

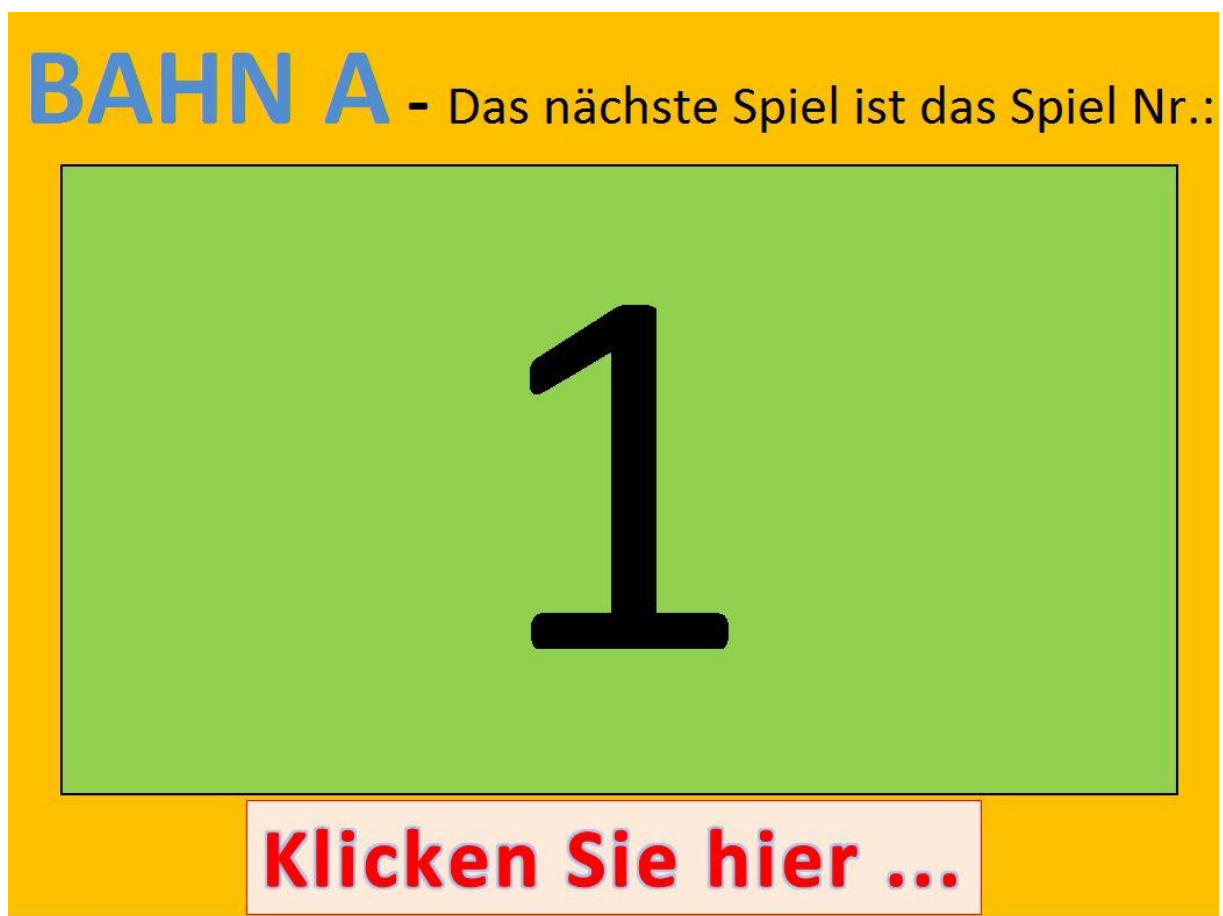
Programm zur 3. Lüner Kegelstadtmeisterschaft 2013

