



Toernooi Planner

# HANDLEIDING TORNOOIPLANNER

**SQUASH**  
*Vlaanderen*



# Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b>INSTALLEREN &amp; REGISTREREN</b>	<b>3</b>
<b>1.1</b>	<b>Nieuwe installatie</b>	<b>3</b>
1.1.1	Het updaten van een bestaande installatie met de Auto-Update functie	3
1.1.2	Registreren	3
<b>1.2</b>	<b>Starten met Tornooiplanner</b>	<b>5</b>
1.2.1	Het openen van een tornooi	5
1.2.2	Een nieuw tornooi aanmaken	5
<b>2</b>	<b>AANMAKEN VAN EEN TORNOOI &amp; PUBLICEREN</b>	<b>6</b>
<b>2.1</b>	<b>De tornooi eigenschappen</b>	<b>6</b>
2.1.1	Info	6
2.1.2	Adres	7
2.1.3	Onderdelen	8
2.1.4	Dagen	10
2.1.5	Tijden	11
2.1.6	Locaties/Banen	12
2.1.7	Poules	14
2.1.8	Inschrijfgeld	14
2.1.9	Schema's	16
2.1.10	Plannen	17
2.1.11	Uitslag	18
<b>2.2</b>	<b>Tornooi Publiceren</b>	<b>18</b>
2.2.1	Algemeen	19
2.2.2	Online Inschrijvingen	20
2.2.3	Online uitslagen	21
2.2.4	Onderdelen	22
2.2.5	Reglementen	23
2.2.6	Beschikbaarheid	24
2.2.7	Online betalen	25
<b>2.3</b>	<b>Online inschrijvingen binnenhalen</b>	<b>26</b>
2.3.1	Inschrijvingen	27
2.3.2	Ophalen	27
<b>3</b>	<b>WERKEN MET TORNOOIPLANNER</b>	<b>28</b>
<b>3.1</b>	<b>Overzicht</b>	<b>28</b>
<b>3.2</b>	<b>Spelers</b>	<b>31</b>
3.2.1	Algemeen	32
3.2.2	Adres	33
3.2.3	Onderdelen	33
3.2.4	Inschrijvingen importeren	34
<b>3.3</b>	<b>Indeling</b>	<b>36</b>
3.3.1	Inschrijvingen tabblad	37
3.3.2	Inschrijvingen eigenschappen	37
3.3.3	Ranking importeren	38

3.3.4	Automatisch plaatsen .....	39
<b>3.4</b>	<b>Schema's.....</b>	<b>40</b>
3.4.1	Schema Wizard .....	41
3.4.2	Opmaken van schema's .....	46
3.4.3	Automatisch loten.....	46
3.4.4	Onderdeel .....	47
3.4.5	Inschrijvingen .....	47
3.4.6	Verdeling.....	48
3.4.7	Uitslag .....	49
3.4.8	Handmatig loten .....	49
3.4.9	Schema's plannen .....	49
3.4.10	Automatisch plannen.....	50
3.4.11	Per ronde plannen .....	51
3.4.12	Handmatig plannen.....	53
<b>3.5</b>	<b>Afhandeling.....</b>	<b>55</b>
3.5.1	E-mail .....	55
3.5.2	SMS .....	56
<b>3.6</b>	<b>Documenten afdrukken .....</b>	<b>56</b>
3.6.1	Speelschema's afdrukken .....	56
3.6.2	Afdrukinstellingen .....	57
3.6.3	Telformulieren .....	58
3.6.4	Baanschema's .....	58
3.6.5	Wedstrijdposters.....	59
3.6.6	Spelerslijst .....	60
<b>4</b>	<b>WEDSTRIJDEN.....</b>	<b>61</b>
4.1.1	Banen toewijzen.....	61
4.1.2	Uitslag ingeven.....	62

# 1 Installeren & registreren

## 1.1 Nieuwe installatie

Voor een nieuwe installatie heb je het toernooiplanner installatiebestand en licentiebestand nodig. Het licentiebestand zal de club via e-mail van Squash Vlaanderen ontvangen. Het installatiebestand kan je [hier](#) downloaden. Hier kan je de setup van Squash Toernooiplanner starten. Volg de instructies op het scherm om Toernooi Planner te installeren.

### 1.1.1 Het updaten van een bestaande installatie met de Auto-Update functie

Met de Auto-update functie kan je eenvoudig controleren of er updates beschikbaar zijn voor Toernooi Planner. Als er updates beschikbaar zijn, dan kan je deze automatisch downloaden en direct installeren. Selecteer Auto-Update op de opstart pagina of kies uit het hoofdmenu [Help > Auto-Update](#).

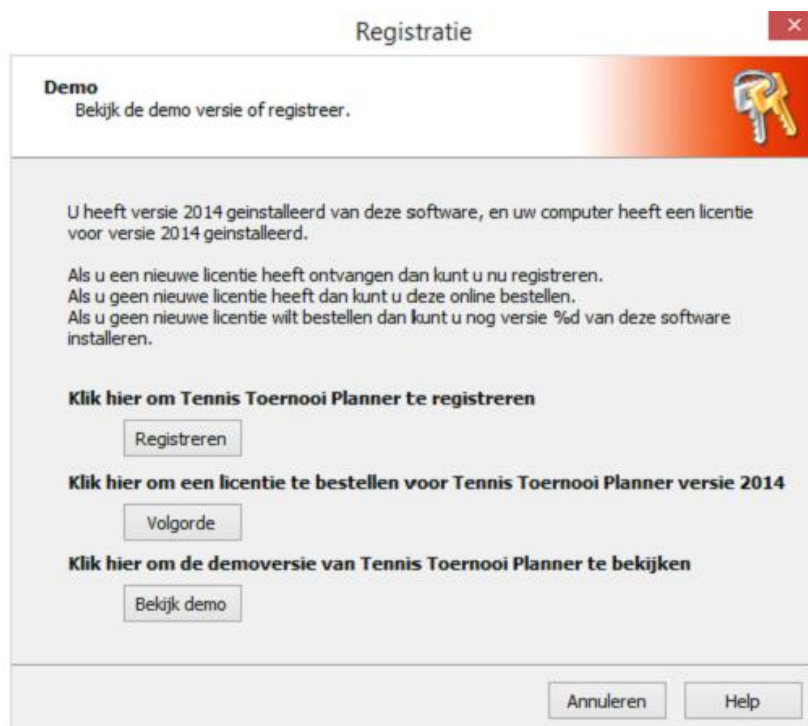
**Let op:** Om Auto-Update te kunnen gebruiken is een verbinding met internet noodzakelijk.

Als er updates beschikbaar zijn dan krijg je een overzicht van waar je het nieuwe versienummer en de grootte van de update kan lezen. Als je deze update wil installeren, vink je de update aan en kies je voor [Download](#). De Toernooi Planner gaat nu de update downloaden. Dit kan enige tijd duren.

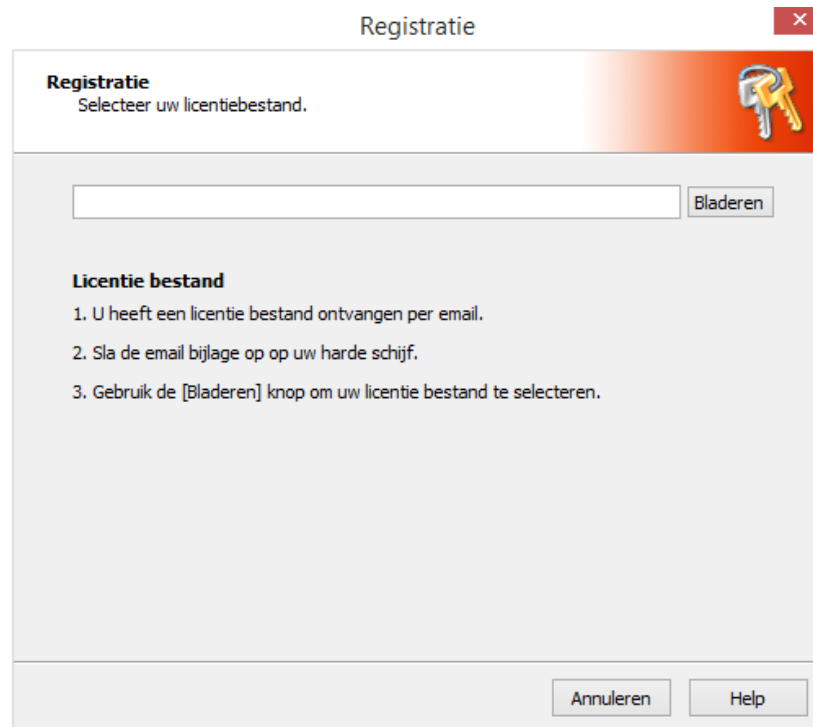
Als de update gedownload is, dan wordt daarna het installatieprogramma gestart. Volg de instructies op het scherm. De bestaande toernooien worden bij het openen van Toernooi Planner automatisch omgezet naar de nieuwe versie.

### 1.1.2 Registreren

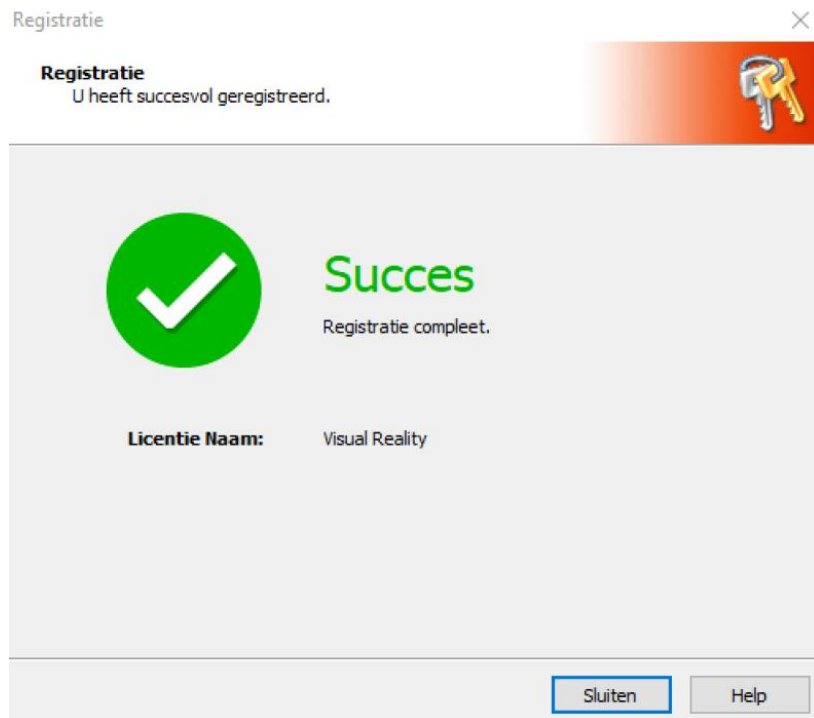
Als je bij het opstarten van Toernooi Planner de melding krijgt dat dit een demoversie is, dan betekent dat de Toernooi Planner nog niet geïnstalleerd is.



Als je op Registreren klikt, vraagt Tornado Planner om je licentiebestand te installeren. Dit is het bestand dat je via e-mail van Squash Vlaanderen ontvangen hebt.



Indien het registreren succesvol verloopt, dan zie het volgend scherm.



Krijg je de melding “**Je hebt geen correct registratiebestand. Je werkt nu met een demoversie**”, dan is her registratiebestand waarschijnlijk van een oudere versie van Tornooiplanner. Als je werkt met versie 2020, heb je ook de licentie 2020 nodig.

Je kan Tornooi Planner ook registreren door in het hoofdmenu **Help > Registreren** te selecteren.

Eenmaal de licentie geïnstalleerd is, blijft deze er altijd instaan. Een licentie is steeds maar één jaar geldig en kost €70. Dit bedrag zal aan de club gefactureerd worden. In januari krijgt de club die een tornooi organiseert onder de auspiciën van Squash Vlaanderen telkens een nieuwe licentie.

## **1.2 Starten met Tornooiplanner**

### **1.2.1 Het openen van een tornooi**

Selecteer uit het hoofdmenu **Tornooi > Openen**. Je kan nu bladeren naar een tornooibestand. Alle tornooibestanden hebben de extensie **.tp**. Selecteer het tornooi dat u wilt openen en klik op **Openen**.

### **1.2.2 Een nieuw tornooi aanmaken**

Selecteer uit het hoofdmenu **Tornooi > Nieuw**. Geef het tornooi een duidelijke bestandsnaam, zodat je het gemakkelijk kan terug vinden. Als het tornooi is opgeslagen, worden de tornooi eigenschappen geopend. Hier kan je de naam van het tornooi instellen. Deze naam komt op alle geprinte documenten. Deze naam wordt ook gebruikt als je je tornooi op internet wil publiceren. Omdat er meerdere jaargangen van je tornooi op internet kunnen staan is het verstandig om een jaartal aan de naam van je tornooi toe te voegen.

## 2 Aanmaken van een toernooi & publiceren

### 2.1 De toernooi eigenschappen

Selecteer uit het hoofdmenu **Toernooi > Eigenschappen**.

Voor elk toernooi dat je organiseert is het de bedoeling dat je een nieuw toernooibestand maakt.

Toernooi Eigenschappen ✕

Schema's	Plannen			Uitslag	Officials		
Info	Adres	Onderdelen	Dagen	Tijden	Locaties/Banen	Poules	Inschrijfgeld
Toernooi Naam:	<input type="text"/>				Organisator:	<input type="text"/>	
Toernooi Nummer:	<input type="text"/>				Organisator Telefoon:	<input type="text"/>	
Speeldata:	<input type="text"/>				Organisator Email:	<input type="text"/>	
Weeknummer:	<input type="text"/>				Referee:	<input type="text"/>	
Lotingsdatum:	<input type="text"/>				Referee Telefoon:	<input type="text"/>	
					Referee Email:	<input type="text"/>	
					Rapport logo:	<input type="text"/>	...
					Sponsor Logo:	<input type="text"/>	...

Importereren OK Annuleren

#### 2.1.1 Info

Je kan hier alle gegevens van het toernooi invullen.

- **Toernooi Naam:** hier geef je de naam van het toernooi in. Deze naam komt op alle geprinte documenten te staan. Deze naam wordt ook gebruikt als je het toernooi op internet wil publiceren.
- **Toernooi Nummer:** als je toernooi een nummer heeft van de federatie, kan je dat hier opgeven.
- **Speeldata, Weeknummer, Lotingsdatum:** deze velden worden gebruikt bij het afdrucken van de rapporten.
- **Organisator, Organisator Telefoon, Organisator E-mail, Referee, Referee telefoon, Referee E-mail:** deze gegevens worden gebruikt bij het publiceren naar internet, deze gegevens komen onder Contactpersoon bij je toernooi te staan.
- **Rapport Logo en Sponsor Logo:** je kan hier een foto kiezen welke getoond kan worden op schema's en diverse rapporten. Voorbeeld: clublogo of logo van de hoofdsponsor.

## 2.1.2 Adres

Toernooi Eigenschappen ✕

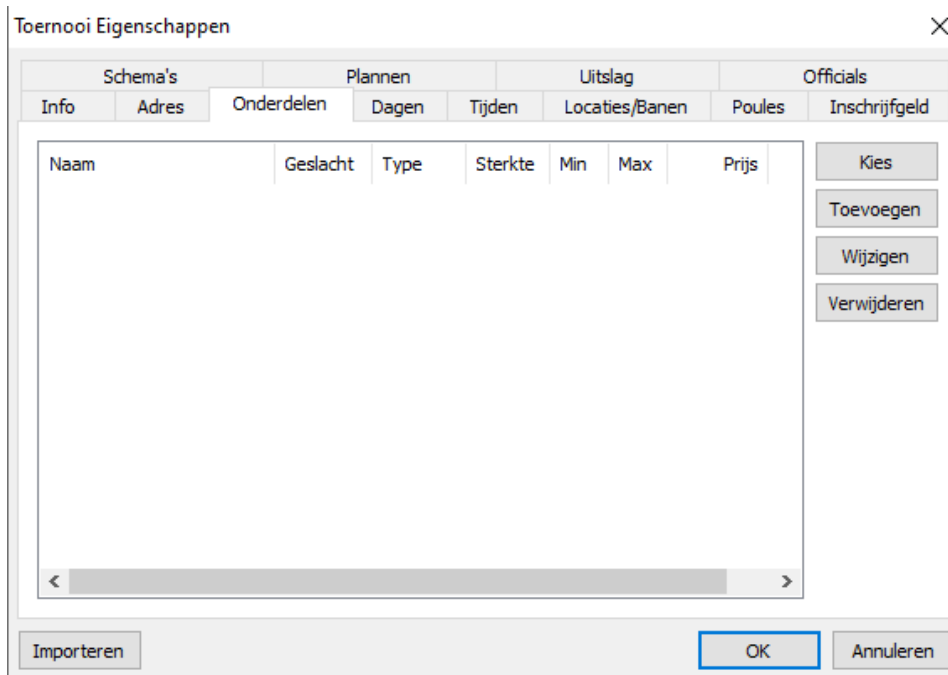
Schema's		Plannen			Uitslag		Officials	
Info	Adres	Onderdelen	Dagen	Tijden	Locaties/Banen	Poules	Inschrijfgeld	
Locatie:	<input type="text"/>	Telefoon:	<input type="text"/>					
Adres 1:	<input type="text"/>	Fax:	<input type="text"/>					
Adres 2:	<input type="text"/>	Email:	<input type="text"/>					
Adres 3:	<input type="text"/>	Website:	<input type="text"/>					
Postcode:	<input type="text"/>	Twitter:	<input type="text"/>					
Plaats:	<input type="text"/>							
Provincie:	<input type="text"/>							
Land:	<Geen> ▾							
Tijd zone:	(UTC+01:00) Brussel, Kopenhagen, Madrid, Parijs ▾							

Importeren OK Annuleren

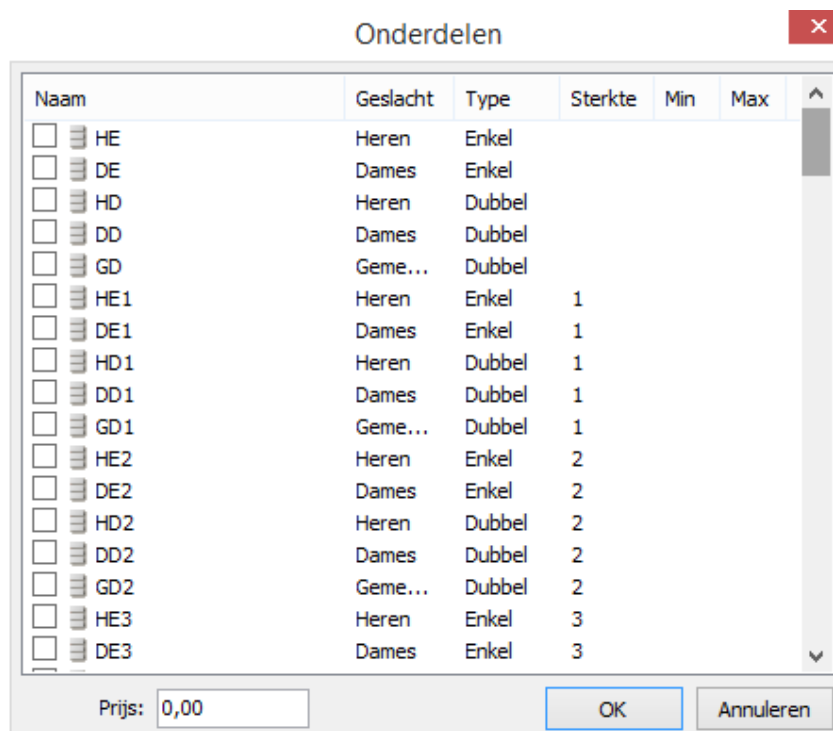
Op het tabblad Adres kan je de adresgegevens invullen. Het invullen van deze gegevens is belangrijk. Wanneer deze niet ingevuld zijn, zal het programma een foutmelding geven.

