

Klass utan tabell och med begränsat antal matcher



Klicka på planeringsfasen och därefter på Gruppindelning och tidsberäkning:

Design, inställningar Domarhantering Anmälningsfasen **Planeringsfasen**

30012: Manualcup (Turnering)

2: Gruppindelning och tidsberäkning
Upp till xx klasser kan definieras för gruppspel samt slutspel. I tidsberäkningen kan du välja planer, start- och sluttider m.m.
Tidsberäkningen skapar ett fullständigt spelschema som sedan kan skrivas ut eller finjusteras i aktivitetskalendern.
Skapa spelschema

3: Aktivitetskalender
I kalendern presenteras samtliga matcher grafiskt per plan och tidpunkt.
Du kan enkelt finjustera matcherna i kalendern. T.ex. flytta matchen till en annan tidpunkt eller till en annan plan.
Aktivitetskalender

4: Länka till tu hemsida
Har ni egen hemsida för förening?
Vill ni kunna länka till anmälningsformuläret med engelskt språk?
Denna meny punkt ger alla era frågor.
Länka till turne hemsida

Klicka på ny klass:

Gruppindelning och tidsberäkning

Välj klasser från listan nedanför. Du har följande funktioner att välja mellan:

- * TIDSBERÄKNA - Markera samtliga klasser som ska tidsberäknas. Maximalt 12 klasser åt gången.
- * TA BORT KLASS - Markera klassen som ska tas bort. Borttaget är definitivt. Eventuellt lottade lag återställs från lottningen.
- * ÄNDRA KLASS - Markera klassen som ska ändras, gruppspel och slutspelsvillkor kan ändras.
- * NY KLASS - Skapa gruppspel och slutspelsvillkor för en ny klass.

Välj **Klass** Status Öppna Info

Återgå Ta bort klass Tidsberäkna manuell Ändra klass VM Slutspelsgrupp **Ny klass** Tidsberäkna

7 steg att ta hänsyn till:

Gruppindelning, inställningar och slutspelsvillkor

Klass: P09 Nivåanpassad klass: Spelas utan tabell: Inga matchresultat registreras: Bollstor

GRUPPER

Startvärde för grupp: Förval antal lag i gruppen: 11 Antalet grupper: 4

Gruppnamn	Ant lag i grupp	Ant. m/lag
Grupp 1	11	4
Grupp 2	11	4
Grupp 3	11	4
Grupp 4	11	4

Målgörare kan registreras per spelad match med kriterie lag, nummer på spelare och antal mål. Tabell för bästa målgörare per åldersklass kan därefter pl

MÅLGÖRARE

Aktivera laguppställning/målgörare: Antal grupper av målgörare per åldersgrupp som visas för besö

FAIRPLAY

Fairplay-funktionen är ett betyg på lag, tilldelade av domarna efter spelad match. Beräkning är summan av betyg / antalet spelade matcher. Betyg 1 är säm

Aktivera fairplay funktionen: Högsta betyg: 10 Antal lag per åldersgrupp som visas för t

Återgå Spara och återgå Spara, fortsätt till grafiska villkor Spara

1. Välj klass – Du arbetar med en klass åt gången
2. Välj att klassen ska spelas utan tabeller
3. Välj att klassen ska spelas utan resultat
4. Välj hur många grupper du vill ha i klassen i första ledet (gruppspel)
5. Välj hur många lag som ska ingå i varje grupp (Korrigerar manuellt i rutan för "ant lag i grupp")
6. Här kan du ange maximalt antal matcher per lag i gruppen, t.ex. 4 matcher per lag i en 11-manna grupp
7. Fortsätt till nästa steg

Om du angett "Maximalt antal matcher per lag i gruppen" enligt steg 6 ovan, bör du normalt bara kontrollera att fördelningen är korrekt. Annars kan du manuellt lägga till eller ta bort matcher enligt nedanstående beskrivning.

