

Vereinskonzept

Software für Vereine



LLH 2 / Ligaverwaltung 1.3.1 Hilfe unter www.vereinskonzept.eu

Spieltag - Suche : am : 21.09.2008 im : Red Bowl Oelde

BC Lippstadt 1 BV Redbowl 2 BC Lippe 3 Scorp. Detmold 1 BV Redbowl 1 BV Weserbergl. 2

Mannschaft: **BV Redbowl 2**

Name	EDVNr.	Spiele					Ergebnis					
		1.Sp.	2.Sp.	3.Sp.	4.Sp.	5.Sp.	Ergebnis					
Rammert, Hubert	20977	5	200	197	197	195	185	974				
Größel, Ralf	24960	5	186	184	165	146	175	856				
Möller, Uwe	24967	5	167	184	156	164	165	836				
Kuhlbusch, Martin	32267	5	156	145	185	201	202	889				
Lamer, Joachim	34202	5	169	185	164	178	199	895				

Ergebnisse: 25 878 895 867 884 926 **4.450**

Spieler löschen
Rammert, Hubert

Spielberichte
ausgf. gem. blanko

Spiel	Ergebnisse
1 Spiel	878
2 Spiel	895
3 Spiel	867
4 Spiel	884
5 Spiel	926
Ergebnis:	4.450

alle Spiefos
ausg leer

Ges. Spieltag
Spielbericht

Setup

Spielplan

Saisonstatistik

Tagesstatistik

Beenden

Ergebn. LLH2 WBU Sportw.

E-Mail

Datenbank sichern Ergebnisse Hochladen

1.	<i>Systemvoraussetzung</i>	1
2.	<i>Die Planung der Liga (Einrichten der Ligaverwaltung)</i>	2
2.1	Das Startfenster (blanko vor Dateneingabe)	2
2.2	Liga Setup (die Planung der Liga)	2
2.3	Liga Setup (Online Aktualisierung)	2
2.4	Der Ligawart (persönliche Daten)	3
2.5	Die Bahnbelegung am Spieltag	3
2.6	Das Startfenster (Ligadaten nach Online Aktualisierung)	4
2.7	Das Startfenster (Beschreibung)	4
2.8	Das Mannschaftsregister (Navigation zwischen den Mannschaften)	4
2.9	Die Möglichkeiten der Spieltag Navigation	5
2.10	Die Möglichkeiten der Spielereingabe	5-6
2.11	Erfassen der Spieler- Einzelergebnisse	7
2.12	Überprüfung der Spielereinzel- Ergebniseingabe	7
2.13	Erfassen der Mannschafts- Einzelergebnisse	8
2.14	Überprüfung der Mannschaftseinzel- Ergebniseingabe	8
3.	<i>Formulare und Statistiken</i>	8
3.1	Arten der Spielformulare	8
3.2	Spielpläne und Statistiken	8
3.3	Gesamten Spieltag drucken	8
4.	<i>Das Spielerssetupmenü</i>	9
5.	<i>Zusätzliche Tools</i>	10
5.1	Datenbank sichern	10
5.2	Ergebnisse Hochladen	10
5.3	Die Hyperlink Symbolleiste	10
5.4	Hilfe zum Programm	10
5.5	Infos zu Spielern	10
5.6	Programm Beenden	10
5.7	Die Spielformulare	11-14