- **Locatie:** je kan hier de naam van locatie opgeven waar het toernooi gehouden wordt.
- **Adres, Postcode, Plaats, Provincie en Land:** het opgegeven adres wordt samen met een link naar google maps gepubliceerd op toernooi.nl.
- **Tijdzone:** stel de tijdzone van het toernooi in voor een juiste vermelding op toernooi.nl
- **Telefoon, Fax, E-mail, Website:** je kan hier de contactgegevens en de website invullen
- **Twitter:** vul hier een hashtag of gebruikersnaam in

### 2.1.3 Onderdelen



Je kan hier de onderdelen aan het toernooi toevoegen, wijzigen of verwijderen. Het verwijderen van onderdelen is enkel mogelijk als er geen inschrijvingen of schema's voor dat onderdeel zijn. Klik op "Kies" om uit een standaardlijst van onderdelen te selecteren voor je toernooi. Als je kiest om in fields te spelen, dan maak je best gewoon een onderdeel "HEREN" aan en een onderdeel "DAMES". Wanneer je verkiest om in reeksen te spelen, dan kan je al de reeksen reeds vooraf aanmaken (Heren A, Dames A, Heren B, Dames B,...).



Vink de onderdelen aan voor je toernooi. Klik op **OK** om de onderdelen toe te voegen aan het toernooi. Klik op **Toevoegen** om handmatig een onderdeel toe te voegen. Klik je op **Toevoegen** of **Wijzigen**, dan krijg je het volgende scherm:

Onderdeel Eigenschappen

Algemeen | Score Formaat | Beschikbaarheid

Geslacht: Heren

Type: Enkel

Sterkte: <Geen>

Sep. Plaatsing:

Min. Leeftijd: 0

Max. Leeftijd: 0

Prijs: 0,00

OK Annuleren Toepassen

Per onderdeel kan je een naam opgeven en het volgende instellen:

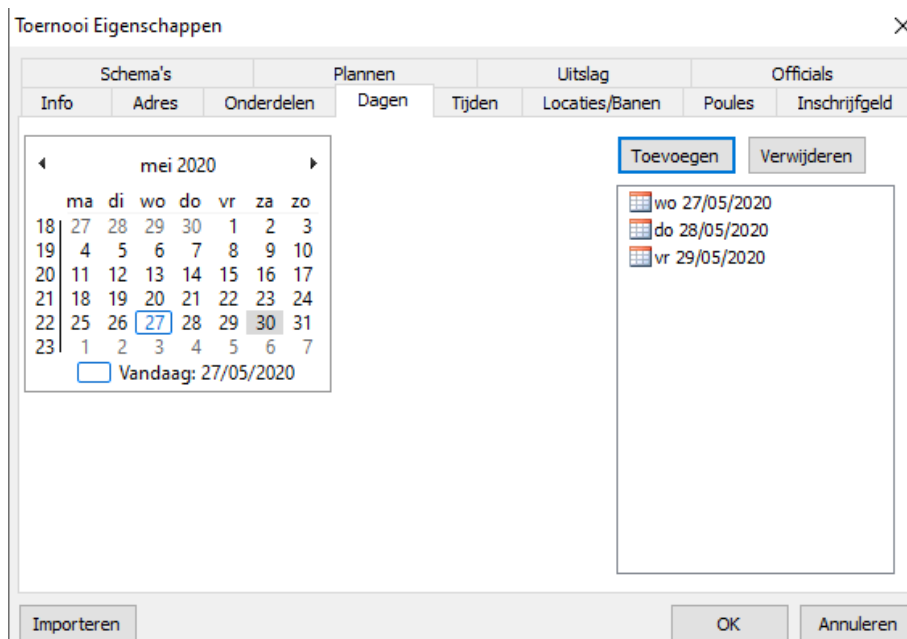
- **Geslacht:** je kan hier kiezen uit: Heren, Dames, Gemengd, Jongens en Meisjes
- **Type:** je kan hier kiezen uit: enkel en dubbel
- **Sterkte:** je kan hier de speelsterkte van het onderdeel selecteren
- **Sep. Plaatsing:** je wil voor het hoofdschema en de kwalificatie aparte plaatsingen opgeven, dan moet je dit aanvinken
- **Min. Leeftijd:** de minimum leeftijd die nodig is om mee te spelen met dit onderdeel
- **Max. leeftijd:** de maximum leeftijd om mee te mogen spelen met dit onderdeel
- **Kosten:** hier kan je het inschrijfgeld van het onderdeel invullen.

Tijdens het toernooi zal je zien dat het pictogram voor een onderdeel verschillende kleuren kan hebben. Deze kleur geeft de huidige status van het onderdeel.

- **Grijs:** er zijn geen inschrijvingen

- **Rood:** er zijn inschrijvingen, maar nog geen schema's
- **Oranje:** er is een schema, maar er is nog niet geloot
- **Geel:** er is een schema, maar er zijn nog geen wedstrijden gepland
- **Groen:** alle wedstrijden zijn gepland
- **Blauw:** 1 of meer wedstrijden zijn gepland
- **Zwart:** het onderdeel is klaar.

#### 2.1.4 Dagen



Hier kan je de speeldagen toevoegen en verwijderen bij het toernooi. Speeldagen kunnen alleen worden verwijderd als er op die dag nog geen wedstrijden gepland staan.

### 2.1.5 Tijden

Hier kan je de speeltijden instellen. Selecteer het aantal **Tijden Per Dag**. Vul de speeltijden in of laat ze automatisch aanmaken.

Maak Tijden: 1 Dag Alle Dagen Kopieer

	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
wo 27/05/2020	09:00	09:40	10:20	11:00	11:40	12:20	13:00	13:40	14:20	15:00
do 28/05/2020	09:00	09:40	10:20	11:00	11:40	12:20	13:00	13:40	14:20	15:00
vr 29/05/2020	09:00	09:40	10:20	11:00	11:40	12:20	13:00	13:40	14:20	15:00

Start: 09:00 Interval: 75 minuten Stop: 23:55 Verdelen: 1 Interval: 5 minuten

Max. Tijden: 10  Vervangen  Toevoegen

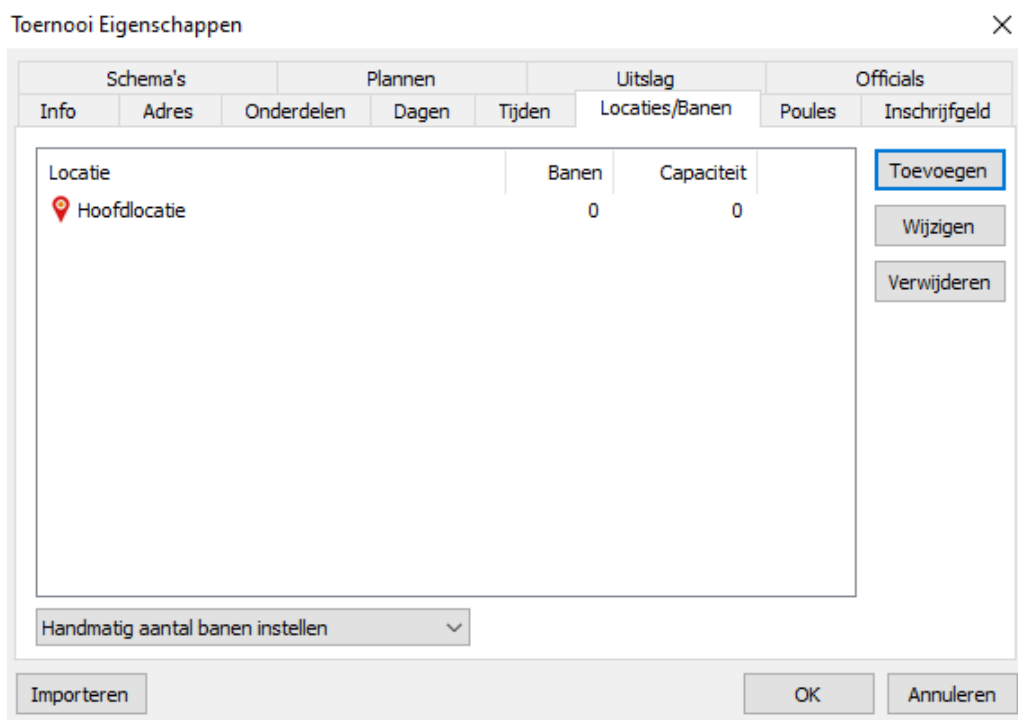
	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
	09:00	10:15	11:30	12:45	14:00	15:15	16:30	17:45	19:00	20:15

Met de knop **1 Dag** kan je voor de geselecteerde dag de tijden automatisch laten invullen. Selecteer een starttijd en een interval en druk op **OK**.

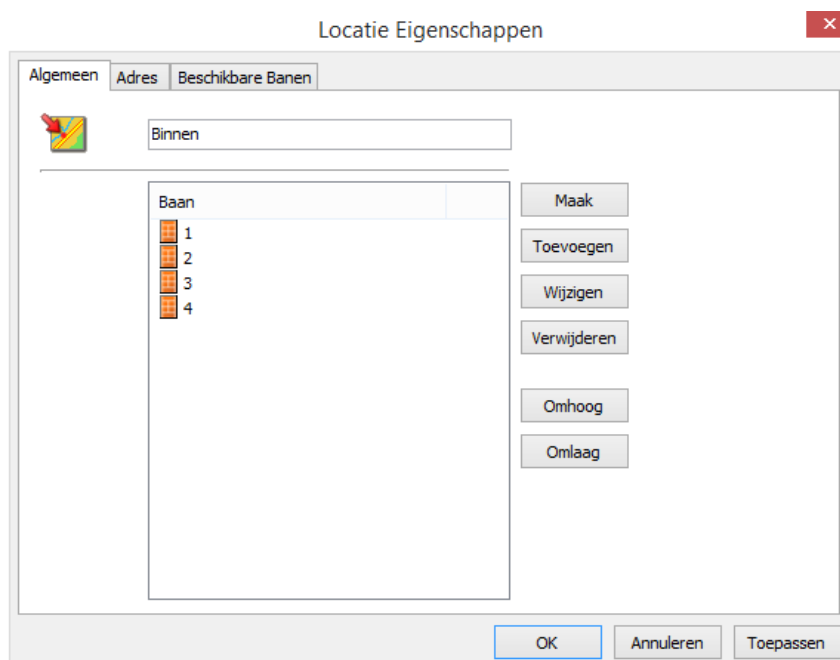
Met de knop **Alle Dagen** worden voor alle dagen de tijden aangemaakt.

Met de knop **Kopieer** worden alle tijden van de geselecteerde dag gekopieerd naar alle andere dagen.

## 2.1.6 Locaties/Banen



Als het toernooi op meerdere locaties wordt gespeeld, kan je dat hier gaan aangeven. Klik op **Toevoegen** of **Wijzigen** om de locatie-eigenschappen te openen. Op het tabblad **Algemeen** kan je de locatie een naam geven en de beschikbare banen toevoegen. Met de knoppen **Omhoog** en **Omlaag** kan je de volgorde van de banen aanpassen.



## Banen aanmaken

Klik op **Maak** om in één keer de beschikbare banen aan te maken.

**Maak Banen** ✕

Hoeveel banen wilt u maken?  ▲▼

Wilt u een voorvoegsel voor elke baan?

Nummers  
 Letters

1, 2, 3, 4

Hier kan je het aantal banen opgeven. Je kan kiezen of je de banen wil aanduiden met een cijfer of een letter. Klik op **OK** om de banen aan te maken. Als je op **Toevoegen** of **Wijzigen** klikt dan opent het scherm **Baan Eigenschappen**. Op het tabblad **Algemeen** kan je voor de baan een naam opgeven.

**Locatie Eigenschappen** ✕

**Algemeen** | **Adres** | **Beschikbare Banen**

	09:00	10:15	11:30	12:45	14:00	15:15	16:30	17:45	19:00	20:15
ma 16-3-2015	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
di 17-3-2015	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
wo 18-3-2015	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
do 19-3-2015	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
vr 20-3-2015	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
za 21-3-2015	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
zo 22-3-2015	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Beschikbare banen: 4

Op het tabblad **Beschikbare banen** ken je per dag en per tijd de beschikbare banen weergeven. Met de knop **Deze Dag** wordt voor de geselecteerde dag het aantal beschikbare banen ingevuld. Met de knop **Alle Dagen** worden voor alle dagen het aantal beschikbare banen ingevuld.

### 2.1.7 Poules

Toernooi Eigenschappen ✕

Schema's			Plannen		Uitslag		Officials	
Info	Adres	Onderdelen	Dagen	Tijden	Locaties/Banen	Poules	Inschrijfgeld	
Telling: <span style="border: 1px solid gray; padding: 2px;">Punten Per Wedstrijd</span> ▾		Berekening Stand:						
Punten Per Wedstrijd Wedstrijd gewonnen <span style="border: 1px solid gray; padding: 2px;">2</span> ▲▼ Wedstrijd gelijkspel <span style="border: 1px solid gray; padding: 2px;">1</span> ▲▼ Wedstrijd verloren <span style="border: 1px solid gray; padding: 2px;">0</span> ▲▼ <input type="checkbox"/> Geen verl. pt. voor walkovers		Regels <input checked="" type="checkbox"/> Wedstrijd-Punten <input checked="" type="checkbox"/> Onderling Wedstrijdsaldo <input checked="" type="checkbox"/> Onderling Game Saldo <input checked="" type="checkbox"/> Onderling Punten Saldo <input checked="" type="checkbox"/> Tel resultaten van spelers met opga... <input type="checkbox"/> Game Saldo <input type="checkbox"/> Punten Saldo <input type="checkbox"/> Punten Voor <input type="checkbox"/> Games Voor <input type="checkbox"/> Wedstrijden Gewonnen <input type="checkbox"/> Rubbers Won <input type="checkbox"/> Onderling resultaat <input type="checkbox"/> Team Retired					<input type="button" value="Omhoog"/> <input type="button" value="Omlaag"/>	
<input type="button" value="Importeren"/>			<input type="button" value="OK"/>			<input type="button" value="Annuleren"/>		

De poulestand wordt berekend volgens bepaalde regels. Alle instellingen zijn standaard instellingen en moeten niet gewijzigd worden. Indien je andere regels zou toepassen, dan kan je dit hier wijzigen.

### 2.1.8 Inschrijfgeld

Toernooi Eigenschappen ✕

Schema's			Plannen		Uitslag		Officials					
Info	Adres	Onderdelen	Dagen	Tijden	Locaties/Banen	Poules	Inschrijfgeld					
Berekening <input checked="" type="radio"/> Gebaseerd op inschrijving <input type="radio"/> Gebaseerd op deelname		Extra Items										
Type: <span style="border: 1px solid gray; padding: 2px;">Totaal Kosten Per Onderdeel</span> ▾		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 70%;">Naam</th> <th>Prijs</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> T-shirt</td> <td style="text-align: right;">€ 12,50</td> </tr> </tbody> </table>					Naam	Prijs	T-shirt	€ 12,50	<input type="button" value="Toevoegen"/> <input type="button" value="Wijzigen"/> <input type="button" value="Verwijderen"/>	
Naam	Prijs											
T-shirt	€ 12,50											
Munteenheid: <span style="border: 1px solid gray; padding: 2px;">Anders</span> ▾							<input type="button" value="Omhoog"/> <input type="button" value="Omlaag"/>					
<input type="button" value="Importeren"/>			<input type="button" value="OK"/>			<input type="button" value="Annuleren"/>						

Vul bij Munteenheid EUR in zodat er euro tekens komen te staan bij de online inschrijving.

Je kan kiezen welke onderdelen meetellen voor de berekening:

- **Gebaseerd op inschrijving:** elk onderdeel waarvoor is ingeschreven telt mee. Deze instellingen is handig tijdens de voorbereiding van je toernooi.
- **Gebaseerd op deelname:** alleen de onderdelen waar spelers in een schema staan tellen mee. Deze instelling is handig na het maken van de loting.

Je kan kiezen op welke manier het inschrijfgeld berekend wordt:

- **Totaal Kosten Per Onderdeel:** het inschrijfgeld wordt opgeteld per ingeschreven onderdeel. De kosten geef je op bij elk onderdeel.
- **Aantal Onderdelen:** je kan nu opgeven wat het eerste, tweede en volgende onderdeel kost. Zo kunt u bijvoorbeeld het inschrijfgeld voor het eerste onderdeel hoger maken omdat er een T-shirt cadeau wordt gedaan. Het tweede onderdeel maakt u dan goedkoper. De kosten kan je op dit scherm aangeven.

**Let op:** als de berekening staat ingesteld op **Gebaseerd op deelname** dan moet een speler pas inschrijfgeld voor een onderdeel betalen als hij ook in een schema staat.

Naast het inschrijfgeld kan je extra artikelen registreren zoals een T-Shirt of deelname aan een BBQ. Als je op **Toevoegen** klikt worden de eigenschappen voor een nieuw extra artikel geopend.

Extra Item Eigenschappen

Algemeen

T-shirt

Type: Ja/Nee

Prijs: 12,50

Verplicht:

OK Annuleren Toepassen

Je kan het extra artikel een naam geven en de kosten hiervoor opgeven. Bij type kan je kiezen wat er op het inschrijfformulier op [tornooi.nl](http://tornooi.nl) moet komen te staan:

- **Nummer:** de speler kan het aantal items opgeven door te kiezen uit een lijst van 0 t/m 99.
- **Tekst:** de speler kan in een tekstveld een tekst opgeven.
- **Ja/Nee:** de speler kan kiezen of hij het extra item wil.
- **Verplicht:** als je verplicht aanvinkt dan is online inschrijven alleen mogelijk als het artikel wordt aangeschaft.

Voor de spelers die zich niet via [tornooi.nl](http://tornooi.nl) inschrijven kan je bij de eigenschappen van de spelers aanvinken of ze een extra artikel willen hebben. De kosten hiervan worden opgeteld bij het inschrijfgeld.

