

Voorbeeldtoernooi: Engarde

In dit voorbeeld wordt getracht de basisfunctionaliteiten van het programma *Engarde* uit te leggen aan de hand van een fictief toernooi. De huidige versie van het programma is 8.16 en ik bespreek het programma aan de hand van de Nederlandse vertaling.

Er wordt een clubtoernooi gehouden waarin volgende categorieën worden opgenomen:

- **Floret senioren:** 6 deelnemers (Gert, Marcel, Luc, Frederic, Tim, Piet)
- **Sabel cadetten:** 4 deelnemers (Jan, Bart, Koen, Niels)

Ik ga ervan uit dat iedereen aanwezig is op het toernooi en in staat is te schermen.

1 **Stap 1: aanmaken competities**

De eerste stap is het aanmaken van competities en deze op te slaan met duidelijke mapnamen. Maak alvorens u begint een map aan genaamd *Clubtoernooi 2007* of iets dergelijks waarin alle wapens van het clubtoernooi in worden opgenomen. Per wapen en per leeftijdscategorie moet er immers best een nieuwe competitie aangemaakt worden.

Start het programma en ga naar *bestand* en dan *nieuwe competitie*. Kies voor *individueel* in het scherm dat verschijnt.



Figuur 1: keuze van het soort competitie

Vervolgens krijgt u een formulier waarin u enkele administratieve gegevens kunt invullen. Het is best om zoveel mogelijk gekende informatie in te vullen zodat deze later nog steeds beschikbaar zijn. Hieronder is het toernooi voor het wapen floret ingevuld:

Opties

Invoegen Toetreden Help

korte titel Floret senioren

titel op één lijn

organisator Parcival

federatie

competitie domain lokaal

kampioenschap

identificatie

jaar

wapen florete

categorie senior

geslacht man

datum 04/05/2007

Verdergaan

Figuur 2: invullen van gegevens van het toernooi

Vervolgens wordt gevraagd om een map aan te maken van het nieuwe toernooi. Navigeer hiervoor naar de map die u reeds heeft aangemaakt *Clubtoernooi 2007* en slag de nieuwe competitie op met een duidelijke naam.

Maak een competitie aan

Opslaan in: Clubtoernooi 2007

Bestandsnaam: Floret senioren

Opslaan als: engarde windows

Opslaan Annuleren

Figuur 3: aanmaken van de nieuwe map voor de competitie

Druk op *Opslaan*.

2 Stap 2: aanmaken van schermers

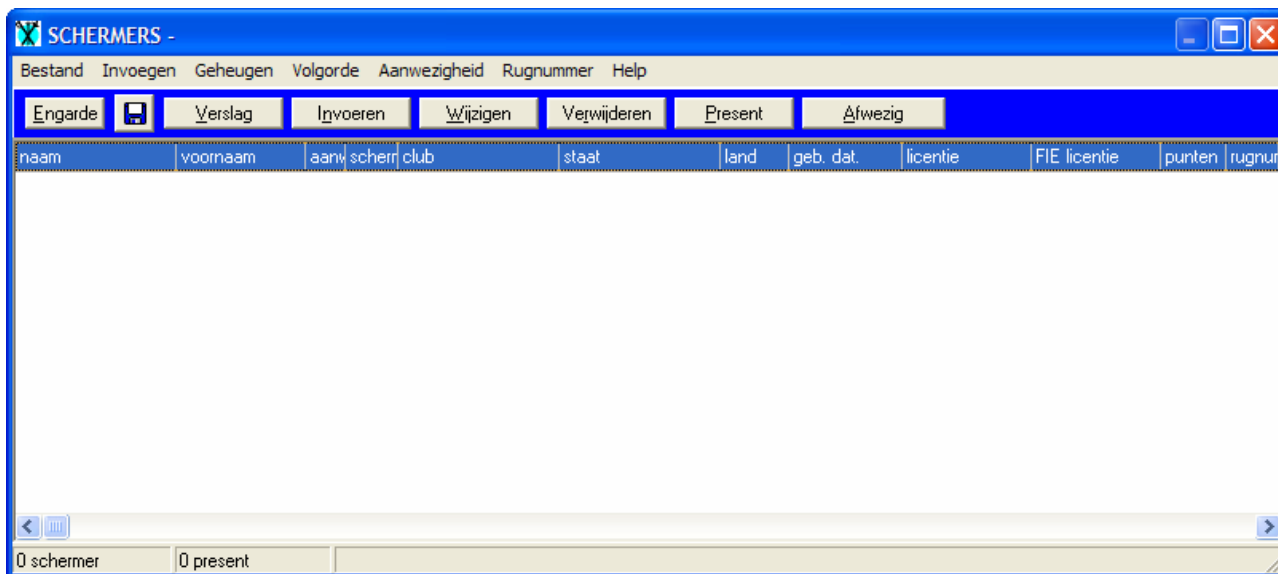
Nu wordt u gevraagd om de schermers in te geven. Laat mij eerst en vooral een woordje uitleg richten tot de opbouw van alle vensters dat u nu te zien krijgt.

Eerst en vooral is er het algemeen scherm van de competitie. Dit is het centraal beheer zeg maar. Van hieruit kunt u alles aanpassen dat met het toernooi te maken heeft. Let wel op, u kan dit scherm niet manipuleren indien er nog een ander scherm open is (zoals het scherm *SCHEMERS*).



Figuur 4: hoofdscherm van de competitie

Dit scherm is dus het vertrekpunt voor iedere actie. U begint met het definiëren van de schermers, vervolgens het definiëren van de scheidsrechters (is niet noodzakelijk maar kan handig zijn bij grote toernooien), daarna definiëert u de formule (later hier meer over), de poules, de tableaux en het klassement. Iedere functie zullen we doorlopen in de gepaste volgorde, maar eerst beginnen we met de schermers.



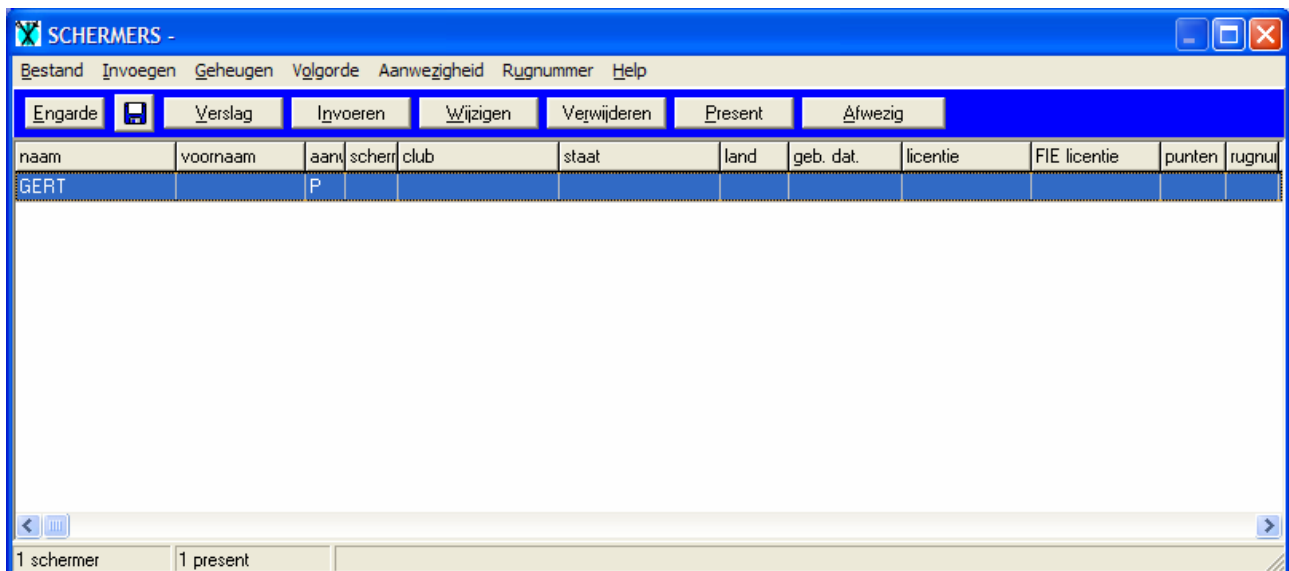
Figuur 5: overzicht van de ingevulde schermers

