

## Indholdsfortegnelse

<b>1</b>	<b>Om Cup2000</b>	<b>4</b>
1.1	Systemkrav	4
<b>2</b>	<b>Opstart af Cup2000</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>Arbejdsgangen</b>	<b>10</b>
<b>4</b>	<b>Generelt</b>	<b>13</b>
4.1	Generelt om udskrifter	13
4.2	Generelt om indtastning af formateret tekst	18
4.3	Generelt om kontaktpersoner og e-mail	19
<b>5</b>	<b>Filer</b>	<b>22</b>
5.1	Åben	22
5.2	Gem	23
5.3	Gem som	23
5.4	Ny	23
5.5	Importer fra Cup2000 fil	25
5.6	Importer fra tekst fil	28
5.7	Opdater online-tilmeldinger fra DBF/DGI	29
5.8	Indlæs ranglistefil	30
5.9	Opdater tilmeldinger med ranglisteinformation	31
5.10	Luk ranglistefil	32
5.11	Download ranglistefil fra DBF/DGI	32
5.12	Send til postmodtager	33
5.13	Print	33
5.14	Printer/-sideopsætning	33
5.15	Udskriftssprog	33
5.16	Opdatering af Cup2000	36
5.17	Afslut	36
<b>6</b>	<b>Indtastning</b>	<b>37</b>
6.1	Rækker	37
6.2	Klubber	44
6.3	Tilmeldinger	47
6.4	Turnering	55
6.5	Manuel sammensætning af doublepar	57
6.6	Automatisk sammensætning af doublepar	58
6.7	Udskriv ventelister/sammensatte par	58
6.8	Flyt tilmeldinger	59
6.9	Udskriv kontrollister	61
6.10	Kontrol af tilmeldinger	63
<b>7</b>	<b>Placering</b>	<b>66</b>
7.1	Seedninger	66
7.2	Automatisk seedning	68
7.3	Ny lodtrækning	69
7.4	Turneringsform	69
7.5	Ombyt spillere	76
<b>8</b>	<b>Kampe</b>	<b>77</b>
8.1	Programsæt kampe	77
8.2	Dommersedler	96
8.3	Vis alle kampe	100
8.1	Eksporter kampe til fil	101
<b>9</b>	<b>Program</b>	<b>103</b>
9.1	Layout og udskrivning	103
9.2	Publicér på Cup2000 hjemmeside	115
<b>10</b>	<b>Udskrifter</b>	<b>118</b>
10.1	Fakturaudskrivning	118
10.2	Fakturaliste	122
10.3	Labelsudskrivning	123
10.4	Præmieliste	125
10.5	Ændringsliste	126
<b>11</b>	<b>Afvikling</b>	<b>128</b>
11.1	Start afvikling	128
11.2	Afbud/Reserve	130
11.3	Reserveliste	141
11.4	Start kamp	143
11.5	Indtastning af resultater	144
11.6	Udkald kamp	146

11.7	Bekræft afbud.....	148
11.8	Ændring af rækkefølge for ventende kampe .....	148
11.9	Udskrivning af ventende kampe.....	149
11.10	Ændring af programsat tidspunkt og tekst.....	149
11.11	Resultatprogram.....	150
11.12	Løbende udskrivning af dommersedler .....	151
11.13	Resultat- og pointlister.....	153
11.14	Importer resultater fra fil .....	155
11.15	Upload resultater til DBF/DGI via Internettet .....	156
11.16	Live score .....	157
11.17	Eksporter resultater til fil .....	158
11.18	Præmieadministration.....	158

# 1 Om Cup2000

Cup2000 er et pc-program beregnet til at planlægge badmintonturneringer med. Programmet vil også kunne bruges til tennis, bordtennis og squash.

Programmet kan anvendes på alle pc'er med Windows®. Programmet stiller praktisk talt ingen krav til pc'ens kapacitet.

Programmet består grundlæggende af to moduler: planlægningsmodul og afviklingsmodul.

Planlægningsmodul indeholder alle funktioner til alle faser i planlægningen af turneringer:

- indtastning af tilmeldinger
- seedning (evt. efter rangliste)
- fastsættelse af tidspunkter for kampe
- layout af turneringsprogram
- udskrivning af turneringsprogram
- udskrivning af dommersedler
- udskrivning af fakturaer til deltagende klubber vedr. deltagergebyr
- udskrivning af præmielister

Turneringer kan afholdes i flere rækker som cup, pulje eller cup/pulje blandet.

Afviklingsmodul indeholder funktioner til afvikling af turneringen:

- styring af afbud og indsættelse af reserver
- banestyring
- oversigt over ventende kampe med markering af låste kampe og spillere, som har krav på pause
- indtastning af resultater
- manuel eller automatisk udskrivning af nye dommersedler
- udskrift af resultatprogram
- udskrift af resultat- og pointlister til brug ved opdatering af senior- og ungdomsranglister/klassifikation

## 1.1 Systemkrav

Cup2000 kan som tidligere nævnt køre på alle pc'er med Windows®

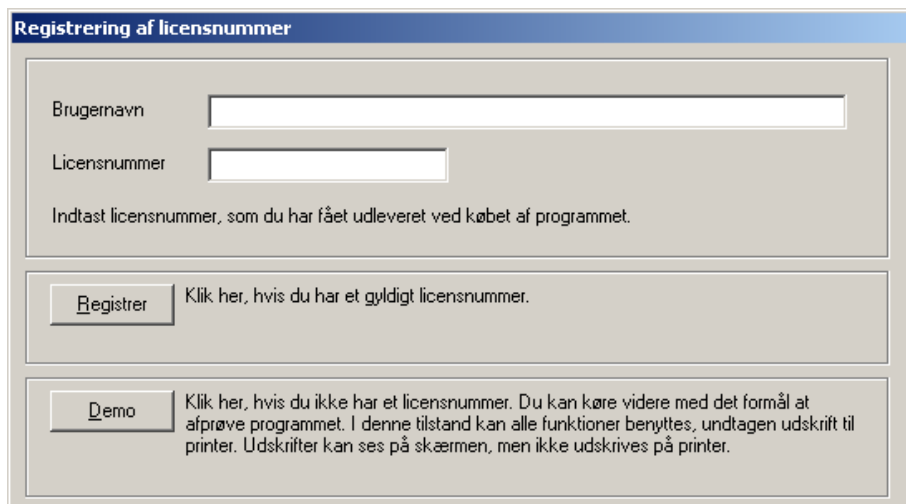
Der er praktisk talt ingen krav til processorhastighed eller diskkapacitet.

Skærmen skal have en størrelse på mindst 800x600.

## 2 Opstart af Cup2000

Cup2000 startes ved at klikke på Windows "Start"-knap (som normalt er i nederste venstre hjørne på skærmen), herefter vælges "Programmer" efterfulgt af "Cup2000" og "Turneringsplanlægning og afvikling".

Første gang programmet startes, skal man indtaste sit brugernavn og licensnummer:



Registrering af licensnummer

Brugernavn

Licensnummer

Indtast licensnummer, som du har fået udleveret ved købet af programmet.

Klik her, hvis du har et gyldigt licensnummer.

Klik her, hvis du ikke har et licensnummer. Du kan køre videre med det formål at afprøve programmet. I denne tilstand kan alle funktioner benyttes, undtagen udskrift til printer. Udskrifter kan ses på skærmen, men ikke udskrives på printer.

Man skal anvende det brugernavn og licensnummer, som Cup2000 licensen er leveret til. Når man har indtastet brugernavn og licensnummer, klikker man på "Registrer"-knappen.

Har man ikke noget brugernavn/licensnummer, kan man klikke på "Demo"-knappen. Cup2000 kan nu anvendes til demo/evalueringsformål. Man kan afprøve alle funktioner i systemet, og man kan se alle udskrifter på skærmen, men man kan ikke udskrive på papir.

**Bemærk** Har man et brugernavn/licensnummer, skal det kun indtastes første gang, man starter Cup2000.

Herefter fås følgende skærmbillede:



Vælg turnering

Åben eksisterende turnering

Ny turnering

Her får man muligheden for at åbne en eksisterende turnering, som man tidligere har lavet eller at starte på en ny turnering. Første gang man starter programmet, har man jo ikke nogen turnering, som man kan åbne, så man må derfor vælge at starte på en ny turnering.

Herefter fås følgende skærmbillede:

Man kan her vælge mellem:

For godkendte DBF/DGI turneringer:

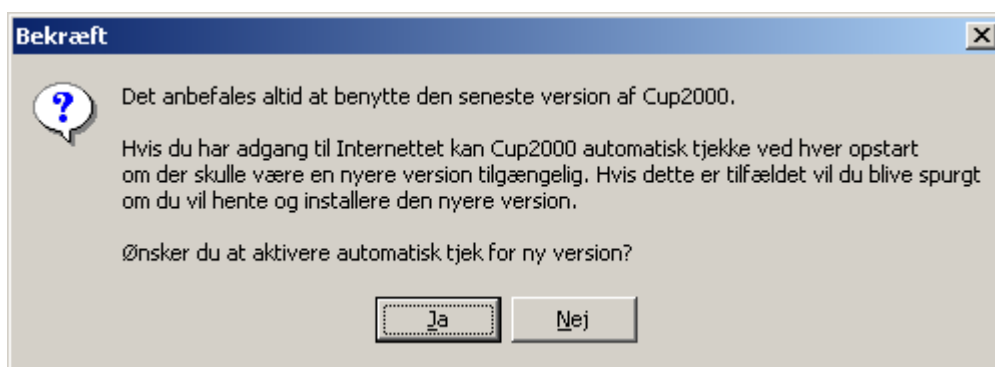
Download turneringsdata fra DBF/DGI på Internettet	Der oprettes en turnering efter information som hentes fra DBF/DGI via Internettet. Dette kræver naturligvis at der er adgang til Internettet, samt at turneringen er oprettet i DBF/DGI.
Importer turneringsdata fra fil.	Der oprettes en turnering efter information, som importeres fra en fil. Der understøttes p.t. to filtyper:  STV: Denne filtype stammer fra DBF/DGI og indeholder informationer om, hvilke rækker som turneringen skal afvikles i.  TAB: Denne filtype stammer typisk fra DGI MIMER og kan indeholde både informationer om rækker, deltagende klubber og tilmeldinger til de enkelte

	rækker.
--	---------

For andre turneringer:

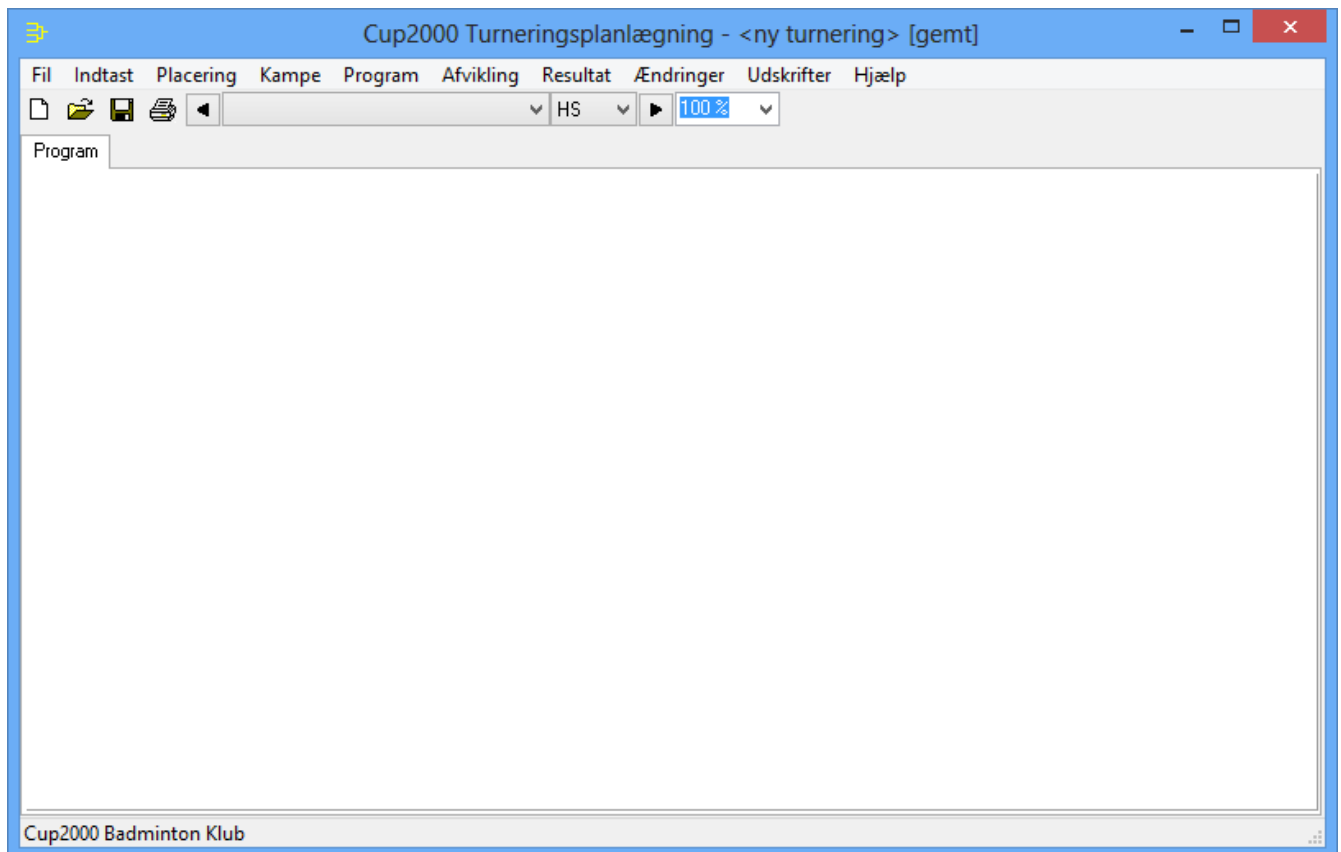
Åben Turnering	Der oprettes en turnering, hvor alle spillere skal tilknyttes en klub (som f.eks. ved åbne turneringer) og i programmet vil der stå klubnavn ud for alle deltagere.
Intern turnering	Der oprettes en turnering, hvor deltagerne ikke tilknyttes til nogen klub (som f.eks. ved interne turneringer som klubmesterskaber og lignende) og der vises ikke klubnavne ud for deltagernes navne i programmet.

Første gang Cup2000 startes efter installation vil man få følgende forespørgsel:



Hvis man vælger "Ja" vil Cup2000 automatisk tjekke hver gang Cup2000 startes om der skulle være en nyere version tilgængelig. Hvis pc'en har adgang til Internettet anbefales det at man vælger "Ja", ellers skal man vælge "Nej". Læs mere om opdatering af Cup2000 i afsnit 5.16 "Opdatering af Cup2000".

Herefter vises så *hovedbilledet*.



Hovedbilledet består af følgende dele:

- Titellinjen** er den blå linje øverst i skærbilledet, som indeholder teksten "Cup2000 Turneringsplanlægning" samt navnet på den turnering, der arbejdes på. Da turneringen endnu ikke er gemt under noget navn, står der bare "<ny turnering>".
- Hovedmenuen** er linjen under titellinjen, som indeholder menu-punkterne "Fil", "Vis" mm. Fra hovedmenuen kan alle Cup2000s funktioner aktiveres.
- Værktøjslinjen** er linjen under hovedmenulinjen, som indeholder knapper til at
- oprette ny turnering
  - åbne eksisterende turnering
  - gemme turnering
  - udskrive på printer
- Desuden indeholder værktøjslinjen to lister, hvor man kan vælge en række/kategori. Det kræver dog, at der er oprettet en eller flere rækker, hvilket der ikke er endnu.
- Udskriftsarealet** er det store område under værktøjslinjen. I dette areal vises den række/kategori, som er valgt i værktøjslinjen. Når man starter på en ny turnering, er der ikke nogle rækker, så udskriftsarealet er derfor indtil videre blankt.



Bundlinjen nederst i skærbilledet viser blot brugernavnet.

## 3 Arbejdsgangen

Funktionerne i Cup2000 beskrives i detaljer i de efterfølgende kapitler. I dette kapitel beskrives i hovedtræk, hvordan man laver en turnering ved hjælp af Cup2000.

Arbejdsgangen er som følger:

### 1 Oprette rækker

Først skal man oprette de rækker, som turneringen skal afvikles i, f.eks. "Elite-række", "Mester-række", "A-række", "Senior-A", "Veteran-A" osv. Man kan selv bestemme, hvad man vil kalde de enkelte rækker. En række består altid af de 5 kategorier HS, DS, HD, DD og MD. I det færdige program vil der dog kun blive udskrevet de kategorier, hvor der rent faktisk er tilmeldt spillere. Læs mere om denne funktion i afsnit 6.1 Rækker på side 37.

### 2 Oprette klubber

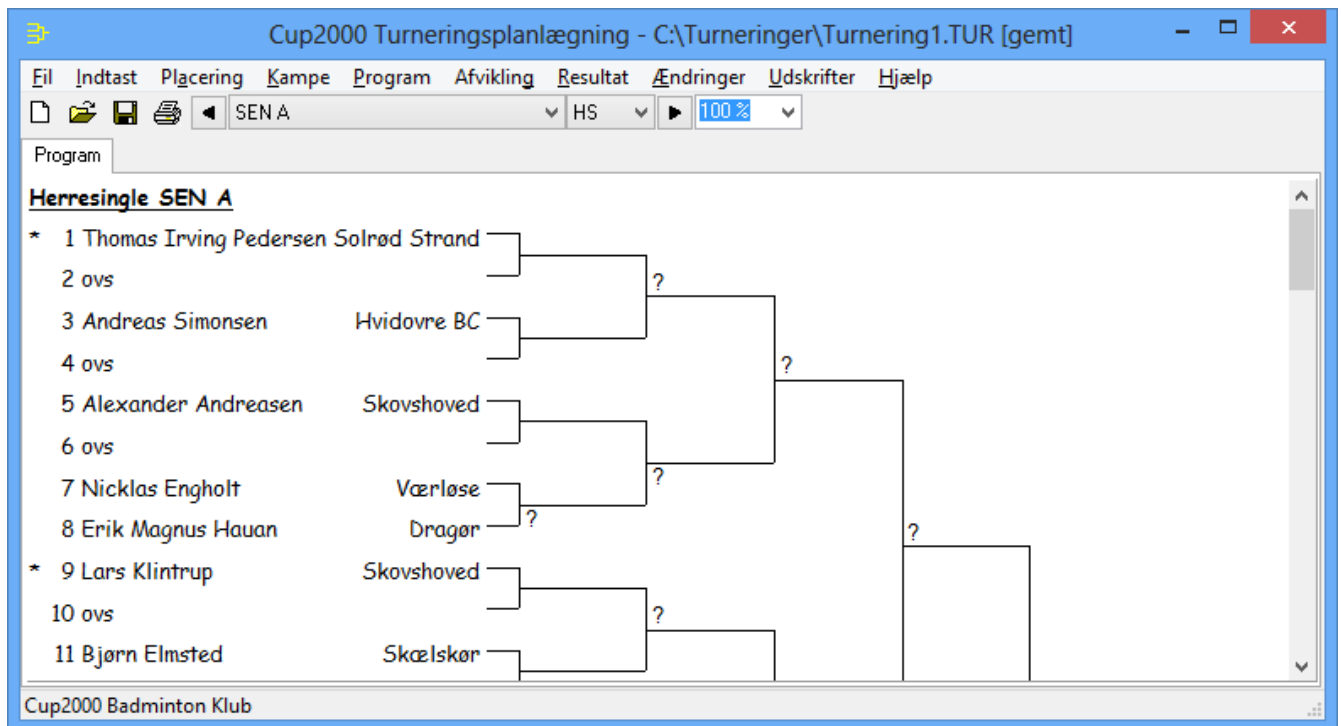
Dette gælder kun, hvis man har oprettet turneringen med deltagere fra forskellige klubber. Klubnavne og adresser skal indtastes for alle deltagende klubber. Man behøver ikke at indtaste alle klubber på een gang. Man kan altid vende tilbage og tilføje klubber, efterhånden som man modtager tilmeldingerne fra klubberne. Læs mere om denne funktion i afsnit 6.2 Klubber på side 44.

### 3 Tilmelde spillere

Alle spillere som skal deltage skal så indtastes. Alle spillere fra samme klub indtastes i én arbejdsgang pr. række. Sammen med spillernavnene kan man indtaste ranglisteplaceringer, som kan bruges ved seedning. Man behøver ikke at indtaste alle spillere på én gang. Man kan altid vende tilbage og tilføje spillere, efterhånden som man modtager tilmeldingerne fra klubberne. Læs mere om denne funktion i afsnit 6.3 Tilmeldinger på side 47.

Det anbefales, at man gemmer turneringen hver gang, man har afsluttet en funktion. Dette gøres nemmest ved at klikke på diskette-ikonen i værktøjslinjen i hovedbilledet. Første gang man gemmer, skal man vælge, hvilken mappe turneringen skal gemmes i samt navnet på turneringen. Dette svarer helt til f.eks. at gemme et dokument i Microsoft Word®. Når man efterfølgende klikker på diskette-ikonen, vil turneringen gemmes i samme mappe under samme navn. Læs mere om filer i afsnit 5 på side 22.

Når man er nået så langt, vil hovedbilledet se således ud:



I udskriftsarealet ses nu den række/kategori, som er valgt i værktøjslinjen. Man kan få vist en anden række/kategori i udskriftsarealet ved at vælge den pågældende række/kategori i værktøjslinjen. Man kan også bladere mellem rækkerne/kategorierne ved at trykke på Ctrl+F6-tasten.

Næste trin i arbejdsgangen er:

#### 4 **Seedninger**

Spillere/par som skal seedes skal markeres med et seedningsnummer (1-8). Dette skal gøres for hver række/kategori. Læs mere om denne funktion i afsnit 7.1 Seedninger på side 66.

#### 5 **Ændre turneringsform**

Hvis en eller flere rækker/kategorier ikke skal afvikles som cup-turnering, skal turneringsformen for disse rækker/kategorier ændres. Læs mere om denne funktion i afsnit 7.4 Turneringsform på side 69.

#### 6 **Ændre lodtrækning**

Man kan evt. foretage en ny lodtrækning i en eller flere rækker/kategorier, eller man kan manuelt ombytte spillere/par. Læs mere om disse funktioner i afsnit 7.3 Ny lodtrækning på side 69 samt afsnit 7.5 Ombyt spillere på side 76.

#### 7 **Kamprækkefølge**

Rækkefølgen af de forskellige runder i de forskellige rækker/kategorier skal nu sættes. Cup2000 beregner så automatisk kampnumre og tidspunkter for de enkelte kampe. Læs mere om denne funktion i afsnit 8.1 Programsæt kampe på side 77.

## 8 **Program layout**

Det færdige program kan nu sættes op. Man kan vælge en masse formateringsparametre (bl.a. skrifttyper), sætte rækkefølgen af rækker/kategorier, opdele rækker/kategorier på flere sider og indsætte tekster vilkårligt placeret, tidsplan, deltagerliste samt top- og bundtekster. Når man er færdig, kan programmet så udskrives. Læs mere om denne funktion i afsnit 9.1 Layout og udskrivning på side 103.

## 9 **Udskrivning af fakturaer mm.**

For turneringer med deltagere fra flere klubber kan man udskrive udspecificerede opkrævninger for deltagergebyrer baseret på en sammentælling, som Cup2000 foretager. Læs mere om denne funktion i afsnit 10.1 Fakturaudskrivning på side 118. Der kan også udskrives fakturalister (liste med samlet opkrævning for hver klub), labels med klubadresser og præmieliste (liste over antal præmier i hver række/kategori).

## 10 **Udskrivning af dommersedler**

Dommersedler, også kaldet kampsedler, bruges ved afvikling af turneringen. Dommersedlerne kan udskrives på almindeligt A4-papir, 4 dommersedler pr. side. En snedig rækkefølge i udskrivningen gør, at det er meget nemt at få lagt sedlerne i kamprækkefølge. Dommersedlerne kan også udskrives enkeltvis på A5-papir. Læs mere om denne funktion i afsnit 8.2 Dommersedler på side 96.

Sidste trin i arbejdsgangen er evt.:

## 11 **Afvikle turneringen**

- registrere afbud og evt. indsætte reserver
  - udkalde kampe
  - indtaste resultater
  - løbende udskrive resultatprogram og dommersedler
- Læs mere om denne funktion i afsnit 11 Afvikling på side 126

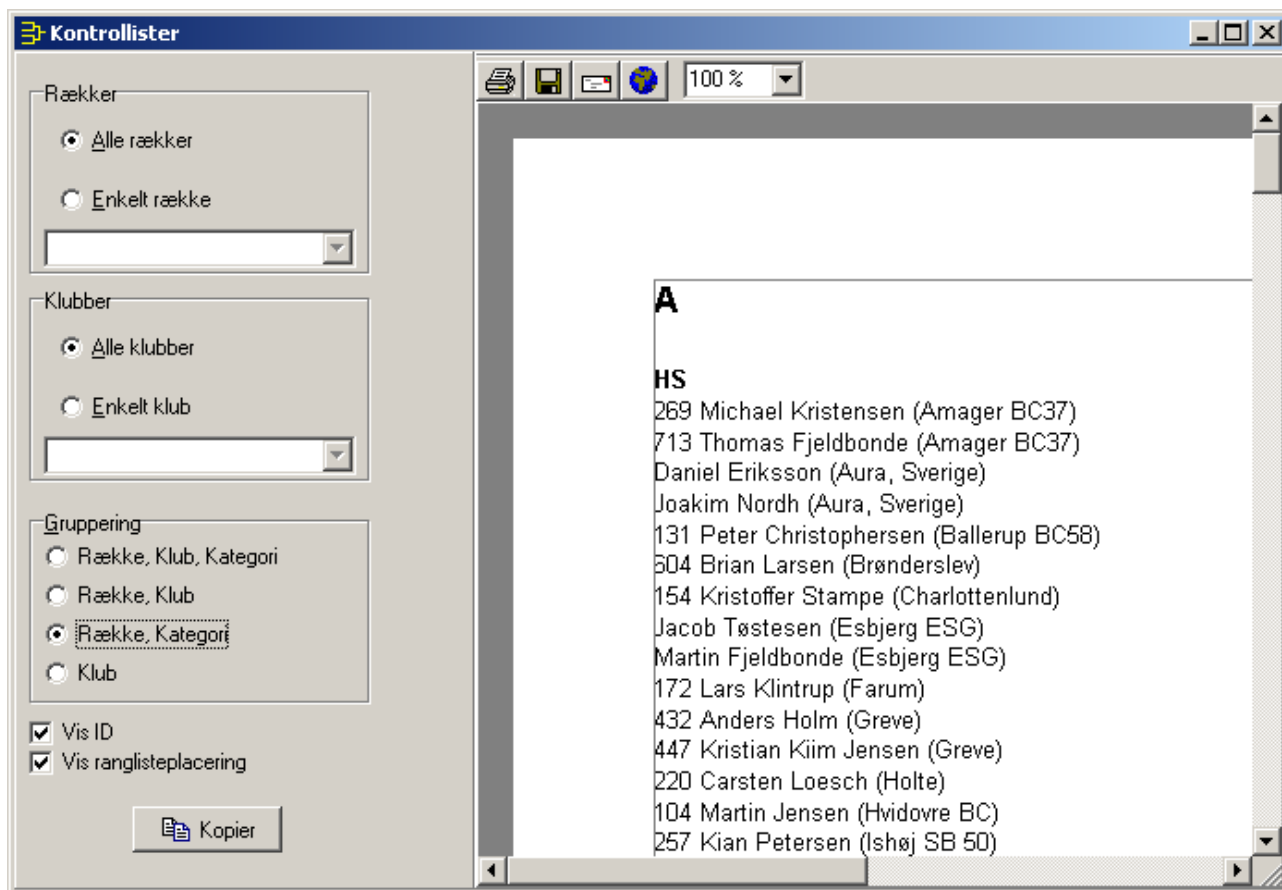
## 12 **Efter turneringen**

- udskrive det endelige resultatprogram
  - evt. udskrive resultat- og pointliste til opdatering af rangliste
- Læs mere om denne funktion i afsnit 11 Afvikling på side 126

## 4 Generelt

### 4.1 Generelt om udskrifter

Fælles for alle udskrifter i Cup2000 er, at der først vises et skærbillede, hvor man kan se udskriften på skærmen, som f.eks.:



Billedet herover viser udskriftsskærbilledet for kontrollister, som beskrives nærmere i afsnit 6.9 Udskriv kontrollister på side 61. Her tjener det blot som et eksempel.

Skærbilledet kan gøres større eller mindre ved at trække med musen i en af kanterne eller et af hjørnerne, eller det kan forstørres til fuld størrelse ved at klikke på den lille firkant øverst til højre i skærbilledet.

I venstre side af skærbilledet er der typisk mulighed for at vælge forskellige parametre, som har betydning for udskriften. I højre side ses udskriften, som den vil se ud på papiret. Når man foretager ændringer i venstre side, vil de umiddelbart afspejle sig i udskriften i højre side.

Udskriften kan forstørres eller formindskes på skærmen ved at ændre procentsatsen øverst i højre side.

Der kan bladres i udskriften ved at klikke eller trække med musen i rullebaren til højre for udskriften. Man kan også bruge tasterne **Ctrl+PageDown** og **Ctrl+PageUp**. Øverst til højre i ses 4 ikoner, som hver har følgende funktioner:

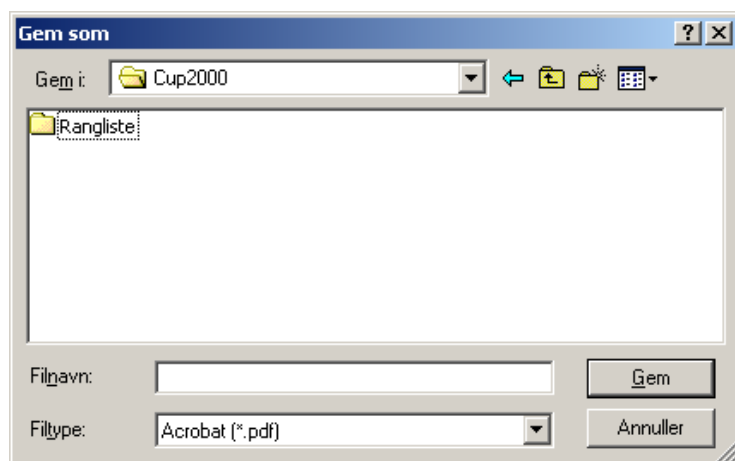
- Printer: Udskriv på printer.
- Diskette: Gem udskrift i fil på disken i PDF-format eller HTML-format.
- Brev: Send udskrift til postmodtager.
- Globus: Publicer udskrift på Internettet.

### Udskriv på printer

Når udskriften skal udskrives, klikkes med musen på den lille printer-ikon øverst i højre side af skærbilledet. Man vil herefter få mulighed for at vælge, hvilke sider som skal udskrives.

### Gem udskrift i fil

Ved at klikke på den lille diskette-ikon til højre for printer-ikonen kan man få gemt udskriften i en fil i enten PDF-format eller som en webside (HTML-format). Når der klikkes på diskette ikonen fås "Gem som"-skærbilledet:

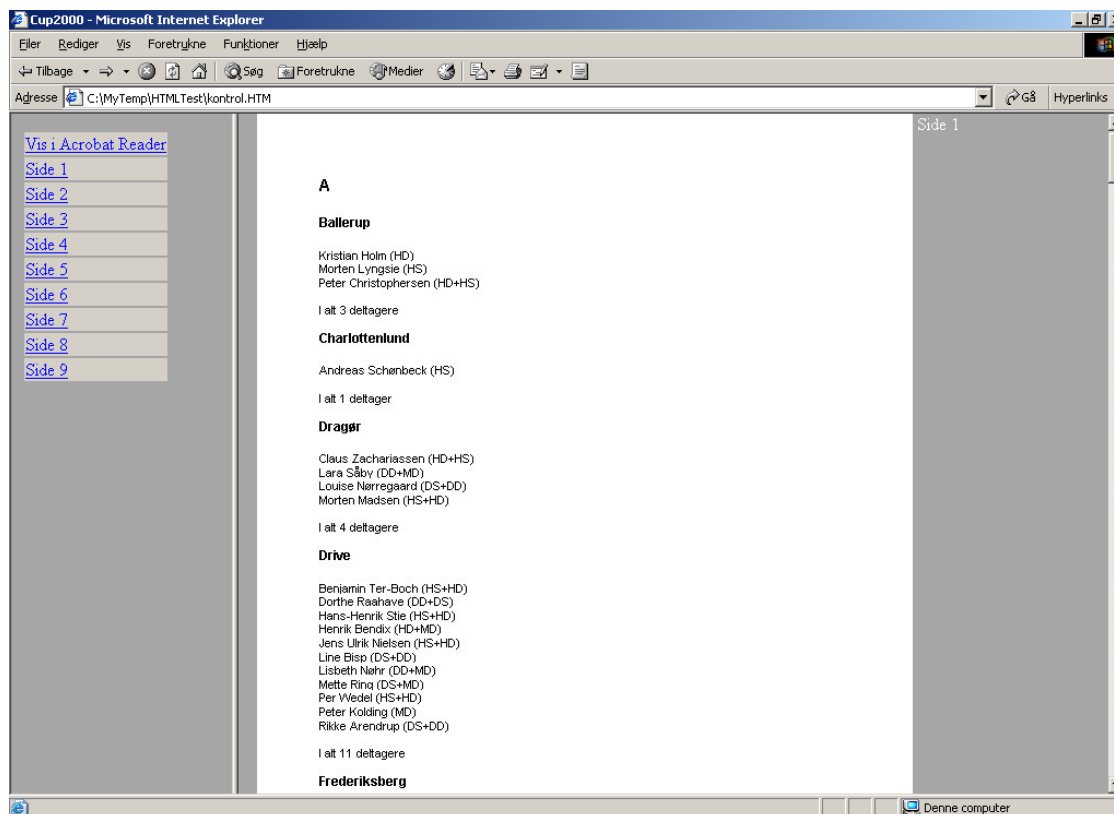


Der skal angives et filnavn og en filtype. Som filtype kan der vælges mellem Acrobat (PDF-format) og webside (HTML-format). Når der klikkes på "Gem" gemmes udskriften i det ønskede format.

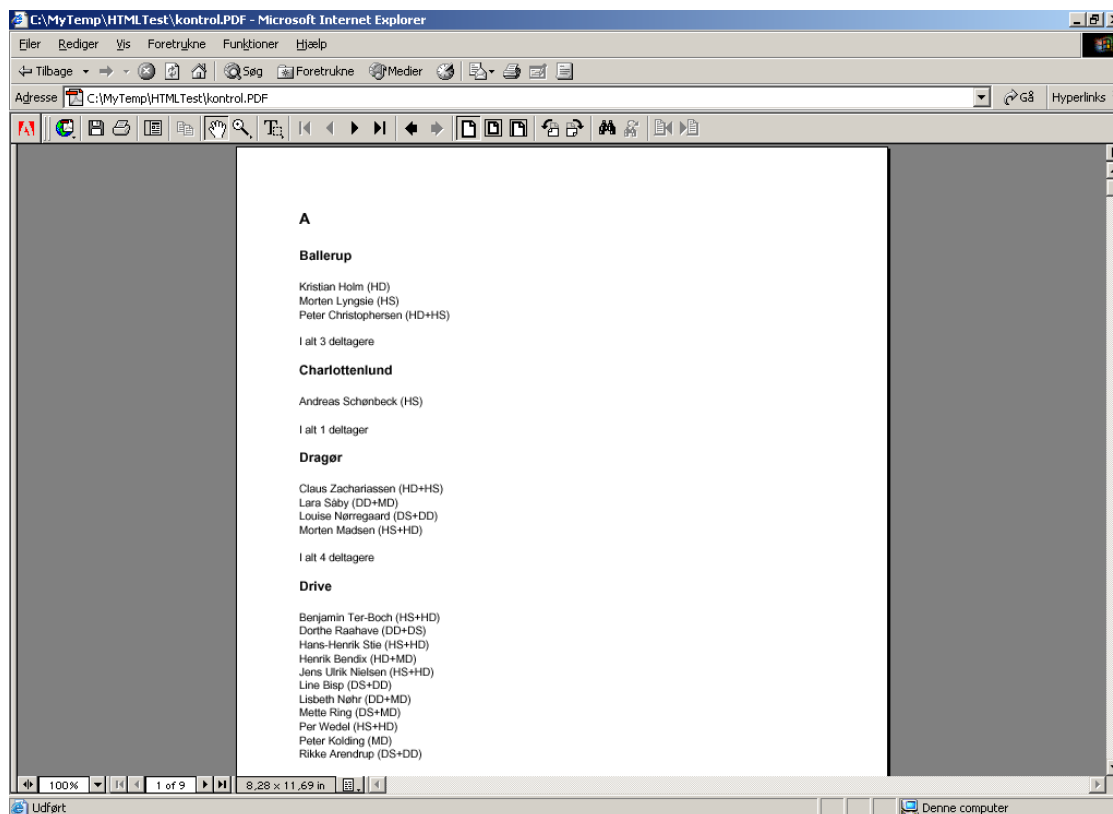
Begge formater er velegnede til at publicere på Internettet. For at kunne se PDF-filer, skal man have installeret programmet Acrobat Reader fra Adobe, men det har mange også, da programmet er gratis. Har man ikke programmet installeret, kan det hentes fra Adobe's hjemmeside: [www.adobe.com](http://www.adobe.com).

PDF-formatet er også velegnet til at sende til en postmodtager som vedhæftet fil, men kræver som sagt at modtageren har installeret Acrobat Reader. Webside-formatet er mindre velegnet til dette, da udskriften gemmes i mere end en fil.

Når udskriften gemmes som en webside, ser den således ud i en browser (her Internet Explorer):



Som man kan se består websiden af to rammer: til højre selve udskriften og til venstre links til hver side samt en link til at vise udskriften med Acrobat Reader. Websiden indeholder alle sider i rammen til højre, så man kan bladre frem og tilbage i udskriften ved hjælp af rullepanelet til højre, eller man kan hoppe direkte til en side ved at klikke på den tilsvarende link i venstre side. Hvis der klikkes på "Vis i Acrobat Reader" vises udskriften ved hjælp af Acrobat Reader, men stadig inden i browserens (her Internet Explorer) vindue:



En udskrift gemt som en webside består af følgende filer, hvor \* angiver det filnavn, som man har valgt at gemme websiden i:

- \*.htm Hovedfilen, som opbygger de to rammer
- \*x.jpg En grafikfil for hver side, hvor x er sidenummeret (startende med 0)
- \*MainFrame.htm Den højre ramme indeholdende selve udskriften.
- \*NavFrame.htm Den venstre ramme indeholdende links
- \*.pdf Udskriften i PDF format.

Når websiden kopieres skal alle filerne kopieres og de skal ligge i samme mappe.

### **Send udskrift til postmodtager**

Udskriften kan sendes til en postmodtager som en vedhæftet fil i PDF-format. Dette gøres ved at klikke på brev-ikonen i højre side, hvorefter man får et skærmbillede til valg af postmodtagere (Se afsnit 4.3 Generelt om kontaktpersoner og e-mail).

Når der klikkes på "OK" i dette skærmbillede åbnes det sædvanlige e-mail-program som f.eks. Microsoft Outlook eller Microsoft Outlook Express. De valgte e-mailadresser samt udskriften som en vedhæftet fil i PDF-format overføres automatisk til e-mailprogrammet. Dette kræver selvfølgelig, at der på pc'en er installeret et e-mailprogram.

### **Publicer udskrift på Internettet**

Udskriften kan publiceres direkte på en hjemmeside på Internettet som en PDF-fil. PDF-filen kopieres til hjemmesiden via FTP-protokollen. Dette gøres ved at klikke på globus-ikonen i venstre side, hvorefter man får følgende skærmbillede:





Publicer udskrift på Internettet

Server

Brugernavn

Kodeord

Fil på server

OK Annuller

Her skal man indtaste FTP-parametrene

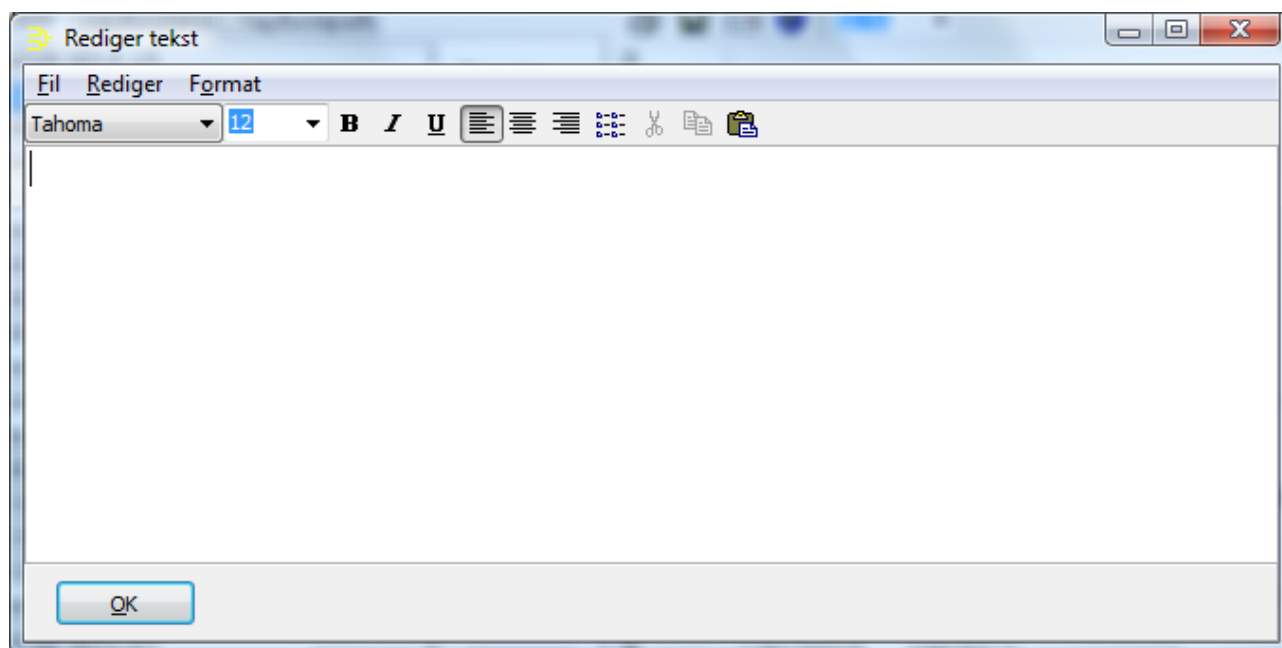
- Server
- Brugernavn
- Kodeord

samt navn på filen på hjemmesiden. Filnavnet kan indeholde en sti, men alle mapper i stien skal være oprettet forinden. Cup2000 opretter ikke mapperne.

Når der klikkes på "OK" kopieres udskriften i en PDF-fil til hjemmesiden.

## 4.2 Generelt om indtastning af formateret tekst

Flere steder i Cup2000 kan man indtaste formateret tekst ("Rich Text"):

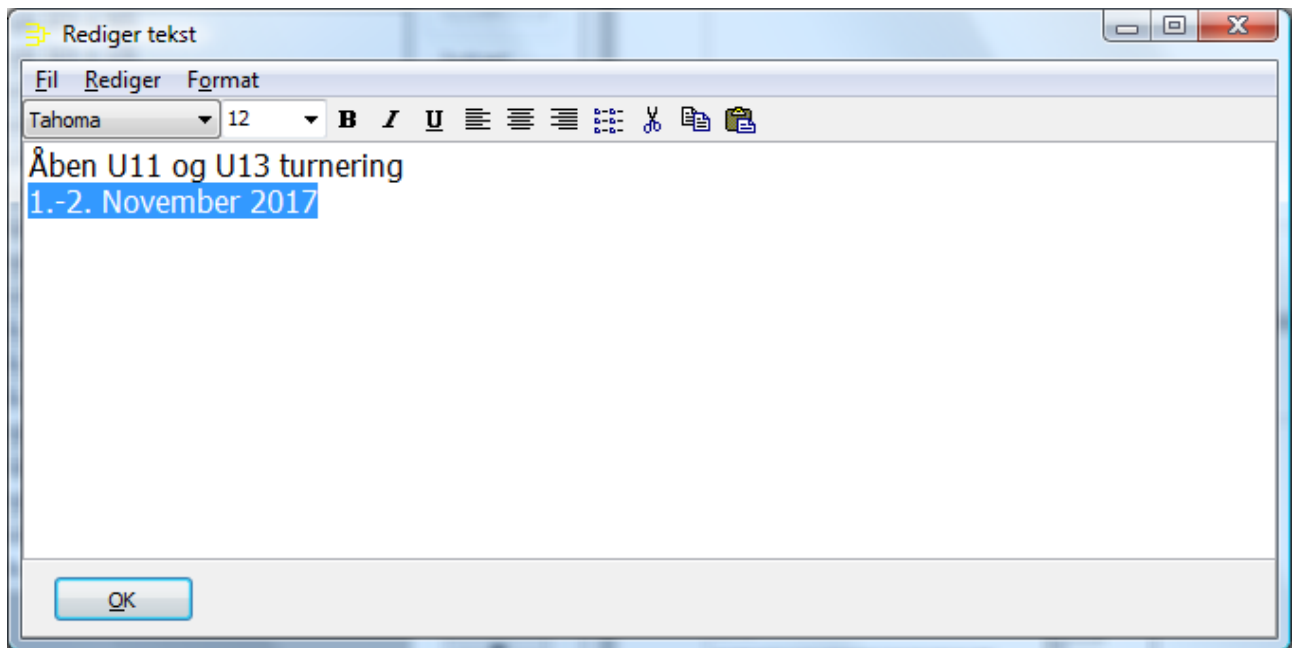


Teksten kan frit formateres med hensyn til skrifttype, skriftstørrelse, farve, typografi (fed, kursiv, understreget skrift) samt hhv. venstrestilles, centreret eller højrestilles. Det er muligt at skrive forskellige dele af teksten med forskellig formatering.

Tekstformat vælges i menuen under "Format" eller fra menuen som kommer frem, når man klikker med den højre musetast:




Skrifttype	Man får et skærmbillede, hvor alle egenskaber for skriften kan vælges.
Fed	<b>Fed skrift</b>
Kursiv	<i>Kursiv skrift</i>
Understreget	<u>Understreget skrift</u>
Venstrestil	Teksten venstrestilles, dvs. alle linjer starter ved venstre kant af siden.
Centrer	Teksten centreret, dvs. alle linjers midtpunkt er midt på siden.
Højrestil	Teksten højrestilles, dvs. alle linjer slutter ved højre kant på siden.
Punkttopstilling	<ul style="list-style-type: none"><li>• Der vises et punkt ud for hver linje</li></ul>

Den valgte formatering gælder for den markerede tekst:





Hvis der ikke markeret nogen tekst, gælder den valgte formatering for ny tekst, som indtastes.

Under "Rediger" i menuen kan man kopiere tekst til og fra Udclipsholderen i Windows:

 Klip	Fjern teksten og tilføj den til Udclipsholderen.
 Kopier	Tilføj en kopi af teksten til Udclipsholderen
 Indsæt	Indsæt tekst fra Udclipsholderen

Ved hjælp af Udclipsholderen kan man overføre tekst til/fra skærbilledet og andre tekstbehandlingsprogrammer, som f.eks. Microsoft WordPad® og Microsoft Word®. Man kan således med fordel indtaste og formatere tekst i ens sædvanlige tekstbehandlingsprogram og derefter overføre det til Cup2000.

I menuen under "Fil" kan man overføre tekst til/fra Cup2000 via filer i RTF-format ("Rich Text Format"):

 Hent...	Teksten hentes fra en RTF-fil.
 Gem..	Teksten gemmes i en RTF-fil.

### 4.3 Generelt om kontaktpersoner og e-mail

Det er muligt at registrere to typer af kontaktpersoner i Cup2000:

- Klub-kontaktpersoner  
For hver klub (Se afsnit 6.2 "Klubber") kan man registrere en overordnet kontaktperson, samt for hver række en kontaktperson ansvarlig for klubbens tilmeldinger i denne række. Hvis der for en klub ikke registreres en specifik

kontaktperson for en eller flere rækker, betragtes den overordnede kontaktperson som ansvarlig for disse rækker.

- Spiller-kontaktpersoner

For hver tilmelding (Se afsnit 6.3 Tilmeldinger) kan der registreres en kontaktperson, som betragtes som ansvarlig for denne tilmelding. I doubler kan der registreres en kontaktperson for hver spiller. Hvis der ikke registreres en kontaktperson for en tilmelding, betragtes den pågældende klubs kontaktperson i den pågældende række som ansvarlig.

I Cup2000 er der nogle forskellige funktioner, som kan sende en e-mail til alle kontaktpersoner eller en udvalgt liste af kontaktpersoner. Listen af kontaktpersoner vælges i følgende skærbillede:

The screenshot shows the 'Send E-mail' dialog box. On the left, there are several sections for selecting recipients:

- Til Cup2000 kontaktpersoner**:  (selected)
- Til andre modtagere**:
- Til klub-kontaktpersoner for alle rækker**:
- Til klub-kontaktpersoner for specifikke rækker**:
- Til spiller-kontaktpersoner**:

**Rækker**

- Begræns til følgende rækker
- SEN A
- SEN C

**Klubber**

- Begræns til følgende klubber
- Aura, Sverige
- Brønderslev
- Grantofte
- Greve
- Hillerød
- Holbæk

Skjul e-mailadresser (send som BCC)

**Valgte kontaktpersoner**

- alle@hillerod.dk Hillerød
- a@hillerod.dk Hillerød - SEN A
- c@hillerod.dk Hillerød - SEN C
- alle@odense.dk Odense DBK
- alle@solrod.dk Solrød Strand
- a@solrod.dk Solrød Strand - SEN A
- jacob@ssb.dk Solrød Strand - SEN A - Jakob From
- lars@ssb.dk Solrød Strand - SEN A - Lars Helt
- morten@ssb.dk Solrød Strand - SEN A - Morten Frost
- c@solrod.dk Solrød Strand - SEN C

Til venstre i skærbilledet kan der opsættes kriterier for hvilke kontaktpersoner, der skal vælges. Til højre i skærbilledet vises kontaktpersoner, som opfylder disse kriterier og som har en e-mailadresse registreret. For hver kontaktperson vises e-mailadresse og den klub og evt. række og spiller, som kontaktpersonen er ansvarlig for. I listen til højre kan enkelte kontaktpersoner fravælges ved at fjerne hakket ud for kontaktpersonen.

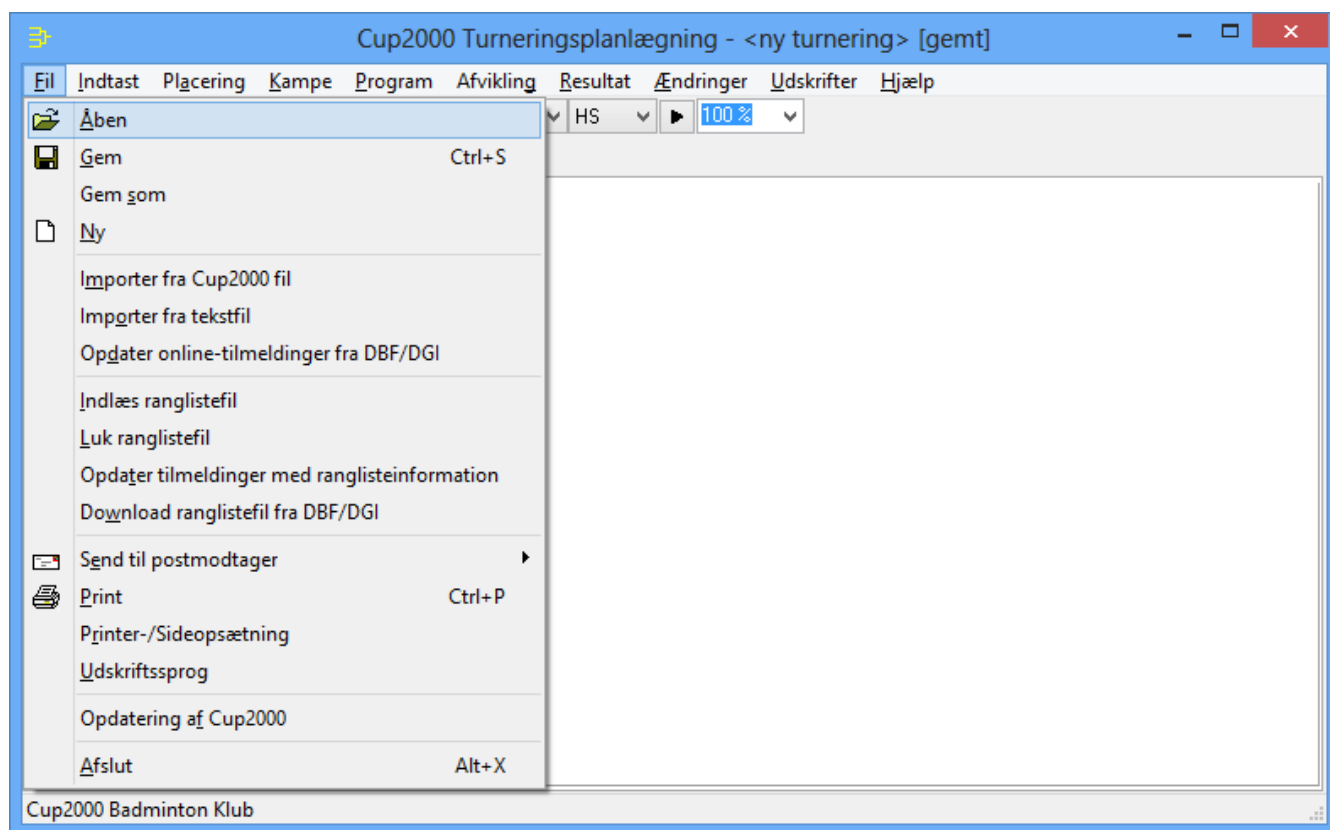
Når klikkes på "OK" åbnes det sædvanlige e-mailprogram som f.eks. Microsoft Outlook eller Microsoft Outlook Express. E-mailadresser for de valgte kontaktpersoner overføres til

e-mailprogrammet og man kan så tilføje yderligere e-mail-adresser, indtaste et emne og en besked og sende e-mailen.