### 2.1.9 Schema's

Toernooi Eigenschappen

Info Adres Onderdelen Dagen Tijden Locaties/Banen Poules Inschrijfgeld

Schema's Plannen Uitslag Officials

Toon wedstrijdnummers in schema  Toon ronde nummers in poules

Toon duur in schema's  Thuis en uitwedstrijden verdelen in poules

Toon geplaatste spelers vet 30 minuten pauze na wedstrijd

Toon bye nummers

Toon baan in schema's

Toon locatie in schema's

Toon partners alfabetisch

Controleer Official Neutraliteit

Aanwezig: Per Wedstrijd

Toon eerste keer melden

Gemengd Dubbel Volgorde

Ongewijzigd

Dames Eerst

Heren Eerst

Importeren OK Annuleren

Je kan hier de instellingen voor de schema's aan passen.

- **Toon wedstrijdnummers in schema:** hiermee maak je de wedstrijdnummers in de schema's zichtbaar.
- **Toon duur in schema:** hiermee maak je de wedstrijdduur zichtbaar in de schema's (na de uitslag).
- **Toon rondenummers in poules:** als je poules per ronde wilt plannen, zoals bijvoorbeeld in een competitie, kan de Tornooi Planner automatisch een ideaal speelprogramma vaststellen. Door het vinkje te plaatsen maak je de speelvolgorde zichtbaar (b.v. R2 voor Ronde 2). Zo kan bijvoorbeeld een poule van 10 altijd in 9 rondes spelen.
- **Toon geplaatste spelers vet:** hiermee worden geplaatste spelers vet afgedrukt.

- **Toon bye nummers:** hiermee kan je de bye nummers in het schema tonen.
- **Toon een eerste keer melden:** zet een extra vinkje in het tabblad Aanwezig waar kan worden aangegeven dat de speler zich de eerste keer heeft gemeld.
- **Toon locatie in schema's:** hiermee maak je de locatie van een geplande wedstrijd zichtbaar in de schema's.
- **Aanwezig:** je kan de speler op aanwezig zetten per wedstrijd of per dag.
- **Thuis en uitwedstrijden verdelen in poules:** de uit en thuis wedstrijden worden gelijkmatig verdeeld.
- **Minuten pauze na wedstrijd:** als een wedstrijd is afgelopen komt er bij de spelers een 'klokje' te staan met de resterende rusttijd.
- **Uitslag:** hier kan je aanvinken of je de uitslag automatisch aangevuld wil krijgen. In meer dan 90% van de gevallen is dit tijdbesparend. Bij uitslag geef je op welk getal wordt ingevuld bij de tegenpartij zodra je de uitslag invult. In minder dan 10% van de gevallen moet je dan nog een correctie invullen vanwege bijvoorbeeld een alternatieve uitslag of een opgave.
- **Gemengd Dubbel Volgorde:** hier kan je aangeven of je voor de gemengd dubbel de spelers een vaste volgorde wilt geven. Bij het koppelen van partners wordt dan altijd meteen de juiste volgorde ingesteld.

### 2.1.10 Plannen

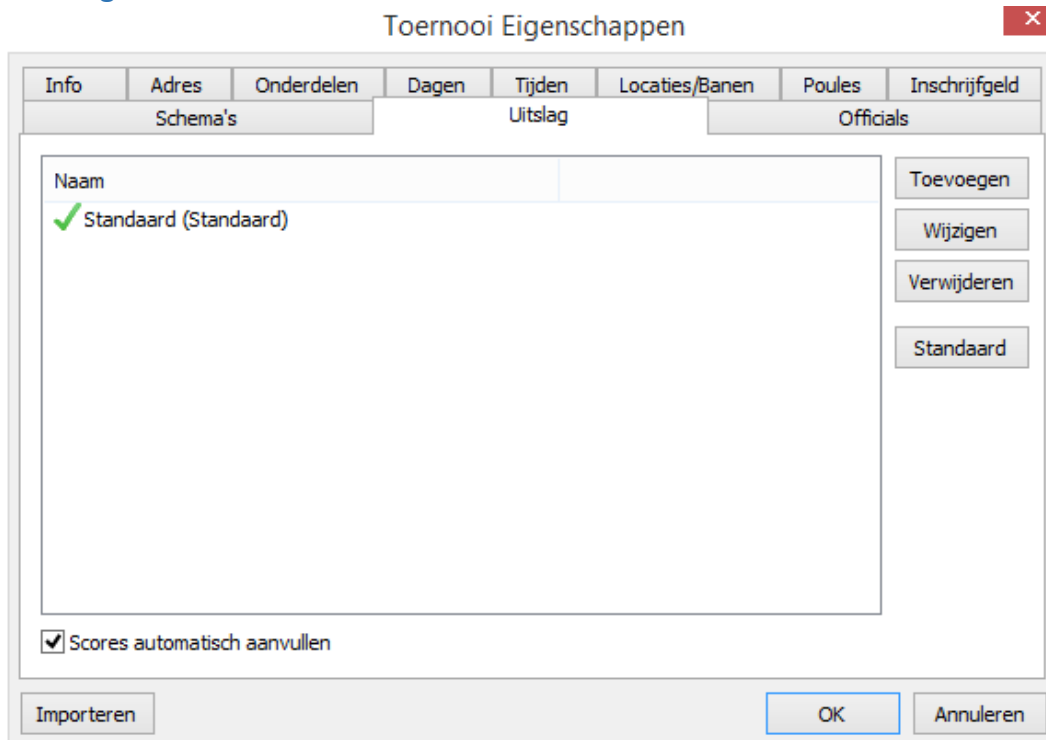
Toernooi Eigenschappen X

Info	Adres	Onderdelen	Dagen	Tijden	Locaties/Banen	Poules	Inschrijfgeld
Schema's		Plannen			Uitslag		Officials
<input checked="" type="checkbox"/> Onthoud maximum wedstrijden Per dag: <input type="text" value="3"/> <input type="button" value="▲"/> <input type="button" value="▼"/> Per onderdeel: <input type="text" value="2"/> <input type="button" value="▲"/> <input type="button" value="▼"/> Per dag <input type="button" value="▼"/> Enkels per dag: <input type="text" value="2"/> <input type="button" value="▲"/> <input type="button" value="▼"/> Gem. wedstrijdduur (voor verhinderingen): <input type="text" value="75"/> <input type="button" value="▲"/> <input type="button" value="▼"/>  <input checked="" type="checkbox"/> Controleer of de volgende wedstrijd is gepland <input type="checkbox"/> Controleer volgende wedstrijd gewaarschuwd <input checked="" type="checkbox"/> Controleer of wedstrijden geruild kunnen worden  <input type="checkbox"/> Toon order of play							
<input type="button" value="Importeren"/>		<input type="button" value="OK"/>			<input type="button" value="Annuleren"/>		

- **Onthoud maximum wedstrijden:** hier kunnen het maximum aantal wedstrijden per speler worden ingesteld. Dit kan per dag, per onderdeel per periode of enkels per dag, bij het inplannen van wedstrijden verschijnt een waarschuwing als de ingegeven waarden overschreden worden. Bij gem. wedstrijdduur (voor verhinderingen), wordt er rekening gehouden met de wedstrijdduur voor de laatste ronde die wordt gepland voordat de verhindering begint.
- **Controleer of de volgende wedstrijd is gepland:** bij het invullen van de uitslag van een wedstrijd wordt gecontroleerd of de vervolgwedstrijden al gepland zijn.

- **Controleer volgende wedstrijd gewaarschuwd:** bij het invullen van de uitslag van een wedstrijd wordt gecontroleerd of de spelers al gewaarschuwd zijn.
- **Toon order of play:** een order of play is een alternatieve manier van plannen, waarbij wedstrijden niet op een specifieke tijd worden gepland, maar volgens het zogenaamde ‘follow-by’ systeem. Als je deze optie aanvinkt krijg je in het hoofdscherm een extra scherm waarop je een baanschema ziet. Je kan de wedstrijden uit de lijst op het baanschema slepen.

### 2.1.11 Uitslag



Op het tabblad **Uitslag** kan je het standaard scoringformaat (“Best of 5”) aanpassen of een nieuw formaat toevoegen. Klik op **Toevoegen** of **Wijzigen** om de **Scoringformaat Eigenschappen** te openen. Indien je “best of 3” wil spelen dan dubbelklik je op standaard en dan je dit aanpassen.

## 2.2 Tornooi Publiceren

Met Tornooi Planner is het mogelijk om op een eenvoudige manier je tornooi op het internet te publiceren. Met één druk op de knop staat je tornooi online. Zo kunnen de spelers hun speeltijden opzoeken en hun behaalde resultaten bekijken.

Om uw tornooi te publiceren selecteer je uit het hoofdmenu **Internet > Publiceren**. Als je klaar bent met het invullen van de gegevens kan je gaan publiceren. Zorg er eerst voor dat je een verbinding hebt met internet. Druk daarna op de knop **Publiceer**.

Als je wijzigingen hebt aan het tornooi, of er zijn nieuwe uitslagen bekend, dan kan je simpel weg weer op **Publiceer** drukken. De gegevens op [www.tornooi.nl](http://www.tornooi.nl) worden dan up-to-date gemaakt.

## 2.2.1 Algemeen

Toernooi Online

toernooi.nl

Reglementen      Beschikbaarheid      Betalingen

Algemeen      Online Inschrijven      Online Uitslagen      Onderdelen

Toon geplande wedstrijden: Alles

Toon Vlaggen       Toon Rating

Mededeling:

Taak	Status
------	--------

Automatisch uitslagen uploaden

Publiceren      Sluiten

Bij **Toon geplande wedstrijden** kan je opgeven of en tot wanneer je de reeds geplande wedstrijden wil laten zien. Standaard staat dit op **Alles**.

Wanneer er internationale spelers meedoen in je toernooi, dan kan je **Toon vlaggen** aanvinken. In een speelschema komen dan, voor de namen van de spelers, de vlaggen van hun ingestelde nationaliteit. Bij **Mededeling** kan je spelers en toeschouwers informeren door een mededeling mee te publiceren. Het bericht wordt online op het eerste tabblad van het toernooi getoond.

Door **Automatisch uitslagen** uploaden aan te vinken worden de uitslagen automatisch bijgewerkt na het invullen (hier is een internetverbinding noodzakelijk). De schema's die wijzigen worden niet automatisch online vernieuwd, daarvoor moet opnieuw gepubliceerd te worden.

## 2.2.2 Online Inschrijvingen

Toernooi Online

toernooi.nl

Reglementen Beschikbaarheid Betalingen

Algemeen Online Inschrijven Online Uitslagen Onderdelen

Online Inschrijven: Aan

Lidnummer verplicht

Toon extra item's op inschrijfformulier

Dubbel partner verplicht

Start inschrijving: 1-12-2018 Tijd: 00:00

Einde inschrijving: 24-12-2018 Tijd: 23:59

Terugtrek datum: 24-12-2018 Tijd: 23:59

Max totaal onderdelen per speler: 2

Max enkels per speler: 2

Max dubbels per speler: 2

Max mix per speler: 2

Vraag of speler in de voorgaande week een toernooi speelt

Publiceren Sluiten

Als je via internet spelers wilt laten inschrijven op het toernooi kan je **Online inschrijven aanzetten** aanvinken. Bij **Start inschrijving** kan je de datum opgegeven vanaf wanneer er mag worden ingeschreven. Bij **Einde inschrijving** kan je de uiterste inschrijfdatum opgeven. Ligt deze datum gelijk of voor de huidige datum dan is inschrijven niet mogelijk.

Plaats een vinkje bij **Lidnummer verplicht** om inschrijven met een lidnummer verplicht te stellen. Je kan het ook verplicht stellen dat er wordt ingeschreven met een login. Inschrijven met een login geeft spelers de mogelijkheid om zelf hun inschrijving aan te passen.

Met **Toon extra items op inschrijfformulier** kan je aangeven of je deze wil tonen bij het online inschrijven. Je kan de extra items invullen bij de eigenschappen van het toernooi. Dit kan bijvoorbeeld een T-shirt zijn.

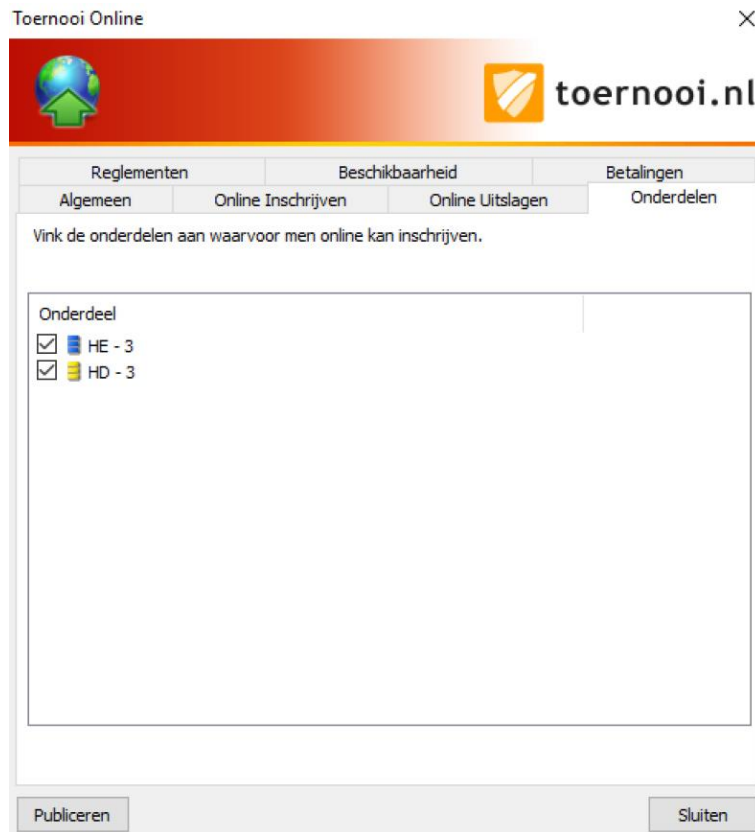
Bij **Max onderdelen per speler** kan je opgeven op hoeveel onderdelen de speler zich maximaal mag inschrijven.

### 2.2.3 Online uitslagen

The screenshot shows a web browser window titled 'Toernooi Online'. The header features a logo on the left and the text 'toernooi.nl' on the right. Below the header is a navigation menu with three main sections: 'Reglementen', 'Beschikbaarheid', and 'Betalingen'. Under 'Reglementen', there are sub-items: 'Algemeen', 'Online Inschrijven', 'Online Uitslagen', and 'Onderdelen'. The 'Online Uitslagen' sub-item is selected. The main content area contains a form with a dropdown menu labeled 'Online Uitslagen:' set to 'Uit', and a text input field labeled 'Wachtwoord:'. At the bottom of the form is an information icon and the text: 'Bezoek onze website voor meer informatie over het gebruik van online uitslagen.' At the very bottom of the window are two buttons: 'Publiceren' and 'Sluiten'.

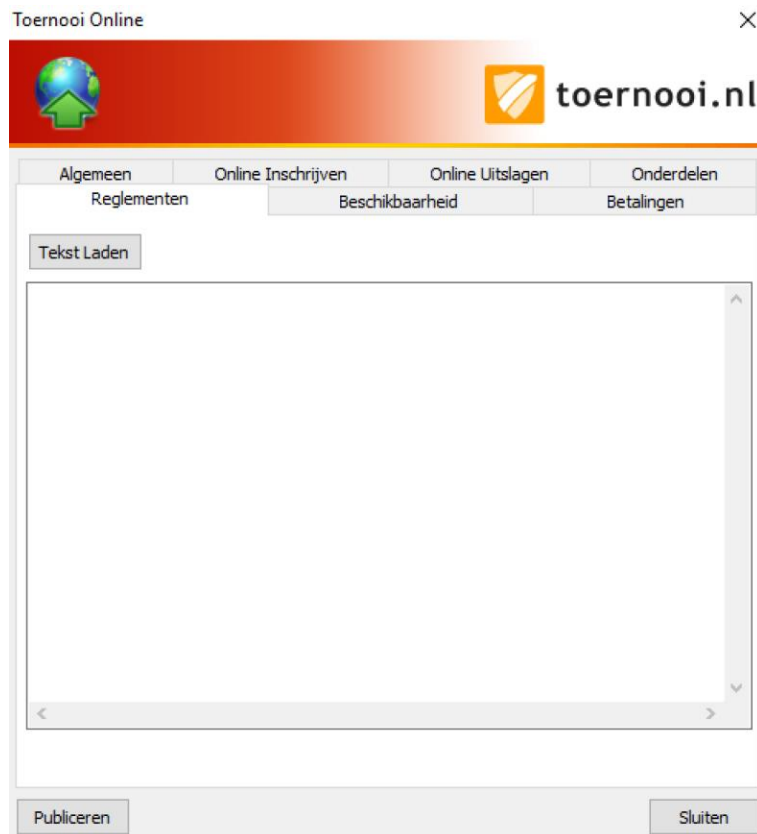
Met de functionaliteit **Online uitslagen** kan de toernooileiding meerdere personen toegang geven om online met hun mobiele telefoon, tablet of laptop uitslagen in te vullen via de website. De ingevulde resultaten worden online gezet en zijn te downloaden in Toernooi Planner (via het menu **Internet > Uitslagen > Downloaden**). Deze functionaliteit is handig als het toernooi gespeeld wordt op veel banen, meerdere locaties of als je drukte bij de wedstrijdtafel wil voorkomen. Het wachtwoord kan meerdere keren gewijzigd worden (actief na publicatie). De persoon die de uitslag invult, moet ingelogd zijn op de website.

## 2.2.4 Onderdelen



Op het tabblad Onderdelen kan je aanvinken voor welke onderdelen men online kan inschrijven. Standaard staan alle onderdelen aan, het kan zijn dat je op een bepaald moment voor een onderdeel vol zit en deze wil blokkeren. Haal het vinkje dan weg en publiceer opnieuw.

## 2.2.5 Reglementen




Wil je ook reglementen bij je toernooi publiceren, dan kan je deze ingeven op het tabblad **Reglementen**. Je kan deze plakken vanuit een tekstverwerker of inladen door op de knop **Tekst Laden** te drukken. Als een speler wil inschrijven op je toernooi zal deze speler eerst de reglementen moeten goedkeuren alvorens hij kan inschrijven.

Wanneer al de instellingen voor het online publiceren ingevuld zijn, dan kan je op **Publiceren** drukken en zal je toernooi online te zien zijn.

## 2.2.6 Beschikbaarheid

Toernooi Online ×



---

Algemeen    Online Inschrijven    Online Uitslagen    Onderdelen

Reglementen    Beschikbaarheid    Betalingen

Dubbelklik op een dag om de instellingen te wijzigen.