Insgesamt sind es eigentlich 2 Programme, die bei der 3. Lüner Kegelstadtmeisterschaft zum Einsatz kommen werden. Ihr arbeitet allerdings ausschließlich mit Programm 1. Hier werden alle auf der Kegelbahn erzielten Holz eingetragen und dokumentiert. Das Programm 2 wird aus den Daten des Programm 1 gefüttert und ermittelt den besten Kegler. Hier laufen dann auch alle Ergebnisse zusammen, die im Programm 1 eingetragen werden, um schließlich den Stadtmeister 2013 zu ermitteln. Und das geschieht über eine LAN-Verbindung, die das Laptop auf der Bahn A mit dem Laptop auf der Bahn B verbindet. Doch nun zur Erklärung des für euch interessanten Programms Nr. 1.

Das Programm wird ausschließlich mit der Maus bedient und ihr tragt alle Eingaben auch mit dieser ein.

Schritt 1:

Der Eröffnungsbildschirm vor jeder Partie sieht wie folgt aus:



Haben alle Teilnehmer der folgenden Partie Platz genommen, bleibt für den Anschreiber oder Schiedsrichter nichts anderes mehr zu tun, als mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche „**Klicken Sie hier ...**“ zu klicken.

Schritt 2:

Im folgenden Bild muss zunächst vom Anschreiber die Spielpartie festgelegt werden.

1. Bitte wählen Sie eine Spielpaarung aus!



Das Dreckige Dutzend	Geist Clan	Lüner Freundschaft
Die Abräumer	Joschi's Kegelbanausen	Pampers Power
Die Aussenseiter	KC Kerzengerade 12	Patchwork 13
Die fantastischen 9	Kegeletzen Lünen	Piluxe
Die fidele Lüner	Kegeverein	Püppchen leg dich
Die Kechlers	Königspudel	Seiten Komplett
Doppel Schön	Kugelstoßer	Wolle's Jungs

Mit der linken Maustaste wird zunächst die zuerst genannte Mannschaft ausgewählt. Dazu einmal auf den Namen des Teams klicken. Als nächstes wird die als zweites genannte Mannschaft ausgewählt. Dies geschieht ebenfalls mit einem linken Mausklick auf den Namen des Teams. Sobald dieser Klick erfolgt ist, geht es weiter zu Schritt 3. Mit einem Klick auf den roten Pfeil „Schritt zurück“ gelangt man wieder in den Anfangsbildschirm.

Schritt 3:

