



Manual för version 3.0

1	Introduktion	5
2	Licens och support.....	6
2.1	Licenshanteringen.....	6
2.2	E-postsupport.....	6
3	Hantera tävling	7
3.1	Ny tävling.....	7
3.1.1	Typ av tävling.....	7
3.1.2	Klass.....	7
3.2	Öppna tävling	8
3.3	Ta bort tävling	8
3.4	Ändra tävlings info.....	8
3.5	Namnsatta banor.....	9
4	Skapa lag	10
4.1	Skapa laglista.....	10
4.1.1	För att hitta en viss spelare:	10
4.1.1.1	Skriv namnet i spelarinformationen.....	10
4.1.1.2	Sortera på klubb	10
4.1.2	Lägg in spelare i lag	11
4.1.2.1	Lägg in vald spelare.....	11
4.1.2.2	Via licensnummer	11
4.1.3	Lägg in lag i tävlingen	11
4.1.4	Lägga in lag i lottad tävling.....	11
4.1.5	Ändra spelarinformation.....	11
4.1.6	Byt ut spelare.....	12
4.1.7	Hitta spelare i ett lag.....	12
4.1.8	Ta bort lag	12
4.1.9	Skapa en ny spelare	12
4.1.10	Permanent ta bort spelare.....	12
4.1.11	Seedning av lag.....	12
4.1.11.1	Manuell seedning	13
4.1.11.2	Automatisk seedning.....	13
4.2	Import av deltagare till en tävling	13
5	Lotta grundspel och slutspel	14
5.1	Lottning av pool, cirkelpool och mayopool.....	14
5.1.1	Seedning av lag	14
5.1.2	Beräkning av pooler	14
5.1.3	Konfigurera slutspel	15
5.1.3.1	Lägga in poolplaceringar i olika slutspel	15
5.1.3.2	Utjämningsmatcher	15
5.1.4	Inkludera banor i lottningen	15
5.1.5	Strikt seedning.....	15
5.1.6	Lotta	16
5.2	Lottning av Monrad	16
5.3	Lottning av Direktutslagning	17
5.4	Lottning av gruppspel	18
6	Skapa dokument	18

6.1.1	Etiketter för alla deltagare	18
6.1.2	Etiketter för denna omgång	18
6.1.3	Slutspel	19
6.1.4	Gruppspel	19
6.1.5	Tävlingsrapport	19
6.2	Skapa filer på höger-klickmenyn.....	19
6.2.1	Pooler i grundspelet.....	19
6.2.1.1	Etikettsutskrifter.....	20
6.2.1.2	Skapa poolschema.....	20
6.2.2	Matcher i slutspelet	20
6.2.2.1	Etikettsutskrifter.....	20
7	Utskrifter	20
7.1	Monrad Resultat grundspelet.....	20
7.2	Deltagarlistor.....	21
8	Använda BouleApp under tävlingen.....	22
8.1	Monrad	22
8.1.1	Automatisk bantilldelning	22
8.1.2	Inmatning av matchresultat	22
8.1.3	Fel ifyllt matchresultat.....	23
8.1.4	Beräkna nästa omgång.....	23
8.1.5	Höger-klickmeyn.....	23
8.1.5.1	Ta bort lag.....	23
8.1.5.2	Flytta lag	23
8.1.5.3	Lägg till lag.....	23
8.1.6	Lottningsregler i grundspelet.....	23
8.1.7	Beräkna om omgång.....	24
8.1.8	Visa omgång i PDF	24
8.1.9	Skriv ut slutresultat i grundspelet	24
8.1.10	Slutspel	24
8.2	Pool, Cirkelpool, Mayopool.....	26
8.2.1	Inmatning av matchresultat	26
8.2.2	Slutspelet	26
8.3	Direktutslagning	27
8.3.1	Inmatning av matchresultat	27
8.4	Gruppspel	28
8.4.1	Inmatning av matchresultat	28
8.4.2	Resultattabellen	28
8.4.3	Placeringsrapport.....	28
8.4.4	Lägga till lag.....	29
8.4.5	Ta bort lag	29
8.4.5.1	Ta bara bort laget och dess matcher.....	29
8.4.5.2	Ta bort laget och bygg om gruppen	30
8.4.6	Lag till slutspel	30
8.5	Slutspelet.....	30
8.5.1	Inmatning av matchresultat	30
9	Efter tävling.....	31
9.1	Inför prisutdelning	31
9.2	För SBF Online.....	31
9.2.1	Skapa tävlingsrapporten	31
9.2.2	Ladda upp tävlingsrapporten på SBF Online	32
10	Uppdateringar.....	34

10.1	<i>Nya versioner av BouleApp</i>	34
10.2	<i>Nya rankinglistor</i>	34
10.3	<i>Ny spelardatabas</i>	35
11	Om ResultIT AB	36

1 Introduktion

BouleApp är ett tävlingsadministrationsprogram med två egenskaper. Den ena är lottningen av tävlingarna och den andra är möjligheten att löpande under tävlingen fylla i matchresultat. BouleApp är anpassat till Svenska Bouleförbundets (SBF) klubbar och medlemmar men kan även användas av andra organisationers bouleföreningar.

BouleApp klarar i dagsläget av sex olika tävlingsformer: Poolspel, Cirkelpool, Mayo-pool (en form av direktutslagning), Monrad, Direktutslagning och Gruppspel. Dessutom hanteras fyra olika slutspel: A-D. Det finns inga begränsningar hur många lag som kan delta i en tävling.

BouleApp är byggt med en databas som informationskälla, där kan man via en import lägga in alla licensierade spelare i Sverige, lagsammansättningar från alla tävlingar man skapat, lottningar, slutspel mm. Skulle datorn plötsligt stängas av eller något fel uppstå i programmet så finns allt man fyllt i fram till det ögonblicket sparat till nästa gång BouleApp startas.

2 Licens och support

2.1 Licenshanteringen

För att använda BouleApp behövs ingen licens. Programmet är fritt för alla att använda.

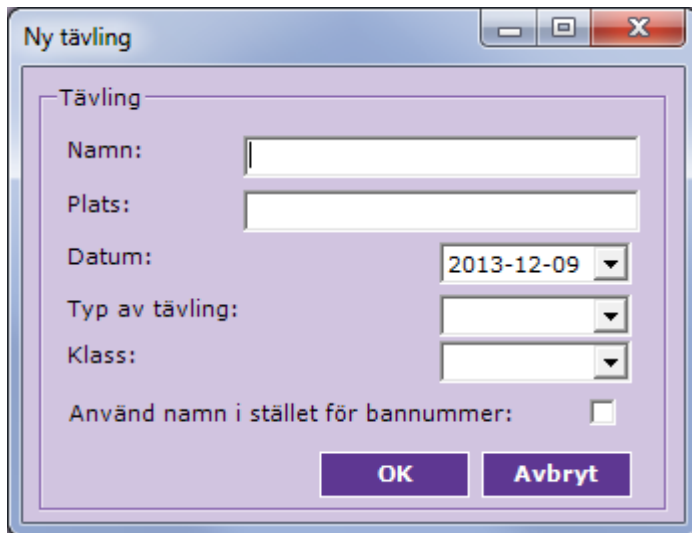
2.2 E-postsupport

Supportärenden skickas till support@resultit.se.

3 Hantera tävling

Alla menyval för hantering av tävlingar återfinns under Arkiv menyn. När BouleApp startas får man automatiskt fram fönstret i 3.2 för att öppna en tävling. Klickar man på Stäng får man istället fram fönstret i 3.1.

3.1 Ny tävling



Ny tävling öppnar fönstret ovan. Alla fält måste fyllas i för att BouleApp skall kunna skapa korrekta tydliga utskrifter. Använd namn i stället för bannummer kan man lämna blankt om man inte använder sig av namnsatta banor.

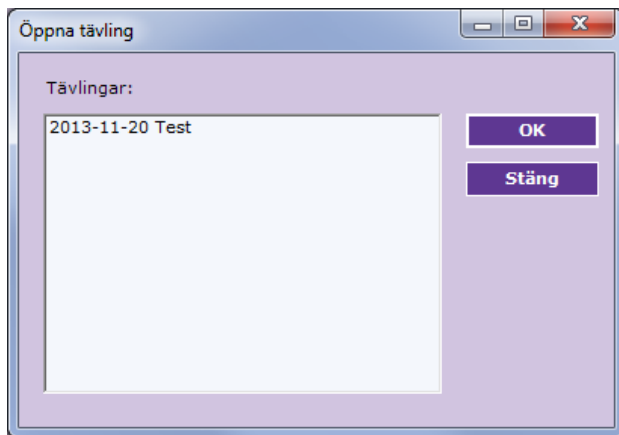
3.1.1 Typ av tävling

Här väljer man den spelform som gäller för tävlingen. Alternativen är: Monrad, Poolspel, Cirkelpool, Direktutslagning, Mayo Direktutslagning eller Gruppspel.

3.1.2 Klass

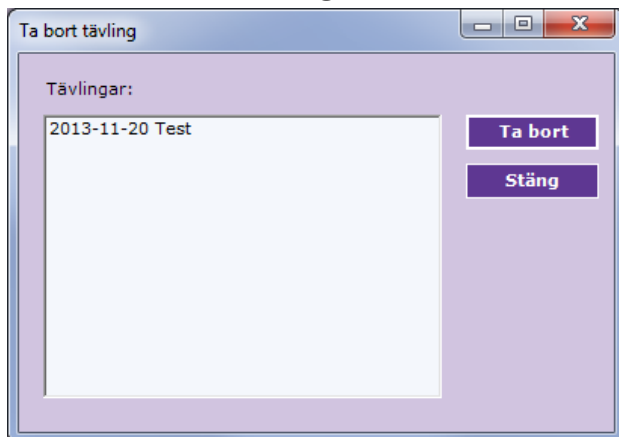
Vilken klass det är som spelas ligger till grund för vilken rankinglista som kommer att användas vid beräkning av seedade lag men även vad som skall stå på tävlingsrapporten.

