

# Opmerkingen ToernooiProf Nr 1

[Hans Eekels, 28-02-2026]

## Uitleg programma

- ToernooiProf is een programma dat de wedstrijdleider (WL) op een biljartlocatie ondersteunt bij het organiseren van een klein of zeer groot biljarttoernooi waaraan individuele biljarters op uitnodiging deelnemen. Individueel betekent dat elke speler voor zich zelf speelt en dus niet lid is van een team.
- Het aantal deelnemers is feitelijk onbeperkt.
- Toernooien worden meestal in meerdere toernooironden gespeeld, maar ook 1 toernooironde is in principe mogelijk.
- De spelers worden per toernooironde over poules verdeeld. Het minimaal aantal poules is 1, het maximaal aantal poules per toernooironde is feitelijk onbeperkt, maar uit praktische overwegingen wordt dit aantal beperkt tot 25.
- Spelers kunnen op basis van hun speelresultaten (de uitslagen van hun partijen tegen andere deelnemers) in een toernooironde:
  - a) doorgekoppeld worden naar een volgende toernooironde;
  - b) uitgesloten worden van verdere deelname aan dit toernooi.
- In elke poule en in elke toernooironde spelen de deelnemers in principe 1 maal tegen elke andere deelnemer (in biljarttaal heet dit een “halve competitie”) in die poule een partij. Het aantal te spelen partijen in een poule hangt dus af van het aantal spelers dat in een poule is ingedeeld. NB: als de WL besluit om niet alle partijen te laten spelen, dan moet dat mogelijk zijn.
- Alle partijen in een poule worden aangemaakt bij de start van een toernooironde. Het aantal partijen is altijd  $(\text{aantal\_spelers} * (\text{aantal\_spelers} - 1)) / 2$ , dus als voorbeeld bij 6 spelers:  $(6 * (6-1)) / 2 = 15$  partijen.
- Bij een even aantal spelers in een poule, kunnen alle partijen in  $(\text{aantal\_spelers} - 1)$  speelronden worden gespeeld, dus als voorbeeld: bij 6 spelers kunnen alle partijen over 6-1 = 5 speelronden verdeeld worden.
- Bij een oneven aantal spelers in een poule, kunnen alle partijen in  $\text{aantal\_spelers}$  speelronden worden gespeeld, dus als voorbeeld: bij 7 spelers kunnen alle partijen over 7 speelronden verdeeld worden, waarbij er steeds 1 speler een rust-speelronde heeft.
- Om de partij-indeling te maken voor elk aantal spelers in een poule, is de Round Robin code in php beschikbaar, zowel voor een even als voor een oneven aantal spelers.
- Nogmaals ter verduidelijking:
  - a) Een **speelronde** is een ronde waarin spelers in een poule tegen elkaar spelen; het aantal speelronden is dus afhankelijk van het aantal spelers in een poule.
  - b) Een **toernooironde** is een ronde die aangemaakt wordt om alle partijen in alle poules te kunnen spelen. Als al die partijen gespeeld zijn, kan er een nieuwe toernooironde worden aangemaakt. Het aantal toernooironden is onbeperkt.

- Als een toernooironde is afgelopen, kan er een nieuwe toernooironde worden aangemaakt. In deze nieuwe toernooironde worden opnieuw poules aangemaakt. De spelers uit de vorige ronde die voldoen aan de voorwaarden om verder te strijden in het toernooi (bepaalt de organisatie), worden door gekoppeld naar de volgende ronde en vrij over de nieuwe poules in de nieuwe toernooironde verdeeld (ook die verdeling bepaalt de organisatie).
- Nadat een gebruiker een Account voor ToernooiProf heeft aangemaakt, kan deze gebruiker net zoveel toernooien aanmaken als hij wil.
- Als een nieuw toernooi wordt aangemaakt, moeten eerst de toernooi-gegevens worden ingevoerd en daarna de spelers worden ingevoerd.
- Bij de aanmaak van een nieuw toernooi moeten de volgende gegevens worden ingevoerd:
  - a) Naam toernooi (vrije invoer)
  - b) Sub-titel (vrije invoer)
  - c) Start\_datum (data-picker)
  - d) Eind\_datum (data-picker)
  - e) Discipline (vrije invoer)
  - f) Keuze uit 2 manieren om het aantal te maken caramboles per speler te bepalen:
    - Vrije invoer aantal te maken caramboles bij invoer spelers;
    - Aantal te maken caramboles op basis van een moyenne-formule; dan de mogelijkheid om uit 6 moyenne-formules te kiezen.
  - g) Puntensysteem: keuze uit 3 verschillende systemen;
  - h) Minimaal aantal te maken caramboles: keuze uit 3 t/m 10;
  - i) Maximaal aantal beurten: vrije keuze (default 0), bij geen keuze 0 opslaan;
  - j) Stand openbaar: keuze tussen Ja (default) en Nee.
- Na aanmaak van een toernooi moeten de deelnemers/spelers worden ingevoerd met de volgende gegevens:
  - a) Voor- en achternaam (samen in een invoerveld);
  - b) Startmoyenne: als er een moyenneformule is gekozen, dan wordt het aantal te maken caramboles getoond gebaseerd op het ingevoerde moyenne;
  - c) Aantal te maken caramboles: alleen nodig om dat in te vullen als bij de aanmaak van dit toernooi gekozen is voor “Vrije invoer”.
  - d) Indeling in Start\_poule (keuze uit poule 1 t/m poule 25).
- Als een toernooi is aangemaakt en alle deelnemers zijn ingevoerd, kan met een druk op de knop het toernooi worden gestart. Het programma maakt voor elke poule alle partijen aan. De gebruiker kan dan vanuit een Beheersscherf het toernooi verwerken.
- De mogelijkheden vanuit het Beheersscherf:
  - a) Wat informatie over het toernooironde nummer, het aantal poules en het totaal aantal spelers in deze toernooironde;
  - b) Uitslagbeheer: na keuze poule kunnen hier de uitslagen van alle partijen in die poule worden ingevoerd of worden gewijzigd;
  - c) De stand per poule;

