



KOT 2012-2013

14-09-2010 B.S.V.	- W.v.v.-A	28- 20	09-11-2010 de Sluis	- Eendracht-A	28- 22
14-09-2010 Holthuis-C	- de Kroegh	26- 26	09-11-2010 T.O.G.	- K.O.T.	27- 13
14-09-2010 T.O.G.	- De Brug	28- 24	09-11-2010 De Brug	- de Kroegh	25- 26
14-09-2010 K.O.T.	- de Sluis	24- 17	09-11-2010 B.S.V.	- Quick-A	24- 24
16-09-2010 Quick-A	- Quick-C	28- 12	11-11-2010 Eendracht-B	- W.v.v.-B	17- 24
16-09-2010 Eendracht-B	- Eendracht-A	24- 18	11-11-2010 Quick-B	- Quick-C	21- 24
21-09-2010 Quick-C	- Holthuis-C	26- 19	16-11-2010 Quick-C	- De Brug	24- 28
21-09-2010 de Sluis	- T.O.G.	21- 25	16-11-2010 Holthuis-C	- B.S.V.	25- 19
23-09-2010 Quick-B	- B.S.V.	25- 18	18-11-2010 W.v.v.-B	- W.v.v.-A	28- 20
23-09-2010 W.v.v.-A	- Eendracht-B	24- 23	18-11-2010 Quick-A	- Eendracht-B	23- 23
23-09-2010 Eendracht-A	- W.v.v.-B	28- 22	18-11-2010 Eendracht-A	- T.O.G.	28- 23
23-09-2010 de Kroegh	- K.O.T.	24- 22	18-11-2010 de Kroegh	- de Sluis	20- 21

KOT 2012-2013

14-09-2010 B.S.V.	- W.v.v.-B	28- 20	Caramb	Dir	Ikarik	Pris
M.Talen	22 M.Hillem	12	22- 12	20	2- 12	4- 4
J.Harmelink	22 Rier.Halle	22	22- 22	22	7- 6	4- 4
W.Krogh	22 G.Veendaal	12	22- 12	22	2- 9	4- 4
F.Sauring	17 H.Doldersum	28	17- 28	16	8- 4	4- 4
J.Gruneman	16 E.Mansink	22	16- 21	16	10- 6	4- 0
M.Klikan	12 H.Boertje	22	12- 1	17	2- 1	4- 0
R.Olansloot	17 G.Stegeman	26	17- 26	16	2- 2	4- 4
14-09-2010 Holthuis-C	- de Kroegh	28- 28	Caramb	Dir	Ikarik	Pris
M.Rajndas	12 H.Cramer	16	12- 16	12	2- 7	4- 4
D.Lusseveld	21 Ewan.Srinia	16	21- 16	19	12- 6	4- 4
R.Kalzer	22 Ruan.Veld	28	22- 28	19	2- 11	4- 4
F.Hessing	16 G.Doddema	21	16- 21	29	11- 12	4- 4
G.Sjbes	20 E.Rohof	16	20- 16	10	12- 6	4- 4
J.Olthof	22 H.Leeuwenkamp	12	22- 12	17	4- 11	2- 4
G.Tilvis	22 G.Doggar	26	22- 16	10	6- 7	4- 2

B.S.V.	Begin		Na 4 part		Na 8 part		2e helft		Part	Car	Brt	Gem	HS	KP	Pnt
	Moy	Car	Moy	Car	Moy	Car	Moy	Car							
A.Greiving	1,01	20					1,01	20	17	303	383	0,79	11	10	55
A.Smet	0,49	15					0,75	17	17	243	326	0,75	13	10	62
F.Hessing	0,98	19					0,98	19	19	331	391	0,85	13	10	68
G.Kram	0,99	19					0,99	19	17	267	309	0,86	12	10	50
G.Veendaal	0,41	15					0,53	15	20	236	442	0,53	12	11	58
H.Dekkers	1,04	21					1,04	21	21	348	417	0,83	13	11	60
J.Harmelink	1,25	25					1,25	25	16	319	330	0,97	12	11	46
J.Kulk	1,25	25					1,25	25	21	484	414	1,17	12	10	73
K.Hoff	1,25	25					1,25	25	10	226	207	1,09	12	11	35
L.Schumer	1,01	20					1,01	20	10	176	229	0,77	12	12	33

	A	C	D	E	F	G	H	J	K	L	M	N	P	Q
1														
2	ThuisClub						UitClub							
3	Holthuis-C						de Sluis							
4														
5	Verv	Dbt	Naam	Gesp	Car	H Serie	Dbt	Naam	Gesp	Car	H Serie	Brt		
6	0	0	A.Byker		18	4	1	J. Veerenhuis		12	3	10		
7	0	1	A.Byker		23	5	0	H. Drenth		13	3	8		
8	0	0	M.Talen		18	3	0	D. Hoogstraten		30	5	10		
9	0	0	H.Kikkert		16	3	0	J. Veerenhuis		11	3	10		
10	0	2	H.Kikkert		26	3	0	J. Boertje		9	5	9		
11	0	0	B.Hofmeier		16	4	0	H. Leeuwenkamp		15	7	11		
12	1	0					0							
13														



Gemaakt in MS ACCESS 2007 ten behoeve van de KOT-biljartcompetitie
 Ontwikkelaar: Ron Clarijs
 E-mail adres: ron.clarijs@gmail.com
 Website: <http://members.ziggo.nl/clarijs/bcm/>
 Gsm: 06-16507254

Inhoudsopgave

1	Inleiding.....	1
2	Tabellen.....	1
2.1	Tabel Configuratie.....	2
2.2	Tabel Teams.....	2
2.3	Tabel Spelers.....	2
2.4	Tabel Wedstrijden.....	3
2.5	Tabel Uitslagen.....	3
2.6	Tabel Hlp_Invoer.....	3
2.7	Tabel MoyUpdRegels.....	4
2.8	Tabel XLS_Beurten, XLS_Team1, XLS_Team2, XLS_Wedstrijd.....	4
3	Relaties tussen tabellen.....	4
4	Wedstrijdschema aanmaken.....	5
5	Aanpassen sjabloon.xls.....	5
6	sjabloon.xls invullen.....	6
7	Verwerken XLS-bestanden.....	6
7.1	Foutieve wedstrijd aanpassen.....	7
8	Moyenne bijwerken en competitie afsluiten.....	8
8.1	Algemeen.....	8
8.2	Na 4 partijen.....	9
8.3	Na 8 partijen.....	10
8.4	Begin 2e helft competitie.....	10
8.5	Eind competitie.....	10
9	Begin nieuwe competitie.....	10
10	Formulieren.....	11
11	Rapporten.....	11
11.1	Sortering rapporten.....	12
12	Rapporten opslaan als PDF-bestand.....	12
13	Wat te doen elke week.....	12
14	Tips.....	14
15	Valkuilen.....	14
16	Eigendom.....	15



1 Inleiding

Ten behoeve van het verwerken van uitslagen van de KOT-biljartcompetitie is dit programma gemaakt.

