

Anleitung zum HBSV Punktspielprogramm



Version 20.01 vom 15.01.2020

Diese Anleitung soll Hinweise für die Bedienung des HBSV Punktspielprogramms geben.

Die aktuelle Version kann bis zu 7 Mannschaften in einer Mannschaftsstärke von 4 – 6 Spielern (mit Streichergebnis) plus einem Einzelspieler (AK) verwalten.

Sollten mehrere Einzelspieler zulässig sein (z.B. Gruppenliga im HBSV), können deren Ergebnisse in vereinfachter Form ebenfalls erfasst werden.

Wichtige Änderung zu früheren Versionen

Ab der Saison 2015 gibt es keine Spielerwechsel mehr. Die Funktion des Spielerwechsels wurde gegenüber den Vorgängerversionen aus dem Programm herausgenommen.

Dafür wurden die Streichergebnisse eingeführt.

Jede Mannschaft darf einen Spieler, bei Einsatz eines Jugendlichen oder Schülers sogar zwei Spieler mehr einsetzen, als Spieler in die Mannschaftswertung kommen. In einem solchen Fall zählen alle Spieler gleichwertig zur Mannschaft, pro Runde werden das schlechteste / die beiden schlechtesten Ergebnis(se) gestrichen.

Die Darstellung wurde ab Version 18.04. dahingehend verändert, dass fast alle Auswahl- und Funktionsknöpfe in die erste Zeile der Arbeitsblätter verlagert wurden.



Zur besseren Bedienung kann die erste Zeile durch Klick auf einen roten Pfeil fixiert werden. Dann bleiben alle Auswahl- und Funktionsknöpfe auch beim scrollen der Seite sichtbar.



Durch Klick auf einen blauen Pfeil kann diese Fixierung jeweils wieder aufgehoben werden.

Verfasser der Bedienungsanleitung

HBSV Medienwart

Günter Arnold, Blumenweg 2d, 65520 Bad Camberg

Tel.: +49 (0)6434 9336528

Mobil:+49 (0)172 5779716

medienwart@minigolf-hessen.de

www.minigolf-hessen.de

Quellenangaben zum Punktspielprogramm:

Das Punktspielprogramm wurde ursprünglich erstellt von Erich Hess im April 2000.

Angepasst und erweitert von Günter Arnold seit März 2006.

Spielerdaten und DRL Werte werden von der jeweils gültigen DRL-Bezugsrangliste importiert

<http://www.minigolfsport.de/downloads/ranglistexx.xls>

xx steht für die jeweils aktuelle Version

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1 Allgemein	3
Voraussetzungen	3
2 Vor dem Turnier	4
Vorbereiten für das Turnier	4
1. Schritt Eingabe Allg. Daten	5
2. Schritt Eingabe der Bahnen	7
3. Schritt Eingabe Tabelle ALT	7
4. Schritt Eingabe Mannschaftsaufstellung	8
5. Schritt Eingabe Einzel	9
6. Schritt Druck Aushang	10
7. Schritt Erstellen und Drucken der Startliste	11
3 Während des Turniers	13
Eingabe der Ergebnisse	13
Kontrolle der Ergebnisse	15
Vollständige Tagestabelle	17
Ergebniseingabe Einzelspieler	18
4 Nach dem Turnier	19
Tabellen	19
Bahnenstatistik	20
Einzelergebnisse und DRL	21
Mannschaft des Tages	22
Erstellung Ergebnismeldung incl. Deckblatt	23
Turnierprotokoll	24
Ergebnisschnellmeldung an den DMV	25

1 Allgemein

Das HBSV Punktspielprogramm dient zur Unterstützung der Turnierleitung bei Minigolf-Punktspielen. Es ist seit vielen Jahren im HBSV eingeführt und wird ständig erweitert und verbessert. Sollten Fehler entdeckt werden, bitte an den Autor unter medienwart@minigolf-hessen.de melden. Fehler werden schnellstmöglich beseitigt.

Zur Zeit ist das Programm unter den Excel Versionen

Excel-Arbeitsmappe mit Makros – Office 2007 / Office 2010 / Office 2013 /Office 2016 (Endung .xlsx) oder neuer lauffähig.

Die ältere Version unter Excel 97-2003 (Endung .xls) wird ab 2016 nicht mehr unterstützt, da zu viele verwendete Zellenformatierungen in dieser Version nicht mehr funktionsfähig sind.

Im Bereich des HBSV wird die jeweils aktuelle Version in der Woche vor dem Punktspiel an die Vereinsvertreter verschickt, entweder als Masterprogramm (z.B. Pktspprogr_2018_Master_180731.xlsx) oder als bereits vorbereitete Datei (z.B. HL_2018_Spt3_Ben1.xlsx), mit bereits eingetragener Tabelle Alt und Bahnen-Reihenfolge.

Es wird erwartet, dass bei Nutzung des Programms die ausgefüllte Datei umgehend nach Ende des Punktspiels an die Mailadresse medienwart@minigolf-hessen.de zurückgeschickt wird. Hier erfolgt eine schnellstmögliche Veröffentlichung auf der Ergebnisseite der HBSV Homepage www.minigolf-hessen.de , meistens noch am Spieltag.

Voraussetzungen

Um das Turnierprogramm am Spieltag gewinnbringend einsetzen zu können, sollte die Turnierleitung über folgendes Equipment verfügen:

PC mit Windows 7, Windows 8 oder Windows 10.

Aus den Windows Office Paketen wird eine Excel Version 2007 oder neuer (2010, 2013, 2016, Excel365) benötigt.

Drucker A4, als Standarddrucker auf dem PC installiert

Ein Internetanschluss erleichtert den direkten Versand, ist aber natürlich nicht Voraussetzung.

Die Datei enthält viele verschiedene Laschen. Die wichtigsten werden nun Schritt für Schritt beschrieben.

Viele Seiten unterliegen einem Blattschutz, um versehentliches Beschreiben geschützter Zellen zu verhindern.

Meistens gibt es eine Schaltfläche mit der der Schutz aufgehoben und anschließend wieder eingeschaltet werden kann.

Nach Betätigung jeder Makroschaltfläche ist in der Regel der Blattschutz wieder aktiviert.



2 Vor dem Turnier

Vorbereiten für das Turnier

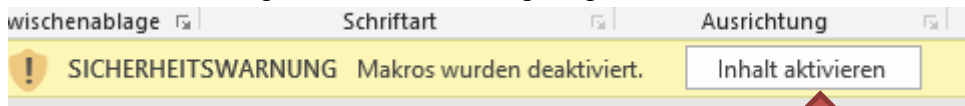
- Datei öffnen.

Falls das Masterprogramm geschickt wurde, sofort unter einem neuen Namen speichern, z.B. Liga_Saison_Spieltag_Ort (Buli2_2018_Spt2_Arh); dabei das Format >Excel Arbeitsmappe mit Makros< verwenden. Die Endung .xlsm wird dadurch erzeugt.

Das Programm enthält Makros und ist nur lauffähig, wenn Makros zugelassen sind.

Die Abbildungen unten zeigen die Aktivierung bei Excel 2016.

Bei anderen Versionen geschieht die Aktivierung sinngemäß.

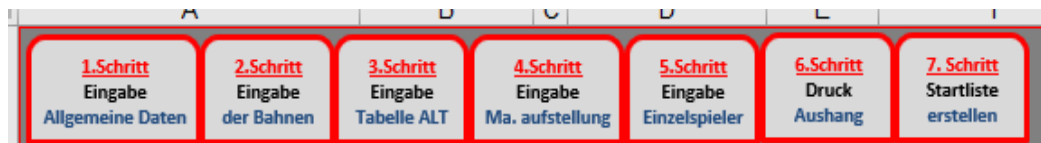


Inhalt aktivieren **anklicken**.

Lasche <Eing.Allg..Daten> auswählen



In der obersten Zeile erscheinen 7 Schaltflächen.



Die Schritte 1 – 7 abarbeiten. Dazu auf die jeweilige Schaltfläche klicken.

Schritt 5 ist nur in den wenigsten Fällen nötig (Teilnahme von mehreren Einzelspielern; z.B. Gruppenliga im Bereich des HBSV. Beschreibung erfolgt weiter unten.)

1. Schritt Eingabe Allg. Daten

Zuerst eine der unten blau eingerahmten Schaltflächen anklicken,



je nachdem, ob am Turnier 6er-, 5er- oder 4er- Mannschaften teilnehmen. Entsprechende Makros bereiten dann verschiedene Laschen auf die Mannschaftenstärke vor. Alle weiteren Erklärungen erfolgen am Beispiel von 5er-Mannschaften. Der Lauf der Makros kann einige Sekunden in Anspruch nehmen.

