

# Handleiding Taekwondotoernooi.nl

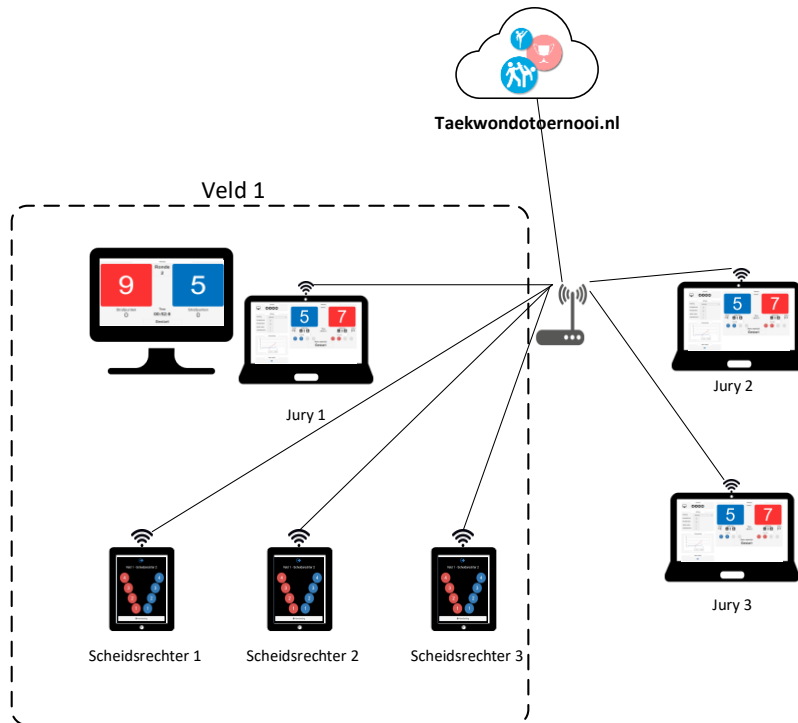


## Inhoudsopgave

Architectuurschema - sparring .....	3
Startmenu .....	5
Uitleg juryscherm .....	6
Uitleg deelnemerscherm .....	7
Scheidsrechters bediening .....	8
Architectuurschema – Stijl .....	9

## Architectuurschema - sparring

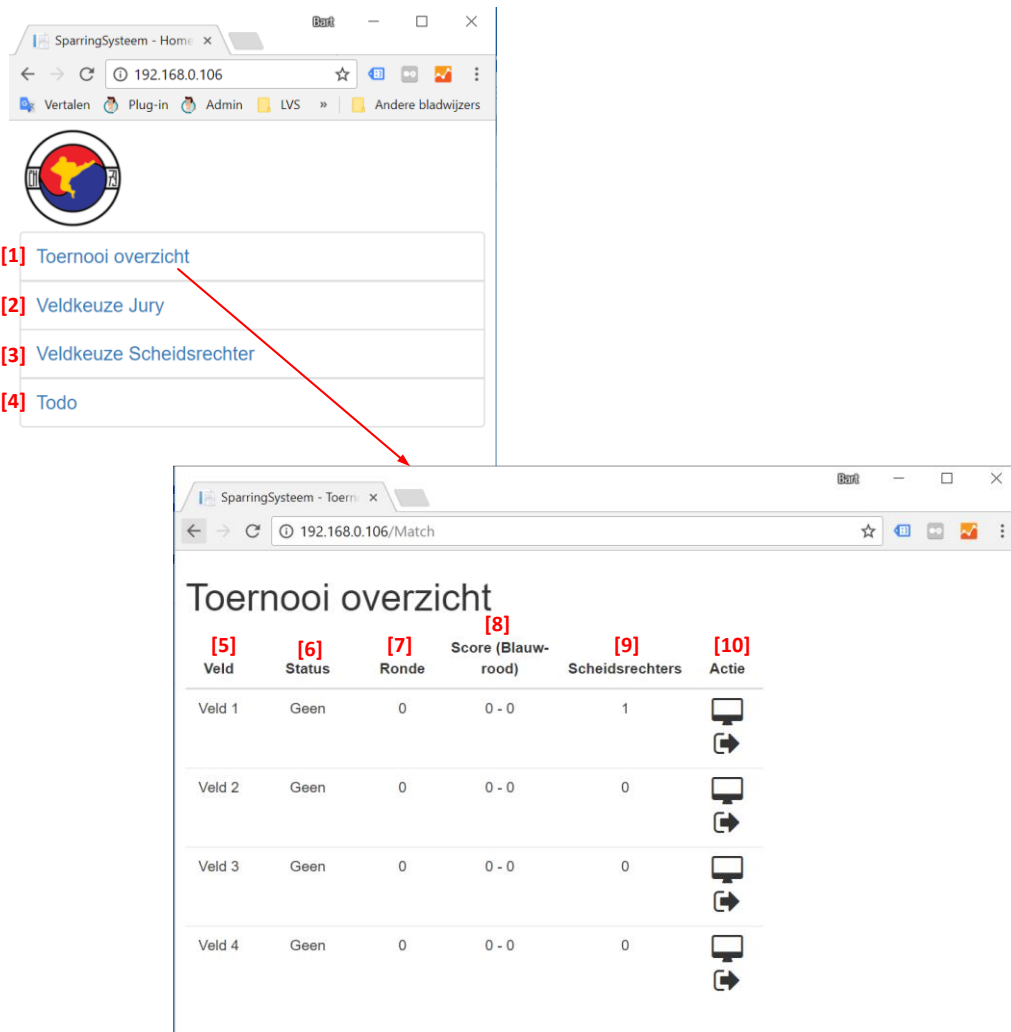
Onderstaand het architectuurschema van de het systeem, zoals te gebruiken bij een sparringswedstrijd.





