

Handleiding Padel Toernooi Planner

Handleiding Padel Toernooi Planner	1
Toernooi aanvragen	3
Toernooi aanmaken	3
Toernooidefinities downloaden	4
Toernooi eigenschappen	5
Publiceren.....	6
Inschrijvingen ophalen	8
Schema's maken	9
Loten	13
Wedstrijden.....	28
Berichten	33
Uitslagen versturen	36

Toernooi aanvragen

De eerste stap is om het toernooi aan te vragen bij de KNLTB. Dit doe je door te gaan naar mijknltb.toernooi.nl. In deze omgeving kun je met je VTL account een toernooi aanvragen, met de juiste toernooionderdelen.

Toernooi aanmaken

De tweede stap is het toernooi aanmaken binnen de Padel Toernooi Planner. De stappen zijn als volgt:

1. Toernooi
2. Nieuw
3. Je geeft het toernooi een naam
4. Opslaan

De beginpagina van de Padel Toernooi Planner, zie je hieronder.



Bij het **overzicht** is alle informatie te vinden over het huidige toernooi.

In het **spelers** scherm worden alle gegevens van de spelers van het toernooi bijgehouden. Hier kunnen de NAW gegevens ingevoerd worden, onderdelen toekennen en de verhinderingen van de speler invoeren.

Bij het **indeling** scherm kunnen de speelschema's aangemaakt worden. Daarnaast kunnen de spelers hier ingedeeld worden.

In het **schema** scherm kan je alle speelschema's bekijken, lotingen uitvoeren en wedstrijden plannen.

Bij **wedstrijden** vind je een overzicht van alle wedstrijden.

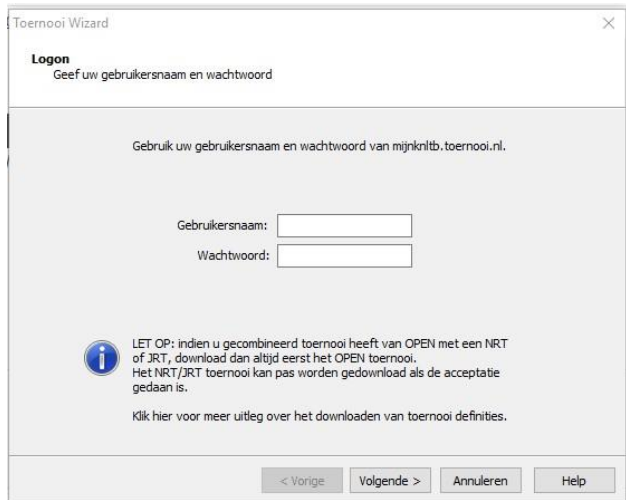
In het **notities** scherm worden de notities weergegeven. Er kunnen algemene notities worden gemaakt of notities die gekoppeld zijn aan spelers.

Bij **berichten** worden de berichten weergegeven. Zowel e-mail als SMS berichten kunnen aangemaakt worden op verschillende plekken in het programma.

Toernooidefinitie downloaden

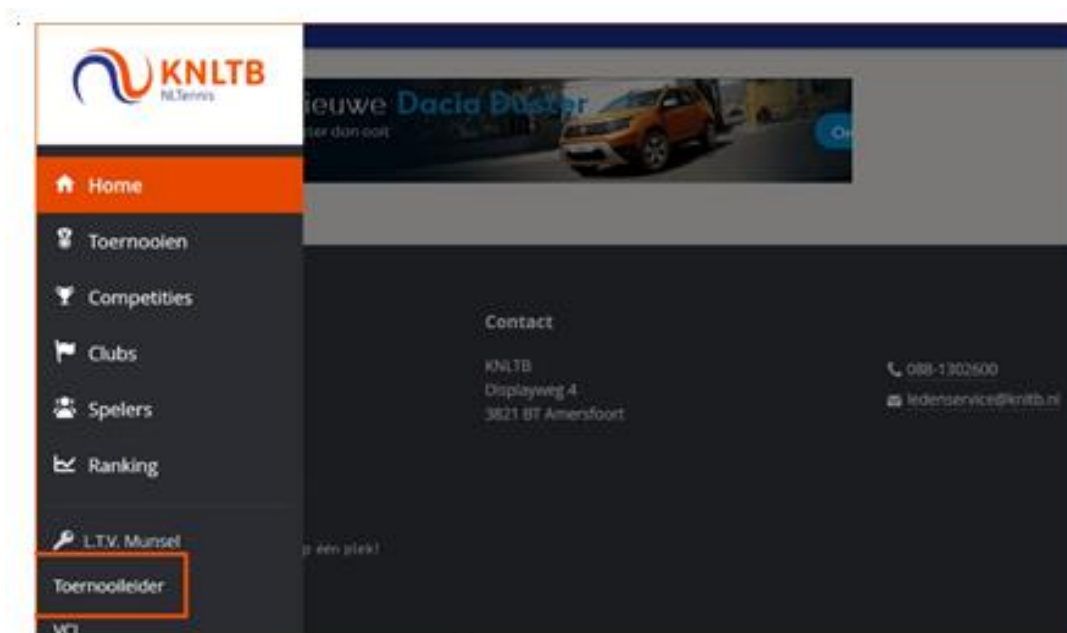
Vervolgens als je het toernooi hebt aangevraagd en is goedgekeurd door de KNLTB, moet je de toernooidefinitie downloaden. Dit doe je als volgt:

1. Toernooi
2. KNLTB
3. Download Toernooi Definitie (zie afbeelding hieronder)
4. Toernooi Definitie download je door je inloggegevens van mijnknltb.toernooi.nl
5. Vervolgens selecteer je het juiste toernooi door de naam of toernooinummers in te voeren



Nadat je de toernooidefinitie hebt gedownload, komen alle gegevens in het toernooi te staan. Zoals toernooionderdelen, toernooinaam, gegevens van de toernooileider en het park.

De toernooidefinitie kan alleen gedownload worden als je een geldig VTL certificaat hebt en als de ledenadministratie jou heeft aangemeld als toernooileider. Dit kun je controleren via mijnknltb.toernooi.nl, wanneer je het volgende op de homepage hebt staan en ingelogd bent:



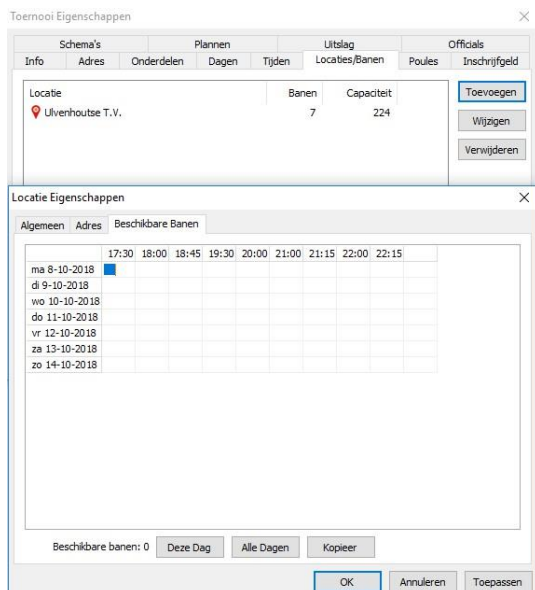
Toernooi eigenschappen

Voordat je het toernooi publiceert is het belangrijk dat je de toernooi eigenschappen in orde hebt. De toernooi eigenschappen vind je in het hoofdscherm onder Kies een Taak. Het eerste bolletje luidt: Stel de toernooi eigenschappen in.

De stappen die je onderneemt bij de toernooi eigenschappen zijn als volgt:

1. Locaties/banen

Je klikt hier op de button toevoegen, je kunt hier de locatie toevoegen. Daarnaast voeg je per tijdstip per dag in hoeveel banen je beschikbaar hebt. Het kan per dag verschillen in verband met trainingen e.d.



2. Tijden

Bij het tabblad tijden kun je aangeven vanaf wanneer de banen beschikbaar zijn en tot hoe laat. Deze tijden kunnen de spelers bij inschrijving vervolgens ook als 'niet beschikbaar' aangeven wanneer dit van toepassing is.

3. Inschrijfgeld

Hier kun je vermelden hoeveel geld je vraagt voor deelname aan het toernooi.

4. Plannen

Bij plannen kun je aangeven hoeveel wedstrijden een speler per dag mag spelen, hoeveel onderdelen per dag en de gemiddelde wedstrijdduur.

Verder kun je hier ook aangeven of je controle wil bij de planning van de volgende wedstrijd en de controle of de volgende wedstrijd door is gegeven aan de speler. Het systeem vult hier gegevens automatisch in. Mocht je dit anders willen, is het belangrijk om dit te controleren.

5. Schema's

Het tabblad schema's geeft aan hoe de schema's opgebouwd zijn. Net als bij het tabblad plannen, worden hier gegevens automatisch ingevuld.

Publiceren

Wanneer je bovenstaande stappen hebt doorlopen, zijn er nog aantal stappen die gevolgd moeten worden voordat je het toernooi kan publiceren.

Bij deze stappen kom je als volgt:

1. Internet
2. Publiceren.

Het volgende scherm, komt dan naar voren:

The screenshot shows the 'Toernooi Online' web application interface. At the top, there is a red header with a globe icon and the 'toernooi.nl' logo. Below the header, there are three tabs: 'Reglementen', 'Beschikbaarheid', and 'Betalingen'. Under 'Reglementen', there are sub-tabs: 'Algemeen', 'Online Inschrijven', 'Online Uitslagen', and 'Onderdelen'. The 'Algemeen' sub-tab is active. The main content area includes a dropdown menu for 'Toon geplande wedstrijden:' set to 'Alles'. There are checkboxes for 'Toon Vlaggen', 'Toon Ranking', and 'Toon Rating' (which is checked). Below this is a 'Mededeling:' section with a text area. At the bottom, there is a table with columns 'Taak' and 'Status'. A checkbox for 'Automatisch uitslagen uploaden' is also present. At the very bottom, there are 'Publiceren' and 'Sluiten' buttons.

Voordat je het kan publiceren, moet je de volgende stappen doorlopen:

1. Reglementen

Bij dit tabblad voeg je het reglement van het toernooi toe. Hierin staat o.a. wie de toernooileider is, waar het toernooi plaats vindt, welke onderdelen aangeboden worden en wie de bondsgedelegeerde is.

2. Online Inschrijven

Hier staat wat een speler verplicht moet invullen bij inschrijving bij het toernooi. Zoals het lidnummer en het maximum aantal onderdelen waarvoor ze zich mogen inschrijven. Daarnaast kun je hier ook invullen tot wanneer de spelers zich kunnen inschrijven.

3. Beschikbaarheid

Per dag kun je de tijden aangeven wat de spelers kunnen aangeven qua beschikbaarheid. Er kan ook aangegeven worden hoeveel dagen de speler maximaal niet beschikbaar mag zijn. Mocht dit 2 dagen zijn, dan kan de speler maximaal 2 dagen blokken in zijn beschikbaarheid.

4. Betalingen


Wanneer je als toernooi organisatie kiest om de speler online te laten betalen, dan kan dit hier aangegeven worden. Betaalt de speler contant bij het toernooi zelf, dan hoeft hier niks ingevuld te worden.

