

PK-Online

[versie 01-02-2020]

Inhoud	Pagina
1 Inleiding en inloggen	2
2. Wedstrijd kiezen	3
3. Wedstrijd beheren	6
3.1. Beheersscrem	6
3.2. Ronden en Uitslagen.....	7
3.3. Noodknop	9
4. Afsluiten of gereed melden	10

Voor problemen die u zelf niet kunt oplossen:

Neem contact op met uw Wedstrijdleader PK van uw district

Alleen in echte noodgevallen: stuur een mail naar info@specialsoftware.nl

of bel 06-10018943

1. Inleiding en inloggen

PK-Online is een web-based programma. Dat betekent dat u het programma kunt gebruiken via Internet vanaf elke plek waar u met uw computer verbinding hebt met het Internet. Het programma staat dus niet op uw computer en er worden ook geen gegevens op uw computer opgeslagen.

Gebruik bij voorkeur **Chrome** als uw browser.

Via <https://specialsoftware.nl/Portal/start.php> komt u op de Startpagina van PK-Online waar alle districten en gewesten opstaan. Kies uw eigen district. ¹

U ziet nu links de mogelijkheid om in te loggen:



← Klik op deze knop en voer uw Gebruikersnaam en Wachtwoord in. (Deze gegevens zijn door SpecialSoftware aan uw district verstrekt).

Na inloggen, krijgt u het volgende scherm te zien:

Waarschuwing: Als u een wedstrijd voor de eerste keer gaat aanmaken, wordt u dringend geadviseerd daarmee te wachten tot vlak voor de start van die wedstrijd, omdat u in de voorlaatste stap nog een speler kunt verwijderen die niet is komen opdagen !!		
Soort wedstrijd	Selecteer in de lijst	Kies
Voorwedstrijd	Kies voorwedstrijd	Kies
Districts Finale	Geen wedstrijden beschikbaar	
Gewestelijke finale	Geen wedstrijden beschikbaar	
Nationale finale	Geen wedstrijden beschikbaar	

Alle voorwedstrijden en finales die door uw district verwerkt worden, kunt u hier kiezen zodra ze door uw wedstrijdleader van uw district zijn aangemaakt.

¹ NB: in deze Handleiding worden voorbeeld-afbeeldingen getoond van district Duinstreek. De lay-out en het gebruik op uw eigen districts-pagina is exact hetzelfde.

2. Wedstrijd kiezen

Er zijn vier lijsten beschikbaar van alle wedstrijden die in uw district georganiseerd worden:

1. Voorwedstrijden (zowel de imperatieve van uw district als de semi-imperatieve in uw gewest);
2. District finales;
3. Gewestelijke finales;
4. Nationale finales.

Even een toelichting over het verschil tussen imperatieve en semi-imperatieve voorwedstrijden:

Imperatieve voorwedstrijden

Deze voorwedstrijden zijn aangemaakt door de wedstrijdleader van uw District. Alle poules van al die voorwedstrijden staan in de lijst Voorwedstrijden.

Semi-imperatieve voorwedstrijden

Dit zijn voorwedstrijden die zijn aangemaakt door de wedstrijdleader van uw Gewest. Deze voorwedstrijden betreffen alleen de Hoofdklassen en heten semi-imperatief omdat er spelers uit verschillende districten in een poule kunnen spelen en er na de voorwedstrijden direct een gewestelijke finale wordt gespeeld. De wedstrijdleader van het Gewest verdeelt die poules over de districten; alleen de voorwedstrijden die aan uw district zijn toegewezen, kunt u kiezen in de lijst Voorwedstrijden.

Kies in een van de lijsten de wedstrijd waar u wedstrijdleader op de club van bent en u krijgt dan één van de volgende meldingen:

- a) een melding dat deze wedstrijd al is gestart en dat u daar gewoon mee door kunt gaan;



b) of een melding dat deze wedstrijd nog niet is gestart en dat u een paar stappen moet doorlopen om met deze wedstrijd te kunnen starten.

