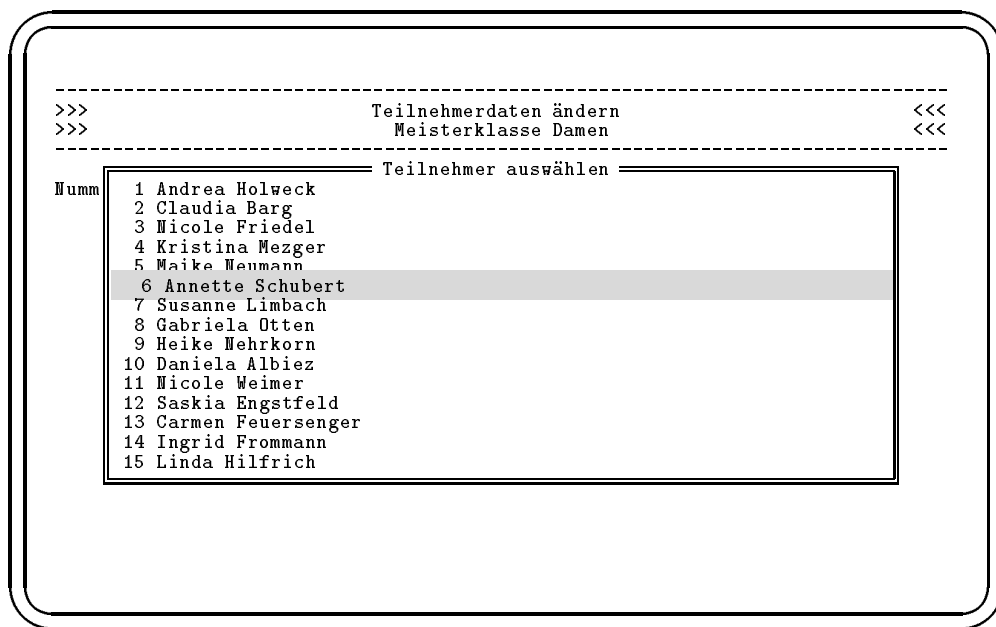


Abbildung 3.4: Teilnehmerauswahl über Liste

<1>...<9>	einzelne Funktionen aufrufen
<ESC>	Abbruch einer laufenden Funktion oder Rückkehr zum übergeordneten Menu.
<RETURN>	Beenden von Eingaben, die mehr als ein Zeichen umfassen.
<ENTER>	(wie bei <RETURN>)
<CR>	(wie bei <RETURN>)
<F2>	Umschalten zwischen zwei Wettbewerben
<F3>	Menugesteuerte Teilnehmerauswahl
<j>	Eingabe einer positiven Antwort (ja)
<n>	Eingabe einer negativen Antwort (nein)
<>	Bewegen des Rollbalkens um eine Zeile nach unten
<>	Bewegen des Rollbalkens um eine Zeile nach oben
<PgUp>	Bewegen des Rollbalkens um eine Seite nach oben
<PgDown>	Bewegen des Rollbalkens um eine Seite nach unten

Tabelle 3.1: Zusammenfassung wichtiger Steuertasten

Kapitel 4

Beschreibung der einzelnen Funktionen

Alle Funktionen, die das Programm enthält, werden in diesem Kapitel vorgestellt und erläutert. Die Reihenfolge orientiert sich zum einen an den Menuseiten, die beim Programmstart dargestellt werden, und zum anderen an der Ordnung, wie die einzelnen Funktionen in Menus eingebettet worden sind.

Ganz am Anfang steht dabei der Start des Programms ohne einer Datenbasis. Dies ist die erste Menuseite, die der Anwender erblickt, wenn er zum ersten Mal mit CALCULATING arbeitet. Anschließend wird die Eintragung und Auswahl der Wettbewerbe beschrieben. Danach folgt das eigentliche Hauptmenu, das im Programm die oberste Ebene darstellt und Verzweigungen zu anderen Untermenüs und Menufunktionen anbietet. Abgerundet wird das Kapitel durch detaillierte Erläuterungen zu allen Menufunktionen.

4.1 Das leere Hauptmenu

Nach dem ersten Start des Programms und jedesmal wenn die Daten des letzten Wettbewerbs gelöscht worden sind, meldet sich das Programm mit diesem dem leeren Hauptmenu. In diesem Menu muß man den Punkt eins aufrufen, um eine neue Veranstaltung einzurichten. Der Punkt zwei wird nicht unterstützt. Im Notfall kann das Programm beendet werden, falls es versehentlich in einem Verzeichnis gestartet wurde, das keine Wettbewerbsdaten (keine Datenbasis) enthält. Diese Aufgabe erfüllt Punkt drei.

```
*****
***  C A L C U L A T I N G   C/C++-Version 8.1c - May 30 1999  19:00:35  ***
***                               (c) 1986 - 99 by Richard R. Gussmann      ***
*****

Dieses Verzeichnis enthält keine Wettbewerbsdaten!
Keine Wettbewerbsdiskette ist eingelegt!

1. Initialisieren der Diskette oder des Verzeichnisses
   als Wettbewerbsdiskette/-verzeichnis
2. Andere Diskette einlegen
3. Programm beenden

Bitte wählen Sie: > <
```

Abbildung 4.1: Das Hauptmenu, falls keine Datenbasis vorhanden ist

4.1.1 Die Eintragung der einzelnen Wettbewerbe

In diesem Menüpunkt wird zuerst der Name, der Ort und das Datum einer neuen Veranstaltung festgelegt.

Danach werden die einzelnen Wettbewerbe erfasst. Zu jedem Wettbewerb wird neben seinem Namen angegeben, ob es sich um einen Einzel-, Paarlauf-, Rolltanz- oder Gruppenlaufwettbewerb handelt, ferner wird festgelegt, nach welchen Regeln die Ergebnisberechnung erfolgen soll.

Der Name wird wie üblich eingegeben und mit <RETURN> abgeschlossen. Die Auswahl der einzelnen Wettbewerbsarten erfolgt durch die Angabe des ersten Buchstaben des Namens. Erlaubte Buchstaben sind <E>, <P>, <R>, <G>, <F> und <C>. Dabei spielt die Groß- und Kleinschreibung keine Rolle. Die Taste <E> steht für einen Einzelwettbewerb. Die anderen Tasten entsprechen den restlichen Wettbewerbsarten.

Danach wird festgelegt, ob nach deutschen oder internationalen Regeln gerechnet wird. Auch hier bestimmen die Buchstaben <d> oder <i> den Typ¹. Die erlaubten Buchstabenkürzel bei der Festlegung der Wettbewerbsart und den Rechenregeln können der Tabelle 4.1 entnommen werden.

Tasten zur Auswahl der	
Wettbewerbsart	Ergebnisberechnung
<E> Einzelwettbewerb	<D> deutsche Regeln (CIPA '94, WOK '99)
<P> Paarlaufwettbewerb	<I> internationale Regeln (CIPA '94)
<T> Rolltanzwettbewerb	<N> nationale Regeln (CIPA '94)
<G> Gruppenlaufwettbewerb	<L> nationale Regeln (CIPA '87)
<F> Formationswettbewerb	<J> internationale Regeln (CIPA '87)
<C> CEPA-Show-Wettbewerb	<W> WOK '85 (WOK '89)

Tabelle 4.1: Zusammenfassung der erlaubten Buchstaben zur Festlegung von Wettbewerbsart und dem Verfahren zur Ergebnisberechnung

Es können jederzeit im Menu *Daten reorganisieren* unter dem Punkt *Weitere Wettbewerbe hinzufügen* zusätzliche Wettbewerbe eingetragen werden. Ferner kann die Wettbewerbsart mit der Funktion *Wettbewerbsart* im Menu *Daten reorganisieren* und das Verfahren zur Ergebnisberechnung mit der Funktion *Veranstaltungstyp* im Menu *Daten reorganisieren* nachträglich geändert werden (vergl. Seiten 51 und 66).

Ein Beispiel der Eintragung verschiedener Wettbewerbe ist in Abbildung 4.2 auf Seite 15 zu sehen.

¹Die Taste <w> stellt das Verfahren zur Ergebnisberechnung auf die Regeln der WOK aus dem Jahr 1985 ein. Bei Wettbewerben mit Kurzkür wird zusätzlich der Nachtrag aus dem Jahr 1989 verwendet. Die Taste <j> stellt das Verfahren zur Ergebnisberechnung auf die Regeln „The CIPA System of Scoring, Edition I, 1987“, während die Taste <l> ebenfalls nach den Regeln der Edition I rechnet, jedoch nationale Gegebenheiten berücksichtigt.

```

----- Roller - Initialisierung! -----
>>>                                     <<<
>>>                                     <<<
-----

Eingabe der einzelnen Wettbewerbe:

    Mit Art wird festgelegt, um was für einen Wettbewerb es
    sich handelt:
    (E = Einzel, P = Paare, T = Tanz, G = Gruppen,
    F = Formationen, C = CEPA Show)

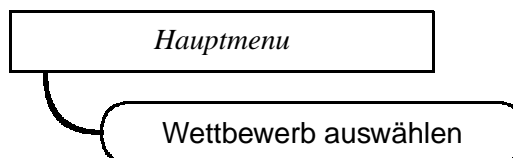
    Mit Typ wird festgelegt, ob es sich um eine deutsche oder
    internationale Veranstaltung handelt.
    (D = deutsch, I = international)

Nr.  Wettbewerb                                Art      Typ
5   Junioren Damen                            Einzel    deutsch (CIPA 94, WOK 99)
4   : DATA005B.ROL-file created!
6   Junioren Herren                            Einzel    deutsch (CIPA 94, WOK 99)
5   : DATA006B.ROL-file created!
7   Junioren Paare                             Paare     deutsch (CIPA 94, WOK 99)
Richtig [JN](J)

```

Abbildung 4.2: Die Funktion: Eintragung neuer Wettbewerbe

4.2 Die Auswahl eines oder zweier Wettbewerbe



Das Programm kann einen oder zwei Wettbewerbe bearbeiten. Wieviele Wettbewerbe man bearbeiten möchte, gibt man dem Programm bei der Wettbewerbsauswahl bekannt. Die Auswahl des ersten oder zweiten Wettbewerbs kann durch den Druck auf die Taste <ESC> abgebrochen werden. In diesem Fall wird die Programmausführung sofort beendet.

4.2.1 Auswahl des ersten Wettbewerbs

```
*****
***  C A L C U L A T I N G   C/C++-Version 8.1c - May 30 1999  19:00:35  ***
***                                (c) 1986 - 99 by Richard R. Gussmann      ***
*****

1. Meister Damen/Senior Ladies
2. Meister Herren/Senior Men
3. Meister Tanz/Senior Dance
4. Meister Paare/Senior Pairs
5. Junioren Damen/Junior Ladies
6. Junioren Herren/Junior Men
7. Junioren Tanz/Junior Dance
8. Jugend Damen/Youth Ladies
9. Jugend Herren/Youth Men
10. Jugend Tanz/Youth Dance
11. Schüler Mädchen/Cadet Girls
12. Schüler Jungen/Cadet Boys
13. Schüler Tanz/Cadet Dance

Bitte wählen Sie einen der obigen Wettbewerbe aus: 1
```

Abbildung 4.3: Die Auswahl des ersten Wettbewerbs

Die einzelnen Wettbewerbe werden über eine Liste angeboten (Abbildung 4.3). Vor jedem Namen eines Wettbewerbs steht die Nummer, mit der dieser Wettbewerb ausgewählt werden kann. Am unteren Ende des Bildschirms muß die entsprechende Nummer eingegeben werden. Die Eingabe muß durch Druck auf die <RETURN>-Taste beendet werden.

4.2.2 Auswahl des zweiten Wettbewerbs

Nach der Auswahl des ersten Wettbewerbs fragt das Programm, ob ein weiterer Wettbewerb bearbeitet werden soll. Wird die Frage mit Nein <N> beantwortet, so wird der

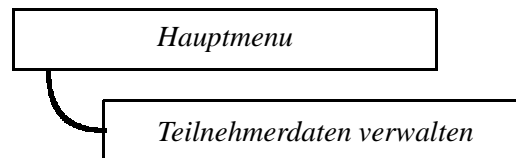
erste Wettbewerb geladen. Wird die Frage mit Ja <J> beantwortet, so muß noch die Nummer eines weiteren Wettbewerbs eingegeben werden.

```
*****
***  C A L C U L A T I N G   C/C++-Version 8.1c - May 30 1999  19:00:35   ***
***                (c) 1986 - 99 by Richard R. Gussmann                ***
*****

1. Meister Damen/Senior Ladies
2. Meister Herren/Senior Men
3. Meister Tanz/Senior Dance
4. Meister Paare/Senior Pairs
5. Junioren Damen/Junior Ladies
6. Junioren Herren/Junior Men
7. Junioren Tanz/Junior Dance
8. Jugend Damen/Youth Ladies
9. Jugend Herren/Youth Men
10. Jugend Tanz/Youth Dance
11. Schüler Mädchen/Cadet Girls
12. Schüler Jungen/Cadet Boys
13. Schüler Tanz/Cadet Dance
```

Bitte wählen Sie einen der obigen Wettbewerbe aus: 1
Soll ein weiterer Wettbewerb bearbeitet werden (J/N)?

4.3 Das Menu: Teilnehmerdaten verwalten



Falls Sie zwei Wettbewerbe gleichzeitig bearbeiten und Sie rufen die Unterfunktionen Verwalten auf, so müssen Sie zuerst einen Wettbewerb auswählen, bevor Sie in das eigentliche Menu kommen. Die Auswahl wird über das Menu vorgenommen, das in der Abbildung 3.3 auf Seite 9 dargestellt ist. Danach kommen Sie in das eigentliche Menu (Abb. 4.4).

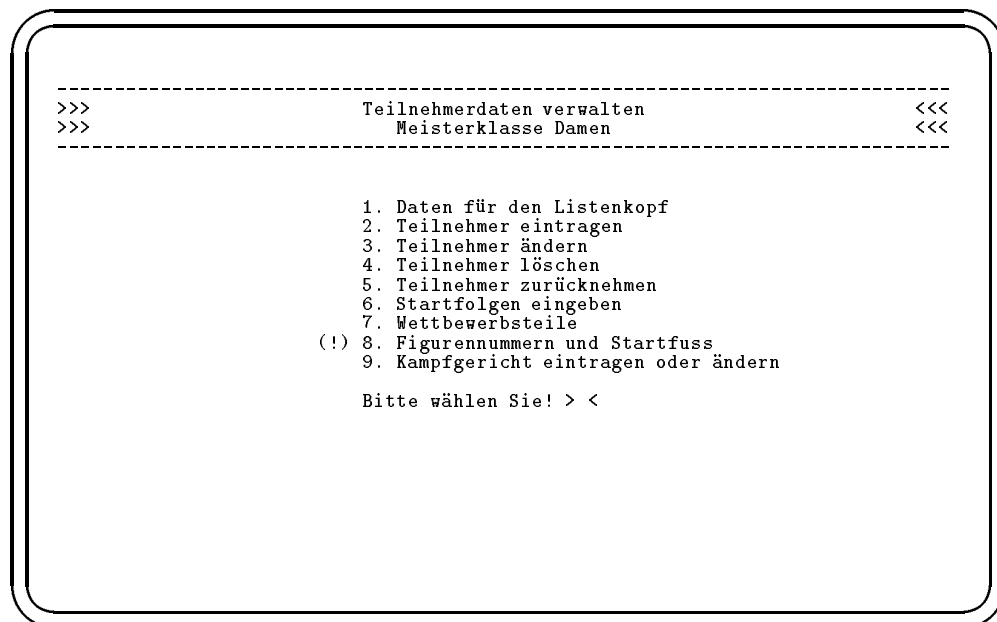


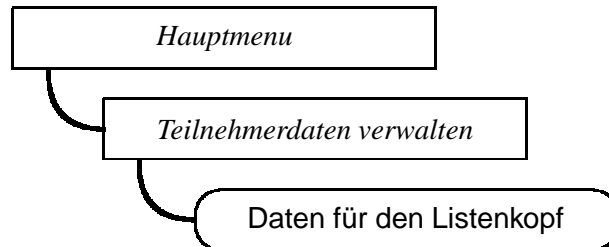
Abbildung 4.4: Das Menu: Teilnehmerdaten verwalten

In diesem Menu können Sie zwischen den beiden Wettbewerben hin und her schalten, indem Sie die Taste <F2> drücken. Der jeweils aktive Wettbewerb wird oben in den Statuszeilen angezeigt.

In diesem Menu gibt es Funktionen, die aufgerufen werden *müssen*, bevor weitere Funktionen in anderen Menus ausgeführt werden können. Diese Funktionen werden am Anfang der Zeile durch die Markierung < (!) > gekennzeichnet.

Nachfolgend sind die Menufunktionen beschrieben, die im Menu *Teilnehmerdaten verwalten* aufgerufen werden können.

4.3.1 Daten für den Listenkopf



Hier können Sie die Eintragungen verändern oder ergänzen, die Sie bei der Eingabe der einzelnen Wettbewerbe bereits gemacht hatten.

Am Anfang steht der Cursor rechts neben dem Wort *Veranstaltung*: Der Cursor ist das blinkende Etwas auf dem Bildschirm. Er kennzeichnet die Position, an der gerade eine Eingabe gemacht werden kann. Der Cursor wird oft auch als Schreibmarke bezeichnet. Durch Drücken der Taste <ENTER> (oder <RETURN>) kommen Sie in die nächste Eingabezeile.

Nach der letzten Zeile kommen Sie zurück in das vorherige Menu. Ihre Änderungen oder Ergänzungen sind automatisch übernommen und gesichert worden.

Dieser Menüpunkt muß nur aufgerufen werden, wenn man bestehende Eintragungen ändern möchte. Die Felder werden beim Vorbereiten einer neuen Veranstaltung automatisch belegt. Die Eingabe kann mit den in der Tabelle 4.3 auf Seite 23 aufgeführ-

```
-----<div data-bbox="210 599 780 625" data-label="Text">

```
>>> Eingabe Listenkopf <<<
>>> <<<

```

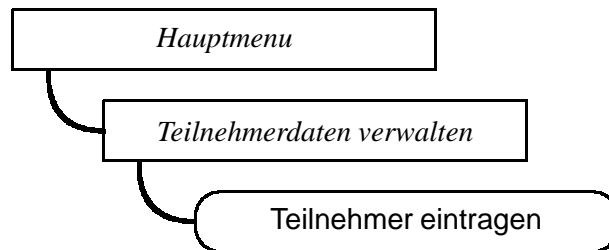

```

```
Veranstaltung: Deutsche Meisterschaften im Rollkunstlaufen und Rolltanzen
Datum          : 8. August bis 11. August 1991
Ort            : Darmstadt
Wettbewerb     : Meisterklasse Damen
```

Abbildung 4.5: Listenkopf

ten Steuerzeichen korrigiert, geändert, ergänzt, wortweise gelöscht, ganz gelöscht oder überschrieben werden.

4.3.2 Teilnehmer eintragen



Bei der Eingabe der Teilnehmernamen, sowie der Vereinsbezeichnungen (dies heißt immer noch Nation) ist folgendes zu beachten. Es erscheint ein Muster, wie die Eingabe zu erfolgen hat. Am rechten Rand erscheint eine Nummer, unter der der Teilnehmer im Rechner intern geführt wird. Diese Nummer braucht man, um, falls man sich verschrieben hat, nachträglich etwas zu korrigieren oder zu löschen.

```
>>> Teilnehmer eingeben - max. 40 <<<
>>> Meisterklasse Damen <<<
-----
Vorname und Name          Nation  Verband
17
```

Abbildung 4.6: Teilnehmer eingeben: Die Abbildung zeigt die Eingabemaske für Einzelwettbewerbe. Die Eingabemaske erscheint nicht bei jedem Läufer neu, sondern nur bei Aufruf der Funktion *Teilnehmer eingeben*.

Tippen Sie den Vornamen und Namen ein und drücken Sie <RETURN>. Der Cursor (Schreibmarke) springt dann nach rechts und bleibt unter dem Feld „Nation“ stehen. Tragen Sie hier eine geeignete Vereinsabkürzung ein. Diese darf und kann höchstens 4 Stellen haben. Schließen Sie die Eingabe mit <RETURN> ab. Jetzt wird noch gefragt, ob die Daten richtig sind. Drücken Sie <j> oder <RETURN>, um zu bestätigen, daß Ihre Eingabe korrekt war, oder <n>, falls Sie noch eine Änderung vornehmen möchten.

Ist die Option Verbandsbezeichnungen eingeben im Menüpunkt *Daten reorganisieren*, Untermenü *spezielle Optionen setzen* aktiviert, so muß an dieser Stelle neben der Vereinsbezeichnung auch eine Verbandsbezeichnung eingegeben werden. Diese hat ebenfalls 4 Stellen. Sie erscheint rechts neben der Spalte „Nation“. Genauere Informationen zu dieser Option sind auf Seite 60 zu finden.

Wettbewerbsart	Anzahl der Felder	Inhalt der Felder
Einzel	1	Name des Teilnehmers, Verein, ggf. Verband
Paarlauf	2	Name der Dame, Verein, ggf. Verband Name des Herrn, Verein
Tanzen	2	Name der Dame, Verein, ggf. Verband Name des Herrn, Verein
Gruppenlauf	5	Name der Gruppe, Verein, ggf. Verband Name des ersten Läufers, Verein Name des zweiten Läufers, Verein Name des dritten Läufers, Verein Name des vierten Läufers, Verein
Formation	1	Name der Formation, Verein, ggf. Verband
CEPA-Show	1	Name der Gruppe, Verein, ggf. Verband

Tabelle 4.2: Inhalt der Felder

Je nachdem um was für einen Wettbewerb es sich handelt, erscheinen verschiedene Eingabemasken. Bei Einzelwettbewerben gibt es nur ein Feld für den Namen des Teilnehmers. Bei Paarlauf- und Rolltanzwettbewerben sind pro Teilnehmer zwei Namensfelder vorgesehen. Das erste Feld nimmt den Namen der Läuferin und das zweite den des Läufers auf. Beim Gruppenlaufen dagegen sind es fünf Felder. Das erste Feld ist für den Namen der Gruppe reserviert. Die Namen der Läufer der einzelnen Gruppen sind in die Felder zwei bis fünf einzutragen. Die Verbandsbezeichnung muß pro Teilnehmer nur einmal eingegeben werden. Formationswettbewerbe und CEPA-Show-Wettkämpfe haben jeweils nur ein Feld für den Namen der Formation oder Gruppe. Zusammenfassend ist der Umfang der Teilnehmereingabe abhängig von der Wettbewerbsart in der Tabelle 4.2 dargestellt.

Bei der zeilenweisen Eingabe stehen die in der Tabelle 4.3 auf Seite 23 beschriebenen Steuertasten zur Verfügung.

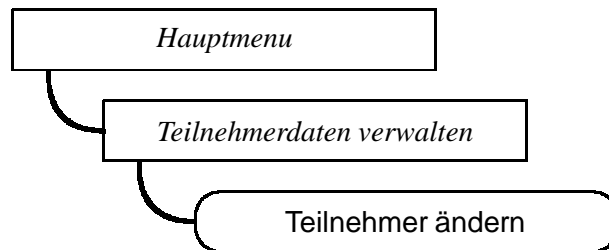
Teilnehmernummer

Den Teilnehmern wird bei der Erfassung eine Nummer (die Teilnehmernummer) zugeordnet. Unter dieser Nummer sind die zu diesem Teilnehmer gehörigen Daten, wie z.B. die Wertung, Name, usw. abgelegt. Müssen diese Daten z.B. wegen eines Schreibfehlers korrigiert oder ergänzt werden, so können die betreffenden Daten in den einzelnen Menüfunktionen wie z.B. *Teilnehmerdaten ändern* durch die Angabe Teilnehmernummer abgerufen und geändert werden.

<Ctrl>-Y	löschen der gesamten Zeile
<Ctrl>-T	löschen des Worts rechts vom Cursor
<Ctrl>-G	löschen des Zeichens unter dem Cursor
<Ctrl>-H	löschen des Zeichens links vom Cursor
<BACKSPACE>	löschen des Zeichens links vom Cursor
<Ctrl>-A	springe ein Wort nach links
<Ctrl>-F	springe ein Wort nach rechts
<Ctrl>-D	gehe ein Zeichen nach rechts
<Pfeil rechts>	gehe ein Zeichen nach rechts
<Ctrl>-S	gehe ein Zeichen nach links
<Pfeil links>	gehe ein Zeichen nach links
<Pos 1>	gehe an den Anfang der Zeile
<End>	gehe an das Ende der Zeile

Tabelle 4.3: Steuerzeichen bei der zeilenweisen Eingabe

4.3.3 Teilnehmer ändern



Der Fehlerteufel ist überall zu Hause. Wenn Sie einmal einen Schreibfehler bei der Eingabe eines Namens oder einer Vereinsbezeichnung gemacht haben, können Sie diesen im Menüpunkt *Teilnehmer ändern* auch nachträglich korrigieren.

Zuerst werden Sie nach der Teilnehmernummer gefragt, diese müssen Sie kennen, oder schauen Sie einfach in der Teilnehmerliste nach. Noch einfacher geht es, wenn Sie den Teilnehmer über die Liste auswählen, die sie erhalten, wenn Sie die Funktionstaste <F3> drücken (vergl. Seite 10). Die Teilnehmerliste können Sie sich auf dem Schirm ansehen oder auch ausdrucken, wenn Sie im Menüpunkt *Ausgaben machen* die Funktion *Teilnehmerliste* aufrufen. Falls Sie eine gültige Nummer angegeben haben, können Sie jetzt Änderungen vornehmen. Es gibt die gleichen Steuerzeichen wie bei der Teilnehmereingabe auch (siehe Seite 23). Nach den Änderungen müssen Sie deren Richtigkeit bestätigen. Das Programm fragt anschließend nach einer weiteren Nummer. Falls noch Änderungen anstehen, gibt man die betreffende Nummer an, ansonsten kann man diese Funktion mit der Fluchttaste <ESC> verlassen. Die gemachten Änderungen werden automatisch gesichert.

Ist die Option *Verbandsbezeichnungen eingeben* im Menüpunkt *Daten reorganisieren*, Untermenu *Spezielle Optionen setzen* aktiviert, so kann an dieser Stelle neben der Vereinsbezeichnung auch die Verbandsbezeichnung korrigiert oder nachträglich eingetragen werden. Diese hat ebenfalls 4 Stellen. Sie erscheint rechts neben der Spalte „Nation“.

