



# KEPA Verwaltung

---

## Anleitung



Thorsten Schröder  
Diplom-Informatiker (FH)  
19.02.2026





## 1 Inhaltsverzeichnis

---

1	Inhaltsverzeichnis.....	1
2	Vorwort.....	2
3	Start .....	3
4	Login .....	4
5	Programmmodule .....	5
5.1	Verwaltung der Mitglieder und der Meisterschaften .....	6
5.1.1	Mitgliederverwaltung .....	6
5.1.2	Meisterschaftsverwaltung .....	8
5.2	Spieleverwaltung .....	10
5.2.1	Ergebniseingabe .....	10
5.2.2	Ergebnisausgabe .....	12
5.3	Statistik .....	14
5.4	E-Mail-Versand.....	15
5.4.1	Rundmail.....	15
5.4.2	E-Mail an den Entwickler .....	16
5.5	Vordrucke.....	17
6	Fehlerfall .....	17
7	Abbildungsverzeichnis .....	18



---

## 2 Vorwort

Diese Anleitung wurde geschrieben, um in die Bedienung des Verwaltungsprogramms einzuführen. Die Anleitung ist unterteilt in verschiedenen Kapiteln.

Kapitel 3 erklärt den Aufruf des Verwaltungsprogramms, Kapitel 4 das Anmelden in der Verwaltung. Im. Kapitel 5 und seinen Unterkapiteln werden die einzelnen Module beschrieben.



## 3 Start

Im Gegensatz zu früheren Versionen des Verwaltungsprogramms, muss die aktuelle Version nicht mehr installiert werden. Die Verwaltung ist jetzt integraler Bestandteil der KEPA-Homepage. Um die Verwaltungsseite aufzurufen, öffnet man seinen bevorzugten Webbrowser und geht auf die Seite

<https://vercel.kegelgruppe.kepa.de>

Dies ist zurzeit aber noch die Testseite (mit Testdatenbank). Nach Abschluss des Tests und Freigabe, wird die Seite von der Unterseite Vercel in die Hauptseite verschoben.

Das sieht dann so aus (siehe Abbildung 1: Startseite):

