

# Programma 'TORNOOIEN'

<b>INLEIDING .....</b>	<b>7</b>
<b>ALGEMEEN .....</b>	<b>7</b>
<b>EVENEMENTEN .....</b>	<b>7</b>
<b>SYSTEEMVEREISTEN .....</b>	<b>7</b>
<b>VERSIE .....</b>	<b>7</b>
<b>INSTALLATIE EN EERSTE GEBRUIK .....</b>	<b>8</b>
<b>INSTALLATIE .....</b>	<b>8</b>
<b>EERSTE GEBRUIK .....</b>	<b>8</b>
Lokalen Toevoegen .....	8
Verantwoordelijken Toevoegen.....	8
Algemene Opties instellen.....	8
Taal.....	8
Map voor import- en exportbestanden .....	8
Provincie.....	8
Lokaal .....	8
Evenement Creëren.....	8
<b>ALGEMEEN .....</b>	<b>9</b>
<b>OPTIES .....</b>	<b>9</b>
Algemeen.....	9
Aantal winnende sets.....	9
Tafels.....	9
Lokaal.....	9
Map voor import- en exportbestanden.....	9
Provincie.....	9
Taal.....	9
<b>LOKALEN.....</b>	<b>9</b>
<b>VERANTWOORDELIJKEN .....</b>	<b>9</b>
<b>GEGEVENS IMPORTEREN .....</b>	<b>10</b>
Evenement Importeren .....	10
Inschrijvingen Importeren .....	10
Gegevens Leden en Clubs Importeren.....	10
a. Mogelijkheid 1.....	11
b. Mogelijkheid 2.....	12
c. Opmerkingen .....	12
<b>GEGEVENS EXPORTEREN.....</b>	<b>12</b>
Definitie Evenement naar 'Competitie VTTL' .....	12
Resultaten naar 'Competitie VTTL' .....	12
<b>WERKEN MET EVENEMENTEN.....</b>	<b>13</b>
<b>ALGEMEEN .....</b>	<b>13</b>
<b>EVENEMENT MAKEN .....</b>	<b>13</b>
Nieuw Evenement .....	13
Evenement Importeren .....	13
Evenement kopiëren .....	13
<b>EIGENSCHAPPEN EVENEMENT.....</b>	<b>13</b>
Algemene Eigenschappen.....	14
Naam van het evenement.....	14
Datum van het evenement .....	14
Zaal van het evenement.....	14
Federatie.....	15
Bevoegde Commissie.....	15

<i>Tornooirecteur</i> .....	15
<i>Hoofdscheidsrechter</i> .....	15
<i>Logo</i> .....	15
<i>Opmerking</i> .....	15
<b>Andere Eigenschappen</b> .....	16
<i>Aard</i> .....	16
<i>Aantal Winnende Sets</i> .....	16
<i>Map evenement</i> .....	16
<i>Soort evenement</i> .....	16
<i>Tafels</i> .....	16
<i>Varia</i> .....	16
<i>Gearchiveerd</i> .....	16
<i>Provincie vermelden op pouleblad</i> .....	16
<i>Tekst Laatste = Scheidsrechter in volgende ronde</i> .....	17
<i>Blanco Scheids / Tafel</i> .....	17
<i>Manuele Poulevolgorde</i> .....	17
<i>Uitslag Poule in Punten Ingeven</i> .....	17
<i>Scheidsrechters uit andere poule gebruiken</i> .....	17
<i>Vaste Poulegrootte</i> .....	17
<i>Reeksen met Handicap</i> .....	17
<i>Taal Output</i> .....	18
<i>Eigenschappen specifiek aan een evenement</i> .....	18
<i>Versie inschrijvingsformulier</i> .....	18
<i>Tarieven</i> .....	18
<i>Jeugdliga</i> .....	18
<b>EVENEMENT INPAKKEN</b> .....	18
<b>DOCUMENTEN</b> .....	18
Overzicht Alle Poules .....	18
Lijst ingeschreven spelers maken .....	19
Overzicht Ingeschreven Spelers (Word).....	19
Overzicht Ingeschreven Spelers + bedrag (Word).....	19
Aanmeldingsblaadjes Spelers naar Word Afdrukken .....	19
Overzicht Wedstrijden per Speler.....	19
Lijst Scheidsrechters volgens Uurrooster .....	20
Brochure Evenement .....	20
Einduitslag (Word) .....	21
<i>Enkel de eindrangschikking weergeven</i> .....	21
<i>Gedetailleerde resultaten</i> .....	21
Gele en Rode Kaarten.....	22
Aanrekening (Excel).....	22
<i>Spelers per club</i> .....	22
<i>Afwezig per club</i> .....	22
<i>Betaling</i> .....	22
Controlelijst Inschrijvingen per Reeks .....	22
Aantal Inschrijvingen per Reeks.....	22
Lijst Gebruikte Systeem per Reeks.....	22
Lijst Volgende Evenement Maken .....	23
<i>Huidige Fase</i> .....	23
<i>Overzicht Volgende Evenement</i> .....	23
<i>Afwezig</i> .....	23
<b>DEFINITIE VAN REEKSEN, NIVEAUS EN POULES</b> .....	24
<b>ALGEMEEN</b> .....	24
<b>REEKSEN TOEVOEGEN, VERWIJDEREN, WIJZIGEN</b> .....	25
Algemeen.....	25
Eigenschappen Reeks .....	25
<i>Reeksnaam</i> .....	25
<i>Datum van de reeks</i> .....	25

<i>Aanvangsuur van de reeks</i> .....	25
<i>Dames en/of Heren</i> .....	26
<i>Enkel of Dubbel</i> .....	26
<i>Inschrijvingsbedrag</i> .....	26
<i>Handicap</i> .....	26
<i>Leeftijd</i> .....	26
<i>Interclubspeler / Recreatief</i> .....	26
<i>Klassering</i> .....	26
<i>Andere Opties</i> .....	26
<i>Pouleresultaten in punten ingeven</i> .....	26
<b>NIVEAUS TOEVOEGEN, VERWIJDEREN, WIJZIGEN</b> .....	27
Algemeen.....	27
Eigenschappen Niveau .....	27
<i>Niveaunaam</i> .....	27
Systeem.....	27
<i>Enkel Poules</i> .....	27
<i>Poules + tabel rechtstreekse uitschakeling</i> .....	27
<i>Poules + tabel Aziatisch systeem</i> .....	28
<i>Tabel rechtstreekse uitschakeling</i> .....	28
<i>Tabel Aziatisch systeem</i> .....	28
<b>POULES TOEVOEGEN, VERWIJDEREN, WIJZIGEN</b> .....	28
Algemeen.....	28
<i>Poules Toevoegen</i> .....	28
<i>Eigenschappen Poule Wijzigen</i> .....	29
<i>Poule Verwijderen</i> .....	29
<b>VOLGORDE REEKSEN, NIVEAUS EN POULES WIJZIGEN</b> .....	29
<b>OPMERKING</b> .....	29
<b>INSCHRIJVINGEN VERWERKEN</b> .....	30
<b>ALGEMEEN</b> .....	30
<b>INSCHRIJVINGEN PER SPELER</b> .....	30
Provincies .....	30
Clubs.....	31
Spelers .....	31
<i>Procedure binnen de VTTL:</i> .....	31
<i>Hoe en wanneer wordt een speler beschikbaar in de database 'Competitie VTTL' ?</i> .....	31
Zoekfilter Speler .....	32
Gegevens Speler .....	32
Ingeschreven Reeks(en).....	32
Dubbelpartner .....	32
<i>Zoekfilter</i> .....	32
<i>Provincie</i> .....	32
<i>Keuzelijst Dubbelpartner</i> .....	33
Inschrijvingen Opslaan .....	33
Inschrijvingen Verwijderen .....	33
<b>INSCHRIJVINGEN SPELERS PER CLUB</b> .....	33
Een reeks spelers selecteren en toevoegen .....	33
Verschillende spelers selecteren en toevoegen .....	33
Inschrijvingen Wijzigen .....	33
Inschrijvingen Verwijderen .....	34
<b>REEKSEN: POULES EN TABELLEN MAKEN</b> .....	35
<b>TABBLAD 'REEKSEN'</b> .....	35
Provincies .....	35
Clubs.....	35
Filter Clubs .....	36
Spelers .....	36
Reeksen .....	36

Ingeschreven Spelers .....	36
Reeks Spelers / Teams Wijzigen .....	36
Spelers / Teams Verwijderen.....	36
<b>TABBLAD 'NIVEAUS'</b> .....	<b>37</b>
Reeksen .....	37
Spelers niet opgenomen in een niveau.....	37
Spelers opgenomen in een niveau.....	37
Afwezige Spelers.....	38
Niveaus.....	38
Ingeschreven Spelers .....	38
Niveau Spelers / Teams Wijzigen.....	38
Spelers / Teams Verwijderen.....	38
<b>TABBLAD 'POULES OF TABEL'</b> .....	<b>39</b>
Niveaus.....	40
Spelers niet opgenomen in een poule of de tabel.....	40
Spelers opgenomen in een poule of de tabel.....	40
Afwezige Spelers.....	40
Slangstelsel .....	40
Controle van de toegevoegde spelers.....	41
<i>Controle per club</i> .....	41
<i>Controle per Provincie</i> .....	41
Aantal Spelers.....	41
Tabel.....	41
<i>Algemeen</i> .....	41
<i>Spelers Toevoegen</i> .....	41
<i>Plaats Spelers Wijzigen</i> .....	41
<i>Spelers Verwijderen</i> .....	42
Poules .....	42
<i>Algemeen</i> .....	42
<i>Aantal Stijgers</i> .....	42
<i>Spelers Toevoegen</i> .....	42
<i>Poule Speler Wijzigen</i> .....	42
<i>Spelers Verwijderen</i> .....	42
<i>Poulevolgorde Wijzigen</i> .....	42
<b>EVENEMENT BEHEREN</b> .....	<b>44</b>
<b>ALGEMEEN</b> .....	45
<b>KEUZELIJST REEKSEN</b> .....	45
<b>KEUZELIJST POULES</b> .....	45
<b>SPELERS ZOEKEN</b> .....	45
<b>HANDICAP BEREKENEN</b> .....	46
<b>WERKEN MET TABELLEN</b> .....	47
Rondes en Bladen .....	47
Aantal Winnende Sets .....	47
Beschikbare Tafels .....	47
Wedstrijden.....	47
<i>Volgnummer Wedstrijd</i> .....	47
<i>Slangnummer Speler / Team</i> .....	47
<i>Computernummer Speler / Team</i> .....	47
<i>Naam Speler / Team</i> .....	47
<i>Klassering Speler / Team</i> .....	47
<i>Club Speler / Team</i> .....	47
<i>Tafelnummer</i> .....	48
<i>Uur</i> .....	48
<i>Geprikt</i> .....	48
<i>Knop Afdrukken</i> .....	48
<i>Scheidsrechter</i> .....	48

<i>Resultaat Wedstrijd</i> .....	48
<i>Resultaat invullen</i> .....	48
<i>Resultaat bevestigen</i> .....	48
<i>Geldig Resultaat</i> .....	48
<i>Volgende Ronde</i> .....	48
Overzicht Tafels en Scheidsrechters.....	49
<i>Lijst Reeksen</i> .....	49
<i>Gegevens Wedstrijd</i> .....	49
<i>Lijst Beschikbare Tafels en Scheidsrechters</i> .....	49
<i>Speler en Tafel Vrijgeven</i> .....	50
<i>Tafels</i> .....	50
<i>Tafels van het evenement</i> .....	50
<i>Tafels in gebruik</i> .....	50
<i>Vrije Tafels</i> .....	50
<i>Lijst Verantwoordelijken</i> .....	50
<i>Lijst Ingeschreven Spelers / Teams</i> .....	50
<i>Afdrukken</i> .....	50
<i>Scheidsrechter en Tafel Bewaren zonder Afdrukken</i> .....	50
<i>Annuleren</i> .....	51
Afwezige Speler.....	51
Gele Kaart.....	51
Rode Kaart.....	51
Speler / Team Snel aan Tabel Toevoegen.....	51
<i>Keuzelijst Spelers / Teams</i> .....	52
<i>Slangnummer</i> .....	52
<i>Speler Toevoegen</i> .....	52
<b>WERKEN MET POULES</b> .....	53
Naam en Status.....	53
Spelers of Teams.....	53
Verantwoordelijke.....	53
Zaal.....	53
Tafelnummer.....	53
Aantal Winnende Sets.....	53
Documenten.....	54
<i>Pouleblad</i> .....	54
<i>Wedstrijdblaadjes</i> .....	54
<i>Eindresultaat Poule</i> .....	54
Input Pouleresultaten.....	54
<i>Berekening van de pouleuitslag</i> .....	55
<i>Gekwalificeerden naar de Eindtabel</i> .....	55
<i>Afdrukken Pouleresultaat</i> .....	55
Afwezige Speler.....	55
Gele Kaart.....	56
Rode Kaart.....	56
<b>DOCUMENTEN AFDRUKKEN</b> .....	56
Algemeen.....	56
Menu ‘Afdrukken’.....	56
<i>Menu ‘Afdrukken – Alle Poules’</i> .....	57
<i>Menu ‘Afdrukken – Alle Tabellen’</i> .....	57
<i>Menu ‘Afdrukken – [Reeksnaam]’</i> .....	58
<i>Menu ‘Afdrukken – Huidige Poule’</i> .....	58
<i>Rapport ‘Pouleblad’</i> .....	58
<i>Rapport ‘Pouleblad met Eindresultaat’</i> .....	58
<i>Rapport ‘Scheidsrechtersblaadjes’</i> .....	59
<i>Rapport ‘Tabel’</i> .....	60
Menu ‘Documenten’.....	60
<i>Rapport ‘Lijst (Tafelnummer, Verantwoordelijke en Status)’</i> .....	60
<b>BELANGRIJKE OPMERKINGEN !</b> .....	<b>62</b>

<i>CONFIGURATIE GRONDIG TESTEN</i> .....	62
<i>TESTEVENEMENT</i> .....	62
<i>SNELHEID OPSTARTEN PROGRAMMA</i> .....	62
<i>TAAK VAN DE HOOFDSCHIEDSRECHTER</i> .....	62



## **INLEIDING**

### **Algemeen**

*Het programma 'Tornooien' is een applicatie op maat gemaakt voor het organiseren van tafeltennisevenementen binnen de K.B.T.T.B.*

*Er kan gewerkt worden met poules en/of tabellen, zowel enkel- als dubbelspel. Indien gewenst, kan gebruik gemaakt worden van de officiële handicaptabel.*

### **Evenementen**

*Volgende evenementen zijn in de huidige versie mogelijk:*

- *gewoon tornooi*
- *provinciale kampioenschappen*
- *Vlaamse kampioenschappen*
- *Nationale kampioenschappen*
- *Provinciaal criterium leeftijd, klassementen en dubbel*
- *Jeugdliga*
- *Nationaal Jeugd criterium (behalve selectiefase met Aziatisch systeem)*
- *...*

### **Systeemvereisten**

- *Windows XP of hoger.*
- *Microsoft Word en Excel moeten geïnstalleerd zijn – minimum versie 2003.*

### **Versie**

*Huidige Versie: 1.0.0.5*

## INSTALLATIE EN EERSTE GEBRUIK

### Installatie

U kan het programma downloaden van 'Competitie VTTL' (systeem Frenoy).

Installeer het programma.

Normaal gezien wordt het programma geïnstalleerd in de map "C:\program files\TT\tournament\" (= systeemmap).

U kan het programma starten via het startmenu van Windows in de map 'TT'.

Indien gewenst, kan u een snelkoppeling maken op uw bureaublad.

Wanneer u het programma start, verschijnt de eerste interface: het menuscherm.

### Eerste gebruik

#### Lokalen Toevoegen

In het menuscherm via **Beheer - Lokalen** voegt u het lokaal toe van het evenement dat u zal creëren.  
(voor meer uitleg – zie ALGEMEEN)

#### Verantwoordelijken Toevoegen

In het menuscherm via **Beheer - Verantwoordelijken** voegt u verantwoordelijken toe aan de lijst van de verantwoordelijken. (voor meer uitleg – zie ALGEMEEN)

#### Algemene Opties instellen

Start het programma en open de 'Opties' in het menuscherm via **Beheer – Opties**.  
(voor meer uitleg – zie ALGEMEEN)

#### Taal

Stel hier uw taal in: Nederlands of Frans.

#### Map voor import- en exportbestanden

Kies een map voor import- en exportbestanden.

#### Provincie

Stel hier, indien gewenst, uw provincie in.

#### Lokaal

Hier kunt u een standaardlokaal kiezen.

U kan een lokaal toevoegen in het menuscherm via **Beheer - Lokalen** (zie punt 1. hiervoor).

#### Evenement Creëren

Wanneer u het programma voor de eerste keer gebruikt, moet u een nieuw evenement creëren. Voor ieder nieuw evenement wordt een aparte database gemaakt, zodat het mogelijk is het evenement te exporteren en op een andere computer opnieuw te importeren (op voorwaarde dat het programma tornooien er ook geïnstalleerd is).



## ALGEMEEN

### Opties

Open de 'Opties' in het menuscherm via **Beheer – Opties**.

Sneltoets: **CTRL+O**

#### Algemeen

##### Aantal winnende sets

Algemene optie:

Hier stelt u het aantal winnende sets in dat standaard gebruikt zal worden in het programma.  
Later kan u bij de eigenschappen van een bepaalde reeks eventueel een ander aantal instellen.

##### Tafels

Algemene optie:

Hier stelt u het aantal tafels in dat standaard gebruikt zal worden in het programma.  
In de huidige versie van het programma heeft deze optie nog geen belangrijke functie.

#### Lokaal

Hier kunt u een standaardlokaal kiezen. Bij nieuwe evenementen wordt dit lokaal automatisch geselecteerd.  
U kan een lokaal toevoegen in het menuscherm via **Beheer - Lokalen** (zie verder).

#### Map voor import- en exportbestanden

Kies een map voor import- en exportbestanden. Sommige rapporten worden niet gemaakt indien deze map niet ingesteld is.

#### Provincie

Stel hier uw provincie in.

Het instellen van een provincie zal de snelheid van het programma vergroten, vooral wanneer spelers van meerdere Belgische provincies in de database opgenomen zijn. Bij het laden van de meeste ledenlijsten binnen het programma worden enkel de spelers van deze standaardprovincie weergegeven.

#### Taal

Stel hier uw taal in: Nederlands of Frans.

### Lokalen

U kan een lokaal toevoegen in het menuscherm via **Beheer - Lokalen**.

Sneltoets: **CTRL+L**

Vooraleer een evenement te creëren voegt u best het lokaal toe, indien dit nog niet opgenomen is in de lijst van de lokalen.  
Hier kan u een lokaal toevoegen, een lokaal verwijderen of de gegevens van een bestaand lokaal aanpassen.  
Via de algemene opties, kan u één van de lokalen als standaardlokaal instellen voor elk nieuw evenement.

### Verantwoordelijken

U kan een verantwoordelijke toevoegen in het menuscherm via **Beheer - Verantwoordelijken**.

Sneltoets: **CTRL+R**

Hier kan u een verantwoordelijke toevoegen, een verantwoordelijke verwijderen of de gegevens van een bestaande verantwoordelijke aanpassen.

Bij het maken van een evenement kan u deze verantwoordelijken toevoegen als pouleverantwoordelijke of als scheidsrechter voor een wedstrijd.

In de lijst van de verantwoordelijken kan u scheidsrechters opnemen, maar ook spelers of zelfs niet aangesloten personen.

## Gegevens Importeren

### Evenement Importeren

In het menuscherm via [Gegevens – Importeren – Evenement Importeren](#).

Importeren van een evenement dat op een andere computer gemaakt werd.

De database van een evenement kan geëxporteerd worden in het menuscherm via [\[Naam Evenement\] – Database Inpakken](#).

Op die manier is het mogelijk de database mee te nemen naar het lokaal wanneer u de voorbereiding op uw computer thuis gemaakt heeft. U kan de database ook per e-mail naar iemand anders sturen.

Gevallen waarin dit nuttig kan zijn:

- i. Verantwoordelijke maakt de voorbereiding van een evenement op computer 1 thuis. In het lokaal waar het evenement plaats heeft, wordt computer 2 gebruikt. Om het evenement niet volledig opnieuw te moeten maken, kan u de database exporteren van computer 1 en weer importeren op computer 2.
- ii. Verantwoordelijke 1 maakt de voorbereiding van een evenement op computer 1. Verantwoordelijke 2 dient het drukwerk uit te voeren (brochure evenement, wedstrijdblaadjes, poulebladen e.d.). Verantwoordelijke 1 kan het evenement exporteren en per e-mail doorsturen. Verantwoordelijke 2 kan het evenement importeren op computer 2, waarop het programma 'Tornooien' ook geïnstalleerd is. Daarna kan hij alle nodige verrichtingen doen.
- iii. Verantwoordelijke 1 maakt de voorbereiding van het evenement op computer 1. Na het maken van het evenement en het verwerken van de inschrijvingen, dient verantwoordelijke 2 de tabellen en poules te maken (bv. de hoofdscheidsrechter). Verantwoordelijke 1 verstuurt de database per e-mail, de database wordt geïmporteerd op computer 2 door verantwoordelijke 2.
- iv. In het lokaal worden twee computers gebruikt (of meer). Het evenement kan op de beide computers geïmporteerd worden.

### Inschrijvingen Importeren

In het menuscherm via [Gegevens – Importeren – Inschrijvingen](#).

In het menuscherm via de knop '[Inschrijvingen Importeren](#)'

Deze mogelijkheid werd tot nu toe gebruikt door het PC West-Vlaanderen en werkt met op maat gemaakte inschrijvingsformulieren in Excel.

Aangezien een nieuwe module 'inschrijvingen' in de maak is op 'Competitie VTTL', wordt deze mogelijkheid hier niet verder besproken.

In een volgende versie zal het mogelijk zijn om inschrijvingen te importeren van 'Competitie VTTL'.

### Gegevens Leden en Clubs Importeren

In het menuscherm via [Gegevens – Importeren – Leden en Clubs From 'Competitie VTTL'](#).

Sneltoets: **CTRL+I**

De gegevens worden online geïmporteerd van 'Competitie VTTL' (= systeem Frenoy).

Dit impliceert dat u een internetverbinding nodig heeft om de gegevens te kunnen importeren.

Bij het opstarten van de interface 'Import uit Competitie VTTL' (figuur 2), wordt onmiddellijk gepoogd verbinding te maken. Indien dit niet lukt krijgt u de foutmelding in figuur 1.

