# Handleiding clubcompetitie excelsheet

Dit is de handleiding voor mijn excelsheet.

Met deze sheet kun je een clubcompetitie bijhouden met de volgende mogelijkheden:

1. Tot 64 spelers
2. Tot 24 ronden spelen
3. Opwaarden van de gemiddelden na in te stellen ronde
4. Te maken caramboles berekend naar gemiddelde of via intervalsysteem
5. Diverse puntensystemen
6. Gemakkelijke invoer van partijen
7. Uitprinten van matrixlijsten
8. Uitprinten van standen per ronde
9. Uitprinten van diverse tellijsten

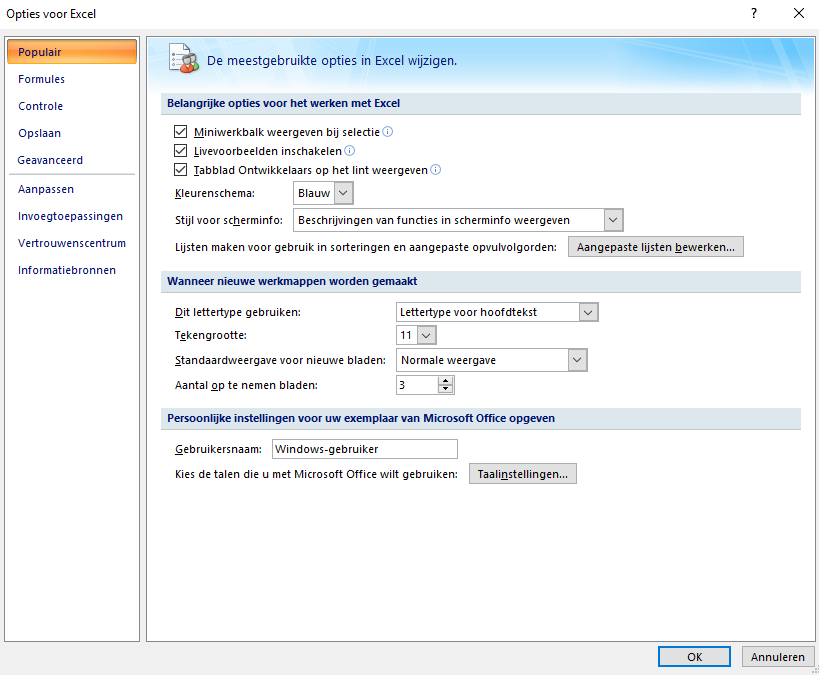
# Deze excelsheet maakt gebruik van macro’s.

Omdat deze sheet gebruik maakt van macro’s is het nodig dat de beveiliging aangepast moet worden. Hier wordt uitgelegd hoe dat werkt in Excel 2007.

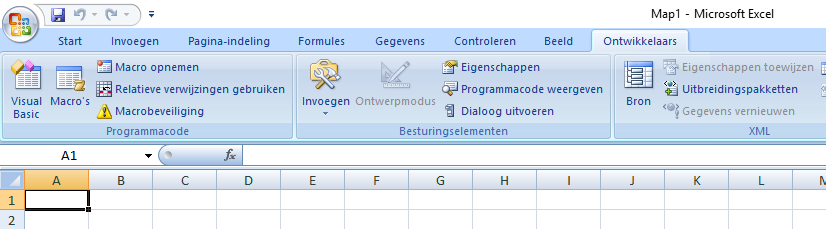
Start Excel op. Klik dan op het Office-logo.



Klik dan op “Opties voior Excel”.

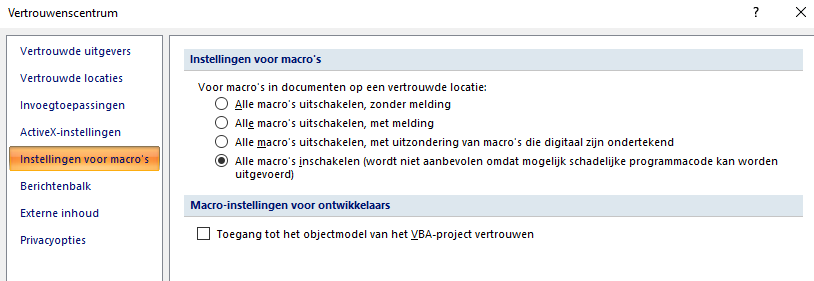


Plaats een vinkje bij “Tabblad Ontwikkelaars op het lint weergeven. En klik dan op OK.