3.2 Öppna tävling



Välj vilken tävling som skall öppnas genom att dubbel-klicka på raden innehållandes den tävlingen eller markera raden och klicka på OK.

3.3 Ta bort tävling



Precis samma förfarande som för 3.2

3.4 Ändra tävlings info

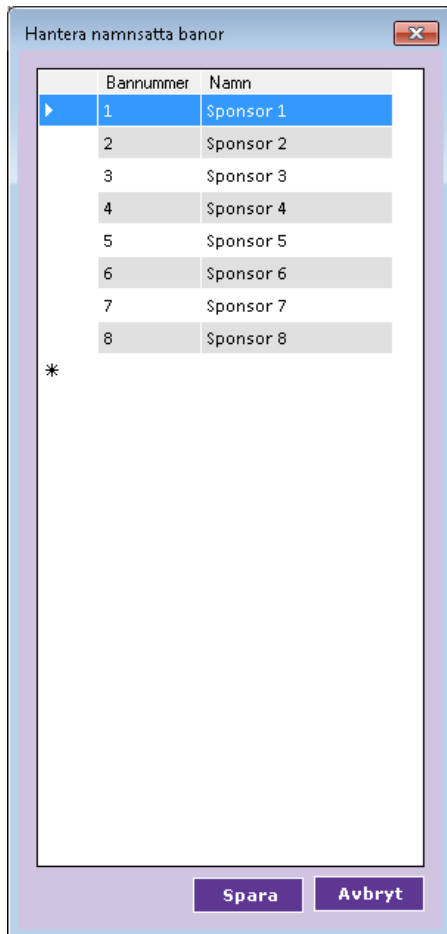
Man kan ändra tävlingsinformationen när som helst men om man byter tävlingsform eller klass måste omlottning ske med undantag ifall man byter mellan poolspel och cirkelpool, då måste ingen omlottning ske.

3.5 Namnsatta banor

För klubbar som har sponsorer vid banorna går det att namnsätta sina banor. Det man måste tänka på är att inte använda fler banor under själva spelet än man har namnsatta banor för. Om man har 24 banor och det behövs fler än 24 under tävlingen så kommer dessa banor över 24 att bli blanka och man får själv fylla i på blanketterna vilken bana som ska användas.

Namnet på banorna syns bara på utskrifterna och i gränssnittet i BouleApp används bannummer.

Under *Verktyg* > *Namnsätt banor* gör man denna konfiguration.



Bannummer	Namn
1	Sponsor 1
2	Sponsor 2
3	Sponsor 3
4	Sponsor 4
5	Sponsor 5
6	Sponsor 6
7	Sponsor 7
8	Sponsor 8

*

Spara Avbryt

4 Skapa lag

Genom att klicka på ”Skapa lag”-knappen i vänstra knappkolumnen kommer man till bilden nedan. Oavsett spelform så är sättet att sätta ihop lagen densamma.

Laget kan bestå av 1-3 spelare. Lag som består av spelare från olika klubbar får klubbtilhörighet MXD (Mixed) och kommer att kunna lottas in var som helst.

Spelare som redan är med i ett lag kommer inte att visas i listan över valbara spelare.

4.1 Skapa laglista

Klicka på ”Skapa lag”.

4.1.1 För att hitta en viss spelare:

4.1.1.1 Skriv namnet i spelarinformationen

Fyll i för och efternamn så letar BouleApp i listan till vänster samtidigt som du skriver.

4.1.1.2 Sortera på klubb

Genom att i rullgardinsmenyn ”Visa klubb” välja en viss klubb visas bara spelarna från den klubben i listan över tillgängliga spelare. Det går även att bara skriva in klubbförkortningen i rullgardinsmenyn och trycka Enter.

4.1.2 Lägg in spelare i lag

4.1.2.1 Lägg in vald spelare

När man hittat den spelare man söker markerar man den i vänstra listan och klickar på ”Lägg in i lag”. Spelaren flyttas då från den vänstra listan till den korta listan i mitten som innehåller lagmedlemmarna. Man kan även dubbel-klicka på spelaren så läggs den in i laget. Det går även att markera en spelare, hålla nere Ctrl-knappen och markera fler spelare och sedan lägga in dem i laget.

4.1.2.2 Via licensnummer

Genom att klicka på ”Ny” som ligger under spelarinformationen så rensas alla spelarinfo-fält. Skriv in ett licensnummer i fältet för licensnummer och klicka på ”Lägg in ny”. BouleApp letar då efter den spelare i spelarlistan som har det licensnumret och lägger in den i laget. Om man har valt en specifik klubb som visas och spelaren med det sökta licensnumret inte spelar i den klubben hittas inte heller spelaren. Välj då att visa alla spelare från alla klubbar istället.

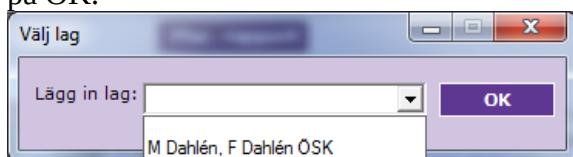
4.1.3 Lägg in lag i tävlingen

När laget är komplett klickar man på ”Lägg till lag” som ligger till höger om den korta lagmedlemslistan. Laget flyttas då in till den högra listan som innehåller alla lag som är med i tävlingen. Lagen får sitt lagnummer när man gjort lottningen.

4.1.4 Lägga in lag i lottad tävling

Nya lag kan endast läggas in om det finns lediga platser.

Lägg in laget i tävlingen enligt 4.1.1 till 4.1.3 och klicka sedan på Grundspel i vänstra knappraden höger-klicka därefter på någon av de matcher som har en ledig plats och välj Lägg till lag. I Gruppspel höger-klickar man på ett valfritt lag i första omgången. Välj sedan ett av de lagen som är inlagda i tävlingen men som inte är inlagda i någon pool/match ur listan och klicka på OK.



4.1.5 Ändra spelarinformation

När man klickar på en spelare i vänstra listan fylls spelarinformationen i mitten i men man kan bara ändra spelarinfo på de spelare som ingår i ett lag. När man gjort ändringar klickar man på ”Uppdatera” under spelarinformationen för att spara.

Om man gör ändringar på en spelare som redan ingår i ett lag och man klickat på ett lag i den högra listan så måste man även klicka på Uppdatera till höger om spelarlistan för att uppdatera laginformationen.

4.1.6 Byt ut spelare

Genom att markera ett lag i högra listan får man se vilka spelare som ingår i laget, i det läget kan man även välja att byta ut spelare i laget. Markera den spelare som skall bytas ut och klicka på ”Ta bort från lag”. Lägg sedan in en nyspelare enligt 4.1.1 och 4.1.2. Knappen ”Lägg till lag” byter i detta fall namn till ”Uppdatera” och den måste man klicka på för att lagförändringarna skall sparas. Observera att om man redan lottat och seedningen för laget ändras när man byter ut någon spelare kommer inte seedningen för laget i tävlingen att räknas om. Hur lagen är seedade i tävlingen bestäms när man lottar. Tar man bort en spelare med rankingpoäng som kan förändra den befintliga seedningen måste man lotta om.

4.1.7 Hitta spelare i ett lag

Till höger under listan över alla lag i tävlingen finns ett inmatningsfält där man kan mata in antingen en spelares licensnummer eller spelarens namn. Namnet måste skrivas på samma sätt som det står i listan. D.v.s. första bokstaven i förnamnet med stor bokstav, mellanslag och sedan efternamnet som inleds med stor bokstav. Det går bra att bara skriva delar av efternamnet men kom ihåg att sökningen är känslig för stora och små bokstäver.

4.1.8 Ta bort lag

Markera laget som skall tas bort i laglistan till höger och klicka på ”Ta bort lag”. För Gruppspel måste man gå till Grundspelet och där högerklicka på laget man vill ta bort och välja ”Ta bort lag”.

4.1.9 Skapa en ny spelare

För att skapa en ny spelare börjar man med att klicka på Ny i nedersta knappraden. Sedan fyller man i som minimum förnamn, efternamn, klubb och kön och klickar sedan på Lägg in ny. Spelare som saknar licensnummer kommer alltid att ligga kvar i databasen även om man läser in ett nytt licensregister.

Saknar spelaren klubbtilhörighet får man antingen hitta på ett klubbnamn som gäller för ett antal spelare man vill lägga in. Är det bara sporadiska spelare som kommer att spela med varandra och vem de spelar med inte har någon betydelse ger man dem klubbtilhörighet MXD. **Detta är väldigt viktigt!** BouleApp lottar nämligen alla lag som tillhör klubben MXD fritt mot vilket lag som helst utan att bryta mot seedningsregler förstås. Olika lag från samma klubb ska inte tilldelas olika klubbnamn eftersom de då kan lottas mot varandra i och med att de räknas som olika klubbar. T.ex. två lag från SPF Björklinge som matas in med klubbtilhörighet SPF Björklinge 1 och SPF Björklinge 2 räknas som två olika klubbar. Överlag så ska man undvika att använda för långa klubbnamn eftersom utskrifterna inte blir så snygga. I exemplet så bör man ta bort SPF eftersom det oftast är överflödigt information.

4.1.10 Permanent ta bort spelare

Markera den spelare som skall tas bort i spelarlistan till vänster och klicka på ”Ta bort spelare”.

