



## Vrijeplanning

© 2005 WisseQ WoWie

---

# Inhoudsopgave

Voorwoord

1

**Vrijeplanning**

2

0

# Voorwoord

ISS staat voor Informatie Systeem Sportorganisaties.

ISS is een zeer compleet softwarepakket om op efficiënte en eenvoudige manier de administratieve en de planningsgegevens met betrekking tot uw sportorganisatie te verwerken.

U kunt in het pakket bijvoorbeeld alle wedstrijden en officials plannen voor de komende competities. Uitslagen bijhouden, contributies innen, boetes en vergoedingen bijhouden etc.

ISS is zo ingericht dat u het programma op u persoonlijke voorkeuren kunt aanpassen.

In deze handleiding wordt de functies die ISS ondersteund uitgelegd.

In de handleiding wordt er vanuit gegaan dat ISS reeds op de PC is geïnstalleerd.

# 1 Vrijeplanning

De vrije wedstrijd planning is in het leven geroepen om een poule snel te kunnen plannen gebruik makend van de nog beschikbare ruimte, waarbij de gebruiker veel invloed heeft op het resultaat. Het scherm is als volgt te bereiken:

Gegevensbeheer -> Poule -> Kies een poule -> Actie: Vrijeplanning

The screenshot shows the 'Poules' application window with the following elements:

- Navigation tabs:** Algemeen, Planning gegevens, Planning (vervolg), Official gegevens.
- Form fields:**
  - Poule: 3N4A
  - Naam poule: Niveau 4 poule A
  - Organisatie: NVB7
  - 3I
  - Categorie: N4I | I
  - Punt tel: C
- Poule standen table:**

	#Wed	#Pnt	Voor	Tegen	Mut	Spec	
1: ATHON4	1	0-	0	(	0-	0)	0
2: AVOAN4	1	0-	0	(	0-	0)	0
3: AVOAN4	2	0-	0	(	0-	0)	0
4: BROVN4	1	0-	0	(	0-	0)	0
5: CIVIN4	1	0-	0	(	0-	0)	0
6: HOVON4	1	0-	0	(	0-	0)	0
7: METEN4	1	0-	0	(	0-	0)	0
8: METEN4	2	0-	0	(	0-	0)	0
9: OLSRN4	1	0-	0	(	0-	0)	0
10: OLSRN4	2	0-	0	(	0-	0)	0
11: SETUN4	1	0-	0	(	0-	0)	0
- Footer area:**
  - Datum invoer / Laatste wijziging: 27-09-2004 / 25-10-2004
  - Buttons: Wijzigen, n.v.t., Verwijderen, Sluiten.
  - Dropdown menu: <Actie> (expanded) showing options: <Actie>, 1.Vrije >1 wed. plan, B.Vul beginstand, C.ConceptLettersovernemen, I.Init stand(en), O.Overnemen poulegegevens, R.Reguliere planning, T.Toernooi planning, U.Uitslagen, **V.Vrije planning**.
  - Other dropdowns: <Doorsteek>, <Overzicht>.

Het basis wedstrijdschema dient hiervoor een 'vrijeplanning' te zijn. In het planningswindow staat een matrix waar per team en per ronde de beschikbaarheid van het betreffende team is weergegeven, waarbij een 'ingedrukt' (of in het jargon: gechecked) vakje voor beschikbaar staat. De nieuwe vrije planning voor Windows is zo gemaakt, dat deze hier gemakkelijk handmatig aan te passen zijn. Door op een bepaald vakje te klikken, kun je dus een team op die ronde beschikbaar dan wel niet beschikbaar maken. In de matrix kunnen verschillende codes voorkomen voor de reden van de niet beschikbaarheid, die verderop worden verklaard. Je kan dus een team beschikbaar maken op een bepaalde ronde, dat in eerste instantie niet beschikbaar was door bv geen accommodatie. Als later deze wedstrijd gepland wordt, zal er dus een standaard accommodatie worden ingevuld (die van de organisatie), en geen tijd en veld kunnen worden toegekend.

