

Indelen

Indelen	2
Voorbeeld	2
Overzicht van de opgaven en open plaatsen	3
Checken van de onderdelen en opgaven	3
Uitloten	3
Plaatsen	4
De schemastructuur: het blokkendoossysteem	4
Voorgebakken configuraties	5
Loten	5
Details	5
Splitsen	6
Combineer met	7
(ver)Plaats	7
Indelen/loten	8
Wijzig opstelling	8
Ronde +/	9
Wis indeling	9
1/2 en 3/4 plaats	9
Verliezerronde	9
Koppelingen	10
Het koppelingenmenu	10
Voorbeelden voor het aanmaken van een toernooi.	11
1. Opzet en inschrijven	11
Stap 0 – Selecteer een nieuwe toernooimap.	11
Stap 1 – Leg de te spelen onderdelen vast	11
Stap 2 – Verwerk de inschrijvingen	11
Stap 3 – Plaatsen	11
2. Scenario's	11
Scenario 1 - Een hoofdtoernooi met kwalificatie	11
Scenario 2 - Een toernooi met poules en eindronde	13
Scenario 3 - Een hoofdschema met een verliezersronde	13
De schema's op het scherm	14
Afvalschema	15
Een afvalschema verwerken in een boekje	15
Pouleschema	15
Wedstrijdoverzicht	16
Schema's afdrukken	16
Afdrukken via de browser	17
Afdrukken direct naar de printer	17

## Indelen

Het eerste deel ging tot en met het verwerken van de inschrijvingen. Nu volgt de indelingsfase. Het algemene menu daarvoor is <u>Onderdeel</u>, <u>Indelen</u> dat direct kan worden opgeroepen met Alt-D (van Deel In). Eerst een voorbeeld:



NB De volgorde van de onderdelen in deze tabel komt overal terug bij alle selectiemenu's van onderdelen. Je kunt die zelf bepalen met <u>Onderdeel</u>, <u>Kenmerken</u>.

Dikgedrukt (links) zijn die onderdelen waarvoor opgaven nog zijn geparkeerd, dus die niet opgesteld staan in een schema.

De knop "Start check". Verbinding met de KNLTB!

## Voorbeeld

Is de inschrijving gesloten en heb je alle opgaven binnen dan kan er geloot worden. Selecteer het onderdeel Dames Dubbel 7 35+ hierboven links in de lijst. De rubriek Gegevens toont dat er 32 koppels staan opgegeven.

## Overzicht van de opgaven en open plaatsen

Je krijgt een overzicht - eventueel op papier - van de inschrijvingen voor een bepaald onderdeel met Afdruk, Opgaven. Daarbij kun je de gewenste volgorde kiezen: speelsterkte of moment van inschrijven. Eenzelfde lijst maar dan alleen op het scherm geeft de knop (ver)Plaats. Het vak afdruk/rapport kent nog meer overzichten.

## Checken van de onderdelen en opgaven

Als je PC een Internetverbinding heeft en het betreft een open toernooi of clubtoernooi dat bij de KNLTB bekend is. kun je op de knop Start check klikken voor een aantal aanvullingen en checks op je toernooionderdelen en inschrijvingen:

- Check of de betreffende onderdelen bekend zijn in ServIt. •
- Bondsnummercheck (bij verschil aan de gebruiker de beslissing).
- Speelsterktecheck (automatisch aangepast).
- Leeftijdscheck (geboortedatum wordt automatisch aangepast).
- Vaststellen van de rating (voor de plaatsing).
- Vaststellen van de ranglijstpositie voor daarvoor in aanmerking komende toernooien (ranglijst is vlak voor de loting pas beschikbaar).
- Vaststellen van de vereniging van de speler (voor de loting).
- Automatische opbouw van de verenigingstabel (overschrijft je eigen tabel!).
- Keuring of de inschrijving volgens de KNLTB voldoet aan de criteria voor het onderdeel (leeftijd, speelsterkte, geslacht) en of de inschrijvers bekend zijn in Servlt.

Zodra het checken gelukt is kom je weer in het Indeelscherm terecht. Het resultaat van de check wordt overzichtelijk gemaakt met behulp van kleurtjes:

Links boven:	Onderdeel		Rechts onder:	Opgaven
<b>7</b> 1	niet herkend door ServIt	rood		één of meer afgekeurd
μΨ	niet gekeurd	grijs		één of meer niet gekeurd
	herkend door ServIt	groen	#	alle goedgekeurd

Als onderdelen niet herkend zijn door Servlt dan zijn er een aantal mogelijkheden, kijk bij Onderdeel, Indelen, Naam+Check maar helaas is die foutboodschap meestal weinig zeggend:

- De onderdeelcriteria komen niet overeen met die in Servlt, gebruik dan het verslag om te kijken welke onderdelen Servlt verwachtt maar niet heeft gevonden. Verbeter in Onderdeel, Kenmerken.
- Er zijn meerdere onderdelen aangetroffen met dezelfde criteria. Wis de loze onderdelen of als ze niet loos zijn maak dan een koppeling met bijvoorbeeld "Groepeer" bij Onderdeel, Indelen

In het menu Onderdeel, Indelen zie je zo onmiddellijk waar er nog iets niet klopt met de opgaven zelf.

De knop (ver)Plaats geeft een menu met alle inschrijvingen voor het geselecteerde onderdeel.

Details geeft o.a. de opmerkingen van de KNLTB weer als de inschrijving is afgekeurd. Je kunt daar beperkt ook eigen informatie ingeven. Die komt in een kolom tussen Datum en Plts terecht.

Zie ook **Uitloothulp**. Dat rapport wordt hierna behandeld.

D	D7 * Dames I D8 * Dames I	Jubbel 7 Jubbel 8			^	_	Naar	n+check	Gegevens Mantal inschr	iivinden = 8.	
D D	D9 * Dames D3 * Gemen	Dubbel 9 3d Dubbel 3					(ver	)Plaats	Incl. geplaa Excl. uitges	tsten = 0. lotenen = 0.	
• 6	Plaatsing, I	uitsluiting, e	tc.								
0 0 0 0 0 0	Dames Dubbe Aantal opgave Geplaatst: 0 v	18 an: 8. Aantal uitg an 2 (afval).	jesloten: 0 c		Datia	_		Uitlooth	ulp Bepaal volgo C Alfabetisch C Datum	orde: n C Speelsterkte C I @ Rating C I	Ranglijst Plaatsing
9	Keurstatus	Datum	Pits G	pst em. I	Gem.	۰ ۵	Uit	Speler		Partner	
<b>9</b> 9	goedgekeurd	13/05 19:56	8	0 7	7.5000	0.0		Tilborg.Henr	iette van	Wassing,Ingrid	
<u> </u>	afgekeurd	26/05 17:50	7	5 7	7.6667	1.0	1	Empel,Mano	in van	Wellens Gabrielle	
<u> </u>	goedgekeurd	30/05 13:10	8	0	7.9166	0.2		Stoof,Helmie		Swinkels,Renee	
• F	goedgekeurd	09/05 21:55	8	0 8	8.0416	0.1		Hoogendoo	m,Claudia	Mathijssen-Rutten, Ani	ita
• [	goedgekeurd	24/05 16:05	8	0 8	8.1667	0.0		Huffmeijer,M	larielle	Verhoofstad,Suzan	
• C	goedgekeurd	26/05 17:51	8	0 8	3.1667	0.0		Molenschot-	v. Empel,Manon	Wellens,Gabrielle	
• E	goedgekeurd	26/05 18:07	a	0 8	3.2084	0.1		Kieft,Chanta	1	Sprang,Simone van	
o H	goedgekeurd	14/05 21:17	8	0 8	3.4250	0.5		Kimmenade,	Diana van	Velden, Marion van de	H .
0 F 0 F 0 C 0 C											
		Fouten	Speler	Pa	artner	D	etails	Verhuis	Door naar Wi	is Help Cance	el OK

Naam+check

Tip! Gebruik de inschrijfcheck regelmatig tijdens de voorbereiding.