Wat u hiervan moet weten is dat voor het invoeren van nieuwe schermers u op de knop *Invoeren* moet drukken (uiteraard...). We zullen dit maar even doen. Een nieuw scherm verschijnt.

The screenshot shows a Windows-style application window titled "SCHERMERS -". The menu bar includes "Bestand", "Invoegen", "Toetreden", "Options", and "Help". The main area is divided into two sections. On the left is a form with the following fields: "naam" (empty), "voornaam" (empty), "aanwezigheid" (dropdown menu with "present" selected), "schermer nummer" (empty), "club" (cyan bar), "staat" (magenta bar), "land" (magenta bar), "geboortedatum" (empty), "licentie" (empty), "FIE licentie" (empty), "punten" (empty), "rugnummer" (empty), "geslacht" (dropdown menu with "man" selected), "status" (dropdown menu with "normaal" selected), "betaling" (empty), and "modus" (empty). On the right is a "Bestand" menu with buttons for "sluiten", "Nieuw", "Importeer bestand", "Vorige", "Volgende", "Eerste", "Laatste", and "Zoeken".

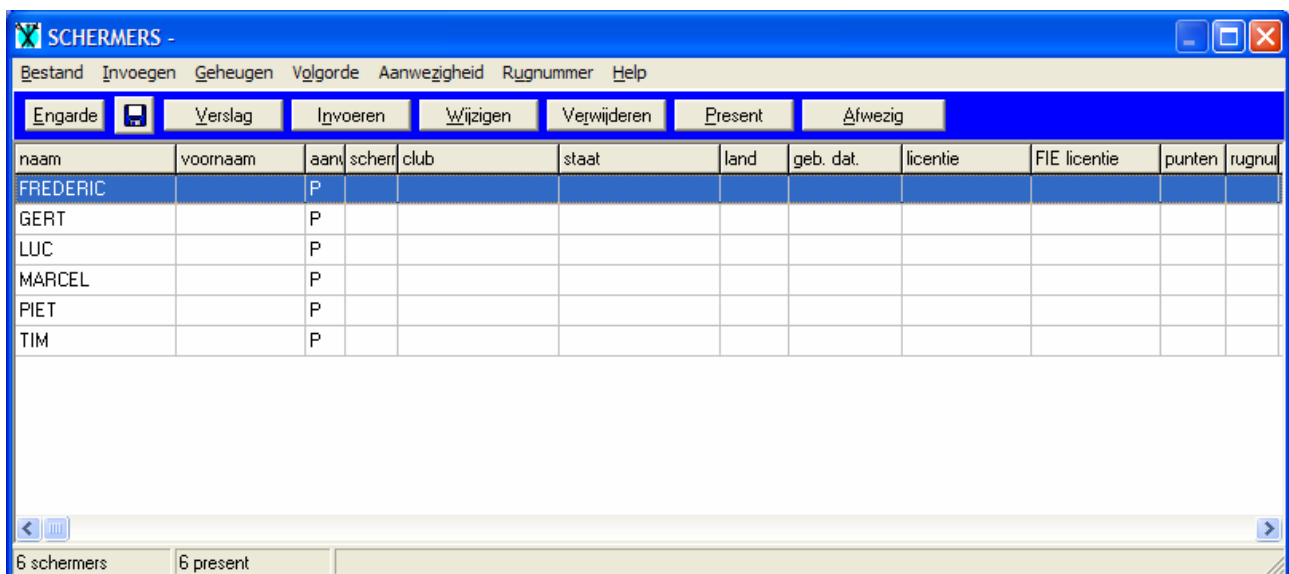
Figuur 6: invoeren van nieuwe schermers

In dit scherm zijn weer veel te veel mogelijkheden beschikbaar voor een klein toernooi. De meeste kunnen we gewoon leeg laten. Voor een clubtoernooi is de naam alleen van belang. Uit de opgave kan de eerste naam worden ingevuld, *Gert*. Nu hebben we de mogelijkheid om dit venster te sluiten. De nieuwe schermer is dan automatisch aangemaakt en het hoofdscherm ziet er dan uit als volgt:




Figuur 7: één schermer aangemaakt

Nu kunnen we weer op invoeren drukken en een nieuwe schermer opgeven. In plaats van iedere keer het scherm uit Figuur 6 te sluiten kunnen we ook op de knop *Nieuw* drukken. De ingevulde schermer wordt dan opgeslagen en we krijgen een nieuw venster waar wederom een nieuwe schermer kan worden ingevuld. Doe dit voor alle schermers uit het eerste toernooi. Het *SCHERMERS* scherm ziet er dan uit als volgt:



Figuur 8: alle schermers ingevuld

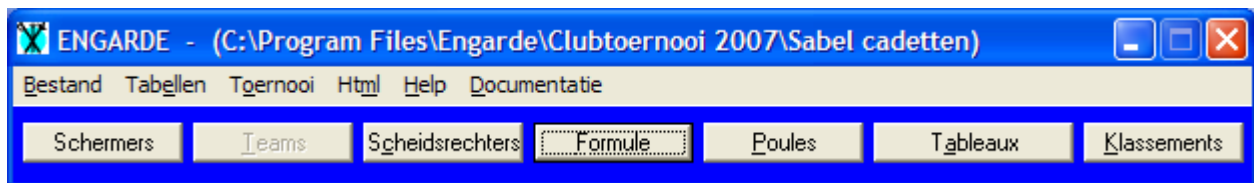
Nu zijn alle schermers aangemaakt en kunnen we dit scherm sluiten door op het floppy icoontje  te drukken en vervolgens op *Bestand* en dan *Sluiten*. We komen terug in het hoofdmenu terecht.

We willen graag het andere toernooi van de sableurs ook opstarten. Hiervoor gaan we allereerst de huidige competitie sluiten (voorlopig). Doe dit door te klikken op *Bestand* en dan *Sluit competitie*. Open vervolgens de andere competitie door te klikken op *Bestand* en dan op *Open competitie...* Navigeer naar het andere toernooi en open het bestand *competition.egw*.

