



# MAXIMUM TECHNOLOGY

www.maximumtechnology.nl

## Professional Bowling Products

Handleiding MaxL Leaguesoftware.

The screenshot displays the MaxL Leaguesoftware interface for the 'League 001 Varsseveld Seizoen 2011/2012'. The main window shows a tournament schedule with columns for 'Speelronde', 'Datum', 'Tijd', and 'Baan'. A 'Spelers' window is open, showing details for player number 2, including name 'Jan', surname 'Klaassen', and address 'vv'. A 'Teams' window is also open, showing a list of players for team 1, with 'Klaassen' selected. The interface includes various input fields, buttons, and a menu bar.

Speelronde	Datum	Tijd	Baan 1	Baan 2	Baan 3	Baan 4	Baan 5
78	20-12-2011		0040 De Riegers	0039 Driehoek 2	0036 Kraaienhof	0035 Reugebink 3	0033
79	20-12-2011			0041 De Gootveggers	0044 ZVP	0043 Driehoek 1	0042
80	21-12-2011		0001 Aaltenseweg 1				
81	22-12-2011		0018 De Deurduivers	0017 WFDV	0024 De Fleetkeien	0023 Ten Binke Bouw	0022
82	22-12-2011		0015 Wisselink Bedrijfsv				
83	03-01-2012		0029 Onder Ormsje				
84	03-01-2012		0042 De Drankelingen	004			
85	03-01-2012		0045 Biereco	004			
86	04-01-2012		0031 De Urmsmeters				
88	05-01-2012		0009 Wij gooien VOP	000			
89	05-01-2012		0016 Yabdadabbadoe	001			
90	10-01-2012						
91	10-01-2012						
92	11-01-2012						
93	12-01-2012		0020 Butterfly	001			
94	12-01-2012			002			
95	17-01-2012		0025 Duizendpoten 2	002			
96	17-01-2012		0041 De Gootveggers	003			
97	17-01-2012		0045 Biereco	004			
98	18-01-2012						
99	19-01-2012		0008 TBDV	000			
100	19-01-2012						
101	19-01-2012		0015 Wisselink Bedrijfsv	001			
102	24-01-2012						

MaxL leaguesoftware is ontwikkeld om de uitslagen van bowlingwedstrijden te kunnen verwerken tot nieuwe standenlijsten per speler en per team met nieuwe puntentotalen, gemiddeldes en handicaps. In tegenstelling tot de meeste andere leaguesoftware hoeft u in MaxL niet bij aanvang van een nieuw seizoen alle gegevens van het voorgaande seizoen te wissen. U kunt alle gegevens van voorgaande seizoenen bewaren en gewoon de leagues overzetten naar een nieuw seizoen. De volledige versie van MaxL is te downloaden van de Maximum Technology website. Zonder registratie werkt deze echter alleen als demoversie. U kunt met deze versie prima uitproberen of het programma geschikt is voor het bijhouden van uw leagues. Wilt u MaxL als geregistreerde versie gaan gebruiken voor uw leagues dan moet per seizoen een geringe vergoeding worden betaald.

### **Om te beginnen.**

Een league in MaxL bestaat uit een leaguenaam met bijbehorende leagueregels, een baanschema en een aantal teams, elk met zijn eigen spelers. De basis voor iedere league zijn de spelers. Als die aangemaakt zijn kunnen de spelers in teams ingedeeld worden. De teams worden in het baanschema opgenomen om te bepalen op welke datum en baan er gespeeld moet worden. Tot slot worden na iedere speelronde de scores per speler en team verwerkt tot standenlijsten die u kunt afdrukken of automatisch op internet kunt laten plaatsen. Onderstaande stappen geven u een beschrijving van hoe een volledige league met MaxL georganiseerd kan worden.

Start het programma. Op het infoscherm wat automatisch verschijnt kunt u zien of u een licentie heeft voor het gebruik van het programma. Zo niet kunt u evengoed het volledige programma gebruiken, maar zal er op verschillende plaatsen in het programma in plaats van het gemiddelde van een speler of team het woord 'DEMO' verschijnen. Na het registreren van het programma zullen alle gemiddeldes gewoon zichtbaar zijn. Druk op OK om het infoscherm te sluiten. Nu verschijnt het scherm 'Leaguekeuze' waarin u aan kunt geven in welke league en welk seizoen u wilt werken. Druk op OK om uw keuze te bevestigen. Indien u nog geen league heeft aangemaakt zal het keuzescherm leeg zijn. U dient dan eerst een nieuwe league aan te maken en daarna in het menu 'Programma – League kiezen' alsnog aan te geven in welke league u wilt werken.