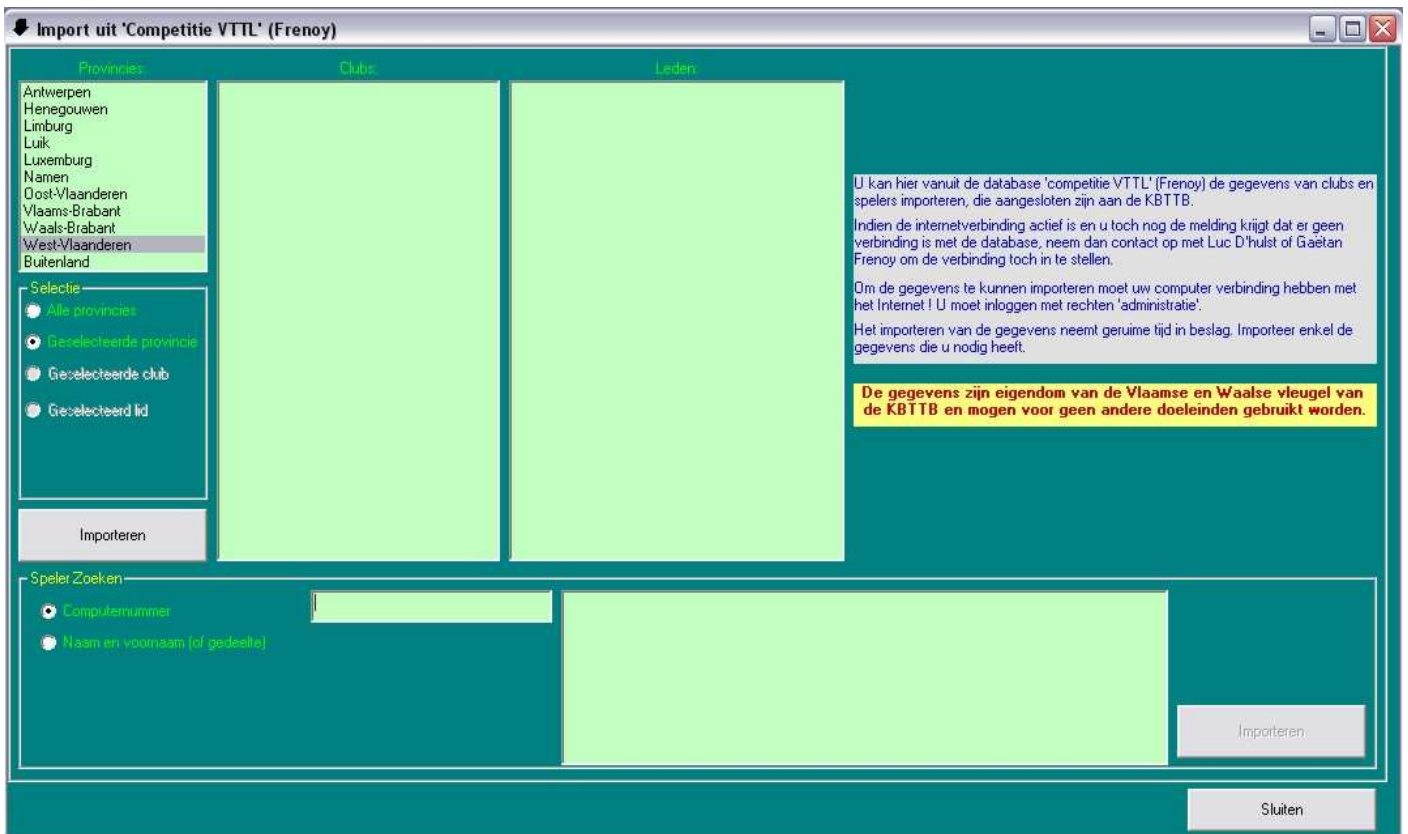
De interface wordt toch gestart en zal kunnen gebruikt worden indien u de internetverbinding opent.

Sommige gegevens worden onmiddellijk op het scherm weergegeven. Om de gegevens te importeren daarentegen dient u in te loggen. U kan de gegevens slechts importeren indien u beschikt over de rechten 'clubverantwoordelijke' in 'Competitie VTTL'. Neem contact op met de verantwoordelijke van uw provincie om de nodige rechten te krijgen.

Figuur 1



Figuur 2



### a. Mogelijkheid 1

In het bovenste deel van de interface 'Import uit Competitie VTTL' (figuur 2) kan u één of meerdere spelers selecteren volgens provincie en/of club.

Volgens de gemaakte selectie heeft u vier mogelijkheden:

- i. Spelers van alle provincies importeren
- ii. Alle spelers van de geselecteerde provincie importeren
- iii. Alle spelers van de geselecteerde club importeren
- iv. Geselecteerde speler importeren

Druk op de knop 'Importeren' aan de linkerkant om deze actie uit te voeren.

Indien u geen Internetverbinding heeft, worden enkel de provincies weergegeven. U kan geen gegevens importeren !

## **b. Mogelijkheid 2**

In het onderste deel van de interface 'Import uit Competitie VTTL' (figuur 2) kan u één speler zoeken

- i. Op basis van het computernummer.  
Typ het computernummer in het daartoe bestemde tekstvak. De gevonden resultaten worden automatisch weergegeven in de keuzelijst ernaast.
- ii. Op basis van een gedeelte van de naam.  
U kan de naam en de voornaam combineren met een spatie. Ook het gebruik van het wildcard karakter % is mogelijk.

Druk op de knop 'Importeren' aan de rechterkant om deze actie uit te voeren.

## **c. Opmerkingen**

Om de gegevens te kunnen importeren moet uw computer verbinding hebben met het Internet ! U moet inloggen met rechten 'clubverantwoordelijke'.

Indien de internetverbinding actief is en u toch nog de melding krijgt dat er geen verbinding is met de database, neem dan contact op met de verantwoordelijken informatica van de VTTL om de verbinding toch in te stellen.

Het importeren van de gegevens neemt geruime tijd in beslag. Importeer enkel de gegevens die u nodig heeft.

De gegevens zijn eigendom van de Vlaamse en Waalse vleugel van de KBTTB en mogen voor geen andere doeleinden gebruikt worden !!

## **Gegevens Exporteren**

### **Definitie Evenement naar 'Competitie VTTL'**

In het menuscherm via [Gegevens – Exporteren – Definitie Evenement naar 'Competitie VTTL'](#).

Er wordt een tekstbestand gemaakt met de definitie van de reeksen van het huidige evenement.

Maak online het evenement aan op 'Competitie VTTL'. Zorg ervoor dat de naam van het evenement LETTERLIJK dezelfde is als deze die u gebruikt in het programma 'Tornooien'.

Online moet ENKEL het evenement gemaakt worden – zonder de reeksen.

Voer de upload van het tekstbestand uit op 'Competitie VTTL' om de reeksen toe te voegen.

Opmerking: Om deze upload te kunnen uitvoeren, heeft u de rechten 'clubverantwoordelijke' nodig op 'Competitie VTTL'.

### **Resultaten naar 'Competitie VTTL'**

In het menuscherm via [Gegevens – Exporteren – Resultaten naar 'Competitie VTTL'](#).

Er wordt een tekstbestand gemaakt met de resultaten van het huidige evenement.

Zorg ervoor dat het evenement bestaat en dat de reeksen toegevoegd werden (zie hierboven).

Voer de upload van het tekstbestand uit op 'Competitie VTTL' om de resultaten toe te voegen.

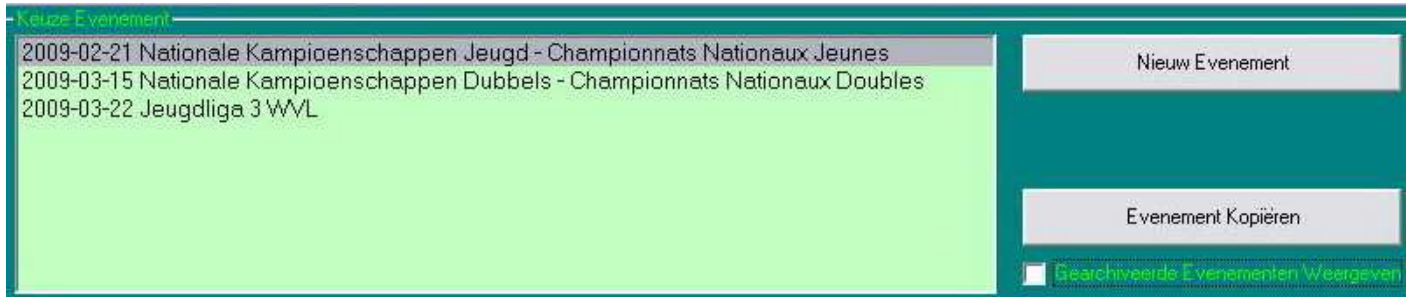
Opmerking: Om deze upload te kunnen uitvoeren, heeft u de rechten 'clubverantwoordelijke' nodig op 'Competitie VTTL'.

## WERKEN MET EVENEMENTEN

### Algemeen

Tijdens het opstarten van het programma 'Tornooien' worden de beschikbare evenementen geladen.  
De niet gearchiveerde evenementen worden na het opstarten getoond in de keuzelijst evenementen (figuur 3).

Figuur 3



Het evenement dat geselecteerd is in de keuzelijst evenementen wordt het actieve evenement in het programma.

Alle acties die u uitvoert in het hele programma zijn van toepassing op dit evenement !

Wanneer u een ander evenement selecteert in de lijst verschijnen de reeksen van dit evenement in het onderste deel van het menuscherm.

In het menu bovenaan krijgt het eerste item de naam van het evenement. Alle handelingen in dit menu zijn van toepassing voor het geselecteerde evenement.

Wanneer u dubbelklikt in de keuzelijst wordt de interface 'Evenement Beheren' geopend (zie verder).

### Evenement Maken

Er zijn drie verschillende mogelijkheden om een evenement te maken:

#### Nieuw Evenement

In het menuscherm via de knop 'Nieuw Evenement'.

De interface 'Eigenschappen Evenement' verschijnt.

#### Evenement Importeren

In het menuscherm via [Gegevens – Importeren – Evenement Importeren](#). (Zie ALGEMEEN)

Het evenement wordt toegevoegd aan de keuzelijst evenementen.

#### Evenement kopiëren

In het menuscherm via de knop 'Evenement Kopiëren'.

Er wordt een kopie van het evenement gemaakt dat geselecteerd is in de keuzelijst evenementen (figuur 3).

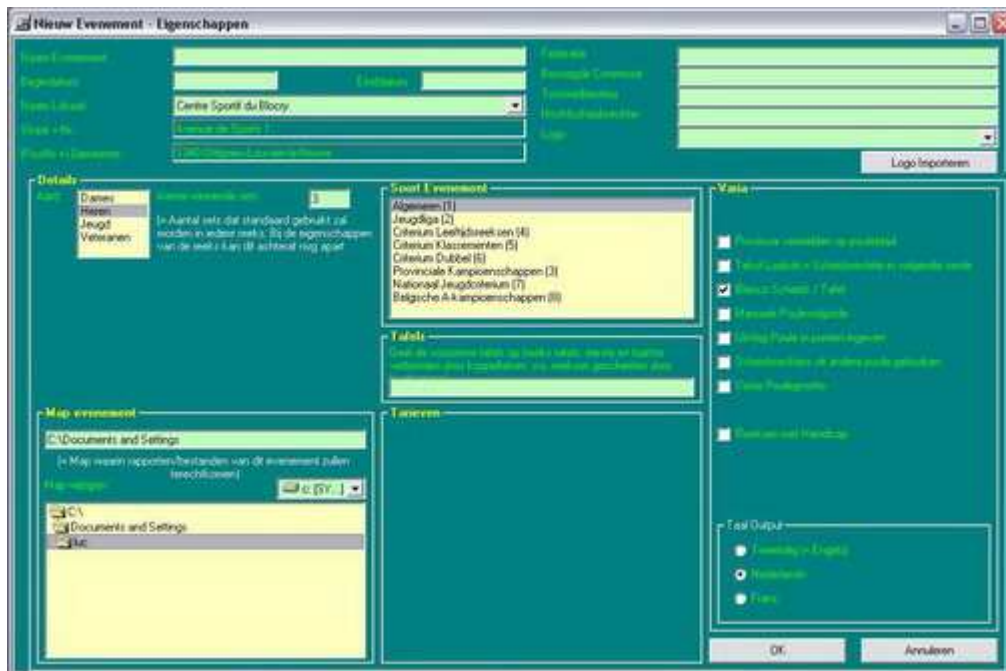
De interface 'Eigenschappen Evenement' verschijnt.

### Eigenschappen Evenement

Wanneer u een nieuw evenement maakt of een evenement kopieert, verschijnt de interface 'Eigenschappen Evenement' (zie figuur 4).

U kan de eigenschappen van het huidige evenement wijzigen in het menuscherm via [\[Naam Evenement\] – Eigenschappen](#) of de sneltoets: **F4**.

Figuur 4



## Algemene Eigenschappen

### ***Naam van het evenement***

(zie figuur 5)

Typ de naam van het evenement.

Kies een benaming die zo kort en duidelijk mogelijk is. Indien het een nationaal event betreft, kiest u hier best een naam die in beide landstalen verstaanbaar is.

Indien u het evenement nadien naar 'Competitie VTTL' zal uploaden, en het een provinciaal evenement betreft, dan maakt u best in de naam duidelijk welke de organiserende provincie is vb. 'Provinciale Kampioenschappen WV'. Op die manier zullen de evenementen nadien veel overzichtelijker weergegeven worden op 'Competitie VTTL'.

Indien u het evenement nadien naar 'Competitie VTTL' zal uploaden, dan dient de naam van het evenement LETTERLIJK dezelfde te zijn als deze op 'Competitie VTTL'.

### ***Datum van het evenement***

(zie figuur 5)

Typ de begindatum en eventuele einddatum van het evenement.

Typ de datum van het evenement in het tekstvak 'Begindatum'. U dient de datum niet voluit te typen. Indien de ingetypte tekst herkend wordt als geldige datum, zal het programma het juiste datumformaat toekennen bij het verlaten van het tekstvak. Indien u geen jaartal opgeeft wordt het huidige jaar gebruikt (vb. 1-1 of 1/1 zal omgezet worden in 01-01-2XXX).

→ huidige jaar

Indien het evenement meerdere dagen duurt, kan u de einddatum invullen. Laat u deze leeg, dan zal bij het opslaan van de eigenschappen de begindatum automatisch ook als einddatum ingesteld worden.

### ***Zaal van het evenement***

(zie figuur 5)

In de keuzelijst 'Naam Lokaal' zijn alle lokalen opgenomen die u toegevoegd heeft aan de lijst van de lokalen in het menuscherm via via **Beheer - Lokalen** (zie Algemene Opties).

In de interface 'Eigenschappen Evenement' zelf kan geen nieuw lokaal toegevoegd worden.

Wanneer u een lokaal aanklikt, wordt het adres automatisch ingevuld.

Wanneer u een nieuw evenement maakt, wordt automatisch het lokaal geselecteerd dat u in de algemene opties ingesteld heeft als standaardlokaal.

### Federatie

(zie figuur 6)

De federatie die het evenement organiseert.

### Bevoegde Commissie

(zie figuur 6)

De bevoegde commissie die het evenement organiseert.

### Tornooidirecteur

(zie figuur 6)

De tornooidirecteur van het evenement.

### Hoofdscheidsrechter

(zie figuur 6)

De hoofdscheidsrechter van het evenement.

### Logo

(zie figuur 6)

Het logo van de organiserende federatie of commissie.

U kan een logo toevoegen via de knop 'Logo Importeren' (zie figuur 6). Enkel bestanden met de extensie jpg of bmp kunnen geïmporteerd worden. Zorg ervoor dat de afmetingen van de figuur die u importeert klein genoeg zijn om als logo te kunnen dienen. Het logo wordt immers ongewijzigd in de rapporten ingevoegd.

Eerder toegevoegde logo's worden bewaard in een ondermap 'logo' van de systeemmap. Deze logo's worden weergegeven in de keuzelijst 'logo' en dient u niet opnieuw toe te voegen. U kan deze onmiddellijk selecteren om aan het huidige evenement toe te kennen.

### Opmerking

De eigenschappen federatie, bevoegde commissie, tornooidirecteur, hoofdscheidsrechter en logo worden in de huidige versie van het programma enkel ingevoegd in drie rapporten: brochure evenement, tabel en pouleblad met punten. In een latere versie zal dit uitgebreid worden.

Figuur 5

A screenshot of a software interface with a dark blue background. It contains several input fields for event details: 'Naam Evenement:' (empty), 'Begindatum:' (empty), 'Einddatum:' (empty), 'Naam Lokaal:' (a dropdown menu showing 'Centre Sportif du Blocry'), 'Straat + Nr:' (a text field containing 'Avenue de Sports 1'), and '(Post)Nr +) Gemeente:' (a text field containing '1340 Othignies-Louvain-la-Neuve').

Figuur 6

A screenshot of a software interface with a dark blue background. It contains five input fields for event organizers: 'Federatie', 'Bevoegde Commissie', 'Tornooidirecteur', 'Hoofdscheidsrechter', and 'Logo'. The 'Logo' field is a dropdown menu. At the bottom right, there is a button labeled 'Logo Importeren'.

## Andere Eigenschappen

### Aard

Aard van het evenement. Er zijn vier keuzemogelijkheden: Heren, Dames, Veteranen en Jeugd.

### Aantal Winnende Sets

Het aantal winnende sets dat standaard gebruikt zal worden bij het creëren van een nieuwe reeks binnen het huidige evenement.

Per reeks kan u het aantal winnende sets nadien apart instellen.

Bij het maken van een nieuw evenement wordt het aantal winnende sets ingevuld dat u ingesteld heeft in de Algemene Opties.

### Map evenement

Map waarin sommige rapporten zullen opgeslagen worden.

Indien nog geen map ingesteld is, wordt de map van de huidige gebruiker van Windows weergegeven.

### Soort evenement

Algemene categorie van het evenement. Voor sommige evenementen zullen nog meer opties weergegeven worden, zoals de versie van het inschrijvingsformulier, tarieven, importeren van de vorige fase, ...

Voor de nationale kampioenschappen en voor een gewoon tornooi, kiest u voor 'Algemeen'.

In een latere versie van het programma, zullen de juiste opties voor elke evenement automatisch aangevinkt worden, bij het klikken op de soort evenement en zal het ook mogelijk worden om een standaardevenement te maken, waarbij de reeksen van het evenement automatisch gecreëerd zullen kunnen worden.

### Tafels

Geef de voorziene tafels op.

Een reeks opeenvolgende tafels: eerste en laatste tafel worden verbonden door koppelteken: x-x

Verschillende reeksen tafels worden gescheiden door puntkomma.

Bij het maken van een nieuw evenement wordt het aantal tafels ingevuld dat u ingesteld heeft in de Algemene Opties.

Indien u de optie 'Blanco Scheids en Tafels' uitvinkt, dan zal u de beschikbare tafels gemakkelijk kunnen beheren bij het afdrukken van de wedstrijdblaadje van een tabel.

U bent niet verplicht deze optie in te vullen.

### Varia

Er zijn nog een aantal andere opties:

#### Gearchiveerd

Een evenement kan niet gewist worden, tenzij u de database van het evenement verwijderd uit de systeemmap. U kan het evenement echter wel archiveren, zodat het niet meer weergegeven wordt in de keuzelijst evenementen (figuur 3) van het menuscherm, indien het aankruisvakje 'Gearchiveerde Evenementen Weergeven' niet aangevinkt is.

U kan een evenement hier archiveren of in het menuscherm In het menuscherm via het menu [\[Naam Evenement\]](#).

U kan de optie 'gearchiveerd' op elk moment weer uitvinken.

#### Provincie vermelden op pouleblad

Wanneer u een evenement maakt met spelers van meerdere provincies, kan u ervoor kiezen dat op de poulebladen de provincie vermeld wordt bij de gegevens van de spelers.



### **Tekst Laatste = Scheidsrechter in volgende ronde**

Wanneer u een evenement maakt met poules en tabellen, kan u ervoor kiezen dat de volgende tekst onderaan op de poulebladen vermeld wordt:

*“De speler die laatste eindigt in de poule is verplicht scheidsrechter in de volgende ronde.”*

### **Blanco Scheids / Tafel**

Voor een evenement dat in een tabel gespeeld wordt, kan u ervoor kiezen dat de wedstrijdblaadjes afgedrukt worden zonder ingevulde tafel en scheidsrechter.

Indien u deze optie niet instelt, zijn er twee mogelijkheden:

- *Er is al een tafel en/of scheidsrechter ingevuld in de volgende ronde (uurrooster)*  
*Deze tafel en /of scheidsrechter worden ingevuld op het wedstrijdblaadje.*
- *Er is nog geen tafel en/of scheidsrechter ingevuld in de volgende ronde.*  
*De verliezer en de tafel van de laatst ingevulde wedstrijd van de vorige ronde worden overgenomen.*

Indien u deze optie niet instelt, wordt telkens bevestiging gevraagd van de scheidsrechter en tafel.

### **Manuele Poulevolgorde**

Het programma sorteert de spelers in een poule eerst volgens klassering en daarna alfabetisch.

Vink deze optie aan als u de poulevolgorde anders wenst in te stellen.

*OPGELET: Wanneer u deze optie weer uitvinkt nadat u de volgorde van één of meerdere poules zelf aangepast heeft, zullen manuele wijzigingen weer ongedaan gemaakt worden !*

### **Uitslag Poule in Punten Ingeven**

Het invullen van de punten van de poulewedstrijden is veel werk en vergt heel wat concentratie. Het is niet voor ieder evenement nodig om alle punten van de poulewedstrijden in te vullen. Nadien kan nog altijd gebruik gemaakt worden van de wedstrijdblaadjes van de poules om het resultaat van een bepaalde wedstrijd te controleren, of om bij een gelijke setstand in de poules de onderlinge punten op te tellen.

*Opmerking: in de huidige versie van het programma worden de punten NIET automatisch geteld indien de onderlinge sets van drie of meer spelers gelijk zijn.*

*Vraag indien nodig vooraf aan de bevoegde commissie of aan de toernooirecteur of het invullen van de punten van alle poulewedstrijden vereist is.*

### **Scheidsrechters uit andere poule gebruiken**

Gebruik deze optie enkel bij het Nationaal Jeugd criterium !!

### **Vaste Poulegrootte**

Gebruik deze optie enkel bij het Nationaal Jeugd criterium !!

Voor het Nationaal Jeugd criterium 1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> en 3<sup>e</sup> fase dient u de poulegrootte vast te zetten op acht spelers. Dit is van belang voor het maken van het overzicht van de wedstrijden per speler. Indien u dit niet doet, zal een poule waarin één of meerdere spelers ontbreken doordat er te weinig inschrijvingen waren, automatisch aangepast worden aan het werkelijke aantal spelers, waardoor het uurrooster van de spelers niet correct meer zal zijn. Ook het gebruiken van spelers uit andere poules zal in dat geval niet meer kloppen.

### **Reeksen met Handicap**

Indien de meeste reeksen van het evenement met het handicapsysteem gespeeld worden, kan u deze optie aanvinken. Deze optie wordt dan voor alle reeksen in één keer ingesteld. Nadien, bij het maken van de reeksen, kan u deze optie per reeks nog wijzigen.

In het programma wordt enkel gebruik gemaakt van het officiële handicapsysteem binnen de K.B.T.T.B.

## Taal Output

Hier kan u instellen in welke taal de rapporten afgedrukt zullen worden. U hebt de keuze tussen Nederlands, Frans of tweetalig. Tweetalig betekent dat het Engels gebruikt wordt. In de huidige versie van het programma kunnen er nog rapporten zijn die nog geen rekening houden met deze optie en bijgevolg enkel in het Nederlands beschikbaar zijn. In een volgende versie wordt dit aangepast.

## Eigenschappen specifiek aan een evenement

Er zijn opties die enkel bij sommige evenementen ingesteld kunnen worden. Ze verschijnen pas in de interface 'Eigenschappen Evenement' wanneer de soort evenement gewijzigd wordt.

