**HANDLEIDING BILJARTPROGRAMMA**

**Algemeen**

Als je het programma per e-mail krijgt, wordt het programma door Windows gescand op mogelijke virussen. Als het een Excel programma is worden de macro’s uitgeschakeld. De macro’s zijn nodig om het programma goed te laten functioneren en om de macro’s te reactiveren moet je het bestand met het programma niet direct openen.

Ga naar de plaats waar je het bestand hebt gedownload.

Klik met de rechtermuisknop op de naam van het bestand, dan wordt een lijst geopend.

Ga in de lijst naar EIGENSCHAPPEN en kies BEVEILIGING

Vink het hokje met DEBLOKKEREN aan.

Het kan ook dat je alleen een melding krijgt dat de macro’s niet werken als je het programma opent zonder de bovenstaande procedure, klik dan zet aan.

De macro’s moeten nu werken

Activeren van de macro’s gebeurt in de sheets “pair” en “totaal”.

Het programma heeft 7 sheets, sheet “Pair” is het voornaamste sheet, hier wordt alles geregeld. Zie verderop in Macro’s in pair. Sheet libre bevat een matrix met de uitslagen van de gespeelde partijen idem dito sheet band.

Sheet totaal geeft een overzicht van de van de tot dan nieuwe moyennes, puntentotaal en hoogste series.

De sheets loglibre en logband registreren de invoer van de gebruiker per datum van invoer. Als er in de sheets libre of band iets met de hand is gewijzigd kan hier worden gecontroleerd.

**Macro’s in pair**

In sheet pair bevindt zich een zgn listbox dat een soort keuzemenu is.

Met de cursor op een van de items klikken om te kiezen en daarna de keuze activeren door op de knop “Bevestig Keuze” te klikken

**Match spelers**

Zet x’s in de linker kolom voor elke speler die aanwezig is.

Kies Match\_Spelers in de lijst en activeer met “Bevestig Keuze”.

Als het aantal spelers oneven is krijg je een melding dat je een speler moet verwijderen om het aantal even te maken.

Het programma zoekt nu voor elke aanwezige speler een ander die nog niet 2 keer eerder met hem heeft gespeeld. Aan het eind van het seizoen wordt dit moeilijker en kan het zijn dat het programma een “NO MATCH” als resultaat voor een speler geeft. Dit gebeurt pas nadat het programma 50 pogingen heeft gedaan om te matchen.

Bevalt de keuze van het programma niet, herhaal dan.

Als je de keuze accepteert, bewaar dan een kopie.

**Bewaar \_Selectie**

Door deze actie te kiezen en te activeren met “Bevestig Keuze” heb je de mogelijkheid om als er iets misgaat de selectie opnieuw te gebruiken. Je kan echter maar 1 selectie bewaren dus alleen de laatst bewaarde is terug te halen. Je kan dus nadat je de selectie hebt bewaard nog eventueel een andere selectie maken. Bij voorbeeld voor de speler die je uit de lijst hebt verwijderd om het aantal spelers even te maken.

**Zet\_Selectie\_Terug**

Met deze keuze wordt de laatst bewaarde selectie weer teruggezet. Ook de eventueel (gedeeltelijk) ingevulde resultaten worden terug gezet.

**NoShow**

Het komt voor dat spelers zich niet tijdig afmelden voor de selectie is gemaakt.

Het is dan handig om de afwezige speler en zijn geselecteerde partner uit de selectie te verwijderen omdat dit anders problemen geeft bij de verwerking van de resultaten.

Verwijder het X van de speler die niet op komt dagen. Kies NoShow en activeer met “Bevestig Keuze”. De speler en zijn partner zijn nu uit de selectie verwijderd. Dit werkt ook voor meerdere spelers die onverwacht verhinderd zijn.

**Handmatig**

Het idee bij deze keuze is dat je niet het programma partners laat selecteren maar dat je dat zelf doet. Je kan deze functie gebruiken om na de actie “NoShow” de spelers die ontkoppeld zijn ( omdat hun partner er niet was) alsnog te koppelen terwijl de koppeling van de overige spelers in tact blijft.

Aan het eind van het seizoen wordt het moeilijker om voor alle spelers die aanwezig zijn iemand te vinden waartegen nog niet 2 keer is gespeeld en dan zou je zelf een selectie kunnen maken. Dat kan natuurlijk ook zonder het programma maar het is vooral bedoeld om de verwerking van de resultaten gemakkelijker te maken.

**Libre\_Scores en Band\_Scores**

Als alle scores zijn ingevuld kan je ze hiermee automatisch verwerken. Het programma gebruikt voor de datum van spelen per default de dag waarop de resultaten worden verwerkt. Als je later de resultaten verwerkt en de juiste speeldatum verwerkt wil hebben moet je rechtsboven de speeldatum invoeren.

( Bij het maken van een selectie met “Match\_Spelers”wordt dit veld leeggemaakt om invoeren van verkeerde datums te voorkomen)

Het programma controleert eerst of voor alle spelers de scores zijn ingevoerd, zo niet dan krijg je een melding dat er scores ontbreken. Als alle scores zijn ingevuld en door het programma zijn verwerkt krijg je hier een melding over.

Als er voor de derde keer tegen iemand is gespeeld vergelijkt het programma de resultaten van de tweede uitslag met de nieuwe resultaten. Zijn de nieuwe resultaten beter dan de vorige dan worden de oude resultaten vervangen door de nieuwe. Dit betreft zowel het aantal caramboles als de hoogste serie.

Na verwerking wordt het nieuwe moyenne berekend. Dit is het totaal tot nu gemaakte caramboles gedeeld door het aantal tot nu verwerkte partijen. Om te zien wie dit seizoen de meeste vooruitgang heeft geboekt worden per partij punten gegeven. Hiervoor wordt het oude moyenne gebuikt: aantal caramboles gedeeld door oude moyenne keer 10, afgerond op 1 decimaal.

Voorbeeld: moyenne = 30 , aantal caramboles = 40 geeft 40/30 \*10 = 13,3 punten. Moyenne = 30, caramboles = 20 geeft 20/30 \*10 = 6,7 punten. In beide gevallen 3,3 punten meer of minder rond de 10 als het moyenne zou zijn gespeeld.

**Update\_Totaal**

Kiezen en activeren met “Bevestig Keuze” zorgt ervoor dat de oude en nieuwe moyennes, het huidige puntentotaal en de tot nu toe hoogste serie worden verzameld in de tabel op sheet “totaal”. Op deze sheet heb je dan weer de mogelijkheid om de tabel in de gewenste volgorde te rangschikken door op een van de items in de lijst te klikken.