Meteen om de onderdelen te controleren zelfs voordat er inschrijvingen zijn, dan heb je een stabiele basis en daarna bij voldoende nieuwe inschrijvingen en uiteraard vlak voor de loting. Na loten en indelen kan het zijn dat de keuringsinformatie ververst moet worden omdat de structuur van de onderdelen wijzigt. Voer dan nog even een check uit!

## Uitloten

DD7 \* Dames Dubbel 7 DD8 \* Dames Dubbel 8

Is de inschrijving overtekend dan kun je door uitsluiten aan te vinken in **Details** zorgen dat de betreffende speler niet meegenomen wordt in de volgende lotingen/indelingen. De knop Uitloothulp geeft een rapport dat als objectieve leidraad gebruikt kan worden bij het selecteren van de uit te sluiten kandidaten. Om de verhinderingen (de kolom Verh) zo realistisch mogelijk uit te rekenen zal het programma vragen of het betreffende onderdeel overwegend overdag, 's avonds of allebei zal worden gespeeld.

×

	Jitloothulplijsten								
	Onderdeel: heren dubbe	el 3							
	Doordeweeks wordt voornamelijk 's-avonds gespeeld.								
	N = formulier (nog) niet gezien.								
V = al uitgesloten.									
	Deel 1: Volgorde besc)	hikbaarheid	(meeste verhinderingen	bovenaan).					
		Deelname		Deelname	Verh	Ond			
	N Berg, Richard van	HD3 GD3	Kort, Michiel	HD 3	75.0	3			
	U Jong, Bob de	HE4	Odijk, Bob	HE4	62.5	2			
	Hartgers, Michael	HD3 GD3	Kramer, Peter de	HD 3	56.2	3			
	N Harmelen, Norwin v	vHD3	Willems, Mark	GD3 HD3	50.0	3			
	Kleij, Raymond	HD 3	N Laszlo, Stefan	HD 3	50.0	2			
	N Blonk, Ronald	HD 3	Horsen, Erik van	HD 3	50.0	2			
	Hoofdman, Nathan	HE3 HD3	Sande, Pascal van	незноз	43.8	4			
	Gogh, Ruud van	HE4 HD3	Keulen, Yoerie van	GD3 HD3	43.8	4			
	D T	1024-1050	T 741- J-	1006 1050	43.0				

**Tip!** Dit is een objectieve manier om te kijken wie de meeste verhinderingen heeft. Niet iedere verhindering weegt even zwaar en het programma houdt daar rekening mee. Het is wel belangrijk vast een realistische baanbeschikbaarheid in te stellen.

## Plaatsen

Op het plaatsingsscherm kun je de gewenste volgorde bepalen. Mogelijkheden:

Alfabetisch	Om inschrijvingen terug te vinden in een lange lijst.
Speelsterk- te	Eigenlijk alleen gebruikt als er geen andere gegevens voorhanden zijn.
Ranglijst	Voor ranglijsttoernooien als plaatsinghulp. Kan het makkelijkste als ranglijstgegevens met de in- schrijfcheck zijn meegekomen.
Datum	Op volgorde van inschrijftijdstip om uit te sluiten als er overtekend is.
Rating	Om te plaatsen volgens de rating. In geval van dubbelspel wordt gerangschikt op de gemiddelde rating. Als extra leidraad wordt nog de spreiding tussen de twee partners gegeven.
Plaatsing	Om het resultaat van de plaatsing te checken.

Selecteer de te plaatsen speler(s) en klik op de knop **Details**. Geef het plaatsingscijfer in en klik op **OK**. Het plaatsingscijfer kan op ieder moment veranderd worden. Sorteren op plaatsing geeft een snelle checkmogelijkheid. Het aantal te plaatsen deelnemers is afhankelijk van de situatie. Ga je nog splitsen dan is het mogelijk om vooraf evenveel deelnemers te plaatsen als je delen (voorrondes) hebt voorzien. Wordt een afvalschema gemaakt dan is het aantal te plaatsen spelers bepaald door het wedstrijdreglement. In principe krijg je een leidraad betreffende het reglementaire aantal te plaatsen spelers/koppels.

Terug in het Indeelscherm. Met <u>Afdruk, Rating</u> kun je een elektronisch overzicht voor de bondsgedelegeerde maken en eventueel naar hem e-mailen.

## De schemastructuur: het blokkendoossysteem

Je hebt een hele lijst met onderdelen conform de inschrijfkaart:

• onderdel en e (eigenlijk lijstjes deelnemers)

Van deze lijstjes bouw je door indelen/loten, splitsen en koppelen en combinaties daarvan de verschillende schemastructuren op.

De schema's worden opgebouwd uit de volgende bouwstenen:

₽ #

3/4

т

- af valschema's
- poul es
  - wedstrijd om de ¾
  - plaats
- t roostronde

Soms kun je met indelen/loten <a>href="https://www.source.com">https://www.source.com</a> in één keer omzetten in <a>href="https://www.source.com"/>https://www.source.com</a> in één keer omzetten in <a>href="https://www.source.com"/>https://www.source.com</a> in één keer omzetten in <a>href="https://www.source.com"/>https://www.source.com"/>https://www.source.com</a> in één keer omzetten in <a>href="https://www.source.com"/>https://www.source.com</a> in één keer omzetten in <a>href="https://www.source.com"/>https://www.source.com"/>https://www.source.com</a> in <a>href="https://www.source.com"/>https://www.source.com"/>https://www.source.com</a> in één keer omzetten in <a>href="https://www.source.co

Het cement tussen die bouwstenen zijn de 'koppelingen' die je zelf aan kunt brengen. Koppelingen kunnen simpel zijn - dit schema wordt eerst gespeeld en vervolgens dat - of intelligent – zodra de nummer twee van die ronde bekend is moet hij worden ingevuld op die en die plaats in de volgende ronde. Koppelingen kunnen aangebracht en gewijzigd worden met de knop **Wijzigopstelling**, ook zijn er nog een aantal knoppen waarmee je direct koppelingen kunt aanbrengen.

Koppelingen kunnen het volgende bewerkstelligen:

- Aangeven dat twee of meer schema's tot hetzelfde onderdeel behoren (belangrijk voor de xml uitwisseling met de Bond – opgavecheck en resultaatexport)
- Aangeven wat de eindronde is van twee gekoppelde schema's.
- Zorgen dat schema's bij elkaar op een vel geprint worden.
- Zorgen dat spelers de nummers een, twee of drie automatisch doorgeschoven worden van een schema naar een volgend schema.

- De verliezerrondekoppeling is een speciale: zie het hoofdstuk hierover.
- Er is ook nog een koppeling voor de wedstrijd om 3<sup>e</sup> of 4<sup>e</sup> plaats in een afvalschema.

#### Voorgebakken configuraties

Voornoemde aanpak is heel erg flexibel, je kunt er bijna alles mee maken maar voor veel voorkomende gevallen zitten in de ToernooiAssistent een aantal configuraties voorgebakken. Dat wil zeggen met een paar klikken kun je bijvoorbeeld:

- Een schema met een verliezerronde maken.
- Een schema met een wedstrijd om de derde/vierde plaats maken (ja, dat is in termen van hierboven een extra bouwsteen met koppelingen!).
- Een poule voorzien van een extra finaleronde zodat de nummers een en twee nog een keer tegen elkaar spelen.
- Twee poules met kruisfinales.
- Vele poules waarvan de nummers een in een finale terechtkomen. Voor jeugdrondes worden daarbij de ASICS regels in acht genomen.
- Vele poules waarvan de nummers één en twee in een finale terechtkomen.
- Het poule-poule systeem dat werkt met exact 36 deelnemers..