Melding

Deze poule voorwedstrijden wordt voor de eerste keer gestart.
U kunt hierna nog spelers verwijderen die niet zijn komen opdagen, u kunt de speeldagen aanpassen en u moet het aantal tafels nog aangeven waarop gespeeld gaat worden.

Maak de wedstrijd pas aan op de eerste dag van de voorwedstrijden als u zeker weet dat alle spelers zijn komen opdagen of als u zeker weet dat er een speler is afgefallen! Kies anders voor de knop "Terug".

Naar aanmaak poule

We laten nu zien welk scherm u krijgt als u een nieuwe wedstrijd wilt aanmaken:

Voorwedstrijd	Driebanden klein 3e klasse	
Poule_nummer	1	
Lokaliteit	Denksportcentrum 't Spaerne	
Organiserende club	Club '70	
Speeldata	<input type="text" value="12, 13 en 14 april 2018"/>	Dit kunt u wijzigen
Spelers	<input checked="" type="checkbox"/> [204961] N.F. Boelé (Bolwerk '81) <input checked="" type="checkbox"/> [221323] H.F. Brouwer ('t Wasbeertje) <input checked="" type="checkbox"/> [128555] J.B. Eekels (OnderOns '67) <input checked="" type="checkbox"/> [113018] C. Elderbroek (De Taveerne) <input checked="" type="checkbox"/> [223707] L. Gomes (Kamperduin) <input checked="" type="checkbox"/> [206236] K. Vrijenhoek (ADO)	
	Als een speler onverhoopt niet meedoet , haal dan het vinkje weg !	
Aantal tafels (kies)	<input type="text" value="3 tafels"/>	
Aantal partijen	6 partijen per speler	
	Maak Voorwedstrijd aan	

Dit is een voorbeeld van een Voorwedstrijd; bij een Finale staat er meestal ook een reservespeler bij die u kunt aanvinken om mee te spelen als er een speler niet is komen opdagen (daar haalt u dan het vinkje weg).

In deze stap kunt u:

- Eventueel de speeldata wijzigen als die niet kloppen met de realiteit.
- Een speler verwijderen die niet is komen opdagen. Haal dan het vinkje weg bij die speler.
Opmerking 1: Bij een finale kunt u de reserve aanvinken, als die aanwezig is.
Opmerking 2: vandaar het advies dat u ziet, al u bent ingelogd, om pas op het laatste moment de wedstrijd voor de eerste keer aan te maken. Pas op de eerste speeldag weet u zeker wie er meedoen.
- U moet het aantal tafels invoeren waarop u gaat spelen.