Hvis der sættes hak i "Skjul e-mailadresser (send som BCC)" overføres de valgte e-mailadresser til BCC-feltet i e-mailprogrammet i stedet for TIL-feltet. Derved vil de forskellige e-mailmodtageres e-mailadresser være skjulte for hinanden. Dette anbefales på det kraftigste for at undgå at e-mailadresser misbruges til forskellige former for spam.

## 5 Filer

I dette kapitel beskrives de funktioner, som i hovedmenuen ligger under "Fil":



Disse funktioner er relateret til at gemme, hente og printe turneringen samt at afslutte programmet.

Turneringer gemmes i *filer* på samme måde som f.eks. dokumenter i Microsoft Word® også gemmes som filer. Filer ligger i en *mappe*, ofte i mappen "Dokumenter", men man kan lægge dem, hvor man vil.

### 5.1 Åben

Med denne funktion kan man åbne en eksisterende turnering, som man tidligere har arbejdet på. Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Fil" efterfulgt af "Åben" eller ved at klikke på den tilsvarende ikon i værktøjslinien.

Efter at funktionen er aktiveret, får man et skærmbillede, hvor man evt. først skal vælge den mappe, hvori turneringen er gemt, og herefter skal man vælge den turnering, som man vil åbne. Dette skærmbillede er det samme som benyttes i andre Windows programmer (f.eks. Microsoft Word®) og vil derfor ikke blive uddybet yderligere.

Hvis man havde en anden turnering åbnet, ville denne blive lukket automatisk. Cup2000 kan kun have en turnering åben ad gangen.

## 5.2 Gem

Med denne funktion kan man gemme den turnering, som man arbejder på. Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Fil" efterfulgt af "Gem" eller ved at klikke på diskette-ikonen i værktøjslinien.

Første gang man gemmer en turnering, skal man vælge den mappe, som turneringen skal gemmes i, samt hvilket navn man vil give turneringen (filen).

Når man efterfølgende gemmer turneringen, vil den blive gemt i samme mappe og under samme navn, uden at man skal angive dette. Ønsker man at gemme i en anden mappe eller under et andet navn, skal man anvende "Gem som" funktionen.

## 5.3 Gem som

Med denne funktion kan man gemme den turnering, som man arbejder på i en anden mappe eller under et andet navn. Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Fil" efterfulgt af "Gem som".

## 5.4 Ny

Med denne funktion kan man starte på en ny turnering. Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Fil" efterfulgt af "Ny" eller ved at klikke på den tilsvarende ikon i værktøjslinien.

Herefter fås følgende skærmbillede:

**Ny Turnering**

**Godkendte DBF/DGI turneringer**

Download turneringsdata fra DBF/DGI på Internettet

Importer turneringsdata fra fil

**Andre turneringer**

Åben turnering  
Der er deltagere fra forskellige klubber

Intern turnering  
Der er kun deltagere fra samme klub

Annuller

Man kan her vælge mellem:

For godkendte DBF/DGI turneringer:

Download turneringsdata fra DBF/DGI på Internettet

Der oprettes en turnering efter information som hentes fra DBF/DGI via Internettet. Dette kræver naturligvis at der er adgang til Internettet, samt at turneringen er oprettet i DBF/DGI. Hvis dette vælges, skal der indtastes *klubnummer* og *turneringsnummer*.

**Download turneringsdata fra DIF** [X]

Klubnummer

Turneringsnummer

OK Annuller

Disse informationer kan findes hos DBF/DGI.



Importer fra turneringsdata fil.	<p>Der oprettes en turnering efter information, som importeres fra en fil. Der understøttes p.t. to filtyper:</p> <p>STV: Denne filtype stammer fra DBF/DGI og indeholder informationer om, hvilke rækker som turneringen skal afvikles i.</p> <p>TAB: Denne filtype stammer typisk fra DGI MIMER og kan indeholde både informationer om rækker, deltagende klubber og tilmeldinger til de enkelte rækker.</p>
----------------------------------	--

Turneringsdata fra DBF/DGI indeholder følgende information:

- Hvilke rækker, som turneringen skal afvikles i. Disse rækker oprettes automatisk i Cup2000-turneringen. Se mere om rækker i afsnit 6.1 Rækker.
- Tilmeldinger foretaget online af de deltagende klubber. Disse tilmeldinger overføres automatisk til Cup2000-turneringen. Hvis turneringsdata indeholder tilmeldinger vil Cup2000 automatisk opdatere tilmeldingerne med information fra ranglistefilen (se afsnit 5.9 Opdater tilmeldinger med ranglisteinformation).

Hvis turneringsdata fra DBF/DGI hentes inden sidste tilmeldingsfrist, kan tilmeldinger efterfølgende opdateres med funktionen "Opdater online-tilmeldinger fra DBF/DGI" (se afsnit 5.7).

For andre turneringer:

Åben Turnering	Der oprettes en turnering, hvor alle spillere skal tilknyttes en klub (som f.eks. ved åbne turneringer) og i programmet vil der stå klubnavn ud for alle deltagere.
Intern turnering	Der oprettes en turnering, hvor deltagerne ikke tilknyttes til nogen klub (som f.eks. ved interne turneringer som klubmesterskaber og lignende) og der vises ikke klubnavne ud for deltagernes navne i programmet.

## 5.5 Importer fra Cup2000 fil

Med denne funktion kan følgende emner importeres fra en anden Cup2000 fil:

Klubber	(Se afsnit 6.2 Klubber vedr. klubber). Klubber, som allerede er oprettet i turneringen (ud fra navnet) vil blive
---------	--

	ignoreret.
Rækker	(Se 6.1 Rækker vedr. rækker). Rækker, som allerede er oprettet i turneringen (ud fra navnet) vil blive ignoreret.
Tilmeldinger	(Se 6.3 Tilmeldinger vedr. tilmeldinger). Tilmeldinger, som allerede er foretaget, vil blive ignoreret. Klubber, som er tilknyttet importerede tilmeldinger og som ikke allerede er oprettet vil blive importeret.
Program Layout	(Se afsnit 9.1 Layout og udskrivning vedr. program layout). Al layout (skrifttyper, margin, top- og bundtekster, top- og bundgrafik, programsektioner mm.) importeres.
Perioder	(Se afsnit 8.1 Programsæt kampe vedr. perioder). Perioder, som allerede er oprettet i turneringen (ud fra navnet) ignoreres.

Når funktionen vælges fra menuen fås først et skærmbillede, hvor man skal vælge den Cup2000-fil, som skal importeres. Herefter fås skærmbilledet:



Her vælges de emner, som skal importeres. Emnerne importeres, når man klikker på "Afslut" med musen.

I skemaet herunder ses betydningen af "Rækker" og "Tilmeldinger":

	Rækker	Tilmeldinger
Hverken rækker eller tilmeldinger skal importeres	Nej	Nej
Kun rækker skal importeres. Tilmeldinger importeres ikke.	Ja	Nej
Kun tilmeldinger i rækker, som allerede er oprettet importeres.	Nej	Ja
Rækker, som ikke allerede er oprettet, oprettes. Tilmeldinger i alle rækker importeres.	Ja	Ja

Denne funktion kan bl.a. være nyttig i følgende tilfælde:

- **Årligt tilbagevendende turnering**  
Hvis man skal afvikle en årligt tilbagevendende turnering, som skal afvikles i

samme rækker og over samme antal dage som sidste år, kan man med fordel importere rækker, program layout, perioder og evt. klubber. Man vil nok ikke importere tilmeldinger, da disse kan afvige meget fra år til år.

- **Indtastning af forskellige personer**

Ved store turneringer kan man fordele indtastning af tilmeldinger på forskellige personer. Dette gøres bedst ved først at danne en Cup2000-fil indeholdende alle rækker, som turneringen skal afvikles i. Denne fil kaldes for *master-filen*. De forskellige personer får en kopi af master-filen og indtaster hver deres tilmeldinger i hver deres kopi. Når alle personerne er færdige med deres indtastning af tilmeldinger kan alle tilmeldinger samles i én fil. Dette gøres ved at åbne master-filen og importere tilmeldinger fra alle kopierne en ad gangen.

## 5.6 Importer fra tekst fil

Med denne funktion kan tilmeldinger importeres fra en tabulatorsepareret tekstfil. De importerede tilmeldinger tilføjes til de eksisterende tilmeldinger. Tilmeldinger, som allerede er foretaget, vil blive ignoreret.

Når funktionen vælges fra menuen fås først et skærmbillede, hvor man skal vælge den fil, som skal importeres.

Filen kan med fordel dannes i Microsoft Excel® og gemmes som tabulatorsepareret tekstfil.

Formatet for filen er:

Kolonne 1	Navn på rækken. Rækken bliver automatisk oprettet, hvis den ikke er oprettet i forvejen. <sup>1</sup> (Se 6.1 Rækker)
Kolonne 2	Kategori: MS Herresingle WS Damesingle MD Herredouble WD Damedouble XD Mixed double
For spiller 1:	
Kolonne 3	Navn
Kolonne 4	Navn på klub. Klubben oprettes automatisk, hvis den ikke allerede er oprettet. <sup>1</sup> Se afsnit 6.2 Klubber
Kolonne 5	ID (valgfri)
Kolonne 6	Fødselsdato (valgfri) i formatet dd-mm-åååå
Kolonne 7	Ranglistepoint (valgfri)
For spiller 2 (kun doubler):	
Kolonne 8	Navn
Kolonne 9	Navn på klub. Klubben oprettes automatisk, hvis den ikke allerede er oprettet. <sup>1</sup> Se afsnit 6.2 Klubber
Kolonne 10	ID (valgfri)
Kolonne 11	Fødselsdato (valgfri) i formatet dd-mm-åååå
Kolonne 12	Ranglistepoint (valgfri)

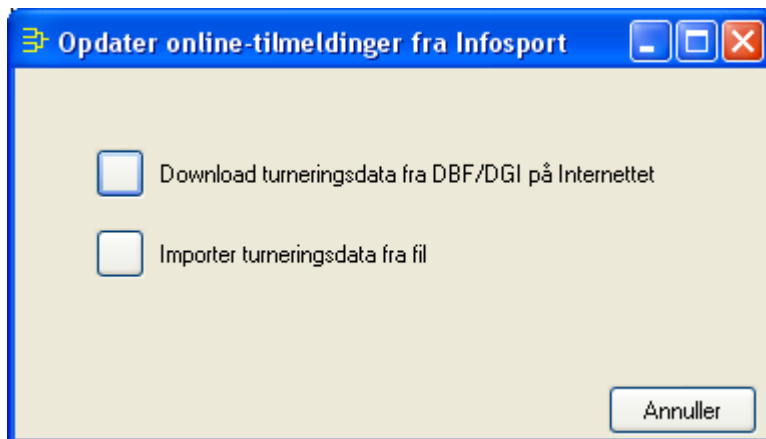
<sup>1</sup>Specielt for pointgivende DBF/DGI-turneringer:

- Der oprettes ikke rækker. Navnet på rækken stemme overens med navnet på en eksisterende række.

- Navne på klubber skal stemme overens med navne på klubber oprettet i turneringen eller med navne på klubber i ranglistefilen.

## 5.7 Opdater online-tilmeldinger fra DBF/DGI

Med denne funktion kan man opdatere med de nyeste ændringer til online-tilmeldinger fra DBF/DGI. Dette kræver, at turneringen er oprettet ved import af turneringsdata fra DBF/DGI (se afsnit 5.4 "Ny"). Når funktionen vælges fra menuen, fås følgende skærbillede:



Her kan man vælge mellem at hente turneringsdata indeholdende online-tilmeldinger direkte fra DBF/DGI på Internettet eller fra en fil, som er modtaget fra DBF/DGI. Hvis man vælger at hente turneringsdata fra DBF/DGI på Internettet fås følgende skærbillede:



Her skal man indtaste ens klubnummer. Turneringsnummeret vil allerede være udfyldt og kan ikke ændres her.

Hvis man vælger at hente turneringsdata fra en fil fås skærbilledet til at vælge fil.

Når turneringsdata er indlæst fortsættes automatisk med funktionen "Opdater tilmeldinger med ranglisteinformation" (se afsnit 5.9).

Når funktionen er udført vil online-tilmeldinger være opdateret:

- Nye online-tilmeldinger vil være tilføjet til turneringen.

- Ændringer i online-tilmeldinger vil være ændret i turneringen.
- Slettede online-tilmeldinger vil være slettet i turneringen.

Manuelt indtastede tilmeldinger vil ikke blive berørt, med mindre der er en konflikt med en online-tilmelding. For eksempel er der en konflikt, hvis Jens Hansen er manuelt tilmeldt i double med Niels Jensen samtidigt med at Jens Hansen er tilmeldt online sammen med Ole Nielsen. Dette kan jo ikke lade sig gøre, da Jens Hansen ikke kan optræde med to forskellige makkerer, og i dette tilfælde vil det være online-tilmeldingen, som vinder.

Et andet eksempel er hvis en online-tilmelding er blevet slettet manuelt. Hvis den ikke også er blevet slettet online vil den blive tilføjet igen, når der opdateres.

## 5.8 Indlæs ranglistefil

Med denne funktion kan man indlæse en ranglistefil. En ranglistefil indeholder dels et klubkartotek, dels et spillerkartotek.

Klubkartoteket indeholder en liste over klubber med følgende information for hver klub:

- kort navn for klubben
- klubbens fulde navn
- klubbens postadresse

Spillerkartoteket indeholder en liste over spillere med følgende information for hver spiller:

- Aldersgruppe (senior, u19, u17, osv.)
- Klub
- Køn (M/K)
- Navn
- Spiller-ID
- Ranglistepoint for hver kategori
- Klassifikation (Elite, Mester, A, B, C eller D)

Når en ranglistefil er indlæst vil indtastning af klubinformationer og spillertilmeldinger foregå væsentligt hurtigere:

- klubnavne skal ikke indtastes fuldt ud, men kan hentes fra en liste. Klubbens fulde navn og postadresse overføres så automatisk, så denne information ikke skal indtastes (man kan dog rette informationerne, hvis man ønsker dette).
- tilsvarende skal spillernavne ikke indtastes fuldt ud, men kan vælges fra en liste. Dette er dels hurtigere, og dels sikres, at navnene staves rigtigt.
- når et spillernavn vælges fra listen, overføres ranglistepoint og spiller-ID automatisk, så man ikke skal indtaste denne information. Den store besparelse her ligger ikke så meget i, at man ikke skal indtaste informationerne, men mere i, at man slipper for at skulle fremsøge informationerne, hvis ikke de tilmeldende klubber har været så flinke, at skrive informationerne på tilmeldingsblanketten.

Ranglistefiler indeholdende alle danske badminton-spillere og klubber kan hentes hos DBF/DGI (Se 5.11 Download ranglistefil fra DBF/DGI ).

Når funktionen aktiveres, får man det kendte skærmbillede, hvor man skal udpege den mappe, som filen ligger i samt selve filen. Cup2000 understøtter tre filtyper:

- .TAB: Cup2000's eget format, som bl.a. benyttes ved filer fra Danmarks Badminton Forbund.
- .STM: Benyttes ved filer fra DBF/DGI.
- ZIP: Komprimeret udgave af et af de to ovenstående filformater.

Når man har udpeget den ønskede fil og klikket på "Åbn" indlæses filen. Bemærk, at det kan tage lidt tid at indlæse filen.

Når filen en gang er indlæst, vil man næste gang Cup2000 startes blive spurgt om man ønsker at indlæse filen igen.

## 5.9 Opdater tilmeldinger med ranglisteinformation

Denne funktion bruges i det tilfælde, hvor man har indtastet tilmeldingerne uden en ranglistefil eller med en forældet ranglistefil. Man kan så efterfølgende indlæse en ny version af ranglistefilen og udføre denne funktion, hvorefter ranglisteinformationen opdateres for alle tilmeldte spillere.

Forudsætningen for, at ranglisteinformationen for en given spiller kan opdateres er:

1. Aldersgruppen for den pågældende række skal være defineret (Se 6.1 Rækker)
2. For den klub, som spilleren tilhører, skal det være defineret, hvad klubben kaldes i ranglistefilen (Se 6.2 Klubber).
3. Spilleren skal findes i ranglistefilen med eksakt den samme klubrelation og spiller-id eller navn, som er indtastet ved tilmeldingen.

Når funktionen udføres fås efterfølgende et af to skærmbilleder:



eller:



I det første tilfælde er alt gået godt. I det andet tilfælde er der tilmeldinger, som enten ikke har kunnet opdateres, da et af de 3 kriterier ikke har været opfyldt eller spillere, som er tilmeldt i forkert række i forhold til spillerens aldersgruppe og klassifikation. Ved at klikke på en linje med blå understreget skrift hoppes der til funktionen for redigering af hhv. række (Se 6.1 Rækker), klub (Se 6.2 Klubber) eller spiller (Se 6.3 Tilmeldinger).

Ved at klikke på en af de tre ikoner øverst kan listen hhv. gemmes i en fil, kopieres til klippebordet for at indsættes i en anden applikation, eller udskrives.

## 5.10 Luk ranglistefil

Ranglistefilen optager en del af pc'ens hukommelse afhængigt af antal klubber og spillere, som den indeholder. Dette er normalt ikke noget problem, men man kan frigive denne hukommelse ved at lukke ranglistefilen. Ranglistefilen er kun nyttig under indtastning af tilmeldinger. Herefter bruges den ikke.

## 5.11 Download ranglistefil fra DBF/DGI

Med denne funktion kan man hente en ranglistefil fra DBF/DGI ved hjælp af download via Internettet. Dette kræver naturligvis, at man er tilsluttet til Internettet. Når funktionen vælges skal man først vælge den mappe og det filnavn, som ranglistefilen skal gemmes under. Herefter starter download. Dette tager et stykke tid afhængigt af hastigheden på Internetforbindelsen. Når download er færdig indlæses filen i Cup2000.

Hvis den aktuelle turnering er dannet ved download eller import af turneringsdata fra DBF/DGI vil der blive hentet en ranglistefil med en skæringsdato der modsvarer turneringen. Ellers vil den nyeste ranglistefil blive hentet.



## 5.12 Send til postmodtager

Med denne funktion kan man sende turneringen som en fil vedhæftet til en e-mail eller blot sende en e-mail uden en vedhæftet fil til en liste af Cup2000 kontaktpersoner eller andre modtagere.

Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Fil" efterfulgt af "Send til postmodtager" efterfulgt af "Besked med turneringsfil vedhæftet" eller "Kun besked". Herefter fås skærmbilledet til valg af postmodtagere (Se afsnit 4.3 Generelt om kontaktpersoner og e-mail).

Når der klikkes på "OK" i dette skærmbillede åbnes det sædvanlige e-mailprogram som f.eks. Microsoft Outlook eller Microsoft Outlook Express med de valgte postmodtagere automatisk overført. For funktionen "Besked med turneringsfil vedhæftet" vil turneringsfilen desuden være vedhæftet.

## 5.13 Print

Med denne funktion kan man udskrive den række/kategori, som man har valgt i hovedbilledet. Der er tale om en ret "rå" udskrift. I afsnit 9.1 Layout og udskrivning på side 103 beskrives, hvordan man kan formatere det endelige program samt udskrive det.

Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Fil" efterfulgt af "Print" eller ved at klikke på den tilsvarende ikon i værktøjslinien.

## 5.14 Printer/-sideopsætning

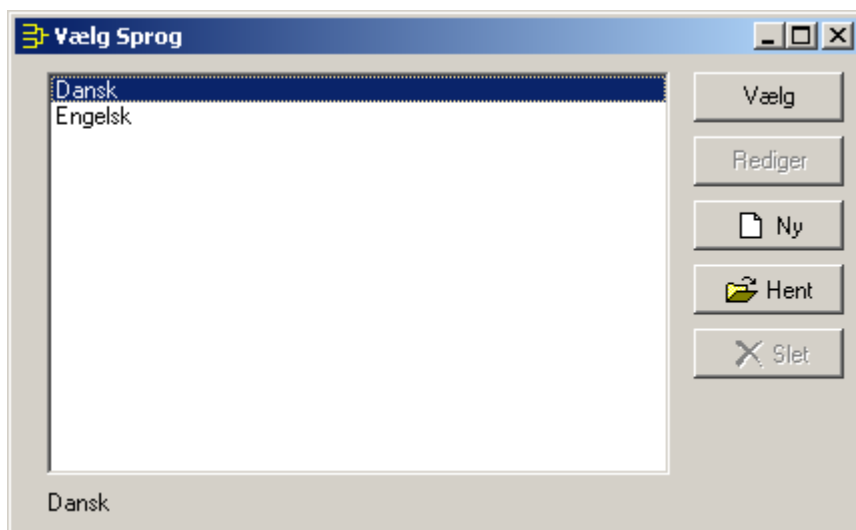
Med denne funktion kan man vælge, hvilken printer man vil udskrive på (hvis man har flere tilsluttet) og hvilket papirformat, man vil udskrive på.

Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Fil" efterfulgt af "Printer/-sideopsætning", hvorefter man får et skærmbillede, hvor man kan vælge printer og papirformat.

## 5.15 Udskriftssprog

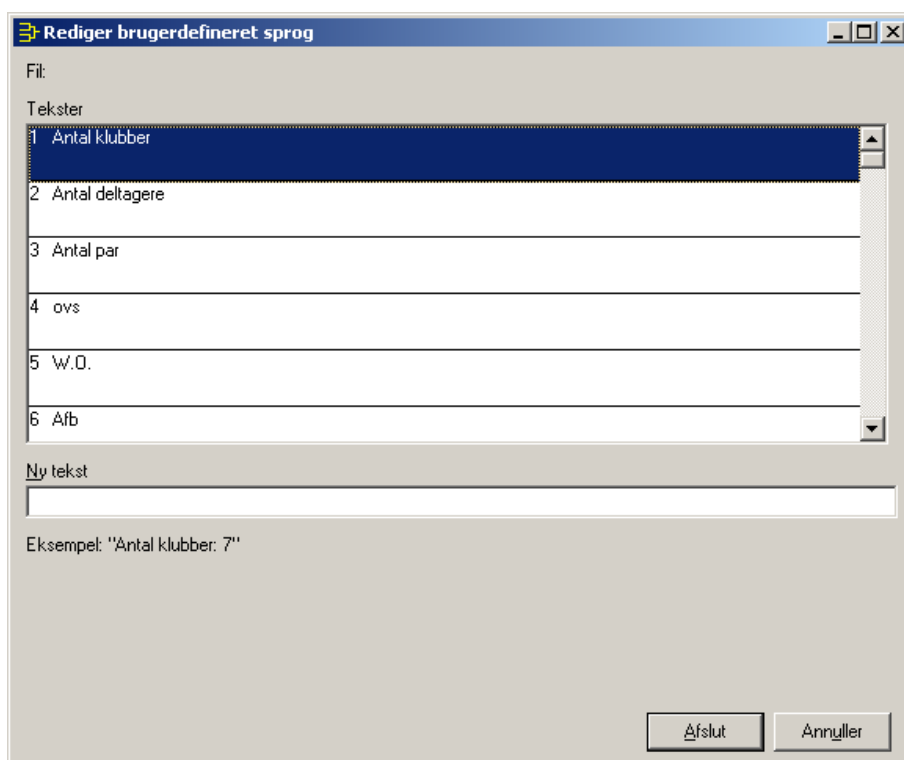
Med denne funktion kan man vælge sprog på udskrifter. Man kan vælge blandt de indbyggede sprog i Cup2000, og man kan selv tilføje nye sprog.

Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Fil" efterfulgt af "Udskriftssprog", hvorefter man får følgende skærmbillede:



Som udgangspunkt er dansk valgt. Hvis man ønsker at vælge et andet indbygget sprog (p.t. kun engelsk), klikker man blot med musen på det ønskede sprog og derefter på "Vælg"-knappen. Man vender herefter tilbage til hovedbilledet.

Hvis man ønsker et andet sprog, kan man selv tilføje nye sprog ved at oversætte de faste tekster, som Cup2000 skriver på udskrifterne. Det gøres ved med musen at klikke på "Ny"-knappen. Herefter fås følgende skærbillede:



I dette skærbillede kan man oversætte de enkelte faste tekster, som Cup2000 skriver på udskrifterne. Alle disse tekster kan ses i listen. Der vises i listen to linier for hver tekst: den øverste indeholder tekstens nummer og den danske tekst, og den nederste indeholder den oversatte tekst. Teksterne oversættes ved en efter en at klikke med musen på den

pågældende tekst i listen og derefter indtaste den oversatte tekst i feltet "Ny tekst". Det er ikke nødvendigt at oversætte alle tekster. For tekster som ikke oversættes, anvendes den danske tekst. Enkelte af teksterne indeholder *parametre*, som f.eks.:

Nr. {1} fra pulje {2}

Under udskrivning erstattes disse parametre med aktuelle værdier, som f.eks.:

Nr. 2 fra pulje 3

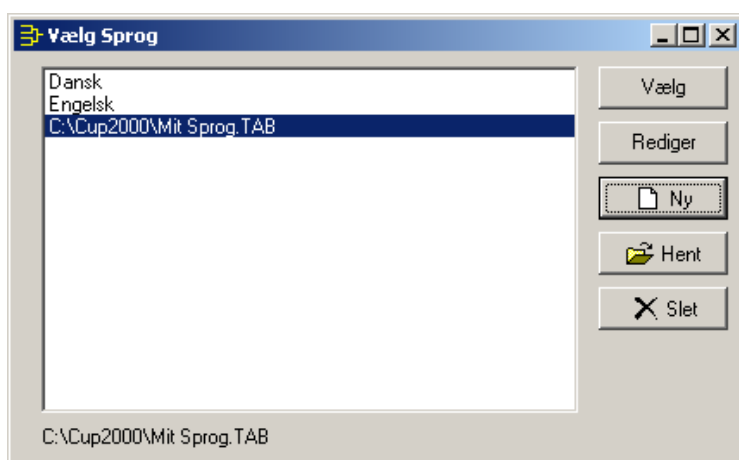
Nr. 1 fra pulje 2

Osv.

Disse parametre skal bevares i den oversatte tekst.

Når alle ønskede tekster er oversat afsluttes ved at klikke med musen på "Afslut"-knappen. Herefter skal man vælge et navn på den fil, som teksterne skal gemmes i.

Der vendes herefter tilbage til "Vælg Sprog"-skærbilledet:



Det nye sprog er herefter tilføjet til listen af sprog. Hvis der klikkes på "Vælg"-knappen vælges det nye sprog og der returneres til hovedbilledet.

Der kan tilføjes flere sprog til listen ved at klikke med musen på "Ny"-knappen og følge proceduren beskrevet herover en gang til.

Der kan også tilføjes sprog til listen fra en fil på disken, som tidligere er blevet oprettet, evt. på en anden pc. Dette gøres ved at klikke med musen på "Hent"-knappen og herefter vælge den pågældende fil på disken.

Sprog kan fjernes fra listen ved at klikke med musen på "Slet"-knappen. Bemærk, at sproget kun fjernes fra listen. Den bagvedliggende fil slettes ikke fra disken, så den vil senere kunne tilføjes til listen igen.



Valg af sprog gemmes på pc'en og ikke i turneringsfilen. Hvis man arbejder på flere forskellige pc'ere, skal man vælge sprog på alle pc'ere. Sprog som man tilføjer til listen, gemmes i separate filer, og ikke i samme fil som turneringen. Hvis man arbejder på flere forskellige pc'ere skal sprog-filerne således kopieres til alle pc'ere og tilføjes til listen på alle pc'ere. Som med alle andre filer kan det anbefales at tage en sikkerhedskopi af sprog-filerne.

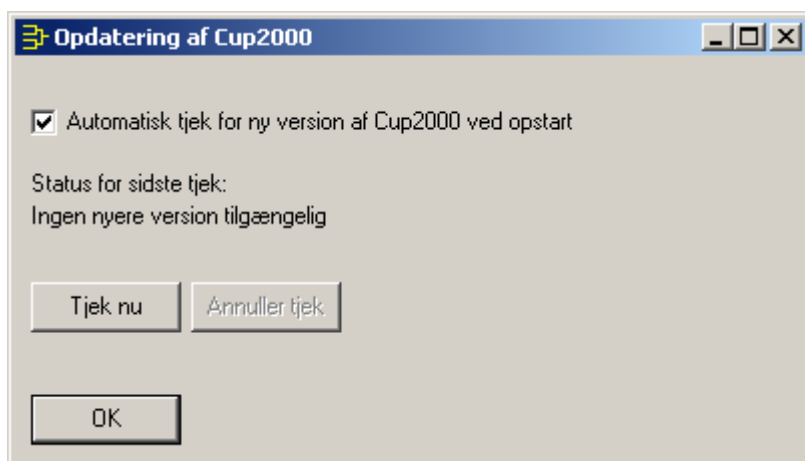
Det er en god idé at vælge sprog inden man starter på en ny turnering, da visse sprogafhængige tekster bruges som standardtekster, der gemmes i turneringen og ikke ændres automatisk. For eksempel, hvis man har valgt dansk som sprog og opretter en række som navngives "A", vil Cup2000 foreslå "Herresingle A", "Damesingle A" osv. som overskrift for de enkelte kategorier. Hvis man senere ændrer sproget til f.eks. engelsk, vil disse overskrifter ikke automatisk ændres til engelsk.

Sprogvalg har kun betydning for udskrifter. Sproget i brugergrænsefladen for Cup2000 er altid dansk.

## 5.16 Opdatering af Cup2000

Cup2000 kan automatisk tjekke på Internettet om der skulle være en nyere version tilgængelig.

Dette kan aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Fil" efterfulgt af "Opdatering af Cup2000", hvorefter man får følgende skærm billede:



Her kan man aktivere det automatiske tjek for ny version ved at sætte et hak i "Automatisk tjek for ny version af Cup2000 ved opstart." Man kan desuden se status for det sidste tjek og man kan starte et nyt tjek ved at klikke på "Tjek nu".

Tjek for ny version kræver at pc'en har adgang til Internettet. Hvis automatisk tjek er aktiveret vil Cup2000 ved hver start af Cup2000 tjekke på Internettet om der skulle være en nyere version tilgængelig. Dette sker umærkeligt for brugeren og det anbefales derfor at dette aktiveres såfremt pc'en har adgang til Internettet.

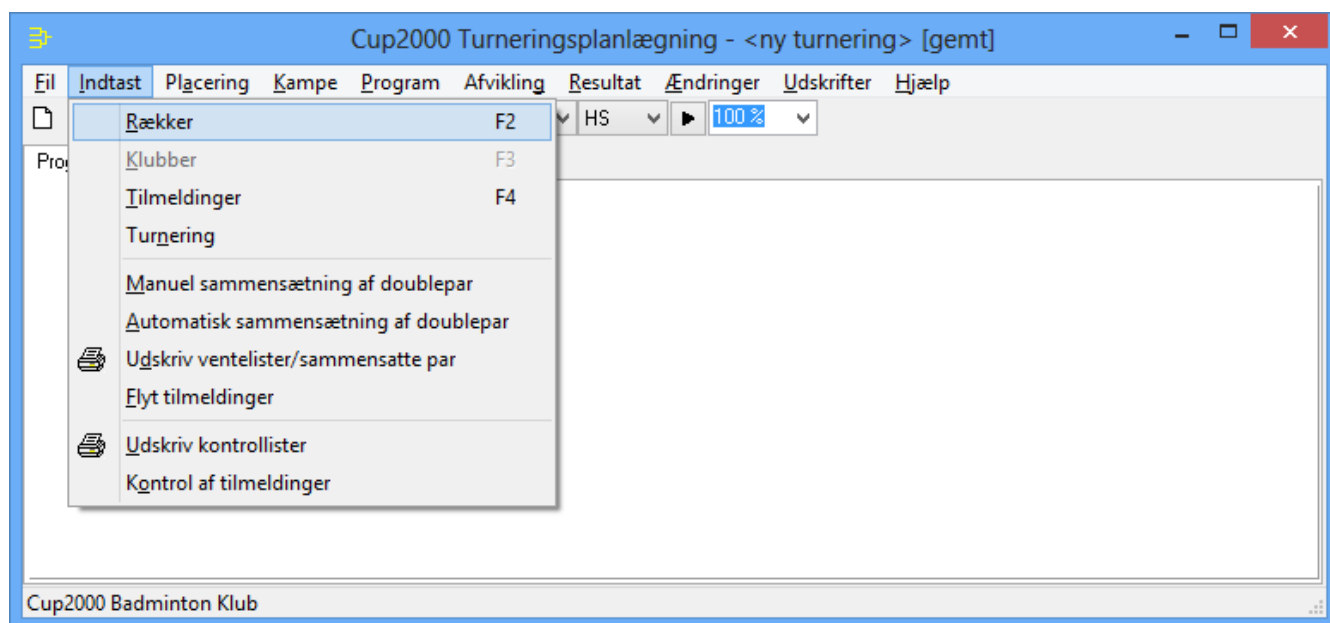
Såfremt en nyere version af Cup2000 er tilgængelig vil man få mulighed for at hente og installere denne version.

## 5.17 Afslut

Med denne funktion kan man afslutte Cup2000 programmet. Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Fil" efterfulgt af "Afslut" eller ved at trykke på Alt-X-tasten.

## 6 Indtastning

Dette kapitel beskriver de funktioner, som i hovedmenuen ligger under "Indtast":

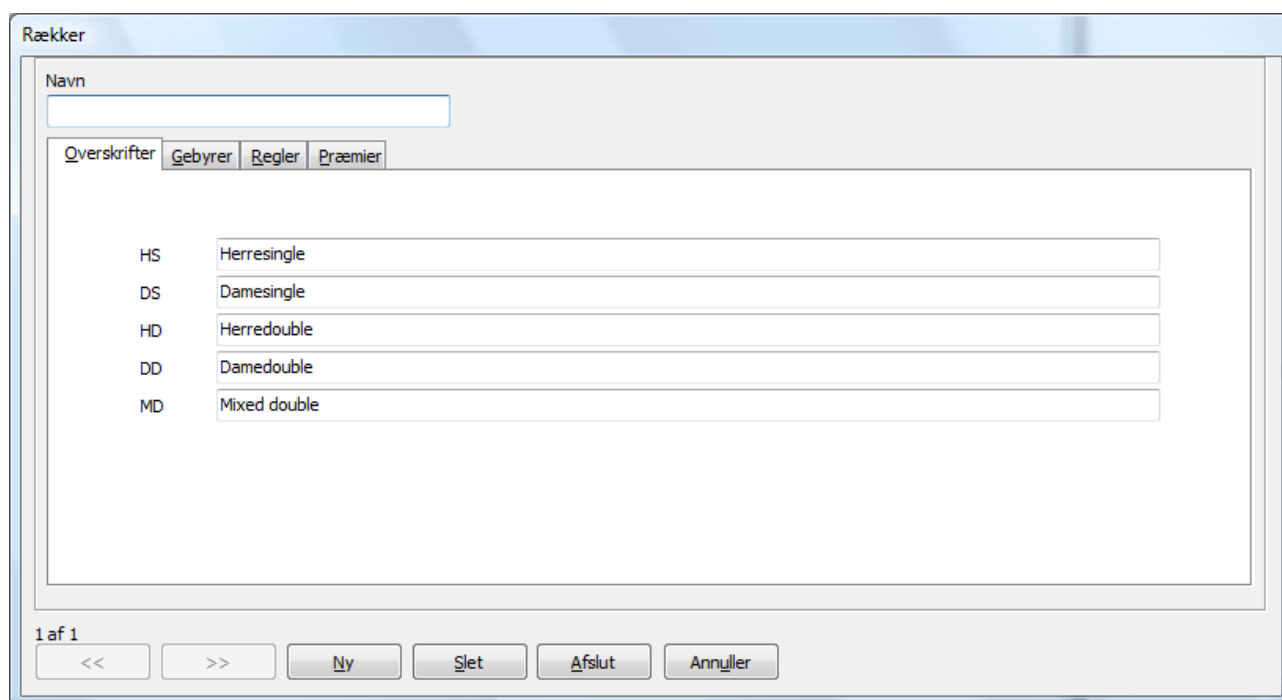


Funktionerne er relateret til indtastning og kontrol af tilmeldinger.

### 6.1 Rækker

Med denne funktion kan man oprette de *rækker*, som turneringen skal bestå af. Som eksempel på rækker kan nævnes: "Elite", "Mester", "A", "B", "U15 B", "U17 Elite" osv. En række indeholder altid 5 kategorier: herresingle, damesingle, herredouble, damedouble og mixeddouble. (Hvis rækken ikke skal afvikles i alle 5 kategorier, så undlader man blot at indtaste tilmeldinger for de kategorier, som ikke skal afvikles).

Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Indtast" efterfulgt af "Rækker" eller ved at trykke på F2-tasten. Første gang funktionen udføres på en ny turnering, fås følgende skærmbillede:



*Bemærk at hvis turneringen er oprettet ved import af en turneringsskabelon fra en fil vil der på forhånd være oprettet de rækker, som er indeholdt i turneringsskabelonen.*

Man kan nu indtaste oplysninger for den første række.

I feltet "Navn" indtastes det navn, som man vil give rækken, f.eks. "A". Man vil bemærke, at overskrifterne for hhv. HS, DS, HD, DD og MD automatisk ændres til hhv. "Herresingle A", "Damesingle A" osv. Overskrifterne som står i skærbilledet her, er de overskrifter som kommer til at stå i det endelige program over hver række/kategori. Hvis man ønsker en anden overskrift end den automatisk genererede, kan man blot ændre i felterne i skærbilledet. F.eks. kan man ændre overskriften for HS til "HS A" eller "Mens Single A".

Skærbilledet er opdelt i 4 faneblade for indtastning af forskellige informationer. For fanebladet "Overskrifter" kan der som nævnt redigeres overskrifter for de enkelte kategorier i rækken.

I fanebladet "Gebyrer" kan indtastes deltagergebyr for hver enkelt kategori.

Rækker

Navn

Overskrifter Gebyrer Regler Præmier

	Alle	HS	DS	HD	DD	MD
Deltagergebyr	0	0	0	0	0	0

1 af 1

<< >> Ny Slet Afslut Annuller

Gebyrerne bruges ved beregning af samlet deltagergebyr for hver spiller samt for hver klub. I singlerne skal deltagergebyret angives pr. spiller og i doublerne pr. par.

I fanebladet "Regler" kan der vælges forskellige regler, som skal gælde for rækken:

Rækker

Navn

Overskrifter Gebyrer Regler Præmier

	Alle	HS	DS	HD	DD	MD
Antal sæt	3	3	3	3	3	3
Lodtrækning med separation:						
Ikke-seedede spillere/par	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Seedede spillere/par	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Regel for puljestilling:						
Indbyrdes kamp er afgørende når 2 spillere/par er lige.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Regel for tildeling af ranglistepoint	-					
				Aldersgruppe i ranglistefil	Række i ranglistefil	

1 af 1

<< >> Ny Slet Afslut Annuller

Antal sæt

Der kan vælges 1, 2, 3 eller 5. Bruges ved udskrivning af dommersedler samt ved indtastning af resultater i afviklingsmodulet. 2 sæt kan kun vælges for turneringsformen Monrad (Swiss Ladder) (se 7.4 Turneringsform).

Lodtrækning med separation

Hvis dette vælges, vil Cup2000 ved lodtrækningen placere spillere med samme tilhørsforhold så langt fra hinanden som muligt, således at de møder hinanden så sent som muligt i turneringen. Lodtrækning med separation kan vælges for hhv. seedede og ikke seedede spillere. I funktionen "Turnering" (Se 6.4 Turnering) kan der vælges hvilket tilhørsforhold, som separationen skal være baseret på:

- Klub
- Amtsforening
- Kreds

Regel for puljestilling: Indbyrdes kamp er afgørende når 2 spillere/par er lige.

Her kan der vælges mellem to forskellige regelsæt for beregning af stillinger i puljer:

1.  
Hvis der ikke sættes et hak her beregnes puljestillinger efter reglerne:

- 1.1 Antal vundne kampe
- 1.2 Ved lighed, differens mellem antal vundne og tabte sæt.
- 1.3 Ved lighed, differens mellem antal vundne og tabte point
- 1.4 Ved lighed, lodtrækning

2.  
Hvis der sættes et hak her beregnes efter samme regler som ovenfor med den modifikation at ved lighed mellem netop 2 spillere indenfor for hvert kriterium, så er indbyrdes kamp afgørende.

Regelsæt 1 benyttes af DGI, mens DBF benytter regelsæt 2.

*Bemærk at hvis rækken er oprettet ved import af en turneringsskabelon fra en fil vil det ikke være muligt at ændre denne information.*

Regler for tildeling af ranglistepoint

Her kan man vælge, hvilke regler der skal benyttes for denne række ved tildeling af ranglistepoint. Afviklingsmodulet i Cup2000 kan automatisk beregne ranglistepoint baseret på, hvilken regel, som er valgt. Der kan vælges mellem følgende regler:

- Brugerdefineret
- Senior Kategori 1 (D)
- Senior Kategori 2 (C)
- Senior Kategori 3 (B)



- Senior Kategori 4 (A)
- Senior Kategori 5 (M m.fl.)
- Senior Kategori 6 (E m.fl.)
- Senior Kategori 7 (NM)
- Senior Kategori 8 (EM)
- Senior Kategori 9
- Senior Kategori 10 (VM/OL m.fl.)
- Ungdom A,B,C,D
- Ungdom Mester
- Ungdom Elite

Der henvises til Danmarks Badminton Forbunds regler (propositioner) for hhv. seniorrangliste, ungdomsklassifikation og ungdomsrangliste for elitespillere. *Bemærk at hvis rækken er oprettet ved import af en turneringsskabelon fra en fil vil det ikke være muligt at ændre denne information.*

#### Aldersgruppe i ranglistefil

Hvis der er indlæst en ranglistefil (se afsnit 5.8 Indlæs ranglistefil på side 30) kan man her angive, hvilken aldersgruppe (senior, u19, u17, osv.) denne række svarer til. Under indtastning af tilmeldinger vil Cup2000 så søge i ranglistefilen efter spillere i denne aldersgruppe.

*Bemærk at hvis rækken er oprettet ved import af en turneringsskabelon fra en fil vil det ikke være muligt at ændre denne information.*

#### Række i ranglistefil

Hvis der er indlæst en ranglistefil (se afsnit 5.8 Indlæs ranglistefil på side 30) kan man her angive, hvilken "række" (E,M,A,B,C,D) denne række svarer til. Under indtastning af tilmeldinger vil Cup2000 så tjekke at der ikke tilmeldes for højt rangerende spillere.

*Bemærk at hvis rækken er oprettet ved import af en turneringsskabelon fra en fil vil det ikke være muligt at ændre denne information.*

Hvis man for "Regler for tildeling af ranglistepoint" vælger "brugerdefineret" kan man definere sin egen regel ved at klikke på "Ret" knappen. Herefter fås følgende skærmbillede:

Brugedefineret regel for ranglistepoint

	Alle	HS	HD	DS	DD	MD
Vinder	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0
3-4	0	0	0	0	0	0
5-8	0	0	0	0	0	0
9-16	0	0	0	0	0	0
17-32	0	0	0	0	0	0
33-64	0	0	0	0	0	0
65-128	0	0	0	0	0	0

Hvis oversidder i 1. runde og taber i 2. runde fås point som taber i 1. runde

Afslut

Her kan man for den pågældende række og for hver kategori indtaste de antal point som gives afhængigt af, hvor langt spillerne/parrerne når i turneringen. Hvis man indtaster i felterne under "Alle" kopieres disse automatisk til alle kategorier. Hvis man sætter et hak i "Hvis oversidder i 1. runde og taber i 2. runde fås point som taber i 1. runde", vil spillere/par som er oversiddere i første runde og taber i anden runde få samme antal point, som spillere/par der taber i første runde. Ellers vil de få samme point som andre spillere/par, som har spillet og vundet i første runde og tabt i anden runde. Der afsluttes ved at klikke på "Afslut", hvorefter der returneres til skærmbilledet for rækken.

Under fanebladet "Præmier" kan vælges forskellige kriterier for præmieberegning:

Rækker

Navn

Overskrifter   Gebyrer   Regler   **Præmier**

	Alle	HS	DS	HD	DD	MD
1. præmie	<input type="checkbox"/> <-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. præmie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ved mindst antal deltagere:	0 <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>	0 <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>	0 <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>	0 <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>	0 <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>	0 <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
3. - 4. præmie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ved mindst antal deltagere:	0 <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>	0 <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>	0 <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>	0 <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>	0 <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>	0 <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
5. - 8. præmie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ved mindst antal deltagere:	0 <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>	0 <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>	0 <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>	0 <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>	0 <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>	0 <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>

1 af 1

<< >> Ny Slet Afslut Annuller

- 1. Præmie
- 2. Præmie
- 3.-4. Præmie
- 5.-8. Præmie

Her kan man angive, om der skal uddeles hhv. 1., 2., 3.-4. og 5.-8. præmier i denne række/kategori. Bruges til at beregne samlet antal præmier.

ved mindst antal deltagere

Angiver kriterier for hhv. 1., 2., 3.-4. og 5.-8. præmier. Der beregnes kun præmier, hvis antallet af spillere/par er lig med eller over det angivne antal.

Hvis man indtaster information i "Alle"-kolonnen vil denne information kopieres til alle kategorier.

Når man har indtastet de ønskede oplysninger for rækken, kan man oprette en ny række ved at klikke på "Ny"-knappen, eller man kan afslutte og vende tilbage til hovedbilledet ved at klikke på "Afslut"-knappen.

Hvis man klikker på "Ny"-knappen, oprettes en ny række, som man skal indtaste oplysninger for.

På denne måde kan man oprette alle de ønskede rækker.

Efter at rækker er oprettet, kan man til hver en tid vende tilbage og ændre i oplysningerne eller oprette flere rækker. Hvis man aktiverer funktionen igen, vil skærmbilledet blive vist med en ny række, som man kan indtaste oplysninger for. Hvis man ikke ønsker en ny række, men i stedet vil ændre oplysningerne for en række, som allerede er oprettet, kan man bladre tilbage mellem de oprettede rækker ved at klikke på "<<"-knappen. Man kan

tilsvarende bladre frem igen ved at klikke på ">>"-knappen. Når man så har fundet den ønskede række, ændrer man blot de oplysninger, man ønsker.

Man kan slette en række ved at klikke på "Slet"-knappen. Hvis der er indtastet tilmeldinger i den pågældende række, vil man få en advarsel, som man skal bekræfte.

### **Genvejstaster:**

<b>ESC</b>	Gemmer ændringer og afslutter funktionen
↵	Afslutter indtastning i et felt og hopper videre til næste felt. Når man står i det sidste felt (Overskrift-MD) og trykker på ↵-tasten, hoppes videre til næste række.
<b>PageUp</b>	Gemmer ændringer og bladrer tilbage til forrige række (som "<<"-knappen)
<b>PageDown</b>	Gemmer ændringer og bladrer frem til næste række (som ">>"-knappen)
<b>Ctrl+Home</b>	Gemmer ændringer og hopper tilbage til første række
<b>Ctrl+End</b>	Gemmer ændringer og hopper frem til sidste række

Ændringer for den viste række kan annulleres ved at klikke på "Annuller"-knappen, hvorefter der returneres til hovedbilledet.

## **6.2 Klubber**

Med denne funktion kan man oprette de klubber, som skal deltage i turneringen.

Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Indtast" efterfulgt af "Klubber", eller ved at trykke på F3-tasten. Første gang funktionen udføres på en ny turnering fås følgende skærmbillede:

**Klubber**

Oprettede klubber

Navn i ranglistefil

Navn

Kontaktpersoner

Række <Alle rækker>

Adresse

Navn



Telefon

E-mail

Faktura

1 af 1

<< >> Ny Slet Afslut Annuller

 Gem  Kopier

Man kan nu indtaste følgende oplysninger for den første klub:

**Navn i ranglistefil** Hvis der er indlæst en ranglistefil (se afsnit 5.8 Indlæs ranglistefil på side 30), kan man her angive, hvilken klub i ranglistefilen, som denne klub svarer til. Dette er nødvendigt, da det klubnavn som anvendes i ranglistefilen kan være forskelligt fra det navn, som man ønsker at anvende i denne turnering. Hvis der angives en klub i ranglistefilen, vil Cup2000 søge i ranglistefilen efter spillere fra denne klub, når der indtastes tilmeldinger.


Klubben kan angives ved at vælge den fra listen. Der vises kun en klub i listen ad gangen, men hvis man klikker på pilen i højre side af listen, foldes listen ud, og man vil se et større udsnit af listen. Man kan søge efter en klub i listen ved at indtaste forbogstaverne i det lille indtastningsfelt til venstre for listen. Så vil Cup2000 søge efter den første klub i listen, som matcher forbogstaverne. Når der

vælges en klub fra listen, overføres navn og adresse automatisk til Navn- og Adresse-felterne.

**Navn** Her indtastes det navn, som kommer til at stå i programmet. Dette felt udfyldes automatisk, hvis man vælger en klub fra ranglistefilen. Det er muligt at ændre navnet, hvis man ønsker at anvende et andet end det, som anvendes i ranglistefilen.


**Kontaktpersoner** Her kan der indtastes kontaktinformation for en eller flere kontaktpersoner fra klubben: en overordnet kontaktperson for klubben ("**<Alle rækker>**") samt en kontaktperson for hver række.

For at indtaste informationer skal man først vælge den ønskede kontaktperson i listen "**Rækker**" og herefter indtaste informationerne.

En kontaktperson kan slettes ved at klikke på knappen  til højre for "**Rækker**".

I "**Adresse**" skal den fulde adresse indtastes, som man ønsker den udskrevet på labels og fakturaer, evt. inklusiv klubbens og kontaktpersonens navn.

Hvis der sættes hak i "**Faktura**" vil den pågældende kontaktperson blive modtager af faktura vedr. den pågældende række. For rækker, hvor der ikke er indtastet en kontaktperson eller ikke sat hak i "**Faktura**", vil den overordnede kontaktperson blive modtager. Det er ikke muligt at fjerne hakket i "**Faktura**" for den overordnede kontaktperson. Den overordnede kontaktperson vil altid være modtager af fakturaer for rækker, hvor der ikke er valgt en anden kontaktperson.


Såfremt der er indtastet en e-mailadresse kan der sendes en e-mail til den valgte kontaktperson ved at klikke på knappen  til højre for "**E-mail**".

Når man har indtastet de ønskede oplysninger for klubben, kan man oprette den næste klub ved at klikke på "**Ny**"-knappen. Man vil se, at den netop oprettede klub tilføjes til listen øverst i skærbilledet.

På denne måde kan man oprette alle de ønskede klubber.

Efter at klubber er oprettet, kan man til hver en tid vende tilbage og ændre i oplysningerne eller oprette flere klubber. Hvis man aktiverer funktionen igen, vil skærbilledet blive vist med en ny klub, som man kan indtaste oplysninger for. Hvis man ikke ønsker en ny klub, men i stedet vil ændre oplysningerne for en klub, som allerede er oprettet, kan man bladre tilbage mellem de oprettede klubber ved at klikke på "**<<**"-knappen. Man kan tilsvarende bladre frem igen ved at klikke på "**>>**"-knappen. Man kan også vælge den ønskede klub

direkte ved at klikke i listen øverst i skærbilledet. Når man så har fundet den ønskede klub, ændrer man blot de oplysninger, man ønsker.

**Tip**  Hvis man afslutter indtastning i Navn-feltet med ↵, så hoppes der automatisk videre til Adresse-feltet. Her kan der afsluttes med Ctrl+↵, hvorefter der hoppes til "Navn i ranglistefil"-feltet. Hvis der tastes ↵ i dette felt, så hoppes der til Navn-feltet for den næste klub eller en ny klub. Dette er væsentligt hurtigere end at klikke på "Ny"-knappen hver gang.

Man kan slette en klub ved at klikke på "Slet"-knappen. Hvis der er indtastet tilmeldinger for den pågældende klub, vil man få en advarsel, som man skal bekræfte.

Ved at klikke på "Gem"-knappen kan man få dannet en fil indeholdende alle klubadresser. Denne fil er i formatet CSV, som bl.a. kan benyttes til brevflertning i Microsoft Word®.

Ved at klikke på "Kopier"-knappen kopieres alle klubadresser til klippebordet i Windows. Herefter kan klubadresserne indsættes i andre programmer, f.eks. Microsoft Word®.