## Versie inschrijvingsformulier

Zoals al eerder vermeld, werd de mogelijkheid te werken met op maat gemaakte inschrijvingsformulieren in Excel tot nu toe gebruikt door het PC West-Vlaanderen. Aangezien een nieuwe module 'inschrijvingen' in de maak is op 'Competitie VTTL', wordt deze mogelijkheid hier niet verder besproken. In een volgende versie zal het mogelijk zijn om inschrijvingen te importeren van 'Competitie VTTL'. Deze optie zal dan wellicht verdwijnen of vervangen worden.

## Tarieven

Deze optie verschijnt voor het ogenblik enkel bij 'Jeugdliga'. Een module voor tarieven moet nog verder uitgewerkt worden in het programma. Ik denk daarbij aan bv. de maximumfactuur van het Tornooi van Sportline Torhout of aan het geven van een korting voor het inschrijven in meerdere reeksen, e.d. Een verbetering van het systeem van tarieven zal dus in een volgende versie uitgewerkt worden.

## Jeugdliga

Deze optie verschijnt enkel bij 'Jeugdliga'. Bij een jeugdliga kan de fase ingesteld worden en kan de structuur van het vorige evenement overgenomen worden. In een volgende versie van het programma dient dit uitgebreid te worden tot het Nationaal Jeugd criterium.

## Evenement Inpakken

In het menuscherm via **[Naam Evenement] – Database Inpakken**. Het evenement wordt geëxporteerd. U kan de plaats kiezen waar u het evenement opslaat. U kan het bestand dus opslaan op bv. een USB-stick om de database mee te nemen op de dag van het evenement om te importeren op een andere computer. Of u kan het bestand per e-mail versturen zodat iemand anders verder kan werken met hetzelfde evenement.

## Documenten

In het menuscherm via **[Naam Evenement] – Documenten**. U kan een aantal rapporten maken per evenement. Sommige rapporten zijn enkel beschikbaar voor bepaalde evenementen.

## Overzicht Alle Poules

Beschikbaar voor alle evenementen. Een lijst in twee kolommen in Excel wordt op scherm weergegeven met de samenstelling van alle beschikbare poules. Dit rapport is interessant bij een evenement waarin alle reeksen in poules gespeeld worden, vooral wanneer ze alle op hetzelfde uur aanvangen.

## **Lijst ingeschreven spelers maken**

---

Beschikbaar voor alle evenementen.

De interface 'Lijst Ingeschreven Spelers' verschijnt.

U kan een rapport in Excel maken aangepast aan uw eigen behoeften.

U kan een selectie maken van spelers volgens Reeks, Niveau of Poule. Of u kan alles selecteren.

U kan een aantal kolommen kiezen die in het rapport moeten verschijnen.

U kan de lijst op verschillende manieren sorteren.

Enkel- en dubbelreeksen kunnen niet in één rapport weergegeven worden.

Met deze interface kan u een lijst maken die moet dienen voor het onthaal van de spelers bij aanvang van het evenement.

## **Overzicht Ingeschreven Spelers (Word)**

---

Beschikbaar voor alle evenementen.

Er wordt een rapport in Word gemaakt met de ingeschreven spelers per club en het totaal per club.

De lijst wordt alfabetisch gesorteerd op clubnaam. Dit is vooral interessant voor provinciale evenementen.

## **Overzicht Ingeschreven Spelers + bedrag (Word)**

---

Beschikbaar voor alle evenementen.

Er wordt een rapport in Word gemaakt met de ingeschreven spelers per club en het totaal per club. Naast iedere speler komt het te betalen bedrag voor de inschrijving van alle reeksen.

De lijst wordt alfabetisch gesorteerd op clubnaam. Dit is vooral interessant voor provinciale evenementen.

## **Aanmeldingsblaadjes Spelers naar Word Afdrukken**

---

Beschikbaar voor alle evenementen.

Er wordt een rapport in Word gemaakt. Voor elke speler wordt een overzicht gemaakt van de ingeschreven reeksen en wordt het totaal te betalen bedrag weergegeven. Er staan meldingsblaadjes op een A4 blad. De spelers zijn alfabetisch gesorteerd.

De meldingsblaadjes kunnen als volgt gebruikt worden:

Bij het onthaal van de spelers ontvangen zij na betaling het meldingsblaadje, dat zij dienen af te geven bij de hoofdscheidsrechter. Op die manier weet deze veel sneller wanneer alle spelers aanwezig zijn en hij een reeks of poule kan starten.

## **Overzicht Wedstrijden per Speler**

---

Enkel beschikbaar voor het Nationaal Jeugd criterium.

Een rapport in Excel met de wedstrijden van één speler volgens het ingestelde uurrooster en met vermelding van de tafelnummers en de wedstrijden waarbij de speler scheidsrechter of vrij is.

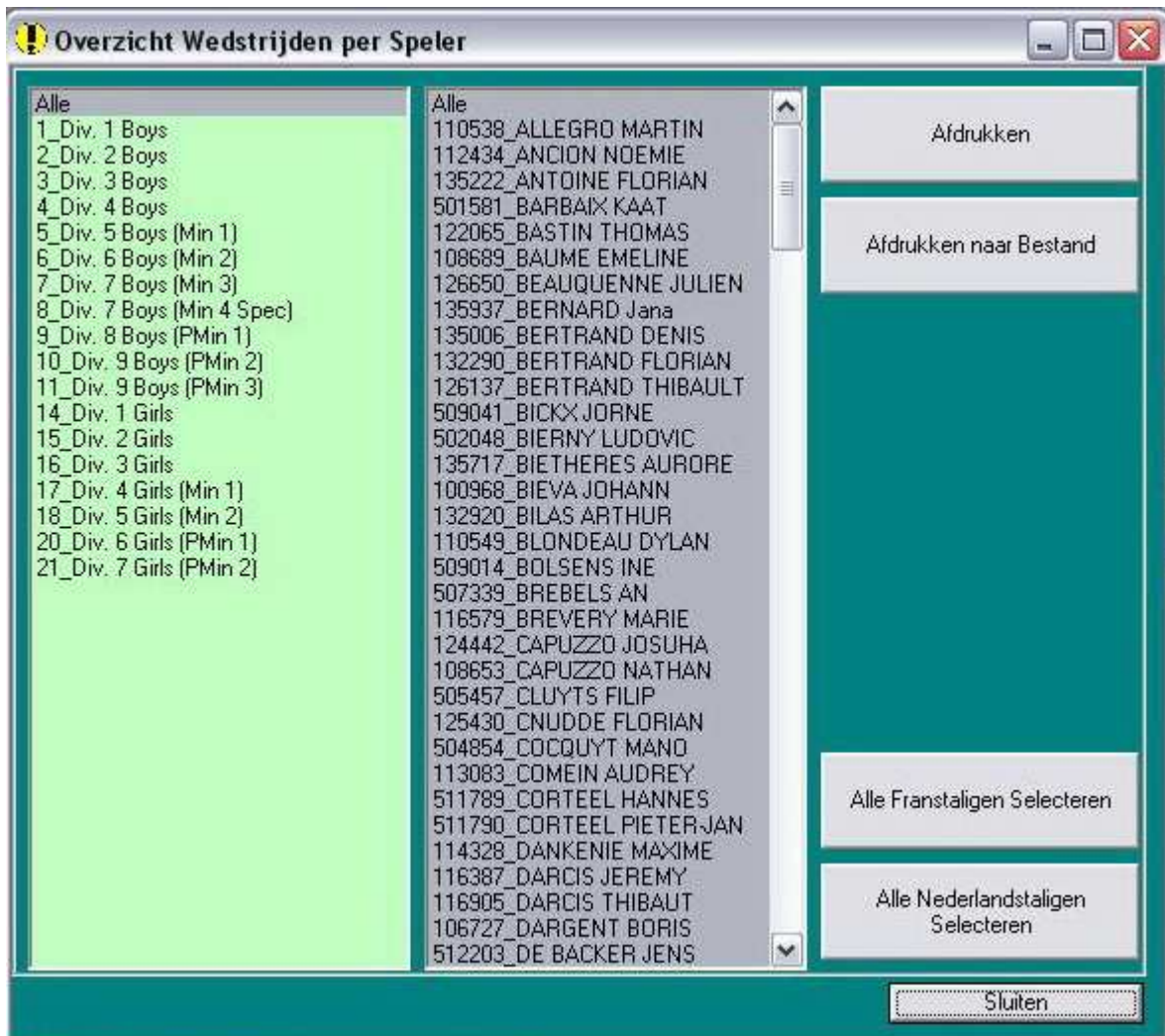
Dit is het blad dat elke speler ontvangt bij het aanmelden voor het Nationaal Jeugd criterium.

Wanneer u dit rapport wil maken, verschijnt eerst de interface 'Overzicht Wedstrijden per Speler' (zie figuur 7).

In deze interface kan u een selectie maken van de speler(s) waarvoor u het overzicht van de wedstrijden wenst af te drukken. U kan alle spelers selecteren, alle Franstaligen (computernummers < 500000), Alle Nederlandstaligen (= computernummers > 500000), alle spelers van één poule of één enkele speler.

U kan de bestanden onmiddellijk afdrukken met de printer of opslaan in bestanden. In het tweede geval wordt per speler een bestand gemaakt, waarvan de bestandsnaam begint met F of N, respectievelijk voor een Franstalige of Nederlandstalige speler. Zo is het mogelijk om de bestanden vanuit Verkenner naar de printer af te drukken en bijvoorbeeld eerst alle Franstaligen te selecteren en daarna alle Nederlandstaligen.

Figuur 7



### Lijst Scheidsrechters volgens Uurrooster

Enkel beschikbaar voor het Nationaal Jeugd criterium.

Een rapport in Excel met alle scheidsrechters gedurende het hele evenement. Omdat in het Nationaal Jeugd criterium spelers uit andere poules gebruikt worden als scheidsrechters, is het soms niet gemakkelijk onmiddellijk te weten wie de ontbrekende scheidsrechter op een bepaalde tafel is.

De lijst is gesorteerd per half uur en per tafel.

### Brochure Evenement

Beschikbaar voor alle evenementen.

Een rapport in Excel met de volledige samenstelling van alle reeksen van het evenement. Kan voor ieder evenement gebruikt worden voor publicatie voor aanvang van het evenement eenmaal de inschrijvingen volledig verwerkt zijn en alle poules en tabellen gemaakt zijn.

Voor reeksen in poules worden de verschillende poules getoond, met de spelers en de eventuele tabel na de poules, waarin de uren en het tafelnummer van de volgende matches zichtbaar zijn indien ingevuld. Hetzelfde voor reeksen in tabel.

De brochure evenement begint met een voorblad waarop:

- logo
- naam, datum en adres van het evenement
- organisatie van het evenement (Federatie, Commissie, Tornadoirecteur, Hoofdscheidsrechter)

Indien het evenement over meerdere dagen verloopt, kan u per dag de brochure afdrukken.

De brochure wordt op het scherm afgedrukt. Het is mogelijk dat u de bladindeling nog wat moet aanpassen.

## Einduitslag (Word)

Beschikbaar voor alle evenementen.

Wanneer u dit rapport wil maken, verschijnt eerst de interface 'Documenten' (zie figuur 8).

U kan een keuze maken van de reeksen die u in het rapport wil laten opnemen. Dit is interessant om in de loop van het evenement de einduitslag te kunnen maken van de reeksen die al geëindigd zijn.

U kan uw selectie van reeksen maken door de gewenste reeksen aan te klikken of met de knoppen 'Alles Selecteren' of 'Niets Selecteren'. Als u bijna alle reeksen wenst te selecteren, is het gemakkelijker eerst alles te selecteren en daarna de reeksen uit te vinken die u niet nodig heeft.

Als het evenement over meerdere dagen verloopt dan kan u door gebruik te maken van de datum alle reeksen van één dag selecteren. Voorwaarde hiervoor is wel dat u bij de definitie van de reeksen de datum geselecteerd heeft.

Klik op de knop 'Afdrukken' om het rapport in Word te maken. Het rapport wordt op het scherm weergegeven.

Er zijn twee mogelijke rapporten:

### Enkel de eindrangschikking weergeven

Hier wordt per reeks enkel de eindrangschikking gemaakt.

Kies in de keuzelijst hoeveel spelers u wenst op te nemen in de eindrangschikking.

Op deze manier kan bijvoorbeeld heel gemakkelijk de 'Top 4' van de reeksen gemaakt worden.

### Gedetailleerde resultaten

In dit rapport worden de gedetailleerde resultaten van iedere reeks weergegeven:

Reeksen in poules: voor elke poule de eindrangschikking met daarna, indien gespeeld, de volledige eindtabel.

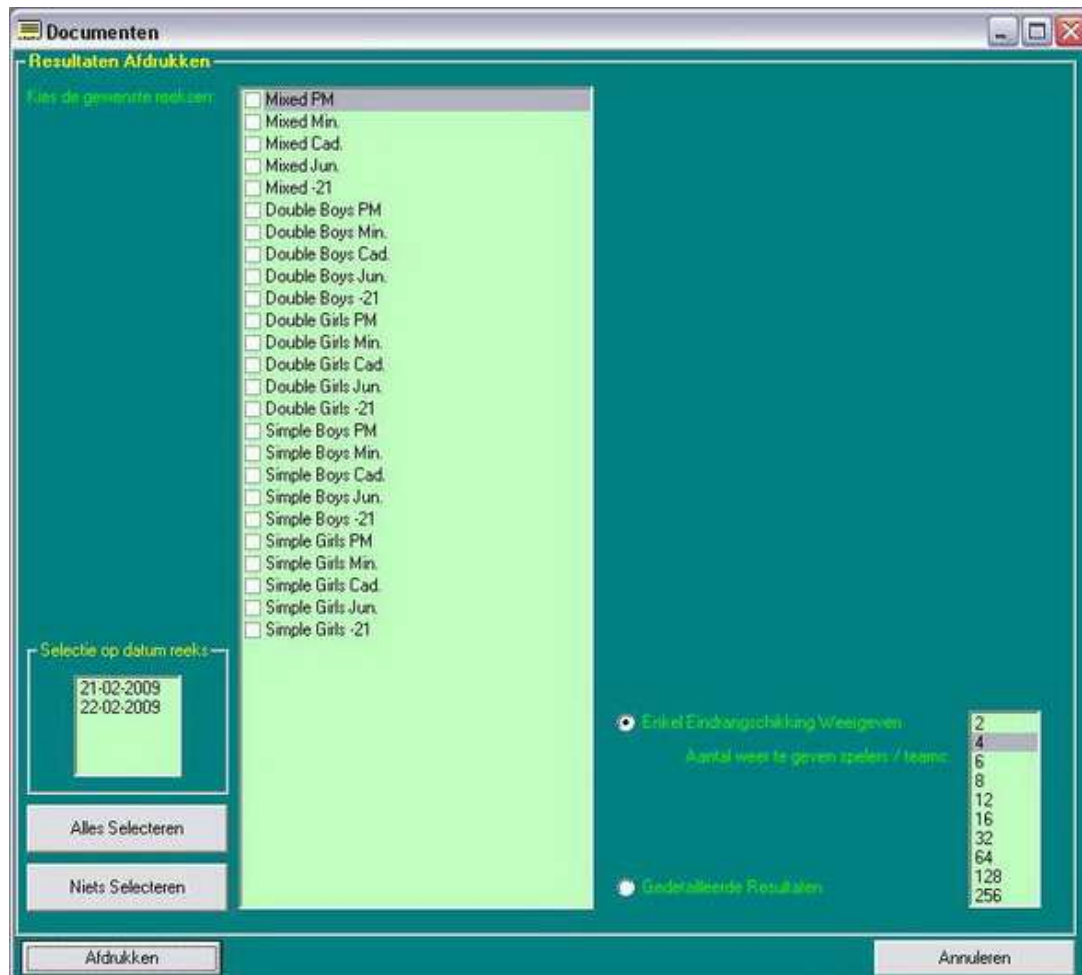
Reeksen in tabellen: de volledige tabel

Op het einde van iedere reeks de eindrangschikking.

Grote tabellen worden in een bijlage in Excel afgedrukt.

Het bestand wordt op het scherm afgedrukt. Het is mogelijk dat u de bladindeling nog wat moet aanpassen.

Figuur 8



## **Gele en Rode Kaarten**

---

Beschikbaar voor alle evenementen.

Rapport in Word van de rode en gele kaarten die tijdens het evenement werden toegekend.

## **Aanrekening (Excel)**

---

Beschikbaar voor alle evenementen.

Rapport in Excel met de berekening van het te betalen bedrag per club. Dit is vooral interessant voor provinciale evenementen. In West-Vlaanderen bijvoorbeeld is het de gewoonte dat de spelers hun inschrijving niet betalen op het evenement zelf. Het Provinciaal Comité regelt de aanrekening nadien met de clubs, die het bedrag eventueel aanrekenen aan hun spelers.

Het te betalen inschrijvingsbedrag per reeks dient ingevuld te zijn bij de eigenschappen van elke reeks. Anders zal het totaal natuurlijk 0,00 € zijn.

In het rapport zijn er drie tabbladen:

### **Spelers per club**

---

Lijst van de ingeschreven reeksen gesorteerd per club en per speler.

### **Afwezigen per club**

---

Lijst van de spelers die in het programma opgegeven werden als afwezig.

### **Betaling**

---

Het te betalen bedrag per club. De clubs zijn gesorteerd op clubnummer.

## **Controlelijst Inschrijvingen per Reeks**

---

Beschikbaar voor alle evenementen.

Rapport in Excel met per reeks de lijst van ingeschreven spelers of teams. Voor iedere speler worden volgende gegevens weergegeven:

- Naam + voornaam
- Club
- Klassering
- Geboortjaar

Voor dubbelteams wordt in de vijfde kolom een coëfficiënt uit het programma weergegeven. Dit duidt de relatieve sterkte van het dubbelteam aan. Hoe hoger de klassementen, hoe lager het coëfficiënt.

Dit rapport laat toe om op basis van de klassering en het geboortjaar heel gemakkelijk na te gaan of de spelers in de juiste reeks ingeschreven zijn.

## **Aantal Inschrijvingen per Reeks**

---

Beschikbaar voor alle evenementen.

Rapport in Excel met per reeks het aantal ingeschreven spelers.

Voor dubbelteams wordt ook het aantal spelers weergegeven, niet het aantal teams. Om het aantal teams te kennen, moet het aantal door twee gedeeld worden.

## **Lijst Gebruikte Systeem per Reeks**

---

Beschikbaar voor alle evenementen.

Rapport in Excel met per reeks het gebruikte systeem.

Bij het maken van een evenement blijft het niet altijd overzichtelijk welke systemen gebruikt worden. Om bijvoorbeeld te weten hoeveel stijgers er ingesteld zijn om over te gaan naar de tabel na de poules, dient men per reeks in het programma een aantal stappen uit te voeren.

Daarom werd dit rapport gecreëerd dat een samenvatting geeft van verschillende eigenschappen per reeks en dat ook toelaat de structuur van verschillende reeksen met elkaar te vergelijken.

In dit rapport zijn volgende kolommen voorzien:

- *Reeksnaam*
- *Ingestelde systeem (bv. 'poules + tabel' of 'enkel tabel').*
- *Bij een reeks met poules: het aantal poules die in de reeks gecreëerd werden.*
- *Bij een reeks met poules: het aantal spelers die per poule naar de eindtabel overgaan.*
- *Het aantal spelers die in de reeks ingeschreven zijn. Bovendien wordt tussen haakjes 'Niveau' vermeld indien de spelers al aan het betrokken niveau werden toegevoegd. Meer uitleg hierover verder bij het maken van poules en tabellen.*

## **Lijst Volgende Evenement Maken**

---

*Enkel beschikbaar voor de jeugdliga.*

*Rapport in Excel. Voordat de resultaten van een fase van de jeugdliga kunnen geïmporteerd worden in een volgende fase, moet u dit rapport maken.*

*Het rapport dat gecreëerd wordt bestaat uit drie tabbladen:*

### **Huidige Fase**

---

*Per poule wordt de rangschikking weergegeven met voor iedere speler de melding of hij in de volgende fase stijgt, blijft of daalt. Bij de pouleëigenschappen kan u instellen of er spelers moeten stijgen of dalen en hoeveel. Indien u in het rapport ziet dat niet alles zoals gewenst verlopen is, kan u de pouleëigenschappen aanpassen en daarna het rapport opnieuw maken.*

### **Overzicht Volgende Evenement**

---

*Lijst van alle spelers met het behaalde niveau voor de volgende fase.*

### **Afwezig**

---

*Lijst van de afwezigen in de huidige fase.*

*Tijdens het maken van dit rapport worden op de achtergrond de gegevens klaargezet om te importeren in de volgende fase, wat niet mogelijk is zonder eerst het huidige rapport uit te voeren.*

## DEFINITIE VAN REEKSEN, NIVEAUS EN POULES

### Algemeen

Wanneer u een evenement aanklikt in de 'keuzelijst evenementen' (zie figuur 3), dan verschijnt in het onderste deel het menuscherm de definitie van het evenement. U ziet er de gemaakte reeksen met in de geselecteerde reeks, de gemaakte niveaus en in het geselecteerde niveau de eventuele poules.

Ieder evenement is opgebouwd uit reeksen, niveaus en, indien nodig, poules. Vooral in de interface 'Poules en Tabellen Maken' zal dit zijn belang hebben. Het programma werd zo ontworpen dat het mogelijk is in iedere reeks te werken met verschillende niveaus en per niveau te kiezen of u werkt met een tabel of met poules. Dit heeft als gevolg dat zelfs indien u slechts één niveau maakt, u toch deze drie stappen dient te creëren en de nodige eigenschappen ervan dient in te stellen.

Een concreet voorbeeld uit de jeugdliga WVL:

Reeks	Niveau	Poule
Heren	Super	Poule 1
Heren	1	Poule 1
Heren	2	Poule 1
Heren	2	Poule 2
Heren	3	Poule 1
Heren	3	Poule 2
Heren	3	Poule 3
Heren	3	Poule 4
Heren	4	Poule 1
Heren	4	Poule 2
Heren	4	Poule 3
Heren	4	Poule 4
Heren	5	Poule 1
Heren	5	Poule 2
Heren	5	Poule 3
Heren	5	Poule 4
Heren	6	Poule 1
Heren	6	Poule 2
Heren	6	Poule 3
Heren	6	Poule 4
Heren	6	Poule 5
Heren	6	Poule 6
Heren	6	Poule 7
Heren	6	Poule 8
Heren	6	...
Dames	1	Poule 1
Dames	2	Poule 1
Dames	2	Poule 2
Dames	3	Poule 1
Dames	3	Poule 2
Benjamins	1	Poule 1
Benjamins	2	Poule 1
Benjamins	2	Poule 2
Benjamins	3	Poule 1
Benjamins	3	Poule 2
Preminiemen	1	Poule 1
Preminiemen	2	Poule 1
Preminiemen	2	Poule 2
Preminiemen	3	Poule 1
Preminiemen	3	Poule 2



## Reeksen Toevoegen, Verwijderen, Wijzigen

### Algemeen

Met de drie knoppen onder de keuzelijst 'Reeksen' kan u een reeks toevoegen, verwijderen of de eigenschappen van de reeks aanpassen.

Wanneer u een reeks toevoegt of de eigenschappen van een bestaande reeks wil wijzigen, verschijnt de interface 'Eigenschappen Reeks' (zie figuur 9).

