

PK-Online

[versie 02-04-2018]

| Inhoud | Pagina |
|-------------------------------------|--------|
| 1 Inleiding en inloggen | 2 |
| 2. Wedstrijd kiezen | 3 |
| 3. Wedstrijd beheren | 5 |
| 3.1. Beheersscherm | 5 |
| 3.2. Ronden en Uitslagen | 6 |
| 3.3. Noodknop | 8 |
| 4. Afsluiten of gereed melden | 8 |

Voor problemen die u zelf niet kunt oplossen:

Neem contact op met uw Wedstrijdleider 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.

Belangrijke opmerking vooraf: gebruik als browser **Chrome** van Google of **Internet Explorer** van Microsoft. Het programma PK-Online werkt (nog) niet op de nieuwe versie **Edge** van Microsoft !

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:

| Tip: 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. | | |
|---|------------------------|-------------------------------------|
| Maak uw keuze | Selecteer in de lijst | Kies |
| Voorwedstrijd | Kies voorwedstrijd ▾ | <input type="button" value="Kies"/> |
| Districts Finale | Kies District finale ▾ | <input type="button" value="Kies"/> |
| Gewestelijke finale | nog niet beschikbaar | |
| Nationale finale | nog niet beschikbaar | |

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
2. District finales
3. Gewestelijke finales
4. Nationale finales

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) of 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. We laten dit traject even voor een Voorwedstrijd zien. Voor een finale gelden dezelfde stappen.

a) Deze melding krijgt u als u een wedstrijd al eerder hebt aangemaakt en verder wilt met deze wedstrijd:



b) Deze melding krijgt u als u voor de eerste keer een wedstrijd aanmaakt:



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 (Kammerduin) <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 | |
| | <input type="button" value="Maak Voorwedstrijd aan"/> | |

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: 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.

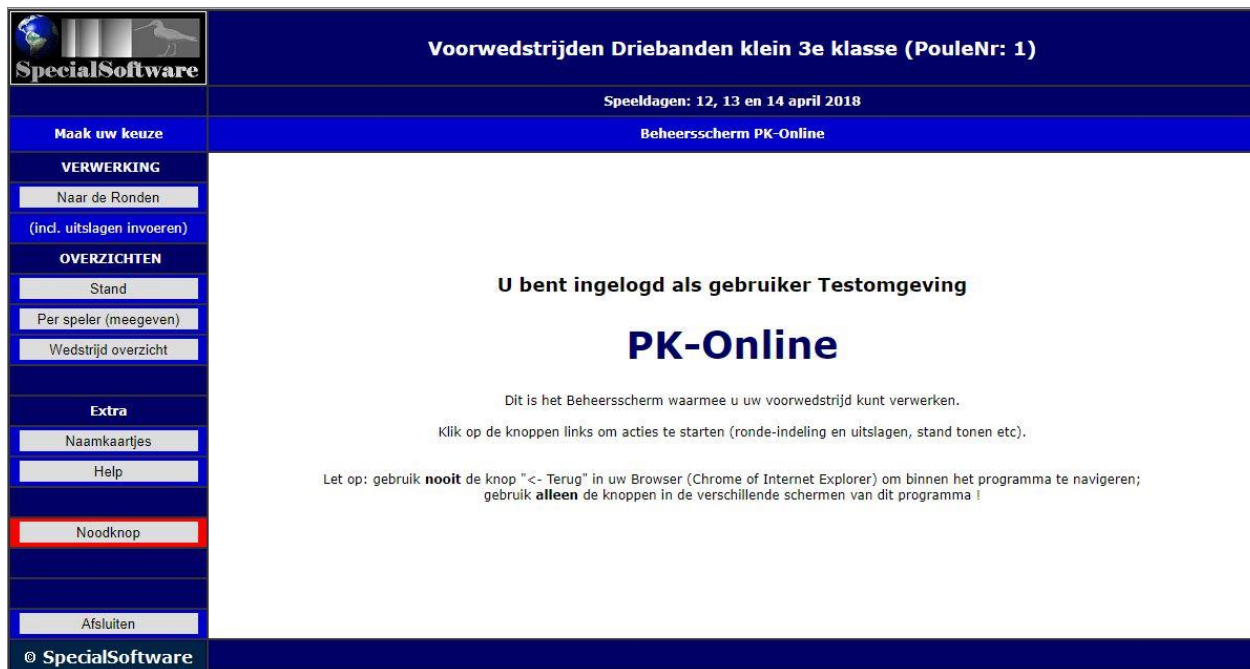
Als u nu op de knop “Maak wedstrijd aan” klikt, krijgt u nog even een melding dat alles is aangemaakt en komt u in het Beheersscherm om uw wedstrijd verder af te wikkelen.

