

### Inhalt

Vor dem Spieltag .....	3
<i>Schritt 1 – Download von der Homepage .....</i>	3
<i>Schritt 2 – Bahnverteilung: Absprache mit der Anlage .....</i>	3
<i>Schritt 3 – Spielzettel .....</i>	3
<i>Schritt 4 – Schiedsrichterinfos .....</i>	3
Während des Spieltages .....	4
<i>Schritt 1 – Erfassung der Spieler .....</i>	4
<i>Schritt 2 – Erfassung der Ergebnisse .....</i>	5
<i>Schritt 3 – Sonderfall: Auswechslung während eines Spiels .....</i>	5
<i>Schritt 4 – Bayernliga: Upload auf die Homepage .....</i>	5
<i>Schritt 5 – Schiedsrichterbericht .....</i>	6
<i>Schritt 6 – Tabellen und Schnittlisten .....</i>	6
Ende des Spieltages .....	7
<i>Schritt 1 – Schiedsrichterbericht .....</i>	7
<i>Schritt 2 – Versand der Datei .....</i>	7
<i>Schritt 3 – Versand der schriftlichen Unterlagen .....</i>	7
Jugendligen – Ausnahmen .....	8
<i>Ausnahme 1: Mannschaftsstärke .....</i>	8
<i>Ausnahme 2: Handicap .....</i>	8
<i>Ausnahme 3: Punktwertung, Tages- und Gesamttabelle .....</i>	8
<i>Ausnahme 4: Versand der Datei und der Spieltagsunterlagen .....</i>	8

Hier wird die Funktion des Ligaprogramms und die Arbeitsweise für Schiedsrichter und Auswerter beschrieben.

Das Programm enthält keine VBA-Skripte / Makros und ist im alten Format xls erstellt. So sollte sichergestellt sein, dass es auf allen **Excel-Versionen ab 2007** eingesetzt werden kann. In älteren Versionen kann es zu Fehlermeldungen kommen, weil dort bestimmte Funktionen noch nicht existiert haben.

Auch wenn Microsoft (Excel), Apache (OpenOffice) und Programmierer von anderen alternativen Tabellenkalkulationen immer wieder behaupten, dass ihre Dateien jeweils mit den anderen Anbietern kompatibel sind: Die Erfahrung zeigt, dass das nicht 100%-ig der Fall ist. Es gibt bei allen Anbietern einzelne – versteckte – Funktionen, die von den jeweils anderen nicht korrekt umgesetzt werden. **Das Programm sollte deshalb ausschließlich in Excel verwendet werden.**

Trotz aller Tests kann es in einer besonderen Situation geschehen, dass ich etwas nicht vorhergesehen habe. Sollte so etwas geschehen, schick bitte die Datei mit einer möglichst ausführlichen Fehlerbeschreibung (was wurde eingegeben, an welcher Stelle tritt der Fehler auf) an

Michael Schäfer




[auswertung@bowling-bayern.de](mailto:auswertung@bowling-bayern.de)

Auch Verbesserungsvorschläge und Wünsche könnt ihr an diese Adresse schicken.

### Vor dem Spieltag

#### *Schritt 1 – Download von der Homepage*

Registrierte Schiedsrichter und Auswerter laden sich die aktuelle Datei kurz vor dem Ligaspieltag (1 bis 2 Tage) von der Homepage der BBU herunter,

-  [www.bowling-bayern.de/ligaunterlagen-byl](http://www.bowling-bayern.de/ligaunterlagen-byl)
-  [www.bowling-bayern.de/ligaunterlagen-nord](http://www.bowling-bayern.de/ligaunterlagen-nord)
-  [www.bowling-bayern.de/ligaunterlagen-sued](http://www.bowling-bayern.de/ligaunterlagen-sued)

Nach dem Download prüft der Schiedsrichter / Auswerter, ob die Datei dem aktuellen Stand entspricht. Falls das nicht der Fall ist, nimmt er umgehend Kontakt mit dem zuständigen Bereichssportwart auf.


#### *Schritt 2 – Bahnverteilung: Absprache mit der Anlage*

Der Schiedsrichter / Auswerter bespricht mit dem Anlagenbetreiber einen Tag vor dem Start, auf welchen Bahnen die Liga spielt.

#### *Schritt 3 – Spielzettel*

Nachdem mit dem Anlagenbetreiber geklärt ist, auf welchen Bahnen gespielt wird, können die Spielzettel gedruckt werden.

In Feld AC2 wird die erste Bahnnummer des bespielten Blocks eingegeben.

 Die Seitenumbrüche können durch die Windows-Systemeinstellungen des Druckers beeinflusst werden. Deshalb sollten vor dem Drucken die Umbrüche überprüft werden und wenn nötig durch Verschieben der blauen Linien angepasst werden.