Benodigheden:

- Computer met Windows XP of hoger.
- MS ACCESS 2007.
- EXCEL 2007.
- Internetverbinding tbv uploaden rapporten en e-mailen.

Kennisniveau:

- Basiskennis Windows. Mappen maken, bestanden hernoemen, verplaatsen.
- Basiskennis MS ACCESS 2007. Rapporten, formulieren, tabellen openen. Records toevoegen, aanpassen, verwijderen. Kolommen zichtbaar maken, verbergen, breder maken.
- Basiskennis EXCEL.

Bestanden:

- Biljart_KOT.accdb: Dit is het programma zelf met rapporten, formulieren en code. Hierin zitten gekoppelde tabellen. Tabellen zijn gekoppeld met de echte tabellen met dezelfde naam in Biljart_data.accdb. Tabellen worden gekoppeld bij het opstarten van Biljart_KOT.accdb (behalve XLS_* tabellen).
- Biljart_data.accdb: De database met de echte tabellen met als inhoud de teams, spelers, wedstrijden enz
- sjabloon.xls: EXCEL-bestand tbv invullen van partijuitslagen.
- Handleiding.pdf: De handleiding.
- Logo.jpg: Een jpeg-bestand met het logo wat op diverse rapporten verschijnt. Afmeting moet 410x87 pixels zijn. Indien afmeting niet 410x87 is dan wordt de afbeelding uitgerekt tot 410x87 pixels!

Mappen (slechts een aanbeveling):

- "Mijn Documenten"\BiljartKOT . Voeg in MS ACCESS deze map (inclusief submappen) toe aan het vertrouwenscentrum. Zie <http://office.microsoft.com/nl-nl/access-help/een-vertrouwde-locatie-voor-uw-bestanden-maken-verwijderen-of-wijzigen-HA010031999.aspx>
- Maak onder deze map de mappen PROD (voor het echte werk), TEST (voor testen), 2012 (archief voor 2012 competitie), 2013 (archief voor 2013 competitie) enz.
- Zet het bestand Handleiding.pdf in "Mijn Documenten"\BiljartKOT . Zet Logo.jpg, sjabloon.xls, Biljart_KOT.accdb en Biljart_data.accdb in de submap.

2 Tabellen

Tabellen hebben velden. Deze velden hebben weer eigenschappen. Zo heeft tabel Spelers bijvoorbeeld het veld Moyenne met de volgende voor jou belangrijke eigenschappen:

- Decimaal met 2 cijfers achter komma.
- Is vereist, dus je mag hem niet leeg laten.
- Groter dan 0.

Rechtermuis op de tabelnaam->Ontwerpweergave (er verschijnt een melding dat het een gekoppelde tabel is en dat je niet kunt wijzigen, druk op Ja). Klik op een veldnaam en onderaan zie je de veldeigenschappen. Klik bovenaan in het lint op "Indexen" en je ziet de indexen op die tabel. Klik daar op een index en je ziet de eigenschappen van die index. Een index gebruik ik om:

- Snelheid. Ik wil snel kunnen vinden welke partijen bij welke wedstrijd horen. Op alle ID-velden, WedID, SpelerID, TeamID enz zit een index.
- Om het veld uniek te maken. Bijvoorbeeld een spelernaam is uniek, maar ook TeamNaam en TeamNr. Dit is een zogenaamde "unique index".

Indien een tabel het veld ID heeft voor genereren van uniek nummer dan verberg ik dat indien je de tabel opent.

2.1 Tabel Configuratie

Alle velden behalve ID zelf invullen.

Configuratie		
Veldnaam	Gegevenstype	Beschrijving
ID	Numeriek	Uniek nummer, standaardwaarde 1, alleen waarde 1 kan. Dit voorkomt meerdere records
MoyHerz1	Numeriek	Na minimaal hoeveel partijen is de eerste moyenneherziening van nieuwe spelers
MoyHerz2	Numeriek	Na minimaal hoeveel partijen is de tweede moyenneherziening van nieuwe spelers
BeginComp1	Datum/tijd	Wanneer begint de eerste helft van de competitie. Moet maandag zijn
BeginComp2	Datum/tijd	Wanneer begint de tweede helft van de competitie. Moet maandag zijn
ToernooiNaam	Tekst	De naam van het toernooi
FTPInfo	Tekst	Info voor FTP naar website (ftpserver;username;password;remote-folder)

2.2 Tabel Teams

Alle velden behalve ID zelf invullen. Zet teams in koppels 1/2, 3/4, 5/6 enz indien je wilt dat een team thuis speelt indien het andere team uit speelt (veld TeamNr). Bij oneven aantal teams zijn koppels 2/3, 4/5, 6/7 enz. Nummer TeamNr vanaf 1!

Teams		
Veldnaam	Gegevenstype	Beschrijving
ID	AutoNummering	Uniek automatisch gegenereerd nummer
TeamNr	Numeriek	Een zelf gekozen uniek nummer vanaf 1. Gebruikt om wedstrijdschema te maken
TeamNaam	Tekst	De teamnaam
Actief	Ja/nee	Of een team actief is. Op Nee zetten indien een team uit de competitie wordt gehaald
SpeelDag	Numeriek	De standaard dag van de week dat het team thuis speelt

2.3 Tabel Spelers

TeamID, SpelerNaam, Moyenne, Nieuw zelf invullen. De andere Moy* velden worden gevuld mbv moyenne bijwerkrouines.

Spelers		
Veldnaam	Gegevenstype	Beschrijving
ID	AutoNummering	Uniek automatisch gegenereerd nummer
TeamID	Numeriek	Verwijst naar Teams.ID oftewel het unieke nummer van een team
SpelerNaam	Tekst	De spelersnaam
Moyenne	Numeriek	Het te spelen begin moyenne
Nieuw	Ja/nee	Dit bepaalt of de speler nieuw is
MoyNaXpar	Numeriek	Het te spelen moyenne na 1e herziening
MoyNaYpar	Numeriek	Het te spelen moyenne na 2e herziening
Moy2eHelft	Numeriek	Het te spelen moyenne in de 2e helft van de competitie
MoyNaXpar_LAMU	Datum/tijd	De datum/tijd wanneer het moyenne 1e herziening is bepaald
MoyNaYpar_LAMU	Datum/tijd	De datum/tijd wanneer het moyenne 2e herziening is bepaald
Moy2eHelft_LAMU	Datum/tijd	De datum/tijd wanneer het moyenne 2e helft is bepaald

2.4 Tabel Wedstrijden

Wordt gevuld door formulier Beheermenu optie "Perfect schema aanmaken". Veld Opmerking kun je zelf invullen, maar wordt verder nergens gebruikt.