4.1.11 Seedning av lag

Generellt vad gäller seedningen så kommer BouleApp alltid att lotta positionerna i slutspelet inom vissa ramar. Inga fasta positioner tillämpas alltså. Lottningen sker parvis på så sätt att 1:a

och 2:a seedade laget (eller det lag som tagit över seedningen) lottas mellan position 1 och 2 i slutspelet. 3:e och 4:e seedade lagen lottas mellan position 3 och 4 osv. Detta innebär att 1:a seedat lag kan möta 3:e eller 4:e seedade laget i semifinal.

4.1.11.1 Manuell seedning

Bocka för Manuell seedning för att seeda manuellt, markera det lag i laglistan som du vill seeda och klicka sedan i "Seedat" kolumnen och fyll i seedningstalet. Observera att man måste klicka två gånger i långsam följd i seedningskolumnen för att den skall bli skrivbar.

Om man väljer att seeda själv så är första seedade nr 1 och sedan ökar man med 1 på samma sätt som BouleApp gör. Ex. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 och inte 1, 1, 3, 3, 5, 5, 5, 5.

4.1.11.2 Automatisk seedning

Man kan låta BouleApp beräkna seedningen utifrån rankinglistan och själv bara ange hur många lag som skall seedas. Detta gör man på sidan "Lotta lag". Man kan även få en seedning uträknad åt sig inför en manuell seedning genom att fylla i hur många man vill seeda och sedan klicka på Beräkna. Då räknar BouleApp ut seedningen efter rankingtabellen och sen kan man ändra i seedningen efter egen bedömning.

4.2 Import av deltagare till en tävling

Det finns en importfunktion som heter Importera deltagarlista. Den kan man använda sig av för att läsa in anmälningar från en semikolonseparerad fil på ett visst format. För klubbar som är medlemmar i Svenska Bouleförbundet och har sina deltagarlistor på SBF Online så laddar man ner deltagarlistorna i csv-format från SBF Online. Hanterar man anmälningarna utanför SBF Online, man kör propaganda tävlingar eller tävlingar inom PRO eller SPF så kan man t.ex. be de som anmäler sig att ladda ner ett anmälningsformulär i Excel skicka in det via e-post som man sedan sparar som en csv fil. Denna fil importerar man sedan till BouleApp. Eller så har man redan ett anmälningsformulär på en hemsida där man sedan kan styra exporten från webben till ett importformat för BouleApp.

Importen klarar upp till tre spelare per lag, med eller utan licens, med eller utan klubb. Importfunktionen kommer i de fall det finns ett licensnummer slå upp den personen i licensregistret och antingen lägga in spelaren eller uppdatera den befintliga. Även utländska licensnummer fungerar men ifall licensnumret inte består av enbart siffror kommer BouleApp att fråga ifall det som ligger i licensnummerfältet är ett licensnummer. Spelare som saknar klubbtilhörighet får MXD som klubb. För personer som tillhör en klubb men som inte angett ett licensnummer kommer BouleApp att göra en sökning i licensregistret efter den spelaren. Detta för att undvika att det skapas en massa dubletter under importen.

Om man inte har tillgång till klubb eller licensinformation måste man ändå formatera raderna som om att informationen fanns.

Ordningen på fälten är följande:

Förnamn1;Efternamn1;Licnr1;Klubb1;Förnamn2;Efternamn2;Licnr2;Klubb2;Förnamn3;Efternamn3;Licnr3;Klubb3

Om man saknar t.ex. licensnummer:

Förnamn1;Efternamn1;;Klubb1;Förnamn2;Efternamn2;;Klubb2;Förnamn3;Efternamn3;;Klubb3

5 Lotta grundspel och slutspel

När man lagt in alla lag i tävlingen klickar man på ”Lotta lag”.

5.1 Lottning av pool, cirkelpool och mayopool

Nedan syns bilden för de olika poolspelen (rak pool, cirkelpool och mayopool).

5.1.1 Seedning av lag

I fältet ”Antal seedade lag” fyller man i hur många lag man seeda. Man kan inte seeda fler lag än pooler. Om man valt manuell seedning kommer ”Antal seedade lag” att vara låst och ifyllt med det antal lag man manuellt seedat. Vill man inte seeda några lag lämnar man detta fält blankt.

5.1.2 Beräkning av pooler

Klickar man på ”Beräkna” så kommer BouleApp att räkna ut hur många pooler som kommer att skapas och hur många vakansplatser som uppstår. I vänstra listan visas hur många pooletter från seedad pool, vanliga pooletter, pooltvåor, pooltreor och poolfyror som kommer att finnas i tävlingen. Här har man även möjlighet att be BouleApp göra fler pooler än vad minsta antalet egentligen är. D.v.s. man skapar fler är 3 pooler med vakansplats. Detta kan man vilja göra för att få ett fullt slutspel direkt efter poolen eller för att få in fler lag i tävlingen om man har ett begränsat antal banor.

5.1.3 Konfigurera slutspel

Är det en normalstor regional tävling låter man ettorna och tvåorna gå till A-slutspel och treorna och fyroorna till B-slutspel. I lokal tävling finns inga krav på sidospel som B-slutspel klassas som. I cirkelpool undviker BouleApp så långt som möjligt att lotta en pooltvåa mot en pooletta i de fall där poolettan och pooltvåan kan ha börjat tävlingen i samma pool. Ex. i Pool 1 går vinnaren i match 4 (förlorarmatchen) över till Pool 2 för att spela skiljematch mot förloraren i match 3 (vinnarmatchen) i Pool 2. Om laget som kommer från Pool 1 vinner skiljematchen blir det laget tvåa i Pool 2 och då har BouleApp lottat så att tvåan i Pool 2 inte möter ettan i Pool 1.

Observera att detta bara är något som BouleApp "så långt som möjligt" försöker sig på. Eftersom allting lottas så går det inte att garantera att det alltid lyckas och eftersom detta inte är något krav utan mer för att spelarna skall få möta så olika många som möjligt så har inte BouleApp någon efterhandskorrigering för detta. Däremot får man upp en informationsruta efter lottningen om detta misslyckades. Antingen så lottar man om eller så låter man det vara som det är.

5.1.3.1 Lägga in poolplaceringar i olika slutspel

Klicka på Pool 1:or högst upp och med Shift-knappen nedtryckt sedan klicka på den sista Pool 2:or, då kommer alla Pool 1:or och Pool 2:or där emellan också att markeras. Klicka sedan på ">" bredvid "A-slutspel". Då flyttas det som är markerat i vänstra listan in till A-slutspellistan till höger och man ser även hur många ettor och tvåor som ligger i den listan. På bilden är det 16.

Upprepa ovan för Pool 3:or och Pool 4:or men klicka på ">" bredvid "B-slutspel".

5.1.3.2 Utjämningsmatcher

Man kan själv bestämma om man vill att BouleApp skall skapa utjämningsmatcher när det inte är jämna slutspel. "Skapa utjämningsmatcher" är alltid förbockad men om man har 30 eller 14 lag i ett slutspel kan man ju låta bli att göra utjämningsmatcher ner till 8 eller 16.

Bocka bort skapa utjämningsmatcher för att tillåta att slutspelet innehåller vakansplatser.

5.1.4 Inkludera banor i lottningen

Man kan låta BouleApp tilldela banor till poolerna som då kommer ut på poolschemat och andra listor. Banorna "lottas" inte ut utan poolnummer och bannummer följs åt. Om pool 1 får bannummer 26 så får pool 2 bannummer 27. Man kan även sätta hur många banor per pool som skall delas ut och även ifall pooler som har vakant plats skall få en bana tilldelad utifall ett lag dyker upp så poolen blir full.

5.1.5 Strikt seedning

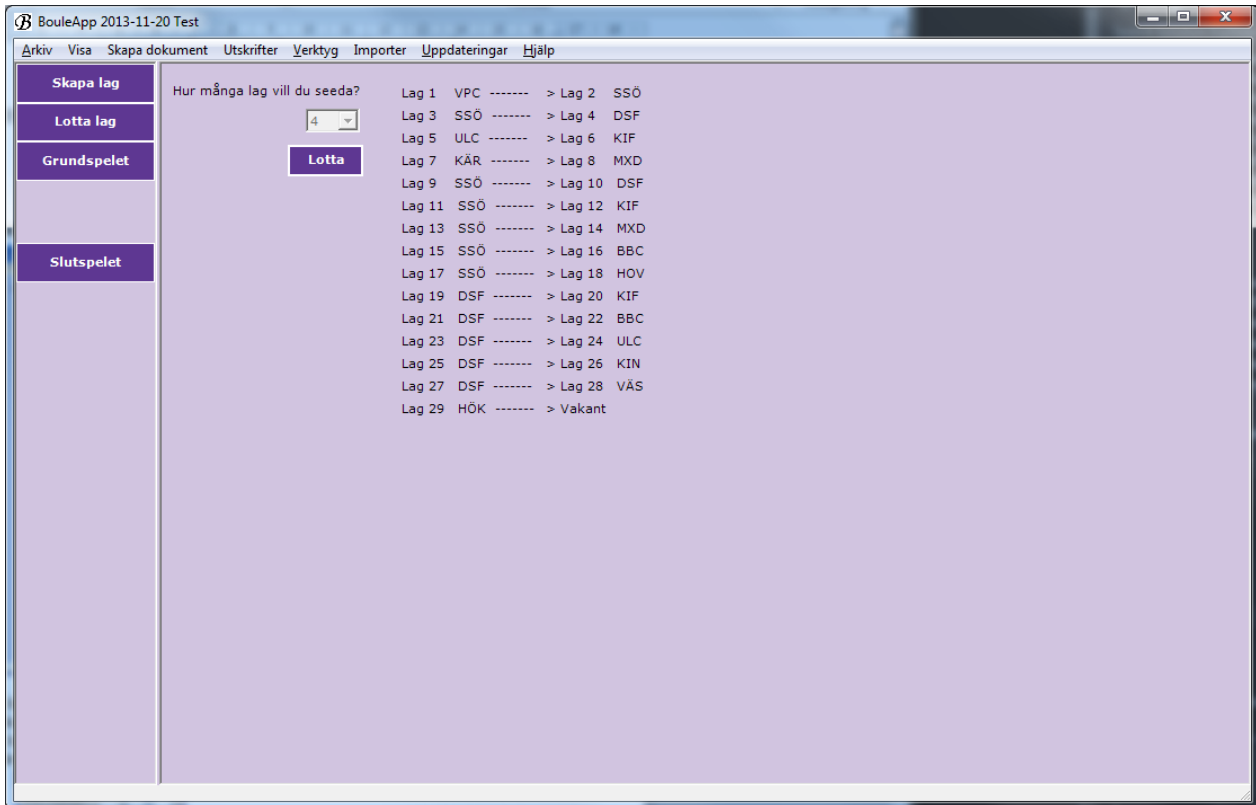
Normalt sett så håller inte BouleApp en helt förutsägbar seedning. 1:a seedade kan hamna högst upp eller längst ner i slutspelet. Likaså kan 3:e seedade hamna i nedre över halvan eller i övre undre halvan.

