**TornooiDesign Stappenplan**

1. Stel reeksen samen, elke reeks bestaat uit:
   * een reeksnaam
   * aantal ploegen
   * aantal terreinen
   * aantal wedstrijdrondes op zaterdag.



<=

=>

Ploegen toevoegen aan bepaalde reeks

Ploegnaam + category

Reeksnaam:   
Aantal terreinen: (Automatisch)  
Aantal wedstrijdrondes op zaterdag:   
Aantal confrontaties:

Moet achteraf aangepast kunnen worden in tornooi optimalisatie

1. Tornooi optimalisatie, stel groepen van reeksen (scheidsrechters gedeeld) en pas volgende parameters aan om tornooi te balanceren in tijd en ruimte (simulatie voor aantal terreinen):
   * Aantal terreinen/reeks
   * Aantal wedstrijdrondes op zaterdag

Bij optimalisatie worden volgende resultaten teruggegeven:

* Aantal wedstrijdrondes
* Max aantal keer scheids
* Max aantal keer rust
* Vrije scheidsrechters?
* Dubbele scheidsrechters (2x per ronde?) 🡺 not implemented yet

Aantal terreinen vastleggen + terreinnummers ingeven

Edit

Edit

Edit

Optimalisatie-uitkomst

Datatable met gesimuleerde resultaten voor verschillend aantal terreinen

Reeksnaam (fixed)  
Aantal terreinen:   
Aantal wedstrijdrondes op zaterdag: 10  
Startuur: 10:00  
Duur wedstrijd: 45min

:

Optimalisatie-uitkomst

Datatable met gesimuleerde resultaten voor verschillend aantal terreinen

Reeksnaam (fixed)  
Aantal terreinen:   
Aantal wedstrijdrondes op zaterdag: 10  
Startuur: 10:00  
Duur wedstrijd: 45min

Optimalisatie-uitkomst

Datatable met gesimuleerde resultaten voor verschillend aantal terreinen

Reeksnaam (fixed)  
Aantal terreinen:   
Aantal wedstrijdrondes op zaterdag: 10  
Startuur: 10:00  
Duur wedstrijd: 45min

1. Bevestigen van tornooi:

* Tornooischema vastleggen en naar database schrijven.