

HANDLEIDING TOERNOOIGENERATOR



Toernooi *Generator*



INHOUDSOPGAVE

1.	Voorwoord	3
2.	Inloggen	4
3.	Beginscherm	4
4.	Starten met uw eerste toernooi.	4
5.	Evenement aanmaken	4
6.	Toernooi aanmaken	4
7.	Na het genereren	10
8.	Scores invullen	10
9.	Print opties:	10
10.	Scorescherm.....	10
11.	Scorescherm per locatie.....	10
12.	Sponsoren op uw scorescherm	11
13.	Spelers toevoegen.....	11
14.	Kaarten geven	11
15.	Topscoorders.....	11
16.	Statistieken	11
17.	Opmaak aanpassen	11
18.	Knock out.....	12
19.	Play-Offs	12
20.	Ranglijsten	12
21.	Vragen en hulp bij organisatie	12
22.	Organisatie van uw toernooi vooraf.....	12
23.	Wedstrijdleiding en organisatie tijdens uw toernooi.....	13

1. Voorwoord

Beste organisator,

Bedankt voor het aanmaken van een account en veel plezier bij het gebruik van de Toernooigenerator. Wij zijn erg enthousiast en helpen u graag met het organiseren van uw evenement of toernooi.

Met de Toernooigenerator is het maken van een speelschema makkelijk en kunt u de uitslagen direct op een scherm presenteren. Het invoeren van uitslagen is snel gedaan, het maken van wijzingen kost weinig tijd en de Toernooigenerator berekent zelf de finales.

In deze handleiding leggen we u de werking van de Toernooigenerator uit en kunt u aan de slag met het organiseren van een evenement of toernooi.

Na het genereren raden wij u aan om eerst het PDF bestand en andere printopties van het toernooi te downloaden en printen. Hiermee kunt u altijd offline uw toernooi bijhouden. Het kan immers voorkomen dat er een stroomstoring of dat er geen of slechte internetverbinding is.

Namens de Toernooigenerator,
Veel succes en plezier in het gebruik.

2. Inloggen

Voer uw gebruikersnaam en wachtwoord in en klik vervolgens op inloggen. Uw gebruikersnaam heeft u gekregen bij het aanschaffen van de Toernooigenerator.

3. Beginscherm

Het beginscherm bestaat uit verschillende velden. Deze worden hieronder uitgelegd.

3.1 Evenementen lijst.

In het witte veld staan de evenementen, die gemaakt zijn door u, de gebruiker van de account. Bij de 1^e keer is deze lijst leeg

3.2 Menu linker zijde

In het zwarte menu aan de linker zijde van het scherm staan een de onderdelen van de Toernooigenerator. Na of tijdens het genereren van een toernooi is het mogelijk door middel van een onderdeel uit het menu direct naar een geselecteerd onderdeel te gaan om te bekijken wat er als in ingevuld en om aanpassingen te doen.

4. Starten met uw eerste toernooi.

Bedenk voordat u begint na over het soort toernooi, de verschillende (leeftijds)categorieën en hoe lang een wedstrijd minimaal zou moet duren.

De Toernooigenerator werkt vanuit de gedachte dat er tijdens een evenement meerdere toernooitjes naast elkaar bestaan. De pupillen hebben hun eigen toernooi en spelen uiteraard niet tegen de veteranen. Wel vallen ze beide onder hetzelfde evenement.

De Toernooigenerator zal van boven naar beneden de wizard doorlopen en u helpen bij uw toernooi.

Bij deze uitleg gaan wij als voorbeeld uit van een Paastoernooi

5. Evenement aanmaken

Onderaan het witte veld met evenementen is het mogelijk een nieuw evenement te maken. Voer de naam: "Paastoernooi" in van het evenement en klik op 'Toevoegen'. Nadat u heeft gedrukt op toevoegen verschijnt het nieuwe evenement onderaan de lijst van alle evenementen.

Om verder te gaan klikt u op de naam van het evenement.

6. Toernooi aanmaken

Nadat u heeft geklikt op het evenement is het mogelijk een toernooi te gaan maken.