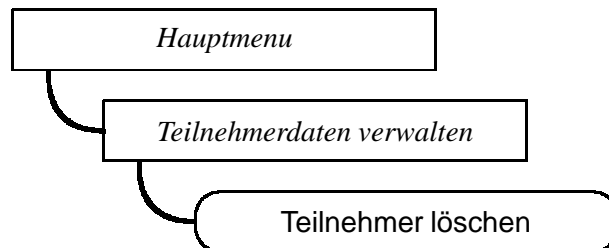
>>>Teilnehmerdaten ändern<<<>>>Meisterklasse Damen<<<

Nummer des zu ändernden Teilnehmers: 1

Vorname und Name	Nation	Verband
1 Andrea Holweck	ERCL	RPL
Richtig [JH](J)		

Abbildung 4.7: Teilnehmerdaten ändern (mit eingeschalteter Option Verbandsbezeichnungen)

4.3.4 Teilnehmer löschen



Oftmals werden Teilnehmer zu einer Veranstaltung gemeldet, die dann doch nicht daran teilnehmen können und werden. Wenn ein solcher Teilnehmer bereits mit dem Programm erfaßt worden ist, muß man ihn auch wieder löschen können.

Der Teilnehmer wird einfach durch die Angabe seiner Teilnehmernummer aufgerufen. Anschließend muß noch bestätigt werden, ob dieser Teilnehmer auch gelöscht werden soll. Notfalls kann hier der Löschvorgang abgebrochen werden. Die Funktion wird durch das Drücken der Fluchttaste <ESC> beendet. Sie gelangen dann wieder in das Menu *Teilnehmerdaten verwalten*.

Wird ein Teilnehmer gelöscht, so wird der betreffende Datensatz entfernt und ist unwiederbringlich verloren. Ferner werden die Teilnehmernummern neu zugeordnet.

```
-----<<<
>>>                Teilnehmer löschen                <<<
>>>                Meisterklasse Damen                <<<
-----<<<

Falls bereits Noten (Wertungen) eingegeben worden sind,
sollten Sie diese Funktion nicht mehr verwenden!
Das Ergebnis entspricht nicht den Regeln in diesem Fall.

Beachten Sie, falls Sie einen Teilnehmer löschen, müssen
Sie die Startfolge aller Wettbewerbe (!) wieder eingeben.

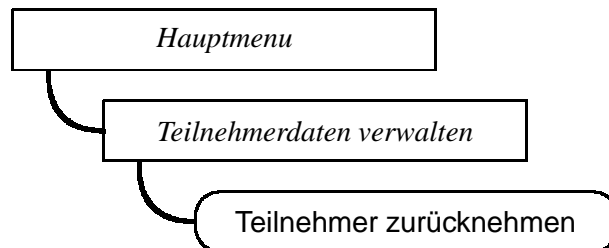
Nummer des zu löschenden Teilnehmers: 1

1 Andrea Holweck                ERCL

Soll dieser Teilnehmer gelöscht werden? [JW](J)
Der Teilnehmer wurde nicht gelöscht
Nummer des zu löschenden Teilnehmers:
```

Abbildung 4.8: Teilnehmer löschen

4.3.5 Teilnehmer zurücknehmen



Fällt ein Teilnehmer während eines Wettbewerbs aus, so erhält er für alle nachfolgenden Wettbewerbsteile keine Wertungen mehr.

Mit dieser Funktion gibt man dem Programm bekannt, daß für den betreffenden Läufer keine Wertungen mehr zu erwarten sind. Der Läufer wird dann bei der Noteneingabe nicht mehr vorgeschlagen. Er kann trotzdem über die Liste ausgewählt werden, die man durch Druck auf die Taste <F3> erhält.

Diese Funktion kann ferner dazu verwendet werden, einen Teilnehmer, der zurückgenommen wurde, wieder in einen Wettbewerb aufzunehmen. Geben Sie seine Teilnehmernummer an oder wählen Sie den entsprechenden Teilnehmer über die Auswahl (<F3>) und beantworten Sie die nachfolgenden Fragen entsprechend.

Eine Läuferin oder ein Läufer wird in der Ergebnisliste für einen Wettbewerbsteil oder einer Kombination aus verschiedenen Wettbewerbsteilen geführt, d.h. er oder sie wird bei der Ergebnisberechnung berücksichtigt, wenn er in allen betreffenden Teilen, seine Wertungen bekommen hat. Mit der Funktion *Teilnehmer zurücknehmen* kann man dies nicht verhindern, sie sorgt nur dafür, daß der Teilnehmer bei der Noteneingabe nicht mehr automatisch vorgeschlagen wird. Das ist besonders beim Pflichtteil eines Wettkampfs wichtig, denn man kann erst dann die Wertungen für den nächsten Bogen eingeben, wenn man alle Wertungen des laufenden Bogens eingegeben hat. Davon ausgenommen sind nur die Teilnehmer, die zurückgenommen worden sind. Vergleichen Sie hierzu auch die Funktion *Teilnehmer aus der Wertung nehmen* im Menu *Daten reorganisieren*, sowie das Beispiel im Anhang (gibts immer noch nicht). Soll ein Läufer zwar in der Ergebnisliste geführt werden, aber nicht in die Berechnung des Ergebnisses miteinbezogen werden, so kann man dies mit der Funktion *Teilnehmer aus der Wertung nehmen* erreichen. Dabei muß man dann aber auch einen Grund angeben, warum die betreffende Läuferin bzw. der betreffende Läufer „ausgefallen“ ist.

Teilnehmer zurücknehmen heißt einen Teilnehmer aus der Vorschlagsliste zur Noteneingabe entfernen.

Teilnehmer aus der Wertung nehmen heißt, einen Teilnehmer, der bereits Wertungen erhalten hat, nicht in die Ergebnisberechnung einbeziehen.

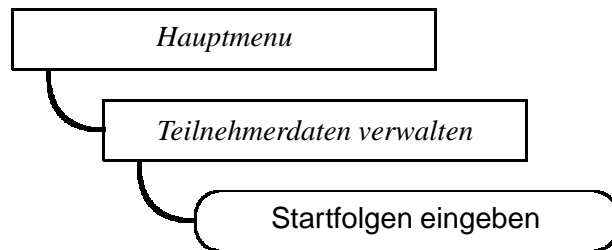
The image shows a terminal window with a double border. Inside, there is a command prompt sequence. The first line shows a dashed line followed by three right-angle brackets '>>>>' on the left, the text 'Teilnehmer zurücknehmen' in the center, and three left-angle brackets '<<<' on the right. The second line shows three right-angle brackets '>>>>' on the left, the text 'Jeunesse Feminile' in the center, and three left-angle brackets '<<<' on the right. A dashed line follows. The third line is the prompt 'Nummer des Teilnehmers der Zurückgenommen werden soll:'. The fourth line shows the input '4 Nathalie Heinz' on the left and 'GER' on the right. The fifth line is the prompt 'Soll dieser Teilnehmer zurückgenommen werden? [JN](J)'.

```
----->>>      Teilnehmer zurücknehmen      <<<
>>>      Jeunesse Feminile      <<<
-----
Nummer des Teilnehmers der Zurückgenommen werden soll:

  4 Nathalie Heinz      GER
Soll dieser Teilnehmer zurückgenommen werden? [JN](J)
```

Abbildung 4.9: Teilnehmer zurücknehmen

4.3.6 Startfolgen eingeben



Bevor die Startfolge eingegeben werden kann, muß der Wettbewerbsteil festgelegt werden, für den die Startfolge eingetragen werden soll (Abbildung 4.10).

```
>>>                                     Startfolge eingeben                                     <<<
>>>                                     Meisterklasse Damen                                     <<<
-----
1.  Pflicht
2.  Kurzkür
3.  Kür

<ESC> Zurück zum vorherigen Menu

Bitte wählen Sie! > <
```

Abbildung 4.10: Auswahl des Wettbewerbsteils für den die Startfolge eingegeben werden soll

Wird für den ersten Wettbewerbsteil (z.B. Pflicht) die Startfolge eingegeben, so werden anschließend die einzelnen Teilnehmer in der Reihenfolge der Erfassung aufgelistet und die Startnummer kann eingegeben werden.

Sind bereits Wettbewerbsteile beendet worden, d.h. liegt ein Ergebnis vor, so erscheint vor der eigentlichen Eingabe der Startnummern, ein weiteres Menu, das dem Anwender die Möglichkeit gibt, die Reihenfolge festzulegen, in der die Teilnehmer aufgelistet werden. Dieses Menu ist in Abbildung 4.11 für einen Einzelwettbewerb mit Pflicht, Kurzkür und Kür dargestellt. Es liegen bereits die Pflicht- und Kurzkür-Ergebnisse vor.

Die Teilnehmer werden nacheinander auf dem Schirm angezeigt. Geben Sie zu jedem Teilnehmer seine Startnummer an. Jede Nummer kann nur einmal vergeben werden.

```
>>> Anordnung der einzelnen Teilnehmer <<<
>>> Meisterklasse Damen <<<
-----
1. gemäß Teilnehmererfassung
2. gemäß Pflicht-Ergebnis
3. gemäß Kurzkür-Ergebnis
<ESC> Zurück zum vorherigen Menu
Bitte wählen Sie! > <
```

Abbildung 4.11: Festlegung der Reihenfolge, wie die Teilnehmer aufgelistet werden sollen.

Die Eingabeschleife kann abgebrochen werden. Danach kann diese Funktion ein weiteres mal aufgerufen werden und die korrekte Startfolge kann eingegeben werden.

Das Programm zeigt die Teilnehmer mit ihrem Namen an. Die Startnummer wird einfach dahinter eingetippt. Anschließend drückt man <RETURN>. Wird anstelle der Startnummer die Taste <ESC> gedrückt, so kann die Eingabe abgebrochen werden. Sind alle Startnummern eingegeben kommt man zurück ins Menu. Im Moment gibt es keine Möglichkeit, während eines Eingabevorgangs eine bereits eingegebene aber falsche Startnummer zu korrigieren. Der ganze Vorgang muß wiederholt werden.

Es ist allerdings sichergestellt, daß eine bereits vergebene Startnummer nicht ein weiteres mal vergeben werden kann. Nach einem Eingabefehler muß die Eingabe der Startnummern abgebrochen oder die Reihenfolge falsch zu Ende gebracht werden, und danach muß die gesamte Eingabe wiederholt werden.

>>>

>>>

Startfolge eingeben - Kür

Deutsche Jugendmeisterschaft Mädchen

<<<

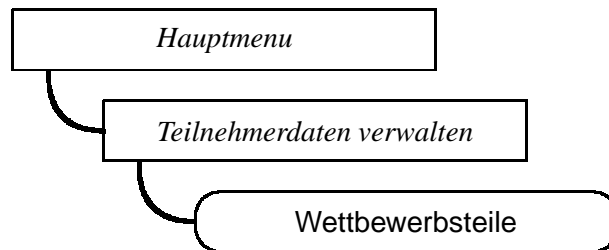
<<<

Dina Wörrlein	:	1
Andrea Baumann	:	2
Tanja Krause	:	3
Ulrike Jäger	:	4
Ulrike Meyer	:	5
Catja Wehn	:	6
Runa Hoppe	:	7
Susanne Herr	:	7
Susanne Herr	:	8

Das Beispiel zeigt, daß die gleiche Startnummer nicht zweimal vergeben werden kann. Nachdem Runa Hoppe die Startnummer 7 erhalten hatte, kann Susanne Herr diese Startnummer nicht mehr bekommen.

Abbildung 4.12: Eingabe der Startfolge

4.3.7 Wettbewerbsteile



In diesem Menupunkt werden die einzelnen Teilwettbewerbe festgelegt. Die Darstellung unter diesem Menupunkt kann verschieden sein. Dies hängt davon ab, ob Sie einen Einzel-, Paarlauf-, Tanz- oder Gruppenlaufenwettbewerb zu bearbeiten haben.

Neben den Wettbewerbsteilen ist manchmal unter diesem Punkt zusätzlich auch der Verhältnis der Wettbewerbsteile zueinander festzulegen. Dazu schlägt das Programm übliche Verhältnisse (Relationen) zwischen Wettbewerbsteilen vor, indem es die jeweiligen Höchstpunktzahlen und Multiplikatoren angibt. Es werden dabei nur gebräuchliche Relationen angezeigt. Im Notfall können Sie die Multiplikatoren auch selbst eingeben. Im Menu *Daten reorganisieren* steht dafür die Funktion *Multiplikatoren eingeben* zur Verfügung².

²Gibt es Wettbewerbe mit anderen Multiplikatoren? Sind die Regeln wieder einmal geändert worden? Es besteht dann die Möglichkeit, daß Sie diese Wettbewerbe mit der jetzt vorliegenden Version des Programms nicht mehr bearbeiten können. In diesem Fall sollten Sie sich mit mir in Verbindung setzen. Die Anschrift ist beim Vorwort zu finden.

Einzelwettbewerbe

>>>Wettbewerbsteile<<<

>>>Meisterklasse Damen<<<

1. Pflicht, Kurzkür und Kür
2. Pflicht und Kür
3. Pflicht
4. Kurzkür und Kür
5. Kür

Bitte wählen Sie > <

Abbildung 4.13: Wettbewerbsteile bei Einzelwettbewerben (1)

Zuerst können Sie die einzelnen Wettbewerbsteile, wie Pflicht, Kurzkür und/oder Kür auswählen (Abbildung 4.13). Wenn ein Pflichtwettbewerb dabei ist, wird nach der Anzahl der Pflichtfiguren gefragt (Abbildung 4.14).

Zusätzlich muß noch das Verhältnis der Wettbewerbsteile (Abbildung: 4.15) zueinander festgelegt werden, falls es sich um einen Wettbewerb mit Pflicht, Kurzkür und Kür handelt. Bei Wettbewerben mit Pflicht und Kür wird das Verhältnis auf 50:50 festgelegt. Das Programm gibt eine Liste vor, in der sich die Höchstpunktzahlen sowie die verschiedenen Multiplikatoren befinden. Wählen Sie hier gemäß der Ausschreibung des Wettbewerbs die entsprechenden Multiplikatoren aus.

```

-----
>>>                                Wettbewerbsteile                                <<<
>>>                                Meisterklasse Damen                                <<<
-----

1. Pflicht, Kurzkür und Kür
2. Pflicht und Kür
3. Pflicht
4. Kurzkür und Kür
5. Kür

Bitte wählen Sie > <

Anzahl der Pflichtfiguren: 4

```

Abbildung 4.14: Wettbewerbsteile bei Einzelwettbewerben (2)

```

-----
>>>                                Verhältnis zwischen den Wettbewerbsteilen                                <<<
>>>                                Meisterklasse Damen                                <<<
-----

Es wurden  P f l i c h t  Kurzkür und  K ü r  ausgewählt
Es gibt 4 Möglichkeiten:

                                Pflicht    Kurzkür    Kür
1. Höchstpunktzahlen:         48 :         12 :         36
Multiplikatoren:              2 :         1 :         3
2. Höchstpunktzahlen:         24 :         12 :         36
Multiplikatoren:              1 :         1 :         3
3. Höchstpunktzahlen:         24 :         6 :         30
Multiplikatoren:              1 :    1 /    2 :    5 /    2
4. Höchstpunktzahlen:         24 :         12 :         24
Multiplikatoren:              1 :         1 :         2

Bitte wählen Sie:

```

Abbildung 4.15: Verhältnis zwischen den Wettbewerbsteilen

Rolltanzen

Zuerst können die einzelnen Wettbewerbsteile, wie Pflichttanz, Freier Spurenbildtanz und Kürtanz ausgewählt werden. Wenn die Pflichttänze mitausgewählt wurden, wird anschließend nach der Anzahl der Pflichttänze gefragt.

Bei Wettbewerben bestehend aus Pflichttänzen und dem Kürtanz wird das Verhältnis auf 50:50 festgelegt. Bei Wettbewerben mit Pflichttänzen, Freiem Spurenbildtanz und Kürtanz wird das Verhältnis zwischen den Wettbewerbsteilen abhängig von der Ausschreibung oder den jeweils gültigen nationalen oder internationalen Regeln festgelegt. Das Programm wird verschiedenen Verhältnisvarianten gerecht.

Das vorgeschriebene Verhältnis kann aus einer Liste möglicher Varianten ausgewählt werden. Abbildung 4.17 zeigt die verschiedenen Verhältnisvarianten. Sie sind ferner mit ihren Höchstpunktzahlen in Tabelle 4.4 zusammengefaßt.

Beim Rolltanzen gibt es die Wettbewerbe:

- Pflichttänze, Freier Spurenbildtanz (O.S.P.) und Kürtanz,
- Pflichttänze und Kürtanz,
- Kürtanz.

The image shows a screenshot of a menu interface for selecting competition components. The menu is enclosed in a rounded rectangle with a double border. At the top, there is a header section separated by dashed lines, containing the text 'Wettbewerbsteile' and 'Meisterklasse Tanz' in the center, with '>>>' on the left and '<<<' on the right. Below the header, there is a list of three options: '1. Pflichttanz, O.S.P. und Kürtanz', '2. Pflichttanz und Kürtanz', and '3. Kürtanz'. At the bottom of the list, there is a prompt 'Bitte wählen Sie > <'.

```
>>>                                Wettbewerbsteile                                <<<
>>>                                Meisterklasse Tanz                                <<<
-----
1. Pflichttanz, O.S.P. und Kürtanz
2. Pflichttanz und Kürtanz
3. Kürtanz
Bitte wählen Sie > <
```

Abbildung 4.16: Wettbewerbsteile beim Rolltanzen (1)

>>>
Verhältnis zwischen den Wettbewerbsteilen
<<<

>>>
Meisterklasse Rolltanz
<<<

Es wurden P f l i c h t t a n z O . S . P . und K ü r t a n z
ausgewählt
Es gibt 4 Möglichkeiten:

	Pflichttanz	O.S.P.	Kürtanz
1. Höchstpunktzahlen:	12	12	24
Multiplikatoren:	1 :	1 :	2
2. Höchstpunktzahlen:	12	6	18
Multiplikatoren:	1 : 1 /	2 : 3 /	2
3. Höchstpunktzahlen:	12	12	12
Multiplikatoren:	1 :	1 :	1
4. Höchstpunktzahlen:	12	12	12
Multiplikatoren:	1 :	1 :	1

Bitte wählen Sie: > <

Abbildung 4.17: Wettbewerbsteile beim Rolltanzen (2)

Pflichttanz : Freier Spurenbildtanz : Kürtanz					
Anzahl der Pflichtfiguren	Multiplikatoren		Höchstpunktzahl bei Höchstnote 6,0	Höchstpunktzahl bei Höchstnote 10,0	
3	1: 1 :	$\frac{5}{2}$	18:12: 30	30:20:	50
3	1: $\frac{1}{2}$:	2	18: 6 : 24	30:10:	40
3	1: 1 :	$\frac{3}{2}$	18:12: 18	30:20:	30
3	1: $\frac{3}{2}$:	$\frac{3}{2}$	18:18: 18	30:30:	30
2	1: 1 :	2	12:12: 24	20:20:	40
2	1: $\frac{1}{2}$:	$\frac{3}{2}$	12: 6 : 18	20:10:	30
2	1: 1 :	1	12:12: 12	20:20:	20

Tabelle 4.4: Höchstpunktzahlen bei Rolltanzwettbewerben

Paarlaufen

Beim Paarlaufen gibt es entweder nur den Kürwettbewerb oder einen Wettbewerb bestehend aus Kurzkür und Kür. Bei Wettbewerben mit Kurzkür wird das Verhältnis zwischen Kurzkür und Kür auf 1:3 festgelegt (Höchstpunktzahlen: national: 12:36 — international: 20:60).

```
>>>                                Wettbewerbsteile                                <<<
>>>                                Meisterklasse Paare                                <<<
-----
1. Kür
2. Kurzkür und Kür
Bitte wählen Sie > <
```

Abbildung 4.18: Wettbewerbsteile beim Paarlaufen

Gruppenlaufen

Beim Gruppenlaufen genügt es, diese Funktion aufzurufen, und alle notwendigen Parameter werden automatisch gesetzt, ohne daß irgend etwas selbst gemacht werden muß. (Wenn man davon absieht, daß man diese Funktion aufrufen muß.)

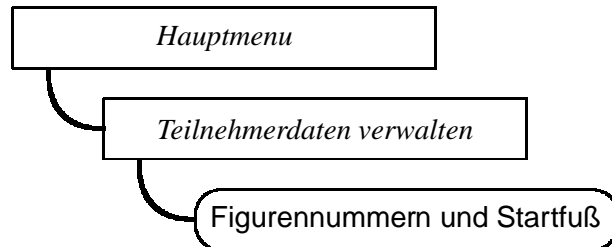
Formationslaufen

Es stehen die selben Wahlmöglichkeiten wie beim Paarlaufen zur Verfügung.

CEPA-Show

Bei CEPA-Show-Wettbewerben genügt es, diese Funktion aufzurufen, und alle Parameter werden automatisch gesetzt.

4.3.8 Figurennummern und Startfuß



Nachdem die Wettbewerbsteile festgelegt worden sind und dabei bei Einzelwettbewerben Pflicht oder bei Tanzwettbewerben die Pflichttänze und/oder der Freie Spurenbildtanz (OSP) ausgewählt worden sind/ist, können die Nummern der einzelnen Figuren oder Tänze eingegeben werden. Bei den Pflichtfiguren bei Einzelwettbewerben wird zusätzlich noch der Startfuß angegeben. Mögliche Eingaben sind die Tasten <R> für rechts, <L> für links, <blank> oder <Leertaste> für keine Angabe.

Die den Nummern entsprechenden Namen der Figuren und Tänze können den Tabellen im Anhang ab Seite 89 entnommen werden. Die Nummern lehnen sich an die Einteilung in der WOK an; sie sind allerdings erweitert worden. Eigene Namen und Nummern für Figuren und Tänze können durch zusätzliche Eintragungen in der Datei ROLLER.INI hinzugefügt werden.

```
-----<<<
>>>           Eingabe der Figurennummern und des Startfusses          <<<
>>>           Meisterklasse Damen                                     <<<
----->>>

Eingabe der Nummern der einzelnen Pflichtfiguren und des Startfußes

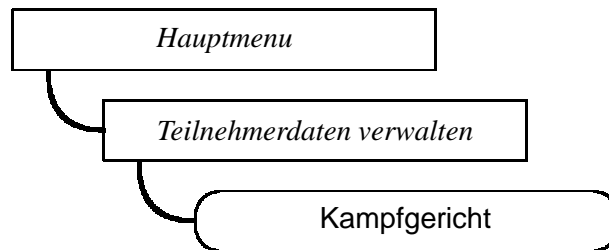
Figur Nr. 1 : 4
- Startfuß (<r>, <l>):   rechts   : Bogen-Achter rre
Figur Nr. 2 : 7
- Startfuß (<r>, <l>):   links    : Dreier lva
Figur Nr. 3 : 11
- Startfuß (<r>, <l>):   rechts   : Doppeldreier rve
Figur Nr. 4 : 19
- Startfuß (<r>, <l>):   links    : Gegendreier lve

System wartet - Drücken Sie <ESC>
```

Abbildung 4.19: Figurennummern und Startfuß bei Einzelwettbewerben

Ist eine Ausgabe der Namen der Pflichtfiguren nicht wünschenswert, so kann man die Darstellung verhindern, indem man als Nummer der Pflichtfiguren die Null (0) angibt.

4.3.9 Kampfgericht



Die Namen und Vereinsbezeichnungen des Schiedsrichters und seines Assistenten, sowie die Anzahl der Kampfrichter und ihre Namen und Vereinsbezeichnungen werden in diesem Menupunkt eingegeben oder können hier nachträglich geändert werden.

Zahl der Kampfrichter

Das Kampfgericht kann sich aus 3, 5, 7 oder 9 Kampfrichtern zusammensetzen. Oftmals übernimmt der erste Kampfrichter auch die Funktion des Schiedsrichters. Falls kein Schiedsrichter angegeben wurde, kann man den ersten Kampfrichter zu einem solchen „ernennen“.

Während eines Wettbewerbs darf die Anzahl der Kampfrichter nicht geändert werden. Es können aber bei Schreibfehlern die Namen und Vereinsbezeichnungen korrigiert

>>>Kampfgericht<<<>>>Meisterklasse Damen<<<

Schiedsrichter	Nation
Leonore Diehl	SAAR
Assistent	Nation

Anzahl der Kampfrichter: 7

Nr.	Kampfrichter	Nation
1	Gabriele Haber	HAMB
2	Cornelia Bork	NIED
3	Susanne Mathieu	BERL
4	Karl-Heinz Groß	HESS
5	Uta Fingerle	WÜRT
6	Angelika Waldheuer	BAY
7	Kirsten Laubenstein	NRW

Richtig (J/N)

Abbildung 4.20: Eingabe oder Ändern des Kampfgerichts

werden. Man muß lediglich darauf achten, daß die Anzahl der Kampfrichter wieder korrekt eingetragen wird. Damit meine ich, daß die Zahl der Kampfrichter vor und nach der Änderung gleich sein soll.

Wird die Zahl der Kampfrichter trotzdem geändert, so ist auf jeden Fall die Funktion **Ergebnis neu berechnen** im Menu *Daten reorganisieren* aufzurufen.

Werden weniger als neun Kampfrichter erfaßt, so kann ebenfalls der Name des Calculators eingegeben werden. Der Name erscheint zusätzlich zu Schiedsrichter und Assistent auf den Ergebnislisten.

Übernahme des Kampfgerichts aus anderen Wettbewerben

Aus anderen Wettbewerben kann das Kampfgericht übernommen werden. Dabei ist in den folgenden Schritten vorzugehen und die folgenden Voraussetzungen müssen erfüllt sein:

1. Auswahl der Funktion **Kampfgericht**.
2. Die Schreibmarke steht beim Namen des Schiedsrichters.
3. Das Namensfeld muß leer sein oder vorher gelöscht werden (z.B. durch Druck auf die Tastenkombination <Ctrl>+<Y>).
4. Drücken der Taste <F3>. Damit wird die Übernahme des Kampfgerichts aus anderen Wettbewerben gestartet.
5. Auswahl eines Wettbewerbs aus dessen Datenbeständen das Kampfgericht geladen werden soll.
6. Bestätigen des gewählten Kampfgerichts oder Ablehnung.
7. Bei Übernahme kommt man zurück ins Menu *Teilnehmerdaten verwalten*. Die Daten des gewählten Kampfgerichts sind übernommen worden.
8. Bei Ablehnung wird die Programmausführung bei der Namenseingabe des Schiedsrichters fortgesetzt. Das ganze Verfahren kann wiederholt werden oder das Kampfgericht wird manuell eingegeben.