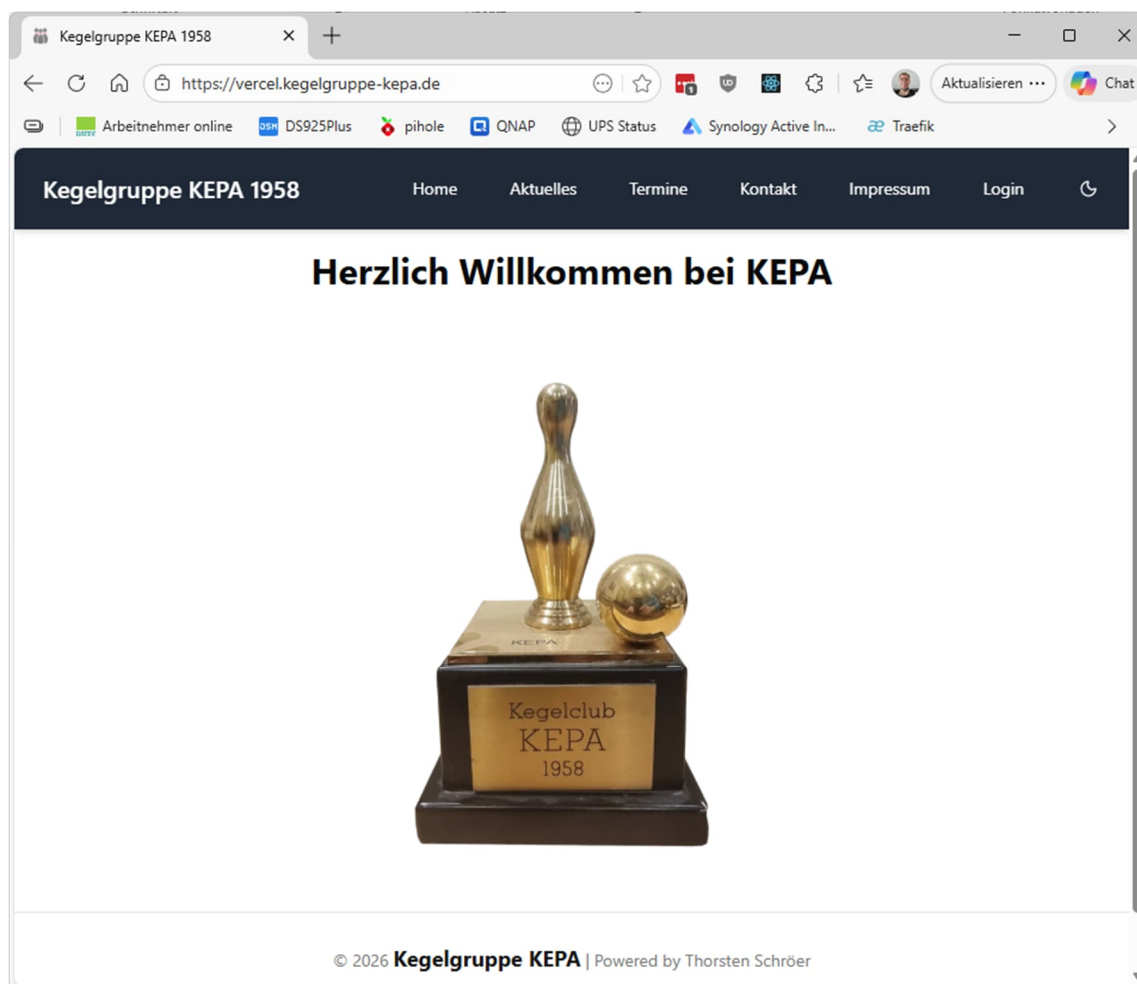


Abbildung 1: Startseite



## 4 Login

Um in die Verwaltung reinzukommen, klickt man in der Menüzeile auf Login. Es öffnet sich ein Formular, in welchem man seine Zugangsdaten einträgt (siehe Abbildung 2: Login).

**Login**

**Benutzername**

Benutzername eingeben

**Passwort**

Passwort eingeben

**Anmelden**

Abbildung 2: Login

Wenn das Login erfolgreich war, kommt man in den Verwaltungsbereich (siehe Abbildung 3: Verwaltung).

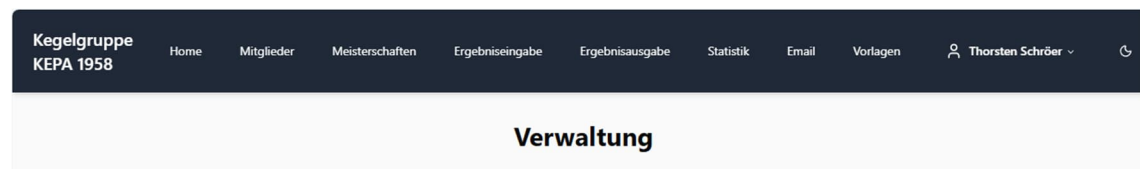


Abbildung 3: Verwaltung



## 5 Programmmodule

Kommen wir aber nun zum eigentlichen Programm. Anders als in der früheren Version des Verwaltungsprogramms, sind jetzt alle Module direkt aus dem Hauptmenü erreichbar.

Ganz rechts wird der Name des angemeldeten Benutzers angezeigt. Dieses hat zwei Unterpunkte, Profil und Logout (siehe Abbildung 4: Benutzermenü).

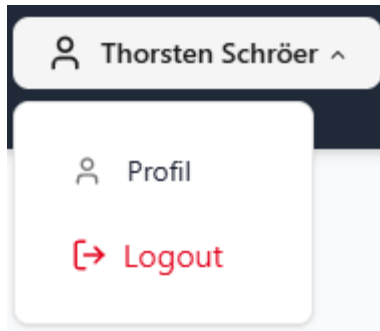


Abbildung 4: Benutzermenü

Im Profil (siehe Abbildung 5: Profil) sieht man rudimentäre Infos über den Benutzer und hat die Möglichkeit sein Passwort zu ändern.