Wedstrijden		
Veldnaam	Gegevenstype	Beschrijving
ID	AutoNummering	Uniek automatisch gegenereerd nummer
Datum	Datum/tijd	De speeldatum van de wedstrijd
TeamID1	Numeriek	Thuis spelend team. Verwijst naar Teams.ID oftewel het unieke nummer van een team
TeamID2	Numeriek	Uit spelend team. Verwijst naar Teams.ID oftewel het unieke nummer van een team
BP1	Numeriek	Eventuele bonuspunten voor het thuisspelende team. Automatisch igv vervalpartijen
BP2	Numeriek	Eventuele bonuspunten voor het uitspelende team. Automatisch igv vervalpartijen
Opmerking	Tekst	Opmerking

2.5 Tabel Uitslagen

Wordt gevuld mbv formulier Beheermenu optie "Verwerk XLS-Invoer".

Uitslagen		
Veldnaam	Gegevenstype	Beschrijving
WedID	Numeriek	Verwijst naar Wedstrijden.ID oftewel het unieke nummer van een wedstrijd
Db1	Numeriek	Thuisplayer: 0=normale partij, 1=eerste dubbelpartij, 2=tweede dubbelpartij
SpelerID1	Numeriek	Thuisplayer. Verwijst naar Spelers.ID oftewel het unieke nummer van een speler
Car1	Numeriek	Gemaakte caramboles door thuisplayer
CarToMake1	Numeriek	Te maken basiscaramboles door thuisplayer (zonder dubbelpartij strafcaramboles)
HS1	Numeriek	Hoogste serie van thuisplayer
Db12	Numeriek	Uitspeler: 0=normale partij, 1=eerste dubbelpartij, 2=tweede dubbelpartij
SpelerID2	Numeriek	Uitspeler. Verwijst naar Spelers.ID oftewel het unieke nummer van een speler
Car2	Numeriek	Gemaakte caramboles door uitspeler
CarToMake2	Numeriek	Te maken basiscaramboles door uitspeler (zonder dubbelpartij strafcaramboles)
HS2	Numeriek	Hoogste serie van uitspeler
Beurten	Numeriek	Gespeelde beurten

2.6 Tabel Hlp_Invoer

Tabel wordt gevuld met gegevens uit een XLS- of XLSX-bestand (formulier Beheermenu optie "Verwerk XLS-Invoer") en automatisch aangevuld met de te maken caramboles. Daarna wordt de inhoud van deze tabel overgezet naar tabel Uitslagen (veld WedID van de wedstrijd wordt er ook aan toegevoegd en veld Nr verwijderd). Tabel Hlp_Invoer heeft altijd als inhoud de gegevens van het laatst verwerkte (succesvol of fout) XLS- of XLSX-bestand. Handig indien formulier Beheermenu optie "Verwerk XLS-Invoer" zegt dat een partij niet uit is, of dat een speler te veel caramboles heeft gemaakt.

Hlp_Invoer		
Veldnaam	Gegevenstype	Beschrijving
Nr	Numeriek	Rijnummer vanuit XLS bestand
Db1_1	Numeriek	Thuisplayer: 0=normale partij, 1=eerste dubbelpartij, 2=tweede dubbelpartij
SpelerID_1	Numeriek	Thuisplayer. Verwijst naar Spelers.ID oftewel het unieke nummer van een speler
GespCar_1	Numeriek	Thuisplayer. Gemaakte caramboles
CarToMake_1	Numeriek	Te maken basiscaramboles door thuisplayer (zonder dubbelpartij strafcaramboles)
HS_1	Numeriek	Thuisplayer. Hoogste Serie
Db1_2	Numeriek	Uitspeler: 0=normale partij, 1=eerste dubbelpartij, 2=tweede dubbelpartij
SpelerID_2	Numeriek	Uitspeler. Verwijst naar Spelers.ID oftewel het unieke nummer van een speler
GespCar_2	Numeriek	Uitspeler. Gemaakte caramboles
CarToMake_2	Numeriek	Te maken basiscaramboles door uitspeler (zonder dubbelpartij strafcaramboles)
HS_2	Numeriek	Uitspeler. Hoogste Serie
Beurten	Numeriek	Aantal beurten dat de partij duurt

2.7 Tabel MoyUpdRegels

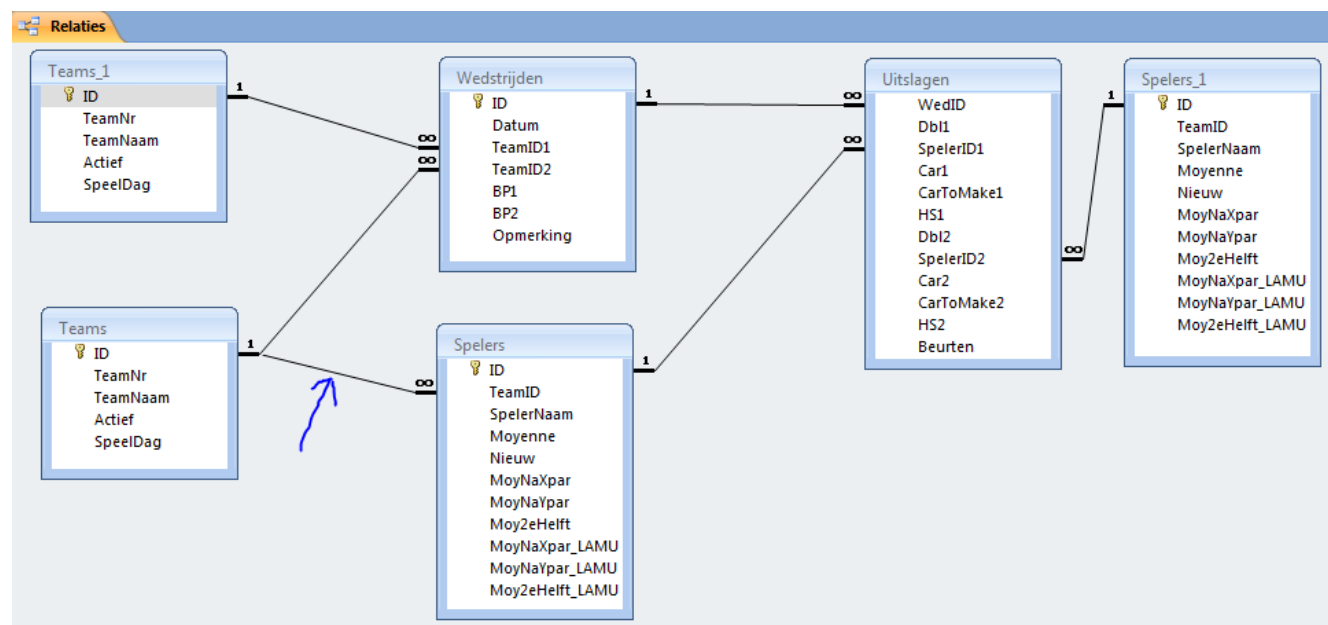
Deze tabel is voor de diverse Moyenne Update regels. Tabel wordt beheerd door de ontwikkelaar.