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.

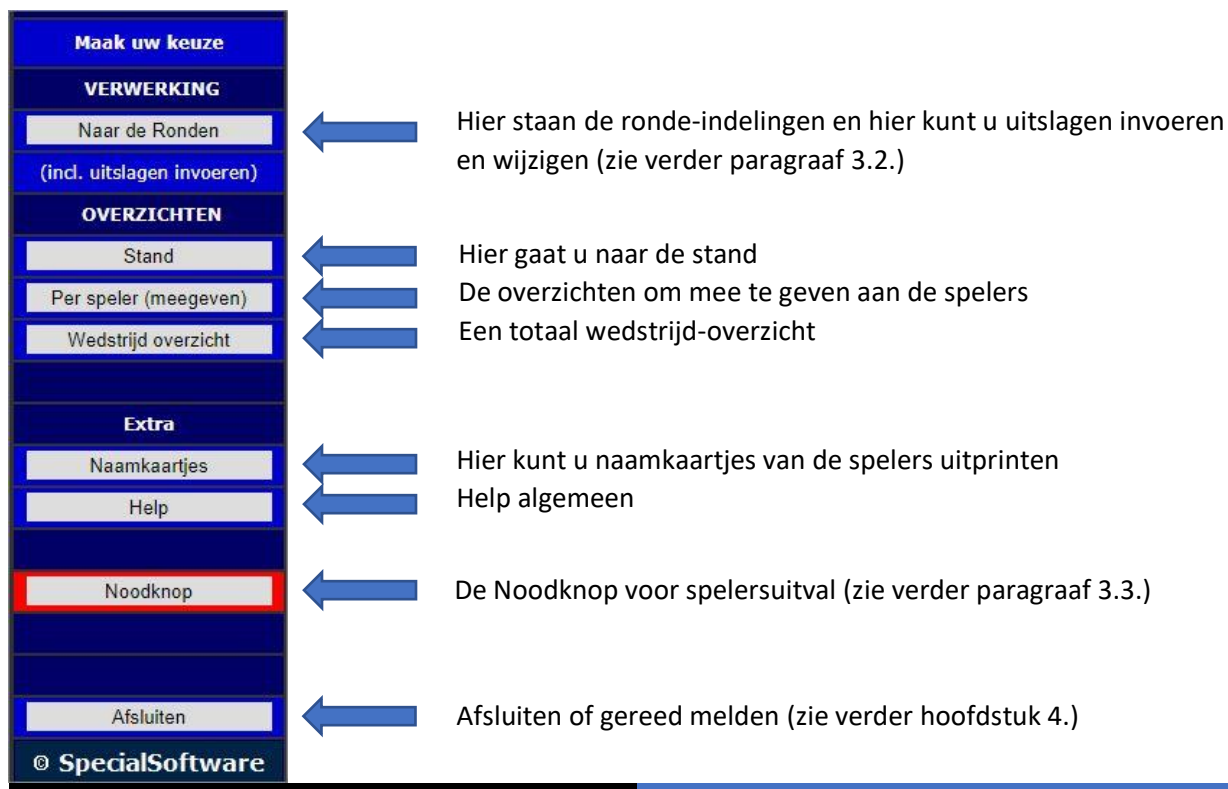
3. Wedstrijd beheren

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 spelersuitval (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 | Uitslag | Spelers | Taf |
|-----|---------|------------------------------|-----|---------|-------------------------------|-----|---------|--------------------------------|-----|
| 1 | Corr 11 | L. Gomes K. Vrijenhoek | 1 | Part 12 | J.B. Eekels C. Elderbroek | 2 | Part 13 | N.F. Boelé H.F. Brouwer | 3 |
| 2 | Part 21 | N.F. Boelé J.B. Eekels | 1 | Part 22 | H.F. Brouwer L. Gomes | 2 | Part 23 | C. Elderbroek K. Vrijenhoek | 3 |
| 3 | Part 31 | C. Elderbroek L. Gomes | 1 | Part 32 | N.F. Boelé K. Vrijenhoek | 2 | Part 33 | H.F. Brouwer J.B. Eekels | 3 |
| 4 | Part 41 | J.B. Eekels K. Vrijenhoek | 1 | Part 42 | N.F. Boelé L. Gomes | 2 | Part 43 | H.F. Brouwer C. Elderbroek | 3 |
| 5 | Part 51 | J.B. Eekels L. Gomes | 1 | Part 52 | H.F. Brouwer K. Vrijenhoek | 2 | Part 53 | N.F. Boelé C. Elderbroek | 3 |
| 6 | Part 61 | N.F. Boelé H.F. Brouwer | 1 | Part 62 | J.B. Eekels C. Elderbroek | 2 | Part 63 | L. Gomes K. Vrijenhoek | 3 |

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

| Uitslag invoeren (Stap 1: Invoeren) | | | | | |
|-------------------------------------|--------------|---------------------------------|--|--------------|---|
| Ronde 1 | 3 | J.B. Eekels | | 4 | C. Elderbroek |
| | Car te maken | 20 | | Car te maken | 20 |
| | Car gemaakt | <input type="text" value="20"/> | | Car gemaakt | <input type="text" value="16"/> |
| | Beurten | <input type="text" value="55"/> | | | |
| | HS | <input type="text" value="4"/> | | HS | <input type="text" value="3"/> |