#### *Schritt 4 – Schiedsrichterinfos*

In dieser Tabelle sind der Ligasprecher und sein Stellvertreter eingetragen. Außerdem werden die Ahndungen der vorherigen Spieltage und eventuelle Spielsperren angezeigt.

Für den Schiedsrichter / Auswerter ist die Tabelle nur eine Information. Ahndungen werden ausschließlich durch den Bereichssportwart eingetragen.

### Während des Spieltages

#### *Schritt 1 – Erfassung der Spieler*

Die Mannschaften tragen spätestens nach der Einspielzeit die Startspieler in den Spielzettel ein.

Danach – während des ersten Spiels – sollten die Spielzettel eingesammelt werden und die Spielerdaten erfasst werden. Das hat den Vorteil, dass Unklarheiten bei den Spielerdaten bereits während des ersten Spiels gelöst werden können und nicht erst während der Erfassung der Spielergebnisse.

Es wird für jede Mannschaft nur die EDV-Nummer der Startspieler erfasst. Der Name wird automatisch ergänzt.

- 👤 Wenn ein falscher Name angezeigt wird, handelt es sich oft um einen Schreibfehler auf dem Spielzettel.
  - ❖ Es muss beim Spieler / Mannschaftsführer die korrekte EDV-Nummer erfragt, evtl. durch Vorlage der Ranglistenkarte verifiziert, werden.
- 👤 Wenn die Fehlermeldung #NV angezeigt wird, kann es sich
  - ❖ entweder ebenfalls um eine falsche EDV-Nummer handeln,
    - Lösung wie vorher,
  - ❖ oder der Spieler wurde für diese Liga nicht gemeldet bzw. noch nicht nachträglich eingesetzt.
    - Nachdem das mit dem Spieler / Mannschaftsführer geklärt wurde, wird der Spieler in der Tabelle *Starter* nachgetragen.
    - Idealerweise genügt die Erfassung der EDV-Nummer in Spalte A unter den bereits vorhandenen Spielern, eine Sortierung ist nicht nötig. Deshalb ist es nicht nötig, bei der entsprechenden Mannschaft zusätzliche Zeilen einzufügen.
    - Spielernamen, Klub und Verein werden in der Regel automatisch ergänzt.
      - ⚠ Die Spalten B bis D enthalten deshalb Formeln, die aber nicht gegen Überschreiben geschützt sind, weil manuelle Eingaben im folgenden Fall möglich sein müssen.
        - Falls die Daten nicht automatisch ergänzt werden, handelt es sich um ein neues Mitglied, das noch nicht in der Mitgliederdatei enthalten ist. Nur in diesem Fall müssen die Daten in den Spalten B bis D manuell ergänzt werden.
    - Eventuell notwendige Formulare sind auszufüllen und mit den Unterlagen des Spieltages an den Bereichssportwart zu schicken.

### *Schritt 2 – Erfassung der Ergebnisse*

Nach jedem Spiel werden die Ergebnisse erfasst.

Beim Einsammeln der Spielzettel kann gleichzeitig überprüft werden, ob die Reihenfolge der Spieler eingehalten wird bzw. ob im folgenden Spiel ein Spieler ausgewechselt wurde.

Es werden nur die gespielten Einzelergebnisse (z. B. in Zeilen 7 bis 18) erfasst. Die Ergebnisse der gegnerischen Mannschaft (z. B. in Zeilen 25 bis 29) werden automatisch ergänzt.





Wenn festgestellt wird, dass ein Ergebnis in ein falsches Feld eingetragen wurde, darf dieses Feld nicht durch Ausschneiden > Einfügen an die „richtige“ Stelle verschoben werden. Stattdessen muss das Ergebnis in das richtige Feld eingetragen werden und im falschen Feld mit *Entf/Del* gelöscht werden!

Die Punkte werden automatisch berechnet. Die Anzeige ist aber erst korrekt, wenn die Ergebnisse aller Mannschaften erfasst sind.

### *Schritt 3 – Sonderfall: Auswechslung während eines Spiels*



Normalerweise können nach jedem Spiel zwei Spieler ausgewechselt werden.

In Ausnahmefällen, z. B. Verletzung, kann eine Auswechslung auch während eines Spiels erfolgen. In diesem Fall zählt das von den beiden beteiligten Spielern gemeinsam erzielte Ergebnis

-  für die Wertung gegen den gegnerischen Einzelspieler,
-  für die Mannschaftswertung.

Das Ergebnis fließt aber für keinen der beiden Spieler in die Schnittlisten und in die Ranglistenauswertung ein.

Deshalb muss dieses Ergebnis auf eine bestimmte Art erfasst werden.