Het scherm biedt verder een aantal mogelijkheden om de planningsvoorwaarden aan te passen, zoals het aantal wedstrijden dat minimaal tussen een wedstrijd tussen twee bepaalde teams moet zitten of het maximaal aantal keer thuis of uit spelen aan één.

Tijdens het plannen wordt in een schema boven in het scherm bijgehouden hoe ver de planning is gevorderd (planning progressie)

Hierna wordt een schermafdruck getoond, met uitleg van de onderdelen van het scherm

**Vrije Wedstrijdplanning voor poule: THTST**

**Planingsvoorwaarden**

- Max aantal Uit/Tuis aan één: 1 + 1
- Min aantal ronden tussen Heen/Return: 2 - 0
- Min aantal wedstrijden per ronde: 2 - 0
- Periode gespeelde wedstrijden: 01-10-2002 t/m 08-12-2002
- Max aantal wedstrijden niet plannen: 2
- Datum resterende wedstrijden: 15-12-2002

**Planning Progressie**

A: - - - -  
B: - - - -  
C: - - - -  
D: - - - -  
E: - - - -

**Laat de laatste gemaakte planning zien** (points to 'Laatste Planning' button)

**Maakt alles beschikbaar ongeacht restricties, en onthoudt de laatste situatie.** (points to 'Alles Beschikbaar' button)

**Rondes en weeknummer** (points to the header row of the planning grid)

**Toegewezen Teamletter** (points to the team letters A-E on the right side of the grid)

**Als er wedstrijden niet gepland hoeven worden, kun je hier aangeven dat je in de desbetreffende ronde, minder wedstrijden hoeft te plannen. Dus '0' betekent geen wedstrijd overslaan, en '1': maximaal één wedstrijd overslaan. Het heeft alleen zin om hier iets in te vullen, als er in het veld 'Max aantal wedstrijden niet te plannen' iets is** (points to the '0' in the grid for team E, round 10)

**Het aantal wedstrijden dat een team niet hoeft te plannen.**  
 Bij Hele (of dubbele) competitie: hier heeft de ingevulde waarde alleen betekenis als er iets ingevuld is bij het criterium Max aantal wedstrijden niet plannen  
 Halve competitie: hier heeft het de betekenis hoeveel een team niet hoeft te plannen van de opgegeven wedstrijden volgens BWS (Bij 5 teams zal hier dus standaard 2 ingevuld worden, omdat het natuurlijk niet mogelijk is voor elk team de in dit geval 4 wedstrijden te 'eisen').  
 Bij een Anderhalve Competitie is dit dus een combinatie van het bovenstaande (onder voorbehoud)

**Hier kun je zien welke wedstrijden een team (letter) nog moet organiseren. Zodra het betreffende team voor een wedstrijd is gepland.** (points to the 'X' in the grid for team B, round 14)

	W3	W4	W5	W7	W8	W9	W10	W11	W13	W14	W18	W19	W20	W21	W24	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
THYSHS 1																2 A
THYSHS 2	A			ak						X						2 B
THYSHS 3							K									2 C
THYSHS 4					a1							b1				2 D
THYSHS 5					a1			A				b1		A		2 E
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

## Code verklaring

The diagram shows a tournament planning grid with teams A through E and rounds W3 through W20. Annotations explain the meaning of various codes and symbols used in the grid:

- A**: Team niet beschikbaar doordat er geen accommodatie beschikbaar is.
- AK**: Team niet beschikbaar doordat er geen accommodatie beschikbaar is en dit team heeft voor deze ronde een Kalenderdata-restrictie.
- K**: Team niet beschikbaar doordat dit team een Kalenderdata-restrictie heeft.
- X**: Oorspronkelijk beschikbaar veld, maar door gebruiker handmatig 'uitgezet' door er op te klikken.
- 0**: Normaal beschikbaar veld.
- a1**: Team oorspronkelijk niet beschikbaar (Zie A), maar door gebruiker handmatig beschikbaar gemaakt, door er op te klikken. (Verdere consequenties bij plannen voor lief nemen).
- b1**: A1= 1e conflict, B1= 2e conflict. team D en E maken van dezelfde sporthal gebruik. hier valt maar 1 wedstrijd te plannen. Beide teams zijn dus beschikbaar die dag, maar uiteindelijk kan er maar één van deze teams organiseren.