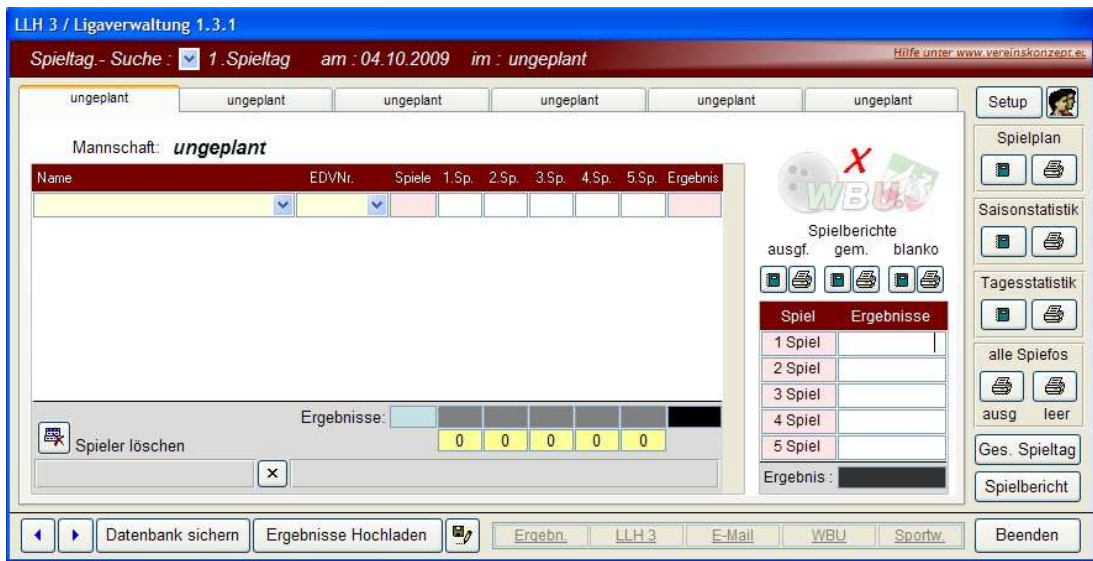


Vereinskonzept Software für Vereine

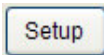
1.	<i>Systemvoraussetzung</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft® Windows NT® 4.0 mit SP6/2000/XP/Vista • Pentium Prozessor mit mindestens 600 MHz oder vergleichbar • mindestens 256 MB Hauptspeicher, empfohlen 512 MB oder mehr • VGA Grafikkarte mit mindestens 16 Bit Farbtiefe (High Color) und einer Auflösung von 800*600 Bildpunkten • freier Festplattenspeicher von mindestens 50 MB • CD/DVD-Laufwerk / Maus • Ein installiertes Office- Packet mit Microsoft Access oder eine Access Runtime • Internetanschluss

2.0 Die Planung der Liga (Einrichten der Ligaverwaltung)

2.1 Das Startfenster (ungeplant nach Programmstart)

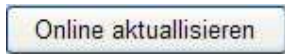


2.2 Planung der Liga (Liga Setup)



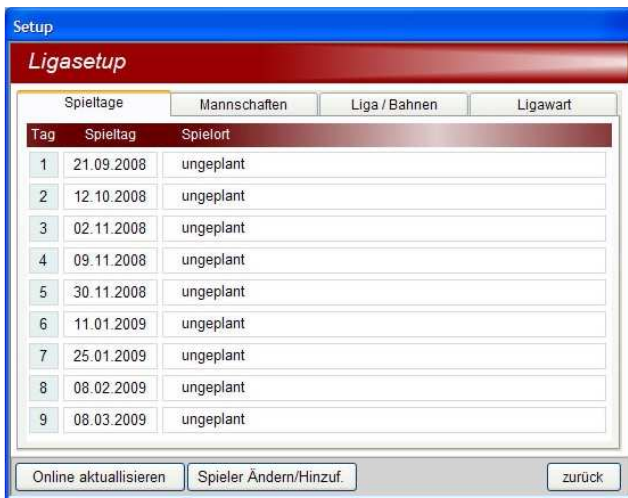
- Mit **Klick** auf die Setupschaltfläche öffnet sich das Setup Formular der Ligaverwaltung.

2.3 Liga Setup (Online Aktualisierung)

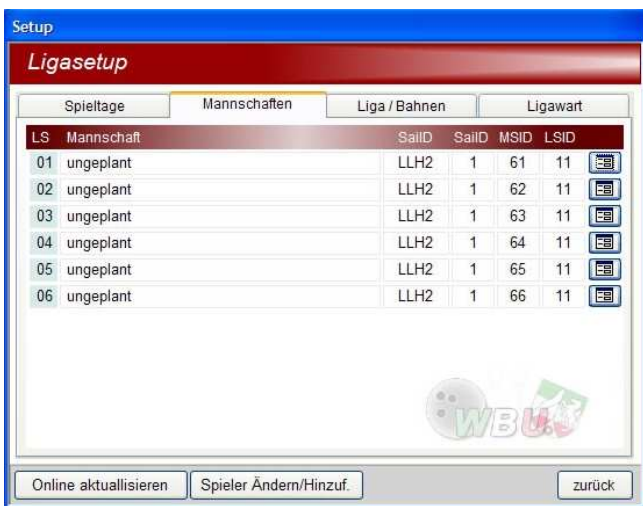
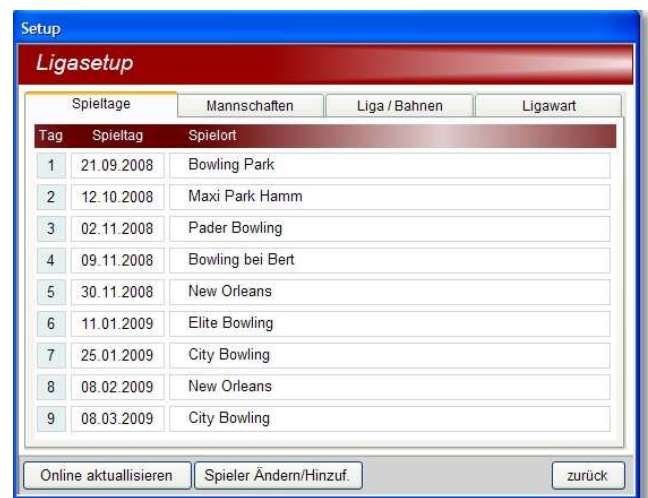


- Mit **Klick** auf die Schaltfläche (Online aktualisieren) werden die von der WBU geplanten Informationen in die Ligaverwaltung geladen.

vor dem aktualisieren ...



nach dem aktualisieren ...



Durch die Online Aktualisierung, werden von der Ligaverwaltung:

- 1 kompletter Ligaschlüssel
- Alle Spielorte
- Alle Bowlingcenter
- Alle Spieltage
- 135 Spielpaarungen
- 9 Tages Spielpläne
- 9 Tagesstatistiken
- 1 Saisonstatistik
- 54 ausgefüllte Formulare
- 54 gemischte Formulare
- 54 Leerformulare

Der frühere Aufwand zum vorbereiten der Spieltage ist nun Vergangenheit.