Als nächstes die gelb markierten Zellen ausfüllen:

- Name der Liga:** z.B. " 2. Bundesliga Süd Staffel 1" im Weiteren **Musterliga**
- Saison:** aktuelles Spieljahr, z.B. **2018**
- Welcher Spieltag:** der Spieltag lt. Spielplan, z.B. **3**
- Ausrichtender Verein:** Heimverein, z.B. **MGC Adorf**
- Spielort:** Stadt/Ort der Anlage z.B. **Adorf**
- Datum:** Austragungsdatum z.B. **26.04.2015**
- Welche Abteilung:** Aus Auswahlliste auswählen: Beton, **Miniaturgolf**, Filzgolf, usw. Durch diesen Eintrag wird der Standardwert pro Bahn erzeugt. Dies erleichtert bei der Ergebniseingabe die Arbeit der Turnierleitung.
- Anz. gemeldeter Mannschaften:** z.B. **6**
- Anzahl bish. gespielte Punktsp.:** In den nächsten drei Zeilen die jeweilige Anzahl bisher gespielter Runden eintragen. Dies ist wichtig für die Ermittlung des Schnitts der bisher gespielten Spieltage. Sind z.B. bisher ein 4 Runden- und ein 3-Rundenspieltag in der Wertung, kommt jeweils eine 1 in die entsprechende Zeile. Meistens sind ja 4 Runden Spieltage in der Wertung, deshalb hier im Bsp. auch eine **2** im entsprechenden Feld.

Die folgenden Einträge sind für die Erstellung des Deckblattes (Seite 1) zur Ergebnismeldung nötig.

- Turnierleiter:** z.B. > **Müller; MGC Adorf**
- Oberschiedsrichter:** z.B. > **Ober; SG Bstadt**
- Schiedsrichter:** z.B. > **Richter; TSV Cheim**
- Schiedsrichter:** z.B. > **Referee; BGSV Dort**
- Turnierbeginn:** z.B. > **09:00**
- Turnierende:** kann erst am Ende des Spieltages eingetragen werden, z.B. >**15:00**

Speichern nicht vergessen!

Das Tabellenblatt sieht dann in etwa so aus wie unten abgebildet.

1.Schritt Eingabe Allgemeine Daten		2.Schritt Eingabe der Bahnen		3.Schritt Eingabe Tabelle ALT		4.Schritt Eingabe Ma. aufstellung		5.Schritt Eingabe Einzelspieler		6.Schritt Druck Aushang		7. Schritt Startliste erstellen	
Name der Liga:		Musterliga											
Saison:		2018											
Welcher Spieltag:		3											
Ausrichtender Verein:		MGC Adorf											
Spielort:		Adorf											
Datum:		29.04.2018											
Welche Abteilung:		Miniaturgolf										<i><< In dieser Zeile</i>	
Standardwert je Bahn:		1										<i><< Dieser Wert</i>	
Anz. <u>gemeldeter</u> Mannschaften:		6											
Anzahl Spieler je Mannschaft:		5		+1 (+1)									
Anzahl bish. gespielte Punktsp.:													
á 4 Runden:		2											
á 3 Runden:													
á 2 Runden:													
Gesamtzahl bish. gesp.Runden:		40											
Turnierleiter		Name:		Müller									
		Verein:		MGC Adorf									
Oberschiedsrichter		Name:		Ober									
		Verein:		SG Bstadt									
Schiedrichter		Name:		Richter									
		Verein:		TSV Cheim									
Schiedsrichter		Name:		Referee									
		Verein:		BGSV Dort									
Turnierbeginn:		9:00		Uhr									
Turnierende:				Uhr									

2. Schritt Eingabe der Bahnen

Entsprechende Schaltfläche oben drücken, es erscheint folgendes Blatt:

Bahn Nr.:	Name /Bezeichnung der Bahn	Bahn Nr.:	Name /Bezeichnung der Bahn	B. N.
1	Bahn 1	3	"V" - Hindernis	
2	Bahn 2	3	Auffaufkeil mit Zielfenster	
3	Bahn 3	18	Blitz	
4	Bahn 4	15	Brücke	
5	Bahn 5	12	Doppelkeile	
6	Bahn 6	10	Doppelwellen	
7	Bahn 7		Gerade Bahn m. Zielkreisfenster	
8	Bahn 8		Gerade Bahn mit Pflanze	
9	Bahn 9		Gerade Bahn mit Zielhügel	
10	Bahn 10		Gerade Bahn ohne Hindernis	
11	Bahn 11	16	Labyrinth	
12	Bahn 12	6	Legende Schleife	
13	Bahn 13	4	Mittelhügel	
14	Bahn 14	9	Netz	
15	Bahn 15		Passagen	
16	Bahn 16	17	Plateau	
17	Bahn 17	7	Pyramiden	
18	Bahn 18		Raute	
		8	Rehr	
		2	Salto	
			Schräger Kreis ohne Hindernis	
			Schräger Kreis mit "V"-Hindernis	
		13	Schräger Kreis mit Niere	
		1	Sübe	
			Sübschräge ohne Hindernis	
		11	Stumpfe Kegel	
			Vulkan	
		14	Winkel	
			Schanze	
		5	Salzburger "V"	

Bei einer Betonanlage ist nichts zu machen

Bei einer Miniatur- oder Filzgolfanlage sind vor die Bahnen-Namen die lfd. Nummer der jeweiligen Bahn einzutragen. (blau umrandet) Sollte eine Bahn nicht in der Auswahlliste sein, einfach den Bahnen-Namen in eine freie Zelle schreiben und die Nummer ins Feld davor setzen (Bsp. rot umrandet >> Salzburger „V“).

Bei vorbereiteten Dateien wurde die Bahnenreihenfolge vom Medienwart bereits ausgefüllt.

Diese Eingaben sind wichtig für die Ergebnis-Eingabe und die Erstellung der Bahnenstatistik.

3. Schritt Eingabe Tabelle ALT

Entsprechende Schaltfläche oben drücken, es erscheint folgendes Blatt:

3 . Spieltag					Rundenanzahl
Platz	Vereinsname	Schlagzahl	Schnitt	Punkte	
1					32
2					
3					
4					
5					
6					
7					

Die Ermittlung der bisher gespielten Rundenanzahl erfolgt automatisch aus den Eingaben im Blatt: "START SEITE-EINGABE Allg. Daten"

Die hellgelb markierten Zeilen sind auszufüllen. Einzutragen ist die Tabelle nach dem letzten Spieltag.

Bei vorbereiteten Dateien ist das bereits durch den Medienwart erledigt.

Die hier im Bsp. stehende Rundenanzahl 32 wurde durch die Einträge während des 1. Schrittes errechnet. Damit wird der Schnitt aus der bisherigen Schlagzahl errechnet.

Nach dem Ausfüllen könnte die **Tabelle Alt** wie folgt aussehen:

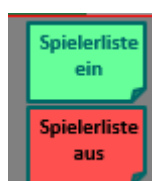
1.Schritt Eingabe Allgemeine Daten		2.Schritt Eingabe der Bahnen		4.Schritt Eingabe Ma. aufstellung		5.Schritt Eingabe Einzelspieler		6.Schritt Druck Aushang	
3 . Spieltag									Runden- anzahl
Platz	Vereinsname	Schlagzahl	Schnitt	Punkte					
1	MGC Adorf	860	26,88	18	32				
2	SG Bstadt	872	27,25	12					
3	TSV Cheim	868	27,13	10					
4	BGSV Dort	870	27,19	8					
5	MSV Ehain	888	27,75	8					
6	BG Fburg	881	27,53	4					
7									

4. Schritt Eingabe Mannschaftsaufstellung

Spielerliste ein	1.Schritt Eingabe Allgemeine Daten	2.Schritt Eingabe der Bahnen	3.Schritt Eingabe Tabelle ALT	4.Schritt Eingabe Ma. aufstellung	5.Schritt Eingabe Einzelspieler	6.Schritt Druck Aushang	7. Schritt Startliste erstellen
Spielerliste aus	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> Ma 1 Ma 2 Ma 3 Ma 4 Ma 5 Ma 6 Ma 7 </div>						
EINGABE Vereinsname , Name Spieler/innen, Kategorie Mannschaft Nr . 1 Spieler / in MGC Adorf Spielerpaßnr. Name/Vorname Kat. Spieler / in: 1 Spieler / in: 2 Spieler / in: 3 Spieler / in: 4 Spieler / in: 5 Spieler / in: 6 Spieler / in: 7 Spieler / in: Zus. Einzelspieler / in: AK Mannschaftsführer:							

Die Turnierleitung muss nun von den Mannschaftsmeldebögen die Aufstellung für jedes Team übertragen. Dazu ist lediglich die Pass Nr. in den gelben Feldern, bei **Spieler / in 1** beginnend, einzufügen. Name und Kategorie erscheint dann automatisch. Tritt ein Team nicht in voller Mannschaftsstärke an, bleibt das Feld hinter **Spieler / in 1** frei. Siehe dazu auch [DMV-Handbuch – BESCHLUSS UND FESTSTELLUNGSKATALOG \(BFK\) R2](#)

An Pos AK ist ein eventuell nachspielender Einzelspieler einzutragen.



Sollte nach Eingabe der Pass Nr. nicht der korrekte Name erscheinen, handelt es sich eventuell um einen Fehleintrag im Mannschaftsmeldebogen. Durch klicken auf den Knopf **<Spielerliste ein>** wird die offizielle DMV Spielerliste eingeblendet (**Lasche <Spielerdaten>**). Durch Filtern nach dem betroffenen Verein kann der Spieler gesucht und die korrekte Pass Nr. gefunden werden. Diese ist dann zu verwenden.

