

Handleiding voor de Geert Popma Friesland Cup 48 spelers.

Versie 3.0 30 september 2024

De rechten die u gekregen heeft voor dit toernooi vervallen op zondagavond rond 23:55

Basis

De basis is dat de spelers die mee willen doen ook bekend zijn in Biljartpoint bij de Geert Popma Friesland Cup. Momenteel is de contactpersoon: Marcel Boomstra 06-40939020

Verder in het document wordt Geert Popma Friesland Cup afgekort door GPFC.

Het makkelijkste is als u 2 schermen geopend heeft.

1. Het inlogscherf.
2. De pagina met de klassen.

De klassen zijn als volgt aangemaakt in Biljartpoint i.v.m. de punten voor ranglijst.

D1 is de poulefase. Alle spelers die meespelen in deze klasse krijgen 1 punt na afloop.

Sortering per poule is op basis van:

- (1) Gespeeld, (2) Matchpunten, (3) MP x (lees: is aantal MP * aantal spelers in de poule),
(4) M-Handicap (lees: is (a.moy / te maken car) * 18).

D2 is de laatste 48. Alle spelers die meespelen in deze klasse krijgen 2 punten na afloop.

Sortering per poule is op basis van:

- (1) Gespeeld, (2) Matchpunten, (3) Gerelateerd moy (lees: is (a.moy / te maken car) * 18)

D3 is de laatste 16. Alle spelers die meespelen in deze klasse krijgen 3 punten na afloop.

Dit is knock-out ronde. Uit is uit. De winnaar gaat door naar D4.

Indien remise volgt er een shoot out.

D4 is de laatste 8. Alle spelers die meespelen in deze klasse krijgen 4 punten na afloop.

Dit is knock-out ronde. Uit is uit. De winnaar gaat door naar D4.

Indien remise volgt er een shoot out.

D5 is de laatste 4. Hiervan gaan de winnaars naar de finale en de verliezers naar de 3^e en 4^e plaats.

Spelers krijgen in de D5 geen punten.

Indien remise volgt er een shoot out.

D6 is strijd om plaats 3 en 4. Winnaar krijgt 7 punten. De verliezer krijgt 6 punten.

Indien remise volgt er een shoot out.

D8 is strijd om plaats 1 en 2. Winnaar krijgt 10 punten. De verliezer krijgt 8 punten.

Indien remise volgt er een shoot out.

Seizoen is het seizoen met een volgnummer.

2022-2023-01 is seizoen 2022-2023 en toernooi 1.

2022-2023-02 is seizoen 2022-2023 en toernooi 2. Etc.

Proces

Hieronder wordt het proces omschreven hoe het toernooi zou moeten verlopen.

Inschrijvingen manier 1 is online inschrijven

Er is een online formulier per toernooi. Op dit moment zijn de online formulieren geactiveerd. Via dit formulier kan een speler zich inschrijven voor het toernooi. De deelnemer kan kiezen uit de beschikbare dagdeel en tijdstip. Echter houdt het systeem ook bij hoeveel spelers er al in hebben geschreven. Per dagdeel / tijdstip kan men inschrijven totdat de inschrijving vol is dagdeel / tijdstip. Door het online inschrijven, kan een speler zich ook maar 1x per toernooi inschrijven. Is de speler ingeschreven dan komt deze bij het inschrijfformulier niet meer tevoorschijn. Voorkeur is ook dat de spelers op deze manier ingeschreven worden. Online inschrijven sluit op di-avond 22:00 uur voor aanvang toernooi.

Inschrijvingen manier 2 is manueel

De speler toevoegen aan een toernooi gebeurt in dit geval alleen door de organisatie van het toernooi of door het bestuur van de GPFC.

- Zij loggen in.
- Druk op de knop *SPELER*.
- Daarna klikken ze op de link *SPELER TOEVOEGEN*.  *Speler toevoegen*
- Kies dan bij kies vereniging *101 (Geert Popma Friesland Cup)*
- Kies dan bij kies competitie de ene competitie die er te kiezen valt.
- Selecteer dan eventueel bij poule al de juiste poule waar deze speler in komt te staan.
- Selecteer dan de speeldag.
- Selecteer dan de aanvangstijd. Denk aan de notatie met 2x: bv 19:00:00
Bovenstaande 2 punten zijn van invloed op juiste weergave poule indeling ronde 1
- Scroll dan wat naar onderen in dat kleine scherm.
- Selecteer dan de juiste speler bij Kies lid 1.
- Klik dan op *speler toevoegen*

Hier wordt geen rekening gehouden met of het dagdeel/tijdstip al vol is.