## Loten

Selecteer een onderdeel en klik vervolgens op Indelen/loten. Kies de vorm, klik op OK en het resultaat verschijnt.



Er is rekening gehouden met de plaatsing en de overige deelnemers worden geloot.

Ben je niet tevreden over de loting dan kun je nog een keer op <u>I</u>ndelen/loten klikken. Net zo vaak als je maar wilt. De optie 'Alleen skelet' genereert een schema met open plaatsen en byes, met Wijzigopstelling verder zelf in te vullen.

Klikken op de knoppen Verliezerronde en ½ of ¾ plaats (uitgaande van de geselecteerde hoofdronde zelf) geeft dat deze beide onderdelen aangemaakt worden:



Bij de hoofdronde is het icoontje voor een afvalschema verschenen.

<sup>3</sup>⁄<sub>4</sub> plaats is in termen van de ToernooiAssistent een onderdeel van één wedstrijd.

## Details

De volgorde van de indelingsstappen is flexibel en iedere stap kan ook weer ongedaan gemaakt worden. Soms is het handig om een back-up te maken van een bepaalde uitgangssituatie zodat je eenvoudig weer naar die situatie terug kunt. Ook hoeven niet alle schema's tegelijk ingedeeld te worden. Onderdelen kun je splitsen of juist samenvoegen en vervolgens indelen. Een volgorde om tot een gewenste structuur te komen wordt slechts gesuggereerd in de volgende tabel:

- Naam+check Pas de lange en de korte naam aan van het geselecteerde onderdeel. Namen kunnen op ieder moment veranderd worden zonder dat informatie verloren gaat. Ook vind je hier de boodschap die de inschrijfcheck heeft opgeleverd als het onderdeel niet overeenstemt met de gegevens in ServIt.
- (ver)Plaats Individuele inschrijvingen kunnen geplaatst worden om te komen tot bijvoorbeeld reekshoofden of tot een juiste verdeling bij een splitsing. Individuele inschrijvingen kunnen ook uitgesloten worden van indeling. Vervolgens kunnen individuele inschrijvingen nog verplaatst of gekopieerd worden naar een ander onderdeel. Zie hierna.
- SplitsDe verzameling van opgaven of inschrijvingen voor een bepaald onderdeel kan worden gesplitst.<br/>Gewoonlijk gebeurt dit om te splitsen in aparte poules. Het splitsen kan o.a. beïnvloed worden door<br/>plaatsing. Splitsing geeft ook meteen de mogelijkheid om in één gang een heel stelsel van poules en<br/>een eind- of afvalronde aan te maken. Zie ook hierna. Ook het poule-poule-poule systeem kan hier-

	mee worden gemaakt.
Combineer met	Inschrijvingen met gelijksoortige karakteristieken voor verschillende onderdelen kunnen worden ge- combineerd tot een nieuwe collectie. De inschrijvingen voor C1 en C2 kunnen bijvoorbeeld worden gecombineerd.
	Tip! Een ander voorbeeld is het weer ongedaan maken van een eerdere splitsing.
<u>I</u> ndelen/loten	Een verzameling inschrijvingen voor een onderdeel kan worden ingedeeld in een afvalschema of een poule. Die indeling kan naar believen herhaald worden. Zie hiervoor.
<u>W</u> ijzig opstelling	Na indeling kan de opstelling in het afvalschema of de poule nog gewijzigd worden. Als je bij aan af- valschema nog een inschrijving wilt toevoegen kan het zijn dat er een ronde moet worden toege- voegd. Daarvoor is:
<u>R</u> onde +/-	Uitsluitend voor afvalschema's: schema uitbreide of inkrimpen als dat mogelijk is.
<u>W</u> is indeling	Besluit je om een onderdeel helemaal niet te laten doorgaan dan kan een eventuele indeling hiermee gewist worden. Als de indeling gewist is kunnen ook de opgaven gewist worden met (ver) <u>P</u> laats
<u>W</u> is onderdeel	Als het onderdeel geen opgaven bevat verandert de naam van de knop en kan het ook helemaal gewist worden.
<u>V</u> erliezers- ronde	Maak een onderdeel dat als verliezerronde herkend wordt.
1/2 of 3/4 plaats	Maak een onderdeel waarin de wedstrijd om de 3 <sup>e</sup> en 4 <sup>e</sup> plaats wordt opgenomen. Met dezelfde knop kun je een eindronde maken achter een poule. Een soort dubbelfunctie dus.
<u>E</u> indronde	Maak voor een aantal te selecteren losse onderdelen een eindronde
<u>G</u> roepeer	Leg een verband tussen twee onderdelen als er geen directe koppeling is. Bijvoorbeeld kwalificatie en hoofdtoernooi. Als het verband er al is kan het met deze functie juist ongedaan gemaakt worden.

## Splitsen

Splitsen van een groep Heren Dubbel 40+ met 9 inschrijvingen in 3 delen geeft:

-Rekening houden me	t Gewenste aantal delen: 7
het aantal opgaven 7 delen van 3 en 0 het aantal zo onts	a = 21 delen van 4 stane partijen bij
poules = 2	1
afvalschemas = 1	4
afvalschemas = 1 - Delen vast indelen?-	4 
afvalschemas = 1 -Delen vast indelen?- C Niet	4 Eindronde? C Geen eindronde
-Delen vast indelen?- C Niet © Poules	4 Eindronde? C Geen eindronde <u>Eindronde aanmaken</u>
<ul> <li>afvalschemas = 1</li> <li>Delen vast indelen?</li> <li>Niet</li> <li>Poules</li> <li>Afvalsystemen</li> </ul>	4 Eindronde? Geen eindronde Eindronde aanmaken Poule-poule-poule
afvalschemas = 1 Delen vast indelen?- C Niet @ Poules C Afvalsystemen	4 C Geen eindronde Eindronde aanmaken C Poule-poule-poule Help

Klikken op OK genereert het gewenste aantal delen.

Alle delen krijgen een letter voor de lange naam en achter de korte naam.

Ze worden desgewenst ook al meteen ingedeeld in poules of afvalschema's en je kunt meteen een eindronde laten aanmaken.

NB Plaats eerst - (ver)Plaats - evenveel deelnemers als het te verwachten aantal delen.

Gemarkeerd is de nieuwe mogelijkheid om het poule-poule systeem te scheppen.

Eindronde aanmaken kun je ook apart herhalen met de knop **Eindronde** zodat een andere loting ontstaat. Eindronde aanmaken geeft:



Maak je keuzes en druk op OK dan wordt die aangemaakt en de koppelingen worden gelegd (zie het hoofdstuk koppelingen). Heb je geplaatst in de voorrondes dan vind je die terug in de hoofdronde.

Is de hoofdronde een afvalschema dan wordt geplaatst, geloot en ingedeeld volgens de algemene regels voor afvalschema's.

In het Indeelmenu wordt een dergelijk stelsel als volgt weergegeven:



Met klikken op het +teken respectievelijk het –teken klapt het stelsel uit of weer in.

Wil je het splitsen weer ongedaan maken? Zie het volgende hoofdstuk voor het gebruik van combineren.

#### Combineer met ...

De inschrijvingen voor verschillende onderdelen kunnen gecombineerd worden tot één onderdeel. De onderdelen moeten wel dezelfde algemene kenmerken hebben, dus enkel of dubbel of gemengd dubbel en in het geval van enkel of dubbel ook nog man of vrouw.

