

Installeren van het RIST-systeem (10)

Ga naar <http://rist.sfida.be> voor de meest recente stabiele versie van het RIST-systeem. Vanaf versie 10 is de installatie eenvoudig en kan het systeem ook gemakkelijk worden verwijderd.



Voordat je RIST 10 installeert, is het belangrijk om eventuele oudere versies van RIST 10 te verwijderen (dit is niet nodig voor versie 9 of ouder) en tijdens de installatie geen andere kritieke processen uit te voeren. Ga naar de link "Install RIST-System" om het installatieproces te starten. Bij Windows 10 krijg je mogelijk een extra beveiligingsscherm. Klik op "Meer informatie" zodat je het volgende scherm te zien krijgt en klik vervolgens op de knop "Toch uitvoeren".

De installatie van het RIST-systeem duurt meestal slechts enkele seconden. Het programma neemt weinig schijfruimte in beslag (737 kB). Het .NET Framework is vereist, maar dit is meestal al standaard geïnstalleerd. Als dat niet het geval is, wordt het automatisch geïnstalleerd voordat je de installatie van RIST kunt voortzetten. Het RIST-systeem valt onder de Beerware-licentie. Dit betekent dat gebruikers mij een biertje trakteren als ze het programma waarderen. Belangrijk is dat RIST of zijn afgeleide producten niet commercieel gebruikt mogen worden en het auteursrecht op deze software behouden blijft. Voor de rest is het gratis te gebruiken door iedereen, inclusief niet-BTB-wedstrijden.



Voor niet-BTB-wedstrijden ga je naar het startmenu => Alle apps => SFIDA Webdev => RIST 10.2 en kies daar voor een nieuw toernooi. Nieuwe niet-BTB-toernooien worden automatisch geüpload naar de RIST-website, BTB-toernooien worden geüpload naar de BTB-website.

Werken met het RIST-systeem



Ga naar Start => Alle programma's => SFIDA Webdev => RIST 10.2 om het startscherm te openen. Vanaf hier kun je een nieuw toernooi aanmaken of een voorbereid toernooi heropenen. Bestaande toernooien kunnen ook rechtstreeks vanuit de verkoper worden geopend in RIST. Na het openen van een *.rist-bestand kom je in het RIST-systeem.

Aan de rechterkant voer je de teams in voor elke klasse/groep. Standaard wordt er één groep geopend, maar zodra je deze invult, wordt automatisch een nieuwe lege groep aangemaakt, zodat er altijd één lege groep is. Voor elk team vul je de naam en het gewicht in. Voor de vrije klasse vul je in plaats van het gewicht het aantal personen in, bijvoorbeeld 6 of 8. Dit veld is niet verplicht, maar het wordt wel meegenomen bij het bepalen van de plaatsen.

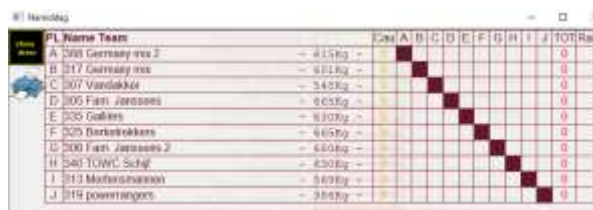


Bij **"Draw Group"** wordt de volgorde van de reeksen geloot en wordt een reeks aangemaakt. Als de reeks al is aangemaakt, wordt er gevraagd of je zeker weet dat je een nieuwe reeks wilt aanmaken. Als je annuleert, wordt de bestaande reeks geopend. Bij elk team

staan er 2 selectievakjes en een invulveld. Het linker selectievakje geeft aan of het team de eerste partij heeft gewonnen. Het rechter selectievakje geeft aan of het team de tweede partij heeft gewonnen. In het invulveld voeren we de waarschuwingen in. Deze kunnen worden opgeteld, maar je kunt de waarschuwingen ook naast elkaar plaatsen, bijvoorbeeld '22' (2



waarschuwingen in elke trek) wordt dan opgeslagen als 4 waarschuwingen. Alle gegevens worden direct opgeslagen, dus je kunt het toernooi gewoon sluiten na de wedstrijd. Als je het venster te vroeg sluit, kun je gewoon op **"Draw Group"** drukken. Je krijgt dan de keuze om een nieuwe reeks aan te maken of een bestaande te openen. In het RIST-systeem zit een ingebouwde klok. Deze houdt bij wanneer het resultaat voor de laatst getrokken wedstrijd is ingevoerd voor elk team. Als dit voor beide teams 3 minuten geleden is, wordt de wedstrijd groen en kan deze worden afgeroepen. Via de knop **"Show Score"** => **"Show Draw"** kun je schakelen tussen het scorebord en de wedstrijden. Met het printicoontje kun je de teamlijsten afdrukken. Controleer voor afdrukken of alles correct is.