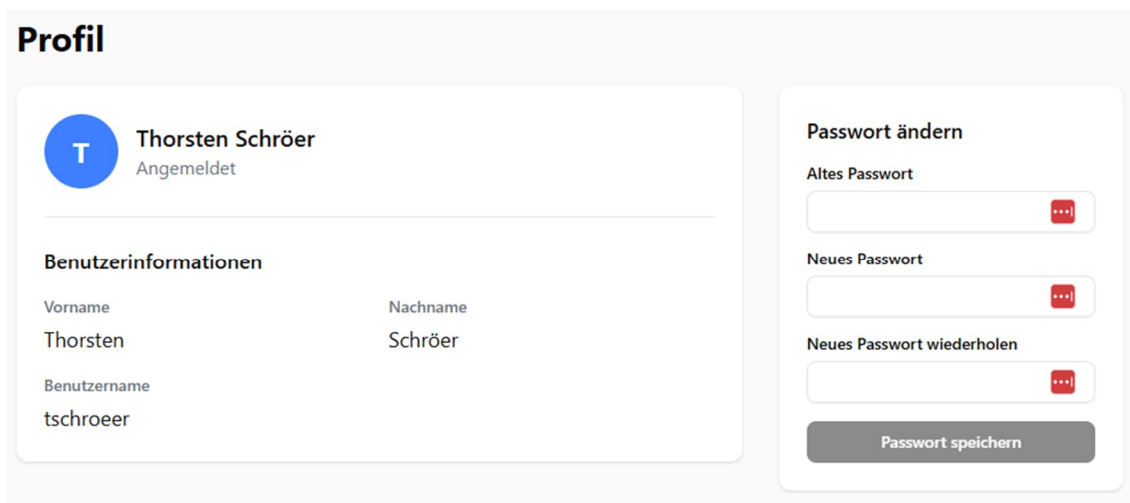


Abbildung 5: Profil

Mit Klick auf Logout meldet man sich wieder ab. Nach einer Stunde der Inaktivität wird man aber automatisch abgemeldet.



## 5.1 Verwaltung der Mitglieder und der Meisterschaften

### 5.1.1 Mitgliederverwaltung

In der Mitgliederverwaltung können neue Mitglieder angelegt und bestehende bearbeitet werden.

Abbildung 6: Mitgliederverwaltung

Auf der linken Seite ist eine alphabetische Liste mit allen Mitgliedern. Nach Auswahl eines Mitglieds, werden seine Daten auf der rechten Seite angezeigt (siehe Abbildung 7: Mitgliedsdaten (Ausschnitt)).

Abbildung 7: Mitgliedsdaten (Ausschnitt)



Neben den persönlichen Daten und Notizen, können auch die individuellen Ergebnisse und Statistiken des gewählten Mitglieds angezeigt werden (siehe Abbildung 8: Ergebnisse des Mitglieds und Abbildung 9: Statistik des Mitglieds):

<div> <span>Persönliches</span> <span>Notizen</span> <span>Ergebnisse</span> <span>Statistik</span> </div>					
Spieltag	Meisterschaft	Gegenspieler	Erg.	Holz	6-Tage-Rennen Runden
11.02.2026	Testmeisterschaft 2025	-	-	-	1