Maak dan de nieuwe competitie aan zoals uitgelegd in **Stap 1: aanmaken competities**. U kan dan ook de schermers ingeven voor die competitie.

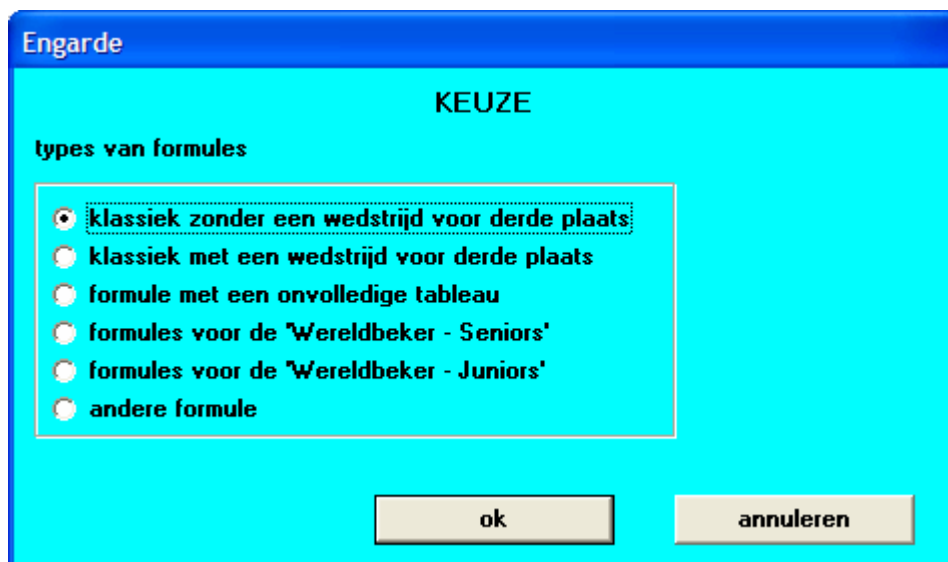
3 Stap 3: definiëren van de formule

De formule van het toernooi bepaald de vorm ervan. Hierin wordt gespecificeerd of er bijvoorbeeld ook gespeeld wordt voor de derde plaats. De meest gebruikte formules zijn reeds gedefinieerd in het programma. Klik hiervoor op *Formule* in het hoofdscherm. Merk op dat ik nog steeds in de competitie van de sabel/cadetten aan het werken ben.



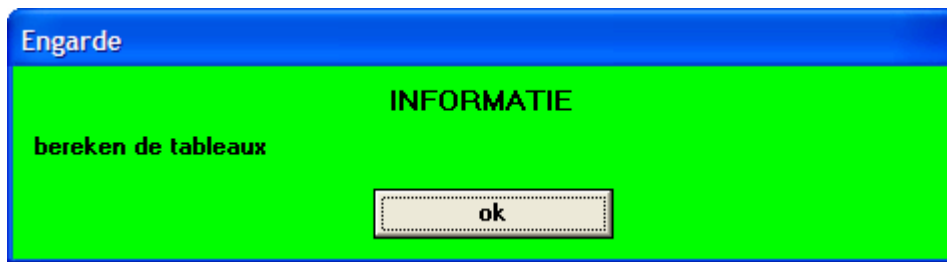
Figuur 9: hoofdscherm

Er opent zich een nieuw venster met een heleboel keuzes.



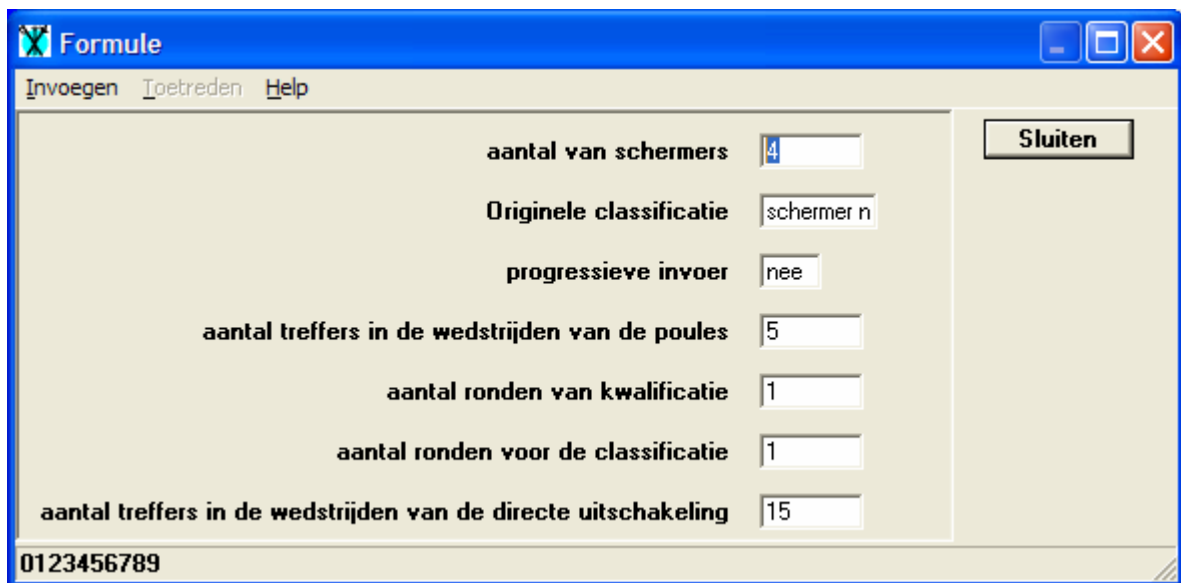
Figuur 10: keuzemogelijkheden voor de formule van de competitie

We kiezen voor een klassieke formule zonder een wedstrijd voor de derde plaats. Druk op *ok*. Er wordt gevraagd naar een schatting van het aantal schermers... Laat 4 staan en druk op *ok*. Geef het aantal ronden van poules op die worden gespeeld. Indien u meer dan 1 ronde ingeeft, zullen er dus meerdere poules worden gespeeld voordat wordt overgegaan naar de directe eliminatie. Laat 1 staan en druk op *ok*. Een informatie scherm verschijnt met de melding dat de tableau berekend is. (Alsof we daarin geïnteresseerd zijn). Druk op *ok*.



Figuur 11: informatiebericht

Nu wordt het mogelijk om enkele algemene opties te bepalen voor de competitie. Zo bepalen we het aantal schermers, het aantal treffers tijdens de poules voor een overwinning en tijdens de directe uitschakeling en nog wat zever.



Figuur 12: algemene formule opties

Druk op *Sluiten*. Een nieuw venster verschijnt waarin later aanpassingen kunnen gedaan worden aan de formule. Iedere keer dat u nu op *Formule* klikt in het hoofdvenster, komt u in dit venster terecht. Op dit moment zijn aanpassingen hier niet nodig dus kunt u het venster sluiten.