## Startmenu

Het startmenu is het eerste scherm wat te zien is als men inlogt op de server.



ID	Label	Omschrijving
[1]	Toernooi overzicht	In het toernooi overzicht is te zien welke velden actief zijn en wat de status is
[2]	Veldkeuze jury	Druk hier op als je een jurytafel wilt aanmelden
[3]	Veldkeuze scheidsrechter	Druk hier op als je een scheidsrechter wilt aanmelden op een veld
[4]	TODO	Vind hier de punten die nog opgepakt worden in de ontwikkeling van de app
[5]	Veld	Het betreffende veld
[6]	Status	Dit geeft de status weer van het betreffende veld.
[7]	Ronde	Dit geeft de actuele ronde weer per veld
[8]	Score blauw-rood	Dit geeft de actuele score weer per veld
[9]	Scheidsrechter	Het aantal scheidsrechters dat aangemeld is per veld
[10]	Actie	- Open hier het deelnemersscherm - Sluit hier het complete veld af. Jury en scheidsrechter

## Uitleg juryscherm

In dit hoofdstuk staat uitgelegd waar alle knoppen voor dienen op het scherm.



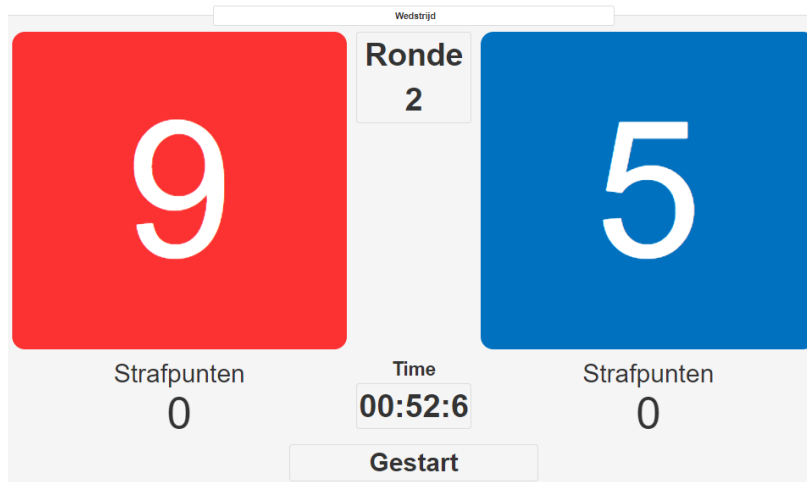
### Legenda

ID	Label	Omschrijving
[1]	Deelnemersscherm	Hiermee opent een tabblad die op het 2 <sup>e</sup> scherm geplaatst dient te worden.
[2]	Nieuwe wedstrijd	Hiermee wordt een nieuwe wedstrijd gestart
[3]	Start	Start de wedstrijd (nadat een nieuwe wedstrijd is aangemaakt met [2])
[4]	Paوزه	Hiermee is het mogelijk om de wedstrijd even stil te leggen
[5]	Stop	Hiermee is het mogelijk om de wedstrijd te stoppen
[6]	Instelling	Hiermee kun je kiezen uit voorinstellingen. Dit is bedoeld om snel te kunnen wisselen. Los hiervan kan men handmatig de gegevens nog wijzigen.
[7]	Rondetijd (sec)	Stel hier de rondetijd in (secondes)
[8]	Pausetijd (sec)	Stel hier de pauzetijd in (secondes)
[9]	Aantal ronden	Stel hier het aantal ronden in
[10]	Scheidsrechters	Stel hier het aantal scheidsrechters in. <b>Is het altijd [aantal scheidsrechter-1 = aantal drukkende]?? Behalve bij 1 scheidsrechter!</b>
[11]	Scoreverloop	Hier is te zien wanneer er punten zijn toegekend door de scheidsrechters
