



Hinweise und Tipps zum Ligaprogramm

Stand: 07.11.2021

Das Ligaprogramm muss immer vor dem Ligastart von der Homepage heruntergeladen werden. Der für den Start verantwortliche SR muss sich deshalb rechtzeitig um die Datei und die benötigten Unterlagen für seinen Einsatz kümmern.

Systemvoraussetzungen:

- Das Programm läuft unter den MS Office Versionen 2016, 2019 und 365.
- Das Programm läuft **NICHT** mit **OpenOffice** bzw. älteren Excel-Versionen z. B. 95 oder älter.

Generelle Hinweise:

- Es ist unbedingt darauf zu achten, dass die Spieltagesunterlagen für die richtigen Begegnungen erstellt werden. In den Spielplänen sind sowohl die Nummer des Spieltages als auch die Nummer der Begegnung ersichtlich, z.B.:

Landesliga 1 Nord Männer

So.18.04.2021

3-3 Strikers Geldersheim 1 vs. Franken Kitzingen 1

5-1 SG Rottendorf 1 vs. DJK Rimpar 1

Spielort: Dettelbach Extreme Bowling

Schiedsrichter: BV Kitzingen

Hier werden am selben Tag von einer Liga zwei Begegnungen von verschiedenen Spieltagen ausgetragen. Vom 3. Spieltag die Paarung Nr. 3 und vom 5. Spieltag die Paarung Nr. 1

Spieltag Nr. und Paarung Nr. stehen in allen Spielplänen vor der jeweiligen Begegnung.

- Eingaben in die Spielzettel sind nur in den farbigen Feldern möglich, entweder durch manuelle Eingabe oder Auswahl über ein Dropdown-Menü.

Datei herunterladen:

- Die Schiedsrichter müssen sich mit ihren Anmeldedaten auf der Homepage anmelden, um in den geschützten Bereich unter „Benutzermenü“ zu gelangen.
- Die aktuelle Datei = Ligaprogramm mit allen Korrekturen steht ca. eine Woche vor dem jeweiligen Ligastart auf der Homepage in der Rubrik Ligaunterlagen/Bayernliga/Bereich Nord/Bereich Süd zur Verfügung.
- Das Programm muss auf den eigenen Rechner heruntergeladen und gespeichert werden.
- Sollte am Ligastart mit einem fremden Rechner bzw. dem der Anlage gearbeitet werden, muss man die Datei natürlich auf einen Stick speichern, damit man diese dort auf dem Rechner speichern kann.

Spielzettel erstellen:

- **Wenn die Nutzung des Anlagendruckers bzw. des eigenen Druckers auf der Anlage möglich ist:**
- Vor Erstellen der Spielzettel mit der Anlage die in Frage kommenden Bahnen absprechen
- Die Spielzettel werden direkt aus den Arbeitsblättern erstellt:
z.B. 1. Start 1. Paarung 1. Start 2. Paarung 3. Start 2. Paarung
- **Seite 1:** Mannschaftsaufstellung und Startbahn mit 3 Eingabemöglichkeiten:
Start Bahn Einzel, Start Bahn Doppel und Start Bahn Baker
- Die Start Bahn Einzel und Doppel sollte gleich sein. Die Startbahn für die Teamspiele im Bakersystem kann eine andere sein, wenn mehrere Begegnungen in der Anlage stattfinden (s. auch Hinweise zum Ablauf des Ligaspieltages)



- Im Arbeitsblatt des entsprechenden Starts ist damit automatisch die korrekte Bahnverteilung gemäß Ligaschlüssel eingetragen.
- **Seite 1 bitte leer ausdrucken damit die Teams die Spielernamen eintragen können**
- **Seite 2:** alle Einzel
- **Seite 3:** alle Doppel
- **Seite 4:** alle Team Baker
- Über die „Seitenansicht“ die Seite prüfen und in der „Seitenumbruch-Vorschau“ eine evtl. gestrichelte blaue Linie mit gedrückter linker Maustaste auf die durchgezogene blaue Linie ziehen.
- Wenn die Seitenansicht korrekt ist, können die Spielzettel gedruckt werden.
- Steht auf der Anlage kein Drucker zur Verfügung sind die Spielzettel zuhause leer auszudrucken und am Spieltag komplett handschriftlich auszufüllen.

