

# Het programma "PKspecial" installeren

1. Ga naar [www.bommeltje.nl/website/biljarten/competitiebeheer/](http://www.bommeltje.nl/website/biljarten/competitiebeheer/) en scrol naar beneden tot je bij 'SpecialSoftware' komt; daar vind je



## PKspecial (v. 5.5)

Voor de wedstrijdleider bij de verenigingen voor de administratie van Voorwedstrijden en Finales Persoonlijke Kampioenschappen. Met AVE-systeem en Systeem De Bruin, 2 tot 4 tafels, 3 tot 9 deelnemers en gebroken ronden.

2. download dit bestand en installeer het programma op de laptop
3. kopieer vanuit Program Files/PKspecial het bestand PKspecial.exe als icoontje naar het bureaublad

## uitleg computerprogramma PKspecial

### invoer VOORRONDE

#### een wedstrijd aanmaken:



- na het opstarten van het programma met een dubbelklik op het icoontje op het bureaublad:
  - klik op **het rode boekje** voor 'Direct naar Hoofdscherm'
- klik linksboven op Bestand/Nieuwe wedstrijd maken
- je komt nu in het **belangrijkste** scherm van het programma; hierin mag je geen fouten maken, want dat heeft invloed op het correct functioneren van de voorronde

- als voorbeeld is hier een fictieve PK 5<sup>e</sup> Klasse Voorrunde 2023 ingevoerd

- vul de correcte wedstrijd en de naam van de wedstrijdleider in en de belangrijkste:  
**3 Decimalen/Autobackup/Variabel aantal/% moyenne/Voorronde/7 spelers/2 tafels**
  - controleer de invoer > tevreden > klik linksonder op 'Volgende'
  - vul hier de gegevens in van de spelers op volgorde zoals in de uitnodiging en op de site [www.stchelmond.nl](http://www.stchelmond.nl) / PK / Uitnodiging PK finale ... Klasse.pdf
  - controleren > tevreden > klik op 'Volgende'
  - hier kun je aangeven waar de aangemaakte wedstrijd moet worden opgeslagen
  - klik op 'Opslaan' en 'OK' >> je bent nu klaar om het programma te gebruiken
  - afsluiten: klik rechtsboven op het X / Sluiten
- NB:** is er 1 speeltafel beschikbaar >> 1 tafel ingeven!!

### **PKspecial VOORRONDE gebruiken:**

- na het opstarten van het programma met een dubbelklik op het icoontje:  
→ klik op **het geopende boekje** (bovenste regel) 'Open laatst gebruikte wedstrijd'
- onder de knop '**Wedstrijdbeheer**' kun je controleren of de ingevoerde gegevens kloppen en ev. wijzigingen aanbrengen
- onder de knop '**Spelerbeheer**' kun je controleren of de ingevoerde spelersgegevens kloppen en ev. wijzigingen aanbrengen (bv. een speler is niet aanwezig)
- klik op '**Uitslagen**' → je ziet alle wedstrijden van deze voorronde:
  - 11 shifts betekent 4 shifts op de 1<sup>e</sup> speeldag, 4 shifts op de 2<sup>e</sup> speeldag en 3 shifts op de 3<sup>e</sup> speeldag
  - klik op het **groene** nummer van de speler die met wit speelt en dat overeenkomt met zijn naam en de wedstrijd verschijnt rechts in het veld
  - uitslag invullen → gemaakte caramboles > knop Tab > beurten > Tab > hoogste serie > Tab > gemaakte caramboles 2<sup>e</sup> speler > Tab > hoogste serie > ingevoerde gegevens controleren met wedstrijdformulier > akkoord dan:
  - klik op **Check invoer** → moyenne uitlezen en vergelijken met wedstrijdformulier → **Akkoord: opslaan**
  - klik op het volgende **groene** nummer enz. tot alle uitslagen van deze speeldag zijn ingevoerd
- ga de volgende speeldag na het opstarten van het programma weer verder met punt 1 in deze uitleg enz. enz.

Om het programma te gebruiken heb je verder alleen de knoppen '**Uitslagen**' en '**Stand**' nodig. De rest wijst zich vanzelf, veel succes!

### **NB:**

- in een voorronde staan alle te spelen wedstrijden reeds gepland; je hoeft alleen de uitslagen van de wedstrijden in te voeren, het computerprogramma doet de rest
- met het **witte** kruisje rechtsboven in de geopende bladzijde (dus niet helemaal rechts boven in de hoek, want dan sluit je het programma!) kun je een geopende bladzijde sluiten en bijvoorbeeld op **Stand** klikken om de actuele stand te zien → sluiten met het **witte** kruisje en de bladzijde openen die jij wilt openen > bijvoorbeeld **Uitslagen**

## uitleg invoer computerprogramma PKspecial FINALE > systeem De Bruin

### een wedstrijd aanmaken:



- na het opstarten van het programma met een dubbelklik op het icoontje op het bureaublad:  
→ klik op **het rode boekje** voor 'Direct naar Hoofdscherm'
- klik linksboven op Bestand/Nieuwe wedstrijd maken
- je komt nu in het **belangrijkste** scherm van het programma; hierin mag je geen fouten maken, want dat heeft invloed op het correct functioneren van de finale

**Wedstrijdgegevens**

Naam wedstrijd: FINALE PK 3e Klasse LIBRE 2023  
Subtitel: Stadscompetitie Helmond  
Datum: 1, 3, 8 en 10 januari 2023