5. Online Uitslagen

Via deze weg kan de toernooileiding meerdere personen toegang geven om online met hun mobiele telefoon, tablet of laptop uitslagen in te vullen. De uitslagen worden direct online gezet en zijn te downloaden in de Padel Toernooi Planner. Meer informatie hierover, vind je in de volgende link: <https://www.toernooi.nl/onlineuitslagen>

6. Onderdelen

De onderdelen worden hier weergegeven waarvoor de speler kan inschrijven. Het toernooi kan nu gepubliceerd worden. Dit doe je door op de knop 'Publiceren' te klikken. Het toernooi wordt vanaf dat moment weergegeven op mijnknltb.toernooi.nl



Inschrijvingen ophalen

Om te weten welke spelers zich hebben ingeschreven, is het van belang om de spelers op te halen. Dit doe je op de volgende manier:

1. Internet
2. Inschrijvingen
3. Volgende
4. Voltoeien

De spelers staan nu in het toernooi bestand. Deze worden getoond wanneer je aan de linkerkzijde op spelers klikt.



Schema's maken

Bij het aanmelden van het toernooi is er een keuze gemaakt qua onderdelen. Wordt er op speelsterkte of op actuele rating gespeeld. Aan de hand daarvan kun je schema's maken. Wanneer je kiest voor speelsterkte, volg je de volgende stappen:

1. Schema
2. Schema toevoegen

Een schema kan op verschillende manieren samengesteld worden. Dit kan op de volgende manier:

- **Afvalschema**

Het is een knock-out systeem. Het is hierbij mogelijk 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 – Hele competitie**

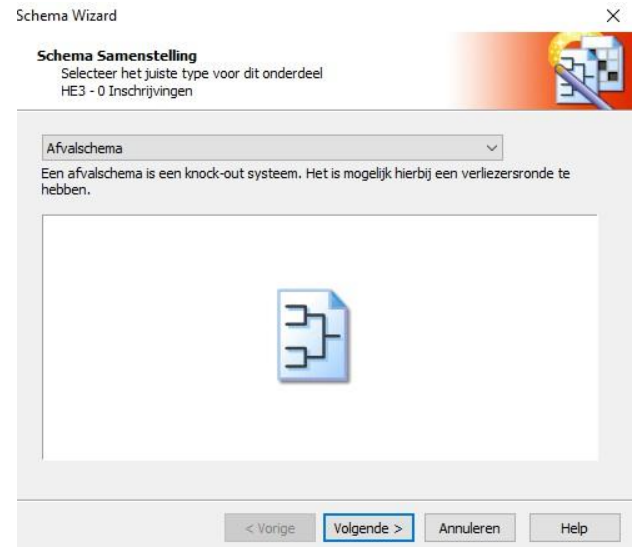
In een volledige poule speelt elke speler twee keer tegen elke andere speler. Thuis en uit.

- **Uitspeelschema**

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

- **Kompas Schema**

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. Dit zijn enkele kleinere afvalschema's onder elkaar.

- **Poule met Playoffs**

2 poules met een grootte van 4 worden gespeeld daarna wordt er gespeeld voor de plaatsen 1-8.

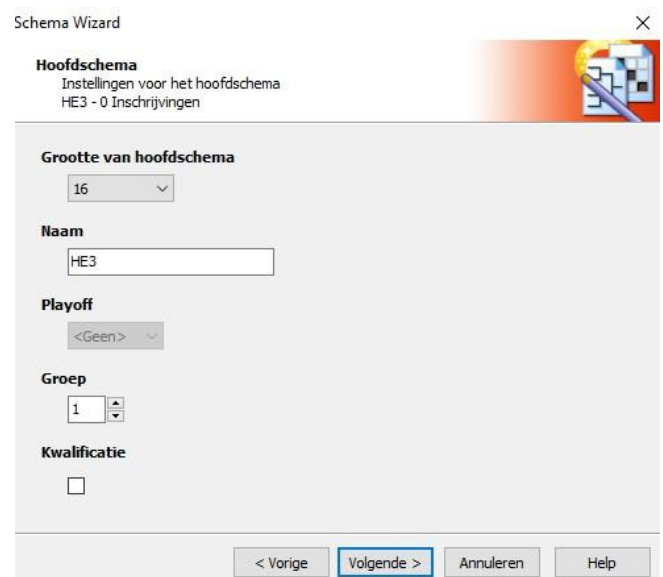
- **Matchplay**

- **Poule-Poule-Poule Systeem**

Dit is een systeem van 3x9 poules. De winnaars gaan omhoog en de verliezers omlaag.

Wanneer de keuze is gemaakt voor een schema, klik je op de knop volgende. Rechts wordt het beeld getoond.

Er kan hier opgegeven worden hoe groot het schema kan zijn. Daarnaast kan ook de naam eventueel gewijzigd worden.



Bij de layout kan aangegeven worden welke extra kolommen bij het schema zichtbaar zijn.



Wanneer het toernooi op actuele rating gespeeld wordt, maak je gebruik van de rating secties. Bij rating toernooien is het de bedoeling dat spelers maximaal 1 punt in rating verschillen. Bij de rating secties kom je als volgt:

1. Schema
2. Rating secties

Hiernaast zie je het scherm wat dan tevoorschijn komt.

Wanneer je bovenin een onderdeel kiest, bijvoorbeeld HD, dan wordt er automatisch een indeling gemaakt. Wanneer je het niet eens bent met deze indeling, kun je deze wissen door op de knop verwijderen te klikken.

Het is mogelijk om zelf een indeling te maken door een bepaalde reeks inschrijvingen te selecteren en vervolgens op Sectie: Toevoegen te klikken.

Wanneer de secties klaar zijn, staat onderin de knop splitsen, hiermee wordt het gekozen onderdeel opgesplitst in de gemaakte secties. De inschrijvingen worden dan verplaatst naar de nieuwe gemaakte onderdelen.

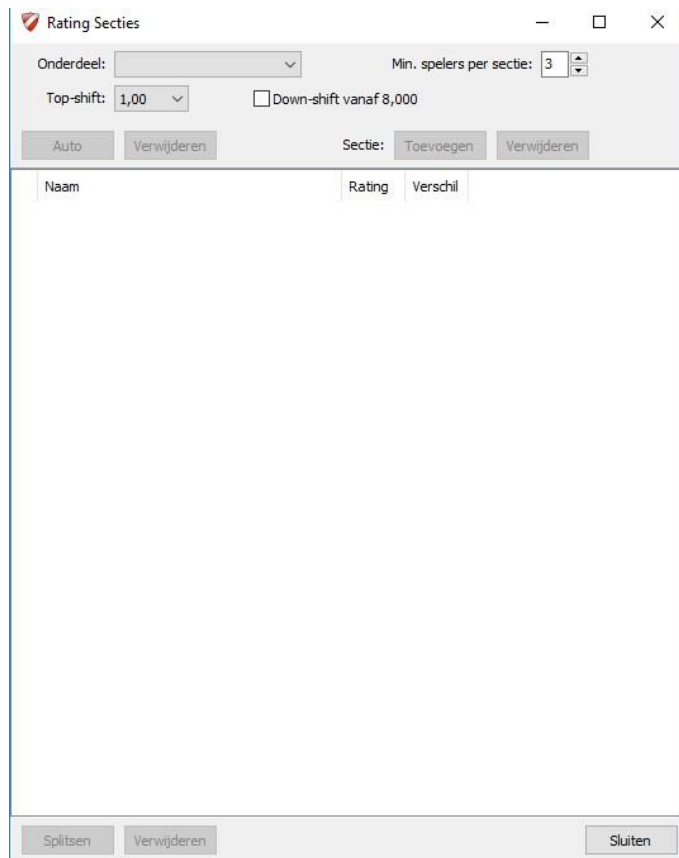
Plaatsing

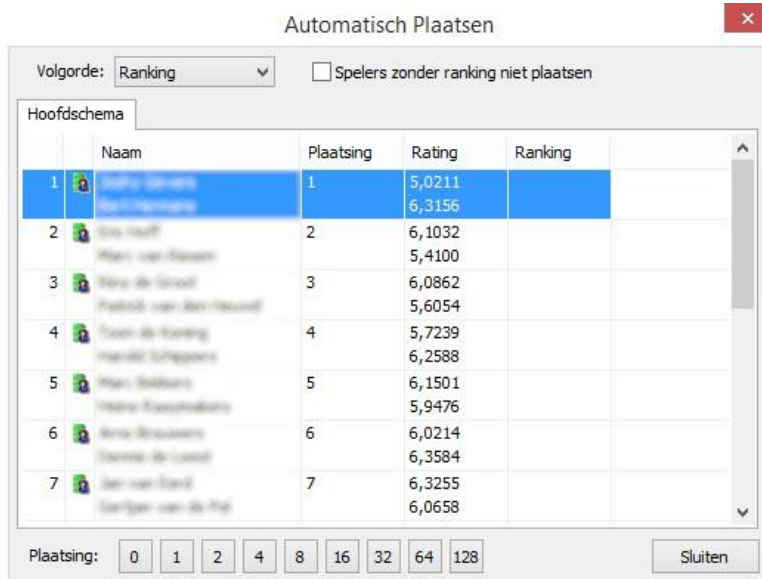
Voor de toernooileider is het mogelijk om op twee manieren de plaatsing te verrichten:
Automatisch Plaatsen en Handmatig Plaatsen.

Automatisch Plaatsen

Zodra de schema's zijn aangemaakt, kunnen de spelers geplaatst worden. Dit kan automatisch door het systeem doorgevoerd worden. Dit kan als volgt:

- Ga naar schema's aan de linkerkzijde van het menu.
- Klik een onderdeel aan waarin geloot moet worden.
- Ga naar schema bovenin op de pagina.
- Kies vervolgens Automatisch Plaatsen.





Hiernaast zie je het beeld wat je krijgt wanneer je automatisch plaatsen kiest.

De inschrijvingen kunnen gesorteerd worden ranking of rating. Dit kan bovenin in het scherm zoals hierboven aangepast worden. Onderin staat 'plaatsing:' hier kan het aantal inschrijvingen aangegeven worden welke geplaatst gaan worden. Wanneer alle plaatsingen verwijderd moeten worden, dan kies je voor 0.

Handmatig Plaatsen

- Het is ook mogelijk om de plaatsing handmatig uit te voeren. Dit kan als volgt:
- Ga naar schema bovenin op de pagina.
- Kies vervolgens Schema's Loten.
- Klik een onderdeel aan waarin de plaatsing moet worden uitgevoerd. Er komt nu een overzicht van alle deelnemers in die categorie.



Ook hier is het mogelijk om de inschrijvingen te sorteren op ranking of rating. Dit kan bovenin in het scherm zoals hierboven aangepast worden. Zodra er is gesorteerd op ranking of rating is het mogelijk om te plaatsen. Dubbelklik op de speler/koppel dat geplaatst dient te worden. Nu kan het plaatsingsnummer ingevuld worden. Voer deze handeling eventueel ook uit voor de andere geplaatste spelers. Vervolgens klik je op Volgende en kan er begonnen worden met de loting.