Veldnaam	Gegevenstype	Beschrijving
Soort	Numeriek	Soort: 0=XLS, 1=2eHelft, 2=Einde
VolgNr	Numeriek	Volgnummer binnen soort
CodeSQL	Memo	Uit te voeren code in SQL

2.8 Tabel XLS_Beurten, XLS_Team1, XLS_Team2, XLS_Wedstrijd

Dit zijn gekoppelde tabellen en wijzen naar een deel van het te verwerken XLS- of XLSX-bestand. Formulier Beheermenu optie "Verwerk XLS-Invoer" koppelt deze tabellen steeds aan een ander XLS- of XLSX-bestand.

3 Relaties tussen tabellen



Je ziet bijvoorbeeld een relatie tussen tabel Teams en Spelers. Een team kan meerdere keren (∞) voorkomen in tabel Spelers, een of meerdere spelers zitten namelijk in een team. Omdat Spelers.TeamID verwijst naar Teams.ID kun je een team wat nog spelers heeft niet verwijderen.

- Team met gerelateerde spelers kan niet verwijderd worden.

- Team met gerelateerde wedstrijden (zowel uit- als thuisclub) kan niet verwijderd worden.
- Speler met gerelateerde uitslagen (zowel uit- als thuisclub) kan niet verwijderd worden.
- Wedstrijd met gerelateerde uitslagen kan niet verwijderd worden.

4 Wedstrijdschema aanmaken

Aanmaken van het wedstrijdschema moet plaatsvinden aan het begin van de competitie. In tabel Configuratie moeten de velden BeginComp1 en BeginComp2 goed ingevuld zijn. Verder moeten alle teams goed ingevuld zijn in tabel Teams en moet hun speeldag en TeamNr goed ingevuld zijn. Tabel Uitslagen en Wedstrijden worden door de routine eerst leeggemaakt.

Open formulier Beheermenu optie “Perfect schema aanmaken” en het wedstrijdschema wordt automatisch aangemaakt.

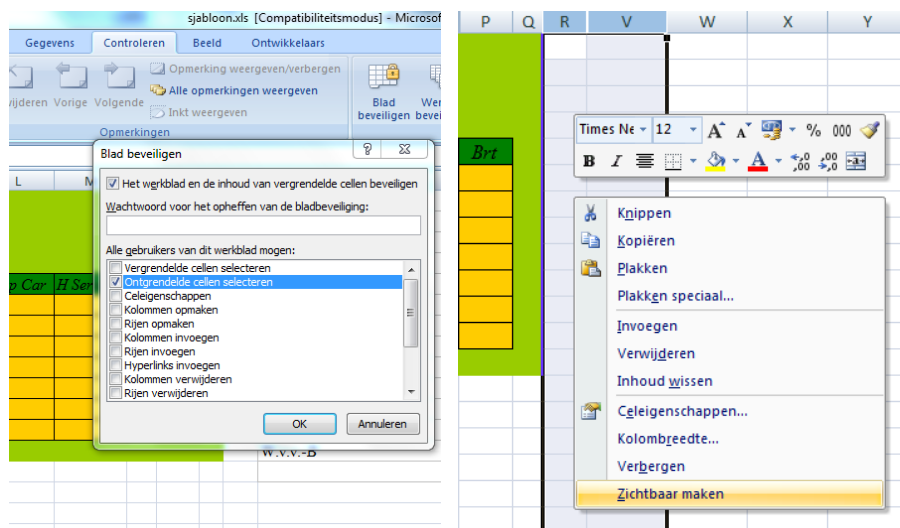
5 Aanpassen sjabloon.xls

sjabloon.xls moet elke keer aangepast worden indien de teams of spelers veranderen. Dus in ieder geval aan het begin van een nieuwe competitie. Dit gaat nu volautomatisch indien je formulier Beheermenu optie “Bijwerken XLS-sjabloon” opent. Evengoed volgt hier een uitleg.

Voorbeeld hoe sjabloon.xls eruitziet. Kolom B, I, O, S, T en U zijn echter verborgen.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
1																			De Brug	De Brug	B.Reijnders
2																			de Kroegh	De Brug	B.Tebberman
3																			De Sluis	De Brug	H.Niks
4																			Eendracht-A	De Brug	I.Wendels
5																			Eendracht-B	De Brug	J.Bruins
6	Nr	Part	Ds	Naam	Geop	Cap	H	Serie	Nr	Ds	Naam	Geop	Cap	H	Serie	Nr	Br	Holthuis-C	De Brug	J.Winkels	
7	6	0	0						6	0									Holthuis-D	De Brug	K.Ekkel
8	7	0	0						7	0									K.O.T.	De Brug	L.Weyteman
9	8	0	0						8	0									Quick-A	De Brug	W.Winkels
10	9	0	0						9	0									Quick-C	de Kroegh	A.Roelofs
11	10	0	0						10	0									T.O.G.	de Kroegh	A.Mulder
12	11	0	0						11	0									W.v.v.-A	de Kroegh	C.Weijers
13	12	0	0						12	0									W.v.v.-B	de Kroegh	Eten Brinke
14																			de Kroegh	de Kroegh	G.de Weerd
15																			de Kroegh	de Kroegh	J.de Weerd
16																			de Kroegh	de Kroegh	K.Wessels
17																			de Kroegh	de Kroegh	L.Shukru
18																			de Kroegh	de Kroegh	M.Hoekstein

1. Klik bovenaan op Controleren en dan in het lint op “Beveiliging blad opheffen”. Type daarna het geheime wachtwoord in.
2. Selecteer kolom R:V, rechtermuis “Zichtbaar maken”. Nu zijn kolommen S:U zichtbaar.
3. Selecteer kolom S:U, rechtermuis “Inhoud wissen”. Nu zijn kolommen S:U leeg.
4. Open in MS ACCESS query TeamLijst, Selecteer alles (CTRL-A) en zet het in het klembord (CTRL-C)
5. Selecteer cel S1 en plak (CTRL-V). De teams staan er nu gesorteerd in kolom S.
6. Open in MS ACCESS query TeamSpelersLijst, Selecteer alles (CTRL-A) en zet het in het klembord (CTRL-C).
7. Selecteer cel T1 en plak (CTRL-V). De teams/spelers staan er nu gesorteerd in kolom T:U.
8. Selecteer cel S1:U1, rechtermuis “Verwijderen”. Klik “Cellen naar boven verplaatsen” en vervolgens op OK.
9. Selecteer kolom S:U, rechtermuis “Verbergen”. Nu zijn kolommen S:U verborgen.
10. Klik bovenaan op Controleren en dan in het lint op “Blad beveiligen”. Verzin een moeilijk wachtwoord vul dat in en onthoud het heel goed!
11. Zorg dat kolom A in beeld is en klik op cel E3.
12. Sla sjabloon.xls op en mail het bestand naar alle teamleiders.