Speler in de juiste poule zetten

Advies is om dit pas te doen als de online inschrijving gesloten is na dinsdag om 22:00 uur. Anders worden de door uw aangebrachte wijzigingen eventueel weer ongedaan gemaakt. Per dagdeel / tijdstip kunnen er maximaal 4 deelnemers ingeschreven worden, dan komen de spelers afhankelijk van de gekozen dagdeel / tijdstip in poule terecht. Er komen dan bijvoorbeeld 12 deelnemers in poule 1 te staan als er op 3 tafels gespeeld wordt (3 poules van 4 deelnemers). Wanneer men manueel inschrijft kan men al de juiste poule gekozen hebben, anders komt het standaard in poule 1 te staan.

De wedstrijdleiding zal dan deze 12 spelers indelen in over poule 1, 2 en 3.

Hoe verandert men een speler in een poule?

- Druk op de knop **SPELER**.
- Zoek de speler op. Ze staan gesorteerd op voornaam, achternaam.
- Klik op het  bij de desbetreffende speler.
- Scroll naar beneden in dit kleine scherm.
- Selecteer nu de juiste poule bij: Poule :
- Klik nu op **Update**. De speler staat nu in de juiste poule.
- **Als nu uitlogt en dan naar de stand gaat dan ziet u daar de complete poule indeling van de 1^e ronde tot nu toe via 2^e kolom, 1^e keuze:**

 [Pouleindelingen 1e ronde](#)
1. Pouleindelingen 1e ronde

- **Indien een speler echter van tijdvak veranderd dan kan dit nog foutieve tijd/speeldag weergeven. Dit is uiterlijk na 5 minuten automatisch aangepast.**

Speler verwijderen

Indien een speler om welke reden dan ook verwijderd dient te worden handel dan als volgt:

- Druk op de knop **SPELER**.
 - Zoek de speler op. Ze staan gesorteerd op voornaam, achternaam.
 - Klik op het  bij de desbetreffende speler.
 - Klik daarna op OK in het pop-up menu.
- Let op, de speler kan alleen verwijderd worden als er geen uitslagen aanwezig zijn van deze speler tijdens dit toernooi bij u op locatie.

Aanmaken wedstrijden D1 klasse poulewedstrijden

Als de poule indelingen correct zijn dan kunnen ook de wedstrijden aangemaakt worden. Hiervoor hebben we al linkjes aangemaakt per dagdeel/tijdstip.

- Druk op de rode knop HOME.
- Aan de rechterkant zie je dan de kop **WEDSTRIJDEN AANMAKEN**
- Hieronder staan linkjes voor de poules en tijdvakken
- Druk op de link van de D1 en van de desbetreffende dagdeel/tijd.

Let op het kan zijn dat per tijdvak minder dan 6 poules zijn.

Dan zullen die poules ook niet bestaan.

Zijn er bv maar 4 tafels dan zijn er in werkelijkheid

poule 1 t/m 4, poule 7 t/m 10 etc



D1 poule 1-2-3-4-5-6 tijdvak 1



D1 poule 7-8-9-10-11-12 tijdvak 2



D1 poule 13-14-15-16-17-18 tijdvak 3



D1 poule 19-20-21-22-23-24 tijdvak 4



D1 poule 25-26-27-28-29-30 tijdvak 5



D1 poule 31-32-33-34-35-36 tijdvak 6



D1 poule 37-38-39-40-41-42 tijdvak 7

U krijgt dan een melding dat de wedstrijden zijn aangemaakt en u kunt dit scherm sluiten.

- Dit kunt u zo herhalen voor alle poulewedstrijden in de D1 klassen.