Spieler müssen neu erfasst werden:

- Noch nicht registrierte Spieler im Arbeitsblatt „Mannschaften“ bei der entsprechenden Mannschaft eintragen mit EDV-Nr., Name, Vorname.
- Liegt noch keine EDV-Nr. vor, eine fiktive Nr. eingeben (z.B. 99999, 99998 usw.).
- Sollte keine Zeile mehr frei sein, dann die Daten eines Spielers überschreiben, bei dem noch keine Ergebnisse erfasst sind, d.h. er hat in diesem Team noch nicht gespielt.
- In einer Mannschaft können während einer Saison max. 20 Spieler eingesetzt werden.

Spieler im Ligaprogramm auswählen:

- Gemäß den von den Teams eingetragenen Spielern auf den Spielzetteln werden diese im Ligaprogramm ausgewählt.
- Mit Klick auf () das Dropdown-Menü öffnen und den entsprechenden Spieler auswählen. Dies ist bei jeder Mannschaft für alle zum Einsatz kommenden Spieler durchzuführen.
- Hier stehen folgende Optionen zur Verfügung:
Spieler Nr. 1 – 4: Die 4 Startspieler in der Startreihenfolge
Spieler Nr. E1 und E2: Die zwei möglichen Ersatzspieler
- Nach Auswahl der Spieler sind alle Spielzettel mit den Namen der vier Startspieler ausgefüllt.
- Zwischendurch die vorgenommenen Eingaben abspeichern 

Auswechslung nach einem Spiel:

- Zur Auswahl stehen der/die Auswechselspieler E1 und E2. Wer eingesetzt wird entscheidet der Teamkapitän.
- Im entsprechenden Spiel wird dann die Spielernr. 1 – 4 durch E1 oder E2 ersetzt. Dies ist in allen nachfolgenden Spielen, in denen der Eingewechselte an dieser Position spielt, manuell einzugeben.

Auswechslung während des Spiels:

- Zur Auswahl stehen die Optionen:
1 V – 4 V für die vier Startspieler
E1 V und E2 V für die beiden Ersatzspieler
- Bei dem auszuwechselnden Spieler ist **nur in diesem Spiel** die ursprüngliche Spielernummer (1 – 4, E1, E2) in die Nummer mit dem nachgestellten „V“ zu ändern. Der Spielername ändert sich in „Verletzt“. Der Name des evtl. eingewechselten Spielers ist auf dem Spielzettel handschriftlich einzutragen (z.B.: Verletzt / *Karl Meier E2*) und durch einkreisen zu kennzeichnen.

Eingaben bei unvollständigem Spiel:



-
- Wird ein Spiel von einem oder mehreren Spielern (z.B. wg. Zuspätkommens) während eines bereits laufenden Spiels begonnen bzw. vor Ende eines Spiels abgebrochen, so ist in diesem Spiel ebenfalls die Spielernummer mit dem „V“ einzugeben. Der Spielname ist handschriftlich einzutragen (z.B.: Verletzt / *Max Huber 3*)

Daten erfassen:

- Möglichst nach jeweils zwei Spielen die Spielzettel einsammeln und die Ergebnisse eingeben und speichern.
- Nach dem Erfassen des letzten Spiels unbedingt die Eingaben speichern.
- Der Schiedsrichterbericht ist bei jeder Paarung am Ende der Spielzettel vorhanden und ist durch die entsprechende Schaltfläche auszudrucken.

Abschließende Arbeiten:

- Wenn alle Eingaben gemacht sind das Ligaprogramm schließen.
- Sollte auf einem fremden Rechner gearbeitet werden dafür Sorge tragen, dass das Programm auch evtl. von zu Hause aus an die entsprechenden Stellen gesendet werden kann, d.h. Ligaprogramm und Kurzdatei auf den eigenen USB-Stick zurück speichern.
- Die Kurzdatei muss schnellstmöglich an den Bereichssportwart per E-Mail gesendet werden: Für die Bayernligen und die Ligen Nord: bspw-nord@bowling-bayern.de
für die Ligen Süd: bspw-sued@bowling-bayern.de

Sollten Fehler auftreten bitte sofortige Info an den zuständigen Bereichssportwart!!!