Klik bovenin het lint op Ontwikkelaars.

Klik dan op Macrobeveiliging.



Kies dan voor “Alle macro’s inschakelen. Klik dan op OK.

Sluit Excel. Open nu de sheet clubcompetitie om verder te gaan.

# HET STARTEN VAN DE COMPETIE

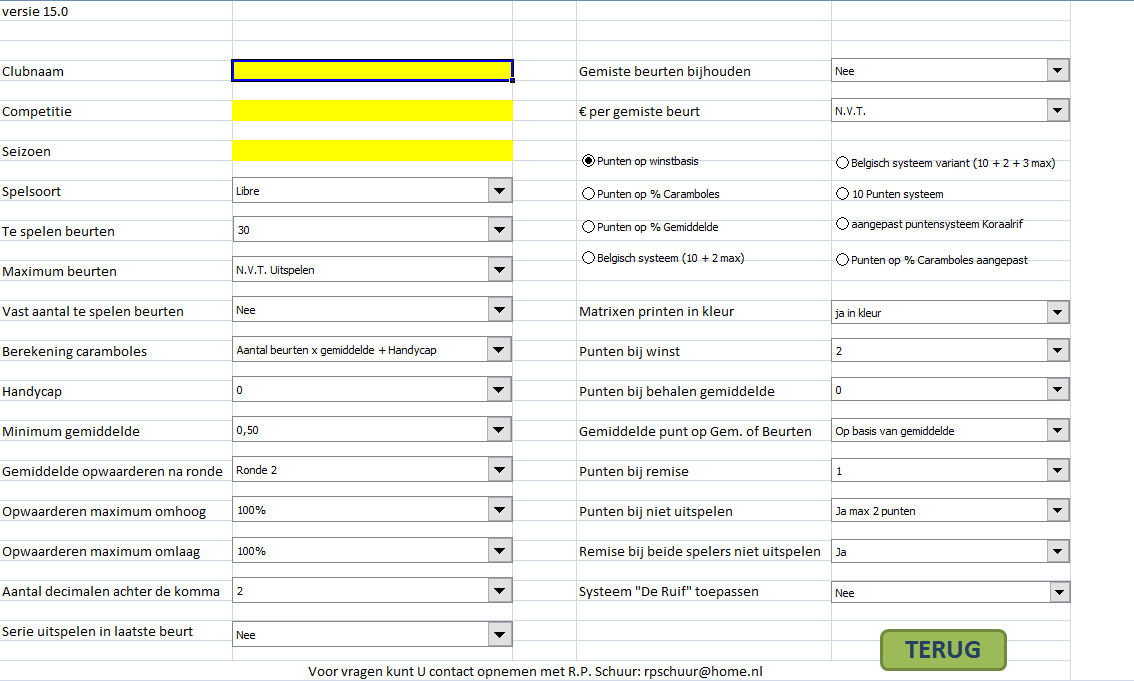
Als het bestand voor het eerst wordt geopend wordt het PARTIJBLAD zichtbaar:

Het veld is volledig op het beeld te zetten zoor op de knop BEELD ZOOMEN (1.)te drukken.



Met de rode balk (2.) wordt een foutmelding weergegeven dat er gegevens missen in het blad Algemeen. Deze wordt geopend door op de blauwe knop Algemeen (3.) te klikken.

Het volgende venster verschijnt:



Hier moeten een aantal gegevens ingevuld worden:

1. Clubnaam
2. Competitie (Bijvoorbeeld Libre 30 als er meerdere competities worden gespeeld)
3. Seizoen
4. Spelsoort
5. Te spelen beurten (hiernaar worden de te maken caramboles berekend)
6. Max. te spelen beurten ( bv als er nar 25 beurten niet verder wordt gespeeld)
7. Vast aantal te spelen beurten (als er bv altijd 25 beurten worden gespeeld)
8. Berekening Caramboles (er wordt gebruik gemaakt van het laatste intervaltabel van 2010
9. Handycap (alleen bij berekening caramboles naar gemiddelde)
10. Min gemiddelde (alleen bij berekening caramboles naar gemiddelde)
11. Opwaarderen na ronde (als deze bv op ronde 2 wordt gezet starten de spelers in ronde 3 met de nieuwe gemiddeldes)
12. Opw max omhoog (bv bij 30% kan een speler maximaal 30% omhoog, bij N.V.T. is dit oneindig, dus dan kan ook bv 230%)
13. Opw max omlaag (Hier geldt hetzelfde als mij Max omhoog)
14. Aantal decimalen achter de komma. Sommigen willen graag 3 cijfers achter de komma. Bij het spel driebanden werkt de sheet altijd op 3 cijfers achter de komma.
15. Serie uitspelen in de laatste beurt. Hierbij kan een speler in de laatste beurt zijn serie uitspelen. Hierbij kan de speler dus meer caramboles maken dan dat deze speler hoeft te maken.
16. Gemiste beurten bijhouden ( sommige clubs houden de gemiste beurten ook bij)
17. Euro per gemiste beurt (Sommige club wordt er bv 5 cent betaald per gemiste beurt, dan wordt in de stand niet de gemiste beurten geprint, maar hoeveel een speler betaald heeft aan gemiste beurten. Zet deze op N.V.T. om het aantal gemiste beurten te printen)
18. Het punten systeem bij punten op winstbasis worden er punten gegeven volgens de stappen eronder. Bij %car en %gem gaat het programma van 10 punten voor 100% en elke 10% is een punt erbij of een punt eraf. Hier zit geen maximum aan (dus 232% wordt 23 punten). Er is ook %gem 100 punten. Dan krijgt men 100 punten bij 100% v/h Gem. Bij het Belgisch systeem krijgt een speler 1 punt per 10% v/d Caramboles met een maximum van 10 punten. De speler krijgt 2 punten bij winst of 1 punt bij remise. Bij de variant geldt er een maximum van 13 punten i.p.v. 10 punten. Op verzoek is er ook een aangepast puntensysteem toegevoegd genaamd Koraalrif. Deze geeft de speler 1 punt vanaf 100% caramboles en een punt extra voor elke 10% meer tot een maximum van 4 punten.

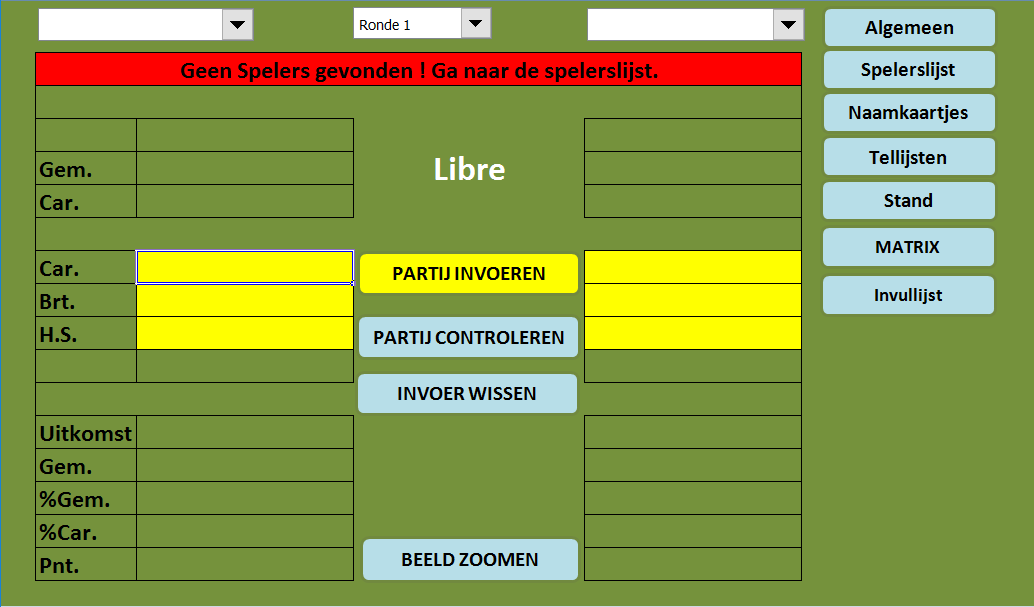
Op een ander verzoek is er nog een systeem toegevoegd. % Caramboles aangepast. Hierbij krijgt elke speler punten op % caramboles X 10 afgerond op 3 cijfers achter de komma. Elke speler kan bij behalen van de benodigde caramboles bonuspunten krijgen. 1 bij 20 beurten of minder, 2 bij 15 beurten of minder en 3 bij minder dan 10 beurten.