6.1 Nieuw toernooi

Klik op de knop 'Nieuw toernooi' om een nieuw toernooi aan het evenement toe te voegen.

Tip: *Koppel het toernooi altijd aan een evenement. Mocht er wijzigingen voorkomen in het toernooi, dan hoeft dit niet aangepast worden in het hele evenement. Het systeem slaat de gegevens op en verandert het direct in het hele evenement.*

6.1.1 Toernooi configuratie

6.1.2 Toernooinaam

Voer een toernooinaam in die u gaat gebruiken tijdens het evenement. We beginnen met de junioren. Naam = "Junioren B" Bij grote toernooien is het verstandig om iets van de categorie of locatie in de naam van het toernooi te verwerken. Dit is later makkelijk bij het terugvinden van je toernooi in de lijst van meerdere aangemaakte toernooien.

6.1.3 Selecteer een (bestaande) sport

Selecteer de sport voor het toernooi uit de lijst. Als de gewenste sport er niet in staat klikt u op 'Nieuwe Sport'.

6.1.3.1 Nieuwe sport toevoegen

Voer de sportnaam "Voetbal" en de puntentelling in die u wilt toevoegen aan het toernooi en klik op 'Toevoegen'. Nadat u de sport heeft toegevoegd zal deze na enkele seconde in de lijst met bestaande sporten staan *1.

6.1.4 Selecteer een bestaande team categorie.

Selecteer een categorie voor het toernooi in de lijst. Als de gewenste categorie er niet in staat klikt u op 'Nieuwe Categorie'. Voer de naam in van de categorie die u wilt toevoegen aan het toernooi. Nadat u de categorie heeft toegevoegd zal deze na enkele seconde in de lijst met bestaande categorieën staan. *1

Tip: *Wanneer u ervoor kiest om met categorieën te werken kunt u per categorie bekijken wat de statistieken zijn tijdens een toernooi. Het toevoegen van een categorie is niet verplicht. (Bijvoorbeeld afdelingen bij een bedrijfsportdag.)*

6.1.5 Toernooi type

Open de lijst met toernooi types door op de pijltjes te klikken. Maak uw keuze tussen halve competitie, hele competitie, knock-out, play-offs of ranglijst. Houd er rekening mee dat per sport een verschillende toernooi type wordt gebruikt.

Nadat u alle configuratie opties heeft ingevoerd klikt u op 'Volgende'.

***1 LET OP:** Het kan voorkomen dat de verbinding niet snel reageert waardoor het toevoegen van de nieuwe sport/het nieuwe item wat langer duurt. Klik op volgende en daarna direct op terug. Dan staat de sport/het item wel in de lijst.

Soms moet u op terug klikken, daarna weer naar het volgende scherm en dan kunt u uw sport kiezen. Het systeem onthoudt uw eerder gemaakte keuzes en daarmee bent u geen gegevens kwijt.

Gebeurt dit niet raadpleeg dan de beheerder.

6.2 Locatie toevoegen

6.2.1 Selecteer een bestaande locatie

Klik op de pijltjes om de lijst met bestaande locaties te openen. Als u een nieuwe locatie wilt toevoegen klikt u op 'Nieuwe locatie'.

6.2.2 Nieuwe locatie toevoegen

Voer de naam van de nieuwe locatie in en klik op 'Toevoegen'. Nadat u de locatie heeft toegevoegd zal deze na enkele seconde in de lijst met bestaande locaties staan. *1

Nadat u de locatie voor het toernooi hebt geselecteerd of toegevoegd klikt u op 'Volgende'

6.3 Velden toevoegen

6.3.1 Selecteer een bestaand veld.

Klik op de pijltjes om de lijst met bestaande velden te openen. Als u een nieuw veld wilt toevoegen klikt u op 'Nieuw veld'.