### **Genvejstaster:**

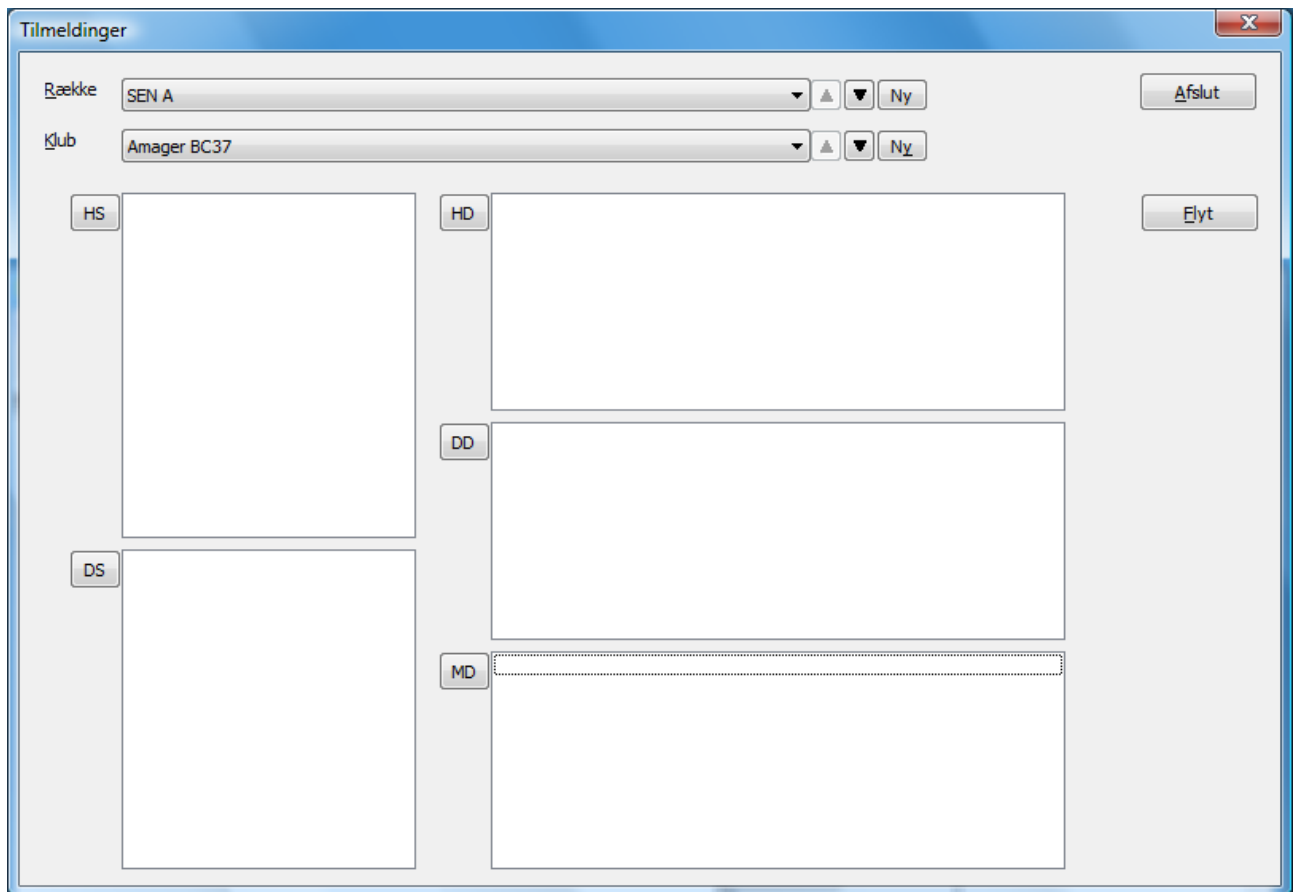
<b>ESC</b>	Gemmer ændringer og afslutter funktionen
↵	Afslutter indtastning i Navn-feltet og hopper videre til Adresse-feltet
<b>Ctrl+↵</b>	Afslutter indtastning i Adresse-feltet og hopper videre til Navn-feltet for den næste klub
<b>PageUp</b>	Gemmer ændringer og bladrer tilbage til forrige klub (som "<<"-knappen)
<b>PageDown</b>	Gemmer ændringer og bladrer frem til næste klub (som ">>"-knappen)
<b>Ctrl+Home</b>	Gemmer ændringer og hopper tilbage til første klub
<b>Ctrl+End</b>	Gemmer ændringer og hopper frem til sidste klub

Ændringer for den viste klub kan annulleres ved at klikke på "Annuller"-knappen, hvorefter der returneres til hovedbilledet.

## **6.3 Tilmeldinger**

Med denne funktion indtastes de spillere, som skal deltage i turneringen.

Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Indtast" efterfulgt af "Tilmelding" eller ved at trykke på F4-tasten. Første gang funktionen udføres på en ny turnering, fås følgende skærbillede:



Der startes med den række, som er valgt i hovedbilledet. Man kan evt. vælge en anden række fra listen øverst i skærbilledet. Man kan også bladre frem og tilbage mellem rækkerne ved at klikke på knapperne ▼ og ▲. Der kan oprettes en række klub ved at klikke på knappen "Ny".

Der startes desuden med den første klub alfabetisk. Man kan evt. vælge en anden klub fra listen næst-øverst i skærbilledet. Man kan også bladre frem og tilbage mellem klubberne ved at klikke på knapperne ▼ og ▲. Der kan oprettes en ny klub ved at klikke på knappen "Ny".

Når man således har valgt den ønskede række og klub, skal der indtastes navne på de spillere, som skal deltage for denne klub i denne række. Man bemærker, at skærbilledet indeholder en knap og en liste for hver kategori. Listerne indeholder tilmeldingerne for den valgte klub i den pågældende række/kategori. Når der skal indtastes tilmeldinger i en kategori klikkes på den tilsvarende knap.

Hvis man er kommet for skade at tilmelde spillere i en forkert række eller under en forkert klub, kan man flytte tilmeldingerne ved at markere tilmeldingerne i listen og klikke på knappen "Flyt". Dette aktiverer funktionen "Flyt tilmeldinger", som er beskrevet i afsnit 6.8.

### **Genvejstaster:**

**ESC** Afslutter funktionen



<b>PageUp</b>	Bladrer tilbage til forrige klub (som "Forrige klub"-knappen)
<b>PageDown</b>	Bladrer frem til næste klub (som "Næste klub"-knappen)
<b>F2</b>	Indtastning af tilmeldinger for HS (Som "HS"-knappen)
<b>F3</b>	Indtastning af tilmeldinger for HD (Som "HD"-knappen)
<b>F4</b>	Indtastning af tilmeldinger for DS (Som "DS"-knappen)
<b>F5</b>	Indtastning af tilmeldinger for DD (Som "DD"-knappen)
<b>F6</b>	Indtastning af tilmeldinger for MD (Som "MD"-knappen)

### Indtastning af tilmeldinger

Ved klik på en af knapperne "HS" eller "DS" fås skærbilledet:

The screenshot shows a window titled "Herresingle A" with a sub-header "Solrød Strand". Below the header is a large empty rectangular area. Underneath is a search form with the following elements:

- Navn:
- ID:
- Rangliste:  Søg
- Klassifikation:
- Organisation:
- Kontaktperson: formand@ssb.dk Ret

At the bottom of the window, it says "1 af 1" and there are several buttons: "<<", ">>", "Ny", "Slet", "Elyt", "Afslut", and "Annuller".

Ved klik på en af knapperne "HD", "DD" eller "MD" fås skærbilledet:

Øverst i hvert skærbillede er der en liste over tilmeldte spillere/par fra den valgte klub i den valgte række/kategori.

I single skal der indtastes et navn samt valgfrit et spiller-ID og ranglisteplacering. I double skal der for hver spiller indtastes et navn samt valgfrit et spiller-ID og ranglisteplacering. Hvis den ene spiller er fra en fremmed klub kan der indtastes et klubnavn. Der må kun indtastes et klubnavn for den ene spiller. Hvis den fremmede klub endnu ikke er oprettet, kan dette gøres ved at klikke på "Ny"-knappen.

Når man indtaster navne behøver man ikke at tænke på små/store bogstaver. Programmet ændrer automatisk navnene, så de står rigtigt med store/små bogstaver. Hvis man generelt ikke skal indtaste ID og/eller Rangliste kan disse felter deaktiveres ved at klikke i afkrydsningsboksen til venstre for felterne. Så slipper man for at skulle igennem disse felter for hver spiller.

Skal der foretages seedninger efter ranglisteplacering, kan Cup2000 gøre dette automatisk (næsten), under forudsætning af at ranglisteplaceringerne er indtastet. Man behøver ikke at indtaste ranglisteplaceringer for alle spillere. Mere om seedninger i afsnit 7.1 Seedninger på side 66.


Ved indtastning af Klub, Navn og ID vil der under feltet fremkomme en liste med de klubber/spillere, som allerede er kendt af Cup2000 og som matcher de tegn (dvs. bogstaver eller tal), som er indtastet i feltet. Man kan så vælge fra listen

- enten ved at fortsætte med at taste indtil der kun er en klub/spiller i listen
  - eller ved at trykke på Pil-Ned-tasten indtil den rigtige spiller er valgt
- og herefter bekræfte med ↵-tasten. Når først en spiller er tilmeldt i f.eks. single, så skal man normalt kun trykke på et par taster for at tilmelde ham/hende i double, uanset hvor langt spillerens navn er. Som nævnt vil listen kun indeholde de hhv. klubber/spillere som matcher de for bogstaver, som man har indtastet. Ønsker man at se den komplette liste kan man starte med at trykke på mellemrumstasten.



Hvis der i Navn-feltet vælges en spiller fra listen, udfyldes automatisk ID-feltet, hvis denne information er kendt af Cup2000, enten fra en tilmelding i en anden række/kategori eller fra ranglistefilen. Tilsvarende udfyldes Rangliste-feltet, hvis denne information er tilgængelig fra ranglistefilen. For spillere, hvis ID er kendt af Cup2000 (fra en tilmelding i en anden række/kategori eller fra ranglistefilen), kan man i stedet for navn indtaste ID. Navn- og Rangliste-feltet vil så automatisk blive udfyldt.

Der kan ikke indtastes i felterne Klassifikation og Organisation. Disse informationer hentes fra ranglistefilen, når der vælges en spiller, som findes i ranglistefilen. Informationerne kan bruges til at kontrollere, at de tilmeldte spillere er berettiget til at deltage i den pågældende turnering.

### **Kontaktperson**

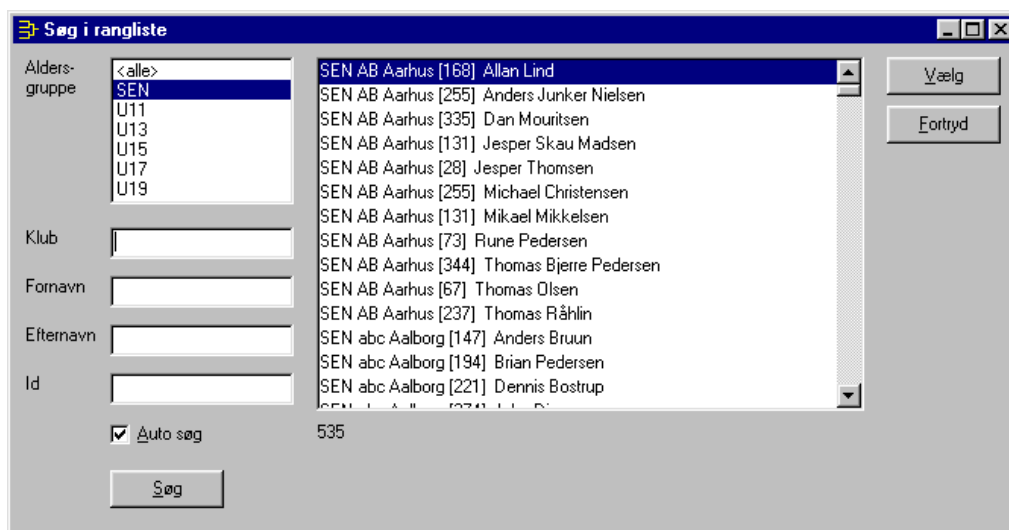
I feltet Kontaktperson vises den kontaktperson, som er registreret for spilleren (Se afsnit 4.3 Generelt om kontaktpersoner og e-mail). Såfremt der ikke er registreret nogen specifik kontaktperson for spilleren (spiller-kontaktperson) vises klub-kontaktpersonen for den pågældende klub og række, såfremt denne er registreret. Der kan sendes en e-mail til kontaktpersonen ved at klikke på knappen . Spiller-kontaktpersonen kan registreres eller ændres ved at klikke på knappen "Ret". Herefter fås skærbilledet:

The screenshot shows a dialog box titled "Kontaktperson". It is divided into two main sections: "Klub" and "Spiller". Each section contains three text input fields labeled "Navn", "Telefon", and "E-mail". The "E-mail" field in the "Spiller" section has a small envelope icon on its right side. At the bottom left of the dialog, there is a button with an "X" icon. At the bottom right, there are two buttons labeled "OK" and "Annuller".

Øverst vises klub-kontaktpersonen for den pågældende klub og række. Denne kan ikke rettes her. Nederst vises spiller-kontaktpersonen, som kan rettes. Spiller-kontaktpersonen kan slettes ved at klikke på knappen . Såfremt der er indtastet en e-mailadresse kan der sendes en e-mail til denne adresse ved at klikke på knappen .

### **Søgning i ranglisten**

Listen som fremkommer i ID- og Navn-felter består kun af spillere fra den valgte klub, som enten allerede er tilmeldt i en anden række/kategori eller som findes i ranglistefilen (se afsnit 5.8 Indlæs ranglistefil på side 30). En forudsætning for, at navne fra ranglistefilen kan optræde i listen er, at aldersgruppe er angivet for rækken (se afsnit 6.1 Rækker på side 37), samt at klubnavn i ranglistefilen for klubben er angivet (se afsnit 6.2 Klubber på side 44). Ved at klikke på "Søg"-knappen til højre for Rangliste-feltet kan der søges blandt alle spillere i ranglisten, uafhængigt af aldersgruppe og klub. Dette kan f.eks. være relevant, hvis et klubsifte ikke er blevet registreret i ranglistefilen. Når der klikkes på "Søg"-knappen fås skærmbilledet:



Øverst til venstre vælges den aldersgruppe, som der skal søges i, eller man kan evt. vælge at søge i alle aldersgrupper. Herefter kan angives søgekriterier for hhv. klub, fornavn, efternavn og ID. For f.eks. klub er det kun nødvendigt at udfylde med forbogstaver for den ønskede klub. Så vil der søges blandt alle klubber, hvis forbogstaver matcher de indtastede forbogstaver. Hvis feltet er blankt, vil der søges blandt alle klubber. Tilsvarende gælder for felterne Fornavn, Efternavn og ID. Det er kun nødvendigt at indtaste forbogstaver eller evt. efterlade felterne blanke. I listen til højre ses resultatet af søgningen, dvs. en liste over spillere, som matcher søgekriterierne. Jo flere kriterier der angives, jo kortere vil listen blive. Søgningen foretages automatisk, når søgekriterier ændres, hvis der er sat et hak i "Auto søg". Hvis der ikke er sat et hak i "Auto søg", skal man klikke på "Søg"-knappen for at få udført søgningen. Listen indeholder kun spillere, hvis køn passer til den pågældende kategori. I mixeddouble indeholder listen dog spillere af begge køn. Listen indeholder for hver spiller aldersgruppe, klub, ranglistepacering i den pågældende kategori, spiller-ID og navn. En spiller kan vælges fra listen ved først at klikke på spilleren og derefter klikke på "Vælg"-knappen eller ved at dobbeltklikke på spilleren i listen. Søgefunktionen afsluttes så og spillerens ranglistepacering, navn og ID overføres til tilmeldingsskærm-billedet. Navn og ID overføres dog kun, hvis der ikke allerede er indtastet et navn og ID. Har man ikke fundet den rigtige spiller, kan man klikke på "Fortryd"-knappen, hvorefter søgefunktionen afsluttes uden at overføre nogen spiller.

### **Doublepar fra to forskellige klubber**

Det er tilladt at indtaste par bestående af spillere fra forskellige klubber i tilmeldingen for begge klubber. Cup2000 vil kun medtage parret en gang i turneringen. Det er dog en forudsætning, at navnene er stavet ens (men det skulle indtastningshjælpen beskrevet herover sikre).

### **X-makker og venteliste**

Spillere, som ønsker at blive sat sammen med en unavngiven makker fra en anden klub (x-makker) i double, kan registreres sammen med tilmeldingerne. Dette gøres ved at angive "?" som navn for den ene spiller. Parret vil ikke blive tilmeldt turneringen, men vil blive tilføjet en *venteliste* sammen med spillere fra andre klubber, som også er tilmeldt uden makker. Der er en separat venteliste for hver række/double-kategori. Doublepar kan senere sammensættes fra denne venteliste. Mere om dette i afsnit 0

på side 55 og afsnit 6.6 Automatisk sammensætning af doublepar på side 58.

### **Næste tilmelding**

Når alle informationer for en spiller/par er indtastet, kan der gås videre til den næste spiller/par ved at klikke på "Ny"-tasten eller trykke på PageDown-tasten. Samme effekt fås hvis man trykker på ↵-tasten, når man står i sidste felt. Man vil så se, at spilleren/parret tilføjes til listen øverst.

Man kan bladre frem og tilbage mellem de tilmeldte spillere/par ved at klikke på hhv. ">>"- og "<<"-knapperne. En spiller/par kan også vælges direkte ved at klikke i listen øverst i skærmbilledet.

### **Slette en tilmelding**

En spiller/par kan slettes ved at klikke på "Slet"-knappen.

### **Flytte en tilmelding**

Hvis man er kommet for skade at tilmelde en spiller/par i en forkert række eller under en forkert klub, kan man flytte tilmeldingen ved at klikke på knappen "Flyt". Dette aktiverer funktionen "Flyt tilmeldinger" for den pågældende spiller/par, som er beskrevet i afsnit 6.8.

### **Styrkeorden**

Spillere (par) skal indtastes i styrkeorden af hensyn til lodtrækning. Rækkefølgen kan ændres ved at klikke på pil-knapperne til højre for listen øverst i skærmbilledet.

### **Afslutning**

Indtastning af tilmeldinger for den valgte klub/række/kategori afsluttes ved at klikke på "Afslut"-knappen. Man kan til hver en tid vende tilbage og tilføje, slette eller rette i tilmeldingerne. Indtastningerne for den viste spiller eller par kan annulleres ved at klikke på "Annuller"-knappen, hvorefter der returneres.

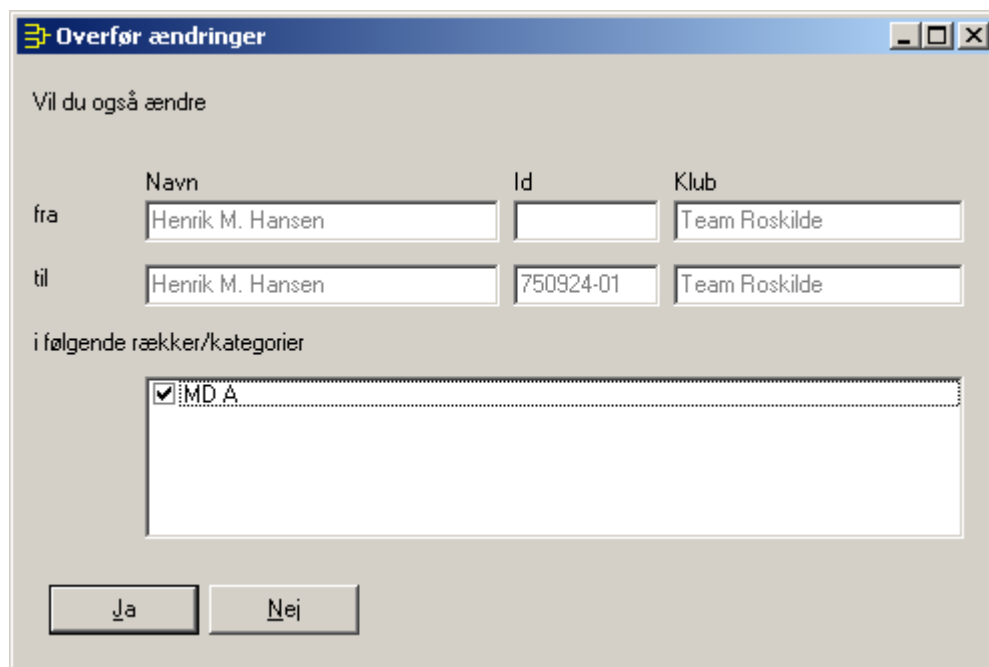
## ***Genvejstaster:***

<b>ESC</b>	Gemmer ændringer og afslutter funktionen
↵	Afslutter indtastning i et felt og hopper videre til næste felt. Når man står i det sidste felt og trykker på ↵-tasten, hoppes videre til næste spiller/par.
<b>PageUp</b>	Gemmer ændringer og bladrer tilbage til forrige spiller/par (som "<<"-knappen)
<b>PageDown</b>	Gemmer ændringer og bladrer frem til næste spiller/par (som ">>"-knappen)
<b>Ctrl+Home</b>	Gemmer ændringer og hopper tilbage til første spiller/par
<b>Ctrl+End</b>	Gemmer ændringer og hopper frem til sidste spiller/par

**Tip** ☞ Det er normalt i denne funktion, man tilbringer mest tid. Derfor er det vigtigt at udnytte funktionen så effektivt som muligt. Inden indtastningen påbegyndes, kan det godt betale sig at sortere sine tilmeldingsblanketter alfabetisk efter klubnavn.

## Automatisk overførsel af ændringer til andre rækker/kategorier

Når et navn eller spiller-ID for en tilmeldt spiller rettes kan Cup2000 automatisk overføre ændringerne til andre rækker/kategorier, hvor spilleren også er tilmeldt. Når rettelserne afsluttes (enten ved at klikke på "Afslut"-knappen eller ved at bladre videre til næste tilmelding) fås skærbilledet:



Overfør ændringer

Vil du også ændre

	Navn	Id	Klub
fra	Henrik M. Hansen		Team Roskilde
til	Henrik M. Hansen	750924-01	Team Roskilde

i følgende rækker/kategorier

- MD A

Ja Nej

Her kan man så sætte et hak ud for navnene på de rækker/kategorier, som man ønsker at ændringerne skal overføres til. Ændringerne overføres til de valgte rækker/kategorier, når man klikker på "Ja". Hvis man ikke ønsker at overføre ændringerne skal man klikke på "Nej".

Hvis man har foretaget ændringer i begge spillere i et doublepar vil man få dette skærbillede to gange. Skærbilledet fås dog kun for spillere, som er tilmeldt i andre rækker/kategorier.

## 6.4 Turnering

Med denne funktion kan man indtaste overordnet information for turneringen. Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Indtast" efterfulgt af "Turnering". Herefter fås følgende skærbillede:

The screenshot shows a dialog box titled "Overordnet turneringsinformation". It has a standard Windows-style title bar with a close button. The main area contains three input fields: "Navn / Titel" (a text box), "Nummer / ID" (a text box), and "Separation ved lodtrækning" (a dropdown menu with "Klub" selected). To the right of these fields are two buttons: "OK" and "Annuller".

Her kan man så indtaste informationer om turneringen:

Navn/Titel

Navn eller titel på turneringen.

Nummer / ID

Nummer eller anden identifikation på turneringen.

*Hvis turneringen er dannet ved import fra en fil fra DBF/DGI vil det ikke være muligt at ændre Nummer/ID.*

Separation ved lodtrækning

For rækker, hvor der er valgt separation af spillere ved lodtrækning, kan der her vælges, hvilket tilhørsforhold denne separation skal være baseret på:

- Klub
- Amtsforening (under DGI)
- Kreds (under DBF)

Separation efter amtsforening og kreds kræver, at der er indlæst en ranglistefil, da tilhørsforholdet mellem klub og amtsforening/kreds hentes fra ranglistefilen.

Startdato

Dato for turneringens første spilletag.

Denne dato bruges, som skæringsdato for veteran-aldersgrupperne ved danske turneringer.

Skæringsdato for aldersgrupper

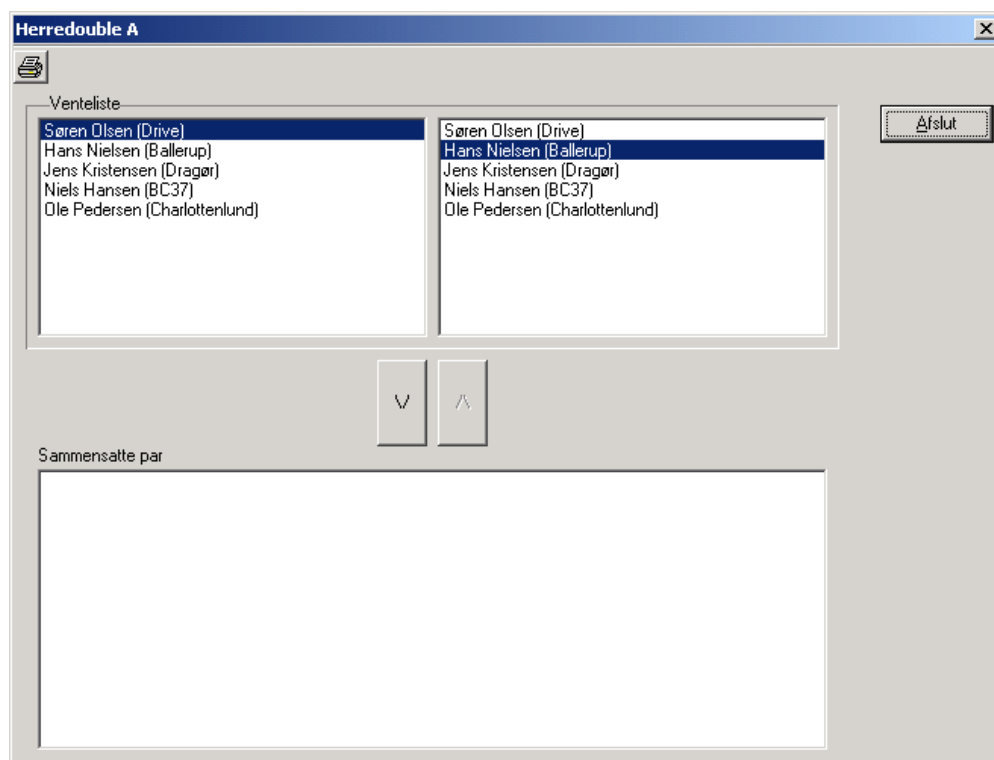
Skæringsdato for beregning af spillernes tilhørsforhold til aldersgrupper. For danske turneringer er denne dato kun gældende for ungdoms- og senioraldersgrupperne. For veteran-aldersgrupperne er turneringens startdato afgørende.



## 6.5 Manuel sammensætning af doublepar

Med denne funktion kan man sammensætte spillere fra ventelisten (dvs. spillere som er tilmeldt i double-kategorier uden makker) til doublepar.

Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Indtast" efterfulgt af "Manuel sammensætning af doublepar". Herefter fås følgende skærbillede:



Øverst vises ventelisten for den række/kategori, som er valgt i hovedbilledet (en venteliste er som tidligere omtalt en liste over spillere, som er tilmeldt i en double-kategori uden makker).

De to lister øverst er ens. Et doublepar sammensættes ved at klikke på en spiller i listen øverst til venstre, derefter på en anden spiller i listen øverst til højre og så klikke på "V"-knappen. De to spillere fjernes så fra listerne øverst og tilføjes til listen nederst.

Hvis man fortryder sammensætningen af et par, klikker man på parret i den nederste liste og derefter på "A"-knappen. Parret fjernes så fra listen nederst, og de to spillere tilføjes igen til listerne øverst.

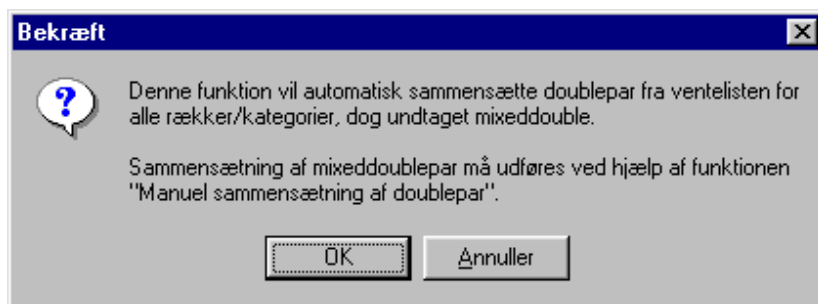
Ventelisten samt listen over sammensatte par kan udskrives ved at klikke på printerikonen øverst i skærbilledet. Herved fremkommer et skærbillede, som viser udskriften på skærmen. Der kan udskrives på papir ved at klikke på printerikonen i dette skærbillede.

Når alle spillere er sammensat, afsluttes ved at klikke på "OK"-knappen. De sammensatte par vil så blive tilmeldt den pågældende række/kategori.

## 6.6 Automatisk sammensætning af doublepar

Med denne funktion kan man for alle rækker/kategorier få foretaget en automatisk sammensætning af doublepar bestående af spillere fra ventelisten (dog undtaget mixeddouble).

Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Indtast" efterfulgt af "Automatisk sammensætning af doublepar". Herefter fås følgende skærmbillede:



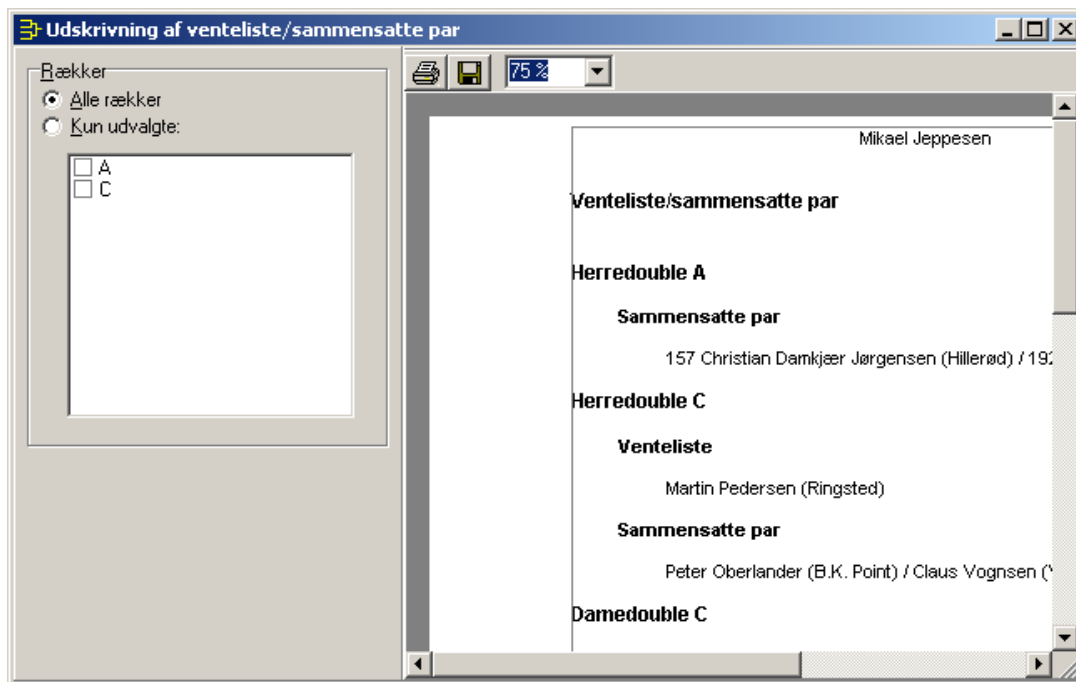
Hvis der vælges "OK", vil spillere på venteliste i herre- og damedouble i alle rækker automatisk blive sammensat til doublepar i tilmeldingsrækkefølge.

Da Cup2000 ikke kan kende forskel på damer og herrer, vil der ikke automatisk blive sammensat doublepar i mixeddouble. Her henvises til den manuelle funktion som beskrevet i forrige afsnit.

## 6.7 Udskriv ventelister/sammensatte par

Med denne funktion kan man få udskrevet ventelister og par, som er sammensat fra ventelisten for alle rækker.

Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Indtast" efterfulgt af "Udskriv ventelister/sammensatte par". Herefter fås følgende skærmbillede:



Det kan anbefales at maksimere skærbilledet ved at klikke med musen på den lille firkant til højre øverst i skærbilledet (lige til venstre for krydset).

Skærbilledet er opdelt i to dele. Til højre vises et udsnit af udskriften. Se afsnit 4.1 Generelt om udskrifter på side 13.

I den venstre del af skærbilledet kan man vælge, hvilke rækker der skal medtages i udskriften.

## 6.8 Flyt tilmeldinger

Med denne funktion kan man flytte tilmeldinger fra en række til en anden eller fra en klub til en anden. Dette er f.eks. nyttigt, hvis man er kommet til at indtaste tilmeldinger i en forkert række eller under en forkert klub. Funktionen kan også bruges til at sammenlægge udvalgte eller alle kategorier i to rækker.

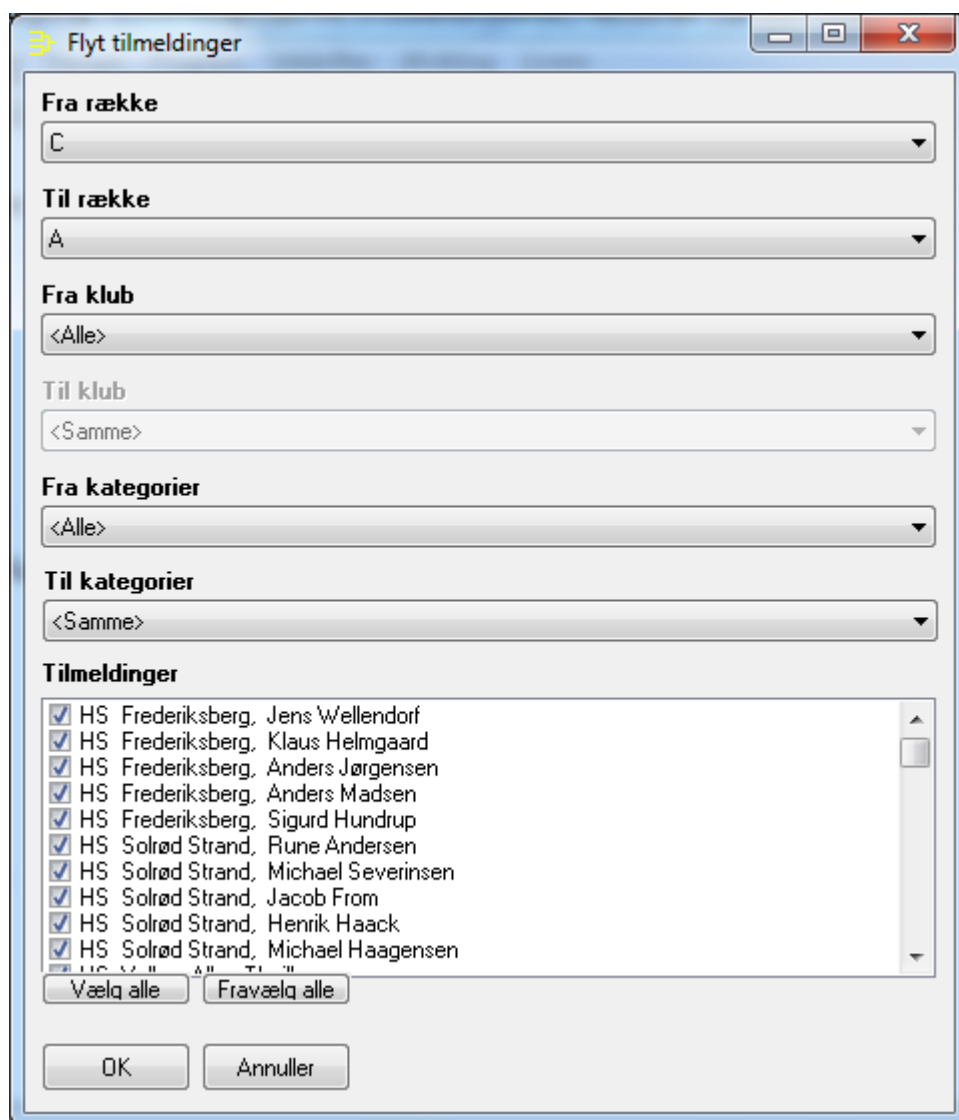
Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Indtast" efterfulgt af "Flyt tilmeldinger". Herefter fås følgende skærbillede:

The image shows a Windows-style dialog box titled "Flyt tilmeldinger". It features six dropdown menus for selection: "Fra række", "Til række", "Fra klub", "Til klub", "Fra kategorier", and "Til kategorier". Below these is a large empty list box labeled "Tilmeldinger". At the bottom, there are buttons for "Vælg alle", "Fravælg alle", "OK", and "Annuller".

Først skal man vælge følgende:

Fra række	Række, som tilmeldinger skal flyttes fra
Til række	Række, som tilmeldinger skal flyttes til
Fra klub	Klub, som tilmeldinger skal flyttes fra. Der kan vælges alle klubber eller en enkelt klub.
Til klub	Klub, som tilmeldinger skal flyttes til. Der kan vælges samme klub eller en specifik klub.
Fra kategorier	Kategori, hvor tilmeldinger skal flyttes fra. Der kan vælges alle kategorier eller en specifik kategori.
Til kategorier	Kategori, hvor tilmeldinger skal flyttes til. Der kan vælges samme kategori eller en specifik kategori. F.eks. kan man flytte tilmeldinger fra damesingle til herresingle.

Når ovenstående er valgt, vises en liste af tilmeldinger.



I listen af tilmeldinger har man mulighed for at vælge præcist, hvilke tilmeldinger som skal flyttes. Som udgangspunkt er alle tilmeldinger fra den valgte række ("Fra række") og klub ("Fra klub") og fra den eller de valgte kategorier.

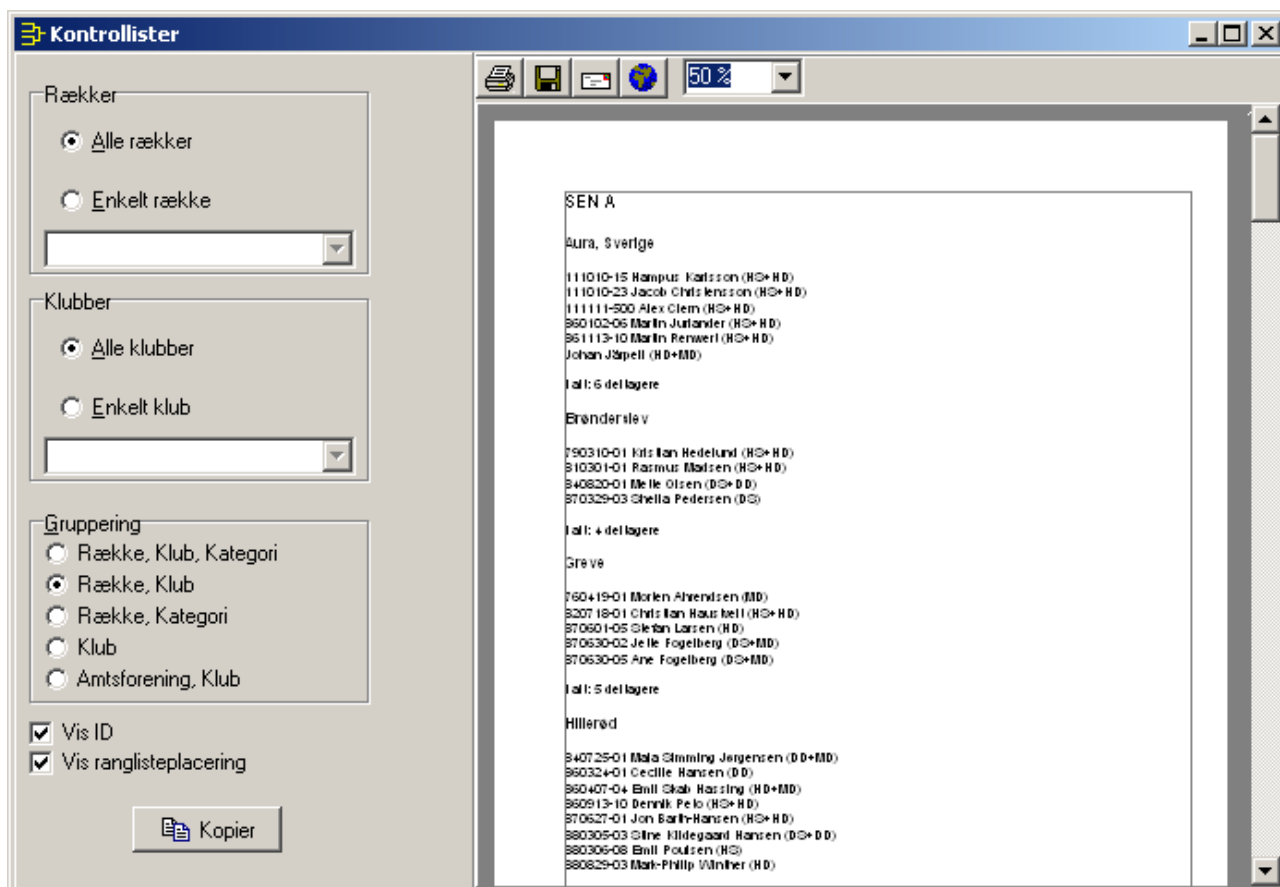
Når man klikker på "OK" flyttes de valgte tilmeldinger og funktionen afsluttes.

De flyttede tilmeldinger opdateres automatisk med ranglisteinformation, hvis der er indlæst en ranglistefil.

## 6.9 Udskriv kontrollister

Med denne funktion kan man få udskrevet diverse lister til kontrol af tilmeldinger.

Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Indtast" efterfulgt af "Udskriv kontrollister". Herefter fås følgende skærbillede:



Det kan anbefales at maksimere skærbilledet ved at klikke med musen på den lille firkant til højre øverst i skærbilledet (lige til venstre for krydset).

Skærbilledet er opdelt i to dele. Til højre vises et udsnit af udskriften. Se afsnit 4.1 Generelt om udskrifter på side 13.

I den venstre del af skærbilledet kan man vælge, hvad der skal udskrives.

Man kan vælge, om udskriften skal indeholde alle rækker eller kun en enkelt. Ligeledes kan man vælge, om udskriften skal indeholde alle klubber eller kun en enkelt.

Man kan også vælge, hvordan tilmeldingerne skal *grupperes* på udskriften. Hver gruppering kan afsløre forskellige fejl ved indtastningerne.

**Række, klub, kategori** Denne udskrift indeholder et afsnit for hver række. Hvert af disse afsnit indeholder et underafsnit for hver klub, som igen indeholder et under-underafsnit for hver kategori. Denne udskrift vil ligne tilmeldingsblanketterne og er således velegnet til at kontrollere, at det rigtige antal spillere er tilmeldt for hver klub i den rigtige række og kategori.

Række, klub	Denne udskrift indeholder et afsnit for hver række. Hvert af disse afsnit indeholder et underafsnit for hver klub indeholdende en liste af spillere tilmeldt for den pågældende klub i den pågældende række. Hver spiller er kun nævnt én gang. Efter spillerens navn står i parentes de kategorier, som spilleren deltager i, f.eks. "(HS+HD)". Dette kan bruges til at kontrollere, at man har stavet en spillers navn ens i de forskellige kategorier. Hvis man har stavet en spillers navn forskelligt i forskellige kategorier, vil spillerens navn optræde flere gange på listen med de forskellige stavemåder. Udskriften indeholder desuden antal spillere for hver klub i den pågældende række samt totalt for hver række.
Række, kategori	Denne udskrift indeholder et afsnit for hver række. Hvert afsnit indeholder et underafsnit for hver kategori indeholdende en liste over alle spillere/par, som er tilmeldt den pågældende række/kategori. Denne udskrift kan f.eks. benyttes, hvis seedninger skal foretages af andre. Så kan man sende denne udskrift til vedkommende, som så kan se, hvem der er tilmeldt i de forskellige rækker/kategorier.
Klub	Denne udskrift ser ud som "Række, klub", bortset fra, at udskriften ikke er opdelt efter række. Udskriften indeholder antal spillere for hver klub samt totalt antal for hele turneringen. Det sidste antal er nyttigt at kende af hensyn til antal programmer, som skal trykkes.
Amtsforening, Klub	Denne udskrift indeholder et afsnit for hver amtsforening med underafsnit for hver klub. Hvert underafsnit indeholder en liste af spillere tilmeldt for den pågældende klub. Hver spiller er kun nævnt én gang. Efter spillerens navn står i parentes de kategorier, som spilleren deltager i, f.eks. "(HS+HD)"

Med afkrydsningsboksene "Vis ID" og "Vis ranglisteplacering" kan der vælges, om udskrifterne skal indeholde hhv. spiller-ID og ranglisteplacering. Der vises kun ranglisteplacering, hvis udskriften er grupperet efter kategori, da ranglisteplacering kan være forskellig fra kategori til kategori.

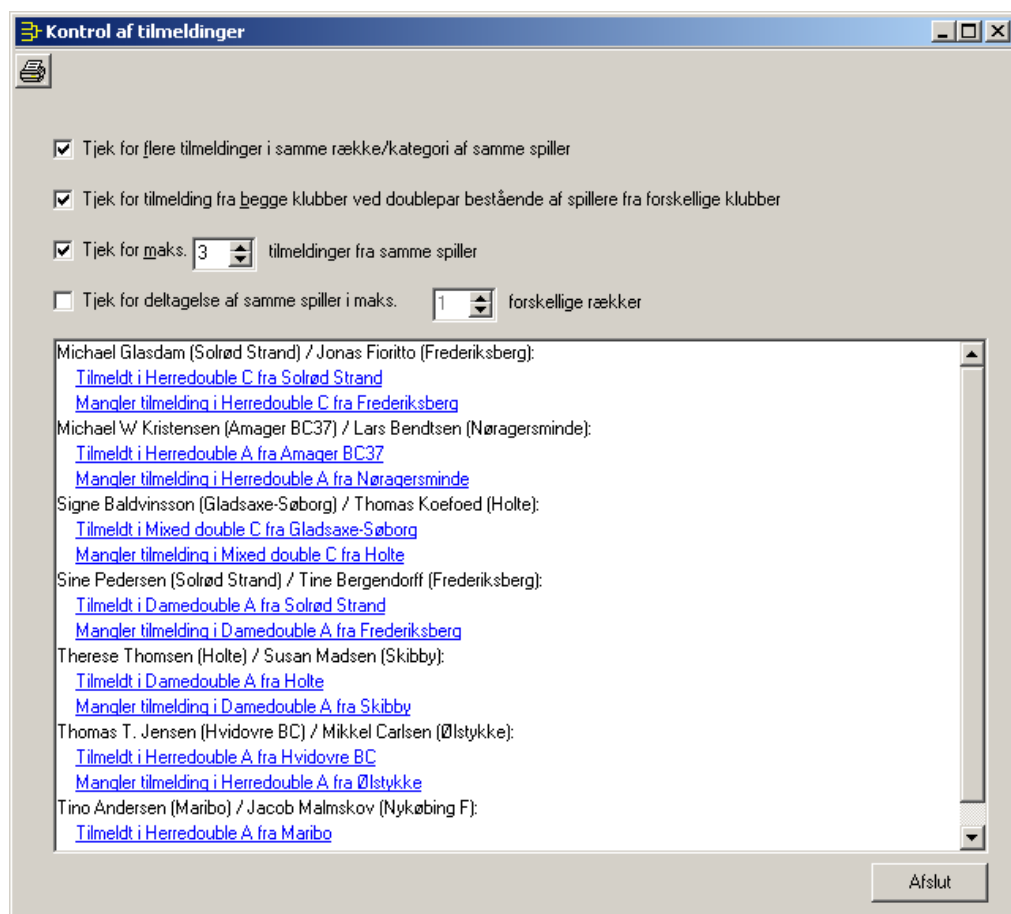
Ved at klikke på "Kopier"-knappen kopieres udskriften til klippebordet i Windows, som herefter kan indsættes i andre programmer, f.eks. Microsoft Word®.

Funktionen afsluttes ved at trykke på ESC-tasten eller klikke med musen på det lille kryds i øverste højre hjørne.

## 6.10 Kontrol af tilmeldinger

Med denne funktion kan man få foretaget forskellige tjek af tilmeldingerne med mulighed for at rette eventuelle fejl med det samme.

Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge ”Indtast” efterfulgt af ”Kontrol af tilmeldinger”. Herefter fås følgende skærbillede:



Øverst i skærbilledet er der 3 afkrydsningsfelter, hvor man kan vælge de tjek, som man ønsker foretaget. Nederst i skærbilledet er der en liste over de mulige fejl, som der er fundet. Der kan foretages følgende tjek:

- Tjek for flere tilmeldinger i samme række/kategori af samme spiller
- Tjek for tilmelding fra begge klubber ved doublepar bestående af spillere fra forskellige klubber
- Tjek for maks. X tilmeldinger fra samme spiller
- Tjek for deltagelse af samme spiller i maks. X forskellige rækker

Nederst i skærbilledet vises en liste over de mulige fejl, som er blevet fundet ved de valgte tjek. For hver mulig fejl vises en overskriftsline samt en eller flere linier med detaljeret information vist indrykket under overskriftslinien med blå understreget skrift. Hvis der klikkes med musen på en af de blå linier vises tilmeldingsskærbilledet for den række, kategori og klub, som linien refererer til. Her kan man så rette fejlen. Når der returneres fra tilmeldingsskærbilledet foretages alle de valgte tjek forfra.

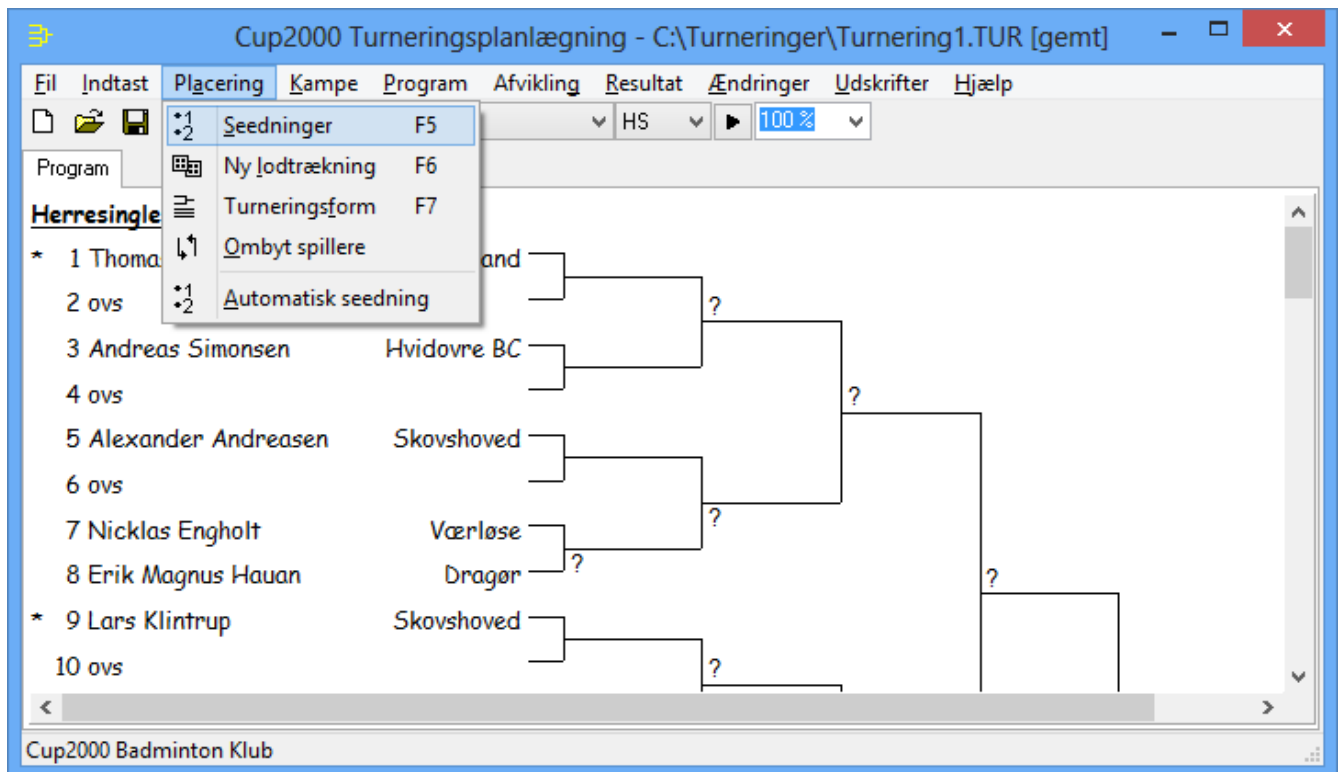
Listen over mulige fejl kan udskrives ved at klikke på printer-ikonen i øverste venstre hjørne.



Funktionen afsluttes ved at trykke på ESC-tasten eller klikke med musen på "Afslut"-knappen eller på det lille kryds i øverste højre hjørne.

## 7 Placering

Dette kapitel beskriver de funktioner, som i hovedmenuen ligger under "Placering":

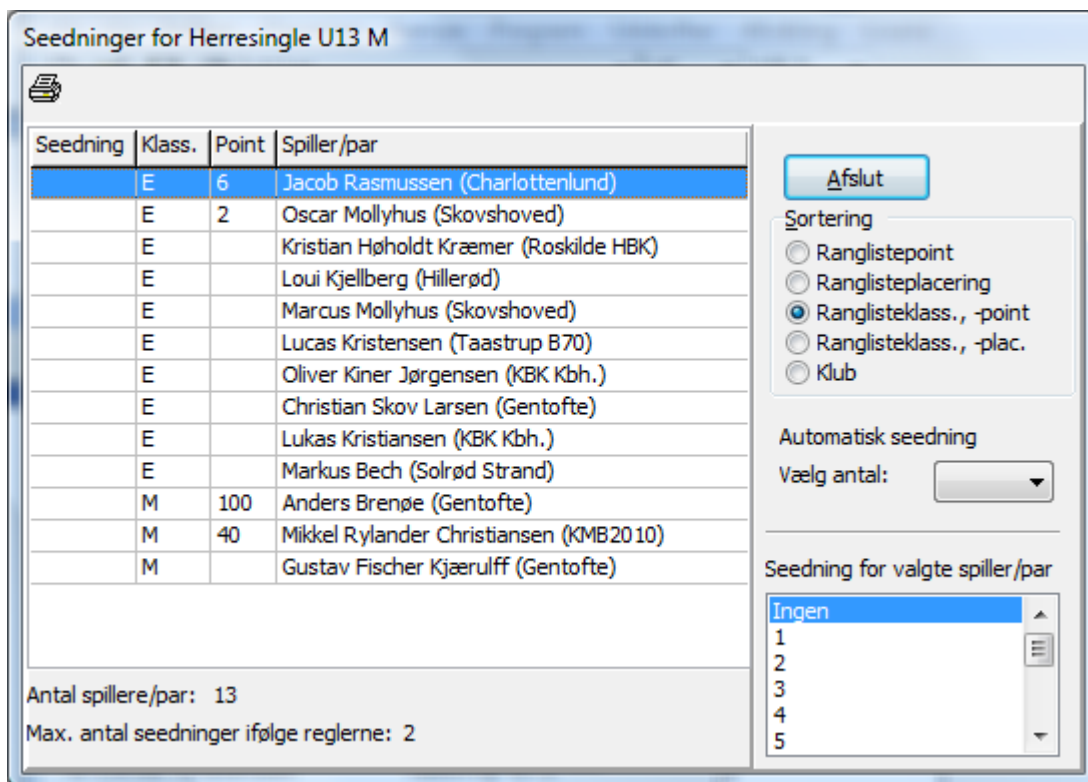


Funktionerne er relateret til at placere spillerne inden for de forskellige rækker/kategorier ved at foretage seedninger, lodtrækning, ombytning osv.