Falls Spieler eingesetzt werden, die noch keine oder erst seit kurzem eine PassNr. haben oder die nach einer längeren Spielpause noch nicht wieder in der aktuellen DRL-Liste des DMV enthalten sind, müssen diese Spieler am unteren Ende der Spielerliste hinzugefügt werden (PassNr, Name, Kat., Vereinsname, LV) und ein DRL Wert von 999 einzutragen.

Nach diesem Eintrag erscheinen die Spieler nach Eintrag der Pass Nr. in der Liste der Mannschaftsaufstellung. Über den Knopf **<Spielerliste aus>** wird diese Liste wieder ausgeblendet.

Die Pass Nr. des Mannschaftsführers ist dann ebenfalls einzugeben. Ist diese Person kein Spieler, so soll einfach der Name eingetragen werden (Blattschutz aufheben!). Auf dem Aushang erscheint dann dieser Eintrag wieder.

So könnte die Liste für den MGC Adorf aussehen. A1 bis A7 steht exemplarisch für Vornamen:

EINGABE Vereinsname , Name Spieler/innen, Kategorie			
Mannschaft Nr.	1	Spieler / in	
MGC Adorf		Spielerpaßnr.	Name/Vorname
			Kat.
Spieler / in:	1	10	Meier, A1.
Spieler / in:	2	12	Müller, A2.
Spieler / in:	3	13	Schmidt, A3.
Spieler / in:	4	14	Schulz, A4.
Spieler / in:	5	15	Bäcker, A5.
Spieler / in:	6	16	Bauer, A6.
Spieler / in:	7	17	Muster, A7.
Spieler / in:			
Zus.Einzelspieler / in:	AK		
Mannschaftsführer:	15	Bäcker, A5.	

Die Rubrik >Zus.Einzelspieler / in< ist im Bsp. leer, d.h. MGC Adorf setzt keinen Einzelspieler ein. Sie wäre zu füllen, falls die Mannschaft einen außer Konkurrenz spielenden Einzelspieler mitspielen lässt. Dieser Vorgang ist für alle Mannschaften zu wiederholen.



Über die Schaltflächen oben springt man von Mannschaft zu Mannschaft.

5. Schritt Eingabe Einzelspieler

Dieser Schritt kann in der Regel entfallen.

Er wurde nur eingefügt, da in der untersten HBSV Liga (Gruppenliga) weitere Einzelspieler an den Spieltagen teilnehmen können. Wenn das der Fall ist, sind die Spielerdaten in der dann erscheinenden Liste einzutragen.

Einzelspieler die bereits auf den Mannschaftsseiten erfasst wurden (AK) dürfen hier nicht noch einmal eingetragen werden.

EINGABE Vereinsname , Name Spieler/innen, Kategorie			
Einzelspieler/ innen			
Ersatzsp. bei Mansch einge	Spielerpaßnr.	Name/Vorname	Kat.
Spieler / in:	1	35779	Arnold, Günter
Spieler / in:	2	17936	Hess, Erich
Spieler / in:	3		
Spieler / in:	4	Neu 1	Name, Vorname
Spieler / in:	5		
Spieler / in:	6		
Spieler / in:	7		

Auch hier bitte nur die Pass Nr. eingeben (rot umrandet), Name, Kategorie und Verein füllen sich automatisch (blau umrandet).

Sollte es sich um einen neuen Spieler handeln, der noch nicht in der Spielerliste aufgeführt ist, dann bitte vorgehen wie auf der Seite vorher beschrieben.

Spielerpaßnr.: Sollte vom DMV schon eine Pass Nr. vergeben sein, diese nutzen, ansonsten Neu1, Neu 2 usw. Bei korrektem Eintrag in der Lasche <Spielerdaten> erscheint dann nach Eintrag der gewählten Pass Nr. der neue Spieler (Name, Vorname; Kategorie; Verein) wie in der grün dargestellten Zeile

Für die hier erfassten Einzelspieler werden nur die Rundenergebnisse erfasst. Ihr Ergebnis fließt aber in die DRL-Berechnung des Spieltages mit ein.

6. Schritt Druck Aushang

Nach Klicken auf diese Schaltfläche erscheinen die ausgefüllten Seiten für den Aushang, eine Seite pro Mannschaft.



Durch Klick auf die entsprechende Schaltfläche den richtigen Druckbereich, passend zur Anzahl der teilnehmenden Mannschaften auswählen.

Bei richtig eingestelltem Drucker kann nun für jede Mannschaft eine DinA4 Seite für den Aushang erzeugt werden, in die die Turnierleitung die Ergebnisse für Spieler und Zuschauer ersichtlich eintragen kann.

Hier ist die korrekte Einstellung des Druckers gefordert, die sich von Typ zu Typ unterscheidet.

Dazu können Tests im Vorfeld hilfreich sein.

		Musterliga		3 . Spieltag			
Mannschaft:		MGC Adorf					
Start Nr.	Name / Vorname	1. Runde	Übertrag 2. Runde	Übertrag 3. Runde	Übertrag 4. Runde	Einzel-ergebnisse	
1	Meier A1.						
2	Müller A2.						
3	Schmidt A3.						
4	Schulz A4.						
5	Bäcker A5.						
6	Bauer A6.						
8							
Rundenergebnisse:							
Gesamtergebnis:							
Mannschaftsführer				Platz	Schlagzahl	Punkte	
Bäcker A5.				Tabelle ALT :	1	860	18
				Tagesergebnis :			
				Tabelle NEU :			
Zusätzliche/r Einzelspieler/in							
AK							

Neben den Spielernamen an der richtigen Position erscheinen auch die Daten der Tabelle ALT auf dem Aushang.

7. Schritt Erstellen und Drucken der Startliste

Nach Öffnen der Lasche erscheint folgende Liste:

Startliste			OS: Ober	SG Bstadt
Musterliga			S: Richter	TSV Cheim
3. Spieltag			S: Referee	BGSV Dort
St.-Gr. 1	Meier A1. MGC Adorf / Sp 1		Müller A2. MGC Adorf / Sp 2	Schmidt A3. MGC Adorf / Sp 3
St.-Gr. 2	Schulz A4. MGC Adorf / Sp 4		Bäcker A5. MGC Adorf / Sp 5	Bauer A6. MGC Adorf / Sp 6
St.-Gr. 3	Muster A.7. MGC Adorf / Sp 7			
St.-Gr. 4	Muster B1. SG Bstadt / Sp 1		Meier B2. SG Bstadt / Sp 2	Müller B3. SG Bstadt / Sp 3
St.-Gr. 5	Schmidt B4. SG Bstadt / Sp 4		Schulz B5. SG Bstadt / Sp 5	Bäcker B6. SG Bstadt / Sp 6
St.-Gr. 6				Bauer B7. SG Bstadt / Sp AK
St.-Gr. 7	Bauer C1. TSV Cheim / Sp 1		Muster C2. TSV Cheim / Sp 2	Meier C3. TSV Cheim / Sp 3
St.-Gr. 8	Müller C4. TSV Cheim / Sp 4		Schmidt C5. TSV Cheim / Sp 5	Schulz C6. TSV Cheim / Sp 6
St.-Gr. 9	Bäcker C7. TSV Cheim / Sp 7			Ausser C8. TSV Cheim / Sp AK
St.-Gr. 10	Bäcker D1. BGSV Dort / Sp 1		Bauer D2. BGSV Dort / Sp 2	Muster D3. BGSV Dort / Sp 3
St.-Gr. 11	Meier D4. BGSV Dort / Sp 4		Müller D5. BGSV Dort / Sp 5	

Die Namen der Spieler erscheinen zunächst nach Eingabe der Positionen in den Mannschaftsaufstellungen. Da Mannschaften mit unterschiedlicher Anzahl von Spielern an den Start gehen können, können zunächst einige Zellen frei bleiben. Im vorliegenden Bsp spielt **MGC Adorf** und **BG Fburg** mit je 7 Spielern, **MSV Ehain** mit 6 Spielern und einem Einzelspieler, **BGSV Dort** mit 5 Spielern, **TSV Cheim** mit 7 Spielern und einem Einzelspieler, **SG Bstadt** mit 6 Spielern und einem Einzelspieler.

Die Startliste muss nach den Regeln der Sportordnung / Generalausschreibung angepasst werden.

Die Erstellung der Startliste erfolgt durch Klick auf die Schaltfläche <Startliste erstellen> (roter Pfeil).



Automatisch wird die Startliste sortiert. Es werden immer 3er Startgruppen gebildet.

Die Sortierung erfolgt strikt nach dem Tabellenstand und der Mannschaftsaufstellung. Da Mannschaften mit ungleichen Spielerzahlen (kein, ein oder zwei Streicher) teilnehmen können, ist nicht gewährleistet, dass immer Spieler der gleichen drei Mannschaften in den Startgruppen spielen. Je nach Anzahl teilnehmender Spieler können am Ende eine oder zwei 2er Gruppen entstehen.



Um auf die Ausgangslage zurück zu kommen, kann die Schaltfläche gedrückt werden.

Falls bei den letzten Startgruppen ausschließlich Spieler eines Vereins erscheinen (kann passieren bei ungleicher Spielerzahl bei den teilnehmenden Mannschaften), soll die Turnierleitung in Abstimmung mit dem Schiedsgericht die Startliste in diesem Bereich manuell verändern.

Dies kann durch ein „X“ in einem gelben Feld neben der Startliste erreicht werden.