6.3.2 Nieuw veld toevoegen

Voer de naam van het nieuwe veld in en klik op 'Toevoegen'. Nadat u het veld heeft toegevoegd zal deze na enkele seconde in de lijst met bestaande velden staan. *1

6.3.3 Veld toevoegen aan de lijst.

Als u nieuwe velden heeft toegevoegd aan de bestaande lijst klikt u vervolgens op de pijltjes om de lijst met bestaande velden te openen. Kies een veld die u wilt gebruiken tijdens het toernooi. Nadat u het veld hebt gekozen klikt u op 'Veld toevoegen'. Hiermee voegt u het veld toe aan het toernooi. Het is mogelijk om meerdere velden toe te voegen uit de lijst door op 'Veld toevoegen' te klikken.

6.3.4 Veld verwijderen uit de lijst.

Als u een veld teveel of fout heeft ingevoerd is het mogelijk het veld te verwijderen uit de lijst. Klik op het 'kruis' symbool aan de rechterkant van het veldnaam. Nadat u het veld heeft verwijderd komt deze terug te staan in de lijst met bestaande velden.

*1 **LET OP:** Het kan voorkomen dat de verbinding niet snel reageert waardoor het toevoegen van de nieuwe sport/het nieuwe item wat langer duurt. Klik op volgende en daarna direct op terug. Dan staat de sport/het item wel in de lijst.

Soms moet u op terug klikken, daarna weer naar het volgende scherm en dan kunt u uw sport kiezen. Het systeem onthoudt uw eerder gemaakte keuzes en daarmee bent u geen gegevens kwijt. Gebeurt dit niet raadpleeg dan de beheerder.

6.4 Poule selectie

6.4.1 Aantal poules

Door op de pijltjes te klikken opent u een lijst met verschillende aantal poules. **LET OP:** Bij een oneven aantal poules zal er geen finale worden gegenereerd.

6.4.2 De poule indeling

Klik op de pijltjes om de lijst te openen met de keuze om de poule indeling handmatig in te delen of willekeurig. Kiest u voor willekeurig, dan zal de computer zelf de poule indeling maken en hoeft u geen rekening te houden met de verschillende teams.

Kiest u voor handmatig, dan zal u wel rekening moeten houden met het indelen van de teams en het duidelijk aangegeven in welke poule de verschillende teams spelen.

Nadat u de keuze heeft gemaakt klikt u op 'Volgende'

6.5 Team selectie

6.5.1 Poule selecteren

LET OP: dit is alleen wanneer gekozen heeft om de poules handmatig in te delen! Klik op de pijltjes om de lijst met de verschillende poules te openen. Klik op de gewenste poule waar u een bestaand of nieuw team wilt indelen.

6.5.2 Afdeling toevoegen

Werkt u met een categorie? Dan is het aan te raden om een afdeling, school of club te koppelen aan het team. Klik op 'Nieuwe afdeling' om een afdeling/club/school toe te voegen aan het toernooi. Voer de naam in en klik op 'Toevoegen'.

6.5.3 Selecteer team

Klik op de pijltjes om de lijst met teams te openen. Klik op de naam van het team om toe te voegen aan de poulelijst. Als u een nieuw team wilt toevoegen klikt u op 'Nieuw team'.

6.5.3.1 Nieuw team toevoegen

Klik op de pijltjes om de lijst met afdelingen te openen. Selecteer de afdeling/school/club waarin je het nieuwe team wilt koppelen. Als het team niet wordt gekoppeld aan een afdeling/school/club "kies" dan 'geen'. Voer de naam van het nieuwe team in en klik op 'Toevoegen'. Nadat u het team heeft toegevoegd zal deze na enkele seconde in de lijst met bestaande teams staan.

Tip: Als u teams koppelt aan een afdeling kunt u gemakkelijk de statistieken bekijken van bijvoorbeeld een afdeling, school of club.

6.5.4 Team verwijderen.

Door op het 'kruis' symbool te drukken verwijdert u het team uit de poulelijst en komt deze opnieuw te staan in de lijst met bestaande teams.

Nadat u de teams heeft ingedeeld voor het toernooi klikt u op 'Volgende'.