1. Punt bij winst Bij punten op winstbasis wordt hier opgegeven hoeveel punten een speler krijgt bij winst.
2. Punt bij remise Bij punten op winstbasis wordt hier opgegeven hoeveel punten een speler krijgt bij remise.
3. Punten halen gemiddelde Bij punten op winstbasis wordt hier opgegeven hoeveel punten een speler krijgt bij het allen van minimaal 100% van zijn/haar gemiddelde.
4. Gemiddelde punt op basis van Gem. of Beurten. Bij punten op basis van het gemiddelde wordt er een extra punt toegewezen als de speler 100% of meer van zijn gemiddelde haalt. Bij punten op basis van beurten wordt er een extra punt toegewezen als de speler zij aantal caramboles haalt binnen de te spelen beurten.
5. Punten bij niet uitspelen. Als er een vast aantal beurten wordt gespeeld en beide spelers hebben de benodigde caramboles niet gehaald kan hier worden opgegeven of een van de spelers toch winstpunten kan krijgen.
6. Remise bij beide spelers niet uitspelen. Als een partij is uitgepeeld en beide spelers hebben de caramboles niet gehaald, bijv. bij vaste beurten, dan kun je hier instellen of dit remise wordt. Als deze op Ja staat, dan maakt het programma er remise van. Als deze op nee staat kiest het programma een winnaar op basis van %gem.
7. Systeem “De Ruif” toepassen. De speler een minimale serie maken van Car / 5. Dit heeft echter geen invloed op de verdere werking van het programma.

Klik op de groene knop TERUG om terug te gaan naar het PARTIJBLAD.

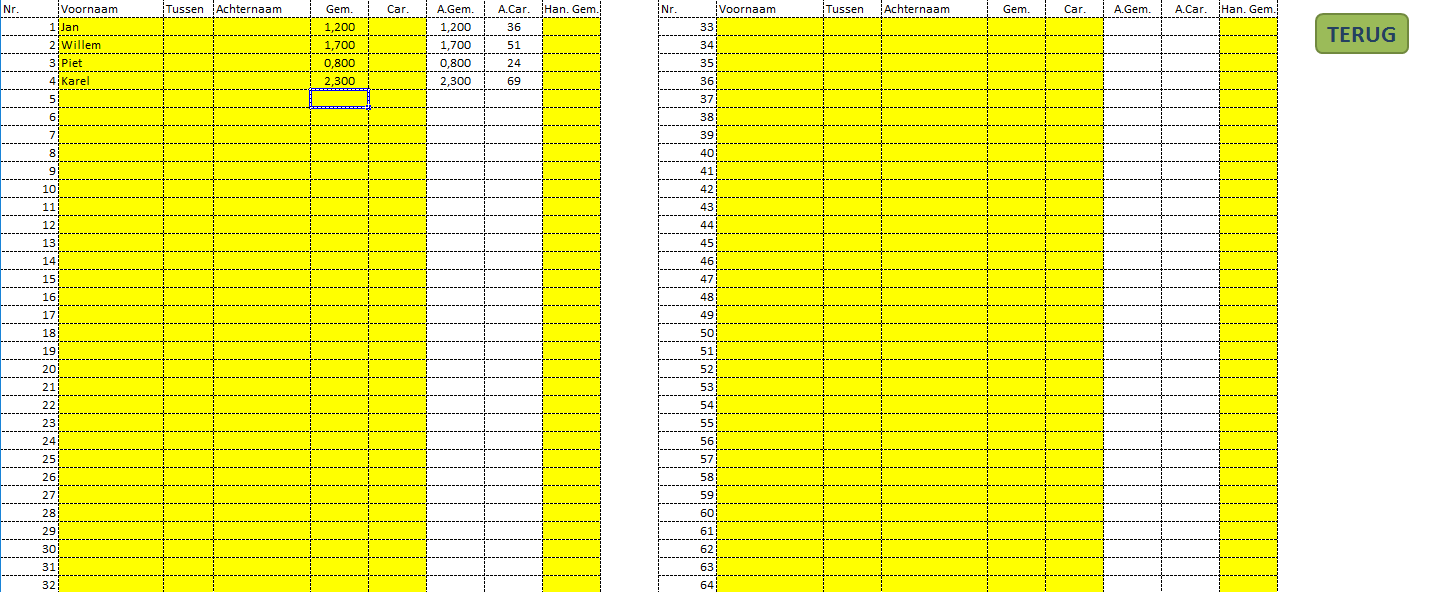


Zoals hierboven is te zien komen er extra velden in beeld als er wel gemiste beurten worden bijgehouden.



Nu geeft de sheet de foutmelding Geen spelers gevonden ! Ga naar Spelerslijst.

Klik op de blauwe knop Spelerslijst om hier naartoe te gaan.



