



Deel III

Plannen & Uitslagen verwerken

Plannen	2
Achtergrond.....	2
Eerste ronde.....	3
Planning wissen	4
Plan.....	4
Pouleplanning.....	6
Urgentie en doorstroming	6
Agenda.....	6
Speciale wensen	7
Wijzigingen en bezwaren	7
Oproepen, informeren.....	8
Oproepscherm.....	8
Oproepemail.....	9
Oproepen, overige mogelijkheden	9
Etiketten	10
Samenvoegbestand.....	10
Dagagenda.....	12
Oproepen in combinatie met emails!	12
Uitslagen invoeren.....	12
Doorplannen.....	13
Dagelijkse werkzaamheden	13
Poulestand	13
Voortgangsrapport.....	14
Betalingen	14
Instellingen	14
Overzicht.....	14
Etiketten.....	15
Samenvoegbestand	15
Menu.....	15
Incasso	16

Plannen

Achtergrond

Om een wedstrijd te planning gebruikt het programma de volgende gegevens:

- De **baanbeschikbaarheid** of –capaciteit die ook meteen de kalender van het betreffende toernooi bevat. Deze gegevens staan in een tabel die voor begin van de planning moet zijn ingevuld (zie deel I, baanbeschikbaarheid).
- De **planningparameters**, instellingen die maxima en soms ook minima aangeven voor elke speler en iedere toernooidag. Onder andere leg je hiermee vast hoe rekening gehouden moet worden met andere reeds vastgestelde wedstrijden. Hier laten wij even het relevante deel van het menu zien waar die parameters worden ingesteld:

Planningbeleid

Min. aantal kwartieren tussen de aanvang van wedstrijden voor dezelfde persoon kwartier

Max. wedstrijdduur i.v.m. verhinderingen kwartier

Max. aantal wedstrijden per speler per dag

Max. aantal wedstrijden per speler per onderdeel per dag

Max. aantal enkelspelen per speler per dag

Dit menu vind je onder **Toernooi, Beleid**.

Met deze gegevens kun je 'spelen' om tot een gewenst resultaat te komen. De ToernooiAssistent is geduldig!

- De **beschikbaarheid van de spelers**, uiteraard voor iedere speler een individuele zaak. Het betreffende deel van het spelerformulier is:

Verhinderingen

za	29/9	9:00 tot 21:00
zo	30/9	9:00 tot 15:00
ma	1/10	9:00 tot 18:00
vr	5/10	9:00 tot 21:00
ma	8/10	9:00 tot 18:00
do	11/10	9:00 tot 18:00
vr	12/10	9:00 tot 21:00

Bij Af

Uit kantoor u

Dit is een ietwat overdreven illustratie en de planning wordt wel moeilijk gemaakt op deze manier. Je kunt hier dus invullen welke perioden de speler verhinderd is en hoe laat hij of zij op werkdagen kan beginnen.

Deze gegevens worden in eerste instantie overgenomen van het inschrijfformulier, het is echter heel verstandig om ze ook tijdens het toernooi up-to-date te houden!

- NB. Ook wanneer twee spelers alleen als koppel hebben ingeschreven is het aan te bevelen ieder zijn eigen verhinderingen mee te geven. Het programma neemt vanzelf voor het koppel de som van de verhinderingen.
- De **bloktijden per onderdeel**, in te stellen met **Onderdeel, Bloktijden**. Hiermee kun je bijvoorbeeld voorkomen dat bepaalde nummers met kunstlicht gespeeld moeten te worden, of juist bereiken dat aantrekkelijke nummers op aantrekkelijke tijden gepland worden. Ter verduidelijking: het woord bloktijden staat eigenlijk voor **blokkeertijden**. Bloktijden worden door het programma behandeld als verhinderingen.
- De **bloktijden per leeftijd**, in te stellen met **Personen, Bloktijden**. Het toepassingsgebied overlapt met dat van de bloktijden per onderdeel maar is wat gemakkelijker in te stellen als je bepaalde leeftijdscategorieën op het oog hebt zoals jeugd die vroeg naar bed zou moeten.

De laatste twee opties hoeven uiteraard niet gebruikt te worden, maar hoe nauwkeuriger alles is ingevuld, hoe beter het programma zijn werk kan verrichten.

Je kunt alle bovengenoemde instellingen op ieder gewenst moment – ook als het toernooi al bezig is – aanpassen. Nieuwe planning wordt volgens de nieuwe regels uitgevoerd, maar reeds vastgestelde planning blijft tenzij je die met opzet wilt. Planning die niet voldoet aan de nieuwe voorwaarden kun je opsporen met **Onderdeel, Plan..., Bezwarenrapport**.

Eerste ronde

Een volledig ingevulde baanbeschikbaarheid (**Toernooi, Baanbeschikbaarheid**) is een voorwaarde voor automatisch plannen. Wedstrijden waarvan de namen van spelers van minstens één helft bekend zijn kunnen automatisch gepland worden, als ze al niet gepland zijn. Stel, je hebt het indelen juist achter de rug en je bent klaar om de eerste ronde te plannen. Dat is minimaal de helft van alle wedstrijden.

Onderdeel, Plan, Auto geeft een lijst van ingedeelde onderdelen:

Plan een of meer onderdelen

Selecteer te plannen onderdelen	Plannen vanaf
Gemengd Dubbel A	za 29/9 10:00
Heren Dubbel A	zo 30/9 11:15
Dames Enkelspel D	ma 1/10 12:30
Heren Enkelspel D	di 2/10 13:45
Dames Enkelspel 40+	wo 3/10 15:00
Dames Dubbel 40+	do 4/10 16:15
Gemengd Dubbel 40+	vr 5/10 17:30
Heren Enkelspel 40+	za 6/10 18:45
Heren Dubbel 40+	zo 7/10
	ma 8/10

Vanaf za 29/9 10:00

Geen Alle Enkels Dubbels Help Cancel OK


Selecteer een onderdeel of meerdere of alle te plannen onderdelen. Kies datum en tijd waarop de planning moet beginnen, normaal is dat ook het begin van het toernooi, maar door omstandigheden (regen etc.) kun je ook later nog een reeks partijen willen plannen.

