

Opmerkingen op ClubMatch Uitslagbeheer

Versie 25-02-2026

Hans Eekels

Algemeen

In dit document wordt specifiek beschreven hoe een uitslag van een gespeelde partij door het programma moet worden aangeboden, door de gebruiker moet worden ingevuld, door het programma moet worden gecontroleerd en door het programma moet worden verwerkt. Het betreft een uitslag van een gespeelde biljartpartij en daarbij worden altijd de volgende gegevens van het resultaat van die partij door de gebruiker ingevuld om door het programma verder verwerkt te worden:

1. Het aantal caramboles dat speler A totaal in die partij heeft gemaakt;
2. Het aantal caramboles dat speler B totaal in die partij heeft gemaakt;
3. Het aantal beurten dat de spelers hebben gebruikt om tot het einde van de partij te komen. Ter info: als een speler een carambole maakt, mag deze speler doorgaan totdat hij mist; dan is de andere speler aan de beurt. Ook die speler mag doorgaan totdat hij mist; er is dan één beurt gespeeld door beide spelers en de volgende beurt begint daarna. NB 1: ook als een speler direct mist bij aanvang van de beurt, is de andere speler aan de beurt. NB 2: omdat aan het einde van een partij beide spelers hetzelfde aantal beurten hebben gebruikt, is één invoerveld voor het aantal beurten voldoende.
4. Het hoogst aantal caramboles dat speler A in een van de gebruikte beurten heeft gemaakt, te noemen hoogste serie of HS speler A;
5. Het hoogst aantal caramboles dat speler B in een van de gebruikte beurten heeft gemaakt, te noemen hoogste serie of HS speler B;

De 4 basisstappen zijn:

1. Na keuze gebruiker van een partij in de Matrix: Aanbieden uitslagformulier door programma; daarop staan de 2 namen van de spelers die zijn gekozen en de aantallen caramboles die deze 2 spelers volgens de gebruikte moyenne-formule moeten maken.
Bij invoeren uitslag eerste keer: invoervelden aantal te maken car, hs en beurten leeg. Bij corrigeren uitslag alle bekende gegevens tonen. NB: bij wijzigen van een uitslag ook aanbieden om die uitslag te verwijderen.
2. Invullen of wijzigen uitslag door gebruiker (aantal gemaakte caramboles speler A en B, aantal gebruikte beurten en HS van speler A en B).
3. Controle uitslag door programma; dat kan leiden tot een fout die eerst hersteld moet worden of een waarschuwing die de gebruiker al dan niet kan negeren.
4. Verwerking uitslag door programma, dus opslaan als er geen fouten zijn geconstateerd.

Deze stappen worden hierna uitgewerkt, waarbij sommige onderdelen van de totale procedure afwijkend kunnen zijn, afhankelijk van eerder opgegeven specificaties of ingevoerde resultaten:

- Wordt er gebruik gemaakt van een **vast aantal beurten** ? In dat geval:
 - Wordt dat aantal beurten als default weergegeven in het invoervak Beurten.
NB: de gebruiker mag dit aantal aanpassen;
NB: bij wijziging van een uitslag wordt het eerder aantal beurten getoond, maar volgt na controle toch een waarschuwing.
 - Is er geen controle nodig tussen aantal gemaakte caramboles en aantal te maken caramboles. In dit systeem wordt er namelijk gebijlart totdat het vooraf ingesteld aantal beurten is bereikt. Een speler die volgens de moyenneformule bv 25 caramboles moet maken, kan er zomaar 32 maken;
 - Kan alleen het puntensysteem W-R-V gebruikt worden, dus bij winst 2 punten, bij remise elk 1 punt en bij verlies 0 punten. NB: dat wordt al gecontroleerd bij aanmaak van een nieuwe competitie.
 - Wordt winst of verlies bepaald op basis van percentage gemaakte caramboles (wordt hierna toegelicht).
- Wordt er gebruik gemaakt van **een maximaal aantal beurten** ? In dat geval dient het aantal ingevoerde beurten hierop gecontroleerd te worden. Zijn er meer beurten ingevoerd dan maximaal is toegestaan, dan volgt een foutmelding en dient het aantal ingevoerde beurten aangepast te worden.
- Is de partij **uitgespeeld** ? Dan wordt winst, remise of verlies bepaald op basis van het aantal gemaakte caramboles ten opzichte van het aantal te maken caramboles.
- Is een partij **niet uitgespeeld** ? Normaliter wordt een partij doorgespeeld totdat een van de spelers (of beide spelers) hun aantal te maken caramboles ook daadwerkelijk hebben gemaakt, maar in de volgende gevallen kan daarvan afgeweken worden:
 - Er wordt een maximaal aantal beurten gebruikt;
 - De partij wordt om wat voor reden dan ook (tijdlimiet of incident) voortijdig afgebroken.

Een partij niet uitspelen is toegestaan, maar wordt als volgt verwerkt:

- Na controle volgt een waarschuwing: "Partij is niet uitgespeeld ! Wilt u doorgaan?"
- Winst, remise of verlies wordt nu bepaald op basis van percentage gemaakte caramboles. Dit percentage wordt berekend door het aantal gemaakte caramboles te delen door het aantal te maken caramboles (volgens de moyenne-formule) maal 100% afgekapt op 3 decimalen. De speler met het hoogste percentage wint, bij exact gelijk percentage remise en bij laagste percentage verlies.
- Nogmaals: bij gebruik van een vast aantal beurten wordt altijd het percentage gemaakte caramboles gebruikt om winst, remise of verlies te berekenen.

Algemene opmerkingen over de controle van de ingevoerde uitslag:

- Een controle kan leiden tot een fout die verplicht aangepast moet worden. De melding is dan in de vorm: "Aantal beurten moet groter zijn dan 0" en er kan pas worden doorgegaan als het aantal beurten is aangepast.

- Een controle kan leiden tot een waarschuwing in de vorm van: "Partij is niet uitgespeeld ! Wilt u doorgaan ?" De gebruiker moet dan de mogelijkheid krijgen om de uitslag te verbeteren of accepteren en doorgaan.
- Altijd de volgende controles uitvoeren:
 - Car gemaakt gelijk aan of kleiner dan aantal caramboles te maken, behalve bij gebruik van een vast aantal beurten.
 - Aantal beurten groter dan 0 en bij gebruik maximaal aantal beurten gelijk aan of kleiner dan dit maximum.
 - Hoogste serie maal aantal beurten moet gelijk aan of groter zijn dan aantal gemaakte caramboles. (Ter verduidelijking: een speler die in 2 beurten 20 caramboles maakt, kan nooit een hoogste serie van 3 hebben omdat $2 \times 3 = 6$ nu eenmaal minder is dan 20).
 - Hoogste serie kan niet groter zijn dan aantal gemaakte caramboles.
- De controles bij het wijzigen van een uitslag zijn identiek aan de controles bij het voor de eerste keer invoeren van een uitslag.
- Bij het tonen van de controle de volgende gegevens tonen per speler:
 - Naam, aantal te maken caramboles, aantal gemaakte caramboles, aantal gebruikte beurten (een keer voldoende), hoogste serie,
 - moyenne is aantal gemaakte caramboles gedeeld door aantal beurten afgekapt op 3 decimalen;
 - Percentage gemaakt aantal caramboles is aantal gemaakte caramboles gedeeld door het aantal te maken caramboles (volgens de moyenne-formule) maal 100% afgekapt op 3 decimalen.
 - Behaald aantal punten;
 - Wie heeft gewonnen of bij beiden remise.