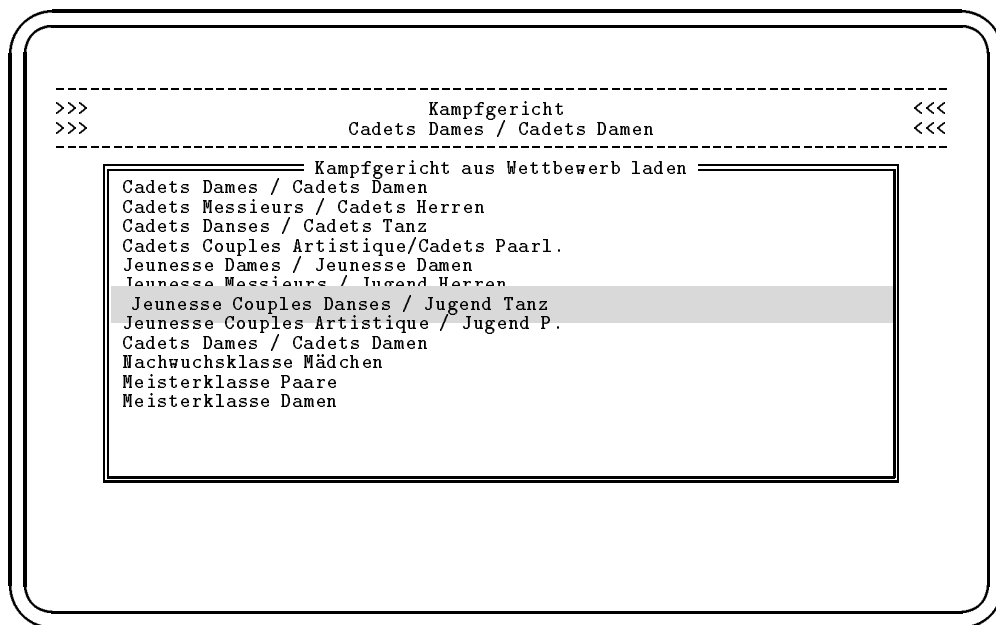


Abbildung 4.21: Laden des Kampfgerichts aus anderen Wettbewerben (1)

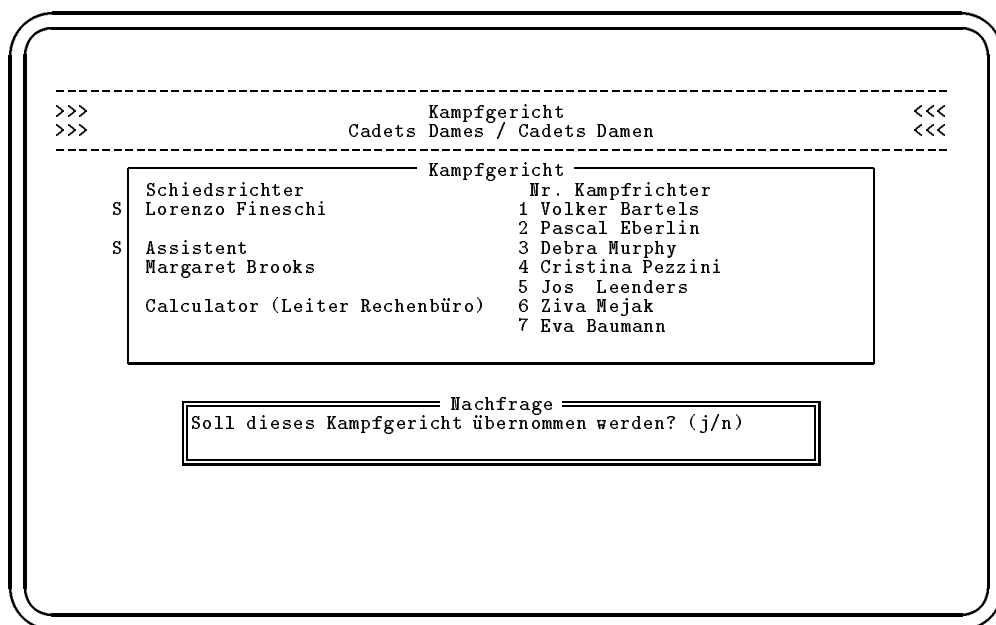
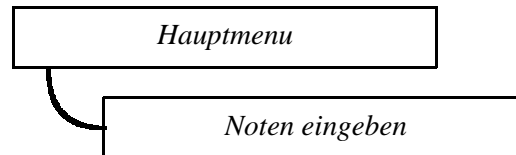


Abbildung 4.22: Laden des Kampfgerichts aus anderen Wettbewerben (2)

4.4 Noten eingeben



Falls Sie zwei Wettbewerbe gleichzeitig bearbeiten, müssen Sie zuerst einen Wettbewerb auswählen. Der Anwender muß den Wettbewerbsteil auswählen, zu dem jetzt die Noten eingegeben werden sollen. Die Auswahl wird über das Menu vorgenommen, das in der Abbildung 3.3 auf Seite 9 dargestellt ist.

Die Abbildung 4.23 zeigt das Eingangsmenu bei der Noteneingabe. Der Punkt **Noteneingabe Pflicht verdeckt** erlaubt eine besonders einfache Noteneingabe bei verdeckter Wertung. Gegenüber der normalen Noteneingabe wird hier nicht die gesamte Wertung bei einem einzelnen Teilnehmer erfaßt, sondern zuerst wird bei allen Teilnehmern die erste Note einer Figur erfaßt, dann die zweite, usw. Die Teilnehmer werden in der Startreihenfolge Pflicht aufgeführt. Die anderen drei Punkte der Eingabe sind für die entsprechenden Wettbewerbstteile vorgesehen. Unter dem Menüpunkt *Optionen* können verschiedene Funktionen eingeschaltet werden, die während der Noteneingabe ausgeführt werden können. Dies sind unter anderen die **Ausgabe des aktuellen Ergebnisses** über den Bildschirm oder die serielle Schnittstelle COM1 :, oder die Anzeige der aktuellen Summen und Noten des aktuellen Läufers. Der Punkt **Testausgaben setzen** zeigt, falls aktiviert, während der Berechnung des Ergebnisses einzelne Phasen an.

```
>>> ----- Noteneingabe ----- <<<
>>> ----- Junioren Damen ----- <<<
-----

1.  Pflicht
2.  Pflicht verdeckt
3.  Kurzkür
4.  Kür
5.  Optionen

<ESC> Zurück zum vorherigen Menu
      Bitte wählen Sie: > <
```

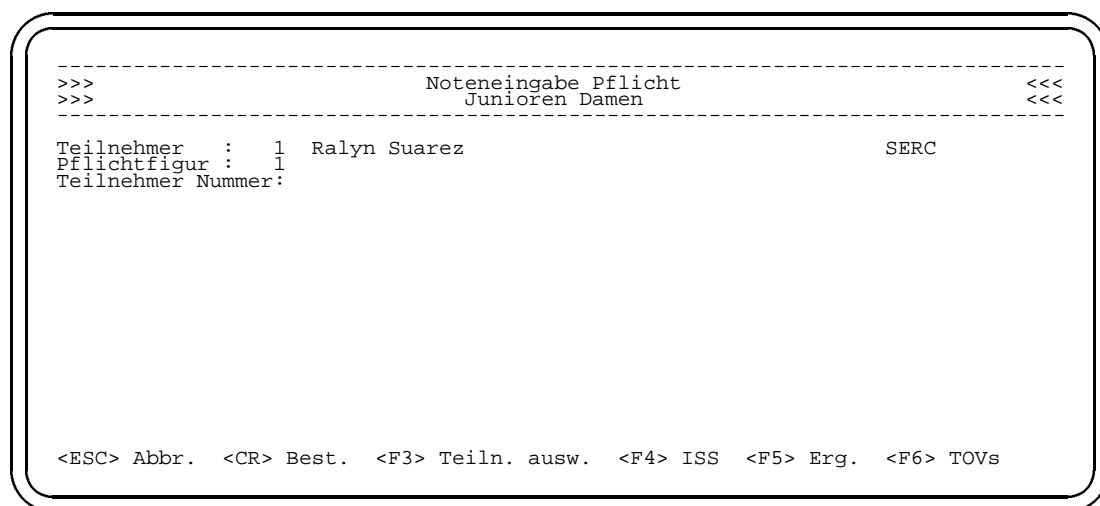
Abbildung 4.23: Der Menüpunkt Noteneingabe

4.4.1 Vorschlag der Teilnehmer

Das Programm schlägt nun gemäß der Startreihenfolge einen Teilnehmer vor. Dieser kann ausgewählt werden, indem man die vorgeschlagenen Parameter durch Drücken der Taste <RETURN> übernimmt. Andere Teilnehmer können durch Angabe ihrer Nummer aufgerufen werden. Bei Einzelwettbewerben bei der Pflicht und bei Tanzwettbewerben bei den Pflichttänzen ist zusätzlich die Angabe der Nummer der Figur oder des Tanzes erforderlich.

Die Abbildung 4.24 stellt dar, wie das Programm einen Teilnehmer vorschlägt. Der Teilnehmer wird durch Angabe seines Namens vorgeschlagen. Bei der Pflicht wird zusätzlich auch eine Pflichtfigur mitvorgeschlagen. Dieser Vorschlag erfolgt gemäß der Startreihenfolge. Bei der Pflicht wird zusätzlich der Wechsel der Folge, wie die Pflichtbögen zu laufen sind, beachtet.

Einen Vorschlag kann man durch Drücken der Taste <RETURN> übernehmen. Durch die Angabe einer anderen Nummer (sie muß natürlich in Bereich von eins bis zu der Anzahl der Läufer liegen, die dieser Wettbewerb hat) kann man einen anderen Teilnehmer auswählen. Durch Drücken auf die Taste <F3> kann man einen Teilnehmer über eine Liste auswählen. In dieser Liste werden auch Teilnehmer angezeigt, die zurückgenommen worden sind (vergl. Seite 10).



```
>>> ----- Noteneingabe Pflicht ----- <<<
>>>                               Junioren Damen                               <<<
-----
Teilnehmer   :    1   Ralyn Suarez                                     SERC
Pflichtfigur :    1
Teilnehmer Nummer:

<ESC> Abbr.  <CR> Best.  <F3> Teiln. ausw.  <F4> ISS  <F5> Erg.  <F6> TOVs
```

Das Beispiel zeigt den Vorschlag einer Läuferin (Ralyn Suarez). Ihre Teilnehmernummer wird mitangegeben (1). In der Zeile darunter sieht man die Nummer der Pflichtfigur (1. Bogen). In den nächsten zwei Zeilen folgt die Eingabe der Teilnehmernummer und die Nummer der Pflichtfigur. (Dies ist nicht dargestellt.) Durch Drücken der Taste <RETURN> kann man den Vorschlag des Programms übernehmen. Durch Eingabe einer Nummer kann man den Läufer und die Figur selbst auswählen.

Abbildung 4.24: Teilnehmervorschlag bei der Noteneingabe (Pflicht)

Zusatzfunktionen beim Teilnehmervorschlag

Über die Funktionstasten können beim Teilnehmervorschlag weitere Funktionen aufgerufen werden. Es können die Gesamtpunkte der Teilnehmer durch Druck auf die Taste <F4> dargestellt werden. Das Zwischenergebnis erhält man über die Taste <F5>. Die Majoritätstabellen werden über die Taste <F6> abgerufen. Die erweiterten Funktionen werden über eine Informationsleiste am Bildschirmrand dargestellt. Die Bildschirmdarstellung des erweiterten Teilnehmervorschlags ist in Abbildung 4.24 wiedergegeben.

Besonderheiten bei der Noteneingabe Pflicht

Bei der Noteneingabe Pflicht gibt es noch eine Besonderheit. Die Wertungen für einen höheren Bogen können erst dann eingegeben werden, wenn bei allen Läufern die Noten für die vorherigen Bögen eingegeben worden sind. Davon sind die Teilnehmer ausgenommen, die zurückgenommen worden sind.

4.4.2 Eingabe der Wertungen

Die Noten werden ohne irgendwelche Zwischenzeichen einfach als Folge von Ziffern eingegeben. Eine Korrektur mittels der Pfeiltasten <Pfeil links> und <Pfeil rechts> ist möglich. Weitergehende Steuerfunktionen können der Tabelle 4.5 entnommen werden.

Taste	Bedeutung
<ESC>	Abbruch der Noteneingabe
<CR>	Beenden der Noteneingabe
<↑>	Bei mehrzeiligen Noteneingaben (z.B. Kür) wechselt der Cursor eine Zeile weiter nach oben.
<↓>	Bei mehrzeiligen Noteneingaben (z.B. Kür) wechselt der Cursor eine Zeile weiter nach unten.
<→>	Gehe ein Zeichen nach rechts.
<←>	Gehe ein Zeichen nach links.
<Pos1>	Gehe zur ersten Wertung in der Zeile.
<Ende>	Gehe zur letzten Wertung in der Zeile.
<CTRL-Y>	Löschen aller Wertungen in der aktuellen Zeile.
<ALT-Y>	Löschen aller Wertungen in allen Zeilen.

Tabelle 4.5: Steuertasten bei den neuen Funktionen zur Noteneingabe

10er Wertung

In der Regel können die Wertungen im Bereich von 0,0 bis 10,0 liegen. Liegen die Noten zwischen 2,0 und 9,9 so brauchen nur zwei Ziffern eingetippt werden, z.B. bei der Wertung 7,2 die Ziffern <7> und <2>. Das Programm legt in diesem Fall die führende Null automatisch vor. Ist die erste Ziffer eine Eins, so ist als zweite und dritte Ziffer nur die Null erlaubt, und keine andere Ziffer kann eingetippt werden. War diese <1> ein Tippfehler müssen Sie diesen zuerst korrigieren, sonst könnten sie als zweite und dritte

Ziffer nur die Null eingeben. Wollen Sie umgekehrt nachträglich eine Wertung auf 10,0 anheben, dann müssen Sie zuerst in den Ziffern zwei und drei eine Null eintragen und ganz zuletzt die eins an der ersten Stelle.

6er Wertungen

Gültige Noten liegen im Bereich von 0,0 bis 6,0. Ist die erste Ziffer eine Sechs, so ist als zweite Ziffer nur die Null erlaubt, und keine andere Ziffer kann eingetippt werden. Falls Sie sich mit der <6> vertippt hatten, müssen Sie zuerst diese Ziffer <6> ändern; erst dann können Sie auch die zweite Ziffer eingeben.

Gemeinsamkeiten

Wie schon gesagt, werden die Noten ohne Zwischenzeichen eingetippt. Der Cursor springt entsprechend weiter. Mit den Pfeiltasten kann man zurückgehen und korrigieren. Beachten Sie, wenn sie an der ersten Stelle einer Note eine Sechs eintippen, dann können Sie an der zweiten Stelle nur eine Null eintippen. In diesem Fall, müssen Sie zuerst wieder die erste Stelle korrigieren. Das gleiche gilt für die Eins an erster Stelle bei Veranstaltungen mit 10er Wertung.

Sind alle Einzelnoten korrekt eingegeben, so werden die Noten durch das Drücken der <RETURN>-Taste in den Rechner übernommen. Die Eingabeschleife kann durch Drücken der Fluchttaste <ESC> verlassen werden. Bei Pflichtwettbewerben kann, falls zwei Wettbewerbe gleichzeitig aktiv sind (vergl. Wettbewerbe auswählen), durch Druck auf die Taste <F2> zwischen zwei Wettbewerben hin- und hergeschaltet werden.

Sind alle Noten eingegeben, so wird die Eingabe durch Drücken der Taste <RETURN> übernommen.

Zusammenfassung Noteneingabe

Für die Eingabe einer einzelnen Note stehen national zwei Stellen und international drei Stellen zur Verfügung, um den Höchstnoten von 6,0 und 10,0 gerecht zu werden. Jede Wertung wird als Folge von Ziffern eingegeben. Das Komma braucht nicht eingegeben werden; der Cursor springt entsprechend weiter. International gilt folgende Besonderheit: Werden die Ziffern zwei bis neun eingegeben, so springt der Cursor automatisch auf die Position der „Einer-Stelle“. Wertungen mit 10,0 und 1,0 bis 1,9 können durch den Computer nicht an der ersten Stelle unterschieden werden. Diese Unterscheidung muß durch den Bediener getroffen werden. Je nachdem welche Wertung eingegeben werden soll, ist an Zehnerstelle eine Null oder Eins einzugeben.

Noteneingabe Pflicht

Es sind nur die Ziffern einzugeben. Der Cursor springt entsprechend weiter. Die Taste <CR> wird erst nach der vollständigen Eingabe aller Wertungen akzeptiert. In diesem Fall wird der nächste Teilnehmer gemäß der Startreihenfolge und dem Wechsel der Pflichtfiguren vorgeschlagen. Am Ende der Noteneingabe ist der letzte Teilnehmervorschlag durch Druck auf die Taste <ESC> abubrechen (Abbildung 4.25).

Noteneingabe Kurzkür und O.S.P.

Die Noteneingabe Kurzkür und O.S.P. folgt den gleichen Regeln wie die Noteneingabe Kür.

Noteneingabe Kür und Kürtanz

Es sind nur die Ziffern einzugeben. Der Cursor springt entsprechend weiter. Die in Tabelle 4.5 aufgeführten Steuertasten sind anwendbar. Befindet man sich am Ende der Zeile mit den A-Noten, so springt der Cursor an den Anfang der Zeile mit den B-Noten. Die Taste <CR> wird erst nach der vollständigen Eingabe aller Wertungen akzeptiert. In diesem Fall wird der nächste Teilnehmer gemäß der Startreihenfolge vorgeschlagen. Am Ende der Noteneingabe ist der Teilnehmervorschlag durch Druck auf die Taste <ESC> abubrechen (Abbildung 4.26).

Noteneingabe Formationslaufen

Die Noteneingabe für das Formationslaufen kann auf zwei Arten erfolgen. Zum ersten können A- und B-Note eingegeben werden. Zum zweiten können Platzziffern eingegeben werden. Die Eingabe von Noten erfolgt im Menu *Noteneingabe* durch Aufruf der Funktion Mark Input Short Programme oder Mark Input Long Programme. Zur Eingabe von Platzziffern stehen die Funktionen Placemarks Short Programme und Placemarks Long Programme bereit. Das Menu zur Noteneingabe beim Formationslaufen ist in Abbildung 4.27 wiedergegeben.

Die Abbildung 4.28 stellt die eigentliche Eingabe der Platzziffern dar. Es sind nur die Ziffern einzugeben. Der Cursor springt entsprechend weiter. Bei mehr als neun Forma-

>>> Noteneingabe Pflicht <<<
>>> Youth Ladies <<<

Teilnehmer : 12 Erika Colaceci I
Pflichtfigur : 4

P	GB	E	CH	F	D	ML	SL0	I
07,2	07,4	07,1	07,2	07,6	07,4	07,3	07,6	07,9

Hat bereits folgende Noten: 72 74 71 72 76 74 73 76 79

Abbildung 4.25: Noteneingabe Pflicht

tionen erfolgt die Eingabe der Plazziffern zweistellig. Es findet keine Prüfung statt, ob ein einzelner Kampfrichter den gleichen Platz doppelt vergeben hat oder ob ein Platz nicht vergeben wurde. Diese Prüfung obliegt dem Schiedsrichter.

>>>		Noteneingabe Kür						<<<	
>>>		Youth Ladies						<<<	

Teilnehmer		: 22 Laura Sanchez						E	
P	GB	E	CH	F	D	NL	SLO	I	
,	,	,	,	,	,	,	,	,	
,	,	,	,	,	,	,	,	,	

Hat bereits folgende Noten: A-Note: 93 94 95 89 96 91 91 91 91
 B-Note: 91 91 94 88 95 91 89 89 91

Abbildung 4.26: Noteneingabe Kür

```

>>>                                     Noteneingabe                                     <<<
>>>                                     Formation (16 - 24 Sportler)                               <<<
-----
1. Kurzkür
2. Kür
3. Optionen
4. Platzeingabe Kurzkür
5. Platzeingabe Kür
<ESC> Zurück zum vorherigen Menu
      Bitte wählen Sie: > <

```

Abbildung 4.27: Noteneingabe Formationslaufen

```

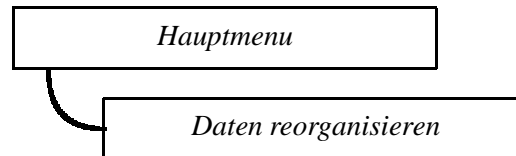
>>>                                     Noteneingabe Kür                                     <<<
>>>                                     Formation (16 - 24 Sportler)                               <<<
-----
Teilnehmer   :    2  Titanic (1. Hanauer REC)                                     GER

```

NED	FRA	ITA	DEN	GER	SLO	ISR
2	1	1	1	1	2	2

Abbildung 4.28: Platzeingabe Formationslaufen

4.5 Daten reorganisieren



Der Menüpunkt *Daten reorganisieren* enthält ähnlich wie der Menüpunkt *Teilnehmerdaten verwalten* Funktionen, die mit der Organisation eines Wettbewerbs in Verbindung stehen. Sie sind allerdings wesentlich spezieller als die im Menu *Teilnehmerdaten verwalten*. Die Funktionen werden im normalen Wettbewerbsgeschehen nicht benötigt. Sie tragen einigen Ausnahmesituationen Rechnung.

Falls Sie zwei Wettbewerbe gleichzeitig bearbeiten, müssen Sie zuerst einen Wettbewerb auswählen. Die Auswahl wird über das Menu vorgenommen, das in der Abbildung 3.3 auf Seite 9 dargestellt ist.

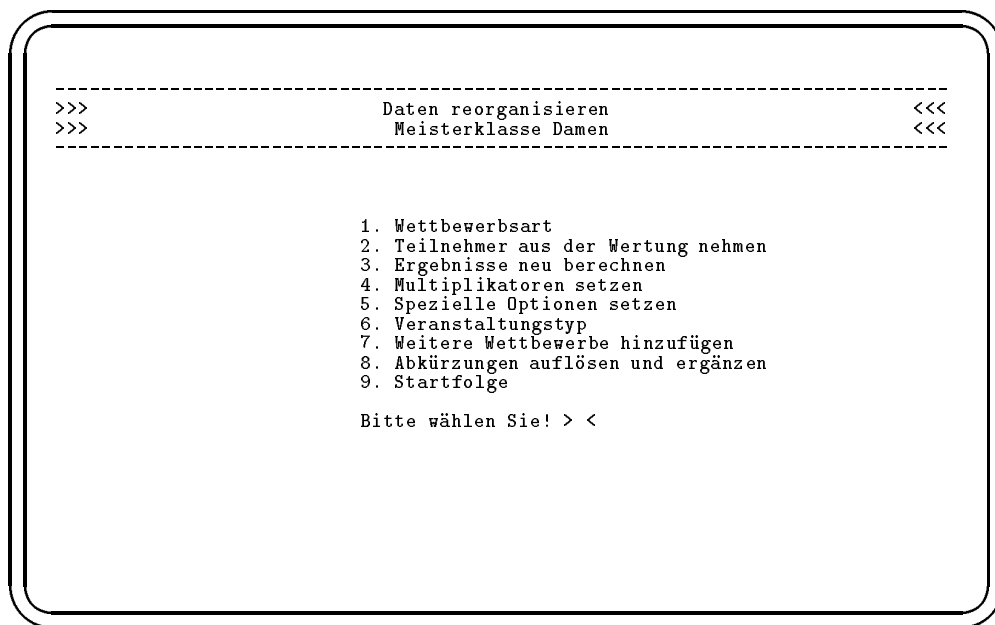
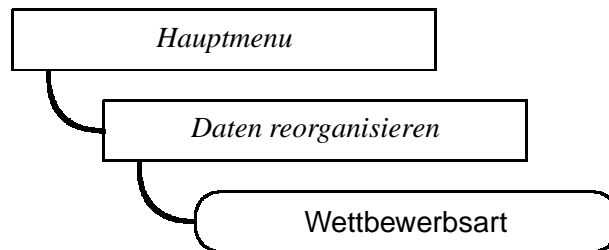


Abbildung 4.29: Das Menu: Daten reorganisieren

4.5.1 Wettbewerbsart



Hier wird ausgewählt, ob es sich um einen Einzel-, Paarlauf-, Rolllanz-, Gruppenlauf-, Formations- oder Show-Wettbewerb handelt. Die Wettbewerbsart bestimmt im wesentlichen die Form der Darstellung und legt bestimmte Regeln für die Ergebnisberechnung fest.

Die Funktion Wettbewerbsart hat an Wichtigkeit verloren, da sie bereits beim Anlegen eines „neuen Wettbewerbs“ festgelegt wird. Damit kann nachträglich eine Fehleingabe korrigiert werden.

Nach der Änderung der Wettbewerbsart müssen die Wettbewerbsteile und das Verhältnis der einzelnen Teilwettbewerbe zueinander im Menu *Teilnehmerdaten verwalten* mit der Funktion Wettbewerbsteile erneut festgelegt werden (siehe Seite 32).

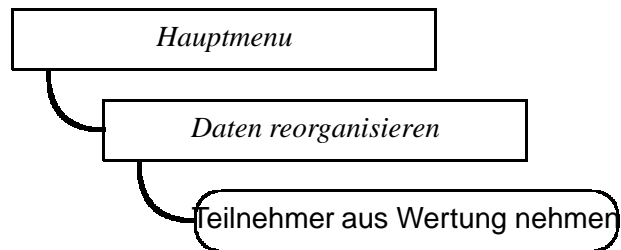
```
>>>                                Wettbewerbsart festlegen!                                <<<
>>>                                Junioren Damen                                <<<
-----

E = Einzelwettbewerbe
P = Paarlaufwettbewerbe
T = Tanzwettbewerbe
G = Wettbewerbe für Vierergruppen
F = Wettbewerbe für Formationen
C = Wettbewerbe für CEPA Show Gruppen

Bitte wählen Sie: > <
```

Abbildung 4.30: Verschiedene Wettbewerbsformen (-arten)

4.5.2 Teilnehmer aus der Wertung nehmen



Diese Funktion besteht aus den folgenden Schritten:

- Teilnehmernummer ermitteln und eingeben.
- Festlegen für welchen Wettbewerbsteil der Teilnehmer aus der Wertung genommen werden soll.
- Bestätigung oder Ablehnung des Teilnehmers.
 - Nach der Bestätigung, muß der Grund für das Ausscheiden des Teilnehmers angegeben werden.
- Funktion beenden durch einen Druck auf die Taste <ESC> oder gehen Sie wieder zum Anfang dieser Liste.
- Funktion Ergebnis neu berechnen muß aufgerufen werden.

```

-----
>>>                Teilnehmer aus der Wertung nehmen                <<<
>>>                Jeunesse Femminile                               <<<
-----

      5 Patrizia Stolzenberg                GER

Für welchen Teil des Wettbewerbs soll der betreffende
Läufer nicht berücksichtigt werden?
1. Pflicht
2. Kurzkür
3. Kür
4. Pflicht und Kurzkür
5. Kurzkür und Kür
6. Kombination

<ESC> Zurück zum vorherigen Menu

Bitte wählen Sie: > <

```

>>>	Teilnehmer aus der Wertung nehmen	<<<
>>>	Jeunesse Femminile	<<<

5 Patrizia Stolzenberg GER

Soll dieser Teilnehmer aus der Wertung genommen werden? [JW](J)

4.5. Daten reorganisieren	53
---------------------------	----

>>>Teilnehmer aus der Wertung nehmen<<<
>>>Jeunesse Femminile<<<

5 Patrizia StolzenbergGER

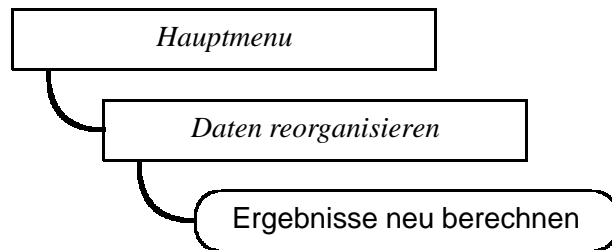
Gründe für das Ausscheiden des Teilnehmers

1. Zurückgenommen
2. Ausgefallen
3. Ausgeschieden
4. Disqualifikation
5. Teilnahme außer Konkurrenz
6. keine Lust
7. keine Ahnung
8. ohne Angabe eines Grundes
9. Verletzt ausgeschieden

Bitte wählen Sie: > <

Abbildung 4.33: Das Menu: Teilnehmer aus der Wertung nehmen (3)

4.5.3 Ergebnisse neu berechnen



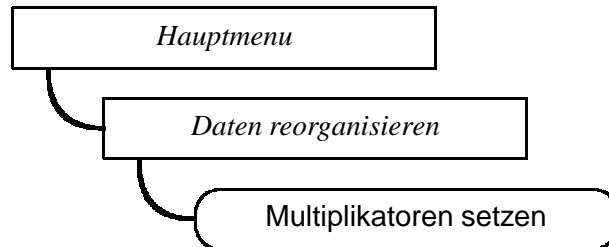
Diese Funktion erlaubt die Neuberechnung aller Ergebnisse. Das Programm berechnet zuerst alle Summen neu und dann die Ergebnisse. Einzig die Wertungen werden als vorgegeben angesehen.