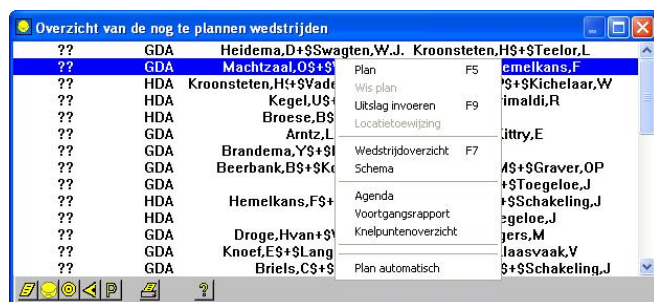
Hier is op de knop **Enkels** geklikt zodat alle enkelspelen gepland gaan worden.

Het programma gaat als volgt te werk:

- Het maakt een lijst van alle wedstrijden in de geselecteerde onderdelen die planbaar, dus voor de helft bekend, en nog niet gepland zijn.
- De lijst wordt gerangschikt op urgentie, gericht op een zo snel mogelijke doorstroming van het toernooi. Moeilijke gevallen komen bovenaan de lijst.

- De wedstrijden worden een voor een automatisch gepland, rekening houdend met baanbezetting, verhinderingen etc.



Als het niet lukt om een bepaalde wedstrijd te plannen is dat meestal een gevolg van te geringe baancapaciteit. Er komt dan een waarschuwing en de niet geplande wedstrijden blijven over bij  (groene taakbalk), de lijst van nog te plannen wedstrijden:



Het pop-upmenu toont wat er met een ongeplande wedstrijd gedaan kan worden. Dat is plannen of de uitslag ingeven. Verder kunnen verschillende rapporten opgeroepen worden.

De wedstrijd kan dan alsnog van hier uit met de hand gepland worden. Wil je weten waarom de planning niet is gelukt, gebruik het planningmenu, zie hierna.

Na volledig automatisch plannen is de lijst in principe leeg. Hou hem tijdens het toernooi zo leeg mogelijk door te plannen dan wel de uitslag in te voeren.

Omdat het automatisch plannen zo razend snel gaat is het gemakkelijk om verschillende benaderingen voor het plannen van de eerste ronde met elkaar te vergelijken. Het voortgangsrapport **Toernooi**, **Voortgang** (zie verderop) geeft aan of de benutting van de capaciteit bevredigend is. Hebt je bepaalde onderdelen of wedstrijden met de hand gepland of bent je alvast tevreden met een bepaalde uitgangssituatie leg die dan die met een back-up: . Die complete situatie is eenvoudig terug te roepen met . Verder kan planning uiteraard geheel of gedeeltelijk weer gewist worden en het automatische planningmechanisme weer losgelaten worden op de nog openstaande planning. Plan eerst alles automatisch en bekijk het resultaat. Meestal zijn nog maar kleine correcties nodig. Je kunt dus een mengsel maken van automatisch en met de hand geplande partijen.

Planning wissen


Planning voor een hele periode kan weer gewist worden met **Onderdeel**, **Wis plan** of Wis plan per wedstrijd. Vervolgens kun je dan automatisch een nieuwe planning maken. Gemarkeerde planning (zie hierna) van wedstrijden kan bij het wissen overgeslagen worden.


Plan

Het Planmenu (F5) kan op veel verschillende manieren bij een wedstrijd opgeroepen worden. De plaats waarheen en de vorm waarin je het venster sleept blijven behouden.



Top **Betreft** geeft weer welke wedstrijd gepland wordt.

Top  springt naar het schema op de achtergrond, top

 geeft het wedstrijd c.q. beschikbaarheidsscherm.


Groepje wedstrijden, boven de baancapaciteit gepland.

u = urgent.

f = gemarkeerd.

De getalletjes geven een idee hoeveel dagen de onderliggende partijen naar voren (zwart) of naar achteren (rood) geschoven kunnen worden bij opnieuw plannen in de gegeven situatie.




Het detailscherm geeft voor ieder geselecteerd tijdstip alle bijzonderheden.

Groen Vaststellen op dat tijdstip is OK. Dubbelklik of selecteer en klik op .

Beige Geen baan maar met de onderliggende wedstrijd kan geruild worden (geldt alleen voor wedstrijden die verzet moeten worden).
Het programma biedt aan om het ruilen te doen.

Blauw Onderliggende wedstrijd kan verzet worden zodat een plaatsje vrij komt en dan is vaststellen op dat tijdstip OK.
Het programma biedt aan om de onderliggende partij naar het opgegeven tijdstip te verzetten.

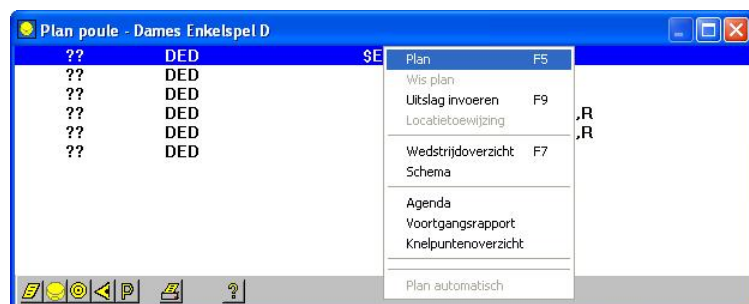
De onderste rij iconen bevat behalve de gebruikelijke tools nog de volgende extra's:

-  Markeer de planning van de geselecteerde partij (á la het oude fixeër)
-  Voeg een uitwijktijdstip toe
-  Wis de planning van de geselecteerde partij

Mogelijke bezwaren (op het detailschermje in rood)	In te stellen met
Geen bezwaar	
Geen baan vrij	<u>T</u> oernooi, <u>B</u> aanbeschikbaarheid
Minimaal één speler verhinderd	<u>P</u> ersonen, <u>G</u> egevens
Minimaal een speler nog niet beschikbaar	<u>P</u> ersonen, <u>G</u> egevens (uit kantoor tijd)
Teveel wedstrijden op een dag	<u>T</u> oernooi, <u>B</u> eleid
Teveel wedstrijden in een onderdeel in een periode	<u>T</u> oernooi, <u>B</u> eleid
Teveel enkelspelen op een dag	<u>T</u> oernooi, <u>B</u> eleid
Overlapt met enkelspel, dubbelspel, gemengddubbel	
Geblokkeerde tijd voor dit onderdeel of deze leeftijdsgroep	<u>O</u> nderdeel, <u>B</u> loktijden of <u>P</u> ersonen, <u>B</u> loktijden
Rekening houden met vorige (voor-) ronde	

Pouleplanning

Pouleplanning kan meegenomen met de automatische planning maar kan ook apart gebeuren. Onderdeel, Plan, Per poule laat eerst een poule kiezen en geeft dan een overzicht van de wedstrijden daarin in een bepaalde volgorde:



Deze volgorde verdeelt de wedstrijden in rondes, hierboven zijn dat drie rondes van twee wedstrijden. Dat gaat het beste bij een even aantal deelnemers.