Mocht na dat er wedstrijden zijn aangemaakt er nog een wijziging in de poule samenstelling plaatsvinden, dan is dat geen enkel probleem. Denk er dan wel aan nadat de wijzigingen zijn doorgevoerd dat de wedstrijd en opnieuw aangemaakt worden van de poule(s) waarin een wijziging is aangebracht.

Uitslagen invoeren

- Klik op de knop **INVOER UITSLAG**
 - Kies dan de juiste klasse.
 - Dan krijg je de nog te spelen wedstrijden te zien waarvan nog geen uitslag van is ingevoerd. Deze staan gesorteerd datum / tijd / poulenummer.
 - Klik op het  bij de desbetreffende wedstrijd en voer de uitslag in, d.m.v. stap 3 t/m 5.
- Klik hier om naar stap 4 te gaan : Controleren**
- Klik nu op:
 - U krijgt nu de uitslag te zien zoals u deze hebt ingevoerd.
 - Als u niet akkoord bent, klik dan op **Terug naar stap 3**
 - Indien u wel akkoord bent, klik dan op **Verwerken**
 - Klik dan eventueel in de groene balk op
 - **Klik hier om terug te keren naar de partijen van de laatst ingevoerde klasse.**
 - Na invoeren van een uitslag verdwijnt deze uit deze lijst.

Uitslagen aanpassen

Indien er per abuis een foutieve uitslag ingevoerd, dan kan men deze corrigeren.

- Klik op de knop **UITSLAGBEHEER**
 - Klik dan op de juiste klasse.
 - U krijgt dan hier alle ingevoerde uitslagen te zien.
 - Als u bij de desbetreffende uitslag op het  klikt dan kunt u de uitslag aanpassen.
- Aanpassen**
- Klik daarna op
 - Sluit dan het schermpje.
 - Klikt u op  dan wordt de uitslag verwijderd, nadat u op OK hebt geklikt en wordt deze weer zichtbaar bij Uitslagen invoeren. En kunt u deze weer opnieuw invoeren

Belangrijk:

Als van een poule alle uitslagen aanwezig zijn, dan dient u voordat u iets met een van deze spelers uit deze poule gaat doen, bv door kopiëren, eerst naar de eindstand te kijken in de desbetreffende poule. De reden is dat het systeem iets vastlegt op de achtergrond wat nodig is voor het vervolg.

Tussenstand en eindstand na de poulefase D1

Tijdens de poulewedstrijden of na afloop van een poule, kan men ook al een soort tijdelijk tussenstand opmaken.

- Druk op de knop *competitie*
- Scroll dan helemaal naar onderen toe.
- Klik dan op het icoon  bij de desbetreffende D1 klasse.
- Klik dan op OK.
- U krijgt nu de melding: **De stand ronde 1 tot zover is opgebouwd.**
Als u nu uitlogt of een andere pagina extra opent en u gaat naar de stand waar alle klassen zichtbaar zijn, dan klikt u in de kolom Overzichten op de 2^e regel.

 Stand na 1e ronde
2. Stand na 1e ronde

Opvragen

- Selecteer nu het juiste toernooi en klik op
- U ziet dan op dat moment de tussenstand. Waarbij in de allerlaatste kolom ook het lotnummer zichtbaar is, indien ingevuld.
- Na de totale poulefase, zouden de nummers 1 t/m 48 een lotnummer moeten hebben. Mocht een speler niet kunnen, dan weet je bv wie dan nummer 33 is. Etc.
- Mocht iemand per abuis een lotnummer gekregen hebben, dan kunt u het lotnummer weer op 0 zetten.

Speler die doorgaat van de poulefase naar de laatste 48

De 48 spelers die doorgaan hebben allemaal een lotnummer getrokken.

Dit lotnummer dient in te geven worden bij de desbetreffende speler.

Hoe legt men het lotnummer vast bij een speler?

- Druk op de knop *SPELER*.
- Zoek de speler op. Ze staan gesorteerd op voornaam, achternaam.
- Klik op het  bij de desbetreffende speler.