2.4 Der Ligawart (persönliche Daten)

Im Register für den Ligawart werden dessen Kontaktdaten hinterlegt um event. Kommunikation mit ihm zu ermöglichen. Es ist zu bedenken, dass die Angaben als Ansprechpartner auf den Spielformularen als auch in der jeweiligen Liga im Web erscheinen.

(Alle Angaben sind freiwillig dennoch sollten wenigstens Name und E-Mailadresse hinterlegt werden).

The screenshot shows the 'Ligasetup' application with the 'Ligawart' tab selected. The 'Stammdaten Ligawart' section contains the following empty form fields:

- Vorname: |
- Nachname:
- PLZ: | Ort:
- Strasse:
- HNr.:
- Verein:
- Telefon:
- Mobil:
- E-Mail:
- Website:

Buttons at the bottom include 'Online aktualisieren', 'Spieler Ändern/Hinzuf.', and 'zurück'.

The screenshot shows the 'Ligasetup' application with the 'Ligawart' tab selected. The 'Stammdaten Ligawart' section contains the following filled-in data:

- Vorname: Ralf
- Nachname: Großel
- PLZ: 59269 Ort: Beckum
- Strasse: Oststraße
- HNr.: 46
- Verein: BV Redbowl e.V.
- Telefon: 02521 - 299347
- Mobil: 0179 - 1269471
- E-Mail: groessel@bvedbowl.de
- Website: www.bvedbowl.de

Buttons at the bottom include 'Online aktualisieren', 'Spieler Ändern/Hinzuf.', and 'zurück'.

2.5 Die Bahnbelegung am Spieltag

The screenshot shows the 'Ligasetup' application with the 'Liga / Bahnen' tab selected. The 'Bahn eingeben' section contains a table for assigning teams to lanes:

Bahn	Team
1 Bahn:	7
2 Bahn:	8
3 Bahn:	9
4 Bahn:	10
5 Bahn:	11
6 Bahn:	12

Buttons at the bottom include 'Online aktualisieren', 'Spieler Ändern/Hinzuf.', and 'zurück'.

- Im Register Liga/Bahnen ist es möglich, falls bekannt die entsprechenden Bahnnummern für den jeweiligen Spieltag zu vergeben.
- Die Planung der Bahnen erscheint auf den Spielformularen der Mannschaften.
- Die Zuordnung der Mannschaften zu den Bahnen wird von der Ligaverwaltung selbstständig vorgenommen.

2.6 Das Startfenster (geplant)

The screenshot shows the 'geplant' (planned) start window for team BC Lippstadt 1. The interface includes a top navigation bar with the date '21.09.2008' and location 'Red Bowl Oelde'. The main area displays a table for player statistics, which is currently empty. A sidebar on the right contains navigation buttons for 'Spielplan', 'Saisonstatistik', 'Tagesstatistik', and 'Ges. Spieltag'. The bottom of the window features a toolbar with buttons for 'Datenbank sichern', 'Ergebnisse Hochladen', and 'Beenden'.

2.7 Das Startfenster (Beschreibung)

The screenshot shows the 'Beschreibung' (description) start window for team BV Redbowl 2. The main area displays a table with player statistics. The sidebar on the right is identical to the previous screenshot. The bottom toolbar is also present.

Name	EDVNr.	Spiele	1.Sp.	2.Sp.	3.Sp.	4.Sp.	5.Sp.	Ergebnis
Rammert, Hubert	20977	1					170	170
Größel, Ralf	24960	4	190		171	137	147	645
Möller, Uwe	24967	4	177	157	176	137		647
Ressel, Ingbert	32090	4	116	133		192	157	598
Möller, Jan	32093	2			163	129		292
Schreiber, Hans	32262	5	157	146	139	203	141	786
Kuhlbusch, Martin	32267	1		134				134
Lamer, Joachim	34202	4	146	141	147		139	573
Ergebnisse:		25	786	711	796	798	754	3.845
			5	5	5	5	5	

2.8 Das Mannschaftsregister

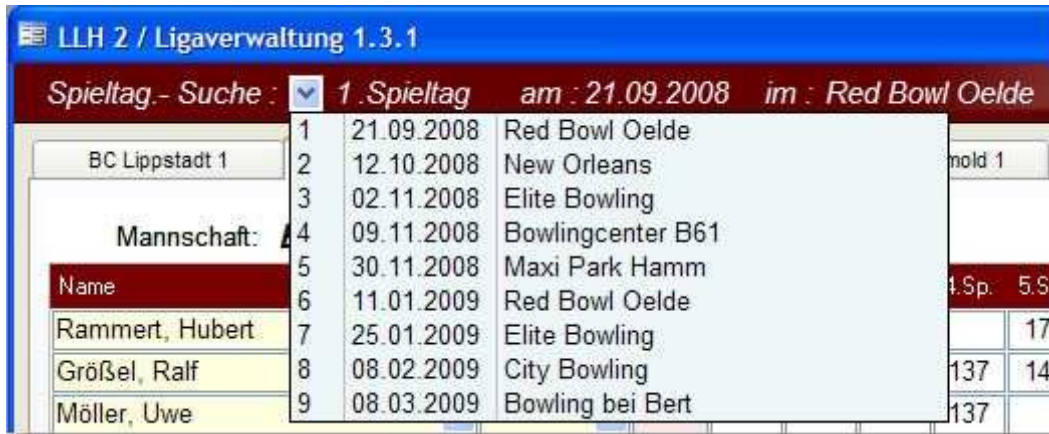
The screenshot shows the 'Mannschaftsregister' (team register) navigation bar. It contains a row of buttons for different teams: BC Lippstadt 1, BV Redbowl 2 (highlighted with a red box), BC Lippe 3, Scorp. Detmold 1, BV Redbowl 1, and BV Weserberg. 2.