Ändra slutspel: A: kvart B: kvart C: kvart D: kvart KVAL POGRP Tillbaka Fortsätt PLAC

Grupp matcher / Specialvillkor 33 M

Slutspel

Matcher till grupper

Grupp: Grupp 1
För åldersklasser utan tabeller, finns där möjlighet att ta bort utvalda matcher, samt lägga till nya matcher

Hemmalag	Bortalag
Team 1-7	Team 1-1
Team 1-5	Team 1-2
Team 1-9	Team 1-4
Team 1-8	Team 1-1
Team 1-9	Team 1-5
Team 1-4	Team 1-7
Team 1-2	Team 1-3
Team 1-6	Team 1-8
Team 1-1	Team 1-6
Team 1-7	Team 1-3
Team 1-8	Team 1-2
Team 1-5	Team 1-4
Team 1-1	Team 1-9
Team 1-6	Team 1-2

Lägg till match mot

Lägg till match Färgmarkering Ta bort match

Fördelning av matcher:
Team 1-1 -> 8
Team 1-2 -> 8
Team 1-3 -> 7
Team 1-4 -> 7
Team 1-5 -> 7
Team 1-6 -> 8
Team 1-7 -> 7
Team 1-8 -> 7
Team 1-9 -> 7

Upp Ner

Avbryt Spara

Klar Stäng

1. Klicka på rutan för antal matcher i gruppen
2. Markera en match
3. Klicka på Ta bort match
4. Tabellen visar hur många matcher varje lag spelar, upprepa 3an tills du är nöjd.

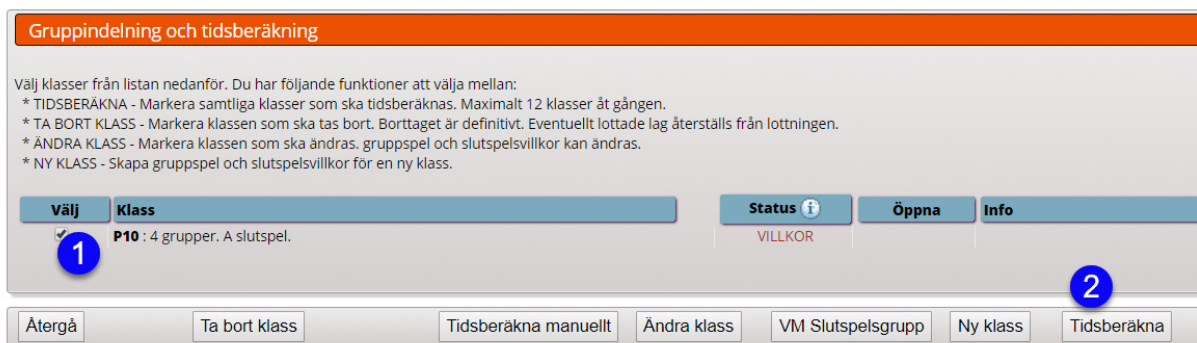
När du är klar klicka på KLAR nederst

När du är nöjd klicka på validera (1) och efter det på fortsätt (2)



Nu har du en "ram eller mall" för hur du vill att klassen ska spela sin cup inkl omlottningsgrupper
Fortsätt med nästa klass och bygg upp den på samma vis och gör det tills alla klasser är klara.

Nästa steg blir att sätta datum, tider och planer på alla matcher.



Markera klassen och klicka på Tidsberäkna

!!! Har du fler klasser som spelar samma dag på samma planer ska de markeras samtidigt och tidsberäknas ihop.

F10

Senaste publiceringen på webben: 2018-06-05 14:28
 Totalt 33 matcher, varav 33 gruppsspelmatcher i 1 grupper.

Kopiera inställningar från annan klass: Kopiera planer Kopiera omgångar Kopiera allt

Plan Grupp [33]

[21] Champroux	
[22] Felicia	
[23] Boualié	
[1] Idrottens Hus	
[2] Idrottens Hus	
[3] Hbg Arena	
[4] Arena Nord 1	X
[5] Arena Nord 2	X
[6] Bane 5	

Spelform för klassen: Hel plan ...