Abbildung 8: Ergebnisse des Mitglieds

<div> <span>Persönliches</span> <span>Notizen</span> <span>Ergebnisse</span> <span>Statistik</span> </div>			
<b>Meisterschaft</b> <div> Max Holz: <b>0</b>  Min Holz: <b>0</b>  Durchschnitt: <b>0.00</b>  Summe: <b>0</b> </div>	<b>Blitzturnier</b> <div> Max Punkte: <b>0</b>  Min Punkte: <b>0</b>  Durchschnitt: <b>0.00</b>  Summe: <b>0</b> </div>	<b>Gesamt (Holz)</b> <div> Max Holz/Pkt: <b>0</b>  Min Holz/Pkt: <b>0</b>  Durchschnitt: <b>0.00</b>  Summe: <b>0</b> </div>	<b>Neuner, Kranz 8 &amp; Ratten</b> <div> Ratten Max: <b>1</b>  Ratten Summe: <b>7</b>  Neuner Max: <b>3</b>  Neuner Summe: <b>7</b>  Kranz8 Max: <b>0</b>  Kranz8 Summe: <b>0</b> </div>

Abbildung 9: Statistik des Mitglieds

Die Ergebnisse und/oder Statistiken des Mitglieds können auch als PDF exportiert werden.





## 5.1.2 Meisterschaftsverwaltung

In der Meisterschaftsverwaltung können neue Meisterschaften angelegt und bearbeitet werden (siehe Abbildung 10: Meisterschaftsverwaltung).

**Meisterschaftsverwaltung**

Meisterschaftenliste

Bezeichnung	Beginn	Ende	Typ	Aktiv	Bemerkung
Testmeisterschaft 2025	01.01.2025	-	Meisterschaft	<input checked="" type="checkbox"/>	-
Jahr 2024	01.01.2024	31.12.2024	Kombimeisterschaft	<input type="checkbox"/>	-
Blitzturnier 2024	03.01.2024	03.01.2024	Kurzturnier	<input type="checkbox"/>	-
Testmeisterschaft 2023	01.01.2023	31.12.2023	Kombimeisterschaft	<input type="checkbox"/>	-

Keine Meisterschaft ausgewählt

[Neue Meisterschaft](#) [Bearbeiten](#) [Speichern](#)

Abbildung 10: Meisterschaftsverwaltung

Nach der Auswahl einer Meisterschaft, werden auf der rechten Seite die Daten dazu angezeigt (siehe Abbildung 11: Meisterschaftsdaten).

**Meisterschaftsdaten** **Mitspieler**

**Bezeichnung**  
Testmeisterschaft 2025

**Beginn**  
1. Januar 2025

**Ende**  
Datum wählen

**Meisterschaftstyp**  
Meisterschaft

☒ **Aktiv**

**Bemerkungen**  
Bemerkungen

[Neue Meisterschaft](#) [Bearbeiten](#) [Speichern](#)

Abbildung 11: Meisterschaftsdaten

In dem Reiter Mitspieler werden die Mitglieder ausgewählt, die in dieser Meisterschaft mitspielen (siehe Abbildung 12: Mitspieler auf der nächsten Seite).



## Meisterschaftsdaten Mitspieler

### Aktive Mitglieder

Anzeigenname	Vorname	Nachname	Spitzname
Reinhard "Hase" Albrecht	Reinhard	Albrecht	Hase
Karl-Heinz "Kalle" Bohn	Karl-Heinz	Bohn	Kalle
Pete Knopf	Pete	Knopf	
Lutz Lehmann	Lutz	Lehmann	
Rainer Schmidt	Rainer	Schmidt	

### Aktive Spieler

Anzeigenname	Vorname	Nachname	Spitzname
Christian "Chrille" Maess	Christian	Maess	Chrille

Abbildung 12: Mitspieler

Um ein Mitglied zur Meisterschaft hinzuzufügen, wird dieser mit der Maus angeklickt und in die Liste der aktiven Spieler gezogen. Um ein Mitglied aus der Meisterschaft zu entfernen, wird dieser aus der unteren Liste in die obere Liste verschoben.



## 5.2 Spieleverwaltung

### 5.2.1 Ergebniseingabe

Kommen wir nun zur Eingabe der Spielergebnisse. Dieses Modul ist in vier Bereiche aufgeteilt (siehe Abbildung 13: Ergebniseingabe).

