



Inhalt

Vor dem Spieltag	2
<i>Schritt 1 – Download von der Homepage</i>	2
<i>Schritt 2 – Bahnverteilung: Absprache mit der Anlage</i>	2
<i>Schritt 3 – Spielzettel</i>	2
Während des Spieltages	3
<i>Schritt 1 – Erfassung der Spieler</i>	3
<i>Schritt 2 – Erfassung der Ergebnisse</i>	3
<i>Schritt 3 – Sonderfall: Auswechslung während eines Spiels</i>	4
<i>Schritt 4 – Schiedsrichterbericht</i>	4
<i>Schritt 5 – Tabellen und Schnittlisten</i>	4
Ende des Spieltages	5
<i>Schritt 1 – Schiedsrichterbericht</i>	5
<i>Schritt 2 – Versand der Datei</i>	5
<i>Schritt 3 – Versand der schriftlichen Unterlagen</i>	5

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

Das Programm wurde von mehreren Personen getestet. Sollte sich in der Praxis trotzdem ein Fehler zeigen, 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

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-by1
-  www.bowling-bayern.de/ligaunterlagen-nord
-  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, 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 Spielzettel werden einzeln gedruckt. Nach Eingabe der Teamnummer in Feld B2 werden die Teamdaten und die Bahnverteilung automatisch ergänzt.

Während des Spieltages

Schritt 1 – Erfassung der Spieler

Die Mannschaften tragen spätestens nach der Einspielzeit die ersten vier Spieler 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 ersten vier Spieler erfasst. Der Name wird automatisch ergänzt.

- 👤 Wenn ein falscher Name angezeigt wird, handelt es sich wahrscheinlich 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.
 - Nachdem das mit dem Spieler / Mannschaftsführer geklärt wurde (Formular L2 muss abgegeben werden, für Gastspielerinnen zusätzlich L9), 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.
 - 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.

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.

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.
- 👤 Dadurch wird das Ergebnis in Klammern angezeigt.
 - ❖ Beispiel: Gemeinsam gespielt 123 Pins > Eingabe -123 > Anzeige (123)

Schritt 4 – Schiedsrichterbericht

Die notwendigen Eintragungen können während des gesamten Spieltages erfolgen.

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

Schritt 5 – 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. Die Datei sollte deshalb möglichst noch aus der Halle an den zuständigen Bereichssportwart geschickt werden.

Auch wenn das nicht möglich ist, wird die Datei auf jeden Fall noch am selben Tag an den Bereichssportwart geschickt.

Bayernligen und Ligen Nord: bspw-nord@bowling-bayern.de

Ligen Süd: bspw-sued@bowling-bayern.de

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 am selben Tag, 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