

Handleiding bij het invullen van het wedstrijdformulier door de leider van het thuisteam

Vóór de competitie

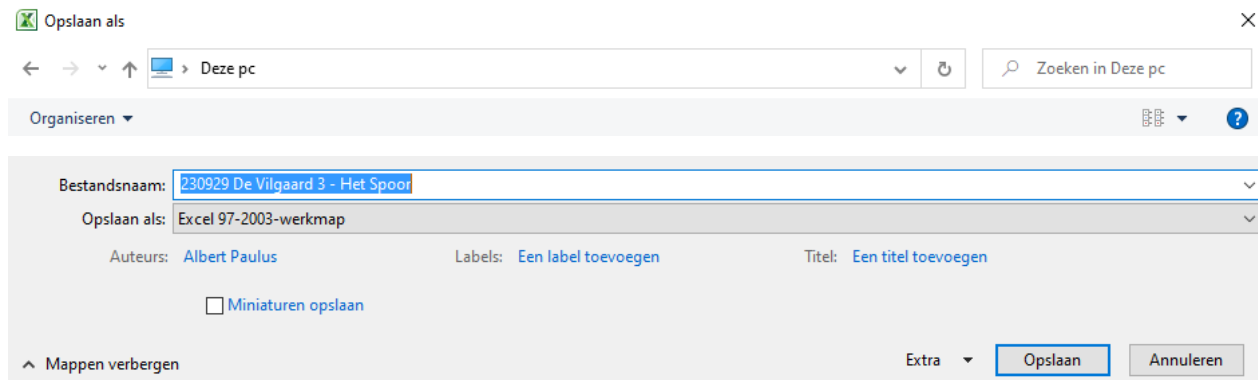
Maak op je computer een map met als naam "Wedstrijdformulieren". Zorg dat je weet waar die staat, bijvoorbeeld in de map "Documenten". Heb je die map al, verwijder daaruit dan de wedstrijdformulieren van vorig seizoen.

Thuis kort vóór de wedstrijd (in verband met mogelijk recent herziene N-spelers)

Ga naar de website van de SBBV klik op "documenten" en klik op "Wedstrijdformulier (Excel)".

Je krijgt dan de mogelijkheid om dit formulier te downloaden. Doe dit liefst met de optie "Opslaan als", zodat je de mogelijkheid krijgt het met een geschikte naam in de hierboven genoemde map "Wedstrijdformulieren" op te slaan. Hieronder zie je (een voorbeeld van) een gedeelte van het scherm dat je krijgt bij de optie "Opslaan als":

- In de bovenste regel (achter de twee pijlen) kun je aangeven waar het formulier moet komen te staan: via het pijltje v kun je op je computer naar de map "Wedstrijdformulieren" bladeren
- Achter "Bestandsnaam" zet je de werkelijke speeldatum (in opmaak jimmdd), de naam van je team en dat van je tegenstander.



Verlaat de website na het downloaden van het wedstrijdformulier, ga op je computer naar de map "Wedstrijdformulieren" en open het zojuist opgeslagen wedstrijdformulier met Excel.

Het wedstrijdformulier bestaat uit twee werkbladen, waarvan alleen het eerste te beschrijven is:

- wedstrijdformulier (te gebruiken door de teamleider)
- spelerslijst (te gebruiken door de competitieleider)

In het grijze gedeelte rechts van het eigenlijk wedstrijdformulier staat een beknopte handleiding en de genummerde lijst van ingeschreven teams.

Zet eerst in kolom E achter "datum ►" de **werkelijke** speeldatum (opmaak: dd-mm-jj); deze kan afwijken van de datum in het oorspronkelijke competitieschema.

Zet in kolom B achter "thuisteam" en "uitteam" de competitie nummers van de betreffende teams (zie kolom L onder "comp nr"). Daardoor verschijnen de bijbehorende teamnamen in en onder de tabel en daaronder verschijnen de namen van de voor die teams speelgerechtigde spelers in de juiste speelvolgorde.

Zet in kolom B achter speler 1 t/m speler 3 van het thuisteam alvast de stamnummers van de in te zetten eigen spelers. Daardoor verschijnen de namen van deze spelers in de tabel (met de te maken caramboles onder car!).

Druk nu alleen het witte gedeelte af en neem deze afdruk mee naar de wedstrijd:

Druk Ctrl+P - Vul in Pagina's 1 t/m 1 - Klik op "Afdrukken"

Sla daarna het gedeeltelijk ingevulde wedstrijdformulier op en sluit het af.

Tijdens en na de wedstrijd in het wedstrijdlokaal

Zet in de kolommen B en C de gegevens van de spelers van het uitteam (stamnummer, naam, te maken caramboles).

Vul na afloop van elke partij of na de wedstrijd van alle partijen de behaalde resultaten in van de spelers (car, brt, hs, pnt).

Beide leiders vullen hun stamnummer, naam en handtekening in.

Neem het volledig ingevulde wedstrijdformulier mee naar huis.

Thuis ná de wedstrijd

Open op je computer het betreffende wedstrijdformulier, dat dus al gedeeltelijk is ingevuld.

Neem daarin de verdere gegevens van het ondertekende papieren wedstrijdformulier over (met uitzondering van de handtekeningen!).

Sla het wedstrijdformulier op en mail het als bijlage naar sbbvenlo@ziggo.nl.

Bewaar het ondertekende papieren wedstrijdformulier thuis als bewijsstuk.

Opmerkingen

Alleen in zwart omrande cellen kan worden getypt. De overige cellen zijn beveiligd tegen schrijven.

Als bij het invullen van het wedstrijdformulier op je computer één of meerdere cellen rood worden, zijn de ingevulde gegevens niet correct, of met elkaar in strijd. Verbeter deze dan (na zonodig overleg met de tegenstander).

Het bonuspunt wordt pas uitgerekend als de gegevens volledig en correct zijn ingevuld.

De in de bestandsnaam genoemde datumopmaak (bijvoorbeeld 230929, wat dus betekent 29 september 2023) zorgt ervoor dat in de map "Wedstrijdformulieren" alle erin opgeslagen wedstrijdformulieren in chronologische volgorde staan.