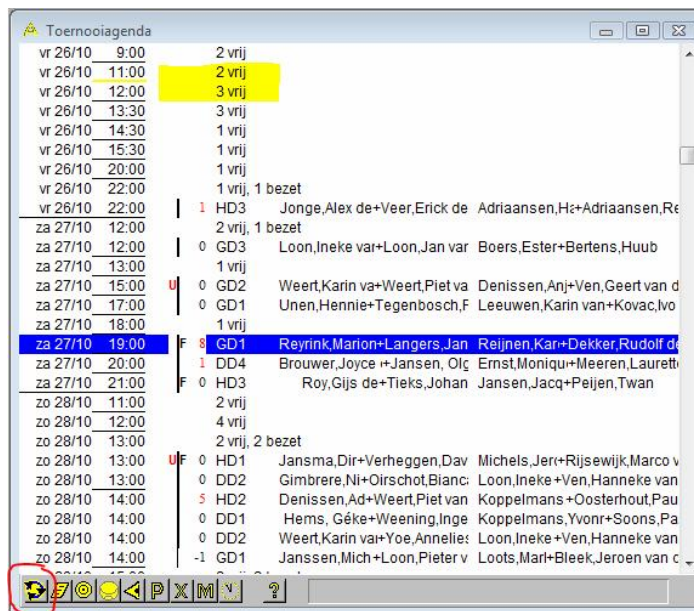
Urgentie en doorstroming

Je kunt de planning sturen met de parameters in Toernooi, Beleid. Het programma is gericht op het vermijden van knelpunten voor een zo snel mogelijke doorstroming van het toernooi. Knelpunten ontstaan naarmate het toernooi vordert, partijen achterblijven en dezelfde spelers overblijven in verschillende onderdelen. Daarom bepaalt de Toernooi Assistent de urgentie van iedere wedstrijd en plant in volgorde van urgentie. Urgente partijen zijn gemarkeerd met een **U** in het planningscherm. Met Onderdeel, Plan, Knelpuntenoverzicht kun je ook de top twintig van de knelpuntenparade zien en daar wordt bovendien aangegeven waarom juist dat de moeilijke gevallen zijn. Die knelpunten zijn mede afgeleid van de spelerbezetting: Onderdeel, Plan, Spelerbezettingoverzicht in welk rapport je onder meer kunt zien in hoeveel onderdelen de spelers nog zitten.

Tip! Van dat laatste rapport kun je een indruk krijgen hoe de Toernooi Assistent te werk gaat bij het plannen.

Agenda

De agenda ziet er uit zoals het planningscherm en bevat ook grotendeels dezelfde informatie. De top-balk die aan geeft welke planning bezig is ontbreekt:



Dag	Tijd	Spelers
vr 26/10	9:00	2 vrij
vr 26/10	11:00	2 vrij
vr 26/10	12:00	3 vrij
vr 26/10	13:30	3 vrij
vr 26/10	14:30	1 vrij
vr 26/10	15:30	1 vrij
vr 26/10	20:00	1 vrij
vr 26/10	22:00	1 vrij, 1 bezet
za 27/10	12:00	2 vrij, 1 bezet
za 27/10	12:00	0 GD3 Loon, Ineke var+Loon, Jan var Boers, Ester+Bertens, Huub
za 27/10	13:00	1 vrij
za 27/10	15:00	0 GD2 Weert, Karin va+Weert, Piet va Denissen, Anj+Ven, Geert van d
za 27/10	17:00	0 GD1 Unen, Hennie+Tegenbosch, F Leeuwen, Karin van+Kovac, Ivo
za 27/10	18:00	1 vrij
za 27/10	19:00	8 GD1 Reyink, Marion+Langers, Jan Reijnen, Kar+Dekker, Rudolf d
za 27/10	20:00	1 DD4 Brouwer, Joyce +Jansen, Olc Ernst, Moniqu+Meeren, Lauretti
za 27/10	21:00	0 GD3 Roy, Gijs de+Tieks, Johan Jansen, Jacq+Peijen, Twan
zo 28/10	11:00	2 vrij
zo 28/10	12:00	4 vrij
zo 28/10	13:00	2 vrij, 2 bezet
zo 28/10	13:00	0 HD1 Jansma, Dir+Verheggen, Dav Michels, Jer+Rijsewijk, Marco v
zo 28/10	13:00	0 DD2 Gimbrere, Ni+Oirschot, Bianca Loon, Ineke+Ven, Hanneke van
zo 28/10	14:00	5 HD2 Denissen, Ad+Weert, Piet van Koppelmans+Oosterhout, Pau
zo 28/10	14:00	0 DD1 Hems, Géke+Weening, Inge Koppelmans, Yvon+Soons, Pa
zo 28/10	14:00	0 DD2 Weert, Karin var+Yoe, Annelie Loon, Ineke+Ven, Hanneke van
zo 28/10	14:00	-1 GD1 Janssen, Mich+Loon, Pieter v Loots, Marl+Bleek, Jeroen van c

Het gele streepje geeft het huidige tijdstip aan.

De **F** geeft aan dat er gepland is ondanks bezwaren. De **U** geeft aan dat het om een van de urgentere wedstrijden gaat en dat je zo'n wedstrijd voorrang zou moeten geven.