Aan de linkerkant vind je alle gegevens die betrekking hebben op het toernooi. Voor officiële BTB-toernooien worden hier meerdere opties gegeven die nodig zijn voor de evaluatie. Bij BTB-toernooien wordt ook een koppeling gemaakt met de barcode van de teamlijsten. In deze

handleiding gaan we hier niet verder op in. Als je op **"Split/Join/Merge"** klikt, kun je reeksen samenvoegen. Hier selecteer je de reeksen die je wilt samenvoegen en geef je aan in hoeveel reeksen je ze wilt verdelen. Je kunt deze functie



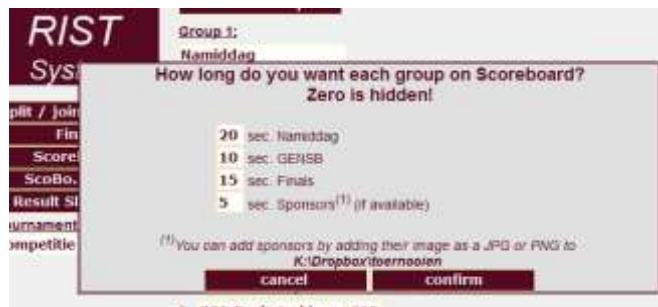
zowel gebruiken om een reeks op te splitsen in 2 reeksen als om 2 reeksen samen te voegen tot 1 reeks. Het kan ook worden gebruikt om groepen evenredig te verdelen over nieuwe groepen. Dit kan handig zijn voor een interregionaal of internationaal toernooi waarbij je teams uit dezelfde regio maximaal wilt verdelen over de groepen. Je begint dan met het invullen van een groep voor elk land/regio. Na het gebruik van de merge-functie zijn deze landen/regio's netjes verdeeld over de nieuwe groepen.

Via de knop **"Finals"** kun je finales aanmaken. Je geeft aan voor welke groep(en) je een finale wilt maken. Deze wordt pas opgeslagen als er een overwinning is geselecteerd ofwel je het vakje "Lock This" aanvinkt. Tot die tijd kun je dit venster gebruiken om zelfs bij reeksen die nog niet zijn afgelopen in te schatten welke teams naar de finale gaan. Ploegen en scheidsrechters kunnen zich dan al voorbereiden terwijl de jury de reeksen nog een laatste dubbelcheck geeft.



Via de knop **"Scoreboard"** kom je op het scorebord. Dit kan worden bediend als een tweede scherm. Maar je hebt meer bewegingsvrijheid als je het scherm bedient met een tweede computer op het netwerk. Je opent dan hetzelfde *.rist-bestand, dat uiteraard op een gedeelde map moet staan. De lettergrootte wordt aangepast op basis van het aantal teams in een reeks of finale. Het kan zijn dat je nog wat moet bijstellen met "Ctrl+" of "Ctrl-" om alles goed zichtbaar en groot genoeg te maken.

Via **"ScoBo.Admin"** kun je de tijden instellen voor hoe lang je elke reeks en/of finales op het scorebord wilt tonen. 0 betekent niet tonen. Je kunt ook de tijd instellen voor hoelang elke sponsorafbeelding tussen elke dia wordt weergegeven. Hiervoor moet je wel sponsorafbeeldingen toevoegen aan de map waarin je je toernooi opslaat. Deze afbeeldingen moeten in het *.jpg- of *.png-formaat zijn en niet te groot zijn, bij voorkeur in de hoogte/breedte-verhouding van je scorebord.



Via **"Result Slideshow"** kun je de reeksen op meerdere schermen in het netwerk tonen, zodat teams de reeksen in realtime kunnen volgen. Hiermee kun je het afdrucken van teamlijsten verminderen of zelfs overslaan. Deze functie heeft veel potentieel, maar vereist ook extra voorbereiding. Voor een klein toernooi wordt meestal nog steeds voor papier

gekozen. Als de wedstrijdcomputer een internetverbinding heeft, kunnen de reeksen ook online worden gevolgd, zodat teams ze kunnen bekijken met hun eigen telefoon (met een vertraging van ongeveer drie minuten).