### 7.1 Seedninger

Med denne funktion kan man markere hvilke spillere/par, som skal seedes. Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Placering" efterfulgt af "Seedninger" eller ved at trykke på F5-tasten.

Når funktionen aktiveres, fås følgende skærmbillede:



Skærbilledet viser en liste over alle spillere/par, som er tilmeldt i den række/kategori, som er valgt i hovedbilledet. Spillerlisten kan sorteres efter:

- ranglistepoint
- ranglisteplacering
- ranglisteklassifikation, ranglistepoint
- ranglisteklassifikation, ranglisteplacering
- klub

De 4 første kræver dog, at der er indtastet ranglisteplaceringer/point under indtastning af tilmeldinger eller at disse er importeret fra ranglistefilen.

Man kan benytte to forskellige procedurer til at seede spillere:

- Automatisk seedning
- Manuel seedning

Ved automatisk seedning skal man vælge et antal i listen "Vælg antal", hvorefter der automatisk seedes det valgte antal startende med den øverste spiller/par i listen. Hvis der for eksempel vælges 4 som antal seedes de 4 øverste spillere i listen med hhv. seedning 1, 2, 3 og 4.

Proceduren for manuel seedning er:

- Marker en spiller/par ved at klikke på spilleren/parret med musen eller ved at trykke på PilOp/PilNed-tasterne
- Tryk på "1"- "9"-tasterne for at seede hhv. som nr. 1 – 9 eller klik på listen "Seedning for den valgte spiller/par" i panelet til højre i skærbilledet svarende til den ønskede seedning.

- Tryk på "a"- "g"-tasterne for at seede hhv. som nr. 10 – 16 eller klik på listen "Seedning for den valgte spiller/par" i panelet til højre i skærmbilledet svarende til den ønskede seedning.

En seedning kan fjernes ved at markere en spiller/par og trykke på "Delete"-tasten eller klikke på "Ingen" i listen "Seedning for den valgte spiller/par" i panelet til højre. Seedningen fjernes også automatisk, hvis den tildeles en anden spiller/par.

Funktionen afsluttes ved at klikke på "Afslut"-knappen eller trykke på ESC-tasten. Herefter returneres der til hovedbilledet. Der vil automatisk blive foretaget en ny lodtrækning i den pågældende række/kategori.

Der kan seedes op til 64 spillere/par. Der må ikke være "huller" i seedninger, dvs. hvis man f.eks. seeder spillere/par som nr. 1, 2 og 4, skal man også seede en spiller/par som nr. 3.

Cup2000's regler med hensyn til antal seedninger er mindre restriktive end Danmarks Badminton Forbunds regler. Det maksimale antal seedninger i følge Danmarks Badminton Forbunds regler vises i skærmbilledet, men Cup2000 tillader at denne grænse overskrides. Der gives dog en advarsel, hvis Danmarks Badminton Forbunds regler ikke overholdes.

Seedningerne kan udskrives ved at klikke på printer-ikonen øverst i skærmbilledet. Herved fremkommer der et skærmbillede, som viser udskriften på skærmen. Denne kan så udskrives på papir ved at klikke på printer-ikonen i dette skærmbillede.

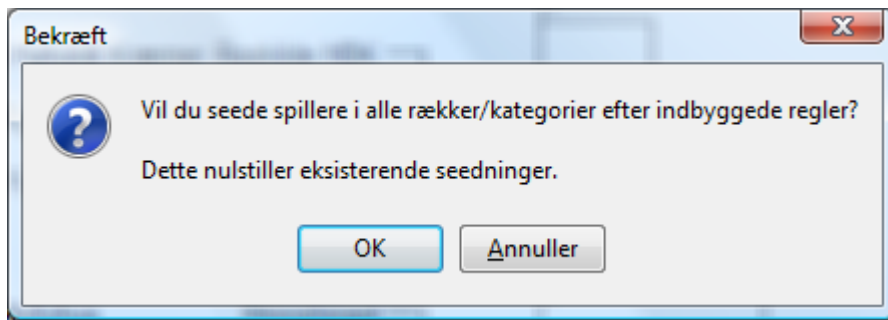
**Bemærk** Hvis der senere i tilmeldingsfunktionen slettes en seedet spiller vil Cup2000 automatisk aktivere seedningsfunktionen, så seedningen kan gives til en anden spiller/par.

## 7.2 Automatisk seedning

Med denne funktion kan man automatisk foretage seedninger i alle rækker/kategorier efter Danmarks Badminton Forbunds regler for antal seedninger i forhold til antal spillere/par og i forhold til deltagernes point og evt. klassifikation.

Denne funktion aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Placering" efterfulgt af "Automatisk seedning".

Funktionen skal bekræftes ved at klikke på "OK"-knappen i skærmbilledet:



### 7.3 Ny lodtrækning

Der udføres automatisk lodtrækning i en række/kategori hver gang

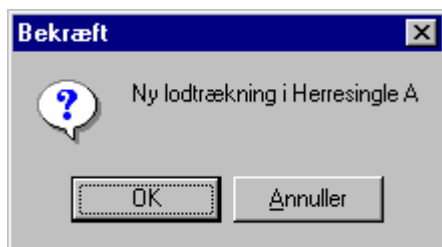
- der tilføjes eller slettes spillere/par i den pågældende række/kategori
- seedninger ændres
- turneringsform ændres (cup/pulje) som beskrevet i næste afsnit

Er man ikke tilfreds med denne lodtrækning, kan der foretages en ny lodtrækning.

Denne funktion aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Placering" efterfulgt af "Ny lodtrækning" eller med F6-tasten.

Den nye lodtrækning udføres i den række/kategori, som er valgt i hovedbilledet.

Funktionen skal bekræftes ved at klikke på "OK"-knappen i skærbilledet:

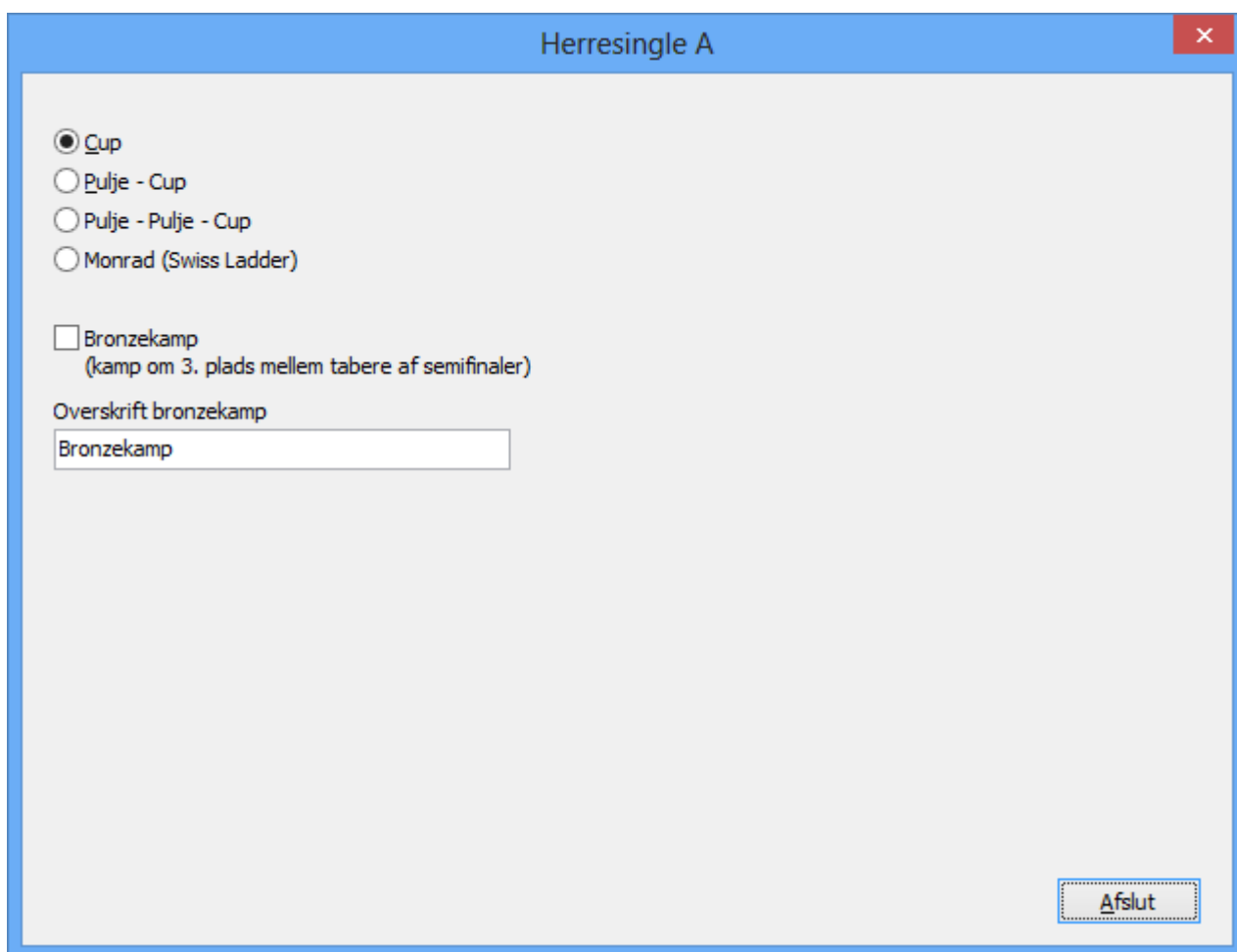


Hvis der ikke er valgt "klubseparation" (se afsnit 6.1 Rækker på side 37) vil det sandsynligvis forekomme, at der er spillere/par fra samme klub, som ikke er blevet placeret optimalt, dvs. kommer til at møde hinanden tidligere end nødvendigt. Disse spillere/par markeres i hovedvinduet med forskellige farver.

### 7.4 Turneringsform

Som udgangspunkt bliver en kategori afviklet som en cup-turnering, men der kan vælges andre turneringsformer for en række/kategori. Denne funktion aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Placering" efterfulgt af "Turneringsform" eller ved at trykke på F7-tasten.

Herefter fås skærbilledet:



Bemærk, at funktionen virker i den række/kategori, som er valgt i hovedbilledet.

Der kan nu vælges mellem følgende turneringsformer:

- |           |  |
|-----------|--|
| Cup       | Denne turneringsform kaldes også for <i>knock-out</i> fordi spillere, som har tabt udgår af turneringen. Vinderne går videre til næste runde indtil finalen.   |
| Pulje-Cup | Denne turneringsform består af et <i>grundspil</i> efterfulgt af et valgfrit antal <i>slutspil</i> . I grundspillet er spillerne inddelt i et antal <i>puljer</i> med typisk 3-4 spillere i hver pulje. Dette antal kan dog varieres. I puljerne spiller alle spillerne mod hinanden. Når puljerne er færdigspillet kan typisk puljevinderne gå videre til et <i>slutspil</i> , hvor der spilles efter cup-turneringsformen. Det kan også vælges, at de øvrige spillere fra puljerne går videre til f.eks. slutspil for hhv. 2'ere og 3'ere som ligeledes afvikles efter cup-turneringsformen. |

**Pulje-Pulje-Cup** Denne turneringsform består af et *grundspil* efterfulgt af et valgfrit antal *mellemspil* som igen efterfølges af et valgfrit antal *slutspil* for hvert mellemspil. Grund- og mellemspillet spilles i puljer, mens slutspillene spilles som cup. Når grundspillet er færdigspillet går typisk vinderne af hver pulje videre til et mellemspil, 2'erne fra hver pulje videre til et andet mellemspil og 3'erne og evt. 4'erne videre til et tredje mellemspil. Hvert mellemspil kan betragtes om uafhængige Pulje-Cup-turneringer og grundspillet kan betragtes som en kvalifikationsturnering, hvor spillerne kvalificerer sig til typisk et af tre mellemspil.

**Monrad  
(Swiss Ladder)**

Denne turneringsform består af et valgfrit antal runder. I hver runde spiller alle deltagere en kamp. Hvis ulige antal er der dog en oversidder i hver runde, men det vil være forskellige deltagere som er oversidder i de forskellige runder. Efter hver runde rangordnes deltagerne efter deres samlede score (antal vundne kampe, vundne sæt-tabte sæt, vundne point-tabte point) og herefter dannes en kamp mellem 1 og 2, 3 og 4, 5 og 6 osv. Antallet af runder kan ændres i løbet af turneringen.

### **Cup**

Hvis der er valgt 'Cup' kan man kan vælge om der ønskes en *bronzekamp*, dvs. en kamp om 3. pladsen mellem de to tabere i semifinalerne og i givet fald, hvilken overskrift der skal stå over kampen i programmet.

### **Pulje-Cup**

Hvis der vælges "Pulje-Cup" fås følgende valgmuligheder:

Herresingle A

Cup  
 Pulje - Cup  
 Pulje - Pulje - Cup

Antal pr. pulje i grundspil: 3 / 4  
 Antal slutspil: 1

Bronzekamp (kamp om 3. plads mellem tabere af semifinaler)  
 Overskrift bronzekamp: Bronzekamp

Slutspil	Puljeplaceringer	Overskrifter
1	1 - 1	Puljevinder Finale
2	0 - 0	
3	0 - 0	
4	0 - 0	
5	0 - 0	
6	0 - 0	

Afslut

Man har nu mulighed for at vælge *puljestørrelse*, samt om man ønsker slutspil. Slutspil vil sige, at en eller flere spillere fra hver pulje går videre til en eller flere cup-turneringer. Puljestørrelsen angives som *primært antal pr. pulje* (til venstre for skråstregen i skærmbilledet) og *sekundært antal pr. pulje* (til højre for skråstregen i skærmbilledet). Hvis man f.eks. sætter disse værdier til 3/4, vil der blive dannet så mange som muligt puljer med 3 spillere/par og for resten puljer med 4 spillere/par afhængigt af deltagerantallet. Bemærk at der er forskel på om man vælger f.eks. 3 / 4 eller 4 / 3, som eksemplet herunder viser:

	3 / 4	4 / 3
15 deltagere	5 puljer med 3 deltagere Ingen puljer med 4 deltagere	1 pulje med 3 deltagere 3 puljer med 4 deltagere
16 deltagere	4 puljer med 3 deltagere 1 pulje med 4 deltagere	Ingen puljer med 3 deltagere 4 puljer med 4 deltagere
17 deltagere	3 puljer med 3 deltagere 2 puljer med 4 deltagere	3 puljer med 3 deltagere 2 puljer med 4 deltagere

For Pulje-Cup-turneringer kan der meget fleksibelt vælges forskellige former for slutspil. Dette kan bedst beskrives ved nogle eksempler:



Beskrivelse	Antal slutspil	Pulje-Placeringer
Ingen spillere går videre	0	
Kun puljevindere går videre	1	1. fra 1 til 1
Puljevindere går videre til én cupturnering, 2'ere går videre til en anden cupturnering, og 3'ere+4'ere går videre til en tredje cupturnering	3	1. fra 1 til 1 2. fra 2 til 2 3. fra 3 til 4
Puljevindere+2'ere går videre til én cupturnering, og 3'ere+4'ere går videre til en anden cupturnering	2	1. fra 1 til 2 2. fra 3 til 4

Dette er blot eksempler. Man kan tænke sig mange andre kombinationer.

Hvis man har valgt et eller flere slutspil, kan man indtaste en overskrift, som Cup2000 vil skrive over slutspillet i programmet.

Man kan vælge om der ønskes en *bronzekamp*, dvs. en kamp om 3. pladsen mellem de to tabere i semifinalerne i slutspillet for puljevinderne og i givet fald, hvilken overskrift der skal stå over kampen i programmet.

### Pulje-Pulje-Cup

Hvis man vælger "Pulje-Pulje-Cup" fås følgende valgmuligheder:

**Herresingle A**

Cup  
 Pulje - Cup  
 Pulje - Pulje - Cup

Antal pr. pulje i grundspil: 3 / 4  
 Antal mellemspil: 3  
 Antal pr. pulje i mellemspil: 3 / 4  
 Antal slutspil: 3

Mellemspil	Puljeplaceringer	Overskrifter	Slutspil	Puljeplaceringer	Overskrifter
1	1 - 1	Mellemspil 1	1	1 - 1	Slutspil ##-1
2	2 - 2	Mellemspil 2	2	2 - 2	Slutspil ##-2
3	3 - 4	Mellemspil 3	3	3 - 4	Slutspil ##-3
4	0 - 0		4	0 - 0	
5	0 - 0		5	0 - 0	
6	0 - 0		6	0 - 0	

## = mellemspilnummer

Afslut

Som udgangspunkt er følgende parametre automatisk valgt:

Antal spillere pr. pulje i grundspillet	3 / 4
Mellemspil	3 mellemspil: Mellemspil 1: For pulje-1'ere fra grundspillet Mellemspil 2: For pulje-2'ere fra grundspillet Mellemspil 3: For pulje-3'ere og 4'ere fra grundspillet
Antal spillere pr. pulje i mellemspillene	3 / 4
Slutspil	3 i hvert mellemspil: Slutspil ##-1: For pulje-1'ere fra mellemspil ## Slutspil ##-2: For pulje-2'ere fra mellemspil ## Slutspil ##-3: For pulje-3'ere og 4'ere fra mellemspil ##. (## er nummeret på mellemspillet)

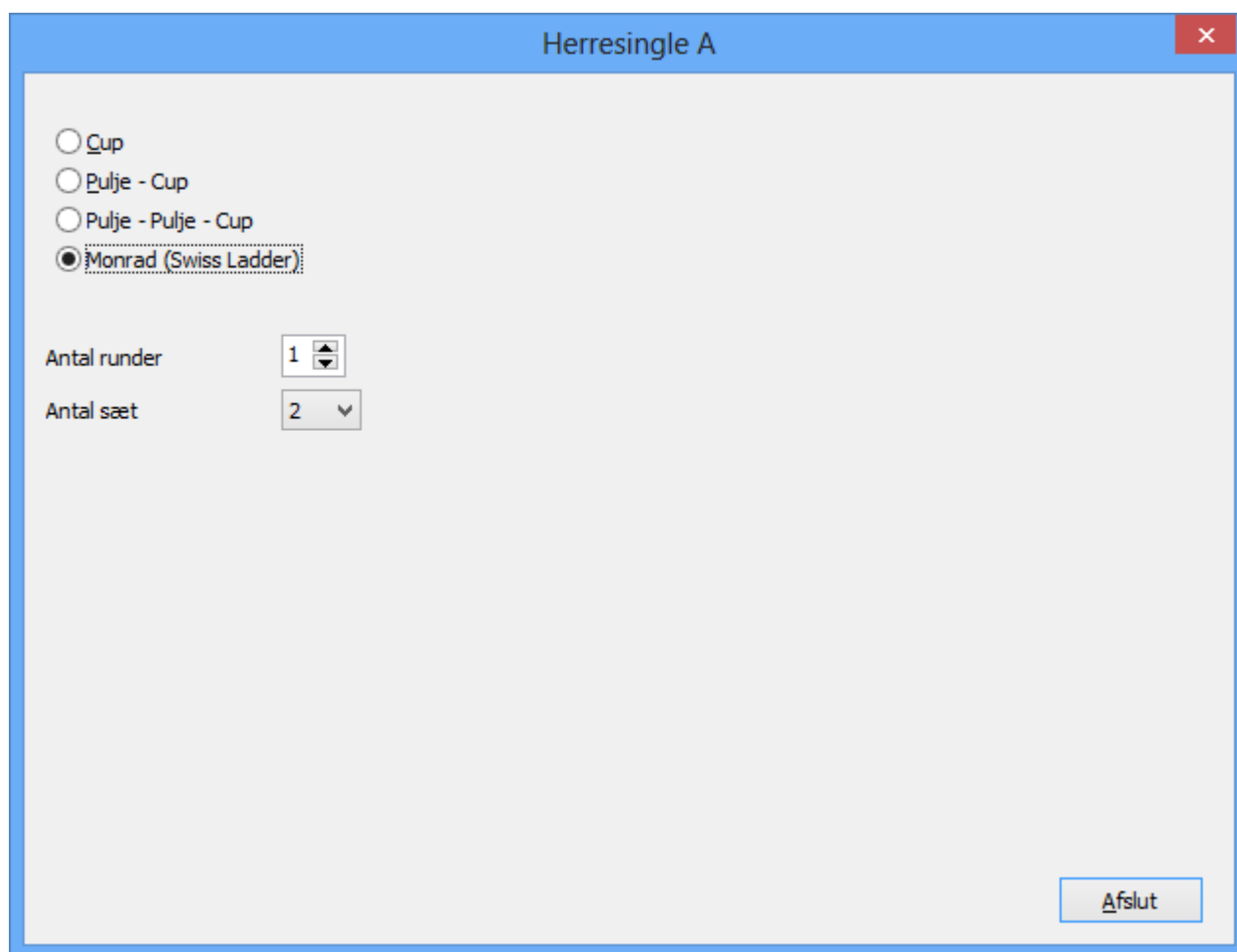
Parametrene for mellemspillene gælder for alle mellemspil. Der kan ikke vælges forskellige parametre for forskellige mellemspil. I overskrifterne for slutspillene kan man bruge tegnene ##, som vil blive erstattet med de konkrete numre på mellemspillene. F.eks. vil "Slutspil ##-1" blive til "Slutspil 1-1" for mellemspil 1 "Slutspil 2-1" for mellemspil 2 osv.

Ovennævnte standardopsætning er kun en af mange kombinationsmuligheder. For eksempel kan man vælge en Pulje-Pulje turnering som alternativ til Pulje-Cup ved lille antal deltagere. Ved f.eks. et deltagerantal på mellem 9 og 11 vil der i Pulje-Cup turneringsformen opstå et slutspil med 3 deltagere, hvor en spiller vil være oversidder direkte til finalen. Som alternativ kan man vælge at afvikle "slutspillet" som en pulje med 3 deltagere. Dette kan gøres ved at vælge Pulje-Pulje-Cup turneringsformen og opsætningen:

Antal spillere pr. pulje i grundspillet	3-4
Mellemspil	1 mellemspil for pulje-1'ere fra grundspillet
Antal spillere pr. pulje i mellemspillene	4
Slutspil	0

## Monrad (Swiss Ladder)

Hvis der vælges "Monrad (Swiss Ladder)" fås følgende valgmuligheder:



The screenshot shows a dialog box titled "Herresingle A" with a red close button in the top right corner. Inside the dialog, there are four radio button options for tournament formats: "Cup", "Pulje - Cup", "Pulje - Pulje - Cup", and "Monrad (Swiss Ladder)". The "Monrad (Swiss Ladder)" option is selected and highlighted with a dashed border. Below these options, there are two input fields: "Antal runder" with a spinner box set to "1" and "Antal sæt" with a dropdown menu set to "2". In the bottom right corner of the dialog, there is a button labeled "Afslut".

Der kan vælges antal runder, som skal programsættes fra starten. Antal runder kan ændres under turneringen. For runde 1 dannes der kampe mellem 1 og 2, 3 og 4 osv. efter lodtrækningen. For de øvrige runder dannes der kampe uden navngivne spillere/par. Når der senere indtastes resultater bliver der automatisk dannet nye kampe i næste runde, hver gang en runde er færdigspillet.

Der kan desuden vælges antal sæt her. Dette kan også gøres under "Rækker" (se 6.1), men under rækker kan man ikke vælge to sæt før man har valgt turneringsformen "Monrad (Swiss Ladder)".

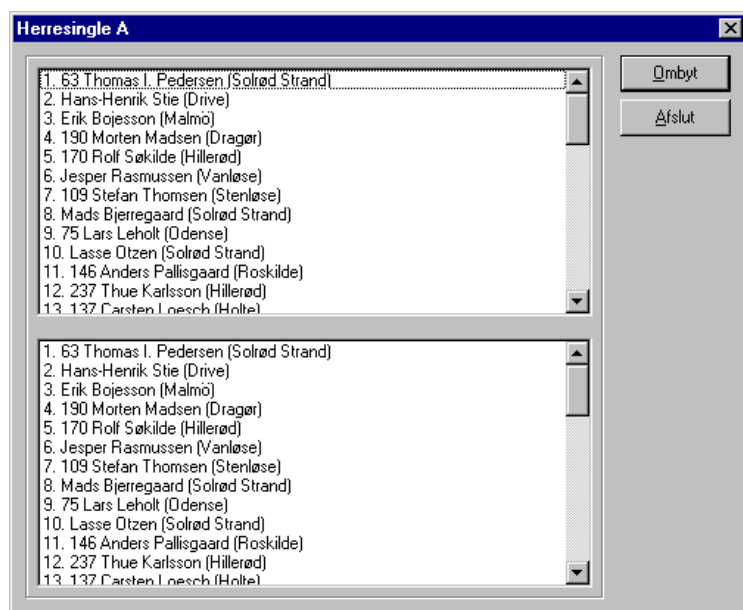
Funktionen afsluttes ved at klikke på "Afslut"-knappen eller trykke på ESC-tasten. Herefter returneres der til hovedbilledet. Hvis man har foretaget ændringer, vil der automatisk blive foretaget en ny lodtrækning i den pågældende række/kategori.

## 7.5 Ombyt spillere

Hvis man ikke er tilfreds med lodtrækningen i en række/kategori, kan man som nævnt tidligere foretage en ny lodtrækning, men man kan også manuelt ombytte enkelte spillere/par.

Denne funktion aktiveres fra hovedmenuen ved at vælge "Placering" efterfulgt af "Ombyt spillere".

Herefter fås følgende skærbillede:



Skærbilledet viser to ens lister indeholdende alle spillere/par i den række/kategori, som er valgt i hovedbilledet.

Spillere/par ombyttes ved at klikke med musen på en spiller/par i den øverste liste samt en anden spiller/par i den nederste liste og herefter klikke på "Ombyt"-knappen. Dette vil så betyde, at de to spillere/par ombyttes.

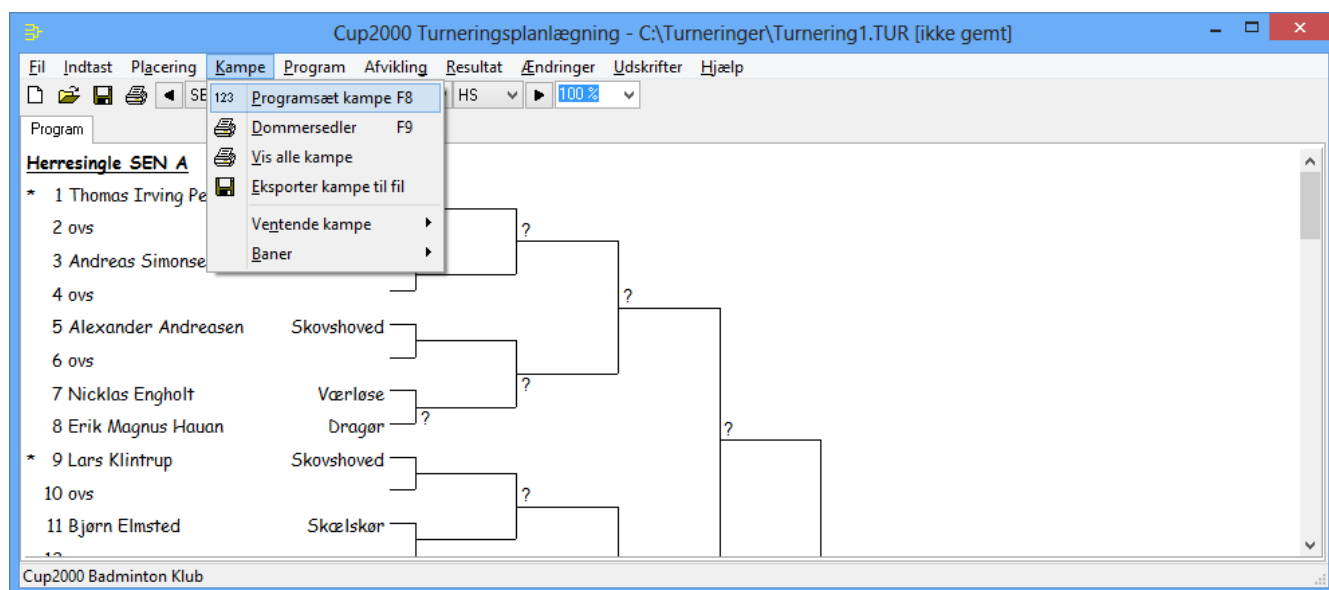


Ved ombytning kan det meget nemt forekomme, at der er spillere/par fra samme klub, som ikke er blevet placeret optimalt, dvs. kommer til at møde hinanden tidligere end nødvendigt. Disse spillere/par markeres i hovedvinduet med forskellige farver.

Funktionen afsluttes ved at klikke på "Afslut"-knappen eller trykke på ESC-tasten, hvorefter der returneres til hovedbilledet.

## 8 Kampe

Dette kapitel beskriver de funktioner, som i hovedmenuen ligger under "Kampe":



Funktionerne er relateret til fastsættelse af kamptidspunkter samt udskrift af dommersedler for de enkelte kampe. Funktionerne "Ventende kampe" og "Baner" beskrives i afsnit 11 "Afvikling".

### 8.1 Programsæt kampe

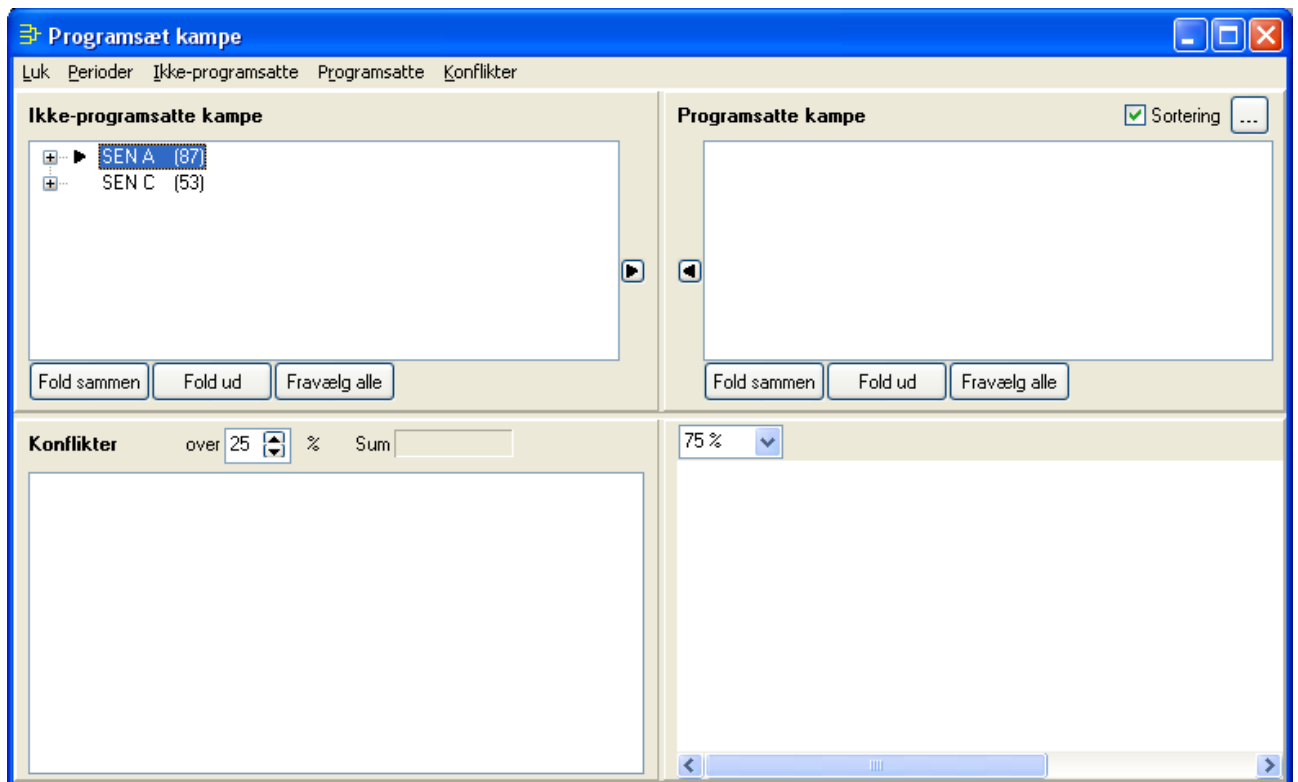
At programsætte kampe vil sige at fastsætte tid og evt. sted for hver enkelt kamp. Dette gøres i Cup2000 ved at fordele kampene mellem en eller flere *perioder* og derefter angive rækkefølgen af kampene indenfor hver periode. En periode er i Cup2000 generelt set en opdeling af kampe. Dette anvendes typisk til at opdele kampe mellem forskellige spilledage og/eller spillesteder. Hvis f.eks. en turnering skal afvikles over to spilledage (lørdag og søndag) og den første spilledag skal kampene afvikles på to spillesteder (Hal 1 og Hal 2), mens alle kampene på den anden spilledag skal afvikles på samme spillested (Hal 1), vil man i Cup2000 skulle oprette tre perioder:

- Lørdag Hal 1
- Lørdag Hal 2
- Søndag Hal 1

Herefter skal kampene fordeles mellem perioderne og rækkefølgen inden for hver periode skal fastsættes. Når rækkefølgen er fastsat kan Cup2000 automatisk beregne tidspunkter for hver kamp.

Funktionen til at programsætte kampe aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Kampe" efterfulgt af "Programsæt kampe" eller ved at trykke på F8-tasten.

Herefter fås følgende skærbillede:

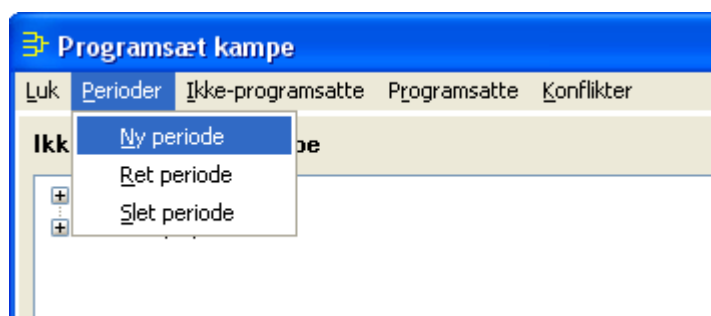


Skærbilledet er opdelt i 4 dele:

- Øverst til venstre vises ikke-programnsatte kampe, dvs. kampe som endnu ikke er blevet programnsat. Til at begynde med vil dette gælde alle kampe.
- Øverst til højre vises programnsatte kampe. Vil være blank til at begynde med.
- Nederst til venstre vises en liste over programnsatte kampe med indbyrdes konflikt. Vil være blank til at begynde med.
- Nederst til højre vises "udskrift" over den række/kategori som den sidst valgte kamp tilhører. Vil være blank til at begynde med.

Størrelsesforholdet mellem øverste og nederste del kan ændres ved at "trække" den vandrette skillelinie op eller ned. Tilsvarende kan størrelsesforholdet mellem venstre og højre dele hhv. øverst og nederst ændres ved at "trække" den lodrette skillelinie til højre eller venstre. At "trække" vil sige at klikke på linien med den venstre musetast og holde musetasten nede mens man bevæger musen hhv. op eller ned / til venstre eller højre og slipper musetasten, når det ønskede størrelsesforhold er opnået.

## Perioder



### Ny periode

Før man kan begynde at programsætte kampe, skal man oprette en eller flere perioder. Dette gøres ved fra menuen at vælge "Perioder" efterfulgt af "Ny periode". Herefter fås følgende skærmbillede:

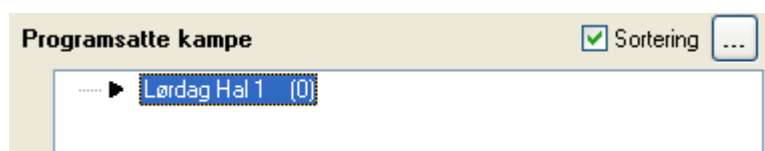
A screenshot of a dialog box titled "Periode". The dialog box has a blue title bar with a close button (X) in the top right corner. The main area is light beige and contains several input fields and controls. On the right side, there are two buttons: "Afslut" and "Fortryd". The fields are: "Tekst" (a text input field), "Første kampnummer" (a text input field), "Tekst før kampnumre" (a text input field), "Tekst før tider" (a text input field), "Starttidspunkt" (a text input field), "Antal baner" (a spinner box with the value 6), "Tid pr. kamp" (a spinner box with the value 30 and the unit "minutter"), "Pause" (a spinner box with the value 15 and the unit "minutter"), and "Ekstra kampe i tidsplanen i starten af perioden" (a spinner box with the value 0).

Følgende information kan indtastes for perioder:

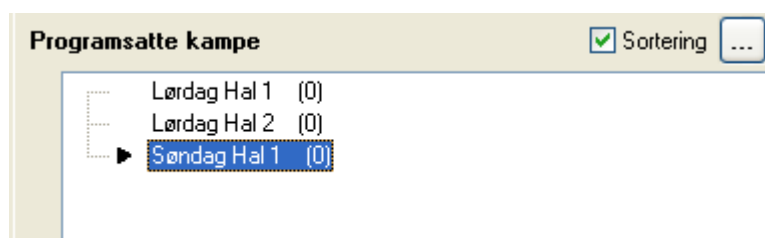
**Første kampnummer** Hvis ikke kampnumrene skal starte med 1, kan man her indtaste kampnummeret for den første kamp. Man kan bl.a. bruge dette til at indkode information i kampnumrene. Hvis man f.eks. sætter første kampnummer til 1001 for "Lørdag Hal1", 2001 for "Lørdag Hal2" og 3001 for "Søndag", så vil man på alle kampnumre umiddelbart kunne se, hvilken periode de hører til. Hvis der ikke indtastes noget i dette felt, vil kampnummerberegningen blot være fortløbende.

Tekst	En vilkårlig tekst som beskriver perioden (i eksemplet "Lørdag-Hal1").
Tekst før kampnumre	En kort tekst som i programmet skrives foran kamp-numre. Kan være tom. Man f.eks. angive L1 for Lørdag Hal1, L2 for Lørdag Hal2 og S for Søndag. Denne tekst udskrives kun, hvis man i program layout (se 9.1 Layout og udskrivning) vælger at udskrive numre for kampe.
Tekst før tider	En kort tekst, som i programmet skrives foran kamptidspunkter. Man kan f.eks. angive dagen eller dato. Denne tekst udskrives kun, hvis man i program layout (se 9.1 Layout og udskrivning) vælger at udskrive tidspunkter for kampe.
Starttidspunkt	Tidspunktet for den første kamp i perioden.
Antal baner	Antal baner der spilles på.
Tid pr. kamp	Antal minutter der kalkuleres med pr. kamp.
Pause	Minimum pause mellem kampe i minutter som spillerne har krav på.
Ekstra kampe i tidsplanen i starten af perioden	Af hensyn til afbud kan man kalkulere med et antal ekstra kampe i det første tidsinterval. Hvis der f.eks. vælges 2 ekstra kampe, der spilles på 6 baner og der afsættes ½ time pr. kamp, så vil de første 8 kampe programsættes i den første ½ time, og herefter vil der programsættes 6 kampe pr. ½ time.

Når der klikkes på "Afslut" tilføjes perioden til "Programsatte kampe":



Skal der oprettes flere perioder, gentages ovenstående blot:



### Ret periode




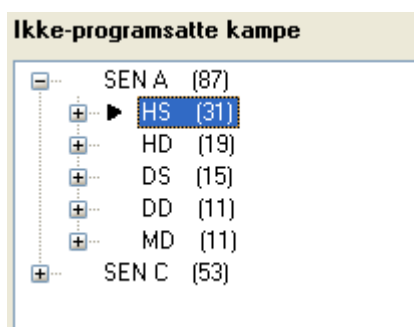
Parametrene for en periode kan rettes ved at klikke på den pågældende periode og derefter vælge "Perioder" i menuen efterfulgt af "Ret periode". Herefter fås det samme skærbillede som ved oprettelse.


### Slet periode

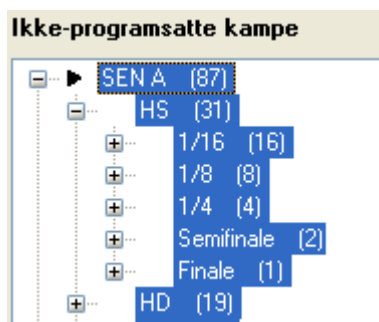
En periode kan slettes ved at klikke på den pågældende periode og derefter vælge "Perioder" i menuen efterfulgt af "Slet periode". Hvis der er programsat kampe i perioden (herom senere) flyttes de tilbage til ikke-programsatte kampe.

### **Ikke-programsatte kampe**


Øverst til venstre i skærbilledet vises ikke-programsatte kampe, dvs. kampe som endnu ikke er blevet programsat. Til at begynde med vil dette gælde alle kampe. Ikke-programsatte kampe vises som udgangspunkt som en træstruktur med niveauerne række, kategori, runde og kamp. Som udgangspunkt er træet foldet helt sammen, så man kun kan se de enkelte rækker. Man kan folde en række ud for at få vist de enkelte kategorier ved at klikke på ikonen  til venstre for den pågældende række:



Ligeledes kan man folde en kategori ud for at få vist de enkelte runder i en kategori ved at klikke på  til venstre for den pågældende kategori:



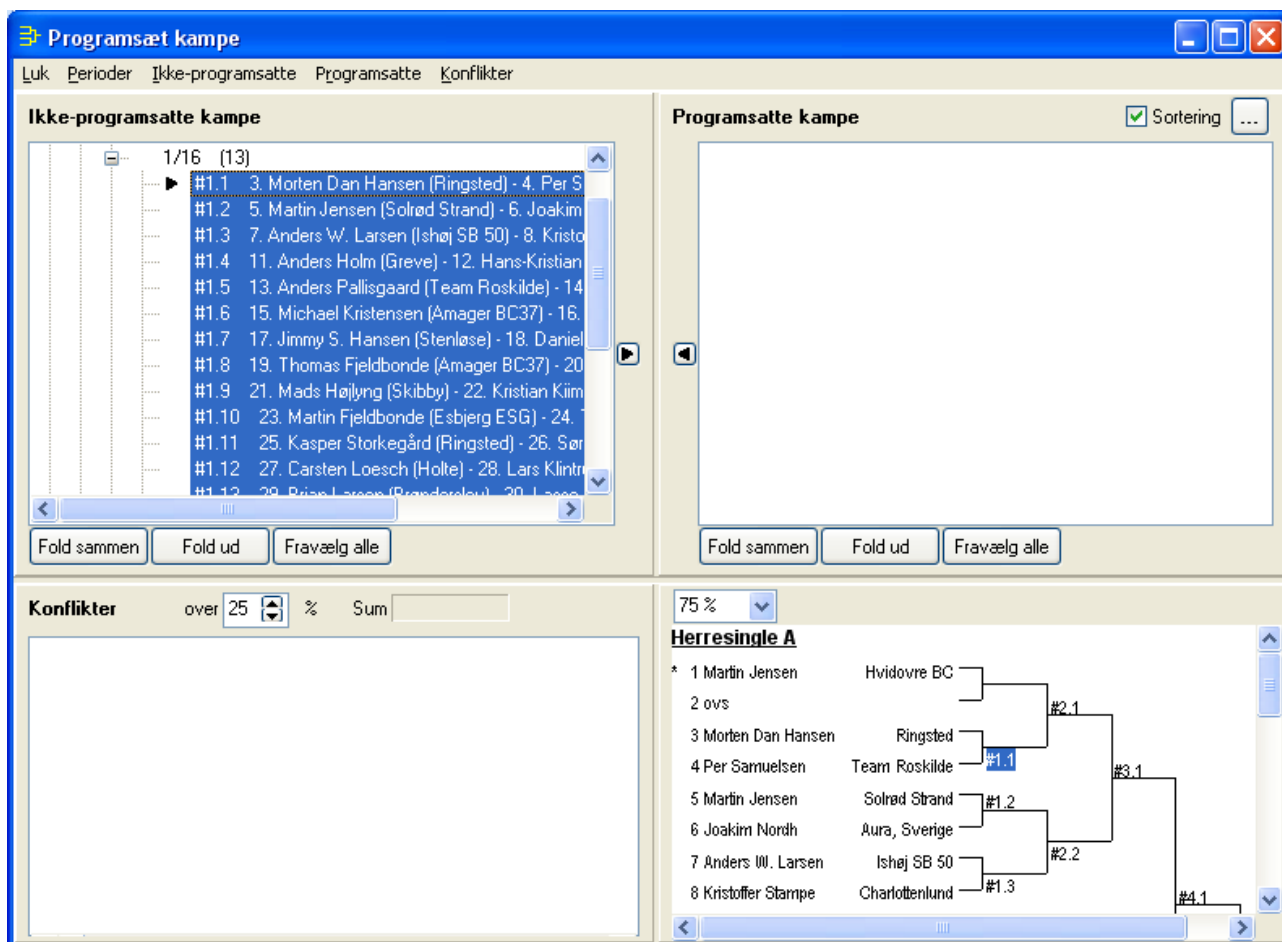
Tallene, som står i parentes ud for hver række, kategori og runde er det samlede antal kampe i hhv. den pågældende række, kategori og runde.





Til sidst kan man folde en runde ud for at få vist de enkelte kampe ved at klikke på  til venstre for den pågældende runde:



Ud for hver kamp vises kampens *referencenummer*, som består af et #-tegn efterfulgt af to tal adskilt med et punktum. Det første tal er nummeret på runden og det andet tal er nummeret på kampen indenfor runden regnet oppefra og ned. For eksempel er #1.5 femte kamp i første runde.

Hvis man klikker på en kamp, vises den pågældende kamps række/kategori nederst til højre i skærbilledet med den pågældende kamp markeret:



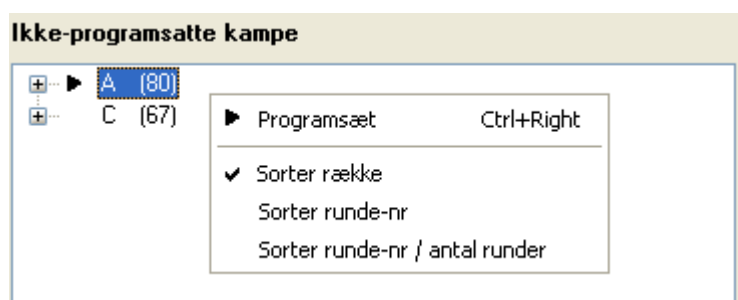
Når man har foldet en *gren* (dvs. en række, kategori eller runde) af træet ud ved at klikke på  ændres  til . Hvis man herefter klikker på  foldes grenen sammen igen.

Man kan folde træet helt ud, dvs. folde alle grene på alle niveauer ud ved at klikke på knappen "Fold ud" under træet. Tilsvarende kan træet foldes helt sammen ved at klikke på knappen "Fold sammen".

Menuen "Ikke-programmsatte" indeholder funktioner relateret til ikke-programmsatte kampe:



Samme menu kan fås frem ved at klikke med den højre musetast i feltet for ikke-programmsatte kampe:

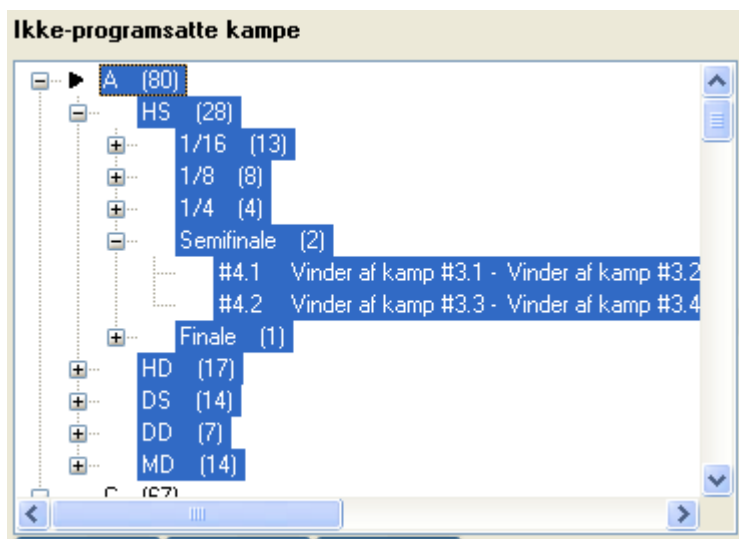


### Programsæt

Denne funktion programsætter de *valgte* ikke-programmsatte kampe, som herefter flyttes til "Programmsatte kampe". Dette beskrives nærmere i afsnittet "Programmsatte kampe".

De valgte kampe er markeret med blå baggrund og hvid skrift (der kan dog vælges andre farver i opsætningen af Windows).

Når en gren er valgt (f.eks. en række) er underliggende grene automatisk også valgt. Dvs. at når f.eks. rækken "A" er valgt er alle kampe i "A"-rækken automatisk også valgt. Det vil man kunne se, hvis man folder træet ud:



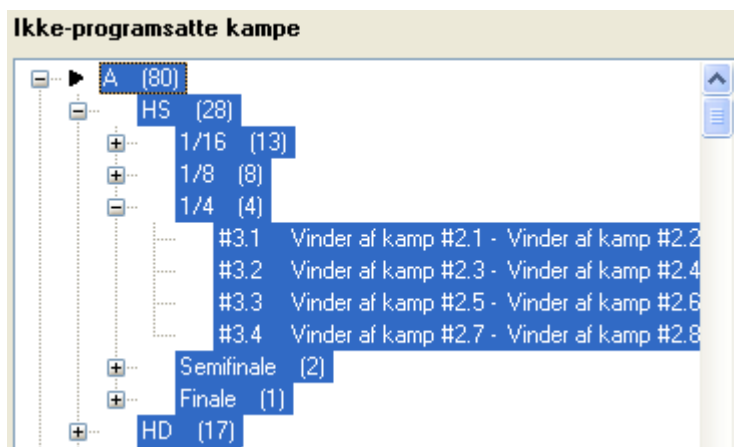
Grene i træet vælges ved at klikke med musen efter følgende regler:

	<b>Grenen er ikke valgt i forvejen</b>	<b>Grenen er valgt i forvejen</b>
Klik med musen	Grenen og underliggende grene vælges. Alle andre grene fravælges.	Ingen ændring.
Klik med musen med Ctrl-tasten nede	Grenen og underliggende grene vælges. Ingen ændring for andre grene.	Grenen og underliggende grene fravælges. Ingen ændring for andre grene.
Klik med musen med Skift-tasten nede	Alle grene fra den <i>aktuelle</i> gren (markeret med ►) til den gren man klikker på vælges. Alle andre grene fravælges.	

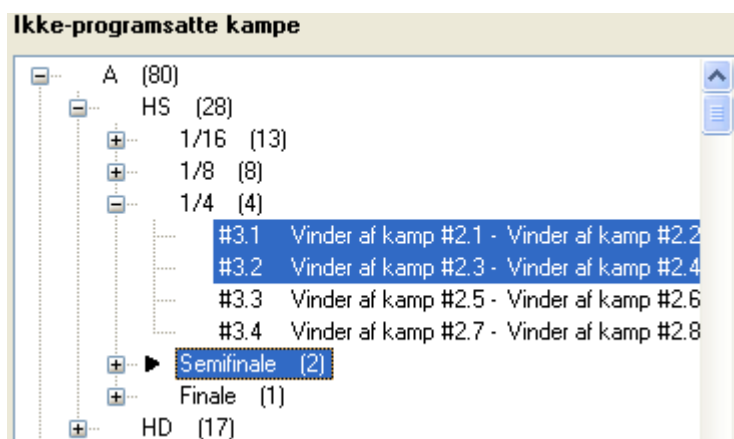
Man kan fravælge alle grene i træet på en gang ved at klikke på knappen "Fravælg alle"

Lad os tage et eksempel. I "A"-rækken ønsker vi at vælge de 2 første kampe i HS 1/4 samt hele runden HS 1/2.

Vi starter med at folde træet ud, så vi kan se de kampe, som vi skal vælge:



1. Da hele grenen for "A"-rækken med underliggende grene er valgt som udgangspunkt, skal vi starte med at fravælge alle disse grene. Det kan vi enten gøre ved at klikke på "A"-grenen med Ctrl-tasten nede eller ved at klikke på knappen "Fravælg alle"
2. Klik på kamp #3.1 under HS 1/4
3. Klik på kamp #3.2 under HS 1/4 med Ctrl-tasten nede.
4. Klik på grenen HS Semifinale med Ctrl-tasten nede.



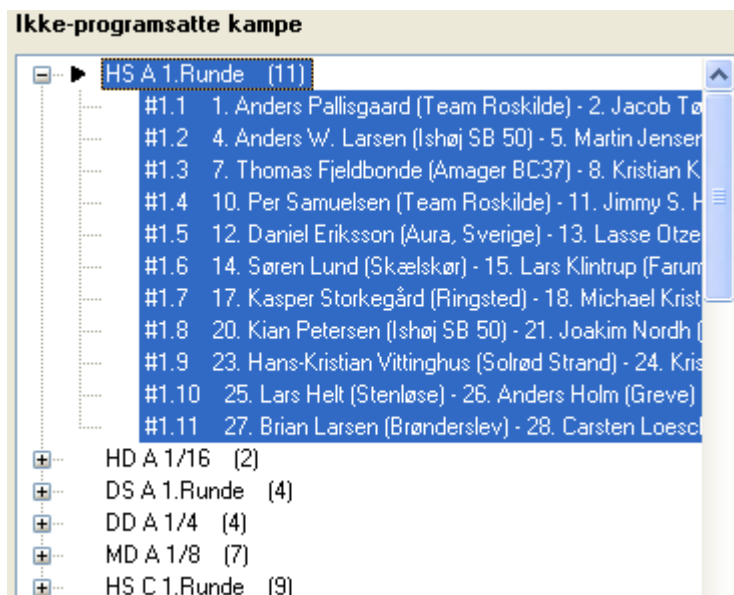
Hvis man herefter vælger funktionen "Programsæt" vil de valgte kampe blive flyttet til "Programsatte kampe". Dette beskrives nærmere i afsnittet i afsnittet "Programsatte kampe".