Figuur 9

### Eigenschappen Reeks

#### Reeksnaam

Kies een beknopte en duidelijke reeksnaam.

Voor nationale evenementen probeert u een reeksnaam te vinden die in beide landstalen verstaanbaar is.

#### Datum van de reeks

U kiest de datum van de reeks in de keuzelijst 'datums'.

In deze lijst staan alle datums tussen de begindatum en de einddatum die u in de eigenschappen van het evenement heeft ingesteld.

Vergeet niet de reeksdatum in te stellen, anders zullen sommige mogelijkheden van het programma misschien niet meer werken, zoals bijvoorbeeld de selectie van de reeksen in het rapport 'Einduitslag (WORD)' - zie hoger.

#### Aanvangsuur van de reeks

Vul voor iedere reeks het aanvangsuur in.

## **Dames en/of Heren**

---

Klik de gewenste optie aan:

- Dames en Heren
- Enkel Heren
- Enkel Dames

Wanneer u één van de twee laatste opties aanvinkt, wordt het aankruisvakje 'Damesklassement Gebruiken' automatisch uit- of aangevinkt.

Wanneer u 'Dames en Heren' kiest wordt dit aankruisvakje uitgevinkt. Toch kan u er zelf voor kiezen het damesklassement te gebruiken.

## **Enkel of Dubbel**

---

Klik aan of het een enkel- of dubbelreeks betreft.

## **Inschrijvingsbedrag**

---

Vul het inschrijvingsbedrag voor de reeks in. Vul voor een dubbelreeks het bedrag in te betalen per speler. U bent niet verplicht het bedrag in te vullen, maar natuurlijk zal dit dan niet kunnen weergegeven worden in bepaalde rapporten.

## **Handicap**

---

Indien u gebruik wil maken van het officiële handicapsysteem, dan vinkt u het aankruisvakje 'Handicap' aan. De handicap zal automatisch uitgerekend worden en verschijnen op de wedstrijdblaadjes (zie figuur 28 en 29 verder in deze handleiding).

## **Leeftijd**

---

Kies de gewenste beperking voor leeftijd in de keuzelijst 'Leeftijd'.

## **Interclubspeler / Recreatief**

---

Het is aangeraden deze optie op 'Alle Spelers' te laten staan. Toch kan u ervoor kiezen enkel interclubspelers of enkel recreatieve spelers toe te laten in de huidige reeks.

Deze optie zal wellicht in een volgende versie grondiger uitgewerkt worden.

## **Klassering**

---

U kan de huidige reeks beperken tot bepaalde klassementen. Gebruik de voorziene knoppen om sneller tot de gewenste selectie te komen.

## **Andere Opties**

---

### **Pouleresultaten in punten ingeven.**

---

Vink dit aankruisvakje aan indien u de pouleresultaten voor deze reeks in punten wenst in te geven. Formaat van de resultaten: Voor elke set dient het aantal punten ingetypt te worden behaald door de verliezer van de set. Indien speler 1 de set verliest dan dienen de punten voorafgegaan te worden door een minteken. De verschillende sets kunnen van elkaar gescheiden worden met spatie, komma of punt. Voorbeeld:

Wanneer de setstanden de volgende zijn: 9-11, 12-10, 11-3, 13-15, 11-8

Dan typt u       -9,10,3,-13,8  
                  of -9.10.3.-13.8  
                  of -9 10 3 -13 8

Gebruikt u een punt of spatie als scheidingstekens, dan zal het programma deze automatisch omzetten in een komma.

Indien u deze optie uitvinkt, dient u enkel het aantal gewonnen en verloren sets in te geven: 3-0, 3-1, 3-2, 2-3, 1-3 of 0-3 (het platte streepje zal u niet moeten typen).

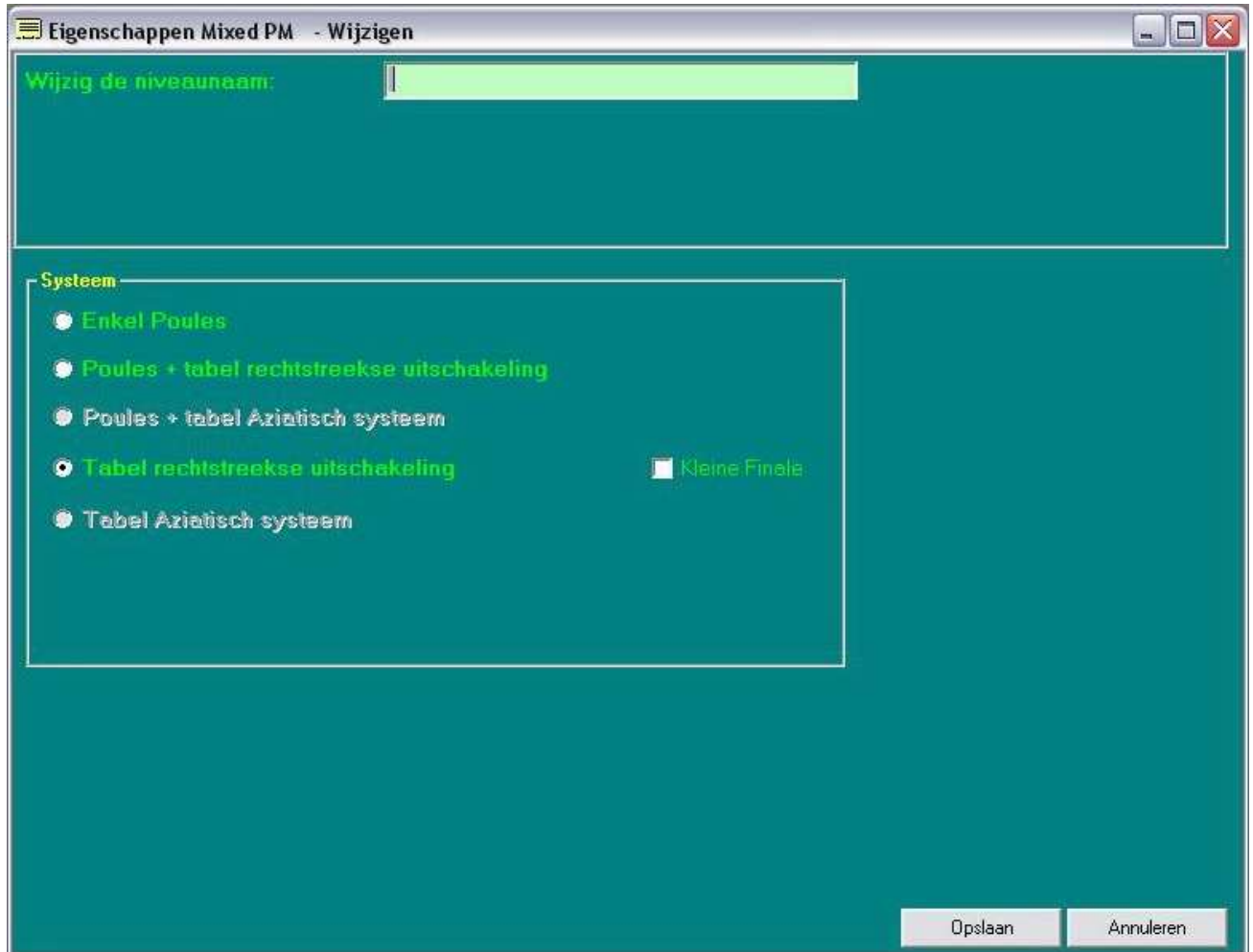
## Niveaus Toevoegen, Verwijderen, Wijzigen

### Algemeen

Met de drie knoppen onder de keuzelijst 'Niveaus' kan u een niveau toevoegen, verwijderen of de eigenschappen van het niveau aanpassen.

Wanneer u een niveau toevoegt of de eigenschappen van een bestaand niveau wil wijzigen, verschijnt de interface 'Eigenschappen Niveau' (zie figuur 10).

Figuur 10



### Eigenschappen Niveau

#### Niveaunaam

Kies een beknopte en duidelijke niveaunaam.

Indien er slechts één niveau in deze reeks bestaat, dan mag u de naam leeg laten.

Voor nationale evenementen probeert u een niveaunaam te vinden die in beide landstalen verstaanbaar is.

#### Systeem

De volgende systemen zijn voorzien:

##### Enkel Poules

Er zijn enkel poules in dit niveau, zonder dat er nadien op een tabel verder gespeeld wordt.

Voorbeeld: Jeugdliga, Nationaal Jeugd criterium,...

##### Poules + tabel rechtstreekse uitschakeling

Er wordt gespeeld in een systeem met poules met een eindtabel.

Wanneer u dit systeem kiest, verschijnt het aankruisvakje 'Kleine Finale'. Vink deze optie aan indien u naast de finale ook voor plaats 3 en 4 een wedstrijd voorziet.

### **Poules + tabel Aziatisch systeem**

Dit systeem is in de huidige versie van het programma nog niet beschikbaar.

### **Tabel rechtstreekse uitschakeling**

Er wordt enkel gespeeld op een tabel, zonder dat er vooraf poules worden gespeeld.

Wanneer u dit systeem kiest, verschijnt het aankruisvakje 'Kleine Finale'. Vink deze optie aan indien u naast de finale ook voor plaats 3 en 4 een wedstrijd voorziet.

### **Tabel Aziatisch systeem**

Dit systeem is in de huidige versie van het programma nog niet beschikbaar.

## **Poules Toevoegen, Verwijderen, Wijzigen**

### **Algemeen**

Met de drie knoppen onder de keuzelijst 'Poules' kan u poules toevoegen, verwijderen of aanpassen.

### **Poules Toevoegen**

Wanneer u drukt op de knop 'Poule(s) Toevoegen', verschijnt de interface 'Poule's Maken' (zie figuur 11). Met deze interface kan u verschillende poules tegelijk maken.

Bij het starten van de interface wordt de standaardnaam 'Poule' automatisch ingevuld. Indien gewenst kan u een andere naam kiezen voor uw poules. Plaats geen nummering naast deze naam, maar gebruik de opties eronder om uw poules gemakkelijk te nummeren. U kan kiezen voor een volgnummer of een volgletter.

Geef het aantal te creëren poules. Geef het nummer (of de letter) van de eerste te creëren poule.

Bij het starten van de interface wordt rekening gehouden met het aantal bestaande poules en wordt automatisch het volgende nummer of de volgende letter ingevuld voor de eerste te creëren poule.

In het vak 'voorbeeld' ziet u hoe uw poulenaam er zal uitzien.

OPGELET ! U kan maximum 34 poules maken.

Figuur 11

**Poule(s) Maken**

In "Mixed PM" bestaan nog geen poules.

Poulenaam:

Geef de gewenste naam: Poule

Volgnummer Gebruiken (1-2-3-4...)

Volgletter Gebruiken (A-B-C-D...)

Voorbeeld

Poule 1

Aantal te maken poules: 1

Eerste nummer van de te maken serie: 1

Poules Maken Annuleren

### **Eigenschappen Poule Wijzigen**

*U kan de eigenschappen van uw poule nadien nog wijzigen via de knop 'Eigenschappen Poule Wijzigen'.  
Bij de eigenschappen kan u nadien de poulenaam indien gewenst toch nog aanpassen.  
Voor de jeugdliga kan u instellen hoeveel spelers er in de volgende fase zullen stijgen of dalen en naar welke andere reeks.*

### **Poule Verwijderen**

*Druk op de knop 'Poule Verwijderen'.*

### **Volgorde Reeksen, Niveaus en Poules Wijzigen**

*U kan de volgorde van de reeksen, niveaus en poules wijzigen met de knoppen 'Hoger' en 'Lager' onder de respectievelijke keuzelijsten in het menuscherm.*

*De ingestelde volgorde wordt in het hele programma gebruikt.*

### **OPMERKING**

*De laatst ingevulde naam bij de eigenschappen van een reeks, niveau of poule wordt automatisch opnieuw ingevuld wanneer u een nieuwe reeks of niveau maakt. Het kan immers handig zijn dat u slechts een klein gedeelte van de naam moet wijzigen om de nieuwe te maken. Vergeet echter niet de naam te wissen indien u deze niet nodig heeft.*

## Inschrijvingen Verwerken

### Algemeen

In het programma bestaan momenteel drie methodes om inschrijvingen te verwerken. De eerste mogelijkheid, de inschrijvingen importeren, werd reeds kort besproken in de rubriek 'Algemeen – Gegevens Importeren' (zie hierboven) en zal wellicht binnenkort vervangen worden door de nieuwe module 'Inschrijvingen Online'. Daarover dus geen verdere uitleg.

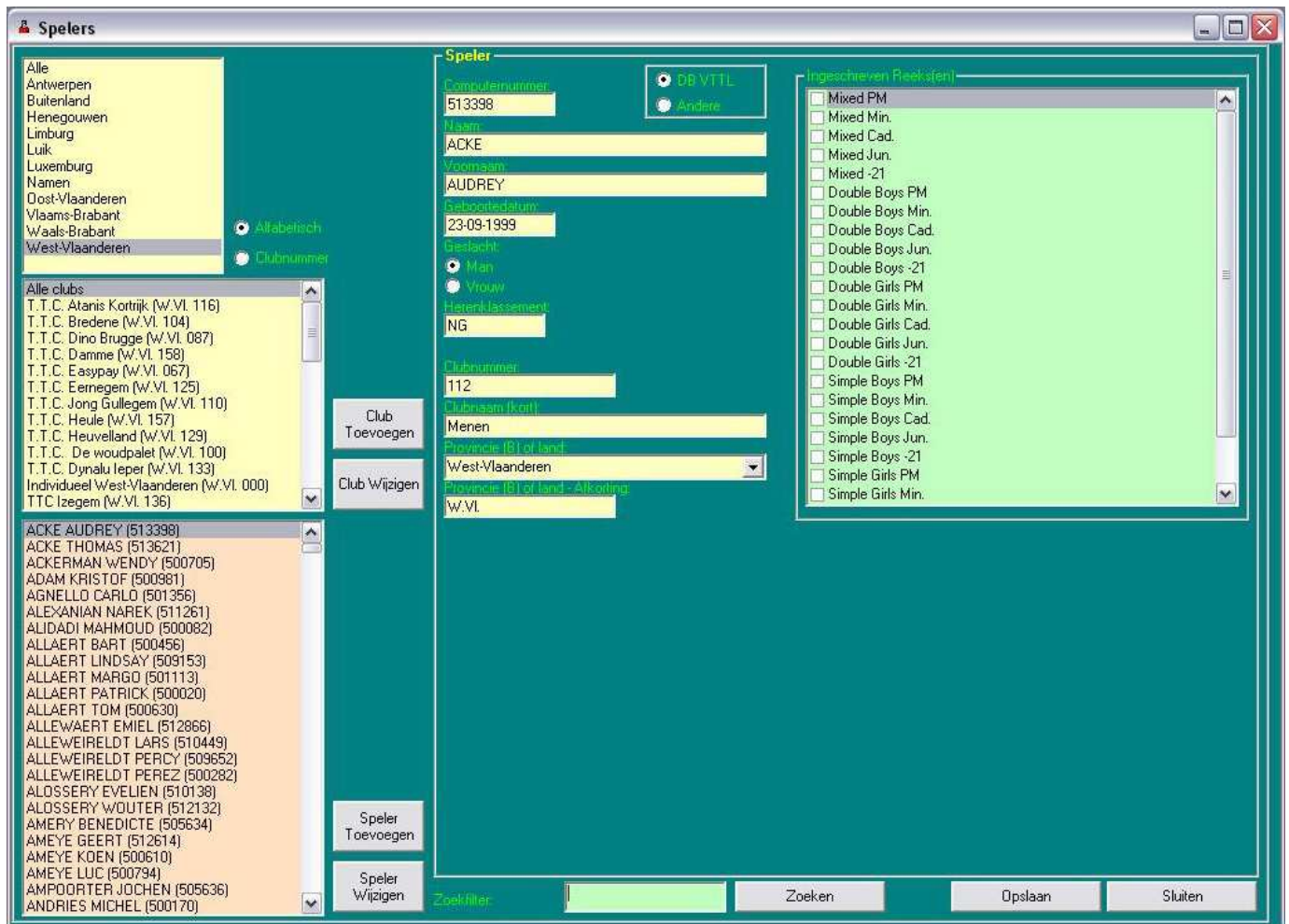
De twee andere methodes kan u respectievelijk oproepen met twee knoppen in het menuscherm van het programma: 'Inschrijvingen per Speler' en 'Inschrijvingen Spelers per club/reeks + Poules maken met slangsystem'.

### Inschrijvingen per Speler

In het menuscherm via de knop **Inschrijvingen per Speler**.

Wanneer u op deze knop drukt, verschijnt de interface 'Spelers' (zie figuur 12).

Figuur 12



### Provincies

Wanneer u de interface 'Spelers' (figuur 12) opent, wordt de provincie geselecteerd die in de algemene opties als standaardprovincie ingesteld is.

De keuze van de provincie geldt als een eerste filter voor het laden van de clubs en leden. Indien u in de keuzelijst 'Provincies' het item 'Alle' kiest, duurt het laden van de clubs en leden langer.

Voor nationale evenementen moet u wellicht in alle provincies de gewenste speler zoeken. Het is aangewezen de inschrijvingen per provincie in te brengen zodat u telkens de betrokken provincie kan selecteren. Op die manier zal u sneller werken !

## Clubs

In de keuzelijst 'Clubs' worden de clubs weergegeven volgens de selectie gemaakt in de keuzelijst 'Provincies'. U zal waarschijnlijk niet dikwijls een club moeten aanklikken. Alleen wanneer u een speler niet onmiddellijk terug vindt, kan het nuttig zijn de club aan te klikken waartoe betrokkene behoort.

Indien gewenst kan u een club toevoegen. Buitenlandse clubs zijn normaal gezien niet opgenomen in de database 'Competitie VTTL' en zal u wellicht moeten toevoegen.

Indien gewenst kan u de gegevens van een bestaande club wijzigen. Het kan bijvoorbeeld zijn dat er een typfout in een clubnaam staat en dat u deze eerst verbetert.

Opgelet: Wanneer u de volgende keer de clubs en spelers importeert uit 'Competitie VTTL' zullen aangebrachte wijzigingen weer overschreven worden. Daarom is het aangewezen bij eventuele fouten de verantwoordelijken VTTL te verwittigen zodat de fout in de centrale database aangepast kan worden.

## Spelers

In de keuzelijst 'Spelers' worden de spelers weergegeven volgens de selectie gemaakt in de keuzelijst 'Provincies' en in de keuzelijst 'Clubs' en volgens de ingestelde filter in het tekstvak 'Zoekfilter'.

Indien gewenst kan u een speler toevoegen.

Bij het toevoegen van een speler, dient u deze te koppelen aan een bestaande club. Indien deze club niet bestaat, moet u deze vooraf toevoegen – zie 'Clubs' hierboven.

### **Procedure binnen de VTTL: Hoe en wanneer wordt een speler beschikbaar in de database 'Competitie VTTL' ?**

Er is een automatische gegevensoverdracht tussen de ledenadministratie VTTL (programma DOCKX) en 'Competitie VTTL' (programma FRENOY). In principe worden de gegevens van de beide databanken ieder kwartier gesynchroniseerd.

Een clubsecretaris voegt een speler toe in de ledenadministratie en stuurt de nodige documenten naar de provinciale secretaris. Deze controleert de gegevens en past de database aan waar nodig o.m. het toekennen van een klassering. Wanneer de nieuwe speler beantwoordt aan alle administratieve voorwaarden zal hij ten laatste een kwartier later toegevoegd zijn aan de database 'Competitie VTTL' en kan u deze importeren in het programma 'Tornooien'.

Indien de speler om een of andere reden toch niet beschikbaar is voor import, kan u hier de speler toevoegen.

**BELANGRIJK !** Wanneer u een nieuwe speler toevoegt, is het aangewezen zijn werkelijke computernummer te gebruiken. Indien u een niet bestaand computernummer gebruikt, zullen de uitslagen van de speler na het einde van het evenement niet geüpload kunnen worden naar 'Competitie VTTL'. Mocht u toevallig het computernummer van een andere bestaande speler gebruiken, dan zullen de uitslagen nadien op 'Competitie VTTL' gevoegd worden bij de uitslagen van de werkelijke speler met dit computernummer.

Indien u geen computernummer opgeeft, en u toch kiest voor de optie 'DB VTTL' (aangesloten speler), zal het programma automatisch een fictief computernummer voor de speler aanmaken op volgende wijze:

Afhankelijk van de gekozen provincie, zal een computernummer toegekend worden lager dan 500000 voor een Waalse provincie, tussen 500000 en 900000 voor een Vlaamse provincie. Om te vermijden dat het nummer van een bestaande speler zou gebruikt worden, zal geprobeerd worden een computernummer toe te kennen dat 100000 meer is dan het hoogst gekende nummer binnen de Vleugel van de speler. Valt dit niet meer binnen de toegestane marge van de Vleugel, dan wordt 10000 bijgeteld, is dit niet mogelijk 1000 en daarna 1.

Een voorbeeld zal dit duidelijker maken:

Worden meerdere Vlaamse spelers toegevoegd en het hoogste computernummer is bv. 530123:

Speler 1:  $530123 + 100000 = 630123$

Speler 2:  $630123 + 100000 = 730123$

Speler 3:  $730123 + 100000 = 830123$

Speler 4:  $830123 + 100000 = 930123$  → dit nummer valt buiten de toegestane zone voor de Vlaamse Vleugel omdat nummers boven 900000 in het programma voorbehouden worden voor niet aangesloten spelers. Vanaf hier wordt geprobeerd 10000 bij te tellen: Speler 4 krijgt volgend nummer:  $830123 + 10000 = 840123$ , enz...

Heeft u zelf of het programma een fictief computernummer toegekend, dan is het aangeraden om na het evenement, van zodra u het juiste computernummer kent, het fictieve nummer te vervangen door het juiste nummer via de knop 'Speler Wijzigen'.

Doe dit vooraleer de upload van de resultaten naar 'Competitie VTTL' uit te voeren, zodat ook de resultaten van deze speler mee in het systeem opgenomen worden.

Wanneer u in de interface 'Speler Toevoegen' de optie 'Andere' aanvinkt i.p.v. 'DB VTTL', dan zal het systeem automatisch een fictief computernummer toekennen beginnend met een 9.

Indien gewenst kan u de gegevens van een bestaande speler wijzigen. Het kan bijvoorbeeld zijn dat er een tikfout in zijn naam staat en dat u deze eerst verbetert.

Opgelet: Wanneer u de volgende keer de clubs en spelers importeert uit 'Competitie VTTL' zullen aangebrachte wijzigingen weer overschreven worden. Daarom is het aangewezen bij eventuele fouten de verantwoordelijken VTTL te verwittigen zodat de fout in de centrale database aangepast kan worden.

### **Zoekfilter Speler**

Wanneer u de interface 'Spelers' opent, staat de cursor automatisch in het tekstvak 'Zoekfilter'. Zo kan u onmiddellijk een gedeelte beginnen typen van de naam van de eerste te zoeken speler.

In het tekstvak 'Zoekfilter' typt u een gedeelte van de naam van de speler. Dit moet niet noodzakelijk het begin van de naam zijn.