6.6 Scheidsrechters toevoegen.

6.6.1 Bestaande scheidsrechter selecteren

Klik op de pijltjes om de lijst met bestaande scheidsrechters te openen. Als u een nieuwe scheidsrechter wilt toevoegen klikt u op 'Nieuwe scheidsrechter'.

De functie scheidsrechters is niet verplicht om te gebruiken om een nieuw toernooi te genereren.

6.6.2 Nieuw scheidsrechter toevoegen

Voer de naam van de nieuwe scheidsrechter in en klik op 'Toevoegen'. Nadat u de scheidsrechter heeft toegevoegd zal deze na enkele seconde in de lijst met bestaande scheidsrechters staan. *1

6.6.3 Scheidsrechter toevoegen aan het toernooi

Klik op de pijltjes om de lijst met bestaande en toegevoegde scheidsrechters te openen. Klik de naam aan van de scheidsrechter die u wilt toevoegen aan het toernooi en klik vervolgens op 'Scheidsrechter toevoegen'. De scheidsrechter zal bovenaan de lijst worden gezet.

Scheidsrechter verwijderen uit de lijst

Door op het 'kruis' symbool te drukken verwijdert u de scheidsrechter uit de lijst en komt deze opnieuw te staan in de lijst met bestaande scheidsrechters.

6.7 Kaarten selectie pop-up

Tijdens het toernooi is het mogelijk om kaarten aan spelers toe te kennen. Bij sommige kaarten is diskwalificatie een gevolg. Om dit niet over het hoofd te zien is het mogelijk om bij groene, gele en rode kaarten een pop-up waarschuwing te genereren. Bijvoorbeeld een Pop-up bij 2 gele kaarten i.v.m. een schorsing.

6.7.1 Groene kaart

Klik op de lijst om een keuze te maken bij hoeveel kaarten er gegeven mag worden tot dat er een pop-up scherm komt.

6.7.2 Gele kaart

Klik op de lijst om een keuze te maken bij hoeveel kaarten er gegeven mag worden tot dat er een pop-up scherm komt.

6.7.3 Rode kaart

Klik op de lijst om een keuze te maken bij hoeveel kaarten er gegeven mag worden tot dat er een pop-up scherm komt.

6.8 Datum en tijd toevoegen

6.8.1 Dag(en) toevoegen

Klik op het witte vak om een datum te selecteren wanneer het toernooi plaats vindt. Vervolgens voer je de begin- en eindtijd in van het toernooi en klikt u op '**Dag toevoegen**' **LET OP: Als de dag niet is toegevoegd zal de Toernooigenerator het**

*1 LET OP: Het kan voorkomen dat de verbinding niet snel reageert waardoor het toevoegen van de nieuwe sport/het nieuwe item wat langer duurt. Klik op volgende en daarna direct op terug. Dan staat de sport/het item wel in de lijst.

Soms moet u op terug klikken, daarna weer naar het volgende scherm en dan kunt u uw sport kiezen. Het systeem onthoudt uw eerder gemaakte keuzes en daarmee bent u geen gegevens kwijt.

Gebeurt dit niet raadpleeg dan de beheerder.

toernooi niet genereren.

U kunt op 1 dag meerdere tijden invullen als u bijvoorbeeld een pauze tijdens uw toernooi heeft voor alle deelnemers. Kies dezelfde dag nogmaals en dan een latere tijd. Dit kan onbeperkt.

Ook kunt u op meerdere dagen spelen

Het systeem rekent vanzelf alles door en heeft geen beperking.

6.9 Wedstrijdlengte en pauzes invoeren

6.9.1 Berekenen

Klik op de pijltjes om de lijst te openen waarop de toernooi generator moet berekenen. Als u kiest voor 'In te roosteren tijd' is het mogelijk zelf de tijden in te voeren bij de wedstrijd lengte. **LET OP:** Wanneer u de wedstrijden te lang maakt en niet binnen de geselecteerde tijd valt die u heeft in gevoerd bij 6.9.1 zal de Toernooigenerator het toernooi niet genereren.