2. Wählen Sie 6 Spieler pro Mannschaft aus und nummerieren Sie diese durch (1-6)

<p>Wählen Sie die Spieler aus dem Feld vor dem Namen und dann die Ziffern 1 bis 6 an den entsprechenden Positionen an. Das freie Feld vor dem Namen ausklicken!</p>	<table border="0"> <tr> <td>Sitzposition</td> <td></td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>6</td> </tr> </table>	Sitzposition		1	2	3	4	5	6	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Das dreckige Dutzend</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Brinkmann, Jörg</td></tr> <tr><td>Daumann, Stephan</td></tr> <tr><td>Feldner, David</td></tr> <tr><td>Frische, Jan</td></tr> <tr><td>Gerlach, Jörg</td></tr> <tr><td>Hofmann, Guido</td></tr> <tr><td>Jansen, Thomas</td></tr> <tr><td>Koll, Andreas</td></tr> <tr><td>Krause, Tino Reiner</td></tr> <tr><td>Rakow, Stefan</td></tr> <tr><td>Stork, Mike</td></tr> <tr><td>Unglaube, Marko</td></tr> <tr><td></td></tr> <tr><td></td></tr> <tr><td></td></tr> <tr><td></td></tr> </tbody> </table>	Das dreckige Dutzend	Brinkmann, Jörg	Daumann, Stephan	Feldner, David	Frische, Jan	Gerlach, Jörg	Hofmann, Guido	Jansen, Thomas	Koll, Andreas	Krause, Tino Reiner	Rakow, Stefan	Stork, Mike	Unglaube, Marko					<p>gegen</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Die Abräumer</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Alberts, Helmut</td></tr> <tr><td>Althoff, Georg</td></tr> <tr><td>Buschmann, Egbert</td></tr> <tr><td>Buschmann, Ludger</td></tr> <tr><td>Heiß, Rudolf</td></tr> <tr><td>Homann, Heinz Werner</td></tr> <tr><td>Honermann, Thomas</td></tr> <tr><td>Krohn, Manfred</td></tr> <tr><td>Langenkämper, Franz-Josef</td></tr> <tr><td>Langenkämper, Reinhold</td></tr> <tr><td>Möhlmann, Heinz-Josef</td></tr> <tr><td>Reißing, Michael</td></tr> <tr><td></td></tr> <tr><td></td></tr> <tr><td></td></tr> <tr><td></td></tr> </tbody> </table>	Die Abräumer	Alberts, Helmut	Althoff, Georg	Buschmann, Egbert	Buschmann, Ludger	Heiß, Rudolf	Homann, Heinz Werner	Honermann, Thomas	Krohn, Manfred	Langenkämper, Franz-Josef	Langenkämper, Reinhold	Möhlmann, Heinz-Josef	Reißing, Michael					<table border="0"> <tr> <td>Sitzposition</td> <td></td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>6</td> </tr> </table>	Sitzposition		1	2	3	4	5	6	<p>Zur Auswahl der Spieler bitte zunächst das freie Feld vor dem Namen anklicken und dann die Ziffer entsprechend der Sitzposition anklicken! Beispiel: Spieler Testmann sitzt an Position 4. Das freie Feld vor dem Namen ausklicken und die 4 anklicken!</p>
	Sitzposition																																																							
	1	2																																																						
	3	4																																																						
	5	6																																																						
	Das dreckige Dutzend																																																							
	Brinkmann, Jörg																																																							
	Daumann, Stephan																																																							
	Feldner, David																																																							
	Frische, Jan																																																							
Gerlach, Jörg																																																								
Hofmann, Guido																																																								
Jansen, Thomas																																																								
Koll, Andreas																																																								
Krause, Tino Reiner																																																								
Rakow, Stefan																																																								
Stork, Mike																																																								
Unglaube, Marko																																																								
Die Abräumer																																																								
Alberts, Helmut																																																								
Althoff, Georg																																																								
Buschmann, Egbert																																																								
Buschmann, Ludger																																																								
Heiß, Rudolf																																																								
Homann, Heinz Werner																																																								
Honermann, Thomas																																																								
Krohn, Manfred																																																								
Langenkämper, Franz-Josef																																																								
Langenkämper, Reinhold																																																								
Möhlmann, Heinz-Josef																																																								
Reißing, Michael																																																								
Sitzposition																																																								
1	2																																																							
3	4																																																							
5	6																																																							



danach klicken Sie bitte hier!

Bei Schritt 3 werden jetzt die Teilnehmer der gegeneinander kegelnden Mannschaften und deren Sitzreihenfolge festgelegt. Beginnt dabei mit der linken Mannschaft. In unserem Beispiel „Das dreckige Dutzend“. Der Spieler

oder die Spielerin, die auf Position 1 sitzen soll, wird nun festgelegt. Dazu klickt mit der linken Maustaste zunächst auf das freie Feld vor dem Namen des Spielers/der Spielerin und klickt anschließend mit der linken Maustaste auf die **rote 1**. Sobald das geschehen ist, erscheint vor dem entsprechenden Namen eine 1. Bei den Spielern 2, 3, 4, 5 und 6 geht ihr analog vor und klickt zunächst erst das freie Feld vor deren Namen und dann über den roten Zahlenblock die Nummer der Sitzposition an. Sind alle 6 Spieler des „Dreckigen Dutzends“ ausgewählt, kommen die Spieler der in unserem Beispiel vorhandenen „Die Abräumer“ an die Reihe. Hier geht ihr wie schon zuvor bei dem „Dreckigen Dutzend“ vor. Allerdings mit den **blauen Zahlen**. Sind auch hier alle 6 teilnehmenden Spieler markiert und ist die Sitzreihenfolge festgelegt, dann noch einmal kurz kontrollieren und mit der linken Maustaste auf den Button **„danach klicken Sie bitte hier!“** klicken.