| | | | | | |
| | | | | | <input type="button" value="Check invoer"/> |

Uitslag invoeren stap 2

| Uitslag invoeren (Stap 2: Controle en Opslaan) | | | | | |
|--|--------------|--|--|--------------|--|
| Ronde 1 | 3 | J.B. Eekels | | 4 | C. Elderbroek |
| | Car te maken | 20 | | Car te maken | 20 |
| | Car gemaakt | 20 | | Car gemaakt | 16 |
| | Beurten | 55 | | Beurten | 55 |
| | HS | 4 | | HS | 3 |
| | | | | | |
| | Moyenne | 0.364 | | Moyenne | 0.291 |
| | % Car | 100.000 | | % Car | 80.000 |
| | Punten | 2 | | Punten | 0 |
| | | | | | |
| | Niet akkoord | <input type="button" value="Terug naar invoer uitslag"/> | | Akkoord | <input type="button" value="Opslaan"/> |

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.

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 is 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.

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. Dat kan overigens ook nog als u de wedstrijd gereed hebt gemeld.

Klik dan op de knop “Gereedmelden”.

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.


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 checked="" type="radio"/> Uitgestelde Promotie <input 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. | |



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.

U hoeft verder niets te doen. Met de knop "Afsluiten" die nu weer in beeld komt, kunt u de wedstrijd afsluiten.

Let op: Ook na het gereedmelden van een wedstrijd kunt u nog wijzigingen doorvoeren, echter die worden **niet** automatisch verwerkt en doorgestuurd naar uw wedstrijdleader ! Doe dat alleen in overleg met uw wedstrijdleader PK van uw district en geef daarbij aan wat u nog hebt gewijzigd.

Succes met het programma !

SpecialSoftware