Om man väljer Strikt seedning så kommer de seedade lagen hamna på exakt den plats som deras seedningsnummer säger. D.v.s. 1:a seedad hamnar högst upp, 2:a seedad längst ner, 3:e seedad högst upp i undre halvan, 4:e seedad längst ner i övre halvan o.s.v.

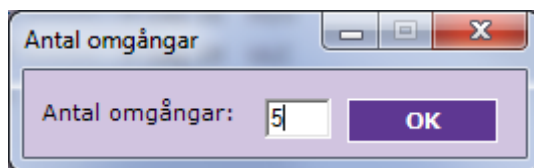
5.1.6 Lotta

Klicka på OK när slutspelet är konfigurerat.

5.2 Lottning av Monrad



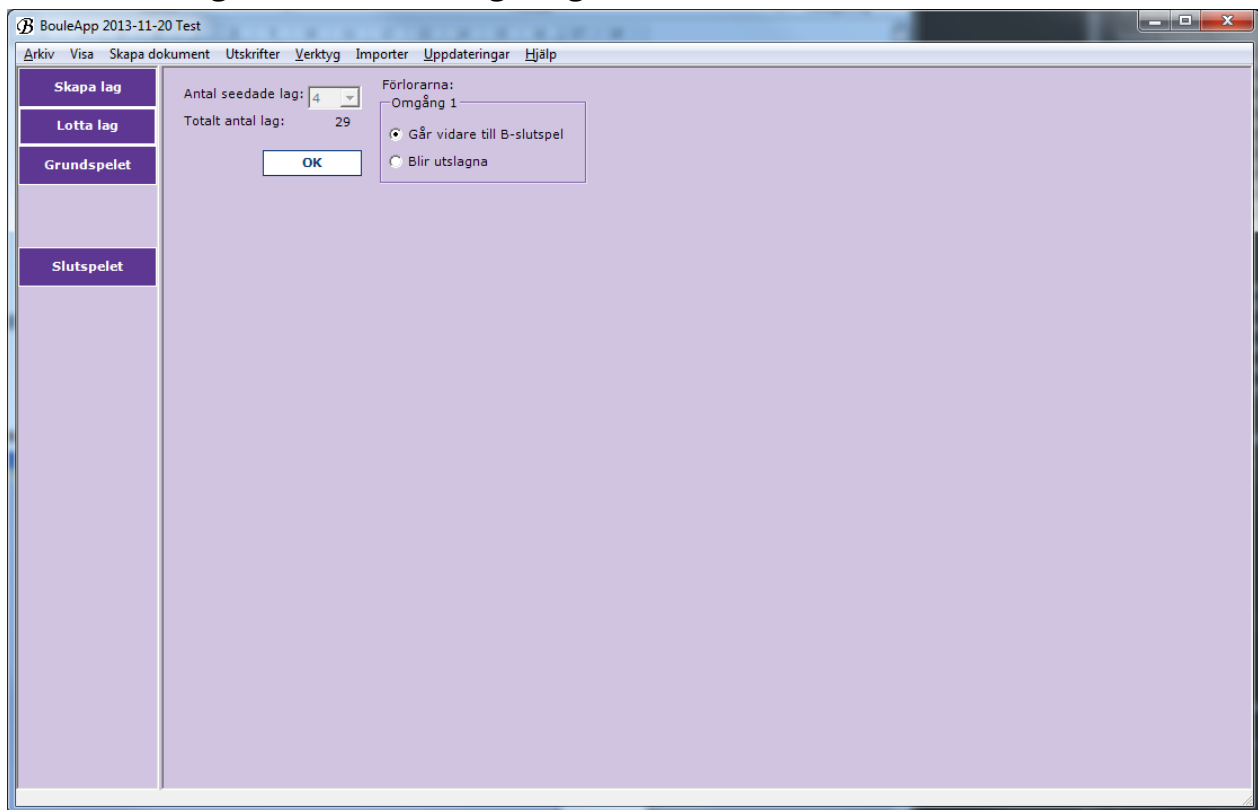
1. Välj hur många lag som skall seedas
2. Klicka på "Lotta"
3. Välj hur många omgångar som skall spelas. Max 6 omgångar om traditionella Monrad-blanketter skall skrivas ut. Skriver man bara ut Omgångsscheman kan man välja hur många omgångar man vill.



Seedade lag och lag från samma klubb möts inte i första omgången.

I och med att BouleApp inte lottar lag mot varandra om lagen mötts tidigare, förutom i sista omgången, så bör man undvika att spela allt för många omgångar med hänsyn till hur många lag man har och hur många lag man tänkt skicka vidare till slutspel. T.ex. bör man inte köra fler än 4 omgångar om man har mindre än 16 lag.

5.3 Lottning av Direktutslagning



1. Välj hur många lag som skall seedas om inte manuell seedning är vald.
2. Välj om det bara är A-slutspel, d.v.s. förlorarna i omgång 1 blir utslagna eller om det är B-slutspel och förlorarna i omgång1 går till B-slutsspel.
3. Klicka på "OK"

Seedade lag och lag från samma klubb möts inte i första omgången och ifall det uppstår en massa vakansplatser i efter första omgången undviks klubbmöten så långt som möjligt även för de lag som gått vidare på vakans till slutspelets andra omgång.

Observera att det finns några brytpunkter för antal deltagande lag som man skall undvika. Dessa är 5, 9, 17, 33, 65, 129, 257. Eftersom antalet lag som går vidare till A- och B-slutspel är hälften av antalet startande lag till respektive slutspel så blir det vid 33 lag 17 lag till A-slutspelet och 16 lag till B-slutspelet. BouleApp räknar med att A och B slutspel är lika stora men i dessa fall så bygger BouleApp A-slutspelet för dubbelt så många lag jämfört med B-slutspelet. Vid lottningen tittar BouleApp vilka klubbar som kan hamna på de olika platserna i slutspelet men eftersom lag som går till B-slutspel hamnar på helt olika ställen i slutspelsstegen så kan man få onödiga klubbmöten i slutspelets första omgång.

Det vanligaste sättet att genomföra denna typ av tävlingar är att ha ett B-Slutspel.

5.4 Lottning av gruppspel

De gruppstorlekar som finns är 2-3, 3-4, 4-5, 5-6, 6-7, 7-8, 8-9 och 9-10 lag per grupp. Väljer man t.ex. 4-5 lag per grupp så kommer BouleApp att skapa så många 5-lagsgrupper som möjligt och inga grupper med färre än 4 lag kommer att skapas. Vanligast är 3-4 eller 5-6 lag per grupp.

6 Skapa dokument

Man kan skapa dokument som man sedan väljer att visa eller skriva ut. Efter att man skapat dokumenten öppnar man mappen för skapade dokument och skriver ut eller visar därifrån.

6.1.1 Etiketter för alla deltagare

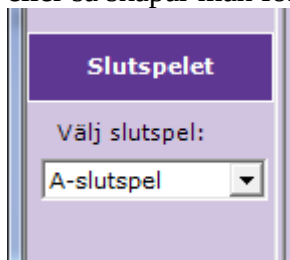
När man väljer detta alternativ får man frågan om man vill återställa etikettpositionen till högst upp till vänster. För att spara på etiketter som kan vara ganska dyra håller BouleApp reda på positionen som nästa etikett skall hamna ut på. Om man har skrivit ut 5 etiketter kommer nästa etikett att hamna på position 6 på etikettarket. Ibland vill man dock börja om högst upp på ett nytt ark fastän det gamla inte var tomt.

6.1.2 Etiketter för denna omgång

Samma fråga ställs som beskrivet i 6.1.1 men denna utskrift kan endast göras när ett slutspel är valt. BouleApp kommer då även att fråga vilken omgång som skall skrivas ut. Omgångarna räknas från vänster till höger på slutspelet och endast de matcher som innehåller ett eller två lag och som inte har något resultat ifyllt skrivs ut.

6.1.3 Slutspel

För att skapa slutspelsscheman kan man välja att visa det slutspel på skärmen som man vill skapa eller så skapar man för alla slutspel.



