

# Tips Programma 'WEDSTRIJDEN'

<b>SYSTEEMVEREISTEN</b> .....	2
<b>MAP IMPORT/EXPORT</b> .....	2
<b>THUISCLUB INSTELLEN</b> .....	2
<b>GEGEVENS IMPORTEREN UIT 'COMPETITIE VTTL'</b> .....	2
<b>GEEN INTERNETVERBINDING IN DE ZAAL – BESTAND 'EXPORT.TTR'</b> .....	3
<b>BEHEER VAN DE LOKALEN</b> .....	3
<b>INSTELLEN VAN EEN PASWOORD VOOR DE VERANTWOORDELIJKEN</b> .....	3
<b>WEERGAVE VAN SEIZOENEN, DATUMS EN MATCHEN</b> .....	4
<b>WEDSTRIJDBLAD INVULLEN</b> .....	4
<b>SPELERS OPSTELLEN - EVENTUELE W.O. INVULLEN</b> .....	4
<b>STRENGE CONTROLE VAN DE PLOEGOPSTELLING</b> .....	5
<b>EEN SPELER OPSTELLEN DIE NIET OPGENOMEN IS IN DE DATABASE</b> .....	5
<b>AANPASSEN VAN DE INDEX VAN DE SPELERS OF EVENTUELE ANDERE FOUTEN</b> .....	5
<b>WEDSTRIJDBLAD VOOR AANVANG VAN DE WEDSTRIJD</b> .....	5
<b>AFDRUKKEN VAN SCHEIDSRECHTERSBLAADJES</b> .....	6
<b>WEDSTRIJDBLAD NA AFLOOP VAN DE WEDSTRIJD</b> .....	6
<b>UPLOAD VAN DE RESULTATEN</b> .....	6
<b>BELANGRIJKE OPMERKINGEN</b> .....	6

## **Systemvereisten**

- *Het programma is enkel geschikt voor een PC met Microsoft Windows XP of Vista.*
- *Het programma werkt samen met Office (WORD en EXCEL) - minimale versie Office 2003.*
- *In de zaal is een computer met printer nodig. Tenzij er een Internetverbinding beschikbaar is in de zaal, is er een gegevensdrager (bv. USB-stick) nodig om import- en exportbestanden mee te nemen.*
- *Zorg altijd voor een reserve inktpatroon of toner in de zaal.*
- *Het programma werkt met de speciale officiële wedstrijdbladen voor de computer. De club moet deze wedstrijdbladen apart bestellen. Het afdrucken op de gewone officiële wedstrijdbladen is eveneens mogelijk.*
- *Naast de wedstrijdbladen, moet er ook gewoon papier beschikbaar zijn voor het afdrucken van onder meer scheidsrechtersblaadjes. Zorg voor voldoende wit papier.*

## **Map import/export**

- *Na de installatie van het programma, wordt gevraagd een map import/export in te stellen. Maak een map op uw computer die gemakkelijk toegankelijk is voor alle gebruikers op de computer.*
- *Wanneer u bestanden exporteert of importeert, krijgt u telkens de kans om een andere map te kiezen. Wanneer u dan drukt op de knop 'Annuleren', zal u de actie toch uitgevoerd worden, maar zal de map import/export gebruikt worden. In dat geval wordt een geëxporteerd bestand in deze map opgeslagen of moeten te importeren bestanden in deze map aanwezig zijn.*

## **Thuisclub instellen**

- *Stel in de Opties van het programma uw club als thuisclub in.*
- *Na de eerste installatie is de lijst met clubs leeg. Ga naar Beheer – Gegevens om gegevens te downloaden van 'Competitie VTTL' en importeer uw club.  
Keer terug naar de opties om uw club in te stellen.*
- *Selecteer daarna in de interface 'Competitie VTTL' de ingestelde thuisclub en druk op importeren.  
Nu worden alle nodige gegevens van de ingestelde thuisclub geïmporteerd:*
  - *sterktelijsten van de thuisclub*
  - *gegevens van de thuisclub*
  - *alle reeksen waarin de thuisclub ploegen heeft*
  - *per reeks: alle gegevens van de tegenstanders (club, sterktelijsten, ...)*