- d) Een overzicht van elke poule-indeling;
  - e) Een overzicht van alle resultaten per gekozen speler;
  - f) De mogelijkheid om een nieuwe toernooironde aan te maken;
  - g) De mogelijkheid om de naam van een speler te wijzigen;
  - h) De mogelijkheid om te bepalen of de stand al dan niet openbaar is;
  - i) Een zoekfunctie om te tonen in welke ronde en in welke poule een gevraagde speler heeft gespeeld;
  - j) De mogelijkheid om de Start van het toernooi ongedaan te maken of als er een nieuwe toernooironde is aangemaakt, de mogelijkheid om die aanmaak van een nieuwe ronde terug te draaien.
- De opzet van een toernooi is geheel aan de organisatie van dat toernooi. Een paar mogelijkheden als voorbeeld:
    - a) Een klein toernooitje met een paar spelers en weinig beschikbare tijd: er wordt één toernooironde gebruikt met één poule waarin alle deelnemers worden opgenomen. Op elk moment kan de stand in de poule bepaald worden, kan de winnaar aangewezen worden en kan het toernooi worden afgesloten;
    - b) Een zeer groot toernooi (zeg 128 deelnemers) over meerdere dagen met voorronden in 16 poules met 8 spelers. De spelers 1 en 2 in de stand per poule gaan door, de rest valt af. De spelers die doorgaan (32 spelers) spelen in toernooironde 2 met 16 poules een 16<sup>de</sup> finale, de 16 winnaars spelen in toernooironde 3 met 8 poules een 8<sup>ste</sup> finale, de 8 winnaars spelen in toernooironde 4 met 4 poules een kwart finale, de 4 winnaars spelen in toernooironde 5 met 2 poules een halve finale en de 2 winnaars in toernooironde 6 met 1 poule de finale (of wellicht met 2 poules ook een partij om de 3<sup>e</sup> en 4<sup>e</sup> plaats),
  - Bij het doorkoppelen van een speler vanuit een afgeronde toernooironde naar een nieuw aangemaakte toernooironde moet de WL de mogelijkheid hebben:
    - a) het moyenne van elke speler al dan niet aan te passen. Als bij aanmaak van het toernooi gekozen is voor gebruik van een moyenneformule, dan moet het nieuwe aantal te maken caramboles per speler waarvan het moyenne is aangepast, ook op basis van die moyenneformule worden aangepast. Is bij aanmaak van het toernooi gekozen voor vrije invoer van het aantal te maken caramboles, dan moet dat aantal te maken caramboles bij overgang naar een nieuwe toernooironde ook al dan niet aangepast kunnen worden door de WL.
    - b) om te kiezen in welke poule elke speler die door gekoppeld wordt, komt te spelen.
  - Bij de aanmaak van een nieuwe toernooironde dienen voor elke poule de partijen te worden gegenereerd op basis van het aantal spelers in de betreffende poule.
  - Ook na de aanmaak van een nieuwe toernooironde dient er een mogelijkheid te zijn om de aanmaak van deze ronde ongedaan te maken.
  - Het programma ToernooiProf moet de volgende mogelijkheden bieden:
    - a) Een aangemaakt toernooi moet verwijderd kunnen worden;

- b) Een aangemaakt toernooi moet op elk moment een paar gegevens aangepast kunnen worden, te weten:
  - De naam;
  - De subtitel;
  - De start\_datum en de eind\_datum;
  - De discipline-naam;
  - De al dan niet openbaarheid van de stand.
- c) Er moet een eigen logo geupload kunnen worden;
- d) Het aangemaakte Account moet verwijderd kunnen worden.

NB: elke verwijzing in de aangebode code naar het gebruik van elektronische scoreborden moet genegeerd worden.