- Selecteer nu het juiste lotnummer bij: **Geef hier het lotnr aan :**

- Klik nu op **Update**. Het lotnummer ligt nu vast.
- Let op u krijgt alleen de lotnummers te zien, die nog niet uitgegeven zijn. Dit voorkomt dat er dubbele lotnummers uitgegeven worden.
- Mocht om welke reden toch van lotnummer verwisseld moeten worden, dan dient eerst bij de speler(s) waar dit van toepassing is en al een lotnummer hebben toegekend gekregen, het lotnummer op 0 gezet te worden. Hierdoor komt het huidige lotnummer vrij wat aan iemand anders toegekend kan worden.

De 48 spelers die doorgaan hebben allemaal een lotnummer getrokken.

D.m.v. een link worden deze 48 spelers doorgezet. Hier kunt u meerdere malen op drukken. Mocht dan een speler met een lotnummer nog niet doorgezet zijn, dan gebeurt dit alsnog. M.a.w. elke keer als een speler bekend is met een lotnummer, kunt u die d.m.v. deze knop door kopiëren. Dit kan dan ook in stapjes i.p.v. wachten tot alles bekend is.

Mocht er iemand per abuis door gekopieerd zijn d.m.v. een foutief lotnummer, dan kunt u de speler verwijderen. Let op: doe dit dan nu wel in de D2 klasse. (Zie ook Speler verwijderen)

- Druk op de rode knop HOME.
- Scrollen naar beneden tot aan de rechterkant de kop **SPELERS DOORKOPIEEREN** verschijnt.
- Hieronder staan alle linkjes voor alle klassen.

- Druk op de link  **48 spelers naar 2e ronde D2 12 poules van 4**

U krijgt dan een melding te zien welke speler waar heen gegaan is.

Dit ziet er als volgt uit:

- Lotnummers 1 t/m 4 gaan naar D2 Poule 1
- Lotnummers 5 t/m 8 gaan naar D2 Poule 2
- Lotnummers 9 t/m 12 gaan naar D2 Poule 3
- Lotnummers 13 t/m 16 gaan naar D2 Poule 4
- Lotnummers 17 t/m 20 gaan naar D2 Poule 5
- Lotnummers 21 t/m 24 gaan naar D2 Poule 6
- Lotnummers 25 t/m 28 gaan naar D2 Poule 7
- Lotnummers 29 t/m 32 gaan naar D2 Poule 8
- Lotnummers 33 t/m 36 gaan naar D2 Poule 9
- Lotnummers 37 t/m 40 gaan naar D2 Poule 10
- Lotnummers 41 t/m 44 gaan naar D2 Poule 11
- Lotnummers 45 t/m 48 gaan naar D2 Poule 12

U kunt daarna het scherm sluiten.

Aanmaken wedstrijden D2 klasse 12 poules van 4 spelers.

Als de poule indelingen correct zijn dan kunnen ook de wedstrijden aangemaakt worden. Hiervoor hebben we al links aangemaakt.

- Druk op de rode knop HOME.
- Aan de rechterkant zie je dan de kop **WEDSTRIJDEN AANMAKEN**

-  **D2 poule 1 t/m 12 48 spelers**

- Druk op de knop
- U krijgt dan een melding dat de wedstrijden zijn aangemaakt en u kunt dit scherm sluiten.

Nu gaat u weer alle uitslagen invoeren van de D2.

Later, immers in de D2 klassen worden er maar 2 wedstrijden door een speler gespeeld en blijven er dus wedstrijden open staan. Deze worden niet gespeeld. U mag deze wedstrijden verwijderen.

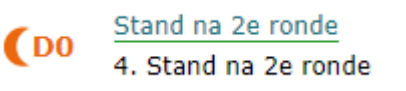
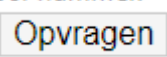
Klik op INVOER UITSLAG, Kies de klasse. Je krijgt nu overzicht te zien van de wedstrijden die niet gespeeld gaan worden. Deze kunt u 1 voor 1 verwijderen d.m.v. op het prullenbakje klikken en te bevestigen door op OK te klikken. Dit herhalen totdat alle niet gespeelde wedstrijd weg zijn.

Tussenstand en eindstand na de poulefase D2

Belangrijk:

Als van een poule alle uitslagen aanwezig zijn, dan dient u voordat u iets met een van deze spelers uit deze poule gaat doen, bv door kopiëren, eerst naar de eindstand te kijken in de desbetreffende poule. De reden is dat het systeem iets vastlegt op de achtergrond wat nodig is voor het vervolg.