The screenshot shows a dialog box titled 'Inschrijving Eigenschappen' with a close button (X) in the top right corner. It has two tabs: 'Algemeen' (selected) and 'Terugtrekking'. The 'Algemeen' tab contains the following fields:

- A name field with a small icon on the left.
- 'Partner:' dropdown menu.
- 'Onderdeel: HD6 17+' text.
- 'Inschrijfdatum: wo 12-12-2018' text.
- 'Hoofdschema' section:
 - 'Plaatsing: 1 / ' text.
 - 'Status: <Geen>' dropdown menu.
- 'Kwalificatie Schema' section:
 - 'Plaatsing: ' text.
 - 'Status: ' dropdown menu.
- 'Acceptatie' section:
 - 'Volgorde: <Geen>' dropdown menu.
 - 'Positie: 0' spinner control.

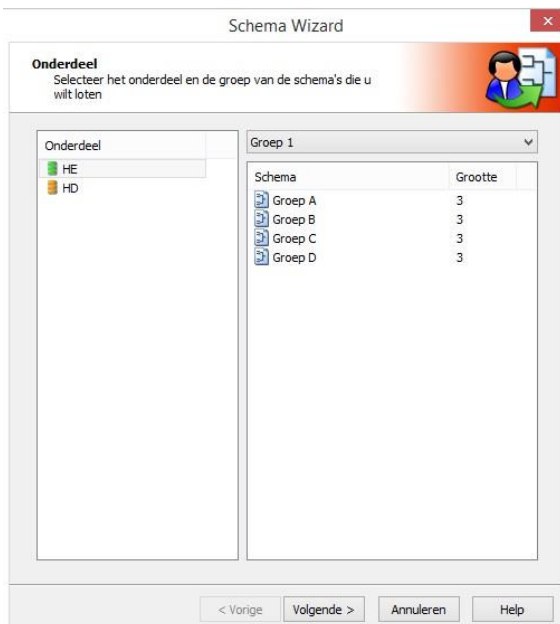
At the bottom are three buttons: 'OK', 'Annuleren', and 'Toepassen'.

Loten

Er kan handmatig of automatisch geloot worden. Voor het automatisch loten ga je naar:

1. Schema
2. Schema's loten.

Het onderstaande scherm wordt dan opgestart:



The screenshot shows a dialog box titled 'Schema Wizard' with a close button (X) in the top right corner. The main area has a header 'Onderdeel' with the instruction 'Selecteer het onderdeel en de groep van de schema's die u wilt loten'. Below this are two panes:

- 'Onderdeel' pane: A list with 'HE' (green icon) and 'HD' (orange icon).
- 'Groep 1' pane: A table with columns 'Schema' and 'Grootte'.

Schema	Grootte
Groep A	3
Groep B	3
Groep C	3
Groep D	3

At the bottom are four buttons: '< Vorige', 'Volgende >', 'Annuleren', and 'Help'.

Selecteer het onderdeel en de groep die je wilt loten en klik vervolgens op volgende.

Hierna volgt een lijst met alle inschrijvingen van dit onderdeel. Door het vinkje voor de inschrijving weg te halen wordt deze inschrijving uitgeloot. Als er te veel inschrijvingen zijn voor het schema, worden deze automatisch uitgeloot. Klik vervolgens op volgende.

Nu volgt een scherm waarin een verdeling gemaakt kan worden voor de loting.

De verdeling kan ingesteld worden op:

- Geen (willekeurig)
- Club
- District
- Plaats
- Provincie
- Land
- Sterkte
- Beschikbaarheid

De verdeling kan geoptimaliseerd worden. Dit op de volgende manier:

- **Optimale verdeling**
Vier spelers van één club worden verdeeld over 4 kwarten van het schema.

- **Alleen eerste ronde**
Spelers van dezelfde club spelen alleen de eerste ronde niet tegen elkaar.

Wanneer het vinkje aan wordt gezet bij dubbelpartners verdelen, dan worden de eerste ronde de dubbelpartners niet tegen elkaar geloot.

In het volgende scherm wordt de loting getoond. Wanneer de loting niet naar wens is, dan kan er opnieuw geloot worden door op de knop 'opnieuw loten' te klikken. Klik op voltooiën om de loting door te voeren.

Bij het automatisch loten, is het belangrijk hier op te letten:

- De automatische loting verwijdert de eventueel handmatig gelote inschrijvingen.
- Als een loting meerdere malen wordt uitgevoerd is de uitkomst niet hetzelfde.

Planning

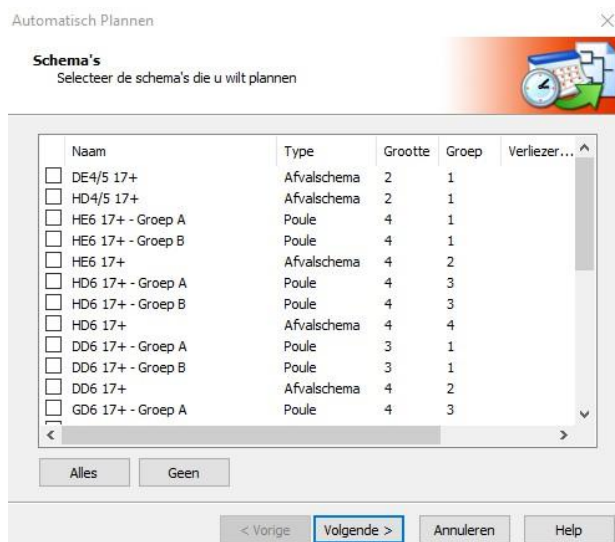
Bij de planning worden de wedstrijden van de spelers gepland. Deze handeling kan op drie manieren uitgevoerd worden, namelijk:

- Automatisch plannen.
- Per ronde plannen.
- Handmatig plannen.

Automatisch plannen

Voor automatisch plannen ga je naar schema en vervolgens toernooi plannen.

Het beeld wat je dan krijgt, zie je hiernaast.



Per ronde plannen

Bij deze methode kunnen de speelschema's per ronde gepland worden. De volgende stappen moeten hiervoor ondernomen worden:

- Ga naar het schema die als ronde ingepland gaat worden.
- Klik op rechter muis knop en kies Plan Ronde.

Het volgende beeld komt dan tevoorschijn:

■ Geen banen
■ Geen beschikbare banen
■ Huidige planning

Beschikbare Banen:

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

Capaciteit: 280	Total	09:00	10:15	11:30	12:45	14:00	15:15	16:30	17:45	19:00	20:15
Gebruikt: 11											
ma 16-3-2015	29	0	4	1	4	0	4	4	4	4	4
di 17-3-2015	40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
wo 18-3-2015	40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
do 19-3-2015	40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
vr 20-3-2015	40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
za 21-3-2015	40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
zo 22-3-2015	40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Gepland: 0 wedstrijden.

	Team 1	Team 2	Tijd	Baan
●	Steven Bolker	Patrick Rood	(ma 16-3-2015 11:30)	
●	Dik van de Velden	Henk Schouten	(ma 16-3-2015 11:30)	
●	Ruud Kamps	Erik Hansen	(ma 16-3-2015 11:30)	
●	Marc Hoekmans	Richard Sauer	(ma 16-3-2015 11:30)	

Geen wedstrijden met Bye
 Max wedstrijden per dag:

Byes doorschuiven
 Max wedstrijden per onderdeel per dag:

Wedstrijden omdraaien
 Max enkels per dag:

Automatisch Banen Toewijzen
 Start baan: <Geen>

Rust Tijd:
Max wedstrijden per tijd slot:

OK
Annuleren

Hier zie je alle wedstrijden in deze ronde met de geplande tijden erbij. Bovenin worden de beschikbare banen weergegeven. De Toernooi Planner plant de wedstrijden achter elkaar maar houdt rekening met de instellingen onderaan dit scherm. Onder het beschikbare banen overzicht kan afgelezen worden hoeveel wedstrijden er worden gepland.

Per ronde plannen heeft de baan- en locatie filter. Met de baan filter wordt ervoor gezorgd dat de volgende wedstrijd(en) op 1 of meerdere banen ingepland kan worden. De locatie filter zorgt ervoor dat de volgende wedstrijd(en) op 1 bepaalde ingepland kunnen worden. De banen worden dan automatisch gekozen.

De volgende instellingen hebben invloed op de planning:

- **Geen wedstrijden met Bye**
Wanneer een wedstrijd 1 of 2 bye's heeft, wordt de wedstrijd niet gepland.

- **Byes doorschuiven**
Wanneer een wedstrijd 1 bye heeft, dan wordt de speler doorgeschoven naar de volgende ronde.

- **Banen toewijzen**
De wedstrijden worden automatisch gepland op een vrije baan.

- **Max wedstrijden per tijdslot**
Hier kan ingesteld worden hoeveel wedstrijden van deze ronde maximaal tegelijk worden gespeeld. Bij een instelling van 0 wordt hier geen rekening mee gehouden.

- **Rust perioden**
Hier kan ingesteld worden hoeveel rust perioden een speler krijgt na elke wedstrijd.

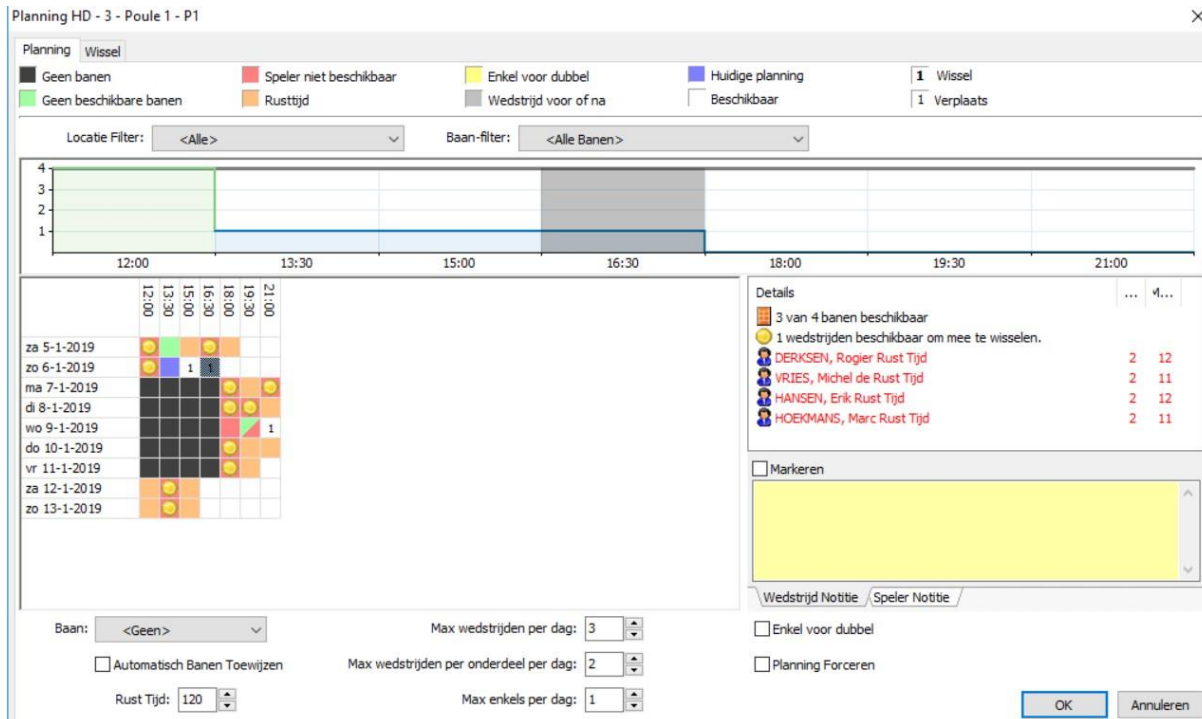
- **Max wedstrijden per dag**
Hier kan ingesteld worden wat het maximum aantal wedstrijden is wat een speler mag spelen op een dag. Dit zijn maximaal 3 wedstrijden.