Voorbeeld:

Een naam die begint met 'De' of met 'Van Den' is dikwijls niet gemakkelijk te vinden omdat u niet zeker weet of er spaties in de naam staan of niet. Daarom kan u voor 'Van Den Berghe', bijvoorbeeld, enkel de letters 'berg' intypen. De kans is groot dat u de gewenste speler nu al in de keuzelijst 'Spelers' ziet staan.

Van zodra u vier karakters getypt heeft, wordt de keuzelijst 'Spelers' opnieuw opgebouwd volgens de ingestelde filter en de geselecteerde provincie en club. Telkens u een letter meer typt, wordt deze keuzelijst opnieuw aangepast om te beantwoorden aan de zoekfilter. Indien u de gewenste speler niet vindt, kan het zijn dat u een andere provincie en/of club moet kiezen of dat u de zoektekst moet aanpassen.

### **Gegevens Speler**

Wanneer u een speler aanklikt in de keuzelijst 'Spelers' worden zijn gegevens getoond.

Indien er meerdere spelers met dezelfde naam bestaan en u het computernummer niet kent, dient u na te gaan of de geselecteerde speler de juiste is, aan de hand van zijn klassering, club, provincie, geboortedatum, e.d.

### **Ingeschreven Reeks(en)**

In de keuzelijst 'Ingeschreven Reeks(en)' worden de reeksen van het huidige evenement weergegeven.

In de keuzelijst kan u de reeks(en) aanvinken waarvoor de betrokken speler inschrijft.

Is het een dubbelreeks, dan verschijnt het gedeelte voor de dubbelpartner onder de gegevens van de speler en de keuzelijst met de reeksen. De cursor wordt verplaatst naar het tekstvak met de zoekfilter van de dubbelpartner en eventuele tekst wordt geselecteerd. Zo kan u onmiddellijk de gewenste zoektekst intypen.

### **Dubbelpartner**

#### **Zoekfilter**

Hier kan u een gedeelte van de naam intypen van de dubbelpartner. De spelers die beantwoorden aan de zoekfilter worden getoond in de keuzelijst 'Dubbelpartner'.

#### **Provincie**

Ook bij de dubbelpartner is er een keuzelijst 'Provincies Dubbelpartner'. Wanneer u in de keuzelijst 'Provincies' links bovenaan de interface 'Speler' een provincie selecteert, wordt automatisch dezelfde provincie geselecteerd in de keuzelijst 'Provincie Dubbelpartner'. Het is echter mogelijk dat de dubbelpartner uit een andere provincie afkomstig is. In dat geval kan u hier een andere provincie selecteren voor de dubbelpartner.



## **Keuzelijst Dubbelpartner**

Wanneer u de gewenste dubbelpartner in de keuzelijst 'Dubbelpartner' ziet staan, dient u deze aan te klikken om hem als dubbelpartner te selecteren. Zijn gegevens worden getoond naast de keuzelijst. Ook hier is er misschien een korte controle vereist indien er meerdere spelers met dezelfde naam bestaan.

Wanneer u in deze keuzelijst dubbelklikt, dan wordt de speler geselecteerd als dubbelpartner en worden de ingevulde inschrijvingen onmiddellijk opgeslagen.

## **Inschrijvingen Opslaan**

Wanneer u alle gewenste reeksen heeft aangeduid en de eventuele dubbelpartners heeft geselecteerd, dient u de inschrijvingen te bewaren.

Er zijn drie mogelijkheden:

- Klik op de knop 'Opslaan'
- Druk op de ENTER-toets van het toetsenbord.
- Bij het kiezen van een dubbelpartner: dubbelklik op de dubbelpartner in de keuzelijst 'Dubbelpartner'

Na het opslaan, wordt de cursor opnieuw verplaatst naar het tekstvak 'Zoekfilter' en wordt de tekst die daar staat geselecteerd. Zo kan u onmiddellijk de zoektekst typen van de volgende in te schrijven speler.

Wanneer u een andere speler aanklikt in de keuzelijst 'Spelers' of een andere club of een andere provincie of wanneer u de interface 'Speler' sluit, zonder dat u de inschrijvingen opgeslagen heeft, wordt bevestiging gevraagd of de wijzigingen opgeslagen moeten worden.

## **Inschrijvingen Verwijderen**

Het verwijderen van de inschrijvingen gebeurt op dezelfde manier als het inschrijven zelf. U zoekt uw speler en vinkt de nodige reeksen uit. Daarna slaat u de gegevens op.

## **Inschrijvingen Spelers per club**

Druk in het menuscherf op de knop 'Inschrijvingen Spelers per club/reeks + Poules maken met slangstelsysteem' om de interface 'Poules en Tabellen Maken' te openen (zie figuur 13). Hier kan u naast de inschrijvingen per club ook de poules en de tabellen van het evenement maken, al dan niet met het slangstelsysteem.

**OPGELET !** In deze interface kan u alleen spelers toevoegen aan een **enkelreeks**. Voor dubbelreeksen kan u de inschrijvingen uitsluitend toevoegen via de interface 'Spelers' – zie hierboven: inschrijvingen per speler.

De interface 'Poules en Tabellen' (zie figuur 13) bestaat uit drie tabbladen: Reeksen, Niveaus en Poules of Tabellen.

Wanneer u de interface opent is het tabblad 'Reeksen' zichtbaar. Dit tabblad hebben we nodig voor de inschrijvingen per club.

U kan één of meer spelers toevoegen aan een reeks door deze te slepen uit de keuzelijst 'Spelers' links naar de gewenste reeks in het midden van het scherm.

U kan meerdere spelers in deze lijst selecteren door gebruik te maken van de toetsen CTRL of SHIFT.

## **Een reeks spelers selecteren en toevoegen**

Klik de eerste speler aan, houd de SHIFT-toets ingedrukt en klik op de laatste speler. Blijf drukken op de linkermuisknop en sleep de spelers naar de gewenste reeks. Tijdens het slepen mag u de SHIFT-toets loslaten.

## **Verschillende spelers selecteren en toevoegen**

Houd de CTRL-toets ingedrukt en klik de verschillende spelers aan. Blijf bij de laatste speler drukken op de linkermuisknop en sleep de spelers naar de gewenste reeks. Tijdens het slepen mag u de CTRL-toets loslaten.

## **Inschrijvingen Wijzigen**

Om de inschrijving van één of meerdere spelers te wijzigen, kan u deze, op dezelfde manier als hierboven, selecteren in de keuzelijst 'Ingeschreven Spelers' en deze slepen naar een andere reeks in het midden van het scherm.


## **Inschrijvingen Verwijderen**

---

*Om de inschrijving van één of meerdere spelers te verwijderen, kan u deze, op dezelfde manier als hierboven, selecteren in de keuzelijst 'Ingeschreven Spelers' en deze slepen naar het icoontje 'Vuilbak'.*

*Wanneer u spelers toevoegt aan een reeks, wordt deze reeks geactiveerd en worden de spelers die ingeschreven zijn in deze reeks getoond in de keuzelijst 'Ingeschreven Spelers' aan de rechterkant.*

*Meer uitleg over de interface 'Poules en Tabellen Maken' vindt u in het volgende hoofdstuk.*



## Reeksen: Poules en Tabellen maken

Druk in het menuscherm op de knop 'Inschrijvingen Spelers per club/reeks + Poules maken met slangstelsysteem' om de interface 'Poules en Tabellen Maken' te openen (zie figuur 13).

In het vorige hoofdstuk werd uitgelegd hoe u spelers kan inschrijven door deze te slepen naar de gewenste reeks. In dezelfde interface kan u de samenstelling van de poules en tabellen maken.

Er zijn drie verschillende tabbladen: Reeksen, Niveaus en Tabellen of Poules.

U dient de spelers eerst toe te voegen aan een reeks, daarna per reeks aan een niveau en nadien per niveau aan de poules of tabel.

## Tabblad 'Reeksen'

Figuur 13

## Provincies

Wanneer u de interface 'Poules en Tabellen Maken' (figuur 13) opent, wordt de provincie geselecteerd die in de algemene opties als standaardprovincie ingesteld is.

In de keuzelijst 'Clubs' worden enkel de clubs van deze provincie weergegeven.

Selecteert u 'Alle' in de keuzelijst 'Provincies', dan worden alle clubs in de database getoond in de keuzelijst 'Clubs'.

## Clubs

In de keuzelijst 'Clubs' worden de clubs getoond die beantwoorden aan de geselecteerde provincie en de tekst ingevuld in het tekstvak 'Filter clubs'. De spelers van de geselecteerde club worden getoond in de keuzelijst 'Spelers'.

De clubs zijn standaard alfabetisch gesorteerd. U kan het aankruisvakje 'Clubs Alfabetisch Sorteren' uitvinken indien u de clubs volgens clubnummer wenst te sorteren.

## **Filter Clubs**

---

In het tekstvak 'Filter Clubs' kan u een gedeelte van een clubnaam intypen. In de keuzelijst 'Clubs' worden enkel de clubs getoond die beantwoorden aan deze tekst (binnen de eventueel geselecteerde provincie).

## **Spelers**

---

In de keuzelijst 'Spelers' worden de spelers getoond van de geselecteerde club.

De spelers zijn standaard alfabetisch gesorteerd. Indien u het aankruisvakje 'Spelers Alfabetisch Sorteren' uitvinkt, worden ze gesorteerd volgens computernummer.

Het aantal spelers in de keuzelijst 'Spelers' wordt getoond in het tekstvak 'Aantal Spelers' onder de keuzelijst.

Vanuit de keuzelijst 'Spelers' kan u spelers verslepen naar een gewenste reeks om deze aan de reeks toe te voegen, m.a.w. om deze in te schrijven (zie vorige hoofdstuk).

## **Reeksen**

---

In het middelste deel van het tabblad 'Reeksen' worden de verschillende reeksen van het evenement weergegeven. De reeksen krijgen elk een verschillend kleur. Er zijn acht kleuren. Dit maakt het verslepen naar een juiste reeks overzichtelijk en zorgt ervoor dat er minder fouten gemaakt worden.

De volgorde van de reeksen kan u wijzigen in het menuscherm.

U kan een reeks selecteren door te drukken op het label van de reeks. De spelers of dubbelteams die in deze reeks ingeschreven zijn, worden getoond in de keuzelijst 'Ingeschreven Spelers'. Ook wanneer u spelers sleept naar een reeks, wordt deze reeks geactiveerd.

Wanneer u naar de andere tabbladen gaat, blijft de geselecteerde reeks de actieve reeks.

Wanneer er meer reeksen zijn dan er getoond kunnen worden, verschijnt een schuifbalk naast de reeksen.

## **Ingeschreven Spelers**

---

Aan de rechterkant van het tabblad 'Reeksen' vindt u de keuzelijst 'Ingeschreven Spelers'.

In de keuzelijst worden de spelers of dubbelteams weergegeven van de geselecteerde reeks.

Indien u de inschrijvingen verwerkt heeft via de interface 'Speler', worden deze hier ook getoond.

De spelers of dubbelteams zijn standaard alfabetisch gesorteerd (voor dubbelteams op naam van speler 1). Indien u het aankruisvakje 'Alfabetisch' onder de keuzelijst uitvinkt, worden de spelers of dubbelteams gesorteerd volgens hun klassering.

U kan ervoor kiezen enkel de spelers of dubbelteams van de geselecteerde club weer te geven, zodat u gemakkelijk kan zien of een speler of team van deze club al ingeschreven is in deze reeks.

Het totaal aantal ingeschreven spelers of teams in deze reeks wordt weergegeven in het tekstvak 'Totaal Aantal Spelers' onder de keuzelijst.

## **Reeks Spelers / Teams Wijzigen**

---

Om de reeks van een speler of Team te wijzigen: sleep deze naar het label van de gewenste reeks.

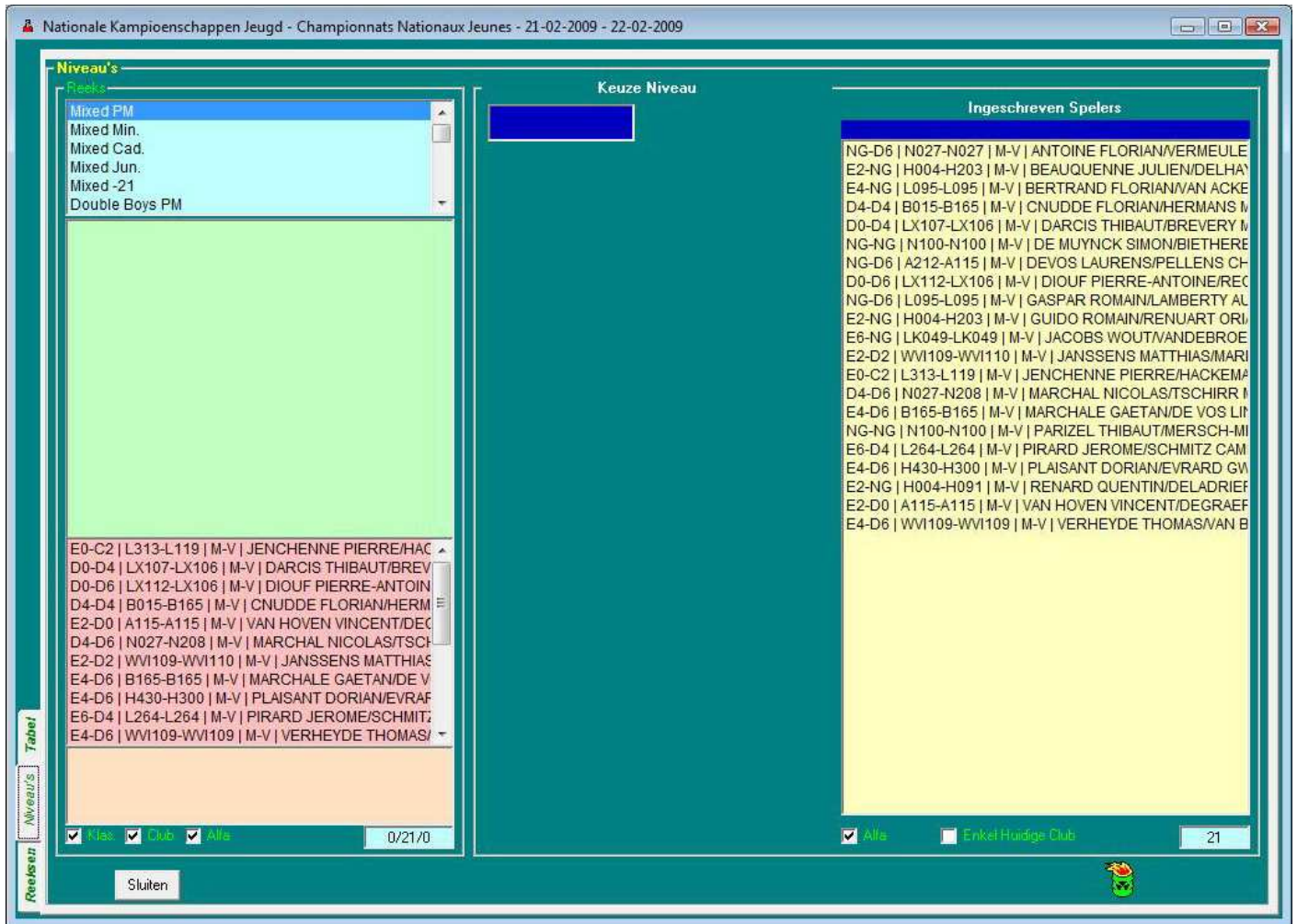
## **Spelers / Teams Verwijderen**

---

Rechts onderaan het tabblad 'Reeksen' vindt u het icoontje 'Vuilbak'. U kan één of meerdere spelers of teams verwijderen uit de reeks door deze hierheen te slepen.

## Tabblad 'Niveaus'

Figuur 14



Klik op het tabblad niveaus om dit te activeren.

Zelfs indien er slecht één niveau bestaat in de actieve reeks, moet u de spelers of de teams toevoegen aan het niveau vooraleer het mogelijk is deze in een poule of tabel op te nemen.

In het tabblad niveaus werkt u op dezelfde manier om spelers of teams aan een niveau toe te voegen, van niveau te veranderen of uit een niveau te verwijderen.

### Reeksen

In de lichtblauwe keuzelijst 'Reeksen' worden de reeksen van het evenement getoond. De reeks die u geselecteerd heeft in het tabblad 'Reeksen' is ook hier geselecteerd. U kan hier een andere reeks selecteren. U hoeft daarvoor bijgevolg niet terug te keren naar het tabblad 'Reeksen'.

### Spelers niet opgenomen in een niveau

In de lichtgroene keuzelijst 'Spelers niet opgenomen in een niveau' worden de spelers of teams getoond die in de reeks ingeschreven zijn maar nog niet aan een niveau toegevoegd werden.

Vanuit deze keuzelijst kan u spelers of teams verslepen om deze aan een niveau toe te voegen.

### Spelers opgenomen in een niveau

In de lichtrode keuzelijst 'Spelers opgenomen in een niveau' worden de spelers of teams getoond die in de reeks ingeschreven zijn en al aan een niveau toegevoegd werden.

Vanuit deze keuzelijst kan u spelers of teams verslepen om deze nogmaals aan een ander niveau toe te voegen.

## **Afwezige Spelers**

---

*In de zalmkleurige keuzelijst 'Afwezige Spelers' worden de spelers of teams getoond die tijdens het evenement afwezig werden gezet.*

*Vanuit deze keuzelijst kan u spelers of teams verslepen om deze opnieuw aan een niveau toe te voegen. Indien u dit doet, zal bevestiging gevraagd worden omdat de speler daarna niet meer als afwezig zal beschouwd worden.*

*Met deze keuzelijsten heeft u een duidelijk overzicht van welke spelers al opgenomen zijn in een niveau en welke niet. De kans dat u vergeet spelers toe te voegen aan een niveau is hierdoor klein.*

*U kan de lijsten op verschillende manieren sorteren met de aankruisvakjes 'Klas', 'Club' en 'Alfa' onderaan.*

*Het aantal spelers of teams in de drie keuzelijsten wordt weergegeven in het tekstvak 'Totaal Aantal Spelers' onderaan. Hierin ziet u drie totalen:*

- 1 Aantal spelers in de reeks die niet opgenomen zijn in een niveau*
- 2 Aantal spelers in de reeks die wel opgenomen zijn in een niveau*
- 3 Aantal spelers in de reeks die als afwezig werden opgegeven*

## **Niveaus**

---

*In het middelste deel van het tabblad 'Niveaus' worden de verschillende niveaus van de huidige reeks weergegeven.*

*Ook de niveaus krijgen elk een verschillend kleur, net zoals de reeksen op het tabblad 'Reeksen'.*

*De volgorde van de niveaus kan u wijzigen in het menuscherm.*

*U kan een niveau selecteren door te drukken op het label van het niveau. De spelers of dubbelteams die in dit niveau opgenomen zijn, worden getoond in de keuzelijst 'Ingeschreven Spelers'. Ook wanneer u spelers sleept naar een niveau, wordt dit niveau geactiveerd.*

*Wanneer u naar het tabblad 'poules of tabel' gaat, blijft het geselecteerde niveau het actieve.*

*Wanneer er meer niveaus zijn dan er getoond kunnen worden, verschijnt een schuifbalk naast de niveaus.*

## **Ingeschreven Spelers**

---

*Aan de rechterkant van het tabblad 'Niveaus' vindt u de keuzelijst 'Ingeschreven Spelers'.*

*In de keuzelijst worden de spelers of dubbelteams weergegeven van het geselecteerde niveau.*

*De spelers of dubbelteams zijn standaard alfabetisch gesorteerd (voor dubbelteams op naam van speler 1). Indien u het aankruisvakje 'Alfabetisch' onder de keuzelijst uitvinkt, worden de spelers of dubbelteams gesorteerd volgens hun klassering.*

*U kan ervoor kiezen enkel de spelers of dubbelteams van de geselecteerde club weer te geven, zodat u gemakkelijk kan zien of een speler of team van deze club al opgenomen is in dit niveau.*

*Het totaal aantal ingeschreven spelers of teams in dit niveau wordt weergegeven in het tekstvak 'Totaal Aantal Spelers' onder de keuzelijst.*

## **Niveau Spelers / Teams Wijzigen**

---

*Om het niveau van een speler of Team te wijzigen: sleep deze naar het label van het gewenste niveau.*

## **Spelers / Teams Verwijderen**

---

*Rechts onderaan het tabblad 'Niveaus' vindt u het icoontje 'Vuilbak'. U kan één of meerdere spelers of teams verwijderen uit het niveau door deze hierheen te slepen.*

**Tabblad 'Poules of Tabel'**

Figuren 15 en 16

Nationale Kampioenschappen Jeugd - Championnats Nationaux Jeunes - 21-02-2009 - 22-02-2009

**Tabel**

Niveau

Blad 1 | Blad 2 | Tabel 64

1	64	A19   D080   M   504553   NUYTINCK CEDRIC	B212: 3
2	33	C2   N048   M   106850   BURTON QUENTIN	H307: 3
2	32	C2   B015   M   106013   SAFI ILYAS	LK051: 3
3	17	B4   WV1000   M   505568   DELNATTE REMI	L119: 3
3	48		N051: 3
3	49		O080: 3
4	16	B4   LK051   M   506738   JANIK ALEXANDER	VB234: 2
5	9	B2   H307   M   100170   PONCELET QUENTIN	A182: 1
5	56		H001: 1
6	41	C6   A212   M   508953   MERTENS LUK	H082: 1
6	24	C0   L119   M   124771   HERMAN JORDAN	LK049: 1
7	25	C0   VB234   M   505897   LOVENICH KAREL	O05: 1
7	40	C6   LX034   M   106497   FONTAINE GAETAN	L165: 1
8	57		LX005: 1
8	8	B4   A212   M   505229   DEVOS GUY	LX034: 1
9	5	B2   N051   M   100600   GUILMIN CEDRIC	LX053: 1
10	37	C4   LX053   M   106557   STARCK CORENTIN	X107: 1
10	28	C0   WV110   M   501430   VANHOVE WESLEY	N037: 1
11	21	C0   VB234   M   508400   GIELEN JORN	N048: 1
11	44		VB293: 1
12	53		B015: 1
12	12	B2   L119   M   121905   PIETRONIRO PIERRE	B124: 1
13	13	B4   VB293   M   505457   CLUYTS FILIP	B165: 1
13	52		WV1000: 1
14	45		WV110: 1
14	20	C0   L165   M   118317   LEMAITRE P-YVES	Ext501: 1
15	29	C2   LK049   M   508454   VEESTRAETEN JODY	
15	36	C4   LX107   M   131448   STREE LIONEL	
16	61		
16	4	B0   H307   M   100656   RENARD JULIEN	

A12 | H001 | M | 100047 | JEAN LAURIC  
 A18 | Ext501 | M | 119894 | INDEHERBERG Julien  
 A19 | O080 | M | 504553 | NUYTINCK CEDRIC  
 B0 | O080 | M | 502048 | BIERNY LUDOVIC  
 B0 | H307 | M | 100656 | RENARD JULIEN  
 B2 | N051 | M | 100600 | GUILMIN CEDRIC  
 B2 | L119 | M | 121905 | PIETRONIRO PIERRE  
 B2 | H307 | M | 100170 | PONCELET QUENTIN  
 B4 | WV1000 | M | 505568 | DELNATTE REMI

Klas  Club  Alfa 0/40/0  
 Selectie Opheffen 40  
 Sluiten

Tabel Leegmaken

Nationale Kampioenschappen Veteranen - Championnats Nationaux Vétérans - 08-02-2009

**Poules**

Niveau

Poules:

Poule 1	3	Poule 2	3	Poule 3	3	Poule 4	3
Poule 5	3	Poule 6	3	Poule 7	3	Poule 8	3
Poule 9	3	Poule 10	3	Poule 11	3	Poule 12	3
Poule 13	3	Poule 14	3				

B2 | N114 | M | 100125 | GOBEAUX ANDRE

Klas  Club  Alfa 1/42/0  
 Aantal getwalliceerden per poule voor eindtabel: 1  
 Selectie Opheffen 42  
 Sluiten

Alle Poules Leegmaken

**Poule 1** Volgorde Aanpassen

B2 | L312 | M | 100062 | CHRISTOPHE DANY  
 C0 | LX097 | M | 100908 | RAIWET JEAN MARC  
 C2 | N047 | M | 101303 | WILLEMS VINCENT

**Poule 2** Volgorde Aanpassen

B2 | H206 | M | 100061 | BOUCHEZ OLIVIER  
 C2 | N211 | M | 100999 | BOUSREZ BERNARD  
 C2 | B123 | M | 101679 | NOEL JEAN LUC

**Poule 3** Volgorde Aanpassen

B0 | H001 | M | 100048 | FERNANDEZ ADOLPHE  
 C2 | L170 | M | 103613 | MALPAIX DIDIER  
 C4 | WV1136 | M | 509743 | HOUSSIN MARIO

**Poule 4** Volgorde Aanpassen

B2 | N147 | M | 100127 | DELFORGE DAVID  
 C0 | H384 | M | 100914 | ALLEGRO CALOGERO  
 C4 | L170 | M | 118569 | GERMEAUX DANIEL

**Poule 5** Volgorde Aanpassen

B2 | H314 | M | 100089 | PIRSOU ALAIN  
 C0 | A062 | M | 502007 | STEVENS PETER  
 C2 | N197 | M | 100429 | DENUTTE CHRISTOPHE

**Poule 6** Volgorde Aanpassen

B4 | B171 | M | 100192 | DANTROU CLAUDE  
 C0 | N034 | M | 100486 | PARMENTIER JEAN-MARIE  
 C6 | A062 | M | 508977 | VAN HEURCK PATRICK

**Poule 7** Volgorde Aanpassen

B4 | B134 | M | 100379 | DOYURAN MESUT  
 C0 | H314 | M | 101036 | RIMBAUT PATRICK  
 D2 | N208 | M | 104538 | WARIN PATRICK

**Poule 8** Volgorde Aanpassen

B4 | B171 | M | 100098 | REGNIER CHRISTIAN  
 C0 | N083 | M | 101314 | ALIN DIDIER  
 D0 | H384 | M | 103894 | ALLEGRO ANTONIO

Klik op het tabblad 'poules' of 'tabel' om dit te activeren.