Sollte euch ein Fehler unterlaufen sein, so merkt das Programm dies sofort und gibt euch eine Fehlermeldung aus. Diese müsst ihr mit „OK“ bestätigen. Anschließend korrigiert ihr den Fehler und drückt erneut auf den Button **„danach klicken Sie bitte hier!“**.

Schritt 4:

Hier sind wir jetzt beim Herzstück dieses Programms angelangt.


123

456

789

0

KranzGosse



Spielbericht zum Spiel-Nr. 1

Das dreckige Dutzend		1. Satz	2. Satz	3. Satz	4. Satz	5. Satz	Gesamt
Nr.	Name der Kegler						
1	Brinkmann, Jörg						0
2	Daumann, Stephan						0
3	Feldner, David						0
4	Frösche, Jan						0
5	Gerlach, Jörg						0
6	Hofmann, Guido						0
G = Gosse, N = Null		Gesamtholzzahl	0	0	0	0	0
K = Kranz (12.Pkt.)		Satzpunkte:					

Die Abräumer		1. Satz	2. Satz	3. Satz	4. Satz	5. Satz	Gesamt
Nr.	Name der Kegler						
1	Alberts, Helmut						0
2	Althoff, Georg						0
3	Buschmann, Egbert						0
4	Buschmann, Ludger						0
5	Heiß, Rudolf						0
6	Homann, Heinz Werner						0
G = Gosse, N = Null		Gesamtholzzahl	0	0	0	0	0
K = Kranz (12.Pkt.)		Satzpunkte:					

Zur Datenübertragung
bitte hier klicken!

Auf der linken Seite seht ihr einen Ziffernblock ergänzt mit den Worten **Kranz** und **Gosse**. Darüber gebt ihr jetzt die erzielte Holzzahl der einzelnen Spieler ein. Zu Beginn ist immer das erste Feld für den Spieler 1 angewählt. In diesem Beispiel für **„Brinkmann, Jörg“**. Er eröffnet den ersten Satz. Sobald er gekegelt

hat, klickt ihr mit der linken Maustaste auf das erzielte Ergebnis im hellblau unterlegten Ziffernblock und das Ergebnis wird eingetragen. Danach springt das Programm automatisch auf das freie Feld des ersten Spielers der gegnerischen Mannschaft. In unserem Beispiel **„Albert, Helmut“**. Nun tragt ihr hier sein Ergebnis ein und das Programm wechselt wieder nach oben zum ersten freien Feld des zweiten Spielers des „Dreieckigen Dutzends“, **„Daumann, Stephan“**. Sollte ihr ausversehen einmal ein falsches Ergebnis eingetippt haben, so klickt einfach mit der linken Maustaste auf das zu korrigierende Ergebnis und klickt ebenfalls mit der linken Maustaste über den hellblau unterlegten Ziffernblock das richtige Ergebnis ein. Anschließend springt das Programm wieder an die richtige Position, um mit der weiteren Eingabe fortzufahren.