## **Gegevens importeren uit 'Competitie VTTL'**

- *Ga naar Beheer – Gegevens – Importeren uit 'Competitie VTTL'.*
- *Wanneer u de ingestelde thuisclub selecteert en drukt op de knop 'Importeren' dan worden alle nodige gegevens geïmporteerd voor de thuisclub (zie hierboven – Thuisclub Instellen)*
- *Wanneer u een andere club selecteert, dan worden enkel de gegevens van die club geïmporteerd: de club wordt aan de lijst van clubs toegevoegd en de sterktelijsten worden geïmporteerd.*
- *Selecteert u één reeks, dan worden de gegevens van die reeks met alle tegenstanders en hun sterktelijsten geïmporteerd.*
- *Selecteert u één speler uit de lijst van de geselecteerde club of uit de keuzelijst onderaan bij 'Speler Zoeken', dan wordt deze geïmporteerd in de spelerslijst in de database, maar niet in de sterktelijsten.*
- *Voor het importeren van gegevens uit 'Competitie VTTL', dient u te beschikken over rechten 'Clubverantwoordelijke'. Indien u niet over deze rechten beschikt, neemt u best contact op met de verantwoordelijken binnen uw provincie, of met de VTTL. Zorg ervoor dat u een login aangemaakt heeft op 'Competitie VTTL' vooraleer contact op te nemen. Pas dan kunnen de verantwoordelijken u de nodige rechten toekennen.*
- *De login die u moet gebruiken om gegevens te importeren in het programma 'Wedstrijden' is dezelfde als deze op 'Competitie VTTL'.*
- *Voer geregeld de import van gegevens uit ! Zeker in het begin van het seizoen zijn er heel wat wijzigingen in de kalender en in de sterktelijsten, zowel van uw club als van de tegenstanders ! Een wekelijkse import van de gegevens is geen overbodige luxe !*

### **Geen internetverbinding in de zaal – bestand 'export.ttr'**

- Heeft u geen internetverbinding in de zaal, dan kan u natuurlijk geen rechtstreekse verbinding maken met de database van 'Competitie VTTL'.
- In dit geval dient u het programma ook te installeren op een andere computer, die wel internetverbinding heeft, bv. bij u thuis.
- Importeer op computer 1 alle nodige gegevens van internet en exporteer deze naar het bestand 'export.ttr' via 'Beheer – Gegevens'.
- Bewaar het bestand op een USB-stick en neem dit mee naar de zaal om het te importeren op computer 2. Na het importeren zijn juist dezelfde gegevens beschikbaar als op computer 1.
- Na afloop van de wedstrijden kan u eventueel opnieuw het bestand 'Export.ttr' maken op computer 2 om de ingevulde wedstrijden te importeren op computer 1.
- Opmerking: de extensie 'ttr' staat voor 'tafeltennisresultaten'.