Op dit tabblad worden ofwel de poules van de het actieve niveau ofwel de tabel weergegeven. Dit is afhankelijk van het ingestelde systeem voor het actieve niveau (bij de definitie van de niveaus in het menuscherm).

In het tabblad 'poules of tabel' werkt u op dezelfde manier om spelers of teams aan een poule of tabel toe te voegen, van poule of van plaats in de tabel te veranderen of uit een poule of tabel te verwijderen.

Bovendien kan u gebruik maken van volgende knoppen: slangstelsysteem, alle poules leegmaken, tabel leegmaken.

## **Niveaus**

In de lichtblauwe keuzelijst 'Niveaus' worden de niveaus van de actieve reeks getoond. Het niveau dat u geselecteerd heeft in het tabblad 'Niveaus' is ook hier geselecteerd. U kan hier een ander niveau selecteren. U hoeft daarvoor bijgevolg niet terug te keren naar het tabblad 'Niveaus'.

## **Spelers niet opgenomen in een poule of de tabel**

In de lichtgroene keuzelijst 'Spelers niet opgenomen in een poule of de tabel' worden de spelers of teams getoond die in het niveau opgenomen zijn maar nog niet aan een poule of tabel toegevoegd werden.

Vanuit deze keuzelijst kan u spelers of teams verslepen om deze aan een poule of aan de tabel toe te voegen.

## **Spelers opgenomen in een poule of de tabel**

In de lichtrode keuzelijst 'Spelers opgenomen in een poule of de tabel' worden de spelers of teams getoond die in het niveau ingeschreven zijn en al aan een poule of aan de tabel toegevoegd werden.

Vanuit deze keuzelijst is het niet mogelijk spelers of teams te verslepen om deze nogmaals aan een poule of een tabel toe te voegen.

## **Afwezige Spelers**

In de zalmkleurige keuzelijst 'Afwezige Spelers' worden de spelers of teams getoond die tijdens het evenement afwezig werden gezet.

Vanuit deze keuzelijst kan u spelers of teams verslepen om deze opnieuw aan een poule of de tabel toe te voegen.

Indien u dit doet, zal bevestiging gevraagd worden omdat de speler daarna niet meer als afwezig zal beschouwd worden.

Met deze keuzelijsten heeft u een duidelijk overzicht van welke spelers al opgenomen zijn in een poule of de tabel en welke niet. De kans dat u vergeet spelers toe te voegen aan een poule of de tabel is hierdoor klein.

U kan de lijsten op verschillende manieren sorteren met de aankruisvakjes 'Klas', 'Club' en 'Alfa' onderaan.

Het aantal spelers of teams in de drie keuzelijsten wordt weergegeven in het tekstvak 'Totaal Aantal Spelers' onderaan. Hierin ziet u drie totalen:

- 1 Aantal spelers in de reeks die niet opgenomen zijn in een poule of de tabel
- 2 Aantal spelers in de reeks die wel opgenomen zijn in een poule of de tabel
- 3 Aantal spelers in de reeks die als afwezig werden opgegeven

## **Slangstelsysteem**

U kan de spelers één per één aan de tabel of de poules toevoegen of u kan gebruik maken van de knop met het slangstelsysteem om alle spelers tegelijk in één handeling toe te voegen.

U kan het slangstelsysteem niet toepassen wanneer er al spelers opgenomen zijn in de tabel of de poules. In dat geval moet u deze eerst leegmaken.

Het slangstelsysteem in het programma is nog niet zeer uitgebreid. Het sorteert de spelers eerst per klassement, daarna per club en alfabetisch. Op deze manier worden de meeste spelers van een zelfde club meestal wel op redelijke wijze verdeeld op de tabel of in de poules. Toch is het systeem voor verbetering vatbaar. Daarom werd de volgende controle voorzien.



## Controle van de toegevoegde spelers

---

Na het toevoegen van de spelers kan u de samenstelling van de poules of de plaatsing op de tabel controleren met de labels per club aan de rechterkant van het tabblad 'poules of tabel'.

Deze labels geven het aantal spelers per club weer die opgenomen zijn in het actieve niveau. De clubs zijn gesorteerd volgens het aantal ingeschreven spelers per club. De clubs met de meeste inschrijvingen staan bovenaan. Het is aangewezen eerst de clubs te controleren die het meeste aantal inschrijvingen hebben.

Er zijn twee mogelijke controles:

### Controle per club

---

Klik met de **linkermuisknop** op het label van een club. Alle spelers of teams van de betrokken club worden geselecteerd in de poules of in de tabel in het geel gemarkeerd.

### Controle per Provincie

---

Klik met de **linkermuisknop** op het label van een club terwijl u de **CTRL-toets** ingedrukt houdt. Alle spelers of teams uit de provincie van de betrokken club worden geselecteerd in de poules of in de tabel in het geel gemarkeerd.

Deze controle heeft natuurlijk geen nut bij een provinciaal evenement.

Indien u ziet dat te veel spelers of teams van dezelfde club of provincie in dezelfde poule staan of in hetzelfde deel van de tabel, dan wijzigt u dit en voert u de controle opnieuw uit.

U kan de gemaakte selectie opheffen door een andere club of provincie te kiezen of met de knop 'Selectie Opheffen'.

## Aantal Spelers

---

In het tekstvak 'Aantal Spelers' (naast de knop 'Selectie Opheffen') wordt het aantal spelers weergegeven dat opgenomen is in de tabel of in de poules.

## Tabel

---

### Algemeen

---

(Zie figuur 15)

De grootte van de tabel die weergegeven wordt, hangt af van het aantal spelers die opgenomen zijn in het actieve niveau.

Indien geen spelers opgenomen zijn in het niveau is er ook geen tabel zichtbaar.

Naargelang u spelers toevoegt aan de tabel zal deze groter worden. Op het zwarte label rechts bovenaan ziet u de huidige grootte van de tabel.

Wanneer de tabel groter wordt dan 32 spelers, dan wordt er een tweede blad gemaakt. In dat geval wordt bovenaan de tabel een knop 'Blad 2' toegevoegd. U kan wisselen tussen de verschillende bladen door op deze knoppen te drukken.

De tabel is beperkt tot 256 spelers, dus tot een maximum van 8 bladen van 32 spelers.

### Spelers Toevoegen

---

U kan gebruik maken van het slangstelsel – zie hierboven – of u kan de spelers of teams één per één toevoegen.

U kan de spelers of teams naar een plaats in de tabel slepen vanuit de lichtgroene keuzelijst 'Spelers niet opgenomen in een poule of de tabel' of de zalmkleurige keuzelijst 'Afwezige Spelers'.

U kan de spelers of teams slepen naar een lege plaats of naar een plaats die al bezet wordt door een andere speler of team. In dat geval zal deze laatste weer verwijderd worden uit de tabel.

### Plaats Spelers Wijzigen

---

U kan de spelers of teams van plaats veranderen door ze naar een lege plaats te slepen of naar een plaats die al bezet wordt door een andere speler of team. In dat laatste geval zullen de twee spelers of teams van plaats verwisseld worden.

In deze versie van het programma is het niet mogelijk om een speler binnen de tabel naar een ander blad te slepen. Wenst u dit te doen, dan zal u de speler eerst uit de tabel moeten verwijderen (slepen naar vuilbak) en nadien op het andere blad naar de nieuwe plaats moeten slepen.

### **Spelers Verwijderen**

U kan alle spelers tegelijk uit de tabel verwijderen met de knop 'Tabel Leegmaken'.

U kan één speler of team uit de tabel verwijderen door deze te slepen naar het icoontje 'Vuilbak'.

## **Poules**

### **Algemeen**

(Zie figuur 16)

Er kunnen maximum 34 poules in een niveau gemaakt worden. Een poule moet minstens bestaan uit drie spelers of teams. De maximumgrootte van een poule is 9 spelers of teams.

U kan poules toevoegen of verwijderen via de definitie van het evenement in het menuscherm.

Wanneer er meer dan 6 poules zijn, dan verschijnt er een schuifbalk naast de poules.

Wil u onmiddellijk naar een poule gaan die op het scherm niet zichtbaar is, klik dan op het label van de poule bovenaan.

Naast elk poulelabel staat het aantal spelers of teams dat al opgenomen is in de tabel. Zo kan u onmiddellijk zien of de spelers goed verdeeld zijn over de poules.

### **Aantal Stijgers**

Wanneer u in de eigenschappen van het niveau gekozen heeft voor een systeem van poules + tabel, dan verschijnt links onderaan de keuzelijst 'Aantal gekwalificeerden per poule voor de eindtabel'. Dit is de enige plaats in het programma waar u deze eigenschap kan instellen.

U kan maximum vier spelers naar de eindtabel laten stijgen.

### **Spelers Toevoegen**

U kan gebruik maken van het slangstelsel – zie hierboven – of u kan de spelers of teams één per één toevoegen.

U kan de spelers of teams aan een poule toevoegen vanuit de lichtgroene keuzelijst 'Spelers niet opgenomen in een poule of de tabel' of de zalmkleurige keuzelijst 'Afwezige Spelers'.

Sleep de toe te voegen speler(s) naar het label van de gewenste poule bovenaan.

### **Poule Speler Wijzigen**

U kan de spelers of teams van poule veranderen door ze vanuit de keuzelijst van de huidige poule te slepen naar het label van de nieuwe poule bovenaan.

### **Spelers Verwijderen**

U kan alle spelers tegelijk uit de poules verwijderen met de knop 'Alle Poules Leegmaken'.

U kan één speler of team uit een poule verwijderen door deze te slepen naar het icoontje 'Vuilbak'.

### **Poulevolgorde Wijzigen**

Bij elke poule heeft u een knop 'Volgorde Aanpassen'.

Wanneer u op deze knop klikt, verschijnt de interface 'Poulevolgorde'.

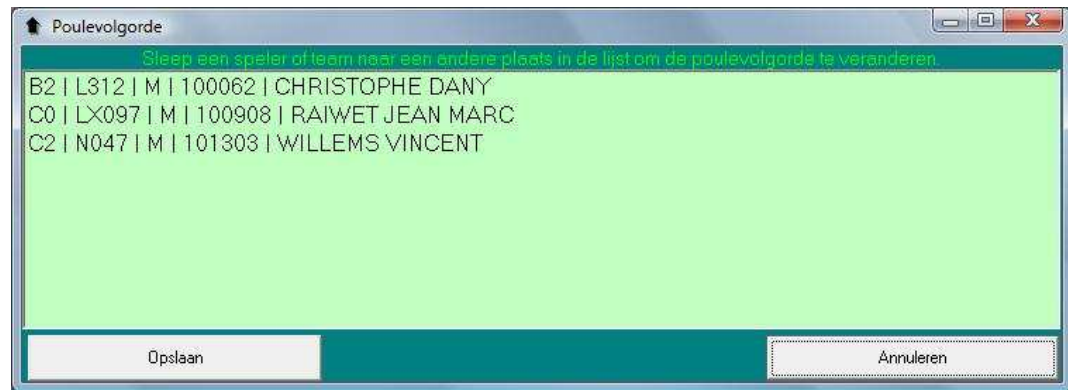
Afhankelijk van de optie 'Manuele Poulevolgorde' bij de eigenschappen van het evenement, kan u de poulevolgorde al dan niet wijzigen.

In figuur 17 is het mogelijk de poulevolgorde te wijzigen. Sleep een speler binnen de keuzelijst naar een andere plaats. Wanneer u alle gewenste wijzigingen aangebracht heeft, drukt u op de knop 'Opslaan'.

In figuur 18 kan de poulevolgorde niet aangepast worden. De keuzelijst is niet actief en u kan niet opslaan.

Onderaan wordt de uitleg getoond over de optie 'Manuele Poulevolgorde' van het evenement.

Figuur 17



Figuur 18



**Evenement Beheren**

Figuren 19 en 20

Nationale Kampioenschappen Jeugd - Championnats Nationaux Jeunes - 21-02-2009 - 22-02-2009

Reeksen: 1/16 1/8 1/4 1/2 Finale Blad 1

Aantal winnende sets: 3 Beschikbare Tafels: Tabel 32

Nr	CompNr	Naam + Voornaam	Klas	Club	M+	M-	S+	S-	Pl	Verantwoordelijke
1	570	JENCHENNE PIERRE/HACKEMACK LAURANNE	E0-C2	L313-L119	2	0	6	0	1	
2	578	ANTOINE FLORIAN/VERMEULEN VALENTINE	NG-D6	N027-N027	0	2	2	6	3	
3	566	DEYOS LAURENS/PELLENS CHELSEA	NG-D6	A212-A115	1	1	3	5	2	
4	565	MARCHALE GAETAN/DE VOS LINDSAY	E4-D6	B165-B165						
5	562	VAN HOVEN VINCENT/DEGRAEF MARGO	E2-D0	A115-A115						
6	580	PARIZEL THIBAUT/MERSCH-MERSCH SEVERINE	NG-NG	N100-N100						
7	582	VERHEYDE THOMAS/VAN BRAECKEVELT DEYNA	E4-D6	VV1109-VV1109						
8	564	CNUUDE FLORIAN/HERMANS MALORY	D4-D4	B015-B165						
9	575	DIOUF PIERRE-ANTOINE/RECH CORALIE	D0-D6	LX112-LX106						
10	573	GASPAR ROMAIN/LAMBERTY AURORE	NG-D6	L095-L095						
11	571	RENARD QUENTIN/DELADRIERE CASSANDRA	E2-NG	H004-H091						
12	577	MARCHAL NICOLAS/SCHIFFR MARGAUX	D4-D6	N027-N208						
13	581	JANSSENS MATTHIAS/MARIJSSE DELFIEN	E2-D2	VV1109-VV1110						
14	568	GUIDO ROMAIN/RENUART ORIANE	E2-NG	H004-H203						
15	572	BERTRAND FLORIAN/VAN ACKER ESTELLE	E4-NG	L095-L095						
16	574	JACOBS WOUT/WANDEBROEK SALLY	E8-NG	LK049-LK049						
16	576	DARCIS THIBAUT/BREVERY MARIE	D0-D4	LX107-LX106						

Overzicht Tafels en Scheidsrechters Alle Geprinte Wedstrijden van deze Reeks Uitvinken Afwezige Speler

Speler Zoeken in huidig evenement Gele Kaart Rode kaart Sluiten

Nationale Kampioenschappen Veteranen - Championnats Nationaux Vétérans - 08-02-2009

Reeksen: Heren/Mess. Vet. +40 Poule 1 heren 3

Nr	CompNr	Naam + Voornaam	Klas	Club	M+	M-	S+	S-	Pl	Verantwoordelijke
1	100062	CHRISTOPHE DANY	B2	Palette Retinne	2	0	6	0	1	
2	100908	RAINWET JEAN MARC	C0	Aye	0	2	2	6	3	
3	101303	WILLEMS VINCENT	C2	Tt Morrimont	1	1	3	5	2	
4										
5										
6										
7										
8										
9										

Zaal: Tabelnummer: 1 Meerdere tafelnnummers: Serie: eerste en laatste splitsen met - Niet opvolgend: splitsen met ; Aantal winnende sets: 3

Resultaten Inputten Aanvang Poule: Pouleblad + Wedstrijdblaadjes Afdrukken

Pouleblad Zien Afdrukken Wedstrijdblaadjes Zien Afdrukken Eindresultaat Poule Zien Afdrukken

Afwezige Speler

Speler Zoeken in huidig evenement Gele Kaart Rode kaart Sluiten

## Algemeen

Druk in het menuscherm op de knop 'Poules / Tabellen' om de interface 'Evenement Beheren' te openen (zie figuur 19 en 20). Met deze interface beheert u het evenement op de dag van het evenement zelf.

U kan de resultaten invullen, scheidsrechters toekennen, het uur, de tafel, de zaal van de wedstrijden invullen, wedstrijdblaadjes en poulebladen afdrukken, enz...

Aan de linkerkant van de interface zijn er twee keuzelijsten, waarmee u de gewenste tabel of poule kan selecteren.

## Keuzelijst Reeksen

In de keuzelijst 'Reeksen' zijn de reeksen gesorteerd volgens de volgorde ingesteld bij de definitie van het evenement in het menuscherm.

Standaard staat deze keuzelijst op 'Alle' (zie figuur 20).

In dat geval worden in de keuzelijst 'Poules' (zie hieronder) alle poules en tabellen van het evenement weergegeven. Eerst worden alle poules weergegeven, daarna de verschillende tabellen.

Klikt u op één bepaalde reeks (figuur 19) dan worden de poules en tabellen van die reeks in de keuzelijst 'Poules' weergegeven en wordt er een menu-item toegevoegd aan het menu 'Afdrukken' bovenaan, met de naam van de geselecteerde reeks. Dit laat u onder meer toe om de documenten van één bepaalde reeks af te drukken.

## Keuzelijst Poules

In de keuzelijst 'Poules' worden alle **poules en tabellen** weergegeven van het evenement of van één reeks, afhankelijk van de gemaakte selectie in de keuzelijst 'Reeksen'.

De inhoud van het hoofdgedeelte van de interface 'Evenement Beheren' verandert naargelang u een poule selecteert of een tabel in de keuzelijst 'Poules'.

Wanneer u in deze keuzelijst dubbelklikt op een poule, dan wordt de interface 'Pouleresultaten' geopend (zie verder).

## Spelers Zoeken

via [Aktie - Zoeken](#)

via de knop [Speler Zoeken in Huidig Evenement](#)

Snelttoets: **CTRL+F**

Het zoeken van een speler in het evenement is heel nuttig, zeker bij aanvang van de reeksen.

Na het openen van de interface 'Zoeken' wordt in de keuzelijst 'Provincies' automatisch de provincie geselecteerd die ingesteld is bij de algemene opties, zodat de keuzelijst 'Spelers' eronder automatisch al gefilterd wordt op deze provincie (zie figuur 21).

Wanneer u het zoekscherm opstart, staat de cursor automatisch in het tekstvak 'Te Zoeken Tekst' zodat u onmiddellijk een gedeelte van de naam van de te zoeken speler kan intypen. Van zodra u één letter in dit tekstvak typt, wordt de keuzelijst 'Spelers' verder gefilterd overeenkomstig de ingetypte tekst. Zoals u ziet in figuur 21b is het typen van slechts enkele letters dikwijls voldoende om de gezochte speler te vinden.

Klik op de gewenste speler in de keuzelijst 'Spelers'. Zijn gegevens worden getoond onder de keuzelijst en de reeks(en) waarvoor hij ingeschreven is in het evenement worden weergegeven in de keuzelijst 'Reeksen' onderaan.

U kan één reeks selecteren. Wanneer u drukt op de knop 'Reeks Weergeven' of wanneer u dubbelklikt op de reeks, wordt in de interface 'Evenement Beheren' de betrokken reeks onmiddellijk weergegeven.

U kan het zoekscherm laten open staan terwijl u werkt in de interface 'Evenement Beheren'.

Druk op de knop 'Initialiseren' om het tekstvak 'Te Zoeken Tekst' weer leeg te maken en een andere speler te zoeken.

Druk op de knop 'Sluiten' om het zoekscherm te sluiten.

Figuur 21



Figuur 21b



### Handicap Berekenen

via **Aktie – Handicap Berekenen**

Wanneer u in de opties van het evenement ingesteld heeft dat de reeks gespeeld wordt met de officiële handicap, zal deze automatisch afgedrukt worden op de wedstrijdblaadjes van de reeks (zie figuur 28 en 29 verder in deze handleiding).

Indien er discussie zou zijn over de correcte handicap, kan u hier de handicap opnieuw laten berekenen en in detail de berekening bekijken.

Typ eerst het klassement van speler 1 (bij een dubbelteam typt u klas 1 en klas 2 gescheiden door een dash (plat streepje)), daarna van speler of team 2.

Het resultaat van de berekening verschijnt.

## Werken met Tabellen

### Rondes en Bladen

Wanneer u in de keuzelijst 'Poules' een tabel aanklikt, wordt de interface aangepast voor het weergeven van een tabel (zie figuur 19).

Bovenaan verschijnen twee verschillende soorten knoppen:

- rondes
- bladen

Wanneer u de reeks aanklikt en er nog geen resultaten zijn, dan wordt de eerste ronde (de eerste knop bij de rondes) en het eerste blad (eerste knop bij de bladen) van de tabel geselecteerd.

In het voorbeeld in figuur 19 ziet u dat er in deze tabel 5 rondes zijn (1/16, 1/8, 1/4, 1/2, finale) en 1 blad. 1 Blad is gelijk aan een tabel van 32 spelers. Bij grotere tabellen verschijnen er meer knoppen voor de verschillende bladen tot een maximum van 8 bladen of 256 spelers.