Als voorbeeld nemen we hier het ongedaan maken van bovenbeschreven splitsing:



Hier worden de gesplitste delen weer teruggezet in de hoofdronde.

Het programma checkt het nodige en voorkomt dat spelers of koppels meer dan een keer in het gecombineerde resultaat terecht komen.

Desgewenst kun je de naam van het gecombineerde resultaat nog even wat bijslijpen via Naamgeving.

NB Combineer zoveel mogelijk naar de eindronde toe, dwz selecteer die en klik dan op Combineer met...

#### (ver)Plaats

Individuele inschrijvingen kunnen van een aantal kenmerken worden voorzien die vervolgens het indelingsproces beïnvloeden. Bestaande indeling wordt niet veranderd.

- **Plaatsing** Vul een nummer in. Dat nummer verschijnt uiteindelijk ook op de sheets. Als twee inschrijvingen dezelfde plaatsing hebben gekregen dan kiest het programma willekeurig eerst de een en dan de ander. Het nummer hoeft dus niet uniek te zijn. Voor de weergave op de sheets is dat wel aan te bevelen.
- **Uitsluiting** Voorziet inschrijvingen van een kenmerk zodat ze niet meegenomen worden bij de eerstvolgende loting. Ze kunnen automatisch bericht krijgen dat ze voor dat onderdeel zijn 'uitgeloot'.
- **Direct in** Is een middel om sterke spelers/koppels in de eerste ronde van 1, 3 of 7 byes te voorzien. Kan alleen als de betreffende speler(s) ook geplaatst is (zijn).

Het (ver)Plaatsmenu ziet er als volgt uit:



De '**Details**'-knop geeft het getoonde pop-up menu waarmee ook de datum en tijd van de opgave kunnen worden veranderd. Datum en tijd van de opgave kunnen belangrijk zijn in verband met uitloten. Het veld '**Status**' is bedoeld voor informatie bij NR-toernooien (bijvoorbeeld Lucky Looser: LL). De informatie komt in een eigen kolom bij het plaatsingsscherm en kan op de web- schema's afgebeeld worden.

De **speelsterkte** moet je via het spelersformulier instellen, evenals het **veranderen van partner**. Kies daarvoor het formulier van de persoon die blijft, druk op Deelname en selecteer het betreffende onderdeel. Klik vervolgens op 'Verander partner'.

Het betreft hier een veteranenonderdeel. Er spelen internationale spelers mee die door de KNLTB zijn afgekeurd. De volgorde in de lijst is in te stellen. Dat is hiervoor al beschreven.

De verzameling van inschrijvingen kan nog verder gemanipuleerd worden:

**Verhuis** Verhuis de inschrijving naar een ander gelijksoortig onderdeel. Kan alleen als deze inschrijving niet ingedeeld staat in een schema of poule.

**Door** Maak een kopie van de geselecteerde inschrijving in een ander gelijksoortig onderdeel. **naar** 

Wis de inschrijving.

## Indelen/loten

De geselecteerde verzameling van inschrijvingen voor een bepaald onderdeel wordt ingedeeld in een afval- of een poulesysteem. Dat kan herhaald worden:



Van het gekozen onderdeel worden nog een paar gegevens vertoond. Kandidaat wil zeggen dat er nog inschrijvingen niet ingedeeld zijn in een schema.

Kies je de vorm <u>A</u>fval dan kan aangegeven worden op welke toernooidagen de eerste rondes gespeeld moeten worden door enige dagen te selecteren. Ongunstige loting (iemand die zaterdag niet kan tegen iemand die zondag niet kan) wordt dan zoveel mogelijk vermeden.

Je kunt dus meerdere dagen aanstrepen.

'Alleen skelet' geeft een raamwerk dat achteraf met Wijzig opstelling kan worden ingevuld.

• Er wordt bij een afvalschema gecheckt of het aantal geplaatsten klopt:

Aantal g	geplaatsten 🛛 🔀
1	Aantal geplaatsten 5. Juist aantal geplaatsten 4 of 2. SVP verbeteren met de optie (ver)Plaats! OK

Klopt het niet, ga dan terug naar (ver)Plaats en zorg voor het juiste aantal.

NB De loting kan met Deel in! onbeperkt herhaald

worden. ledere keer wordt een andere indeling geloot.

- Geplaatste spelers worden volgens voorschrift als reekshoofd geplaatst.
- Uitgesloten spelers of koppels worden er buiten gelaten.
- Byes worden volgens de regels verdeeld.
- De rest van de inschrijvingen en de eventueel gereserveerde plaatsen worden op gelote plaatsen neergezet, daarbij wordt rekening gehouden met:
  - De vereniging bij een open toernooi (<u>T</u>oernooi, <u>K</u>enmerken).
  - Verhinderingen als je de lijst Eerste ronde op dagen: aanstreept.

Is het onderdeel al eerder ingedeeld dan kun je beslissen of de huidige indeling vervangen moet worden:

	Bestaande indelin	a vervangen?	
<u></u>	Bestaande plannir	ng en uitslagen gaan	verlorer
	1		

## Wijzig opstelling

Algemeen: bij 'wijzig opstelling' van een schema of poule wordt de bestaande planning zoveel mogelijk gehandhaafd, in tegenstelling tot opnieuw indelen. Een afvalschema kan gewijzigd worden nadat het is ingedeeld. Het schema wordt getoond in de speciale mode om de opstelling te wijzigen:

		Ronde 1
	1.Klein GE	R, Klaus-Jurgen Klein GER, Klaus-J
Wijziç	g in/verwissel met 🔸	Bye (nog) Niet ingedeeld Ins Comble BEL, Fre
	5bye	Bestaande opgave 6-1 6-2 gt, Frans
	58842 6. Vogt, Fra 7bye	Koppeling
	69583 8.Jong, All 29306 9.Berckel.'	Toevoegen Michael van (3)00000 D to to to to to
	ঀঀড়৾৾৾	Beëindig met Alt-D of Escape

Kandidaat- (dus bijvoorbeeld nagekomen) opgaven komen voor onder **(nog) Niet ingedeeld**. In het voorbeeld is de optie grijs want er is er geen.

Kies je **Bestaande opgave** zoals hiernaast dan worden ze van plaats verruild.Koppeling wordt later beschreven. De getoonde knoppenbalk komt bij de beschrijving van afvalschema's aan de orde.

#### Onderdeel, Indelen..., Wijzig opstelling

Met Alt-D kom je weer terug in het indelingsmenu.

**Toevoegen** is een speciale optie waarbij geen checken plaats vindt en dezelfde inschrijving zelfs tweemaal in een schema kan voorkomen. Geheel voor eigen risico!

Een poule heeft een eigen menu voor wijziging:



Met dit menu kun je poules ook zowel groter als kleiner maken (<<<Bij en Af>>>).

Gegadigden zijn de inschrijvingen die (nog) niet zijn opgesteld in het pouleonderdeel.

Het programma doet zijn best om bestaande planning te handhaven bij wijziging van de deelnemers.

Open plaatsen kunnen in de poule worden gereserveerd via de gegadigde Open Plaats. Open plaatsen kunnen vervolgens gekoppeld worden aan voorafgaande schema's.

Tip! Met de knop verhuizen kunnen gegadigden naar een ander onderdeel (poule) verhuisd worden. In een poule moeten minstens twee blijven opgesteld.

## Ronde +/-

Afvalschema's moeten soms worden uitgebreid met een ronde om nieuwe inschrijvingen toe te kunnen voegen. Uitbreiding wordt bereikt door op iedere plaats een bye tussen te voegen. Vervolgens kan met <u>Wij</u>zig opstelling vervolgens een bye in een speler of koppel veranderd worden.