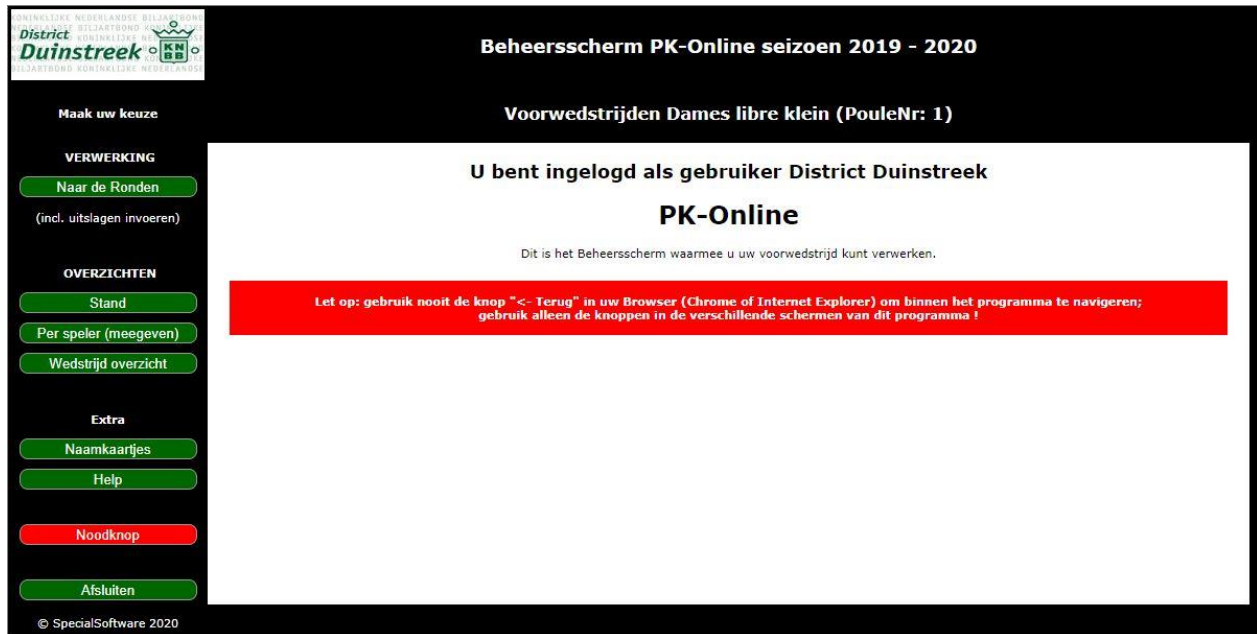
Als u nu op de knop “Maak wedstrijd aan” klikt, krijgt u nog even een melding dat alles is aangemaakt en komt u in het Beheersscherf om uw wedstrijd verder af te wikkelen.

NB: het programma maakt automatisch een wedstrijd-schema aan op basis van het aantal spelers die meedoen en het aantal tafels dat u hebt gekozen. Bij Voorwedstrijden zijn dat altijd 6 partijen (of 4 als dat in uw district gebruikelijk is) en bij een finale is dat een systeem AVE bij 6 of 8 spelers en een systeem De Bruin bij een ander aantal spelers.

3. Wedstrijd beheren

3.1. Beheersschem

Nadat u een bestaande wedstrijd hebt gekozen of een nieuwe hebt aangemaakt, komt u altijd in onderstaand beheersschem.



Met de knoppen in de linker kolom maakt u al uw keuzes:



- ← Hier staan de ronde-indelingen en hier kunt u uitslagen invoeren en wijzigen (zie verder paragraaf 3.2.)
- ← Hier gaat u naar de stand
- ← De overzichten om mee te geven aan de spelers
- ← Een totaal wedstrijd-overzicht
- ← Hier kunt u naamkaartjes van de spelers uitprinten
- ← Help algemeen
- ← De Noodknop voor spelerssuitval (zie verder paragraaf 3.3.)
- ← Afsluiten of gereed melden (zie verder hoofdstuk 4.)

3.2. Ronden en Uitslagen

Als u op de knop “Naar de ronden” klikt, krijgt u het volgende scherm:

Rnd	Uitslag	Spelers	Taf	Uitslag	Spelers	Taf
1	Corr 11	G.J. Eekels(121348) A.S. Harteveld(223321)	1	Part 12	M. Lenaers(103712) D. Tiecken(114675)	2
2	Part 21	G.J. Eekels(121348) D. Tiecken(114675)	1	Part 22	A.S. Harteveld(223321) M. Lenaers(103712)	2
3	Part 31	A.S. Harteveld(223321) D. Tiecken(114675)	1	Part 32	G.J. Eekels(121348) M. Lenaers(103712)	2
4	Part 41	M. Lenaers(103712) D. Tiecken(114675)	1	Part 42	G.J. Eekels(121348) A.S. Harteveld(223321)	2
5	Part 51	A.S. Harteveld(223321) M. Lenaers(103712)	1	Part 52	G.J. Eekels(121348) D. Tiecken(114675)	2
6	Part 61	G.J. Eekels(121348) M. Lenaers(103712)	1	Part 62	A.S. Harteveld(223321) D. Tiecken(114675)	2

Per ronde ziet u de spelers die tegen elkaar moeten en op welke tafel (de tafel-indeling is een suggestie; u kunt daar vanaf wijken als u wilt).