6.1.4 Gruppspel

Gruppspelsscheman skapar man genom att klicka på Gruppspel i Skapa dokument. För att skriva ut slutspelet följer man 6.1.3

6.1.5 Tävlingsrapport

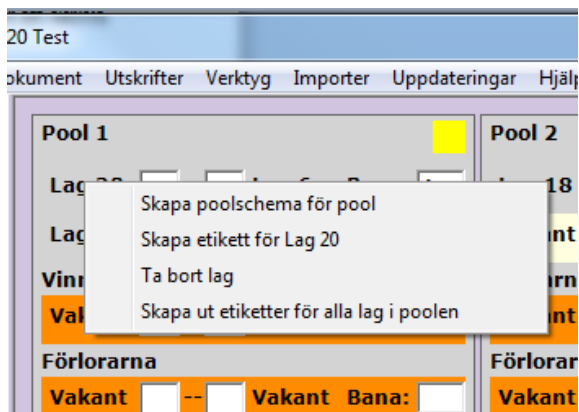
Har man under tävlingens gång fört in alla matchresultat är det bara att klicka på Tävlingsrapport när 1:a, 2:a, 3:e och 4:e plats är fastställda och en tävlingsrapport skapas där även de placerade femmorna ingår. Man kan skapa en tävlingsrapport för varje slutspel genom att ha det slutspel man vill skapa rapporten för valt i BouleApp.

En tävlingsrapport kan man skriva ut även om matchresultaten inte är inmatade i BouleApp. Man får då fram ett fönster motsvarande det på Lotta lag sidan med alla deltagande lag, men istället för att sätta manuell seedning i den vänstra kolumnen fyller man i vilken placering de åtta bästa lagen fick. När man är klar klickar man på OK och en tävlingsrapport skapas.

Eftersom Svenska Bouleförbundet inte längre tar emot tävlingsrapporter på papper så är användningen av tävlingsrapporten mest tänkt till att ha som underlag vid prisutdelning.

6.2 Skapa filer på höger-klickmenyn

6.2.1 Pooler i grundspelet



6.2.1.1 Etikettsutskrifter

För etikettsutskrifterna på höger-klickmenyn frågas inte om etikettpositionen skall återställas. Om man ändå vill göra det finns det alternativet i Verktygsmenyn. Man kan välja om man skapa etikett för laget man höger-klickat på eller för alla lag i poolen. Har man en Dymo-skrivare installerad och har valt att använda den under Verktyg-menyn i BouleApp kommer etiketterna att skrivas ut på den annars skapas etikettfilen i mappen för skapade dokument och man får skriva ut därifrån.

6.2.1.2 Skapa poolschema

Om ett lag har tagits bort eller ett lag har tillkommit i poolen kan man skapa ett poolschema för enbart en specifik pool genom att välja Skapa poolschema för pool på höger-klickmenyn på den pool man vill skriva ut.

6.2.2 Matcher i slutspelet



6.2.2.1 Etikettsutskrifter

För etikettsutskrifterna på höger-klickmenyn frågas inte om etikettpositionen skall återställas. Om man ändå vill göra det finns det alternativet i Verktygsmenyn. Har man en Dymo-skrivare installerad och har valt att använda den i BouleApp kommer etiketterna att skrivas ut på den annars skapas etikettfilen i mappen för skapade dokument och man får skriva ut därifrån.

7 Utskrifter

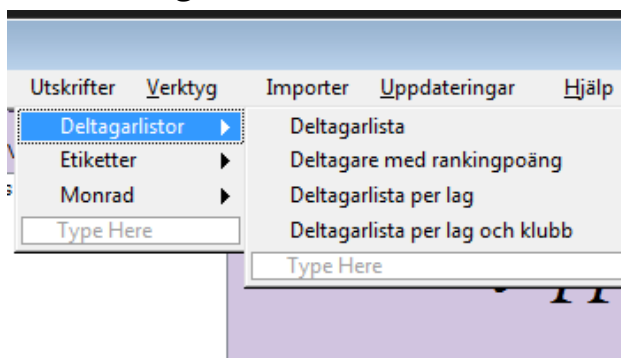
7.1 Monrad Resultat grundspelet

Skriver ut resultatet i grundspelet för att visa ställningen efter eller inför varje omgång eller slutspelet så att deltagarna kan se hur de ligger till i tävlingen.

Om man står på Omgång 2 som just ska börja spelas och väljer att visa eller skriva ut Resultat efter grundspelet så kommer det på utskriften att stå Resultat efter omgång 1. Om omgång 2 däremot är färdigspelad står det Resultat efter omgång 2. Man kan alltså ta vilken omgång man vill och se resultatet inför eller efter den valda omgången.

Om ingen omgång är vald eller om man inte har grundspelet framme så visas resultatet t.o.m. den högsta spelade omgången.

7.2 Deltagarlistor



Flera typer av deltagarlistor kan skrivas ut med olika typer av sorteringar. Skriver man ut Deltagarlista får man ut alla deltagare sorterat på klubb, efternamn, förnamn plus ev. grupp eller pool och ev. bana. De övriga utskrifterna är självförklarande.

8 Använda BouleApp under tävlingen

8.1 Monrad

Genom att klicka på Grundspelet och sedan välja omgång får man fram bilden nedan.

8.1.1 Automatisk bantilldelning

Genom att skriva in det bannummer man vill att den första matchen ska spelas på så fyller BouleApp automatiskt i de andra matchernas bannummer genom att öka bannumret med 1 för varje match. Vill man spela två matcher per bana kan man i första matchen lägga på ett A efter bannumret. T.ex. 1A, då kommer de två första matcherna spelas på bana 1 de två följande på bana 2 o.s.v.

8.1.2 Inmatning av matchresultat

- Klicka i ett av inmatningsfälten och skriv in lagets resultat.
- Klicka i nästa inmatningsfält i samma match och skriv i det lagets resultat
- Klicka i något annat inmatningsfält. Vilket som helst bara markören flyttas från det senaste inmatningsfältet.

Istället för att klicka med muspekaren i de olika fälten kan Tab-tangenten användas. Anledningen till att man måste lämna inmatningsfälten när man har skrivit in ett resultat är för att det är omöjligt för BouleApp att veta om man har skrivit klart eller blivit avbruten och fortsätter skriva senare. Därför sparas resultatet först när fältet lämnas.

8.1.3 Fel ifyllt matchresultat

Har man fyllt i ett felaktigt matchresultat och alla matcher i omgången inte är klara så är det ingen fara. Det är bara att ändra till de siffror det skall vara. Har man däremot sparat och BouleApp räknat ut nästa omgång måste man göra på följande sätt.

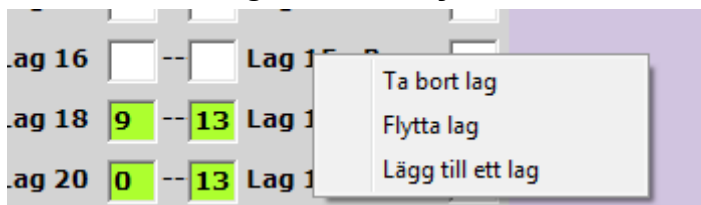
- Gå tillbaka till omgången där det felaktiga resultatet finns.
- Fyll i det korrekta resultatet.
- Gå tillbaka till den **ej ännu påbörjade omgången**.
- Klicka på Beräkna om omgång.

Har man börjat spela omgången så går man tillbaka och ändrar och sedan kommer det bli rätt när nästa omgång räknas ut.

8.1.4 Beräkna nästa omgång

Denna knapp har ingen funktion förrän alla matcher i omgången är färdigspelade. Då klickar man på Beräkna nästa omgång och BouleApp rangordnar lagen och skapar nästa omgång.

8.1.5 Höger-klickmeyn



8.1.5.1 Ta bort lag

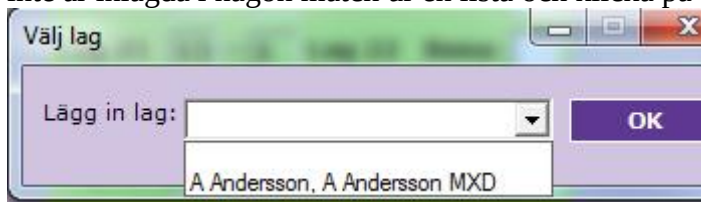
Tar bort laget under höger-klickmenyn

8.1.5.2 Flytta lag

Flyttar laget under höger-klickmenyn till första lediga plats räknat uppifrån och ner.

8.1.5.3 Lägg till lag

Lägg in laget i tävlingen enligt 4.1.1 till 4.1.3 och klicka sedan på Grundspel i vänstra knappraden höger-klicka därefter på någon av de matcher som har en ledig plats och välj Lägg till lag. Om det inte finns någon match med vakans i så kan man höger-klicka på vilken match som helst och välja Lägg in lag. Välj sedan ett av de lagen som är inlagda i tävlingen men som inte är inlagda i någon match ur en lista och klicka på OK.



Om det inte finns några vakanser kommer BouleApp att skapa en ny match dit det nya laget läggs in mot Vakant.

8.1.6 Lottningsregler i grundspelet

När en omgång är färdigspelad och nästa omgång räknas ut kommer lagen rangordnas efter poäng och klotdiff och tidigare omgångar om så behövs. Normalt sett så möter 1:an 2:an, 3:an möter 4:an o.s.v. Om två lag redan mött varandra i en tidigare omgång kommer BouleApp flytta

på ett av lagen så att inga lag får mötas två gånger. Detta gäller dock inte i sista omgången där alla möts strikt enligt poäng och klotdiff.

8.1.7 Beräkna om omgång

Beräkna om omgång är en knapp som skall användas med försiktighet! Den främsta anledningen till att den finns där är för att hantera lag som drar sig ur tävlingen av någon anledning eller om man fyllt i ett felaktigt resultat i omgången innan. Genom att klicka på Beräkna om omgång räknas hela omgången om och eventuella resultat som matats in försvinner. När ett lag drar sig ur tävlingen bör man inför nästa omgång ta bort laget och sedan klicka på Uppdatera.