### Sorter række

Denne funktion viser de ikke-programnsatte som vist herover i en træstruktur med 4 niveauer for hhv. række, kategori, runde og til sidst kampe.

### Sorter runde-nr

Denne funktion viser de ikke-programnsatte kampe i en mere flad visning med kun 2 niveauer:



På det yderste niveau vises en kombination af række, kategori og runde. På det inderste niveau vises de enkelte kampe. Kampene er sorteret således at 1. runde-kampe for alle rækker/kategorier er samlet i toppen efterfulgt af 2.runde-kampe for alle runder/kategorier osv.

#### Sorter runde-nr / antal runder

Samme visning som ovenstående bortset fra at kampene er sorteret således at finalekampe for alle rækker/kategorier er samlet i bunden og før disse alle semifinaler osv. Disse to måder at sortere på kan måske lyde som det samme, men der er en forskel, når der ikke er det samme antal runder i alle rækker/kategorier, for eksempel:

”Sorter runde”

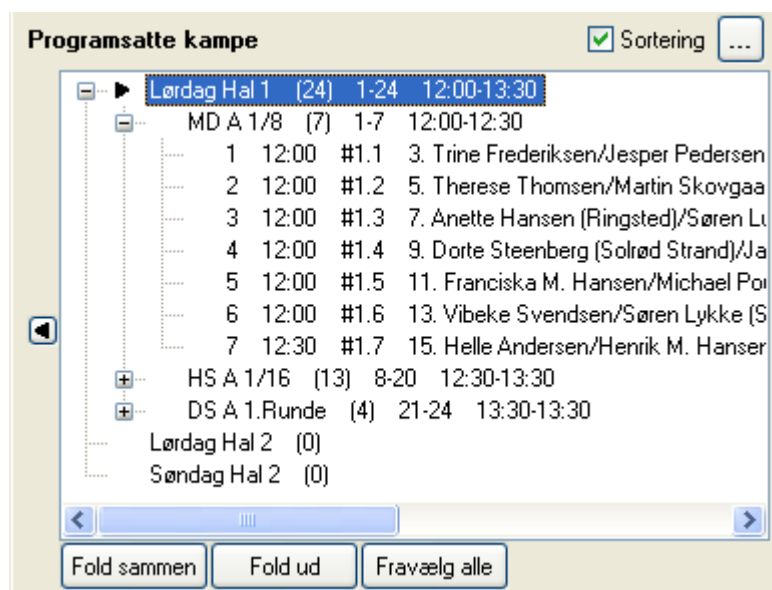
HS A 1/8-finale (1. runde)  
 DS A 1/2-finale (1. runde)  
 HS A 1/4-finale (2. runde)  
 DS A finale (2. runde)  
 HS A 1/2-finale (3. runde)  
 HS A finale (4. runde)

”Sorter runde / antal runder”

HS A 1/8-finale (1. runde)  
 HS A 1/4-finale (2. runde)  
 HS A 1/2-finale (3. runde)  
 DS A 1/2-finale (1. runde)  
 HS A finale (4. runde)  
 DS A finale (2. runde)

## Programsatte kampe

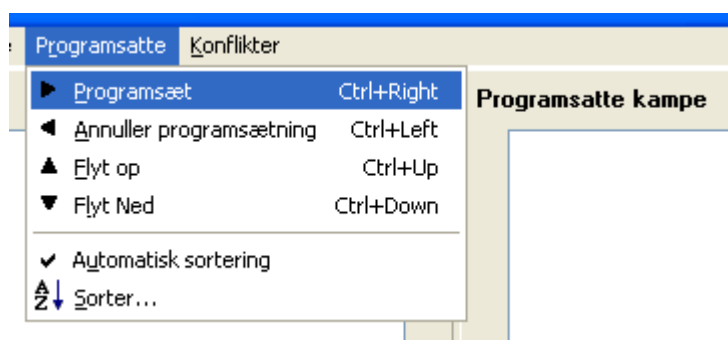
Øverst til højre i skærbilledet vises perioder og de programsatte kampe. Som ikke-programnsatte kampe vises programsatte også som en træstruktur:



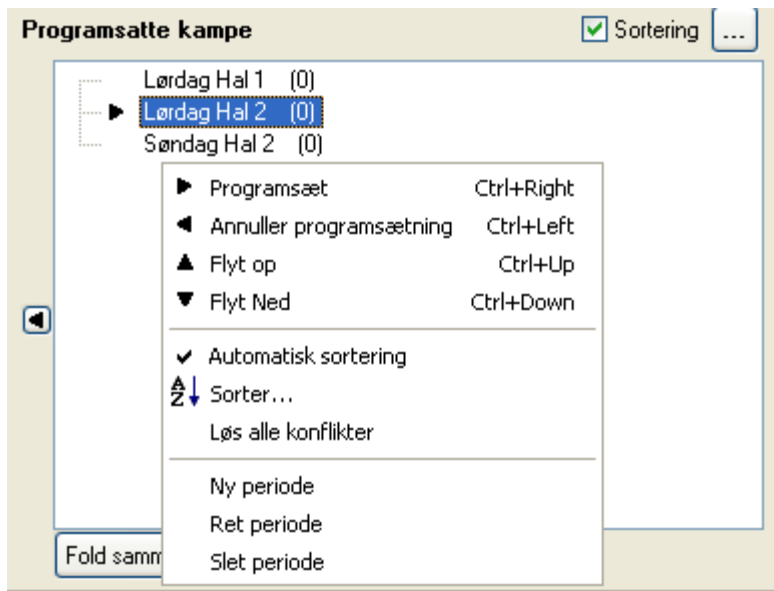
På yderste niveau vises perioder, på næste niveau en kombination af række, kategori og runde og på sidste niveau vises kampe.

Princippet for at vælge kampe er det samme for programsatte kampe som for ikke-programnsatte kampe med én undtagelse: Når en periode er valgt, er underliggende kampe ikke automatisk valgt. Ønsker man at vælge alle kampe under en periode skal man først klikke på den første kamp (eller række/kategori/runde) og derefter klikke på den sidste kamp (eller række/kategori/runde) med Skift-tasten nede.

Menuen "Programsatte" indeholder funktioner relateret til programsatte kampe:



Samme menu kan fås frem ved at klikke med den højre musetast i feltet for programsatte kampe:



Følgende genvejstaster kan anvendes i stedet for menuen:

Ctrl + højrepil	Programsæt
Ctrl + venstrepil	Annuller programsæt
Ctrl + pil-op	Flyt op
Ctrl + pil-ned	Flyt ned

### Programsæt

Denne funktion programsætter de kampe, som er valgte i ikke-programsatte kampe (markeret med blå baggrund). De valgte kampe flyttes fra ikke-programsatte kampe og indsættes i programsatte kampe. Hvor kampe indsættes er afhængig af om der er valgt automatisk sortering eller ej. Automatisk sortering beskrives senere.

Hvis der ikke er valgt automatisk sortering indsættes de valgte ikke-programsatte kampe efter den *aktuelle gren* (markeret med ►) i træet efter følgende regler:

Hvis aktuel gren er periode:

De valgte kampe indsættes som de første kampe i perioden, som markeret med den røde linie:



Hvis aktuel gren er række/kategori/runde:



De valgte kampe indsættes umiddelbart efter den sidste kamp i den pågældende række/kategori/runde og umiddelbart før den første kamp i den næste række/kategori/runde, som markeret med den røde linie:



Hvis aktuel gren er kamp:

De valgte ikke-programnsatte kampe indsættes umiddelbart efter den pågældende kamp, som markeret med den røde linie:



Når de valgte ikke-programnsatte kampe er indsat i programsatte kampe tildeles alle programsatte kampe automatisk nye kampnumre og tidspunkter. Overskriften for perioden opdateres også automatisk med følgende informationer:

- Antal kampe (i parenteser)
- Første og sidste kampnummer
- Første og sidste starttidspunkt



### Annuler programsætning

Denne funktion annullerer programsætning af de valgte programsatte kampe (markeret med blå baggrund) og kampene flyttes tilbage til ikke-programnsatte kampe.

### Flyt op

Denne funktion flytter den aktuelle periode eller de valgte kampe op i rækkefølgen.

Hvis den *aktuelle gren* (markeret med ►) er en periode ombyttes denne med den foregående periode.

Hvis den *aktuelle gren* (markeret med ►) ikke er en periode flyttes de valgte kampe og/eller runder (markeret med blå baggrund) op foran den foregående gren i rækkefølgen. Se eksempler herunder:

Før

+	HS SEN A 1/8	(8)	7-14	13:00-13:30
+	HS SEN B 1/4	(4)	15-18	13:30-14:00
+	HD SEN C 1/8	(1)	19-19	14:00-14:00
+	DD SEN B 1/4	(1)	20-20	14:00-14:00
+	► DS SEN C 1/4	(1)	21-21	14:00-14:00
+	DS SEN A 1/4	(4)	22-25	14:30-14:30
+	DS SEN B 1/4	(1)	26-26	14:30-14:30
+	HD SEN A 1/4	(4)	27-30	14:30-15:00
+	HD SEN C 1/4	(4)	31-34	15:00-15:30

Efter

+	HS SEN A 1/8	(8)	7-14	13:00-13:30
+	HS SEN B 1/4	(4)	15-18	13:30-14:00
+	DD SEN B 1/4	(1)	19-19	14:00-14:00
+	► DS SEN C 1/4	(1)	20-20	14:00-14:00
+	HD SEN C 1/8	(1)	21-21	14:00-14:00
+	DS SEN A 1/4	(4)	22-25	14:30-14:30
+	DS SEN B 1/4	(1)	26-26	14:30-14:30
+	HD SEN A 1/4	(4)	27-30	14:30-15:00
+	HD SEN C 1/4	(4)	31-34	15:00-15:30

Før

+	HS SEN C 1/16	(1)	6-6	13:00-13:00
+	HS SEN A 1/8	(8)	7-14	13:00-13:30
	7	13:00	#1.1	1. Kaveh Mehrabi (Lyngby) - 2. Ar
	8	13:00	#1.2	3. Jesper Mortensen (Blistrup) - 4.
	9	13:00	#1.3	5. Martin Jensen (Solrød Strand) -
	10	13:30	#1.4	7. Søren Jensen (Karlsunde) - 8.
	► 11	13:30	#1.5	9. Stefan Nielsen (Blistrup) - 10.
	12	13:30	#1.6	11. Seth Elliot (Lyngby) - 12. Ma
	13	13:30	#1.7	13. Lionel Wournotte (Lyngby) -
	14	13:30	#1.8	15. Christian Andersen (Karlslund
+	HS SEN B 1/4	(4)	15-18	13:30-14:00
+	DD SEN B 1/4	(1)	19-19	14:00-14:00

Efter

+	HS SEN C 1/16	(1)	6-6	13:00-13:00
+	HS SEN A 1/8	(8)	7-14	13:00-13:30
	7	13:00	#1.1	1. Kaveh Mehrabi (Lyngby) - 2. Ar
	8	13:00	#1.2	3. Jesper Mortensen (Blistrup) - 4.
	9	13:00	#1.4	7. Søren Jensen (Karlsunde) - 8.
	► 10	13:30	#1.5	9. Stefan Nielsen (Blistrup) - 10.
	11	13:30	#1.3	5. Martin Jensen (Solrød Strand)
	12	13:30	#1.6	11. Seth Elliot (Lyngby) - 12. Ma
	13	13:30	#1.7	13. Lionel Wournotte (Lyngby) -
	14	13:30	#1.8	15. Christian Andersen (Karlslund
+	HS SEN B 1/4	(4)	15-18	13:30-14:00
+	DD SEN B 1/4	(1)	19-19	14:00-14:00

Før

+	HS SEN A 1/8	(8)	7-14	13:00-13:30
+	HS SEN B 1/4	(4)	15-18	13:30-14:00
	15	13:30	#1.1	1. Jens Christian Pasgaard (F
	16	14:00	#1.2	3. Tom Larsen (Varløse) - 4.
	17	14:00	#1.3	5. Jimmi Diwas (Skibby) - 6. t
	18	14:00	#1.4	7. Kenneth Jørgensen (Vank
	► DD SEN B 1/4	(1)	19-19	14:00-14:00
+	DS SEN C 1/4	(1)	20-20	14:00-14:00

Efter

+	HS SEN A 1/8	(8)	7-14	13:00-13:30
+	HS SEN B 1/4	(3)	15-17	13:30-14:00
	15	13:30	#1.1	1. Jens Christian Pasgaard (F
	16	14:00	#1.2	3. Tom Larsen (Varløse) - 4.
	17	14:00	#1.3	5. Jimmi Diwas (Skibby) - 6. t
	► DD SEN B 1/4	(1)	18-18	14:00-14:00
+	HS SEN B 1/4	(1)	19-19	14:00-14:00
	19	14:00	#1.4	7. Kenneth Jørgensen (Vank
+	DS SEN C 1/4	(1)	20-20	14:00-14:00

Kampe kan ikke flyttes til en anden periode med denne funktion. Ønskes dette skal man vælge funktionen "Annuller programsætning", klikke på den anden periode og derefter vælge "Programsætning"

### Flyt ned

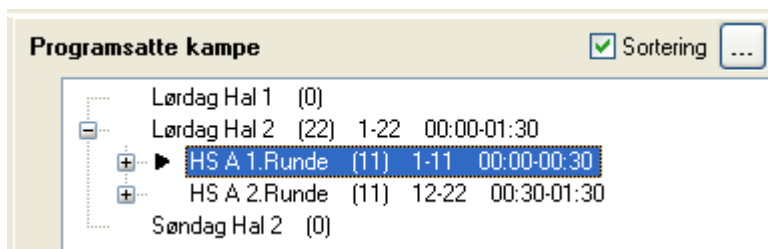
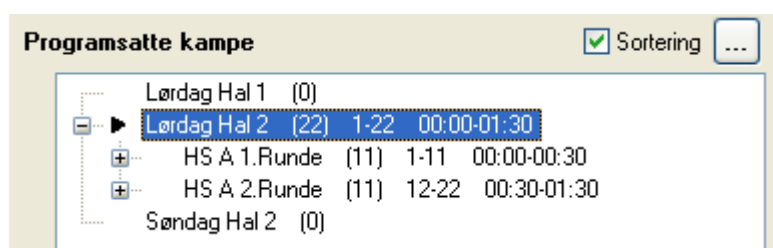
Som "flyt op" bortset fra at den aktuelle periode eller de valgte kampe flyttes nedad.

## Automatisk sortering

Automatisk sortering kan slås til og fra med "Automatisk sortering" i menuen eller med afkrydsningsfeltet øverst til højre i skærmbilledet:



Når automatisk sortering er slået til vil der automatisk blive foretaget en sortering af alle kampe i den *aktuelle periode* ved udførelse af funktionen "Programsæt". Den aktuelle periode er den periode, som enten direkte er markeret med ► eller indeholder den gren, som er markeret med ►. I de følgende eksempler er den aktuelle periode alle "Lørdag Hal 2":



Når automatisk sortering er valgt har det ingen betydning, hvilken gren inden for den aktuelle periode, som er markeret med ►, når man udfører funktionen "Programsæt". Rækkefølgen for kampene i den aktuelle periode bestemmes udelukkende ved sortering.

Sorteringskriterier kan bestemmes ved at klikke på knappen "..." til højre for afkrydsningsfeltet "Sortering" eller ved at vælge "Sorter" i menuen. Dette beskrives i næste afsnit.

## Sorter

Med denne funktion kan man få sorteret kampene i den aktuelle periode. Denne funktion bruges samtidigt til at bestemme sorteringskriterierne for automatisk sortering. Når funktionen vælges, fås følgende skærmbillede:

The screenshot shows a dialog box titled "Sorter kamp" with a blue title bar. It contains four list boxes for configuration:

- Sortering:** A list with "Runde" selected, "Kategori", and "Række".
- Rækker:** A list with "A" selected and "C".
- Kategori:** A list with "MD" selected, "HS", "DS", "HD", and "DD".
- Runde:** A list with "Runde-nr." selected and "Runde-nr. / Antal runder".

Each list box has small up and down arrow icons to its right. At the bottom of the dialog are two buttons: "Sorter" and "Luk".

Sorteringskriterierne sættes op i listerne "Sortering", "Rækker", "Kategori" og "Runde". Listen "Sortering" angiver hvorledes de primære sorteringskriterier (række, kategori og runde) skal prioriteres i forhold til hinanden. Listerne "Række" og "Kategori" angiver sorteringsrækkefølge indenfor hhv. rækker og kategorier. Listen "Runde" angiver, hvorledes runder sorteres indbyrdes: enten i forhold til runde-nummer. (dvs. 1., 2., 3. osv.), eller i forhold til runde-nummer / antal runder (dvs. 1/16, 1/8, 1/4 osv.).

Hvis f.eks. en turnering består af en A- og C-række, som kun afvikles i HS og DS, og antal runder i hver række/kategori er:

- HS A: 4 runder
- DS A: 2 runder
- HS C: 3 runder
- DS C: 1 runde

så vil de forskellige sorteringskriterier i eksemplet herunder give følgende resultater:

Runde (Rundenr.) Kategori (HS,DS) Række (A,C)	Runde (Rundenr/antal) Kategori (DS,HS) Række (A,C)	Række (A,C) Kategori (HS,DS) Runde	Kategori (DS,HS) Række (C,A) Runde
HS A 1/8 (1.runde)	HS A 1/8 (1.runde)	HS A 1/8 (1.runde)	DS C 1/1 (1.runde)
HS C 1/4 (1.runde)	HS A 1/4 (2.runde)	HS A 1/4 (2.runde)	DS A 1/2 (1.runde)
DS A 1/2 (1.runde)	HS C 1/4 (1.runde)	HS A 1/2 (3.runde)	DS A 1/1 (2.runde)
DS C 1/1 (1.runde)	DS A 1/2 (1.runde)	HS A 1/1 (4.runde)	HS C 1/4 (1.runde)
HS A 1/4 (2.runde)	HS A 1/2 (3.runde)	DS A 1/2 (1.runde)	HS C 1/2 (2.runde)
HS C 1/2 (2.runde)	HS C 1/2 (2.runde)	DS A 1/1 (2.runde)	HS C 1/1 (3.runde)
DS A 1/1 (2.runde)	DS A 1/1 (2.runde)	HS C 1/4 (1.runde)	HS A 1/8 (1.runde)
HS A 1/2 (3.runde)	DS C 1/1 (1.runde)	HS C 1/2 (2.runde)	HS A 1/4 (2.runde)
HS C 1/1 (3.runde)	HS A 1/1 (4.runde)	HS C 1/1 (3.runde)	HS A 1/2 (3.runde)
HS A 1/1 (4.runde)	HS C 1/1 (3.runde)	DS C 1/1 (1.runde)	HS A 1/1 (4.runde)

Man bemærker, at hvis det primære sorteringskriterium er Runde (Rundenr.) vil alle rækker/kategorier starte "samtidigt", mens de vil slutte "samtidigt", hvis det primære kriterium er Runde (runde-nr/antal runder).

Sorteringskriterierne kan ændres ved at klikke på de små pile umiddelbart til højre for listerne "Sortering", "Rækker" og "Kategori" eller ved at klikke på "Runde-nr." eller "Runde-nr / Antal runder" i listen "Runde".

Der vil blive foretaget en sortering af alle kampe i den aktuelle periode hver gang man ændrer et kriterium eller når man klikker på knappen "Sorter".

Skærmbilledes lukkes ved at klikke på knappen "Luk".

## Konflikter

Nederst til højre i skærmbilledet vises *konflikter* for den aktuelle periode:

Konflikter	over	25	%	Sum	14,50
Lørdag Hal 2					
100%	84	12:00	HS C 1.Runde #1.1	1. Michael Nørholt (Nykøbing)	
100%	89	12:30	HS C 1.Runde #1.6	13. Jacob Bang Marcussen	
100%	98	13:30	DD C 1/4 #1.1	3. Rie Pedersen (Solrød Strand)/	
100%	99	13:30	DD C 1/4 #1.2	5. Lotte Jessen/Ghita Holst-Chris	
100%	101	13:30	HS C 2.Runde #2.2	2. Jakob From (Solrød Stra	
100%	103	13:30	HS C 2.Runde #2.4	8. Peter Oberlander (Point	
100%	113	14:30	HD C 1/4 #2.1	1. Jens Bundgaard/Allan Bo Ha	
100%	114	14:30	HD C 1/4 #2.2	5. Rune Andersen/Michael Sev	
100%	115	14:30	HD C 1/4 #2.3	Vinder af kamp #1.1 - 12. Heni	
100%	117	15:00	HS C 3.Runde #3.1	1. Michael Nørholt (Nykøbi	
100%	120	15:00	HS C 3.Runde #3.4	9. Rune Andersen (Solrød	
100%	121	15:00	HS C 3.Runde #3.5	11. Kim Kruse (Strøby AIKE	
100%	131	16:00	HS C 1/4 "Puljevinder Finale" #1.2	Vinder af F	

Ved konflikter forstås kampe som sandsynligvis ikke vil kunne afvikles i den fastsatte rækkefølge på grund af konflikt med en tidligere kamp, hvilket kan ske af to årsager:

- En eller flere af de involverede spillere deltager også i en anden kamp i en anden række/kategori, som sandsynligvis vil være i gang samtidigt.
- Kampen afhænger af en tidligere kamp i samme række/kategorier, som sandsynligvis vil være i gang samtidigt. F.eks. kan en semifinalenkamp ikke afvikles før de to kvartfinalekampe i samme halvdel er afviklet.

I begge tilfælde skyldes konflikten to kampe, som ikke kan spilles "samtidigt". Ved "samtidigt" forstås her, at antal kampnumre mellem kampene er mindre end

$$B * (M + P) / M$$

hvor B er antal baner, M er antal minutter pr. kamp og P er pause i minutter. Alle tal kan ændres ved redigering af den aktuelle periode. Eksempelvis:

Antal baner	Minutter pr. kamp	Pause	Antal kampnumre
6	30	0	6
6	30	15	9
6	30	30	12
6	45	0	6
6	45	15	8
6	45	30	10
6	45	45	12

Listen over konflikter opdateres automatisk ved ændring i programsatte kampe.

De konfliktende kampe vises som en træstruktur med to niveauer:

```

100% 98 13:30 DD C 1/4 #1.1 3. Rie Pedersen (Solrød Strand)/Rikke Sejr Nielsen (Helsinge) - 4. Sara Clausen/Marianne Piø (Farum)
├── 100% SARA CLAUSEN (FARUM): 94 13:00 DS C 1.Runde #1.2 3. Sara Clausen (Farum) - 4. Michelle Nielsen (Solrød Strand)
│   ├── 100% RIE PEDERSEN (SOLRØD STRAND): 95 13:00 DS C 1.Runde #1.3 5. Kristina Andersen (Skibby) - 6. Rie Pedersen (Solrød Strand)
│   └── 100% RIKKE SEJR NIELSEN (HELSINGE): 96 13:00 DS C 1.Runde #1.4 8. Tina Knudsholt (Solrød Strand) - 9. Rikke Sejr Nielsen (Helsinge)

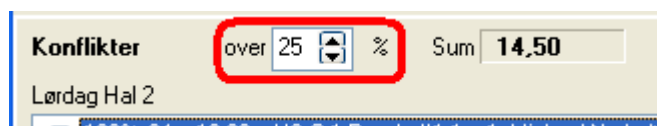
```

Kampen på yderste niveau har en konflikt med kampene på det inderste niveau. For hver kamp på det inderste niveau vises en procentsats samt navnet på den spiller som er skyld i konflikten. Procentsatsen angiver sandsynligheden for at konflikten vil opstå og beregnes således:

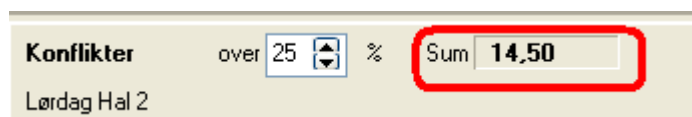
- For kampe i samme række/kategori, som afhænger af hinanden (f.eks. en kvartfinalekamp og en semifinalenkamp i samme halvdel) er sandsynligheden 100 %.
- For kampe i forskellige rækker/kategorier med deltagelse af samme spiller beregnes sandsynligheden som sandsynligheden for deltagelse i den ene kamp ganget med sandsynligheden for deltagelse i den anden kamp. For cup-turneringer er sandsynligheden 100 % for deltagelse i kampe i 1. runde, 50 % for kampe i 2. runde, 25 % for kampe i 3. runde osv. For puljeturneringer er sandsynligheden 100 % for de indledende puljekampe.

Procentsatsen for kampen på det yderste niveau angiver blot den største af procentsatserne på det inderste niveau.

Man kan vælge, hvor små sandsynligheder man vil medtage i feltet "over":

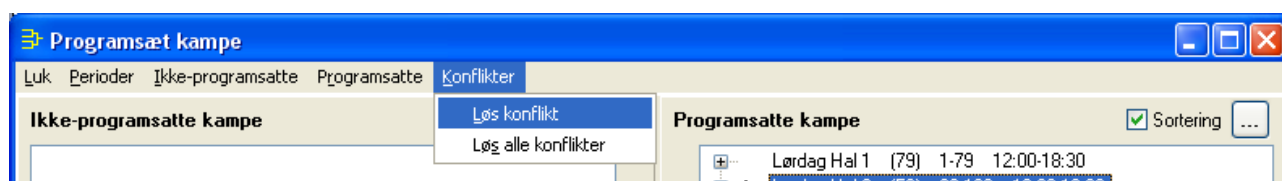


I "Sum" vises det samlede antal af konflikter, som sandsynligvis vil opstå under afviklingen:

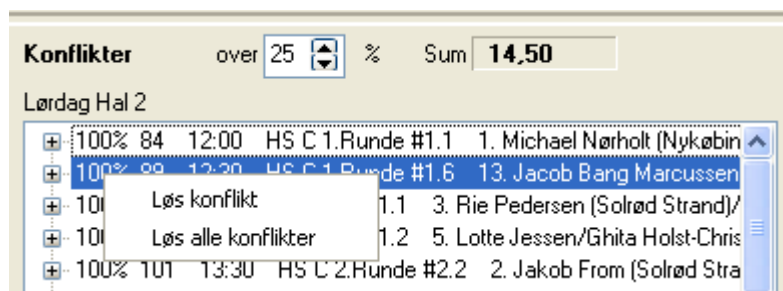


Dette tal beregnes ganske simpelt som summen af alle procentsatserne på yderste niveau divideret med 100. Det vil normalt være et mål under programsætning at forsøge at få dette tal så lille som muligt.

Menuen "Konflikter" indeholder funktioner relateret til konflikter:



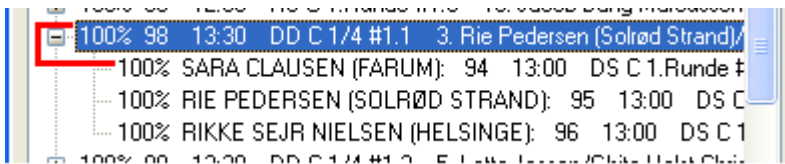
Samme menu kan fås ved at klikke med den højre musetast i feltet med konflikter:



### Løs konflikt

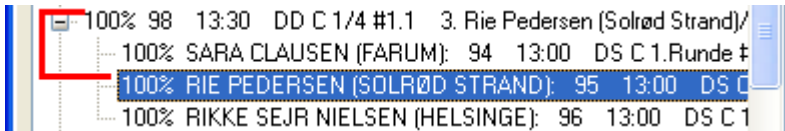
Denne funktion vil forsøge at løse en konflikt mellem to kampe ved at fremskynde den ene kamp og udskyde den anden kamp.

Hvis der er valgt en kamp på yderste niveau, forsøges konflikten mellem denne kamp og den første kamp på inderste niveau løst:



I dette eksempel forsøges konflikten mellem kamp nr. 98 og 94 løst.

Hvis der er valgt en kamp på inderste niveau, forsøges konflikten mellem denne kamp og kampen på yderste niveau løst:



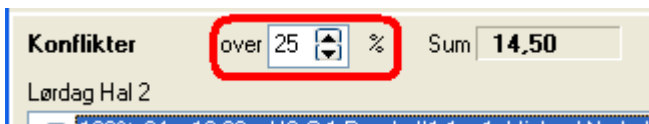
I dette eksempel forsøges konflikten mellem kamp nr. 98 og 95 løst.

Muligheden for at fremskynde eller udskyde kampe kan begrænses af andre kampe i samme række/kategori. For eksempel kan en kvartfinale ikke udskydes til efter semifinalekampen i samme halvdel.

Det er muligt, at løsning af én konflikt forårsager nye konflikter således at den samlede sum af konflikter forøges. I dette tilfælde vil man få en advarsel og mulighed for at annullere funktionen.

### Løs alle konflikter

Denne funktion vil forsøge at løse alle konflikter i den aktuelle periode. Funktionen tager udgangspunkt i den nuværende kamprækkefølge og vil herefter forsøge at udsætte kampe med konflikt indtil konflikten er løst. Kun konflikter med en sandsynlighed over den procentsats, som er valgt i feltet "over" vil blive forsøgt løst:



Det kan normalt ikke anbefales at sætte denne procentsats for lavt, da løsning af konflikter med lav sandsynlighed vil kunne spærre for muligheden for at kunne løse andre konflikter med højere sandsynlighed.

**Bemærk** Hvis der senere tilføjes eller slettes spillere i en kategori, vil antallet af kampe naturligvis ændre sig. Hvis der udgår kampe vil kampnumre og kamptidspunkter automatisk blive genberegnet. Hvis der opstår nye kampe indsættes disse som ikke-programsatte kampe, som derefter skal programsættes.

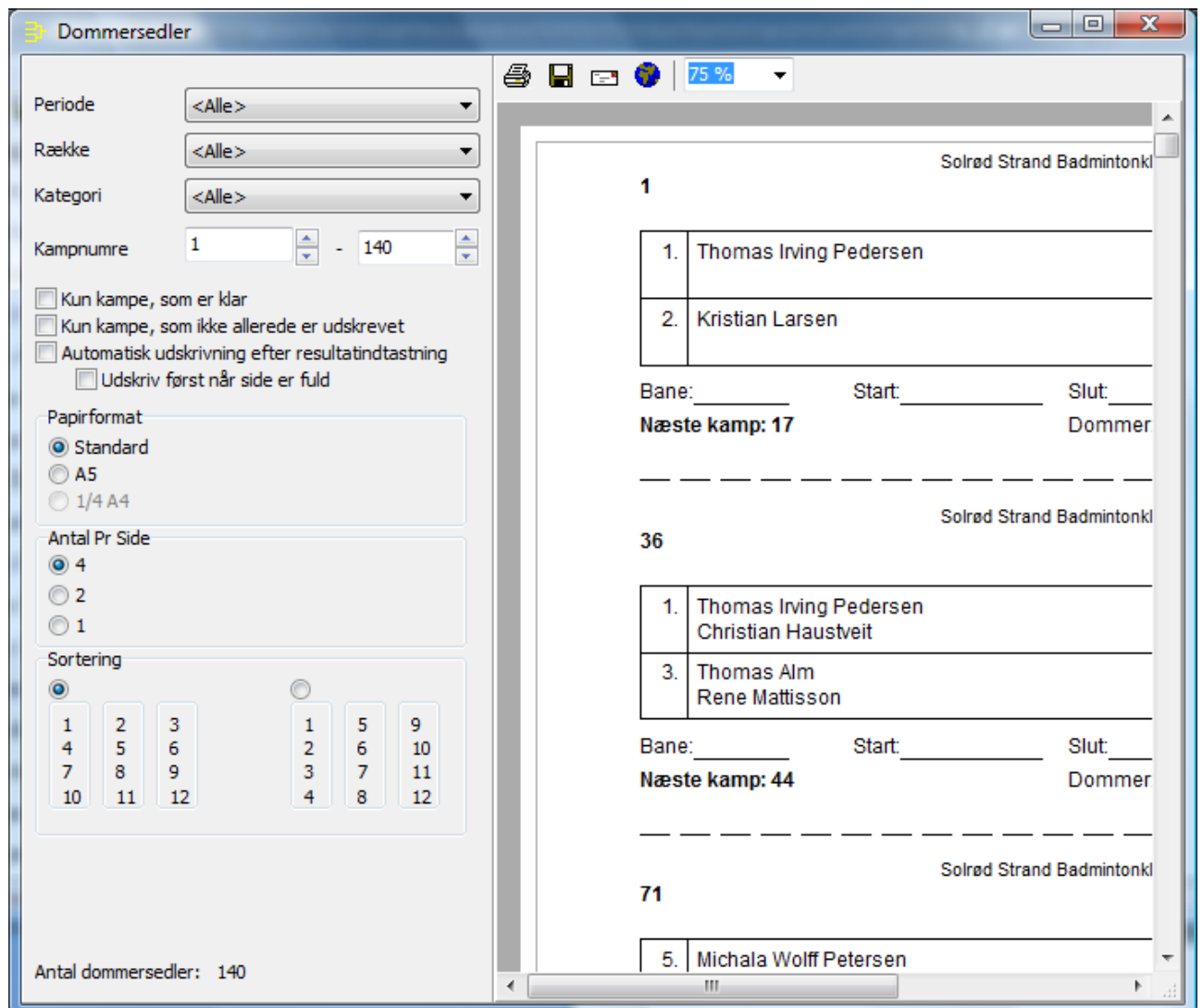
## 8.2 Dommersedler

Med denne funktion kan man få udskrevet dommersedler, også kaldet kampsedler, til brug under afvikling af turneringen.



Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Kampe" efterfulgt af "Dommersedler" eller ved at trykke på F8-tasten.

Herefter fås følgende skærbillede:



Det kan anbefales at maksimere skærbilledet ved at klikke med musen på den lille firkant til højre øverst i skærbilledet (lige til venstre for krydset).

Skærbilledet er opdelt i to dele. Til højre vises et udsnit af udskriften. Se afsnit 4.1 Generelt om udskrifter på side 13.

I den venstre side af skærbilledet kan man foretage diverse valg, som påvirker udskriften:

Periode Man kan vælge at udskrive dommersedler for alle perioder eller kun for en enkelt periode.

Række	Man kan vælge at udskrive dommersedler for alle rækker eller kun for en enkelt række
Kategori	Man kan vælge at udskrive dommersedler for alle kategorier eller kun for en enkelt kategori.
Kampnumre	Kampnummer for hhv. første og sidste kamp, der ønskes udskrevet dommerseddel for. Man behøver, således ikke at udskrive alle dommersedler på en gang.
Kun kampe, som er klar	Hvis dette vælges, vil der kun blive udskrevet dommersedler for kampe, hvor begge spillere/par er kendte. Kampe, hvor den ene eller begge spillere/par kun er kendte som "Vinder af kamp xx", vil ikke blive udskrevet.
Kun kampe, som ikke allerede er udskrevet	Hvis dette vælges, vil der kun udskrives dommersedler, som ikke har været udskrevet, eller som har ændret sig siden sidste udskrift. Dette bruges primært under afvikling af turneringen, hvor dommersedler kan udskrives løbende, efterhånden som vindere bliver overført fra tidligere kampe.
Automatisk udskrivning efter resultatindtastning	Har kun betydning under afvikling. Hvis dette vælges, vil dommersedler automatisk blive udskrevet, efterhånden som de bliver 'klar', dvs. når vindere er overført efter indtastning af resultat fra tidligere kamp. Se afsnit 11.12 Løbende udskrivning af dommersedler på side 151.
Udskriv først når side er fuld.	Hvis dette vælges og "Automatisk udskrivning efter resultatindtastning" er valgt, vil den automatiske udskrivning først udskrive dommersedler, når der er en hel side fuld. Se afsnit 11.12 Løbende udskrivning af dommersedler på side 151.
Papirformat	Der kan her vælges papirformat: <ul style="list-style-type: none"> <li>- standard: dvs. det papir som er valgt som standard i Windows (normalt A4). Der udskrives 1, 2 eller 4 dommersedler pr. side.</li> <li>- A5: Der udskrives en dommerseddel pr. side</li> <li>- 1/4 A4: Et specielt Cup2000 format med dimensionerne 210mm x 74,25mm, dvs. samme bredde som A4 og ¼ af A4 i højden. Samme format som hvis der vælges "Standard"-papirformat og 4 pr. side, men her udskrives dommersedler enkeltvist. Bemærk, det er ikke alle printere, som kan udskrive på dette format.</li> </ul>

Antal Pr Side

Hvis der er valgt "Standard"-papirformat (dvs. normalt A4), kan der her vælges mellem 2 eller 4 dommersedler pr. side. Hvis der vælges 2, vil hver dommerseddel være i A5-format, og hvis der vælges 4, vil hver dommerseddel være i "1/4 A4"-format. Hvis der vælges 1, vil hver dommerseddel fylde en A4 side og være formateret efter internationale regler.

Sortering

Hvis der er valgt "Standard"-papirformat, hvor der udskrives 2 eller 4 dommersedler pr. side, kan man vælge mellem to metoder til at sortere dommersedlerne på, som beskrevet herunder.

Hvis der er valgt standard papirformat udskrives dommersedlerne på almindeligt blankt papir (normalt A4), 2 eller 4 dommersedler pr. side adskilt med en stiplede linie. Der kan vælges mellem to sorteringsmetoder, som bestemmer den rækkefølge, som dommersedlerne bliver udskrevet på de forskellige sider.

Den første rækkefølge kan forekomme lidt underlig, men tjener sit formål. Hvis der f.eks. er 16 kampe, og der er valgt 4 dommersedler pr. side, udskrives disse kampe på i alt 4 sider i følgende rækkefølge:

Side 1	Side 2	Side 3	Side 4
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

Hvis man nu lægger disse 4 sider ovenpå hinanden med side 1 øverst (som siderne kommer ud af printeren) og skærer/klipper alle siderne langs den stiplede linie, vil man nu have 4 bunker med dommersedler. Man tager så disse bunker og lægger dem oven på hinanden som illustreret herunder:

Bunke øverst på siden
Bunke næst-øverst på siden
Bunke næst-nederst på siden
Bunke nederst på siden

Dommersedlerne vil så ligge i nummerorden.

Den anden sorteringsmetode er den simple: de første 4 sedler placeres på første side, de næste 4 sedler på næste side osv. Denne metode er mest velegnet, hvis man ikke ønsker at klippe eller skære dommersedlerne ud til enkelte dommersedler.

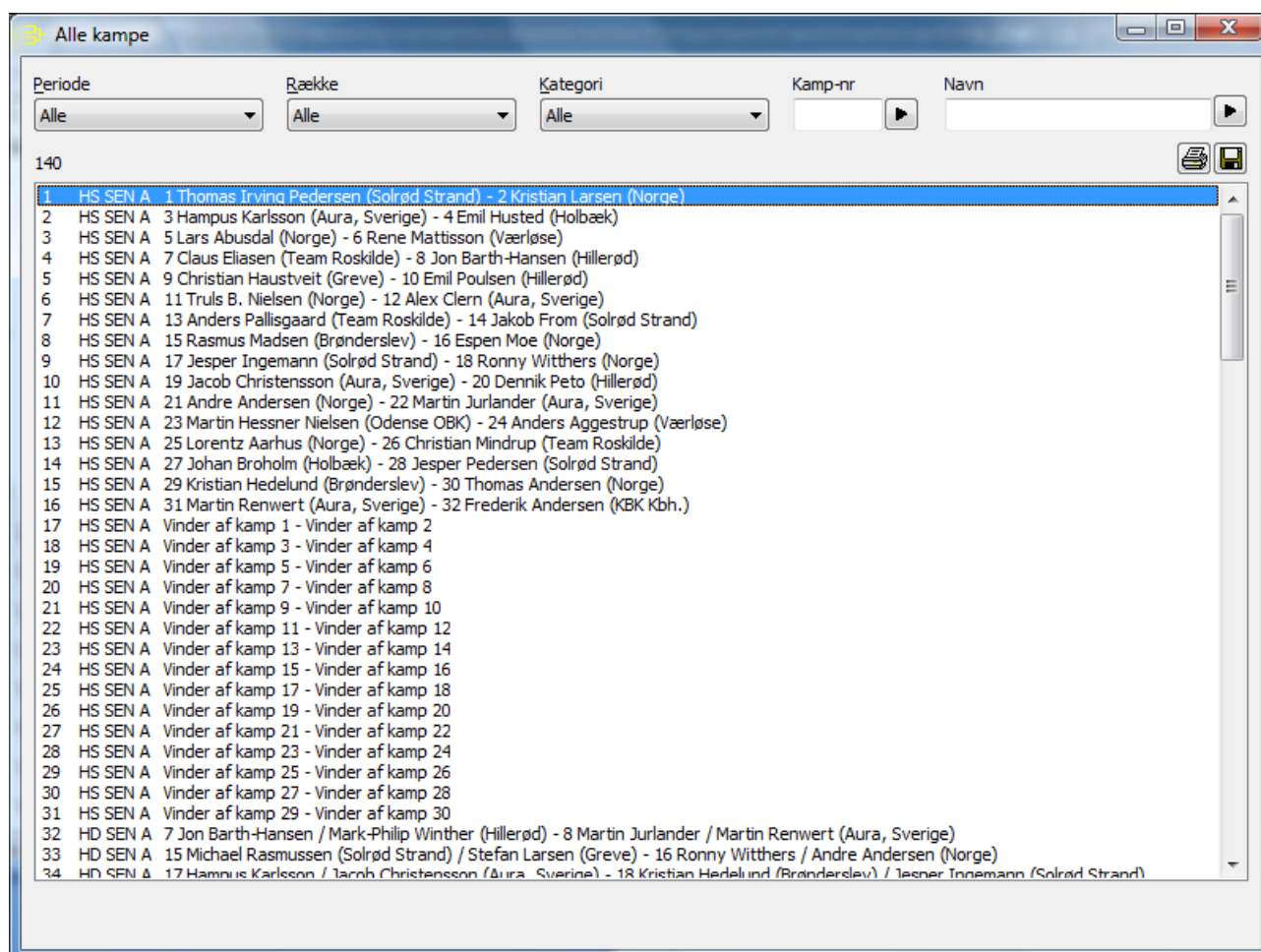
Funktionen afsluttes ved at trykke på ESC-tasten eller klikke på det lille kryds i øverste højre hjørne.

### 8.3 Vis alle kampe

Med denne funktion kan man få vist og udskrevet alle kampe som en liste.

Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Kampe" efterfulgt af "Vis alle kampe".

Herefter fås følgende skærmbillede:





I dette skærmbillede vises alle kampe. Listen kan begrænses efter følgende kriterier:

- Periode. Enten alle perioder eller en bestemt periode.

- Række. Enten alle perioder eller alle perioder.
- Kategori. Enten alle kategorier eller en bestemt kategori.
- Kampnummer. Hvis feltet er udfyldt vises kun det valgte kampnummer. Efter at kampnummer er indtastet skal man klikke på knappen ► eller trykke på RETUR-tasten.
- Navn. Hvis der indtastes en tekst i feltet "Navn" vises kun kampe, hvor den indtastede tekst indgår i spillernes navne eller klubnavne. Efter at teksten er indtastet skal man klikke på knappen ► eller trykke på RETUR-tasten.

Bemærk at der kun vises kampe, hvor alle kriterier er opfyldte. Hvis man f.eks. har valgt en bestemt række og et bestemt kampnummer, vil der kun vises en kamp, hvis kampen med det pågældende kampnummer tilhører den valgte række.

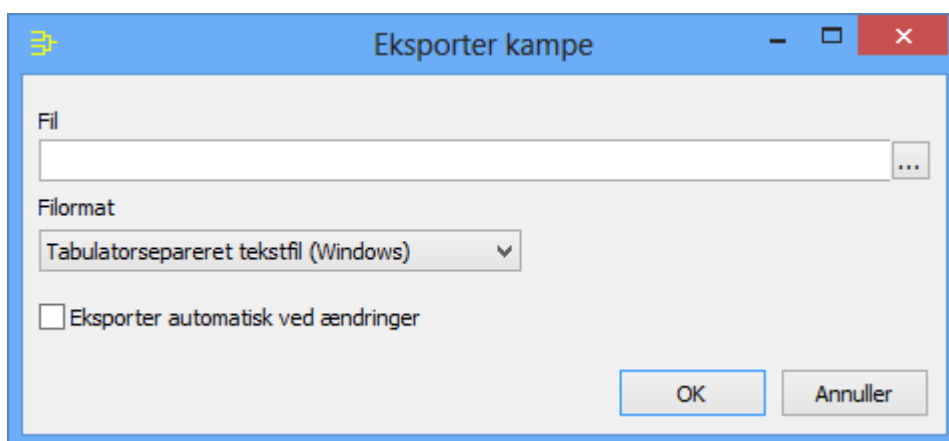
Den viste liste kan udskrives ved at klikke på knappen  og gemmes i en fil i CSV-format ved at klikke på knappen . Filer i CSV-format kan læses af mange programmer som f.eks. Microsoft Excel ® og Microsoft Word ® ved brevfløtning.

## 8.1 Eksporter kampe til fil

Med denne funktion kan man få eksporteret alle kampe til en fil og filen kan automatisk blive opdateret hver gang der foretages ændringer. Dette kan blandt andet udnyttes til integration med eksterne systemer til for eksempel visning af kampinformation på storskærme.

Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Kampe" efterfulgt af "Eksporter kampe til fil".

Herefter fås følgende skærbillede:



Først vælges fil og herefter filformat:

CSV fil (Windows)	CSV-format som kan læses af mange programmer som f.eks. Microsoft Excel ® og Microsoft Word ® ved brevfløtning. Filen gemmes i Windows tegnsæt (ANSI)
-------------------	---

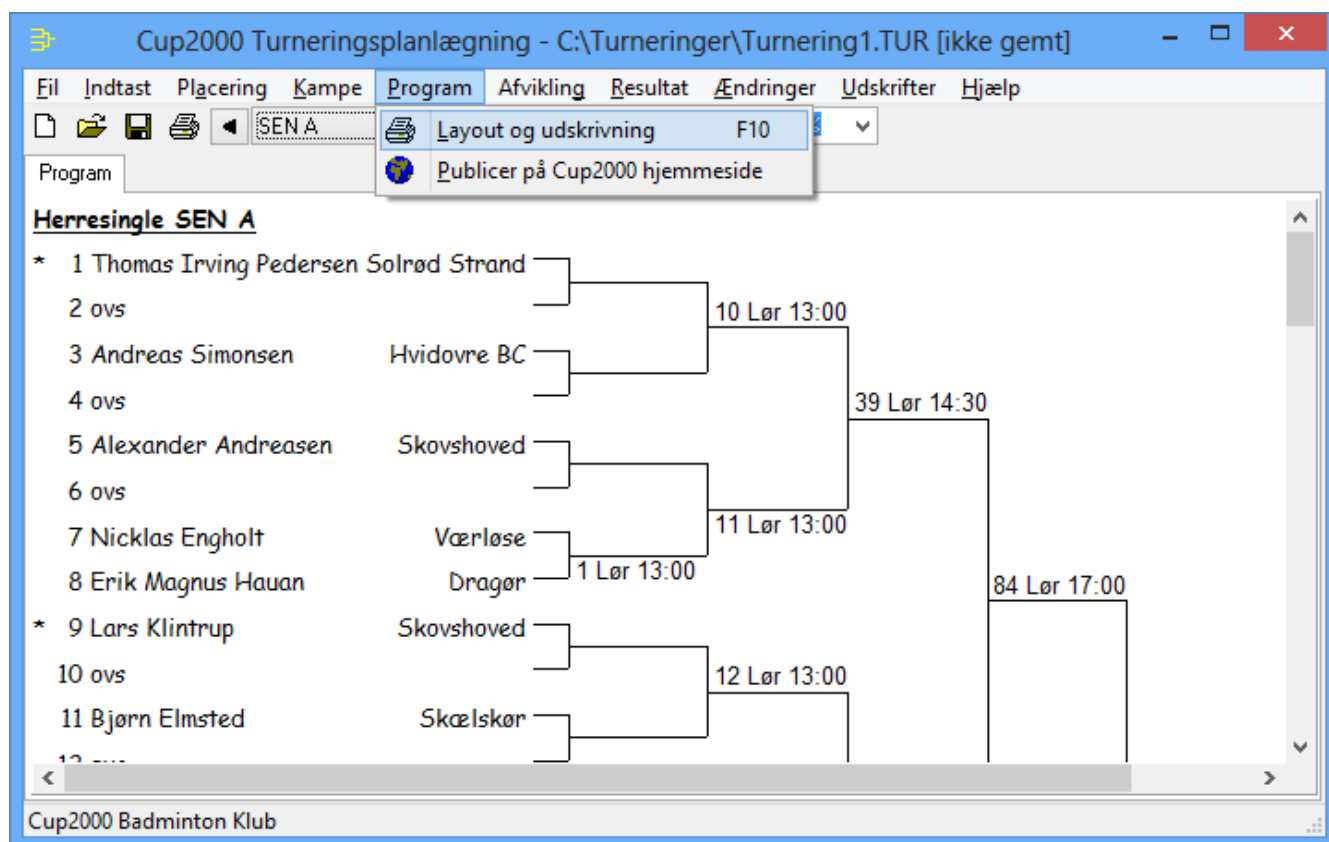
CSV fil (DOS)	CSV-format. Filen gemmes i DOS tegnsæt (ASCII)
Tabulatorsepareret tekstfil (Windows)	Filen gemmes i Windows tegnsæt (ANSI)
Tabulatorsepareret tekstfil (DOS)	Filen gemmes i DOS tegnsæt (ASCII)

Hvis man sætter et flueben i "Eksporter automatisk ved ændringer" vil filen automatisk blive eksporteret ved ændringer, som f.eks. efter indtastning af resultater.

Filen eksporteres, når man klikker på "OK".

## 9 Program

Dette kapitel beskriver de funktioner, som i hovedmenuen ligger under "Program":



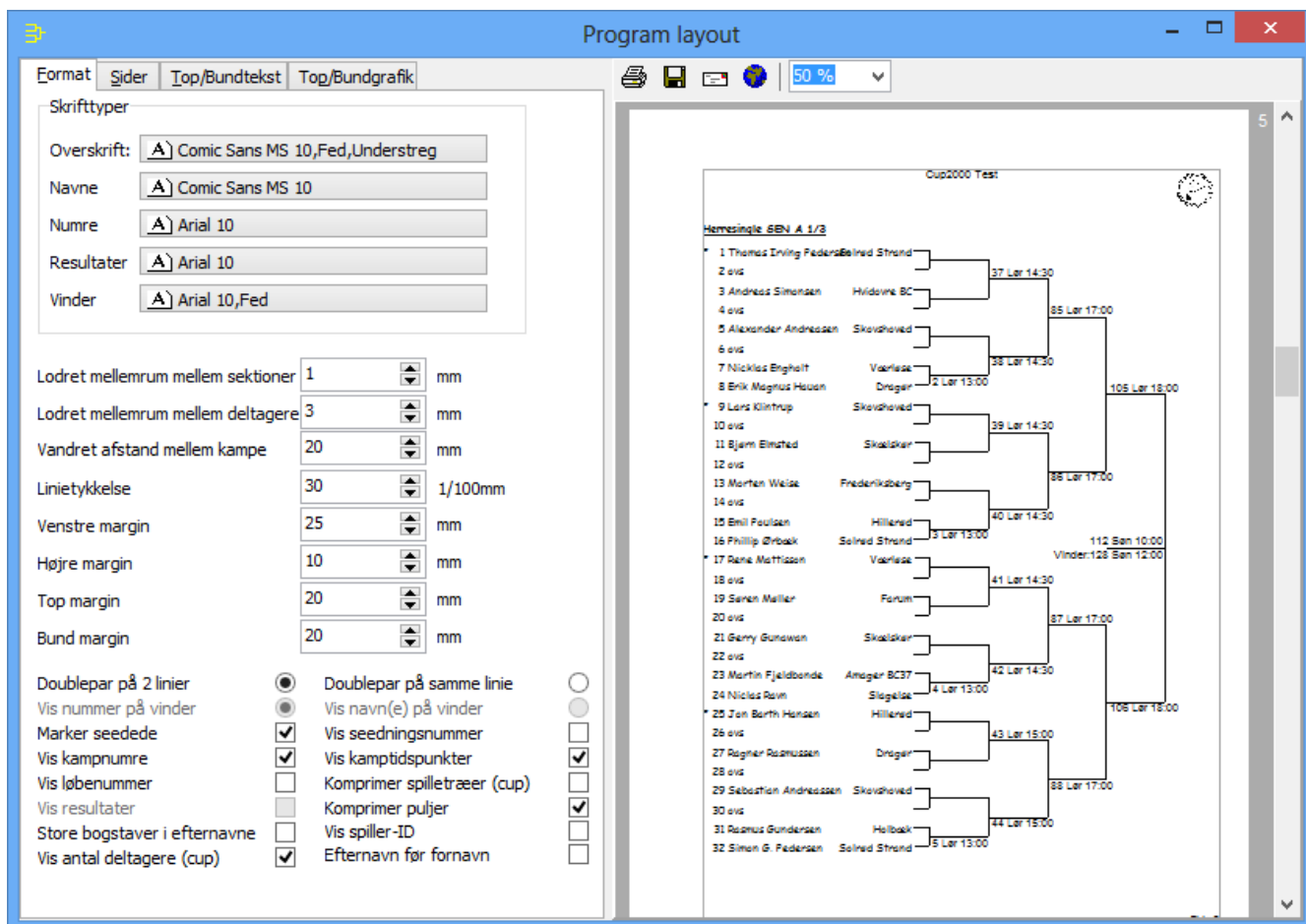
### 9.1 Layout og udskrivning

Med denne funktion kan man redigere layout af det endelige program med hensyn til:

- skrifttyper og andre formateringsparametre
- ændre rækkefølge på rækker/kategorier
- indsætte tekster og grafik mellem rækker/kategorier
- indsætte top- og bundtekster samt top- og bundgrafik
- indsætte tidsplan
- indsætte deltagerliste

Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Program" efterfulgt af "Layout og udskrivning" eller trykke på F10-tasten.