6 sjabloon.xls invullen

1. Vul de ThuisClub en UitClub in.
2. Voer alle gespeelde partijen in. Verv laat je op 0 staan. Indien het de eerste dubbelpartij is voer je bij Dbl 1 in, bij de tweede dubbelpartij bij Dbl 2. Bij gewone partijen laat je Dbl op 0 staan.
3. Voer vervallen partijen in. Vul bij Verv 1 in en maak Dbl leeg of zet hem op 0. Maak alle andere velden van zowel de thuis- als uitspeler leeg!
4. Sla sjabloon.xls op onder een vrij unieke naam bijvoorbeeld Teamnaam-datum.xls (de Kroegh-23032012.xls).
5. Mail het aangemaakte XLS-bestand zsm naar de competitiebeheerder.

Voorbeeld juist ingevulde sjabloon.xls:

	A	C	D	E	F	G	H	J	K	L	M	N	P	Q
1														
2				ThuisClub										
3			De Brug											
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														

7 Verwerken XLS-bestanden

Kijk regelmatig naar je mail en kijk of er al XLS- en XLSX-bestanden zijn gemaïld met uitslagen. Zet de XLS- en XLSX-bestanden in submap Invoer onder je biljartmap. Je kunt ze meteen verwerken en dus meteen zien of het goed gaat en tijdig opmerken dat er fouten zijn. Na het verwerken van alle XLS- en XLSX-bestanden worden automatisch de moyennes na 4 en 8 wedstrijden aangepast.

- Wedstrijd bestaat niet, is al ingevoerd, of is in de toekomst!
- Ongeldig aantal goed ingevulde uitslagen!
 - ❖ Zijn alle velden wel juist ingevuld zoals bovenstaand uitgelegd?

- ❖ Staat er geen onzin, bijvoorbeeld dubbelpartij 3, of 0 beurten?
- ❖ Hoogste serie * Beurten < Gemaakte caramboles?
- ❖ Hoogste serie > Gemaakte caramboles?
- ❖ Zitten de ingevulde spelers wel in dat team?

Controleer mbv query Hlp_Invoer_Check om te zien welke partijen WEL geaccepteerd worden.

- Te veel vervallen partijen!
- Niet alle dubbelpartijen en toch vervallen partijen!
- Speler heeft meerdere normale partijen!
- Te veel dubbelpartijen!
- Maximum Dubbelpartij nummer is ongelijk aan aantal dubbelpartijen!
- Dubbelpartijen zijn niet uniek genummerd!
- Dubbelpartijspelers zijn niet uniek!
- Dubbelpartijspeler zonder gewone partij!
- Een speler heeft te veel caramboles gemaakt!

Controleer mbv query Hlp_Invoer_Check om te zien hoeveel caramboles de spelers moeten maken.

- Een partij is niet uit!

Controleer mbv query Hlp_Invoer_Check om te zien hoeveel caramboles de spelers moeten maken.

Er wordt duidelijk weergegeven in welk XLS- of XLSX-bestand er een fout zit en wat voor fout er is opgetreden. Tabel Hlp_Invoer heeft altijd als inhoud de gegevens van het laatst verwerkte (succesvol of fout) XLS-bestand.

Open formulier Beheermenu optie “Verwerk XLS-Invoer” en alle XLS- en XLSX-bestanden in submap Invoer onder je biljartmap worden een voor een verwerkt. Indien een XLS- of XLSX-bestand goed is verwerkt wordt hij hernoemd naar Datum_thuisteam_uitteam.XLS_verwerkt bijvoorbeeld **2012-03-19_Eendracht-A_Holthuis-C.XLS_verwerkt**.

De foutief bevonden XLS- en XLSX-bestanden kun je zelf bekijken en eventueel aanpassen. Bijvoorbeeld indien een vervallen partij niet als vervallen is opgegeven of als een dubbelpartij als normale partij is opgegeven. Als je het zelf niet kunt oplossen, bijvoorbeeld als de hoogste serie lager is dan het gespeelde gemiddelde dan moet je zsm de teamleider mailen of opbellen en zeggen dat het niet klopt en vragen hoe het wel gespeeld is. Vervolgens het XLS- of XLSX-bestand aanpassen en opslaan en nogmaals formulier Beheermenu optie “Verwerk XLS-Invoer” openen.

Alles succesvol verwerkt? Open dan query NietIngevoerdWedsVerleden of alle wedstrijden tot dan toe ingevoerd zijn (misschien heeft iemand het XLS-bestand niet gemaild). Alles compleet, dan open je rapport MoyUpdates_LW. Er wordt een rapport getoond met de aangepaste moyennes na 4 en 8 partijen sinds het begin van de laatste hele speelweek tot en met vandaag. Dat rapport kun je publiceren op je website en/of mailen naar de teamleiders. Zorg ervoor dat het zondagmiddag klaar is, dan weet iedereen maandag wat de aangepaste moyennes zijn.

7.1 Foutieve wedstrijd aanpassen

Het kan zijn dat in de week nadat alles is verwerkt een thuis- of uitteam toch gaat klagen over de ingevoerde partijen. Ga dan als volgt te werk:

1. Open tabel Wedstrijden en zoek de foutieve wedstrijd op en druk op het + teken zodat de gespeelde partijen zichtbaar worden.

	19-04-2011 Holthuis-C	De Sluus	0	4							
	Db11	SpelerID1	Car1	CarToMake1	HS1	Db12	SpelerID2	Car2	CarToMake2	HS2	Beurten
	0	B. Hofmeier	16	23	4	0	H. Leeuwenkamp	15	15	7	11
	2	H. Kikkert	26	16	3	0	J. Boertje	9	41	5	9
	0	H. Kikkert	16	16	3	0	J. Veerenhuis	11	28	3	10
	0	M. Talen	18	25	3	0	D. Hoogstraten	30	30	5	10
	1	A. Byker	23	18	5	0	H. Drenth	13	19	3	8
	0	A. Byker	18	18	4	1	J. Veerenhuis	12	28	3	10
	*										

2. Selecteer al deze partijen druk op DEL. Alle partijen van deze wedstrijd zijn nu verwijderd. Maak tevens het bijbehorende BP1 en BP2 veld leeg (tabel Wedstrijden, in dit geval 0 en 4).
3. Heeft de fout te maken met het aantal beurten of gemaakte caramboles van een speler en is die speler nieuw? Zo ja, kijk dan in de tabel Spelers of zijn MoyNaXpar_LAMU of MoyNaYpar_LAMU na het spelen van de partij is veranderd. Zo ja dan maak je dat LAMU-veld leeg en het bijbehorende moy-veld ook. De moyenneherziening is hierbij teruggedraaid voor die speler. Sluit tabel Spelers en Wedstrijden.
4. Hernoem het XLS-bestand bijvoorbeeld 2012-02-22_de Kroegh_KOT.XLS_verwerkt naar opnieuw.xls (naam maakt niet uit als het maar .XLS aan het eind heeft).
5. Pas het XLS-bestand aan en vul dus nu de juiste partijen in en sla het bestand op.