**Testmeisterschaft 2025** Meisterschaft

**Auswahl**

Datum

< Februar 2026 >

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	

Spielauswahl

9er / Ratten / Kranz8

**Ergebniseingabe** 9er, Ratten & Kranz 8

Aktive Mitglieder

Vorname	Nachname	Spitzname	Anzeigenname
Karl-Heinz	Bohn	Kalle	Kalle
Pete	Knopf		Pete
Lutz	Lehmann		Lutz
Christian	Maess	Chrille	Chrille
Hans-Jörg	Röhl	Hajo	Hajo
Jürgen	Roßmann		Jürgen
Wolfgang	Schmidt		Wolfgang
Thorsten	Schröer	Thorsti	Thorsti

Eingabetabelle

Spielername	Neuner	Kranz 8	Ratten

**Kontrollausgabe**

9er / Ratten / Kranz8 6-Tage-Rennen Pokal Meisterschaft Blitzturnier Kombimeisterschaft Sargkegeln

Abbildung 13: Ergebniseingabe

Im oberen Bereich wird die aktuelle Meisterschaft angezeigt. Für diese können hier die Ergebnisse ins System eingetragen werden. Im linken Bereich werden dann der Spieltag und das Spiel ausgewählt. Für die Spielvariante „6-Tage-Rennen“ wird dann zusätzlich noch eine Auswahl für die Spielnummer eingeblendet (fall an einem Kegelabend mehrere 6-Tage-Rennen ausgekegelt werden). Im rechten Bereich wird die eigentliche Eingabe vorgenommen. Der untere Bereich dient zur Kontrolle der eingegebenen Ergebnisse.

Wenn in dem oberen Bereich keine aktive Meisterschaft angezeigt wird, kann dort dann eine Meisterschaft ausgewählt und zur aktiven Meisterschaft gemacht werden. Oder aber man kann per Knopfdruck auf die Meisterschaftsverwaltung wechseln und dort eine neue Meisterschaft anlegen (siehe Abbildung 14: Aktive Meisterschaft).

**Keine aktive Meisterschaft**

**Meisterschaft aktivieren**

Meisterschaft auswählen

Aktivieren Zur Meisterschaftsseite

Abbildung 14: Aktive Meisterschaft



Um jetzt mit der Eingabe der Spielergebnisse zu beginnen, muss erst einmal der Spieltag und die Spielvariante ausgewählt werden. In dem eigentlichen Eingabebereich befindet sich die Liste der Mitglieder, die für die aktuelle Meisterschaft als Teilnehmer gemeldet sind. Die Spieler müssen jetzt einzeln in die Eingabetabelle geschoben werden. Bei Mannschafts- bzw. Gegnerspielen wird immer erst der „Spieler 1“ reingezogen und dann sein Partner bzw. Gegner. Einen Spieler bzw. Spielpaarung löscht man, in dem man diesen aus der Eingabetabelle in die Tabelle der aktiven Mitglieder schiebt. Alternativ kann auch in der jeweiligen Zeile aus den Löschen Knopf geklickt werden. Nach Eingabe der Ergebnisse und klicken auf Speichern, werden dann diese in die Datenbank geschrieben und unten in der Kontrollausgabe angezeigt.



## 5.2.2 Ergebnisausgabe

In dem Modul Ergebnisausgabe können alle Ergebnisse einer Meisterschaft ausgegeben werden (siehe Abbildung 15: Ergebnisausgabe).

Abbildung 15: Ergebnisausgabe

Zuerst muss die Meisterschaft ausgewählt werden (siehe Abbildung 16: Auswahl der Meisterschaft / Spieltage). Standardmäßig sind alle Spieltage angehakt. Es können aber auch nur einzelne Tage ausgewählt werden.

Abbildung 16: Auswahl der Meisterschaft / Spieltage



Nach Klick auf Aktualisieren, werden die Ergebnisse der gewählten Spieltage angezeigt (siehe Abbildung 17: Spielergebnisse).