		W3	W4	W5	W7	W8	W9	W10	W11	W13	W14	W18	W19	W20	
A	THYSHS 1														
B	THYSHS 2	A			ak						X				
C	THYSHS 3							K							2
D	THYSHS 4				a1								b1		2
E	THYSHS 5				a1				A				b1		A 2
		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

## Planningsvoorwaarden

### Max aantal Uit/Thuis aan één:

Hier kun je aangeven hoeveel een team maximaal achterelkaar thuis (of uit) mag spelen. Als je hier '0' invult, betekent dat een team nooit twee keer achterelkaar thuis (of uit) mag spelen. (Er staat standaard '1+' voor omdat je anders kan invullen dat een team maximaal 0 keer achterelkaar thuis mag spelen, en dus helemaal niet mag spelen).

### Min aantal ronden tussen Heen/Return

Het aantal ronden dat minimaal tussen de wedstrijden van 2 bepaalde teams moet zitten (dus bv. tussen de wedstrijd A – B, en B – A). Het programma gaat standaard uit van 2 (dus 2 ronden er tussenin), maar dit kun je als gebruiker verlagen, zodat deze wedstrijden direct achterelkaar gespeeld kunnen worden.

### Min aantal wedstrijden per ronde

Hier kun je eisen hoeveel wedstrijden minimaal per ronde gepland moeten kunnen worden. Als je namelijk voldoende ronedata hebt (meer dan normaliter nodig zou zijn), kun je de planningprocedure helpen door het minimum te verlagen, zodat deze eerder verder kan gaan bij ronden, waar de beschikbaarheid klein is. Standaard is dit uiteraard het maximum aantal wedstrijden die per ronde gespeeld kunnen worden, in het voorbeeld dus 2 (het aantal teams gedeeld door twee, afgerond naar beneden).

### Periode gespeelde wedstrijden

In deze twee datavakjes kun je een periode aangeven waarin het programma moet zoeken of er al gespeelde wedstrijden zijn binnen deze poule. De eventueel al aanwezige wedstrijden worden voor je opgezocht, en daarna kun je aangeven of je deze wedstrijden opnieuw wil plannen, of wil laten staan.

### Max aantal wedstrijden niet plannen

Hier kun je aangeven hoeveel wedstrijden het programma niet hoeft te plannen. Als je hier bv 3 invult, zal de planningsprocedure de laatste 3 wedstrijden overslaan. Door echter gebruik te maken van de vakjes onderaan het scherm, kun je dit een beetje sturen.

### Datum resterende wedstrijden

De datum waar de wedstrijden moet worden gepland, die overgeslagen mochten worden. Deze moet ingevuld zijn, als je aangeeft dat er wedstrijden niet gepland hoeven worden, anders is de knop Plannen niet beschikbaar.

Tijdens de Planprocedure zal de knop 'Plannen' veranderen in 'Stoppen' om de planning te kunnen onderbreken, als je hier per ongeluk hebt opgedrukt, kun je de planning altijd nog verder laten gaan.



Afhankelijk van de instellingen van de beschikbaarheid en de planningsvoorwaarden kan het plannen een tijdje duren, maar als het een oplossing gevonden heeft krijg je de volgende melding

Ja De wedstrijden worden weggeschreven naar de database, het scherm wordt na de melding dat de wedstrijden zijn aangemaakt automatisch gesloten, omdat het er van uitgaat dat je niet opnieuw wil plannen. Wil je echter wel opnieuw plannen, dan kun je het weer opnieuw openen, de beschikbaarheid is nu natuurlijk wel veranderd.