Herefter fås følgende skærmbillede:



Skærbilledet er automatisk maksimeret (dvs. fylder hele skærmen). Dette kan ændres ved at klikke med musen på de to små firkanter til højre øverst i skærbilledet (lige til venstre for krydset).

Skærbilledet er opdelt i to dele. Til højre vises et udsnit af udskriften. Se afsnit 4.1 Generelt om udskrifter på side 13.

Den venstre side af skærbilledet består af 4 *faneblade*: "Format", "Sider", "Top/Bundtekst" og "Top/Bundgrafik". Der kan skiftes mellem fanebladene ved at klikke på dem med musen eller taste hhv. Alt+F, Alt+S, Alt+T og Alt+P.

### Fanebladet "Format":

På fanebladet "Format", som vist herover, kan diverse formateringsparametre sættes op:

Ved at klikke på de 3 knapper øverst oppe kan man vælge skrifttype og størrelse mm. for hhv. overskrifterne over hver række/kategori, spillernavnene og kampnumrene/-tidspunkterne, resultater og vinder.

Øvrige formateringsparametre i dette faneblad er:

Lodret mellemrum mellem sektioner    Mellemrum mellem *sektioner* i mm (Sektioner



	forklares senere).
Lodret mellemrum mellem spillere	Lodret mellemrum i mm mellem spillere i spilletræet.
Vandret afstand mellem kampe	Vandret afstand mellem hver runde i spilletræet, dvs. bredden af hver runde.
Linietykkelse	Tykkelse af linierne i spilletræet i 1/100 mm.
Venstre margin Højre margin Top margin Bund margin	Marginer. Marginer markeres på skærmen med en grå ramme. Denne ramme kommer ikke med på papirudskriften.
Doublepar på 2 linier/samme linie	Her kan der vælges om navnene i doublepar skal udskrives på 2 linier, eller på samme linie. Udskrift på 2 linier fylder mere i højden, men til gengæld mindre i bredden. Omvendt for udskrift på samme linie.
Markér seedede	Hvis der sættes et "hak" her, vil seedede spillere blive markeret med en *.
Vis seedningsnummer	Hvis der sættes et hak her, vil seedede spillere blive markeret med både en * og et seedningsnummer (1-8).
Vis kampnumre	Hvis der sættes et hak her, vil der blive udskrevet kampnummer på hver enkelt kamp.
Vis kamptidspunkter	Hvis der sættes et hak her, vil der blive skrevet tidspunkter på hver enkelt kamp.
Vis løbenummer	Hvis der sættes hak her, vil der efter kamptidspunkter udskrives et løbenummer, som angiver rækkefølgen af kampene indenfor det pågældende tidspunkt. F.eks. "17:00-1", "17:00-2" osv.
Store bogstaver i efternavne	Hvis der sættes et "hak" her, vil efternavne blive udskrevet med store bogstaver.
Vis resultater	Der kan kun sættes hak her under afvikling af turneringer. Hvis der sættes hak, vil der udskrives resultat og nummer på vinder ud for alle kampe, hvor der foreligger et resultat.
Efternavn før fornavn	Hvis der sættes et hak her vil navne blive udskrevet med efternavn først efterfulgt af fornavn(e).

Vis spiller-ID

Hvis der sættes et hak her vil spiller-ID, hvis indtastet, blive udskrevet sammen med navnene.

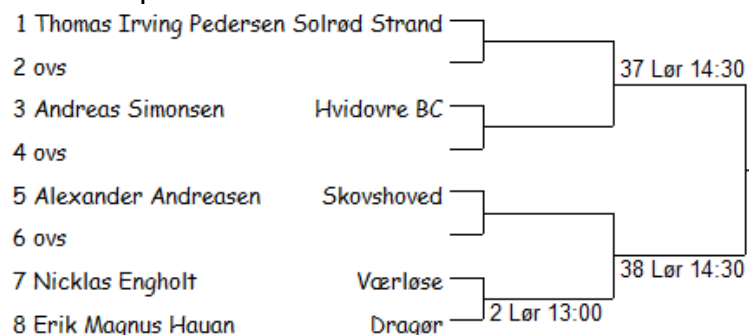
Komprimér spilletræer (cup)

Hvis der sættes et hak her vil spilletræer for cup-turneringer kun indeholde en plads for hver deltagende spillere/par. Hvis der ikke sættes hak her vil der altid rundes op til 4, 8, 16, 32, 64 osv. pladser.

Komprimeret:



Ikke-komprimeret:



Komprimer puljer

Hvis der sættes hak her vises puljer komprimeret.

Komprimeret visning:

1 Christian Bach	Værløse	1- 2 72 Lør 16:00
2 Martin Hessner Nielsen	Odense OBK	1- 3 79 Søn 10:00
3 Thomas Irving Pedersen Solrød Strand		2- 3 95 Søn 12:00

Ikke-komprimeret visning:

		S	V	T	sæt	point
1 Christian Bach	Værløse	0	0	0	0-0	0-0
2 Martin Hessner Nielsen	Odense OBK	0	0	0	0-0	0-0
* 3 Thomas Irving Pedersen Solrød Strand		0	0	0	0-0	0-0

S=kampe spillet, V=kampe vundet, T=kampe tabt

1 Christian Bach Værløse	- 2 Martin Hessner Nielsen Odense OBK	72 Lør 16:00
1 Christian Bach Værløse	- 3 Thomas Irving Pedersen Solrød Strand	79 Søn 10:00
2 Martin Hessner Nielsen Odense OBK	- 3 Thomas Irving Pedersen Solrød Strand	95 Søn 12:00

Vis nummer på vinder/Vis navn(e) på vinder

Dette kan kun vælges under afvikling af turneringer. Her vælges der om der skal udskrives nummeret eller navnet på vinderen for de kampe, hvor der foreligger et resultat.

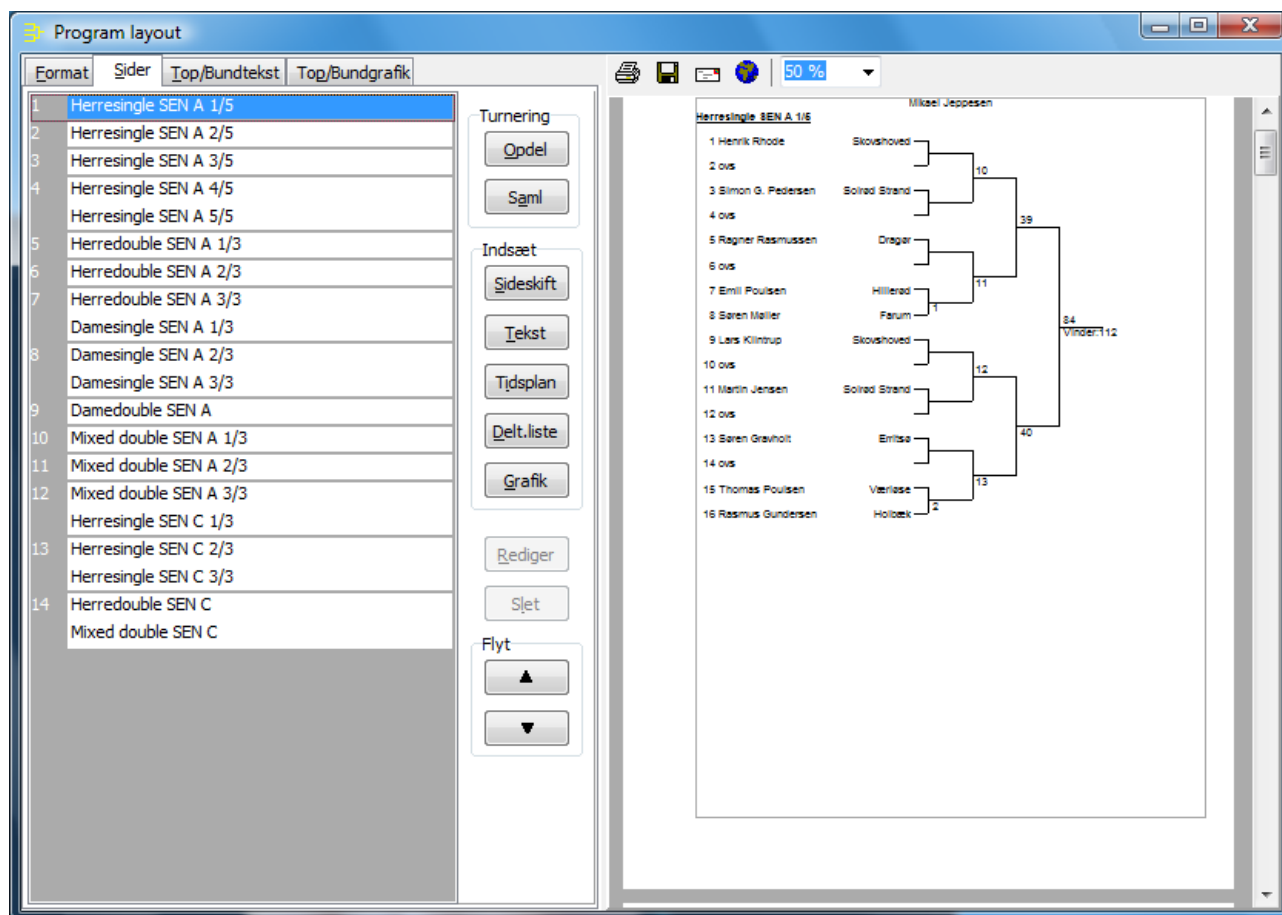
Vis antal deltagere (cup).

Hvis der sættes et hak her, vil der under hver række/kategori, som afvikles efter cup-turneringsformen, vises antal deltagere. Hvis der er oversiddere kan det ellers være svært at se, hvor mange deltagere der er.

## Fanebladet "Sider"

Her kan man

- bestemme rækkefølgen af de forskellige rækker/kategorier
- opdele en række/kategori i flere mindre dele
- indsætte tekster mellem rækker/kategorier
- indsætte sideskift
- indsætte tidsplan
- indsætte deltagerliste
- indsætte grafik



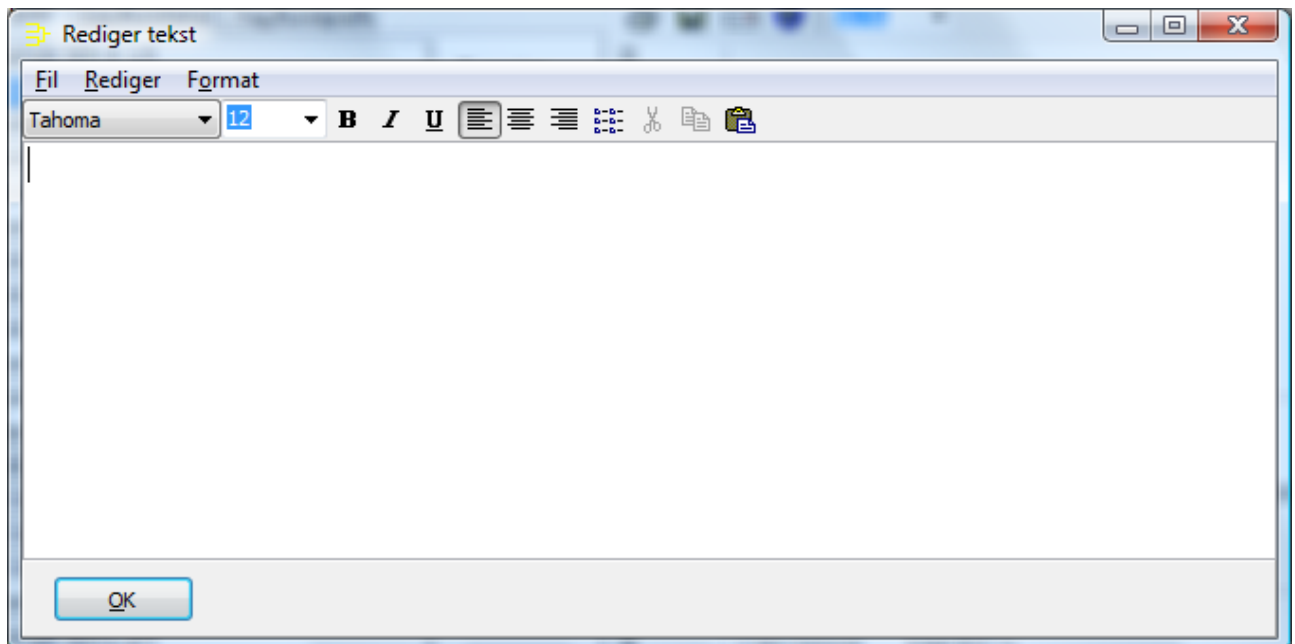
Fanebladet indeholder en liste over rækker/kategorier. Cup2000 vil automatisk skifte til en ny side, når der ikke kan være mere på en side. Sidenumrene vises til venstre i listen.

Hver linje i listen kaldes en *programsektion*, eller bare en *sektion*.

Hvis en række/kategori fylder mere end der er plads til på en side vil den automatisk blive opdelt i mindre dele. En række/kategori kan opdeles yderligere for evt. at gøre plads til en annonce eller lignende ved at vælge den pågældende række/kategori i listen ved at klikke på den og herefter klikke på "Opdel"-knappen. Første gang en række/kategori opdeles, deles den i 3 sektioner: 2 halvdele samt et *slutspil*, hvor vinderne af hver halvdel går videre. Hvis rækken/kategorien opdeles endnu engang, deles den i sammenlagt 5 sektioner: 4 fjerdedele samt et slutspil. Rækken/kategorien kan samles igen ved at klikke på "Saml"-knappen. Det er kun cup-turneringer samt slutspil i puljeturneringer, som kan opdeles. Pulje-turneringer er automatisk opdelt i en sektion for hver pulje samt en sektion for slutspillet.

Hvis man ønsker andre sideskift end de automatisk generede, kan man indsætte *tvungne sideskift* ved at klikke på "Sideskift"-knappen. Sideskiftet indsættes umiddelbart efter den sektion, som er markeret.

Tekster kan indsættes ved at klikke på "Tekst"-knappen. Herefter vises følgende skærbillede:

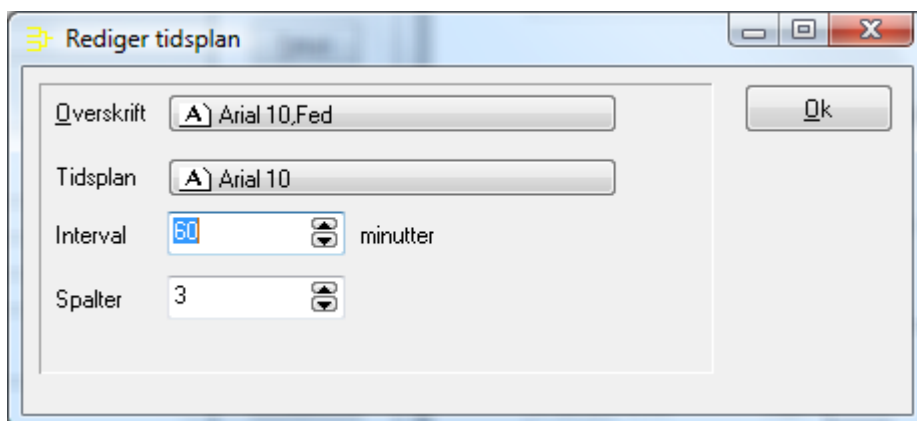


Man kan gøre skærbilledet større eller mindre ved at trække med musen i en af kanterne eller hjørnerne. Man kan med fordel placere skærbilledet, så man samtidigt kan se udskriften på skærmen. Så vil man løbende kunne se effekten af de indtastninger, som man foretager.

Funktionaliteten af dette skærbillede er beskrevet nærmere i afsnit 4.2 Generelt om indtastning af formateret tekst.

Man afslutter indtastningen ved at klikke på "Ok"-knappen.

Der kan indsættes en tidsplan i programmet ved at klikke på "Tidsplan"-knappen. Herved fås følgende skærbillede:



Her kan vælges følgende parametre for tidsplanen

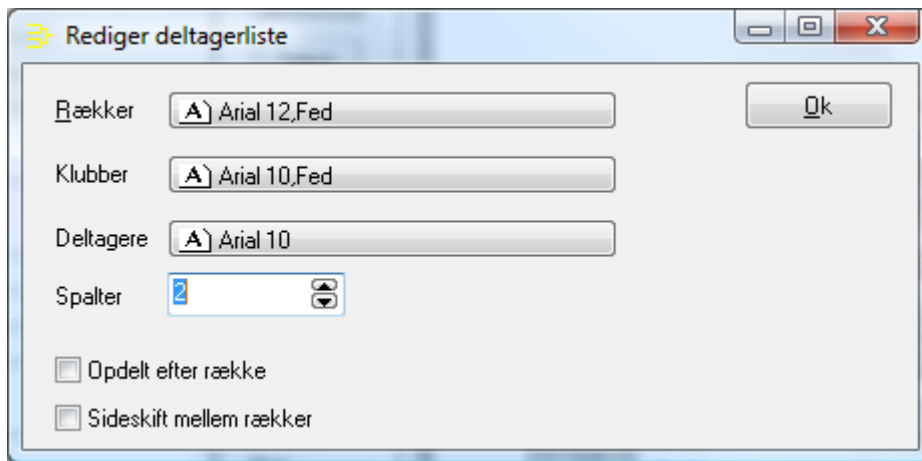
- skrifttype og størrelse for overskrifter. Tidsplanen er opdelt i en tidsplan for hver *periode* (Se afsnit 8.1 Programsæt kampe på side 77 for en beskrivelse af perioder). For hver periode skrives periode-teksten som overskrift med den skrifttype og størrelse som vælges her.
- skrifttype og størrelse for selve tidsplanen.
- Interval: antal minutter mellem hver linie i tidsplanen.
- Spalter: antal spalter, som tidsplanen skal fordeles over.

Hvis der f.eks. vælges 60 minutter som interval og 3 spalter, kan tidsplanen se således ud:

<b>Lørdag Hal1</b>		<b>Lørdag Hal2</b>		<b>Søndag</b>	
1001-1014	14:00	2001-2012	13:00	3001-3008	09:00
1015-1026	15:00	2013-2022	14:00	3009-3016	10:00
1027-1036	16:00	2023-2032	15:00	3017-3024	11:00
...		....		....	

Der kan indsættes en komplet deltagerliste indeholdende alle deltagende spillere, opdelt efter klub. Listen kan yderligere opdeles efter række, så der først kommer en liste for f.eks. A-rækken opdelt efter klub, efterfulgt af en liste over C-rækken opdelt efter klub osv.

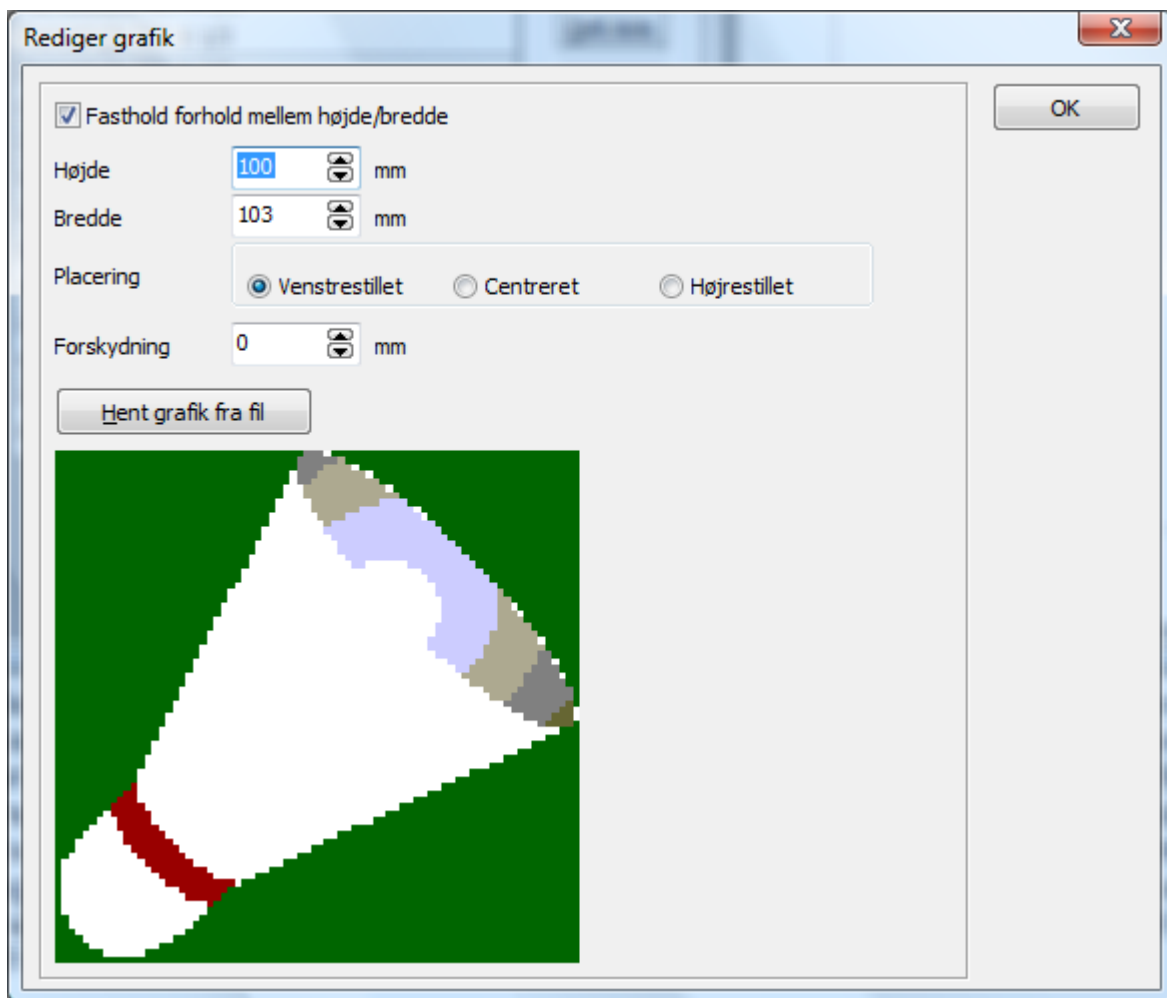
Deltagerlisten indsættes ved at klikke på "Delt.liste"-knappen, hvorved der fås følgende skærbillede:



Her kan parametre for deltagerlisten vælges:

- skrifttype og størrelse for række-overskrifter
- skrifttype og størrelse for klub-overskrifter
- antal spalter, som udskriften skal opdeles i
- opdelt efter række
- sideskift mellem rækker, hvis udskriften er opdelt efter rækker

Der kan indsættes grafik, f.eks. et klublogo eller firmalogo, ved at klikke på "Grafik"-knappen. Herefter vises Windows standardskærmbillede for at vælge grafikfiler. Når en grafikfil er valgt, fås følgende skærmbillede:



Nederst vises indholdet af den valgte grafikfil, og øverst kan der angives forskellige parametre for, hvordan grafikfilen skal vises på siden. Størrelsen af grafikfilen på siden angives ved at indtaste højde og bredde i mm. Hvis man sætter et hak i "Fasthold forhold mellem højde/bredde", så skal man kun angive den ene dimension (højde eller bredde), hvorefter den anden dimension automatisk beregnes, så størrelsesforholdet mellem højde og bredde bevares. Den vandrette placering kan vælges til venstrestillet, centreret eller højrestillet. Denne valgte placering kan forskydes til højre ved at indtaste et positivt tal i "Forskydning" og til venstre ved at indtaste et negativt tal (f.eks. -10).

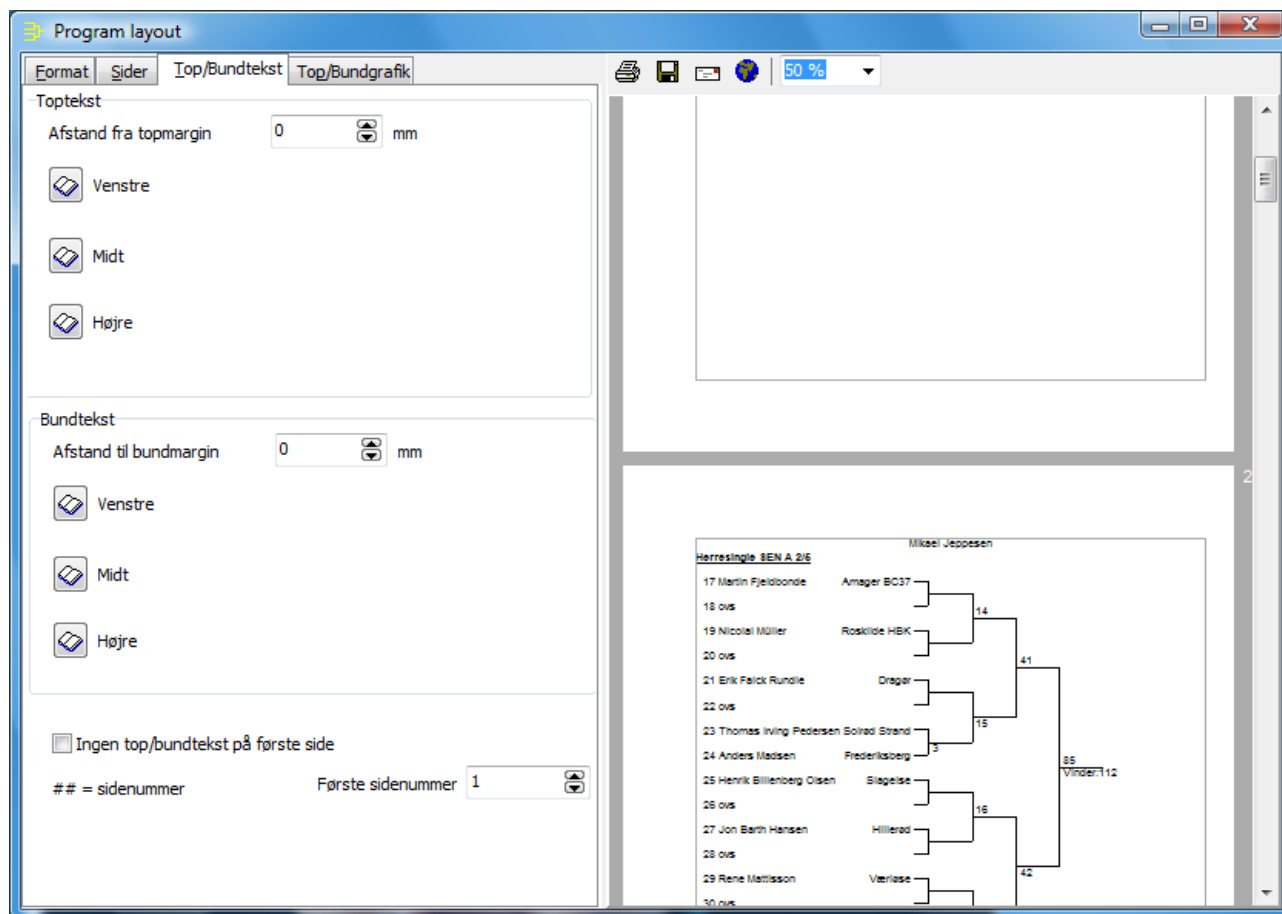
Parametre for tekst-, tidsplan-, deltagerliste- og grafik-programsektioner kan ændres ved at klikke på "Rediger"-knappen, når den pågældende programsektion er valgt i listen.

Programsektioner, som er blevet indsat, kan slettes ved at klikke på "Slet" knappen eller trykke på "Delete"-tasten, når den pågældende sektion er markeret. Man kan ikke slette sektioner indeholdende en række/kategori.

Rækkefølgen af sektioner kan ændres ved først at markere en sektion (klikke på den) og derefter flytte den op i rækkefølgen ved at klikke på "∧"-knappen eller trykke på Ctrl-PilOp-tasten, eller flytte den ned i rækkefølgen ved at klikke på "∨"-knappen eller trykke på Ctrl-PilNed-tasten.

## Fanebladet "Top-/Bundtekst"

Her kan man indsætte top- og bundtekster:



Toptekster vises øverst på hver side, og bundtekster vises nederst på hver side (dette kaldes i andre programmer for hhv. sidehoved og sidefod). Ønskes ikke top-/bundtekster på første side, kan dette undgås ved at sætte et hak i "Ingen top/bundtekst på første side".

Top- og bundtekster er hver inddelt i 3 tekster, som vises hhv. til venstre, midt og til højre på siden. Hver tekst kan bestå af flere linjer, og man kan evt. indsætte et antal blanke linjer for at få mere afstand fra topteksten til den første sektion på siden.

Man redigerer de forskellige top-/bundtekster ved at klikke på de pågældende knapper. Herefter fås det generelle skærbillede for indtastning af formateret tekst (se afsnit 4.2 Generelt om indtastning af formateret tekst).

Sidenummer kan indsættes ved at indtaste tegnene ## i toptekst eller bundtekst. (alle forekomster af ## vil blive erstattet af det aktuelle sidenummer). Sidenummeret for den første side kan vælges i "Første sidenummer" indtastningsfeltet.

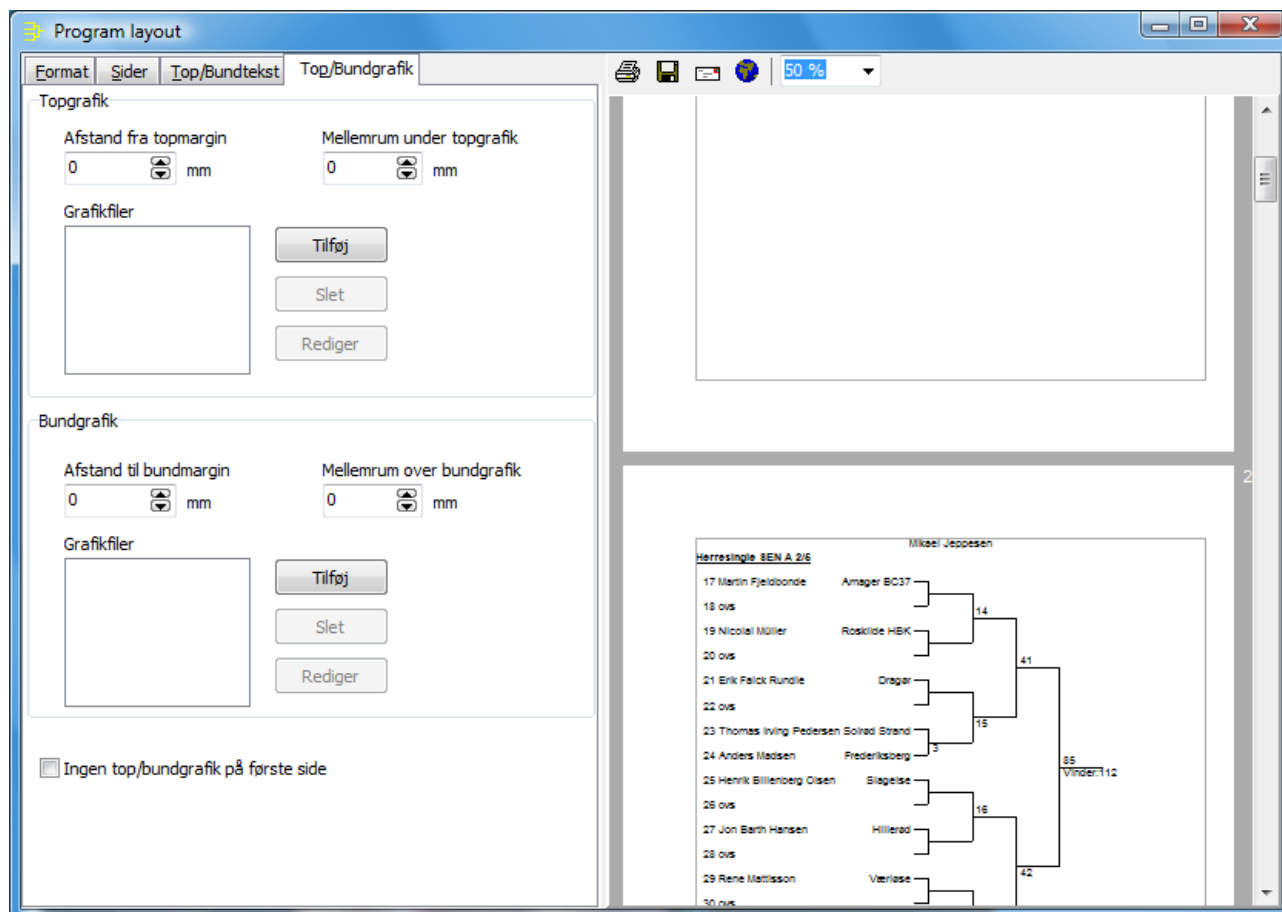
**Bemærk** Toptekst Midt er udfyldt med brugernavn (dvs. som regel navnet på den klub, som har købt Cup2000 licensen), og dette kan ikke ændres. Dette er en del af kopibeskyttelsen af Cup2000.



Toptekst kan flyttes ned på siden ved hjælp af "Afstand til topmargin". Tilsvarende kan bundtekst flyttes op på siden ved hjælp af "Afstand fra bundmargin". Ønskes et mellemrum fra toptekst til den første programsektion, kan dette opnås ved at tilføje en eller flere blanke linier i topteksten. Tilsvarende for bundteksten.

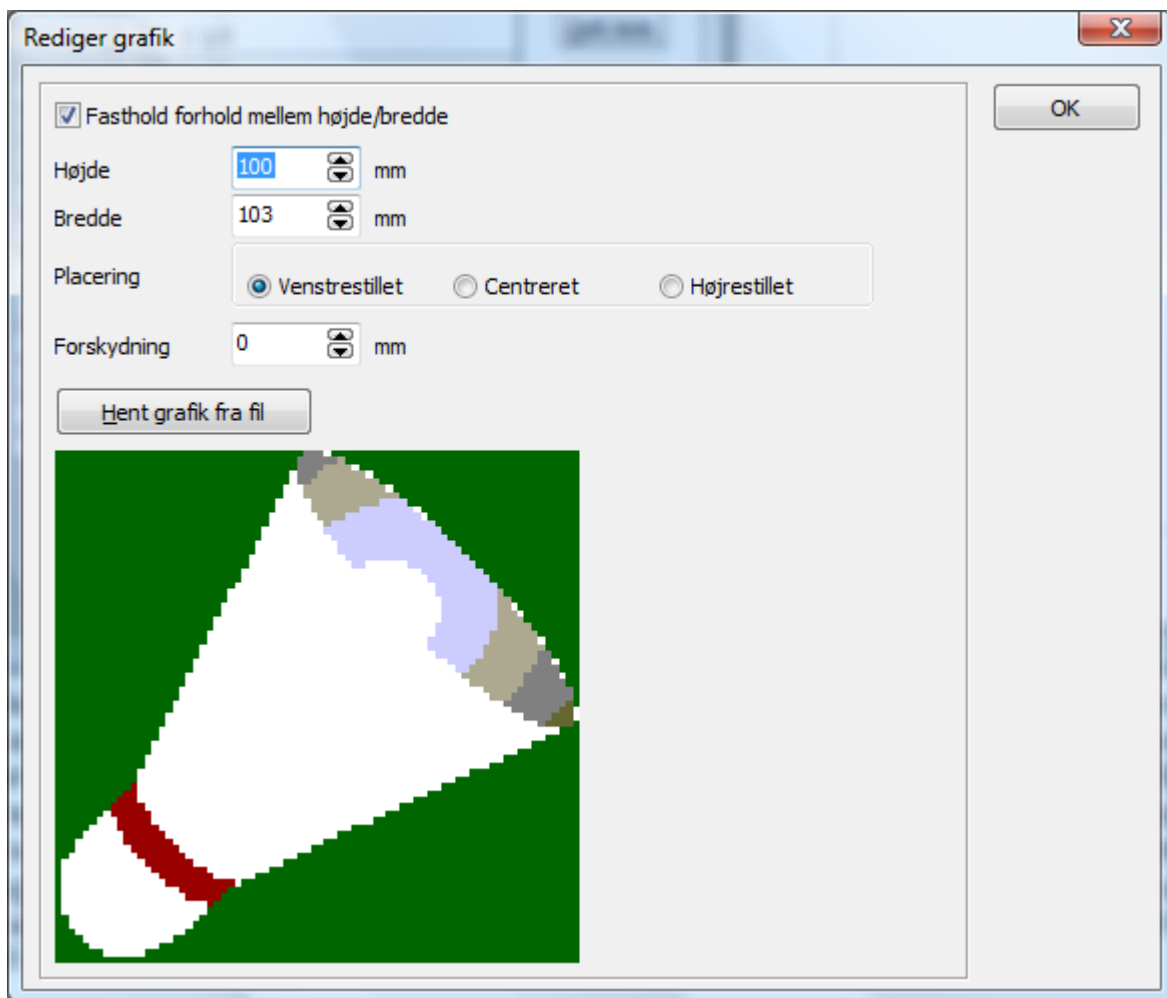
## Fanebladet "Top-/Bundgrafik"

Her kan man indsætte top- og bundgrafik:



Topgrafik er en eller flere grafikfiler, som vises øverst på hver side. En typisk anvendelse er et klublogo f.eks. i øverste højre hjørne på hver side. Men topgrafik kan også være en hel stribe af f.eks. sponsorlogoer, som vises ved siden af hinanden. Tilsvarende for bundgrafik.

I skærmskærbilledet herover vises en liste over grafikfiler, som hhv. top- og bundgrafik består af. Listerne er til at begynde med tomme, men der kan tilføjes til listerne ved at klikke på den tilsvarende "Tilføj"-knap. Herefter vises Windows standard skærmbillede for valg af grafikfil. Når der er valgt en grafikfil, vises skærmbilledet:



Dette skærmbillede genkendes fra grafik-programsektioner. Her angives højde, bredde, placering og evt. forskydning af grafikfilen. Når der klikkes på "OK" vendes der tilbage til programlayout-skærmbilledet, hvor grafikfilen er blevet tilføjet til listen. Her kan der evt. tilføjes flere grafikfiler, hvis dette ønskes.

Hvis der tilføjes to grafikfiler med samme "Placering" ("Venstrestillet", "Centreret" eller "Højrestillet") og samme "Forskydning" (f.eks. 0), så vil disse to grafikfiler bliver vist oven i hinanden i topgrafikken (eller bundgrafikken). Ved at sætte "Forskydning" for den ene til bredden af den anden, kan man få placeret grafikfilerne ved siden af hinanden. Man kan evt. også ændre "Placering" for den ene.

Den lodrette position (dvs. afstand fra toppen af siden) for topgrafik og toptekster kan justeres i forhold til hinanden ved hjælp af "Afstand til topmargin" for hhv. topgrafik og toptekst. Hvis man f.eks. ønsker en grafikfil med et klublogo øverst i højre side og noget tekst øverst i venstre side, sættes "Afstand til topmargin" til 0 for både toptekst og topgrafik. Hvis man ønsker øverst at have en stribe af grafikfiler indeholdende sponsorlogoer, og herunder ønsker toptekst, sættes "Afstand til topmargin" til 0 for topgrafik og f.eks. til 25mm for topteksten (hvis højden af topgrafikken er f.eks. 20mm). Tilsvarende for bundgrafik.

Der kan indsættes et mellemrum mellem topgrafik og den øverste programsektion på hver side ved at angive en værdi i "Mellemrum under topgrafik". Tilsvarende for bundgrafik.

En grafikfil kan slettes fra listen ved at klikke på den pågældende fil i listen og herefter klikke på den tilsvarende "Slet"-knap.

Tilsvarende kan parametre for en grafikfil ændres ved at klikke på den pågældende fil i listen og herefter klikke på den tilsvarende "Rediger"-knap.

Ønskes der ikke top-/bundgrafik på første side, kan der sættes et hak i "Ingen top/bundgrafik på første side". Så vil top- og bundgrafik først vises fra side 2.

Program-layout funktionen afsluttes ved at trykke på ESC-tasten eller klikke på det lille kryds i øverste højre hjørne.

## 9.2 Publicér på Cup2000 hjemmeside

Med denne funktion kan man publicere turneringen på Cup2000's hjemmeside, [www.cup2000.dk](http://www.cup2000.dk), hvor deltagere og andre interesserede kan hente informationer og programmet med lodtrækning og kamptidspunkter før turneringen og med resultater efter turneringen.

Når en turnering publiceres, kan følgende informationer findes på Cup2000's hjemmeside:

- Titel
- Dato for afvikling
- Informationer så som spillested og andet.
- Evt. programmet, hvis dette er klart. Programmet publiceres som et PDF-dokument, som kan hentes og udskrives.

Når en turnering er blevet publiceret tildeles den et nyt *turneringsnummer* på Cup2000's hjemmeside. Dette kan bruges af interesserede til at finde direkte frem til turneringen på hjemmesiden. Kendes turneringsnummeret ikke, kan man søge efter den på hjemmesiden.

Et typisk forløb for publicering af en turnering kunne være:

1. Turneringen publiceres i god tid før sidste tilmeldingsdato. Programmet publiceres selvsagt ikke på dette tidspunkt.
2. Der udsendes indbydelse skriftligt eller pr. e-mail, hvor der refereres til turneringsnummeret.
3. Når programmet er klart, publiceres det og der udsendes evt. en e-mail med oplysning om, at programmet er klart og kan findes på Cup2000 hjemmeside. Her kan deltagere og andre interesserede så hente og udskrive programmet.
4. Under afvikling af turneringen publiceres programmet løbende med resultater.
5. Efter turneringen publiceres programmet med de endelige resultater.

Ved udsendelse af e-mail og anden information kan der angives et link direkte til turneringen på Cup2000's hjemmeside. Dette link er:

<http://www.cup2000.dk?tournamentid=xxx>


”xxx” skal erstattes med det konkrete turneringsnummer.

Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge ”Program” efterfulgt af ”Publicér på Cup2000 hjemmeside”. Denne funktion kræver, at pc'en har forbindelse til Internettet. Når funktionen aktiveres, kontaktes Cup2000-serveren for at hente oplysninger om andre publicerede turneringer.

Herefter fås følgende skærbillede:

The screenshot shows a web browser window titled "Publicer på Cup2000 hjemmeside". The main content area is titled "Publicerede turneringer" and contains a list of tournaments. The first entry is "< Ny >" and the second is "#4 09-09-2006 - 10-09-2006 Åben Senior M + A". The third entry, "#5 18-11-2006 - 19-11-2006 Åben U17 Elite", is selected and highlighted in blue. Below the list, there is a URL bar showing "http://www.cup2000.dk/?tournamentid=5". The "Titel" field contains "Åben U17 Elite". The "Dato" field shows "18-11-2006" and "19-11-2006" with dropdown arrows. The "Information" field contains the text: "Alle kampe spilles i Idrætscenteret.", "Der gives bolde til alle kampe.", and "Det er tilladt at deltage i 3 kategorier.". At the bottom, there is a checked checkbox labeled "Program klar". Below this are three buttons: "Publicér" (with a green checkmark icon), "Slet" (with a red X icon), and "Send" (with a red envelope icon). A "Afslut" button is located at the bottom right.

Øverst i skærbilledet vises en liste over tidligere publicerede turneringer. Hvis der ikke tidligere er publiceret nogen turneringer, vil listen være tom bortset fra "<Ny>".

Hvis man i listen har valgt en tidligere publiceret turnering vises der under listen et direkte link til den publicerede turnering på Cu2000's hjemmeside. Hvis man klikker på linket, åbnes siden. Linket kan "klippe/klistres" til et andet program ved at klikke på knappen  og derefter indsætte linket i det andet program.

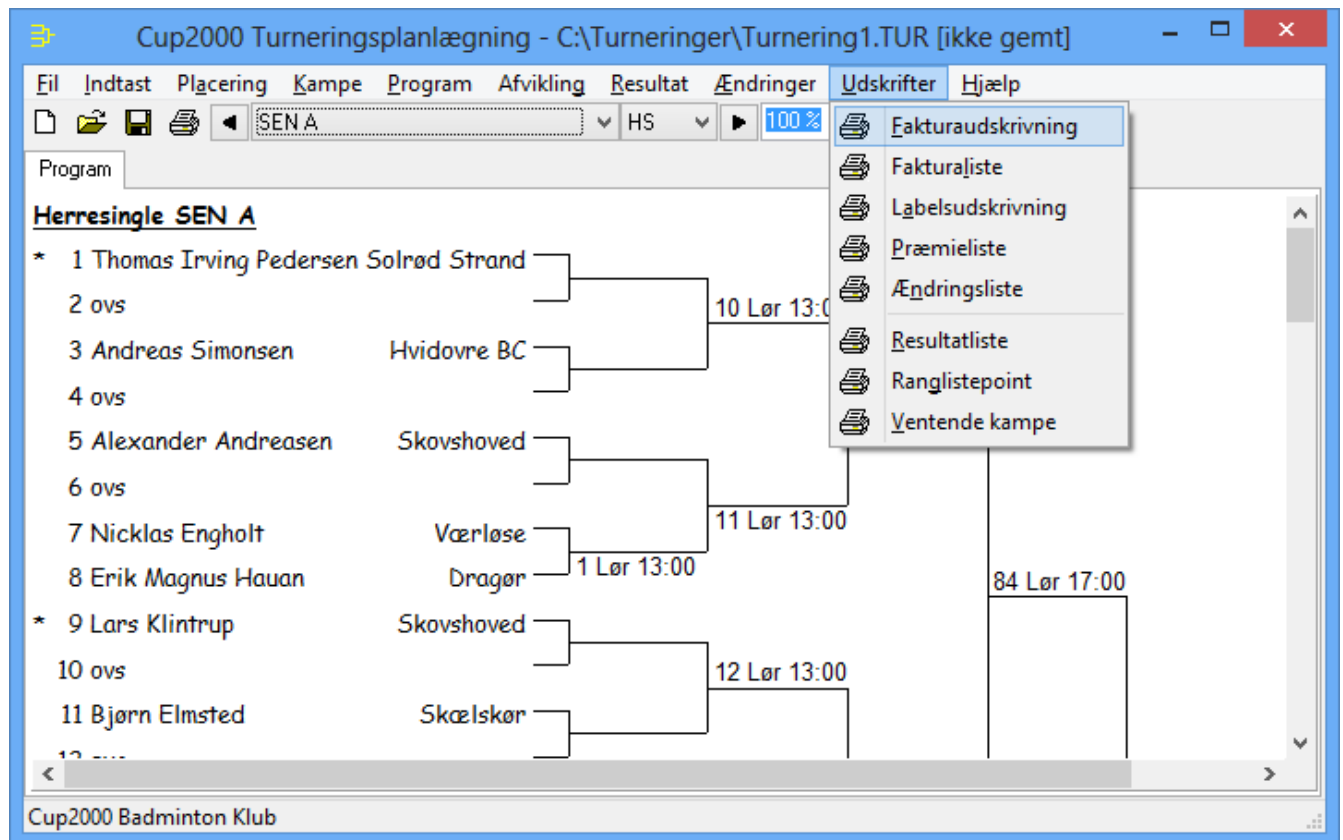
For at publicere turneringen skal man først i listen øverst vælge det turneringsnummer, som der skal publiceres under. Hvis der vælges "<Ny>" publiceres der under et nyt turneringsnummer. Herefter skal "Titel", "Dato", "Information" og "Program klar" udfyldes, hvorefter der skal klikkes på knappen "Publicér". Informationerne sendes så til Cup2000 hjemmesiden, hvilket kan tage lidt tid. Hvis der er valgt "Program klar" sendes programmet til Cup2000 hjemmesiden, ellers ikke.

Man kan slette et turneringsnummer fra Cup2000 hjemmesiden ved at vælge nummeret øverst i skærbilledet og derefter klikke på knappen "Slet".

Man kan sende en e-mail med et direkte link til det turneringsnummer, som er valgt i listen øverst, ved at klikke på knappen "Send".

## 10 Udskrifter

Dette kapitel beskriver de funktioner, som i hovedmenuen ligger under "Udskrifter":

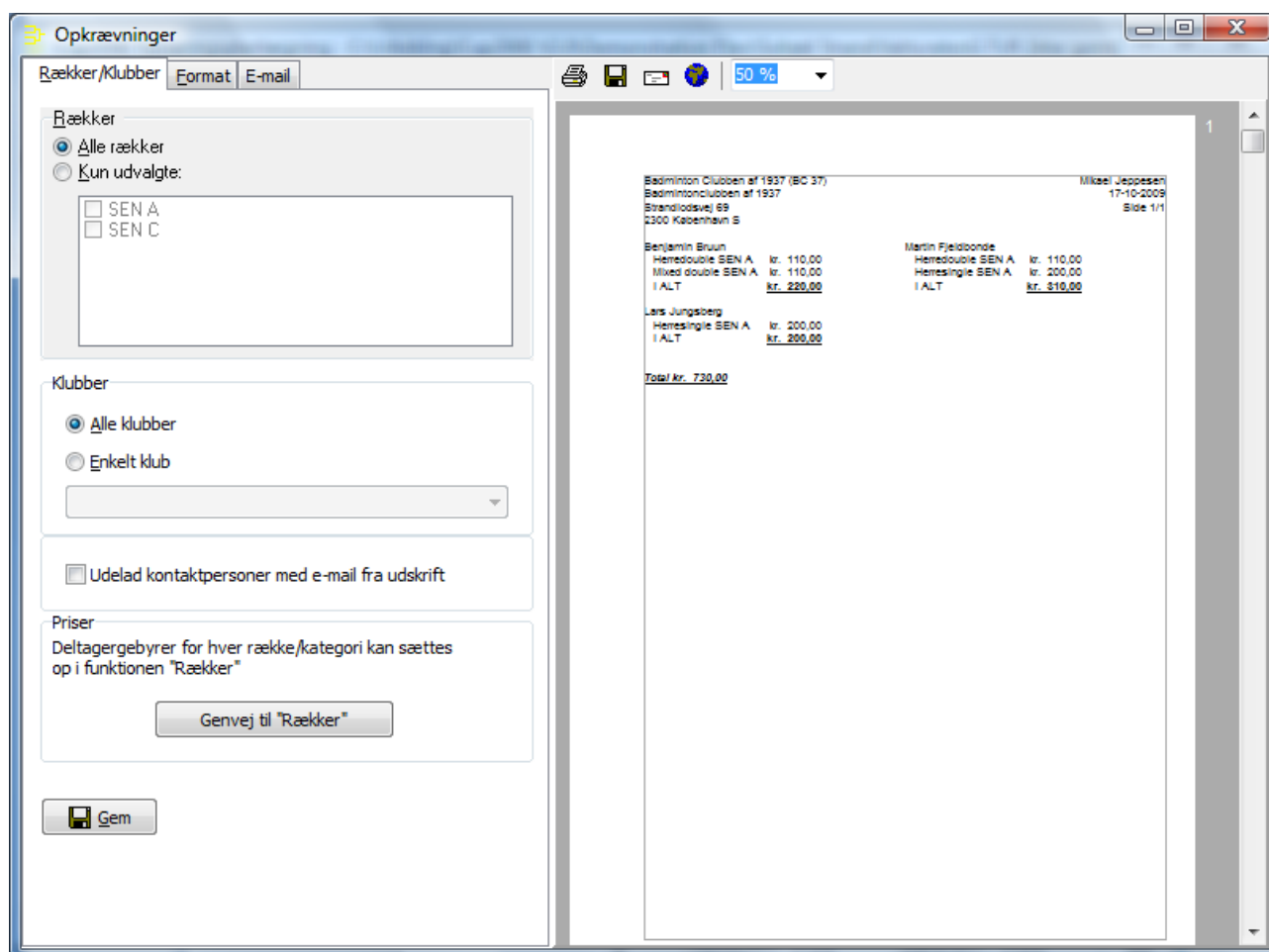


Disse funktioner er relateret til udskrift af opkrævninger mm. Funktionerne "Resultatliste", "Ranglistepoint" og "Ventende kampe" i afsnit 11 "Afvikling".

### 10.1 Fakturaudskrivning

Med denne funktion kan man udskrive opkrævninger for deltagergebyr til de deltagende klubber. Der udskrives en faktura for hver klub.

Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Udskrifter" efterfulgt af "Fakturaudskrivning". Herefter fås følgende skærbillede:



Det kan anbefales at maksimere skærbilledet ved at klikke med musen på den lille firkant til højre øverst i skærbilledet (lige til venstre for krydset).

Skærbilledet er opdelt i to dele. Til højre vises et udsnit af udskriften. Se afsnit 4.1 Generelt om udskrifter på side 13.

Hver faktura indeholder følgende information:

- klubadresse
- brugernavn (dvs. normalt navnet på den klub som afsender fakturaen), dato, sidenummer og antal sider
- overskrift som indtastes af brugeren
- en meddelelse som indtastes af brugeren
- specifikation for hver spiller fra den pågældende klub med angivelse af de kategorier som hver enkelt deltager er tilmeldt i med tilhørende priser
- total for klubben
- en meddelelse som indtastes af brugeren

Den venstre del af skærbilledet indeholder 3 faneblade:

I fanebladet "Rækker/Klubber" kan man vælge hvilke rækker, som skal være indeholdt i fakturaerne, samt hvilke klubber, der skal udskrives til.

For rækkernes vedkommende kan man vælge mellem alle rækker eller udvalgte rækker. Hvis man ønsker, at alle rækker skal være indeholdt, klikker man på "Alle rækker". Hvis man kun ønsker, at udvalgte rækker skal være indeholdt, klikker man på "Kun udvalgte" og herefter på de rækker, som man ønsker.

For klubbers vedkommende kan man vælge mellem alle klubber eller en enkelt klub. Hvis man ønsker at udskrive til alle klubber, klikkes på "Alle klubber", og hvis der kun skal udskrives til en enkelt klub, klikkes på "Enkelt klub", og den pågældende klub vælges i listen under knappen.