### **League aanmaken**

Kies boven in de menubalk de optie 'Leagues'. Klik onderaan het scherm op de knop 'Nieuw'. Er wordt een blanco scherm geopend met een nieuw leaguenummer. U kunt dit leaguenummer gebruiken of een eigen uniek leaguenummer invullen. U moet nu de leaguenaam en de regels voor deze league invullen. Aan de hand van deze regels worden de nieuwe punten, handicaps etc. berekend.

### **Spelers.**

In MaxL zijn spelers niet gebonden aan een bepaalde league of team. Als spelers eenmaal zijn aangemaakt kunnen deze in iedere league, in ieder team of zelfs in meerdere teams van dezelfde league ingedeeld worden. Kies boven in de menubalk de optie 'Spelers'. Het spelersscherm verschijnt nu met de gegevens van de speler met het laagste spelernummer. Als er nog geen spelers zijn ingevuld is het scherm blanco. Voor het invoeren van een nieuwe speler klikt u op de knop 'Nieuw'. Er wordt een nieuw spelernummer aangemaakt. U kunt dit spelernummer gebruiken of een eigen spelernummer (1 - 99999) invoeren. Om een bestaande speler te bewerken zoekt u eerst deze speler op door zijn spelernummer in te voeren of in plaats van het spelernummer een zoektekst in te tikken. Dit kan een voor- of achternaam zijn, maar bijvoorbeeld ook een plaatsnaam, straatnaam of postcode. Niet alle velden zijn verplicht om in te vullen. MaxL heeft genoeg aan een spelernummer, een voor- en achternaam en het geslacht. U kunt de gegevens bijwerken en opslaan.

### **Teams.**

Iedere league heeft per seizoen zijn eigen teams. Een team kan maximaal uit 20 spelers bestaan. Voordat u een team kunt samenstellen moeten er eerst spelers ingevoerd zijn. Voor het maken of bewerken van teams kiest u de menuoptie 'Teams' boven in de menubalk. Het teamscherm verschijnt nu met de gegevens van het team met het laagste teamnummer in deze league. Als er nog geen teams zijn ingevoerd is het teamscherm blanco. Voor het invoeren van een nieuw team klikt u op de knop 'Nieuw'. Er wordt een nieuw teamnummer aangemaakt. U kunt dit teamnummer gebruiken of een eigen teamnummer (1 - 9999) invoeren. Om een bestaand team te bewerken zoekt u eerst dit team op door het teamnummer in te voeren of in plaats van het teamnummer een zoektekst in te tikken. Met de knoppen aan de rechterzijde van het teamscherm heeft u de mogelijkheid om spelers aan het team toe te voegen of uit het team te verwijderen. In het laatste geval verschijnt deze speler niet meer op de invullijsten, maar alle uitslagen van de verwijderde speler blijven gewoon bestaan. Ook kunnen hiermee spelers binnen een team op ieder gewenst moment van volgorde worden veranderd. Op die manier heeft u de volledige vrijheid om tijdens het gehele seizoen de teams in te delen zoals u dat wilt. Wanneer u meer gegevens nodig heeft van een bepaalde speler in het team

dan kunt u dubbelklikken op een speler in de lijst. Dit opent het scherm 'Spelers' met alle details van de speler die u heeft aangeklikt.