Erklärung auf der nächsten Seite.

Es ergibt sich die folgende neue Startliste, die ausgedruckt und zur Information für die Spieler ausgehängt werden soll. Im Kopfbereich ist gleichzeitig das Schiedsgericht aufgeführt.

Startliste		OS: Ober	SG Bstadt
Musterliga		S: Richter	TSV Cheim
3. Spieltag		S: Referee	BGSV Dort
St.-Gr. 1	Schmidt F1. BG Fburg / Sp 1	Schulz E1. MSV Ehain / Sp 1	Bäcker D1. BGSV Dort / Sp 1
St.-Gr. 2	Bauer C1. TSV Cheim / Sp 1	Muster B1. SG Bstadt / Sp 1	Meier A1. MGC Adorf / Sp 1
St.-Gr. 3	Schulz F2. BG Fburg / Sp 2	Bäcker E2. MSV Ehain / Sp 2	Bauer D2. BGSV Dort / Sp 2
St.-Gr. 4	Muster C2. TSV Cheim / Sp 2	Meier B2. SG Bstadt / Sp 2	Müller A2. MGC Adorf / Sp 2
St.-Gr. 5	Bäcker F3. BG Fburg / Sp 3	Bauer E3. MSV Ehain / Sp 3	Muster D3. BGSV Dort / Sp 3
St.-Gr. 6	Meier C3. TSV Cheim / Sp 3	Müller B3. SG Bstadt / Sp 3	Schmidt A3. MGC Adorf / Sp 3
St.-Gr. 7	Bauer F4. BG Fburg / Sp 4	Muster E4. MSV Ehain / Sp 4	Meier D4. BGSV Dort / Sp 4
St.-Gr. 8	Müller C4. TSV Cheim / Sp 4	Schmidt B4. SG Bstadt / Sp 4	Schulz A4. MGC Adorf / Sp 4
St.-Gr. 9	Muster F5. BG Fburg / Sp 5	Meier E5. MSV Ehain / Sp 5	Müller D5. BGSV Dort / Sp 5
St.-Gr. 10	Schmidt C5. TSV Cheim / Sp 5	Schulz B5. SG Bstadt / Sp 5	Bäcker A5. MGC Adorf / Sp 5
St.-Gr. 11	Meier F6. BG Fburg / Sp 6	Müller E6. MSV Ehain / Sp 6	Schulz C6. TSV Cheim / Sp 6
St.-Gr.	Bäcker B6	Bauer A6	Müller F7

Ab Version 18.08 erscheint rechts neben der Startliste folgendes Feld:

für 2er Gruppe ein X setzen und Startliste neu erstellen

Hinweis zur Bildung von 2 er Gruppen:
Zuerst "Startliste erstellen" anklicken. Dann nur ein "X" setzen und erneut "Startliste erstellen" anklicken. Bei Bedarf wiederholen.

Nie gleichzeitig zwei oder mehr Felder mit "X" markieren!

"Startliste zurücksetzen" bringt alles in den Ausgangszustand zurück.

Falls die Turnierleitung in die Bildung der Startgruppe eingreifen möchte und an einer Stelle eine 2er Startgruppe haben möchte, muss in der entsprechenden Zeile ein „X“ in das gelbe Feld gesetzt werden und erneut das



Feld anklicken. Die Liste wird neu erstellt.

Sollen weitere 2er Gruppen eingefügt werden, den Vorgang wiederholen. Aber immer nur abwechselnd ein „X“ setzen und dann Startliste neu bilden. Ansonsten können fehlerhafte Ergebnisse entstehen.



Über die Schaltfläche kann die Ausgangslage erreicht werden.



Wird die Lasche „Startliste“ über die Schaltfläche erreicht, wird die Startliste direkt gebildet!



Auch hier kann über die Schaltfläche in die Ausgangslage zurückgegangen werden.

Dies kann für die Turnierleitung hilfreich sein, um die Mannschaftsaufstellungen auf einen Blick zu kontrollieren.

Nach diesem Aushang kann die Begrüßung der Mannschaften und die Vorstellung des Schiedsgerichtes erfolgen. Die erste Startgruppe kann ins Rennen geschickt werden.

Als nächster Schritt erfolgt dann die Eingabe der Ergebnisse der einkommenden Spielgruppen.

Während des Turniers

Eingabe der Ergebnisse

Wenn Spielgruppen ihre Ergebnisprotokolle abgeben, müssen die Ergebnisse für jede Bahn in die jeweiligen Felder eingetragen werden.

Zur Eingabe der Rundenergebnisse "Ma 1" - "Ma 7" anklicken

Ma 1	MGC Adorf
Ma 2	SG Bstadt
Ma 3	TSY Cheim
Ma 4	BGSY Dort
Ma 5	MSY Ehain
Ma 6	BG Fburg
Ma 7	

Für jede Mannschaft existiert eine Seite mit einem Protokoll pro Spieler. Auf diese Seite kommt man über die Auswahlknöpfe auf der Seite „Eing.Allg.Daten“ (Ma1 bis Ma 7) oder über die gleichen Auswahlknöpfe seitlich rechts auf den Protokollseiten (grün eingerahmt im nächsten Bild).

Es öffnet sich die Seite der angewählten Mannschaft, hier der MGC Adorf: Grün eingerahmt erkennt man die Auswahlknöpfe um zu den Seiten der anderen Mannschaften zu kommen.

Mannschaft: MGC Adorf Musterliga 3. Spieltag

Bahn	Spieler 1	Kal.	Spieler 2	Kal.	Spieler 3	Kal.	Spieler 4	Kal.	Mannsch. gesamt
1 Stöbe	Meier A1.	10	Müller A2.	12	Schmidt A3.	13	Schulz A4.	14	+0
2 Salto		0		0		0		0	+0
3 Aufputzkeil mit Zickfor		0		0		0		0	+0
4 Mittelhügel		0		0		0		0	+0
5 Salzburger "V"		0		0		0		0	+0
6 Liegende Schleife		0		0		0		0	+0
7 Pyramiden		0		0		0		0	+0
8 Rohr		0		0		0		0	+0
9 Netz		0		0		0		0	+0
10 Doppelwellen		0		0		0		0	+0
11 Stumpfe Kegel		0		0		0		0	+0
12 Doppelkeile		0		0		0		0	+0
13 Schrägerkreis mit Nie		0		0		0		0	+0
14 Winkel		0		0		0		0	+0
15 Brücke		0		0		0		0	+0
16 Labyrinth		0		0		0		0	+0
17 Plateau		0		0		0		0	+0
18 Blitze		0		0		0		0	+0
Strafpunkte		0		0		0		0	0

Bahn	Spieler 5	Kal.	Spieler 6	Kal.	Spieler 7	Kal.	Spieler 8	Kal.	Spieler AK	Kal.
1 Stöbe	Bäcker A5.	15	Bauer A6.	16	Mester A.7	17	0	0	0	0
2 Salto		0		0		0		0	0	0
3 Aufputzkeil mit Zickfor		0		0		0		0	0	0
4 Mittelhügel		0		0		0		0	0	0
5 Salzburger "V"		0		0		0		0	0	0
6 Liegende Schleife		0		0		0		0	0	0
7 Pyramiden		0		0		0		0	0	0
8 Rohr		0		0		0		0	0	0
9 Netz		0		0		0		0	0	0
10 Doppelwellen		0		0		0		0	0	0
11 Stumpfe Kegel		0		0		0		0	0	0
12 Doppelkeile		0		0		0		0	0	0
13 Schrägerkreis mit Nie		0		0		0		0	0	0
14 Winkel		0		0		0		0	0	0
15 Brücke		0		0		0		0	0	0
16 Labyrinth		0		0		0		0	0	0
17 Plateau		0		0		0		0	0	0
18 Blitze		0		0		0		0	0	0
Strafpunkte		0		0		0		0	0	0

Ergebniseingabe:
An Bahn 1 muß das Ergebnis eingegeben werden.
Die restlichen Bahnen werden automatisch mit dem Anlagenstandard gefüllt.
 Bei Beton od. Filz-Anlage sind in den restlichen Feldern nur die Ergebnisse einzugeben, die **höher oder niedriger als 2** sind.
 Bei Eternit-Anlagen nur Ergebnisse eingeben, die **höher als 1** sind.

In die oberen Protokolle werden die Ergebnisse der Spieler 1 – 4 eingetragen, die Spieler 5 – 8 kommen in die untere Reihe.

Falls ein Einzelspieler (AK) mitspielt, werden seine Ergebnisse in das blau unterlegte Protokoll eingetragen. Sein Ergebnis zählt nicht für das Mannschaftsergebnis, wird aber bei der DRL-Berechnung des Spieltages mit einbezogen.

Die früheren Besonderheiten für Ein-/Auswechslungen von Spielern sind nicht mehr zu beachten.