Met deze verschillende knoppen kan u dus door de tabel navigeren.

### Aantal Winnende Sets

In dit tekstvak ziet u het aantal winnende sets dat u ingesteld heeft in de opties van de reeks. Indien gewenst kan u dit hier nog aanpassen.

Bij een reeks gespeeld in poules + tabel, is het mogelijk, bijvoorbeeld bij een A-reeks, dat u na het beëindigen van de poules het aantal winnende sets op 4 wil instellen. Dit kan u hier doen.

### Beschikbare Tafels

Dit tekstvak heeft in de huidige versie van het programma nog geen nuttige functie.

### Wedstrijden

Weergave van de wedstrijden van de geselecteerde ronde en het geselecteerde blad.

Voor elke wedstrijd worden volgende zaken weergegeven:

#### Volgnummer Wedstrijd

Nummer van de wedstrijd in de tabel. Wanneer u naar blad 2 gaat, zal u zien dat wedstrijd 17 bovenaan staat.

#### Slangnummer Speler / Team

Voor de beide spelers wordt het slangnummer ter info weergegeven.

#### Computernummer Speler / Team

Computernummer van de betrokken spelers. Normaal gezien zal dit het computernummer van de K.B.B.T.B. zijn, tenzij een fictief computernummer werd toegekend.

Voor dubbelteams is dit het databasenummer dat door het programma aan het team toegekend werd.

#### Naam Speler / Team

Naam van beide spelers of teams.

#### Klassering Speler / Team

Klassering van beide spelers of teams.

#### Club Speler / Team

Club van beide spelers of teams. Bij een enkelreeks wordt de naam van de club weergegeven, bij een dubbelreeks voor beide spelers de afkorting van de provincie en het clubnummer.

## **Tafelnummer**

---

*In het tekstvak 'T' kan u het tafelnummer van de wedstrijd invullen.*

## **Uur**

---

*In het tekstvak 'U' kan u het uur van de wedstrijd invullen.*

## **Geprint**

---

*Indien het aankruisvakje 'Geprint' aangevinkt is, werd het wedstrijdblaadje van de wedstrijd al geprint, naar de printer, op het scherm of naar een bestand.*

*U kan alle aankruisvakjes 'Geprint' van de geselecteerde reeks weer uitvinken met de daartoe voorziene knop. Wanneer een resultaat ingevuld wordt, zal het programma nagaan welke wedstrijden van de huidige reeks klaar zijn om te printen, bijvoorbeeld in de volgende ronde. Wedstrijden met de status 'Geprint' worden niet opnieuw afgedrukt.*

## **Knop Afdrukken**

---

*Druk op deze knop indien u het wedstrijdblaadje nogmaals wenst af te drukken, ongeacht of het blaadje al eerder werd afgedrukt.*

## **Scheidsrechter**

---

*In de keuzelijst 'Scheidsrechter' vindt u de lijst van de verantwoordelijken die u ingesteld heeft in het beheer van het programma.*

*In de keuzelijst 'Scheidsrechter' kan u een scheidsrechter voor de wedstrijd selecteren, of zelf een scheidsrechter invullen.*

*Wanneer u in de eigenschappen van het evenement de optie 'Blanco Scheids en Tafel' uitgeschakeld heeft, dan zal na het invullen van een resultaat, in de volgende ronde de verliezer van de wedstrijd als scheidsrechter ingevuld worden en de tafel van dezelfde wedstrijd overgenomen worden, indien u zelf nog geen scheidsrechter en/of tafel op voorhand ingevuld heeft.*

## **Resultaat Wedstrijd**

---

### **Resultaat invullen**

---

*In het tekstvak 'Resultaat' (onder de knop 'Afdrukken') vult u het resultaat van de wedstrijd in.*

*In een tabel kan u enkel de volledige resultaten van de wedstrijd invullen (alle punten), volgens het systeem hiervoor uitgelegd (zie eigenschap 'Pouleresultaten in punten ingeven' van een reeks).*

### **Resultaat bevestigen**

---

*Na het invullen van een resultaat bevestigt u door te drukken op de ENTER-knop van het toetsenbord. Indien u niet bevestigd heeft, zal bij het verlaten van het tekstvak gevraagd worden of het resultaat bewaard moet worden.*

### **Geldig Resultaat**

---

*Bij het opslaan van het resultaat wordt gecontroleerd of het resultaat geldig is. Het moet beantwoorden aan het aantal winnende sets dat u ingesteld heeft. Bij een foutief resultaat krijgt u een bericht, wordt het ingevulde resultaat gewist en moet u dit opnieuw invullen.*

### **Volgende Ronde**

---

*Na het invullen van een geldig resultaat, wordt de winnaar verplaatst naar de juiste plaats in de volgende ronde. Indien er een wedstrijd in de volgende ronde klaar is, zal deze automatisch geprint worden.*

*Na het invullen van het resultaat van een wedstrijd, wordt de winnaar in het donkerrood gekleurd.*



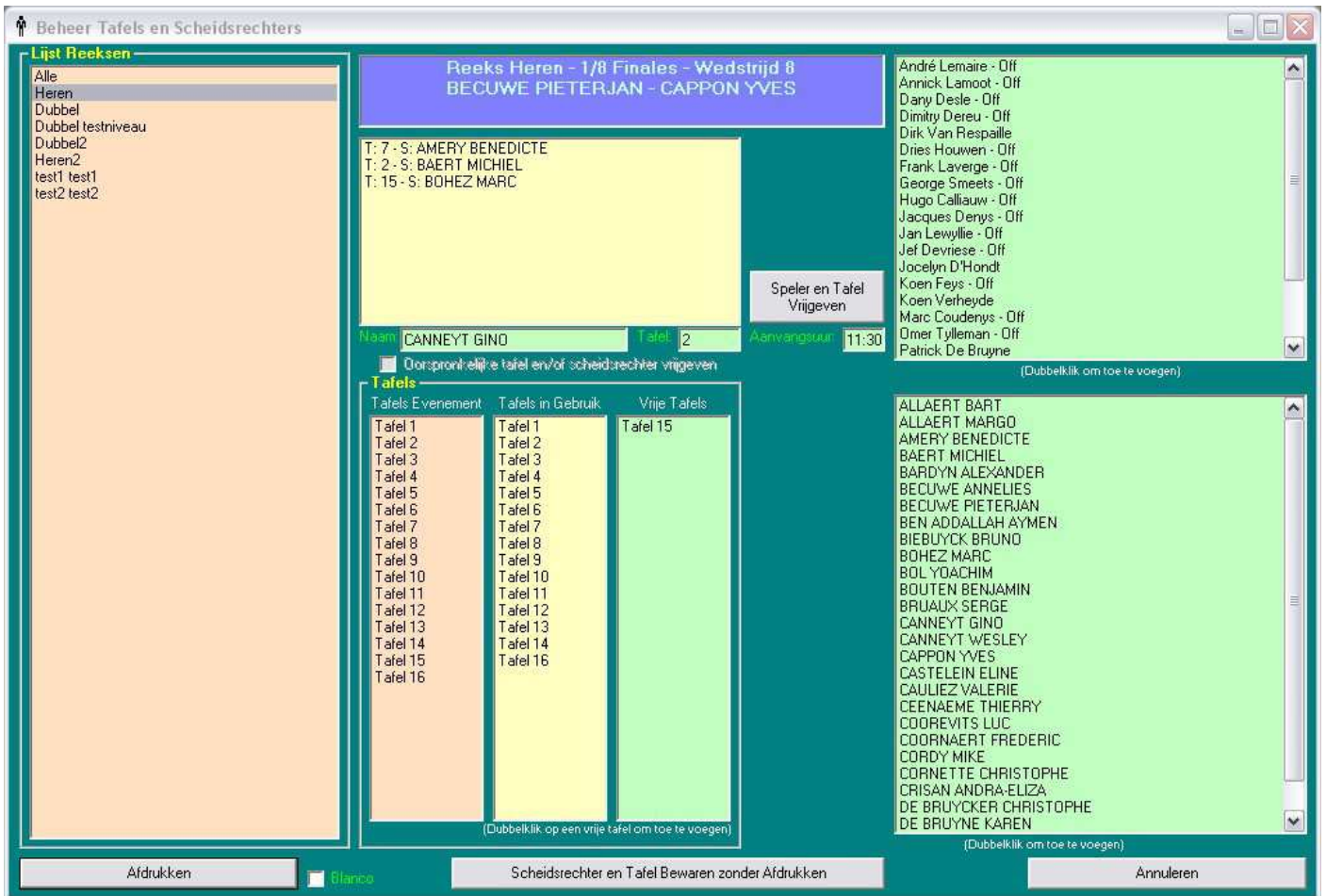
U zal zien dat op de wedstrijdblaadjes de meeste van de gegevens vermeld zijn die u hier ziet: reeksnaam, ronde, volgnummer van de wedstrijd, naam van de twee spelers of teams. Dit laat u toe zeer gemakkelijk de plaats terug te vinden waar u het resultaat van een bepaalde wedstrijd moet invullen.

### Overzicht Tafels en Scheidsrechters

Wanneer u in de eigenschappen van het evenement de optie 'Blanco Scheids en Tafel' uitgeschakeld heeft, kan u de tafels en scheidsrechters beheren met de interface 'Tafels en Scheidsrechters' (figuur 22).

De interface 'Tafels en Scheidsrechters' zal ook automatisch getoond worden na het invullen van een wedstrijdresultaat, wanneer een volgende wedstrijd klaar is. Zo kan u indien gewenst een andere tafel en scheidsrechter toekennen aan de nieuwe wedstrijd.

Figuur 22



### Lijst Reeksen

Aan de linkerkant van de interface 'Tafels en Scheidsrechters' heeft u de lijst van de reeksen in het evenement. De huidige reeks wordt automatisch geselecteerd en de beschikbare tafels en scheidsrechters voor deze reeks worden getoond.

### Gegevens Wedstrijd

In het midden bovenaan staan de gegevens van de wedstrijd waaraan een tafel en scheidsrechter moet toegekend worden.

Voor elke wedstrijd die klaar is, verschijnt de interface indien de optie 'Blanco Scheids en Tafel' uitgeschakeld is. Wanneer u de interface opent zonder dat een wedstrijd geselecteerd is, kan u in de interface enkel spelers en tafels vrijgeven. Er worden geen gegevens van een wedstrijd weergegeven.

### Lijst Beschikbare Tafels en Scheidsrechters

Onder de gegevens van de wedstrijd verschijnen de beschikbare scheidsrechters en tafels van de huidige reeks. De eerste tafel en scheidsrechter worden automatisch toegekend aan de huidige wedstrijd.

Dubbelklik op een andere tafel en scheidsrechter om deze toe te voegen aan de wedstrijd.  
De keuzelijst 'Tafels en Scheidsrechters' is chronologisch gesorteerd. De tafel en scheidsrechter die al het langste beschikbaar zijn, staan bovenaan in de lijst en worden bijgevolg eerst geselecteerd door het programma.

### **Speler en Tafel Vrijgeven**

Via de knop 'Speler en Tafel Vrijgeven' worden de geselecteerde tafel en scheidsrechter gewist.  
Wanneer u één of meerdere Tafels en scheidsrechters wist, zal bij het sluiten van de interface een rapport geprint worden met de gewiste tafels en scheidsrechters. Deze lijst kan ter beschikking blijven van de hoofdscheidsrechter om eventueel toch nog een scheidsrechter opnieuw te gebruiken.

### **Tafels**

Onder de gegevens van de toegekende tafel en scheidsrechter zijn er drie keuzelijsten voor het beheer van de tafels.

#### **Tafels van het evenement**

Alle tafels die beschikbaar zijn in het evenement.  
Dit zijn de tafels die ingesteld heeft bij de eigenschappen van het evenement.

#### **Tafels in gebruik**

Alle tafels in gebruik in het evenement. Een tafel is in gebruik wanneer het wedstrijdblaadje afgeprint is en er nog geen resultaat ingevuld is.

#### **Vrije Tafels**

Alle vrije tafels in het evenement.  
Dubbelklik op een vrije tafel om deze aan de huidige wedstrijd toe te kennen.

### **Lijst Verantwoordelijken**

In de keuzelijst rechts bovenaan staan de verantwoordelijken die u toegevoegd heeft in het beheer van het programma.  
Wanneer de verantwoordelijke ook scheidsrechter is, dan staat de vermelding '(Off)' naast de naam.  
Dubbelklik op een verantwoordelijke om deze als scheidsrechter toe te voegen aan de huidige wedstrijd.

### **Lijst Ingeschreven Spelers / Teams**

In de keuzelijst rechts onderaan staan de spelers of teams die ingeschreven zijn in de huidige reeks.  
Dubbelklik op een speler of team om deze als scheidsrechter toe te voegen aan de huidige wedstrijd.

### **Afdrukken**

Druk op de knop 'Afdrukken' om het wedstrijdblaadje af te drukken.  
Wanneer u het aankruisvakje 'Blanco' aanvinkt, zal het wedstrijdblaadje afgedrukt worden zonder scheidsrechter en tafel.  
Indien de optie 'Blanco Scheids en Tafels' ingesteld is, zal dit aankruisvakje automatisch aangevinkt zijn.  
Wanneer deze optie niet ingesteld is, bent u verplicht een scheidsrechter en tafel aan de wedstrijd toe te kennen, tenzij u het aankruisvakje 'Blanco' aanvinkt.

### **Scheidsrechter en Tafel Bewaren zonder Afdrukken**

Druk op deze knop om scheidsrechter, tafel en uur op te slaan zonder dat het wedstrijdblaadje afgedrukt wordt.

## Annuleren

Wanneer u annuleert, zal de huidige wedstrijd beschouwd worden als 'niet geprint'. Wanneer u het volgende resultaat ingeeft, zal het programma opnieuw nagaan welke wedstrijden beschikbaar zijn en zal de interface 'Tafels en Scheidsrechters' opnieuw getoond worden voor deze wedstrijd.

Om te vermijden dat een wedstrijd vergeten wordt, is het niet aangeraden te annuleren.

In geval u een evenement begint waarbij meer wedstrijden klaar zijn dan de beschikbare tafels en u wilt wachten met het afdrucken van de wedstrijdblaadjes, om het beheer van de scheidsrechters met het programma te doen (verliezers van gespeelde wedstrijden worden automatisch ingevuld op volgende wedstrijden), dan zullen na het intypen van ieder resultaat alle beschikbare wedstrijden opnieuw getoond worden en zal u deze telkens moeten annuleren.

## Afwezige Speler

U kan een speler of team in de tabel NIET opgeven als 'Afwezige Speler'. Dit kan enkel bij een systeem in poules.

Indien een speler afwezig is, dan blijft hij in de tabel staan. U dient de fictieve uitslag 0,0,0 of -0,-0,-0 in te vullen om aan te geven dat het een forfait-uitslag betreft.

Bij het exporteren van de resultaten voor de upload naar 'Competitie VTTL', worden uitslagen met driemaal 0 niet geëxporteerd.

In geval een wedstrijd effectief werd gespeeld en toch eindigt met het resultaat 0,0,0, dan kan u ervoor zorgen dat de wedstrijd toch meegaat met de export, door één set te veranderen in 11-1. Een andere mogelijkheid is, deze uitslag nadien apart toe te voegen in 'Competitie VTTL'.

In het eerste geval zal de uitslag niet helemaal correct zijn in de publicatie van het evenement. Het tweede geval houdt het risico in dat de uitslag nadien vergeten wordt.

Bij het maken van het eindresultaat van de tabel zal een afwezige speler zijn plaats in de rangschikking krijgen volgens de behaalde plaats van de tegenstander. Om een correcte eindrangschikking te publiceren, dient deze manueel aangepast te worden.

Wanneer de twee spelers van dezelfde wedstrijd afwezig zijn, dient u toch een fictieve uitslag 0,0,0 of -0,-0,-0 in te vullen. De speler die zogezegd de wedstrijd wint, zal naar de volgende ronde gaan, en daar moet u opnieuw een forfait-uitslag invullen. Natuurlijk moet ook dan de eindrangschikking nog manueel aangepast worden.

## Gele Kaart

Selecteer het computernummer van de speler. Druk op de knop 'Gele Kaart' om deze speler een gele kaart toe te kennen.

U dient een beknopte reden en de naam van de verantwoordelijke in te vullen.

Indien u in hetzelfde evenement voor de tweede keer een gele kaart aan een speler toekent, wordt gevraagd of dit een rode kaart moet worden. Naargelang uw keuze, wordt een extra gele of een rode kaart toegekend. U moet opnieuw de reden en de verantwoordelijke invullen.

## Rode Kaart

Selecteer het computernummer van de speler. Druk op de knop 'Rode Kaart' om deze speler een rode kaart toe te kennen.

U dient een beknopte reden en de naam van de verantwoordelijke in te vullen.

Op het einde van het evenement kan u een lijst maken met de toegekende rode en gele kaarten (zie hiervoor in de rubriek 'Werken met evenementen – Documenten – Gele en Rode Kaarten').

## Speler / Team Snel aan Tabel Toevoegen

Bij het systeem 'Poules + Tabel' zijn er in de eindtabel meestal vrije plaatsen. Soms wordt ervoor gekozen om - via loting of een ander selectiesysteem - de vrije plaatsen aan te vullen met spelers die zich net niet gekwalificeerd hebben.

In het programma gebeurt dit niet automatisch. Na het beëindigen van alle poules, kunt u deze speler(s) toevoegen via de menu **Actie – Speler / Team Snel aan Tabel Toevoegen**.

De interface 'Speler Toevoegen' (figuur 24) verschijnt naast de tabel.

## Keuzelijst Spelers / Teams

In de keuzelijst staan alle spelers die in de geselecteerde reeks ingeschreven zijn. Selecteer de gewenste speler.

## Slangnummer

Onder de keuzelijst 'Spelers' vult u het gewenste slangnummer in om de juiste plaats in de tabel te bewaren.

Ter info ziet u eronder welke slangnummers nog beschikbaar zijn in de tabel.

Bij het openen van de interface 'Speler Toevoegen' wordt automatisch het eerste beschikbare slangnummer ingevuld.

Indien de tabel volledig ingevuld is, dan wordt de knop 'Speler Toevoegen' uitgeschakeld en wordt er een vraagteken ingevuld i.p.v. het slangnummer. Het is in dit geval natuurlijk niet meer mogelijk om een speler toe te voegen.

**OPGELET !** Een speler die u per ongeluk foutief zou toevoegen, kan u nadien NIET meer verwijderen !!

## Speler Toevoegen

Druk op de knop 'Speler Toevoegen' of dubbelklik op de speler om deze toe te voegen.

Figuur 24

The screenshot shows a software interface for managing a tennis tournament. The main window displays a table of players for 'Tabel 8'. The table has columns for set number, player ID, name, category, location, and status. Below the table are buttons for 'Overzicht Tafels en Scheidsrechters', 'Alle Geprinte Wedstrijden van deze Reeks Uitvinken', 'Afwezige Speler', 'Speler Zoeken in huidig evenement', 'Gele Kaart', 'Rode kaart', and 'Sluiten'. A secondary window titled 'Toevoegen Speler' is open on the right, showing a list of available players and a 'Geef Slangnummer:' field with the value '7'. Below this list are buttons for 'Toevoegen Speler' and 'Annuleren'.

Aantal winnende sets	Beschikbare Tafels	Tabel 8
1	3	51855 BLETARD JÉRÔME B0 Kobelco Hoboken T U Gepint Afdrukken
2		503273 DEYOS ROBIN B2 Kobelco Hoboken T 1 U Gepint Afdrukken
3		502275 ENGHEN LAUREN B4 Berlaar DE CUYPER JEROEN T 2 U Gepint Afdrukken
4		502048 BIERNY LUDDVIC B0 Knal GARCIA KEVIN T U Gepint Afdrukken
		505078 MAES YANNICK B2 Nodo
		503000 VOETS WILLEM B0 Kobelco Hoboken

**Toevoegen Speler**  
 Heren reeks B: (Tabel)  
 507015 BEERTS VANIA  
 504342 BLANCKAERT TIM  
 502744 DANEELS TOBIAS  
 504304 DE BLOCK SAM  
 504651 DE CLERCQ ROBIN  
 505882 DE CUYPER JEROEN  
 505568 DELNATTE REMI  
 505229 DEYOS GUY  
 503230 GARCIA KEVIN  
 502755 GEERTS PIETER  
 507258 KETELSLEGERS WOUTER  
 506488 MENTENS MICHEL  
 504552 NUYTINCK KRISTOF  
 500616 SENA EVE DAVID  
 503933 VAN SCHEPDAEL STEFAAN  
 505427 VANDEPUT HENDRIK

Geef Slangnummer: **7**  
 Beschikbare Slangnummers: 7 - 8

Toevoegen Speler Annuleren

## Werken met Poules

### Naam en Status

Wanneer u in de keuzelijst 'Poules' een poule aanklikt, wordt de interface aangepast voor het weergeven van een poule (zie figuur 20).

Bovenaan verschijnt de titelbalk met

- De naam van de reeks en van de poule
- De aard van de reeks: dames of heren
- De status van de poule

Een poule kan drie verschillende statussen hebben:

- Status 1: Er zijn nog geen resultaten. De titelbalk is groen gekleurd.
- Status 2: Er zijn al ingevulde resultaten maar nog niet voor alle wedstrijden van de poule. De titelbalk is oranje gekleurd.
- Status 3: De poule is beëindigd: alle pouleresultaten zijn ingevuld. De titelbalk is rood gekleurd.

### Spelers of Teams

Volgende gegevens van de spelers worden weergegeven:

- Volgnummer in de poule
- Computernummer
- Naam en Voornaam
- Klassering
- Club
- Aantal gewonnen wedstrijden
- Aantal verloren wedstrijden
- Aantal gewonnen sets
- Aantal verloren sets
- Behaalde plaats (enkel bij status 3)

### Verantwoordelijke

In de keuzelijst 'Verantwoordelijke' staan de verantwoordelijken die u in het beheer van het programma toegevoegd heeft.

Indien gewenst kan u een pouleverantwoordelijke toekennen aan een poule. De naam van deze verantwoordelijke zal vermeld worden op het pouleblad.

### Zaal

Indien het evenement in meerdere zalen gespeeld wordt, kan u de naam of het nummer van de zaal invullen. Deze zal op het pouleblad vermeld worden. Gebruik een zo kort mogelijke naam of beperk u tot een nummer.

### Tafelnummer

Vul het tafelnummer in van de poule.

Worden meerdere tafels voorzien, dan kan u een reeks splitsen met een koppelteken (vb. 1-4). Niet opeenvolgende tafels dient u te scheiden met een puntkomma (vb. 1;5;9;13).

### Aantal Winnende Sets

In dit tekstvak ziet u het aantal winnende sets dat u ingesteld heeft in de opties van de reeks. Indien gewenst kan u dit hier nog aanpassen.

## Documenten

Aan de rechterzijde ziet u de knoppen 'Zien' en 'Afdrukken' voor drie verschillende documenten:

### Pouleblad

Rapport in Excel met de samenstelling van de huidige poule.

### Wedstrijdblaadjes

Rapport in Excel met de wedstrijdblaadjes van alle wedstrijden in deze poule.

De hoofdscheidsrechter kan dit blad samen met het pouleblad aan de pouleverantwoordelijke meegeven.

Hij kan er ook voor kiezen de wedstrijden zelf te beheren en telkens af te roepen.