Speciale wensen

 geeft een aantal overzichten die kunnen helpen om de planning glad te strijken:

- De agenda als lijst
- Voortgang
- Bezwaren
- Knelpunten
- Enkel na dubbel
- Dubbel na enkel
- (te) Lang wachten

Een speciale wens bij het plannen zou kunnen zijn dat een speler die een enkel en een dubbel op dezelfde dag moet spelen altijd eerst de enkel moet spelen. Bij het automatisch plannen van de eerste ronde kun je dat bereiken door eerst alleen alle enkelspelonderdelen te selecteren, te plannen en daarna nog een keer alle onderdelen te plannen. Bij automatisch plannen wordt reeds bestaande planning overgeslagen.

Verder zijn er de rapporten Onderdeel, Plan, Enkel na dubbel en ..., Dubbel na enkel waarmee je afwijkingen van uw wensen op het spoor kunt komen.

Voor individuele onderdelen (bijvoorbeeld van jongeren, ouderen of hele sterke spelers) die je wilt beperken tot bepaalde delen van de dag zijn er de mogelijkheden tot het gebruik van bloktijden met Onderdeel, Bloktijden en Personen, Bloktijden.

Als voorbeeld geldt hier het menu voor het instellen van de bloktijden voor personen, die gebaseerd is op leeftijdsgroepen:



Leeft van - t/m	Voor leeftijdsgroep 10 - 14 jaar.
10 - 14	wo 3/10 van 20:00 tot 24:00
60 - 90	do 4/10 van 20:00 tot 24:00



Buttons: Bij, Af, Help, Cancel, OK, Wissen

Je kunt zelf de leeftijdsgroepen instellen. Zij mogen elkaar niet overlappen. Het programma bekijkt voor een wedstrijd de leeftijd van alle deelnemende spelers en zal geen wedstrijd automatisch plannen op een tijdstip dat ligt binnen de grenzen van een bloktijd. Voor dit mechanisme moeten natuurlijk wel de geboortedata van de spelers juist zijn ingevuld.

Wijzigingen en bezwaren


Gedurende het toernooi kun je de planningparameters wijzigen. De bestaande planning blijft dan gehandhaafd en nieuwe planning geschiedt conform de nieuwe parameters. Om vast te stellen in hoe verre de oude situatie aan de nieuwe parameters voldoet kun je gebruik maken van het rapport Onderdeel, Plan, Bezwarenoverzicht.

Oproepen, informeren

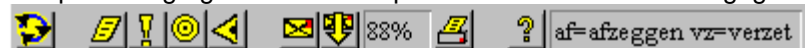
Via  op de groene taakbalk kun je bijhouden of de spelers geïnformeerd zijn. Als alle regels voorzien zijn van  dan is iedereen geïnformeerd omtrent aanvangstijden van wedstrijden.



-  Al gewaarschuwd
-  Heeft email
-  Email-oproep ge-stuurd
-  Bevestigd d.m.v. klikken

Synchroniseren met Internet Op Internet wordt bijgehouden wie waarvoor een oproepemail heeft gekregen en wie daarop bevestigd heeft. Na opstarten van de TA moet je een keer  (synchroniseren) klikken om te zien wie al heeft bevestigd.

Het percentage geïnformeerde spelers wordt onderaan weergegeven:



Afhankelijk van de situatie worden de spelers bij de volgende gelegenheid geïnformeerd over de aanvangstijd van de wedstrijden:

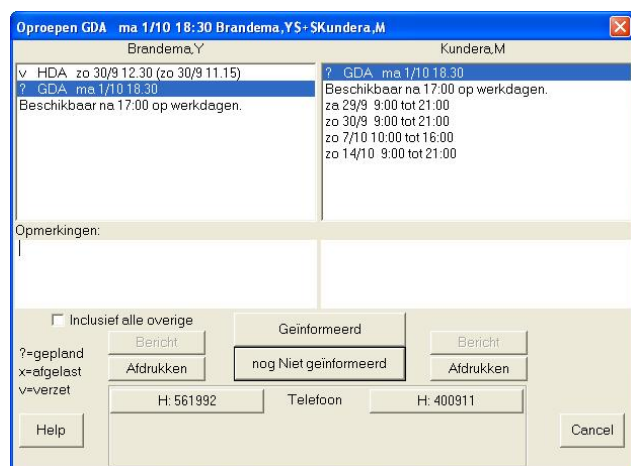
- Bij begin van het toernooi per post en/of email.
- Bij aanwezig melding voor aanvang van een wedstrijd via het banentool
- Bij het melden van de uitslag door de winnaar en dóórplannen.
- Per telefoon of oproepemail als er een wedstrijd verzet is (zie oproepscherm hierna)

De regels zijn als volgt gemerkt:

merk	regelinhoud	plaats in de lijst (volgorde)
blanco	nog te informeren (tegen-)partij	volgens planningstijdstip
	geïnformeerde partij	volgens planningstijdstip
vz	partij was geïnformeerd maar dat moet opnieuw want de wedstrijd is verzet	eerstkomende van gepland tijdstip en vorig gepland tijdstip
af	partij was geïnformeerd maar de wedstrijd is afgelast	volgens vervallen tijdstip

Oproepscherm

Selecteren van een regel of  geeft het oproepscherm:



Oproepscherm

Behalve de afspraak waar het om gaat (GDA ma 1/10 18.30) worden ook de andere partijen getoond.

Klik je bij Brandema, Y het vakje 'Inclusief alle overige' aan en klikt je op 'Geïnformeerde' dan is die dus ook gewaarschuwd voor verzette de HDA zo 30/9 10.00.

De andere partij voor Brandema is een verzette partij (v).

Als er bij de te informeren spelers opmerkingen zijn geboekt dan worden die hier getoond. Eventueel kun je de opmerkingen op dit moment ook weer verder bijwerken.

De beschikbare telefoonnummers worden getoond. Hebt je ingesteld op modemkiezen ([Toernooi](#), [Extra instellingen](#)) dan kan het programma vast de verbinding maken.

De gegevens kun je afdrukken of per oproep e-mail versturen (Bericht).

Oproepemail



Geef de **bulk** oproepemails.

Instelling van de oproepemail is beschreven in deel IV. De invulvariabele **%geplandop%** staat onder besturing van de instellingen bij **'Oproepen voor'**. In de uiteindelijke email komt ook een bevestigingslink waarop de ontvanger moet klikken om te kennen te geven dat hij/zij op de hoogte is. Dat leidt na synchronisatie met Internet tot hierboven. **Tip!** Stuur eerst eens een testemail om te kijken of alles juist staat ingesteld.