Dag	Beschikbaarheid	Start	Einde
za 5-1-2019	Ja		
zo 6-1-2019	Ja		
ma 7-1-2019	Ja		
di 8-1-2019	Ja		
wo 9-1-2019	Ja	12:00	14:30
do 10-1-2019	Ja		
vr 11-1-2019	Ja		
za 12-1-2019	Nee		
zo 13-1-2019	Nee		

Max dagen niet beschikbaar:     Werktijden tot:

Tel niet mee tot en met datum:


  


Op het tabblad **Beschikbaarheid** kan je instellen voor welke dagen (en tijden) de spelers hun beschikbaarheid mogen opgeven.

- Dubbelklik op een dag om aan te geven of de spelers wel of geen beschikbaarheid mogen opgeven.
- Dubbelklik op een dag om aan te geven wat de start- en eindtijd is voor het opgeven van verhinderingen.
- **Max dagen niet beschikbaar**, geeft aan hoeveel dagen iemand (gedeeltelijk) niet beschikbaar mag zijn. Het invullen van 1 blokje als verhindering wordt hier berekend als een dag niet beschikbaar.
- Het invullen van **Werktijden** heeft geen invloed op het aantal maximaal dagen beschikbaar, indien de speler aangeeft verhinderd te zijn voor de tijd die ingevuld is.
- **Telt niet mee tot en met datum**, geeft aan tot welke datum de verhinderingen niet meetellen in **Max dagen niet beschikbaar**. Dit zou kunnen gelden voor het weekend.

## 2.2.7 Online betalen

Toernooi Online ×



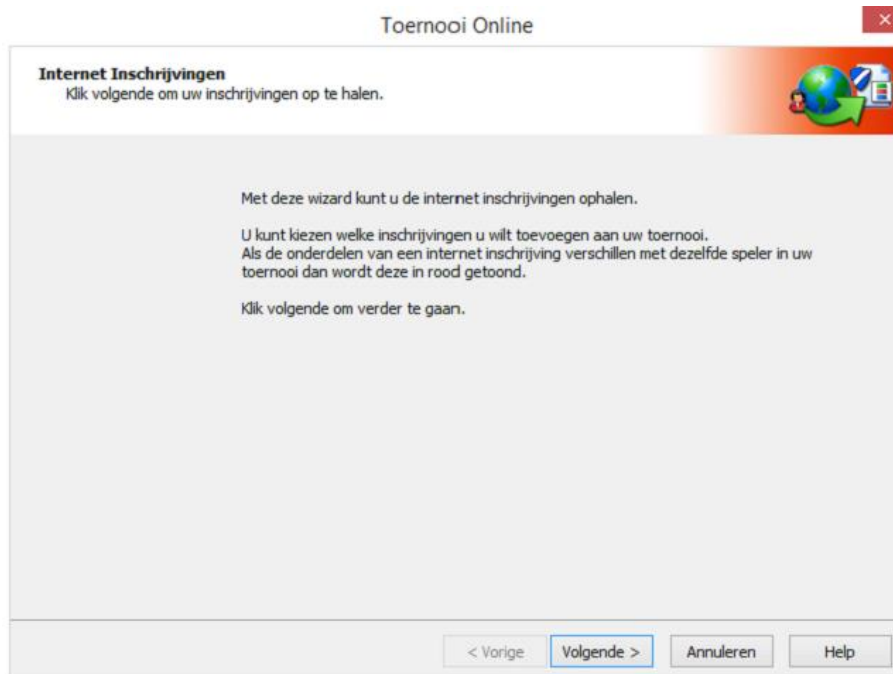
Algemeen	Online Inschrijven	Online Uitslagen	Onderdelen
Reglementen	Beschikbaarheid		Betalingen
<p>Online Betalen Methode: <input type="text" value="Geen"/> ▼</p> <p>Online Betaling Type: <input type="text" value=""/> ▼</p>  <p>SEPA-Incasso: <input type="text" value="Geen"/> ▼</p> <p> U kunt iDeal gebruiken om inschrijfgeld te ontvangen. Klik hier om meer informatie te lezen.</p>			

PublicerenSluiten

Op het tabblad **Betalingen** kan je aangeven of je gebruik wil maken van online betalen.

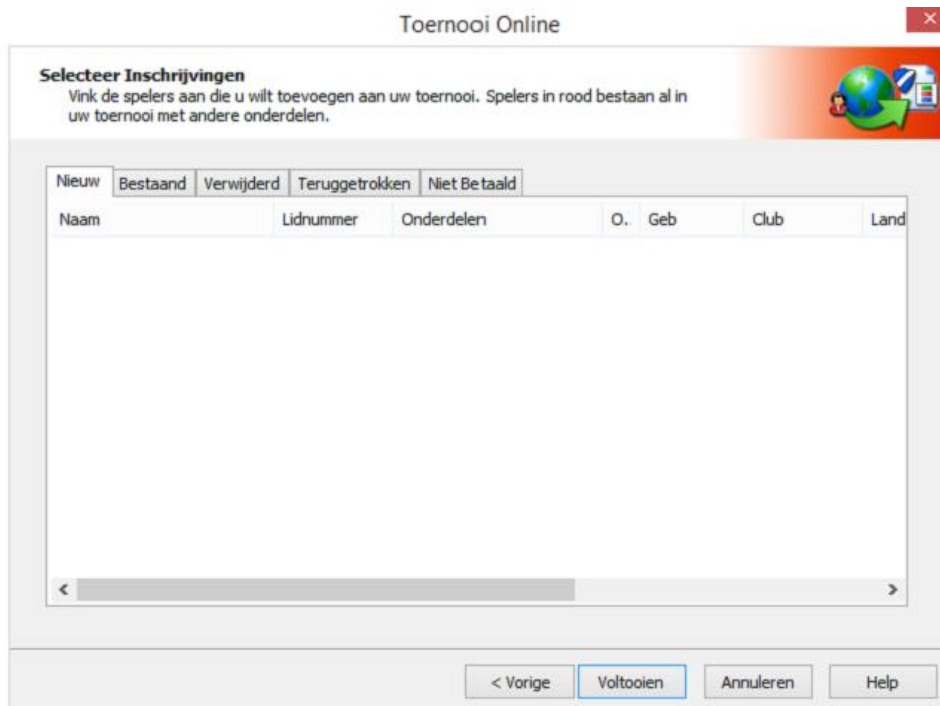
## 2.3 Online inschrijvingen binnenhalen

Als je bij het publiceren **Einde inschrijving** hebt ingevuld na de huidige datum, dan is het mogelijk om op het toernooi in te schrijven. Als je wil kijken of er inschrijvingen voor je toernooi op de [www.tornooi.nl](http://www.tornooi.nl) server staan, dan selecteert u uit het hoofdmenu **Internet - > Inschrijvingen**.



Als je op **Volgende** klikt gaat Tornooi Planner op de server kijken of er inschrijvingen zijn.

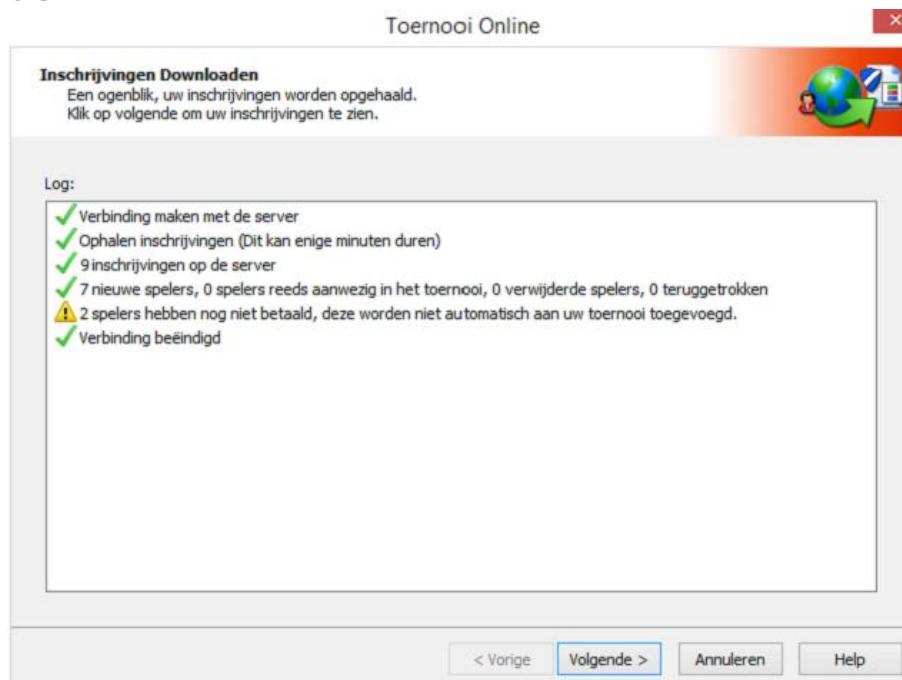
### 2.3.1 Inschrijvingen



Alle nieuwe inschrijvingen zullen automatisch zijn aangevinkt om deze te importeren in het toernooi. De reeds bestaande inschrijvingen kan je vinden onder het tabblad **Bestaande** en de verwijderde en teruggetrokken inschrijvingen onder het tabblad **Verwijderd en Teruggetrokken**. Klik op **Voltooien** om verder te gaan met het importeren.

Na het binnenhalen van de inschrijvingen kan je best je toernooi opnieuw publiceren. Zo zien andere spelers wie er al ingeschreven is.





### 2.3.2 Ophalen



Je kan de voortgang volgen in het log venster. Als het ophalen klaar is krijg je een lijst met alle opgehaalde inschrijvingen.

### 3 Werken met toernooiplanner

Als je het toernooi hebt aangemaakt kan je echt aan de slag met Toernooi Planner. Je kan nu spelers aanmaken, indelingen maken, speelschema's ontwerpen en wedstrijden plannen.

Toernooi	
 Overzicht	In het <b>Overzicht</b> scherm kan je allerlei informatie over het huidige toernooi vinden.
 Spelers	In het <b>Spelers</b> scherm worden alle adresgegevens van de spelers van het toernooi bijgehouden. Je kan hier de gegevens invoeren, onderdelen toekennen en de verhinderingen van de speler invoeren.
 Indeling	In het <b>Indeling</b> scherm kan je de speelschema's aanmaken en spelers indelen.
 Schema's	In het <b>Schema</b> scherm kan je alle speelschema's bekijken, lotingen uitvoeren en wedstrijden plannen.
 Wedstrijden	In het <b>Wedstrijden</b> scherm krijgt een overzicht van alle wedstrijden.
 Notities	In het <b>Notities</b> scherm vind je de notities. Hier kunt u algemene notities maken, maar ook notities koppelen aan spelers.
 Berichten	In het <b>Berichten</b> scherm vind je de berichten. U kunt zowel email als SMS berichten aanmaken op verschillende plekken in het programma.

#### 3.1 Overzicht

Door op de knop **Overzicht** in de linkerkolom te klikken kom je in het **Overzicht** scherm. In dit scherm kan je allerlei informatie over het huidige toernooi raadplegen en aanpassen zoals de baanbezetting, statistieken en speelschema.

Squash Toernooi Planner - Vlaamse Kampioenschappen senioren 2019

Toernooi Speler Schema Rapport Internet Berichten Extra Help

Overzicht

Overzicht Spelers Indeling Schema's Wedstrijden Notties Berichten

## Toernooi Planner

### Vlaamse Kampioenschappen senioren 2019

**Kies een Taak**

- Stel de toernooi eigenschappen in
- spelers toevoegen aan uw toernooi
- schema's toevoegen
- schema's loten
- Bekijk schema's
- Bekijk alle wedstrijden
- Publiceer dit toernooi op internet!
- Bekijk dit toernooi op internet

**Informatie**

Auto-Update  
Automatisch nieuwe updates installeren.

Versie 2019.3 23-sep-2019 15:22  
Installatie pad:  
C:\Program Files (x86)\Visual Reality\STP\

**Ondersteuning**

Help  
Het antwoord op uw vragen.  
[squashvlaanderen.toernooi.nl](http://squashvlaanderen.toernooi.nl)  
Kijk op onze website voor de nieuwste versie

Heeft u ideeën voor extra mogelijkheden?  
Stuur een Email naar [info@toernooi.nl](mailto:info@toernooi.nl)

**Toernooi**

Bestand: P:\Kim\Toernooien\2019-2020\Vlaamse Kampioenschappen senioren 2019.tp  
Datum: 22 - 24 nov 2019  
Publicatie: ma 25/11/2019 19:32  
Inschrijvingen: do 14/11/2019 14:59

**107** Spelers  
**107** Inschrijvingen  
**170** Wedstrijden  
**10** Onderdelen  
**9** Banen  
**3** Dagen

**100%** Gepland  
**100%** Gereed

**Inschrijfgeld**

Totaal Inschrijfgeld	€ 1.605,00
Korting	€ 0,00
Betaald	€ 0,00
Te Betalen	€ 1.605,00

**Verjaardagen**

Niels De Vuyst, Koen Willemsen

Op het tabblad **Baanbezetting** krijg je een overzicht van het aantal beschikbare banen op elk tijdstip.

Squash Toernooi Planner - Vlaamse Kampioenschappen senioren 2019

Toernooi Speler Schema Rapport Internet Berichten Extra Help

Overzicht

Overzicht Spelers Indeling Schema's Wedstrijden Notties Berichten

Overzicht

Locatie: Alles Geen banen Alle banen bezet Over capaciteit

Capaciteit: 225  
Gebruikt: 0

	Totaal	10:00	10:40	11:20	12:00	12:40	13:20	14:00	14:40	15:20	16:00	16:40	17:20	18:00
vr 22/11/2019	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
za 23/11/2019	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
zo 24/11/2019	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Bezet / Vrij

9														
8														
7														
6														
5														
4														
3														
2														
1														

10:00 10:40 11:20 12:00 12:40

Op het tabblad **Statistieken** krijg je een overzicht per onderdeel en een totaal van de volgende gegevens:

- Het aantal inschrijvingen
- Het aantal niet ingedeelde spelers (uitgeloot)
- Het aantal ingedeelde spelers
- Het aantal wedstrijden
- Het aantal nog te plannen wedstrijden
- Het aantal gespeelde wedstrijden
- Het aantal walkovers
- Het aantal gespeelde sets
- Het aantal gespeelde games
- Het aantal gespeelde minuten
- Het gemiddelde aantal gespeelde minuten

Squash Toernooi Planner - Vlaamse Kampioenschappen senioren 2019

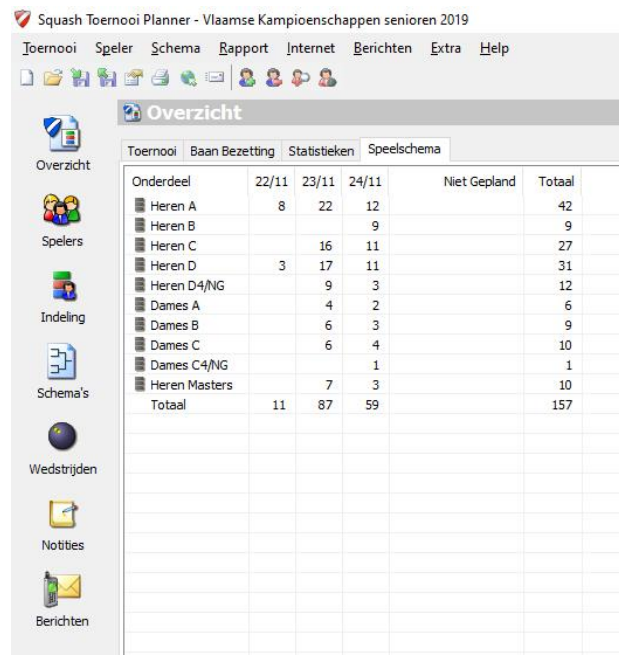
Toernooi Speler Schema Rapport Internet Berichten Extra Help

Overzicht

Toernooi Baan Bezetting Statistieken Speelschema

Onderdeel	Inschrijvingen	Uitgeloot	Ingedeeld	Wedstrijden	Niet Gepland	Gespeeld	Walkovers	Games	Punten	Minuten	Gem.
Heren A	24	0	24	41	0	41	1	146	2659	1439	35,98
Heren B	15	0	15	23	0	23	0	87	1543	301	13,09
Heren C	16	0	16	27	0	27	1	98	1784	861	33,12
Heren D	19	0	19	31	0	31	1	114	1996	1737	57,90
Heren D4/NG	8	0	8	12	0	12	0	52	944	329	27,42
Dames A	4	0	4	6	0	6	0	22	422	158	26,33
Dames B	6	0	6	9	0	9	0	39	717	350	38,89
Dames C	5	0	5	10	0	10	0	40	703	420	42,00
Dames C4/NG	2	0	2	1	0	1	0	3	43	34	34,00
Heren Masters	8	0	8	10	0	10	0	30	488	188	18,80
<b>Totaal</b>	<b>107</b>	<b>0</b>	<b>107</b>	<b>170</b>	<b>0</b>	<b>170</b>	<b>3</b>	<b>631</b>	<b>11299</b>	<b>5817</b>	<b>34,83</b>

Op het tabblad **Speelschema** krijg je per onderdeel en per dag een overzicht van alle wedstrijden.

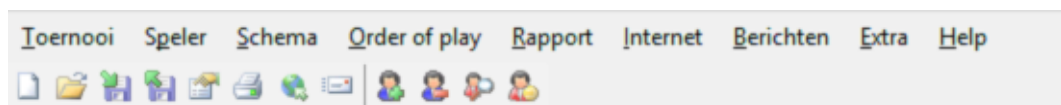


Onderdeel	22/11	23/11	24/11	Niet Gepland	Totaal
Heren A	8	22	12		42
Heren B			9		9
Heren C		16	11		27
Heren D	3	17	11		31
Heren D4/NG		9	3		12
Dames A		4	2		6
Dames B		6	3		9
Dames C		6	4		10
Dames C4/NG			1		1
Heren Masters		7	3		10
Totaal	11	87	59		157

### 3.2 Spelers

Door op de knop **Spelers** in de linkerkolom te klikken kom je in het **Speler** scherm. Hier worden alle gegevens van de spelers van het toernooi bijgehouden. Je kan hier de adresgegevens invoeren, onderdelen toekennen en de verhinderingen van de speler invoeren.

Je kan ook spelers handmatig toevoegen aan het toernooi. Klik op de knop **Speler Toevoegen** om een speler aan dit toernooi toe te voegen. Om een speler te verwijderen uit het toernooi klik je op **Speler Verwijderen**.




Als je gebruik maakt van de **online inschrijvingen**, dan worden deze gegevens automatisch ingevuld bij het ophalen van de inschrijvingen van internet.

### 3.2.1 Algemeen

The screenshot shows a software window titled 'Jan Jansen Eigenschappen'. It has a tabbed interface with four tabs: 'Beschikbaarheid', 'Inschrijfgeld', 'Notitie', and 'Berichten'. The 'Algemeen' tab is active, and it contains sub-tabs for 'Adres', 'Sport', and 'Onderdelen'. The form fields are as follows:

- Profile picture: A small icon of a person.
- Age: 21
- Achternaam: Jansen
- Voornaam: Jan
- Tussenvoegsel: (empty)
- Geslacht: Man (dropdown menu)
- Geb. Datum: 8/22/1972
- Lidnummer: 123456789 (highlighted in red), Ongeldig
- Club: 56689 (dropdown menu with a plus icon)
- Inschrijfdatum: 8/14/2013 (dropdown menu)
- Ins. Methode: Internet (dropdown menu)

At the bottom of the window are buttons for 'OK', 'Annuleren', and 'Toepassen', along with up and down arrow icons.