### **Baanschema.**

Het baanschema is een schematisch overzicht per speelronde van welk team op welke baan moet spelen. Voor ieder speelronde heeft het baanschema een aparte regel met de speeldatum en de aanvangstijd en voor elke baan een vakje waarin de teamnaam moet worden ingevuld. Hierdoor wordt ook de tegenstander van dat team vastgelegd (team op oneven baan van een banenpaar speelt tegen het team op de even baan van datzelfde banenpaar). Het baanschema is dus bepalend voor de berekening van de teampunten. Om een baanschema op te bouwen kiest u de menuoptie 'Baanschema' boven in de menubalk. Op het scherm 'Baanschema' klikt u op de knop 'Nieuwe speelronde'. Er wordt een nieuwe regel toegevoegd. Als eerste kiest u de datum door in het vakje 'Datum' te dubbelklikken. Er verschijnt een kalender waarop u een datum kunt uitkiezen. Dubbelklik op de juiste datum voor deze speelronde. Wanneer u bij de leagueregels de aanvangstijd hebt ingegeven verschijnt deze automatisch in het vakje 'Tijd'. U kunt de tijd ook zelf ingeven. Gebruik hiervoor een dubbele punt als scheidingsteken (bijvoorbeeld 19:30). Door te dubbelklikken op een vakje van een baan verschijnt er een zoekscherm met alle teams in deze league. Door op een team te dubbelklikken plaats u dit team in het baanschema. Doe hetzelfde voor alle teams die moeten spelen in deze speelronde. Om een team te verwijderen selecteert u deze en drukt u op de 'DELETE' knop op uw toetsenbord. Er kunnen ook hele regels uit het baanschema worden verwijderd of juist ingevoegd. Selecteer de gehele regel door het vakje van de speelronde aan te klikken. Druk dan op de rechter muisknop om het menu zichtbaar te maken en maak uw keuze. Hele regels kunt u alleen tussenvoegen of verwijderen als er nog geen scores in deze speelronde zijn, maar ook niet in een hogere speelronde. U kunt in één oogopslag zien of er scores opgeslagen zijn in deze speelronde. Alle teams waarbij scores zijn opgeslagen hebben in het baanschema een donker gele kleur. Teams waarbij nog geen scores zijn opgeslagen hebben de gewone achtergrondkleur van de regel in het baanschema.

Er is ook een mogelijkheid om het baanschema op internet te publiceren zodat iedereen thuis kan zien wanneer hij/zij weer moet spelen. Als u op de knop 'Upload HTML' klikt kunt u in het vervolgscherm kiezen of u het gehele baanschema op internet wilt zetten of alleen maar een bepaald aantal regels ervan. U kunt dan met de knoppen onderaan dit scherm kiezen of u eerst een voorbeeld wilt zien of direct uw keuze op internet wilt zetten. Bij de demoversie van MaxL moeten de inloggegevens van de internet site handmatig worden ingevoerd. Bij aanvraag van een licentie kunt u de inloggegevens laten vastleggen in het programma, zodat het publiceren van het baanschema naar internet met een paar muisklikken geregeld is.

N.B. MaxL gebruikt de term 'speelronde' in plaats van de veel gebruikte term 'speelweek'. Hierdoor is het aantal teams in een league niet meer begrensd door het aantal banen dat beschikbaar is om op te spelen. De teams van 1 speelweek kunnen ingedeeld worden op verschillende tijden of zelfs op verschillende avonden.

### **Beginstanden.**

Bij het opstarten van een league zijn er nog geen gemiddeldes van de spelers bekend en dus ook geen handicaps voor de eerste speelavond. Vaak wordt het pasgemiddelde hiervoor gebruikt, maar er zijn ook andere regels die worden toegepast. In MaxL is het mogelijk om per speler de beginstand in te voeren zodat ook op de eerste speeldag de invullijsten kunnen worden voorzien van de juiste handicaps. Kies in de menubalk de optie 'Spelers' om het spelersscherm te openen. Zoek de speler op waarbij u de beginstand wilt invullen en druk op de knop 'Beginstand'. Er zijn twee manieren om de gegevens in te voeren. Voor de eerste speelronde van de league kunt u volstaan met het invoeren van alleen het gemiddelde. Er zijn immers nog geen gespeelde games en dus ook geen pinfall en punten. Bij het opslaan wordt automatisch de handicap berekend en opgeslagen. U kunt nu voor de eerste speeldag de invullijsten afdrukken en meteen beginnen met de juiste handicaps. Wanneer u een bestaande league wilt overnemen in MaxL is het beter om in plaats van alleen het gemiddelde, het aantal games, de pinfall en de punten in te vullen. U kunt dan meteen de standenlijst afdrukken met alle reeds behaalde resultaten. Wanneer u het aantal games en de pinfall invult wordt meteen het gemiddelde en de handicap erbij berekend. Voor het overnemen van een bestaande league dient u ook de reeds behaalde resultaten van de teams in te vullen. U doet dit op dezelfde manier via het scherm 'Teams - Beginstanden'. Op de standenlijst staan de beginstanden vermeld bij speelronde nul.