- **Max wedstrijden per onderdeel per dag**
Bij deze instelling kan ingesteld worden wat het maximum aantal wedstrijden is wat een speler mag spelen per onderdeel per dag.

De wedstrijden kunnen ook op één dag gepland worden zonder de tijd te specificeren. Dit kan door op een dag te klikken. Bij het plannen op één dag wordt er geen rekening gehouden met de verhinderingen, banen en reeds geplande wedstrijden.

Handmatig plannen

Handmatig plannen zegt het al zelf, je kunt met deze optie handmatig de wedstrijden plannen. Selecteer met de muis of met de pijltjestoetsen een wedstrijd in het speelschema en druk op F7. Het volgende scherm krijg je dan te zien:



De cursor wordt automatisch op de huidige planning gezet en als de wedstrijd nog niet is gepland op de eerst beschikbare tijd. Wanneer je een andere tijd wilt kiezen, kun je dit doen met je muis op een dag en tijd te klikken.

Aan de rechterkant van het planscherm worden de details weergegeven. Hier kun je snel zien wie er wel en niet beschikbaar is op een bepaalde dag en tijd, wie niet beschikbaar is wordt aangegeven in het rood. Achter de namen staat als eerst aangegeven in hoeveel onderdelen de speler nog actief is. Naast het aantal onderdelen staat het maximaal nog te spelen wedstrijden. Dit kan handig zijn bij het bepalen van de prioriteit van een wedstrijd. Wanneer je op een speler klikt in het details vak, komt de notitie in het gele vak naar voren van de speler. De notitie van de wedstrijd kan ook getoond en aangepast worden door op het tabblad 'Wedstrijd Notitie' te klikken. Wanneer je de wedstrijden duidelijk zichtbaar wilt maken, kun je het vinkje aanzetten bij 'Markeren'.

De verschillende kleuren in het planoverzicht hebben de volgende betekenis:

- **Zwart**
Deze tijden zijn geblokkeerd omdat er geen banen beschikbaar zijn. Mochten de banen toch beschikbaar zijn, kun je dit in de *toernooi eigenschappen* aanpassen.
- **Groen**
Deze tijden zijn geblokkeerd omdat er geen banen beschikbaar zijn, alle banen zijn in gebruik.
- **Rood**
Deze tijden zijn geblokkeerd omdat er 1 of meerdere spelers verhinderd zijn.
- **Groen / Rood**
Deze tijden zijn geblokkeerd omdat er 1 of meerdere spelers zijn verhinderd en geen banen beschikbaar zijn.
- **Oranje**
Deze tijden zijn geblokkeerd omdat er 1 of meerdere spelers een rust periode hebben of het maximum ingestelde aantal wedstrijden spelen.
- **Grijs**
Deze tijden zijn geblokkeerd omdat dit een wedstrijd voorafgaand of opvolgend is aan de huidige te plannen wedstrijd.
- **Paars**
Indien de wedstrijd gepland was, is het paarse blokje de huidige planning.
- **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.
- **Cijfers**
De cijfers in een blokje geven aan dat de wedstrijd gewisseld kan worden. Met de geselecteerde wedstrijd of dat de wedstrijd op de tijd van een andere wedstrijd gezet kan worden die wedstrijd dan verzet wordt naar een nieuw tijdstip. Wanneer je dubbel klikt op een tijdstip met een cijfer, ga je direct naar het tabblad *wissel*.
- **Wit**
De witte blokjes zijn de beschikbare tijden, de cursor heeft een grijze kleur. Je kunt de pijltjestoetsen gebruiken om de cursor te verplaatsen. Rechtsonder in het scherm kun je planning forceren aanvinken. Wanneer dit is aangevinkt is het mogelijk te plannen zonder rekening te houden met verhinderingen en een banen tekort.

Het is ook mogelijk om een wedstrijd te plannen zonder de tijd te specificeren. Zo kun je 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.

Wanneer je in het scherm wissel zit, krijg je het volgende beeld:

Planning HD - 3 - Poule 1 - P5										
Planning		Wissel								
Schema	Ronde	Team1	Team2	Tijd	Baan	Locatie	Nieuwe Tijd	Type		
HE - 3	R 16	Richard Sauer	Dik van de Velden	za 5-1-2019 13:30			wo 9-1-2019 12:00	Verplaats		
HE - 3	Kwart	D. van der Voort of R. Kamps	Michel de Vries[2]	za 5-1-2019 13:30			wo 9-1-2019 12:00	Verplaats		
HD - 3 - Groep B	P2	Steven Bolker +Henk Schouten[2]	Patrick Rood +Diederik van der Voort	za 5-1-2019 13:30			di 8-1-2019 13:30	Wissel		
HD - 3 - Groep A	P1	John Gross + <Partner Wanted>	Diederik Bolker + Joris Siebel	za 5-1-2019 13:30			di 8-1-2019 13:30	Wissel		
HD - 3	Halve	Groep C #1	Groep B #1	do 10-1-2019 12:00			di 8-1-2019 13:30	Wissel		
HE - 3	Kwart	R. Derksen of J. Siebel	R. Sauer of D. van de Velden	do 10-1-2019 13:30			wo 9-1-2019 12:00	Verplaats		
HE - 3	Halve	Winnaar #11 - do 10-1-2019 13:30	Winnaar #12 - za 5-1-2019 13:30	vr 11-1-2019 13:30			vr 11-1-2019 12:00	Verplaats		
HD - 3	Finale	Groep A #1	Winnaar #2 - do 10-1-2019 12:00	zo 13-1-2019 12:00			za 12-1-2019 12:00	Verplaats		

De wedstrijden met twee blauwe pijltjes kunnen gewisseld worden met de wedstrijd die nu gepland wordt. Op de plek van de wedstrijden met een groen pijltje kan deze wedstrijd gepland worden de wedstrijd die er nu staat verschuift dan naar de datum en tijd in de kolom 'Tijd'. De wedstrijd kan worden geselecteerd en daarna kan rechtsonder in het scherm op Wissel geklikt worden, er wordt getoond wat er gebeurt en daarna kan de actie bevestigd worden.

Bij een wissel krijg je het volgende scherm:

Wedstrijd wissel

Van ○ **di 8-1-2019 13:30**

HD - 3 - Poule 1 - P5
Steven Bolker +Henk Schouten
Erik Hansen +Marc Hoekmans

Naar ○ **za 5-1-2019 13:30**

HD - 3 - Groep B - P2
Steven Bolker +Henk Schouten
Patrick Rood +Diederik van der Voort

Verplaats naar ○ **di 8-1-2019 13:30**

De wedstrijd onder wordt verplaatst om ruimte te maken voor de wedstrijd boven.

OK Annuleren

Bij het verplaatsen krijg je het volgende scherm:

Wedstrijd wissel

Van ○ **di 8-1-2019 13:30**

HD - 3 - Poule 1 - P5
Steven Bolker +Henk Schouten
Erik Hansen +Marc Hoekmans

Naar ○ **za 5-1-2019 13:30**

HE - 3 - Kwart
D. van der Voort of R. Kamps
Michel de Vries

Verplaats naar ○ **zo 6-1-2019 15:00**

De wedstrijd onder wordt verplaatst om ruimte te maken voor de wedstrijd boven.

OK Annuleren

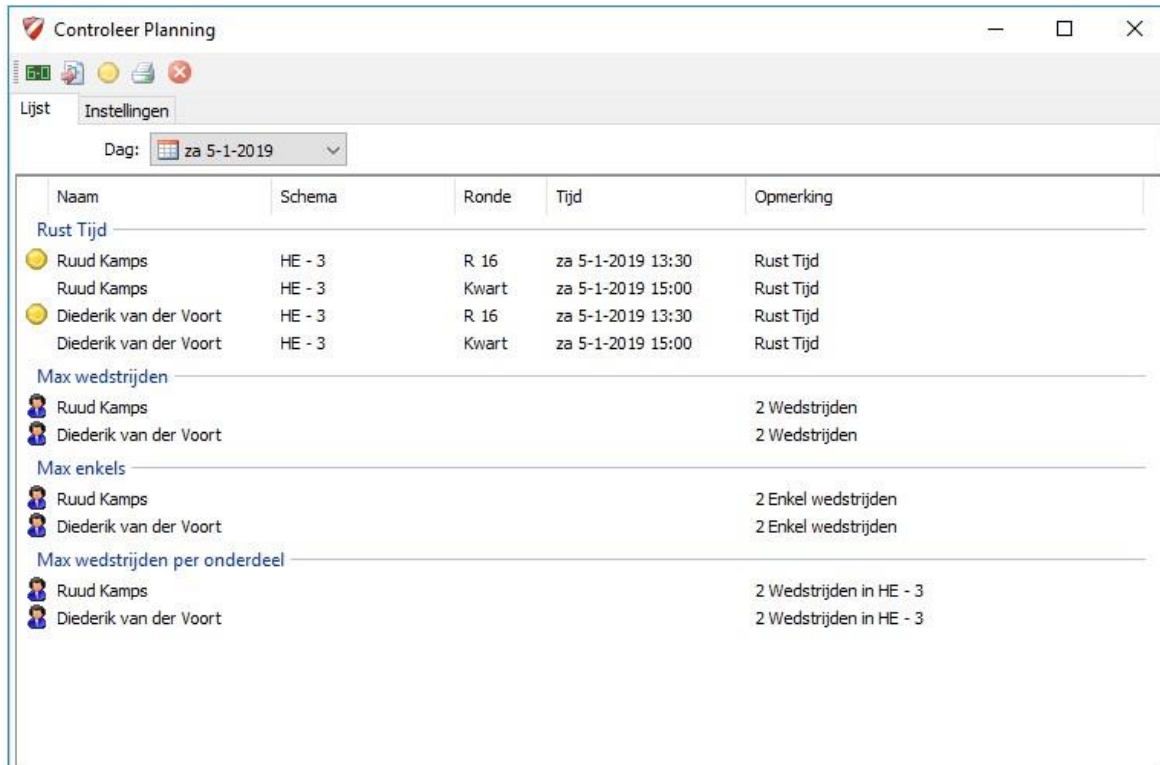
Controleer Planning

Na het plannen van het toernooi is het mogelijk om nogmaals te controleren of er spelers zijn die te weinig rusttijd krijgen, meer wedstrijden spelen dan is toegestaan of tegen een ander plannings probleem aanlopen.