Diese Funktion muß aufgerufen werden, wenn ein Teilnehmer aus der aktuellen Wertung genommen worden ist, obwohl er alle notwendigen Noten erhalten hatte.

Gründe für das Aufrufen dieser Funktion können sein:

- Kampfrichterzahl ändert sich,
- Löschung eines Teilnehmers,
- Änderung des Verfahrens zur Ergebnisberechnung,
- Korrektur der Multiplikatoren,
- Teilnehmer aus der Wertung nehmen.

4.5.4 Multiplikatoren setzen



Falls die automatische Festlegung des Verhältnisses der Wettbewerbssteile zueinander einmal versagt, besteht hier die Möglichkeit, die Multiplikatoren von Hand einzutragen. Bei jedem Wettbewerb wird ein Faktor (Multiplikator) und ein Divisor (Teiler) angegeben. Bei den Faktoren sind die Zahlen von Null (0) bis Zehn (10) erlaubt. Bei den Teilern sind nur die Zahlen Eins (1), Zwei (2) und Vier (4) erlaubt. Ist kein Teiler vorhanden, tragen Sie die Eins (1) ein.

Die Einschränkung der Divisoren auf die Zahlen Eins, Zwei und Vier stellt sicher, daß sämtliche Zahlen im Rechner ohne Rundungsfehler dargestellt werden können. In allen mir denkbaren Fällen ist es möglich, die Multiplikatoren einem gegebenen Verhältnis der Wettbewerbssteile anzupassen, ohne daß andere Divisoren notwendig geworden wären.

>>>Multiplikatoren eingeben<<<>>>Meisterklasse Damen<<<

Es können die Multiplikatoren nur für die Wettbewerbssteile
eingetragen werden, die auch tatsächlich ausgewählt worden
sind.

Es wird ein Faktor und ein Divisor eingegeben, wobei für
den Divisor nur die Werte 1, 2 und 4 erlaubt sind.

Pflicht

Faktor:1

Divisor:1

Kurzkür

Faktor:1

Divisor:1

Kür

Faktor:2

Divisor:1

Abbildung 4.34: Das Menu: Multiplikatoren eingeben

Bestimmung von Faktoren und Divisoren

Ist der Multiplikator eine ganze Zahl, kann diese Zahl als Faktor eingetragen werden. Der Divisor ist in diesem Fall eins.

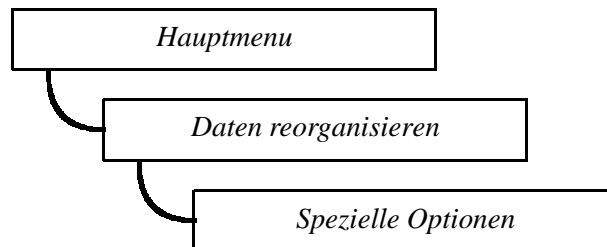
Wenn der Multiplikator eine Dezimalzahl ist, dann ist diese Zahl in einen Bruch zu verwandeln. Man erhält aus einer Dezimalzahl mit n Dezimalstellen einen Bruch, indem man als Zähler die Zahl nimmt, die man erhält, wenn man die Dezimalzahl (den Multiplikator der Ausschreibung) n -mal mit 10 multipliziert. Der Nenner ist die Zahl, die sich ergibt, wenn man die Potenz 10 hoch n bildet, d.h. $\underbrace{10 \cdot \dots \cdot 10}_{n\text{-mal}}$. Der so erhaltene Bruch ist zu kürzen. Der Zähler stellt den Faktor und der Nenner den Divisor dar.

Beträgt ein Multiplikator zum Beispiel laut Ausschreibung 2,5 (zwei, fünf), so ist zunächst der normalisierte (gekürzte) Bruch zu suchen, dessen Dezimaldarstellung 2,5 beträgt. Dazu multipliziert man 2,5 mit 10. Der Zähler hat den Wert 25. Der Nenner berechnet sich zu 10 hoch eins, also 10. Der Bruch $25/10$ ist noch zu kürzen, was $5/2$ ergibt. Somit beträgt der Faktor 5 (fünf) und der Divisor 2 (zwei).

Anwendung der Faktoren und Divisoren

Besteht ein Ergebnis aus einem einzigen Teilwettbewerb, dann werden die Multiplikatoren nicht angewendet. Werden Wertungen aus mehr als einem Teilwettbewerb zum Berechnen eines Ergebnisses verwendet, dann werden die Faktoren und Divisoren vor der Bildung der Summe angewendet. In diesem Fall werden die Vergleichszahlen unter Beachtung der Multiplikatoren berechnet.

4.5.5 Spezielle Optionen setzen



Das Programm CALCULATING kann auf Wunsch der Anwender in bestimmten Grenzen individuell eingestellt werden. Diese Funktionen können im Menu *Spezielle Optionen setzen* jeweils aktiviert oder deaktiviert werden.

Es ist empfehlenswert, die Optionen noch vor dem Eintragen der Teilnehmernamen und des Kampfgerichts zu setzen, um Doppelangaben und Korrekturen zu vermeiden.

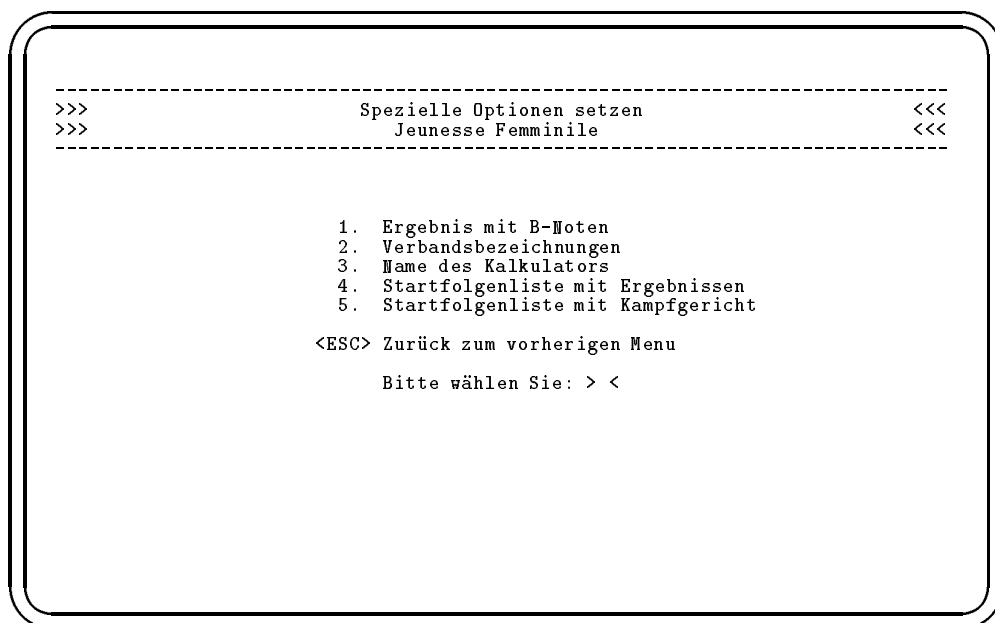
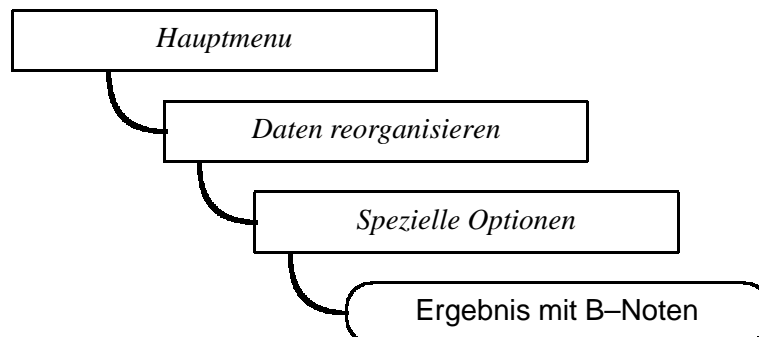


Abbildung 4.35: Das Menu: Spezielle Optionen setzen

Ergebnis mit B-Noten



Mit dieser Funktion kann die Ergebnisberechnung geändert werden. Bei der Aufstellung der Majoritätstabelle werden dann immer wenn möglich B-Noten zur Auflösung von Ties (Gleichheiten bei einem Kampfrichter) herangezogen.

Damit entspricht dann die Ergebnisberechnung nicht mehr den Regeln.

1991 wurden in Darmstadt bei der Deutschen Meisterschaft Fehler gemacht. Mit Hilfe dieser Funktion wurde erfolgreich versucht, eine Fehlerquelle zu finden und auszuschalten.

```
>>> Ergebnis Kombination mit B-Noten <<<
>>> Meisterklasse Damen <<<
-----

Beim Berechnen des Ergebnisses Kombination einzelner
Wettbewerbe wird normalerweise die B-Note nicht eingesetzt.
Durch Aktivieren dieser Funktion kann die B-Note jedoch
bereits bei der Aufstellung der Majoritätstabelle berücksich-
tigt werden.

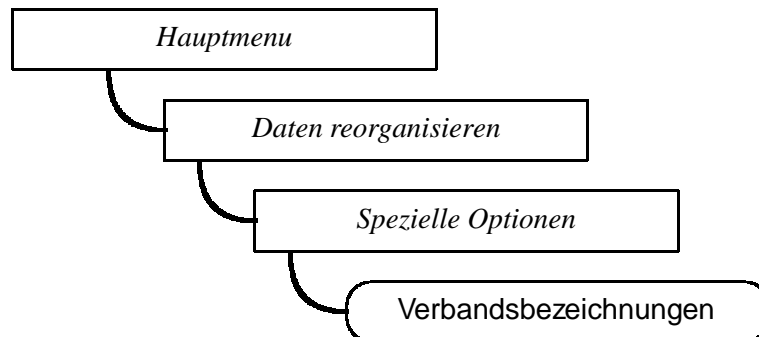
Mit Aktivierung dieser Funktion wird ein Ergebnis berechnet, das
nicht den Bestimmungen der WOK bzw. des CIPA System of Scoring
genügt.

Diese Funktion ist nicht aktiviert.

Sollen B-Noten Verwendung finden? [JN](J)
```

Abbildung 4.36: Die Funktion: Ergebnis mit B-Noten

Verbandsbezeichnungen



Neben den Vereinsbezeichnungen oder (Nationen) gibt es die Möglichkeit, jedem Teilnehmer eine weitere Kennung aufzuprägen. Sie hat den Namen Verbandsbezeichnungen. Wie der Name schon sagt, sollen hier zusätzlich die Landesverbände eingetragen werden. Diese Zuordnung wird aber nur bei der Teilnehmerliste und den Platzziffern mitausgegeben, sonst ist diese weitere Kennung gänzlich nicht zu bemerken. Dies ist besonders bei Veranstaltungen sinnvoll, an denen mehrere Landesverbände teilnehmen.

Die Funktion kann über diesen Menüpunkt aktiviert oder deaktiviert werden.

Die Landesverbände werden dann bei der Teilnehmererfassung (Teilnehmereingabe) mitangegeben. Die Eingabemöglichkeiten werden in den Menüfunktionen Teilnehmer eingeben und Teilnehmerdaten ändern entsprechend erweitert.

```
>>>                                Verbandsbezeichnungen                                <<<
>>>                                Meisterklasse Damen                                <<<
-----
```

Zusätzlich zur Angabe der einzelnen Vereine, kann auf einigen Ausgabelisten auch noch der Verband mit ausgegeben werden. Diese Funktion wird durch diesen Menüpunkt aktiviert.

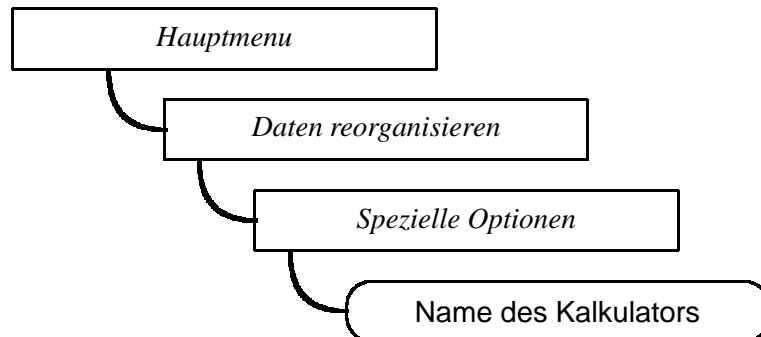
Diese Funktion ist aktiviert.

Sollen Verbandsbezeichnungen verwendet werden? [JN](J)

Abbildung 4.37: Das Menu: Verbandsbezeichnungen aktivieren

Es ist empfehlenswert diese Funktion vor dem Eintragen der Teilnehmer zu aktivieren. Sonst müssen die Verbandsbezeichnungen nachträglich über die Menufunktion **Teilnehmerdaten ändern** einzeln eingetragen werden.

Name des Kalkulators



Auf der Ergebnisliste kann neben dem Namen des Kampfrichters jetzt auch der Name des Leiters des Rechenbüros angegeben werden. Diese Funktion muß zuerst im Menüpunkt *Daten reorganisieren*, Untermenu *Spezielle Optionen* setzen aktiviert werden. Dazu gehen Sie in diesen Menüpunkt und rufen die Funktion **Name des Kalkulators** auf. Beantworten Sie die dann folgende Frage mit Ja, so wird auf den Ergebnislisten der Name des Kalkulators mitausgegeben. Anderenfalls wird die Funktion deaktiviert.

Die Eingabe des Namens hat jedesmal zu erfolgen, wenn die Funktion **Drucken des Ergebnisses** aufgerufen wird und das Kampfgericht aus 9 Kampfrichtern besteht. Im Normalfall wird der Name des Kalkulators zusammen mit dem Kampfgericht eingegeben und abgespeichert und muß nicht jedesmal erneut eingegeben werden. In diesem Fall wird diese Funktion automatisch aktiviert.

>>>Name des Kalkulators<<<

>>>Meisterklasse Damen<<<

Zusätzlich zur Angabe des Schiedsrichters und seines
Assistenten, kann auf einigen Ausgabelisten auch noch der
Name des Kalkulators mit ausgegeben werden.
Diese Funktion wird durch diesen Menüpunkt aktiviert.

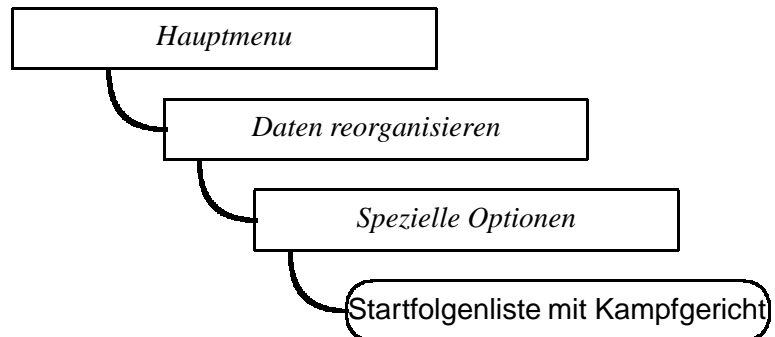
Diese Funktion ist nicht aktiviert.

Soll der Kalkulatorname mit ausgegeben werden? [JW](J)

Abbildung 4.38: Name des Kalkulators

Der Name des Kalkulators erscheint zusätzlich zu den Namen von Schiedsrichter und seinem Assistenten auf den Ergebnislisten.

Startfolgenliste mit Kampfgericht



Auf den Listen der Startfolge einzelner Wettbewerbssteile kann zusätzlich das Kampfgericht ausgegeben werden, falls das Kampfgericht bereits erfaßt wurde.

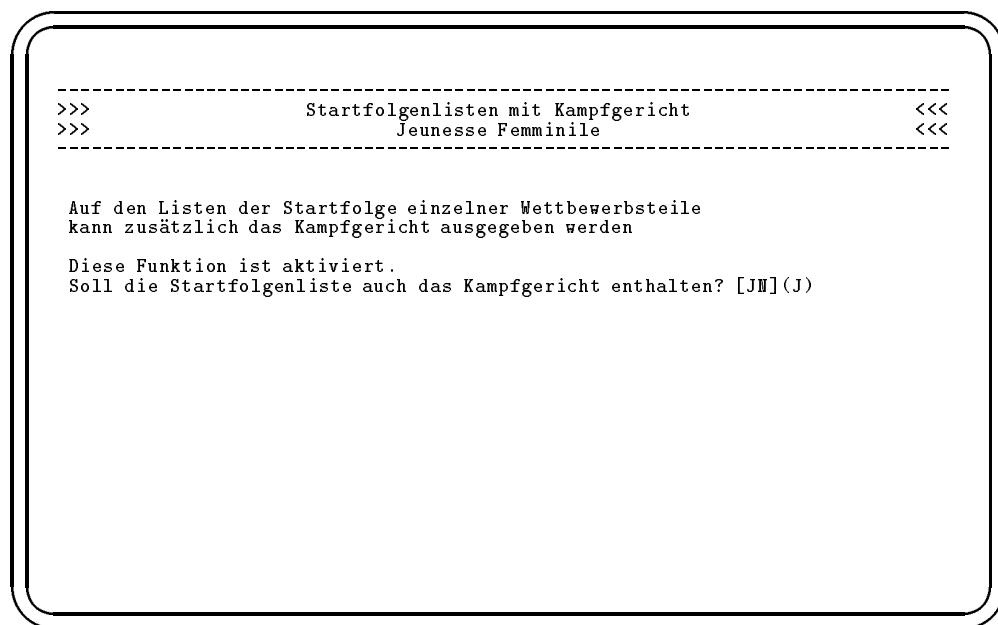
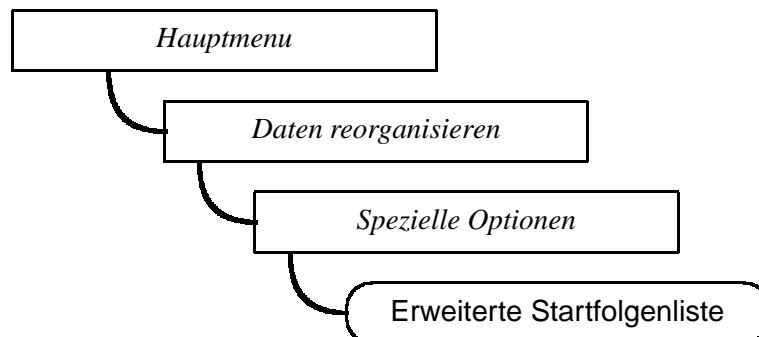


Abbildung 4.39: Startfolgenliste mit Kampfgericht

Startfolgenliste mit Plazierungen



Auf den Listen der Startfolge einzelner Wettbewerbsteile kann zusätzlich die Platzierung aus den anderen Wettbewerbsteilen ausgegeben werden, falls die betreffenden Wettbewerbsteile bereits ein gültiges Ergebnis haben.

```
>>>                               Erweiterte Startfolgenlisten                               <<<
>>>                               Meisterklasse Damen                                   <<<
-----
```

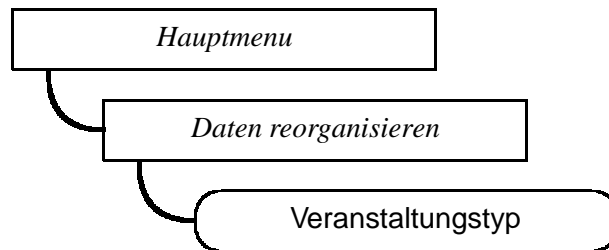
Auf den Listen der Startfolge einzelner Wettbewerbsteile
kann zusätzlich die Platzierung aus den anderen
Wettbewerben angegeben werden

Diese Funktion ist nicht aktiviert.

Soll die Startfolge um Ergebnisse erweitert ausgegeben werden? [JH](J)

Abbildung 4.40: Erweiterte Startfolgenliste

4.5.6 Veranstaltungstyp



In dieser Funktion können die Regeln die bei der Berechnung des Ergebnisses angewendet werden, geändert werden. Bei der Eintragung der Wettbewerbe wird zuerst festgelegt, nach welchen Regeln ein Ergebnis berechnet werden soll (national oder international). Ist einem dabei ein Fehler unterlaufen, so kann man die Einstellung mit dieser Funktion nachträglich ändern und somit korrigieren.

Das Programm besitzt zur Zeit fünf verschiedene Verfahren zur Ergebnisberechnung. Welche Tasten zum Einstellen der verschiedenen Verfahren zur Ergebnisberechnung gedrückt werden können, kann der Tabelle 4.1 auf Seite 14 entnommen werden.

```
>>> ----- Veranstaltungstyp ändern ----- <<<
>>> ----- Junioren Damen ----- <<<
>>> -----
```

Hier wird festgelegt nach welchen Regeln gerechnet werden soll
I = International
D = Deutsch
Bitte treffen Sie Ihre Wahl!
Drücken Sie den entsprechenden Anfangsbuchstaben!
Dieser Wettbewerb wird nach den

Abbildung 4.41: Veranstaltungstyp

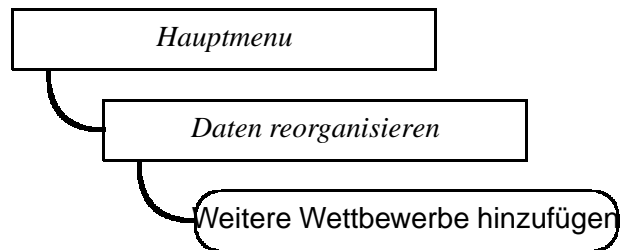
```
>>> ----- Veranstaltungstyp ändern ----- <<<
>>> ----- Junioren Damen ----- <<<

Hier wird festgelegt nach welchen Regeln gerechnet werden soll
I = International
D = Deutsch
Bitte treffen Sie Ihre Wahl!
Drücken Sie den entsprechenden Anfangsbuchstaben!

Dieser Wettbewerb wird nach den deutschen (CIPA 94, WOK 99)
Regeln gerechnet.
System is waiting - press <ESC>!
```

Abbildung 4.42: Veranstaltungstyp nach der Eingabe

4.5.7 Weitere Wettbewerbe hinzufügen



Es kann einem passieren, daß man bei der Erfassung der einzelnen Wettbewerbe einen Wettbewerb übersehen hat. Die fehlenden Wettbewerbe können mit dieser Funktion nachträglich eingetragen werden. Diese Funktion ist der Funktion zum Eintragen der einzelnen Wettbewerbe nach einem Programmstart ohne vorhandener Datenbasis gleich. Wird jedoch kein einziger neuer Wettbewerb eingetragen, so wird das Programm beendet.

Welche Tasten zum Einstellen der verschiedenen Verfahren zur Ergebnisberechnung und der Wettbewerbsart gedrückt werden können, kann der Tabelle 4.1 auf Seite 14 entnommen werden.

```
>>>                               Roller - Initialisierung!                               <<<
>>>                               <<<
```

Eingabe der einzelnen Wettbewerbe:

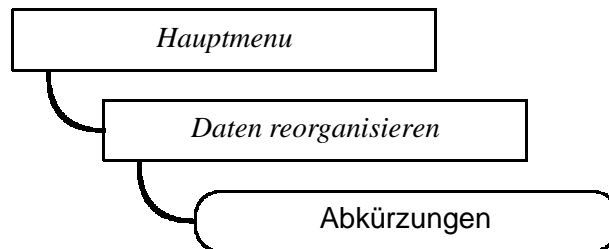
Mit Art wird festgelegt, um was für einen Wettbewerb es sich handelt:
(E = Einzel, P = Paare, T = Tanz, G = Gruppen,
F = Formationen, C = CEPA Show)

Mit Typ wird festgelegt, ob es sich um eine deutsche oder internationale Veranstaltung handelt.
(D = deutsch, I = international)

Nr.	Wettbewerb	Art	Typ
8	Schüler A Mädchen Richtig [JN](J)	Einzel	deutsch (CIPA 94, WOK 99)

Abbildung 4.43: Weitere Wettbewerbe hinzufügen

4.5.8 Abkürzungen auflösen und ergänzen



Die vierstelligen Vereinsnamen wurden in der Vergangenheit oft kritisiert, jedoch bezeichneten Vertreter des DRB die vierstelligen Vereinsnamen durchaus als ausreichend. Wahlweise können die Vereinsnamen bei bestimmten Listen der Ausgabe, die Startfolgenliste und die Ergebnisliste, durch längere Namen ersetzt werden. Diese längeren Namen werden zentral in der Datei `ROLLER.ABK` gesammelt und gespeichert. Die Datei `ROLLER.ABK` muß im aktuellen Verzeichnis stehen, in einem Verzeichnis vorhanden sein, das in der DOS-Environment-Variablen (Umgebungsvariablen von DOS) **PATH** aufgeführt ist, oder in dem Verzeichnis stehen, auf das die Umgebungsvariable `ROLLER_HOME` zeigt. Üblich ist das Verzeichnis `C:\ROLLER`.