Tijdens de poulewedstrijden of na afloop van een poule, kan men ook al een soort tijdelijk tussenstand opmaken.

- Druk op de knop *competitie*
- Scroll dan helemaal naar onderen toe.
- Klik dan op het icoon  bij de desbetreffende **D2** klasse.
- Klik dan op OK.
- U krijgt nu de melding: **De stand ronde 2 tot zover is opgebouwd.**
Als u nu uitlogt of een andere pagina extra opent en u gaat naar de stand waar alle klassen zichtbaar zijn, dan klikt u in de kolom Overzichten op de 4^e regel.

- Selecteer nu het juiste toernooi en klik op 

Speler die doorgaat van laatste 48 naar de laatste 24

Log uit het systeem en klik dan eerst op elke poule in de D2 klasse om de einstanden per poule te zien. Log dan op nieuw in

D.m.v. een links worden deze 16 spelers doorgezet.

- Druk op de rode knop HOME.
- Scrollen naar beneden tot aan de rechterkant de kop **SPELERS DOORKOPIEEREN** verschijnt.
- Druk op de knop  **24 spelers naar 3e ronde D3 8 poules van 3**
U krijgt dan een melding te zien welke speler waar heen gegaan is.
Dit is knock-out fase. Worden 8 poules met 2 spelers.
Dit ziet er als volgt uit:
 - Lotnummers 1 t/m 3 gaan naar D3 Poule 1

- Lotnummers 4 t/m 6 gaan naar D3 Poule 2
- Lotnummers 7 t/m 9 gaan naar D3 Poule 3
- Lotnummers 10 t/m 12 gaan naar D3 Poule 4
- Lotnummers 13 t/m 15 gaan naar D3 Poule 5
- Lotnummers 16 t/m 18 gaan naar D3 Poule 6
- Lotnummers 19 t/m 21 gaan naar D3 Poule 7
- Lotnummers 22 t/m 24 gaan naar D3 Poule 8

Aanmaken wedstrijden D3 klasse 8 poules van 3 spelers.

Als de poule indelingen correct zijn dan kunnen ook de wedstrijden aangemaakt worden. Hiervoor hebben we al links aangemaakt.

- Druk op de rode knop HOME.
- Aan de rechterkant zie je dan de kop **WEDSTRIJDEN AANMAKEN**
- Druk op de knop  **D3 poule 1 t/m 8 24 spelers (3 spelers per poule).**
- U krijgt dan een melding dat de wedstrijden zijn aangemaakt en u kunt dit scherm sluiten.

Nu gaat u weer alle uitslagen invoeren van de D3.

Speler die doorgaat van laatste 24 naar de laatste 8

Log uit het systeem en klik dan eerst op elke poule in de D3 klasse om de einstanden per poule te zien. Log dan op nieuw in

D.m.v. een links worden deze 8 spelers doorgezet.

- Druk op de rode knop HOME.
- Scrollen naar beneden tot aan de rechterkant de kop **SPELERS DOORKOPIEEREN** verschijnt.

- Druk op de knop  **8 spelers naar knockout 4e ronde D4**

U krijgt dan een melding te zien welke speler waar heen gegaan is.

Dit is knock-out fase. Worden 4 poules met 2 spelers.

Dit ziet er als volgt uit:

- Nr. 1 poule 1 en Nr. 1 poule 4 gaan naar D4 Poule 1
- Nr. 1 poule 2 en Nr. 1 poule 3 gaan naar D4 Poule 2
- Nr. 1 poule 5 en Nr. 1 poule 8 gaan naar D4 Poule 3
- Nr. 1 poule 6 en Nr. 1 poule 7 gaan naar D4 Poule 4

Aanmaken wedstrijden D4 klasse 4 poules van 2 spelers.

Als de poule indelingen correct zijn dan kunnen ook de wedstrijden aangemaakt worden. Hiervoor hebben we al links aangemaakt.