Bij de controle van de planning kom je als volgt:

1. Schema
2. Controleer planning.

Het beeld wat je dan krijgt, zie je hieronder:



The screenshot shows a window titled 'Controleer Planning' with a date selector set to 'za 5-1-2019'. The window contains a table with the following data:

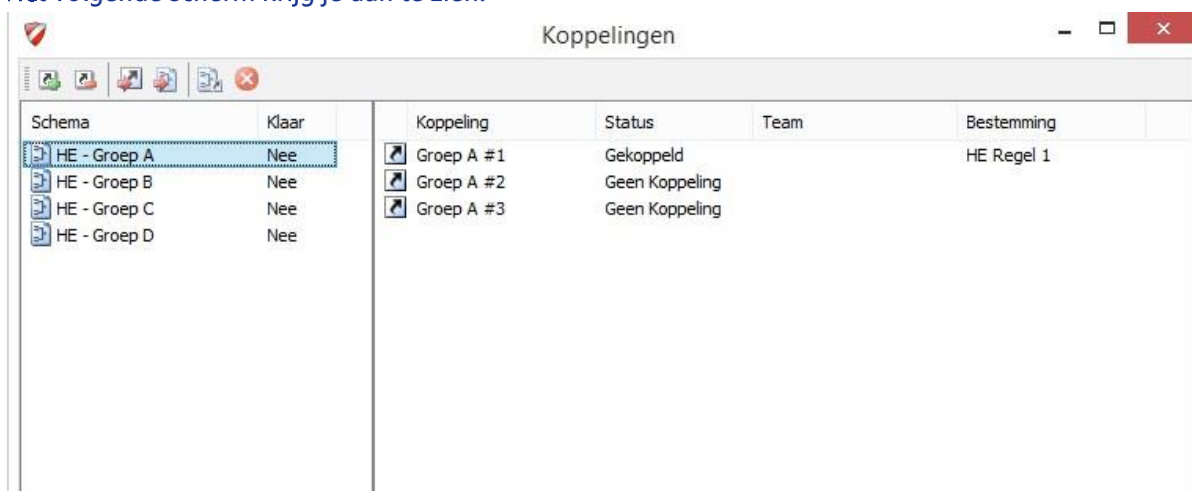
Naam	Schema	Ronde	Tijd	Opmerking
Rust Tijd				
Ruud Kamps	HE - 3	R 16	za 5-1-2019 13:30	Rust Tijd
Ruud Kamps	HE - 3	Kwart	za 5-1-2019 15:00	Rust Tijd
Diederik van der Voort	HE - 3	R 16	za 5-1-2019 13:30	Rust Tijd
Diederik van der Voort	HE - 3	Kwart	za 5-1-2019 15:00	Rust Tijd
Max wedstrijden				
Ruud Kamps				2 Wedstrijden
Diederik van der Voort				2 Wedstrijden
Max enkels				
Ruud Kamps				2 Enkel wedstrijden
Diederik van der Voort				2 Enkel wedstrijden
Max wedstrijden per onderdeel				
Ruud Kamps				2 Wedstrijden in HE - 3
Diederik van der Voort				2 Wedstrijden in HE - 3

Koppelingen

Bij koppelingen kun je aangeven welke speler uit welke poule doorgeschoven wordt. Op de volgende manier kom je bij koppelingen:

1. Schema
2. Koppelingen

Het volgende scherm krijg je dan te zien:



Schema	Klaar	Koppeling	Status	Team	Bestemming
HE - Groep A	Nee	Groep A #1	Gekoppeld		HE Regel 1
HE - Groep B	Nee	Groep A #2	Geen Koppeling		
HE - Groep C	Nee	Groep A #3	Geen Koppeling		
HE - Groep D	Nee				

Aan de linkerkant kun je het schema selecteren en aan de rechterkant staan alle koppelingen met betrekking tot het geselecteerde schema. Elke koppeling laat zijn positie uit het kwalificatieschema zien, de status en de namen van de doorgeschoven spelers. Naast de naam van het schema onder klaar staat of het schema al is gespeeld.

De status kan de volgende benaming hebben:

- **Doorgeschoven**
Er is een koppeling en de inschrijving is reeds doorgeschoven.
- **Gekoppeld**
Er is een koppeling gemaakt.
- **Geen koppeling**
Er is geen koppeling voor deze positie.

Als er een koppeling is gemaakt en het kwalificatieschema is gespeeld, dan is het mogelijk de speler naar het hoofdschema door te schuiven door op *doorschuiven* te klikken. Door op *toon link* te klikken wordt het kwalificatieschema geopend met de betreffende positie waar de koppeling vandaan komt. Wanneer je op *toon doel* klikt wordt het doelschema geopend waar de koppeling naar toe gaat.

Je kunt zelf ook koppelingen toevoegen met de knop *koppeling toevoegen*. Deze handmatige koppeling kun je zelf een naam geven. Het belangrijkste doel is dat je in het vervolg schema kunt aantonen waar een speler vandaan komt. Handmatige koppelingen kunnen nooit automatisch worden doorgeschoven. Je dient in het schema op de plek van de koppeling uiteindelijk zelf de juiste speler toe te voegen. Met de knop *koppeling verwijderen* kun je een handmatige koppeling verwijderen.

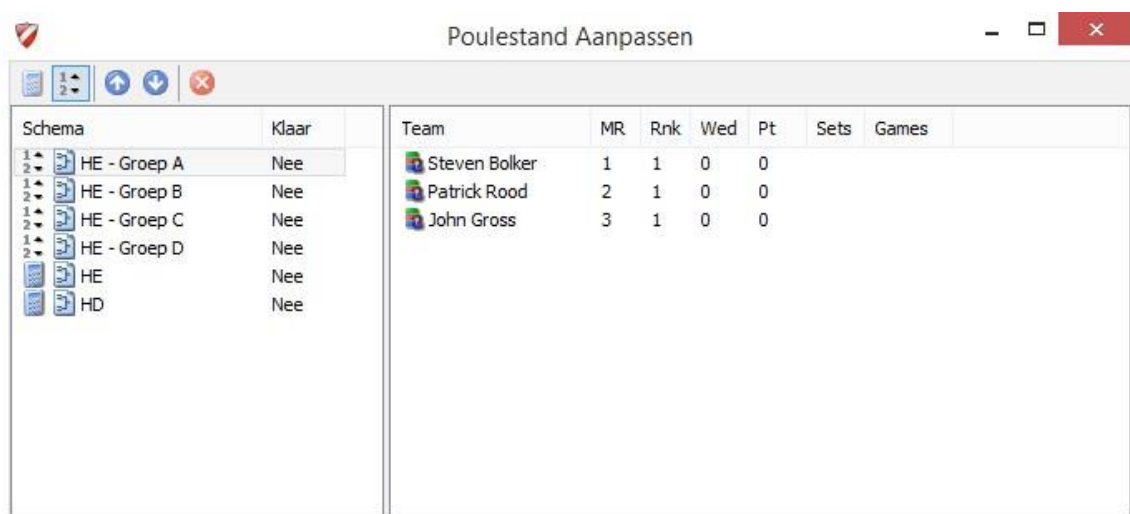
Poulestand Aanpassen

De poule standen worden automatisch berekend aan de hand van de rekenregels die je hebt opgegeven bij de toernooi eigenschappen. Het kan zijn dat meerdere mensen eindigen op een gelijke plaats in een poule. Je kunt dan zelf bepalen welke speler uiteindelijk op welke plaats eindigt.

Hoe kom je bij deze stap:

1. Schema
2. Poulestand aanpassen

Het volgende scherm krijg je dan te zien:



Schema	Klaar	Team	MR	Rnk	Wed	Pt	Sets	Games
HE - Groep A	Nee	Steven Bolker	1	1	0	0		
HE - Groep B	Nee	Patrick Rood	2	1	0	0		
HE - Groep C	Nee	John Gross	3	1	0	0		
HE - Groep D	Nee							
HE	Nee							
HD	Nee							

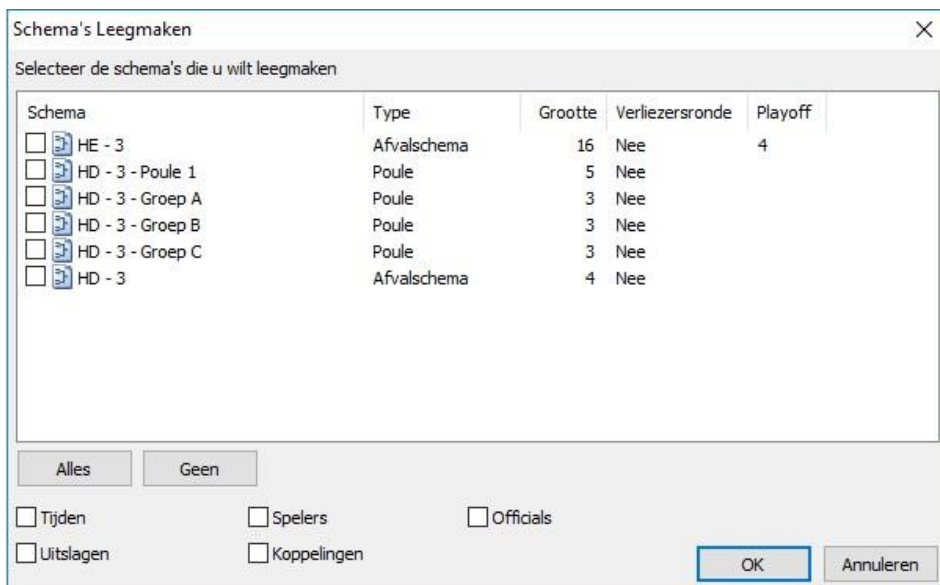
De poule kan omgeschakeld worden in een handmatige berekening, hiervoor selecteer je de poule en klik je op handmatig. Aan de rechterkant zie je de genummerde stand in de poule. Om het resultaat aan te passen selecteer je een team, daarna kun je met de knoppen omlaag en omhoog de eindstand aanpassen. Je ziet nu dat de eindstand wordt aangepast. Als je terug wilt naar de berekende stand voor een poule klik je op berekenen.