Wanneer u kiest voor 'Wedstrijd lengte' zal de Toernooigenerator zelf de tijd berekenen door te kijken hoeveel velden, teams en type toernooi er worden gebruikt. **LET OP:** Hierbij houdt de Toernooigenerator geen rekening met pauzes tussen de wedstrijden en finales door.

6.9.2 Pauzes tussen de wedstrijden

Voer het aantal minuten in dat u wilt hebben tussen de wedstrijden door. Hou rekening met wisselen van de teams, score invullen en wisselen van scheidsrechter.

6.9.3 Pauzes tussen de finale

Voer het aantal minuten in dat u wilt hebben tussen de wedstrijden en finales door. Houd rekening met het invoeren van scores en het berekenen van de nummers 1, 2, 3 en 4.

Nadat u alles heeft ingevuld klikt u op 'Genereer'.

Tip: Klik eerst op 'Wedstrijd lengte'. Zo kunt u zien hoelang een wedstrijd maximaal kan duren zonder pauzes. Voer vervolgens de pauzes in en de maximale tijd zal veranderen. Als de maximale tijd erg lang is, kunt u het berekenen vervolgens weer in stellen op 'In te roosteren tijd' en handmatig aanpassen. Nu weet u zeker dat u binnen de tijd zit en de generator uw toernooi zal genereren.

7. Na het genereren

Klik op download PDF om het toernooi op schrift te hebben. U weet immers nooit of er een werkende internetverbinding is of voor het geval er een storing is, stroomuitval of een kapotte computer niet online kunt werken.

8. Scores invullen

LET OP: de scores kunnen niet ingevuld worden bij toernooien in de toekomst.

Klik op het streepje naast de wedstrijd waar u de scores wilt invullen. Er komt nu een pop-up scherm voor de scores en de sportiviteit.

De scores kunnen naderhand nog worden aangepast.

9. Print opties:

Hier kunt u kiezen voor het printen van het wedstrijdschema, de wedstrijdbriefjes voor de scheidsrechters en wedstrijdleiding en de indeling van de poules en de wedstrijden per poule welke kunnen worden meegegeven aan de coaches van de deelnemende teams..

Ook de lijsten van de teams of de poules zijn hier te vinden

10. Scorescherm

Klik op het scorescherm om per poule, de finales en de wedstrijden online te laten zien op een scherm.

Kies voor 1 poule om alleen die poule te zien of kies voor roteren om alles voorbij te laten komen. Elke 30 seconden wordt hij ververs.

Wanneer u geen selectie maakt en alles laat zien, komen de volgende schermen voorbij;

- De poules
- De wedstrijden
- De finales
- De sponsors

11. Scorescherm per locatie

Via het tabblad evenement, kunt u onderaan kiezen voor scorescherm en hier kunt u de locaties van uw toernooien kiezen die bij dit evenement horen.

Deze functie is geschikt om bij grote evenementen en meerdere locaties verschillende scoreschermen te laten zien.

Op uw hoofdlocatie of VIP ruimte kunt u alles voorbij laten komen en daarnaast op de sportlocatie zelf alleen de sport die op deze locatie wordt gespeeld.

12. Sponsoren op uw scorescherm

(bedrijfsoptie, bij verenigingen niet van toepassing of na betaling)

U kunt 12 foto's of logo's toevoegen aan de scoreschermen.

Selecteer uw evenement

Klik op de button "sponsoren", deze vindt u naast het knopje "nieuw toernooi".

Selecteer hier uw plaatjes in bijvoorbeeld .jpg

(uploaden van plaatjes staat uitgelegd bij punt 16)

13. Spelers toevoegen

Om spelers aan een team toe te voegen kunt u links in het menu op het knopje "team spelers" klikken. Selecteer een team door op het pijltje te drukken rechts in het vakje. Vul de naam en achternaam van de speler in en druk op "Toevoegen". (als u zonder rugnummers speelt vul dan bij rugnummer een 0 of een x in)

14. Kaarten geven

Op het scherm onderaan het toernooi kunt u ook de kaarten geven per wedstrijd en per speler.

Let er wel op dat spelers moeten zijn toegevoegd aan de deelnemende teams.