Inkrimpen kan als alle posities in de eerste ronde gedeeld worden met een bye of als de onderste helft uit louter open plaatsen en/of byes bestaat. Als er na uitbreiding verder niets veranderd is kun je de uitbreiding weer ongedaan maken met inkrimpen.

## Wis indeling

Het schema of de poule wordt gewist en alleen de inschrijvingen blijven over. Zijn er nog geen inschrijvingen, of niet meer dan verandert de knop in Wis onderdeel en kan het onderdeel uit de tabel verwijderd worden.

#### 1/2 en 3/4 plaats

In het eerste voorbeeld heb je gezien hoe je met een druk op de knop een afval-onderdeel van een wedstrijd om de ¾ plaats kunt voorzien. Betreft het een poule dan levert deze knop een extra finale om de ½ plaats.

## Verliezerronde

Met de knop Verliezerronde maak je een verliezerronde bij een hoofdronde aan.

In eerste instantie heb je nu twee opties:

- 1. Je laat het onderdeel oningedeeld en deelt pas in als je een aantal opgaven (verliezers) bij elkaar hebt.
- 2. Je deelt het verliezeronderdeel alvast in met gereserveerde plaatsen.



In beide gevallen worden zodra uitslagen worden ingevoerd de verliezers van hun eerste wedstrijd opgegeven voor de verliezerronde.

Is het onderdeel al ingedeeld (geval 2) dan worden de verliezers ook meteen van boven naar beneden in de verliezerronde ingevuld. Dat laatste helpt om zo gauw mogelijk een redelijke planning op touw te kunnen zetten. Ook hier helpt Wijzigopstelling om het verliezerschema verder naar wens in te richten. Met Ronde +/- is het schema te 'trimmen' van overtollige open plaatsen. De open plaatsen moeten alsnog ingevuld worden met spelers/koppels of worden veranderd in een bye anders kun je niet plannen en uitslagen invoeren.

## Koppelingen

Koppelingen geven aan welke onderdelen met elkaar verband houden. Dat kan zijn omdat de winnaar of nummer 2 van een onderdeel doorgaat naar een volgend onderdeel. Neem 🖹 (Selecteer onderdeel) op de groene taakbalk:



Als er koppelingen zijn roept klikken op het icoon 🖄 het koppe-

Behalve een aantal mogelijkheden om koppelingen te manipuleren kun je ook met 'Go' direct naar de volgende ronde:

Je kunt ook weer terugspringen met 🔄 naar de betreffende

Behalve koppelen bestaat ook de mogelijkheid om te groeperen wat resulteert in een soort anonieme koppeling. Groeperingen zorgen evenals koppelingen ervoor dat bij elkaar behorende schema's ook bij elkaar worden afgedrukt.

## Het koppelingenmenu

Met het hiervoor getoonde koppelingenmenu 🖄 kun je:

- 1) Veranderen. Springt direct naar Indelen, Wijzigopstelling van de betreffende eindronde alwaar je direct de koppelingen kunt aanpassen.
- Uitvoeren. Als er een voorlopige nummer 1 of 2 bekend is kun je die al doorschuiven naar de hoofdronde. Het 2) programma zelf doet dat pas als de hele voorronde gespeeld is maar je kunt dat 'voor' zijn als het overduidelijk is wie gaat winnen.
- 3) Terugdraaien. Is er iets mis gegaan en is de verkeerde persoon in de hoofdronde terecht gekomen dan kan dat hiermee ongedaan worden gemaakt en kan uitvoeren opnieuw worden gestart.

## Voorbeelden voor het aanmaken van een toernooi.

## 1. Opzet en inschrijven

#### Stap 0 – Selecteer een nieuwe toernooimap.

Open een nieuwe map en laad daarin de back-up van vorig jaar als je die al hebt. Begin met opruimen ('resetten') van het oude toernooi. Doe dat met:

Functie Toernooi, Toernooimap, Nieuwe map aanmaken Toernooi, Toernooimap, Grote schoonmaak

Beschrijving Deel I, Installatie, Je eigen toernooimap

**Tip!** Zorg dat Open toernooi is aangevinkt in <u>Toernooi</u>, <u>Kenmerken</u> en vul daar ook het nieuwe toernooinummer in. Dat is te vinden op de KNLTB website bij de toernooienzoeker.

#### Stap 1 – Leg de te spelen onderdelen vast.

Vul het nieuwe toernooinummer in met Toernooi, Kenmerken. leder jaar een nieuw nummer!

Definieer de onderdelen conform het inschrijfformulier. Dus nog geen voorrondes etc. Leg **alle** onderdelen vast waarvoor ingeschreven kan worden, dus bij een A-toernooi zowel de kwalificatie als de hoofdronde definiëren! Vul ook nauwkeurig de criteria in, dus leeftijd- of speelsterktegrenzen.

Functie Onderdeel, Kenmerken (Alt-K)

Beschrijving D \_\_eel I, <u>T</u>abellen, Onderdelen

Je hoeft alleen de relevante leeftijdsgrenzen in te vullen, dus bij een jeugdtoernooi de bovengrens en bij een veteranentoernooi juist de ondergrens.

Tip! Doe nu al een opgavecheck met de KNLTB: Onderdeel, Indelen, Opgavecheck.

#### Stap 2 – Verwerk de inschrijvingen.

Verwerk de spelergegevens en ook de inschrijvingen in het spelerformulier op het scherm.

Selecteer	De op te geven persoon
Knop	Deelname
Beschriivina	Deel I. Invoer van personen en deelname aan onderdelen

De inschrijving is gesloten en de inschrijvingen zijn verwerkt.

#### Stap 3 – Plaatsen.

Als de inschrijvingen binnen zijn, voer dan uit <u>Onderdeel</u>, <u>Inschrijfcheck KNLTB</u>, corrigeer de opgaven (voer nog een keer een check ui) en begin met plaatsen (aan de hand van rating).

Plaats de spelers/koppels voor zover relevant. Ook als je de inschrijvingen gaat verdelen over poules kan het zinvol zijn om eerst te plaatsen.

Functie Onderdeel, Indelen (Alt-D)

Selecteer	Het betreffende onderdeel
Knop	(ver)Plaats, Details
Beschrijving	Deel II, Indelen, (ver)Plaats

Het plaatsen is nu gebeurd. Het stelsel bestaat nog steeds uit een aantal losse onderdelen met bijbehorende en geplaatste opgaven. Tot nu toe maakt het niet uit in welke vorm de verschillende onderdelen verspeeld gaan worden. Het aantal variaties voor het vervolg is groot. In het vervolg wordt conform verzoek van de KNLTB een drietal scenario's beschreven.

## 2. Scenario's.

## Scenario 1 - Een hoofdtoernooi met kwalificatie

Het idee is dat iedere kwalificatiesectie in de TA als een apart onderdeel beschouwd wordt dat gekoppeld is met het hoofdtoernooi.