### **Het opstarten van de league:**

Zoek in het baanschema de speelronde die aan de beurt is om te spelen. Selecteer de gehele regel door op het vakje met de speelronde te klikken. Druk op de knop 'Invullijsten afdrukken'. MaxL maakt

nu voor ieder team een formulier aan dat gebruikt kan worden om de scores op in te vullen. Hierop staat het baannummer waarop gespeeld moet worden, de teamnaam van de tegenstander en voor iedere speler de actuele handicap vermeld. De lijst wordt afgedrukt voor het aantal games dat in de leagueregels is vastgelegd. De volgorde van de spelers op deze lijst wordt bepaald door de volgorde waarin deze in het team zijn ingedeeld. Als spelers een voorkeur hebben om altijd op een bepaalde plaats in het team te spelen, kunt u deze volgorde vastleggen door eerst de teamindeling te wijzigen en daarna pas de invullijsten af te drukken. U kunt ook voor 1 team de invullijst afdrukken door dit team te selecteren in het baanschema en weer op de knop 'Invullijst afdrukken' te klikken. Als ieder team zijn invullijst heeft ontvangen kan er met spelen worden begonnen.

*Belangrijk: Als er een of meerdere teams niet kunnen spelen op de geplande avond (inhaalwedstrijd of eventueel vooraf spelen) mag u deze in het baanschema **niet** verschuiven naar een andere speelronde waarop wel gespeeld wordt. De plaats in het baanschema bepaalt namelijk de tegenstander van het team, maar ook of hun scores worden meegenomen bij het afdrukken van de standenlijsten. Als een team vooraf speelt kunt u gewoon de scores alvast invullen, berekenen en opslaan. U kunt naderhand als alle teams van die speelronde gespeeld hebben de scores van de tegenstander en alle andere teams van die speelronde invullen en alles opnieuw berekenen. Ditzelfde geldt bij inhaalwedstrijden. Gewoon alle uitslagen van de teams die hebben gespeeld verwerken en later als de andere teams hebben ingehaald de uitslagen van deze teams verwerken en de standenlijsten afdrukken.*

Als MaxL in een bowlingcentrum met MaxS, het scoresysteem van Maximum Technology gebruikt wordt, kunnen de banen direct vanuit het baanschema in MaxL worden opgestart. U selecteert hiervoor de juiste speelronde en drukt op de knop 'Upload naar banen' Binnen enkele seconden zijn alle banen opgestart met de juiste teams en spelers met hun bijbehorende handicap. U kunt vooraf in de leagueregels ook ingeven of de banen in Europese of Amerikaanse leagumodus moeten worden opgestart. Ook de reservespelers worden meegestuurd naar de baan.

### **Tijdens het bowlen.**

Aan het eind van iedere game moet voor iedere speler zijn scratch gamescore worden ingevuld en de gamescore inclusief handicap worden berekend en ingevuld. Daarna worden de totalen van het team scratch en inclusief handicap berekend en ingevuld. Door het vergelijken van de teamstand inclusief handicap kan meteen worden bepaald welk team punten heeft gescoord voor deze game. Als uw league ook werkt met individuele punten moet voor iedere speler per game in het vakje 'Tegen' het nummer van de speler waartegen u in die game speelt worden ingevoerd. Per speler kan nu bepaald worden of zijn/haar gamescore inclusief handicap hoger is dan die van zijn/haar tegenstander en kunnen de individuele punten worden ingevuld in het vakje 'Pnt'. In MaxL is het mogelijk om per speler voor iedere game een andere tegenstander aan te wijzen. Na de laatste game kunnen de totalen van alle spelers en de totalen van het team worden ingevuld. Voor het team geldt vaak ook een puntenregeling voor het hoogste totaal inclusief handicap. Als alle punten zijn opgeteld volgt daaruit meteen wie de winnaar is van die speelavond. Na afloop van het spel moeten de ingevulde lijsten worden ingeleverd en kunt u de scores gaan invoeren in MaxL.

### **Scores verwerken.**

Bij gebruik in combinatie met MaxS, het automatische scoresysteem van Maximum Technology, worden de scores automatisch teruggehaald naar MaxL. Deze kunnen direct worden verwerkt tot nieuwe standenlijsten. Als MaxL als zelfstandig programma wordt gebruikt moeten alle scores met de hand worden ingevoerd. Om de scores die teruggekomen zijn van de baan te verwerken tot scorelijsten en beginstanden voor de volgende speelronde moeten per speler de games en tegenstanders worden ingevoerd. Dit doet u door het formulier 'Uitslagen' te openen. Dit kan door de menuoptie 'Uitslagen – Gespeelde wedstrijden' te kiezen, maar een eenvoudigere stap is om direct in het baanschema een team te selecteren en op de knop 'Uitslagen' te klikken. U heeft dan namelijk al gelijk de juiste speelronde en het juiste team gekozen. Op het scherm 'Uitslagen' verschijnt niet alleen het team wat u heeft gekozen met al zijn spelers en handicaps, maar ook gelijk het team van de tegenstander. De indeling van dit formulier is identiek aan die van de invullijsten. Dit maakt het erg gemakkelijk om de scores over te nemen in MaxL. U hoeft per speler alleen maar de scratch games in te vullen. De games inclusief handicap worden direct berekend en ingevuld. Alleen als uw league ook individuele punten (punten voor de hoogste game per speler) toekent, dan dient u buiten de scratch game ook het spelnummer van de tegenstander in te vullen in het vakje 'Tegen'. De scores van de tegenstander krijgen dan dezelfde kleur als de scores van de speler waarbij u de tegenstander invult. Nadat u alle games (en eventueel tegenstanders) heeft ingevoerd drukt u op de knop 'Berekenen'. Alle totalen worden nu automatisch berekend volgens de eerder ingevoerde leagueregels en ingevuld om het formulier compleet te maken. U kunt nu op de knop 'Opslaan' drukken om deze gegevens te

