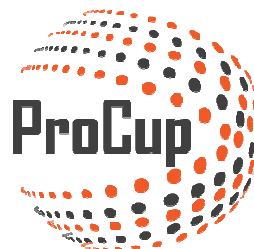


Skapa nivåanpassat spelprogram



Klicka på planeringsfasen och därefter på Gruppindelning och tidsberäkning:

The screenshot shows the 'Planeringsfasen' (Planning phase) selected in the top navigation bar. Below it, three main sections are visible:

- 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 gör alla era frågor. [Länka till turne hemsida](#)

Klicka på ny klass:

The screenshot shows the 'Gruppindelning och tidsberäkning' (Grouping and timing) screen. At the bottom, there is a row of buttons: 'Återgå', 'Ta bort klass', 'Tidsberäkna manuellt', 'Andra klass', 'VM Slutspelsgrupp', 'Ny klass', and 'Tidsberäkna'. The 'Ny klass' button is highlighted with a red box and a red circle with the number '1'.

5 steg att ta hänsyn till:

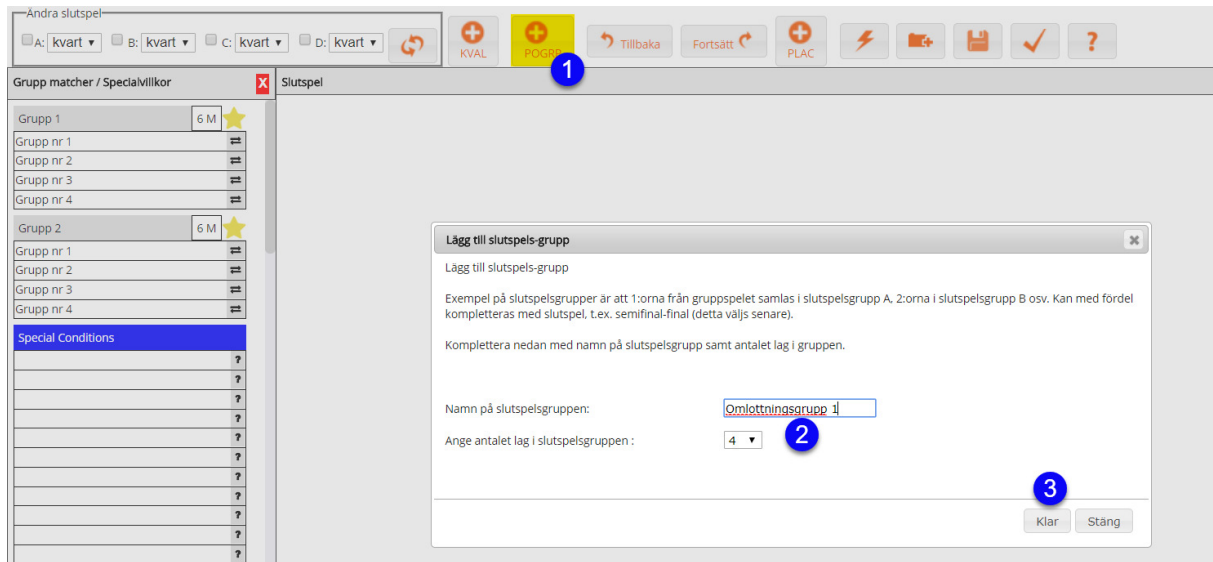
The screenshot shows the 'Gruppindelning, inställningar och slutspelsvillkor' (Grouping, settings and final match conditions) screen. Numbered callouts point to specific elements:

- 1**: 'Klass' dropdown menu (set to F07)
- 2**: 'Nivåanpassad klass' dropdown menu
- 3**: 'Antalet grupper' dropdown menu (set to 4)
- 4**: 'Förval antal lag i gruppen' dropdown menu (set to 4)
- 5**: 'Inbördes möte' dropdown menu (set to Svensk standard)
- 6**: 'Aktivera fairplay funktionen' checkbox

1. Välj klass – Du arbetar med en klass åt gången
2. Välj om klassen ska spelas nivåanpassat
3. Välj hur många grupper du vill ha i klassen i första ledet (gruppspel)