Das Mannschaftsregister dient zur Navigation und Anwahl der spielenden Mannschaften.

2.9 Die Möglichkeiten der Spieltag Navigation

1. Möglichkeit

2. Möglichkeit



Mit **Klick** auf die Schaltfläche neben dem Spieltag öffnet sich die Spieltagauswahl.

Sichtbar sind:

- Spieltag
- Spieltag/Datum
- Spielort

Mit **Klick** auf die Schaltflächen Spieltag vor und zurück kann ebenfalls zwischen den Spieltagen navigiert werden.

2.10 Die Möglichkeiten der Spielereingabe

1. Möglichkeit



Mit **Klick** auf die Schaltfläche neben dem Namen öffnet sich die Spielerauswahl.

Durch Eingabe von Nachname wird mit jedem eingegebenen Buchstaben das Feld automatisch sortiert.

Mit Enter/Return bestätigen und das 1.Spiel des gewählten Spielers wird fokussiert.


Dem eingegebenen Namen wird automatisch die EDVNr zugewiesen

Sichtbar sind:

- Name, Vorname
- Verein
- EDVNr

2. Möglichkeit

The screenshot shows a software interface for managing bowling teams. At the top, there are tabs for different teams: 'BC Lippstadt 1', 'BV Redbowl 2', 'BC Lippe 3', 'Scorp. Detmold 1', and 'BV Redbowl 1'. The current team selected is 'Mannschaft: BV Redbowl 2'. Below this, there is a table with columns: 'Name', 'EDVNr.', 'Spiele', '1.Sp.', '2.Sp.', '3.Sp.', '4.Sp.', '5.Sp.', and 'Ergebnis'. The first row shows 'Rammert, Hubert' with EDVNr. '20977' and '1' in the 'Spiele' column. A dropdown menu is open, showing a list of players and their associated bowling clubs. The first option is 'Rammert, Hubert' from 'BV Redbowl Oelde'. Other clubs listed include '1. BV Strikers Amelsbüren e.V.', 'Bielefelder Bowling Verein', '1. BC Duisburg', 'Euro Bowler Borken', 'Bowling Asse Dortmund', 'Scorpions Detmold', '1. BSC Oberberg', 'BSC Herten', and 'PSV Bielefeld'. At the bottom left of the dropdown, there is a 'Spieler löschen' button with a trash icon.

Mit **Klick** auf die Schaltfläche  neben der EDVNr öffnet sich die Spielerauswahl. Durch Eingabe der EDVNr wird mit jeder eingegebenen Zahl das Feld automatisch sortiert.

Mit Enter/Return bestätigen und das 1.Spiel des gewählten Spielers wird fokussiert. Der eingegebenen EDVNr wird automatisch der Spielernamen zugewiesen.

Sichtbar sind:

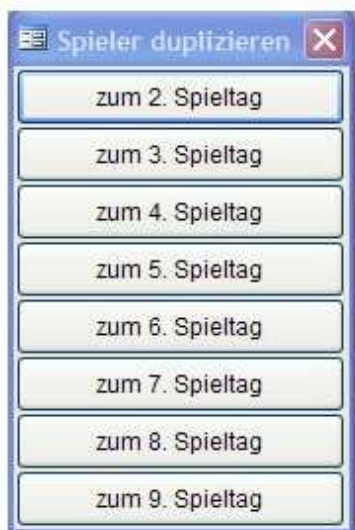
- Name, Vorname
- Verein
- EDVNr

3. Möglichkeit



- Schaltfläche Spielerduplikat

Nach Eingabe vom 1.Spieltag besteht die Möglichkeit durch **Klick** auf die Schaltfläche Spielerduplikat die eingegebenen Spieler auf die verbleibenden Spieltage zu duplizieren.



Nach dem **Klick** öffnet sich das Fenster zum duplizieren der Spieler.

- Klicken Sie auf die entsprechende Spieltagschaltfläche um Spieler in den ausgewählten Spieltag zu kopieren.
- Von Vorteil ist das Duplizieren der Spieler auf den neuen Spieltag erst nach Erfassung eines beendeten Spieltages, da alle **neu** hinzugekommenen Spieler in den neuen Spieltag eingefügt werden.



- Aus dem Vortag übernommene Spieler, die am Spielbetrieb des akt. Spieltags **nicht** teilgenommen haben, sind über die Schaltfläche (Spieler löschen) im Startfenster der Ligaverwaltung wieder zu löschen.

2.11 Erfassen der Spieler- Einzelergebnisse

Nach Eingabe eines Spielers wechselt der Cursor automatisch in dessen

1.Spiel. Ergebnis eingeben und mit Enter/Return bestätigen der Cursor Springt zum

2.Spiel u.s.w. nach dem 5.Spiel wechselt der Cursor automatisch wieder in das 1.Spiel des nächsten Spielers.