Oproepen, overige mogelijkheden



geeft verschillende alternatieven om op te roepen:

- vanaf een lijst die je laat aankruisen voor gezien **Personen, Oproepen, Lijst**
- met etiketten **Personen, Oproepen, Etiketten**
- met lijst, brieven of etiketten via een samenvoegbestand met bijvoorbeeld Word **Personen, Oproepen, Brieven**

Kies Volgorde 'planning' om de meest urgente gevallen bovenaan te krijgen. Na afloop kun je besluiten om de spelers als geïnformeerd te boeken. Daarvoor kun je ook dezelfde volgorde nog een keer doorlopen, nu zonder af te drukken.

Etiketten

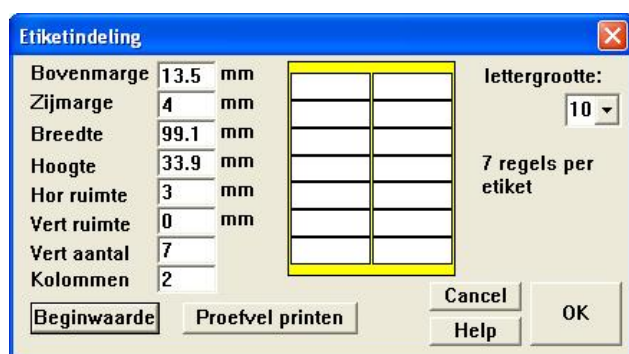


Je kunt vooraf de inhoud controleren. Hiernaast een voorbeeld van betaaletiketten.

Let op! Er is ook een optie Onderdeel, Lijsten waarmee oproepetiketten etc. gemaakt kunnen worden. Die functie moet je meestal niet hebben. Hij is bedoeld voor competities waarbij spelers voor maar één of twee onderdelen tegelijk worden opgeroepen. Vermelding van uitsluiten komt daar niet in voor!

Bij 'met Adresetiketten' worden de oproep- en adresetiketten gepaard afgedrukt.

Het formaat van de etiketten wordt ingesteld met Etiketsoort of met Algemeen, Etikettenformaat:

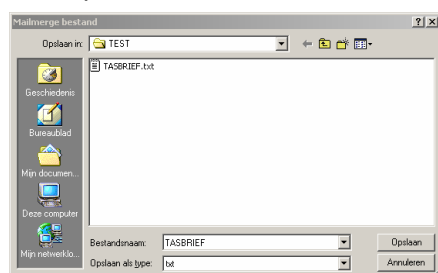


Meet eventueel de marges en afmetingen van uw etikettenpapier met een liniaaltje. De tussenruimte tussen de etiketten wordt aangegeven met de horizontale en verticale ruimtes. Print een proefvel om de instellingen te checken. De beginwaarde is ingesteld op Avery L7162 labelpapier (2 kolommen).

NB Het kan zijn dat je eerst een menu krijgt om de printer te kiezen. Kies er een en druk op OK. Daarna wordt er **niet** direct geprint maar krijg je bovenstaand menu.

Samenvoegbestand

Het verwerken van een samenvoegbestand is iets ingewikkelder en gaat als volgt. Selecteer de gewenste opties, druk op OK en Geef aan waar het samenvoegbestand moet worden opgeslagen:



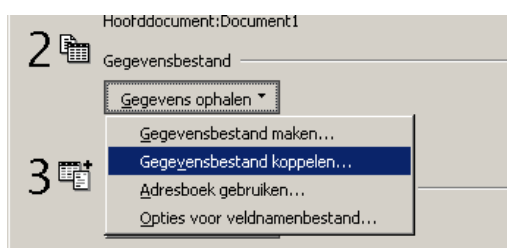
Open Word met een nieuw document en kies Extra, Afdruk samenvoegen.

Vervolgens Hoofddocument (stap 1), Maken, Staandaard brieven...

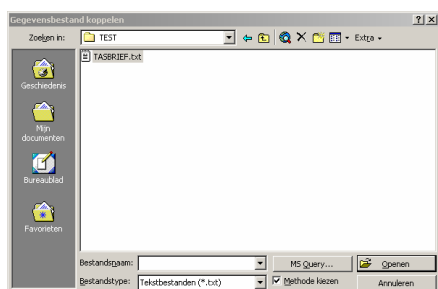
Het voorbeeld betreft hier Word 2000. Bij een nieuwere versie van Word gaat het een beetje anders.



NB Voor het maken van een lijst in plaats van aparte brieven kies Catalogus in stap 1.

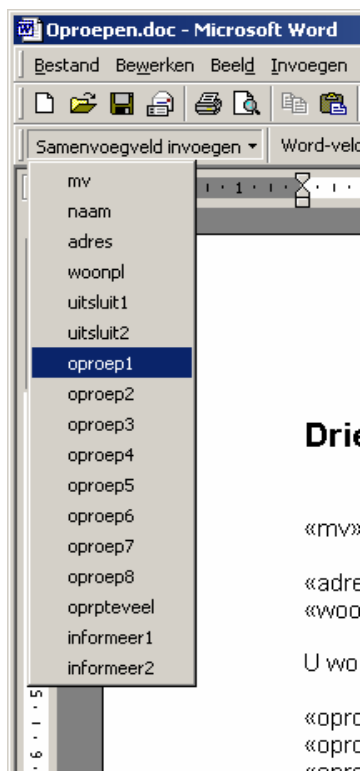


In stap 2 kies Gegevens ophalen, Gegevensbestand koppelen...



Waarna je het door de ToernooiAssistent gegenereerde gegevensbestand opgeeft.

Klik op Openen
(het vinkje bij Methode kiezen is niet meer nodig omdat het scheidingsteken een ; is)



Je keert weer terug in Word waar inmiddels boven het document een knoppenbalk is verschenen. De beschikbare samenvoegvelden verschijnen op het menu.

Het aantal samenvoegvelden is inmiddels flink uitgebreid en dus meer dan op dit voorbeeld te zien is.