8.1.8 Visa omgång i PDF

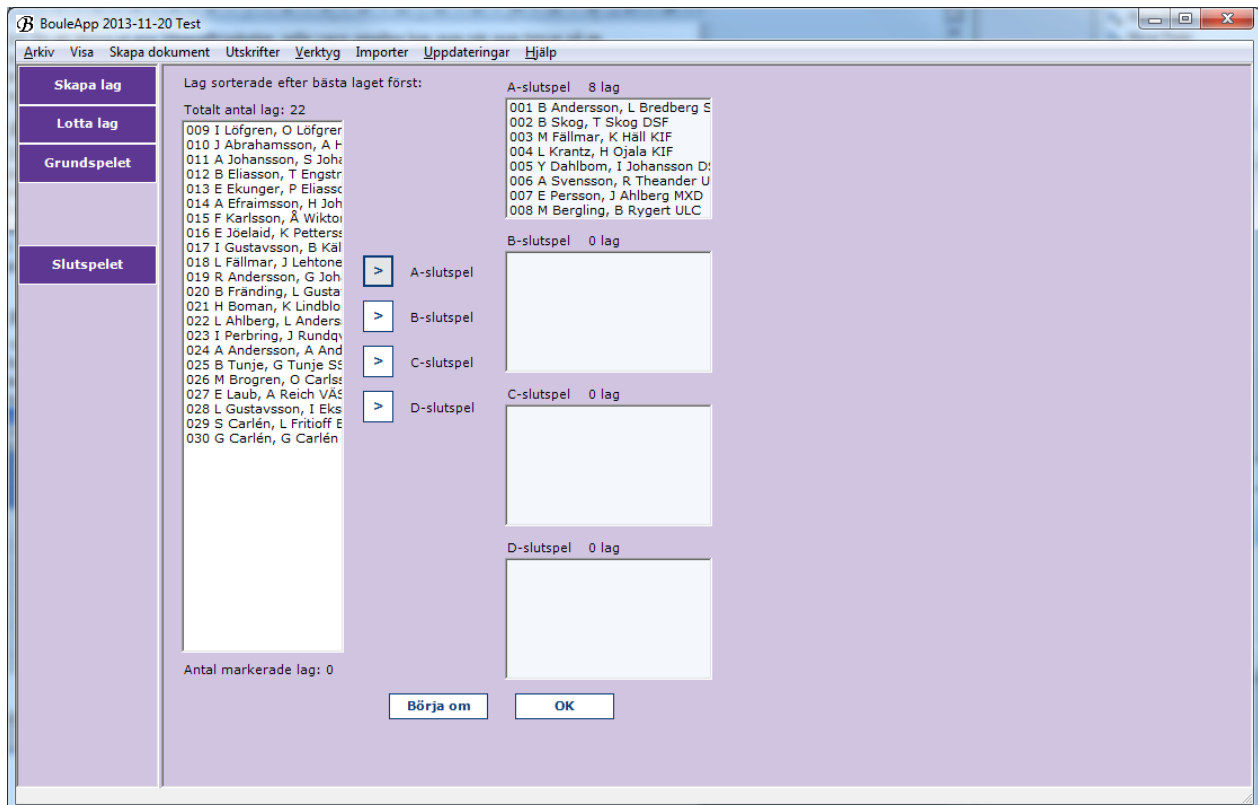
Istället för att skriva ut nya Monradblanketter inför varje omgång kan man när man börjar på en ny omgång klicka på Visa omgång i PDF. Man får då ut en sammanfattning av vilket lag som möter vilket och hur många poäng och vilket klotdiff lagen har samt vilken bana de ska spela på om man fyllt i det.

8.1.9 Skriv ut slutresultat i grundspelet

På Utskrifter/Monrad och Visa/Monrad finns ett menyval som heter Resultat grundspelet. Genom att klicka på den skrivs en tabell ut eller visas med placering, lag nummer, lagmedlemmar, poäng och klotdiff. Denna ligger som grund när man bestämmer vilka som går vidare till slutspel. I de fall där två eller flera lag har samma poäng och klotdiff kollar BouleApp på ställningen i omgången innan och var det lika även där går man tillbaka ytterligare en omgång o.s.v. Skulle detta inte hjälpa tittar BouleApp på inbördes möten, finns inga sådana så sker en lottning. De resultatlistor som kommer ur är korrekta med alla regler efterföljda.

8.1.10 Slutspel

När sista omgången är spelad klickar man på Slutspel och får upp något som liknar poolspelskonfigurationen med den skillnaden att här finns riktiga lag inlagda i listan till vänster. Bestäm hur många som skall spela slutspel, t.ex. de 8 bästa, och lägg in dem i A-slutspelet. Klicka på OK och välj sedan A-Slutspel i rullmenyn under Slutspels-knappen.



Skulle det visa sig att något blev fel när man skapade slutspelet t.ex. att det upptäcks i efterhand att man matat in fel resultat i sista omgången så kan man klicka på knappen Skapa om slutspelet som finns till vänster under slutspelet efter att lotningen är gjord.

8.2 Pool, Cirkelpool, Mayopool

Genom att klicka på Grundspelet får man fram bilden nedan.

8.2.1 Inmatning av matchresultat

- Klicka i ett av inmatningsfälten och skriv in lagets resultat.
- Klicka i nästa inmatningsfält i samma match och skriv i det lagets resultat
- Klicka i något annat inmatningsfält. Vilket som helst bara markören flyttas från det senaste inmatningsfältet.

Istället för att klicka med muspekaren i de olika fälten kan Tab-tangenten användas. Anledningen till att man måste lämna inmatningsfälten när man har skrivit in ett resultat är för att det är omöjligt för BouleApp att veta om man har skrivit klart eller blivit avbruten och fortsätter skriva senare. Därför sparas resultatet först när fältet lämnas. Så fort en ett resultat är ifyllt sparas det så man kan växla mellan poolerna och slutspelen utan att behöva fundera på man sparar.

8.2.2 Slutspelet

Allt eftersom de olika poolplaceringarna blir fastställda flyttas lagen automatiskt över till sin slutspelsplats vilket innebär att i de fall som det skall spelas utjämningsmatcher i B-Slutspelet kan en dessa matcher spelas klart innan alla pool 3:or har fastställts.

8.3 Direktutslagning

Genom att klicka på Grundspelet får man fram den första omgången där max ett lag står över. Denna grundspelsomgång ser ut och fungerar som en omgång i Monrad och är till för att dela upp lagen i vilka som går till A- resp. B-Slutspelet. Allt eftersom matcherna i omgång 1 blir klara fylls slutspelen med lag.

8.3.1 Inmatning av matchresultat

- Klicka i ett av inmatningsfälten och skriv in lagets resultat.
- Klicka i nästa inmatningsfält i samma match och skriv i det lagets resultat
- Klicka i något annat inmatningsfält. Vilket som helst bara markören flyttas från det senaste inmatningsfältet.

Istället för att klicka med muspekaren i de olika fälten kan Tab-tangenten användas. Anledningen till att man måste lämna inmatningsfälten när man har skrivit in ett resultat är för att det är omöjligt för BouleApp att veta om man har skrivit klart eller blivit avbruten och fortsätter skriva senare. Därför sparas resultatet först när fältet lämnas. Så fort en ett resultat är ifyllt sparas det och det vinnande laget flyttas vidare till nästa match.

Om man har B-Slutspelet rekommenderas att man på förhand har bestämt vilka banor som skall användas i slutspelen eftersom det kan bli ganska jobbigt att hinna med det annars när resultaten börjar komma in.

8.4 Gruppspel

Genom klicka på Grundspelet får man fram Gruppspelets alla grupper.



8.4.1 Inmatning av matchresultat

- Klicka i ett av inmatningsfälten och skriv in lagets resultat.
- Klicka i nästa inmatningsfält i samma match och skriv i det lagets resultat
- Klicka i något annat inmatningsfält. Vilket som helst bara markören flyttas från det senaste inmatningsfältet.

Istället för att klicka med muspekaren i de olika fälten kan Tab-tangenten användas. Anledningen till att man måste lämna inmatningsfälten när man har skrivit in ett resultat är för att det är omöjligt för BouleApp att veta om man har skrivit klart eller blivit avbruten och fortsätter skriva senare. Därför sparas resultatet först när fältet lämnas.

8.4.2 Resultattabellen

Till höger i gruppen finns en tabell med alla lag och det finns fyra kolumner.

P står för Poäng där man får två poäng för en vinst.

V står för antalet Vunna matcher.

D står för total klotDiff.

Plac. Står för Placering i gruppen.

8.4.3 Placeringsrapport

BouleApp räknar automatiskt ut de olika lagens placering i gruppen.

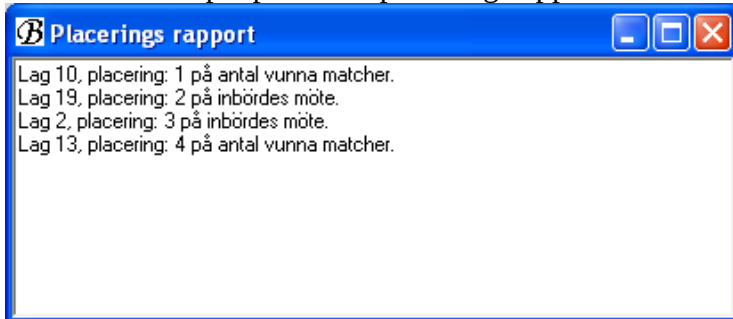
Reglerna för hur lagen placeras baseras på Svenska Bouleförbundets tävlingsbestämmelser 2014-01-01 Kap.1 § 12 Placering vid gruppspel

1. Antal vinster
2. Total klotdiff
3. Inbördes möte (inkl. inbördes klotdiff)
4. Lottning

Ifall BouleApp måste lotta kommer det att så ett L efter placeringssiffran t.ex. 3L. Eftersom man som användare inte kan påverka vilken placering lagen får är det viktigt att veta vad som gäller och kan förklara för spelare som undrar.