### **Beheer van de Lokalen**

- In de huidige versie van het programma worden de clublokalen niet mee geïmporteerd van uit 'Competitie VTTL'.
- Via 'Beheer – Clubs en Lokalen' kan u echter gemakkelijk één of meerdere lokalen toevoegen.
- In deze interface wordt de ingestelde thuisclub geselecteerd. Een eventuele fout in de naam of het adres kan u hier aanpassen. Bij een volgende import van gegevens van u club zullen deze wijzigingen echter weer overschreven worden. In dat geval doet u best het nodige om de gegevens online te laten aanpassen.
- Onder de gegevens van de club zijn er twee keuzelijsten. Deze zullen de eerste keer blanco zijn. Druk op de knop 'Lokalen Beheren' om een lokaal toe te voegen. Bij het sluiten van 'Beheer Lokalen', zal het toegevoegde lokaal zichtbaar zijn in de onderste keuzelijst. Voeg het gewenste lokaal toe aan uw club met de knop 'Lokaal Toevoegen'. Vergeet niet de wijziging op te slaan.
- Wanneer uw club over een tweede lokaal beschikt, dan doet u dit nogmaals voor lokaal 2.
- U kan de volgorde van de lokalen in de bovenste keuzelijst wijzigen door een lokaal naar een andere plaats te slepen.
- Plaats het lokaal waar de meeste wedstrijden gespeeld worden bovenaan. Dit lokaal zal automatisch ingesteld worden voor de wedstrijden waaraan nog geen lokaal gekoppeld is. Bij wedstrijden die in lokaal 2 gespeeld worden, zal u het lokaal nog moeten aanpassen (wedstrijdblad).

### **Instellen van een paswoord voor de verantwoordelijken**

- Zeker in de grotere clubs is het aan te raden een paswoord in te stellen zodat niet gelijk wie de opties kan gaan wijzigen.
- Klik op 'Beheer – Paswoord Beheerder Wijzigen' en geef uw paswoord in.
- Wanneer u de volgende keer het programma opstart of wanneer u drukt op 'Beheer – Uitloggen Beheerder', zullen de menu-items 'Beheer' uitgeschakeld zijn. U dient dan het paswoord in te typen om terug het beheer te kunnen uitvoeren.
- Wilt u de beveiliging via paswoord weer opheffen, dan gaat u opnieuw naar 'Beheer – Paswoord Beheerder Wijzigen' en maakt u het paswoord leeg.

### **Weergave van Seizoenen, Datums en Matchen**

- *Het huidige seizoen wordt altijd weergegeven in de keuzelijst 'Seizoenen'*
- *Na het instellen van de thuisclub en het importeren van de interclubgegevens zullen alle datums van de verschillende wedstrijden van het geselecteerde seizoen weergegeven worden in de keuzelijst 'Datums'.*
- *Alle thuiswedstrijden van de thuisclub op de geselecteerde datum worden weergegeven.*
- *U kan een andere wedstrijd aanklikken of gebruik maken van de toetsen 'Page Up' en 'Page Down' om de hogere of lagere wedstrijd te activeren.*

### **Wedstrijdblad invullen**

- *De meeste gegevens op het wedstrijdblad worden automatisch ingevuld.*
- *Enkel volgende zaken moeten nog ingevuld worden:*
- *Voor aanvang wedstrijd:*
  - *De spelers van de thuisploeg*
  - *Het eventuele dubbelteam van de thuisploeg*
  - *De spelers van de bezoekende ploeg*
  - *Het eventuele dubbelteam van de bezoekende ploeg*
  - *De beide ploegkapiteins*
  - *De hoofdscheidsrechter*
  - *Eventueel: de zaalcommissaris*
- *Tijdens de wedstrijd:*
  - *De resultaten van elke set*
- *Na de wedstrijd:*
  - *Het einduur van de wedstrijd*
- *Andere gegevens*
  - *Eventuele forfait van de thuisploeg*
  - *Eventuele forfait van de bezoekende ploeg*
  - *Eventueel voorbehoud van de thuisploeg*
  - *Eventueel voorbehoud van de bezoekende ploeg*
  - *Eventuele opmerking van een officiële scheidsrechter*
  - *Eventueel w.o. van een speler (voor alle matchen of voor één match) – zie volgende punt.*