Tipp: Für die gerade beschriebene Vorgehensweise ist es von Vorteil vor dem Erfassen der Spielergebnisse alle Spieler des Spieltags wie vorab beschrieben einzugeben.

Bereich der Einzelspielerfassung (leer)

Spieler	1.Sp.	2.Sp.	3.Sp.	4.Sp.	5.Sp.	Ergebnis
0						
0						
0						
0						
0						
0						
0						
0						
0						
0	0	0	0	0	0	

Bereich der Einzelspielerfassung (gefüllt)

Spieler	1.Sp.	2.Sp.	3.Sp.	4.Sp.	5.Sp.	Ergebnis
1					171	171
4	190		171	137	147	645
4	177	157	176	137		647
4	116	133		192	157	598
2			163	129		292
5	157	146	139	203	141	786
1		134				134
4	146	141	147		139	573
25	786	711	796	798	755	3.846
	5	5	5	5	5	

Die Berechnung von:

- Anzahl der Spiele,
- Ergebnisse
- sowie Spielsummen,

übernimmt die Ligaverwaltung.

2.12 Überprüfung der Spielereinzeln- Ergebniseingabe

- Um auf eventuell natürlich vorkommende Fehleingaben aufmerksam zu machen, werden die Summen der Spieleregebnisse farblich dargestellt.

1. Spiel der Mannschaft

Spieler	1.Sp.	2.Sp.	3.Sp.	4.Sp.	5.Sp.	Ergebnis
1					171	171
4	190		171	137	147	645
4	177	157	176	137		647
4	116	133		192	157	598
2			163	129		292
5	157	146	139	203	141	786
1		134				134
3		141	147		139	427
24	640	711	796	798	755	3.700
	4	5	5	5	5	

Ein Ergebnis zu wenig.

1. Spiel der Mannschaft

Spieler	1.Sp.	2.Sp.	3.Sp.	4.Sp.	5.Sp.	Ergebnis
1					171	171
4	190		171	137	147	645
4	177	157	176	137		647
4	116	133		192	157	598
2			163	129		292
5	157	146	139	203	141	786
2	112	134				246
4	146	141	147		139	573
26	898	711	796	798	755	3.958
	6	5	5	5	5	

Ein Ergebnis zu viel.

2.13 Erfassen der Mannschafts- Einzelergebnisse



Nach Eingabe der Spieler- Einzelergebnisse, erfolgt das Erfassen der Mannschaftsergebnisse welche wir aus Sicherheitsgründen von der Erfassung der Spielereinzelergebnisse abgetrennt haben, um im Vorfeld Fehleingaben möglichst zu vermeiden.

Bereich der Mannschafts- Spielerfassung (leer)	Bereich der Mannschafts- Spielerfassung (gefüllt)																												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Spiel</th> <th>Ergebnisse</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1 Spiel</td><td></td></tr> <tr><td>2 Spiel</td><td></td></tr> <tr><td>3 Spiel</td><td></td></tr> <tr><td>4 Spiel</td><td></td></tr> <tr><td>5 Spiel</td><td></td></tr> <tr><td>Ergebnis :</td><td></td></tr> </tbody> </table>	Spiel	Ergebnisse	1 Spiel		2 Spiel		3 Spiel		4 Spiel		5 Spiel		Ergebnis :		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Spiel</th> <th>Ergebnisse</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1 Spiel</td><td>837</td></tr> <tr><td>2 Spiel</td><td>912</td></tr> <tr><td>3 Spiel</td><td>844</td></tr> <tr><td>4 Spiel</td><td>1.024</td></tr> <tr><td>5 Spiel</td><td>799</td></tr> <tr><td>Ergebnis :</td><td>4.416</td></tr> </tbody> </table>	Spiel	Ergebnisse	1 Spiel	837	2 Spiel	912	3 Spiel	844	4 Spiel	1.024	5 Spiel	799	Ergebnis :	4.416
Spiel	Ergebnisse																												
1 Spiel																													
2 Spiel																													
3 Spiel																													
4 Spiel																													
5 Spiel																													
Ergebnis :																													
Spiel	Ergebnisse																												
1 Spiel	837																												
2 Spiel	912																												
3 Spiel	844																												
4 Spiel	1.024																												
5 Spiel	799																												
Ergebnis :	4.416																												

Mit Klick auf das rote Feld des jeweiligen Spiels wird automatisch das Feld für das Ergebnis fokussiert. Nach Eingabe mit Enter/Return bestätigen, und der Cursor springt automatisch zum nächsten Spiel.





2.14 Überprüfung der Mannschaftseinzel- Ergebniseingabe

- Um auf eventuell vorkommende Fehleingaben aufmerksam zu machen, befindet sich im Startfenster der Ligaverwaltung im WBU Logo unten beschriebene Symbolik.