Viktigt att veta här är att inbördes möte kan avgöra på flera ställen. Om tre lags placering måste avgöras på total klotdiff och två av dessa lagen har samma totala klotdiff kommer inbördes möte att avgöra deras placering. Går inte det kommer lottning att ske.

Nedan ett exempel på hur en placeringsrapport kan se ut.



8.4.4 Lägga till lag

När man läger in lag i gruppspel måste man vara medveten om att om några matcher har börjat kommer resultaten för dessa att försvinna. Anledningen till detta är helt enkelt att vem som möter vem i de olika omgångarna är helt beroende på hur många lag som ingår i gruppen.

Slutsats: Skall ett lag läggas in i en grupp skall det göras innan spelet har börjat. Beroende på hur många slutspel man har kan det även vara bra att säkerställa att det finns en slutspelsplats lottad för den extra placering som tillkommit i gruppen. Tog man inte med vakansplatser när man lottade finns ingen information om vart den som kommer sist i gruppen skall hamna.

8.4.5 Ta bort lag

När man väljer att ta bort ett lag från en grupp får man ett val. Antigen bara ta bort laget och de matcher det skulle ha spelat eller ta bort laget och bygga om gruppen.

8.4.5.1 Ta bara bort laget och dess matcher

Detta val är tänkt att användas när ett lag måste dra sig ur under tävlingens gång. På detta sätt kommer alla planerade matcher att finnas kvar men resultatlistan uppdateras så att inga matcher med laget som drar sig ur räknas. Utskrift av gruppschema för denna grupp kommer inte heller att vara korrekt eftersom gruppschemat väljs efter hur många lag som ingår i gruppen. Har man skrivit ut gruppschemat och det är en grupp som från början var jämnt antal lag kan man också välja detta alternativ.

8.4.5.2 Ta bort laget och bygg om gruppen

Välj detta alternativ ifall ett lag inte kommit till start och framför allt om det är en grupp med ojämnt antal lag.

8.4.6 Lag till slutspel

Så fort en grupp är färdigspelad och lagens placeringar fastställda kommer lagen att flyttas till sina slutspel. Har man skrivit in fel någonstans så går det bra att ändra när som helst och vid eventuella förändringar i tabellen flyttas då lagen igen till slutspelen.

8.5 Slutspelet

8.5.1 Inmatning av matchresultat

- Klicka i ett av inmatningsfälten och skriv in lagets resultat.
- Klicka i nästa inmatningsfält i samma match och skriv i det lagets resultat
- Klicka i något annat inmatningsfält. Vilket som helst bara markören flyttas från det senaste inmatningsfältet.

Istället för att klicka med muspekaren i de olika fälten kan Tab-tangenten användas. Anledningen till att man måste lämna inmatningsfälten när man har skrivit in ett resultat är för att det är omöjligt för BouleApp att veta om man har skrivit klart eller blivit avbruten och fortsätter skriva senare. Därför sparas resultatet först när fältet lämnas. Så fort en ett resultat är ifyllt sparas det och det vinnande laget flyttas vidare till nästa match.

9 Efter tävling

9.1 Inför prisutdelning

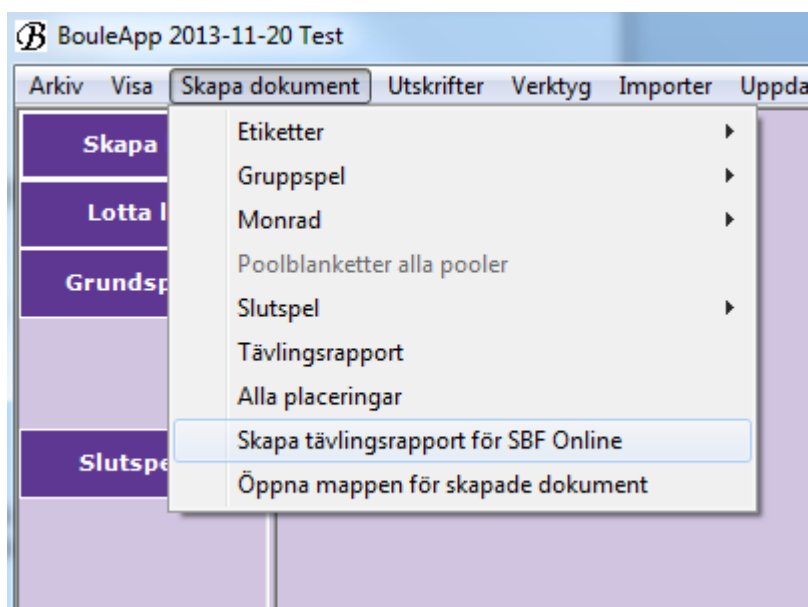
Man kan skapa en tävlingsrapport för Excel för att ha som stöd vid prisutdelningen, men det går även att skapa Alla placeringar som listar alla platser i alla slutspel i en vanlig textfil.

9.2 För SBF Online

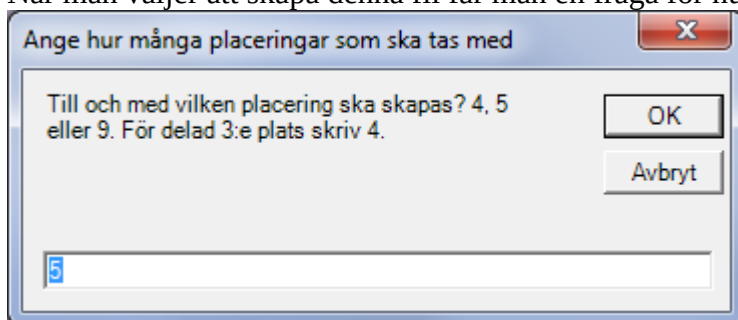
Detta avsnitt gäller bara för klubbar som är medlemmar i Svenska Bouleförbundet.

Man kan skapa en tävlingsrapport som är anpassad för Svenska Bouleförbundets tävlingssida SBF Online.

9.2.1 Skapa tävlingsrapporten



När man väljer att skapa denna fil får man en fråga för hur många placeringar man vill skapa:



Det vanligaste är t.o.m. 5:e plats.

9.2.2 Ladda upp tävlingsrapporten på SBF Online

Logga in på SBF Online och gå in på Lämna resultat.

Välj tävling och tävlingsklass.

Klicka på Bläddra.

Tävlingsrapport

Välj tävling: 2014-01-08 C-G:s CUP
Välj tävlingsklass: 2014-01-08 V55 Trippel Annan

Välj typ av tävling: ☒ Lokal ☐ Regional ☐ DM ☐ Nationell ☐ SM ☐ Internationell ☐ Annan

Tävlingens namn: C-G:s CUP Datum: 2014-01-08

Arrangör: GULDSTADENS BOULE CLUB

Klass: V55 Lagform: Trippel Antal lag: Fyll i antal lag

Tävlingsledare: Tel:

Fyll i vem som var tävlingsledare Fyll i telefonnummer till tävlingsledaren

Filtrera på distrikt: NSBF

Huvuddomare: Namn: Tel: Domarnr:

Fyll i vem som var huvuddomare

Personuppgifter

Licensnummer: ☐ Saknas/Utländskt
 Hämt Rensa

Det går att skriva in flera licensnummer separerade med komma. Välj sedan placering och klicka på Lägg in.
Sök spelare (minst 3 bokstäver)

Förnamn:

Efternamn:

Klubb:

Placering:

Lägg till -- <-- Ta bort

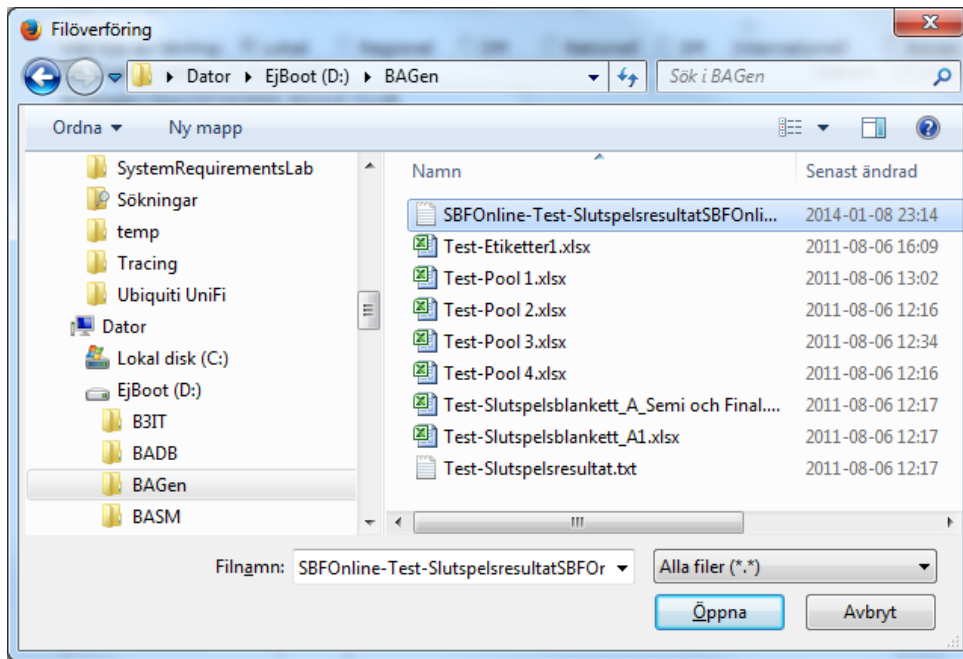
1:1 betyder placering 1 lag 1.
3:1 är placering 3 lag 1 och 3:2 är placering 3 lag 2. Detta för att kunna särskilja vilka spelare som ingår i vilket lag när det finns flera lag som har samma placering.