## Spielergebnisse

9er / Ratten / Kranz8 6-Tage-Rennen Pokal Meisterschaft Blitzturnier Kombimeisterschaft Sargkegeln				
Spieltag	Spieler	Neuner	Ratten	Kranz 8
09.10.2024	Karl-Heinz Bohn	0	0	0
09.10.2024	Lutz Lehmann	0	0	0
09.10.2024	Wolfgang Schmidt	0	0	0

Abbildung 17: Spielergebnisse

Zusätzlich kann der Stand der Meisterschaft als PDF exportiert werden.



## 5.3 Statistik

Die Statistik sollte selbsterklärend sein.

### Statistik

**Zeitbereich**

☒ **Laufende Meisterschaft**  
☐ **Letzte Meisterschaft**  
☐ **Individueller Zeitbereich**  
Von  Bis   
☐ **Gesamt**

**Auswahl**

☒ **Neuner**  
☐ **Ratten**  
☐ **Pokal**  
☐ **Sarg**  
☐ **Ergebnisse Spieler/Spieler**  
☐ **Platzierung 6-Tage-Rennen**  
☐ **Beste Mannschaft 6-Tage-Rennen**  
☐ **Mannschaft / Mitglied 6-Tage-Rennen**  
☐ **Neuerkönig / Rattenorden**

**PDF**

Abbildung 18: Statistik

Nach der Auswahl der gewünschten Statistik und des Zeitbereichs kann diese als PDF exportiert werden. Die Statistik für die neue Kranz-8 muss allerdings noch eingebaut werden).



## 5.4 E-Mail-Versand

### 5.4.1 Rundmail

Im Rundmail-Modul kann eine E-Mail an ausgewählte Mitglieder oder externe Mailadressen verschickt werden (siehe Abbildung 19: Rundmail).

**Email Verwaltung**

Rund-Email E-Mail an Entwickler

**Rund-Email**

**Empfängerauswahl**

Auswahlgruppe

☒ Alle Mitglieder ☐ Nur aktive

<input checked="" type="checkbox"/>	Karl-Heinz Bohn	66kalli@googlemail.com
<input checked="" type="checkbox"/>	Pete Knopf	petemcbutton@t-online.de
<input checked="" type="checkbox"/>	Lutz Lehmann	Lugale@t-online.de
<input checked="" type="checkbox"/>	Christian Maess	christian.maess@googlemail.com
<input checked="" type="checkbox"/>	Hans-Jörg Röhl	hjroehl@hotmail.com
<input checked="" type="checkbox"/>	Wolfgang Schmidt	wui.schmidt@arcor.de
<input checked="" type="checkbox"/>	Rainer Schmidt	rbschmidt@onlinehome.de
<input checked="" type="checkbox"/>	Thorsten Schröer	t.schroer@web.de

Weiterer Empfänger

name@beispiel.de

Löschen Hinzufügen

**Anhänge**

Keine Anhänge

Löschen Hinzufügen

**Nachricht**

Betreff

Betreff

Nachricht

Ihre Nachricht...

Versenden

Abbildung 19: Rundmail

Standardmäßig sind alle Mitglieder mit einer E-Mail-Adresse ausgewählt. Es besteht aber auch die Möglichkeit, nur aktive Mitglieder anzuschreiben. Es können aber auch noch externe E-Mail-Adressen als Empfänger hinzugefügt werden. Fall gewünscht können noch Anhänge zu der Rundmail angehängt werden. In dem rechten Bereich wird dann der Betreff und die Nachricht verfasst. Beim Klick auf Versenden wird dann diese E-Mail an alle angehakten Emailadressen versendet. Als Absender wird folgende E-Mail-Adresse verwendet:

info@kegelgruppe-kepa.de





## 5.4.2 E-Mail an den Entwickler

In dem Bereich „E-Mail an Entwickler“ besteht die Möglichkeit, mich direkt anzuschreiben (siehe Abbildung 20: E-Mail an Entwickler):