Naam wedstrijdler: Hans van Beers  
Decimalen: 2, 3  
Auto-backup: Ja, Nee

Caramboles:  
 Vast aantal per speler  
Aantal:   
 Variabel aantal per speler  
Stand op basis van:  
 % caramboles  
 % moyenne

**Kies systeem**

Voorrunde  
 Finale AVE  
 **Finale De Bruin**

Aantal spelers	Aantal tafels
<input type="radio"/> 3	<input type="text" value="1"/>
<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 1 <input checked="" type="radio"/> 2
<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 1 <input checked="" type="radio"/> 2
<input checked="" type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2* <input checked="" type="radio"/> 3
<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2* <input checked="" type="radio"/> 3
<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input checked="" type="radio"/> 3* <input type="radio"/> 4
<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input checked="" type="radio"/> 3* <input type="radio"/> 4

\* betekent: gebroken ronden!

- als voorbeeld is hier de Finale PK 3<sup>e</sup> Klasse 2023 ingevoerd
- vul de correcte wedstrijd en de naam van de wedstrijdler in en de belangrijkste: **3 decimalen/autobackup/variabel aantal/% moyenne/Finale De Bruin/8 spelers/2 tafels**
- controleer de invoer > tevreden > klik linksonder op 'Volgende'
- vul hier de gegevens in van de spelers op volgorde zoals in de uitnodiging en op de site [www.stchelmond.nl](http://www.stchelmond.nl) / PK / Uitnodiging PK finale ... Klasse.pdf
- controleren > tevreden > klik op 'Volgende'
- hier kun je aangeven waar de aangemaakte wedstrijd moet worden opgeslagen
- klik op 'Opslaan' en 'OK' >> je bent nu klaar om het programma te gebruiken
- afsluiten: klik rechtsboven op het X / Sluiten

## **PKspecial FINALE > systeem De Bruin gebruiken:**

- na het opstarten van het programma met een dubbelklik op het icoontje:
- → klik op **het geopende boekje** (bovenste regel) 'Open laatst gebruikte wedstrijd'
- onder de knop '**Wedstrijdbeheer**' kun je controleren of de ingevoerde gegevens kloppen en ev. wijzigingen aanbrengen
- onder de knop '**Spelerbeheer**' kun je controleren of de ingevoerde spelersgegevens kloppen en ev. wijzigingen aanbrengen (bv. een reservespeler moet worden ingevoerd)
  
- klik op '**Ronden**' → **Ronde 1** komt in beeld en je ziet het programma van de 1<sup>e</sup> ronde met 4 wedstrijden mét de tafelindeling → klik op **sluiten** links boven **Ronde 1**
- klik op '**Uitslagen**' → je ziet de 4 wedstrijden van deze ronde:
  - klik op het **groene** nummer van de speler die met wit speelt en dat overeenkomt met zijn naam en de wedstrijd verschijnt rechts in het veld
  - uitslag invullen → gemaakte caramboles > knop Tab > beurten > Tab > hoogste serie > Tab > gemaakte caramboles 2<sup>e</sup> speler > Tab > hoogste serie > ingevoerde gegevens controleren met wedstrijdformulier > akkoord dan:
  - klik op '**Check invoer**' → moyenne uitlezen en vergelijken met wedstrijdformulier → '**Akkoord**': **opslaan**
  - klik op het volgende **groene** nummer enz. tot alle uitslagen van deze ronde zijn ingevoerd
- klik op '**Ronden**' → klik daaronder op '**Maak ronde**'
  - **Ronde 2** komt in beeld en je ziet het programma van de 2<sup>e</sup> ronde met 4 wedstrijden mét de tafelindeling → klik op '**Sluiten**' links boven **Ronde 2**
- ga weer verder met punt 3 in deze uitleg enz. enz.
  
- met het **witte** kruisje rechts boven in de geopende bladzijde (dus niet helemaal rechts boven in de hoek, want dan sluit je het programma!) kun je een geopende bladzijde sluiten en bijvoorbeeld op '**Stand**' klikken om de actuele stand te zien → sluiten met het **witte** kruisje en de bladzijde openen die jij wilt openen > bijvoorbeeld '**Uitslagen**'

De rest wijst zich vanzelf, veel succes!

### **NB:**

- is er maar 1 speeltafel dan moet je niet vergeten bij invoer van de wedstrijdgegevens 1 aan te klikken!
- alleen bij een FINALE moet je telkens een nieuwe ronde aanmaken >> een finale wordt gespeeld met een systeem waarbij telkens de hoogst geklasseerde tegen de laagst geklasseerde speelt enz. enz. Er zijn 7 ronden en 4 speeldagen en iedereen speelt 2 wedstrijden op de eerste 3 dagen en 1 wedstrijd op de laatste speeldag >> **tip bij 2 speeltafels:** de laatste dag op 2 tafels beginnen en de laatste 2 wedstrijden op tafel 1 spelen, zodat de finalewedstrijd alle aandacht krijgt (tafel 2 wordt afgedekt na de 1<sup>e</sup> wedstrijd)

**let op:** bij 7 spelers spreekt het PKspecial van **shifts i.p.v. ronden**, omdat de ronden gebroken zijn; na elke 3x 2 wedstrijden worden de shifts in het systeem automatisch aangepast >> hoogste - laagste indien nog niet gespeeld