### **Spelers opstellen - eventuele w.o. invullen**

- *Om een speler op een bepaalde plaats in de ploeg op te stellen moet u op de knop drukken naast de plaats van de respectievelijke thuis- of uitspeler. Afhankelijk van de aard van de competitie verschijnt de sterktelijst heren, dames, veteranen of jeugd van de betrokken club.*
- *Wanneer u een speler in de lijst selecteert, verschijnen zijn gegevens aan de rechterkant van het kader. Onder zijn gegevens kan u een eventuele w.o. voor deze speler invullen.  
Vink het bovenste aankruisvakje aan om de speler voor alle wedstrijden w.o. te zetten of vink de niet-gespeelde wedstrijden aan.*
- *U heeft verschillende mogelijkheden om een speler te selecteren:*
  - *Klik op een speler in de keuzelijst*
  - *Typ zijn computernummer in het daartoe voorziene tekstvak. Wanneer u op 'Enter' drukt wordt het kader gesloten en wordt de speler onmiddellijk toegevoegd.*
  - *Dubbeklik op een speler op de keuzelijst. Het kader wordt gesloten en de speler wordt onmiddellijk toegevoegd.*
- *Wanneer u één speler geïmporteerd heeft uit 'Competitie VTTL' dan staat deze niet in de sterktelijst van de clubs, maar hij is wel beschikbaar in de ledenlijst in de database. Wanneer u zijn computernummer in het tekstvak voor het computernummer invult, zullen zijn gegevens getoond worden*

### **Strengere controle van de ploegopstelling**

- Tijdens de ploegopstelling zijn er enkele controles.
  - Een speler kan geen twee maal aan dezelfde ploeg toegevoegd worden.
  - Een speler kan niet op een verkeerde plaats ingevuld worden volgens zijn index.
- In de opties van het programma kan u instellen dat deze controle voor de thuisploeg 'streng' moet gebeuren.
  - Wanneer streng is ingesteld, zal het programma geen foute opstelling toelaten.
  - Wanneer streng niet ingesteld is, zal het programma een bericht weergeven in verband met de foute opstelling, maar heeft u de keuze om de speler toch op deze plaats op te stellen.
- Wanneer u zeker bent dat uw sterktelijst volledig correct is, kan u overwegen de optie 'streng' in te stellen. Anders doet u dit beter niet.
- De strenge controle wordt enkel uitgevoerd voor de opstelling van de thuisploeg !

### **Een speler opstellen die niet opgenomen is in de database**

- De spelers zijn enkel beschikbaar in 'Competitie VTTL' wanneer zij administratief volledig in orde zijn in de ledenadministratie.
- Een speler die door één of andere reden nog niet beschikbaar is in de database, maar toch speelgerechtigd, kan toch toegevoegd worden in de ploegopstelling, mits u beschikt over zijn computernummer. Het gebruik van een fictief nummer is mogelijk, maar is ten stelligste af te raden omdat de upload van de resultaten in dat geval niet volledig zal zijn.
- Om een speler toe te voegen, opent u de interface met de sterktelijst via de knop om de speler op te stellen. Vul het computernummer, de naam, de index en eventueel het volgnummer van deze speler in en druk op de knop 'Opslaan'.

### **Aanpassen van de index van de spelers of eventuele andere fouten**

- Indien de index van één of meerdere spelers verkeerd is, zou u de index kunnen aanpassen. Het programma zal deze wijziging echter telkens overschrijven.
- Toch is dit geen reden om een verkeerde index op het wedstrijdblad te laten staan en zal u hiervoor nadien beboet worden.
- Het correct invullen van het wedstrijdblad is nog altijd de verantwoordelijkheid van de beide ploegkapiteins.
- Oplossing: Na afloop van de wedstrijd, zal u het wedstrijdblad afdrukken. Het wedstrijdblad wordt vanuit het programma niet onmiddellijk naar de printer gestuurd, maar wordt gemaakt in Word, van waar u nogmaals het printcommando moet geven. Vooraleer af te drukken kunnen eventuele fouten hier aangepast worden.
- Het is de verplichting van de ploegkapiteins om het wedstrijdblad na te kijken vooraleer dit te ondertekenen. Merken zij een fout dan kan u het Word-bestand aanpassen en opnieuw afdrukken.