Op het tabblad **Algemeen** kan je de belangrijkste gegevens van de speler invullen. De club kan je uit het lijstje kiezen. Indien de club nog niet in het lijstje voorkomt, klik dan op de knop  om een nieuwe club toe te voegen.

Het is heel belangrijk dat het **Lidnummer** van de speler is ingevuld. Als dit niet ingevuld is, kan de speler niet automatisch in de ranking weergegeven worden. Dit is ook belangrijk om de ranking automatisch te koppelen aan de inschrijvingen (zie hieronder). Als de speler nog geen lidnummer heeft, moeten jullie er één aanvragen bij het secretariaat van Squash Vlaanderen. Als het toernooi valt onder de auspiciën van Squash Vlaanderen moeten alle spelers die deelnemen lid zijn.

### 3.2.2 Adres

The screenshot shows a dialog box titled 'Jan Jansen Eigenschappen' with a close button (X) in the top right corner. The dialog has four tabs: 'Beschikbaarheid', 'Inschrijfgeld', 'Notitie', and 'Berichten'. The 'Adres' tab is selected. Below the tabs are four sub-tabs: 'Algemeen', 'Adres', 'Sport', and 'Onderdelen'. The 'Adres' sub-tab is active, showing the following fields:

- Adres: (empty text box)
- Postcode: (empty text box)
- Plaats: (empty text box)
- Provincie: (empty text box)
- Land: (dropdown menu showing 'Netherlands' with a flag icon)
- Telefoon Thuis: (empty text box)
- Telefoon Werk: (empty text box)
- Mobiel: (text box containing '0612345678')
- Email: (text box containing 'demo@toernooi.nl')
- Rekening Naam: (empty text box)
- Bankrekening: (empty text box)

At the bottom of the dialog are three buttons: 'OK', 'Annuleren', and 'Toepassen', along with up and down arrow icons on the left.

Op het tabblad **Adres** kan je de contactgegevens invullen van de speler. Als je een mobiel nummer invult is het mogelijk om de speler SMS-berichten te sturen. Als je een emailadres invult is het mogelijk de speler e-mail berichten te sturen.

### 3.2.3 Onderdelen

The screenshot shows a dialog box titled 'Rogier Derksen Eigenschappen' with a close button (X) in the top right corner. The dialog has four tabs: 'Beschikbaarheid', 'Inschrijfgeld', 'Notitie', and 'Berichten'. The 'Onderdelen' tab is selected. Below the tabs are four sub-tabs: 'Algemeen', 'Adres', 'Sport', and 'Onderdelen'. The 'Onderdelen' sub-tab is active, showing a list of items:

- HE
- HD

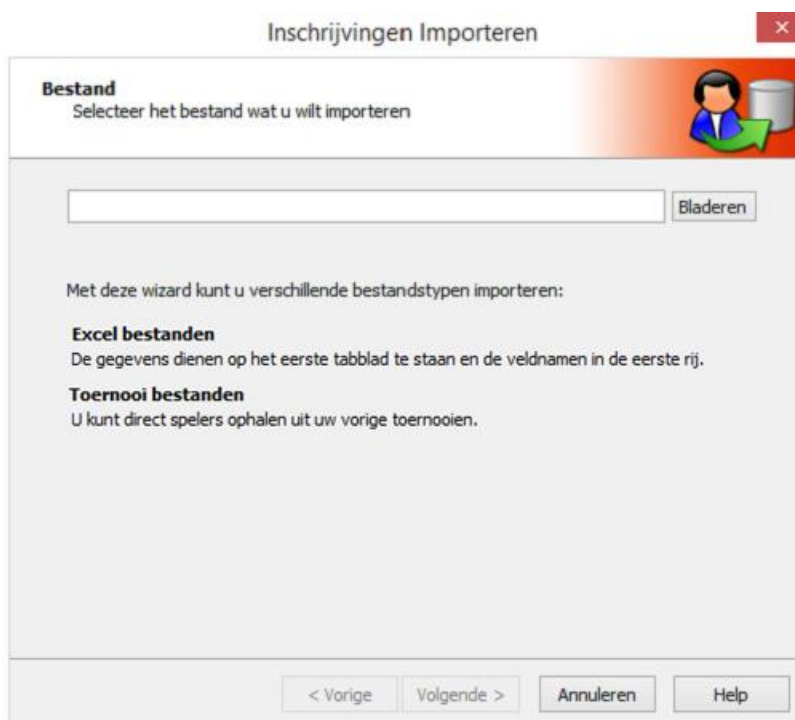
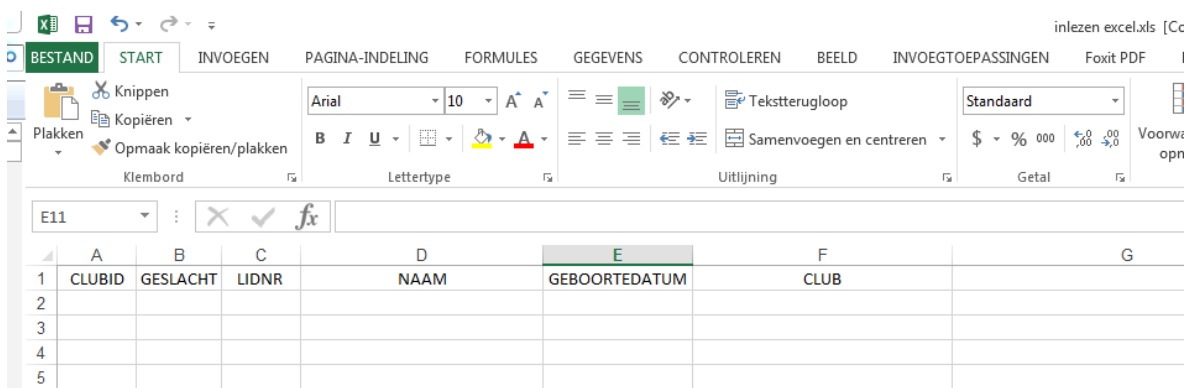
Below the list is a 'Partner:' dropdown menu showing '<Geen>'. At the bottom of the dialog are three buttons: 'OK', 'Annuleren', and 'Toepassen', along with up and down arrow icons on the left.

Op het tabblad **Onderdelen** kan je de onderdelen aanvinken waar de speler zich voor wil inschrijven.

### 3.2.4 Inschrijvingen importeren

Je kan vanuit een Excel (\*.xls) rechtstreeks spelers importeren. Selecteer uit het hoofdmenu **Speler > Inschrijvingen importeren**.

Je kan best met een vast structuur werken in Excel om de import vlot te laten verlopen.



Klik op de knop **Bladeren** om het bestand te selecteren dat je wil importeren. Klik nu op **Volgende** om de velden te koppelen.

### Inschrijvingen Importeren

✕

---

**Velden**  
Selecteer de velden om te koppelen



Lidnummer: <input type="text"/>	Telefoon Thuis: <input type="text"/>
Naam: <input type="text"/>	Telefoon Werk: <input type="text"/>
Voornaam: <input type="text"/>	Mobiel: <input type="text"/>
Tussenvoegsel: <input type="text"/>	Email: <input type="text"/>
Adres: <input type="text"/>	Geslacht: <input type="text"/>
Adres 2: <input type="text"/>	Geb. Datum: <input type="text"/>
Adres 3: <input type="text"/>	Club: <input type="text"/>
Postcode: <input type="text"/>	
Plaats: <input type="text"/>	
Provincie: <input type="text"/>	
Land: <input type="text"/>	

Je kan nu de velden van het importbestand koppelen aan de velden van Tornooiplanner. Tornooiplanner probeert op basis van de veldnamen automatisch een koppeling te maken.


De ontbrekende velden kan je handmatig koppelen. Als niet alle velden voorkomen in je importbestand, komen ze ook niet voor in Tornooiplanner. Klik op **Volgende**.





### Inschrijvingen Importeren

✕

---

**Onderdelen**  
Selecteer de onderdelen voor deze spelers.



Onderdeel
<input type="checkbox"/>  HE
<input type="checkbox"/>  HE Kwalificatie
<input type="checkbox"/>  HD
<input type="checkbox"/>  HD Kwalificatie

Koppel partners in even en oneven rijen

Je kan selecteren in welke onderdelen je de spelers wil inschrijven. Zo moet je niet achteraf bij iedereen aan vinken welke onderdelen ze spelen. Het is dan ook verstandig de spelers per onderdeel te importeren. Als een speler al voorkomt zal alleen het betreffende onderdeel worden toegevoegd.

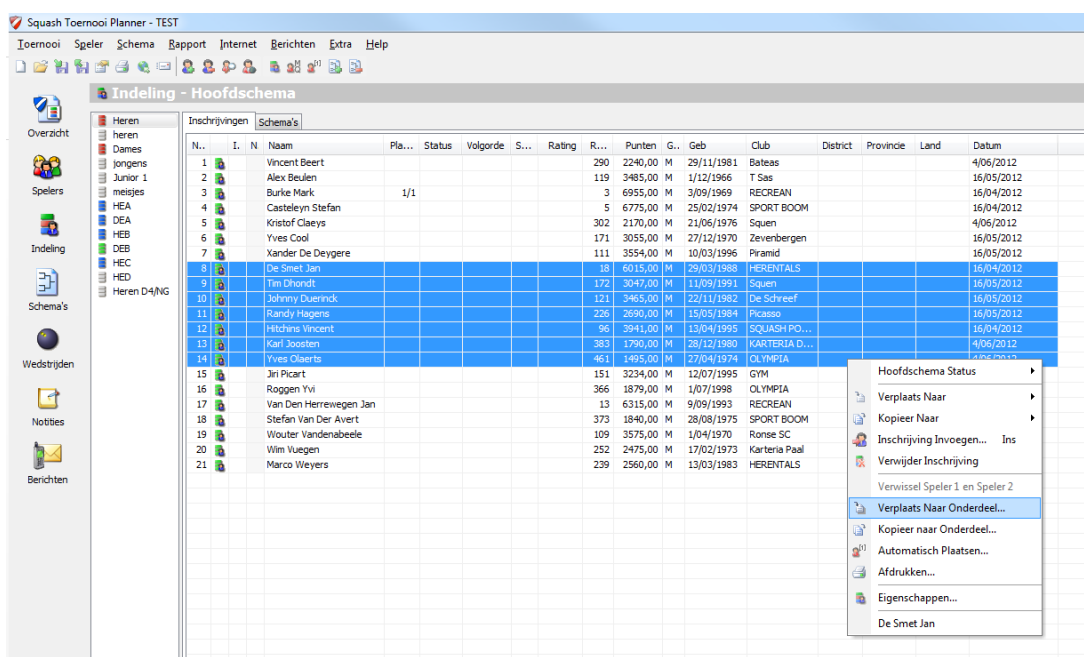
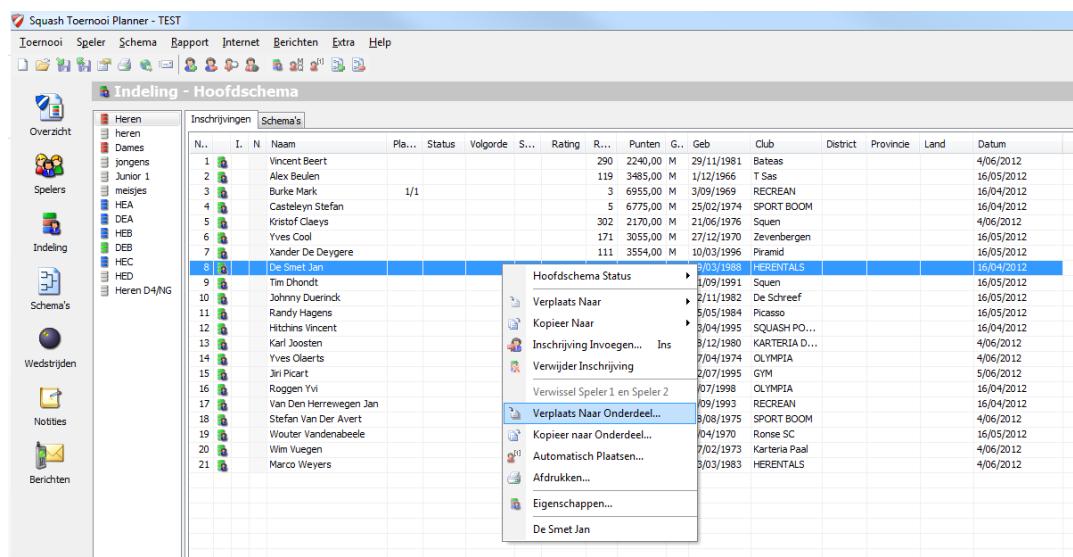
### 3.3 Indeling

Door op de knop **Indeling** in de linkerkolom te klikken kom je in het **Indeling** scherm. Je kan links een onderdeel selecteren. Je krijgt dan rechts een overzicht met de spelers die in dit onderdeel staan ingeschreven.

Je kan hier ook per onderdeel de speelschema's aanmaken. De uitleg over de kleuren van de onderdelen vind je bij de eigenschappen van het toernooi, tabblad **Onderdelen**.

Aangezien er in **fields** gespeeld wordt staan al de inschrijvingen onder "HEREN" of "DAMES".

Na de inschrijvingen moet je dan bij de **eigenschappen van het toernooi** de verschillende onderdelen gaan aanmaken zoals vb. HEA (Heren Enkel A), DEA (Dames Enkel A,...). Wanneer deze indelingen zijn aangemaakt moeten de spelers in het juiste onderdeel geplaatst worden.



### 3.3.1 Inschrijvingen tabblad

N	I.	N	Naam	Pla...	Status	Volgorde	S...	Rating	R...	G...
1			Steven Bolker Richard Sauer				3			M 8
2			John Gross Michel de Vries				3			M 2
3			Marc Hoekmans Dik van de Velden				3			M 2
4			Patrick Rood Henk Schouten				3			M 1

Op het tabblad Inschrijvingen vind je een lijst van alle spelers die staan ingeschreven voor het geselecteerde onderdeel, met gegevens die belangrijk kunnen zijn voor de plaatsing van spelers. Je kan op een kolomtitel klikken om de lijst op deze kolom te sorteren.

### 3.3.2 Inschrijvingen eigenschappen

Als je rechtermuiskop op een inschrijving doet en klik op **Eigenschappen** kan je de gegevens van de inschrijving wijzigen.

**Inschrijving Eigenschappen**

Algemeen | Terugtrekking

John Gross

Partner: Vries, Michel de

Onderdeel: HD

Inschrijfdatum: ma 10-3-2014

**Hoofdschema**

Plaatsing:  /

Status: <Geen>

**Kwalificatie Schema**

Plaatsing:  /

Status: <Geen>

**Acceptatie**

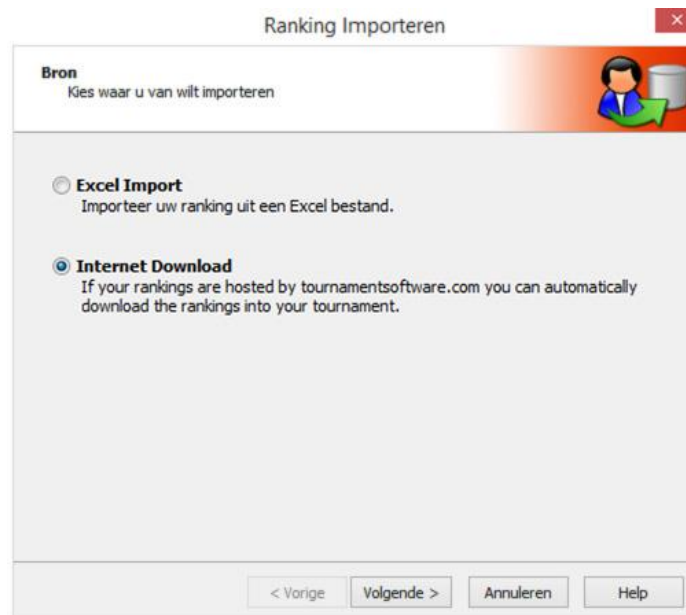
Volgorde: <Geen>      Positie: 0

OK    Annuleren    Toepassen

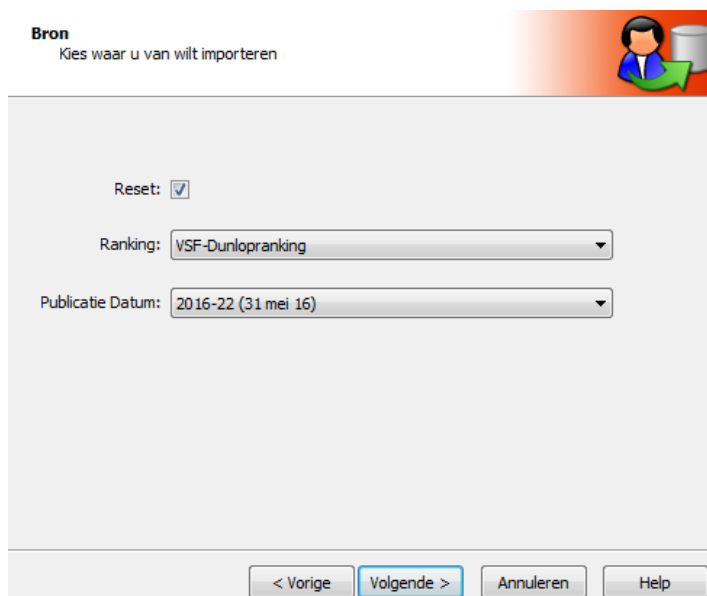
Je kan voor deze inschrijving een **Plaatsing** opgeven. Voor een schema van 8, krijg je dan: 1/1 – 2/2 – 3/3 – 4/4 – 5/8 – 5/8 – 5/8 – 5/8 – 5/8. Als er meer dan 8 spelers zijn, nl. een schema van 16 of 32, dan nummer je nog verder tot 9/16 of 17/32.

### 3.3.3 Ranking importeren

Je kan als hulp voor de plaatsing van de spelers de SQV-Dunlopranking online ranking importeren zodat bij de spelers de ranking ingevuld wordt. Selecteer uit het hoofdmenu **Speler > ranking importeren**.



Je moet steeds werken met de laatst gepubliceerde online ranking. Bij publicatiedatum moet je de laatst gepubliceerde ranking kiezen. Wanneer een speler geen lidnummer heeft zal die niet gekoppeld worden aan de ranking.



Van zodra de ranking gekoppeld is aan toernooiplanner kan je in het hoofdmenu bij **Indeling** alle spelers met hun rankingpunten terugvinden. Als je op de kolom punten klikt worden deze automatisch gesorteerd van hoog naar laag.