	Wat te doen?	Waarmee?	Wanneer?
•	Leg hoofdronde <u>en</u> kwalifica- tieronde vast.	<u>O</u> nderdeel, <u>K</u> enmer- ken	Van tevoren
•	Koppel de kwalificatieronde aan de hoofdronde	<u>O</u> nderdeel, <u>I</u> ndelen, <u>G</u> roepeer	Van tevoren

	Wat te doen?	Waarmee?	Wanneer?
•	Geef de spelers op voor de betreffende rondes.	<u>Personen, G</u> egevens <u>D</u> eelname	Zodra bekend
٠	Check de opgaven op de KNLTB website	<u>Onderdeel</u> , <u>Indelen</u> , Check opgaven	Regelmatig
•	Voorzie de spelers op de schema's van speciale ge- gevens (LL, WC, etc.)	<u>Onderdeel</u> , <u>Indelen</u> , (ver)Plaats, Details	Zodra bekend
•	Check nog een laatste keer (ranglijst komt mee) en plaats de deelnemers vol- gens de ranglijst	<u>Onderdeel</u> , <u>Indelen</u> , Check opgaven en (ver)Plaats, Details	Begin loten/ indelen
•	Splits de kwalificatieronde in het juiste aantal secties. De kwalificatierondes worden meteen ingedeeld.	<u>Onderdeel</u> , <u>Indelen</u> <u>S</u> plits	Loten/indelen
•	Winnaars van de kwalificatie- rondes worden opgegeven voor de hoofdronde	Bij invoeren van de uitslag van de kwali- ficatiefinalepartij.	Afronden van de kwalificatieron- des.
•	Deel de hoofdronde automa- tisch in.	<u>O</u> nderdeel, <u>I</u> ndelen Indelen/loten	Loten/indelen

#### **Kwalificatieronde**

Geef de spelers op voor de kwalificatieronde met <u>Personen</u>, <u>Gegevens</u>, <u>D</u>eelname. Doe een laatste Check en plaats evenveel deelnemers als er secties zullen zijn. Plaats alle spelers voor de kwalificatie (= aantal secties \* 2). Functie <u>O</u>nderdeel, <u>I</u>ndelen (Alt-D)

Selecteer	Het betreffende onderdeel
Knop	(ver)Plaats, Details
Beschrijving	Deel II, Indelen, (ver)Plaats

#### Splits de kwalificatieronde in de verschillende secties.

# Functie <u>Onderdeel</u>, <u>Indelen (Alt-D)</u>

Selecteer	De kwalificatieronde	
Knop	Splitsen	
Indeling - A-Kwalificatie DE1'Damesakie1 1** DE1'Damesakie1 1** DE1'Damesakie1 1** DE3'Damesakie1 2** DE3'Damesakie15 DE05'Damesakie15 DE05'Damesakie16 DE05'Damesakie16 DE05'Damesakie16 DE05'Damesakie16 DE05'Damesakie16 DE05'Damesakie16 DE05'Derenagdakie18 DE05'Derenagdakie18 DE05'Derenagdakie18 DE05'Derenagdakie18 DE05'Derenagdakie18 DE1'Herenakie18 DE1'Herenakie18 DE1'Derenakie18 DE35**Damesakie18 DE35***Damesakie18 DE35***Damesakie18 DE35***Damesakie18 DE35***Damesakie18 DE35***Damesakie18 DE35****Damesakie18 DE35************************************	1 Naamecheck Gegevens Aantal inschrijvingen = 18. Incl. geglaatsten = 4. Excl. nutgesionen = 0. Excl. nutgesionen = 10. Excl. nutgesionen = 11. Excl. nutgesionen = 12. Excl. nutgesionen = 14. Delen vast indelen? Club Eindronde aanmaken Chief Poules Eindronde aanmaken Chief Poules Eindronde aanmaken Chief Poules Chief OK	<ul> <li>Beschrijving Deel II, Indelen, Splitsen</li> <li>Volg de opties als hiernaast.</li> <li>rekening houden met plaatsing</li> <li>aantal delen 4 (of 2)</li> <li>"Afvalsystemen" is alvast aangevinkt.</li> </ul>

Je kunt ook handmatig in de schema's wijzigingen aanbrengen met:

⊢unctie <u>O</u> nderdeel, <u>I</u> ndelen (Alt-D)		
Selecteer	Het kwalificatieonderdeel	
Knon	Wijzja opstelling	
Talop		

Deze laatste functie is ook te gebruiken als je naderhand nog spelers wilt invoegen of juist verwijderen.

Hoofdronde

Geef de spelers op voor de hoofdronde met <u>Personen, Gegevens, D</u>eelname. Indeling van het hoofdtoernooi verloopt hetzelfde als die van het kwalificatietoernooi

Functie Onderdeel, Indelen (Alt-D)

Selecteer	De hoofdronde, vorm afval
Knop	Indelen/loten

Zijn er bij begin van het hoofdtoernooi nog onverhoopt open plaatsen dan dienen die ook met Wijzig opstelling omgezet te worden in byes, anders kunnen geen uitslagen worden ingevoerd.

## Printen, publiceren van de schema's

Via <u>Onderdeel</u>, <u>Print</u> en <u>Onderdeel</u>, <u>Webpagina's</u> kun je de schema's publiceren. Vink voor de extra gegevens als ranking, wild card (WC), lucky loser (LL), etc het vakje ranglijst/jeugd of Wildcard etc. aan. Die extra gegevens moet je wel eerst hebben ingevoerd met <u>Personen</u>, <u>Gegevens</u>, <u>Deelname</u>, <u>Details</u>.

#### Scenario 2 - Een toernooi met poules en eindronde

	Wat te doen?	Waarmee?	Wanneer?
•	Leg alleen de eindronde vast	<u>O</u> nderdeel, <u>K</u> en- merken	Van tevoren
•	Geef de spelers op voor de eindronde	<u>Personen, G</u> ege- vens <u>D</u> eelname	Zodra bekend
•	Splits de ronde	<u>Onderdeel</u> , <u>Indelen</u> Splitsen	Zodra (bijna) volle- dig
•	Werk indeling van de ron- des met de hand bij	<u>Onderdeel, Indelen</u> <u>Wij</u> zig opstelling Ronde +/-	Zodra ingedeeld

Het onderdeel is in de voorbereiding vastgelegd en van opgaven (spelers) voorzien. Dat onderdeel gaat nu gesplitst worden. Daarbij kun je opgeven in hoeveel delen en of de splitsing rekening moet houden met plaatsing, vereniging en verhinderingen. Rekening houden met plaatsing gaat altijd voor.

Selecteer	Het onderdeel		
Knop	Splitsen		
Poschrijving	Dool II. Indolog. Splitson		

De gesplitste delen worden automatisch ingedeeld in poules. Je kunt meteen opgeven of de nummers één, of ook de nummers twee doorgaan naar de hoofdronde.

#### Naderhand kun je wijzigingen aanbrengen in de schema's met

Functie Onderdeel, Indelen (Alt-D)			
Selecteer	Selecteer Het betreffende schema		
Knop	Wijzig opstelling		
Beschrijving	Deel II, Indelen, Wijzigopstelling		
Deermaa ja hat magaliik on nagavtra vaarrandaa ta kannalan, kannalingan ta varviasalan, ata, ata			

#### Daarmee is het mogelijk om nog extra voorrondes te koppelen, koppelingen te verwisselen, etc., etc.

## Opmerking

D		1	
Knop	Combineer met		
Selecteer`	De hoofdronde		
Functie Onderdeel, Indelen (Alt-D)			
Wil je de splitsing ongedaan maken, gebruik dan			

Beschrijving Deel II, Indelen, Combineer met

## Scenario 3 - Een hoofdschema met een verliezersronde

	Wat te doen?	Waarmee?	Wanneer?
•	Leg alleen de eindronde vast	<u>O</u> nderdeel, <u>K</u> enmerken	Van tevoren
•	Geef de spelers op voor de eindronde	<u>Personen, G</u> egevens <u>D</u> eelname	Zodra bekend
•	Koppel of maak de verlie- zerronde	<u>Onderdeel, Indelen, V</u> er- liezerronde	Zodra hoofdronde inge- deeld

Het hoofdschema is in de voorbereiding vastgelegd, de spelers zijn ervoor ingeschreven en het onderdeel is ingedeeld in een afvalschema. Je kunt nu een verliezersronde aanmaken: FunctieOnderdeel, Indelen (Alt-D)SelecteerDe hoofdrondeKnopVerliezersronde

Beschrijving Deel II, Indelen, Verliezersronde

Er wordt een verliezersronde aangemaakt of als er een loslopend onderdeel met gelijke kenmerken wordt aangetroffen kun je dat koppelen.