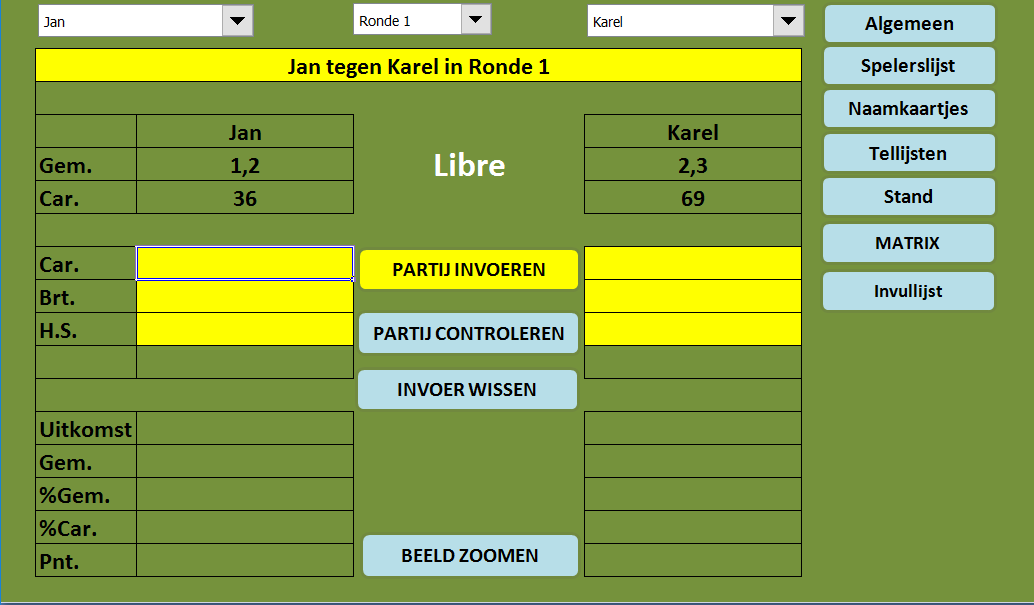
Hier worden allen spelernamen ingevuld met hun gemiddeldes. Het programma laat ook direct zien hoeveel caramboles elke speler moet maken aan de hand van de instellingen op het blad Algemeen.

Het mogelijk om het gemiddelde van een speler aan te passen nadat bijv. na ronde 1 het gemiddelde is bijgewerkt. Deze vul je dan in, in de kolom Ha.Gem.

Als alle spelers zijn ingevoerd klikt men weer op Terug om terug te keren naar het PARTIJBLAD.

Mocht er tijdens het seizoen een nieuw lid bij de club komen, dan kan men gewoon deze onderaan toe voegen aan de lijst.