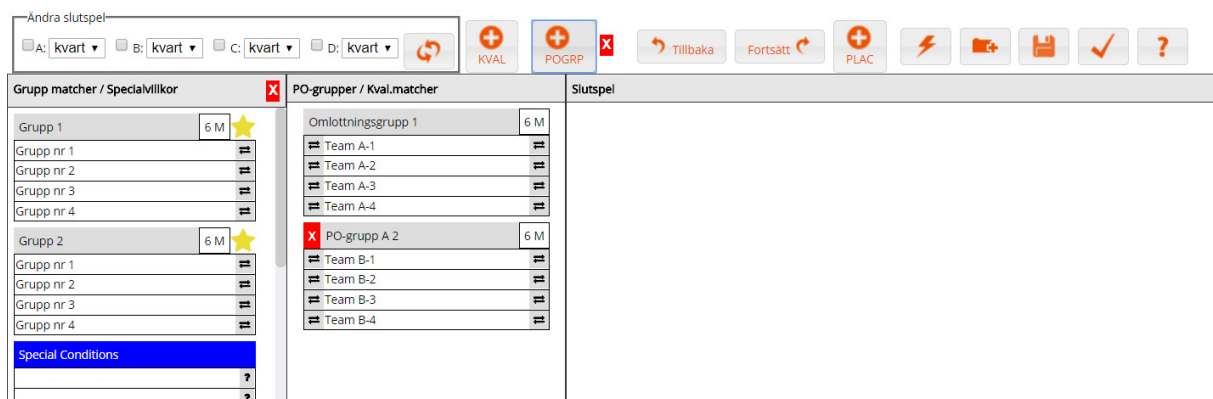
4. Välj hur många lag som ska ingå i varje grupp (Korrigerera manuellt i rutan för "ant lag i grupp")
5. Du kan också ändra hur du vill att inbördes möten ska räknas
6. Fortsätt till nästa steg

Här får du designa du omlottningsspelet



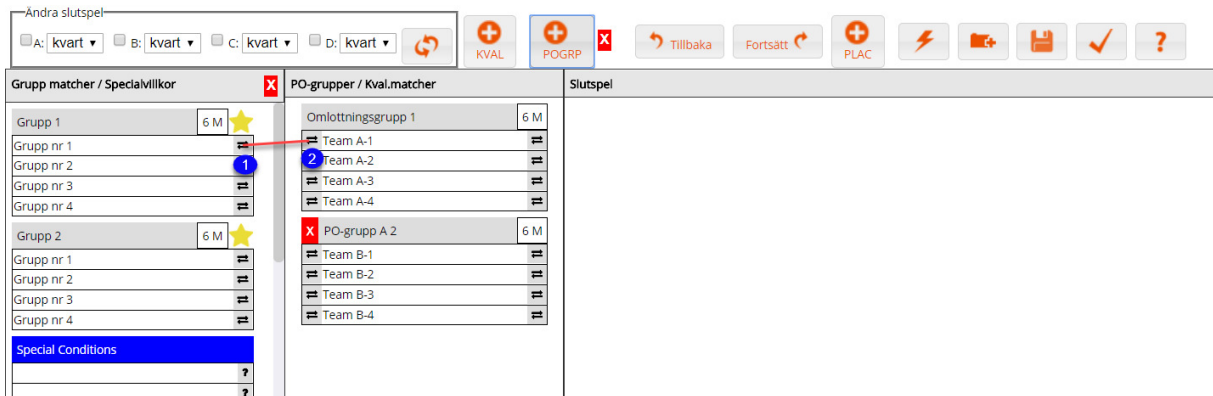
1. POGRP ger dig möjlighet att addera ny omlottningsgrupp
2. Döp om namnet på gruppen och välj antal lag som ska ingå i gruppen
3. Klicka på klar
4. Upprepa igen för fler grupper

Så här ser det nu ut i mitt exempel:

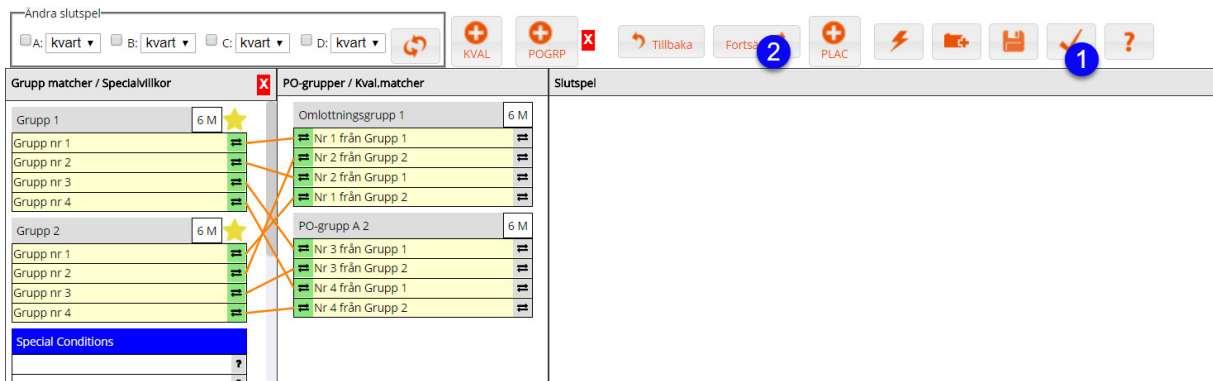


Dra och släppa kopplingar mellan gruppspel och omlottningsgrupp.

Klicka/håll inne knappen på den grå rutan (1) och dra den till grå ruta (2) släpp

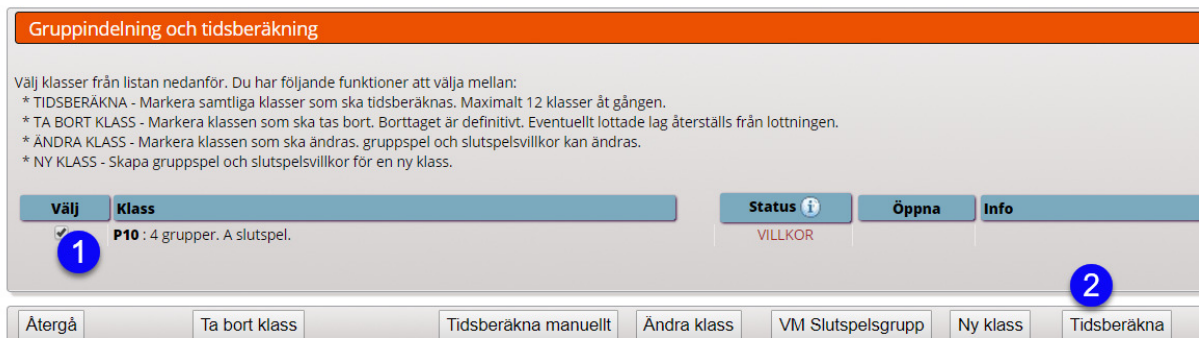


När du är nöjd klicka på validera (1) och efter det på fortsätt (2)



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.

P10

Senaste publiceringen på webben: 2017-10-25 18:44
 Totalt 31 matcher, varav 24 gruppspelsmatcher i 4 grupper, 7 slutspelsmatcher.

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

Plan	Fyll allt	Grupp [24]	Kvart [4]	Semi [2]	Final [1]
[21] Champroux					
[22] Felicia					
[23] Boualié					
[1] Idrottens Hus		X	X	X	X
[2] Idrottens Hus		X	X	X	
[3] Hög Arena		X	X		
[4] Arena Nord 1					
[5] Arena Nord 2					
[6] Bane 5					

Spelform för klassen:

Gruppspel: X min. Paus inkl halvtid: min.

Slutspel: X min. Paus inkl halvtid: min.

Slutspel B,C,D: X min.

Minsta tid mellan gruppspelsmatcher: min.

Minsta tid mellan slutspelsmatcher: min.

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

Extra paus efter final: min.

Ordningsskjöld i gruppspillet

Grupperna spelas färdiga var för sig

Grupperna spelas växelvis på planerna

Antal grupper som spelas växelvis:

Antal matcher i rad per grupp:

Prioritera slutspel:

Max antal minuter klara matcher kan flyttas: 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:

Visa matcher

Startomgång	Slutomgång	Datum	Starttid	Sluttid	Ant match	Läst?	Specialregler	Kalk. sluttid	Antal matcher
Grupp 1	Grupp 2	2017-06-05	08:00	18:00	<input type="text" value="6"/>	<input type="checkbox"/>			
Omlottning 1	Omlottning 2	2017-06-06	08:00	18:00	<input type="text" value="6"/>	<input type="checkbox"/>			
(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)								

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")

Tidplaneringen är OK!