bewaren. De kleur van dit team en dat van de tegenstander in het baanschema wordt nu donker geel om aan te geven dat er verwerkte uitslagen bij deze teams aanwezig zijn. Er kan nu een ander team worden gekozen in het baanschema om dezelfde procedure te herhalen. Er kan ook in de keuzelijsten voor speelronde en teams een andere wedstrijd worden gekozen om scores van te bekijken of bij in te vullen. Na het berekenen en opslaan van de scores zijn de nieuwe gemiddeldes en handicaps voor de volgende speelronde bekend en kunnen de nieuwe standenlijsten worden afgedrukt.

#### Extra functies bij het invoeren van de scores:

- Rechtsklik om een menu te openen voor het toevoegen of verwijderen van spelers. Een speler wordt niet direct verwijderd maar gemarkeerd (doorgestreept) om verwijderd te worden. De scores van deze speler worden niet meer meegerekend in de uitslagen. Een gemarkeerde speler kan met hetzelfde menu ook worden teruggezet. Gemarkeerde spelers worden definitief verwijderd bij het opslaan van de uitslagen.
- De naam van een speler in het team kan worden gewijzigd door hierop te dubbelklikken en een andere speler uit de lijst te kiezen. Als er scores bij deze speler waren ingevuld zullen deze bij het opslaan bij de 'oude' speler worden verwijderd en bij de 'nieuwe' speler worden opgeslagen. Deze functie is bedoeld om scores over te zetten op de juiste naam als er iemand op naam van een andere bowler heeft meegespeeld.
- Een score kan ook als blindscore worden aangemerkt door in het vakje van de scratch game op de 'B' toets te drukken. Blindscores worden gebruikt als een speler uit het team niet kan spelen en er geen reservespelers zijn die in kunnen vallen. Omdat er verschillende regels zijn voor blindscores kunt u zelf een getal intikken bij de scratch game waarmee wordt gerekend. Blindscores worden niet bij de totalen van de speler opgeteld maar gelden alleen voor het berekenen van de punten (individuele punten voor de tegenstander en teampunten).
- De punten worden berekend volgens de league regels die door u zijn ingevoerd. Mocht er een situatie zijn dat u de punten anders wilt toekennen dan kan dat. Vul alle scores in zoals normaal en laat deze berekenen. U kunt nu de individuele punten en teampunten veranderen zonder dat u opnieuw hoeft te berekenen. U kunt deze wijzigingen direct opslaan. Wijzigt u in tussentijd ook een van de games, handicaps of spelernamen dan bent u verplicht om weer opnieuw te berekenen waardoor uw met de hand ingevoerde punten verloren gaan.
- Na het verwerken van een speelronde wordt van iedere speler de nieuwe handicap berekend. Deze nieuwe handicap staat op de invullijsten voor de nieuwe speelronde en wordt bij het openen van het scherm 'Uitslagen' automatisch ingevuld. Omdat er in de eerste speelronde nog geen berekende handicaps zijn, is het ook mogelijk om deze met de hand in te vullen. Soms wordt ook pas na drie speelrondes de handicap berekend die wordt gebruikt voor de eerste speelronde. Dit betekent dat u deze met de hand berekende handicap moet invullen in de standenlijst van de eerste speelronde en deze opnieuw moet opslaan. Daarna moet u eventueel ook alle hogere speelrondes met uitslagen opnieuw verwerken.