	<table border="1"> <tbody> <tr><td>401</td><td>2 Spiel</td><td>876</td></tr> <tr><td>270</td><td>3 Spiel</td><td>735</td></tr> <tr><td>3.739</td><td>4 Spiel</td><td>678</td></tr> <tr><td></td><td>5 Spiel</td><td>796</td></tr> <tr><td></td><td>Ergebnis :</td><td>3.858</td></tr> </tbody> </table>	401	2 Spiel	876	270	3 Spiel	735	3.739	4 Spiel	678		5 Spiel	796		Ergebnis :	3.858	<p>Die Eingabe der:</p> <ul style="list-style-type: none"> Spielereinzelergebnisse (3.739) stimmt nicht mit der Eingabe der Mannschafts- Einzelergebnisse (3.858) überein.
401	2 Spiel	876															
270	3 Spiel	735															
3.739	4 Spiel	678															
	5 Spiel	796															
	Ergebnis :	3.858															
	<table border="1"> <tbody> <tr><td>401</td><td>2 Spiel</td><td>876</td></tr> <tr><td>270</td><td>3 Spiel</td><td>735</td></tr> <tr><td>3.858</td><td>4 Spiel</td><td>678</td></tr> <tr><td></td><td>5 Spiel</td><td>796</td></tr> <tr><td></td><td>Ergebnis :</td><td>3.858</td></tr> </tbody> </table>	401	2 Spiel	876	270	3 Spiel	735	3.858	4 Spiel	678		5 Spiel	796		Ergebnis :	3.858	<p>Die Eingabe der:</p> <ul style="list-style-type: none"> Spieler Einzelergebnisse (3.858) stimmt mit der Eingabe der Mannschafts- Einzelergebnisse (3.858) überein.
401	2 Spiel	876															
270	3 Spiel	735															
3.858	4 Spiel	678															
	5 Spiel	796															
	Ergebnis :	3.858															

3. Formulare und Statistiken

3.1 Die Arten der Spielformulare

Spielberichte ausgf. gem. blanko		
		<ul style="list-style-type: none"> Formularschaltflächen
Formulare (ausgefüllt)	Formulare (leer)	Formulare (gemischt)
<p>ausgf.</p> 	<p>gem.</p> 	<p>blanko</p> 
<p>linke Schaltfläche: Nach Eingabe der Spieltag- Ergebnisse, Ansicht des Spielformulars der akt. sichtbaren Mannschaft.</p> <p>rechte Schaltfläche: Druck des Spielformulars der akt. sichtbaren Mannschaft.</p>	<p>linke Schaltfläche: Ansicht des gem. Spielformulars der akt. sichtbaren Mannschaft, wenn Spieler aus Vortagen dupliziert werden (z.B. ab dem 2.Spieltag).</p> <p>rechte Schaltfläche: Druck des gem. Spielformulars der akt. sichtbaren Mannschaft.</p>	<p>linke Schaltfläche: Ansicht des leeren Spielformulars der akt. sichtbaren Mannschaft, wenn keine Spieler auf dem Formular erwünscht oder vorhanden sind (z.B. 1.Spieltag).</p> <p>rechte Schaltfläche: Druck des leeren Spielformulars der akt. sichtbaren Mannschaft.</p>

3.2 Die Spielpläne und Statistiken



- Mit Klick auf das linke Buchsymbol wird der akt. sichtbare Spieltag als Vorschau geöffnet.
- Mit Klick auf das rechte Drucksymbol wird der akt. sichtbare Spieltag gedruckt.

Spieler Saisonstatistik



- Mit Klick auf das linke Buchsymbol wird die Spielersaisonstatistik als Vorschau geöffnet.
- Mit Klick auf das rechte Drucksymbol wird die Spieler Saisonstatistik gedruckt.

Spieler Tagesstatistik



- Mit Klick auf das linke Buchsymbol wird die Spielertagesstatistik als Vorschau geöffnet.
- Mit Klick auf das rechte Drucksymbol wird die Spielertagesstatistik gedruckt.

Alle Spielformulare



- Mit Klick auf das linke Drucksymbol werden **alle** Spielformulare des Spieltages kpl. ausgefüllt gedruckt.
- Mit Klick auf das rechte Drucksymbol werden **alle** Spielformulare des Spieltages als gemischtes Formular gedruckt.

3.3 Gesamten Spieltag drucken



- Mit Klick auf Ges. Spieltag werden **alle** Spielformulare die Tagedabelle, Tagesstatistik, Saisonstatistik, und das Ordnertrennblatt gedruckt.

4. Das Spielersetupmenü

Spieler Ändern/Hinzuf.

Über die Schaltfläche (Spieler Ändern/Hinzuf.) im Setupformular der Ligaverwaltung öffnet sich das Formular Spielerverwaltung.

Name	Verein	EDVNr	
Weber	Hans-Jürgen	BV Redbowl Oelde	32259
Geissen	Christoph	BV Redbowl Oelde	24963
Grimaldi	Thomas	BV Redbowl Oelde	32261
Eicker	Werner	BV Redbowl Oelde	32260
Schnafel	Kolja	BV Redbowl Oelde	32137
Stöver	Mario	BV Redbowl Oelde	32269
Schreiber	Hans	BV Redbowl Oelde	32262
Ressel	Ingbert	BV Redbowl Oelde	32090
Rammert	Hubert	BV Redbowl Oelde	20977
Möller	Uwe	BV Redbowl Oelde	24967
Möller	Jan	BV Redbowl Oelde	32093
Lamer	Joachim	BV Redbowl Oelde	34202
Kuhlbusch	Martin	BV Redbowl Oelde	32267
Hunkenschröer	Marc	BV Redbowl Oelde	32268
Haferkemper	Dirk	BV Redbowl Oelde	32129
Größel	Ralf	BV Redbowl Oelde	24960
Beltz	Daniel	BV Redbowl Oelde	24505
Baumeister	Lothar	BV Redbowl Oelde	24742
Baumeister	Gerrit	BV Redbowl Oelde	24743

Hinweis:

Um Spieler hinzuzufügen oder zu ändern, muss eine Internetverbindung bestehen.