Deel je de verliezersronde meteen in een afvalschema in met voldoende open plaatsen dan worden de verliezers van de hoofdronde zodra ze bekend zijn doorgeschoven naar en opgesteld voor de verliezersronde en wel van boven naar beneden. Met

Functie Onderdeel, Indelen (Alt-D)

Selecteer De verliezersronde

Knop Wijzig opstelling

Beschrijving Deel II, Indelen, Wijzigopstelling kun je het schema naar wens aanpassen.

Deel je daarentegen de verliezersronde nog niet in, dan worden de verliezers alleen opgegeven voor de verliezersronde en moet je later nog een keer de indeelfunctie gebruiken om er een schema van te maken. Functie Onderdeel, Indelen (Alt-D)

Selecteer	De verliezersronde, vorm poule of afval
Knop	Indelen/loten
Beschrijving Alfabetisch	Deel II, Indelen, Op het plaatsingsscherm kun je de gewenste volgorde bepalen. Mogelijkheden: Om inschrijvingen terug te vinden in een lange lijst.
Speelsterk- te	Eigenlijk alleen gebruikt als er geen andere gegevens voorhanden zijn.
Ranglijst	Voor ranglijsttoernooien als plaatsinghulp. Kan alleen als ranglijstgegevens met de inschrijfcheck zijn meegekomen.
Datum	Op volgorde van inschrijftijdstip om uit te sluiten als er overtekend is.
Rating	Om te plaatsen volgens de rating. In geval van dubbelspel wordt gerangschikt op de gemiddelde rating. Als extra leidraad wordt nog de spreiding tussen de twee partners gegeven.
Plaatsing	Om het resultaat van de plaatsing te checken.
Colostoor do t	a plactaan analar(a) on klik on da knan <b>Deteila</b> . Caaf hat plactaingaaiifar in an klik on <b>OK</b> . Llat plact

Selecteer de te plaatsen speler(s) en klik op de knop **Details**. Geef het plaatsingscijfer in en klik op **OK**. Het plaatsingscijfer kan op ieder moment veranderd worden. Sorteren op plaatsing geeft een snelle checkmogelijkheid. Het aantal te plaatsen deelnemers is afhankelijk van de situatie. Ga je nog splitsen dan is het mogelijk om vooraf evenveel deelnemers te plaatsen als je delen (voorrondes) hebt voorzien. Wordt een afvalschema gemaakt dan is het aantal te plaatsen spelers bepaald door het wedstrijdreglement. In principe krijg je een leidraad betreffende het reglementaire aantal te plaatsen spelers/koppels.

Terug in het Indeelscherm. Met <u>Afdruk, Rating</u> kun je een elektronisch overzicht voor de bondsgedelegeerde maken en naar hem e-mailen.

Zijn er al verliezers in de hoofdronde bekend voordat de verliezersronde is aangemaakt dan zijn die dus nog niet doorgeschoven. Geef die dan op voor de verliezersronde op de normale manier, dus via <u>Personen, Gegevens,</u> <u>D</u>eelname en voeg ze toe aan het schema met <u>Onderdeel, Indelen, Wij</u>zig opstelling.

## De schema's op het scherm

De knop e op de groene taakbalk roept een onderdeelselectie schermpje op waarmee je door de verschillende afval- en pouleschema's kunt bladeren.



Klik met de muis op de + en – om de onderdelen respectievelijk uit en weer in te klappen. Hetzelfde kan ook met de pijltjes toetsen.

Dit venster is met de muis op de gewenste plaats neer te zetten en die plaats wordt onthouden.

## Afvalschema

🕸 Heren Enkelspe	el 40+		
Ronde 1	Kwart Finale	Halve Finale	Finale
1.Berg,Bw/dn (1) 2bve	Berg,Bv/dn	1.040.47.45	
3.Wezeman I 4.Lodenfels G	ma 1/10 18:30	di 2/10 17:15	
5.Tittemaker,J (3) 6.Fluitsma,P	zo 30/9 12:30	-	
7.Moderik,P 8.Blake,C	za 29/9 18:45		
9.Barenboim,Th 10.Langeschonk,O	za 29/9 18:45	: :	
11.Herzlieb,N 12.Tochtmaker,U(4)	za 29/9 13:45		
13.Schanema,P 14.Weusman,H	zo 30/9 13:45	-	
15.Briggeles,JJ 16.Lataster,F (2)	za 29/9 15:00		
	BOOPE	<u>₽</u> +‡+?	

De pop-up bevat ook de namen van de betreffende spelers:



waarmee je direct het betreffende spelerformulier kunt oproepen.

leder schema heeft een eigen snelkoppelingenbalk.

<b>Ģ∱↓⊳</b> , pijltjestoetse n	Verplaats het zwarte veld (de cursor) wat aangeeft welke wedstrijd geselecteerd is.
🔁 💠, g, k	Inzoomen en uitzoomen (g staat voor groter, k voor kleiner).
🗾, Enter	Roep bij de geselecteerde wedstrijd het pop-upmenu op.
<b>⋖</b> , F7	Wedstrijdoverzicht van de geselecteerde wedstrijd.
<del>4</del>	Wanneer de cursor in de eerste kolom staat kun je met deze knop naar een eventuele voorronde springen.
<b>₽</b> \$₽	Roep het menu met koppeling vanaf dit onderdeel op. Hier grijs omdat er geen koppelingen zijn.
<mark>9</mark> , F9	Voer de uitslag in. Hier grijs omdat de uitslag nog niet ingevuld kan worden.
P, F5	Plan de wedstrijd (opnieuw).
<u>#</u>	Snelkoppeling om de hele structuur van het schema in de browser op te roepen en desgewenst af te drukken.
2	Helpinformatie.

## Een afvalschema verwerken in een boekje

ledere wedstrijd kent een pop-upmenu voor het plannen en uitslagen invoeren. De functies daarvoor komen in een volgend hoofdstuk aan de orde. Hier wordt wel al even de functie kopiëren genoemd. Daarmee kan een bitmap van het zichtbare gedeelte van het schema op het klembord (clipboard) gezet worden voor opname in een Worddocument. Gebruik de zoomfuncties, sleep de randen van het betreffende venster met de muis totdat een gewenst stuk van het schema zichtbaar wordt (bijvoorbeeld de eerste twee rondes), en druk op control-c of roep het popupmenu op en kies 'kopiëren'. Plak de zo gevormde bitmap in het Worddocument. Herhaal dat eventueel voor andere stukken van het schema die buiten het venster zijn gevallen.

NB Word kan ook uitstekend omgaan met schema's in html-formaat. Die komen aan bod in deel IV. Misschien is dat ook iets om in te voegen in een worddocument.

## Pouleschema

Pouleschema's worden op soortgelijke manier als afvalschema's getoond en bestuurd:

😵 C-Heren Dubbel 4	10+		
Plaats Pur	iten 1	2	3
1 Schanema,P		za 29/9 10:00	zo 30/9 10:00
Tittemaker,J		?	?
2 Briggeles,JJ	za 29/9 10:00		ma 1/10 17:15
Lataster,F	?		?
3 Berckels,M	zo 30/9 10:00	ma 1/10 17:15	0
Zemstra,Q	?	?	
	7 <mark>94</mark> P/2 🗄	<u>*</u> ?	