Ist keine Datei `ROLLER.ABK` vorhanden so legt das Programm auf Anweisung eine neue Datei an. Diese neue Datei befindet sich dann im aktuellen Verzeichnis. Es ist zu empfehlen, falls diese Datei bei weiteren Veranstaltungen verwendet werden soll, sie in das Verzeichnis `C:\ROLLER` zu kopieren.

Eine Datei `ROLLER.ABK` kann bis zu 512 verschiedene Vereinsnamen und ihre Abkürzungen aufnehmen.

Vorbereitung der Veranstaltung

Bei der Vorbereitung einer Veranstaltung gibt es keine Änderungen, die Teilnehmernamen und die vierstelligen Vereinsbezeichnungen werden eingegeben. Die Abkürzungen werden so gewählt, daß bei den Lesern eine Assoziation (Verknüpfung) zwischen Abkürzung und Vereinsnamen entsteht. Eine Anlehnung an bestehende Abkürzungen, wie wir sie verbandsintern seit 10 Jahren benutzen ist ebenfalls sehr zu empfehlen. Grundsätzlich bestehen aber keinerlei Beschränkungen bei der Wahl der Abkürzungen.

Eingabe der längeren Vereinsnamen

Das Programm weiß zu diesem Zeitpunkt noch nicht, welche Abkürzungen verwendet werden. Im Menu *Zuordnung von Abkürzungen zu Vereinsnamen* ist die Funktion **Suche** nach unbekannten Abkürzungen vorhanden. Diese Funktion durchsucht den Datenbestand des aktuellen Wettbewerbs nach nicht bekannten Abkürzungen und markiert diese. Alle nicht vorhandenen langen Vereinsbezeichnungen werden in diesem Schritt automatisch markiert, so daß in einem nachfolgenden Schritt, die noch fehlenden mit der Funktion **Abkürzungen ergaenzen** nachgetragen werden können³.

³Die provisorische Ausgabe der Teilnehmerliste mit langen Vereinsnamen ist seit 1996 nicht mehr notwendig.

Der zweite Schritt ist also die Suche nach unbekannten Abkürzungen.

Sind alle Abkürzungen bekannt, ist alles gut, und nichts weiter ist zu tun. Fehlen allerdings einige Vereinsnamen, so sind die fehlenden nachzutragen. Dazu wird im Menu *Daten reorganisieren* das Untermenü *Abkürzungen auflösen und ergänzen* aufgerufen. Die Abbildung 4.44 zeigt dieses Menu.

In der Funktion **Einträge ergänzen** können die fehlenden Vereinsbezeichnungen eingegeben werden. Die Abbildung 4.45 zeigt beispielhaft die Eingabe einiger Vereinsbezeichnungen. Das Programm legt dabei jeweils die Abkürzung vor und die Punkte *Vereinsbezeichnung*, *Verbandsbezeichnung*, und *Stadt* sind einzugeben. Dabei stehen im Moment keine erweiterten Korrekturfunktionen zur Verfügung. Es ist also bei der Eingabe auf die korrekte Schreibweise zu achten. Im Notfall kann eine fehlerhafte Eingabe mit der Funktion **Einträge suchen und verändern** korrigiert werden. Dazu ist die Angabe des kurzen Vereinsnamens notwendig.

Abschließend muß die geänderte Datenbasis mit der Funktion **Einträge speichern** auf die Platte gesichert werden. Die so ergänzte Datenbasis behält die neu eingetragenen Abkürzungen. Sie müssen bei weiteren oder neuen Wettbewerben nicht mehr neu eingetragen werden.

Zusammenfassung

1. Vorbereitung der Veranstaltung wie bisher.
2. Funktion **Suche nach unbekannten Abkürzungen** aufrufen.
3. Eingabe der fehlenden Vereinsbezeichnungen.

```
-----
>>>                Zuordnung von Abkürzungen zu Vereinsnamen                <<<
>>>                Jeunesse Feminile                                         <<<
-----

                                Number    0

    1. Einträge suchen
    2. Einträge suchen und verändern
    3. Einträge auflisten
    4. Einträge ergänzen
    5. Einträge speichern
    6. Suche nach unbekannten Abkürzungen

<ESC> Zurück zum vorherigen Menu

    Bitte wählen Sie: > <
```

Abbildung 4.44: Abkürzungen auflösen und ergänzen

```

-----
>>>               Liste der Vereinsabkürzungen ergänzen               <<<
>>>               <<<
-----

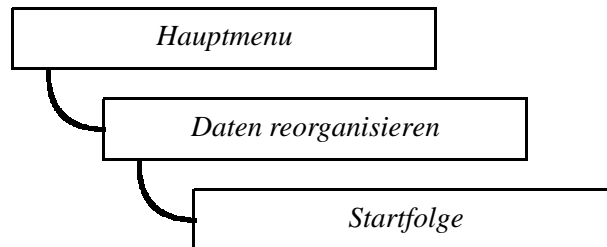
```

Nation	Vereinsbezeichnung	Verbandsbezeichnung	Stadt
RSCD	RSC Darmstadt	Hessen	Darmstadt
RSVW	RSV Weil am Rhein	Südbaden	Weil am Rhein
REVH	REV Heilbronn	Württemberg	Heilbronn
SERC	Stuttgarter ERC	Württemberg	Stuttgart
TECW	TEC Stuttgart Waldau		

Abbildung 4.45: Eingabe der langen Namen zu Abkürzungen

4. Abspeichern der geänderten Datei ROLLER.ABK.

4.5.9 Startfolge



Die Funktion Startfolgen eingeben im Menu *Teilnehmerdaten verwalten* hat den Mangel, daß alle Teilnehmer bei einem Teilwettbewerb eine Startnummer erhalten müssen. Dies ist vor allem bei internationalen Veranstaltungen mit getrennten Teilnahmerechten für Pflicht und Kür problematisch. Dieser Mangel wird durch die zweite Funktion Startfolgen eingeben im Menu *Daten reorganisieren* behoben.

```
>>>          Startfolge eingeben - Pflicht          <<<
>>>          Meisterklasse Damen                    <<<
-----
Startfolgen eingeben Pflicht:
1 1 Andrea Holweck : <Startet nicht>
2 Claudia Barg    : <Startet nicht>
3 Nicole Friedel  : <Startet nicht>
4 Kristina Mezger : <Startet nicht>
5 Maike Neumann   : <Startet nicht>
6 Annette Schubert : <Startet nicht>
7 Susanne Limbach : <Startet nicht>
8 Gabriela Otten  : <Startet nicht>
9 Heike Mehrkorn  : <Startet nicht>
10 Daniela Albiez : <Startet nicht>
11 Nicole Weimer  : <Startet nicht>
12 Saskia Engstfeld : <Startet nicht>
13 Carmen Feuersenger : <Startet nicht>
14 Ingrid Frommann : <Startet nicht>
15 Linda Hilfrich : <Startet nicht>
-----
Informationen
```

Abbildung 4.46: Startfolge

Die aktive Zeile wird hervorgehoben auf dem Schirm dargestellt. Zu Beginn sind alle Teilnehmer als nicht startend markiert. Jeder Teilnehmer kann durch die Cursorsteuertasten <> und <> ausgewählt werden. Die Eingabe einer Nummer und das anschließende Betätigen der Cursorsteuertasten <> und <> ordnet dem Teilnehmer die Nummer zu. Das Programm prüft auf Konsistenz der Eingabe. Sowohl die Eingabe einer zu großen Startnummer, wie auch die Doppeltvergabe wird bemängelt. Wird ohne die Nummerneingabe die Taste <RETURN> gedrückt, so wird die Eingabe beendet und die

Eintragungen werden übernommen, falls alle in Ordnung sind. Durch Druck auf die Taste <ESC> wird die Eingabe der Startfolge abgebrochen.

Beispiel

Die Abbildung 4.46 zeigt den Anfang einer Startfolgeneingabe mit Hilfe dieser Funktion. Alle Teilnehmer sind als nicht startend aufgelistet.

```
>>> Startfolge eingeben - Pflicht <<<
>>> Meisterklasse Damen <<<
-----
Startfolgen eingeben Pflicht
1 Andrea Holweck : 1
2 Claudia Barg : <Startet nicht>
3 Nicole Friedel : <Startet nicht>
4 Kristina Mezger : <Startet nicht>
5 Maike Neumann : <Startet nicht>
6 Annette Schubert : 5
7 Susanne Limbach : <Startet nicht>
8 Gabriela Otten : <Startet nicht>
9 Heike Mehrkorn : <Startet nicht>
10 Daniela Albiez : <Startet nicht>
11 Nicole Weimer : 5
12 Saskia Engstfeld : <Startet nicht>
13 Carmen Feuersenger : <Startet nicht>
14 Ingrid Frommann : <Startet nicht>
15 Linda Hilfrich : <Startet nicht>
-----
Informationen
Doppelte Startnummer vergeben!
```

Abbildung 4.47: Startfolge (Beispiel eines Eingabefehlers, 1)

Die nächste Abbildung 4.47 zeigt einen Eingabefehler, nachdem bereits zwei Startnummern vergeben wurden. Andrea Holweck und Annette Schubert haben die Startnummern 1 und 5 erhalten. Die Startnummer 5 sollte an die Läuferin Nicole Weimer ein weiteres mal vergeben werden. Das Informationsfenster enthält zusätzlich eine Fehlermeldung.

Die Abbildung 4.48 zeigt eine weitere Fehlermöglichkeit. In diesem Beispiel sind 16 Läuferinnen erfasst worden. Die Vergabe der Startnummer 17 bei Carmen Feuersenger führt zu einer entsprechenden Fehlermeldung.

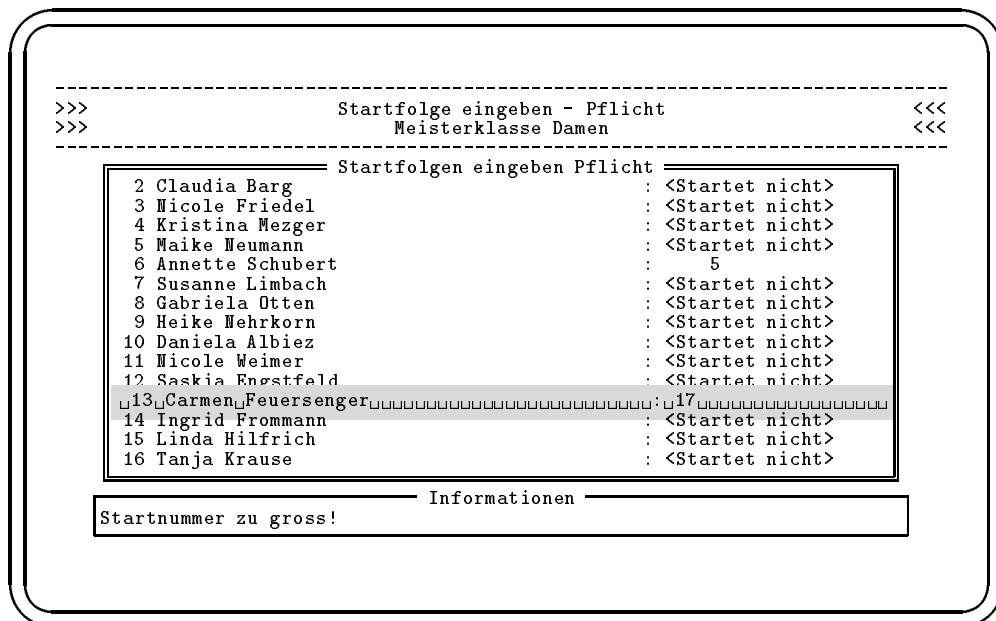
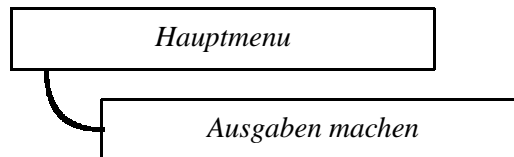


Abbildung 4.48: Startfolge (Beispiel eines Eingabefehlers, 2)

4.6 Die Ausgabefunktionen

4.6.1 Das Menu



Falls Sie zwei Wettbewerbe gleichzeitig bearbeiten, müssen Sie zuerst einen Wettbewerb davon auswählen. Anschließend kommen Sie in das eigentliche Menu. Die Auswahl wird über das Menu vorgenommen, das in der Abbildung 3.3 auf Seite 9 dargestellt ist.

Jetzt muß festgelegt werden, wohin die Ausgabe gehen soll. Es wird angezeigt, welches Ausgabegerät gerade aktiv ist. Falls das angezeigte Gerät das gewünschte ist, können Sie mit dem nächsten Punkt weitermachen. Ansonsten rufen Sie die Funktion auf, mit der das Ausgabegerät geändert werden kann.

Nun folgt die Angabe, was denn überhaupt gedruckt werden soll. Einfach die Nummer des betreffenden Punkts angeben. Unter Umständen wird jetzt noch gefragt, von welchem Wettbewerbsteil die Ausgabe denn sein soll. Unter den Wettbewerbsteilen versteht man in diesem Zusammenhang:

1. bei Einzelwettbewerben
 - Pflicht
 - Kurzkür
 - Kür
 - Pflicht und Kurzkür
 - Kurzkür und Kür
 - Kombination (Pflicht, Kurzkür und Kür)
2. bei Paarlaufwettbewerben
 - Kurzkür
 - Kür
 - Kombination (Kurzkür und Kür)
3. bei Tanzwettbewerben
 - Pflichttänze
 - O.S.P. (offener Spurenbildtanz)
 - Pflicht (Pflichttänze und O.S.P.)
 - Kombination (Pflicht und Kürtanz)
4. bei Gruppenlaufwettbewerben die Kür.

Falls ein Wettbewerbsteil nicht gelaufen wird, werden die zugehörigen Teilausgaben nicht angezeigt. Zugehörige Teilausgaben sind all die Ausgaben, die bei der Ergebnisberechnung dieses Teils miteinfließen. Beispielsweise wird, wenn der Wettbewerbsteil *Kurzkür* nicht ausgewählt wurde, in der Ausgabe die zugehörigen Teilausgaben *Kurzkür* und *Kurzkür und Kür* nicht angezeigt.

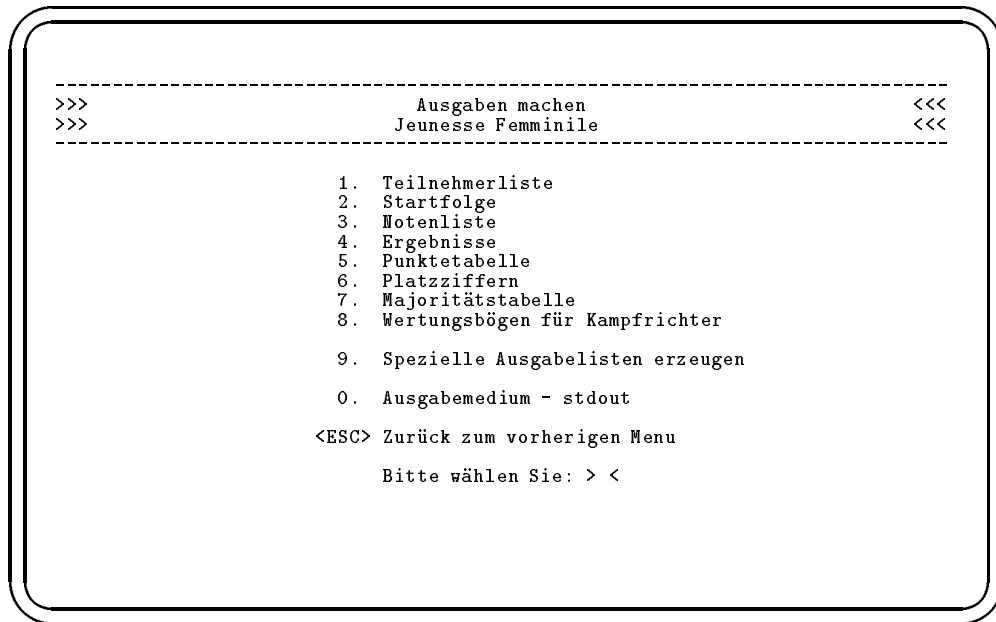


Abbildung 4.49: Das Menu: Ausgaben machen

Neben den in der Abbildung 4.49 aufgelisteten Ausgabefunktionen gibt es noch eine Weitere. Sie trägt den Namen *Laufzettel — Information*. In ihr findet man alle technischen Informationen zum laufenden Wettbewerb. Zum Beispiel kann man hier die aktuell festgelegten Multiplikatoren erfragen. Die Funktion wird durch Drücken der Taste `< ! >` (Ausrufezeichen!) aktiviert.

Die Ausgabe der Listen über Startfolgen, Ergebnisse, u.a. haben die Option, die Vereinsbezeichnungen aufzulösen oder nicht. Nach dem Aufruf der entsprechenden Funktion wird zuerst der entsprechende Teilwettbewerb ausgewählt. Anschließend wird nachgefragt, ob die Vereinsbezeichnungen aufgelöst werden sollen oder nicht. Danach beginnt die eigentliche Ausgabe auf dem gewählten Ausgabegerät.

4.6.2 Spezielle Ausgaben erzeugen

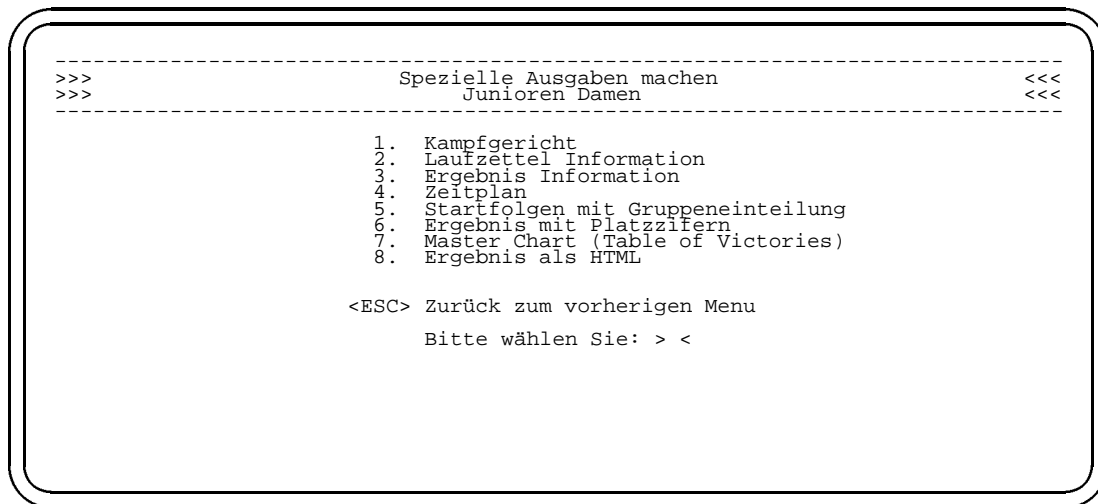
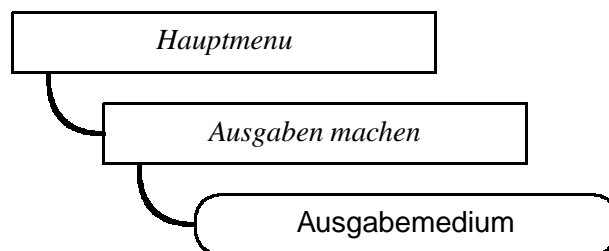


Abbildung 4.50: Das Menu: Spezielle Ausgaben machen

4.6.3 Die Wahl des Ausgabemediums



Mit der Wahl des Ausgabemediums bestimmen Sie, wohin die Ausgabe der einzelnen Listen gehen soll.

Das Ausgabegerät wird für alle Wettbewerbe gemeinsam festgelegt. Die aktuelle Einstellung wird abgespeichert und bleibt so vereinbart, bis das Ausgabegerät erneut geändert wird. Die Informationen über den Zustand des Ausgabegeräts wird in der Datei `ROLLER.STS` gespeichert. Das aktuelle Ausgabegerät wird im Menu *Ausgaben machen* angezeigt.

Das Menu *Ausgabemedium* enthält abhängig vom gewählten Ausgabegerät und den eingestellten Optionen verschiedene Eintragungen.

Die erste Eintragung gibt den Namen des Druckers an, für den die SteuerCodes geladen worden sind. Die erste aufrufbare Funktion *Ziel der Ausgabe* legt das eigentliche Ziel

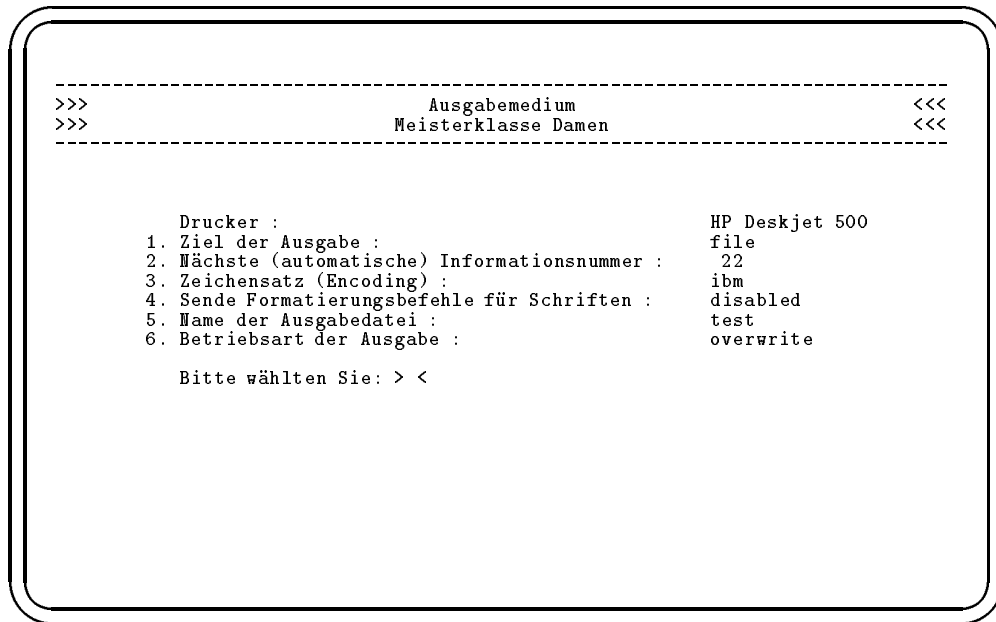


Abbildung 4.51: Das Menu: Ziel der Ausgabe

der Ausgabe fest. Die Einstellungen werden bei jedem Aufruf zyklisch fortgeschaltet. Mögliche Ausgabegeräte sind in der Tabelle 4.6 zu sehen.

Das Programm ist in der Lage auf bestimmten Listen eine Informationsnummer aufzudrucken. Es wird eine automatische Fortschaltung dieser Nummer unterstützt. Die aktuelle Informationsnummer wird in der zweiten aufrufbaren Funktion **Nächste (automatische) Informationsnummer** dargestellt und kann mit dieser Funktion geändert werden. Nach Aufruf dieser Funktion kann eine neue Informationsnummer eingegeben werden, von der an dann wieder automatisch weitergeschaltet wird. Die Informationsnummer wird trotzdem bei Aufruf der entsprechenden Funktionen angezeigt. Die

Ausgabegerät	Bedeutung
file	Ziel ist eine Datei
lpt1	Druckerschnittstelle 1
lpt2	Druckerschnittstelle 2
com1	Serielle Schnittstelle 1
stdprn	Standarddrucker
stdout	Bildschirm
stdaux	Standard serielle Schnittstelle

Tabelle 4.6: Ausgabegeräte und ihre Bedeutung

automatische Nummer ist eingetragen, kann aber geändert werden.

Die dritte Funktion **Zeichensatz** bestimmt, ob bei der Ausgabe bestimmte Zeichenkonvertierungen vorgenommen werden sollen. Wie bei der ersten Funktion wird die aktuelle Codierung durch wiederholten Aufruf dieser Funktion zyklisch fortgeschaltet. Unterstützt werden zur Zeit die Ausgabe auf normalen Druckern, die zum Zeichensatz des PC's kompatibel sind (**ibm**) und ein älterer 7-bit Code (**din**), der die deutschen Umlaute an anderer Stelle enthält.

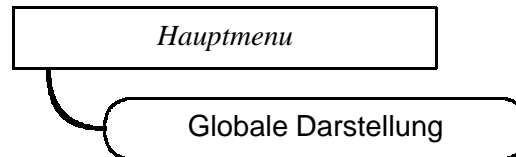
Die vierte Funktion bestimmt, ob Formatierungsbefehle zum Drucker gesendet werden sollen (**enabled**) oder nicht (**disabled**). Es ist sinnvoll die Formatierungsbefehle auszuschalten, wenn die Ausgabe auf dem Bildschirm ausgegeben wird.

Die fünfte und die beiden nächsten Funktionen werden nur angezeigt, wenn als Ziel der Ausgabe die Option **file** ausgewählt worden ist.

Die fünfte Funktion **Name der Ausgabedatei** ist zum Festlegen der Ausgabedatei vorgesehen. Die Ausgabe wird in die Datei geschrieben, die dort angegeben ist.

Die sechste Funktion **Betriebsart der Ausgabe** bestimmt, wie die Datei angelegt wird. Es gibt drei Formen: **overwrite**, **append** und **generic**. Die Option **overwrite** sorgt dafür, daß eine Ausgabeoperation eine eventuell bestehenden Datei mit dem gleichen Namen überschreibt. Die Option **append** fügt eine neue Ausgabe an eine eventuell bestehende Datei hinten an. Die Option **generic** hat eine besondere Aufgabe. Wenn sie ausgewählt worden ist, dann und nur dann wird die siebente Option dargestellt. Bei der Option **generic** wird der Namen der Ausgabedatei durch den Namen, der in Punkt fünf festgelegt worden ist, und einer Nummer gebildet. Die Nummer wird bei jeder Ausgabe hochgezählt und kann im Punkt sieben, der Funktion **Nächste (automatische) Dateinummer** geändert werden.

4.7 Die Gesamtübersicht (globale Darstellung)



Mit Hilfe der Gesamtübersicht kann man sich schnell einen Überblick über die Wertungen verschaffen, die ein einzelner Läufer bekommen hat. Ferner sind in der Gesamtübersicht auch alle Summen verzeichnet, die das Programm berechnet.

Falls Sie zwei Wettbewerbe gleichzeitig bearbeiten, müssen Sie zuerst einen Wettbewerb davon auswählen. Die Auswahl wird über das Menu vorgenommen, das in der Abbildung 3.3 auf Seite 9 dargestellt ist.