Drie sterrentoernooi

```

{ MERGEFIELD mv } { MERGEFIELD naam }

{ MERGEFIELD adres }
{ MERGEFIELD woonpl }

U wordt opgeroepen voor de volgende wedstrijd(en):

{ MERGEFIELD oproep1 }
{ MERGEFIELD oproep2 }
{ MERGEFIELD oproep3 }
{ MERGEFIELD oproep4 }

{ IF { MERGEFIELD uitsluit1 } <> "" "U bent uitgeloot voor:" "" }
{ MERGEFIELD uitsluit1 }
{ MERGEFIELD uitsluit2 }

{ IF { MERGEFIELD informeer1 } <> "" "Stel svp ook uw partner op de hoogte:" "" }
{ MERGEFIELD informeer1 }
{ MERGEFIELD informeer2 }

```

Alt-F9 in Word laat de verschillende samenvoegvelden zoals opgenomen in de tekst zien.

Hiernaast vind je een voorbeeld.

Gebruik vervolgens stap drie van Extra, Afdruk samenvoegen in Word om de serie brieven te printen.

Dagagenda

De dagagenda (Ioernooi, Agenda) kan in verschillende vormen worden weergegeven:

- Rapport met lijst of uitgerekte lijst
- Etiketten
- Webpagina
- Samenvoegbestand

Allemaal worden ze met hetzelfde menu opgeroepen:



Selecteer de gewenste onderdelen (meestal Alle) en de dagen waarvan je de agenda wilt.

Met Planning t/m kun je eventueel het communiceren van ongewenste planning onderdrukken.

Het rapport geeft als extra met het !-teken aan of er van de deelnemers aan een wedstrijd iemand dezelfde dag nog verder gepland staat. Die wedstrijd kun je dan met voorrang een baan toewijzen. Het rapport kan ook de op een moment nog vrije banen aangeven en weergeven wie nog niet heeft betaald.

Het samenvoegbestand heeft als extra onder andere velden met het verschuldigde bedrag zodat je als je op die manier een lijst maakt ook meteen vanaf de lijst kunt afrekenen.

Oproepen in combinatie met emails!

De hiervoor genoemde vormen van oproepen kunnen allemaal gecombineerd worden met oproepemails. Dat wil zeggen dat je spelers met een emailadres een email stuurt en spelers zonder een brief, briefkaart o.i.d. Zie voor oproepemails deel IV "Internet" van de handleiding. Wijzigingen in de planning en komen, het is gemakkelijk om dan weer een email te sturen, en de bevestiging van de speler wordt geheel automatisch weer in de TA verwerkt.

Uitslagen invoeren

Het menu om uitslagen te verwerken en eventueel meteen door te plannen is op te roepen met .



Met de eerste letter van een achternaam spring je door de partijen.

Voor deze functie is de sleutel vereist.

Dit menu bevat alle geplande partijen waarvan de spelers bekend zijn. Selectie geeft

Dames Enkelspel D

Punten: 1

Wie is winnaar?

☒ Knirps, T

☐ Alster, P

☐ Voorlopige stand (partij afgebroken)

☐ Gelijk spel

☐ Uitslag wissen

Uitslag: 7-6 7-6 (als gezien vanuit de winnaar)

☐ Walk-over (zonder spelen) ☐ Opgegeven

Boekdatum: 14-01-2004

Help Cancel OK

Voer de uitslag in, gezien vanuit de winnaar. Voorlopige stand (partij afgebroken) dient ook voor het ongedaan maken van de winnaar als de partij nog niet is afgelopen. Bij invoer van een uitslag wordt ook de eventuele planning gewist.

In geval van een poule (zie voorbeeld) kun je ook de punten aangeven.

De boekdatum kan aangepast worden om te zorgen dat de uitslag wordt opgenomen bij de uitslagen van een bepaalde dag. Opgegeven partijen boek je als volgt

Walk-over Als de partij al opgegeven is voordat hij begonnen is.

Opgegeven Als de spelers een voet op de baan gezet hebben.

Verliezer naar verliezer-ronde Verschijnt als er een verliezerronde is en de verliezer komt in aanmerking.

Doorplannen

Afhankelijk van de instelling voor Doorplannen en Waarschuwadministratie bij Toernooi, Beleid kunnen zich de volgende gevallen voordoen:

Door-plannen ?	Waarschuwadministratie ?	Vervolgpartij al gepland ?	Behalve registratie van de winnaar volgt er:
Nee	Nee	Nee	-
Nee	Nee	Ja	Mededeling van het reeds vastgestelde tijdstip van de vervolgp partij.
Nee	Ja	Nee	-
Nee	Ja	Ja	Mededeling van het vastgestelde tijdstip plus de vraag of de winnaar al geïnformeerd is.
Ja	Nee	Nee	Planmenu voor de vervolgp partij.
Ja	Nee	Ja	Mededeling van het reeds vastgestelde tijdstip.
Ja	Ja	Nee	Planmenu voor de vervolgp partij. En daarna de vraag of de winnaar al geïnformeerd is.
Ja	Ja	Ja	Mededeling van het reeds vastgestelde tijdstip. Ook de vraag of de winnaar al geïnformeerd is.

Omdat meestal de winnaar zich zal komen melden met de uitslag doet zich dan een uitstekend moment voor om met hem/haar de vervolgplanning door te nemen:

Winnaar gewaarschuwd

Vervolgwedstrijd op di 2/10 19:45

Is/zijn Brandse, L.+Viets, L. gewaarschuwd?

Gewaarschuwd

Niet gewaarschuwd

Dus bij "waarschuwadministratie" aangevinkt volgt nevenstaande keuze. Klik op 'Niet gewaarschuwd' als de winnaar toch niet geïnformeerd is.

Dagelijkse werkzaamheden

Zie hiervoor de handleiding deel V: 'Eindgebruikertaken'. Daarin wordt ook het nieuwe **banentool** beschreven.


Poulestand

De stand binnen een poule wordt bijgehouden conform het reglement van de KNLTB. Dat geldt dus ook voor het geval dat iemand of een koppel opgeeft. Die krijgt dan automatisch nul punten en doet niet mee in de berekening.