Placeringar (Du måste registrera t.o.m. placering: [Fyll i Antal lag först])

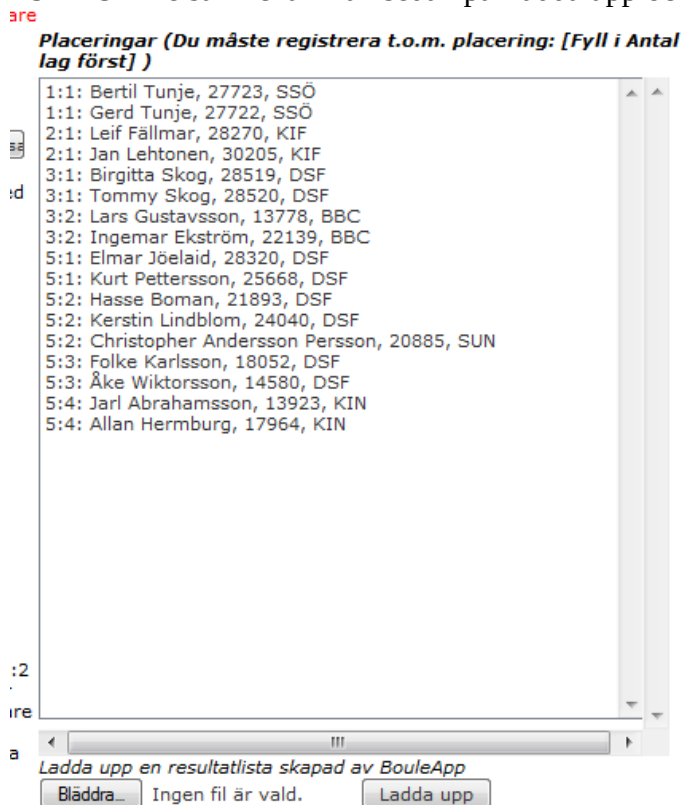
Ladda upp en resultatlista skapad av BouleApp

Bläddra... Ingen fil är vald. Ladda upp

Markera den fil som ska laddas upp och klicka på Öppna.



I SBF Online så klickar man sedan på Ladda upp och resultatlistan fylls i.

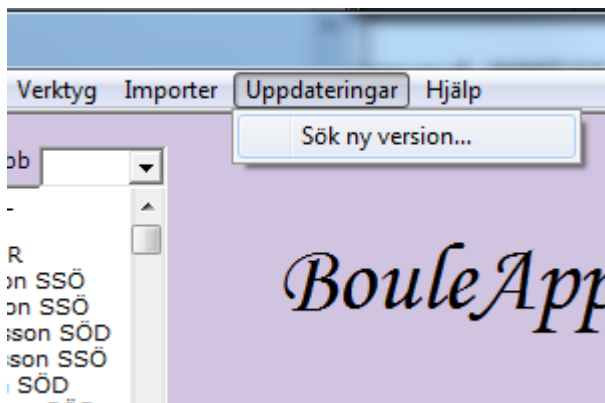


Det enda man måste fylla i själv är information om tävlingsledare och domare.

När allt är klart klickar man på Skicka in.

10 Uppdateringar

10.1 Nya versioner av BouleApp

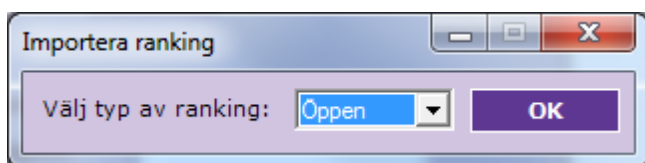


Nya versioner och uppdateringar kommer ut emellanåt. Genom att välja Sök ny version i Uppdateringar så går BouleApp ut på nätet och kontrollerar om det finns någon nyare version. Om det finns det ställs frågan om man vill hämta den nya versionen. Svara man Ja här stängs BouleApp ner medan uppdateringen pågår. Efter avslutad uppdatering startas BouleApp åter upp.

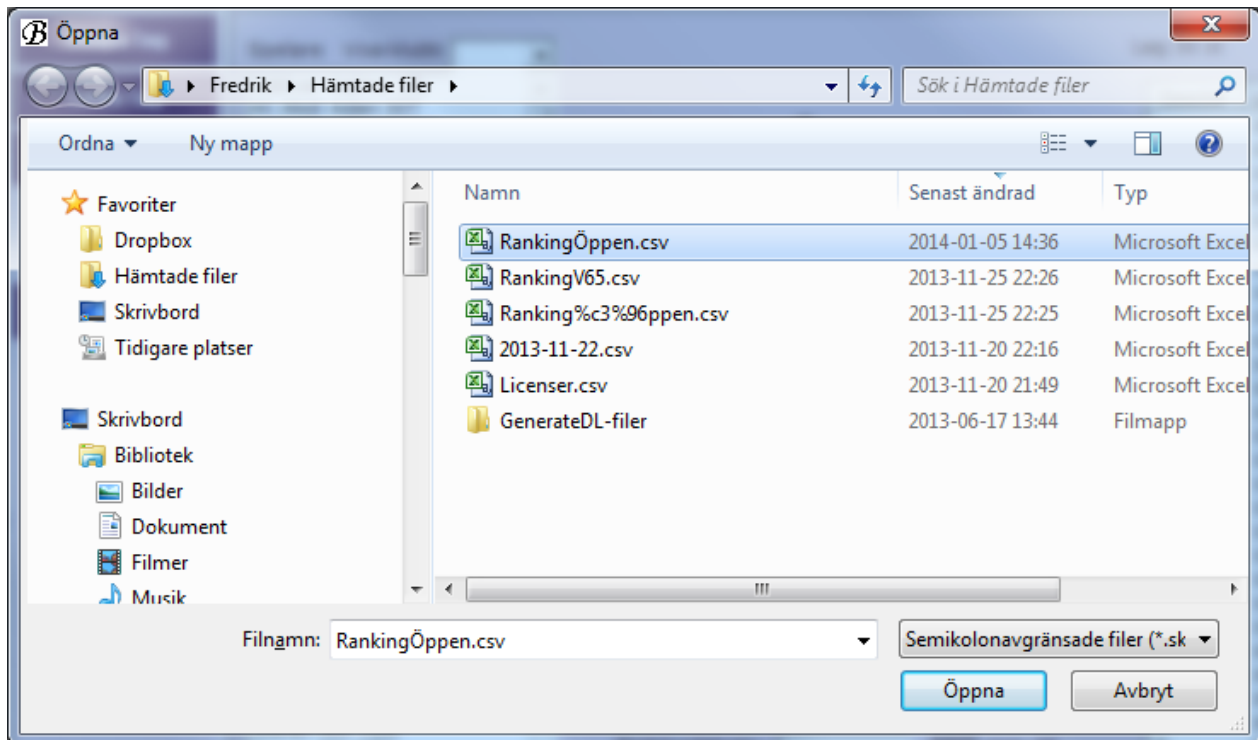
10.2 Nya rankinglistor

På SBF Online kan man som inloggad klubbmedlem eller klubbadministratör ladda ner kompletta rankinglistor i csv-format. Dessa rankinglistor kan importeras till BouleApp.

Spelare som inte finns i spelardatabasen men som är med i rankinglistan importeras INTE automatiskt. Detta eftersom rankingpoängen ligger kvar i ett år efter man fått dem och därför kan vissa spelare finnas i rankinglistan men inte löst licens för det nya året.



För att importera en ny rankinglista, gå till Verktygsmenyn och välj Importera ranking. Välj sedan vilken typ av rankinglista som skall importeras. I dagsläget finns fem officiella rankinglistor: Öppen, Dam, V55, V65 och Junior.



Välj därefter den fil som innehåller den ranking du vill importera.

10.3 Ny spelardatabas

	A	B	C	D	E	F	G
1	28431	SIT	Ali	Abdi Ader H		21	
2	29272	SSÖ	Anita	Abrahams D		72	
3	29271	SSÖ	Bernt	Abrahams H		80	
4	23510	SÖD	Birgitta	Abrahams D		62	
5	13923	KIN	Jarl	Abrahams H		75	
6	29670	SSÖ	Johnny	Abrahams H		69	
7	19694	SÖD	Leif	Abrahams H		64	
8	23511	SÖD	Niklas	Abrahams H		36	
9	13201	SLO	Roger	Abrahams H		65	
10	24965	LEK	Guy	Accarcies H		67	

Under Verktagsmenyn finns alternativet Importera ny spelardatabas. När man väljer det alternativet måste man även peka ut vilken fil som innehåller den nya spelardatabasen och ifall

det är en ny spelardatabas för ett nytt år eller om det är en uppdatering under året. Är det en databas för ett nytt år måste nya rankinglistorna också importeras efter att spelardatabasen är importerad eftersom den informationen försvinner. Är det en uppdatering så behöver man inte göra något mer än att göra importen av spelardatabasen.

Aktuella licensregister hämtas från SBF Online i csv-format.

11 Om ResultIT AB

ResultIT är ett företag som utvecklar tävlingsadministrationsprogram för mindre exponerade idrotter där BouleApp är det första programmet. ResultIT utvecklar även SBF Online samt står för tekniken och mjukvaran för Boule-SM.

ResultIT är ett aktiebolag som drivs av Fredrik Dahlén. Företaget innehar F-skattesedel.

För kontakt:
ResultIT AB
c/o Fredrik Dahlén
Harstigen 4
856 43 Sundsvall

<http://www.resultit.se/>
<mailto:information@resultit.se>