Hetzelfde moet u nu doen met de andere competitie. Sluit daarom deze competitie door te klikken op *Bestand* en dan op *Sluit competitie*. Open vervolgens de andere competitie door te klikken op *Bestand* en dan op *Open competitie...* Navigeer naar het andere toernooi en open het bestand *competition.egw*.

4 Stap 4: afdrukken van de poules

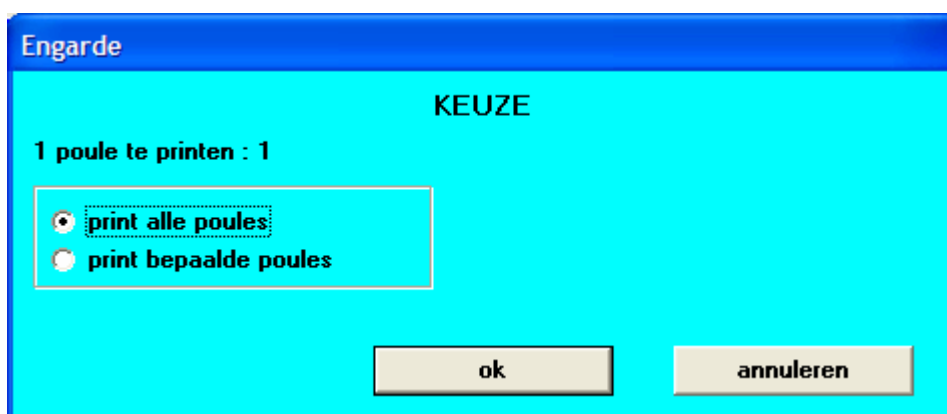
Nu het saaie administratieve gedeelte achter de rug is, kunnen we beginnen met de papieren te voorzien voor de scheidsrechters. In de competitie *Floret senioren*, in het hoofdmenu drukt u nu op *Poules*. Een nieuw scherm verschijnt:



Figuur 13: aanmaken van poules

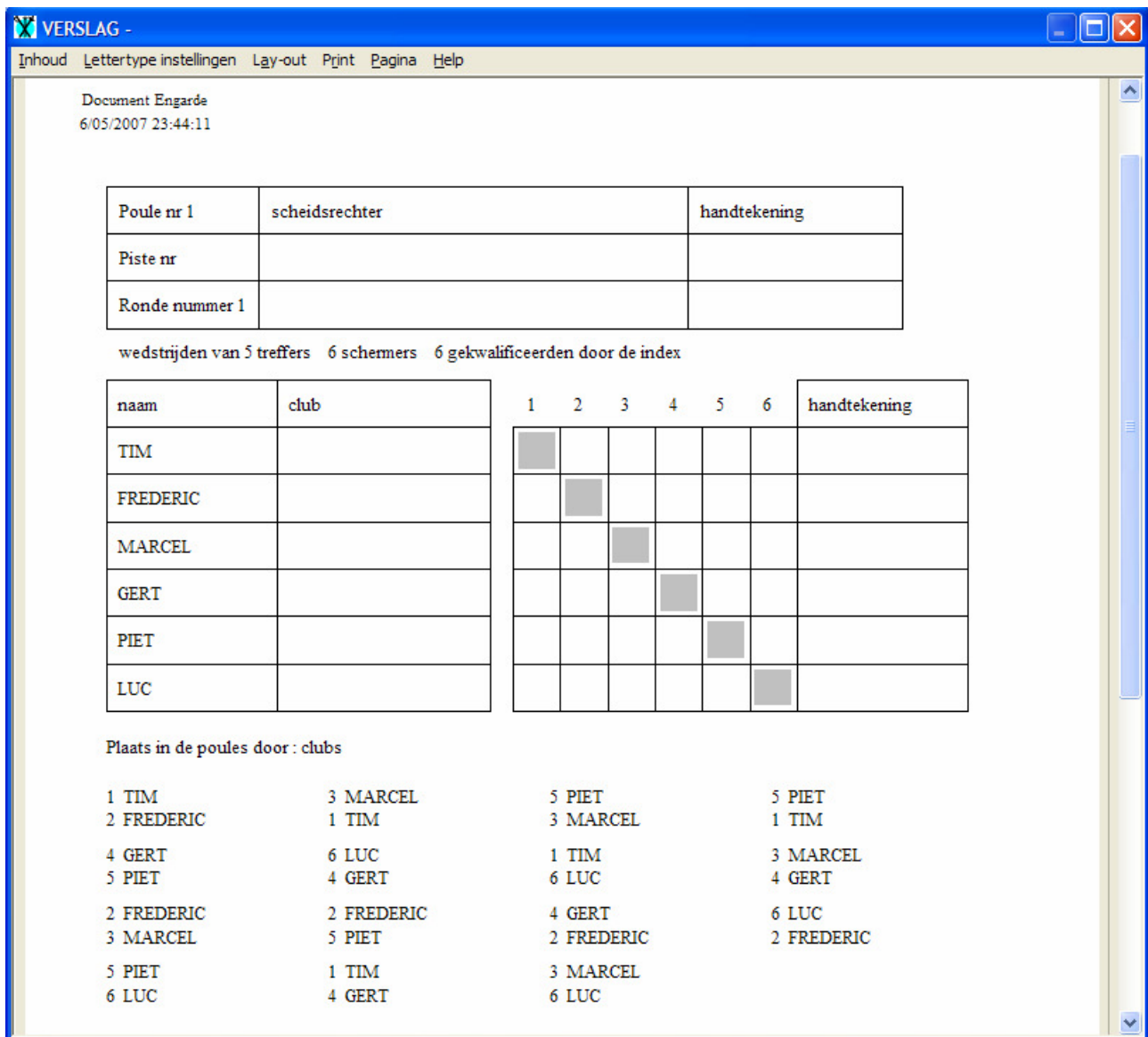
Ondanks alles heeft het programma niet de intelligentie om de poules reeds aan te maken. Klik nu op *Control* en dan op *Aanmaken van de poules*. Er wordt gevraagd naar het aantal poules. Omdat er maar zes schermers zijn, willen we alles in één poule samenbrengen. Vul dus 1 in en druk op *ok*. Er wordt gevraagd om bevestiging... Bevestig. Nu komt een essentiële vraag. Uit de poule die wordt gehouden, hoeveel schermers van de zes mogen er overgaan naar de directe eliminatie? Laat ons alles over hebben voor de gameplay doen en het volledige lot naar de eliminatie rondes doorsturen. Vul dus 6 in. Er wordt gevraagd een back up te maken. Volg u instinct. Weer een informatiebericht dat we met veel plezier sluiten door op *ok* te drukken.

Als alles goed is gegaan, kan u de scheidsrechters nu voorzien van het nodige papierwerk voor de poules. Druk daarom in het venster van de poules (Figuur 13), op *Verslag* en dan op *Poule pagina's*. Een venster verschijnt met de vraag of het gaat om alle poules of slechts bepaalde.



Figuur 14: keuze voor de poule pagina's

Omdat er hier maar 1 poule is, maakt het niet uit wat u kiest, druk op *ok*. U krijgt nu een afdrukbare versie van de poules. Hierin kunnen de scheidsrechters de treffers invullen en de volgende wedstrijden aflezen.