Mannschaft:		MGC Adorf	
Bahn		Spieler 1	Kat.
Nr.	Bez.	Meier A1.	JM
1	Stäbe	2	2
2	Salto	1	1
3	Aufaufkeil mit Zielfen	1	1
4	Mittelhügel	1	1
5	Salzburger "V"	1	1
6	Liegende Schleife	1	1
7	Pyramiden	1	1
8	Rohr	1	1
9	Netz	1	1
10	Doppelwellen	1	1
11	Stumpfe Kegel	1	1
12	Doppelkeile	1	1
13	Schrägerkreis mit Nie	1	1
14	Winkel	1	1
15	Brücke	1	1
16	Labyrinth	1	1
17	Plateau	1	1
18	Blitz	1	1
Strafpunkte			0
		19	19

Nach Eingabe des Ergebnisses der ersten Bahn (blauer Pfeil) füllen sich alle anderen Zellen (rot umrandet) dieser Spielrunde mit dem Standardwert des Bahnsystems (1 bei Miniatur, 2 bei Beton und Filz).

Dies soll die Ergebniseingabe erleichtern und funktioniert gut bei Spielern, die meistens den Bahnschnitt spielen.

Sollten stark abweichende Ergebnisse gespielt werden, ist es einfacher Bahn für Bahn das Ergebnis einzutippen. Dazu die automatisch eingetragene Zahl einfach überschreiben.

Die Turnierleitung braucht also nur die vom Standardwert abweichenden Werte eingeben, wie im nebenstehenden Bild zu sehen (Pfeile).

Diese Eingaben sind für alle Spieler der Startgruppe auszuführen. Dazu über die oben beschriebenen Auswahlknöpfe (Ma1 .. Ma7) auf die Protokollseiten der anderen Mannschaften springen.

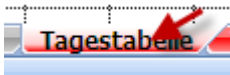
Nach erfolgter Eingabe wird das Rundenergebnis angezeigt. Für die Turnierleitung eine Hilfe, ob die korrekte Summe auf dem Spiel-Protokoll eingetragen wurde. Bei Nichtübereinstimmung kann sofort nachgerechnet werden, ob ein Rechenfehler auf dem Spiel-Protokoll oder ein Übertragungsfehler in den PC passiert ist.

Sollte vom Schiedsgericht eine Strafe ausgesprochen worden sein, bitte die Strafpunkte in das entsprechende Feld eintragen. Sie werden zum Rundenergebnis hinzugefügt.

Die Ergebnisse werden sofort in die Tagestabelle übernommen.

Mannschaft:		MGC Adorf	
Bahn		Spieler 1	Kat.
Nr.	Bez.	Meier A1.	JM
1	Stäbe	2	2
2	Salto	1	1
3	Aufaufkeil mit Zielfen	1	1
4	Mittelhügel	2	2
5	Salzburger "V"	1	1
6	Liegende Schleife	1	1
7	Pyramiden	1	1
8	Rohr	1	1
9	Netz	2	2
10	Doppelwellen	1	1
11	Stumpfe Kegel	1	1
12	Doppelkeile	1	1
13	Schrägerkreis mit Nie	1	1
14	Winkel	1	1
15	Brücke	1	1
16	Labyrinth	1	1
17	Plateau	3	3
18	Blitz	1	1
Strafpunkte			0
		23	23

Kontrolle der Ergebnisse



Bei Klick auf die Lasche **Tagestabelle** erscheinen die bisher gespielten Zwischenergebnisse.

Musterliga		3 . Spieltag		Saison 2018				
Spieler pro Team in der Wertung: 5		Einzelspieler in der Wertung: 57		Runden in der Wertung: 0				
1. 10 Pkt.	MGC Adorf	Kat	R1	R2	R3	R4	Gar	Schnitt
	10	Meier A.1.	JM	23			23	5,75
	12	Müller A.2.	H					
	13	Schmidt A.3.	H					
	14	Schulz A.4.	SM I					
	15	Bäcker A.5.	SM II					
	16	Bauer A.6.	H					
	17	Muster A.7.	H					
AK								
2. 8 Pkt.	SG Bstadt	Kat	R1	R2	R3	R4	Gar	Schnitt
	21	Muster B.1.	H	21			21	5,25
	22	Meier B.2.	H					
	23a	Müller B.3.	SM II					
	24a	Schmidt B.4.	SM I					
	25	Schulz B.5.	SM I					
	26	Bäcker B.6.	H					
AK	27	Bauer B.7.	H					
3. 6 Pkt.	TSV Cheim	Kat	R1	R2	R3	R4	Gar	Schnitt
	31	Bauer C.1.	H	24			24	6,00
	32	Muster C.2.	SCHM					
	33	Meier C.3.	JM					
	34	Müller C.4.	H					
	35	Schmidt C.5.	H					
	36	Schulz C.6.	SM I					
	37	Bäcker C.7.	SM II					
AK	38	Ausser C.8.	SCHM					

Das Bild zeigt den Eintrag der Tagestabelle nach der ersten Runde des jeweils ersten Spielers. Eine Sortierung macht hier noch keinen Sinn, da die erspielten Ergebnisse ja am Ende der Runde die Streichresultate sein könnten.

Die Sortierung ist erst sinnvoll, wenn für so viele Spieler pro Team die Ergebnisse der Runde eingetragen sind, die auch in die Wertung kommen.

Im Bsp. sind das 5.

Wie in diesem Bild gezeigt, sind 5 Ergebnisse der ersten Runde eingetragen.

Mit dem Auswahlknopf

<Tagestabelle sortieren> (oranger Pfeil) kann jetzt eine Zwischensortierung vorgenommen werden.

Ab dem nächsten Ergebnis werden dann die Streichergebnisse angezeigt.

Musterliga		3 . Spieltag		Saison 2018				
Spieler pro Team in der Wertung: 5		Einzelspieler in der Wertung: 30		Runden in der Wertung: 1				
1. 10 Pkt.	SG Bstadt	Kat	R1	R2	R3	R4	Gar	Schnitt
	21	Muster B.1.	H	21			21	5,25
	22	Meier B.2.	H	23			23	5,75
	23a	Müller B.3.	SM II	18			18	4,50
	24a	Schmidt B.4.	SM I	20			20	5,00
	25	Schulz B.5.	SM I	24			24	6,00
	26	Bäcker B.6.	H					
AK	27	Bauer B.7.	H					
							106	21,20
2. 8 Pkt.	TSV Cheim	Kat	R1	R2	R3	R4	Gar	Schnitt
	31	Bauer C.1.	H	24			24	6,00
	32	Muster C.2.	SCHM	23			23	5,75
	33	Meier C.3.	JM	20			20	5,00
	34	Müller C.4.	H	21			21	5,25
	35	Schmidt C.5.	H	21			21	5,25
	36	Schulz C.6.	SM I					
	37	Bäcker C.7.	SM II					
AK	38	Ausser C.8.	SCHM					
							109	21,80
3. 6 Pkt.	BGSV Dort	Kat	R1	R2	R3	R4	Gar	Schnitt
	41	Bäcker D.1.	H	26			26	6,50
	42	Bauer D.2.	H	23			23	5,75
	43	Muster D.3.	H	24			24	6,00
	44	Meier D.4.	JM	18			18	4,50
	45	Müller D.5.	JM	23			23	5,75
AK							114	22,80

Nun sind alle Ergebnisse der ersten Runde eingetragen. Bei Mannschaften, die mehr als 5 Spieler einsetzen, werden nur die besten 5 Ergebnisse für das Mannschaftsergebnis gewertet. Die schlechteren Ergebnisse dieser Mannschaft werden gestrichen und zählen nicht für das Mannschaftsergebnis.

Musterliga		3. Spieltag				Saison 2018		
Spieler pro Team in der Wertung: 5		Einzelspieler in der Wertung: 41		Runden in der Wertung: 1				
1. 10 Pkt.	TSV Cheim	Kat	R1	R2	R3	R4	Ges	Schnitt
	31 Bauer C1	H	24				24	6,00
	32 Müller C2	SCHM	23				23	5,75
	33 Meier C3	JM	20				20	5,00
	34 Müller C4	H	21				21	5,25
	35 Schmidt C5	H	21				21	5,25
	36 Schulz C6	SMI	20				20	5,00
	37 Bäcker C7	SMII	23				23	5,75
			105				105	21,00
AK	38 Ausser C8	SCHM	31				31	31,00
2. 8 Pkt.	SG Bstadt	Kat	R1	R2	R3	R4	Ges	Schnitt
	21 Muster B1	H	21				21	5,25
	22 Meier B2	H	23				23	5,75
	23a Müller B3	SMII	18				18	4,50
	24a Schmidt B4	SW I	20				20	5,00
	25 Schulz B5	SMI	24				24	6,00
	26 Bäcker B6	H	26				25	6,25
			106				106	21,20
AK	27 Bauer B7	H	24				24	24,00
3. 6 Pkt.	BG Fburg	Kat	R1	R2	R3	R4	Ges	Schnitt
	61 Schmidt F1	H	26				26	6,50
	62 Schulz F2	SMI	23				23	5,75
	63 Bäcker F3	SMI	26				25	6,25
	64 Bauer F4	H	23				23	5,75
	65 Muster F5	H	23				23	5,75
	66 Meier F6	H	20				20	5,00
	67 Müller F7	JM	23				23	5,75
			112				112	22,40
AK								
4. 4 Pkt.	MSV Ehai	Kat	R1	R2	R3	R4	Ges	Schnitt
	51 Schulz E1	D	23				23	5,75
	52 Bäcker E2	SW I	21				21	5,25
	53 Bauer E3	SW II	23				23	5,75
	54 Muster E4	D	23				23	5,75
	55 Meier E5	H	26				33	8,25
	56 Müller E6	SMI	23				23	5,75
			113				113	22,60
AK	57 Schmidt E7	SMII	21				21	21,00

Einzelspieler werden in der letzten Zeile dargestellt.