#### **Standenlijsten afdrukken.**

Als de uitslagen van een speelronde zijn verwerkt kunnen de nieuwe standenlijsten meteen worden afgedrukt. Kies in de menubalk de optie 'Uitslagen – Standenlijsten'. Het scherm Standenlijsten opent met een blanco vlak. Kies boven in het scherm de speelronde waarvan u de standen wilt afdrukken. In het voorbeeldvak verschijnt een schermafdruck van de lijst zoals deze er op papier uit zal komen te zien. Het is mogelijk om een extra regel tekst af te drukken bovenaan of onderaan de standenlijst. Als u tekst intikt in een van de regels koptekst of voettekst en op de knop 'Vernieuwen' drukt kunt u zien hoe dit eruit ziet. U heeft nu de keuze om deze standenlijst af te drukken op papier of om deze op te slaan op de computer of stick. Gebruik hiervoor de knoppen 'Afdrukken' of 'Opslaan'. In de regels van de league kunt u aangeven hoeveel games een speler minimaal moet hebben gespeeld om in aanmerking te komen voor een plaats op de standenlijst. Hiermee kunt u spelers uit de lijst halen die te weinig hebben gespeeld. Er is ook een mogelijkheid om de standenlijsten op internet te publiceren. Als u op de knop 'Voorbeeld HTML' klikt kunt u zien hoe deze eruit komt te zien. Met de knop 'Upload HTML' geeft u de opdracht om de standenlijst naar een internet site te kopiëren. Bij de demoversie van MaxL moeten de inloggegevens van de internet site handmatig worden ingevoerd. Bij aanvraag van een licentie kunt u de inloggegevens laten vastleggen in het programma, zodat het verplaatsen van de scores naar internet met een paar muisklikken geregeld is.

#### **Kontrolleren van de spelertotalen.**

U kunt in MaxL op ieder moment een compleet overzicht opvragen van alle uitslagen van een bepaalde speler. Kies boven in de menubalk de optie 'Spelers'. Zoek de gewenste speler op. Klik op de knop 'Uitslagen per speelronde'. U krijgt nu een overzicht te zien van alle speelrondes waarin deze speler voorkomt. Bij het openen van dit overzicht worden de totalen van punten, aantal games en pinfall nogmaals berekend. Als de optelling van regel naar regel niet klopt wordt het betreffende vakje

oranje gekleurd. U kunt dan direct zien waar een eventuele afwijking zit. Een oorzaak van een verkeerde optelling kan zijn dat van een wedstrijd de uitslagen opnieuw zijn berekend, maar dat er in een latere speelronde scores van deze speler zijn opgeslagen die niet opnieuw zijn berekend. Het kan ook zijn dat u een speler heeft verwijderd of dat u scores heeft verplaatst naar een andere speler. Om direct naar het scherm 'Uitslagen' te gaan van een speelronde die u wilt controleren kunt u in het overzicht dubbelklikken op de regel met de desbetreffende speelronde.

*Belangrijk: Wanneer u wijzigingen aanbrengt in de uitslagen dient u ook alle hierna gespeelde wedstrijden waarin dezelfde spelers of teams voorkomen opnieuw te berekenen.*

### **Kontroleren van de teamtotalen.**

Op dezelfde wijze als hierboven omschreven bij de spelertotalen, kunt u ook de teamtotalen eenvoudig controleren door op het scherm 'Teams' het gewenste team op te zoeken en op de knop 'Uitslagen per speelronde' te klikken. Als er oranje gekleurde vakjes in het overzicht voorkomen is er een fout in de optelling van de totalen. Ook hier kunt u de uitslagen er eenvoudig bij zoeken door op een regel in het overzicht te dubbelklikken.

*Belangrijk: Wanneer u wijzigingen aanbrengt in de uitslagen dient u ook alle hierna gespeelde wedstrijden waarin dezelfde spelers of teams voorkomen opnieuw te berekenen.*

### **Tot slot.**

MaxL is een programma wat in de afgelopen 2 jaar door Maximum Technology is ontwikkeld tot deze bruikbare versie, maar is zoals vele nieuwe producten nog lang niet uitontwikkeld. Misschien heeft u eerder gewerkt met andere league software en zijn er functies in MaxL die naar uw mening voor verbetering vatbaar zijn. Of u zoekt misschien vergeefs naar functies die nog niet in MaxL zijn ingebouwd. Wij verheugen ons op uw op- of aanmerkingen en verzoeken u deze te mailen naar [MaxL@maximumtechnology.nl](mailto:MaxL@maximumtechnology.nl) zodat wij niet alleen vóór u, maar ook mét u dit programma verder kunnen ontwikkelen.