- Nee De planningsprocedure zal verder gaan waar hij was gebleven en op zoek gaan naar een volgende oplossing.
- Stoppen De planning wordt afgebroken. De wedstrijden worden niet weggeschreven naar de database, en het scherm wordt weer leeggemaakt, zodat je wat instellingen kunt veranderen en meteen weer verder kan plannen.

### Voorbeeld van een oplossing:

Vrije Wedstrijdplanning voor poule: THTST

Planningsvoorwaarden

Max aantal Uit/Thuis aan één 1 + 1

Min aantal ronden tussen Heen/Return 2 - 0

Min aantal wedstrijden per ronde 2 - 0

Periode gespeelde wedstrijden - - t/m - -

Max aantal wedstrijden niet plannen 0

Datum resterende wedstrijden - -

Laatste Planning Conflictsituaties

Stoppen Sluiten

Planning Progressie

A: - - - - - - - -

B: - - - - - - - -

C: - - - - - - - -

D: - - - - - - - -

E: - - - - - - - -

Alles Beschikbaar

	W 3	W 4	W 5	W 7	W 8	W 9	W 10	W 11	W 13	W 14	W 18	W 19	W 20	W 21	W 24		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
A THYSHS 1	C	.	B	.		E	.	.	D	.		b	.	.	2	A	
B THYSHS 2		C	.	.	D		A	.	E	.	d	.	.	c	2	B	
C THYSHS 3	.	.	D		E	.		A		B	e	.	a	.	2	C	
D THYSHS 4	E		.	A	.	C	.	B	.		.	c		a	e	2	D
E THYSHS 5	.	A		B	.	.	D		.	a	.		b	C	.	2	E
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		

De vakjes waar de letters instaan (en die ook ingedrukt zijn), zijn de uit spelende teams die spelen tegen het met die rij corresponderende team. Bijvoorbeeld op ronde 4 speelt team D tegen A, en E tegen B. A en B zijn die ronde dus de uit spelende teams, en zijn 'bezet' en voorzien van een puntje (wat dus inhoudt dat ze uitspelen). Vakjes waar dus helemaal niets instaat spelen de desbetreffende ronde dus niet.

De kleine letters betekenen in feite hetzelfde als de grote letters, maar hier wordt gerefereerd aan het halve competitie stukje. Dus omdat op ronde 14 de wedstrijd C-b is gepland, zal er nergens anders de wedstrijd B-c gepland zijn. Voor deze planning wordt gepoogd elk team twee wedstrijden van dit extra gedeelte te laten plannen, dit was echter niet haalbaar gezien de voorwaarden..

### Tijdens de planning

Nadat je op de knop plannen hebt gedrukt kunnen er aantal verschillende meldingen komen, die aangeven dat hij met de betreffende instellingen en criteria geen planning kan maken (Bv. Niet genoeg beschikbare dagen voor een team, of te weinig beschikbare teams op ronde ...).



Tijdens de planning houdt het programma rekening met alle voorkeuren van het team die kunnen worden ingesteld op het tabblad 'Teamindeling' van 'Team' en in de Listbox van het eerste tabblad van Poule (dubbeltklik). Voor uitleg hiervan zie de HelpFile van Team-Indeling.

### Basis Wedstrijd Schema

BasisWedstrijdSchema's

Zoeknaam OPS5

Omschrijving Opsomming 5 teams

Aantal teams 5

Aantal rondes 12

Selcode(s)

Patroon

Vrijeplanning

1: A-B, A-C, A-D, A-E  
2: B-C, B-D, B-E, B-A  
3: C-D, C-E, C-A, C-B  
4: D-E, D-A, D-B, D-C  
5: E-A, E-B, E-C, E-D

Datum invoer / Laatste wijziging  
22-01-2001 02-02-2004

<Actie> <Doorsteek> <Overzicht> Wijzigen n.v.t.  
# Selectie Info Verwijderen Sluiten