- Druk op de rode knop HOME.
- Aan de rechterkant zie je dan de kop **WEDSTRIJDEN AANMAKEN**

- Druk op de knop  **D4 poule 1 t/m 4 8 spelers**
- U krijgt dan een melding dat de wedstrijden zijn aangemaakt en u kunt dit scherm sluiten.

Nu gaat u weer alle uitslagen invoeren van de D4.

Speler die doorgaat van laatste 8 naar de laatste 4

Log uit het systeem en klik dan eerst op elke poule in de D4 klasse om de einstanden per poule te zien. Log dan op nieuw in

D.m.v. een links worden deze 8 spelers doorgezet.

- Druk op de rode knop HOME.
- Scrollen naar beneden tot aan de rechterkant de kop **SPELERS DOORKOPIEEREN** verschijnt.

- Druk op de knop  **4 spelers naar halve finale 5e ronde D5**

U krijgt dan een melding te zien welke speler waar heen gegaan is.

Dit is halve finale. Worden 2 poules met 2 spelers.

Dit ziet er als volgt uit:

- Nr. 1 poule 1 en Nr. 1 poule 4 gaan naar D5 Poule 1
- Nr. 1 poule 2 en Nr. 1 poule 3 gaan naar D5 Poule 2

Aanmaken wedstrijden D5 klasse 2 poules van 2 spelers.

Als de poule indelingen correct zijn dan kunnen ook de wedstrijden aangemaakt worden. Hiervoor hebben we al links aangemaakt.

- Druk op de rode knop HOME.
- Aan de rechterkant zie je dan de kop **WEDSTRIJDEN AANMAKEN**

- Druk op de knop  **D5 poule 1 t/m 2 4 spelers**
- U krijgt dan een melding dat de wedstrijden zijn aangemaakt en u kunt dit scherm sluiten.

Nu gaat u weer alle uitslagen invoeren van de D5.

Speler die doorgaat naar troostfinale of finale

Log uit het systeem en klik dan eerst op elke poule in de D5 klasse om de einstanden per poule te zien. Log dan op nieuw in

D.m.v. een links worden deze 8 spelers doorgezet.

- Druk op de rode knop HOME.
- Scrollen naar beneden tot aan de rechterkant de kop **SPELERS DOORKOPIEEREN** verschijnt.



2 spelers naar finale en troostfinale ronde 6 en 8 D6 en D8

- Druk op de knop

U krijgt dan een melding te zien welke speler waar heen gegaan is.

Dit is troostfinale en finale. Worden 2 poules met 2 spelers.

Dit ziet er als volgt uit:

- Nr. 1 poule 1 en Nr. 1 poule 2 gaan naar D8 Poule 1
- Nr. 2 poule 1 en Nr. 2 poule 2 gaan naar D6 Poule 2

Aanmaken wedstrijden D6 en D8 klasse 2 poules van 2 spelers.

Als de poule indelingen correct zijn dan kunnen ook de wedstrijden aangemaakt worden. Hiervoor hebben we al links aangemaakt.

- Druk op de rode knop HOME.
- Aan de rechterkant zie je dan de kop **WEDSTRIJDEN AANMAKEN**



D6 poule 1 2 spelers troostfinale

- Druk op de knop
- U krijgt dan een melding dat de wedstrijden zijn aangemaakt en u kunt dit scherm sluiten.



D8 poule 1 2 spelers finale

- Druk op de knop
- U krijgt dan een melding dat de wedstrijden zijn aangemaakt en u kunt dit scherm sluiten.

Nu gaat u weer alle uitslagen invoeren van de D6 en D8.

Nu is het einde toernooi.

Log uit het systeem en klik dan op de D6 klasse om de stand om de 3^e en 4^e plaats te zien

Klik dan op de D8 klasse om de 1^e en 2^e plaats te zien.

Als u de volgende stappen doorloopt dan kunt u meteen de totale eindstand opmaken.

Let op dat u de stappen doorloopt in de volgorde van de klassen D1 t/m D8 anders gaat het mis.

- Druk op de knop *competitie*
- Scroll dan helemaal naar onderen toe.
- Klik dan op het icoon  bij de desbetreffende D1 klasse.
- Klik daarna op OK in het pop-up scherm.
- U ziet nu een kop met **“DE TEST GAAT BEGINNEN”**
- U krijgt nu een overzicht van alle spelers. Zij zullen 1 punt gaan bij krijgen en de resultaten worden in de ranglijst toegevoegd. Onder de laatste speler krijgt u dan dit te zien:

Test resultaten naar wens ? klik hier om te verwerken.