Gruppsspel: 2 x 13 min. Paus inkl halvtid: 4 min.

Slutspel: 2 x 13 min. Paus inkl halvtid: 14 min.

Slutspel B,C,D: 2 x 13 min.

Minsta tid mellan gruppsspelmatcher: 30 min.

Minsta tid mellan slutspelsmatcher: 45 min.

Avrundning av starttid: Ingen avrundning 5 min 10 min 15 min 30 min

Extra paus efter final: 0 min.

Ordningsföljd i gruppsspelet Grupperna spelas färdiga var för sig Grupperna spelas växelvis på planerna

Antal grupper som spelas växelvis: 1

Antal matcher i rad per grupp: 2

Prioritera slutspel:

Max antal minuter klara matcher kan flyttas: 0 min.

1. Starta med att klicka i vilka planer som ska användas till vilka omgångar
2. Fyll i speltid för matcherna
3. Här kan du ange hur många minuter **ett** lag minst ska vila mellan sina matcher
4. Här anger du paus / tid mellan matcher
(ex 2x13 ger 26 min speltid, 4 min paus inkl halvtid ger en match var 30 minut i spelprogrammet)

Nästa steg blir att sätta datum och tider:

1. Ställ in omgångar
2. Ställ in ungefärligt start och sluttid
(Ska du köra över flera dagar kan du dela upp gruppmatcherna i rutan "ant matcher")

Visa matcher OBS! Matcherna ej aktuella. Kör beräkning!

Startomgång	Slutomgång	Datum	Starttid	Sluttid	Ant match	Läst?	Specialregler	Kalk. sluttid	Antal matcher
Grupp 1	Grupp 1	2016-03-03	08:00	18:00	15				
Grupp 1	Grupp 1	2016-03-04	08:00	18:00					
(ej vald)	(ej vald)								
(ej vald)	(ej vald)								
(ej vald)	(ej vald)								
(ej vald)	(ej vald)								
(ej vald)	(ej vald)								
(ej vald)	(ej vald)								
(ej vald)	(ej vald)								

Klicka nederst på Beräkna och fortsätt

Om programmet kan placera ut alla matcher får du upp en lista där du kan klicka på KLAR

Annars kommer programmet att tala om för dig vad som inte fungerar:

21 gruppspelsmatcher kunde ej tidplaneras

Matcherna kan ej spelas inom din angivna tidsperiod. Utöka med fler planer, fler datum, eller start- och slut-tidpunkten. Pauserna mellan matcherna kan kanske också minskas. I värsta fall måste antalet lag och grupper reduceras. Kontrollera även eventuella plan-undantag.

[Visa matcher](#)

Startomgång	Slutomgång	Datum	Starttid	Sluttid	Ant match	Läst?	Specialregler	Kalk. sluttid	Antal matcher
Grupp 1	Grupp 1	2016-03-03	08:00	11:00	15			10:56	11 (15)
Grupp 1	Grupp 1	2016-03-04	08:00	18:00	0			08:26	1 (18)
(ej vald)	(ej vald)								
(ej vald)	(ej vald)								
(ej vald)	(ej vald)								
(ej vald)	(ej vald)								
(ej vald)	(ej vald)								
(ej vald)	(ej vald)								
(ej vald)	(ej vald)								
(ej vald)	(ej vald)								

Stäng Spara som utkast Beräkna Beräkna och fortsätt

Vill du finjustera matchplaceringen kan du göra det i aktivitetskalendern:

30012: Manualcup (Turnering)

2: Gruppindelning och tidsberäkning

Upp till xx klasser kan definieras för gruppspel samt slutspel. I tidsberäkningen kan du välja planer, start- och sluttider m.m.

Tidsberäkningen skapar ett fullständigt spelschema som sedan kan skrivas ut eller finjusteras i aktivitetskalendern.