Zuerst zum Aufbau dieser Bildschirmseite. In der Kopfleiste findet sich wieder der Name des Wettbewerbs, der gerade ausgewählt worden war. Der Name des Läufers und seine Vereinsbezeichnung (Nation) werden danach aufgeführt. Der Rest der Darstellung besteht fast nur aus Zahlen. Am linken Rand steht die Bedeutung der ganzen Zeile, gefolgt von einem Plus- oder Minus-Zeichen. Das Plus-Zeichen gibt an, daß die Eintragungen in dieser Zeile gültige Werte besitzen, und daß diese Werte bei der Berechnung der Ergebnisse mit Verwendung gefunden haben. Umgekehrt zeigt ein Minus-Zeichen an, daß in dieser Zeile keine gültigen Werte stehen; die dann auch

>>>	Globale Darstellung												<<<	
>>>	Meisterklasse Damen												<<<	

1	Andrea Holweck												ERCL	
Pf-fig. 1	:	+	:	45	:	44	:	46	:	42	:	46	:	41 = 310
Pf-fig. 2	:	+	:	40	:	38	:	41	:	38	:	41	:	34 = 270
Pf-fig. 3	:	+	:	42	:	43	:	45	:	46	:	45	:	42 = 306
Pf-fig. 4	:	+	:	42	:	41	:	42	:	42	:	41	:	42 = 292
Kurzkür A	:	+	:	41	:	41	:	46	:	43	:	43	:	44 = 301
Kurzkür B	:	+	:	48	:	46	:	49	:	48	:	50	:	49 = 339
Kür A	:	+	:	42	:	43	:	42	:	43	:	40	:	42 = 295
Kür B	:	+	:	40	:	41	:	39	:	40	:	39	:	40 = 280
S. Pflicht:	+	:		16.900:	16.600:	17.400:	17.200:	16.900:	16.800:	16.000:				117.800
S. Kurzkür:	+	:		8.900:	8.700:	9.500:	9.100:	9.300:	9.300:	9.200:				64.000
S. Kür:	+	:		8.200:	8.400:	8.100:	8.300:	7.900:	8.200:	8.400:				57.500
S. Pf + Kk:	+	:		25.800:	25.300:	26.900:	26.300:	26.200:	26.100:	25.200:				181.800
S. Kk + Ku:	+	:		25.300:	25.500:	25.700:	25.700:	25.100:	25.700:	26.000:				179.000
S. Gesamt:	+	:		42.200:	42.100:	43.100:	42.900:	42.000:	42.500:	42.000:				296.800

Abbildung 4.52: Die Menu und die Funktion: Globale Darstellung

nicht für die Berechnung der Ergebnisse herangezogen werden. Dann folgen Zahlen. Die ersten Sieben geben zum einen die Noten des Läufers bei der entsprechenden Wettbewerbsart an bzw. zum anderen die Summen aus den obenstehenden Noten bei einem Kampfrichter. Nach einem Gleichheitszeichen folgt die Summe über alle Werte in einer Zeile.

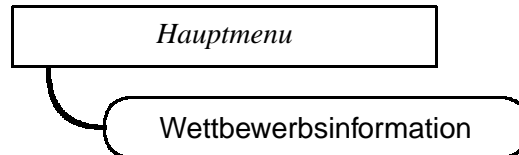
Durch das Drücken der Tasten <+>, <Page Down>, <-> oder <Page Up> kann man zwischen den einzelnen Läufern „blättern“. Bei der Gesamtübersicht wird immer mit dem Läufer mit der Teilnehmernummer eins begonnen. Durch Tastendruck auf <+> oder <Page Down> kommt man zum nächsten Teilnehmer. Durch Tastendruck auf <-> oder <Page Up> kommt man zum vorherigen Teilnehmer. Durch Drücken der Fluchttaste <ESC> kommt man zurück zum Hauptmenu.

Anstelle der Steuertasten kann man auch Ziffern eintippen. Die Ziffern werden unten auf dem Schirm angezeigt. Nach dem Abschluß der Eingabe durch <Enter> wird der Läufer mit der betreffenden Teilnehmernummer angezeigt. Ist die eingegebene Nummer des gerade angezeigten Teilnehmers gleich, so werden die Daten des betreffenden Teilnehmers *nicht* ein zweites mal angezeigt.

Mit Hilfe der Taste <F3> kann man einen Teilnehmer direkt über eine Liste auswählen. <F2> schaltet zwischen zwei gleichzeitig aktiven Wettbewerben um.

Ist die Zahl der Kampfrichter größer als sieben, dann passen die einzelnen Notenzeilen nicht mehr auf eine Bildschirmzeile. Die laufende Notenzeile wird dann in der nächsten Bildschirmzeile fortgesetzt. Es ist möglich, daß der Umbruch inmitten einer Zeile stattfindet.

4.8 Wettbewerbsinformation



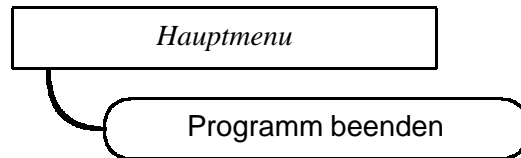
Die Funktion Wettbewerbsinformation gibt dem Anwender einen Überblick über den aktuellen Status eines Wettbewerbs. Neben allgemeinen Informationen wie Name und Datum der Veranstaltung, das Kampfgericht, usw. werden auch interne Informationen wie die Art des Wettbewerbs, Verfahren der Ergebnisberechnung, Korrekturfaktoren, Wettbewerbsteile und Multiplikatoren angezeigt.

Die Wettbewerbsinformation kann über die Taste < ! > abgerufen werden.

```
***** Wettbewerbsinformation *****
*** Veranstaltung : Deutsche Meisterschaften im Rollkunstlaufen und Rolltanzen ***
*** Ort : Darmstadt ***
*** Datum : 8. August bis 11. August 1991 ***
Ver Wettbewerb : Meisterklasse Damen - Einzel - WOK 85
Wettbewerbsteile: Pflicht Kurzkür Kür
Ort Pflichtfig.: 4 Kor.-faktor Pflicht: 0 Läufer: 16 Kampfrichter: 7
Schiedsrichter: SAAR
Dat Assistent:
Wet 1 Kampfrichter: Gabriele Haber HAMB
2 Kampfrichter: Cornelia Bork NIED
3 Kampfrichter: Susanne Mathieu BERL
4 Kampfrichter: Karl-Heinz Groß HESS
5 Kampfrichter: Uta Fingerle WÜRT
6 Kampfrichter: Angelika Waldheuer BAY
7 Kampfrichter: Kirsten Laubenstein NRW
Calculator:
Faktoren: Pflicht: 1 Kurzkür: 1 Kür 2
Start der Figuren : 1 : 5 : 9 : 13
System is waiting - press <ESC>!
```

Abbildung 4.53: Informationen über den aktiven Wettbewerb

4.9 Programmende



Wenn das Programm CALCULATING beendet wurde kann man allgemeine Informationen über das Programm ansehen. Dazu gehören die Versionsnummer und das Datum der Programmerstellung, der Copyrightvermerk und ein Kürzel des Lizenznehmers. Ferner wird angegeben, welche Konfigurationsdateien aus welchen Verzeichnissen geladen werden und welche Konfigurationsdateien nicht vorhanden waren.

```
D:\JEM93>\cweb\roller
This is Calculating, C/C++-Version 6.0g - $\beta$ - 18.04.94
(c) 1986 - 94 by Richard R. Gussmann
Licence: <SRV91>
Loading configuration file ROLLER.INI.
WARNING: No file ROLLER.INI!
Loading configuration file D:\ROLLER\ROLLER.CFG.
Loading configuration file ROLLER.STS.
Loading configuration file ROLLER.ABK.
WARNING: No file ROLLER.ABK!

D:\JEM93>
```

Abbildung 4.54: Informationen über geladene Konfigurationsdateien

Anhang A

Eine Veranstaltung vorbereiten

In diesem Kapitel wird dargestellt, wie man die „Daten“ für eine neue Veranstaltung anzulegen hat. Dabei wird nur grob der Ablauf geschildert. Die einzelnen Funktionen im Programm werden nicht näher erläutert. Sonderfälle, wie das Ausfallen eines Teilnehmers, werden nicht beschrieben. Machen Sie sich hierzu mit den einzelnen Funktionen des Programms vertraut. Die einzelnen Punkte enthalten Hinweise, wann sie verwendet werden sollen. Mitunter ist auch ein Beispiel angegeben.

Wir gehen allerdings von den folgenden Vorgaben aus:

1. Die Wettbewerbsdaten sollen in ein Verzeichnis mit dem Namen `C:\ROLDATA` abgelegt werden¹.
2. Das Programm `ROLLER.EXE` kann ohne Angabe des vollständigen Namens (also ohne Pfadangabe) gestartet werden².

A.1 Generelles

1. Löschen Sie zuerst alle Daten von vorherigen Veranstaltungen.

(a) Schalten Sie dazu ins Verzeichnis `ROLDATA`.

```
CD ROLDATA
```

(b) Löschen Sie in diesem Verzeichnis alle Dateien mit der Endung `*.ROL` und die Datei `ROLLER.STS`.

```
DEL *.ROL
DEL ROLLER.STS
```

2. Starten Sie das Programm `CALCULATING`.

```
ROLLER <RETURN>
```

Sie können das Programm auch über den Namen aufrufen, den Sie vereinbart haben, z.B. in einer Batch-Datei.

3. Eingabe aller Veranstaltungen mit der Wettbewerbsart und der Festlegung, ob die Ergebnisse nach den internationalen oder den deutschen Regeln berechnet werden sollen.

4. Auswahl eines Wettbewerbs

¹Falls das Verzeichnis `C:\ROLDATA` nicht existiert kann es mit dem Befehl `MD C:\ROLDATA` erzeugt werden.

²Damit ein Programm ohne vollständige Namensangabe gestartet werden kann, muß das Verzeichnis in dem sich das Programm befindet im Suchpfad stehen.

5. Setzen der gewünschten Optionen, z.B. Verbandsbezeichnungen aktivieren.
6. Tragen Sie im Menu *Teilnehmerdaten verwalten* die notwendigen Daten ein. Notwendige Punkte werden durch < (!) > auf dem Bildschirm markiert. Dazu gehören die Teilnehmernamen und Vereinsbezeichnungen, die Wettbewerbsteile, gegebenenfalls die Nummern der Pflichtfiguren und der Startfuß und das Kampfgericht.
7. Verfahren Sie so mit allen Wettbewerben.
8. Nach der Auslosung tragen Sie die Startreihenfolgen ein (Menu: *Teilnehmerdaten verwalten*, Funktion: **Startfolgen eintragen**).
9. Nun können Sie die Wertungen eingeben.
10. Nach vollständiger Eingabe aller Wertungen können Sie im Menu *Ausgaben machen* mit der Funktion **Ergebnisse** die aktuellen Ergebnisse ausgeben.
11. Sind alle Wettbewerbe abgeschlossen, so kann das Programm im Hauptmenu mit der Funktion *Programm beenden* verlassen werden.

A.2 Teilnehmer zurücknehmen

Wenn ein Teilnehmer nicht auf dem Startplatz, den er zugelost bekommen hat, starten kann, weil er z.B. technische Schwierigkeiten hat, so kann mit der Funktion **Teilnehmer zurücknehmen** im Menu *Teilnehmerdaten verwalten* der Teilnehmer vorübergehend aus der automatischen Vorschlagsliste für die Noteneingabe entfernt werden.

A.3 Teilnehmer aus der Wertung nehmen

Ein Teilnehmer, der alle Wertungen erhalten hat, soll nicht bei der Berechnung des Ergebnisses berücksichtigt werden. Die Funktion **Teilnehmer aus der Wertung nehmen** im Menu *Daten reorganisieren* erfüllt diese Aufgabe.

A.4 Unterschiedliche Teilnehmer bei Wettbewerben mit Pflicht-, Kür- und Kombinationssiegern

Bei Deutschen Meisterschaften oder bei Europa- und Weltmeisterschaften gibt es neben dem Kombinationssiegern auch Sieger in der Pflicht und in der Kür. Es gibt verschiedene Verfahren, wie solche Wettbewerbe mit drei Ergebnissen durch die Rechenbüros behandelt werden.

Eine umständliche Lösung wäre das Anlegen von drei verschiedenen Datenbeständen, für jeden Teil eine eigene. Die meisten Teilnehmer müßten dreifach erfaßt und fast jede Wertung müßte dreimal eingegeben werden.

Eleganter ist die Anlage einer einzigen Datenbasis mit allen Teilnehmern aus diesem Wettbewerb. Die Startnummern werden nicht im Menu *Teilnehmerdaten verwalten* mit der Funktion **Startfolgen** eintragen vergeben sondern im Menu *Daten reorganisieren* mit der gleichnamigen Funktion. Die Teilnehmer, die an einem Wettbewerb nicht teilnehmen, erhalten einfach keine Startnummer. In das Kombinationsergebnis gelangen nur die Teilnehmer, die in allen Teilwettbewerben gültige Wertungen haben.

Anhang B

Nummern der Figuren

B.1 Nummern und Namen der Pflichtfiguren bei Einzelwettbewerben

Namen der Pflichtfiguren	
Nummer	Namen
1	Bogen-Achter va
2	Bogen-Achter ve
3	Bogen-Achter ra
4	Bogen-Achter re
5	Schlangenbogen va
6	Schlangenbogen ra
7	Dreier va va
8	Dreier va re
9	Dreier ve ra
10	Doppeldreier va
11	Doppeldreier ve
12	Doppeldreier ra
13	Doppeldreier re
14	Schlinge va
15	Schlinge ve
16	Schlinge ra
17	Schlinge re
18	Gegendreier va
19	Gegendreier ve
20	Wende va
21	Wende ve
22	Gegenwende va
23	Gegenwende ve
24	Einfuß-Achter va
25	Einfuß-Achter ra
26	Schlangenbogen-Dreier va
27	Schlangenbogen-Dreier ve
28	Schlangenbogen-Doppeldreier va
29	Schlangenbogen-Doppeldreier ra

30	Schlangenbogen-Schlinge va
31	Schlangenbogen-Schlinge ra
32	Schlangenbogen-Gegendreier va
33	Schlangenbogen-Gegendreier ve
34	Dreier-Paragraph va
35	Dreier-Paragraph ra
36	Doppeldreier-Paragraph va
37	Doppeldreier-Paragraph ra
38	Schlingen-Paragraph va
39	Schlingen-Paragraph ra
40	Gegendreier-Paragraph va
41	Gegendreier-Paragraph ra

B.2 Nummern und Namen der Pflichttänze

Namen der Pflichttänze	
Nummer	Namen
1	Kleiner Walzer
2	Swing-Foxtrott
3	Marsch
4	Palais-Glide
5	Europäischer Walzer
6	Keats-Foxtrott
7	Vierzehner
8	Italian-Foxtrott
9	Harris-Tango
10	Rocker-Foxtrott
11	Blues
12	Kilian
13	Starlight-Walzer
14	Argentinischer Tango
15	Quick-Step
16	Wiener Walzer
17	Paso doble
18	Westminster Walzer
19	Iceland-Tango
20	Siesta Tango
21	Association Walz
22	Imperial Tango
23	Tuder Walzer
24	Denver Shuffle
25	Flirtation Walz

B.3 Nummern und Namen der Freien Spurenbildtänze

Namen der Spurenbildtänze	
Nummer	Namen
1	Blues
2	Foxtrott
3	Samba
4	Walzer
5	Rumba
6	Paso Doble
7	Tango
8	Cha Cha Cha
9	Polka
10	Charleston

Syntax und Semantik der Konfigurationsdateien

Das Programm CALCULATING kann an verschiedene Anforderungen der Benutzer eingestellt. Dies geschieht bei einzelnen Wettbewerben über die Funktionen im Menu *Spezielle Optionen setzen* sowie bei allen Wettbewerben über die Konfigurationsdateien ROLLER . INI, ROLLER . CFG, ROLLER . STS und ROLLER . ABK.

C.1 Aufgabe und Wesen der Konfigurationsdateien

Die Konfigurationsdateien werden in der folgenden Reihenfolge gelesen: Zuerst wird die Datei ROLLER . INI gelesen. Dort werden die Steuersequenzen für den Drucker, die Zeichenketten auf den Ergebnislisten und die Namen der Pflichtfiguren, Pflichttänze und Spurenbildtänze festgelegt. Die Datei ROLLER . CFG definiert ebenfalls die Steuersequenzen für die Drucker. Diese Datei ist nur aus Kompatibilitätsgründen zu älteren Versionen vorhanden und wird in Zukunft durch die Datei ROLLER . INI ersetzt. Die Datei ROLLER . STS enthält Informationen über die Ausgabe. Dort werden die aktuellen Zustände, wie Ziel der Ausgabe und die letzte Informationsnummer gespeichert.

C.2 Elemente und Konstanten in den Konfigurationssprachen

Die Konfigurationssprachen bestehen aus kleinen bedeutungstragenden Einheiten und aus Konstanten. Diese bedeutungstragenden Einheiten werden auch Sprachelemente (Token) genannt. Sie werden in die Kategorien spezielle Symbole, Schlüsselwörter, Zahlen und Zeichenketten unterteilt. Zahlen und Zeichenketten sind Konstanten.

Die Konfigurationssprachen bestehen aus Sprachelementen und Begrenzern, die die einzelnen Elemente voneinander trennen:

- Ein Begrenzer kann entweder ein Leerzeichen, ein Kommentar oder ein Zeilenvorschub sein.
- Zwei aufeinanderfolgende Sprachelemente müssen durch mindestens einen Begrenzer voneinander getrennt sein, wenn es sich bei beiden Sprachelementen um reservierte Wörter oder Zahlen handelt.
- Ein Begrenzer kann nicht Teil eines Sprachelements sein. Ausnahme: Das Sprachelement „Zeichenkette“ kann Zeichen enthalten, die ansonsten als Begrenzer verwendet werden.

In den Konfigurationssprachen werden die folgenden Zeichen als speziellen Symbole interpretiert:

[] { } = ; # %

Fettschrift wird im laufenden Text benutzt, um reservierte Wörter (wie **printer**, **compulsory**, **language**, usw.) hervorzuheben.

C.3 Die Datei: ROLLER.INI

Die Konfigurationsdatei ROLLER.INI enthält Informationen über den verwendeten Drucker, Namen von Pflichtfiguren, –tänzen und Spurenbildtänzen, sowie die Texte der Überschriften auf den einzelnen Ausgabeblättern in zwei Sprachen.

C.3.1 Reservierte Wörter

Eine Unterscheidung zwischen Groß- und Kleinschreibung findet statt – reservierte Wörter werden immer klein geschrieben. In CALCULATING sind in der Datei ROLLER.INI die folgenden Wörter reserviert. Sie werden in diesem Handbuch alle durch **Fettdruck** hervorgehoben:

printer	name		
size	series	shape	
width	on	off	
normal	large	small	tiny
medium	bold		
up	slanted	italic	smallcaps
underline			
nlq	draft		
linefeed	return	reset	beep
formfeed			
code	ascii	din	ibm
windows	iso		
output	preskip	header	compress
compulsory			
single	figures		
dance	original	set	pattern
language			
first	second		

C.3.2 Numerische Werte

Numerische Werte können entweder als ganzzahlige Konstanten oder als Gleitpunkt-konstanten angegeben werden. Gleitpunkt-konstanten enthalten einen Dezimalpunkt. Die Angabe in Exponentialschreibweise ist nicht vorgesehen.

C.3.3 Zeichenketten (Strings)

Eine Zeichenkette ist eine Folge von beliebig vielen Zeichen (auch keinen), die von Doppelanführungszeichen umgeben ist, wie etwa

"Ich bin eine Zeichenkette"

oder

```
" " # leere Zeichenkette
```

Die Doppelanführungszeichen sind nicht Teil der Zeichenkette, sondern begrenzen sie nur. Soll in einer Zeichenkette das Doppelanführungszeichen dargestellt werden, so ist dieses Doppelanführungszeichen mit einem Backslash (\, Rückstrich) zu markieren:

```
"\" " # Zeichenkette mit Dopp-  
pelanf"uhrungszeichen
```

Gewisse Zeichen können in Zeichenketten mit Hilfe von Ersatzdarstellungen wie etwa \n (Zeilentrenner) angegeben werden. Diese Ersatzdarstellungen sehen zwar wie zwei oder mehr Zeichen aus, stellen aber nur ein Zeichen dar. Darüber hinaus kann ein beliebiges, byte-großes Bit-Muster mit

```
"\ooo"
```

dargestellt werden, dabei ist ooo eine Folge von ein bis drei oktalen Ziffern (0...7), oder mit

```
"\xhh"
```

dabei ist hh eine Folge von einer oder mehreren hexadezimalen Ziffern (0...9, a...f, A...F).

Hier sind alle Ersatzdarstellungen:

\n	Zeilentrenner	\"	Doppelanführungszeichen
\\	Gegenschrägstrich	\'	Anführungszeichen
\ooo	oktale Zahl	\xhh	hexadezimale Zahl

C.3.4 Kommentare

Das Zeichen # als spezielles Symbol leitet einen Kommentar ein, der ab diesem Zeichen bis zu Ende der laufende Zeile gilt.

C.3.5 Gliederung

Die Datei ROLLER.INI enthält derzeit drei Abschnitte: Drucker, Figurennamen, Listentexte. Jeder der drei Abschnitte wird durch die Sequenz

```
[ <Abschnittname> ]
```

begonnen. <Abschnittname> wird dabei durch eines der vier Schlüsselwörter **printer**, **output**, **compulsory** oder **language** ersetzt. Der Abschnitt **printer** enthält die Einstellungen für den Drucker. **output** bestimmt einige Eigenschaften der gedruckten Bögen für die Ergebnis- und andere Listen. **compulsory** definiert die Namen der Pflichtfiguren, -tänze und Spurenbildtänze und **language** enthält die Überschriften auf den Ausgabeblättern.

C.3.6 Der Abschnitt: [printer]

Der Abschnitt: **[printer]** definiert die Steuersequenzen, die für die Ansteuerung des Druckers notwendig sind. Dabei unterscheidet man zwischen Steueranweisungen für die Schriftgröße, die Schriftstärke (Dicke), die Schriftvarianten und anderen Steuerco-des.

Gemeinsamkeiten der Steueranweisungen

Die Steueranweisungen, die in Druckern die Schriftgröße, –stärke, oder –variante umschalten, gibt es oft in verschiedenen Ausprägungen. Manche Hersteller führen Steueranweisungen zum Ein- und Ausschalten von einzelnen Schriftattributen (z.B. Schriftgröße) ein. Andere Hersteller benutzen Codes, die die alten Steueranweisungen einfach überschreiben. CALCULATING ist in der Lage mit den verschiedensten Druckern zusammenarbeiten. Für jede Steueranweisung muß geklärt werden, ob eine Codesequenz nur ein einzelnes Attribut ändert, das später wieder automatisch oder durch einen weiteren Steuercode zurückgesetzt wird, oder ob eine ganze Reihe von Attributen umgeschaltet werden.

Steueranweisungen für die Schriftgröße

Die Druckerkonfiguration von CALCULATING kennt vier verschiedene Schriftgrößen: **normal**, **large** (große Schrift), **small** (kleine Schrift) und **tiny** (sehr kleine Schrift). Im Moment werden jedoch nur die Schriftgrößen **normal**, **large** und **small** verwendet.

Zu jeder Schriftgröße müssen drei Parameter definiert werden:

- Zum einen ist das die Anzahl der Zeichen, die auf einer Strecke von 2.54 cm gedruckt werden können. Diese Angabe wird in Druckerhandbüchern oft mit der Anzahl der Zeichen pro Inch (CPI) bezeichnet.
- Die Steueranweisung mit der die gewünschte Schriftgröße eingeschaltet wird.
- Die Steueranweisung mit der die gewünschte Schriftgröße ausgeschaltet wird. Diese Anweisung kann bei manchen Druckern leer sein.

Eine Steueranweisung für die Schriftgröße wird immer mit dem reservierten Wort **size** eingeleitet. Dann folgt eines der Schlüsselwörter **normal**, **large**, **small** oder **tiny**. Ferner wird mit den Schlüsselwörtern **on**, **off** oder **width** angegeben, ob hier ein Steuercode zum Ein- oder Ausschalten definiert wird oder ob die Anzahl der Zeichen pro Inch festgelegt werden soll. Nach dem Gleichheitszeichen folgt im Falle der vorangegangenen Schlüsselwörter **on** oder **off** eine Zeichenkette mit dem Steuercode, anderenfalls eine Zahl, die die Anzahl der Zeichen pro Inch angibt. Die Anweisung wird mit einem Strichpunkt beendet.

Beispiel:

```
size normal width    = 10.0;
size normal on       = "";          # bleibt fast immer leer
size normal off      = "";          # dto.
size large width     = 5.0;
size large on        = "\x0e";     # Breitschrift ein
size large off       = "\x14";     # Breitschrift aus
```

Steueranweisungen für die Schriftstärke

CALCULATING kennt zwei verschiedene Schriftstärken: mittel (**medium**) und fett (**bold**). Bei den beiden Schriftstärken müssen jeweils zwei Parameter definiert werden:

- Die Steueranweisung mit der die gewünschte Schriftstärke eingeschaltet wird.
- Die Steueranweisung mit der die gewünschte Schriftstärke ausgeschaltet wird. Bei manchen Druckern wird diese Anweisung automatisch am Ende der Zeile abgeschaltet.

Eine Steueranweisung für die Schriftstärke wird immer mit dem reservierten Wort **series** eingeleitet. Dann folgt eines der Schlüsselwörter **medium** oder **bold**. Ferner wird mit den Schlüsselwörtern **on** oder **off** angegeben, ob die hier definierte Steueranweisung die gewünschte Schriftstärke ein- oder ausschaltet. Nach einem Gleichheitszeichen folgt in einer Zeichenkette der Druckersteuercode. Die Anweisung wird durch einen Strichpunkt abgeschlossen.

Beispiel:

```
series medium on     = "";          # bleibt fast immer leer
series medium off    = "";          # bleibt fast immer leer
series bold on       = "\x1bE";     # Fettdruck ein
series bold off      = "\x1bF";     # Fettdruck aus
```

Steueranweisungen für die Schriftvarianten

Schriftvarianten verändern das Aussehen einer Schrift in engen Grenzen, wobei die Grundcharakteristik der Schrift beibehalten wird. Geändert werden kann zum Beispiel die Schriftneigung und das Aussehen der Kleinbuchstaben. CALCULATING kennt die folgenden Schriftvarianten: aufrecht (**up**), geneigt (**slanted**), italic (**italic**) und großgeschriebene Kleinbuchstaben (**smallcaps**). Verwendet werden im Moment jedoch nur **up** und **slanted**.

Es ist nicht immer sichergestellt, ob ein Drucker alle der angegebenen Varianten beherrscht. Dies ist auch der Grund dafür, daß CALCULATING nur die Varianten verwendet, die in den meisten Druckern vorhanden sind.