Schema's leegmaken

Indien nodig, kunnen de schema's in één keer leeg gemaakt worden. Hoe je bij deze stap komt, is als volgt:

1. Schema
2. Schema's leegmaken

Het volgende scherm verschijnt:



Schema	Type	Grootte	Verliezersronde	Playoff
<input type="checkbox"/> HE - 3	Afvalschema	16	Nee	4
<input type="checkbox"/> HD - 3 - Poule 1	Poule	5	Nee	
<input type="checkbox"/> HD - 3 - Groep A	Poule	3	Nee	
<input type="checkbox"/> HD - 3 - Groep B	Poule	3	Nee	
<input type="checkbox"/> HD - 3 - Groep C	Poule	3	Nee	
<input type="checkbox"/> HD - 3	Afvalschema	4	Nee	

Tijden Spelers Officials

Uitslagen Koppelingen

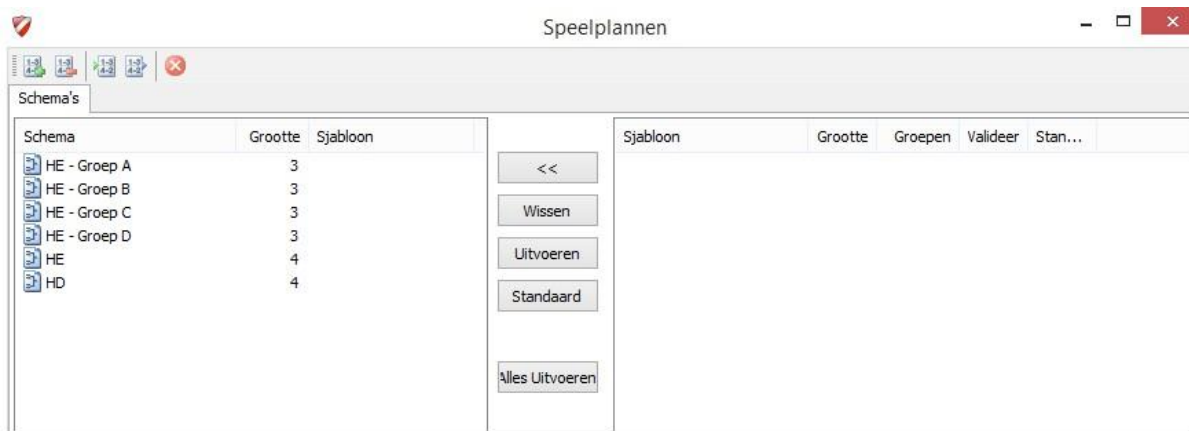
De schema's die je wilt leegmaken, kun je aanvinken. Klik op *alles* om alle schema's te selecteren en op *geen* om alle schema's te de-selecteren. Wanneer je alleen de planning wilt verwijderen dan kun je *tijden* selecteren. Als je de uitslagen en/of spelers wilt verwijderen dan kun je *uitslagen* en/of *spelers* selecteren. Hetzelfde geldt voor *officials*. Selecteer je *koppelingen*, dan worden de koppelingen uit de schema's verwijderd. Deze kun je met de hand weer toevoegen.

Klik op *ok* om de geselecteerde schema's leeg te maken. De schema's worden niet verwijderd.

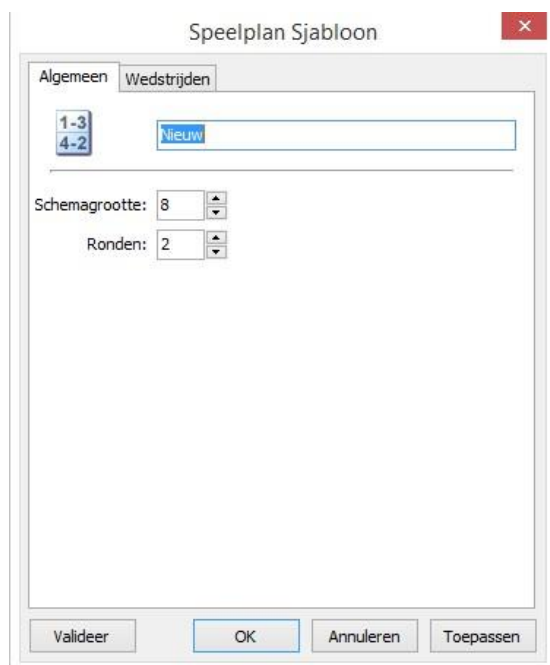
Speelplannen

De Toernooi Planner gebruikt een geoptimaliseerd speelplan voor thuis en uit wedstrijden. Als dit niet het gewenste resultaat oplevert kun je handmatig een speelplan samenstellen. Om dit te doen ga je in het hoofdmenu naar:

1. Schema
2. Speelplannen



Wanneer je op het hier links afgebeelde knopje drukt, kun je een speelplan sjabloon toevoegen. Geef het speelplan sjabloon een naam en stel schemagrootte in. Bij rondes vul je, afhankelijk hoe vaak de teams tegen elkaar spelen, 1,2 of 3 in.



Op het tabblad wedstrijden kun je voor elke ronde een spelplan vastleggen en dat spelplan kan je handmatig een spelplan samenstellen. Om dit

Speelplan Sjabloon

Algemeen | **Wedstrijden**

	Team 1	Team 2	Ronde	Groep
1	1	2	1	1
2	3	4	2	1
3	5	6	3	1
4	3	1	4	2
5	2	6	5	2
6	5	4	6	2
7	0	0	7	3
8	0	0	8	3
9	0	0	9	3
10	0	0	10	4
11	0	0	11	4
12	0	0	12	4
13	0	0	13	5
14	0	0	14	5
15	0	0	15	5
16	0	0	16	6
17	0	0	17	6
18	0	0	18	6

Valideer OK Annuleren Toepassen

Speelplannen

Schema's

Schema	Grootte	Sjabloon
HE - Groep A	3	
HE - Groep B	3	
HE - Groep C	3	
HE - Groep D	3	
HE	4	
HD	4	

<< Wissen Uitvoeren Standaard Alles Uitvoeren

Sjabloon	Grootte	Groepen	Valideer	Stan...
Nieuw	8	2	Nee	Ja

Door middel van de << knop kun je een sjabloon toewijzen aan een schema. Selecteer eerst het schema en dan het sjabloon.

Partner wijzigen

Indien nodig, kun je nadat de wedstrijden gepland zijn bij een dubbel de partner wijzigen. De volgende stappen moet je dan doorlopen:

1. Je gaat naar het schema.
2. Linkermuisknop op de spelers.
3. Partner wijzigen.

Zorg er voor dat de persoon die invalt wel is ingeschreven in het betreffende onderdeel. Alle reeds geplande wedstrijden worden overgenomen door de invaller. Als er voor de invaller al een wedstrijd is gepland op een tijdstip dat het team ook speelt, dan krijg je hiervan een melding. Je

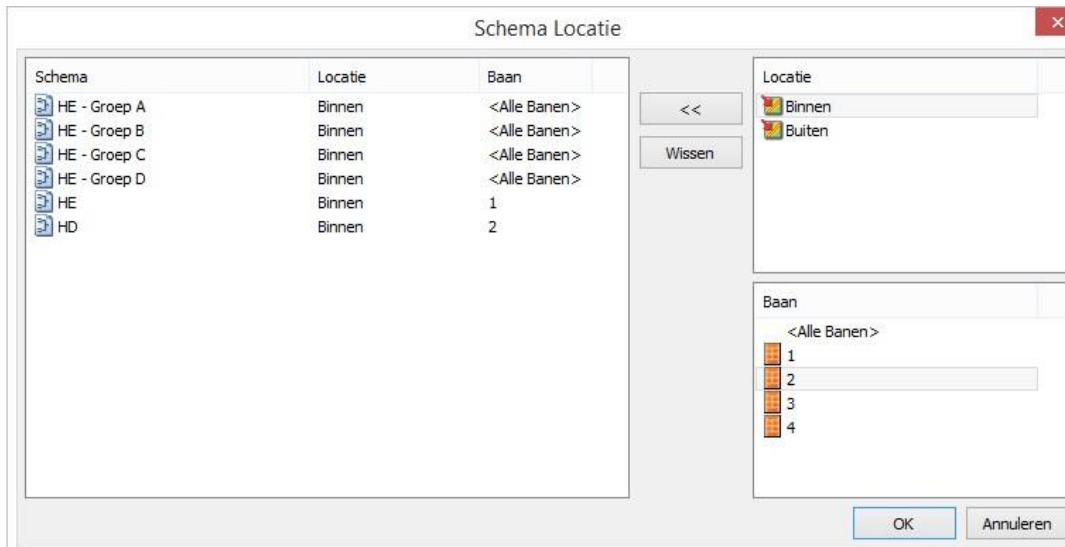
kunt de nieuwe spelers dan nog niet indelen tot de conflicterende wedstrijd is verwijderd of naar een ander tijdstip is verplaatst. Klik op ok om de partner te vervangen.

Schema locatie

Als een toernooi wordt gehouden op meerdere locaties kun je een schema koppelen aan een locatie.

Hoe je hier komt:

1. Schema
2. Schema's locatie



Hier kan ingesteld worden op welke locatie een schema gespeeld wordt. Selecteer links het schema en rechts de locatie en druk op << om ze aan elkaar te koppelen. Als je vervolgens gaat plannen worden alle wedstrijden automatisch gepland op de locatie waar het schema aan gekoppeld is. Het is altijd nog mogelijk om achteraf handmatig wedstrijden te plannen op andere locaties. Als je een schema op een specifieke baan wil laten spelen kun je het schema op dezelfde manier koppelen.

Layout

Het is mogelijk om voor de schema's de layout aan te passen.

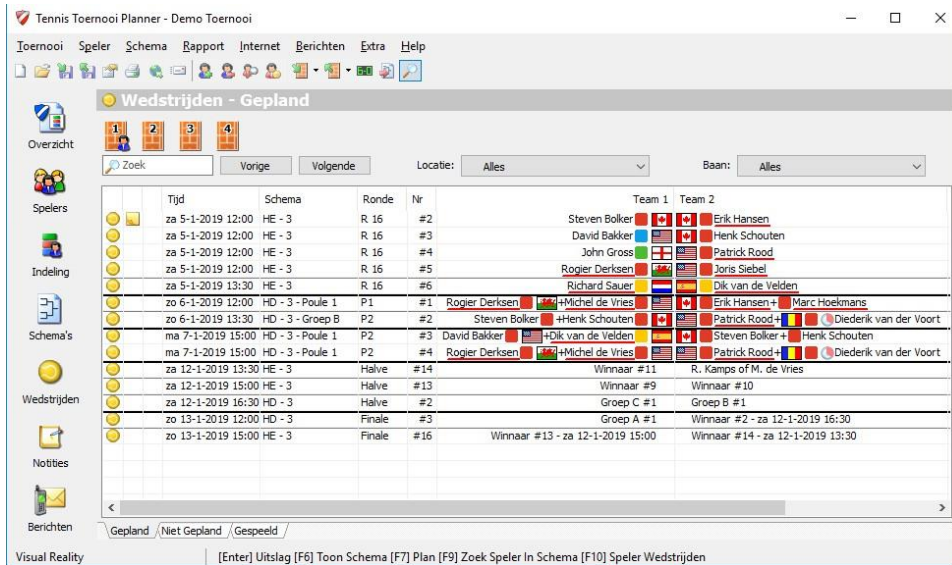
Dit doe je door:

1. Schema
2. Layout

De layout van alle schema's kan in één keer aangepast worden, of een voor een. Je kunt aanvinken welk schema je wilt aanpassen.

Wedstrijden

Aan de linkerkant van het scherm vind je het wedstrijden scherm. Het volgende scherm wordt dan getoond:



Er zijn drie tabbladen onderin: gepland, niet gepland en gespeeld. Deze tabbladen spreken voor zich. De wedstrijden staan op tijd gesorteerd, de eerst te spelen wedstrijd staat bovenaan.