Doe bovenstaande voor alle foutieve wedstrijden.

Open vervolgens formulier Beheermenu optie "Verwerk XLS-Invoer". Alles goed? Zo ja, dan open je rapport MoyUpdate_LW en je ziet de nieuwe moyennes na 4 en 8 partijen sinds het begin van de laatste hele speelweek tot en met vandaag. Geef dit zsm door aan de teamleiders.



KOT 2012-2013

W.v.v.-A	Na 4 partijen			Na 8 partijen		
Speler	Vanaf	Moy	Car	Vanaf	Moy	Car
D.Niphuis	01-01-2012 23:29:07	1,25	25	01-01-2012 23:29:07	1,25	25
H.Kok	01-01-2012 23:29:07	1,37	27		1,37	27

W.v.v.-B	Na 4 partijen			Na 8 partijen		
Speler	Vanaf	Moy	Car	Vanaf	Moy	Car
P. Schoemaker	01-02-2012 23:29:07	1,07	21	01-01-2012 23:29:07	2,07	41
S.van Leeuwen	01-01-2012 23:29:07	1,37	27	01-01-2012 23:29:07	33,37	667
WillyKasterman	01-01-2012 23:29:07	0,83	18	01-01-2012 23:29:07	0,83	18

xde Kroegh	Na 4 partijen			Na 8 partijen		
Speler	Vanaf	Moy	Car	Vanaf	Moy	Car
L. Shukru	01-01-2012 23:29:07	1,29	26	01-01-2012 23:29:07	1,29	26
M. Hoekstein	01-01-2011 23:29:07	1,58	32	01-01-2012 23:29:07	1,58	32
R.Oversloot		0,97	19	01-01-2012 23:29:07	0,97	19
W. Winkel	01-01-2012 23:29:07	1,06	21	01-01-2012 23:29:07	1,06	21

8 Moyenne bijwerken en competitie afsluiten


8.1 Algemeen

Alle moyenne bijwerkrouines maken eerst een tijdelijke tabel TempGespGem aan dmv query Create_TempGespGem. Query Create_TempGespGem pompt gegevens vanuit query Hlp_SpelersOverzicht over naar deze tijdelijke tabel. Query Hlp_SpelersOverzicht bevat het ID van de spelers, zijn gespeelde gemiddelde (Car/Brt) en zijn aantal gespeelde partijen (zoals ook getoond wordt in rapport SpelersOverzicht). De tijdelijke tabel wordt na het succesvol bijwerken van de moyennes verwijderd.

Moyenne bijwerken “na 4 partijen” en “na 8 partijen” wordt automatisch aangeroepen bij het verwerken van XLS- en XLSX-bestanden. De routine werkt de moyennes bij (veld MoyNaXpar en MoyNaYpar).

Het “Moyenne 2ehelft” berekenen doe je natuurlijk nadat de eerste helft van de competitie helemaal verwerkt is (en ook de laatste week is goedgekeurd door de tegenpartijen!). Daarna open je formulier Beheermenu optie “Bijwerken moyenne tbv 2e helft”. De routine “Bijwerken moyenne tbv 2e helft” kan maar eenmalig draaien, indien ook maar 1 speler een nieuw moyennne 2e helft heeft, weigert de routine. Ook weigert de routine indien niet alle uitslagen tot dan toe zijn ingevoerd. Bij te werken veld is Moy2eHelft.

Het moyenne bijwerken aan het eind van de competitie doe je uiteraard aan het eind van de competitie indien alles verwerkt is (en goedgekeurd) en je een backup hebt gemaakt. Daarna open je formulier Beheermenu optie “Competitie afsluiten”. De routine “Competitie afsluiten” weigert indien niet alle uitslagen zijn ingevoerd.

 **Opmerking**

Bij moyenne bijwerken “na 4 partijen”, “na 8 partijen” en “moy 2e helft” wordt tevens het moment van bijwerken opgeslagen respectievelijk in Spelers.MoyNaXpar_LAMU, Spelers.MoyNaYpar_LAMU en Spelers.Moy2eHelft_LAMU. Aan de hand van die LAMU velden en de datum van de wedstrijd wordt het te spelen moyenne bepaald en de daarbij behorende caramboles berekend.

Er zijn 2 opties in formulier Beheermenu met slechts de vraag of je het echt wilt. Indien je JA antwoordt dan doet hij die actie.

- Bijwerken moyenne tbv 2e helft.
- Competitie afsluiten.

“Competitie afsluiten” berekent natuurlijk het nieuwe moyenne over de hele competitie en zet dit in het veld Moyenne (het begin moyenne voor het volgend jaar). Tevens doet “Competitie afsluiten” daarna het volgende:

1. Tabel Uitslagen leegmaken.
2. Tabel Wedstrijden leegmaken.
3. Tabel Spelers: Veld MoyNaXpar, MoyNaYpar, Moy2eHelft, MoyNaXpar_LAMU, MoyNaYpar_LAMU, Moy2eHelft_LAMU worden leeggemaakt. Tevens worden alle spelers NIET Nieuw.
4. Tabel Teams: Alle TeamNr's worden leeggemaakt en Actief wordt WAAR (Actief=WAAR betekent dat dat team niet uit de competitie is genomen).

8.2 Na 4 partijen

MoyUpdRegels		
Soort	VolgNr	CodeSQL
0	1	UPDATE Spelers INNER JOIN TempGespGem ON Spelers.ID = TempGespGem.ID SET Spelers.MoyNaXpar = TempGespGem.Gem, Spelers.MoyNaXpar_LAMU = Now() WHERE Spelers.Nieuw AND Spelers.MoyNaXpar_LAMU Is Null AND TempGespGem.AantalPar >= AantalHerzien(1)

Randvoorwaarden zijn dus:

- **Speler is Nieuw.**
- **Moyenne na 4 partijen van deze speler is nog niet bepaald.**
- **Speler heeft minimaal 4 partijen gespeeld.**

8.3 Na 8 partijen

MoyUpdRegels		
Soort	VolgNr	CodeSQL
0	2	UPDATE Spelers INNER JOIN TempGespGem ON Spelers.ID = TempGespGem.ID SET Spelers.MoyNaYpar = TempGespGem.Gem, Spelers.MoyNaYpar_LAMU = Now() WHERE Spelers.Nieuw AND Spelers.MoyNaYpar_LAMU Is Null AND TempGespGem.AantalPar >= AantalHerzien(2)

Randvoorwaarden zijn dus:

- Speler is Nieuw.
- Moyenne na 8 partijen van deze speler is nog niet bepaald.
- Speler heeft minimaal 8 partijen gespeeld.