Ihr Ergebnis zählt in keiner Runde zum Mannschaftsergebnis.

Auch nicht, falls einer der anderen Spieler das Spiel abbricht.

Unterhalb der 1. Bundesliga gibt es keine Ein- / Auswechslungen mehr !

Spätestens jetzt macht eine Zwischensortierung über den Auswahlknopf **<Tagestabelle sortieren>** Sinn, um die Zwischenergebnisse mit denen auf dem Aushang abzugleichen.

Die Turnierleitung kann also ständig überprüfen, ob die am Aushang manuell errechneten Mannschaftsergebnisse mit den Zahlen im PC übereinstimmen.

Nach jeder komplett gespielten Mannschaftsrunde sollte dieser Abgleich erfolgen.

Durch Klick auf eine der Laschen Ma1 bis Ma7 kommt man zur Ergebniseingabe zurück.

Vollständige Tagestabelle

Musterliga										3. Spieltag				Saison 2018	
Spieler pro Team in der Wertung: 5			Einzelspieler in der Wertung: 41				Runden in der Wertung: 4								
1.	9 Pkt.	MGC Adorf		Kat	R1	R2	R3	R4	Gar	Schnitt					
		10	Meier A1.	JM	23	19	22	20	84	21,00					
		12	Müller A2.	H	26	21	20	21	88	22,00					
		13	Schmidt A3.	H	23	29	26	23	101	25,25					
		14	Schulz A4.	SMI	27	20	23	23	93	23,25					
		15	Bäcker A5.	SMII	23	21	23	24	91	22,75					
		16	Bauer A6.	H	23	27	20	22	92	23,00					
		17	Muster A.7	H	23	20	20	22	95	23,75					
					118	101	105	108	432	21,60					
		AK													
2.	9 Pkt.	SG Bstadt		Kat	R1	R2	R3	R4	Gar	Schnitt					
		21	Muster B1.	H	21	20	22	25	98	24,50					
		22	Meier B2.	H	23	27	23	19	92	23,00					
		23a	Müller B3.	SMII	18	21	22	23	84	21,00					
		24a	Schmidt B4.	SWI	20	21	22	22	85	21,25					
		25	Schulz B5.	SMI	24	21	20	24	89	22,25					
		26	Bäcker B6.	H	25	20	23	19	87	21,75					
					106	110	109	107	432	21,60					
		AK													
		27	Bauer B7.	H	24	31	25	23	102	26,25					
3.	6 Pkt.	BG Fburg		Kat	R1	R2	R3	R4	Gar	Schnitt					
		61	Schmidt F1.	H	26	21	20	21	88	22,00					
		62	Schulz F2.	SMI	23	21	20	24	88	22,00					
		63	Bäcker F3.	SMI	25	20	23	19	87	21,75					
		64	Bauer F4.	H	23	27	23	19	92	23,00					
		65	Muster F5.	H	23	26	22	25	96	24,00					
		66	Meier F6.	H	20	21	22	22	85	21,25					
		67	Müller F7.	JM	23	28	25	25	101	25,25					
					112	109	107	105	433	21,65					
		AK													

Nachdem alle Ergebnisse eingetragen sind, ist auch die Tagestabelle gefüllt. Über den entsprechenden Sortierknopf bekommt man das Tagesergebnis angezeigt.

Rot umrahmt sind die Rundenergebnisse, blau umrahmt sind Mannschaftsergebnis und Mannschaftsschnitt dargestellt. Hier sind Streichergebnisse jeweils heraus gerechnet. Diese Werte werden für die Errechnung der Tagestabelle und der Bahnenstatistik herangezogen.

Grün umrahmt sind die Ergebnisse und der Schnitt eines jeden Spielers aufgeführt. Hier sind eventuelle Streichergebnisse nicht abgezogen. Diese Ergebnisse werden für die Meldung zur DRL, die Tagesrangliste und zur „Mannschaft des Tages“ genommen.

Gelb umrahmt die automatische Berechnung der Punkte. Bei Schlaggleichheit zweier Mannschaften (im Bsp. MGC Adorf und SG Bstadt) wird die Punktvergabe angepasst.

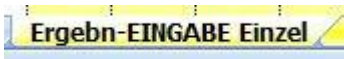
Die Ergebnisse sollen von der Turnierleitung nun ein letztes Mal mit dem Aushang abgeglichen werden.

Danach können Gesamttabelle, Bahnenstatistik, DRL- +Einzelrangliste und Mannschaft des Tages erstellt werden.

Ergebniseingabe Einzelspieler

Kann in den meisten Fällen entfallen. Nur in Ligen, in denen weitere Einzelspieler zugelassen sind (z.B. Gruppenliga im Bereich des HBSV) werden die Rundenergebnisse eingetragen. Die Spieler mussten am Anfang unter <5.Schritt Eingabe Einzelspieler > erfasst worden sein.

Bei Auswahl über die Lasche



Erscheint diese Seite:

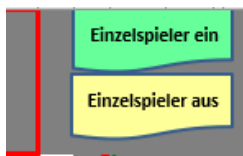
Musterliga										3 . Spieltag				Saison 2018	
Einzelspieler															
Paßnr.	Name / Vorname	Verein	Kat	1. Rd.	2. Rd.	3. Rd.	4. Rd.	Gesamt	Ø						
35779	Arnold, Günter	BGSV Aßlar 1987	SM II					0							
17936	Hess, Erich	SG Arheilgen Abt. Bahnen	SM II					0							
								0							
Neu 1	Name, Vorname	Verein	H	29	31	26	24	110	27,50						
								0							

In die gelben Felder bitte die Rundenergebnisse eingeben.

Ergebnisse für Einzel-Spieler (AK), die bereits in den Mannschaftsseiten erfasst wurden, dürfen hier nicht noch einmal eingegeben werden!

Die Ergebnisse werden in die Tabelle <Einzel+DRL> mit übernommen und die DRL Werte berechnet.

Für die Darstellung der Ergebnisse kann in der Lasche **Tagestabelle** über die Schaltflächen



im unteren Bereich der Seite eine Tabelle mit den Ergebnissen der Einzelspieler ein- bzw. ausgeblendet werden.

Diese Variante ist nur in den unteren Ligen relevant, wenn mehr als ein Einzelspieler pro Verein zugelassen ist.

	Verein	Einzelspieler	Name	Kat	R1	R2	R3	R4	Ges	Schnitt
117										
118										
119										
120										
121										
122										
123										
124										
125										
126										
127										
128										
129										
130										
131										

Nach dem Turnier

Nach Turnierende sind verschiedene Unterlagen gefordert, die durch einige Mausklicks leicht herzustellen sind.

Seite 1 / Tabellen

Nach Anklicken auf die Lasche **Seite 1** erscheint folgende Seite

The screenshot shows a software interface with a top navigation bar containing buttons for 'Startseite Eingabe Allgemeine Daten', 'Tagestabellen', and 'Tabellen Erstellen und Sortieren'. Below this, there are several tables for 'Musterliga 3. Spieltag':

- Tabelle vor dem 3. Spieltag:**

Rang	Mannschaft	Schläge	Schnitt	Punkte
1	MGC Adorf	860	21,50	18
2	SG Bstadt	872	21,80	12
3	TSV Cheim	868	21,70	10
4	BGSV Dort	870	21,75	8
4	MSV Ehain	888	22,20	8
6	BG Fburg	881	22,03	4
- Tagestabelle:**

Rang	Mannschaft	Schläge	Schnitt	Punkte
1	MGC Adorf	432	21,60	9
1	SG Bstadt	432	21,60	9
3	BG Fburg	433	21,65	6
4	BGSV Dort	445	22,25	4
5	TSV Cheim	453	22,65	2
6	MSV Ehain	458	22,90	0
- Tabelle nach dem 3. Spieltag:** (Empty table)
- Musterliga 3. Spieltag (Complete Table):**

Rang	Mannschaft	Schläge	Schnitt	Punkte
1	MGC Adorf	860	21,50	18
2	SG Bstadt	872	21,80	12
3	TSV Cheim	868	21,70	10
4	BGSV Dort	870	21,75	8
4	MSV Ehain	888	22,20	8
6	BG Fburg	881	22,03	4
- Tagestabelle:**

Rang	Mannschaft	Schläge	Schnitt	Punkte
1	MGC Adorf	432	21,60	9
1	SG Bstadt	432	21,60	9
3	BG Fburg	433	21,65	6
4	BGSV Dort	445	22,25	4
5	TSV Cheim	453	22,65	2
6	MSV Ehain	458	22,90	0
- Tabelle nach dem 3. Spieltag:**

Rang	Mannschaft	Schläge	Schnitt	Punkte
1	MGC Adorf	1292	21,53	27
2	SG Bstadt	1304	21,73	21
3	BGSV Dort	1315	21,92	12
4	TSV Cheim	1321	22,02	12
5	BG Fburg	1314	21,90	10
6	MSV Ehain	1346	22,43	8

Durch Klicken auf die Schaltfläche



wird die Tagestabelle und die Tabelle nach dem aktuellen Spieltag errechnet und dargestellt.