Eine Steueranweisung für die Schriftvarianten wird immer mit dem reservierten Wort **shape** eingeleitet. Dann folgt eines der Schlüsselwörter **up**, **slanted**, **italic** oder **small-caps**. Ferner wird mit den Schlüsselwörtern **on** oder **off** angegeben, ob die hier definierte Steueranweisung die gewünschte Schriftstärke ein- oder ausschaltet. Nach einem Gleichheitszeichen folgt in einer Zeichenkette der Druckersteuercode. Die Anweisung wird durch einen Strichpunkt abgeschlossen.

Beispiel:

```
shape up on           = " ";           # auf-
rechte Schrift ein
shape up off          = " ";           # auf-
rechte Schrift aus
shape slanted on      = " ";           # ge-
neigte Schrift ein
shape slanted off     = " ";           # ge-
neigte Schrift aus
```

Im Beispiel sind alle Felder nicht belegt.

Andere Steuercodes

Die restlichen Steuercodes werden zur Bewältigung bestimmter Aufgaben benötigt. Dazu gehören der Name des Druckers (was ja eigentlich keine Steuersequenz ist) (**name**), Ein- und Ausschalten von Unterstreichungen (**underline**), Umschalten von Qualitätsdruck auf Entwurfsdruck und umgekehrt (**nlq** bzw. **draft**), Rücksetzen des Druckers (**reset**), Wagenrücklauf (**return**) und Zeilenvorschub (**linefeed**), Warnton (**beep**), Seite auswerfen (ausgeben) (**formfeed**) und last but not least die Codierung der Ausgabe (**code**).

Nach dem jeweiligen Schlüsselwort folgt ein Gleichheitszeichen. Dann folgt entweder eine Zeichenkette oder im Falle der Codierung der Ausgabe eines der folgenden Schlüsselwörter: **ascii**, **din**, **ibm**, **windows**, **iso**, **tex**. Am Ende wird diese Definition mit einem Strichpunkt (Semicolon) beendet.

Bis auf die Codierung der Ausgabe werden alle anderen Steuercodes als Zeichenketten angegeben. Die Codierung der Ausgabe wird mit einem Schlüsselwort angegeben.

Beispiel:

```
nlq   = "\x1bG";           # Qualitätsdruck ein
code  = ascii;              # or din, ibm, windows, iso
```

C.3.7 Der Abschnitt: [output]

Der Abschnitt: **[output]** definiert einige Flaggen (oder Optionen), die zu Veränderungen im Layout der Ausgabeseiten beitragen. Gegenwärtig gibt es nur sehr wenige Optionen.

Die Option **preskip** bestimmt die Anzahl der Leerzeilen, die am Anfang einer jeden Seite zu lassen sind. Dazu folgt dem Schlüsselwort **preskip** nach einem Gleichheitszeichen die Zahl der Leerzeilen. Die Zeile muß durch ein Semicolon abgeschlossen werden.

header gefolgt von einem Gleichheitszeichen und dann einem der beiden reservierten Wörter **on** oder **off** bestimmen, ob ein Kopf, der die Daten der Veranstaltung enthält, wie z. B. Veranstaltung, Datum und Ort, ausgegeben wird. Diese Zeile muß ebenfalls durch einen Strichpunkt abgeschlossen werden.

Die Option **compress** gibt an, ob zwischen einzelnen Zeilen zusätzlich Platz gelassen wird oder nicht. **compress** gefolgt von einem Gleichheitszeichen, einem der beiden reservierten Wörter **true** oder **false** und dem abschließenden Semicolon. Wird **true** angegeben, so werden die Zeilen dichter ausgegeben; bei **false** nicht.

C.3.8 Der Abschnitt: [compulsory]

Der Abschnitt [compulsory] definiert die Namen der Pflichtfiguren (**single figures**), die Namen der Pflichttänze (**dance figures**), die Namen der Spurenbildtänze (**original set pattern**). Nach der Folge von Schlüsselwörtern kommt ein Gleichheitszeichen und eine öffnende geschwungene Klammer. Innerhalb dieser Klammer werden dann die Figurennamen oder Tänze eingetragen. Zuerst folgt die Nummer, unter der dieser Namen im Programm dann abgerufen wird. Nach dem Gleichheitszeichen folgt dann eine Zeichenkette mit dem Namen der Figur oder des Tanzes. Abgeschlossen wird eine Namensdefinition durch ein Semikolon. Danach können weitere Namensdefinitionen kommen. Die Nummern beginnen mit der Nummer eins (1) und werden fortlaufend aufsteigend durchnummeriert. Sind alle Namen festgelegt folgt eine schließende geschwungene Klammer und ein Semikolon.

Die Zeichenkette mit den Namen der Pflichtfiguren enthält ein spezielles Zeichen #. Dieses Zeichen wird später mit dem Startfuß der entsprechenden Pflichtfigur ersetzt.

Beispiel:

```
single figures = {  
    1 = "Bogen-Achter #va";  
    2 = "Bogen-Achter #ve";  
    ...  
};
```

C.3.9 Der Abschnitt: [language]

Der Abschnitt [language] definiert die Überschriften auf den Ausgabelisten. Es werden zwei vollständige Sätze von Listen definiert. Der erste Satz wird bei nationalen Wettbewerben verwendet. Bei internationalen Wettbewerben werden beide Sätze verwendet. Somit können die Listen zweisprachig ausgedruckt werden.

Der erste Satz beginnt mit dem Schlüsselwort **first** und der zweite Satz beginnt mit dem Schlüsselwort **second**. Nach dem Gleichheitszeichen und der öffnenden geschwungenen Klammer folgenden die Übersichtsdefinitionen.

Jede Übersichtsdefinition beginnt mit einer Nummer gefolgt von einem Gleichheitszeichen, einer Zeichenkettenkonstante mit dem Text der ausgegeben werden soll und dem abschließenden Semikolon. Die Nummern müssen wiederum aufsteigend angegeben werden, jedoch können Lücken vorhanden sein. Die zu den Nummern gehörenden Ausgabelisten können der Tabelle weiter unten entnommen werden.

Danach folgt wieder eine schließende geschwungene Klammer und ein Semikolon.
Beispiel:

```
first = {
  1 = "Teilnehmerliste";
  20 = "Ergebnis Pflicht";
};
```

Nummern der einzelnen Überschriften

1	Teilnehmerliste
2	Notenliste
3	Kampfgericht
4	Ergebnisinformation
5	Information Nr.
6	kein Ergebnis!
<hr/>	
10	Startfolge Pflicht
11	Startfolge Kurzkür
12	Startfolge Kür
<hr/>	
20	Ergebnis Pflicht
21	Ergebnis Kurzkür
22	Ergebnis Kür
23	Ergebnis Pflicht und Kurzkür
24	Ergebnis Kürlaufen
25	Ergebnis Kombination
<hr/>	
30	Punktetabelle Pflicht
31	Punktetabelle Kurzkür
32	Punktetabelle Kür
33	Punktetabelle Pflicht und Kurzkür
34	Punktetabelle Kürlaufen
35	Punktetabelle Kombination
<hr/>	
40	Platzziffern Pflicht
41	Platzziffern Kurzkür
42	Platzziffern Kür
43	Platzziffern Pflicht und Kurzkür
44	Platzziffern Kürlaufen
45	Platzziffern Kombination
<hr/>	
50	Majoritätstabelle Pflicht
51	Majoritätstabelle Kurzkür
52	Majoritätstabelle Kür
53	Majoritätstabelle Pflicht und Kurzkür
54	Majoritätstabelle Kürlaufen
55	Majoritätstabelle Kombination
<hr/>	
60	Startfolge Pflichttänze
61	Startfolge Freier Spurenbildtanz
62	Startfolge Kürtanz

70	Ergebnis Pflichttänze
71	Ergebnis Freier Spurenbildtanz
72	Ergebnis Kürtanz
73	Ergebnis Pflicht (Tänze und OSP)
74	Ergebnis Freier Spurenbildtanz und Kürtanz
75	Ergebnis Kombination
80	Punktetabelle Pflichttänze
81	Punktetabelle Freier Spurenbildtanz
82	Punktetabelle Kürtanz
83	Punktetabelle Pflicht (Tänze und OSP)
84	Punktetabelle Freier Spurenbildtanz und Kürtanz
85	Punktetabelle Kombination
90	Platzziffern Pflichttänze
91	Platzziffern Freier Spurenbildtanz
92	Platzziffern Kürtanz
93	Platzziffern Pflicht (Tänze und OSP)
94	Platzziffern Freier Spurenbildtanz und Kürtanz
95	Platzziffern Kombination
100	Majoritätstabelle Pflichttänze
101	Majoritätstabelle Freier Spurenbildtanz
102	Majoritätstabelle Kürtanz
103	Majoritätstabelle Pflicht (Tänze und OSP)
104	Majoritätstabelle Freier Spurenbildtanz und Kürtanz
105	Majoritätstabelle Kombination
110	Ergebnisinformation Pflicht
111	Ergebnisinformation Kurzkür
112	Ergebnisinformation Kür
113	Ergebnisinformation Pflicht und Kurzkür
114	Ergebnisinformation Kürlaufen
115	Ergebnisinformation Kombination
120	Ergebnisinformation Pflichttänze
121	Ergebnisinformation Freier Spurenbildtanz
122	Ergebnisinformation Kürtanz
123	Ergebnisinformation Pflicht (Tänze und OSP)
124	Ergebnisinformation Freier Spurenbildtanz und Kürtanz
125	Ergebnisinformation Kombination
150	Name
151	Namen
152	Nation
153	Verband
154	END
155	PF
156	KK
157	K
158	KP
159	PT

160	OSP
161	PF
162	KT
163	M.V.
164	S.M.V.
165	B-Kür
166	B-Kurzkür
167	B-OSP
168	Tot Vic
169	Punkte
170	PUNKTE
171	Krit
172	Schiedsrichter
173	Assistent
174	Calculator
175	Kampfrichter
176	Pflicht
177	Pflichttänze
178	Spurenbildtanz
179	Start der Tänze
180	Start der Figuren
181	Berechnungsvorschrift
182	Wettbewerbsart
183	Einzel
184	Paare
185	Gruppen
186	Tanz
187	Formation
188	Wettbewerbsteile
189	Anzahl der Pflichtfiguren
190	Anzahl der Läufer
191	Anzahl der Kampfrichter
192	Multiplikator Pflicht
193	Multiplikator Kurzkür
194	Multiplikator Kür
195	Multiplikator Pflichttanz
196	Multiplikator Spurenbildtanz
197	Multiplikator Kürtanz
198	Preisrichter
199	Anzahl der Preisrichter
200	Bemerkung
201	Pflicht
202	Pflichttanz
203	Kurzkür
204	Kür
205	Kürtanz
206	Einlaufgruppen
207	Anzahl der bewerteten Teilnehmer
208	Anzahl der ausgefallenen Teilnehmer

209	Figur #
210	Tanz #
211	CEPA Show

C.3.10 Eine einfache, gekürzte Beispieldatei: ROLLER.INI

```
# Initialisation file for the program roller
#

[printer]

name                = "Epson MX-82/III";
size normal width   = 10.0;
size normal on      = "";
size normal off     = "";
size large width    = 5.0;
size large on       = "\x0e";           # Breitschrift ein
size large off      = "\x14";           # Breitschrift aus
size small width    = 16.67;
size small on       = "\x0f";           # Schmalschrift ein
size small off      = "\x12";           # Schmalschrift aus
size tiny width     = 16.67;
size tiny on        = "\x0f";           # Schmalschrift ein
size tiny off       = "\x12";           # Schmalschrift aus
series medium on    = "";
series medium off   = "";
series bold on      = "\x1bE";          # Fettdruck ein
series bold off     = "\x1bF";          # Fettdruck aus
shape up on         = "";               # auf-
rechte Schrift ein  = "";
shape up off        = "";               # auf-
rechte Schrift aus  = "";
shape slanted on    = "";               # ge-
neigte Schrift ein  = "";
shape slanted off   = "";               # ge-
neigte Schrift aus  = "";
nlq                 = "\x1bG";          # Doppeldruck ein
draft               = "\x1bH";          # Doppeldruck aus
linefeed            = "\x0a";           # Line Feed
return              = "\x0d";           # Carriage Return
reset               = "\x1b@";          # Reset Printer
beep                = "\x07";           # Beep
formfeed            = "\x0c";           # Formfeed

code                = ascii;             # or din, ibm, win-
dows, iso

[output]

preskip             = 20;                 # Am An-
fang 20 Leerzeichen
header              = off;               # Kopf nicht ausgeben
header              = on;                # Kopf ausgeben
compress            = true;              # keine Leerzei-
```

```

chen zwischen

compress      = false;
len dazwischen

# Ueberschriften
# Leerzei-

[compulsory]

single figures = {
    1 = "Bogen-Achter #va";
    2 = "Bogen-Achter #ve";
    3 = "Bogen-Achter #ra";
};

dance original set pattern = {
    1 = "Blues";
    2 = "Foxtrott";
};

dance figures = {
    1 = "Kleiner Walzer";
    2 = "Swing-Foxtrott";
    3 = "Marsch";
};

[language]

first = {
    1 = "Teilnehmerliste";
    2 = "Notenliste";
    10 = "Startfolge Pflicht";
    20 = "Ergebnis Pflicht";
    30 = "Punktetabelle Pflicht";
    41 = "Platzziffern Kurzkuer";
    92 = "Platzziffern Kuertanz";
};

```

C.4 Die Datei: ROLLER.CFG

C.4.1 Reservierte Wörter

Eine Unterscheidung zwischen Groß- und Kleinschreibung findet statt – reservierte Wörter werden immer wie in der untenstehenden Tabelle geschrieben. In CALCULATING sind in der Datei ROLLER.CFG die folgenden Wörter reserviert. Sie werden in diesem Handbuch alle durch **Fettdruck** hervorgehoben:

NAME			
BR_ON	BR_OFF	DO_ON	DO_OFF
SC_ON	SC_OFF	FE_ON	FE_OFF
PRN_LF	PRN_CR	PRN_FF	
RESET	BEEP		
OutCode	DINAscii	IBMAscii	

C.4.2 Numerische Werte

Siehe bei der Definition der Datei `ROLLER.INI`.

C.4.3 Zeichenketten (Strings)

Siehe bei der Definition der Datei `ROLLER.INI`.

C.4.4 Kommentare

Das Zeichen `%` als spezielles Symbol leitet einen Kommentar ein, der ab diesem Zeichen bis zu Ende der laufende Zeile gilt.

C.4.5 Inhalt

Die Datei `roller.cfg` definiert die Steuersequenzen, die für die Ansteuerung des Druckers notwendig sind. Diese Steuersequenzen werden definiert, nachdem die Steuersequenzen aus der Datei `roller.ini` gelesen worden sind. Damit kann man also die Steuersequenzen aus der Datei `roller.ini` überschreiben.

Die einzelnen Steueranweisungen werden wie folgt definiert: Zuerst folgt eines der Schlüsselwörter. Nach dem Gleichheitszeichen folgt eine Zeichenkette, die die Steueranweisungen enthält. Die einzelne Steueranweisung wird mit einem Semicolon abgeschlossen.

Die vorhandenen Steueranweisungen sind in der Tabelle zusammengefaßt:

NAME	Name des Druckers
BR_ON	Breitschrift einschalten
BR_OFF	Breitschrift ausschalten
DO_ON	Schönschrift einschalten (Doppeldruck)
DO_OFF	Schönschrift ausschalten (Doppeldruck)
SC_ON	Schmalschrift einschalten
SC_OFF	Schmalschrift ausschalten
FE_ON	Fettdruck einschalten
FE_OFF	Fettdruck ausschalten
PRN_LF	Zeilenvorschub
PRN_CR	Wagenrücklauf
PRN_FF	Seitenauswurf
RESET	Drucker zurücksetzen
BEEP	Warnton ausgeben

C.4.6 Eine einfache Beispieldatei: `ROLLER.CFG`

```
%  
% (c) 1992 by Richard Gussmann, 20.04.92 18:45  
% Konfigurationsdatei fuer den Epson MX-82, Modell 3  
%  
NAME                = "Epson MX-82/III";
```

```

BR_ON      = "\x0e";           % Breitschrift ein
BR_OFF     = "\x14";           % Breitschrift aus
DO_ON      = "\x1bG";          % Doppeldruck ein
DO_OFF     = "\x1bH";          % Doppeldruck aus
SC_ON      = "\x0f";           % Schmalschrift ein
SC_OFF     = "\x12";           % Schmalschrift aus
FE_ON      = "\x1bE";          % Fettdruck ein
FE_OFF     = "\x1bF";          % Fettdruck aus
PRN_LF     = "\x0a";           % Line Feed
PRN_CR     = "\x0d";           % Carriage Return
RESET      = "\x1b@";          % Reset Printer
BEEP       = "\x07";           % Beep
PRN_FF     = "\x0c";           % Formfeed

OutCode =
    DINascii;

```

C.5 Die Datei: ROLLER.STS

Die Datei `roller.sts` wird immer im aktuellen Verzeichnis angelegt und enthält die Werte verschiedener Zähler, die für eine Veranstaltung gelten, aber die verschiedene Programmläufe überdauern sollen. Dazu gehört beispielsweise die aktuelle Informationsnummer.

C.5.1 Reservierte Wörter

Eine Unterscheidung zwischen Groß- und Kleinschreibung findet statt – reservierte Wörter werden immer klein geschrieben. In `CALCULATING` sind in der Datei `ROLLER.STS` die folgenden Wörter reserviert. Sie werden in diesem Handbuch alle durch **Fettdruck** hervorgehoben:

output	mode	file	code
overwrite	append	generic	
last	number		
stdout	stdprn	stdaux	
com1	com2	com3	com4
lpt1	lpt2	lpt3	lpt4
information			
ascii	din	ibm	iso
windows	tex		

C.5.2 Numerische Werte

Siehe bei der Definition der Datei `ROLLER.INI`.

C.5.3 Zeichenketten (Strings)

Siehe bei der Definition der Datei `ROLLER.INI`.

C.5.4 Kommentare

Das Zeichen `#` als spezielles Symbol leitet einen Kommentar ein, der ab diesem Zeichen bis zum Ende der laufenden Zeile gilt. Ein Kommentar enthält Informationen, die beim Einlesen der Datei *nicht* berücksichtigt werden. Sie dienen lediglich zur Information für Menschen, die diese Dateien unter Umständen lesen und verstehen müssen.

C.5.5 Eine Beispieldatei: ROLLER.STS

```
# Comment
# Created by Richard Gussmann at 93/03/30 02:27:53
#

# if the output is directed into a file you can specify a mode
# how the filename is being built (generic), or to overwrite
# an existing file (overwrite), or to append the output onto
# an existing file (append) or to create the file if missing.
output mode = overwrite;      # or append or generic
output mode = append;        # or append or generic
output mode = generic;       # or append or generic

# if the output mode is 'generic', and output file is a string
# and no token of 'stdout', 'stdprn', 'stdaux',
# 'com1', 'com2', 'com3', 'com4',
# 'lpt1', 'lpt2', 'lpt3' or 'lpt4'
# then the filename which is used is beeing
# build from the filename (first 8 characters) and the current
# output number (the three characters of the extension) with leading
# zeros. Then current output number is increased. current output
# number is initialized with the last output number when the
# programm is beeing started.
last output number = 3;
output file      = stdout;
output file      = stdprn;
output file      = stdaux;
output file      = com1;
output file      = com2;
output file      = com3;
output file      = com4;
output file      = lpt1;
output file      = lpt2;
output file      = lpt3;
output file      = lpt4;
output file      = "";

# the information numbers are stored in the counter current information
# number which is being initialized by the value of the last information
# number.
last information number = 17;
output code = ascii;    # din, ibm, iso, windows
```

```
output code = din;      # din, ibm, iso, windows
output code = ibm;      # din, ibm, iso, windows
output code = iso;      # din, ibm, iso, windows
output code = windows;  # din, ibm, iso, windows
```

C.6 Die Datei: ROLLER.ABK

Die Datei ROLLER.ABK enthält die Abkürzungen, sowie die langen Vereinsnamen. Diese Datei ist nicht lesbar. Es können maximal 512 verschiedene Abkürzungen definiert werden.

C.7 Prioritäten und Vorrangregeln

Die beiden Konfigurationsdateien ROLLER.INI und ROLLER.CFG enthalten Informationen über die Druckersteuerung. Sind beide Dateien vorhanden wird zuerst die Einstellung aus ROLLER.INI übernommen. Anschließend werden diese Definitionen durch eventuell in der Datei ROLLER.CFG vorhandene Definitionen überschrieben.

Die Datei ROLLER.INI wird in Zukunft die Datei ROLLER.CFG ersetzen.

Anhang D

Drucker

Alle gängigen Drucker können mit dem Programm `ROLLER.EXE` verwendet werden. Allerdings müssen einige Veränderungen an der Konfiguration des Programms vorgenommen werden. Alle Informationen über den angeschlossenen Drucker werden in den Dateien `ROLLER.INI` und `ROLLER.CFG` gespeichert.

Diese Dateien und ein weiteres Programm mit dem Namen `INSTALL.EXE` sind im Verzeichnis `\ROLLER` zu finden. Das Programm `INSTALL.EXE` übernimmt sowohl die Installation wie auch die Konfiguration des Druckers. Mit dem Programm `INSTALL.EXE` kann man das Programmsystem an verschiedene Drucker anpassen¹.

¹Ist der Drucker, den Sie verwenden nicht in der Liste der Drucker im Installationsprogramm aufgeführt, so sollten Sie sich mit mir in Verbindung setzen oder Sie können die Konfiguration des Druckers mit Hilfe einer direkten Anpassung einer der beiden Dateien `ROLLER.INI` oder `ROLLER.CFG` selbst vornehmen.

Anhang E

Kriterien auf den Ergebnislisten

Auf den Ergebnislisten sind, falls die Verhältniszahlen gleich sind, Kriterien angegeben, wie die Gleichheit aufgelöst worden ist. Diese Angaben orientieren sich am Handbuch der CIPA „The Cipa System of Scoring“ aus dem Jahr 1987. Die Änderungen aus der zweiten Auflage 1994 sind berücksichtigt worden. Auf der nächsten Seite sind die Punkte noch einmal kurz erklärt, so daß dieses Blatt unter Umständen kopiert und ausgehängt werden kann.

Kriterien auf den Ergebnislisten

Auf den Ergebnislisten sind, falls die Verhältniszahlen gleich sind, Kriterien angegeben, wie die Gleichheit aufgelöst worden ist (wenn möglich). Diese Angaben orientieren sich am Handbuch der CIPA „The CIPA System of Scoring“ aus dem Jahr 1994. Es wird jeweils das zum Erfolg führende Kriterium angegeben.

Kriterium	Erklärung
6a/6b	Direktvergleich der betroffenen Läufer.
7b 10a	Summe der B-Noten der Kür des gesamten Kampfgerichts.
7b 10b	Summe der B-Noten der Kurzkür des gesamten Kampfgerichts.
7c	Summe aller Vergleichszahlen (total Victories, Summe der Siege)
7a	Gesamtpunkte

Nicht in allen Fällen finden alle Regeln, die aufgelistet worden sind, Anwendung.

Anhang F

Verfahren zur Ergebnisberechnung

F.1 Terminologie

Erklären der Begriffe aus dem englischsprachigen CIPA-Handbuch und der deutschen Entsprechungen.

F.2 National

Die Ergebnisberechnung ist der internationalen Variante gleich.

F.3 International

Die Ergebnisberechnung folgt den Regeln des CIPA Handbuchs „The CIPA System of Scoring, Edition II, 1994“. Ergänzend sind allerdings weitere Multiplikatoren und damit auch andere Verhältnisse zwischen einzelnen Wettbewerbsteilen möglich. Andere Multiplikationen finden z.B. bei vielen internationalen Wettbewerben Anwendung.

Alternativ kann die Ergebnisberechnung auch nach den Regeln des CIPA Handbuchs „The CIPA System of Scoring, Edition I, 1987“ vorgenommen werden.

F.3.1 Einzel

Reglementiert sind die Ergebnisberechnungen für Pflicht, Kurzkür, Kürprogramm (Kürlaufen) und Kombination.

Das Ergebnis Pflicht und Kurzkür wird wie ein Kombinationsergebnis berechnet. Aber anstelle der Kürwertungen wird jeweils null eingesetzt. Somit folgt die Berechnung dieses Ergebnisses den gleichen Regeln wie die des Endergebnisses.

Das Ergebnis Kür wird analog wie das Ergebnis Kurzkür berechnet.

Werden einzelne Teile wie Pflicht oder Kurzkür überhaupt nicht gelaufen (weil in der Veranstaltung nicht vorgesehen oder die Altersklasse solche Teilwettbewerbe nicht kennt), dann werden nur die Ergebnisse angeboten, bei denen die zur Berechnung notwendigen Teilwettbewerbe vorhanden sind.

F.3.2 Paarlauf

Die Ergebnisberechnung entspricht die der Einzelwettbewerbe. Es werden jedoch maximal die Ergebnisse Kurzkür, Kür und Kürlaufen angeboten.

F.3.3 Gruppenlauf

Die Ergebnisberechnung entspricht der des Paarlaufs, jedoch mit der Einschränkung, daß anstelle der Kurzkürnoten keine Wertungen eingesetzt werden.

Siehe deshalb F.3.2

F.3.4 Rolltanz

Die Ergebnisse Pflichttanz, Pflicht (Pflichttanz and freier Spurenbildtanz) und Kombination werden entsprechend den Regeln im internationalen Rechenhandbuch berechnet. Das Ergebnis freier Spurenbildtanz wird wie ein Kurzkürergebnis berechnet. Das Ergebnis Kürtanz wird wie ein Kürergebnis berechnet. In beiden Fällen wird, falls die Summen aus A- und B-Note gleich sind, die Vergleichszahl nach der höheren B-Note des Spurenbildtanzen bzw. des Kürtanzen bestimmt.

F.4 Eiskunstlauf

Bisher nicht implementiert.

Installation

Die Installation ist nach den im Handbuch auf den ersten Seiten angegebenen Schritten durchzuführen. Dazu dient vor allem das mitgelieferte Installationsprogramm `INSTALL.EXE`.

Hier folgt trotzdem als weitere Hilfe noch eine knappe Liste, was Sie alles tun müssen. Mit Hilfe dieser Liste kann die Installation auch von Hand vorgenommen werden, wenn das Installationsprogramm nicht zum Erfolg führt oder wenn man auf die Dienste des Installationsprogramms verzichten möchte.