N...	I.	N.	Naam	Pla...	Status	Volgorde	S...	Rating	R...	P...	G..	Geb	Club	District	Provincie	Land	Datum
1			Sam van Brusselen	1/1					2	7555,00	M	22/06/1990	squash piramid			BEL	3/11/2015 1:44
2			Lowie Delbeke	4/4				4	7125,00	M	21/01/1990	Vision 21		West-Vl...		BEL	21/10/2015 21:17
3			Kristof Van Der Heggen	7/8				7	6985,00	M		Recrean				BEL	5/11/2015 15:36
4			Mark Burke	5/6				9	6755,00	M	3/09/1969	Burkesquas...				BEL	5/11/2015 7:55
5			Joeri Hapers	2/2				10	6650,00	M	23/10/1990	SC Olympia		Vlaams...		BEL	8/10/2015 17:45
6			Jonas Snoeck	3/3				10	6650,00	M	6/01/1986	Vision 21		Oost-Vl...		BEL	4/11/2015 17:08
7			Jan De Smet	5/6				17	6045,00	M	29/03/1988	SC Olympia		Antwer...		BEL	4/11/2015 9:44
8			Mathias Nedee	7/8				20	5635,00	M	25/10/1982	Casteleyn S...		Antwer...		BEL	2/11/2015 22:05
9			Toon Van Baekel	9/12				28	5220,00	M		squash point				BEL	5/11/2015 17:38
10			Lieven Huyck	9/12				30	5195,00	M	2/09/1975	De Vaart SC				BEL	24/10/2015 14:59
11			Jordy Camps	9/12				41	4930,00	M	25/09/1994	squash point		Limburg		BEL	3/11/2015 12:40
12			Jasper Vervilt	9/12				48	4862,00	M	4/02/1996	squash point				BEL	4/11/2015 16:25
13			Yvi Roggen	13/16				1	4630,00	M	1/07/1998	Fitlink				BEL	30/10/2015 15:43
14			Tim Van Den Herrewegen	13/16				57	4620,00	M	19/11/1985	Recrean				BEL	2/11/2015 11:01
15			Stefaen De Roeck	13/16				71	4465,00	M	11/02/1979	Bateas				BEL	1/11/2015 2:13
16			Philippe Sapart	13/16				91	4135,00	M	16/10/1985	Herentals sc		antwerpen		BEL	30/10/2015 22:38

Via de geïmporteerde ranking kan je de spelers een plaatsing geven in het schema (zie hierboven bij eigenschappen inschrijvingen).

### 3.3.4 Automatisch plaatsen

Je kan ook de plaatsing van de spelers automatisch opgeven. Klik met de rechtermuisknop op een inschrijving en selecteer **Automatisch Plaatsen**.

Volgorde: **Ranking**  Spelers zonder ranking niet plaatsen

Hoofdschema					
	Naam	Plaatsing	Rating	Ranking	Punten
1	Casteleyn Stefan	1		5	6775,00
2	Van Den Herrewegen Jan			13	6315,00
3	De Smet Jan			18	6015,00
4	Hitchins Vincent			96	3941,00
5	Jiri Picart			151	3234,00

Plaatsing:

Je kan de inschrijvingen sorteren op ranking of op rating. Klik vervolgens op een van de knoppen 2, 4, 8, 16 of 32 om dat aantal inschrijvingen te plaatsen. Klik op 0 om alle plaatsingen te verwijderen.

### 3.4 Schema's

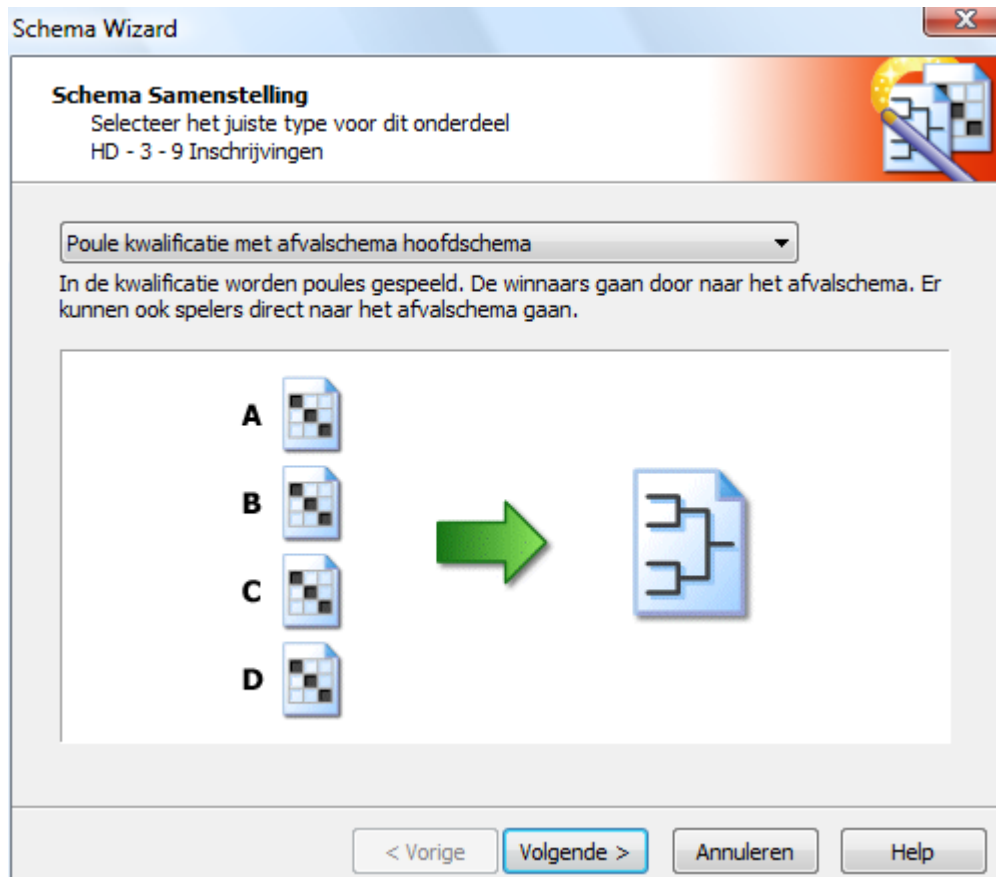
Naam	Type	Grootte	Groep	Playoff	Verliezersronde
Groep A	Poule	3	1		
Groep B	Poule	3	1		
Groep C	Poule	3	1		
Groep D	Poule	3	1		
HE	Poule	4	2		

Op het tabblad **Schema's** zie je per onderdeel de speelschema's staan. De volgende gegevens staan bij een speelschema.

- Naam
- Type
- Grootte
- Groep
- Verliezersronde
- Playoff (Ja/Nee)
- Kwalificatie (Ja/Nee)

Als je op **Schema toevoegen** klikt, wordt de **Schema Wizard** geopend. Om een speelschema te verwijderen, selecteer je deze en klik je op **Schema verwijderen**.

### 3.4.1 Schema Wizard



Allereerst kan je kiezen hoe de samenstelling is van het speelschema dat je wil aanmaken. Je kan kiezen uit de volgende schema's:

- **Afvalschema:** een afvalschema is een knock-out systeem. Het is mogelijk hierbij een verliezersronde en een play-off te hebben.



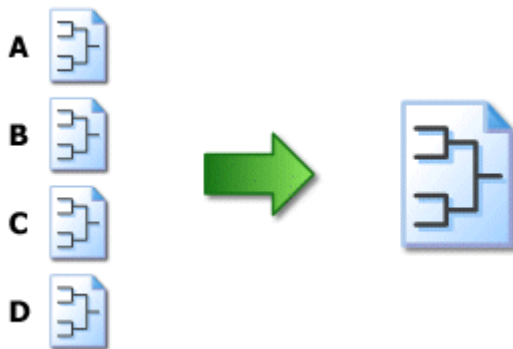
- **Poule:** in een poule speelt elke speler één keer tegen elke andere speler.



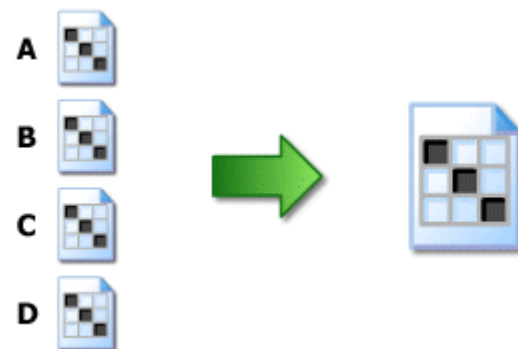
- **Poule kwalificatie met afvalschema hoofdschema:** de kwalificatie wordt gespeeld in poules. De winnaars gaan door naar een afvalschema. Het is ook nog mogelijk een play-off te spelen. De koppelingen tussen de kwalificatiepoules en het hoofdschema worden automatisch gemaakt.



- **Afvalschema kwalificatie met afvalschema hoofdschema:** de kwalificatie wordt gespeeld in afvalschema's. De winnaars gaan door naar de hoofdronde. Andere spelers kunnen direct het hoofdschema in. Het is ook nog mogelijk een play-off te spelen.



- **Poule kwalificatie met poule hoofdschema:** de kwalificatie wordt gespeeld in poules. De winnaars gaan door naar een finale-poule. De koppelingen tussen de kwalificatiepoules en het hoofdschema worden automatisch gemaakt.



- **Poule – Uit – Thuis:** in een volledige poule speelt elke speler twee keer tegen elke andere speler. Thuis en uit.



- **Uitspeelschema:** een uitspeelschema is een afvalschema met ingebouwde verliezersronde. Verliezers van de eerste ronde gaan naar de onderste helft. Iedereen speelt evenveel wedstrijden.



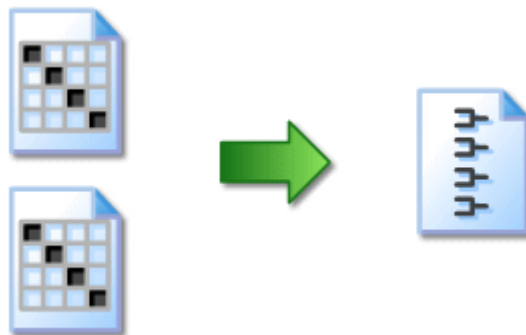
- **Kompas Schema:** een kompasschema is een uit Engeland afkomstige variant van het afvalschema. Elke speler speelt tenminste 3 wedstrijden. Bij verlies gaat een speler naar een ander deel van het schema.



- **Kwalificatie Schema:** een kwalificatie schema is een afvalschema wat na enkele ronden al stopt. De spelers die de laatste ronde winnen zijn de qualifiers voor het vervolgschema in het toernooi. Feitelijk zijn dit enkele kleinere afvalschema's onder elkaar.



- **Poule met play-off:** 2 poules met een grootte van 4 worden gespeeld daarna wordt er gespeeld voor de plaatsen 1-8.

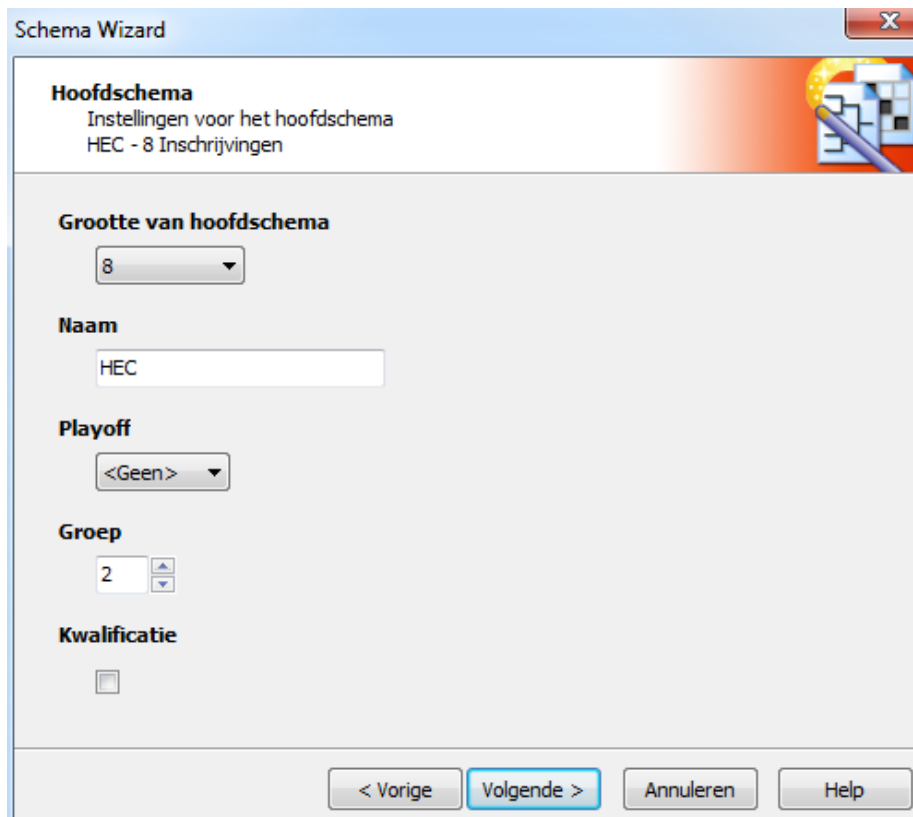


- **Matchplay:** matchplay



Als je een schemasamenstelling hebt gekozen klik je op **Volgende**.

Hieronder een voorbeeld voor het aanmaken van een afvalschema van 8:



The screenshot shows the 'Schema Wizard' window with the following settings:

- Hoofdschema:** Instellingen voor het hoofdschema HEC - 8 Inschrijvingen
- Grootte van hoofdschema:** 8
- Naam:** HEC
- Playoff:** <Geen>
- Groep:** 2
- Kwalificatie:**

Navigation buttons at the bottom: < Vorige, **Volgende >**, Annuleren, Help.

Klik op **Volgende** om verder te gaan.

Bij een afvalschema kan je ook een **verliezersronde** aanmaken.



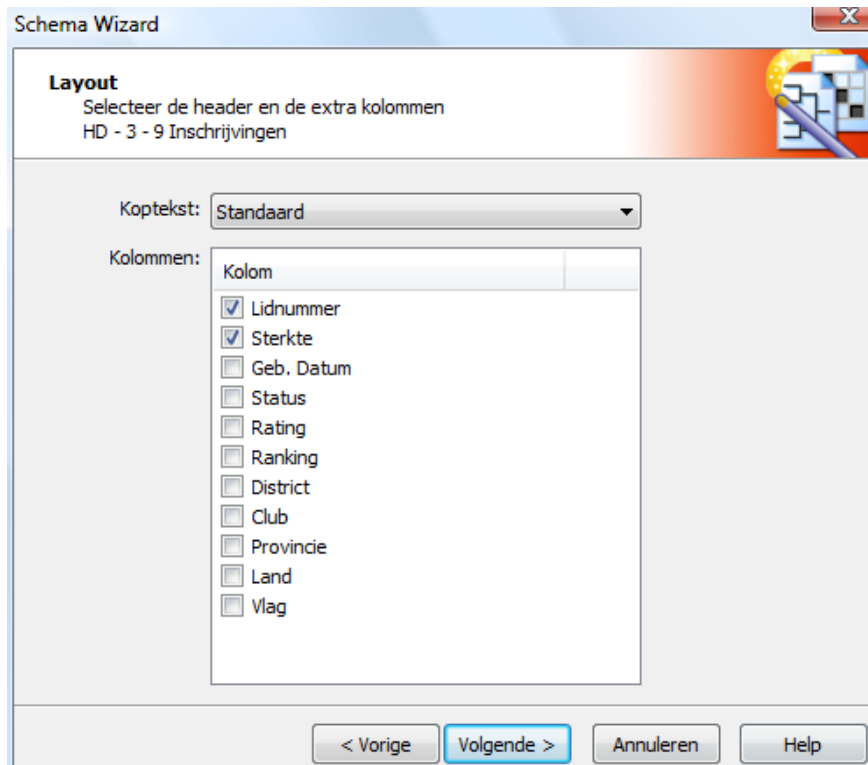
The screenshot shows the 'Schema Wizard' window with the following settings:

- Verliezersronde:** Selecteer de soort verliezersronde voor uw hoofdschema HD - 3 - 9 Inschrijvingen
- Geen:**  Geen verliezersronde
- Eerste Ronde:**  Verliezers in de eerste ronde gaan naar de verliezersronde. Spelers met een bye spelen misschien maar een wedstrijd
- Eerste Wedstrijd:**  Spelers die hun eerste wedstrijd verliezen gaan naar de verliezersronde. Ook de spelers met een bye in de eerste ronde.
- Full Feed In:**  Spelers die hun wedstrijd verliezen tot in de kwartfinale gaan naar de verliezersronde.
- Triple Plate:**  Elke speler heeft minimaal 3 wedstrijden.
- Custom:**  Een extra afvalschema, half zo groot als het hoofdschema wordt toegevoegd. U kunt zelf beslissen welke spelers in de verliezersronde komen en op welke regel.

Verliezers Playoff

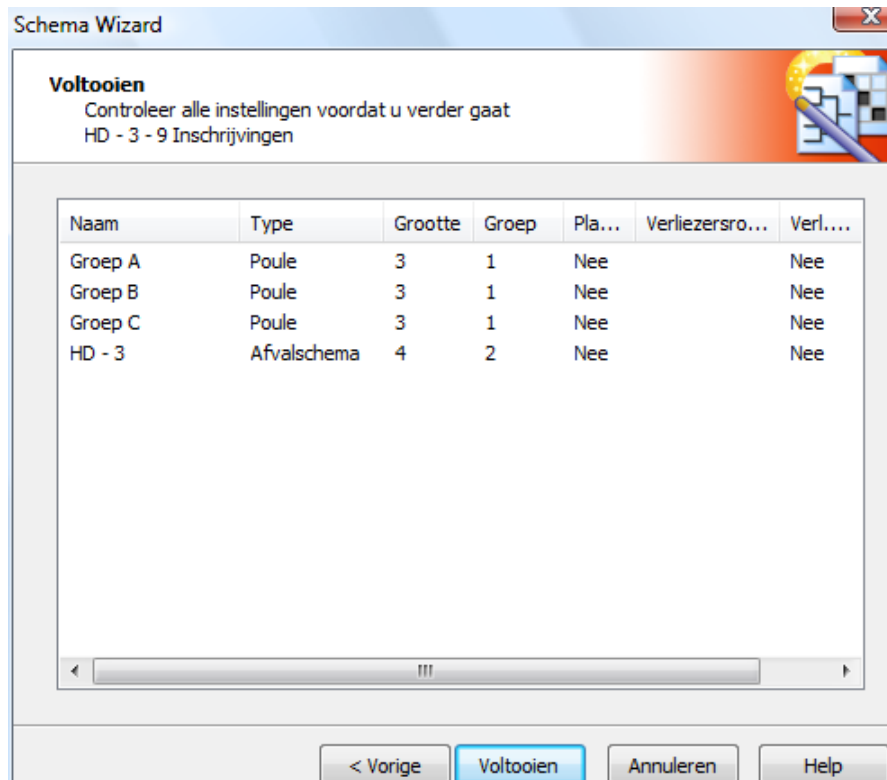
Navigation buttons at the bottom: < Vorige, **Volgende >**, Annuleren, Help.