Visa matcher

Startomgång	Slutomgång	Datum	Starttid	Sluttid	Ant match	Läst?	Specialregler	Kalk. sluttid	Antal matcher
Grupp 1	Grupp 2	2017-06-05	08:00	18:00	<input type="text" value="6"/>	<input type="checkbox"/>		08:54	6
Grupp 1	Grupp 2	2017-06-06	08:00	12:00	<input type="text" value="6"/>	<input type="checkbox"/>		08:54	6
Omlottning 1	Omlottning 2	2017-06-06	09:00	14:00	<input type="text" value="0"/>	<input type="checkbox"/>		10:52	6
Omlottning 1	Omlottning 1	2017-06-06	13:00	18:00	<input type="text" value="6"/>	<input type="checkbox"/>		10:38	6
(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:

3 gruppsspelmatcher 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 2	2017-06-05	08:00	18:00	6			13:20	6
Grupp 1	Grupp 2	2017-06-06	08:00	12:00	6	!		12:26	5 (6)
Omlottning 1	Omlottning 2	2017-06-06	09:00	14:00	0	!			0 (6)
Omlottning 1	Omlottning 1	2017-06-06	13:00	18:00	6	!		18:44	5 (6)
(ej vald)	(ej vald)								

Vill du finjustera matchplaceringen kan du göra det i aktivitetskalendern:

30012: Manualcup (Turnering)

2: Gruppindelning och tidsberäkning

Upp till xx klasser kan definieras för gruppsspel 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: 2016-03-07

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 P09 [#16] Grupp 2
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

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 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 planhänvisningsskyltar. 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	För! 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	A-final : (2 villk kontr. av 2)	Vila:49 min3199 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.

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

6: Placera ut lag efter lottning
Då spelschemat är definitivt är det dags att placera ut lagen i grupp spelet.
Denna meny punkt ska också användas då ni ska ersätta ett lag med ett annat.
Placera ut lag

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.
Publicera lottning

8: Lägg ut nyheter till besökarna
Att presentera senaste nytt på er cupsida är alltid populärt och gör cupsidan mer levande.
Det kan t.ex. vara nyheter som *spelschemat är nu publicerat på cupsidan*.
Lägg ut nyheter till besökarna

⚠ Matcher är ändrade. Ny publicering behövs! ❌

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 gruppspelet.

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! Lägg in seedade lag först. [i](#)

Tips för att ersätta med nytt lag. [i](#)
 Tips då lag utgått. [i](#)
 Tips för att korrigera felaktigt lagnamn. [i](#)

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	
Holmmdö	Grupp 2	Team 2-2	
Holmvarg	Grupp 2	Team 2-3	
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! **X**

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: [i](#)

Test turnering: [i](#)

Återgå **Publicera**

Du har nu publicerat lottningen på hemsidan:



Gruppindelning » F07

Flickor **F07** U12.P

Slutspelsgrupp: **Omlottning 1** Omlottning 2

Grupp 1	Grupp 2
Team 1-1	Team 2-1
Team 1-2	Team 2-2
Team 1-3	Team 2-3
Team 1-4	Team 2-4
VISA GRUPPEN >>	VISA GRUPPEN >>

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

Tabell								
SMS	Lag	Ant sp	V	O	F	Mål	Diff	Poäng
	Team 1-1	0	0	0	0	0-0	0	0
	Team 1-2	0	0	0	0	0-0	0	0
	Team 1-3	0	0	0	0	0-0	0	0
	Team 1-4	0	0	0	0	0-0	0	0

Matcher								
Matchnr	Datum	Tid	Lag		hall	Resultat	SMS	
74	Mån 2017-06-05	08:00	Team 1-1	- Team 1-2	Arena 2			
75	Mån 2017-06-05	08:14	Team 1-3	- Team 1-4	Arena 2			
5	Mån 2017-06-05	08:58	Team 1-1	- Team 1-3	Arena 2			
79	Mån 2017-06-05	09:12	Team 1-4	- Team 1-2	Arena 2			
82	Tis 2017-06-06	08:28	Team 1-4	- Team 1-1	Arena 2			
83	Tis 2017-06-06	08:42	Team 1-2	- Team 1-3	Arena 2			

Lycka till!