Voor of achter de naam van een speler kan een label worden getoond. De status van de speler bepaald de kleur van het label:

- **Rood**
Dit betekent dat de speler nog niet gewaarschuwd is.
- **Blauw**
De speler is gewaarschuwd.
- **Groen**
De speler heeft zich aanwezig gemeld.
- **Rood onderlijnt**
Dit betekent dat de speler nog niet heeft betaald.
- **Geel**
Speler staat nu op de baan een wedstrijd te spelen.
- **Klokje**
Speler heeft rusttijd na een gespeelde wedstrijd. Klokje verdwijnt als de rusttijd voorbij is.

- **Pictogram van een memo**

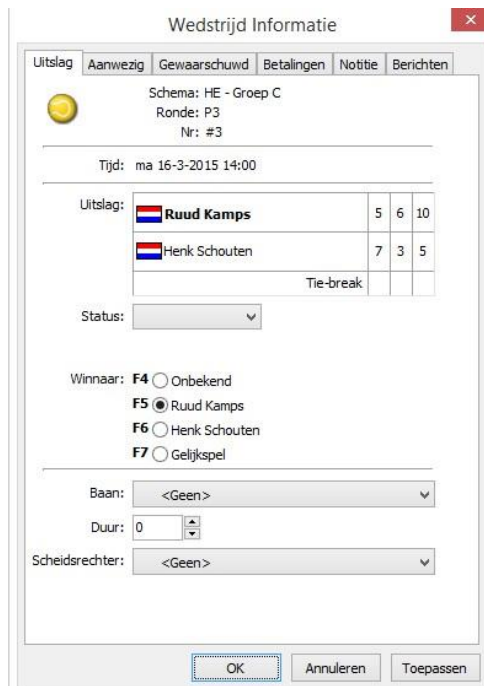
De wedstrijd heeft een notitie. Wanneer je met rechter muisknop op de wedstrijd klikt, krijg je wedstrijd eigenschappen en op het tabblad notitie kun je de notitie bekijken of bewerken.

- **Het cijfer 1 in een blokje**

Hier is via toernooi eigenschappen op het tabblad schema's een vinkje geplaatst bij toon eerste keer melden. Je kunt bijhouden of iemand zich voor de eerste keer aanwezig komt melden, zodat je iets kunt geven.

Uitslag tabblad

Wanneer je dubbel klikt op een wedstrijd krijg je het uitslagen tabblad. Dat ziet er als volgt uit:



Wedstrijd Informatie

Uitslag Aanwezig Gewaarschuwd Betalingen Notitie Berichten

Schema: HE - Groep C
Ronde: P3
Nr: #3

Tijd: ma 16-3-2015 14:00

Uitslag:	Ruud Kamps	5	6	10
	Henk Schouten	7	3	5
	Tie-break			

Status:

Winnaar: F4 Onbekend
 F5 Ruud Kamps
 F6 Henk Schouten
 F7 Gelijkspel

Baan:

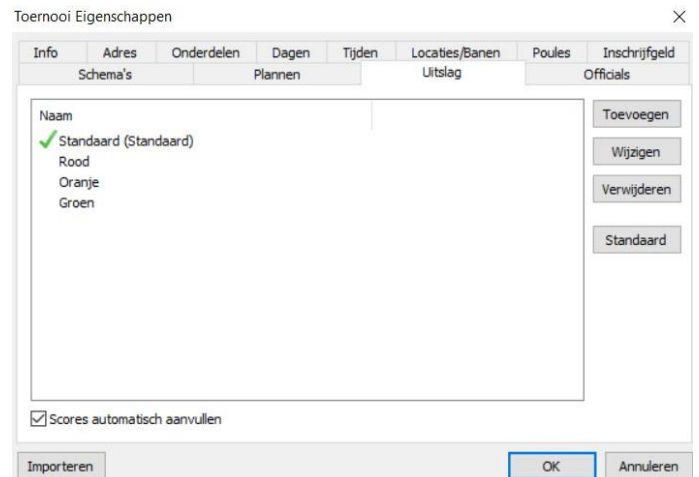
Duur:

Scheidsrechter:

OK Annuleren Toepassen

In de toernooi eigenschappen kun je aangeven of de uitslag automatisch moet worden aangevuld. Hiermee kun je snel een uitslag invullen.

Hieronder vind je de toernooi eigenschappen. Wanneer je de uitslag automatisch wil laten aanvullen, moet het vinkje aangekruist zijn.



Toernooi Eigenschappen

Info Adres Onderdelen Dagen Tijden Locaties/Banen Poules Inschrijfgeld

Schema's Plannen Uitslag Officials

Naam	<input type="text"/>	Toevoegen
<input checked="" type="checkbox"/> Standaard (Standaard)		Wijzigen
<input type="checkbox"/> Rood		Verwijderen
<input type="checkbox"/> Oranje		Standaard
<input type="checkbox"/> Groen		

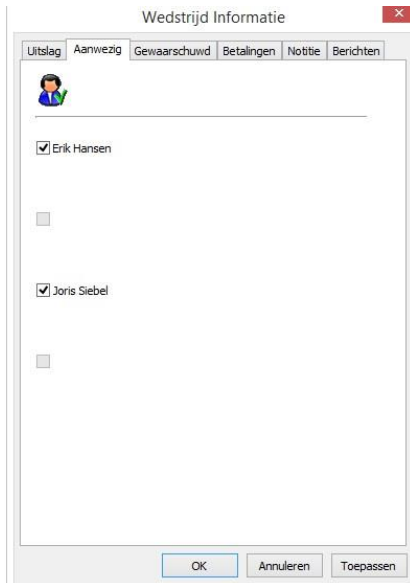
Scores automatisch aanvullen

Importeren OK Annuleren

Tijdens het invullen van de uitslag wordt de winnaar automatisch bepaald. Je kunt alsnog de winnaar selecteren wanneer dit nodig is. Als de wedstrijd is afgelopen met een walkover, opgave of diskwalificatie dan kun je dit aangeven onder de uitslag bij status. Een walkover is wanneer de wedstrijd niet is aangevangen. Een opgave is als een wedstrijd begonnen is, maar niet afgemaakt.

Aanwezig tabblad

Bij het aanwezig tabblad kun je de spelers aanwezig melden. Bij dubbelspel kunnen de spelers afzonderlijk aanwezig gemeld worden.



Wedstrijd Informatie

Uitslag Aanwezig **Gewaarschuwd** Betalingen Notitie Berichten

Gepland ma 16-3-2015 09:00

Erik Hansen 06 12345678

Email SMS

Email SMS

Joris Siebel 06 12345678

Email SMS

Email SMS

OK Annuleren Toepassen

Gewaarschuwd tabblad

Hiervan kun je de spelers bij dubbelspel kunnen afvinken. Bij een dubbelspel kunnen de spelers afzonderlijk afgevinkt worden. Gebruik de knop E-mail of SMS om automatisch een bericht voor de speler te maken.

Betaald tabblad

In dit tabblad kun je voor elke speler van deze wedstrijd zien wat de status is van het te betalen inschrijfgeld. Via Betaal kun je een betaling registreren en via kwitantie kun je een bewijs van betaling afdrukken.

Wedstrijd Informatie

Uitslag Aanwezig Gewaarschuwd **Betalingen** Notitie Berichten

Erik Hansen € 12,50 Kwitantie

Korting: 3,00 Te Betalen: € 0,00 Betaal

Kwitantie

Korting: Te Betalen: Betaal

Joris Siebel € 12,50 Kwitantie

Korting: 0,00 Te Betalen: € 0,00 Betaal

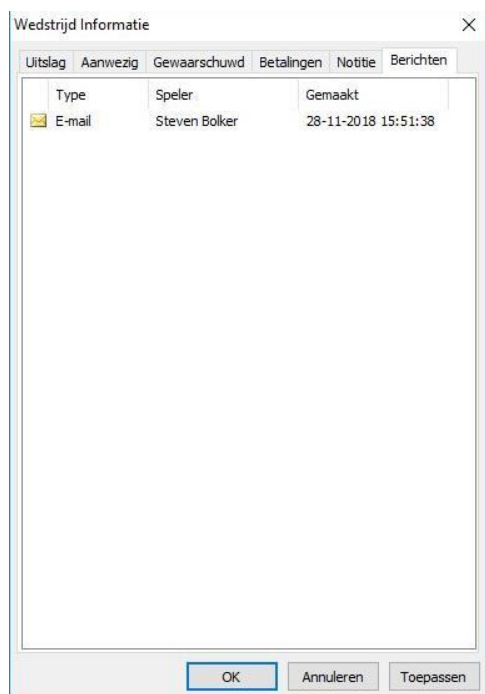
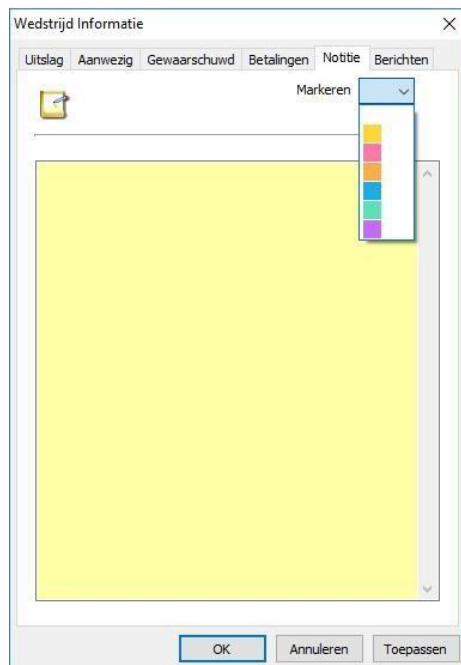
Kwitantie

Korting: Te Betalen: Betaal

OK Annuleren Toepassen

Notitie tabblad

Hier kun je voor deze wedstrijd een notitie invullen en eventueel de wedstrijd markeren zodat deze duidelijk zichtbaar is in het schema en het wedstrijdoverzicht.



Berichten tabblad

Een overzicht met welke spelers je allemaal een e-mail hebt gestuurd over deze wedstrijd.

Banen toewijzen

Een wedstrijd kan aan een baan toegewezen worden. Dit doe je door op wedstrijd naar baan te klikken en dan een baan te selecteren. Je kunt ook de wedstrijd met de muis op de juiste baan slepen. Als de wedstrijd klaar is en je vult de uitslag in, dan wordt automatisch de baan weer vrijgegeven en de gespeelde tijd berekend. Ook als je een andere wedstrijd aan een baan toewijst, wordt bij de voorgaande wedstrijd de toegewezen baan weer verwijderd. Je kunt ook op baan vrijmaken klikken en de baan selecteren om deze handmatig weer vrij te geven. Je kunt ook met de rechtermuis knop op een baan klikken in het banenoverzicht en dan kiezen baan vrijmaken.