Sobald alle Spieler ihre Würfe absolviert haben und diese in das Programm eingetragen wurden, kontrolliert ihr kurz die Eintragungen und merkt euch das Ergebnis. Dieses tragt ihr dann bitte in die Liste ein, die sowohl auf Bahn A, als auch auf Bahn B neben den Laptops liegen wird. Diese Eintragung dient der Kontrolle (falls doch mal ein Fehler auftreten sollte!). Anschließend klickt ihr mit der linken Maustaste auf den Button **„Zur Datenübertragung bitte hier klicken!“**. Wenn Alles in Ordnung ist, erscheint eine Meldung, dass von dem Spielbericht eine .pdf-Datei erstellt wurde. Diese Meldung bitte mit „OK“ bestätigen und das Programm macht sich für das nächste Spiel bereit, in dem es in den Anfangsbildschirm wechselt. Solltet ihr eine Fehlermeldung erhalten, sind nicht alle Felder ausgefüllt worden und ihr müsst den Spielbericht noch einmal kontrollieren, nachdem ihr auch diese Fehlermeldung mit „OK“ bestätigt habt.

Arbeiten im Hintergrund:

1. Bei der Datenübertragung werden die Ergebnisse jedes einzelnen Spielers in eine gesonderte und für jedes Team separat vorhandenen Tabelle abgespeichert...

Das dreckige Dutzend																								
		1. Satz					2. Satz					3. Satz					4. Satz					5. Sa		
Das dreckige Dutzend		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3
1.	Brinkmann, Jörg	5	G	7	6	8																		
2.	Daumann, Stephan	6	9	6	7	4																		
3.	Feldner, David	8	6	5	7	6																		
4.	Frische, Jan	5	8	8	7	8																		
5.	Gerlach, Jörg	7	8	4	5	5																		
6.	Hofmann, Guido	4	3	9	5	K																		
7.	Jansen, Thomas																							
8.	Koll, Andreas																							
9.	Krause, Tino Reiner																							
10.	Rakow, Stefan																							
11.	Stork, Mike																							
12.	Unglaube, Marko																							
13.																								
14.																								
15.																								
16.																								
17.																								
18.																								
19.																								
20.																								

... an der dann an Hand der erzielten Ergebnisse, die besten 6 Serien ermittelt werden.

Das dreckige Dutzend								
		Serie 1	Serie 2	Serie 3	Serie 4	Serie 5	Serie 6	Seri
1.	Brinkmann, Jörg	26	0	0	0	0	0	0
2.	Daumann, Stephan	32	0	0	0	0	0	0
3.	Feldner, David	32	0	0	0	0	0	0
4.	Frische, Jan	36	0	0	0	0	0	0
5.	Gerlach, Jörg	29	0	0	0	0	0	0
6.	Hofmann, Guido	33	0	0	0	0	0	0
7.	Jansen, Thomas	0	0	0	0	0	0	0
8.	Koll, Andreas	0	0	0	0	0	0	0
9.	Krause, Tino Reiner	0	0	0	0	0	0	0
10.	Rakow, Stefan	0	0	0	0	0	0	0
11.	Stork, Mike	0	0	0	0	0	0	0
12.	Unglaube, Marko	0	0	0	0	0	0	0
13.		0	0	0	0	0	0	0
14.		0	0	0	0	0	0	0
15.		0	0	0	0	0	0	0
16.		0	0	0	0	0	0	0
17.		0	0	0	0	0	0	0
18.		0	0	0	0	0	0	0
19.		0	0	0	0	0	0	0
20.		0	0	0	0	0	0	0

2. Gleichzeitig wird das Spielergebnis mit der erzielten Anzahl Holz beider Teams in eine weitere Tabelle übertragen.

Spiel-Nr.	Team A		Team B	Spiel-Nr.	Ergebnis	Holz	Holz
1	Das dreckige Dutzend	-	Die Abräumer	1	3 : 3	188	185
3				3	:		
5				5	:		
7				7	:		
9				9	:		
11				11	:		
13				13	:		
15				15	:		
17				17	:		
19				19	:		
21				21	:		
23				23	:		
25				25	:		
27				27	:		
29				29	:		
31				31	:		
33				33	:		
35				35	:		
37				37	:		

3. Jetzt kommt das Programm 2 ins Spiel, was für euch allerdings nicht von großer Bedeutung ist, da nur ich es bedienen werde.