### Eindresultaat Poule

Rapport in Excel met de eindrangschikking van de huidige poule.

Dit rapport is slechts beschikbaar wanneer de poule status 3 gekregen heeft, m.a.w. wanneer de poule beëindigd is.

Druk op de respectievelijke knop 'Zien' om het rapport op het scherm te zien.

Druk op de respectievelijke knop 'Afdrukken' om het rapport met de printer af te drukken.

Bij aanvang van de poule kan u onmiddellijk het pouleblad en de wedstrijdblaadjes samen afdrukken via de knop 'Aanvang Poule: Pouleblad + Wedstrijdblaadjes Afdrukken'.

Opmerking: U kan de rapporten van verschillende poules tegelijk afdrukken via het menu bovenaan. Meer uitleg hierover volgt verder in deze handleiding.

## Input Pouleresultaten

Druk op de knop 'Resultaten Inputten' of dubbelklik op de poule in de keuzelijst 'Poules'. De interface 'Pouleresultaten' verschijnt (zie figuur 23).

Figuur 23

The screenshot shows a software window titled 'Inputten Resultaten'. The window has a blue header bar with the text 'Heren/Mess. Vet. +40 Poule 1' on the left and 'heren' on the right. Below the header is a table with three rows of match data. The first row shows a match between Christophe Dany and Willems Vincent with a score of 3,3,6. The second row shows a match between Raimet Jean Marc and Willems Vincent with a score of -6,-9,5,11,-12. The third row shows a match between Christophe Dany and Raimet Jean Marc with a score of 3,5,3. The scores are highlighted in yellow. At the bottom of the window, there is a status bar with the text 'De winnaar wordt in het geel aangeduid.' and two buttons: 'Annuleren' and 'Sluiten'.

Match	Player 1	Player 2	Score
1	CHRISTOPHE DANY	WILLEMS VINCENT	3,3,6
2	RAIWET JEAN MARC	WILLEMS VINCENT	-6,-9,5,11,-12
3	CHRISTOPHE DANY	RAIWET JEAN MARC	3,5,3

Naast iedere poulewedstrijd kan u het resultaat van de wedstrijd invullen.

Wanneer u bij de eigenschappen van de reeks de optie 'Pouleresultaten in Punten Invullen' aangevinkt heeft, wordt één tekstvak weergegeven, waarin u de uitslagen invult op dezelfde manier als bij een tabelwedstrijd (zie hierboven bij 'Werken met Tabellen').

Is deze optie uitgevinkt, dan krijgt u twee tekstvakken, waarin u de gewonnen en verloren sets invult. Telkens u een karakter invult, wordt de cursor verplaatst naar het volgende tekstvak. U hoeft dus op geen enkel andere toets te drukken, dan de nummertoetsen voor de sets.

De resultaten worden onmiddellijk bewaard !

Druk op de knop 'Sluiten'. De juiste status van de poule wordt toegekend.

Wanneer de poule beëindigd is, worden volgende zaken uitgevoerd:

---

### **Berekening van de pouleuitslag.**

In de interface 'Poules en Tabellen' verschijnt naast de spelers ook de behaalde plaats.

Wanneer drie of meer spelers met gelijke sets eindigen, krijgt u hiervan een bericht. Ongeacht de optie 'Pouleresultaten in Punten Invullen', worden bij drie of meer spelers met gelijke sets de behaalde punten niet automatisch geteld om de poulevolgorde te bepalen. U dient dit manueel te doen.

In een volgende versie van het programma zal dit wel voorzien worden.

**OPGELET !** Spelers met gelijke sets krijgen allen dezelfde plaats toegekend. Zolang er in de poule meerdere spelers aangeduid staan met dezelfde plaats, **zal de poule NIET beëindigd zijn** (spelers worden niet op de eindtabel geplaatst, pouleblad wordt niet afgeprint), enz...

Wijzig na de manuele berekening van de plaats zo nodig in het vakje 'Pl' de behaalde plaats van de speler.

Wanneer alle spelers een verschillende plaats gekregen hebben, zal de poule beëindigd worden en zullen de gekwalificeerde spelers indien nodig op de eindtabel geplaatst worden.

---

### **Gekwalificeerden naar de Eindtabel**

Bij een systeem met Poules + Tabel worden de gekwalificeerden per poule toegevoegd aan de eindtabel.

**OPGELET !** Indien u op dit ogenblik al uitslagen in de tweede ronde van de tabel ingevuld heeft, zullen deze weer verwijderd worden !

---

### **Afdrukken Pouleresultaat**

Bij elke beëindigde tabel wordt automatisch een pouleblad met de resultaten afgedrukt. Dit gebeurt zowel bij het systeem 'enkel poules', als bij het systeem 'poules + eindtabel'.

Afhankelijk van de optie 'Pouleresultaat in Punten Invullen' wordt een verschillend pouleblad afgedrukt. Heeft u punten ingevuld dan staan op het pouleblad alle punten vermeld.

Het afgedrukte pouleblad met de resultaten, kan enige tijd door de hoofdscheidsrechter bewaard worden om nadien nog nazicht van de poule te kunnen doen, in geval er betwisting is omtrent het pouleresultaat.

Indien u de interface 'Pouleresultaten' nadien opnieuw opent, en er worden geen wijzigingen meer aangebracht, dan dient u deze interface te sluiten met de knop 'Annuleren' !

Indien u toch de knop 'Sluiten' zou gebruiken, worden de stappen hierboven opnieuw uitgevoerd.

In het geval van drie of meer spelers met een gelijk aantal sets, bijvoorbeeld, zal de poulevolgorde die u zelf invulde weer verloren gaan !

Indien u al resultaten in de tweede ronde van de eindtabel ingevuld heeft, zullen deze weer verwijderd worden !

---

### **Afwezige Speler**

U kan een speler in de poule opgeven als 'Afwezige Speler'. Dit kan enkel bij een systeem in poules en enkel wanneer de poule de status 1 heeft (= er zijn nog geen resultaten).

Selecteer het computernummer van de speler en druk op de knop 'Afwezige Speler'.

Een afwezige speler wordt verwijderd uit de poule. Bij een dubbelteam wordt ook de dubbelpartner toegevoegd aan de lijst van afwezige spelers.

Bij de jeugdliga kan u een bedrag voor boete invullen voor een afwezige speler. De berekening van deze bedragen wordt gemaakt wanneer u de aanrekening van het evenement maakt.

**OPGELET !** Een poule moet in het programma bestaan uit minstens drie spelers. Wanneer er een afwezige speler is in een poule van drie, dan heeft u volgende mogelijkheden:

- U geeft de betrokken speler op als afwezig. U sluit de interface 'Poules en Tabellen' en wijzigt de samenstelling van de poules. U past de samenstelling van de verschillende poules van de reeks aan door een speler uit een andere poule naar deze poule te verslepen (Tabblad 'Poules of Tabel' in de interface 'Poules en Tabellen Maken').
- U laat de speler gewoon staan en voegt nadien weer een fictief wedstrijdresultaat in voor de wedstrijden van de afwezige speler: 0,0,0 of -0,-0,-0 zodat deze nadien niet mee geëxporteerd worden naar 'Competitie VTTL'. Nadeel hier is dat de speler achteraf nog moet toegevoegd worden aan de lijst van de afwezige spelers. Dit kan enkel in de eventuele rapporten die bij het einde van het evenement gemaakt worden. De kans bestaat dat u dit vergeet.
- U geeft de betrokken speler op als afwezig. De poule bestaat nog uit twee spelers. Indien er slechts één poule is, dient u bij de definitie van het niveau het systeem 'Tabel Rechtstreekse Uitschakeling' te kiezen. Indien er meerdere poules zijn, is het technisch niet mogelijk om voor twee spelers resultaten in te voegen en kan u de poule niet wijzigen in een tabel. De enige oplossing is in dit geval een fictieve speler op te nemen in de poule. Natuurlijk is het in dit geval nodig aandachtig te blijven zodat u deze speler niet afroept om een wedstrijd te spelen. Vul ook hier fictieve resultaten in bij deze speler, zodat deze nadien niet mee geëxporteerd worden naar 'Competitie VTTL'. Op het einde van de reeks zal u deze speler ook moeten verwijderen uit de eindrangschikking van de poule en van de reeks !!

### **Gele Kaart**

Selecteer het computernummer van de speler. Druk op de knop 'Gele Kaart' om deze speler een gele kaart toe te kennen. U dient een beknopte reden en de naam van de verantwoordelijke in te vullen.

Indien u in hetzelfde evenement voor de tweede keer een gele kaart aan een speler toekent, wordt gevraagd of dit een rode kaart moet worden. Naargelang uw keuze, wordt een extra gele of een rode kaart toegekend. U moet opnieuw de reden en de verantwoordelijke invullen.

### **Rode Kaart**

Selecteer het computernummer van de speler. Druk op de knop 'Rode Kaart' om deze speler een rode kaart toe te kennen.

U dient een beknopte reden en de naam van de verantwoordelijke in te vullen.

Op het einde van het evenement kan u een lijst maken met de toegekende rode en gele kaarten (zie hiervoor in de rubriek 'Werken met evenementen – Documenten – Gele en Rode Kaarten').

## **Documenten Afdrukken**

### **Algemeen**

Bij de aanvang van een evenement is het meestal nodig om de wedstrijdblaadjes, poulebladen en/of tabellen van meerdere reeksen/poules tegelijk te kunnen afdrukken.

Het afdrukken van rapporten is mogelijk via de menu's 'Afdrukken' en 'Documenten' in de interface 'Poules en Tabellen'.

### **Menu 'Afdrukken'**

In dit menu kan u alle rapporten afdrukken met betrekking op de poules en tabellen voor één of meerdere poules en één of meerdere reeksen tegelijk.

De items in het menu 'Afdrukken' variëren volgens de selectie gemaakt in de keuzelijsten 'Reeksen' en 'Poules' en ook naargelang u een tabel of een poule geselecteerd heeft.

Hieronder een overzicht van de verschillende afdrukmogelijkheden en van de verschillende rapporten die u zo kan maken.



Figuur 25



In Figuur 25 is in de keuzelijst 'Reeksen' geen reeks geselecteerd, maar het item 'Alle'. Er is een tabel geselecteerd in de keuzelijst 'Poules'.

Figuur 26



In Figuur 26 is de reeks 'Simple Boys Jun.' Geselecteerd in de keuzelijst 'Reeksen'. Er is een tabel geselecteerd in de keuzelijst 'Poules'.

Figuur 27



In Figuur 27 is de reeks 'Heren' Geselecteerd in de keuzelijst 'Reeksen'. Er is een poule geselecteerd in de keuzelijst 'Poules'.

### **Menu 'Afdrukken - Alle Poules'**

Dit item is altijd zichtbaar in het Menu 'Afdrukken'. U beschikt over volgende mogelijkheden:

- Bij Aanvang: Poulebladen en Wedstrijdblaadjes
- Bij Aanvang: Poulebladen en Wedstrijdblaadjes naar Bestand Afdrukken
- Poulebladen
- Wedstrijdblaadjes
- Pouleblad met eindresultaat
  - Afdrukken
  - Naar Bestand

### **Menu 'Afdrukken - Alle Tabellen'**

Dit item is altijd zichtbaar in het Menu 'Afdrukken'. U beschikt over volgende mogelijkheden:

- Bij Aanvang: Alle Tabellen en Wedstrijdblaadjes
  - Afdrukken
  - Naar Bestand
- Alle Tabellen
  - Afdrukken
  - Naar Bestand

### **Menu 'Afdrukken - [Reeksnaam]'**

---

*Dit item is enkel zichtbaar wanneer een reeks geselecteerd is in de keuzelijst 'Reeksen'. U beschikt over volgende mogelijkheden:*

*Tabel:*

- *Bij Aanvang: Wedstrijdblaadjes*
  - *Afdrukken*
  - *Op Scherm*
  - *Naar Bestand*
- *Tabel*
  - *Afdrukken*
  - *Op Scherm*
  - *Naar Bestand*

*Poule:*

- *Bij Aanvang: Poulebladen en Wedstrijdblaadjes*
- *Poulebladen*
- *Wedstrijdblaadjes*

### **Menu 'Afdrukken - Huidige Poule'**

---

*Dit item is enkel zichtbaar wanneer een poule geselecteerd is in de keuzelijst 'Poules'. U beschikt over volgende mogelijkheden:*

- *Pouleblad*
  - *Op Scherm*
  - *Afdrukken*
- *Wedstrijdblaadjes*
  - *Op Scherm*
  - *Afdrukken*
- *Pouleblad met Eindresultaat*
  - *Op Scherm*
  - *Afdrukken*

### **Rapport 'Pouleblad'**

---

*Rapport in Excel met een pouleblad bij aanvang van de reeks. De spelers zijn gesorteerd volgens de poulevolgorde in het programma. Er worden geen resultaten getoond. Het rapport kan geprint worden op gelijk welk moment van het evenement.*

### **Rapport 'Pouleblad met Eindresultaat'**

---

*Rapport in Excel met een pouleblad waarop de resultaten getoond worden. De spelers zijn gesorteerd volgens de eindrangschikking van de poule. Het rapport kan geprint worden op gelijk welk moment van het evenement, maar er zal natuurlijk enkel een eindrangschikking getoond kunnen worden wanneer de poule beëindigd is. Indien de optie 'Pouleblad in punten' ingesteld is, wordt automatisch het aangepaste rapport 'Pouleblad met Punten' gemaakt.*

### Rapport 'Scheidsrechtersblaadjes'

Rapport in Excel met de wedstrijdblaadjes van de poule. Bij een poule worden de scheidsrechters automatisch toegekend volgens het gebruikte poulerooster. Er staan acht wedstrijdblaadjes per te printen blad.

Volgens het ingestelde aantal winnende sets wordt een wedstrijdblaadje gemaakt voor best of five (zie figuur 28) of voor best of seven (zie figuur 29).

Figuur 28

Heren 1/8 (Handicap: -7)						Table: 11		
Match:	1	12:30						
Referee	Frank Laverge		1	2	3	4	5	sets
Player 1:	BRUAUX SERGE (houthulst)							
Player 2:	BECUWE ANNELIES (atanis)							
Winner:								

Figuur 29

Heren 1/8 (Handicap: -7)								11		
Match:	1	12:30								
Referee	Frank Laverge		1	2	3	4	5	6	7	sets
Player 1:	BRUAUX SERGE (houthulst)									
Player 2:	BECUWE ANNELIES (atanis)									
Winner:										

Bij een poule worden alle wedstrijdblaadjes in hetzelfde rapport afgedrukt.

Bij een tabel zullen alle beschikbare wedstrijden van de tabel in hetzelfde rapport afgedrukt worden. In de loop van het evenement zal het natuurlijk dikwijls gebeuren dat er slechts één wedstrijdblaadje beschikbaar is. Het programma wacht niet tot er meerdere wedstrijdblaadjes zijn.

Naast de naam van iedere speler en van de scheidsrechter wordt de clubnaam getoond (deze is verkort tot de eerste 10 karakters). Dit laat toe om tijdens het evenement snel een afwezige speler nogmaals op te roepen.

Wanneer de scheidsrechter geselecteerd werd uit de lijst met verantwoordelijken of wanneer u de naam zelf getypt heeft, staat de clubnaam niet naast zijn naam.

## Rapport 'Tabel'

---

Rapport in Excel met de samenstelling van de tabel. Indien er al resultaten ingevuld werden, worden deze bij de respectievelijke wedstrijden getoond en staat de winnaar in de volgende ronde vermeld. Indien de reeks beëindigd is, wordt de eindrangschikking onder de tabel geplaatst.

Bij grote tabellen worden de verschillende bladen en de eindtabel op verschillende tabbladen van hetzelfde Excel-bestand geplaatst. U zal blad 1 op het scherm zien. Om de andere bladen te zien, moet u een ander tabblad selecteren (onderaan het Excel-bestand). Wanneer de reeks beëindigd is, vindt u de eindrangschikking op het laatste tabblad onder de eindtabel.

Volgende gegevens worden op het rapport vermeld (indien ingevuld in het programma):

- Logo
- Naam Evenement en Reeks
- Federatie
- Bevoegde Commissie
- Tornadoirecteur
- Hoofdscheidsrechter
- Datum van de reeks
- Aanvangsuur van de reeks
- Kolom 1: volgnummer van de wedstrijd (eerste ronde)
- Kolom 2: tafelnummer en uur
- Kolom 3: slangnummers
- Kolom 4: namen van de spelers
- Per volgende ronde – kolom 1: volgnummer, tafel en uur
- Per volgende ronde – kolom 2: namen van de spelers en het resultaat van de wedstrijd in de vorige ronde.
- Eindrangschikking (als de reeks beëindigd is).

## Menu 'Documenten'

---

Ook dit menu kan enigszins wijzigen naargelang het geselecteerde evenement.

Alle rapporten in dit menu behalve één kan u ook afdrukken in het menuscherm. De uitleg over deze rapporten vindt u terug in het Hoofdstuk 'Werken met evenementen' in deze handleiding.

Enkel het volgende rapport kan u niet afdrukken via het menuscherm:

## Rapport 'Lijst (Tafelnummer, Verantwoordelijke en Status)'

---

Rapport in Word met de lijst van de poules in het evenement en hun status.

Met dit rapport kan u de evolutie van alle poules bekijken.

Per poule worden volgende gegevens getoond:

- Naam reeks en poule
- Het aantal spelers in de poule
- Tafelnummer(s)
- Verantwoordelijke
- Status: het kleur gebruikt in het programma en het nummer van de status.

Telkens u dit rapport afdrukt of bekijkt wordt de huidige versie opgeslagen in de map van het evenement met als bestandsnaam 'Lijst' + volgnummer + extensie.

Voorbeeld:

**Jeugdliga 3 WVL - 22-03-2009**

<u>Poulenaam</u>	<u>Aantal</u>	<u>Tafelnummer</u>	<u>Verantwoordelijke</u>	<u>Status</u>
Benjamins	5	Tafel 28	Koen Verheyde	Rood (3)
Preminiemen 1	8	Tafel 29	Koen Verheyde	Rood (3)
Preminiemen 2	8	Tafel 30	Dirk Van Respaille	Rood (3)
Preminiemen 3 Poule 1	7	Tafel 32-33	Dirk Van Respaille	Rood (3)
Preminiemen 3 Poule 2	8	Tafel 35	Dirk Van Respaille	Rood (3)
Miniemen 1	8	Tafel 36	Jocelyn D'Hondt	Rood (3)
Miniemen 2	7	Tafel 37	Jocelyn D'Hondt	Rood (3)
Miniemen 3 Poule 1	7	Tafel 39	Jocelyn D'Hondt	Rood (3)
Miniemen 3 Poule 2	7	Tafel 40	Jocelyn D'Hondt	Rood (3)
Heren Super	6	Tafel 5-6	Annick Lamoot	Rood (3)
Heren 1	6	Tafel 7-8	Dany Desle	Rood (3)
Heren 2	7	Tafel 9-10	Dany Desle	Rood (3)
Heren 3 Poule 1	8	Tafel 11	Wouter Lemahieu	Rood (3)
Heren 3 Poule 2	8	Tafel 12	Wouter Lemahieu	Rood (3)
Heren 3 Poule 3	8	Tafel 14	Wouter Lemahieu	Rood (3)
Heren 4 Poule 1	9	Tafel 26-27	Dries Houwen	Rood (3)
Heren 4 Poule 2	9	Tafel 24-25	Dries Houwen	Rood (3)
Heren 5 Poule 1	7	Tafel 23	Jan Lewyllie	Rood (3)
Heren 5 Poule 2	6	Tafel 22	Jan Lewyllie	Rood (3)
Heren 5 Poule 3	8	Tafel 20	Jan Lewyllie	Rood (3)
Heren 6 Poule 1	8	Tafel 19	Rita De Clercq	Rood (3)
Heren 6 Poule 2	8	Tafel 18	Rita De Clercq	Rood (3)
Heren 6 Poule 3	9	Tafel 16	Patrick De Bruyne	Rood (3)
Dames 1	7	Tafel 1	Annick Lamoot	Rood (3)
Dames 2	6	Tafel 3-4	Annick Lamoot	Rood (3)

*In dit voorbeeld zijn alle poules beëindigd.*

*Ter herinnering: Status 1 (groen): er zijn nog geen resultaten in de poule.*

*Status 2 (oranje): er zijn al resultaten in de poule.*

*Status 3 (rood): alle resultaten van de poule zijn ingevuld.*

## **Belangrijke Opmerkingen !**

### **Configuratie grondig testen**

*Vooral u een evenement beheert en wanneer u het programma voor het eerst op een andere computer geïnstalleerd heeft, is het zeer belangrijk de configuratie van uw computer en printer grondig te testen.*

*Er kunnen immers onvoorziene fouten optreden afhankelijk van de verschillende versies van Windows of Microsoft Office.*

*Maak een testevenement (zie hieronder) met enkele fictieve reeksen in poules en tabellen. Importeer spelers, voeg ze toe aan de reeksen en maak uw poules en tabellen.*

*Probeer zeker een rapport vanuit het programma rechtstreeks naar de printer af te drukken.*

*Test uw configuratie vroeg genoeg zodat eventuele nog opgelost kunnen worden voordat het evenement begint.*

### **Testevenement**

*Om te leren werken met het programma of om uw configuratie te testen kan u een fictief evenement aanmaken.*

*Maak een nieuw evenement met een willekeurige naam en wijzig indien gewenst de begin- en einddatum.*

*Wanneer u het evenement nadien niet meer nodig heeft, is het mogelijk dit weer te verwijderen, maar niet via het programma.*

*Per evenement wordt een aparte database gemaakt in de systeemmap van het programma. De database krijgt als bestandsnaam de omgekeerde begindatum van het evenement gevolgd door de naam van het evenement, zonder spaties en zonder bijzondere tekens. Om het evenement te wissen, sluit u het programma af en dient u de betrokken database te wissen uit de systeemmap. Wanneer u het programma de volgende keer opent, zal het evenement niet meer getoond worden.*

*Het is duidelijk dat u voorzichtig moet zijn bij het verwijderen van evenementen. Wees zeker dat u het juiste evenement wist !*

### **Snelheid Opstarten Programma**

*Bij het opstarten van het programma worden de evenementen geladen die beschikbaar zijn in de systeemmap. Wanneer er een groot aantal evenementen zijn, duurt het opstarten langer.*

*U kan een aantal evenementen die u zeker niet meer nodig heeft verwijderen uit de systeemmap of de oudere evenementen verplaatsen naar een andere map, zodat ze niet meer geladen worden door het programma.*

*Wanneer u ze nadien terug zet in de systeemmap, zullen ze weer beschikbaar zijn, bijvoorbeeld wanneer u een kopie wenst te maken van een ouder evenement.*

### **Taak van de Hoofdscheidsrechter**

*Het programma Tornooien is een hulpmiddel om tijdens het evenement de nodige documenten snel te kunnen afdrucken, om de voorbereiding van het evenement te maken en de afwerking en de publicatie van de resultaten te vergemakkelijken.*

*Het programma vervangt in geen geval de hoofdscheidsrechter van het evenement. Deze blijft verantwoordelijk en dient bepaalde beslissingen te nemen ongeacht het gebruik van de computer en het programma 'Tornooien'.*

*Het programma 'Tornooien' staat ten dienste van de hoofdscheidsrechter en zijn adjunct(en) en zeker niet omgekeerd !*