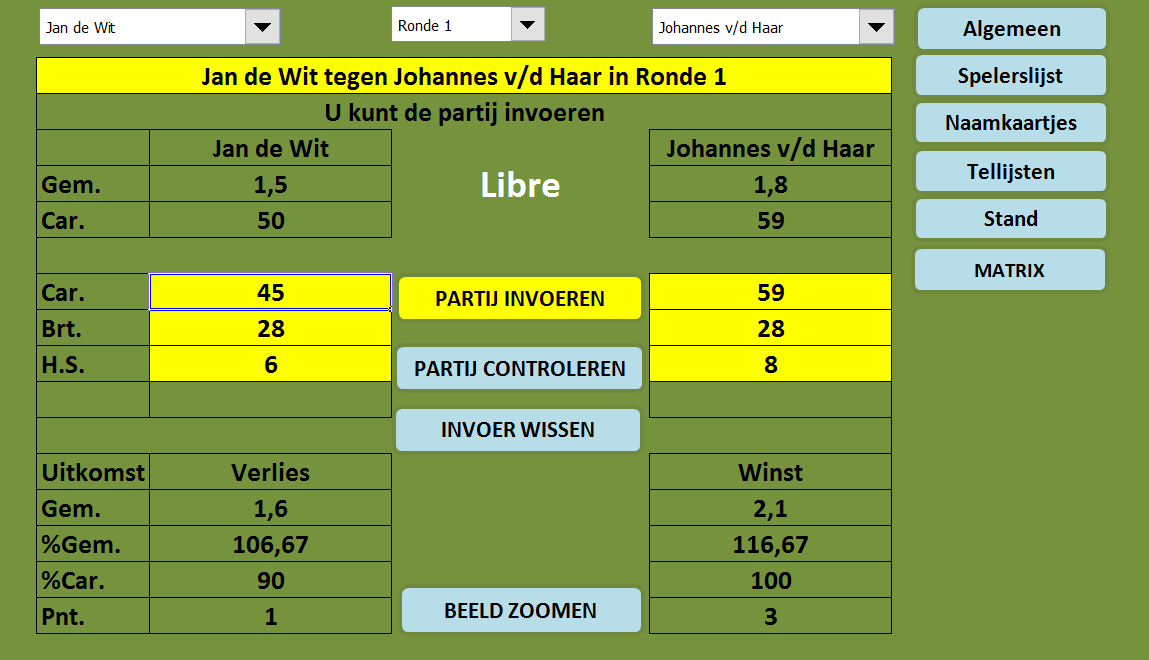
## PARTIJBLAD



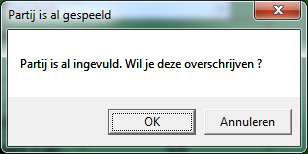
1. Kies de gewenste ronde om de partij in te voeren
2. Kies hier de 1ste speler
3. Kies hier de 2de speler (de spelers tegen wie speler 1 al gespeeld heeft komen niet in beeld)
4. Voer hier de punten van de 1ste speler in
5. Voer hier de punten van de 2de speler in
6. Klik hier om de gespeelde partij in te voeren
7. Klik hier om de ingevoerde punten van de 1ste en 2de speler te wissen
8. Klik hier om de punten van een gespeelde partij op te vragen, via deze knop is bijvoorbeeld een partij te corrigeren
9. Klik hier om in te zoomen op het gehele groen vlak, deze wordt dan zo groot mogelijk weergegeven op het scherm
10. Klik hier om de competitiegegevens in te voeren of aan te passen
11. Klik hier om spelers toe te voegen aan de competitie of om spelersgegevens te corrigeren
12. Klik hier om naamkaartjes uit te printen
13. Klik hier om tellijsten uit te printen
14. Klik hier om de stand uit te printen
15. Klik op hier om naar de matrix te gaan
16. Invullijst. U kunt i.p.v. dit venster de wedstrijden ook rechtstreeks (b.v. laptop) invoeren.

## PARTIJ INVOEREN

1. Kies de ronde om de partij in te voeren
2. Kies de1ste speler
3. Kies de 2de speler (spelers tegen wie speler 1 al gespeeld heeft komen niet in beeld)
4. Voer de punten in van de 1ste speler
5. Voer de punten in van de 2de speler
6. Controleer of alles goed is
7. Klik op partij invoeren om de gegevens in te voeren



Pas nadat alle benodigde gegevens zijn ingevoerd laat het programma zien wie de partij gewonnen heeft met de gemiddeldes etc. Als alles goed is staat er bovenaan “U kunt de partij invoeren”.



Als de partij al is gespeel verschijnt bovenstaand venster. Klik op OK om de gegevens te overschrijven (op deze manier kan een reeds gespeelde partij gecorrigeerd worden), of klik op Annuleren om terug te gaan. Dan kan men een andere ronde kiezen om de partij bv in ronde 2 in te voeren.

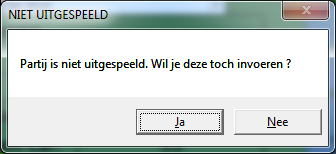


Verschijnt één van de bovenstaande meldingen dan kan de partij niet ingevoerd worden.

In het eerste voorbeeld zijn twee keer dezelfde speler geselecteerd vaerander dan of de 1ste of de 2de speler

In het tweede voorbeeld heeft de 2de speler te veel caramboles gemaakt (meer dan hij moet maken)

In het derde voorbeeld heeft de 1ste speler een te hoge hoogste serie gemaakt (meer dan hij moet maken)



Bovenstaande melding verschijnt als één van de spelers de te moeten maken caramboles niet heeft gehaald. Klik op JA om de partij alsnog in te voeren (bv als de partij is gestopt vanwege de maximale te spelen beurten) of klik op NEE om terug te gaan en de partij eventueel te corrigeren.