Hier ist die komplette Tabelle dargestellt.

Tabelle vor dem Spieltag

Tabelle des Spieltages

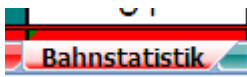
Tabelle „Neu“ nach dem Spieltag

werden dargestellt.

Auf dieser Seite dürfen keine manuellen Eintragungen oder Sortierungen vorgenommen werden.

Bitte nur über die Schaltflächen sortieren oder zu anderen Seiten wechseln!

Bahnenstatistik



Nach Auswahl der Lasche <Bahnstatistik> erscheint folgende Seite

Musterliga							3 . Spieltag	
Bahn		MGC Adorf	SG Bstadt	T SV Chemn	BGSV Dort	MSV Ehhain	Bahnschnitt am Spieltag	
Nr.	Bezeichnung							
1	Stäbe	23 1,150	25 1,250	24 1,200	29 1,450	24 1,200		1,242
2	Salto	26 1,300	22 1,100	23 1,150	24 1,200	24 1,200		1,192
3	Auflaufkeil mit Zielfenster	28 1,400	31 1,550	32 1,600	35 1,750	32 1,600		1,633
4	Mittelhügel	25 1,250	23 1,150	22 1,100	24 1,200	22 1,100		1,175
5	Salzburger "V"	21 1,050	22 1,100	23 1,150	21 1,050	25 1,250		1,125
6	Liegende Schleife	24 1,200	24 1,200	26 1,300	26 1,300	22 1,100		1,208
7	Pyramiden	27 1,350	22 1,100	27 1,350	23 1,150	25 1,250		1,242
8	Rohr	24 1,200	22 1,100	22 1,100	22 1,100	34 1,700		1,258
		24	22	30	23	26		



Bitte zunächst über die oben abgebildeten Auswahlknöpfe die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften auswählen.

Die Tabelle links wird damit angepasst.

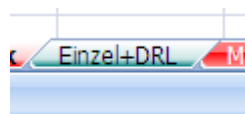


Über einen Klick auf die Schaltfläche <Bahnstatistik sortieren> wird eine Tabelle wie oben gezeigt gebildet.

Die beste Mannschaft des Tages steht links, die schlechteste rechts. Gewonnene Bahnen sind grün unterlegt, verlorene Bahnen haben rote Schrift auf gelbem Grund.

Die Gesamtschlagzahl und der Bahnschnitt pro Mannschaft werden angezeigt. In der rechten grauen Spalte wird zum Vergleich der Bahnschnitt des Spieltages angezeigt.

Einzelergebnisse und DRL



Nebenstehende Lasche enthält die Einzelergebnisse aller Spieler, kalkuliert für die DRL den Turnierwert (Basisnote), den Basisschnitt und die Turniernoten aller Spieler.

Nach Klick auf die Lasche erscheint folgende Seite:

DRL Rangliste 01.03.18		Turnier Basisnote: 102,698		Turnier Basisschnitt: 22,728									
DRL Wert	Turnier note	Paßnr.	Name / Vorname	Verein	Kat.	1. Rd.	2. Rd.	3. Rd.	4. Rd.	Gesamt	Ø	1.Diff	2.Diff
103,464	100,970	10	Meier A1.	MGC Adorf	JM	23	19	22	20	84	21,000	4	2
104,936	100,970	44	Meier D4.	BGSV Dort	JM	18	21	22	23	84	21,000	5	1
104,431	100,970	23a	Müller B3.	SG Bstadt	SM II	18	21	22	23	84	21,000	5	1
103,924	100,970	41	Bäcker D1.	BGSV Dort	H	26	20	19	19	84	21,000	7	1
102,920	101,220	24a	Schmidt B4.	SG Bstadt	SW I	20	21	22	22	85	21,250	2	1
101,375	101,220	66	Meier F6.	BG Fburg	H	20	21	22	22	85	21,250	2	1
104,936	101,470	33	Meier C3.	TSV Cheim	JM	20	24	23	19	86	21,500	5	3
105,340	101,720	26	Bäcker B6.	SG Bstadt	H	25	20	23	19	87	21,750	6	3
106,104	101,720	63	Bäcker F3.	BG Fburg	SM I	25	20	23	19	87	21,750	6	3
101,446	101,970	42	Bauer D2.	BGSV Dort	H	23	21	20	24	88	22,000	4	2
102,920	101,970	62	Schulz F2.	BG Fburg	SM I	23	21	20	24	88	22,000	4	2
102,887	101,970	12	Müller A2.	MGC Adorf	H	26	21	20	21	88	22,000	6	0
104,431	101,970	61	Schmidt F1.	BG Fburg	H	26	21	20	21	88	22,000	6	0
100,738	102,220	25	Schulz B5.	SG Bstadt	SM I	24	21	20	24	89	22,250	4	3
103,924	102,720	15	Bäcker A5.	MGC Adorf	SM II	23	21	23	24	91	22,750	3	0
102,920	102,720	36	Schulz C6.	TSV Cheim	SM I	20	25	24	22	91	22,750	5	2
101,446	102,970	16	Bauer A6.	MGC Adorf	H	23	27	20	22	92	23,000	7	1
100,738	102,970	51	Schulz E1.	MSV Ehain	D	23	27	20	22	92	23,000	7	1
103,924	102,970	64	Bauer F4.	BG Fburg	H	23	27	23	19	92	23,000	8	0
101,229	102,970	22	Meier B2.	SG Bstadt	H	23	27	23	19	92	23,000	8	0
106,104	103,220	14	Schulz A4.	MGC Adorf	SM I	27	20	23	23	93	23,250	7	0
101,375	103,220	43	Muster D3.	BGSV Dort	H	24	27	20	22	93	23,250	7	2
103,924	103,470	53	Bauer E3.	MSV Ehain	SW II	23	24	22	25	94	23,500	3	1
101,446	103,720	31	Bauer C1.	TSV Cheim	H	24	26	23	22	95	23,750	4	1
101,375	103,720	55	Meier E5.	MSV Ehain	H	33	20	20	22	95	23,750	13	2
101,375	103,720	17	Muster A.7	MGC Adorf	H	33	20	20	22	95	23,750	13	2

Durch Klicken auf die entsprechende Schaltfläche (orangener Pfeil) wird die Einzelrangliste sortiert und die Turniernote kalkuliert. Im Bsp. ist der Turnierwert 102,698 und der Turnierschnitt 22,728.

Für diese Berechnungen werden die DRL Werte und Einzelergebnisse aller am Turnier teilnehmender Spieler herangezogen

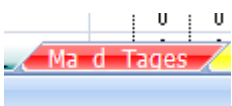
Die DRL Werte der Spieler (linke Spalte) werden aus der jeweils gültigen Bezugsrangliste des DMV entnommen. Gelb markiert sind die besten 80 % der teilnehmenden Spieler. Aus ihnen wird die Turnier Basisnote kalkuliert.

In der grünen Spalte ist die Turniernote dieses Turniers für den jeweiligen Spieler aufgelistet.

Sollten Basisnote und Turnierschnitt nicht kalkuliert werden (#NV), bitte nachsehen ob vor einem Spieler kein DRL Wert eingetragen ist. Dies kommt meistens vor, wenn Spieler eingesetzt werden, die noch keine oder erst seit kurzem eine Pass Nr. haben oder die nach einer längeren Spielpause noch nicht wieder in der aktuellen DRL-Liste des DMV enthalten sind.

Dieser Spieler ist dann in der Lasche <Spielerdaten> wie im Kapitel **Eingabe Mannschaftsaufstellung** beschrieben am unteren Ende hinzuzufügen (PassNr, Name, Kat., Vereinsname, LV) und ein DRL Wert von 999 einzutragen.

Pass	Name	Kat.	Vereinsname	LV	DRL Rangliste 01.03.18	DRL-WERT Name
42634	Zwicklbauer, Robert	SM I	1. BGC Bad Füssing	BMV	999,000	
					999,000	
10	Meier A1	JM	MGC Adorf		103,464	



Mannschaft des Tages

In der Lasche **Mannschaft des Tages** kann die virtuelle Mannschaft des Tages erzeugt werden.