Berichten

Berichten kunnen op verschillende plekken in het programma gemaakt worden:

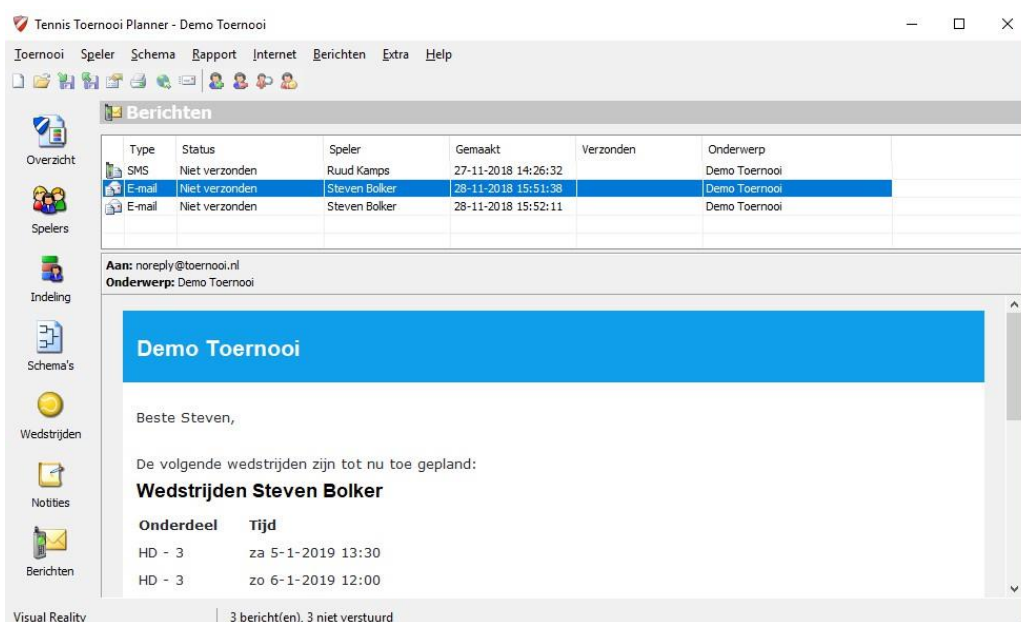
- Via de speler gegevens:
 - o Klik op het telefoon knopje voor een SMS bericht
 - o Klik op het enveloppe voor een e-mail bericht.

- Via menu:
 - o Speler -> e-mail sturen
 - o Speler -> sms sturen

- Je kunt eerste tijden versturen via:
 - o Rapport -> spelers -> eerste wedstrijden -> email
 - o Rapport -> spelers -> eerste wedstrijden -> email

- Je kunt informatie over een specifieke wedstrijd versturen via de wedstrijden eigenschappen op het tabblad gewaarschuwd.

Nadat een bericht gemaakt is, zie je deze klaarstaan in het scherm berichten. Je kunt van elk bericht zien wanneer deze gemaakt is en of deze al verstuurd is.



The screenshot shows the 'Berichten' window in the 'Tennis Toernooi Planner - Demo Toernooi' application. The window has a menu bar with 'Toernooi', 'Speler', 'Schema', 'Rapport', 'Internet', 'Berichten', 'Extra', and 'Help'. Below the menu bar is a toolbar with various icons. The main area is divided into a table and a preview pane.

Type	Status	Speler	Gemaakt	Verzonden	Onderwerp
SMS	Niet verzonden	Ruud Kamps	27-11-2018 14:26:32		Demo Toernooi
E-mail	Niet verzonden	Steven Bolker	28-11-2018 15:51:38		Demo Toernooi
E-mail	Niet verzonden	Steven Bolker	28-11-2018 15:52:11		Demo Toernooi

Aan: noreply@toernooi.nl
Onderwerp: Demo Toernooi

Demo Toernooi

Beste Steven,

De volgende wedstrijden zijn tot nu toe gepland:

Wedstrijden Steven Bolker

Onderdeel	Tijd
HD - 3	za 5-1-2019 13:30
HD - 3	zo 6-1-2019 12:00

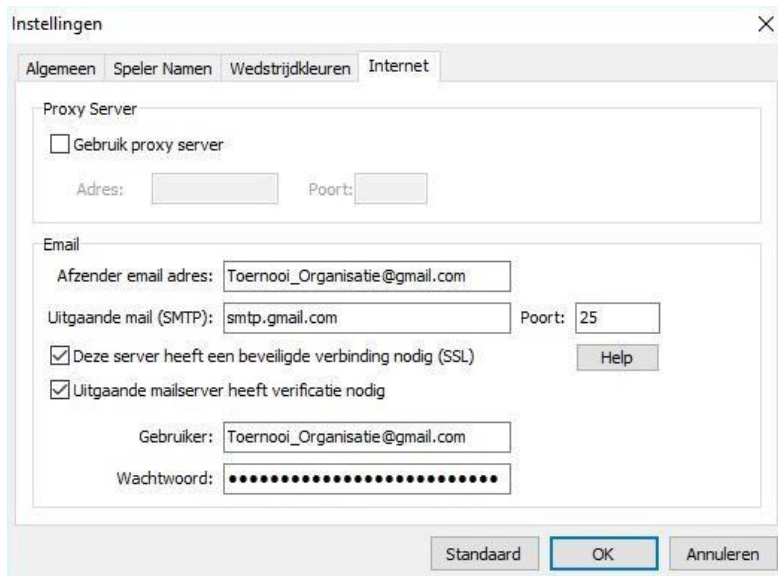
Visual Reality | 3 bericht(en), 3 niet verstuurd

Berichten versturen

Voordat je een e-mail kan versturen, moeten de instellingen goed ingevoerd zijn. Hoe je bij deze instellingen komt, is als volgt:

1. Extra
2. Instellingen

Het volgende beeld komt dan naar voren:

A screenshot of a software settings window titled 'Instellingen' with a close button (X) in the top right corner. The window has four tabs: 'Algemeen', 'Speler Namen', 'Wedstrijdkleuren', and 'Internet', with 'Internet' selected. The 'Proxy Server' section contains a checkbox 'Gebruik proxy server' which is unchecked, and two input fields for 'Adres:' and 'Poort:'. The 'Email' section contains several fields: 'Afzender email adres:' with 'Toernooi_Organisatie@gmail.com', 'Uitgaande mail (SMTP):' with 'smtp.gmail.com', and 'Poort:' with '25'. There are two checked checkboxes: 'Deze server heeft een beveiligde verbinding nodig (SSL)' and 'Uitgaande mailserver heeft verificatie nodig'. A 'Help' button is next to the SSL checkbox. Below these are fields for 'Gebruiker:' with 'Toernooi_Organisatie@gmail.com' and 'Wachtwoord:' with a masked password. At the bottom are three buttons: 'Standaard', 'OK', and 'Annuleren'.

Wanneer je voor toegang tot internet een proxy server gebruikt dan kun je bij *adres* de naam opgeven van de Proxy server. Bij *poort* kun je het poortnummer opgeven. Deze instelling wordt gebruikt bij het publiceren van het toernooi en het ophalen van de inschrijvingen.

Om email berichten vanuit de Toernooi Planner te kunnen versturen via de eigen SMTP server dienen de volgende velden gevuld te worden:

- **Afzender email adres**
Hier vul je het communicatie email adres in. Dit wordt als afzender ingevuld bij de berichten die verstuurd worden.
- **Uitgaande mail (SMTP)**
Hier vind je het adres in van de uitgaande mailserver van de provider. (Meer informatie hierover is verkrijgbaar bij de internet provider).
- **Deze server heeft een beveiligde verbinding nodig (SSL)**
Dit geldt voor bijna alle email providers. Hiervoor dienen bestanden op de juiste plek geplaatst te worden, indien deze bestanden ontbreken wordt je automatisch naar de website van Toernooi.nl geleid voor meer uitleg.

- **Uitgaande mailserver heeft verificatie nodig**

Deze moet je aanvinken indien je moet inloggen bij de mailserver voordat je mail kunt versturen.

Bij accountnaam en wachtwoord de betreffende gegevens invullen om in te kunnen loggen bij de SMTP-server.

Bij het versturen van email berichten heb je 2 opties:

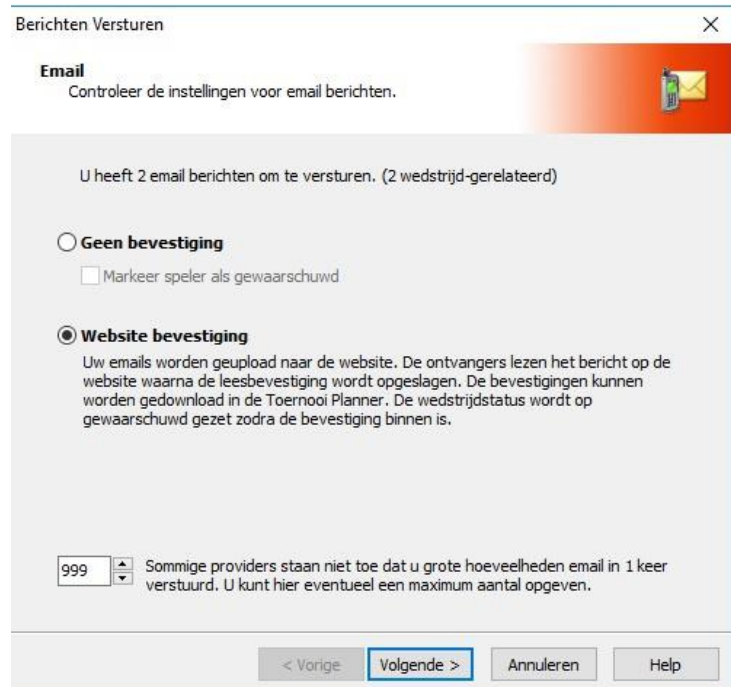
- **Geen bevestiging**

Alle e-mails worden verstuurd zonder te vragen om een bevestiging. Je kunt eventueel de spelers bij de wedstrijden direct gewaarschuwd markeren.

- **Website bevestiging**

Bovenin de email wordt een link geplaatst met het verzoek daar op te klikken. De ontvanger krijgt een pagina te zien op de Toernooi.nl-website. Je kunt de leesbevestigingen ophalen met de Toernooi Planner en de wedstrijden van de speler zullen dan automatisch als gewaarschuwd worden gemarkeerd.

Deze optie is alleen te gebruiken bij wedstrijd gerelateerde e-mails en niet voor het versturen van uitnodigingen.



Na het versturen van de email berichten kom je op het scherm waar je de SMS berichten kunt versturen. Je kunt kiezen of je de wedstrijden van de speler direct als gewaarschuwd wilt markeren of niet. Klik op volgende om de SMS berichten te versturen. Na het versturen van alle berichten krijg je een overzicht te zien.

Bevestigingen ophalen

Als de berichten verstuurd zijn met een website bevestiging, dan kan de bevestiging opgehaald worden op de volgende manier:

1. Berichten
2. Bevestigingen ophalen

De bevestigingen worden direct opgehaald en de berichten worden weergegeven als bevestigd. Als de berichten verstuurd zijn met wedstrijd informatie dan wordt ook bij de betreffende wedstrijd(en) de speler als gewaarschuwd gemarkeerd worden.

Uitslagen versturen

Zodra het toernooi is afgerond, kun je de toernooi uitslagen versturen naar de KNLTB.

Dit doe je als volgt:

1. Toernooi
2. KNLTB
3. Uitslagen versturen
4. Upload

De KNLTB zorgt er vervolgens voor dat de uitslagen verwerkt worden voor DSS.