Vóór de twee spelers staat een knop met “Part” en een nummer, bijvoorbeeld “Part 42” in het **groen**. Dat betekent partij in ronde 4 voor koppel 2. Als u op die knop klikt, kunt u de uitslag van die partij invoeren.

Als een partij al is ingevoerd, is de knop **rood** en staat er bijvoorbeeld “Cor 11”; als u daarop klikt, kunt u die uitslag corrigeren.

NB 1: U ziet hier een ronde-indeling van een **Voorwedstrijd**. Alle ronden en partijen staan al vast en u kunt de partij kiezen die u wilt (normaliter werkt u gewoon de ronden af, maar soms kan het handig zijn dat u eerst een andere ronde kiest, omdat een speler wat later komt).

NB 2: Bij een **Finale** staan alleen de ronden weergegeven die al gespeeld zijn en de ronde die nu bezig is. Als er een ronde is afgelopen, moet u een nieuwe ronde aanmaken. Links in de kolom komt er dan een knop met “Ronde aanmaken” te staan. Dat komt omdat in een finale (AVE of De Bruin) een nieuwe ronde pas gemaakt kan worden als de huidige ronde geheel is gespeeld.

Het invoeren of corrigeren van een uitslag gaat simpel; we laten het beginscherm even zien; dat is dus het scherm dat verschijnt als u op de knop "Part 12" klikt:

Uitslag invoeren stap 1

Als de spelers in een andere volgorde hebben gespeeld, kunt u die volgorde hier wisselen:

Wisselen

Ronde 1	3	M. Lenaers(103712)	4	D. Tiecken(114675)
	Car te maken	43	Car te maken	33
	Car gemaakt	<input type="text"/>	Car gemaakt	<input type="text"/>
	Beurten	<input type="text"/>		
	HS	<input type="text"/>	HS	<input type="text"/>
				Check invoer


Uitslag invoeren stap 2

Ronde 1	3	M. Lenaers(103712)	4	D. Tiecken(114675)
	Car te maken	43	Car te maken	33
	Car gemaakt	43	Car gemaakt	30
	Beurten	38	Beurten	38
	HS	6	HS	5
	Moyenne	1.131	Moyenne	0.789
	% Car	100.000	% Car	90.909
	Punten	2	Punten	0
Akkoord		Opslaan		
Niet akkoord		Terug naar uitslag		

Uiteraard controleert het programma uw invoer en krijgt u een waarschuwing als er wat fout is gegaan (bv meer caramboles dan te maken, een te hoge of te lage HS, geen velden ingevuld, etc). Klik op Opslaan en de uitslag is opgeslagen.

Het corrigeren van een uitslag gaat op precies dezelfde manier. U krijgt de uitslag te zien, u kunt die corrigeren en na het scherm waarop u nog even alles kunt controleren, slaat u de gecorrigeerde uitslag gewoon op.

Als u naar de **stand** gaat, zult u zien dat ingevoerde of gecorrigeerde uitslagen onmiddellijk in de stand zijn verwerkt.



Voorwedstrijd Dames libre klein (PouleNr: 1)

Seizoen: 2019 - 2020

Dames libre klein (PouleNr: 1), week 13 [District Duinstreek]

Stand

Pos	Naam	Prt	Pnt	Car	Br	Moy	Hs	% Car	% Moy	% Pmoy	% Hs
1	A.S. Hartevelde(223321)	1	2	31	35	0.885	4	100.000	104.117	104.117	12.903
2	M. Lenaers(103712)	1	2	43	38	1.131	6	100.000	78.000	78.000	13.953
3	G.J. Eekels(121348)	1	0	38	35	1.085	7	97.435	86.800	86.800	17.948
4	D. Tiecken(114675)	1	0	30	38	0.789	5	90.909	87.666	87.666	15.151
HS	G.J. Eekels(121348)	7									
Toernooigemiddelde:		0.972									

Help bij volgende stand

Printen

(Kies: liggend printen)

Cancel

© SpecialSoftware 2020

3.3. Noodknop

Bij Voorwedstrijden met 3 t/m 8 spelers (en 6 partijen) en bij een finale met 8 spelers volgens het AVE-systeem, is er een noodknop beschikbaar voor spelers-uitval tijdens een wedstrijd ².