Es können:

Spieler hinzugefügt, Namensänderungen, Änderung an EDV-Nummern, sowie die Zugehörigkeit zum Verein, geändert oder korrigiert werden.

Über das Listenfeld Spieler- Suche, kann durch Eingabe von Nachname gezielt nach Spielern gesucht werden.

5. Zusätzliche Tools

5.1 Datenbank sichern

Datenbank sichern

- Bei der Installation der Ligaverwaltung, wurde im Installationsverzeichnis ein Backup Ordner erstellt. Nach Klick auf (Datenbank sichern), wird eine Kopie mit akt. Datum in diesen Ordner erstellt.

5.2 Ergebnisse hochladen

Ergebnisse Hochladen

- Mit Klick auf die Schaltfläche (Ergebnisse hochladen) werden alle Spielergebnisse der Spieler der Mannschaften der Spieltagbericht und die Infos zu Spielern an den WBU- Server weitergegeben.

5.3 Die Hyperlink Symbolleiste

Ergebn. BZLH 1 E-Mail WBU Sportw.

<u>Ergebn.</u>	<u>BZLH 1</u>	<u>E-Mail</u>	<u>WBU</u>	<u>Sportw.</u>
Verbindet das Programm mit dem Ergebnisdienst von Vereinskonzept	Verbindet das Programm mit der Liga im Ergebnisdienst von Vereinskonzept	E-Mail bei Fragen und Hilfestellung zum Programm an Vereinskonzept	Verbindet das Programm mit der Website der WBU	E-Mail bei Fragen rund um die Liga an den Verbandssportwart

5.4 Hilfe zum Programm (Online Hilfe)

Mit Klick im Sartformular oben rechts (Hilfe unter www.vereinskonzept.eu) geht es zur Online- Hilfe.

5.5 Infos zu Spielern

- Ist im oberen Teil der Ergebniserfassung ein Spieler ausgewählt, wird dieser automatisch im unteren Teil angezeigt.
- Hier kann der Ligawart Infos zu jedem beliebigen Spieler an die WBU weitergeben.
- Dies könnten z.B. Korrekturen an der EDV.- Nr. sein. (EDV.- Nr. korrigiert)
- Über die Schaltfläche (x) kann die Information wieder gelöscht werden.

5.6 Programm Beenden

Beenden

- Über diese Schaltfläche wird das Programm beendet.

Ralf
Größel

Oststraße 46
59269 Beckum

Tel.: 02521 - 299 34 7

Mobil: 0179 - 126 94 71

E-Mail: info@vereinskonzept.eu

Web: www.vereinskonzept.eu

Sascha
Wöstheinrich

Oststraße 43
59269 Beckum

Tel.: 02521 - 829 07 73

Fax: 02521 - 829 07 74

E-Mail: info@vereinskonzept.eu

Web: www.vereinskonzept.eu



Vereinskonzept
Software für Vereine



1 Spieltag - BZLH1

Westdeutsche
Bowling Union e.V.

Mannschaftsmeisterschaften 2009/2010

Tagestabelle vom 1 Starttag der BZLH1 vom 21.09.2008 im
Bowling Park

	LS	Mannschaft	Ergebnis	Pkt	Pkt	Ergebnis	Mannschaft	LS
Spiel 1	01	BV Redbowl 3	844		2	871	BSC Strikers Hamm 3	02
	03	Pader Bowler 2006 2	876	2		855	BV Brackwede 4	04
	05	PSV Bielefeld 4	834	2			Freilos	06

Spiel 2	04	BV Brackwede 4	855		2	859	PSV Bielefeld 4	05
	01	BV Redbowl 3	811	2			Freilos	06
	03	Pader Bowler 2006 2	818		2	880	BSC Strikers Hamm 3	02

Spiel 3	06	Freilos			2	831	BSC Strikers Hamm 3	02
	05	PSV Bielefeld 4	857		2	895	Pader Bowler 2006 2	03
	04	BV Brackwede 4	801		2	857	BV Redbowl 3	01

Spiel 4	01	BV Redbowl 3	879	2		875	Pader Bowler 2006 2	03
	06	Freilos			2	879	BV Brackwede 4	04
	02	BSC Strikers Hamm 3	756		2	879	PSV Bielefeld 4	05

Spiel 5	02	BSC Strikers Hamm 3	796		2	818	BV Brackwede 4	04
	01	BV Redbowl 3	937	2		875	PSV Bielefeld 4	05
	03	Pader Bowler 2006 2	863	2			Freilos	06