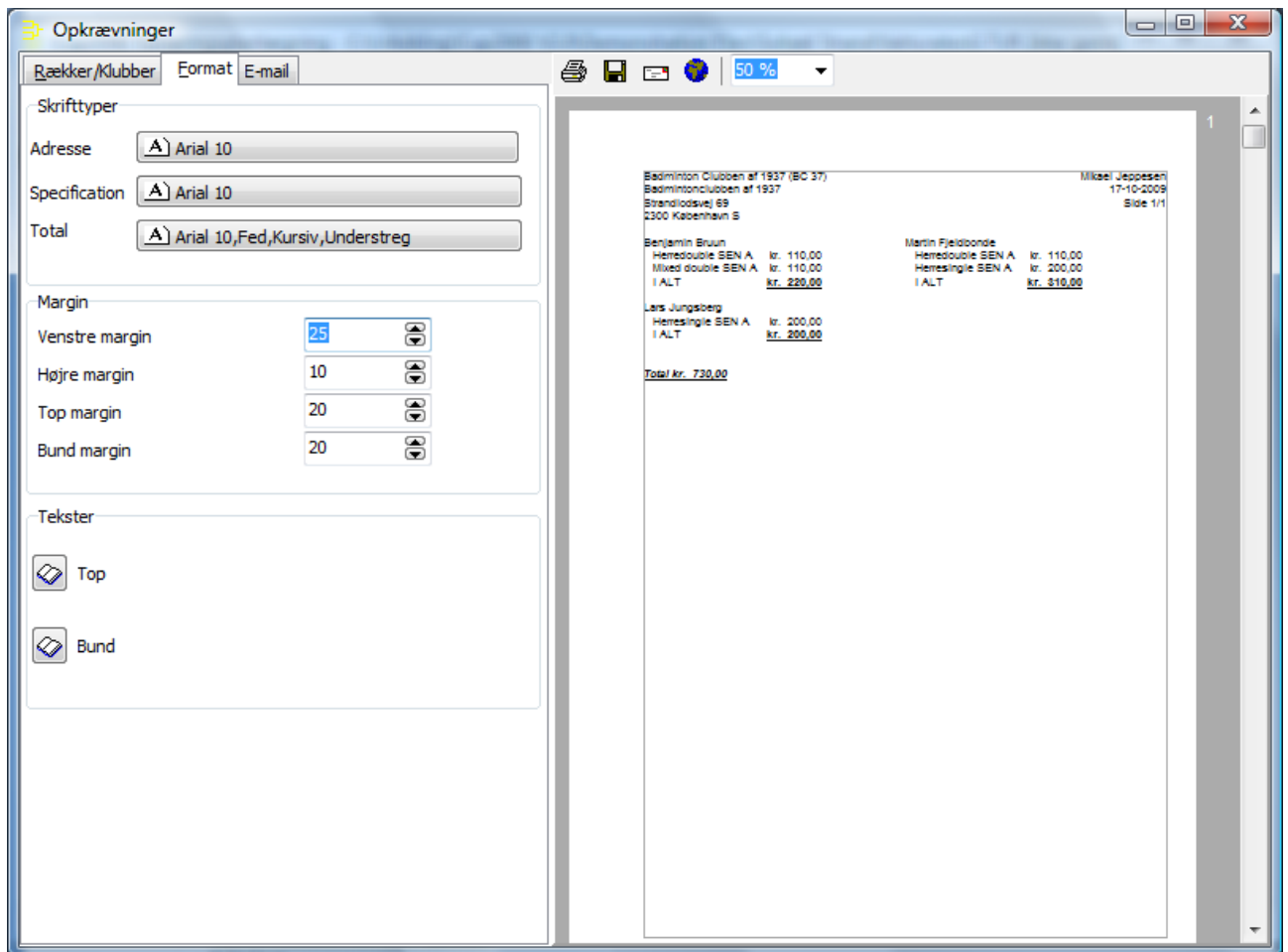
Hvis der sættes hak i "Udelad kontaktpersoner med e-mail" vil der ikke blive udskrevet faktura for kontaktpersoner, hvor der er indtastet en e-mail-adresse. Tanken med dette er, at man kan korrespondere med disse pr. e-mail i stedet for pr. brevpost. E-mails kan sendes til disse i fanebladet "E-mail".

Fanebladet indeholder også en knap "Genvej til Rækker". Beløb for deltagergebyrer sættes i funktionen "Rækker" (Se afsnit 6.1 Rækker på side 37). Har man glemt at indtaste disse beløb, eller ønsker man at ændre dem, kan man hoppe til funktionen "Rækker" ved at klikke på denne knap.

Med knappen "Gem" kan man gemme detaljerede fakturaoplysninger til en fil i formatet CSV (semikolonsepareret), som kan indlæses i f.eks. Microsoft Excel © m.fl.

Fanebladet "Format" indeholder mulighed for at formatere udskriften samt tilføje tekster:





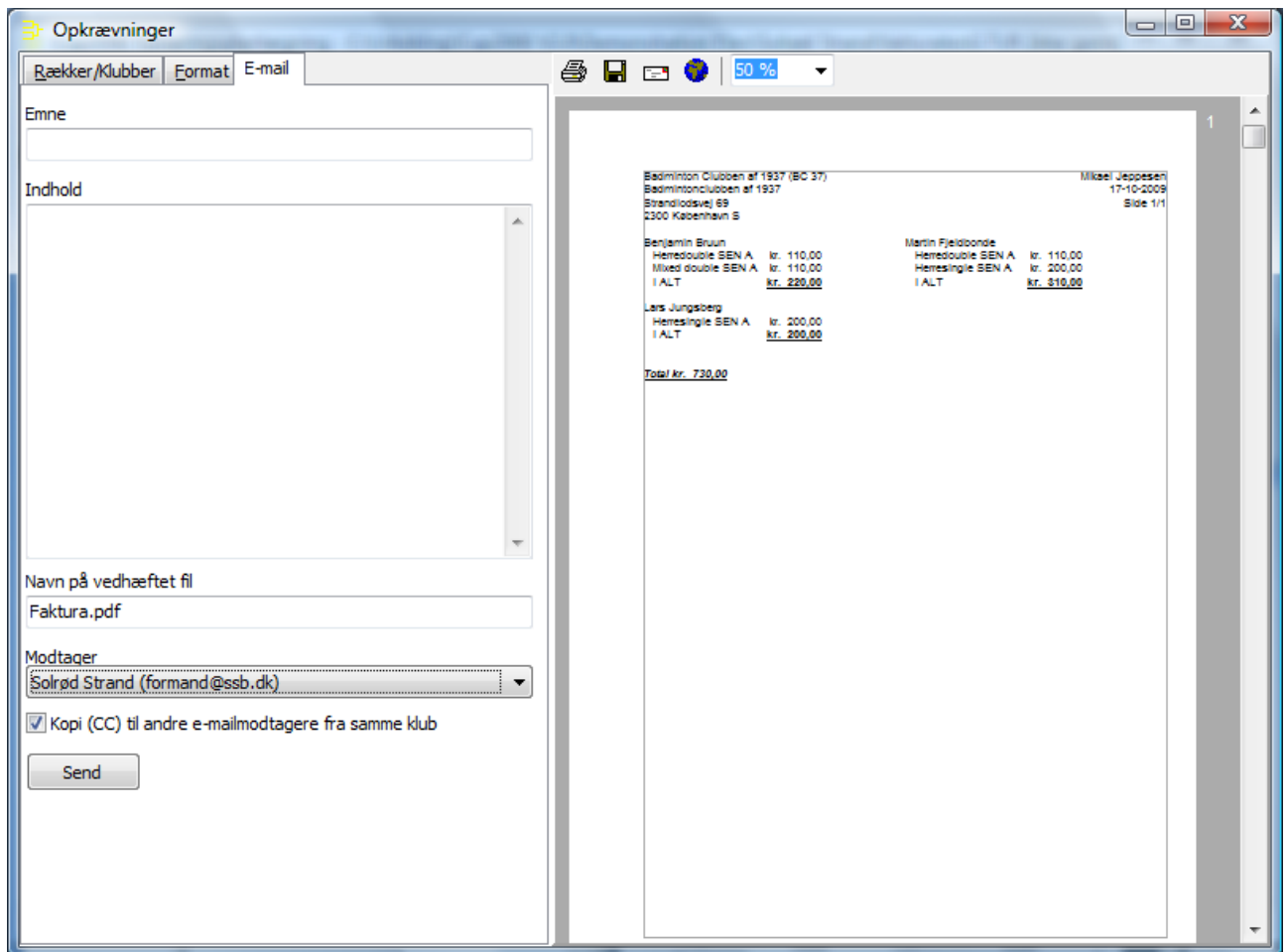
Øverst er der 3 knapper til at vælge skrifttype og størrelse for hhv.:

- klubadressen
- specifikationen pr. spiller
- totalen

Dernæst følger 4 felter, hvor man kan vælge hhv. top-, bund-, venstre- og højre-margin.

Til sidst følger to knapper til hhv. at indsætte en tekst over ("Top") og under ("Bund") selve fakturaspecifikationen. Når man klikker op disse knapper får man det generelle skærbillede for indtastning af formateret tekst (se afsnit 4.2 "Generelt om indtastning af formateret tekst").

Fanebladet "E-mail" giver mulighed for at man kan sende faktura pr. e-mail til klubkontaktpersoner som er registreret som fakturamodtagere (se 6.2 "Klubber").



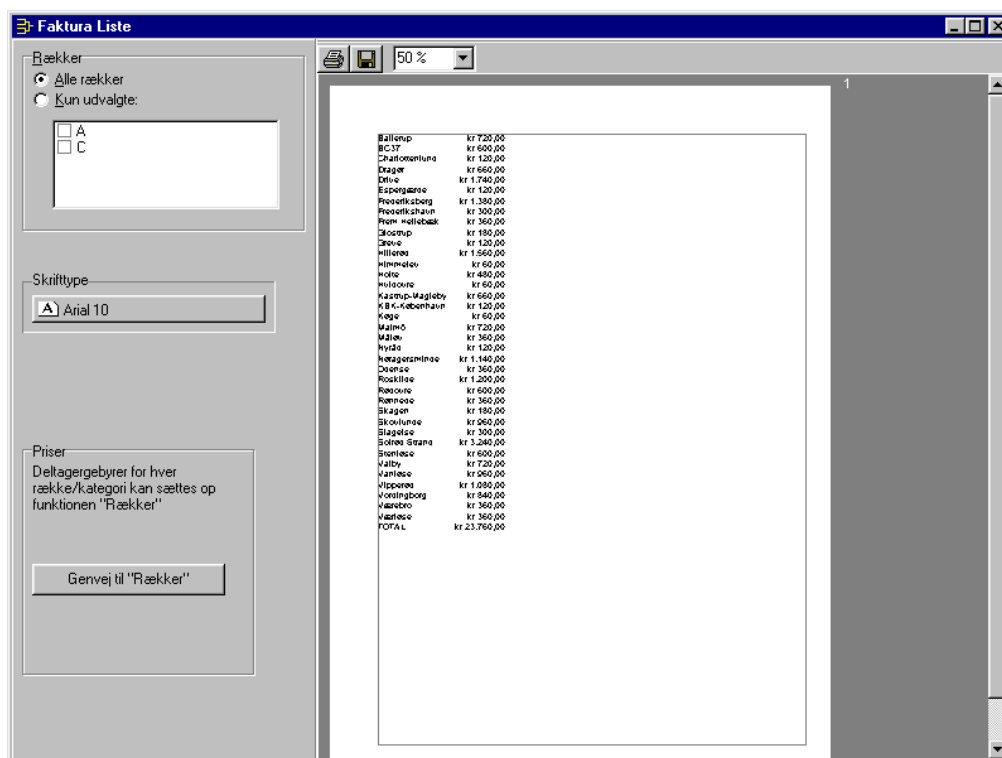
Når man klikker på "Send" åbnes e-mail-programmet (f.eks. Microsoft Outlook®) med en fil vedhæftet. Denne fil indeholder faktura for den kontaktperson, som er valgt i "Modtager". Man kan således en for en sende faktura til alle kontaktpersoner med e-mail. Hvis der sættes et hak i "Kopi (CC) til andre e-mailmodtagere fra samme klub" sendes en kopi til samtlige kontaktpersoner med e-mailadresser registreret under samme klub som den pågældende modtager.

Funktionen afsluttes ved at trykke på ESC-tasten eller klikke på det lille kryds i øverste højre hjørne.

## 10.2 Fakturaliste

Med denne funktion kan man udskrive en liste indeholdende en linie med deltagergebyr for hver klub samt en linie med samlet deltagergebyr for alle klubber.

Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Udskrifter" efterfulgt af "Fakturaliste". Herefter fås følgende skærmbillede:



Det kan anbefales at maksimere skærbilledet ved at klikke med musen på den lille firkant til højre øverst i skærbilledet (lige til venstre for krydset).

Skærbilledet er opdelt i to dele. Til højre vises et udsnit af udskriften. Se afsnit 4.1 Generelt om udskrifter på side 13.

Man kan vælge, om listen skal indeholde deltagergebyrer for alle rækker eller kun udvalgte rækker. Hvis man ønsker, at alle rækker skal være indeholdt, klikker man på "Alle rækker". Hvis man kun ønsker, at udvalgte rækker skal være indeholdt, klikker man på "Kun udvalgte" og herefter på de rækker, som man ønsker.

Skrifttypen for udskriften kan sættes ved at klikke på knappen i den venstre del af skærbilledet.

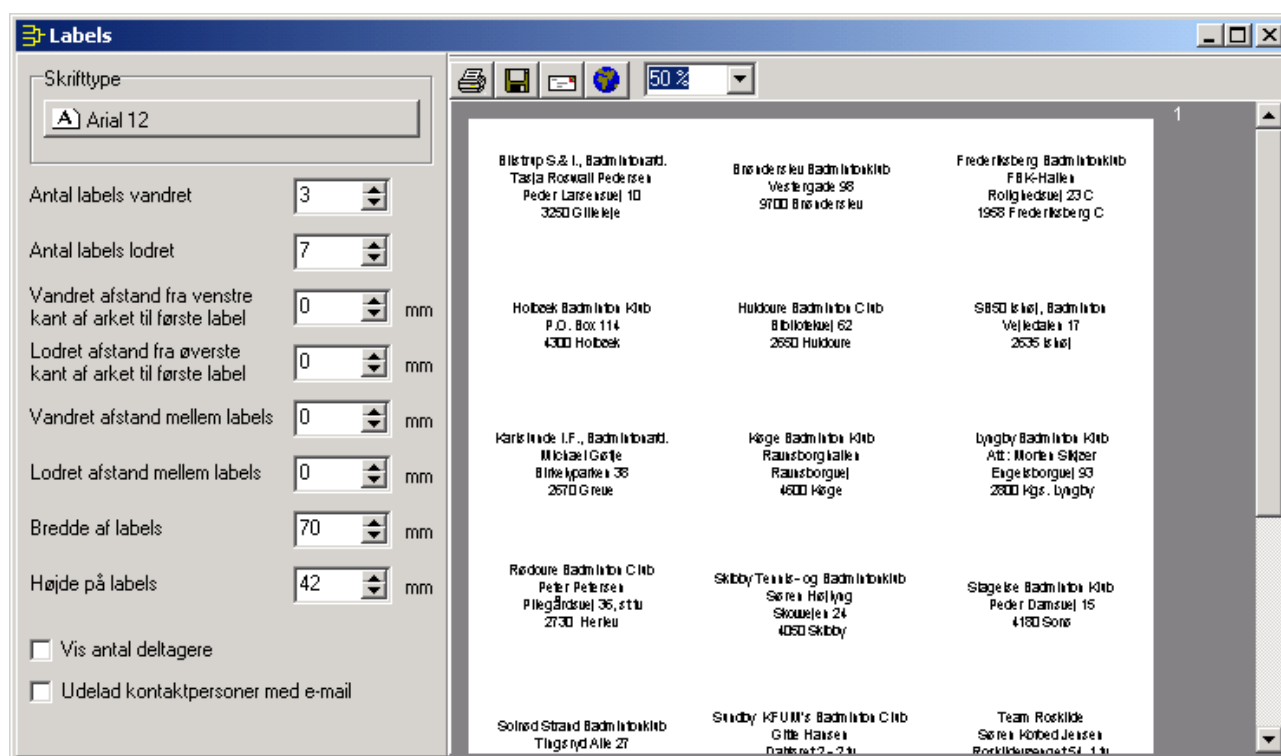
Beløb for deltagergebyrer sættes i funktionen "Rækker" (Se afsnit 6.1 Rækker på side 37). Har man glemt at indtaste disse beløb, eller ønsker man at ændre dem, kan man hoppe til funktionen "Rækker" ved at klikke på knappen "Genvej til Rækker".

Funktionen afsluttes ved at trykke på ESC-tasten eller klikke på det lille kryds i øverste højre hjørne.

### 10.3 Labelsudskrivning

Med denne funktion kan man udskrive adresse-labels for samtlige klubbers kontaktpersoner.

Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Udskrifter" efterfulgt af "Labelsudskrivning". Herefter fås følgende skærbillede:



Det kan anbefales at maksimere skærbilledet ved at klikke med musen på den lille firkant til højre øverst i skærbilledet (lige til venstre for krydset).

Skærbilledet er opdelt i to dele. Til højre vises et udsnit af udskriften. Se afsnit 4.1 Generelt om udskrifter på side 13.

I den venstre del af skærbilledet kan man vælge skrifttype samt label-format.

Hvis label-arket er i A4-format, og arket er helt udfyldt af labels (dvs. der er intet mellemrum mellem labels eller ved venstre/øverste kant), kan man nøjes med at sætte antal labels vandret (dvs. i bredden) og antal labels lodret (dvs. i højden). Så vil bredde og højde for hver label automatisk blive beregnet.

Er disse kriterier ikke opfyldt, må man indtaste alle parametrene.

Hvis der sættes et hak i "Vis antal deltagere" udskrives på hver label antal deltagere som den pågældende kontaktperson er repræsentant for. Dette kan være nyttigt, hvis labels skal bruges til at udsende trykte programmer, da man så her kan se, hvor mange programmer der skal medsendes.

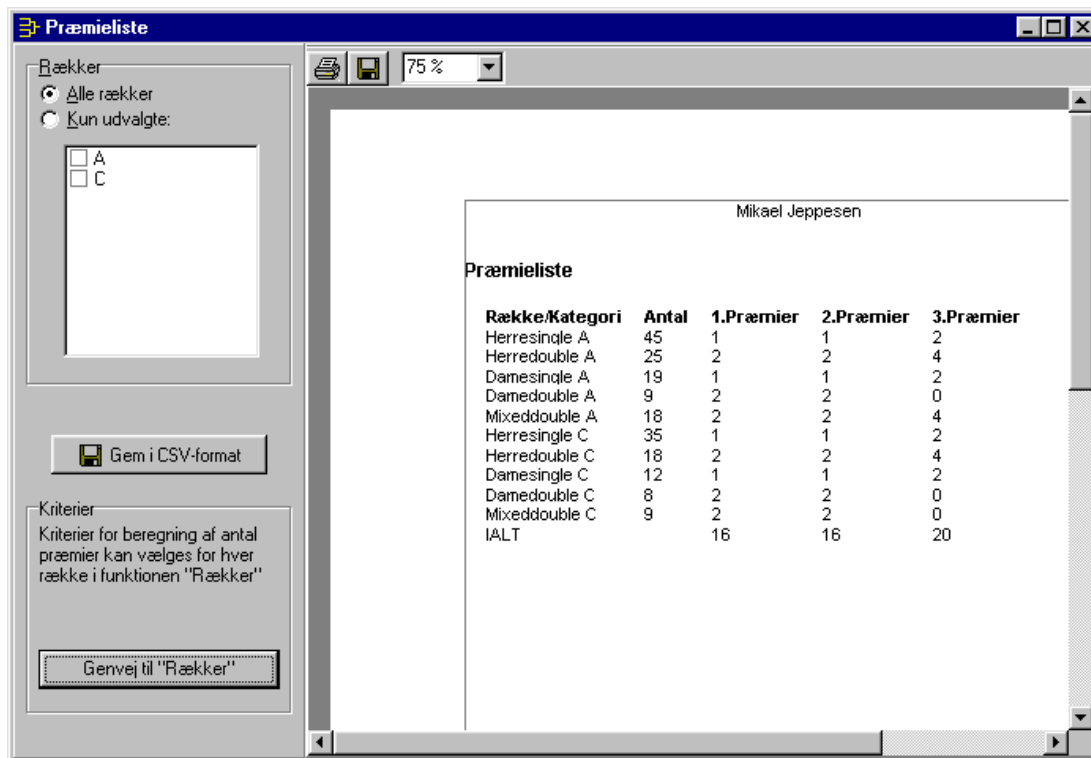
Hvis der sættes hak i "Udelad kontaktpersoner med e-mail" vil der ikke blive udskrevet labels for kontaktpersoner, hvor der er indtastet en e-mail-adresse. Tanken med dette er, at man kan korrespondere med disse pr. e-mail i stedet for pr. brevpost.

Funktionen afsluttes ved at trykke på ESC-tasten eller klikke på det lille kryds i øverste højre hjørne.

## 10.4 Præmieliste

Med denne funktion kan man udskrive en liste indeholdende en linie med antal præmier for hver række/kategori samt en linie med samlet antal præmier.

Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Udskrifter" efterfulgt af "Præmieliste". Herefter fås følgende skærbillede:



Det kan anbefales at maksimere skærbilledet ved at klikke med musen på den lille firkant til højre øverst i skærbilledet (lige til venstre for krydset).

Skærbilledet er opdelt i to dele. Til højre vises et udsnit af udskriften. Se afsnit 4.1 Generelt om udskrifter på side 13.

Man kan vælge, om listen skal indeholde præmier for alle rækker eller kun udvalgte rækker. Hvis man ønsker, at alle rækker skal være indeholdt, klikker man på "Alle rækker". Hvis man kun ønsker, at udvalgte rækker skal være indeholdt, klikker man på "Kun udvalgte" og herefter på de rækker, som man ønsker.

Listen kan gemmes til en fil i CSV-format ved at klikke på knappen "Gem i CSV-format". Filer i CSV-format kan bl.a. læses af regnearksprogrammet Microsoft Excel®.

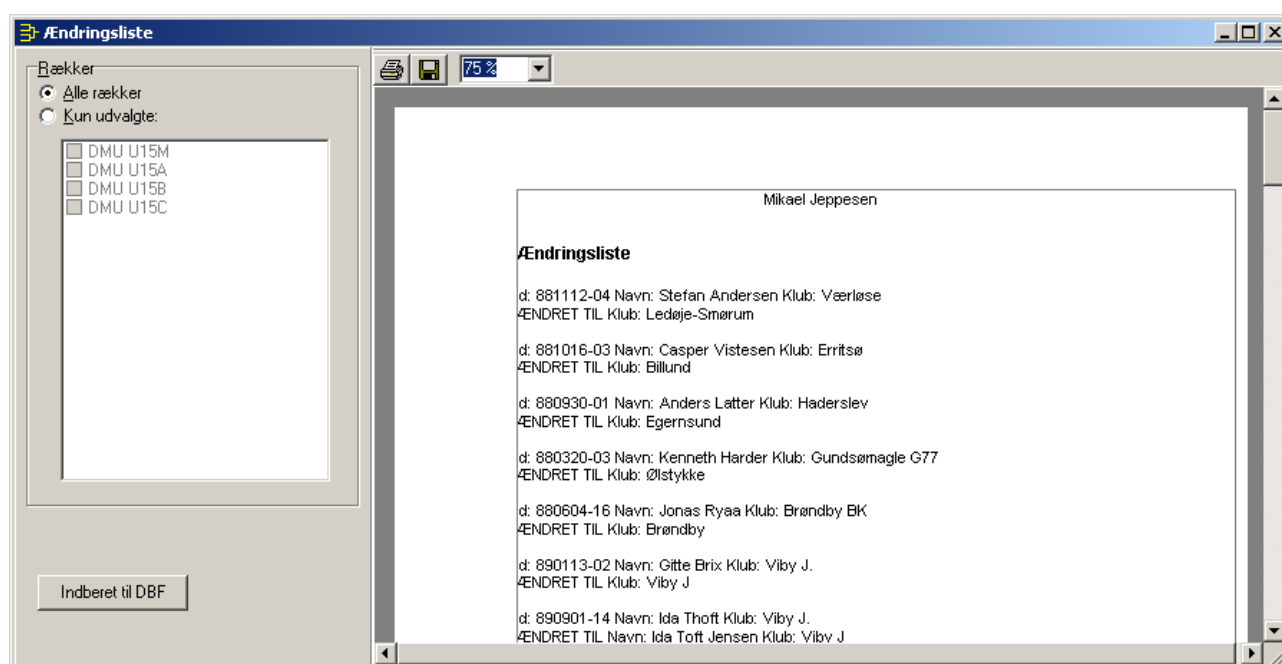
Kriterier for præmier sættes i funktionen "Rækker" (Se afsnit 6.1 Rækker på side 37). Har man glemt at indtaste disse kriterier, eller ønsker man at ændre dem, kan man hoppe til funktionen "Rækker" ved at klikke på knappen "Genvej til Rækker".

Funktionen afsluttes ved at trykke på ESC-tasten eller klikke på det lille kryds i øverste højre hjørne.

## 10.5 Ændringsliste

Med denne funktion kan man udskrive en liste indeholdende ændringer foretaget i spillernavne og klubtilhørsforhold sammenlignet med informationen fra den importerede ranglistefil (se 5.8 Indlæs ranglistefil).

Funktionen aktiveres ved fra hovedmenuen at vælge "Udskrifter" efterfulgt af "Ændringsliste". Herefter fås følgende skærbillede:



Det kan anbefales at maksimere skærbilledet ved at klikke med musen på den lille firkant til højre øverst i skærbilledet (lige til venstre for krydset).

Skærbilledet er opdelt i to dele. Til højre vises et udsnit af udskriften. Se afsnit 4.1 Generelt om udskrifter på side 13.

Man kan vælge, om listen skal indeholde ændringer foretaget til spillere i alle rækker eller kun udvalgte rækker. Hvis man ønsker, at alle rækker skal være indeholdt, klikker man på "Alle rækker". Hvis man kun ønsker, at udvalgte rækker skal være indeholdt, klikker man på "Kun udvalgte" og herefter på de rækker, som man ønsker.

Listen vil indeholde to linier for hver ændret spiller: den første linie indeholder informationen fra ranglistefilen og den anden liste indeholder den ændrede information.

Listen indeholder desuden en linie for hver "ny" spiller, dvs. spillere som ikke kunne findes i ranglistefilen.

Ved at klikke på "Indberet til DBF" kan man sende listen til Danmarks Badminton Forbund i en e-mail. Dette kræver, at der på pc'en er installeret et e-mail-program som f.eks. Microsoft Outlook eller Microsoft Outlook Express. Når der klikkes på knappen startes e-mail-programmet med listen overført sammen med emne og modtager, så man blot skal klikke på "Send" for at sende listen.

Funktionen afsluttes ved at trykke på ESC-tasten eller klikke på det lille kryds i øverste højre hjørne.

# 11 Afvikling

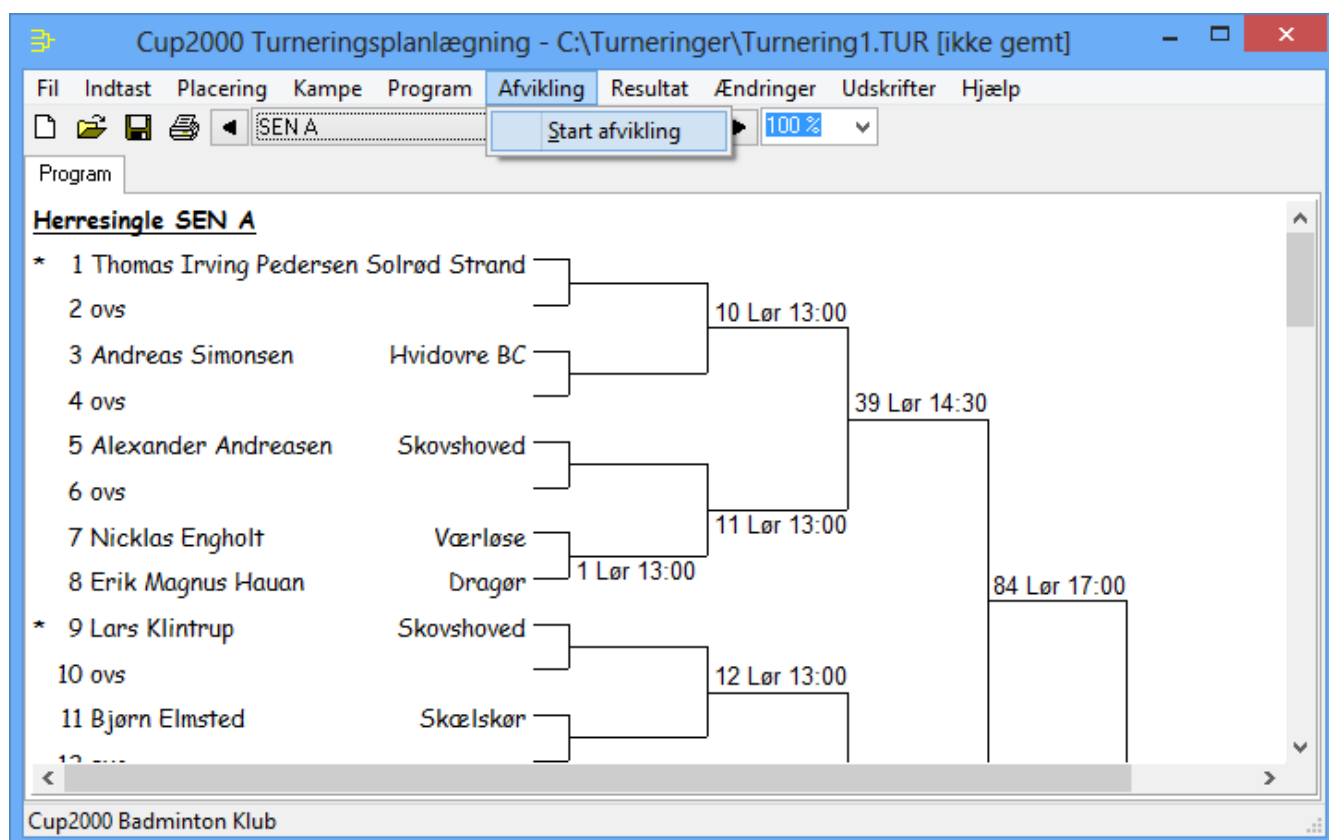
Dette kapitel beskriver afviklingsmodulet i Cup2000. Funktionerne i afviklingsmodulet er beregnet til at styre turneringen under afviklingen. Modulet indeholder bl.a. følgende funktioner:

- administration af afbud og indsættelse af reserver
- styring af baner
- indtastning af resultater
- løbende udskrivning af nye dommersedler
- udskrivning af resultatprogram
- udskrivning af resultatlister og pointlister

Nogen vil måske være bekymret for at bruge et edb-program til at styre turneringen under afviklingen - for hvad nu hvis programmet eller pc'en bryder sammen midt i det hele og nægter at køre videre? Det behøver man ikke at bekymre sig om med Cup2000, idet Cup2000 løbende kan udskrive nye dommersedler, efterhånden som resultater bliver indtastet. Skulle pc'en bryde sammen, kan man altid køre videre manuelt ved hjælp af disse dommersedler, på samme måde som man gør uden pc.

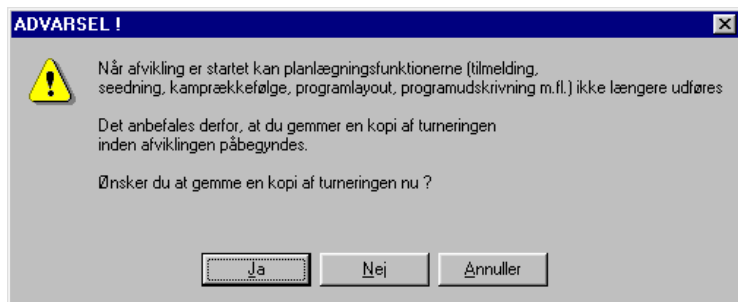
## 11.1 Start afvikling

Afvikling startes ved, at man vælger "Afvikling" efterfulgt af "Start afvikling" fra menuen i hovedbilledet:



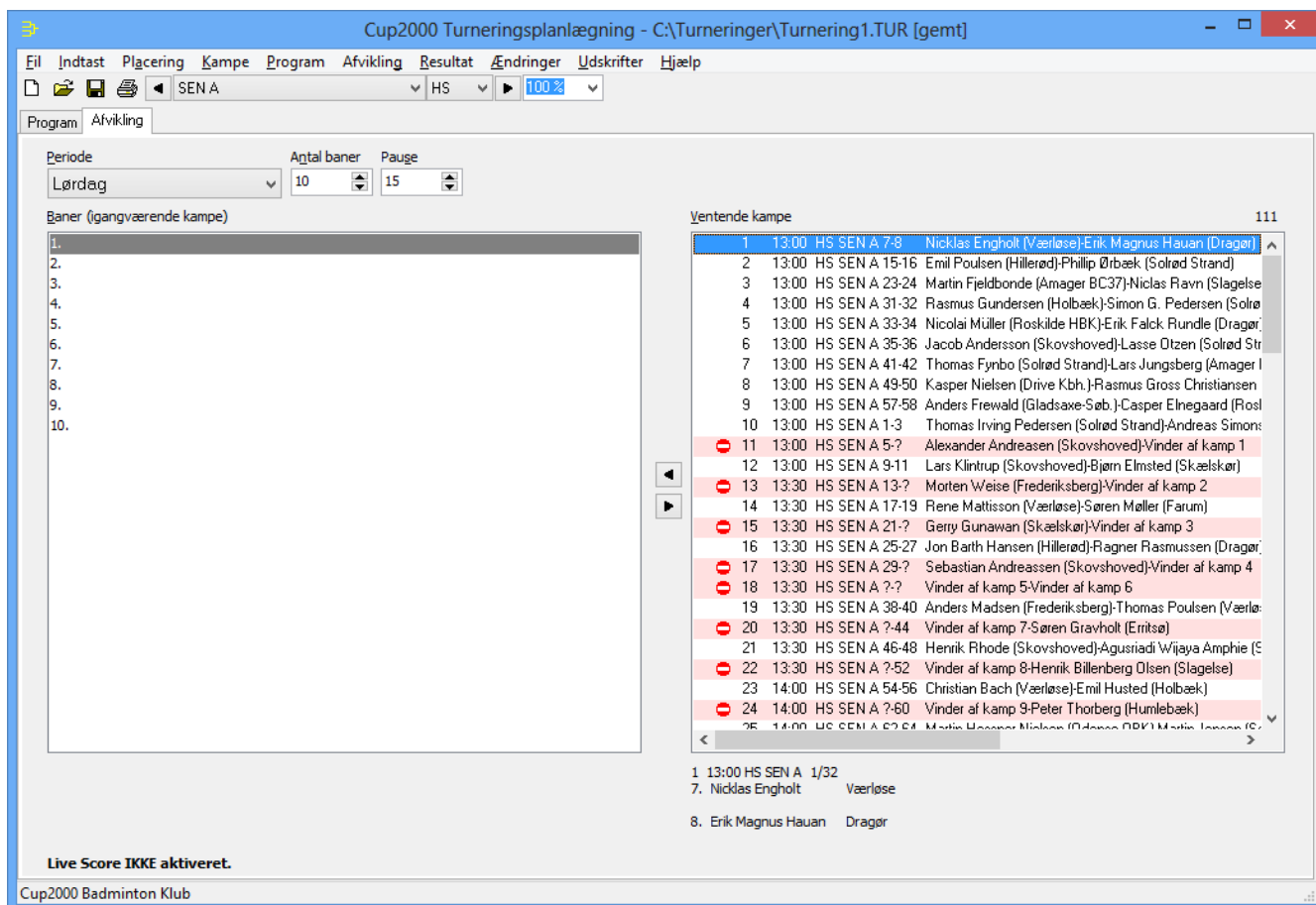


Turneringen vil nu skifte tilstand fra "under planlægning" til "under afvikling". I denne tilstand er der mange funktioner, som ikke kan udføres: tilmeldinger, seedning, ændring af turneringsform, ny lodtrækning m.fl. Det vil derfor være hensigtsmæssigt, at man gemmer en kopi af turneringen, inden turneringen starter. Derfor fås følgende skærmbillede umiddelbart efter, at man har valgt "Start afvikling":



Hvis man klikker på "Ja", vil man få muligheden for at gemme en kopi af filen inden afvikling startes.






Herefter tilføjes et nyt faneblad "Afvikling" til hovedbilledet:



Indholdet af dette faneblad kaldes for *afviklingsbilledet*. Man kan skifte til udskriftsarealet ved at klikke på fanebladet "Program" og tilbage til afviklingsbilledet ved at klikke på

fanebladet "Afvikling". Man kan også skifte frem og tilbage mellem fanebladene ved at trykke på F12 -tasten.

Afviklingsbilledet består af følgende dele:

Periode	Her vælges den periode, der arbejdes på. Der kan skiftes frit frem og tilbage mellem forskellige perioder.
Antal baner	Her kan man vælge, hvor mange baner der spilles på for den valgte periode. Som udgangspunkt bruges det antal baner, som blev sat da man oprettede perioden, men der er mulighed for at ændre det her. Dette kan gøres på et vilkårligt tidspunkt.
Pause	Her vælges hvor lang pause spillerne har krav på (i minutter).
Baner (igangværende kampe)	Oversigt over banerne. Der vises for hver bane, hvilken kamp som spilles på banen.
Ventende kampe	Her vises en liste over ventende kampe, dvs. kampe som er programsat i denne periode, men ikke spillet endnu. Kampene kan være markeret med følgende markeringer: <ul style="list-style-type: none"><li> Kampen er låst, dvs. en af spillerne er i gang med at spille en anden kamp. Ved at klikke på den pågældende kamp vil man under listen få vist, hvilken bane, som er årsag til at kampen er låst.</li><li> En af spillerne har krav på pause. Ved at klikke på den pågældende kamp vil man under listen få vist, hvornår pausen ophører.</li><li> Kampen kan ikke spilles, da vinder(e) af tidligere kamp(e) ikke er fundet endnu.</li><li>xx xx er nummeret på en bane, som kampen er udkaldt til, når banen er ledig.</li><li> En af spillerne/parrene er markeret med afbud. For at fjerne kampen fra listen skal afbudet bekræftes (Se 11.7 Bekræft afbud).</li><li> Kampen vil blive låst, hvis den ventende kamp, som pt. er valgt, startes. Her kan man således se, hvilke konsekvenser det vil få for andre kampe at starte en kamp.</li></ul>

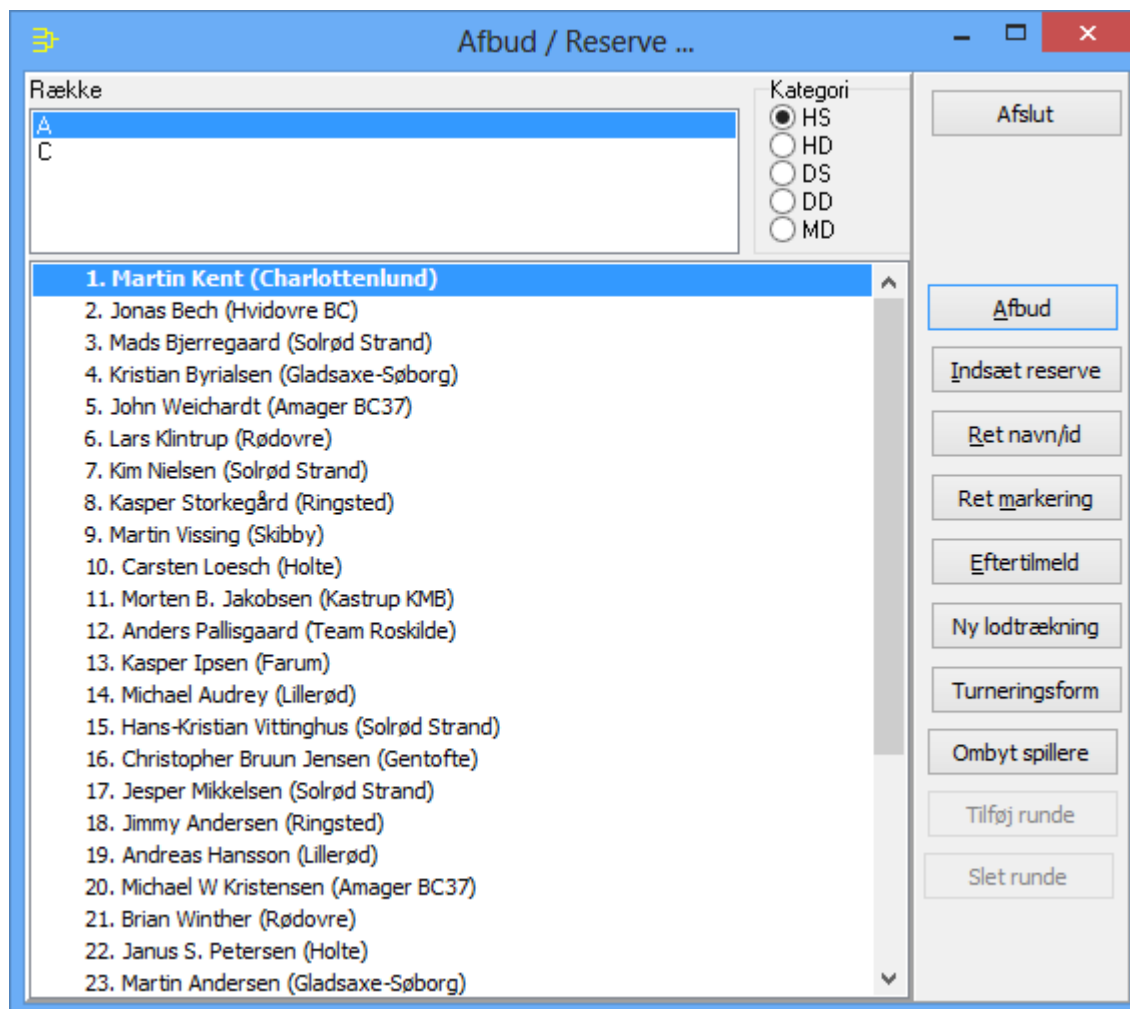
## 11.2 Afbud/Reserve ...

Med denne funktion kan man:

- Markere afbud for spillere/par
- Indsætte reserver
- Rette navne

- Eftertilmelde spillere/par
- Foretage ny lodtrækning, hvor spillere/par med afbud evt. kan slettes
- Ændre turneringsform, hvor spillere/par med afbud evt. kan slettes
- Ombytte spillere/par

Funktionen aktiveres ved fra menuen at vælge "Ændringer" efterfulgt af "Afbud / Reserve ...". Herefter fås følgende skærbillede:



Først vælges række og kategori øverst i skærbilledet. Listen nederst vil så vise de tilmeldte spillere/par.

### 11.2.1 Afbud

Afbud for en spiller/par markeres ved, at man først klikker på den pågældende spiller/par og herefter trykker på mellemrumstasten eller klikker på "Afbud". Man kan også dobbeltklikke på den pågældende spiller/par.

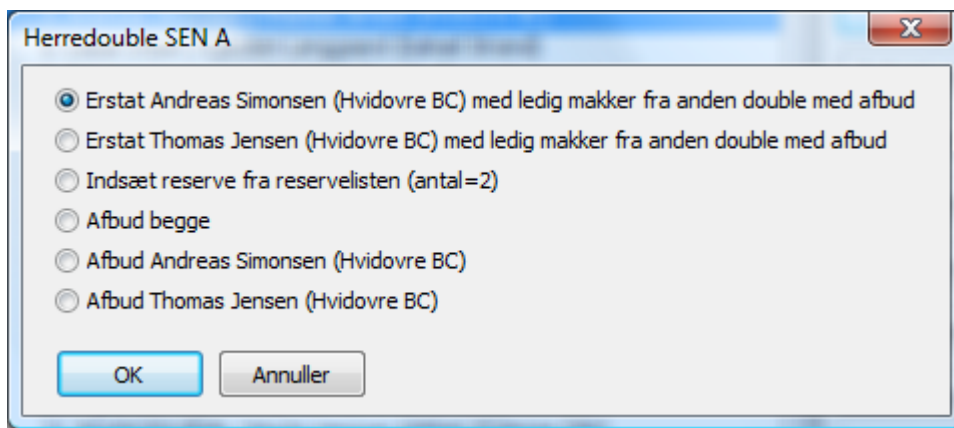
For single-kategorier fås følgende valgmuligheder, såfremt der findes spillere registreret på reservelisten (se 11.3 Reserveliste):



"Indsæt reserve fra reservelisten" Man får skærbilledet for indsættelse af reserve (Se 11.2.2 Reserve).

"Afbud X" Spilleren bliver markeret med "Afb" i listen.

For double-kategorier er der flere valgmuligheder:



"Erstat X med ledig makker fra anden double med afbud" Den ene eller den anden spiller kan erstattes med en spiller fra en anden double, hvor makkeren har meldt afbud. Dermed kan man kombinere 2 "halve" doubler til en "hel". Denne mulighed vises kun såfremt der findes en anden double med afbud fra kun den ene spiller.

"Indsæt reserve fra reservelisten" Man får skærbilledet for indsættelse af reserve (Se 11.2.2 Reserve). Denne mulighed vises kun, hvis der er spillere på reservelisten (se 11.3 Reserveliste).

"Afbud begge" Begge spillere markeres med afbud ("Afb / "Afb")

"Afbud X" Den ene spiller i doublen bliver markeret med afbud ("Afb /" eller "/ Afb"). Den anden spiller ønsker at blive sat sammen med en reserve.

Afbud for en spiller/par kan annulleres på samme måde: klik på den pågældende spiller/par og tryk på mellemrumstasten eller klik på "Afbud".

Der kan ikke markeres afbud for en spiller/par, som allerede har spillet en kamp. Hvis en spiller/par melder afbud til f.eks. andendagen i en turnering efter at have spillet en eller flere kampe, skal dette håndteres ved, at der indtastes et resultat med vinder på walk-over. Se næste afsnit. Afbud kan ikke annulleres for spillere/par i cupturneringer, hvor modstanderen i første kamp allerede har spillet den næste kamp. For puljeturneringer kan afbud ikke annulleres, hvis puljen er færdigspillet, og en eller flere slutspilskampe er spillet.

Når der markeres et afbud for en spiller/par vil den første kamp for cupturneringer, som spilleren/parret er impliceret i, blive markeret med afbud. Modstanderen bliver ikke automatisk overført som vinder. Dette sker først, når afbuddet for kampen bekræftes (Se 11.7 Bekræft afbud). Tilsvarende for pulje-kampene i en pulje-turnering.

Når man markerer afbud for spillere, som også deltager i andre rækker/kategorier vil man få skærbilledet:

Overfør ændringer

Er der også afbud

Fra Klub: Hvidovre BC

Navn: Thomas Jensen

Id: 841115-01

Kontaktperson: Per Skov Simonsen  
51231805  
pssprivat@mail.dk

i følgende rækker/kategorier

MD SENA

Ja Nej

Her kan så markere afbud i andre rækker/kategorier ved at sætte hak ud for de ønskede rækker/kategorier og klikke på "Ja". Ønsker man ikke at markere afbud i andre rækker/kategorier skal man blot klikke på "Nej".

Tilsvarende mulighed fås når man annullerer afbud:

Overfør ændringer

Vil du også annullere afbud

Fra

Klub

Navn

Id

Kontaktperson

i følgende rækker/kategorier

MD SEN A

### 11.2.2 Reserve

Der kan indsættes en reserve for en spiller/par ved først at klikke på den pågældende spiller/par og derefter klikke på knappen "Indsæt reserve".

Herefter fås følgende skærbillede for single kategorier:

Herresingle SEN A

### Reserverliste

840313-01 Martin Jensen (Solrød Strand)  
890325-05 Mikkel Simonsen (Hillerød)

Klub

Navn

ID

Rangliste

Klassifikation

Organisation

Kontaktperson

2 af 2

og for double-kategorier:

The screenshot shows a software window titled 'Herredouble SEN A' with a 'Reserverliste' (Reserve List) section. At the top, there is a list of reserves with two entries: '840313-01 Martin Jensen (Solrød Strand)' and '890325-05 Mikkel Simonsen (Hillerød)'. Below the list are two columns for 'Spiller 1' and 'Spiller 2'. Each column has fields for 'Klub', 'Navn', 'ID', 'Rangliste', 'Klassifikation', 'Organisation', and 'Kontaktperson'. The 'Spiller 1' fields are filled with 'Hvidovre BC', 'Andreas Simonsen', '900615-01', and 'Per Skov Simonsen pssprivat@r'. The 'Spiller 2' fields are filled with 'Hvidovre BC', 'Thomas Jensen', '841115-01', and 'Per Skov Simonsen pssprivat@r'. There are 'Ny' (New) and 'Ret' (Edit) buttons next to the 'Klub' and 'Kontaktperson' fields, and 'Søg' (Search) buttons next to the 'Rangliste' fields. At the bottom, there are navigation buttons: '<<', '>>', 'Ny', 'Slet', 'Afslut', and 'Annuller'. The text '2 af 2' is visible above the navigation buttons.

Øverst i skærbilledet vises en liste over registrerede reserver fra reserverlisten (se 11.3 Reserverliste). Man kan indsætte en reserve fra reserverlisten ved først at klikke på spilleren i listen og derefter klikke på den lille pil-knap under listen.

Hvis reserverlisten er tom eller hvis man ønsker at indsætte en anden spiller kan man i stedet indtaste id(er), navn(e) for reserven/reserverne og evt. angive en anden/andre klub(ber). Indtastning af reserver foregår på samme måde som ved indtastning af tilmeldinger (se afsnit 6.3 Tilmeldinger) med den forskel, at der i single kan indtastes en anden klub, og i double kan der indtastes en anden klub for begge spillere.

Der kan ikke indsættes reserve såfremt

- den spiller/par som reserven/reserverne erstatter allerede har spillet en kamp
- (for cupturneringer) modstanderen i første kamp har allerede spillet næste kamp
- (for puljeturneringer) puljen er færdigspillet og en eller flere kampe i slutspillet er allerede spillet

Når funktionen afsluttes vil man få mulighed til at indsætte den/de samme reserve/reserver i andre rækker/kategorier, hvor den/de oprindelige spiller/spillere er tilmeldt. Man får skærbilledet



Overfør ændringer

Vil du også ændre

Fra	Til
Klub: Amager BC37	Klub: Solrød Strand
Navn: Martin Fjeldbonde	Navn: Martin Jensen
Id: 850302-03	Id: 840313-01
Kontaktperson:	Kontaktperson:

i følgende rækker/kategorier

- HD SEN A

Ja Nej

Her kan man sætte et hak ud for navnene på de rækker/kategorier, hvor reserven også skal indsættes. Hvis der er indsat en reserve for begge spillere i et doublepar fås dette skærbillede to gange. Skærbilledet fås dog kun, hvis spilleren er tilmeldt i andre rækker/kategorier. Reserven indsættes i de valgte rækker/kategorier når der klikkes på "Ja". Ønskes reserven ikke indsat i andre rækker/kategorier skal der blot klikkes på "Nej".

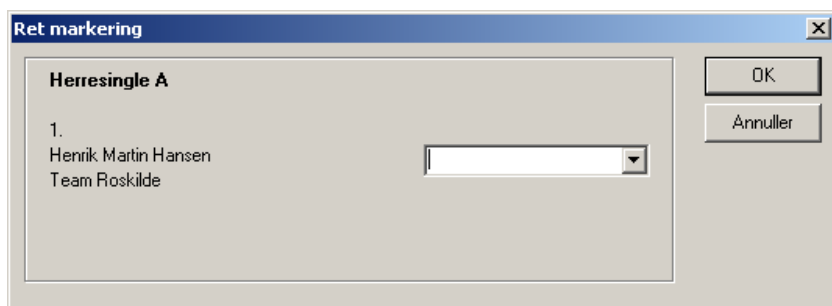
### 11.2.3 Rettelse af navne mm.

Navn, spiller-id og klubtilhørsforhold kan rettes for en spiller/par ved først at klikke på den pågældende spiller/par og derefter klikke på knappen "Ret Navn(e)". Herefter fås samme skærbillede som ved "Indsæt reserve", hvor oplysningerne så kan rettes. Det er med denne funktion altid muligt at rette oplysningerne, uanset om spilleren/parret har spillet eller ej.

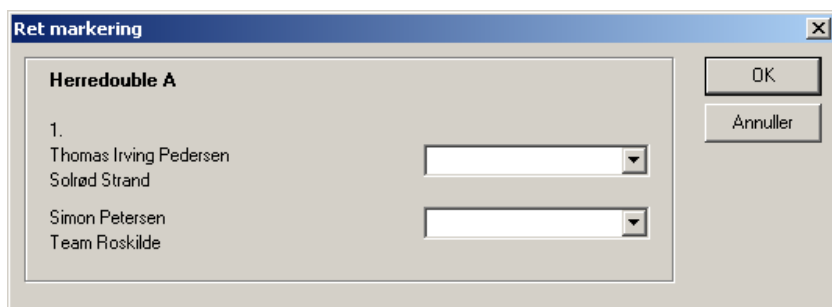
Når funktionen afsluttes vil man få mulighed for at overføre ændringerne til andre rækker/kategorier som ved indsættelse af reserve.

### 11.2.4 Markering

Når der markeres for afbud eller indsættes en reserve vil der i programmet blive udskrevet en markering med hhv. "Afb" og "Rsv" ud for spilleren/parret. Det er muligt at ændre eller slette disse markeringer, og markeringer kan også tilføjes for andre spillere/par. Dette gøres ved først at klikke på den pågældende spiller/par og derefter klikke på knappen "Ret markering". Herefter fås følgende skærbillede for single-kategorier:



Og for double-kategorier:



Her kan man så ændre, slette eller tilføje markeringer. I double kan markeringer vælges individuelt for hver spiller. Der kan enten vælges en prædefineret markering fra listen eller der kan frit indtastes en markering.

#### 11.2.5 Eftertilmelding

Nye spillere/par kan eftertilmeldes selv efter at afvikling er startet, men inden den første kamp i den pågældende/kategori er spillet.

Ved eftertilmelding tilføjes en spiller/et par til rækken/kategorien. Spilleren/parret indplaceres uden at der foretages ny lodtrækning.