Figuur 15: afdrukbare versie van de poule

Druk deze af door vanboven op *print* te klikken en geef de pagina aan een scheidsrechter die weet wat hij ermee moet doen.

Sluit nu alle schermen buiten het hoofdscherm en doe hetzelfde voor de andere competitie want uw tweede scheidsrechters staat namelijk ook te wachten!

5 Stap 5: invullen van de poules

De scheidsrechter die toezicht hield op de sabel poule komt teruggelopen met een ingevulde versie van het papier dat u aan hem gaf. Hij wil natuurlijk zo snel mogelijk van start gaan met de eliminatierondes want zijn vrouw staat thuis te wachten met het eten.

Druk in het hoofdmenu van de juiste competitie op *Poules*. Ga naar *Invoer* en dan *Invoeren in de poules*. Er wordt gevraagd een poule nummer te specificeren. Vul 1 in en druk op *Laden*. U krijgt nu volgend scherm:

POULE NR 1	1	2	3	4
1 BART	xxx			
2 NIELS		xxx		
3 KOEN			xxx	
4 JAN				xxx

Figuur 16: invullen van de poule

Dit scherm ziet er misschien angstaanjagend uit maar have no fear, we zullen alles eens overlopen. Merk op dat er twee lijnen zijn in dit scherm. Deze scheiden bepaalde delen af om het geheel wat eenvoudiger te maken. Alles boven de eerste lijn spreekt vrijwel voor zich. Daar kunt u dit venster sluiten door op *Ok* te drukken (nog niet doen). Tussen de twee lijnen kunt u informatie invoeren met betrekking tot de poule in het algemeen, zoals welke scheidsrechter verantwoordelijk is, het uur en het nummer van de piste.

Het belangrijkste stuk echter, bevindt zich onder de derde lijn. De knoppen die u daar ziet hebben betrekking op de tabel waar u de resultaten kunt invullen. We overlopen ze een keer:

- **Symmetrische waarde:** momenteel staat de cursor in het vakje naar Bart en onder 2. Door op de knop symmetrische waarde te drukken verspringt de cursor naar Niels en onder 1. Gemakkelijk indien het gaat over een grote tabel en u wedstrijd per wedstrijd moet invullen.
- **Opgegeven:** u stelt de cursor in een vakje naast de naam van de schermer die heeft opgegeven en de wedstrijden worden automatisch 'verwijderd'.
- **Forfait:** het verschil tussen opgegeven en forfait is mij niet duidelijk, in ieder geval zal een forfait hetzelfde doen als opgegeven maar een F invullen in de rij van de schermer.
- **Uitsluiting:** vult in de rij van de schermer een U in.
- **Volgende:** de cursor zal verspringen naar het volgende niet ingevuld vakje.
- **Aantal treffers: 5:** met deze knop kunt u het aantal treffers wijzigen dat leidt tot een overwinning.
- **w victory:** een overwinning zonder 5 punten. Indien u V4 moet invullen in een vakje, klikt u op het desbetreffende vakje en vervolgens op deze knop. U hoeft dan nog enkel 4 in te geven.

Vervolledig de tabel naar keuze. Mijn tabel ziet eruit als volgt:

The screenshot shows a window titled 'INVULLEN VAN DE POULES'. At the top, there is a 'Poule nr' field with the value '1' and buttons for 'Ok', 'Help', and 'z: Sluiten'. Below this, there is a section for 'Scheidsrechters' with a text area and buttons for 'Toevoegen', 'Verwijderen', and 'Invoeren'. To the right of this section are input fields for 'Uur' and 'Piste nr'. Below these are several buttons: 'mmetrische waar', 'Opgegeven', 'Forfait', 'aantal treffers : 5', 'Volgende', 'Uitsluiting', and 'w victory)'. At the bottom, there is a table for 'POULE NR 1'.

POULE NR 1	1	2	3	4
1 BART	***	V	2	V
2 NIELS	3	***	V	2
3 KOEN	V	4	***	4
4 JAN	3	V	V	***

Figuur 17: ingevulde poule

Druk nu op *ok*. U krijgt de melding dat alle poules zijn ingevuld. Sluit het venster dat open staat door te klikken op *Sluiten*. Hoewel alle poules zijn ingevuld, moet u nog een klassement aanmaken. Terug in het scherm van de poules klikt u op *Control* en dan *Klassement*.

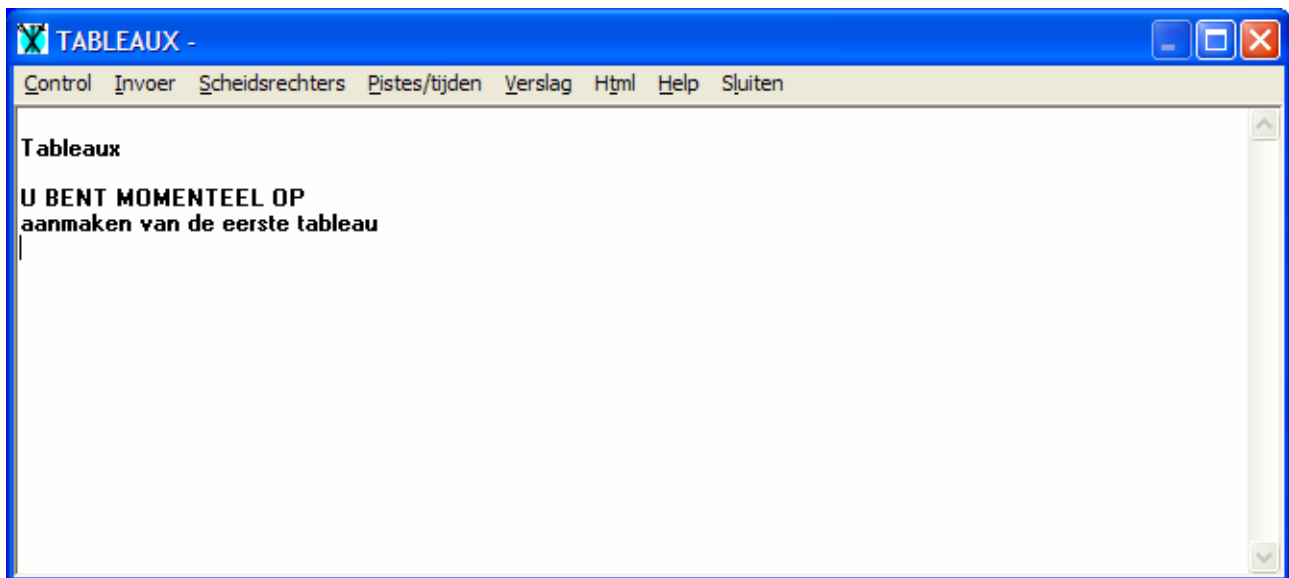
The screenshot shows a window titled 'POULES' with a menu bar containing 'Control', 'Invoer', 'Scheidsrechters', 'Pistes', 'Verslag', 'Html', 'Help', and 'Sluiten'. The 'Control' menu is open, showing options: 'Aanmaken van de poules', 'Klassement' (highlighted), 'Backup', 'Aanpassen van de poules', 'Herdoo de poules', 'Ga terug naar de vorige ronde', and 'Ga terug naar engarde'.