De werking wijst zich vanzelf:

- U krijgt eerst een scherm met uitgebreide informatie wat er gebeurt als u de Noodknop wilt gebruiken.
- Daarna kiest u de speler die moet vervallen.
- Er wordt automatisch een nieuwe ronde-indeling gemaakt, de partijen van de speler die vervalt, vervallen ook, maar de overige gespeelde partijen blijven bewaard.
- U gaat gewoon door met de wedstrijd zoals u gewend bent.

² Aan een Noodknop voor Voorwedstrijden met 9 man, voorwedstrijden met 4 partijen en finales met Systeem de Bruin wordt hard gewerkt. NB: als die mogelijkheid beschikbaar is, verschijnt automatisch de Noodknop in beeld.

4. Afsluiten of gereedmelden

Normaliter staat er geheel links onder in uw Beheerscherm de knop "Afsluiten". Die kunt u gebruiken als de partijen op die dag zijn gespeeld en u wilt op een andere dag verder gaan met uw wedstrijd.

Alleen in het geval dat **alle partijen** van uw wedstrijd zijn gespeeld, staat er op die plek een knop met de tekst "Gereedmelden".



Ook al staat de knop "Gereedmelden" in beeld, u kunt eerst nog eventueel een uitslag corrigeren als dat nodig is (partij is misschien omgewisseld bij de invoer, of de HS klopt niet). Ook kunt u eerst nog de overzichten voor de spelers uitprinten en wellicht een totaal-overzicht van deze wedstrijd voor uw archief. Klik dan op de knop "Gereedmelden". U krijgt dan het volgende scherm te zien:


Voordat u de wedstrijd gereedmeldt, dient u hier (indien van toepassing) de keuze van de spelers aan te geven, die zijn gepromoveerd. De keuze is: Directe Promotie (DP) of Uitgestelde Promotie (UP).

NB: het programma controleert of de spelers een keuze hebben; alleen bij die spelers kunt u de keuze aangeven. Er zijn 3 situaties waarbij een speler geen keuze heeft, doch direct promoveert:

1. De speler begon aan deze wedstrijd met een Niet Officieel moyenne;
2. De speler heeft een moyenne gehaald boven de 10-20% regeling;
3. De speler was in het vorige seizoen naar deze klasse gedegradeerd.

Speler	Moyenne	Status	Keuze
J.B. Eekels (128555)	0.410	Keuze tussen DP en UP	<input type="radio"/> Uitgestelde Promotie <input checked="" type="radio"/> Directe Promotie
L. Gomes (223707)	0.346	n.v.t.	
N.F. Boelé (204961)	0.376	n.v.t.	
C. Elderbroek (113018)	0.346	n.v.t.	
H.F. Brouwer (221323)	0.377	n.v.t.	
K. Vrijenhoek (206236)	0.319	n.v.t.	

Gereed melden



Bij een Voorwedstrijd (of directe finale) kunt u, indien van toepassing, de keuze van een speler voor Uitgestelde Promotie of Directe Promotie aangeven. Kies door te klikken in het rondje.

Bij een Finale staat er rechts van de spelers een kolom met “Vervolg” Daar staat al aangegeven wie in aanmerking komt voor de volgende finale (op gewestelijk of nationaal niveau) en wie reserve staat. U kunt dat ook wijzigen als spelers al bij de huldiging aangeven dat ze verhinderd zijn.

Klik nu op “Gereed melden”; daarmee wordt er een e-mail naar de wedstrijdleader van uw district gestuurd dat de wedstrijd is beëindigd.

Succes met het programma !

SpecialSoftware