[Skapa spelschema](#)

3: Aktivitetskalender

I kalendern presenteras samtliga matcher grafiskt per plan och tidpunkt.

Du kan enkelt finjustera matcherna i kalendern. T.ex. flytta matchen till en annan tidpunkt eller till en annan plan.

[Aktivitetskalender](#)

I den kan du manuellt dra och flytta matcher (drag-and-drop)

Datum: [Välj datum](#)

Spara
Avbryt << Föreg. dag Nästa dag >>

Planer Matchlista Sök Inställningar

Välj planera att visa (max 8)

Tillgängliga planer	Valda planer
3 : Arena A	1 : A-hallen
	2 : B-hallen

1 : A-hallen		2 : B-hallen	
08:00	P09 [#1] Grupp 1 IFK	P09 [#2] Grupp 1	08:00 P09 [#3] Grupp 2
08:30	P09 [#5] Grupp 3	P09 [#6] Grupp 3 Team	08:30
09:00	P09 [#7] Grupp 1 IFK	P09 [#8] Grupp 1	09:00 P09 [#9] Grupp 2
09:30	P09 [#11] Grupp 3	P09 [#12] Grupp 3 Team	09:30
10:00	P09 [#13] Grupp 1	P09 [#14] Grupp 1	10:00 P09 [#15] Grupp 2 BK
10:30	P09 [#17] Grupp 3 Team	P09 [#18] Grupp 3	10:30
11:00			11:00
11:30			11:30
12:00			12:00
12:30			12:30
13:00			13:00

När du är klar här så klicka på avbryt

Nästa steg är att validera ditt spelprogram

2: Gruppindelning och tidsberäkning

Upp till xx klasser kan definieras för gruppspel samt slutspel. I tidsberäkningen kan du välja planer, start- och sluttider m.m.

Tidsberäkningen skapar ett fullständigt spelschema som sedan kan skrivas ut eller finjusteras i aktivitetskalendern.

[Skapa spelschema](#)

3: Aktivitetskalender

I kalendern presenteras samtliga matcher grafiskt per plan och tidpunkt.

Du kan enkelt finjustera matcherna i kalendern. T.ex. flytta matchen till en annan tidpunkt eller till en annan plan.

[Aktivitetskalender](#)

4: Länka till turneringen från er hemsida

Har ni egen hemsida för cupen eller för er förening?
Vill ni kunna länka till ProCup's anmälningsformulär? Vill ni länka till ProCup med engelskt språk som förval?

Denna meny punkt ger er länkar och svar på alla era frågor.

[Länka till turneringen från er hemsida](#)

5: Fullständig validering

Denna körs steg för steg och omfattar
* Kontroll unika matchnummer.
* Kontroll planhänvisning.
* Kontroll av matcher och domare.

Det är **mycket viktigt** att denna kontroll körs när ni gjort några ändringar.

[Validering](#)

Detta sker i tre steg:

1 unika matchnr. Här skapar systemet upp unika matchnr per kamp.

2 kontrollera plan-namn

Kontrollera hänvisning till planer

STEG 1 2 3

Klass Info

P09 **2016-03-07 till 2016-03-09, 3 grupper. 18+3 matcher. 9-manna 2 X 13**

Det finns **21** matcher som behöver uppdateras med planhänvisning!

Under cupdagarna så är det vanligt att man markerar de olika planerna med planhänvisningsskytlar. T.ex Plan 1 heter 'Ikea' under cupdagarna, Plan 2 'Volvo'. Om det dessutom spelas två samtidiga matcher på Plan 1, kanske dessa ska märkas som 'Ikea 1' resp. 'Ikea 2'.