Voortgangsrapport

Het voortgangsrapport (**Toernooi**, **Voortgang**) geeft eerst een overzicht van de voortgang per onderdeel:

	Onderdeel	Totaal Partijen	Al Gespeeld	Al Gepland	Nog te Waarsch	Af te Zeggen	Rest Partijen
	F-Heren Dubbel 40+	5	0	0	-	-	5
	Dames Enkelspel A	28	28	-	-	-	0
	Dames Dubbel A	13	13	-	-	-	0
	Gemengd Dubbel A	33	1	16	16!	-	16
	Heren Enkelspel A	57	57	-	-	-	0
	Heren Dubbel A	25	0	16	16!	-	9
p	Dames Enkelspel D	6	0	0	-	-	6
	Dames Dubbel D	1	0	0	-	-	1
	Heren Enkelspel D	6	0	4	4!	-	2
	Gemengd Dubbel 40+	12	1	7	7!	-	4
	Heren Enkelspel 40+	14	0	8	8!	-	6
p	1-Heren Dubbel 40+	3	0	0	-	-	3
p	2-Heren Dubbel 40+	3	3	-	-	-	0
p	3-Heren Dubbel 40+	3	0	0	-	-	3
	Totaal	209	103	51	51	0	55

Het uitroepteken bij Nog te waarschuwen geeft aan dat er partijen bij zijn die bovenaan in de -lijst staan en dus hoognodig gewaarschuwd moeten worden. Het andere deel bevat een overzicht van de voortgang van iedere toernooidag:

	za	zo	ma	di	wo	do	vr	za	zo	ma	di	wo	do	vr	za	zo
VOOR 17u00																
Gepland	18	14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Capaciteit	42	42	0	0	0	0	0	42	42	0	0	0	0	0	42	35
Na 17u00																
Gepland	5	0	9	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Capaciteit	14	7	21	21	21	21	21	14	7	21	21	21	21	21	14	0
Totaal																
Te spelen	106	83	69	60	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55
Gespeeld	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Gepland	23	14	9	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Capaciteit	56	49	21	21	21	21	21	56	49	21	21	21	21	21	56	35

Het tijdstip van 17u00 is een gemiddelde van de uit kantoor tijd (voor zover opgegeven) van de deelnemers. Met andere deelnemers kun je dus een ander getal krijgen. De splitsing in voor en na is aangebracht omdat de vulling voor die tijd niet erg betekenisvol is. Naarmate het toernooi vordert zal de regel 'gespeeld' gevuld worden met de getallen uit de regel gepland. In een echt toernooi vallen de toernooidagen en de boekingsdatum van de uitslagen samen. Dat is in dit voorbeeld niet het geval.

Betalingen

Instellingen

Het bijhouden van de betalingen is gebaseerd op de volgende instellingen:

Toernooi, **Beleid** Betaaladministratie bijhouden aanvinken, en bij **Onderdeel**, **Kenmerken** geef je het te betalen bedrag per onderdeel op.

NB Een speler verschijnt op de betaallijst als hij of zij ook ingedeeld is in een schema, dus alleen opgeven is niet genoeg. Het schema moet dus ook ingedeeld zijn.

Tip! Het bedrag dat moet worden betaald wordt ingesteld via **Onderdeel**, **Kenmerken**. Verliezerrondes, eindrondes en dergelijke moet je daar op nul zetten als het daarvoor niet geldt.

Overzicht

Onder **Toernooi**, **Financiën** verschijnt een overzicht:

Demo/oefentoernooi Nr: 333 Speeldata: 29.9-14.10.2000.
Financieel rapport

Categorie	Aantal	Deelname
-----	-----	-----
heer	101	100
dame	65	57
----	----	----

Totaal	166	157		
Onderdeel	Ingeschreven - Niet opgesteld		Contributie	Voldaan
F-Heren Dubbel 40+	0	0	à 0.00 x 2 =	0.00
Dames Enkelspel A	29	0	à 7.50 =	217.50
Dames Dubbel A	14	0	à 7.50 x 2 =	210.00
Gemengd Dubbel A	34	0	à 7.50 x 2 =	510.00
Heren Enkelspel A	58	0	à 7.50 =	435.00
Heren Dubbel A	27	1	à 7.50 x 2 =	390.00
Dames Enkelspel D	4	0	à 7.50 =	30.00
Dames Dubbel D	2	0	à 7.50 x 2 =	30.00
Gemengd Dubbel D	0	0	à 7.50 x 2 =	0.00
Heren Enkelspel D	7	0	à 7.50 =	52.50
Heren Dubbel D	0	0	à 7.50 x 2 =	0.00
Gemengd Dubbel 40+ troost	1	1	à 0.00 x 2 =	0.00
Gemengd Dubbel 40+	13	0	à 7.50 x 2 =	195.00
Heren Enkelspel 40+	15	0	à 7.50 =	112.50
1-Heren Dubbel 40+	3	0	à 7.50 x 2 =	45.00
2-Heren Dubbel 40+	3	0	à 7.50 x 2 =	45.00
3-Heren Dubbel 40+	3	0	à 7.50 x 2 =	45.00
Totaal	213		2317.50	285.00

Etiketten

Via **Personen**, **Betalings...**, **Etiketten** kunnen betaaletiketten aangemaakt worden die je dan weer op kwitanties en dergelijke kunt plakken

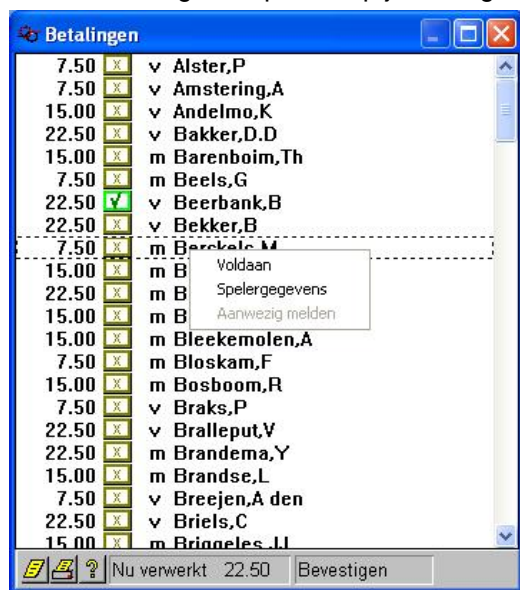
Samenvoegbestand

Met **Personen**, **Betalings...**, **Brieven** kun je een samenvoegbestand aanmaken. Zie voor het verwerken van een samenvoegbestand hiervoor. Nog een mogelijkheid geeft:

Toernooi, **Agenda**, **Mailmerge**. Omdat de te betalen bedragen in de samenvoegvelden zijn opgenomen kun je direct bij de agenda de te betalen bedragen afdrukken.