- Klik dan op het woord **hier** om de gegevens werkelijk te laten doorvoeren.
- U krijgt in de groene balk de melding: De 2^e helft controle is succesvol uitgevoerd.
- Scroll dan weer helemaal naar beneden.

- U zult zien dat  nu een wit vakje is geworden bij de D1
- Nieuwe spelers die nu hun 4^e toernooi gespeeld hebben worden eventueel automatisch aangepast.
- Klik dan op het icoon  bij de desbetreffende D2 klasse.
- Klik daarna op OK in het pop-up scherm.
- U ziet nu een kop met **“DE TEST GAAT BEGINNEN”**
- U krijgt nu een overzicht van alle spelers. Zij zullen 2 punten gaan bij krijgen en de resultaten worden in de ranglijst toegevoegd. Onder de laatste speler krijgt u dan dit te zien:

Test resultaten naar wens ? klik hier om te verwerken.

- Klik dan op het woord **hier** om de gegevens werkelijk te laten doorvoeren.
- U krijgt in de groene balk de melding: De 2^e helft controle is succesvol uitgevoerd.
- Scroll dan weer helemaal naar beneden.
- U zult zien dat  nu een wit vakje is geworden bij de D2
- Klik dan op het icoon  bij de desbetreffende D3 klasse.
- Klik daarna op OK in het pop-up scherm.
- U ziet nu een kop met **“DE TEST GAAT BEGINNEN”**
- U krijgt nu een overzicht van alle spelers. Zij zullen 3 punten gaan bij krijgen en de resultaten worden in de ranglijst toegevoegd. Onder de laatste speler krijgt u dan dit te zien:

Test resultaten naar wens ? klik hier om te verwerken.

- Klik dan op het woord **hier** om de gegevens werkelijk te laten doorvoeren.
- U krijgt in de groene balk de melding: De 2^e helft controle is succesvol uitgevoerd.
- Scroll dan weer helemaal naar beneden.
- U zult zien dat  nu een wit vakje is geworden bij de D3
- Klik dan op het icoon  bij de desbetreffende D4 klasse.
- Klik daarna op OK in het pop-up scherm.
- U ziet nu een kop met **“DE TEST GAAT BEGINNEN”**
- U krijgt nu een overzicht van alle spelers. Zij zullen 4 punten gaan bij krijgen en de resultaten worden in de ranglijst toegevoegd. Onder de laatste speler krijgt u dan dit te zien:

Test resultaten naar wens ? klik hier om te verwerken.

- Klik dan op het woord **hier** om de gegevens werkelijk te laten doorvoeren.
- U krijgt in de groene balk de melding: De 2^e helft controle is succesvol uitgevoerd.
- Scroll dan weer helemaal naar beneden.
- U zult zien dat  nu een wit vakje is geworden bij de D4
- Klik dan op het icoon  bij de desbetreffende D6 klasse.

- Klik daarna op OK in het pop-up scherm.
- U ziet nu een kop met **“DE TEST GAAT BEGINNEN”**
- U krijgt nu een overzicht van alle spelers.
- U zult zien dat Nr. 4, 6 punten gaat krijgen en Nr. 3, zal 7 punten gaan krijgen in de ranglijst. Onder de laatste speler krijgt u dan dit te zien:

Test resultaten naar wens ? klik hier om te verwerken.

- Klik dan op het woord ***hier*** om de gegevens werkelijk te laten doorvoeren.
- U krijgt in de groene balk de melding: De 2^e helft controle is succesvol uitgevoerd.
- Scroll dan weer helemaal naar beneden bij de D6
- U zult zien dat  nu een wit vakje is geworden.
- Klik dan op het icoon  bij de desbetreffende D8 klasse.
- Klik daarna op OK in het pop-up scherm.
- U ziet nu een kop met **“DE TEST GAAT BEGINNEN”**
- U krijgt nu een overzicht van alle spelers.
- U zult zien dat Nr. 2, 8 punten gaat krijgen en Nr. 1, zal 10 punten gaan krijgen in de ranglijst. Onder de laatste speler krijgt u dan dit te zien:

Test resultaten naar wens ? klik hier om te verwerken.