8.4 Begin 2e helft competitie

MoyUpdRegels		
Soort	VolgNr	CodeSQL
1	1	UPDATE Spelers INNER JOIN TempGespGem ON Spelers.ID = TempGespGem.ID SET Spelers.Moy2eHelft = IIF(Spelers.Nieuw, MaxOfList(TempGespGem.Gem, Spelers.MoyNaYpar), MaxOfList(TempGespGem.Gem, Spelers.Moyenne)), Spelers.Moy2eHelft_LAMU=Now() WHERE (Spelers.Nieuw AND Spelers.MoyNaYpar_LAMU is not Null) OR (Not Spelers.Nieuw AND TempGespGem.AantalPar >= 4)

Randvoorwaarden zijn dus:

- (A: Speler is Nieuw en moyenne is herzien na 8 partijen) of (B: Speler is niet nieuw en heeft minimaal 4 partijen gespeeld).

Opmerking

Bij A wordt het moyenne voor de 2ehelft gelijk aan het MoyNaYpar indien hij onder zijn gemiddelde heeft gespeeld!
Bij B wordt het moyenne voor de 2ehelft gelijk aan het beginmoyenne indien hij onder zijn gemiddelde heeft gespeeld!

8.5 Eind competitie

MoyUpdRegels		
Soort	VolgNr	CodeSQL
2	1	UPDATE Spelers INNER JOIN TempGespGem ON Spelers.ID = TempGespGem.ID SET Spelers.Moyenne=TempGespGem.Gem

Geen randvoorwaarden.

9 Begin nieuwe competitie

Aan het begin van de volgende competitie moet je aanpassen:

1. Tabel Configuratie: BeginComp1 en BeginComp2 aanpassen (moet op maandag zijn!).
2. Tabel Configuratie: ToernooiNaam aanpassen.
3. Tabel Spelers: Spelers verwijderen, of in ander team plaatsen.
4. Tabel Teams: Teams toevoegen, verwijderen (kan alleen indien team geen spelers meer heeft), SpeelDag aanpassen.
5. Tabel Spelers: Spelers toevoegen (spelers als NIEUW aanvinken indien van toepassing!).
6. Tabel Spelers: Spelers moyenne aanpassen.
7. Tabel Teams: Veld TeamNr invullen en daardoor eventueel koppels maken (1/2, 3/4, 5/6 enz) . Bij oneven aantal teams zijn koppels 2/3, 4/5, 6/7 enz.
8. Pas sjabloon.xls aan. Zie Aanpassen sjabloon.xls

Nu staan alle teams dus goed ingevuld in de database. Nu kun je formulier Beheermenu optie "Perfect schema aanmaken" openen en worden de wedstrijddatums in de tabel Wedstrijden gezet.

10 Formulieren

Er is slechts een fomulier.



Alle opties in dit formulier doen hun actie in 1 transactie. "Verwerk XLS-Invoer" gebruikt voor elk XLS- of XLSX-bestand een aparte transactie. Pas indien een transactie zonder fouten verloopt, worden de gegevens in de database gezet.

11 Rapporten

- HSerie: Toont de hoogste serie per speler.
- Hserie_perc: Toont procentueel de hoogste serie.
- KortstePartij: Toont de kortste partij per speler (van partijen waarin hij zijn "te maken caramboles" heeft gemaakt).
- MoyUpdates: Er wordt een rapport getoond met de aangepaste moyennes na 4 en 8 partijen.
- MoyUpdates_LW: zelfde als MoyUpdates alleen sinds het begin van de laatste hele speelweek tot en met vandaag.
- Spelers_details: Alle gespeelde partijen worden getoond (per team, per speler). Alleen partijen van wedstrijden waar beide teams Actief zijn worden getoond.
- SpelersOverzicht: Alle gegevens van een speler (per team). Spelers die Nieuw zijn worden rood getoond. Laatste bijgewerkte moyenne/caramboles worden donkerrood getoond.
- Tussenstand: Wat zijn de behaalde wedstrijd punten per team. Alleen wedstrijden waar beide teams Actief zijn worden meegerekend voor de stand.
- Wedstrijden_details: Alle gespeelde wedstrijden met onderliggende partijen worden getoond. Wedstrijden met bonuspunten worden groen getoond. Alleen wedstrijden waar beide teams Actief zijn worden getoond.

- Wedstrijden_details_LW: zelfde als Wedstrijden_details alleen sinds het begin van de laatste hele speelweek tot en met vandaag.
- Wedstrijden_team: Wedstrijdschema met uitslagen (per team). Wedstrijden met bonuspunten worden groen getoond. Alleen wedstrijden waar beide teams Actief zijn worden getoond.
- Wedstrijden_week: Wedstrijdschema met uitslagen (op datum). Wedstrijden met bonuspunten worden groen getoond. Alleen wedstrijden waar beide teams Actief zijn worden getoond.

11.1 Sortering rapporten

De rapporten zijn natuurlijk gesorteerd. Standaard is het oplopend gesorteerd alleen indien het aflopend gesorteerd is dan meld ik dat expliciet. Zo'n sortering (bijvoorbeeld op TeamNaam) kan ik eventueel voorzien van een kop- en/of voettekst. MS ACCESS noemt het dan een groepering. Zo'n groepering kan ik dan definiëren als "groep bijhouden". Indien zo'n groep (bijvoorbeeld op TeamNaam in rapport SpelersOverzicht) niet op de pagina past, dan komt het blok op de volgende pagina. Hieronder de sortering per rapport.

- HSerie: MaxVanHS (aflopend), TeamNaam, SpelerNaam
- Hserie_perc: Perc (aflopend), TeamNaam, SpelerNaam
- KortstePartij: MinBeurtenAlsUit, TeamNaam, Spelernaam
- MoyUpdates en MoyUpdates_LW: Teamnaam (groep bijhouden), Spelernaam
- Spelers_details: TeamNaam, SpelerNaam (groep bijhouden), Datum
- SpelersOverzicht: TeamNaam (groep bijhouden), SpelerNaam
- Tussenstand: Plaats
- Wedstrijden_details en Wedstrijden_details_LW: Datum, ID [het unieke nummer van een wedstrijd] (groep bijhouden)
- Wedstrijden_team: TeamNaam (groep bijhouden), Datum
- Wedstrijden_week: Week (groep bijhouden), Datum

12 Rapporten opslaan als PDF-bestand

Opslaan als PDF-bestand gaat op de volgende manier:

Klik met rechtermuis op het gewenste rapport->exporteren->"PDF of XPS". In het scherm wat nu verschijnt, blader je naar de map waar je het bestand wilt hebben en vul je de bestandsnaam in. Bij "Opslaan als" selecteer je PDF (is standaard). Nu wordt het PDF-bestand gemaakt en kun je het bestand e-mailen en/of op de website plaatsen.