Spielplanübersicht

Blau
Orange
Rot
Lila
Gelb
Grün

Finalrunde

- Besten Kegler ermitteln

- Auswertung Holz

- Teams

Kontrollzahl: 0

Die obere Reihe zeigt euch die Buttons zu den einzelnen Gruppen an. Durch anklicken gelangt man dann zu der farblich benannten Gruppe. Dieses Programm zieht sich nun durch Verknüpfungen mit dem Laptop auf der Bahn A und dem Laptop auf der Bahn B die bereits ermittelten Ergebnisse und trägt sie in die entsprechenden Tabellen ein.

Spielplan der 3. inoffiziellen Lüner Stadtmeisterschaft für Freizeitkegler(innen)

Vorrundenspiele (Dienstag, 15. Oktober 2013, 18:00 - 22:20 Uhr) - Gruppe blau							
Gr.	Uhrzeit	Spiel	Bahn	Paarungen		Ergebnisse	Schiedsrichter von
	18:10 - 18:36	1	A	Die Abräumer	- Piluxe	0 : 0	Die Abräumer
	18:38 - 19:04	4	B	Piluxe	- Wolle's Jungs	0 : 0	Piluxe
	19:34 - 20:00	7	A	Wolle's Jungs	- Die Abräumer	0 : 0	Wolle's Jungs
	20:02 - 20:28	10	B	Piluxe	- Die Abräumer	0 : 0	Piluxe
	20:58 - 21:24	13	A	Wolle's Jungs	- Piluxe	0 : 0	Wolle's Jungs
	21:26 - 21:52	16	B	Die Abräumer	- Wolle's Jungs	0 : 0	Die Abräumer



Gruppe blau							
Pl.	Team	Sp	+ Sätze	-	Diff.	Pkt.	Holz
1.	Die Abräumer	0	0	: 0	0	0	0
2.	Wolle's Jungs	0	0	: 0	0	0	0
3.	Piluxe	0	0	: 0	0	0	0

Hier werden dann auch die Ergebnisse der besten Keglerin/des besten Keglers angezeigt, die ebenfalls aus den Ergebnissen aus Programm 1 der beiden Laptops gezogen werden.

Stand beste Keglerin/bester Kegler

(nach 0 von 94 Spielen)

	Name der Kegler	Kegelclub	Werfung aus "Die besten 6"			Holzzahl Total		
			Holz I	Würfe	Schnitt I	Holz II	Würfe	Schnitt II
1.	Alberts, Helmut	Die Abräumer		0	0,00	0	0	0,00
2.	Althoff, Georg	Die Abräumer		0	0,00	0	0	0,00
3.	Andree, Reinhard	Püppchen leg dich		0	0,00	0	0	0,00
4.	Band, Dietmar	Piluxe		0	0,00	0	0	0,00
5.	Benesch, Roland	Doppel Schön		0	0,00	0	0	0,00
6.	Bergmann, Dirk	Geist Clan		0	0,00	0	0	0,00
7.	Berka, Christoph	Doppel Schön		0	0,00	0	0	0,00
8.	Berka, Thorsten	Doppel Schön		0	0,00	0	0	0,00
9.	Beukelmann, Stefan	Die Aussenseiter		0	0,00	0	0	0,00
10.	Bielefeld, Jens	Doppel Schön		0	0,00	0	0	0,00
11.	Billeb, Dominik	Kegelatzen Lünen		0	0,00	0	0	0,00
12.	Böckmann, Antje	Kugelstoßer		0	0,00	0	0	0,00
13.	Rornert, Paul	Lüner Freundschaft		0	0,00	0	0	0,00



Und wenn dann alles so funktioniert hat, wie ich es mir vorstelle, dann haben wir neben einem neuen Stadtmeister auch einen neuen besten Kegler oder eine neue beste Keglerin ermittelt.

In diesem Sinne

Gut Holz!