### **Wedstrijdblad voor aanvang van de wedstrijd**

- Een van de grootste nadelen van het programma is voor sommigen dat de wedstrijden niet meer zichtbaar zijn op een wedstrijdblad in de zaal, vooral om de volgorde van de wedstrijden te kunnen bekijken.
- Daarom is het verplicht het wedstrijdblad voor aanvang van de wedstrijd af te drukken en zichtbaar ter beschikking te stellen van de spelers en het publiek.
- Het wedstrijdblad voor aanvang van de wedstrijd wordt afgedrukt samen met de scheidsrechtersblaadjes (zie hieronder).

### Afdrukken van scheidsrechtersblaadjes

- Er zijn twee manieren om wedstrijdblaadjes af te drukken:
  - Paar en onpaar: de pare en de onpare wedstrijden worden op een verschillend blad geprint. Zo is het mogelijk telkens hetzelfde blad mee te geven naar de tafel van de beide wedstrijden.
  - Te knippen: Alle wedstrijden staan achter elkaar. Match één en twee staan dus op hetzelfde blad en de wedstrijdblaadjes moeten geknipt worden om te kunnen meegeven naar de respectievelijke tafels.
- Het is aangeraden om de wedstrijden onmiddellijk na afloop in te brengen in het programma zodat wachttijden op het einde van de wedstrijd vermeden worden. Bovendien kan het verloop van de wedstrijd op die manier bekeken worden door de spelers en eventueel door het publiek.

### Wedstrijd na afloop van de wedstrijd

- Er zijn twee manieren om na afloop van de wedstrijd het wedstrijdblad af te drukken:
  - Afdrukken op officiële computerbladen. Dit zijn wedstrijdbladen waarop enkel de sponsors vermeld zijn. Dit is de normaal voorziene manier van werken.
  - Afdrukken op gewone officiële wedstrijdbladen (gelijnd). Eventueel, bij ontbreken van de computerbladen.
- Het wedstrijdblad na afloop wordt gemaakt in WORD en op het scherm getoond.
- Eventuele fouten kunnen hier aangepast worden.
- U dient in Word nog het printcommando te geven om de wedstrijdbladen met de printer af te drukken.

### Upload van de resultaten

- Na afloop van alle wedstrijden van de geselecteerde datum, dient u een export-bestand te maken met de resultaten.
- Alle wedstrijden van de thuisploeg van de geselecteerde datum worden naar hetzelfde bestand geëxporteerd indien de resultaten volledig ingevuld zijn.
- U dient nadien dit exportbestand naar 'Competitie VTTL' te uploaden. Daarvoor moet u naar deze site gaan (<http://competitie.vttl.be>), inloggen en het bestand uploaden (rechten clubverantwoordelijke vereist). In een volgende versie van het programma zal voorzien worden dat dit ook rechtstreeks vanuit het programma kan gebeuren.

### Belangrijke Opmerkingen

- Wat indien u midden een wedstrijd zonder computer valt ?
  - Door allerhande oorzaken kan men zonder computer vallen: computercrash, electriciteitspanne, geen reserve inkt voor de printer, platte batterij van een laptop + stroomkabel vergeten, enz...
  - In dat geval is het terug naar vroeger ! Wedstrijd na afloop weer manueel invullen.
  - **Daarom is het ook belangrijk om in het clublokaal, naast de speciale wedstrijdbladen voor de computer, ook nog de gewone wedstrijdbladen in reserve te houden.**
  - **Het is ook belangrijk om de scheidsrechtersblaadjes af te drukken en te laten invullen door de scheidsrechters. Bewaar deze blaadjes tot ten minste het einde van de wedstrijd, wanneer de wedstrijdbladen afgedrukt zijn.**
- Officieel Wedstrijd na afloop
  - Het moet duidelijk zijn dat er nog steeds een wedstrijd na afloop in het juiste aantal exemplaren dient afgedrukt te worden en ondertekend door beide ploegkapiteins en de hoofdscheidsrechter, ook al worden de gegevens digitaal verwerkt. **Het getekende wedstrijd na afloop is het enige officiële verslag van de wedstrijd, waarop bij betwisting een beroep zal gedaan worden.**
- BELANGRIJK !! Opstelling van de bezoekende ploeg
  - Het programma voert controles uit op de opstelling van de spelers in de ploegen, ook van de bezoekende ploeg.
  - De kapitein van de thuisploeg of de hoofdscheidsrechter **mag niet beslissen** de wedstrijd niet te spelen omdat de computer een melding geeft dat de opstelling van de bezoekende ploeg niet overeenstemt met de sterkte van de betrokken club. Het is de kapitein van de bezoekende ploeg die verantwoordelijk is voor de opstelling van zijn ploeg ! De interclubleider zal achteraf nagaan of de ploegopstelling correct was en of de uitslag van de wedstrijd dient behouden te worden !!