Menu

Met de betalingsknop  roep je het algemene betaaladministratiemenu op:



Direct op  klikken boekt de speler als betaald: 

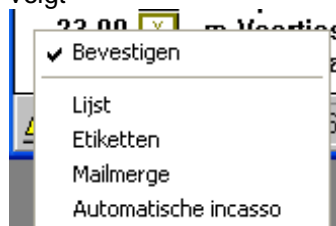
Klik je op de naam, dan verschijnt het pop-upje en kun je ook van hieruit de spelergegevens oproepen.

Is een speler per ongeluk aangestreept dan kun je dat via het zelfde pop-up dat ook weer ongedaan maken.

Maak je gebruik van het banentool dan kun je via dit menu ook spelers aanwezig melden.

Opties vanuit het menu:

Klik op het -icoon en er volgt



Bevestigen

Als aangevinkt wordt om betalingsbevestiging gevraagd.

Lijst

Een eenvoudige betaallijst afdrukken.

Etiketten

Betaaletiketten afdrukken

Mailmerge

Samenvoegbestand voor Word/Excel om bijvoorbeeld zelf lijsten, documenten of etiketten te maken.

Automatische incasso

Genereert een incassobestand

Incasso

Eenmalige incasso kan veel werk besparen. Er is geen kas meer nodig en dus ook geen wisselgeld. De boekhouding wordt vereenvoudigd want je krijgt een keurige lijst van de bank.

Je moet echter wel nog steeds de spelers bij aankomst aanspreken om ze een machtiging te laten tekenen. Daar kun je het betaalmechanisme voor gebruiken. De volgende stappen zijn nodig voor incasso:

Zet bij **Toernooi**, **Beleid** 'Banknummers' aan.

Vink bij **Toernooi**, **Inschrijfformulier op Internet**, **Personalia** 'Incassonummer' aan, en desgewenst ook 'Verplicht':

Gegevens voor opgaveformulier

Algemeen | Onderdelen | Verhinderingen | **Personalia**

Spelergegevens

Verlangd bij opgave:

- ☐ KNLTB-nummer
- ☐ Geboortedatum
- ☐ Speelsterkte enkelspel
- ☒ Speelsterkte dubbelspel
- ☐ Vragen om competitieklasse
- ☐ Adres
- ☒ Telefoon ☒ Mobiel ☐ Werk
- ☒ Emailadres ☒ Verplicht
- ☒ Incassonummer ☐ Verplicht

Gegevens eventuele partner

Verlangd bij opgave:

- ☐ KNLTB-nummer
- ☐ Geboortedatum
- ☐ Speelsterkte enkelspel
- ☐ Speelsterkte dubbelspel
- ☐ Adres
- ☐ Telefoon ☐ Mobiel ☐ Werk
- ☐ Emailadres
- ☐ Opgeven zonder partner mogelijk
- ☒ Partner moet eigen formulier invullen

Help Cancel OK

Op het webformulier zelf verschijnt nu:

Telefoon

Telefoon mobiel

Bank/gironummer

B/G? Incasso akkoord: ☒

Opmerkingen:

Formeel is 'incasso akkoord' niet nodig als je later laat ondertekenen, maar het komt overtuigend over.

Als de inschrijvingen binnenkomen resulteert dat op het **spelerformulier** bijvoorbeeld in:

Banknummer G123456

Incasso ☒ akkoord

Bij een girorekening komt er een G of een P voor het rekeningnummer te staan. Banknummers moeten voldoen aan de 11-proef.

Als de indeling is gemaakt kun je een speciale betaallijst maken die dient om de machtigingen vast te leggen. Ga naar Personen, Speciale selectie en vink 'Die nog moeten betalen aan':

Maak lijst van spelers

ONDERDELEN

VERENIGINGEN

SP-
1 heer
2 dame
3
4
5
6
7
8
9
enkelsspel

SPELERSOORTEN

SPELERS DIE...

- ☐ Niet opgegeven hebben
- ☒ Nog moeten betalen
- ☐ Gegevens missen
- ☐ Nog ergens in zitten
- ☐ Uitgeloot zijn
- ☐ Geen emailadres hebben
- ☐ Opmerkingen hebben

LEEFTIJDSELECTIE

+ Van t/m

NB. Dit is een +-relatie tussen alle mogelijkheden. Selecteer alléén wat je werkelijk wilt. Voorbeeld: ALLE spelerssoorten geeft ook ALLE spelers. Klik desgewenst "Deelsselectie".

Totaal 182 personen geselecteerd.

Gepland op ...

DAG: vr 26/10 LOK: wo 31/10

Geen

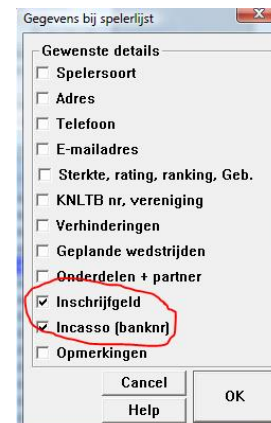
Deelsselectie

Help OK

Dat resulteert in een spelerlijst



Klik op het printer-icoon en selecteer minimaal Inschrijfgeld en Incasso.



Het resulterende rapport dient iedere speler te tekenen:



Je kunt de begeleidende tekst aanvullen, zie voorbeeld.

Druk het rapport af, en laat de spelers tekenen op betaaltijd. Vink tegelijkertijd voor de betreffende speler 'betaald' aan via de normale betaaladministratie.

het eigenlijke incassobestand – een zogenaamd CLIEOPT-bestand - maak je met **Personen, Betalingen...**, **Incasso**. Dat bestand kun je via elke zakelijke betaalrekening invoeren. Stuur het als emailbijlage aan de persoon met zo'n rekening die het wil innen.