Figuur 18: klik op Klassement

Weer wordt gevraagd om een back up te maken. Kies goed, kies verstandig! De poules zijn nu beëindigd en we kunnen aan de directe eliminatie beginnen.

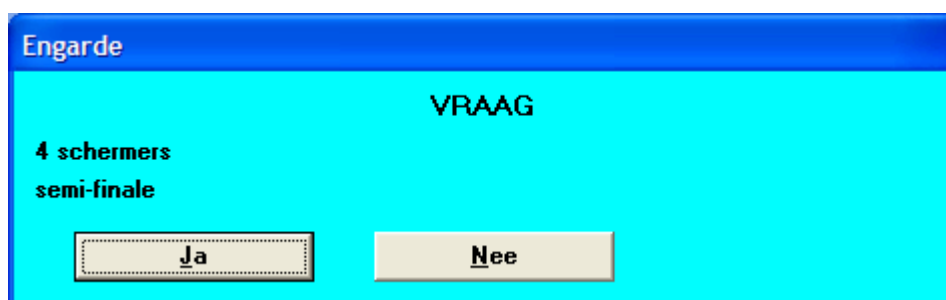
6 Stap 6: aanmaken van de tableau

Sluit het venster van de poules en druk op de knop *Tableaux*. Een nieuw venster verschijnt, gelijkaardig aan dat van de poules:



Figuur 19: venster van de tableaux

Het eerste dat u dient te doen is een tableau aanmaken. Klik hiervoor op *Control* en dan op *Aanmaken van de tableau*.

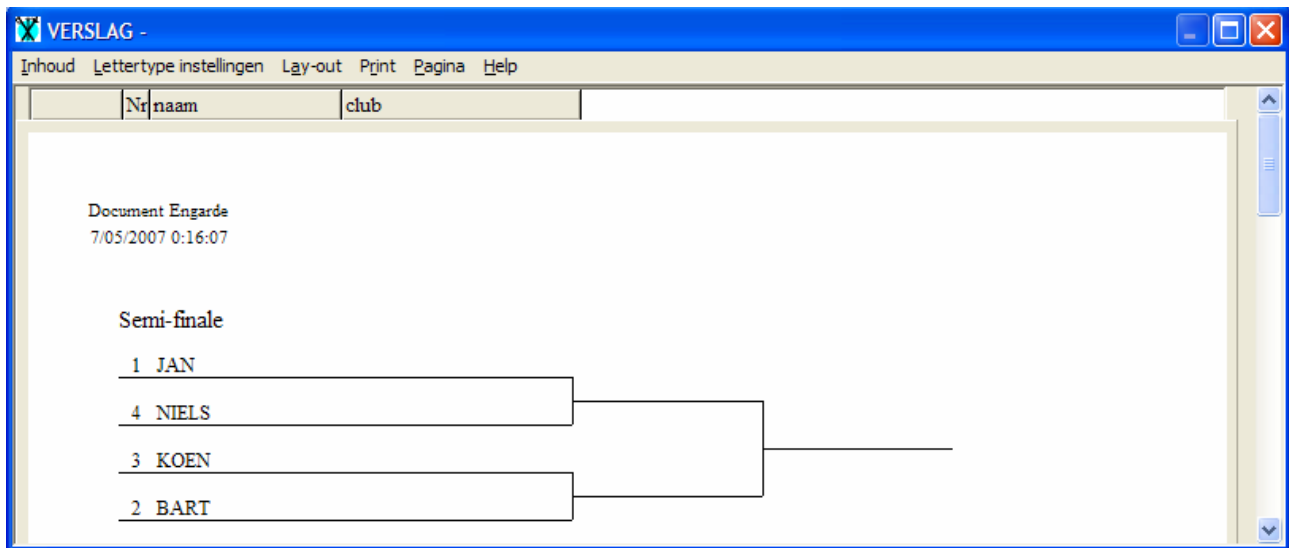


Figuur 20: bevestiging

Het programma vraagt wederom uw bevestiging. Enkel als u op *Ja* klikt wordt de tableau aangemaakt en het eten van de scheidsrechter begint koud te worden dus laat ons daar maar vlug op klikken! Het volgende venster moet u ondertussen al kennen... kies goed, kies verstandig!

U verziет de scheidsrechter ogenblikkelijk van het juiste papier door te klikken op *Verslag* en dan op *Nog uit te voeren wedstrijd papieren*. Kies voor *Semi-finale* en druk op *Ok*. Een nieuw formulier wordt aangemaakt dat u kunt afdrucken.

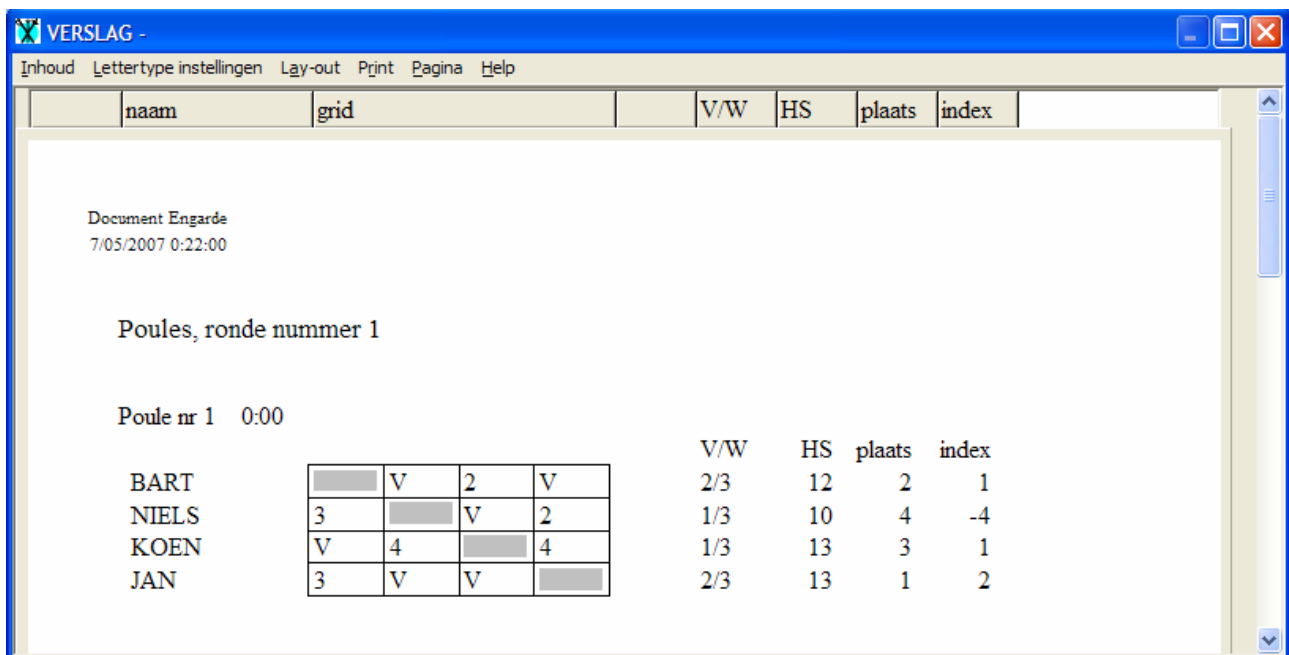
Om een overzicht te krijgen in de hiërarchische structuur van de eliminatie rondes, kunt u ook op *Verslag* klikken en dan op *Tableau*. Druk twee maal op *Ok* en dan krijgt u dit:



Figuur 21: structuur van de eliminatie rondes

Nu is het zeer duidelijk wie tegen wie moet spelen.