- *Opmerking op het wedstrijdblad door de bezoekende ploeg*
  - *De kapitein van de bezoekende ploeg heeft het recht in de computer een opmerking in te typen via 'Voorbehoud Bezoekers' als hij een bericht op het wedstrijdblad wil plaatsen.*
  - *In geval de thuisploeg hem dit recht zou weigeren, dan heeft hij nog altijd de mogelijkheid zijn opmerking op het wedstrijdblad te schrijven wanneer dit hem ter ondertekening wordt voorgelegd.*

# GEHEUGENHULP 1

## Voor aanvang van de wedstrijden

- *Kies de juiste thuiswedstrijd.*
- *Vul de computernummers van de thuisploeg en de bezoekers in via de respectievelijke knoppen. Bij een veteranen- of dameswedstrijd kiest u ook de beide dubbelteams.  
Bij een speler die niet in het ledenbestand zit, dient u ook computernummer, naam, voornaam, klassering, index en zo nodig volgnummer in te vullen.*
- *Duid de beide ploegkapiteins aan.*
- *Vul de hoofdscheidsrechter in via de knop 'Hoofdscheidsrechter'.*
- *Vul zo nodig de zaalcommissaris in via de knop 'Zaalcommissaris'.*
- *Druk de scheidsrechtersblaadjes en het wedstrijdblad voor aanvang wedstrijd af via 'Afdrukken-Voor aanvang wedstrijd' en één van de twee keuzemogelijkheden.  
Leg het wedstrijdblad op de scheidsrechterstafel ter inzage voor de spelers.  
Snijd de scheidsrechtersblaadjes indien nodig in strookjes.*
- *U bent klaar om de wedstrijden aan te vatten.*



## GEHEUGENHULP 2

### Na afloop van de wedstrijden

- *Controleer of volgende zaken ingevuld zijn:*
  - *Alle setstanden*
  - *De kapiteins van beide ploegen*
  - *De hoofdscheidsrechter*
  - *Eventueel : de zaalcommissaris*
  - *Het einduur van de match*
  
- *Druk het wedstrijdblad 'na afloop wedstrijd' af, via 'Afdrukken-Na afloop Wedstrijd' en één van de twee beschikbare mogelijkheden. Het wedstrijdblad wordt gemaakt in WORD.*
  
- *Controleer hier of de indexen van de thuisploeg en de bezoekers correct zijn en pas deze zo nodig in het WORD-bestand aan (verkeerde index = boete !!).*
  
- *Steek officiële wedstrijdbladen in de printer, zo nodig één per één.*
  
- *Geef het printcommando in WORD.*
  
- *Na het afdrukken van het voorziene aantal exemplaren, legt u deze op elkaar om door de ploegkapiteins en de hoofdscheidsrechter te laten ondertekenen.*
  
- *Stuur het originele wedstrijdblad binnen de voorziene termijn naar de interclubleider.*
  
- *Voer de upload uit van de resultaten naar 'Competitie VTTL' binnen de voorziene termijn.*