I fälten nedanför, kan du ange planhänvisningen som ska gälla under turneringsdagarna. Om du inte fyller i planhänvisning, kommer plannamnet automatiskt att användas. Om planerna dessutom ligger på GEOGRAFISKT OLIKA PLATSER, kan du komplettera med text under 'Eventuell arena'

Ant matcher	Plan ID	Plannamn	Plandel	Planhänvisning	Eventuell Arena
7	1	A-hallen	Högra	Puma-plan 1	Arena Nord
8	1	A-hallen	Vänstra	McDonaldsbanan	Arena Nord
3	2	B-hallen	Högra	Sony-planen	Arena Nord
3	2	B-hallen	Vänstra	Danske Bank banan	Arena Nord

[Återgå](#) [Uppdatera planer](#) [Föregående steg](#)

Här kan du exempelvis skifta ut plan-namn om du har sponsorer eller annan anledning. Klicka vidare på Uppdatera planer.

3 Validera matcherna så att inga krockar eller andra problem föreligger

Full validering av turneringen

STEG 1 2 3

Klass Info

P09 **2016-03-07 till 2016-03-09, 3 grupper. 18+3 matcher. 9-manna 2 X 13**

Fullständig validering kontrollerar samtliga matcher, grupper samt klasser till turneringen. Korrigera minuttalen nedan efter önskemål.

Du kan välja mellan tre detaljnivåer på information.

- **All information** visar samtliga gjorda kontroller. Observera att denna lista kan bli väldigt stor
- **Mellan** visar summeringar samt avvikelser.
- **Endast avvikelse** visar endast allvarliga fel eller avvikelser som bör korrigeras.

Minsta tid mellan lagens gruppsspelsmatcher: Slutspelsmatcher:

Detaljnivå på informationen: All Mellan Endast avvikelser

●	P09	Grupp 2, BK da FF : 3 matcher kontrollerade.	Vila:, 34 min, 34 min
●	P09	Grupp 3, Holmda : 3 matcher kontrollerade.	Vila:, 34 min, 34 min
●	P09	Grupp 3, Chelfrydos : 3 matcher kontrollerade.	Vila:, 34 min, 34 min
●	P09	Grupp 3, Team 3-3 : 3 matcher kontrollerade.	Vila:, 34 min, 34 min
●	P09	Grupp 3, Team 3-4 : 3 matcher kontrollerade.	Vila:, 34 min, 34 min
●	P09	*** Totalt 36 matcher kontrollerade.	
●	P09	A-semifinal:02 : (2 villk kontr. av 2)	Vila:3094 min3124 min
●	P09	Förl A-semifinal:01 : kan ej finnas! Matcherna kan finnas kvar i matchlistan	Till HL-A-3.e pris (matchnr 20)
●	P09	A-3.e pris : (1 villk kontr. av 2)	Vila:49 min---
●	P09	*** Totalt 6 slutspelsvillkor kontrollerade.	
●	P09	*** 1 fel funna! Se tidigare meddelande för mer information!	
●	P09	*** 1 fel funna! Se tidigare meddelande för mer information!	

[Återgå](#) [Föregående steg](#) [VALIDERA](#)

I detta fall finns ett problem som måste åtgärdas, annars gå vidare och kör klart valideringen.



Innan du publicerar lottning måste du placera ut lagnamn i grupperna.

Publicera lottning, klasser och lag

⚠ Du vill väl erbjuda cupbesökarna resultat i deras smartphone eller tablet - ProCup App är inte aktiverad! [KLICKA HÄR FÖR ATT AKTIVERA](#)

Välj klasser från listan som ska uppdateras på webben.
Även tillsatta domare kommer att överföras till webben.

Välj	Klass	Info
<input checked="" type="checkbox"/>	P09 : 2016-03-07 till 2016-03-09, 3 grupper. 18+3 matcher. 9-manna 2 X 13	⚠ 12 lag är inte utplacerade i grupp spelet! KORRIGERA

Begränsa export av matcher: **Ingen begränsning - samtliga matcher**

Inaktivera lag som ej är med i lottningen: [i](#)

Test turnering: [i](#)

Återgå **Publicera**

Placera ut lag efter lottning

Här har du möjlighet att placera ut lagen i grupp-spelet.