**Versandgrund und CC-Empfänger**

**Grund der E-Mail**

☒ Fehler ☐ Info ☐ Wunsch

**CC-Empfänger**

<input type="checkbox"/> Karl-Heinz Bohn	66kali@googlemail.com
<input type="checkbox"/> Pete Knopf	petemcbutton@t-online.de
<input type="checkbox"/> Lutz Lehmann	Lugale@t-online.de
<input type="checkbox"/> Christian Maess	christian.maess@googlemail.com
<input type="checkbox"/> Hans-Jörg Röhl	hjoehl@hotmail.com
<input type="checkbox"/> Wolfgang Schmidt	wui.schmidt@arcor.de
<input type="checkbox"/> Rainer Schmidt	rbschmidt@onlinehome.de

**Nachricht**

**Betreff**

Betreff

**Nachricht**

Nachricht

Versenden

Abbildung 20: E-Mail an Entwickler

Es muss ein Grund für die E-Mail ausgewählt werden. Zur Auswahl stehen (sollte selbsterklärend sein)

- Fehler
- Info
- Wunsch

Zusätzlich können in der unteren Liste mehrere Empfänger/Mitglieder ausgewählt werden, die eine Kopie bekommen sollen. Betreff und Nachricht verfassen und mit einem Klick auf „Versenden“ geht die E-Mail raus.



## 5.5 Vordrucke

Im letzten Modul gesteht die Möglichkeit eine Mitgliederliste zu drucken bzw. diverse Vordrucke für die Spielvarianten oder für den Kassenwart (siehe Abbildung 21: Vorlagen).

**Vorlagen**

Spiele	Mitglieder	Kasse
<input type="radio"/> 6-Tage-Rennen	<input type="radio"/> Aktive Mitglieder	<input type="radio"/> Spielverluste
<input type="radio"/> Kombimeisterschaft	<input type="radio"/> Alle Mitglieder	<input type="radio"/> Abrechnung
<input type="radio"/> Meisterschaft		
<input type="radio"/> Blitzturnier		
<input type="radio"/> Weihnachtsbaum Variante 1		
<input type="radio"/> Weihnachtsbaum Variante 2		

PDF

Abbildung 21: Vorlagen

Dieses Modul sollte selbsterklärend sein.

## 6 Fehlerfall

Es sollten eigentlich keine groben Fehler auftreten. Wenn aber doch irgendetwas nicht funktionieren sollte oder eine Fehlermeldung erscheint, bitte einen Screenshot machen und mir zukommen lassen. Ihr könnt auch im Browser mit der F12 Taste die Console aufmachen. Wenn dort rote Meldungen zu sehen sind, von diesen bitte ebenfalls ein Screenshot machen. Das hilft dann bei der Fehlersuche und -behebung:



## 7 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Startseite.....	3
Abbildung 2: Login .....	4
Abbildung 3: Verwaltung.....	4
Abbildung 4: Benutzermenü.....	5
Abbildung 5: Profil .....	5
Abbildung 6: Mitgliederverwaltung.....	6
Abbildung 7: Mitgliedsdaten (Ausschnitt).....	6
Abbildung 8: Ergebnisse des Mitglieds .....	7
Abbildung 9: Statistik des Mitglieds.....	7
Abbildung 10: Meisterschaftsverwaltung .....	8
Abbildung 11: Meisterschaftsdaten.....	8
Abbildung 12: Mitspieler.....	9
Abbildung 13: Ergebniseingabe .....	10
Abbildung 14: Aktive Meisterschaft.....	10
Abbildung 15: Ergebnisausgabe .....	12
Abbildung 16: Auswahl der Meisterschaft / Spieltage.....	12
Abbildung 17: Spielergebnisse .....	13
Abbildung 18: Statistik .....	14
Abbildung 19: Rundmail.....	15
Abbildung 20: E-Mail an Entwickler .....	16
Abbildung 21: Vorlagen.....	17