**Tip!** Gebruik O op de groene taakbalk voor het snel opzoeken van een speler in de desbetreffende schema's.

## Wedstrijdoverzicht

Het icoon **d** roept het desbetreffende wedstrijdoverzicht op:

< Overzicht HDVC ma 1/1017:15 J Briggeles\$+\$F Lataster 📒 🗖 🔀						
Naam	za 29/9	zo 30/9	ma 1/10	di 2/10		
\$ Briggeles,JJ	HDVC 10.00 ? HEV 15.00 ?		17:00 HDVC 17.15?	17:00		
\$ Lataster,F	HDVC 10 00 ? HEV 15.00 ?		17:00 HDVC17.13?	17:00		
\$ Berckels,M		HDVC 10.00 ?	17:00 HDVC 17.15 ?	17:00		
\$ Zemstra,Q	_	HDVC 10.00 ? GDV 13.45 ?	17:00 HDVC 17.15?	17:00		
\$ Schanema,P	HDVC 10.00 ?	HDVC 10.00? HEV 13.45?	17:00	17:00		
\$ Tittemaker,J	HDVC 10.00 ? GDA 13.45 ?	HDVC 10.00 ? HEV 12.30 ?	0:00	0:00		
	₽ <b>∳</b> <u>⁄</u> ]⊴ å	9 <u>@</u> {[]	🔋 bw = bij w	inst		

Dit overzicht kan worden opgeroepen vanuit een nog te spelen wedstrijd van zowel schema's als poules als het wedstrijdoverzicht zelf. Het vermeldt alle spelers die in aanmerking komen om de wedstrijd te spelen, ook als ze nog een voorafgaande wedstrijd moeten spelen. Verder geeft het planninggegevens weer:

- Blokkeertijden voor het betreffende onderdeel.
- Uit kantoortijden
- Ver hinderingen
- Geplande wedstrijden

Blauw (HDA 10.00 ?) is de wedstrijd waar vanuit het overzicht is opgeroepen. Het vraagteken geeft aan dat de speler nog niet is gewaarschuwd. Rood (GDA 12.30 ?) zijn de andere voor die persoon geplande wedstrijden. bw betekent 'bij winst van de voorgaande ronde'.

De pijltjesknoppen zorgen in dit geval dat het beeld opschuift. De pijltjes toetsen verschuiven de cursor (het donkere veld). Vanuit het wedstrijdoverzicht kan op zijn beurt vanuit de spelers of vanuit de geplande wedstrijden weer een pop-up worden opgeroepen.

## De spelerpop-up in een wedstrijdoverzicht:

🖯 Overzicht HDA za 29/9 10:00 OP Graver\$+\$HF KrieleT										
Jaam		Za	29/9		zo	30/9		ma	1/10	
Graver,OI	2							17:00		
00823	Spele	rgegevens		Ċ	DA	10.00	bw			
Kriele,HF	Opzo	Opzoeken in Schema						17:00		
	Betaling boeken				DA	10.00	bw	9.00-21.	00	
Nog te plannen			nen	×	Gemengd Dubbel A					
Grotekaa	50082	23					_	17:00		
.74438 *		HDA	10.00 ?	ŀ	IDA	10.00	bw			
Zwik,P								17:00		
99812		HDA	10.00?	F	IDA	10.00	bw			
				k	3DA	12.30	?			

## ┶ैैै†े₽े∰‡ <mark>॑</mark>यूॐ©€ू े ।

## De planningspop-up:

ī	🗣 Overzicht HDA	za 2	9/9 10:00	OP Gr	aver\$	+\$H	F Kriele
	Naam	Z	a 29/9	ZC	30/9		ma
	\$ Graver,OP 500823	HDA	10.00.2	HDA	10.00	hw	17:00
	\$ Kriele,HF		10.00		10.00	-	17:00
		13.00-	18.00	HDA	10.00	bw	9.00-21
I		HDA	10.00?				
•	\$ Grotekaas,T 474438	HDA	10.00 ?	HDA	10.00	bw	17:00
0 )	\$ Zwik,P 399812	HDA	10.00 ?	HDA	10.00	bw	17:00
		Gewa	aarschuwd I	boeken		-	
2	⇐むむ┝	Sche Wed:	ma strijdoverzio	:ht	F7		<mark>?</mark> ł

De heer OP Graver is geselecteerd. Via het pop-upmenu kan men selecteren:

- Spel ergegevens
- Opzoeken in het schema
- Betaling boeken
- De nog ongeplande wedstrijden
- Het telefoonnummer of de telefoonnummers met eventueel automatisch kiezen.
- Via de snelkoppelingen kan hetzelfde gekozen worden. De planningspop-up

De GDA 12.30 ? is geselecteerd.

- De betreffende pop-upmogelijkheden zijn:
- 1. Gewaarschuwd boeken (zie verderop)
- 2. Het schema oproepen waar de betreffende wedstrijd op voorkomt.
- 3. Het wedstrijdoverzicht oproepen.

## Schema's afdrukken

De Toernooi Assistent kan van alle schema's een afbeelding maken om af te drukken. Daarbij zijn er twee mogelijkheden, via de browser of direct naar de printer. Afdrukken via de browser is universeler en fraaier. Omdat tegenwoordig bijna iedereen ook kan internetten via zijn computer en dus een browser heeft, is besloten om geheel op afdrukken via de browser over te gaan en de afdrukmogelijkheid direct naar de printer te bevriezen. Die laatste mogelijkheid (direct naar de printer) is nog steeds aanwezig zou bij grote poules nog handig kunnen zijn.

## Afdrukken via de browser

Met de functie <u>Onderdeel</u>, <u>Print...</u>, via <u>InternetBrowser</u> (aanbevolen) Ctrl-P roep je een selectiemenu op waarin je de gewenste hoofdronde(s) kunt selecteren. Het menu lijkt erg op het menu voor het aanmaken van pagina's voor je website (zie deel IV) maar kent een aantal andere opties, speciaal voor het afdrukken.



Opties:

Op de gebruikelijke wijze kun je ook het weergeven van de planning besturen.

Alle onderdelen worden in groepen afgedrukt: voorrondes en eindrondes op één vel. Er is een optie om de verliezerrondes apart dan wel helemaal niet af te drukken.

De rubriek **Speelsterkte** staat aangevinkt als het een open toernooi betreft. Alle spelers worden dan met hun speelsterkte afgebeeld.

Aanvinken van **Ranglijst/jeugd** geeft extra gegevens voor jeugd en ranglijsttoernooien mits de betreffende onderdelen ook speelsterkte 1/2/3/4 of leeftijd tot 17 jaar als kenmerk hebben.

De schema's worden aaneengeregen afgebeeld in TA en kunnen van daaruit afgedrukt worden. Je kunt ze ver-

volgens ook in de Internet Explorer oproepen met **N**. Dan heb je alle afdrukfaciliteiten daarvan ter beschikking. Gebruik de **Zwart-wit** optie als je geen kleuren kunt afdrukken. De schema's worden dan veel scherper. Het **op-maakmodel** is een bestand dat standaard wordt aangemaakt. Ingewijden kunnen het aanpassen (onder een andere naam) om de schema's bijvoorbeeld van een eigen achtergrond te voorzien. Het **logo** kan worden geplaatst met de Select knop.

Door aanklikken van de betreffende optie kun je extra informatie bij de spelers afdrukken: Zie Bondsnummer, Geboorte datum, Club, District, Rating, Wildcard en Ranglijst. De **lettergrootte** kun je vanaf dit menu instellen. Afdrukken zonder speelsterkte kan alleen bij privé-toernooien: zet eerst het vinkje voor bondsnummers bij <u>Toer-</u>nooi, <u>B</u>eleid uit.

## Afdrukken direct naar de printer

Deze mogelijkheid is nog aanwezig maar is bevroren, gebruik bij voorkeur voornoemd afdrukken via de browser. Zie de helpinformatie bij het menu zelf.