[12]	Veld verlaten	Hiermee kan een systeem uitloggen van een veld
[13]	Wedstrijdpunten	Deze geeft voor blauw de actuele punten weer
[14]	Ronde	Deze geeft de ronde weer waar de wedstrijd zich in begeeft
[15]	Scheidsrechterinvoer	Deze heeft 2 functies: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Als deze gekleurd is dan betekent dit dat de scheidsrechter verbonden is</li> <li>2. Het nummer in het bolletje geeft aan welke punten deze scheidsrechter het laatst heeft toegekend.</li> </ol>
[16]	Strafpunten	Hiermee kan een strafpunt toegekend worden aan de deelnemer.
[17]	Opgave	Als een deelnemer niet meer verder kan, kun je hiermee de wedstrijd beëindigen
[18]	Correctie	Hiermee is het mogelijk om de punten, per deelnemer, te corrigeren.
[19]	Status	Hier wordt de actuele status weergegeven van de wedstrijd.

## Uitleg deelnemerscherm

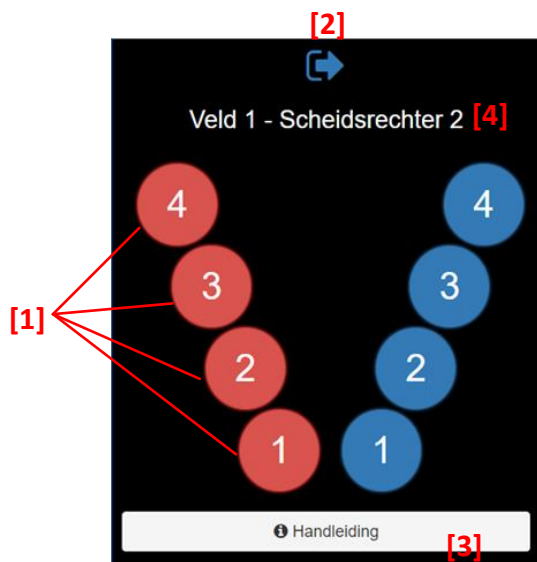
Het deelnemersscherm is het scherm wat zichtbaar is voor:

- Deelnemers
- Scheidsrechters
- Toeschouwers



## Scheidsrechters bediening

De scheidsrechters bediening zijn de tablets die gebruikt worden door de scheidsrechters.



ID	Label	Omschrijving
[1]	Punten	Een scheidsrechter kan hiermee 1 t/m 4 punten toekennen.
[2]	Veld verlaten	Met deze knop kan de scheidsrechter het veld verlaten. Hierna is deze plek weer beschikbaar voor een andere scheidsrechter.
[3]	Handleiding	Hierin staat nog even kort benoemd welke WTF puntentelling gehandhaafd is. Bedoeld als geheugensteuntje
[4]	Titel	Hiermee is eenvoudig te controleren: <ul style="list-style-type: none"><li>- Op welk veld je ingelogd bent</li><li>- Als welke scheidsrechter je aangemeld bent</li></ul>

**i Handleiding**

- 1p voor stoot
- 2p voor trap op pantser
- 3p voor trap op hoofd
- 3p voor gedraaide trap op pantser
- 4p voor gedraaide trap op hoofd



## Architectuurschema – Stijl

Onderstaand het architectuurschema van de het systeem, zoals te gebruiken bij een stijlwedstrijd.