Dra ett lag till lämplig grupp och plats i listan till höger - och släpp laget.
Du kan också låta programmet sköta utplaceringen genom att klicka på knappen 'Slumpa utplacering'. OBS! Lagg in seedade lag först. ⓘ

Tips för att ersätta med nytt lag. ⓘ
 Tips då lag utgått. ⓘ
 Tips för att korrigera felaktigt lagnamn. ⓘ

Välj åldersklass: **P09 : 2016-03-07 till 2016-03-09, 3 grupper, 18+3 matcher, 9-manna** Ta med lag på väntelistan:

Lag för utplacering [12]	Grupp	Lagnamn	Nytt lagnamn
(återställ utplacerat lag)	Grupp 1	Team 1-1	
(vakant)	Grupp 1	Team 1-2	
BK da FF	Grupp 1	Team 1-3	
Chelfrydos	Grupp 1	Team 1-4	
Holmda	Grupp 2	Team 2-1	
Holmda	Grupp 2	Team 2-2	
Holmmö	Grupp 2	Team 2-3	
Holmvarg	Grupp 2	Team 2-4	
IFK dalen Bois	Grupp 3	Team 3-1	
Musseingborga	Grupp 3	Team 3-2	
Mussekstadt	Grupp 3	Team 3-3	
Musseköping	Grupp 3	Team 3-4	
Mussemö			

Dra lag från höger sida och släpp i de grupper som du vill att laget ska delta.

Lag för utplacering [12]	Grupp	Lagnamn	Nytt lagnamn
(återställ utplacerat lag)	Grupp 1	Team 1-1	IFK dalen Bois
(vakant)	Grupp 1	Team 1-2	Holmvarg
	Grupp 1	Team 1-3	Mussekstadt
	Grupp 1	Team 1-4	Musseingborga

När du är klar klicka nederst på uppdatera lottning och återgå därefter.

7: Publicera lottning, klasser och lag

Gör spelschema och lottning publikt på webben.

Denna meny punkt kan köras valfritt: antal gånger och ska köras då ni gjort ändringar i spelschemat eller lottning.

⚠ Lag, Matcher är ändrade. Ny publicering behövs! ❌

Publicera lottning

Nu kan du gå in i publicera lottning och lägga ut den på nätet

Publicera lottning, klasser och lag

⚠ Du vill väl erbjuda cupbesökarna resultat i deras smartphone eller tablet - Pro...

Välj klasser från listan som ska uppdateras på webben.
Även tillsatta domare kommer att överföras till webben.

Välj **Klass**

P09 : 2016-03-07 till 2016-03-09, 3 grupper, 18+3 matcher, 9-manna 2 X 13

Begränsa export av matcher: **Ingen begränsning - samtliga matcher**

Inaktivera lag som ej är med i lottningen: ⓘ

Test turnering: ⓘ

Återgå **Publicera**

Du har nu publicerat lottningen på hemsidan:



Gruppindelning » F10

Flickor

F07

F10

U12 P

Grupp 1

Team 1-1

Team 1-2

Team 1-3

Team 1-4

Team 1-5

Team 1-6

Team 1-7

Team 1-8

Team 1-9

VISA GRUPPEN >>

Inga tabeller eller resultat visas vare sig i gruppspel eller omlottningsgrupper:

Grupp

1

Matcher

Matchnr	Datum	Tid	Lag	hall	Resultat	SMS
2	Tor 2016-03-03	08:00	Team 1-4 - Team 1-3	Bane 2		
98	Tor 2016-03-03	08:00	Team 1-2 - Team 1-1	Bane 1		
100	Tor 2016-03-03	08:30	Team 1-5 - Team 1-6	Bane 1		
101	Tor 2016-03-03	08:30	Team 1-8 - Team 1-7	Bane 2		
5	Tor 2016-03-03	09:00	Team 1-3 - Team 1-1	Bane 1		

Lycka till!