Uiteraard zijn de spelers ook eens geïnteresseerd in de voorlopig tussenstand. Ook dit kunnen we voor hun afdrukken. Ga hiervoor terug naar het hoofdmenu en klik dan op de knop *Poules*. Ga vervolgens naar *Verslag* en dan naar *Poules*. U krijgt dan een nieuw venster dat u een beetje deftiger kunt ordenen en afprinten. Mijn versie is hieronder te zien:



Figuur 22: resultaat van de poule

Alles spreekt uiteraard voor zich. Ondertussen is ook het eten van de sabel scheidsrechter koud geworden en moet u afrekenen met de madam. Hierna is hoogstwaarschijnlijk de poule van de floretisten gedaan en moet u beginnen met dit in te geven. Volg hiervoor de instructies uit **Stap 5: invullen van de poules** en **Stap 6: aanmaken van de tableau**. Ik koos volgend resultaat uit:

INVULLEN VAN DE POULES -

Poule nr

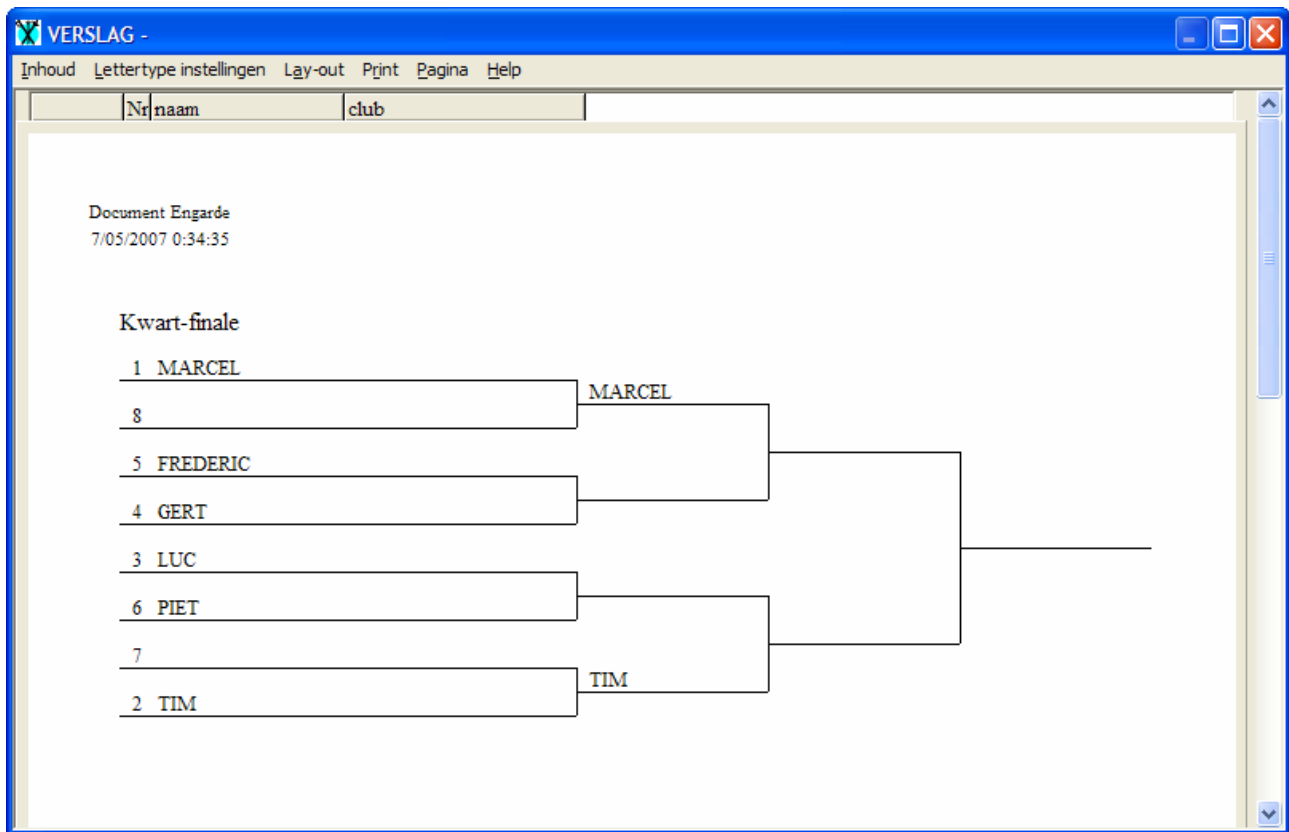
Scheidsrechters Uur Piste nr

Asymmetrische waai

POULE NR 1	1	2	3	4	5	6
1 MARCEL	***	V	V	V	V	V
2 TIM	2	***	V	V	V	V
3 LUC	2	2	***	V	V	V
4 GERT	2	2	2	***	V	V
5 FREDERIC	2	2	2	2	***	V
6 PIET	2	2	2	2	<input type="text" value="2"/>	***

Figuur 23: resultaat van de floret comepetitie

Vergeet niet na het invullen op *Controle* en dan op *Klassement* te klikken anders kunt u geen tableau aanmaken! Vraagt u na het aanmaken van de tableau, een overzicht ervan op (*Verslag/Tableau* in het venster van Tableaux) dan verkrijgt u:



Figuur 24: overzicht van de tableau voor de floretisten

Merk hierbij op dat de eerste twee in rang een vrijstelling hebben gekregen. Dit heeft het programma automatisch gedaan.

Nadat u deze papieren heeft afgedrukt en aan de scheidsrechters heeft gegeven, komt de scheidsrechter van de sableurs al naar u toe gelopen met de uitslag van de eliminatierondes. Voor het invullen moet u weer overschakelen van de competitie van de floretisten naar die van de sableurs.