- Klik dan op het woord ***hier*** om de gegevens werkelijk te laten doorvoeren.
- U krijgt in de groene balk de melding: De 2^e helft controle is succesvol uitgevoerd.
- Scroll dan weer helemaal naar beneden.
- U zult zien dat  nu een wit vakje is geworden bij de D8

Nu zijn alle klassen voorzien van een wit vakje.

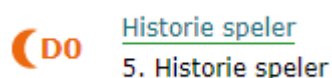
Als nu uitlogt en dan naar de stand gaat dan ziet u daar de complete ranglijst na dit toernooi



als u uw toernooinummer opvraagt via de 2^e kolom, 4^e keuze:

Vraagt u het toernooi met 00 op, dan ziet u de totaalstand over alle toernooien samen.

Historie van een speler is ook op te vragen via de 2^e kolom, 5^e keuze:



NOODSCENARIO



Wat kan er eventueel misgaan en wat is de oplossing hiervoor:

1. Er staat een verkeerde speler in een poule en deze speler hoort niet in deze ronde.
Oplossing: *Zie speler verwijderen.*
2. Er staat een speler te weinig in een poule in de D1 klasse
Oplossing: *Zie inschrijven manier 2 is manueel.*
3. Er staat een speler te weinig in een poule in de D2, D3, D4, D5, D6 of D8 klasse
Oplossing:
Klik op de SPELER in de zwarte knoppenlijst.
Klik op het potloodje bij desbetreffende speler.
Scroll dan in het schermje helemaal naar beneden:
U krijgt dan onderstaand te zien.

Kopieer team naar competitie

U kunt hier een competitie kiezen waar u dit team heen wilt kopiëren.

Gebruik deze optie alleen als u teams mag plaatsen voor de nieuwe competitie.

Kies competitie ▼

Kopieer

Klik dan op 'Kies competitie'.

Selecteer de klasse waar deze speler naar toe moet.

Klik dan op de knop 'kopieer'. De speler staat nu in de nieuwe klasse.

4. Speler staat in de verkeerde poule

Oplossing: zie speler in de juiste poule zetten. Let op. Dit kan alleen als er van deze speler in deze klasse geen uitslagen aanwezig zijn. Anders eerst uitslagen verwijderen van deze speler in deze klasse.

5. Er ontbreken wedstrijden of er staan onjuiste wedstrijden

Oplossing:

A. Druk op de link van de desbetreffende klasse en of poule om de wedstrijden opnieuw aan te maken. Dit is aan de rechterkant als u op de rode knop HOME hebt geklikt.

Mocht dit niet de juiste oplossing bieden dan hebben we alsnog oplossing B en C.

B. Klik op de zwarte knop invoer uitslag. Ga naar de klasse toe en verwijder eventueel nog foutieve nog te spelen wedstrijden d.m.v. op het prullenbakje te klikken.

C. Klik op de zwarte knop invoer uitslag. Klik dan op de link  **Partijen toevoegen** .
Klik dan op 'kies competitie' en selecteer de klasse van de ontbrekende partij(en)
Klik dan op 'poule' en selecteer de poule waarvan u wedstrijd wilt gaan aanmaken.
Vul bij ronde, een ronde nummer in dat nog niet bestaat in deze klasse.
Vul dan de datum (standaard komt de datum van 'vandaag' te staan en standaard staat de tijd op 10:00 uur) Selecteer dan de 2 spelers bij speler 1 en speler 2.
U kunt maximaal 4 partijen aanmaken per klasse en per poule.
Na ingeven van de ontbrekende wedstrijd(en) klikt u op 'Toevoegen'
Voor meerdere competities of andere poule dient u oplossing 5 C te herhalen.

Ook als er iets onjuist of iets ontbreekt in de handleiding, dan hoor ik graag.

Mochten er vragen zijn dan mag je me altijd bellen:

06 – 15 67 88 19

Groetjes

Namens Biljartpoint Peter Rijckaert