-  Das gespielte Ergebnis wird als negative Zahl beim eingewechselten Spieler erfasst.
-  Das Ergebnis wird in Klammern angezeigt.
  - ❖ Beispiel: Gemeinsam gespielt 123 Pins > Eingabe -123 > Anzeige (123)

### *Schritt 4 – Bayernliga: Upload auf die Homepage*

Vorerst nur in der Bayernliga werden das Ergebnisblatt, die Tagerstabelle und die Gesamttabelle spätestens nach jedem 2. Spiel und am Sonntag zusätzlich nach dem letzten Spiel vor der Mittagspause als pdf-Datei auf die Homepage geladen (Ergebnisdienst).

Näheres zur Funktion des Uploads in der separaten Beschreibung.

### *Schritt 5 – Schiedsrichterbericht*

Die notwendigen Eintragungen können während des gesamten Spieltages erfolgen.

Auswerter tragen Regelverstöße im Bereich *Spielkontrolle* nur mit dem Vermerk ein, dass keine Ahndung ausgesprochen werden konnte. Die evtl. auszusprechenden Ahndungen erfolgen in diesen Fällen durch den Bereichssportwart.

### *Schritt 6 – Tabellen und Schnittlisten*

In diesen Tabellen erfolgen keine Eingaben, die Daten werden automatisch aus der Ergebniserfassung übernommen.

### Ende des Spieltages

#### *Schritt 1 – Schiedsrichterbericht*

Der Schiedsrichterbericht wird ausgedruckt und vom Schiedsrichter / Auswerter und dem Ligasprecher unterschrieben.

#### *Schritt 2 – Versand der Datei*

In den Hallen besteht meistens ein Internetzugang über ein öffentliches WLAN. Der Dateiversand sollte deshalb aus Gründen der Aktualität möglichst noch aus der Halle erfolgen.

Die vollständige Auswertungsdatei wird an den zuständigen Bereichssportwart

Bayernligen und Ligen Nord: [bspw-nord@bowling-bayern.de](mailto:bspw-nord@bowling-bayern.de)

Ligen Süd: [bspw-sued@bowling-bayern.de](mailto:bspw-sued@bowling-bayern.de)

und an

Raimund Hessling: [vorsitzender@bowling-bayern.de](mailto:vorsitzender@bowling-bayern.de)

geschickt.

Auch falls der sofortige Versand aus der Halle nicht möglich sein sollte, müssen die Dateien auf jeden Fall noch am selben Tag verschickt werden.

#### *Schritt 3 – Versand der schriftlichen Unterlagen*

Aus den schriftlichen Unterlagen (Schiedsrichterbericht, Spielzettel, Formulare der Mannschaften für den Bereichssportwart) können sich Konsequenzen für den nächsten Spieltag ergeben, z. B. Ahndungen oder Korrekturen.

Deshalb sind diese Unterlagen so schnell wie möglich, möglichst noch am Spieltag, per Post an den Bereichssportwart zu schicken.

Bayernligen und Ligen Nord: Andreas Schick, Amselsteig 5, 96158 Reundorf

Ligen Süd: Franz Seiler, Albrecht-Dürer-Str. 55, 88046 Friedrichshafen

### Jugendligen – Ausnahmen

Die Auswertungen der Jugendligen entsprechen im Wesentlichen den Auswertungen der Aktiven.

#### *Ausnahme 1: Mannschaftsstärke*

In den Jugendligen werden nur 3 Spieler je Spiel eingesetzt.

#### *Ausnahme 2: Handicap*

In den Jugendligen gilt eine Handicap-Regelung, zur Zeit 70 % zwischen dem eigenen Ranglistenschnitt und 160 Pins.

Es wird kein Unterschied zwischen Jungen und Mädels gemacht.

Das Handicap in der Tabelle *Erfassung* wird automatisch berechnet.

Es gilt kein negatives Handicap. Alle Spieler, deren Ranglistenschnitt über 160 liegt, erhalten kein Handicap.

Wenn ein Spieler bei seinem ersten Einsatz noch keinen Ranglistenschnitt hat, wird das Handicap am Ende des Spieltages aus den Spielen dieses Spieltages berechnet.

#### *Ausnahme 3: Punktwertung, Tages- und Gesamttabelle*

Da u. U. für einige Spieler das Handicap erst am Ende des Spieltages berechnet werden kann, kann sich die Punktwertung, die im Laufe des Tages angezeigt wird, bis zum Ende des Spieltages verändern.

Nur die Tabellen nach Abschluss aller Spiele eines Spieltages sind endgültig.

#### *Ausnahme 4: Versand der Datei und der Spieltagsunterlagen*

Die Datei wird nach Abschluss des Spieltages an

Andreas Hölzl: [jugendliga@bowling-bayern.de](mailto:jugendliga@bowling-bayern.de)

und

Raimund Hessling: [vorsitzender@bowling-bayern.de](mailto:vorsitzender@bowling-bayern.de)

geschickt.

Die Unterlagen des Spieltages werden an

Andreas Hölzl, Artenreitweg 24, 83471 Berchtesgaden  
geschickt.