Met **Volgende** ga je naar het **Lay-out** scherm.



Met **Volgende** ga je naar het **Voltooien** scherm.

Je krijgt nu een overzicht met de speelschema's die gemaakt gaan worden en hun instellingen. Je kan deze instellingen controleren en eventueel nog wijzigingen maken.



### 3.4.2 Opmaken van schema's

Door op de knop **Schema's** in de linkerkolom te klikken kom je in het **Schema** scherm. Je kan hier alle speelschema's bekijken, lotingen uitvoeren en wedstrijden plannen.

The screenshot shows the 'Tennis Toernooi Planner - Demo Toernooi' window. The 'Schema's' section is active, showing a grid for Group HE. The grid lists three players and their match schedules across three rounds. A 'Stand' table is also present at the bottom of the grid.

	1	2	3
1 Dik van de Velden		#2: 1-6 2-6	#3: R3 ma 16-3-2015 14:00 Binnen
2 Henk Schouten	#2: 6-1 6-2		#1: R1 ma 16-3-2015 09:00 2 Binnen
3 Rogier Derksen	#3: R3 ma 16-3-2015 14:00 Binnen	#1: R1 ma 16-3-2015 09:00 2 Binnen	

Stand	Wed	Pt	Sets	Games
1 Dik van de Velden	1	0	0 - 2	3 - 12
2 Henk Schouten	1	2	2 - 0	12 - 3
3 Rogier Derksen	0	0	0 - 0	0 - 0

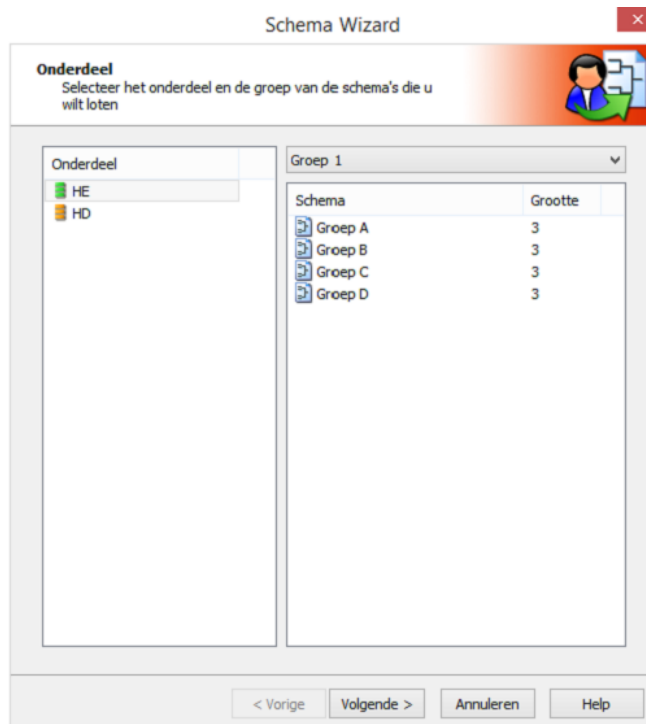
Links staan alle onderdelen. Door op een onderdeel te klikken verschijnen rechts de speelschema's, elk op hun eigen tabblad. Elk tabblad heeft de naam van het speelschema. Klik op een speelschema om deze actief te maken. Je kan nu met de pijltjestoetsen de cursor besturen. De uitleg over de kleuren van de onderdelen vindt u bij de toernooi eigenschappen, tabblad **Onderdelen**.

**Tip:** Klik op F 9 om een speler te zoeken in de speelschema's.

### 3.4.3 Automatisch loten

Op dit moment kunnen de schema's opgevuld worden met spelers. Als je automatisch wil loten klik dan op de knop **Schema > Schema's Loten**. Je krijgt nu een overzicht met alle onderdelen, de groepen binnen de onderdelen en de bijhorende schema's.

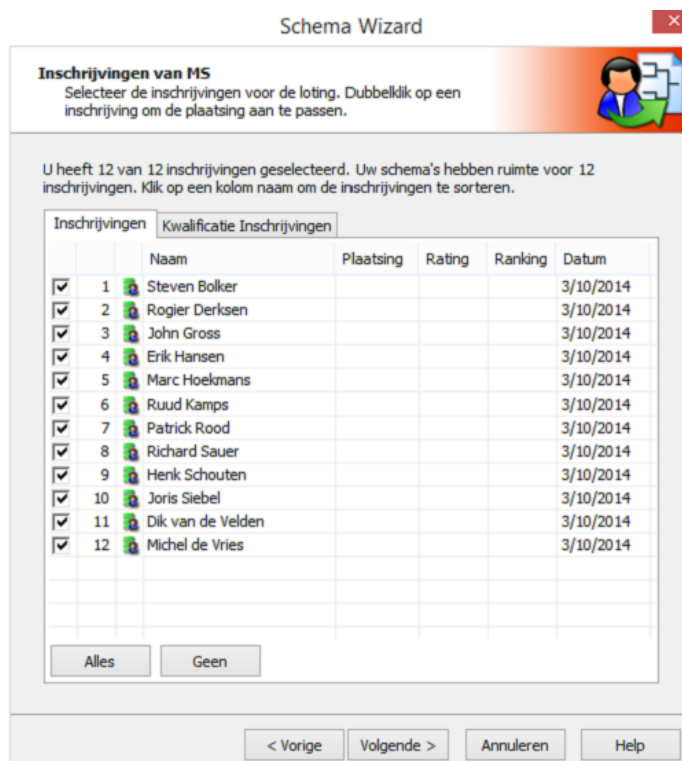
### 3.4.4 Onderdeel



Selecteer het onderdeel en de groep die je wil loten, klik daarna op **Volgende**.

### 3.4.5 Inschrijvingen

Je krijgt nu een lijst met alle inschrijvingen van dit onderdeel. Door op een kolomtitel te klikken kan je de lijst op kolom sorteren.



### 3.4.6 Verdeling

Op het scherm verdeling kan je instellen hoe je wil loten.



The screenshot shows a window titled "Schema Wizard" with a close button in the top right corner. The main area is titled "Verdeling" with the subtitle "Selecteer de verdeling voor de loting". On the right side of the title bar, there is an icon of a person in a suit. The main content area is divided into two sections: "Verdeling:" and "Optimalisatie:". Under "Verdeling:", there are radio buttons for "Geen", "Club", "District", "Plaats", "Postcode", "Provincie", "Land", "Sterkte", and "Beschikbaarheid". Under "Optimalisatie:", there are radio buttons for "Optimale verdeling" and "Alleen eerste ronde", followed by a dropdown menu. At the bottom, there is a checkbox labeled "Use group seeding (3/4, 5/8 etc)". The bottom of the window contains four buttons: "< Vorige", "Volgende >", "Annuleren", and "Help".

Het is belangrijk dat "Use group seeding (3/4, 5/8 etc) NIET aangevinkt is voor de correcte seeding.

Je kan in bovenstaande wizard enkele gegevens doorgeven voor de automatische loting. Zo kan je bv. aanvinken als je niet graag hebt dat spelers van dezelfde club de eerste ronde tegen elkaar spelen.

### 3.4.7 Uitslag

Op het uitslag scherm kan je de uitslag van de loting bekijken en eventueel opnieuw loten



Klik op **Opnieuw Loten** om de loting opnieuw uit te voeren. Klik op **Voltooien** om de loting door te voeren.

### 3.4.8 Handmatig loten

Als je handmatig wil indelen dan kan dit natuurlijk ook. Selecteer met de muis of met de pijltjestoetsen een lege plaats in de 1e ronde, klik nu op de knop **Selecteer Inschrijving**. Je krijgt nu een lijst met inschrijvingen die nog niet ingedeeld zijn. Selecteer nu een inschrijving uit de lijst en klik op OK om deze in te delen.

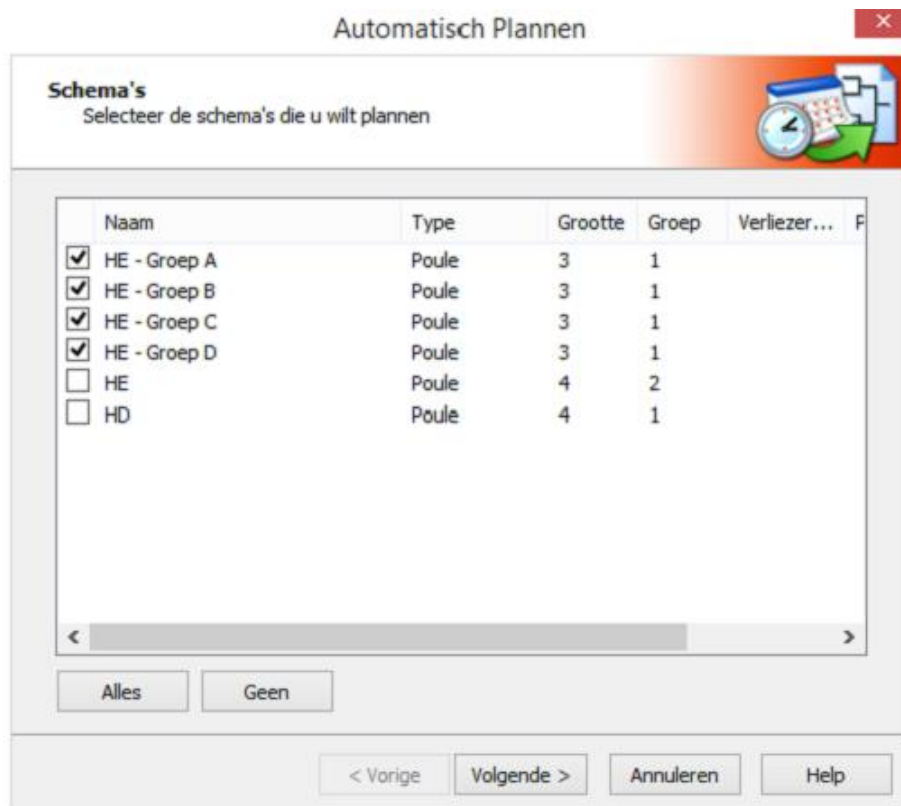
### 3.4.9 Schema's plannen

Schema's kunnen zowel handmatig, per ronde als automatisch gepland worden. Onze voorkeur gaat uit naar handmatig om de controle te hebben over het schema. Wanneer je voor handmatig kiest, kan je wel een volledige ronde in één keer plannen.

### 3.4.10 Automatisch plannen

Als je automatisch wil plannen, klik dan in het hoofdmenu op **Schema > Tornado plannen**.

Je krijgt een overzicht met alle schema's in het tornooi.



Vink de schema's aan die je automatisch wil plannen. Klik op **Alles** om alle schema's aan te vinken en op **Geen** om bij alle schema's het vinkje weer te verwijderen. Klik op **Volgende** om naar de instellingen te gaan.

Op het scherm instellingen kan je de parameters van het plannen instellen.



Bij **Wedstrijden** kan je aanvinken of spelers met een bye automatisch moeten worden doorgeschoven naar de volgende ronde. Je kan ook aangeven welke wedstrijden gepland moeten worden.

- Alleen eerste wedstrijden, ook voor spelers met een bye
- Alleen wedstrijden waar beide spelers bekend zijn
- Alle wedstrijden

Bij **Rusttijd** kan je, afzonderlijk voor afvalschema's en poules, het aantal rusttijden tussen de wedstrijden instellen. Bij **Start vanaf** kan je de dag en tijd kiezen vanaf wanneer er automatisch gepland mag worden.

Als laatste kan je de **Maximum wedstrijden** instellen. Je kan het aantal wedstrijden van een speler beperken door een maximum in te stellen per dag, per onderdeel per dag en het maximum aantal enkels per dag.

Klik op **Volgende** op het plannen daadwerkelijk uit te voeren.

### 3.4.11 Per ronde plannen

Met deze planningsmethode kan je de speelschema's per ronde plannen. Ga naar het schema welke je wil plannen en selecteer een wedstrijd uit de ronde die je wil plannen. Klik met de rechtermuisknop op deze wedstrijd en selecteer **Plan Ronde** uit het menu.

Planning HEC - Kwart

Geen banen   
 Geen beschikbare banen   
 Huidige planning

Beschikbare Banen:

Locatie Filter: <Alle>    Baan Filter: <Alle Banen>

Capaciteit: 216 Gebruikt: 22	Totaal	9:00	9:40	10:20	11:00	11:40	12:20	13:00	13:40	14:20	15:00	15:40	16:20	17:00	17:40	18:20	19:00	19:40	20:20
vr 15/06/2012	37	0	0	2	3	0	2	2	3	1	2	3	3	1	3	3	3	3	3
za 16/06/2012	50	0	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
zo 17/06/2012	53	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
ma 18/06/2012	54	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Gepland: 4 wedstrijden.

	Team 1	Team 2	Tijd	Baan
●	Randy Hagens[1]	Yves Olaerts[8]	vr 15/06/2012 13:00	1 - Hoofd Locatie
●	Kristof Claeyns[5]	Vincent Beert[4]	vr 15/06/2012 9:00	1 - Hoofd Locatie
●	Wim Vuegen[3]	Stefan Van Der Avert[6]	vr 15/06/2012 9:40	1 - Hoofd Locatie
●	Karl Joosten[7]	Marco Weyers[2]	vr 15/06/2012 10:20	1 - Hoofd Locatie

Geen wedstrijden met Bye    Max wedstrijden per dag: 3    Rust Tijd: 150  
 Byes doorschuiven    Max wedstrijden per onderdeel per dag: 3    Max wedstrijden per tijd slot: 0  
 Wedstrijden omdraaien    Max enkels per dag: 3  
 Automatisch Banen Toewijzen    Start baan: <Geen>

OK    Annuleren

Je ziet nu alle wedstrijden in deze ronde met de geplande tijden erbij. De tijden die gebruikt worden bij deze ronde planning zijn paars gemarkeerd in het beschikbare banenoverzicht. Bovenin het scherm zie je de beschikbare banen. Selecteer hier een starttijd om de wedstrijden in deze ronde te verplaatsen. Tornooiplanner plant de wedstrijden achter elkaar maar houdt rekening met de instellingen onderaan dit scherm.

Onder het beschikbare banen overzicht kan je aflezen hoeveel wedstrijden er worden gepland.

**Baan Filter:** met deze planningsmethode kan je gebruik maken van de baan filter, dit zorgt ervoor dat je de volgende wedstrijd(en) op 1 of meerdere banen kan inplannen.

**Locatie Filter:** met deze planningsmethode kan je gebruik maken van de locatie filter, dit zorgt ervoor dat je de volgende wedstrijd(en) op 1 bepaalde locatie kan inplannen. De banen worden dan automatisch gekozen.

De volgende instellingen hebben invloed op de planning:

- **Geen wedstrijden met Bye:** indien een wedstrijd 1 of 2 bye's heeft zal de wedstrijd niet worden gepland.

- **Byes Doorschuiven:** indien een wedstrijd 1 bye heeft, dan zal de speler worden doorgeschoven naar de volgende ronde.
- **Banen toewijzen:** de wedstrijden worden automatisch gepland op een vrije baan.
- **Max. Wedstrijden per tijdsslot:** je kan hier instellen hoeveel wedstrijden van deze ronde maximaal tegelijk worden gespeeld. Bij een instelling van 0 wordt hier geen rekening mee gehouden. Deze instelling is handig als je bijvoorbeeld de helft van de banen wilt gebruiken voor heren enkel en de andere helft voor dames enkel.
- **Rust Perioden:** je kan hier instellen hoeveel rust perioden een speler krijgt na elke wedstrijd.
- **Max. wedstrijden per dag:** hier kan je instellen wat het maximum aantal wedstrijden is wat een speler mag spelen op een dag.
- **Max. wedstrijden per onderdeel per dag:** hier kan je instellen wat het maximum aantal wedstrijden is wat een speler per onderdeel mag spelen op een dag.
- **Max enkels per dag:** hier kan je instellen wat het maximum aantal enkelwedstrijden is wat een speler mag spelen op een dag.

### 3.4.12 Handmatig plannen

Selecteer in het speelschema een wedstrijd en druk op F7 of rechtermuisknop en Wedstrijd Plannen.

Planning HE - Groep A -

■ Geen banen
■ Speler niet beschikbaar
■ Enkel voor dubbel
■ Huidige planning

■ Geen beschikbare banen
■ Rusttijd
■ Wedstrijd voor of na
■ Beschikbaar

Locatie Filter: Binnen (4 banen)    Baan-filter: <Alle Banen>

	09:00	10:15	11:30	12:45	14:00	15:00
ma 16-3-2015	●	●	●	●	●	●
di 17-3-2015						
wo 18-3-2015						
do 19-3-2015						
vr 20-3-2015						
za 21-3-2015						
zo 22-3-2015						

**Details**

0 van 4 banen beschikbaar

0 van 4 banen beschikbaar op Binnen

Steven Bolker speelt maximum wedstrijd

Patrick Rood speelt maximum wedstrijd

Markeren

Wedstrijd Notitie / Speler Notitie

Baan: <Geen>    Max wedstrijden per dag:

Automatisch Banen Toewijzen    Max wedstrijden per onderdeel per dag:

Rust Tijd:     Max enkels per dag:

Enkel voor dubbel     Planning Force

Je krijgt nu het planscherm te zien:

	09:00	10:15	11:30	12:45	14:00	15:15	16:30	17:45	19:00	20:15
ma 16-3-2015	☺	■	■	■	☺	■	■	■	■	■
di 17-3-2015										
wo 18-3-2015										
do 19-3-2015										
vr 20-3-2015										
za 21-3-2015										
zo 22-3-2015										

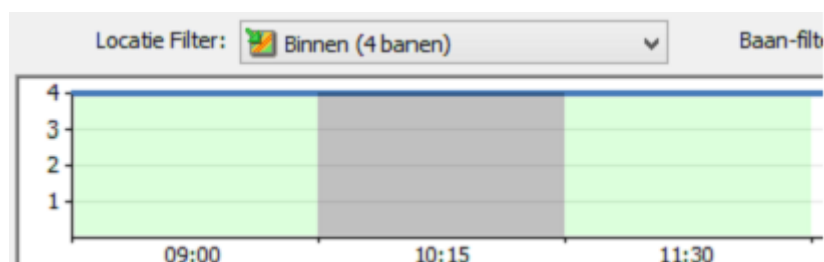
De cursor wordt automatisch op de huidige planning gezet en als de wedstrijd nog niet is gepland op de eerst beschikbare tijd. Gebruik de pijltjestoetsen om eventueel een andere dag en tijd te kiezen. In het planoverzicht komen verschillende kleuren blokjes voor:

- **Grijs:** deze tijden zijn geblokkeerd omdat dit een wedstrijd voorafgaand of opvolgend is aan de huidige te plannen wedstrijd.
- **Rood:** deze tijden zijn geblokkeerd omdat er 1 of meerdere spelers zijn verhinderd.
- **Zwart:** deze tijden zijn geblokkeerd omdat er geen banen zijn. In de eigenschappen van het toernooi kan je de baan beschikbaarheid instellen.
- **Groen:** deze tijden zijn geblokkeerd omdat er geen banen beschikbaar zijn, alle banen zijn in gebruik.
- **Oranje:** deze tijden zijn geblokkeerd omdat er 1 of meerdere spelers een rust periode hebben.
- **Lichtblauw:** dit blokje geeft de huidige geplande dag en tijd van de wedstrijd aan. Het is mogelijk om deze wedstrijd te verplaatsen naar een ander tijdstip.