Onderaan uw wedstrijden staat de optie kaarten, klik hierop om de kaarten per speler toe te voegen.

15. Topscoorders

Net als kaarten kunnen ook doelpunten gekoppeld worden aan een speler. Dit gaat per wedstrijd, per doelpunt. Hiermee kunt u topscoorders bijhouden. Let er wel op, dat de spelers moeten zijn toegevoegd aan de deelnemende teams.

Om doelpunten toe te voegen klikt u op scoorders.

16. Statistieken

Bij uw evenementen vindt u onderaan ook een knop voor statistieken, hier kunt u op klikken om het aantal gewonnen wedstrijden per categorie/bedrijf of school te zien.

Tevens ziet u hier het gemiddelde van de sportiviteit per categorie/bedrijf of school.

17. Opmaak aanpassen

Verander het uiterlijk van de toernooigenerator. Lettertype, achtergrond foto, zwarte en witte lijnen van de wedstrijden maar ook op de scoreschermen, alles is te veranderen. Klik op account en vervolgens op aanpassen.

Foto's en logo's kunt u uploaden als achtergrond, maar ook om tussen de slides van het scorescherm te laten zien aan uw bezoekers.

Hiermee biedt de toernooigenerator standaard de functie tot promotie tussen de dia's van de poules, finales of het wedstrijdschema die standaard in de scoreschermen voorbij komen.

Kies voor upload plaatjes, selecteer u lokale bestand, kies of het voor de achtergrond of voor de sponsorschermen is. Het systeem zet hem direct in de database om door u later te gebruiken.

18. Knock out

Speciaal geschikt voor het organiseren van een toernooi waarbij men na verlies direct het toernooi verlaat. Werkt naast de standaard 2, 4, 8, 16, 32 of 64 deelnemers ook met andere/afwijkende aantallen deelnemers. Hierbij kan men spelers een bye geven voor de 1^e ronde. Deze spelen staan dan direct in ronde 2. Een toernooi met 9 of 10 personen is dan ook gewoon mogelijk.

Het Knock Out systeem werkt met losse spelers

19. Play-Offs

Na een toernooi ronde kunt u een Play-Off aanmaken. Speel een best off 3, 5 of 7 met de 1^e 4 teams om uit te maken wie de winnaars van het toernooi gaan worden. Laat de nummer 1 tegen de nummer 4 spelen en de nummer 2 tegen de nummer 3. Kies genoeg data en tijd voor de wedstrijden.

De volgorde zal zijn:

1 wedstrijd thuis

20. Ranglijsten

De ranglijsten zijn te gebruiken voor sporten met een tijd, afstand of alleen een puntentotaal. Denk hierbij aan hardlopen, verspringen of een puntentotaal van de jury bij een danswedstrijd.

De ranglijsten werken met losse spelers.

21. Vragen en hulp bij organisatie

Voorafgaande aan uw toernooi, als u hulp nodig heeft, kunt u altijd een email sturen naar Vincent@mijnsport.com of bellen naar 085-4017043 of 06-24653124. Krijgt u per ongeluk de voicemail, spreek uw boodschap in en u wordt snel teruggebeld.

22. Organisatie van uw toernooi vooraf

Heeft u een uitdaging, een groot toernooi, oneven poules, Vincent Pappot van Mijnsport helpt u graag bij uw organisatie vooraf. 15 jaar ervaring met toernooien geeft u de zekerheid van een goed toernooi met de juiste indeling en speeltijd voor elk team.

Prijzen op aanvraag.

Geen toernooi is te groot of te lastig. Het WK Nederland als voorbeeld: een toernooi met meer dan 40 teams, verspreid over 8 velden, 2 dagen en pauzes tussendoor is hier een voorbeeld van.

23. Wedstrijdleiding en organisatie tijdens uw toernooi

Medewerkers Mijnsport hebben meer dan 15 jaar ervaring en helpen u graag bij de wedstrijdleiding van uw evenement of toernooi op de dag(en) zelf. Prijzen op aanvraag.