1. Die Installationsdiskette in das Diskettenlaufwerk A: oder B: einlegen. Alle weiteren Angaben beziehen sich auf das Laufwerk A:; verwenden Sie das Laufwerk B:, so ersetzen Sie einfach jedes Vorkommen des Laufwerksbuchstaben A: durch B:.
2. `CALCULATING` wird auf dem Laufwerk installiert, das gerade aktiv ist, also das Default-Laufwerk ist.
3. Auf das Wurzelverzeichnis der Festplatte schalten:

```
C: \ CD \
```

4. Erzeugen der notwendigen Verzeichnisse:

```
C: \ MD C:\ROLLER  
C: \ MD C:\ROLLER\DOC
```

5. Kopieren der Dateien des Auspackprogramms und andere:

```
C: \ COPY A:\UNZIP.EXE C:\ROLLER\UNZIP.EXE  
C: \ COPY A:\ZIPEXE C:\ROLLER\ZIPEXE  
C: \ COPY A:\README.EXE C:\ROLLER\README.EXE
```

6. Kopieren der Informationsdatei:

```
C: \ COPY A:\README.1ST C:\ROLLER\DOC\README.1ST
```

7. Auspacken von `CALCULATING`:

```
C: \ CD ROLLER  
C: \ROLLER\ C:\ROLLER\UNZIP A:\ROLLER
```

8. Lesen der Informationsdatei:

```
C: \ROLLER\ C:\ROLLER\README C:\ROLLER\DOC\README.1ST
```

9. Die Systemdatei `C:\CONFIG.SYS` anpassen. Dieser Schritt ist nur notwendig, wenn die Systemdatei bisher noch nicht angepaßt worden ist. Sie wird nicht automatisch angepaßt.

10. Die Systemdatei `C:\AUTOEXEC.BAT` anpassen. Dieser Schritt ist nur notwendig, wenn die Systemdatei bisher noch nicht angepaßt worden ist. Sie wird nicht automatisch angepaßt.

Anhang H

Erstellung von Kampfrichterbögen

Die Kampfrichterbögen werden nicht durch das Programm `ROLLER.EXE` gedruckt. Das Programm `ROLLER.EXE` schreibt lediglich Informationen über die Startfolge auf die Platte. Danach muß das Programm `ROLLER.EXE` beendet werden. Ein weiteres Programm `FORMULAR.EXE` liest in einem weiteren Schritt die Startfolgenbeschreibung und erzeugt daraus einen Kampfrichterbogen, der unabhängig vom verwendeten Drucker ist. Im letzten Schritt werden dann die Kampfrichterbögen auf einem realen Drucker ausgegeben. Diese Vorgehensweise erscheint mir geeignet, weil sie in den ersten zwei Schritten vom tatsächlich verwendeten Drucker unabhängig ist. Das Modell des Formulargenerators ist in Abbildung H.1 zu finden.

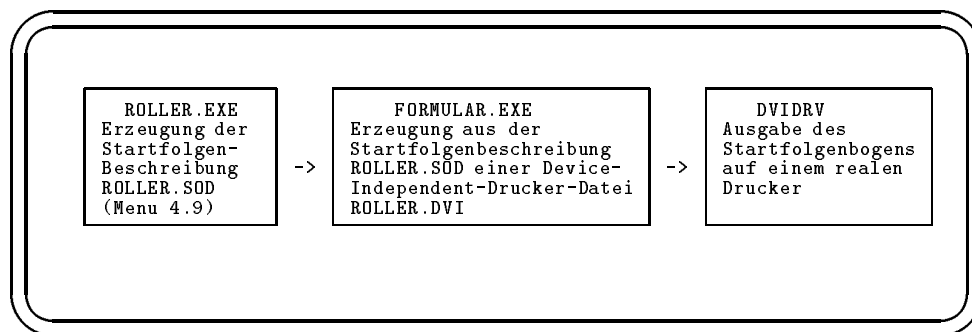


Abbildung H.1: Modell des Formulargenerators

H.1 Information für die nachfolgende Bearbeitung

Das Programm `ROLLER.EXE` schreibt auf Anforderung durch Aufruf einer Funktion **Kampfrichterbögen** im Menu *Ausgaben machen* eine Datei mit dem Namen `ROLLER.SOD`. Für die weitere Vorgehensweise ist das Programm `ROLLER.EXE` zu beenden; alle weiteren Informationen stehen jetzt in der Datei `ROLLER.SOD`. Die Endung `.SOD` steht für *Skating-Order-Description*. Die Datei `ROLLER.SOD` ist eine lesbare ASCII-Datei; sie kann notfalls mit einem einfachen Texteditor geändert werden¹.

¹Dieses Verfahren wird beispielsweise bei Württembergischen Meisterschaften angewendet um die Zahl der Wertungsbögen für die Kampfrichter klein zu halten. Es werden mehrere kleine Wettbewerbe wie Paarlaufen und Tanzen auf einem Blatt zusammengefaßt. Dies ist auch ein Beitrag zum aktiven Umweltschutz.

H.2 Erzeugung der Kampfrichterbögen unabhängig vom verwendeten Drucker

Im nächsten Schritt liest das Programm FORMULAR . EXE die Spezifikation in der Datei ROLLER . SOD oder einer anderen Datei und erzeugt daraus eine Datei mit der Endung . DVI. Diese Endung steht für DeVice-Independent, d.h. ausgabegerätunabhängig. Dieses Format wird in dem Satzsystem T_EX verwendet, das im Hochschulbereich viele Freunde gefunden hat. Dieses Handbuch ist ebenfalls mit T_EX geschrieben worden.

Das Programm FORMULAR wird wie folgt aufgerufen:

```
c:\> formular <Dateiname>
```

Anschließend kann die erzeugte .DVI-Datei mit den entsprechenden Druckertreibern ausgegeben werden.

H.3 Ausgabe der Kampfrichterbögen auf einem realen Drucker

Zur Ausgabe auf einem realen Drucker werden zwei Dinge benötigt. Zum einen sind die Zeichensätze notwendig und zum anderen einen zum Drucker passenden Treiber. Für die Verteilung habe ich die Druckertreiber von E. Mattes ausgeählt. Die Zeichensätze habe ich zum Teil der offiziellen T_EX-Verteilung von E. Mattes entnommen. Der Rest wurde in 12 Stunden Schwerstarbeit von meinem Rechner berechnet. Die Druckertreiber unterstützen verschiedene Nadeldrucker, darunter die Epson FX-Familie, die NEC-P-Familie und die Epson LQ-Familie, Laserdrucker, genauer die HP-Laserjet-Familie und die HP-Deskjet-Drucker. Neu hinzugekommen sind Treiber für die Epson Stylus – und die Canon Bubblejet Familien.

Problematisch ist die Ausgabe der Kampfrichterbögen, da die Ausgabe auf den meisten Druckern um 90° gedreht erfolgen muß. Ohne Probleme geht dies mit Druckern, die eine symmetrische Auflösung haben, z.B. dem HP-Deskjet. Bei allen anderen Druckern müssen die Zeichensätze in gedrehter Form vorliegen.

H.4 Liste der Drucker

Es existieren Treiber für die folgenden Drucker (Druckerfamilien):

Drucker	Auflösung
Epson FX	240 × 216 DPI
Epson LQ	180 DPI, 360 × 180 DPI, 360 DPI
NEC P6/NEC P7	180 DPI, 360 × 180 DPI, 360 DPI
HP Laserjet	300 DPI
HP Deskjet	300 DPI
Epson Stylus 800	360 DPI
Canon Bubblejet 10eh	360 DPI
Canon Bubblejet 300h	360 DPI
IBM Proprinter 4201	240 × 216 DPI
IBM Proprinter 4202	240 × 216 DPI
IBM Proprinter 4207	180 DPI, 360 × 180 DPI
IBM Proprinter 4208	180 DPI, 360 × 180 DPI

H.5 Vereinfachungen

Die Schritte zur Erstellung des .DVI-Files und die anschließende Ausgabe auf dem Drucker werden in Batch-Dateien zusammengefaßt. Die Batch-Dateien fassen die Schritte zwei und drei zusammen, wie sie in Abbildung H.1 zu sehen sind. Die Namen der Batch-Dateien können der Tabelle H.1 entnommen werden.

Dateiname	Drucker	Richtung
nech90	NEC P6/P7 (360 dpi)	90° gedreht
nec190	NEC P6/P7 (180 dpi)	90° gedreht
epslqh90	Epson LQ (360 dpi)	90° gedreht
epslql90	Epson LQ (180 dpi)	90° gedreht
fx90	Epson FX (216×240 dpi)	90° gedreht
lj90	Laserjet (300 dpi)	90° gedreht
dj90	Deskjet (300 dpi)	90° gedreht
epssty90	Epson Stylus (360 dpi)	90° gedreht
i4201_90	IBM Proprinter 4201 (240 dpi)	90° gedreht
i4202_90	IBM Proprinter 4202 (240 dpi)	90° gedreht
i4207_90	IBM Proprinter 4207 (180 dpi)	90° gedreht
i4208_90	IBM Proprinter 4208 (180 dpi)	90° gedreht
bj10eh90	Canon Bubblejet 10eh (360 d.)	90° gedreht
bj300h90	Canon Bubblejet 300h (360 d.)	90° gedreht

Tabelle H.1: Die Namen der Batch-Dateien

H.6 Beispiel der Erzeugung eines Kampfrichterbogens

1. Wir nehmen an, daß die Wettbewerbsdaten im Verzeichnis `c:\rolldata` stehen.
2. Nach der Eingabe der Startfolge wird eine Datei `roller.sod` erzeugt, wenn die Funktion **Kampfrichterbögen** im Menu *Ausgaben machen* aufgerufen wird. Danach muß das Programm `ROLLER.EXE` verlassen werden.

3. Die restlichen Schritte werden durch den Aufruf einer der mitgelieferten Batch-Dateien zusammengefaßt.

Beispiel:

```
c:\roldata>fx90 <RETURN>
```

4. Ist am Anfang anstelle der Linien des Kampfrichterbogens irgendwelcher Datenmüll auf dem Drucker zu finden, so ist der Vorgang besser abubrechen. Der Drucker ist dann nicht in der Lage, die Bögen zu drucken.
5. Wenn alles richtig gemacht worden ist, erscheint jetzt ein Kampfrichterbogen auf dem Drucker. Wenn nicht dann lesen Sie bitte diese Anleitung noch einmal durch. Sie haben bestimmt etwas vergessen!

H.7 Installation der Druckertreiber von E. Mattes und des Formulargenerators

Der Formulargenerator und die Druckertreiber können entweder „von Hand“ oder mit Hilfe des beigefügten Installationsprogramms `INSTFORM` eingerichtet werden. Die Erzeugung der Batch-Dateien wird nur vom Installationsprogramm vorgenommen; bei der Installation von Hand werden keine Batch-Dateien erzeugt.

Gegenenfalls ist eine Anpassung der Systemdateien `CONFIG.SYS` und `AUTOEXEC.BAT` vorzunehmen. Das Installationsprogramm `INSTFORM` nimmt eine Anpassung der Systemdateien **nicht** vor.

H.7.1 Mit dem Programm `INSTFORM`

Legen Sie die Diskette `Formular/Installation` in das Diskettenlaufwerk ein und starten Sie das Installationsprogramm durch den folgenden Aufruf:

```
a:\instform <ENTER>
```

Das Programm fragt nach der Eingangsseite zuerst das Quelllaufwerk ab. Dann wird die Eingabe des Ziellaufwerks abgefragt. Die Eingabe des Ziellaufwerks erfolgt für die drei Komponenten `formular`, Druckertreiber (`dvidrv`) und die Zeichensätze getrennt. Das Verzeichnis für die Druckertreiber ist von E. Mattes fest voreingestellt. Es kann deshalb nur das Basisverzeichnis festgelegt werden in das dann die Druckertreiber kopiert werden.

Die nächste Seite legt den Umfang der Installation fest. Sie können im ersten Punkt `formular` und die Druckertreiber neu einrichten oder im zweiten Punkt den eingestellten Drucker ändern. Auf einer weiteren Seite wird nach dem Drucker gefragt. Anschließend kann das Ausgabeziel noch festgelegt werden.

Nach Festlegung aller Parameter kann die Installation gestartet werden oder die Konfiguration kann erneut begonnen werden.

H.7.2 „Von Hand“

Die nachfolgenden Schritte sind durchzuführen, wenn der Formulargenerator und die Druckertreiber von Hand einzurichten sind.

1. Auspackprogramm unzip von der Diskette formular auf die Festplatte kopieren:

```
copy a:unzip.exe c:\
```

2. Auspacken der gepackten Druckertreiber:

```
cd \  
c:\unzip -d -o a:dvid16fl
```

3. Auspacken des Formulargenerators:

```
cd \roller  
c:\unzip -d -o a:formular
```

4. Erweiterung der DOS-Environmentvariablen **PATH** um c:\emtex\bin. In dem Verzeichnis c:\emtex befinden sich die Druckertreiber. (Dies ist nicht zwingend notwendig.)

5. Erzeugen des Verzeichnisses für die Zeichensätze.

```
md c:\texfonts  
cd c:\texfonts
```

6. Kopieren der notwendigen Fonts:

Auswahl des richtigen Zeichensatzes gemäß untenstehender Tabelle:

Drucker	Zeichensatzdatei
Epson FX	fx_90.fli
Epson LQ	p6h.fli oder p6l.fli
Epson Stylus	p6h.fli
NEC P6/NEC P7	p6h.fli oder p6l.fli
HP Laserjet	lj.fli
HP Deskjet	dj.fli
IBM Proprinter 4201	fx_90.fli
IBM Proprinter 4202	fx_90.fli
IBM Proprinter 4207	p6l.fli
IBM Proprinter 4208	p6l.fli
Canon Bubblejet	bj.fli

Kopieren des notwendigen Zeichensatzes, z.B. für Epson FX:

```
copy a:\fx_90.fli c:\texfonts\fx_90.fli
```

7. Es wird eine Batch-Datei angelegt, deren Namen hängt ab von der Druckerauswahl im Installationsprogramm INSTFORM. Die einzelnen Namen können der Tabelle H.1 auf Seite 119 entnommen werden.

H.8 Abweichende Lizenzbestimmungen für FORMULAR und DVIDRV

Die Druckertreiber von E. Mattes sind freeware. Die Treiber dürfen allerdings nur in den original Dateien DVID16F1.ZIP und DVID16F2.ZIP weitergegeben werden. Die Adresse von E. Mattes findet man in der Datei DVIDRV.DOC. Für die Druckertreiber kann keine Gewähr übernommen werden. Weder E. Mattes noch R. Gussmann haften für irgendwelche Schäden, die durch den Einsatz dieser Programme entstehen können.

Das Programmpaket FORMULAR ist ebenfalls freeware. Das Programmpaket darf nur in der original Datei FORMULAR.ZIP weitergegeben werden. Eine Aufwandsentschädigung fürs Kopieren kann nur geltend gemacht werden, falls das vorher mit dem Autor abgesprochen worden ist. Meine Adresse ist bekannt. Für das Programm FORMULAR kann keine Gewähr übernommen werden. R. Gussmann haftet nicht für irgendwelche Schäden, die durch den Einsatz dieses Programms entstehen können.

Anhang I

Formationslaufen

Es ist notwendig beim Formationslaufen einige zusätzliche Anmerkungen anzuführen, die zum Verständnis des Programms und seiner Realisierung der Ergebnisermittlung beitragen.

I.1 Vorbemerkungen

Das Formationslaufen wurde beim DRB 1996 eingeführt. Genialerweise werden aber nicht, wie sonst im Rollkunstlaufen üblich, Noten vergeben, sondern die Kampfrichter vergeben direkt Plätze, damit die Bewertung die lieben Kampfrichter bloß nicht überfordert.

Der DRB hat bis jetzt nur die Kür eingeführt. Es steht aber zu erwarten, daß auch ein Kurz- oder Technikprogramm nicht lange auf sich warten läßt. Ferner, wenn diese Disziplin auch international ausgetragen werden wird, kann man davon ausgehen, daß wieder gute alte Wertungen und zwar A- und B-Note vergeben werden.

Das Programm wurde so ausgelegt, daß sowohl Plätze wie auch Wertungen eingegeben werden können. Das Programm rechnet die eingegebenen Plätze nach den in Ziffer 6.1.3 aufgestellten Regeln um; es gibt aber einige Besonderheiten.

Das Programm rechnet aber nach abweichender Regel: Die eingegebenen Plätze werden nach obiger Formel in Wertungen umgerechnet. Diese Wertungen ergeben dann die A-Note der Kurzkür oder Kür. Die B-Note wird durchgehend auf Null gesetzt. Die Unterstellung es sei ein Pflichtwettbewerb wird fallengelassen und die üblichen Regeln für Kurzkür oder Kür werden angewandt. Konkret werden dann bei Summengleichheiten bei einem Kampfrichter (individual judges ties) die jeweilige B-Note zur Entscheidung herangezogen. Bei gleichen Verhältniszahlen (ties) wird nach dem Direktvergleich die Summe der B-Noten als nächstes Kriterium ausgewertet.

Die Behauptung, daß in beiden Fällen das gleiche Ergebnis berechnet wird, läßt sich leicht einsehen: Summengleichheiten bei einem Kampfrichter werden durch die höhere B-Note entschieden. Bei der Eingabe von Platzziffern und deren Umrechnung wurde festgestellt, daß alle B-Noten auf Null gesetzt werden. Somit liefert auch das Anwenden der B-Noten keine Entscheidung, weil ja beide auf Null gesetzt, und damit die Vergleichszahl geteilt wird. Bei gleichen Verhältniszahlen wird auf die Summe der B-Noten bei allen Kampfrichtern zurückgegriffen, die nach Vorgabe ebenfalls Null ist und somit keine Entscheidung liefert. Damit führen die zusätzlichen Rechenschritte zu keiner abweichenden Ergebnisreihenfolge, weil sie keine Entscheidung treffen und somit das nächste Kriterium in der Reihenfolge zur Anwendung kommt.

I.2 Technisches

Dieser Abschnitt beschreibt einige Besonderheiten, die bei der Verwendung von Platzziffern bestehen. Ihre Kenntnis ist notwendig um die Rechenschritte des Programms in Zweifelsfällen nachvollziehen zu können.

Das Programm speichert die eingegebenen Plätze bei den Pflichtwertungen. Dabei werden die Plätze für die Kürzkür unter Pflichtfigur 1 abgelegt und die Plätze für die Kür unter Pflichtfigur 3. Damit kann man mit der Funktion **Globale Darstellung** im Hauptmenu auch die eingegebenen Plätze vergleichen. Sie werden dort in den Zeilen für die Pflichtfigur 1 bzw. Pflichtfigur 3 ausgewiesen.

Die entsprechenden berechneten Wertungen werden unter der A-Note der Kür bzw. Kurz kür aufgeführt und zur weiteren Rechnung verwendet.

Anhang J

Landesabkürzungen des IOC

Die folgende Liste enthält die bekannten Landesabkürzungen des IOC, welche im Programm benutzt werden können.

AFG	Afghanistan	CHI	Chile
ALB	Albania	CHN	China; People's Republic of
ALG	Algeria	CIV	Côte D'Ivoire
ASA	American Samoa	COK	Cook Islands
AND	Andorra	COL	Colombia
ANG	Angola	COM	Comoros
ANT	Antigua and Barbuda	CGO	Congo
ARG	Argentina	CRC	Costa Rica
ARM	Armenia	CRO	Croatia
ARU	Aruba	CUB	Cuba
AUS	Australia	CYP	Cyprus
AUT	Austria	CZE	Czech Republic
AZE	Azerbaijan	DEN	Denmark
BAH	Bahamas	DJI	Djibouti
BRN	Bahrain	DMA	Dominica
BAN	Bangladesh	DOM	Dominican Republic
BAR	Barbados	ECU	Ecuador
BEL	Belgium	EGY	Egypt
BEN	Benin	ESA	El Salvador
BER	Bermuda	GEQ	Equatorial Guinea
BIZ	Belize	EST	Estonia
BLR	Belarus	ETH	Ethiopia
BHU	Bhutan	FIJ	Fiji
BOL	Bolivia	FIN	Finland
BIH	Bosnia and Herzegovina	FRA	France
BOT	Botswana	GAB	Gabon
BRA	Brazil	GAM	Gambia
IVB	British Virgin Islands	GEO	Georgia
BRU	Brunei Darussalam	GER	Germany
BUL	Bulgaria	GBR	Great Britain
BUR	Burkina Faso	GRE	Greece
BDI	Burundi	GRN	Grenada
CAM	Cambodia	GUA	Guatemala
CMR	Cameroon	GUI	Guinea
CAN	Canada	GBS	Guinea-Bissau
CPV	Cape Verde	GUM	Guam
CAY	Cayman Islands	GUY	Guyana
CAF	Central African Republic	HAI	Haiti
CHA	Chad	HON	Honduras

HKG	Hong Kong	AHO	Netherlands Antilles
HUN	Hungary	NEP	Nepal
ISL	Iceland	NGR	Nigeria
IND	India	NIG	Niger
INA	Indonesia	NOR	Norway
IRI	Iran; Islamic Republic of	NRU	Nauru
IRQ	Iraq	NZL	New Zealand
IRL	Ireland	OMA	Oman
ISR	Israel	PAK	Pakistan
ITA	Italy	PAN	Panama
JAM	Jamaica	PAR	Paraguay
JPN	Japan	PER	Peru
JOR	Jordan	PHI	Philippines
KAZ	Kazakstan	PLE	Palestine
KEN	Kenya	PNG	Papua New Guinea
PRK	Korea; Democratic People's	POL	Poland
KOR	Republic of Korea	POR	Portugal
KUW	Kuwait	PUR	Puerto Rico
KGZ	Kyrgyzstan	QAT	Qatar
LAO	Lao People's	ROM	Romania
	Democratic Republic	RUS	Russian Federation
LAT	Latvia	RWA	Rwanda
LBA	Libyan Arab Jamahiriya	SKN	Saint Kitts and Nevis
LBR	Liberia	LCA	Saint Lucia
LES	Lesotho	VIN	Saint Vincent and the Grenadines
LIB	Lebanon	SMR	San Marino
LIE	Liechtenstein	STP	Sao Tome and Principe
LTU	Lithuania	KSA	Saudi Arabia
LUX	Luxembourg	SEN	Senegal
MAD	Madagascar	SEY	Seychelles
MAR	Morocco	SIN	Singapore
MAS	Malaysia	SLE	Sierra Leone
MAW	Malawi	SLO	Slovenia
MDV	Maldives	SOL	Solomon Islands
MEX	Mexico	SOM	Somalia
MGL	Mongolia	RSA	South Africa
MKD	Macedonia; Former Yugoslav	ESP	Spain
Repu	blic of	SRI	Sri Lanka
MLI	Mali	SUD	Sudan
MLT	Malta	SUI	Switzerland
MON	Monaco	SUR	Suriname
MDA	Moldova; Republic of	SVK	Slovakia
MOZ	Mozambique	SWE	Sweden
MRI	Mauritius	SWZ	Swaziland
MTN	Mauritania	SYR	Syrian Arab Republic
MYA	Myanmar	TPE	Taipei; Chinese
NAM	Namibia	TAN	Tanzania; United Republic of
NCA	Nicaragua	TGA	Tonga
NED	Netherlands	THA	Thailand

TJK	Tajikistan	VAN	Vanuatu
TKM	Turkmenistan	VEN	Venezuela
TOG	Togo	VIE	Vietnam
TRI	Trinidad and Tobago	ISV	Virgin Islands
TUN	Tunisia	SAM	Western Samoa
TUR	Turkey	YEM	Yemen
UAE	United Arab Emirates	YUG	Yugoslavia
UGA	Uganda	ZAI	Zaire
UKR	Ukraine	ZAM	Zambia
URU	Uruguay	ZIM	Zimbabwe
USA	United States of America		
UZB	Uzbekistan		

Index

A

- Abkürzungen von Vereinsnamen . 69
- Aktion 1
- Anschrift des Autors ii
- Aufruf des Programms 5
- Aufruf einzelner Funktionen 9
- Aufruf ohne Datenbasis 5
- Ausgabegerät, Wahl des 75
- Ausgaben machen 8, 75
- Auswahl
 - eines Teilnehmers 10
 - eines Wettbewerbs 5

C

- Cursor 19

D

- Daten reorganisieren 8, 50
- Datenbasis nicht vorhanden 5
- Datenbasis vorhanden 5

E

- Eingabemasken 22
- Ergebnis
 - mit Kalkulatorname 62
- Ergebnisberechnung
 - Verfahren 14, 66, 113

F

- Formationslaufen 123
 - Noteneingabe 47
 - Platzwertung 123
- Funktion 1, 2
- Funktionsnummer 1

G

- Gesamtübersicht 80
- Gliederung 8
- Gliederung des Programms 8
- Globale Darstellung 8, 80

H

- Hardwarevoraussetzung 3
- Hauptmenu 7
 - leeres 13

I

- Informationsnummer 78
- Installation 4
 - der Druckertreiber 120
 - des Formulargenerators . . . 120

K

- Kalkulator
 - Name auf Ergebnislisten 62
- Kampfrichter 40

L

- Laufzettel 76
 - Information 76
- Listenkopf 19
 - Eintragungen in 19

M

- Menu
 - Seiten 1
 - Untermenu 2
- Menuseite 1
- Menuseiten 1
- Multiplikatoren 32, 76

N

- Nation 21
- Neustart 5
- Noteneingabe 8, 43
 - Formationslaufen 47
 - Pflicht 45, 46
 - Teilnehmervorschlag 44
- Nummer
 - des Teilnehmers 10, 22

O

- Original-Diskette 3

P

- Pflicht 33
- Pflichtfiguren 89
- Pflichttänze 90
- Platzwertung 123
- Programm beenden 8
- Programmstart 13

S		
Schiedsrichter	40	
Schreibfehler		
bei Namen von Kampfrichtern	40	
Korrektur von	24	
Schreibmarke	19	
Spurenbildtänze	91	
Start des Programms	5	
Startfolge eingeben	29, 72	
Startfolgenliste		
erweiterte	65	
mit Kampfgericht	64	
Steuertasten	11	
Steuertasten bei der Eingabe	22	
T		
Taste		
<ESC>	9	
<F2>	9	
<F3>	10	
Steuertasten	11	
Teilnehmer		
ändern	24	
Auswahl	10	
eintragen	21	
löschen	26	
zurücknehmen	27	
Teilnehmernamen	21	
Teilnehmernummer	10, 21, 22	
U		
Untermenu	2, 8	
V		
Veranstaltung	5	
Neuanlage einer	14	
neue ...	5	
Typ der	66	
Veranstaltungstyp	66	
Verbandsbezeichnungen	60	
Vereinsabkürzungen	69	
Vereinsbezeichnungen	21	
Verwalten	8	
W		
Wettbewerb	5	
Neueintragungen von	14	
Wettbewerbe		
mehrere	9	
Wettbewerbe auswählen	8	
		Wettbewerbsart 51
		Wettbewerbsteile 32, 75
		Einzelwettbewerbe 33
		Gruppenlaufen 37
		Paarlaufen 37
		Rolltanzen 35