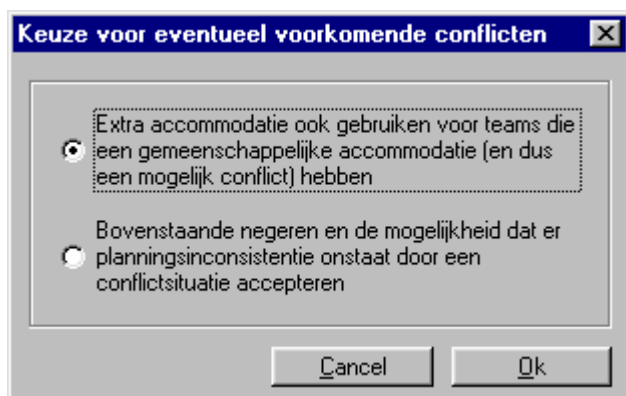
Voorbeeld van een geldig Basis Wedstrijd Schema. Het BWS dient van het type Vrijeplanning te zijn, en dit wordt meestal in de omschrijving Opsomming van x teams genoemd.

Je kunt hier het BWS ook aanpassen, met het risico dat er iets inconsequents in komt te staan.

## Conflicten

Het plannen van de wedstrijden wordt complex gemaakt door het mogelijk voorkomen van conflicten. Dit zijn situaties waarbij twee of meer teams gebruik maken van dezelfde accommodatie. Bij het onderzoeken van de beschikbaarheid van de verschillende (sport)hallen kan bijvoorbeeld uitkomen dat een hal op een bepaalde dag beschikbaar is voor twee wedstrijden. Als er (die dag) drie (of meer) teams gebruik maken van die hal, kunnen deze teams niet allemaal organiseren, maar toch zijn ze (van tevoren) allemaal beschikbaar voor het organiseren van een wedstrijd. De planningsprocedure kan pas gedurende de planning erachter komen of één van deze teams nog kan organiseren. Om dit zichtbaar te maken voor de gebruiker worden de mogelijke conflicten afgedrukt op het planningsveld. De letter is de zogenaamde index van het conflict (a is eerste conflict, b het tweede, etc.), en het nummer geeft aan hoeveel wedstrijden er gepland kunnen worden in deze accommodatie. Bij punt 7 is dus te zien dat team D en E gebruik maken van dezelfde sporthal, en dat hier maar 1 wedstrijd valt te plannen. Beide teams zijn dus beschikbaar die dag, maar uiteindelijk kan er maar één van deze teams organiseren.

Nu kan er echter toch nog een inconsistente planning ontstaan (dit wil zeggen tijdens het aanmaken van de wedstrijden, kan de procedure toch geen beschikbare tijd en veld binnen de accommodatie vinden). Dit is te wijten aan het feit dat teams over verscheidene accommodaties kunnen beschikken. Als bijvoorbeeld 3 teams gebruik maken van dezelfde hal, maar 1 van die teams heeft ook nog een andere hal tot zijn beschikking, dan kan er uit de inventarisatie van de beschikbaarheid uitkomen dat er voor die teams voldoende ruimte beschikbaar is om te kunnen organiseren, terwijl alleen het ene team met de extra accommodatie die extra ruimte heeft. Om dit af te vangen is er een extra knop: Conflictsituaties. Deze is alleen beschikbaar als er mogelijke conflicten zijn. Hiermee krijg je het volgende scherm:



Door aan te geven dat de andere teams binnen deze conflictsituatie ook gebruik mogen maken van de extra accommodatie van het ene team, is de eventuele foutieve oplossing die anders kan ontstaan eruit te filteren. Je hoeft dit echter niet te doen, maar in dit geval accepteer je wel dat het kan voorkomen dat een wedstrijd wordt gepland, waarbij geen tijd en veld wordt vermeld. Dit laatste is standaard ingesteld.