7 Stap 7: invullen van de tableau

Open het venster van de tableaux door op de gelijknamige knop in het hoofdmenu te klikken. Ga dan naar *Invoer* en *Invullen van de wedstrijden*. U krijgt weer een gelijkaardig venster waarin wordt gevraagd naar het nummer van de wedstrijd. Het programma heeft een logische volgorde van benoemen. Eerst wijst het een letter toe aan de ronde van de eliminatie. Zo krijgt de finale wedstrijd de letter **A** mee en een kwartfinale de letter **C**. Eerst willen we de resultaten van de halve finale ingeven. Omdat er twee wedstrijden zijn voor de halve finale vullen we de letter-cijfercombinatie **B1** in en klikken we op *Laden*. We krijgen volgend venster:

Figuur 25: invullen van de kwartfinale Jan tegen Niels

Ook hier is het venster gescheiden net zoals bij de poules. De enige twee vakjes die we moeten invullen zijn naast de namen van de schermers. Ik heb beslist dat deze match is verlopen in het voordeel van Jan met 15-11. Klik op *Ok*. U krijgt de melding dat Jan gewonnen heeft. Doe hetzelfde voor wedstrijd B2 waarbij Bart het haalt van Koen met 11-10. Als u wilt, kunt u de voorlopige uitslag afdrukken door op *Verslag* en dan op *Tableau* te klikken. Als de finale wedstrijd gespeeld is, kan u ook voor deze op de manier die hierboven is geschetst, de resultaten invoeren. Deze wedstrijd draagt het nummer A1. Mijn print van de tableau ziet er dan uit als volgt:

Nr	naam	club
1	JAN	
4	NIELS	
3	KOEN	
2	BART	

Document Engarde
7/05/2007 0:45:32

Semi-finale

1 JAN

4 NIELS

3 KOEN

2 BART

JAN
15/11

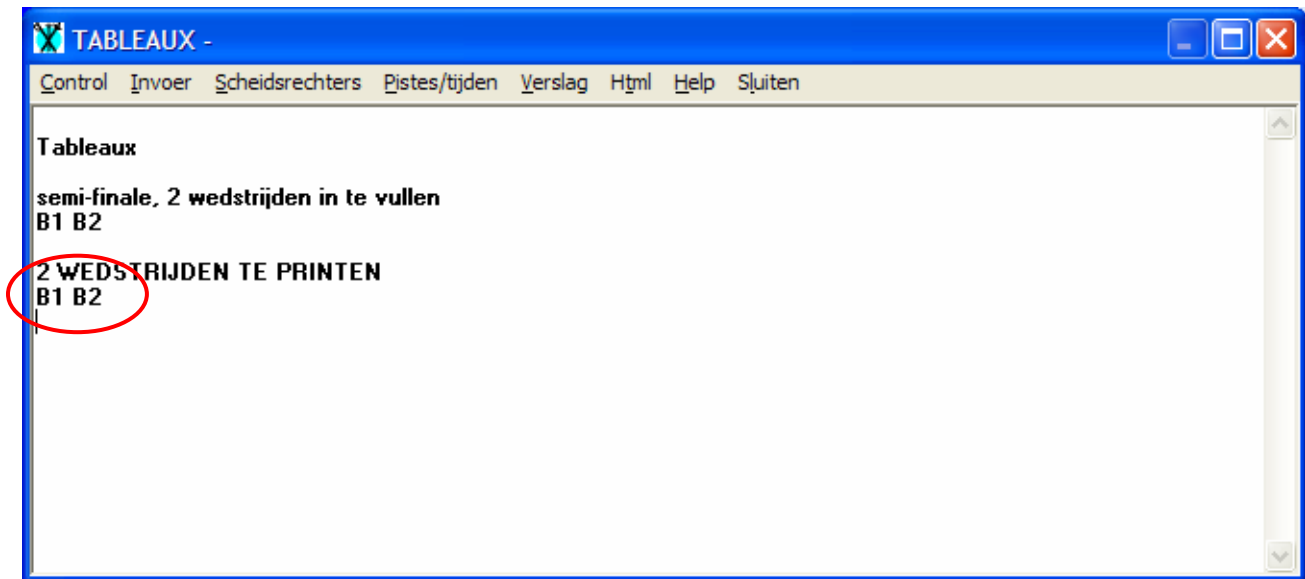
BART
11/10

JAN
15/14

Figuur 26: uitslag van de tableau

Doe nu als oefening hetzelfde voor de floretisten.

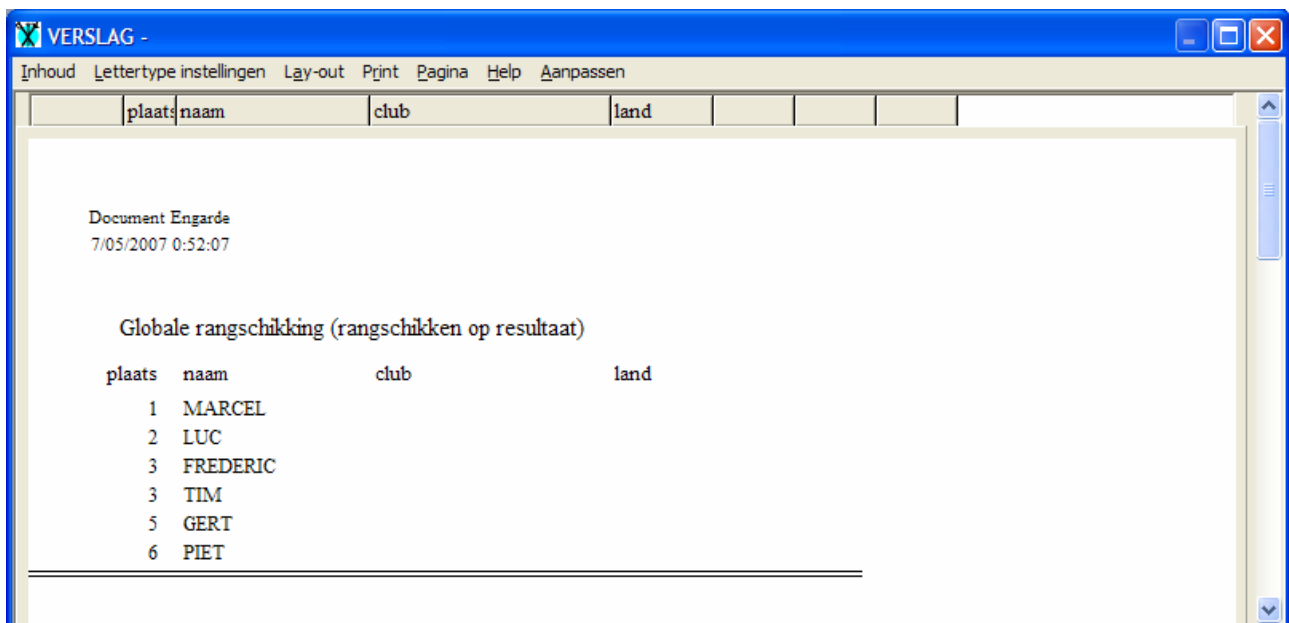
Merk op dat de letter-cijfer combinatie ook is weergegeven in het venster van de Tableaux. Van de nog in te vullen wedstrijden kan u daar dus het nummer uithalen:



Figuur 27: de letter-cijfer combinatie voor iedere wedstrijd

8 Stap 8: aanmaken van de eind uitslag

Door in het hoofdmenu op de knop *Klassement* te klikken kan u de uiteindelijke stand raadplegen. U krijgt dan een nieuw venster waarin u kiest voor *Globale rangschikking*. Het eindresultaat is hieronder weergegeven:



Figuur 28: eindklassement