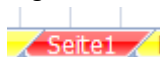
		Startseite Eingabe Allgemeine Daten		Blattschutz aktivieren		Blattschutz aufheben		Mannschaft des Tages zurücksetzen		Mannschaft des Tages erstellen						
Musterliga																
2018																
3. Spieltag																
Bahn		MGC Adorf				SG Betschdt				BGSV Dort						
Vr. Bez.		Meier A1.				Müller B3.				Meier D4.						
		JM				SM II				JM						
		10				23a				44						
1	Stäbe	2	1	1	1	5	1	2	1	1	5	1	1	1	1	4
2	Salto	1	1	2	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4
3	Auflaufkeil mit Zielfenster	1	1	2	1	5	1	1	1	3	6	1	1	1	3	6
4	Mittelhügel	2	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	2	1	5
5	Salzburger "V"	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4
6	Liegende Schleife	1	1	1	1	4	1	2	1	1	5	1	1	1	2	5
7	Pyramiden	1	1	2	2	6	1	1	1	1	4	1	1	2	1	5
8	Rohr	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4
9	Netz	2	1	1	1	5	1	1	2	1	5	1	1	1	1	4
10	Doppelwellen	1	1	2	1	5	1	2	1	1	5	1	1	2	2	6
11	Stumpfe Kegel	1	1	1	2	5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4
12	Doppelkeile	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4
13	Schrägerkreis mit Niere	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	2	2	2	7
14	Winkel	1	1	1	1	4	1	1	2	1	5	1	1	1	1	4
15	Brücke	1	1	1	1	4	1	1	1	2	5	1	1	1	1	4
16	Labyrinth	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4
17	Plateau	3	1	1	1	6	1	1	3	1	6	1	3	1	1	6
18	Blitz	1	2	1	1	5	1	1	1	3	6	1	1	1	1	4
Strafpunkte		0				0				0						
		23	19	22	20	84	18	21	22	23	84	18	21	22	23	84
		84				84				84						
Bahn		BGSV Dort				SG Betschdt										
Vr. Bez.		Bäcker D1.				Schmidt B4.				SW I						
		II				24a										
		41														
1	Stäbe	3	3	1	1	8	1	1	1	1	4					
2	Salto	2	1	1	1	5	1	1	1	1	4					
3	Auflaufkeil mit Zielfenster	3	1	1	1	6	1	1	2	1	5					
4	Mittelhügel	1	1	1	1	4	1	1	1	2	5					
5	Salzburger "V"	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4					
6	Liegende Schleife	1	1	2	1	5	1	2	2	1	6					
7	Pyramiden	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4					
8	Rohr	2	1	1	1	5	1	1	1	2	5					
9	Netz	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4					
10	Doppelwellen	1	1	1	1	4	1	1	2	1	5					
11	Stumpfe Kegel	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4					
12	Doppelkeile	1	1	1	1	4	1	1	1	2	5					
13	Schrägerkreis mit Niere	2	1	1	1	5	1	1	2	1	5					
14	Winkel	1	1	1	1	4	1	2	1	1	5					
15	Brücke	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4					
16	Labyrinth	2	1	1	2	6	1	2	1	2	6					
17	Plateau	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5					
18	Blitz	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5					
Strafpunkte		0				0				0						
		26	20	19	19	84	20	21	22	22	85					
		84				85										

Mit einem Klick auf die entsprechende Schaltfläche (orangener Pfeil) werden die besten Spieler des Spieltages inklusive ihres Protokolls zusammengestellt. Es werden so viele Spieler aufgelistet, wie pro Runde für eine Mannschaft in die Wertung gekommen sind.

Erstellung Ergebnismeldung incl. Deckblatt.

In den Generalausreibungen für den Ligenspielverkehr wird in der Regel eine Ergebnismeldung an alle teilnehmenden Vereine, die Landesverbandsgeschäftsstellen und im überregionalen Spielverkehr an den DMV-Sportwart verlangt. Für die Erstellung dieser Ergebnislisten bieten sich folgende Hilfen an.

Für die Ergebnismeldung muss zunächst das Deckblatt erstellt werden.



In dieser Lasche sind bereits die wichtigsten Angaben zusammengefasst.

Musterliga					
Ergebnisliste vom		3. Spieltag		Saison 2018	
in :	Adorf				
System :	Miniaturgolf				
am :	29. April 2018				
Turnierleiter :	Müller	MGC Adorf			
Oberschiedsrichter :	Ober	SG Bstadt			
Schiedsrichter :	Richter	TSV Cheim			
Schiedsrichter :	Referee	BGSV Dort			
Turnierbeginn :	9:00	Uhr	Turnierende :	14:30	Uhr
Tabelle vor dem 3. Spieltag					
Rang	Mannschaft	Schläge	Schnitt	Punkte	

Das Turnierende ist einzutragen, entweder auf der Startseite oder direkt hier (roter Pfeil).

Besondere Vorkommnisse:					
keine					
Adorf, den 29.04.2018					
<small>Turnierprogramm für Punktspiele (4er, 5er od. 6er Mannschaften mit Streichergebnis).</small>					

Besondere Vorkommnisse sind einzufügen (blauer Pfeil), z.B. Verwarnungen, Unterbrechungen etc. Möglicherweise muss der Blattschutz aufgehoben werden, um hier reinschreiben zu können.

Für die komplette Ergebnismeldung ist nun ein PDF zu erstellen, welches folgende Seiten (in dieser Reihenfolge) enthält

- Seite 1; Tagestabelle; Bahnenstatistik; Mannschaft des Tages; Einzelerg + DRL; Ma1 ... Ma5 (Ma6 , Ma7); Turnierprotokoll

Es entsteht eine mehrseitige, durchnummerierte Ergebnisliste mit allen geforderten Angaben. Entweder können die Listen noch am Platz ausgedruckt und den Vereinen mitgegeben werden oder sie werden an den vereinbarten Mail-Verteiler der jeweiligen Liga verschickt. Dies soll innerhalb von 3 Tagen erfolgen.

Turnierprotokoll

Seit der Saison 2015 muss wieder ein Turnierprotokoll erstellt werden.

Dazu die Lasche <Turnierprotokoll> öffnen. Es erscheint das vorausgefüllte Protokoll. Es ist ggf. zu ergänzen, auszudrucken und vom Oberschiedsrichter unterschreiben zu lassen.

Das unterschriebene Protokoll verbleibt zusammen mit den Spielprotokollen beim Ligenleiter.

Bei eventuellen späteren Protesten wird das Turnierprotokoll zur Beweisführung herangezogen.

DMV DEUTSCHER MINIGOLFSPORT VERBAND		Turnierprotokoll		
Turnier:	Musterliga 2018, Spieltag 3			
Veranstalter:	MGC Adorf			
Datum:	29.04.2018	Ort:	Adorf	
Systeme(e):	Miniaturgolf		Turnierleiter:	Müller
	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	
Oberschiedsrichter:	Ober SG Bstadt			
Schiedsrichter:	Richter TSV Cheim			
Schiedsrichter:	Referee BGSV Dort			
Schiedsrichter:				
Schiedsrichter:				
Auswechslungen:			Strafen:	
Besondere Vorkommnisse			Besonderheiten, Beschädigungen oder Fehler an den Bahnen	
Proteste / Entscheidung Jury (bei Bedarf ist ein Zusatzblatt zu fertigen)				
Bestätigung aller Oberschiedsrichter				
Oberschiedsrichter:	gez. Ober			
Datum:	29.04.2018	Turnierleiter:	gez. Müller	

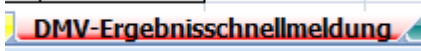
Ergebnisschnellmeldung an den DMV

Nur für überregionale Ligen

Ab der 3. Bundesliga aufwärts gibt es noch die Pflicht zur Ergebnisschnellmeldung an den DMV.

Der ausrichtende Verein ist verpflichtet, noch am Spieltag per elektronischer Post eine Ergebniskurzmeldung an den DMV-Pressereferenten zu versenden (DMV Generalauszeichnung für den überregionalen Ligenspielbetrieb (25.1 Ergebnislisten)).

Dazu die folgende Lasche öffnen:





Ergebnisdienst DMV – Homepage

Formular bitte noch am Spieltag durchgeben an:

DMV-Geschäftsstelle
 Achim Braungart Zink
 Siemensstraße 36
 53121 Bonn

Tel.: 0228 50488050
 E-Mail: geschaeftsstelle@minigolf-sport.de

Schnellübersicht Ligenspieltag

Liga:	0
Spieltag:	0 von 5
Ort des Spieltags:	
System:	0

Ergebnisse des Spieltags:

Platz	Team / Verein	Rd1	Rd2	Rd3	Rd4	Gesamt	Schnitt	Punkte
1	0							0
2	0							0
3	0							0
4	0							0
5	0							0
6	0							0
7	0							0

Tabelle nach dem Spieltag:

Platz	Team / Verein	Schläge	Schnitt	Punkte
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

Nächster Spieltag	Datum:	Ort:

Es erscheint die nebenstehende, bereits weitgehend ausgefüllte Schnellmeldung mit allen geforderten Informationen.

Die beiden gelben Zellen unten müssen noch ausgefüllt werden.

Von dieser Seite ein PDF erstellen und noch am Spieltag an die angegebene Mailadresse geschaeftsstelle@minigolf-sport.de verschicken.

Entdeckte Fehler im Punktspielprogramm oder in der Bedienungsanleitung bitte an die folgende Adresse melden:

HBSV Medienwart

Günter Arnold, Blumenweg 2d, 65520 Bad Camberg

Tel.: +49 (0)6434 9336528

Mobil:+49 (0)172 5779716

medienwart@minigolf-hessen.de

www.minigolf-hessen.de

Hessischer Bahnengolf Sportverband e.V., Mitglied im Landessportbund Hessen und im Deutschen Minigolfsport Verband e.V.;

Vertretungsberechtigte Vorstandsmitglieder (jeweils zu zweit): 1. Vorsitzender Erich Hess; Stellvertretende Vorsitzende Sport Elke Rath;

Stellvertretender Vorsitzender Breitensport Wolfgang Weiser; Kassierer Ernst Frick

Eingetragen mit Sitz in Frankfurt am Main im Vereinsregister beim Amtsgericht Frankfurt am Main unter VR 4869, Steuernummer 07 250 22750 - V/801