Eigenlijk is bovenstaande helemaal niet meer nodig! Met behulp van formulier Beheermenu optie "Aanmaken rapporten" worden alle rapporten aangemaakt en geplaatst in submap "rapporten".

13 Wat te doen elke week

Als het goed is komen de mailtjes gedurende de week binnen met als bijlage de gespeelde partijen. Op zaterdagavond als hopelijk alles binnen is doe je het volgende:

Op gewone weken:

- Maak kopie van biljart_data.accdb en noem hem bijvoorbeeld biljart_data_22032012.accdb (sluit wel eerst MS ACCESS).
- Open biljart_kot.accdb.
- Formulier Beheermenu optie "Verwerk XLS-Invoer" openen.
- Open rapport MoyUpdates_LW.

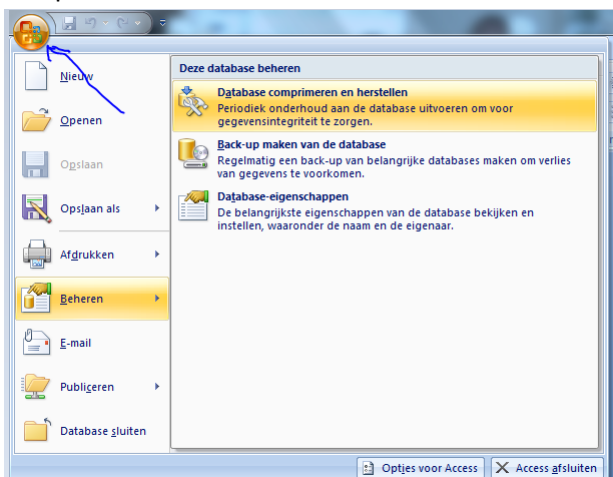
- Open overige rapporten.
- Rapport MoyUpdates_LW mail je naar alle teamleiders zodat ze de nieuwe moyennes weten. Rapport Wedstrijden_details_LW mail je ook, zodat ze kunnen controleren of het goed is.

Na eerste helft van competitie:

- Maak kopie van biljart_data.accdb en noem hem bijvoorbeeld biljart_data_22032012.accdb (sluit wel eerst MS ACCESS).
- Open biljart_kot.accdb.
- Formulier Beheermenu optie “Verwerk XLS-Invoer” openen.
- Open rapport Wedstrijden_details_LW. Mail dit naar alle teamleiders ter controle.
- Wacht tot alles goedgekeurd is.
- Formulier Beheermenu optie “Bijwerken moyenne tbv 2e helft”.
- Maak rapporten aan die je wilt. Mail in ieder geval rapport SpelersOverzicht naar alle teamleiders zodat ze de nieuwe moyennes en caramboles weten.

Eind van competitie:

- Maak kopie van biljart_data.accdb en noem hem bijvoorbeeld biljart_data_22032012.accdb (sluit wel eerst MS ACCESS).
- Open biljart_kot.accdb.
- Formulier Beheermenu optie “Verwerk XLS-Invoer” openen.
- Open rapport Wedstrijden_details_LW. Mail dit naar alle teamleiders ter controle.
- Indien alles goed is en niemand heeft geklaagd, maak je de rapporten aan die je wilt.
- Sluit de database.
- Maak een kopie van de map waar alles staat. Kopieer bijvoorbeeld PROD naar 2012. Dan heb je de database tenminste nog als archief.
- Open de database biljart_kot.accdb weer in map PROD.
- Draai formulier Beheermenu optie “Competitie afsluiten”.
- Sluit biljart_kot.accdb af en open biljart_data.accdb (in map PROD).
- Comprimeer de database.



- Sluit de database. Je database staat nu klaar voor het volgende seizoen.

14 Tips



Tip

- Een spelernaam kun je gewoon aanpassen in tabel Spelers (bijvoorbeeld naam is fout gespeld).
- Een teamnaam kun je gewoon aanpassen in tabel Teams (bijvoorbeeld naam is fout gespeld).



Tip

Een speler kun je in tabel Spelers gewoon in een ander team zetten. Dit heeft geen consequenties voor wedstrijduitslagen, stand e.d.



Tip

Een wedstrijddatum kun je in tabel Wedstrijden gewoon veranderen.



Tip

Open query NietSpeelweken. Deze vraagt om NietSpelen. Vul daar een datum in. Alle wedstrijden vanaf die datum worden een week later gespeeld. Handig indien de week van kerst niet wordt gebiljart.



Tip

Maak regelmatig een backup van biljart_data.accdb!!



Tip

Zorg ervoor dat de systeemdatum op de PC goed staat!!

15 Valkuilen

Indien je een record bewerkt, is het niet meteen zichtbaar voor andere query's, rapporten enz. Je moet het record eerst opslaan. Je kunt simpel zien of er nog niet opgeslagen veranderingen zijn. Dit zie je aan het potloodje in de recordkiezer. Veldverandering ongedaan maken is trouwens ESC, recordverandering ongedaan maken is 2 maal ESC.

Spelers						
	TeamID	SpelerNaam	Moyenne	Nieuw	MoyNaXpar	MoyNaYpar
	W.v.v.-B	E.Mensinkd	3,12	<input type="checkbox"/>		
	W.v.v.-B	E.ter Horst	2,92	<input type="checkbox"/>		
	W.v.v.-B	H.ter Halle	1,82	<input type="checkbox"/>		

Een record kun je opslaan dmv: Klik op een recordkiezer, save, "record opslaan", tabel sluiten, of access afsluiten. Indien het record is opgeslagen is het zichtbaar voor toekomstig te openen tabellen, formulieren, rapporten enz. Al geopende query's en tabellen zien de gewijzigde records meteen. Alleen als het een query is met totalen dan werkt dat niet! Druk op shift-F9 en de query of tabel in beeld wordt ververs.

Rapporten zien de gegevens zoals ze zijn op het moment van openen. Een rapport, tabel, formulier, query openen terwijl het al geopend is op een ander tabblad, opent het desbetreffende object niet! Het activeert slechts het tabblad.

Het is dus het beste om eerst alles handmatig aan te passen en dan de tabellen en query's te sluiten. Dan pas genereer je de rapporten.

16 Eigendom

Het programma is eigendom van de KOT-biljartcompetitie en mag alleen daarvoor gebruikt worden. Onderdelen mogen worden aangepast of ingebouwd in een ander programma. Dit slechts voor eigen gebruik. De maker van de software (Ron Clarijs) mag onderdelen van dit programma gebruiken tbv het maken van andere programma's.



Ontwikkelaar: Ron Clarijs

E-mail adres: ron.clarijs@gmail.com

Website: <http://members.ziggo.nl/clarijs/bcm/>

Gsm: 06-16507254