### Plannen

De witte blokjes zijn de beschikbare tijden, de cursor heeft een grijs gearceerde kleur. Gebruik de pijltjestoetsen om de cursor te verplaatsen en een wit blokje te selecteren. Als u **Planning Forceren** heeft aangevinkt is het mogelijk te plannen zonder rekening te houden met verhinderingen en een banen tekort. Je kan een wedstrijd ook op een dag plannen zonder de tijd te specificeren. Zo kunt u een ronde of een schema op een dag plannen en op een later tijdstip de precieze planning maken. Klik op een datum om een dagplanning te maken.

### Grafiek baancapaciteit



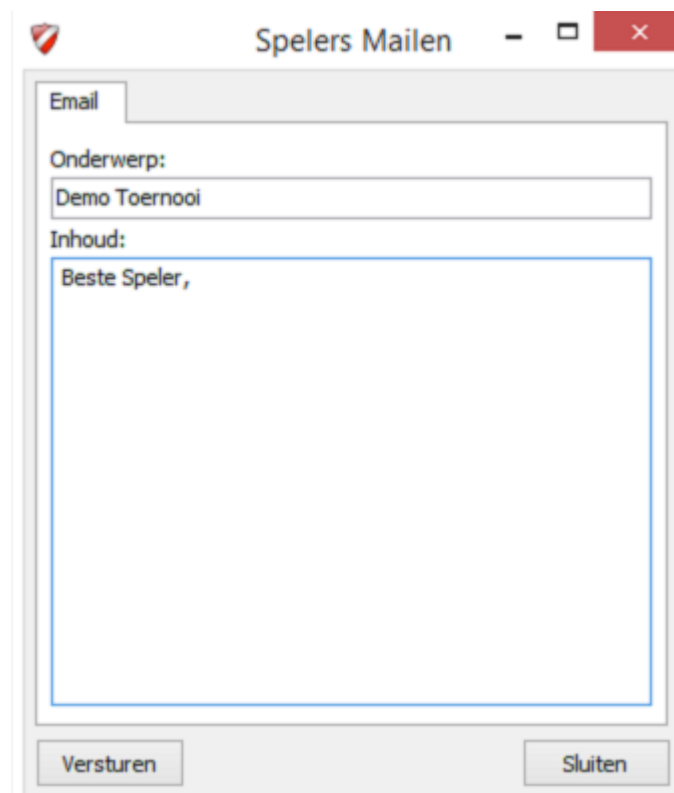
De grafiek is een extra hulpmiddel bij het plannen van de wedstrijd. In de grafiek wordt weergegeven wat de banencapaciteit en bezetting is gedurende een speeldag. De blauwe lijn geeft de totale banencapaciteit aan. Wanneer er wedstrijden gepland staan dan wordt dit aangegeven met een blauw vlak. In het bovenstaande schema staan er om 10:15 drie wedstrijden gepland. Op dat tijdstip is de banencapaciteit drie en zijn er dus geen banen meer vrij. Als de banencapaciteit bereikt is dan wordt dit weergegeven met een groenvlak. Is er sprake van overplanning dan is het een rood vlak.

### 3.5 Afhandeling

Wanneer de schema's volledig klaar zijn en de wedstrijden gepland moet je je toernooi opnieuw publiceren zodat de spelers hun startuur kennen. Wanneer de spelers hun gsm-nummer of e-mail hebben ingevuld kan je hen ook een bericht sturen of mailen.

#### 3.5.1 E-mail

Weet je van de speler het e-mailadres, klik in het hoofdmenu op **Speler > E-mail** sturen. Je krijgt het volgende scherm

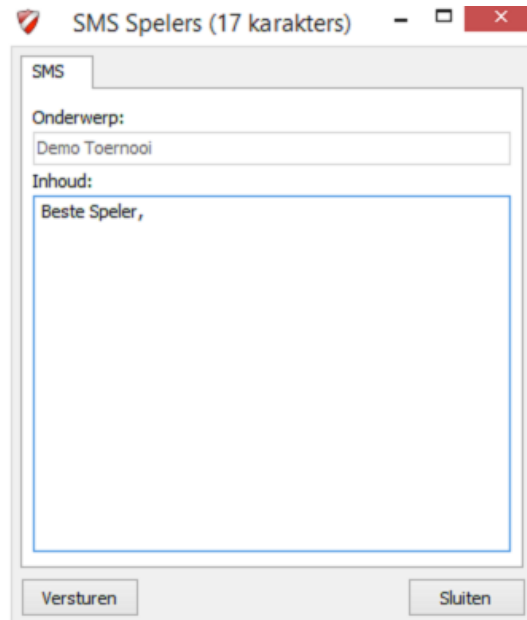


The image shows a software window titled "Spelers Mailen". Inside the window, there is a tab labeled "Email". Below the tab, there are two text input fields. The first is labeled "Onderwerp:" and contains the text "Demo Toernooi". The second is labeled "Inhoud:" and contains the text "Beste Speler,". At the bottom of the window, there are two buttons: "Versturen" on the left and "Sluiten" on the right.

Je kan bij **Onderwerp** het onderwerp van het bericht invoeren, standaard staat hier de toernooinaam. Bij **Inhoud** kan je het bericht invoeren. Als je klaar bent kan je op **Versturen** klikken om het bericht te versturen. Het bericht komt dan automatisch aangemaakt en klaargezet bij berichten om verstuurd te worden. Om E-mail te kunnen sturen moet je eenmalig bij de programma instellingen uw emailinstellingen invullen.

### 3.5.2 SMS

Wanneer het mobiele nummer van de speler bekend is, dan kan je ook een SMS sturen. Selecteer in het hoofdmenu **Speler > SMS sturen**.



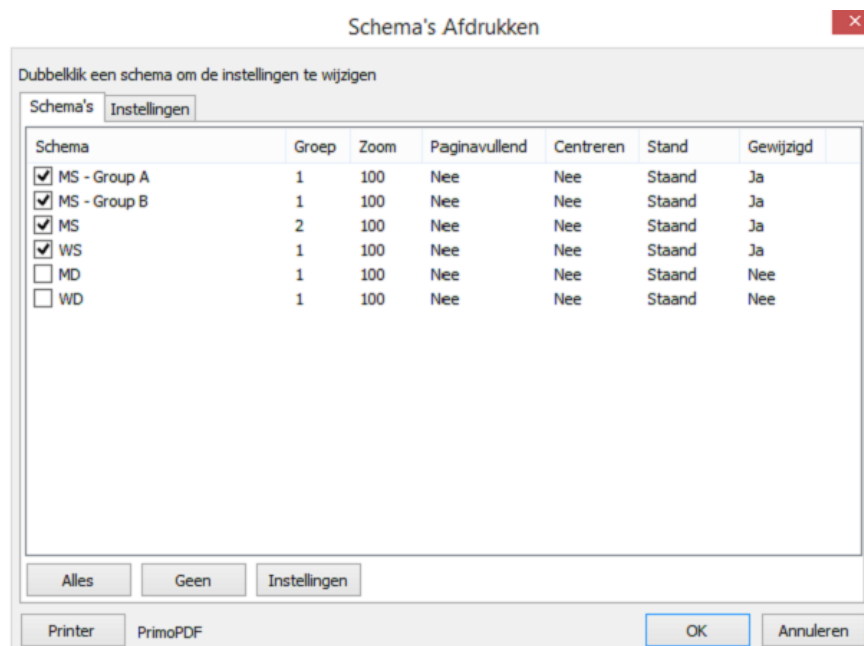
Bij **Inhoud** kan je het bericht invoeren, bij een SMS kan dit maximaal 160 karakters zijn. Als je klaar bent kan je op **Versturen** klikken om het bericht te versturen. Het bericht wordt dan automatisch aangemaakt en klaargezet bij berichten om verstuurd te worden.

## 3.6 Documenten afdrukken

### 3.6.1 Speelschema's afdrukken

Om een schema af te drukken selecteer je in het hoofdmenu **Rapport > Schema's > Schema's afdrukken**.

1.



Zet een vinkje bij de schema's die je wil afdrukken. Klik op **Alles** om alle schema's aan te vinken en op **Geen** om bij alle schema's het vinkje weer te verwijderen. Bij **Printer** kan je een printer selecteren. Je kan per schema instellen hoe je deze wil afdrukken. Selecteer het schema en klik op de knop **Instellingen**.

Op het tabblad instellingen kan je de algemene afdrukinstellingen aangeven.

### 3.6.2 Afdrukinstellingen

The screenshot shows a window titled 'Pagina Instellingen' with a toolbar containing options for 'Centreren', 'Paginavullend', a zoom percentage of '160%', and a 'Stand' dropdown set to 'Liggend'. The main content area displays a tournament schedule for 'Demo Toernooi HE - Groep A' on 'wo 19-11-2014 09:46'. The schedule is a table with columns for player names and three rounds (1, 2, 3). Below the schedule is a summary table with columns for 'Stand', 'Wed', 'Pt', 'Sets', and 'Games'.

Lidnummer		1	2	3
1	Steven Boker	<del>X</del>	#2: R2 ma 16-3-2015 11:30 Binnen	#3: R3 ma 16-3-2015 14:00 Binnen
2	Patrick Rood	#2: R2 ma 16-3-2015 11:30 Binnen	<del>X</del>	#1: R1 ma 16-3-2015 09:00 1 Binnen
3	John Gross	#3: R3 ma 16-3-2015 14:00 Binnen	#1: R1 ma 16-3-2015 09:00 1 Binnen	<del>X</del>

Stand	Wed	Pt	Sets	Games
1 Steven Boker	0	0	0 - 0	0 - 0
2 Patrick Rood	0	0	0 - 0	0 - 0
3 John Gross	0	0	0 - 0	0 - 0

Je kan opgeven of je het schema gecentreerd, pagina vullend, liggend of staand wilt afdrukken. Je kan ook zelf een zoompercentage opgeven zodat het schema over meerdere pagina's wordt afgedrukt.

### 3.6.3 Telformulieren

Je kan voor elke wedstrijd een telformulier afdrukken. Selecteer uit het hoofdmenu [Rapport > Wedstrijden > Telformulieren](#).

Telformulieren

Dag

- ma 16-3-2015
- di 17-3-2015
- wo 18-3-2015
- do 19-3-2015
- vr 20-3-2015
- za 21-3-2015
- zo 22-3-2015

Tijd: 00:00 tot 23:59

Locatie: <Alle>

Volgorde: Tijd

Over slaan als niet alle spelers bekend zijn

Over slaan als reeds afgedrukt

Toon: Land

Onderdeel: <Alle>

OK Annuleren

Na het selecteren van de dag en de tijd kunt u de volgende opties instellen.

- **Over slaan als niet alle spelers bekend zijn:** alleen wedstrijden waarbij alle spelers bekend zijn worden afgedrukt.
- **Over slaan als reeds afgedrukt:** alleen wedstrijden die al eerder zijn afgedrukt worden overgeslagen.
- **Toon:** je kan kiezen of bij de spelers de club of het land wordt getoond.

Je kan ook lege telformulier afdrukken uit het [hoofdmenu Rapport > Wedstrijden > Blanco telformulieren](#).

### 3.6.4 Baanschema's

Je kan van de gekozen speeldagen een baanschema afdrukken. Hiermee heb je een overzicht van de wedstrijden op elke baan. Selecteer uit het hoofdmenu [Rapport > Wedstrijden > Baanschema](#) en selecteer de dagen waarvoor je een baanschema wil afdrukken.

### 3.6.5 Wedstrijdposters

Je kan wedstrijdposters laten afdrukken. Selecteer uit het hoofdmenu **Rapport > Wedstrijden > Wedstrijdposters**.

Wedstrijd Posters

Dag

- ma 16-3-2015
- di 17-3-2015
- wo 18-3-2015
- do 19-3-2015
- vr 20-3-2015
- za 21-3-2015
- zo 22-3-2015

Tijd: 00:00 tot 23:59

Overslaan als niet alle spelers bekend zijn

Locatie: <Alle>

OK Annuleren

### 3.6.6 Spelerslijst

Je kan een lijst afdrucken van spelers die deelnemen aan het toernooi. Selecteer uit het **hoofdmenu** **Rapport > Spelers > Alles > OK**

Spelers Afdrucken

Selecteer Velden

Veld

- Nr.
- Naam
- Voornaam
- Tussenvoegsel
- Adres
- Adres 2
- Adres 3
- Postcode
- Plaats
- Provincie
- Land
- Telefoon Thuis
- Telefoon Werk
- Mobiel
- Email
- Geb
- Geslacht
- Lidnummer
- Club
- District
- ES
- DS
- Rating 1
- Rating 2

Alles    Geen

Volgorde: Naam

Voorbeeld    Excel    Sluiten

Je kan nu de velden selecteren die je op het rapport afgebeeld wilt hebben. Met **Alles** selecteer je alle velden, met **Geen** deselecteer je alle velden. Bij **Volgorde** kan je de sorteer volgorde van de spelers instellen. Met **Voorbeeld** kan je het resultaat bekijken, met **Excel** kan je het rapport direct exporteren naar een Excel-bestand, **Sluiten** sluit het venster af.

## 4 Wedstrijden

Door op de knop **Wedstrijden** in de linkerkolom te klikken kom je in het Wedstrijden scherm

	Tijd	Schema	Ronde	Nr	Team 1	Team 2	Baan	Locatie
	vr 15/06/2012 9:00	DEA	Kwart	#2	Glis Tinne	Pira Loreline	202 1	Hoofd Locatie
	vr 15/06/2012 9:00	DEA	Kwart	#3	Hannes Kim	Hannes Tine	202 2	Hoofd Locatie
	vr 15/06/2012 9:40	HEB - Groep A	P1	#1	Yves Cool	Xander De Deygere	202 3	Hoofd Locatie
	vr 15/06/2012 11:40	HEB - Groep B	P1	#1	Johnny Duerinck	Wouter Vandabeele		
	vr 15/06/2012 11:40	DEB	P1	#2	Praxel Rachel	Lommelen Steffi		
	vr 15/06/2012 11:40	DEA	Halve	#5	Delagrangé Yara	Glis Tinne of Pira Loreline		
	vr 15/06/2012 12:20	HEB - Groep A	P2	#2	Alex Beulen	Yves Cool		
	vr 15/06/2012 14:20	HEB - Groep B	P2	#2	Tim Dhondt	Johnny Duerinck		
	vr 15/06/2012 14:20	DEB	P2	#3	Praxel Rachel	Swinen Karin		
	vr 15/06/2012 15:00	HEB - Groep A	P3	#3	Alex Beulen	Xander De Deygere		
	vr 15/06/2012 17:00	HEB - Groep B	P3	#3	Tim Dhondt	Wouter Vandabeele		
	vr 15/06/2012 17:00	DEB	P3	#6	Swinen Karin	Lommelen Steffi		
	za 16/06/2012 9:00	HEB	Kwart	#1	Groep A #1	Groep B #2		
	za 16/06/2012 9:00	HEB	Kwart	#2	Groep A #2	Groep B #1		
	za 16/06/2012 9:00	DEB	P1	#1	Swinen Karin	Bollen Gina		
	za 16/06/2012 11:40	DEB	P2	#4	Bollen Gina	Lommelen Steffi		
	zo 17/06/2012 9:00	DEB	P3	#5	Praxel Rachel	Bollen Gina		

Je krijgt een overzicht van de wedstrijden. Met de drie tabbladen onderin het scherm kan gewisseld worden tussen de geplande, niet geplande en de gespeelde wedstrijden. De wedstrijden staan op tijd gesorteerd, de eerst te spelen wedstrijd staat bovenaan.

Tip: Druk op F 9 om een speler te zoeken in de speelschema's

Tip: Druk op F 6 om de wedstrijd op te zoeken in het speelschema.

### 4.1.1 Banen toewijzen

Je kan een wedstrijd aan een baan toewijzen. Dit doe je door de wedstrijd naar de baan te slepen. Als de wedstrijd klaar is en je vult de uitslag in, dan wordt automatisch de baan weer vrijgegeven. Dit is tijdens het toernooi handig om te zien welke banen vrij zijn en welke niet.

### 4.1.2 Uitslag ingeven

Om de uitslag van een wedstrijd in te geven kan je op de wedstrijd dubbel klikken.

The screenshot shows a software window titled 'Uitslag' (Results) with several tabs: 'Uitslag', 'Aanwezig', 'Gewaarschuwd', 'Betalingen', 'Notitie', and 'Berichten'. The main content area displays match details: 'Schema: DEA', 'Ronde: Kwart', and 'Nr: #2'. Below this, the date and time are shown as 'Tijd: vr 15/06/2012 9:00'. The 'Uitslag' section contains a table with two rows for players 'Gilis Tinne' and 'Pira Loreline', each with five empty columns for score entry. A 'Status:' dropdown menu is positioned below the table. The 'Winnaar:' (Winner) section features three radio button options: 'F4 Onbekend' (selected), 'F5 Gilis Tinne[5/8]', and 'F6 Pira Loreline[4/4]'. At the bottom, there are dropdown menus for 'Baan:' (set to '1 - Hoofd Locatie'), 'Duur:' (set to '14'), 'Scheidsrechter:' (set to '<Geen>'), and 'Marker:' (set to '<Geen>'). At the very bottom of the window are three buttons: 'OK', 'Annuleren', and 'Toepassen'.

Als de wedstrijd gespeeld is kan je de uitslag invullen. Met de pijltjestoetsen kunt u door het uitslagenveld navigeren. In de Toernooi Eigenschappen kan je aangeven of de uitslag automatisch moet worden aangevuld. Hiermee kunt u snel een uitslag invullen. Vult u bij de verliezer een score in, dan wordt bij de andere speler de score automatisch aangevuld. Bij een uitslag van 11-1, 11-3, 11-6 moet je dus alleen bij de verliezer een 1, een 3 en een 6 invullen. In de

Tijdens het invullen van de uitslag wordt de winnaar automatisch bepaald. Met de Functietoetsen kan je zelf alsnog de winnaar selecteren, Toernooiplanner waarschuwt bij het selecteren van een foute winnaar. Als de wedstrijd is afgelopen met een Walkover, Opgave of Diskwalificatie dan kan je dit aangeven onder de uitslag.