## PARTIJ CONTROLEREN

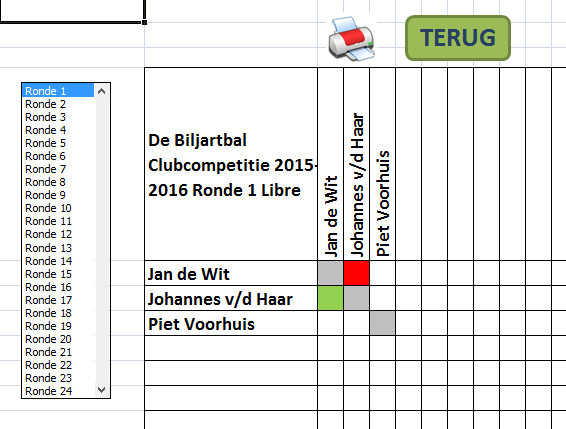
Het is mogelijk om een ingevoerde partij te controleren, corrigeren of te wissen. Klik in het Partijblad op de knop partij corrigeren om het volgende blad te openen.



1. Kies de ronde
2. Kies speler 1
3. Kies speler 2
4. Klik hier om de punten op te halen.
5. Als na punt 4 de cellen leeg blijven is de partij nog niet gespeeld. Als er hier punten verschijnen kunt u de punten eventueel corrigeren.
6. Als de punten zijn gecorrigeerd kunt met deze knop de partij corrigeren (invoeren).
7. Met deze knop kunt u de cellen onder punt 5 leeghalen.
8. Met deze knop kunt u een partij wissen uit de competitie.
9. Met deze knop wordt het venster automatisch aangepast naar uw beeldscherm.
10. Met deze knop keert u terug naar het Partijblad.

## MATRIX

Klikt men op een van de matrixknoppen dan verschijnt het volgende venster:



Links kiest u de ronde waarvan u de matrix wilt zien.

Als men op het printertje klikt dan wordt dit venster geprint. De gehele matrix wordt dan automatisch aangepast voor één A4 en afgedrukt. Deze wordt aangepast naar de hoeveelheid spelers en dan automatisch geschaald naar één A4.

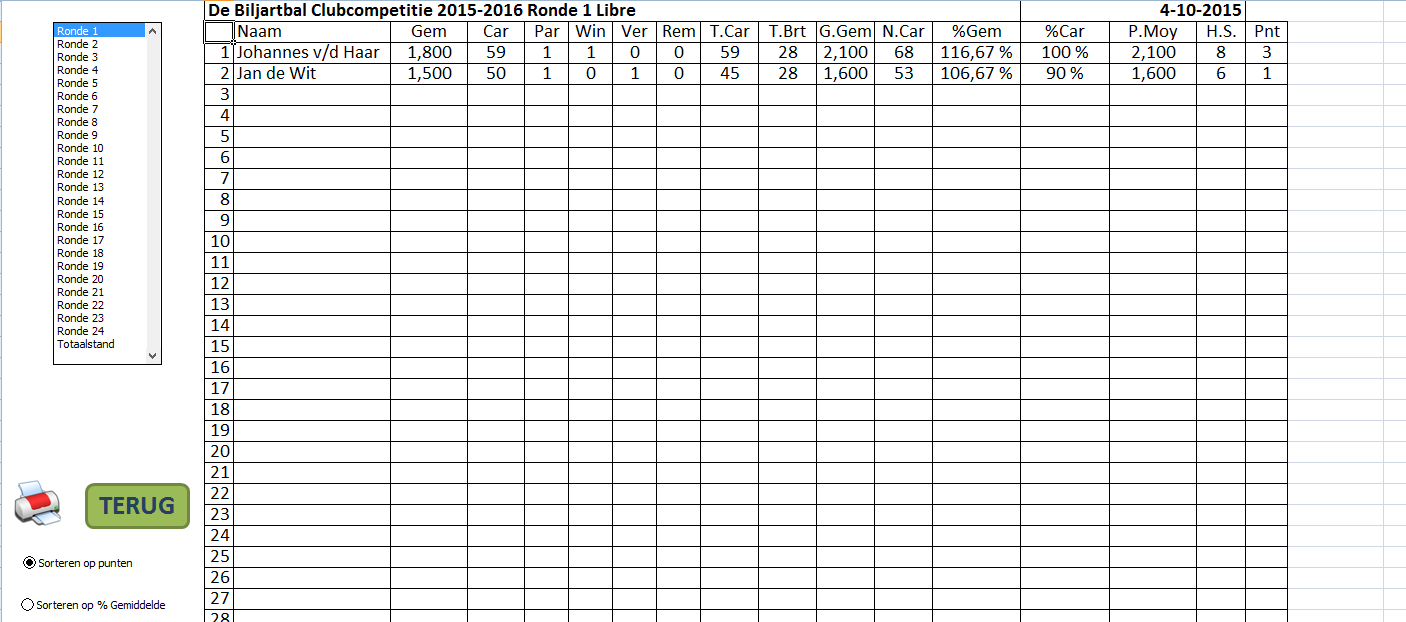
Wat is er te zien in dit blad:

1. Dit is de matrix van RONDE 1 (Helemaal links bovenin)
2. Het is de competitie Libre 30 (net onder de printer) dit is in te stellen op het blad Algemeen.
3. De datum is 07-11-2012
4. De partijen leest men van links naar rechts, dus Johannes v/d Haar heeft gewonnen van Jan de Wit en dan is het vakje groen. Jan de Wit heeft verloren van Johannes v/d Haar en het vakje is rood. Bij remise worden de vakjes zwart en de witte vakjes zijn de nog niet gespeelde partijen.
5. Let wel. Als er onder Algemeen is ingesteld deze in zwart-wit af te drukken, dn wordt alles hier zwart-wit.

Klik op de knop Terug om terug te gaan naar het PARTIJBLAD

## DE STAND

Klik in PARTIJBLAD op de knop stand en het volgende venster verschijnt:



Hier verschijnt het volgende:

1. Klik op de printer om deze af te drukken (alleen de ingevulde velden worden afgedrukt en de stand wordt geschaald op één of twee vellen A4. De tweede wordt alleen gebruikt als er meer dan 32 spelers zijn.)
2. Klik op Terug om terug te keren naar het PARTIJBLAD
3. U kunt ook instellen wat als zwaarste weegt voor het sorteren, punten of % Gemiddelde
4. Helemaal links kiest men de gewenste Ronde van Ronde 1 t/m Ronde 26 of de totaalstand

De totaalstand telt het gehele seizoen op van alle ronden.

## Naamkaartjes afdrukken

Klik in PARTIJBLAD op de knop Naamkaartjes en onderstaand venster verschijnt:



Deze werkt als volgt:

1. Kies hier of U alle spelers, 3 spelers of 1 speler wilt printen. Bij één speler wordt de speler gekozen uit invoerveld 3
2. Kies hier de gewenste ronde ( hier kunt U een andere ronde kiezen als er opgewaardeerd is)
3. Kies hier de 1ste speler (alleen bij 1 of 3 spelers afdrukken)
4. Kies hier de 2de speler (alleen bij 3 spelers afdrukken)
5. Kies hier de 3de speler (alleen bij 3 spelers afdrukken)
6. Hier kunt U zien welke spelers geselecteerd zijn
7. Klik op de printer om de naamkaartjes af te drukken
8. Klik op bewerken om de naamkaartjes aan te passen.

# Naamkaartjes bewerken.



Hier kunt u de naamkaartjes bewerken.

Pas op ! verander hier alleen de kolombreedte of de lettertypes.

U kunt hier de kolommen G en H aanpassen. Deze kunt u breder of smaller maken.

Bijvoorbeeld u wilt kolom G breder of smaller maken. Ga dan met de muis naar boven waar de kolomnamen G en H staan.



Als u precies op de lijn staat verandert de muiscursor. Druk da de linkermuisknop in en houdt deze vast. U kunt nu door de muis te bewegen de kolom breder of smaller maken.

Hetzelfde kunt ook voor kolom H doen, maar dan gaat u met de muis tussen kolom H en I staan.

Door op de letter van het kolom te klikken selecteert u de gehele kolom. Nu kunt u de lettertype aanpassen.

# TELLIJSTEN

Klik in PARTIJBLAD op de knop TELLIJSTEN en het onderstaande venster verschijnt:



Kies hier de aantal beurten die de lijst moet bevatten.

Kies dan het aantal lijst die men wil hebben (er staan 2 op elke A4)

Klik op de printer om de lijsten af te drukken

Klik op Terug om terug te keren naar PARTIJBLAD

Klik op BEWERKEN om de lijsten aan te passen.

Als er is gekozen op om gemiste beurten bij te houden krijgen de lijsten automatisch en extra veld onderaan om de gemiste beurten in te vullen.

# Tellijsten aanpassen



Hier kunt U bijvoorbeeld uw eigen logo in de tellijsten plaatsen.

Let wel. U kunt dit voor elke lijst doen, maar dan moet u wel alle verschillende lijsten bij langs.

# Partijen rechtstreeks invoeren.

Klik op het hoofdscherm op de knop Invullijst.



Deze lijst kunt u tijdens de partij invullen.

Verder werkt deze hetzelfde.

Verder laat de Bij “De Ruif” de minimale te behalen serie zien.