Tagestabelle nach Start				Aktuelle Saisontabelle				
	Rg	Mannschaft	Ergebnis	Pkt	Rg	Mannschaft	Ergebnis	Pkt
Tagesergebnisse	1	BV Redbowl 3	4.328	8	1	Pader Bowler 2006 2	39.163	60
	2	Pader Bowler 2006 2	4.327	6	2	BV Brackwede 4	39.060	52
	3	PSV Bielefeld 4	4.304	6	3	BSC Strikers Hamm 3	38.956	52
	4	BSC Strikers Hamm 3	4.134	6	4	BV Redbowl 3	39.239	49
	5	BV Brackwede 4	4.208	4	5	PSV Bielefeld 4	39.161	47
	6	Freilos			6	Freilos		

LS 02 BV Redbowl 2

2 Spieltag - LLH2

Original an:

1. **Verbandssportwart**

Bandus, Andreas

Linden Str. 28

47249 Duisburg



Westdeutsche
Bowling Union e.V.

Liga: **Landesliga Herren 2**

Start: **2**

Datum: **12.10.2008**

Anlage: **New Orleans**

Gesamt: **3.858 Pins** **2 Punkte**

BV Redbowl 2

Bahn	LS	Spiel	Mannschaft.- Gegner	Ergebnis
9	03	1 Spiel	BC Lippe 3	
8	04	2 Spiel	Scorp. Detmold 1	
9	01	3 Spiel	BC Lippstadt 1	
8	05	4 Spiel	BV Redbowl 1	
9	06	5 Spiel	BV Weserbergl. 2	

Ergebnis	Punkte	Unterschr.- Gegner
		Spieltag.- Ergebnis

Spieler.- Name	EDVNr	Spiele	Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3	Spiel 4	Spiel 5	Pins	Schnitt
Rammert, Hubert	20977								
Größel, Ralf	24960								
Möller, Uwe	24967								
Ressel, Ingbert	32090								
Möller, Jan	32093								
Schreiber, Hans	32262								
Kuhlbusch, Martin	32267								
Lamer, Joachim	34202								
		Spiele	Erg 1	Erg 2	Erg 3	Erg 4	Erg 5	Ges. Pins	Man. Schn.
Mannschafts.- Ergebnisse:									

Spieler.- Name	EDVNr	Spiele	Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3	Spiel 4	Spiel 5	Pins	Schnitt
		Spiele	Erg 1	Erg 2	Erg 3	Erg 4	Erg 5	Ges. Pins	Mann. Schn.
Mannschafts.- Ergebnisse :									

LS 06 BV Weserbergl. 2

1 Spieltag - LLH2

Original an:

1. Verbandssportwart

Bandus, Andreas

Linden Str. 28

47249 Duisburg



Westdeutsche
Bowling Union e.V.

Liga: **Landesliga Herren 2**

Start: **1**

Datum: **21.09.2008**

Anlage: **Red Bowl Oelde**

Gesamt: **8.281 Pins** **8 Punkte**

BV Weserbergl. 2

Bahn	LS	Spiel	Mannschaft.- Gegner	Ergebnis
12	05	1 Spiel	BV Redbowl 1	
10	01	2 Spiel	BC Lippstadt 1	
7	02	3 Spiel	BV Redbowl 2	
9	04	4 Spiel	Scorp. Detmold 1	
12	03	5 Spiel	BC Lippe 3	

Ergebnis	Punkte	Unterschr.- Gegner
		Spieltag.- Ergebnis

Spieler.- Name	EDVNr	Spiele	Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3	Spiel 4	Spiel 5	Pins	Schnitt
		Spiele	Erg 1	Erg 2	Erg 3	Erg 4	Erg 5	Ges. Pins	Mann. Schn.
Mannschafts.- Ergebnisse :									

LS 02 BV Redbowl 2



1 Spieltag - LLH2

Westdeutsche
Bowling Union e.V.

Original an:
1. Verbandssportwart
Bandus, Andreas
Linden Str. 28
47249 Duisburg

Liga: **Landesliga Herren 2**

Start: **1**

Datum: **21.09.2008**

Anlage: **Red Bowl Oelde**

Gesamt: **12.876 Pins** **12 Punkte**

BV Redbowl 2

Bahn	LS	Spiel	Mannschaft.- Gegner	Ergebnis
8	01	1 Spiel	BC Lippstadt 1	822
12	03	2 Spiel	BC Lippe 3	862
8	06	3 Spiel	BV Weserbergl. 2	920
11	05	4 Spiel	BV Redbowl 1	889
7	04	5 Spiel	Scorp. Detmold 1	841

Ergebnis	Punkte	Unterschr.- Gegner
878	2	
895	2	
867		
884		
926	2	
4.450	6	Spieltag.- Ergebnis

Spieler.- Name	EDVNr	Spiele	Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3	Spiel 4	Spiel 5	Pins	Schnitt
Rammert, Hubert	20977	5	200	197	197	195	185	974	194,80
Größel, Ralf	24960	5	186	184	165	146	175	856	171,20
Möller, Uwe	24967	5	167	184	156	164	165	836	167,20
Kuhlbusch, Martin	32267	5	156	145	185	201	202	889	177,80
Lamer, Joachim	34202	5	169	185	164	178	199	895	179,00
Mannschafts.- Ergebnisse:		25	878	895	867	884	926	4.450	178