I cupturneringer indplaceres spilleren/parret således at reglerne for placering af oversiddere stadig er overholdt. Herved opstår der præcis en ekstra kamp, dvs. en af de allerede tilmeldte spillere/par vil få en ekstra kamp. De øvrige spillere berøres ikke.

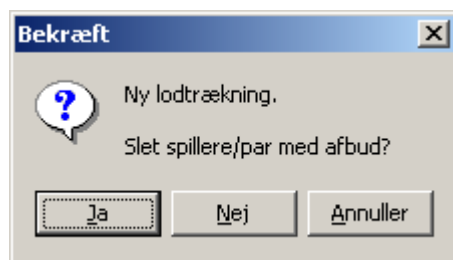
I puljeturneringer indplaceres spilleren/parret således at reglerne for antal spillere i hver pulje stadig er overholdt. Antallet af puljer ændres ikke. For hver spiller/par i den pulje, hvor spilleren/parret bliver indsat, vil der opstå en ekstra kamp. Spillere/par i andre puljer berøres ikke.

Ved eftertilmelding benyttes undernummerering af den/de nye kampe (a,b,c osv.) således at kampnumre for de allerede eksisterende kampe ikke ændres. I puljeturneringer kan der dog forekomme forskydninger i forhold til de eksisterende kampnumre i tilfælde af, at det bliver nødvendigt at udvide den maksimale puljestørrelse (hvis der f.eks. er 4 er i alle puljer vil der opstå en pulje med 5), men kampe i andre rækker/kategorier vil altid være uberørte.

Eftertilmelding foretages ved at klikke på knappen "Eftertilmelding". Herefter fås samme skærbillede som ved "Indsæt reserve" og "Ret navn". Her kan klub, navn og id for spilleren/parret indtastes.

#### 11.2.6 Ny lodtrækning

Der kan foretages en lodtrækning selv efter at afvikling er startet, men inden den første kamp i den pågældende/kategori er spillet. Dette gøres ved at klikke på knappen "Ny lodtrækning". Herefter skal man vælge om spillere/par med afbud skal slettes inden lodtrækningen:



Hvis dette vælges vil spillere/par med afbud blive slettet, så de ikke længere optager en plads i turneringen. Dette vil ændre antallet af kampe.

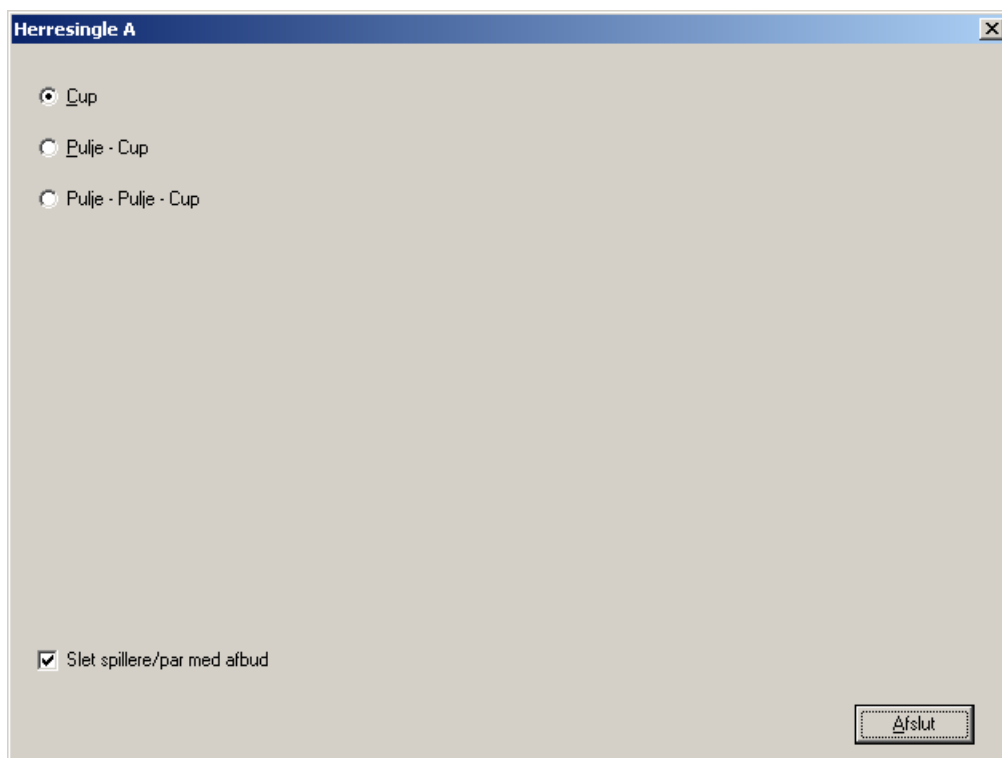
For puljeturneringer vil der ske en ny fordeling af spillere/par, hvorved antallet af puljer kan ændres. Antallet af puljer kan både blive mindre og større afhængigt af netto-resultatet af afbud, som er blevet slettet og spillere/par, som er blevet eftertilmeldt. Dette kan også ændre antallet af kampe.

Kampe i andre rækker/kategorier vil ikke blive berørte af en ny lodtrækning selv om dette medfører at antallet af kampe ændres.

#### 11.2.7 Turneringsform

Turneringsform kan ændres selv efter at afvikling er startet, men inden den første kamp i den pågældende/kategori er spillet. Dette gøres ved at klikke på knappen "Turneringsform". Herefter fås skærbilledet som beskrevet i afsnit 7.4 "Turneringsform".

Man kan vælge om spillere/par med afbud skal slettes:



Hvis dette vælges vil spillere/par med afbud blive slettet, så de ikke længere optager en plads i turneringen.

Ved ændring af turneringsform vil antallet af kampe ændres, men dette vil ikke berøre kampe i andre rækker/kategorier.

#### 11.2.8 Ombyt spillere

Spillere/par kan ombyttes selv efter at afvikling er startet, men inden den første kamp i den pågældende/kategori er spillet. Dette gøres ved at klikke på knappen "Ombyt spillere". Herefter fås skærmbilledet som beskrevet i afsnit 7.5 Ombyt spillere.

#### 11.2.9 Tilføj runde

Hvis den valgte række/kategori er efter turneringsformen Monrad (Swiss Ladder) kan der tilføjes en ekstra runde kampe. Hvis den foregående runde er færdigspillet dannes kampe med spillere/par. Ellers dannes blot tomme kampe, som senere bliver udfyldt med spillere/par, når den foregående runde er færdigspillet.

#### 11.2.10 Slet runde

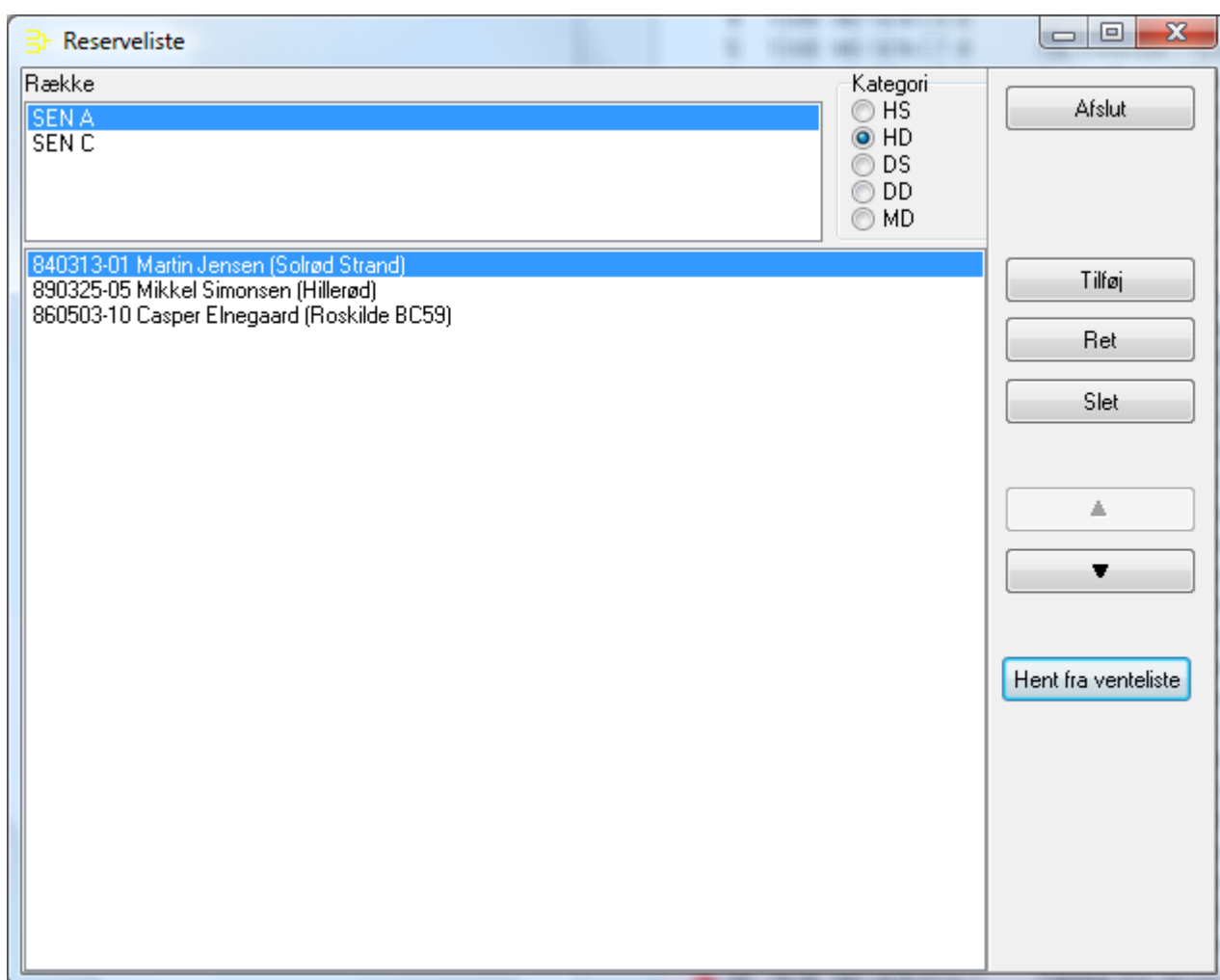
Hvis den valgte række/kategori er efter turneringsformen Monrad (Swiss Ladder) kan den sidste runde kampe slettes. Dette tillades kun, hvis der ikke er spillet nogen kampe i den sidste runde. Runde 1 kan ikke slettes.

## 11.3 Reserverliste

Reserverlisten er en liste for hver række/kategori over spillere, som ønsker at indtræde i turneringen i tilfælde af afbud. Bemærk venligst at reserverlisten ikke er det samme som ventelisten (Se 6.3 Tilmeldinger):

- Der er en reserverliste for både single- og double-kategorier. Der er kun ventelister for double-kategorier.
- Reserverlisten er for spillere som på afviklingstidspunktet ønsker at indtræde i turneringen og dermed nødvendigvis må være til stede under turneringen. Ventelisten er for spillere, som på tilmeldingstidspunktet ønsker at finde en makker at spille double sammen med, men som ikke nødvendigvis er til stede under turneringen såfremt det ikke lykkes at finde en makker på tilmeldingstidspunktet.

Funktionen aktiveres ved fra menuen at vælge "Ændringer" efterfulgt af "Reserverliste ...". Herefter fås følgende skærbillede:



Først vælges række og kategori øverst i skærbilledet. Listen nederst vil så vise de registrerede spiller på reserverlisten.

Spillere kan tilføjes til listen at klikke på "Tilføj". Herefter fås det samme skærbillede, som ved almindelig tilmelding:

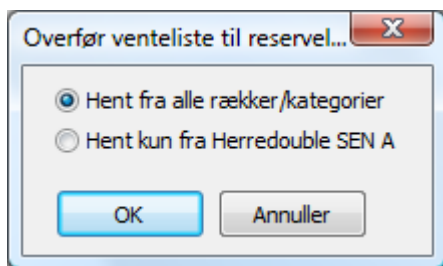
Spillere tilføjes altid enkeltvist til reserveliste, uanset om det er en single- eller double-kategori.

En spiller kan rettes ved at klikke på den pågældende spiller i listen og derefter klikke på "Ret".

Tilsvarende kan en spiller slettes fra reservelisten ved at klikke på den pågældende spiller i listen og derefter klikke på "Slet".

En spiller kan flyttes op eller ned i listen ved at klikke på hhv. ▼ og ▲.

Spillere fra ventelisterne kan overføres til reservelisterne ved at klikke på "Hent fra venteliste". Her skal man så vælge om venteliste fra alle rækker/kategorier eller kun den valgte skal overføres:

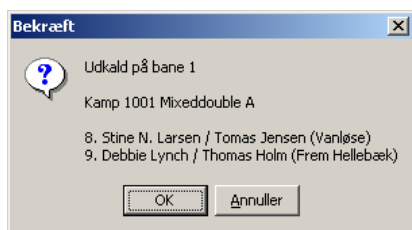


## 11.4 Start kamp

En kamp startes ved i afviklingsbilledet først at klikke på den ønskede bane i listen over baner, herefter klikke på den ønskede kamp i listen over ventende kampe og herefter

- enten klikke på "<<"-knappen
- eller trykke på Ctrl-VenstrePil-tasten
- eller fra menuen vælge "Kampe" efterfulgt af "Ventende kampe" og "Start kamp"
- eller klikke med den højre musetast på den ønskede kamp i listen over ventende kampe og fra den menu, som så kommer frem, vælge "Start kamp"

Man vil så få skærbilledet:



Det er jo ikke nok, at kampen edb-mæssigt startes. Spillerne skal jo også have besked. Derfor vises dette skærbillede, som man kan bruge til at udkalde spillerne.

Når man klikker på "OK", vil kampen blive fjernet fra listen over ventende kampe og vist i listen over baner på den valgte bane. Man vil desuden formentlig observere, at flere kampe i listen over ventende kampe vil blive markeret med et "L" for "Låst". Dette er kampe, som en af de spillere, som lige er blevet udkaldt, er involveret i.

Når man skal starte en kamp, vil man normalt vælge den øverste kamp i listen over ventende kampe, men der er i princippet frit valg. Dog kan man ikke vælge kampe, som er markeret med "-", da disse kampe er afhængige af resultatet af tidligere kampe, som endnu ikke er færdigspillet. Man kan godt starte kampe, som er markeret med "L" (Låst) eller "P" (pause), men man vil få en advarsel, som man skal bekræfte.

En kamp, som er blevet startet, kan annulleres ved først at klikke på den pågældende bane i listen over baner og herefter

- enten klikke på ">>"-knappen
- eller trykke på Ctrl+HøjrePil-tasten

- eller med højre musetast klikke på den pågældende bane i listen over baner og fra den menu, som så kommer frem, vælge "Annuller kamp"

Kampen vil så blive fjernet fra den pågældende bane og returneret til listen over ventende kampe.

## 11.5 Indtastning af resultater

Indtastning af resultat for en igangværende kamp på en bane kan ske ved at

- enten klikke på den pågældende kamp i listen over baner og herefter trykke på ↵
- eller klikke på den pågældende kamp i listen over baner og herefter trykke på Ctrl-F2
- eller klikke på den pågældende kamp i listen over baner og herefter fra menuen vælge "Resultat" efterfulgt af "Indtast resultat for bane"
- eller med højre musetast klikke på den pågældende kamp i listen over baner og herefter fra den menu, som så fremkommer, vælge "Indtast resultat"
- eller dobbelt-klikke på den pågældende kamp i listen over baner

Herefter fås følgende skærbillede:

		1	2	3	W.O.	
13	<b>Ane Fogelberg</b> <b>Frederik Andersen</b>	<b>Greve</b> <b>KBK Kbh.</b>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
14	<b>Sine From</b> <b>Morten Winther</b>	<b>Solrød Strand</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>

Næste kamp: 66

OK Annuller Slet Resultat

Her kan man indtaste pointene for hvert sæt og evt. markere den ene spiller, som vinder på walk-over (W.O.).

I tilfælde af walk-over kan man angive den tekst, som udskrives resultatprogrammet. Denne tekst er standard sat til "W.O.", men kan ændres til f.eks. "Skade" eller lignende.

Antal sæt er defineret i funktionen Rækker (Se 6.1 Rækker på side 37) og kan til en hver tid ændres.

Cup2000 er ret frisindet med hensyn til pointgivning, men stiller dog følgende krav:

- et sæt må ikke ende uafgjort



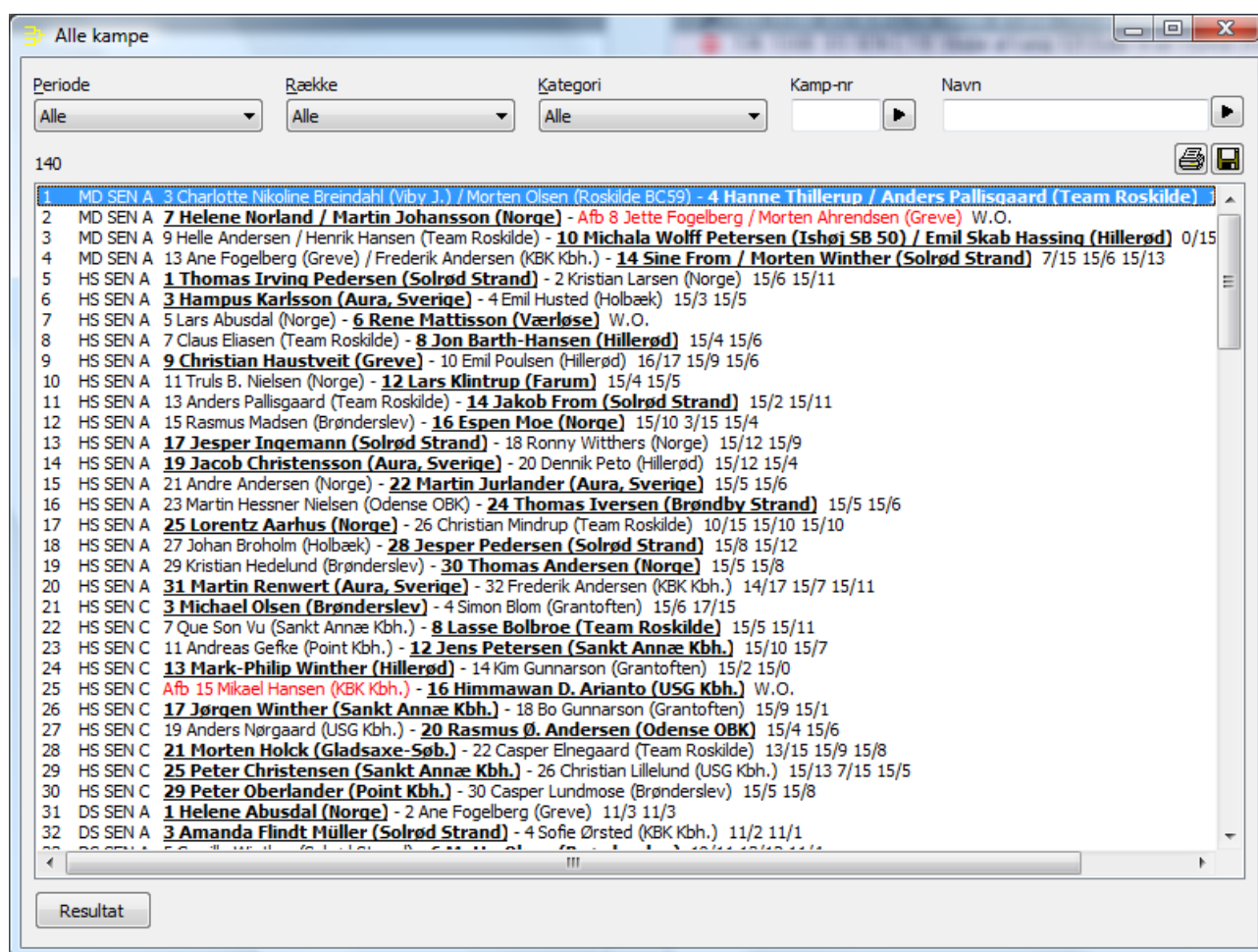
- vinderen af sidste sæt skal have vundet flest sæt (dette gælder dog ikke walk-over)

Vinderen af sidste sæt er vinder af kampen (dog undtaget walk-over).

Når man har indtastet resultatet og klikker på knappen "OK" vil vinderen automatisk blive overført til dommersedlen for den næste kamp (for cupturneringer). For pulje-turneringer beregnes stillingen i puljen, når puljen er færdigspillet. Spillerne/parrene overføres så automatisk til slutspil.

Når resultatet er indtastet, vil kampen forsvinde fra listen over banen. Banen vil være ledig, og der kan startes en ny kamp.

Resultater, som er indtastet, kan rettes med funktionen "Vis alle resultater", som aktiveres ved fra menuen at vælge "Resultat" efterfulgt af "Vis alle resultater" eller ved at trykke på Ctrl-F4 tasten. Herefter fås skærmbilledet:



Dette skærmbillede er beskrevet i afsnit 8.3 Vis alle kampe.

Under afvikling vises resultater for de kampe som er spillede. Vinderen markeres med fed og understreget skrift.

Resultater kan indtastes, rettes eller slettes ved først at klikke på den pågældende kamp i listen og derefter klikke på knappen "Resultat". Herefter fås skærbilledet som før:

Indtastning af resultater

Mixed double SENA

	1	2	3	W.O.
3 Charlotte Nikoline Breindahl Morten Olsen	7	6		<input type="checkbox"/>
4 Hanne Thillerup Anders Pallisgaard	15	15		<input type="checkbox"/>

Næste kamp: 63

OK Annuller Slet Resultat

Her kan man så rette eller slette resultatet. Hvis man ændrer vinderen eller sletter resultatet vil resultater af evt. efterfølgende kampe, som vinderen har spillet, også blive slettet.

Denne funktion er velegnet, hvis man ikke bruger Cup2000 under afviklingen af turneringen, men bagefter vil indtaste samtlige resultater for at få et resultatprogram.

Der kan også indtastes resultater direkte for kampe i listen over ventende kampe. Dette gøres ved

- enten at klikke på den pågældende kamp i listen over baner og herefter trykke på Ctrl-F3
- eller at klikke på den pågældende kamp i listen over baner og herefter fra menuen vælge "Resultat" efterfulgt af "Indtast resultat for ventende kamp"
- eller med højre musetast at klikke på den pågældende kamp i listen over baner og herefter fra den menu, som så fremkommer, vælge "Indtast resultat for ventende kamp"
- eller at dobbelt-klikke på den pågældende kamp i listen over ventende kampe

Normalt skal en kamp jo være startet, for at der kan foreligge et resultat, men det kan jo ske, at en spiller/par trækker sig inden en kamp. I dette tilfælde kan det være relevant at kunne indtaste et walk-over-resultat for en ventende kamp. Når resultatet er indtastet, vil kampen forsvinde fra listen over ventende kampe.

## 11.6 Udkald kamp

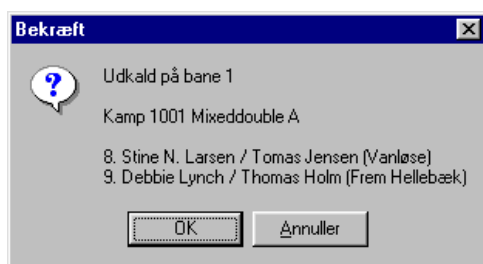
En kamp kan udkaldes på en bane inden den pågældende bane er ledig, dvs. inden at der indtastes et resultat for den igangværende kamp på den pågældende bane. Dette giver

mulighed for at optimere afviklingen af turneringen, da turneringsledelsen kan udkalde en ny kamp på en bane med det samme man kan se, at den igangværende kamp er færdig, og uden at vente på at resultatet foreligger og er indtastet.

En kamp udkaldes ved i afviklingsbilledet først at klikke på den ønskede bane i listen over baner, herefter klikke på den ønskede kamp i listen over ventende kampe og herefter

- trykke på Ctrl-U tasten
- eller fra menuen vælge "Kampe" efterfulgt af "Ventende kampe" og "Udkald næste kamp"
- eller klikke med den højre musetast på den ønskede kamp i listen over ventende kampe og fra den menu, som så kommer frem, vælge "Udkald næste kamp"

Man vil så få skærbilledet:



Det er jo ikke nok, at kampen edb-mæssigt startes. Spillerne skal jo også have besked. Derfor vises dette skærbillede, som man kan bruge til at udkalde spillerne.

Når man klikker på "OK", vil kampen blive markeret med den pågældende bane i listen over ventende kampe. Man vil desuden formentlig observere, at flere kampe i listen over ventende kampe vil blive markeret med et "L" for "Låst". Dette er kampe, som en af de spillere, som lige er blevet ud kaldt, er involveret i.

Når man skal udkalde en kamp, vil man normalt vælge den øverste kamp i listen over ventende kampe, men der er i princippet frit valg. Dog kan man ikke vælge kampe, som er markeret med "-", da disse kampe er afhængige af resultatet af tidligere kampe, som endnu ikke er færdigspillet. Man kan godt udkalde kampe, som er markeret med "L" (Låst) eller "P" (pause), men man vil få en advarsel, som man skal bekræfte.

En kamp, som er blevet ud kaldt, kan annulleres ved først at klikke på den pågældende bane i listen over ventende kampe og herefter

- fra menuen vælge "Kampe" efterfulgt af "Annuller ud kald af næste kamp"
- eller med højre musetast klikke på den pågældende bane i listen over baner og fra den menu, som så kommer frem, vælge "Annuller ud kald af næste kamp"

Kampen vil så ikke længere være markeret med den pågældende bane.

Når resultatet for en igangværende kamp på en bane bliver indtastet, vil en ud kaldt kamp på den samme bane automatisk blive startet, dvs. overført til listen over igangværende kampe.

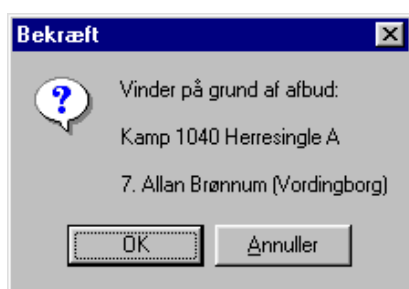
## 11.7 Bekræft afbud

Hvis en spiller/par markeres med afbud, vil den (for cup-turneringer) eller de (for pulje-turneringer) kampe, som spilleren er impliceret i, blive markeret med "A" i listen over ventende kampe. For at fjerne kampen(e) fra listen og for at overføre modstanderen/-ne som vinder skal afbudet bekræftes for hver kamp.

Dette gøres i afviklingsbilledet ved at klikke på den ønskede kamp i listen over ventende kampe og herefter

- trykke på Ctrl-A tasten
- eller fra menuen vælge "Kampe" efterfulgt af "Ventende kampe" og "Bekræft afbud"
- eller klikke med den højre musetast på den ønskede kamp i listen over ventende kampe og fra den menu, som så kommer frem, vælge "Bekræft afbud"

Man vil så få skærmbilledet:



Dette skærmbillede vises for at påminde turneringsledelsen om, at modstanderen (og evt. tilskuere) skal have besked om, at kampen er vundet uden kamp.

Når man klikker på 'OK' vil kampen blive fjernet fra listen over ventende kampe og modstanderen vil blive overført som vinder i resultatprogrammet.

## 11.8 Ændring af rækkefølge for ventende kampe

Under afviklingen af en turnering kan der fremkomme ønsker fra spillere om, at en kamp skal spilles tidligere eller senere end den programsatte rækkefølge. Hvis man vælger at imødekomme disse ønsker, kan det være hensigtsmæssigt at ændre rækkefølgen i listen over ventende kampe. Det er i princippet ikke nødvendigt at ændre rækkefølgen, da man altid kan vælge at starte en vilkårlig kamp fra listen, men det kan jo være svært at huske disse særtilfælde.

En kamp i listen over ventende kampe kan flyttes frem i rækkefølgen (dvs. til et tidligere tidspunkt) ved at klikke på kampen og

- enten trykke på Ctrl+PilOp tasten
- eller fra menuen vælge "Kampe" efterfulgt af "Ventende kampe" og "Flyt frem"
- eller med højre musetast klikke på kampen og fra den menu, som så fremkommer, vælge "Flyt frem"

Tilsvarende kan en ventende kamp flyttes tilbage (dvs. til et senere tidspunkt) ved at klikke på kampen og

- enten trykke på Ctrl+PilNed tasten

- eller fra menuen vælge "Kampe" efterfulgt af "Ventende kampe" og "Flyt tilbage"
- eller med højre musetast klikke på kampen og fra den menu, som så fremkommer, vælge "Flyt tilbage"

En kamp kan også flyttes til en anden periode. Dette kan f.eks. være relevant, hvis man sent lørdag bliver enige om at udsætte nogle kampe til søndag. En anden situation er, hvis f.eks. Hal1 er bagefter tidsplanen, og Hal2 er foran tidsplanen, så kan man evt. flytte nogle kampe fra Hal1 til Hal2. Dette gøres ved at klikke på den pågældende kamp og fra menuen vælge "Ventende kampe" og "Flyt til anden periode" og herefter vælge den periode, som kampen skal flyttes til.

Kampen vil ikke blive slettet fra den nuværende periode, men vil blive markeret med "Flyttet til periode xxxx". Kampen kan godt startes i den nuværende periode, men man skal først bekræfte en advarsel.

## 11.9 Udskrivning af ventende kampe

Listen af ventende kampe kan udskrives ved at vælge "Udskriv" -> "Ventende kampe" i menuen.

### 11.10 Ændring af programsat tidspunkt og tekst

Man kan ændre det programsatte tidspunkt samt teksten som udskrives i programmet for enkelte kampe. Dette kan gøres for både igangværende samt ventende kampe og gøres ved at klikke med den højre musetast på den pågældende kamp i enten listen over igangværende kampe eller listen over ventende kampe og herefter vælge "Ret planlagt tid/programtekst". Herefter fås følgende skærbillede:

Kamptidspunkt og programtekst

49  
1/4 Herresingle SEN A

Vinder af kamp 7  
Vinder af kamp 8

Ret tidspunkt  
16:30

Ret programtekst  
49 Lø 16:30

Annuller OK

Her kan man så rette det programsatte tidspunkt eller hele programteksten, som udskrives i programmet.

Hvis man ønsker at rette det programsatte tidspunkt, skal man sætte et hak i "Ret tidspunkt" og herefter indtaste det ønskede tidspunkt. Hvis man fjerner hakket, vil det oprindeligt planlagte tidspunkt vises igen. Cup2000 er meget frisindet for, hvad der indtastes i dette felt. Der kan indtastes et gyldigt tidspunkt, f.eks. "10:00", men der kan også indtastes en vilkårlig tekst, som f.eks. "snarest" eller "udsat" osv. Den tekst, som indtastes i dette felt, vil dels blive udskrevet i programmet i stedet for det planlagte tidspunkt (såfremt man har valgt "Vis kamptidspunkter" under programlayout (se 9.1 Layout og udskrivning)) og dels blive vist i listen over ventende kampe i afviklingsbilledet i stedet for det planlagte tidspunkt.

Bemærk

- Ændring af tidspunktet vil ikke ændre rækkefølgen af kampene i listen af ventende kampe. Hvis dette ønskes skal man selv flytte kampen i listen af ventende kampe.

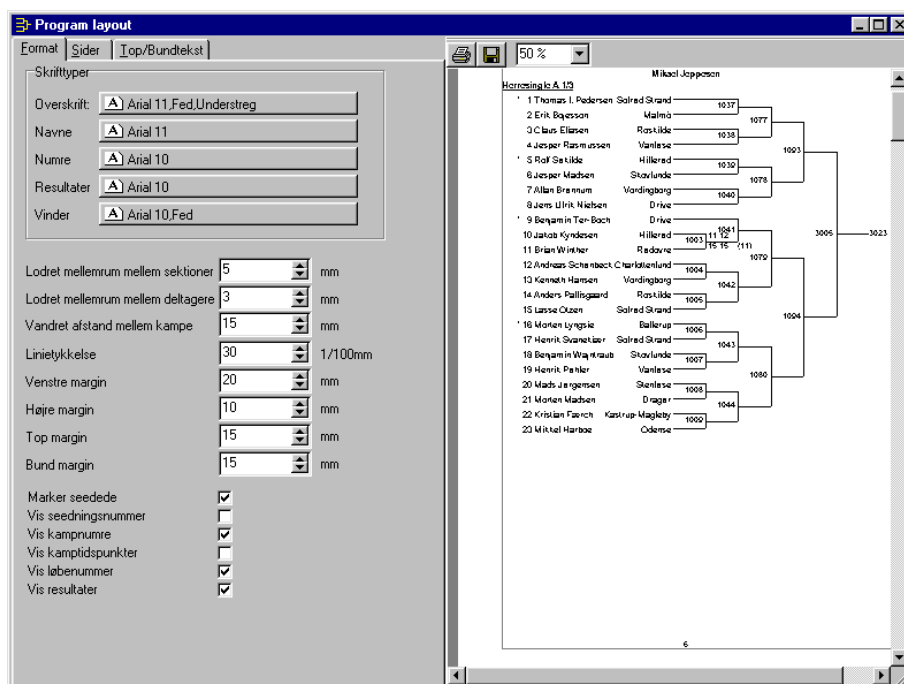
Man kan også ændre hele den tekst som udskrives i programmet for den pågældende kamp. Dette gøres ved at sætte et hak i "Ret programtekst" og herefter indtaste den ønskede tekst. Hvis hakket fjernes vises standardteksten igen.

Bemærk

- Ændring af programteksten vil ikke ændre det tidspunkt, som vises i listen over ventende kampe i afviklingsbilledet.
- Hvis man har rettet programteksten vil en efterfølgende ændring af tidspunktet ikke blive afspejlet i en tilsvarende ændring af programteksten. Her vil man evt. selv skulle rette programteksten igen.

## 11.11 Resultatprogram

I Cup2000 skelnes der egentlig ikke mellem et almindeligt program og et resultatprogram. Et resultatprogram er blot et almindeligt program med resultater. Resultatprogrammer udskrives derfor med den samme funktion som almindelige programmer, dvs. : "Layout og udskrivning" under "Program" i hovedbilledets menu (eller F10-tasten). Når denne funktion vælges fås skærmbilledet:



Se afsnit 9.1 Layout og udskrivning på side 103 for en detaljeret beskrivelse af denne funktion.

For at få skrevet resultater på udskriften skal der vælges "Vis resultater". Dette gøres automatisk af Cup2000, når man starter afvikling. Hvis man ikke længere ønsker kampnumre/-tidspunkter, kan man fravælge dette i "Vis kampnumre" og "Vis kamptidspunkter".

Da resultater kan fylde mere end kampnumre, kan det være nødvendigt at ændre "Lodret mellemrum mellem deltagere" og "Vandret afstand mellem kampe". Dette er specielt nødvendigt, hvis man både ønsker resultater og kampnumre/-tidspunkter.

Man kan evt. slette sektioner med tidsplan, deltagerliste og tekster, da disse måske ikke er relevante for resultatprogrammet.

**Bemærk** Når udskriften er opsat som resultatprogram, kan man ikke længere få udskrevet det oprindelige program. Dette er en af grundene til, at man skal gemme en kopi af turneringen, inden afvikling startes. Har man behov for at udskrive det oprindelige program, kan man så åbne denne kopi og udskrive herfra.

## 11.12 Løbende udskrivning af dommersedler

Cup2000 kan løbende udskrive dommersedler, som er markeret som "ændret". En dommerseddel kan blive markeret som "ændret" efter følgende hændelser:

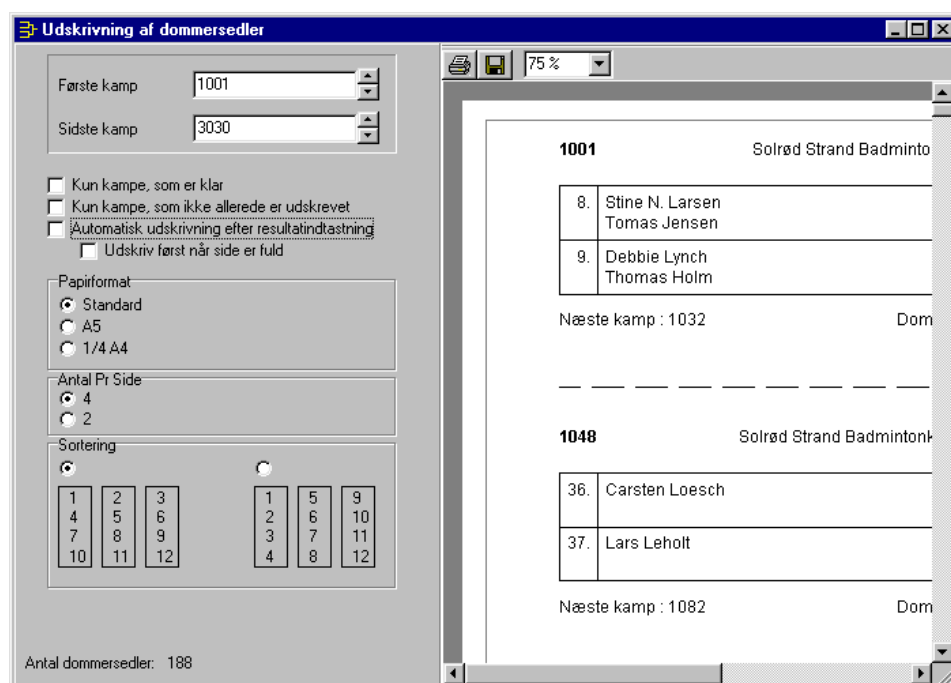
- indtastning af resultat. For cup-turneringer overføres vinder automatisk til næste dommerseddel, som så bliver markeret som "ændret". For pulje-turneringer overføres



spillere efter sidste puljekamp til slutspil afhængig af placeringer. Dommersedler for slutspilskampene markeres så som "ændret"

- markering af afbud for spiller/par. For cup-turneringer markeres dommersedlen for første kamp som "ændret", modstanderen overføres som vinder til næste kamp, og dommersedlen for denne kamp markeres så som "ændret". For pulje-turneringer markeres dommersedler for alle puljekampe, som spilleren/parret skulle spille, som "ændret"
- indsættelse af reserve. For cup-turneringer markeres dommersedlen for første kamp som "ændret". Hvis spilleren/parret indtræder på en plads, som er markeret som afbud, og modstanderen er overført som vinder til næste kamp, vil modstanderen blive annulleret som vinder, og dommersedlen for næste kamp vil blive markeret som "ændret". For pulje-turneringer markeres dommersedler for alle puljekampe, som spilleren/parret skulle spille, som "ændret"

Den løbende udskrivning af ændrede dommersedler kan foretages manuelt eller automatisk. Manuelt foretages udskriften fra funktionen "Dommersedler" under "Kampe" i menuen i hovedvinduet (eller med F9-tasten):



Se afsnit 8.2 Dommersedler på side 96 for en detaljeret beskrivelse af denne funktion.

Man kan sætte et kryds i "Kun kampe, som ikke allerede er udskrevet". Så vil man kun få udskrevet dommersedler, som er markeret som "Ændret". Ellers vil alle dommersedler blive udskrevet (igen).

Med hensyn til papirformat kan det anbefales at vælge A5 eller "1/4 A4". Dommersedlerne vil så blive udskrevet enkeltvist, så man ikke skal sidde og klippe under afviklingen (det kræver selvfølgelig, at man har dette papirformat til rådighed).



Automatisk udskrivning af dommersedler kan vælges ved at sætte kryds i "Automatisk udskrivning efter resultatindtastning". Hvis dette vælges, vil ændrede dommersedler automatisk blive udskrevet efter indtastning af resultater, efter markering af afbud og efter indsættelse af reserver, uden at man skal gå ind i funktionen "Dommersedler". Hvis der sættes kryds i "Udskriv først når side fuld", og hvis man har valgt Papirformat = Standard, så vil den automatiske udskrivning først udskrive dommersedler, når der er hhv. 4 eller 2 dommersedler klar, så siden bliver fyldt ud.

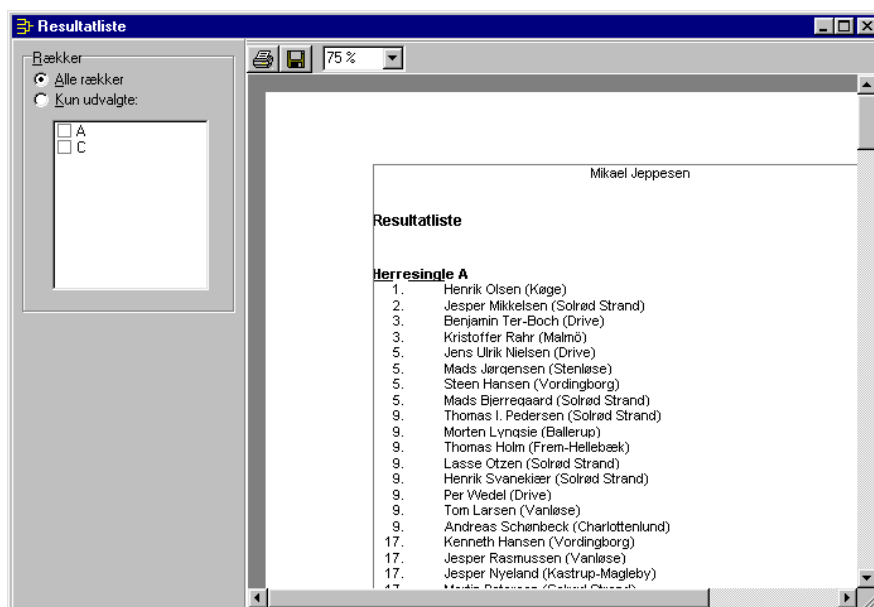
I forbindelse med indtastning af resultater vil en dommerseddel for en videregående kamp typisk blive markeret som "ændret" to gange: første gang når den ene vinder overføres og anden gang, når den anden vinder overføres. Man skal overveje, om man ønsker en udskrift for hver ændring (dvs. to gange) eller først til sidst, når begge vindere er overført. To udskrifter giver den bedste sikkerhed, hvis pc'en skulle bryde sammen midt i det hele. Så har man hele tiden opdaterede dommersedler. Til gengæld får man jo altså et dobbelt så stort papirforbrug.

Hvis der sættes kryds i "Kun kampe, som er klar" vil dommersedler først blive udskrevet, når begge spillere/par er fundet (dvs. overført fra sidste kamp). Hvis der ikke sættes kryds her, vil dommersedlerne blive udskrevet, når den ene spiller er fundet, dernæst når den anden spiller er fundet.

Der er andre tilfælde, hvor dommersedler vil blive udskrevet flere gange. For eksempel hvis der først markeres afbud for en spiller/par, og dette afbud senere annulleres eller, der indsættes en reserve. Af hensyn til dette udskrives der i bunden af hver dommerseddel et udskrivningstidspunkt, så man kan se, hvilken dommerseddel som er den nyeste.

## 11.13 Resultat- og pointlister

Når turneringen er færdigafviklet kan resultatlister udskrives ved at vælge "Udskrifter" efterfulgt af "Resultatliste". Herefter fås følgende skærbillede:

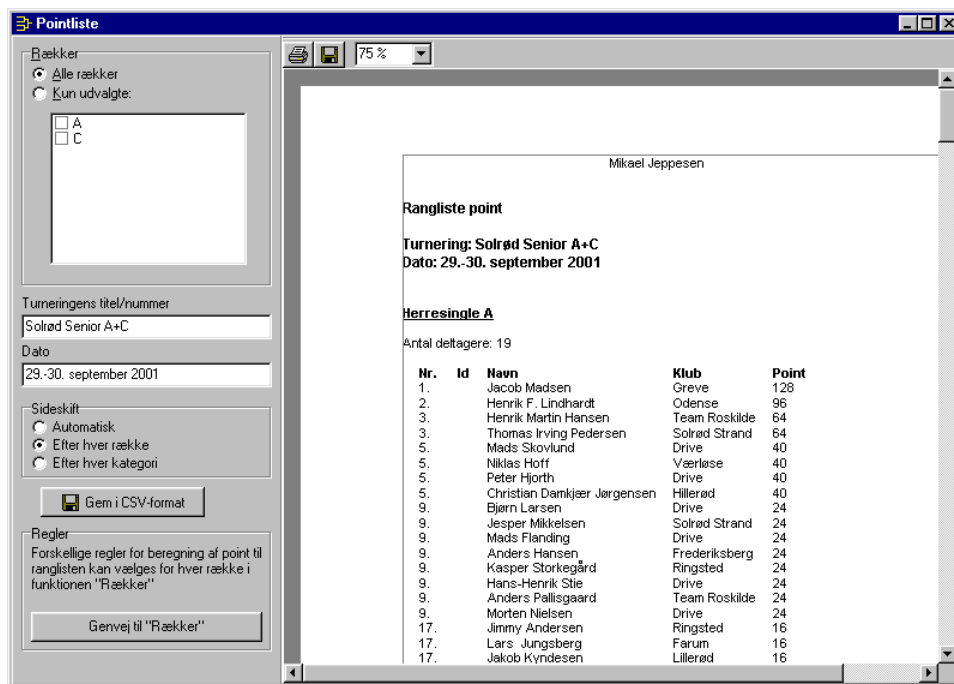


Skærbilledet er opdelt i to dele. Til højre vises et udsnit af udskriften. Se afsnit 4.1 Generelt om udskrifter på side 13.

Man kan vælge, om der skal udskrives resultatliste for alle rækker eller kun udvalgte rækker.

Udskriften indeholder for hver række/kategori en liste over spillernes/parrenes placering sorteret efter placering.

Pointlister kan udskrives ved at vælge "Udskrifter" efterfulgt af "Ranglistepoint". Herefter fås følgende skærbillede:



Skærbilledet er opdelt i to dele. Til højre vises et udsnit af udskriften. Se afsnit 4.1 Generelt om udskrifter på side 13.

Man kan vælge, om der skal udskrives resultatliste for alle rækker eller kun udvalgte rækker.

Udskriften indeholder for hver række/kategori en liste over de point, som hver spiller/par har opnået. Listen er sorteret efter placering. Pointene er beregnet efter regler for hhv. seniorrangliste, ungdomsrangliste eller ungdomsklassifikation. Hvilke regler, der skal benyttes, kan vælges for hver række i funktionen "Rækker" (Se afsnit 6.1 Rækker på side 37). Man kan hoppe direkte til denne funktion ved at klikke på knappen "Genvej til "Rækker"".

Man kan indtaste en titel samt en dato for turneringen, som bliver udskrevet på hver side. Desuden kan man vælge, om man ønsker automatisk sideskift, sideskift efter hver række

eller sideskift efter hver kategori. Ved automatisk sideskift udskrives så meget som muligt på hver side, dog vil en række/kategori ikke blive delt på to sider.

Udskriften kan gemmes i en fil i CSV-format ved at klikke på knappen "Gem i CSV-format". Filer i CSV-format kan bl.a. læses af regnearksprogrammet Microsoft Excel®.

### **11.14 Importer resultater fra fil**

I tilfælde hvor en turnering skal afvikles i flere haller med en pc i hver hal, kan resultater mm. overføres fra den ene pc til den anden ved hjælp af funktionen "Importer resultater fra fil".

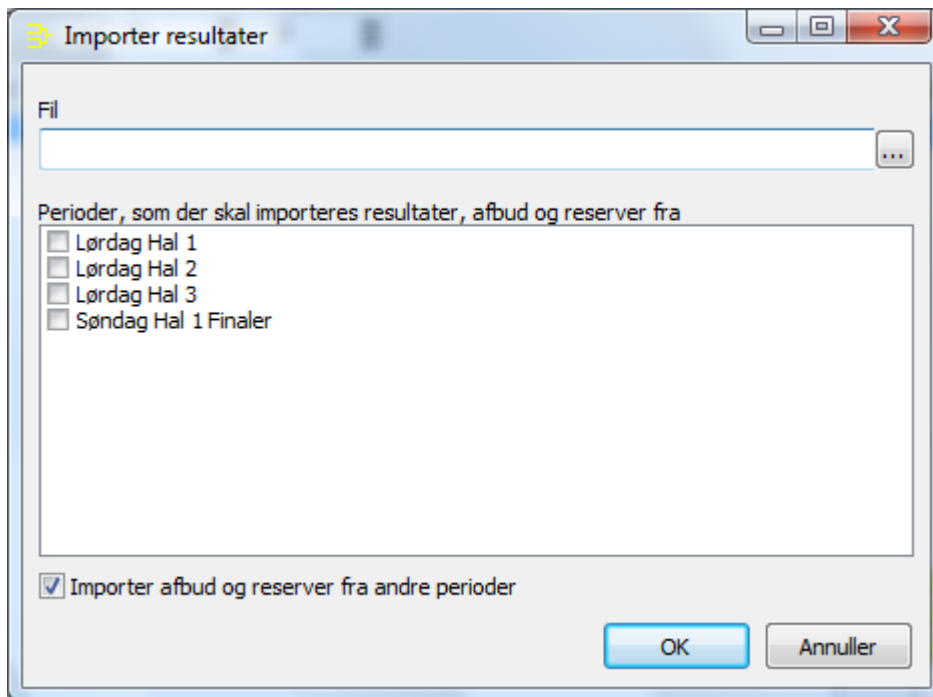
Som eksempel kan man tage en turnering som skal afvikles i 3 haller (Hal 1, Hal 2 og Hal 3) lørdag med fælles semifinaler og finaler i Hal 1 søndag.

Under planlægning fordeles kampene på 4 perioder (Se 8.1 Programsæt kampe) for hhv. Lørdag Hal1, Lørdag Hal 2, Lørdag Hal 3 og Søndag Hal 1.

Når planlægningen er færdig gemmes turneringsfilen i 3 eksemplarer: "Turnering Hal 1", "Turnering Hal 2", "Turnering Hal 3" (brug funktionen "Gem Som", se 5.3 Gem som), og de 3 filer kopieres til hver sin pc.

Turneringen afvikles nu i de 3 haller på hver sin pc for hver af perioderne "Lørdag Hal 1", "Lørdag Hal 2" og "Lørdag Hal 3". Når turneringen er færdig lørdag, kopieres filerne fra pc'erne for hhv. Hal 2 og Hal 3 til pc'en for Hal 1. Herefter åbnes turneringsfilen for Hal 1 ("Turnering Hal 1"), hvorefter resultater fra filerne for Hal 2 ("Turnering Hal 2") og Hal 3 ("Turnering Hal 3") importeres. Turneringsfilen for Hal 1 vil nu indeholde resultater mm. fra alle 3 haller.

Resultater importeres ved fra menuen først at vælge "Resultat" efterfulgt af "Importer resultater fra fil". Herefter fås skærmbilledet:



Først skal man vælge fil der skal importeres fra. Man kan enten indtaste stien og navnet eller man kan klikke på knappen "...", hvorefter der fås det sædvanlige skærbillede, hvor man kan vælge den fil, som skal importeres.

Derefter skal man vælge den eller de perioder, hvor der skal importeres resultater og ændringer (afbud, reserver mm.) fra.

**Resultater og ændringer (afbud, reserver mm.) for kampe tilhørende de valgte perioder vil fuldstændigt erstatte resultater og ændringer, som allerede er foretaget for de pågældende kampe. Dvs. at hvis der er resultater eller ændringer for kampe tilhørende de valgte perioder, som ikke er i importfilen, vil disse resultater og ændringer blive mistet. Resultater for kampe tilhørende andre perioder vil ikke blive berørt.**

Ved at sætte hak i "Importer afbud og reserver fra andre perioder" kan man få importeret afbud og reserver fra andre perioder end de valgte. Dette er nyttigt, da afbud/reserve i en række/kategori ofte også gælder for den pågældende spiller i andre rækker/kategorier, hvor kampene måske hører til andre perioder. Resultater fra andre perioder importeres ikke. Afbud og reserver fra importfilen, som er i modstrid med allerede eksisterende resultater, afbud eller reserver, ignoreres.

Når der klikkes på "OK" udføres importfunktionen.

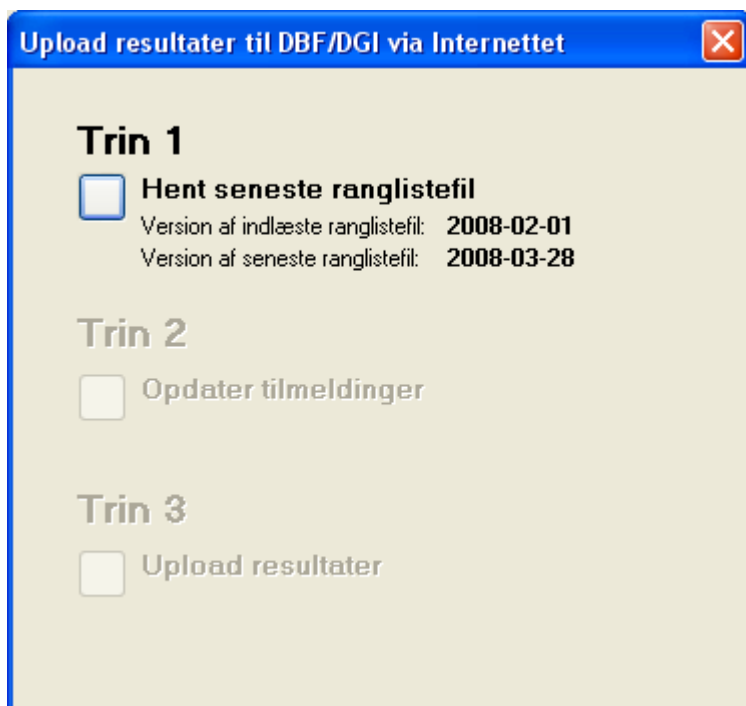
Det er kun filer, som indeholder den samme turnering, som kan importeres, dvs. bl.a. antal af rækker skal være ens.

## 11.15 Upload resultater til DBF/DGI via Internettet

Cup2000 kan sende resultater og stillinger DBF/DGI via Internettet (upload).

Dette gøres ved fra menuen at vælge "Resultat" efterfulgt af "Upload resultater til DBF/DGI via Internettet":

Herefter fås følgende skærbillede:



Funktionen består af tre trin, som skal udføres i nævnte rækkefølge:

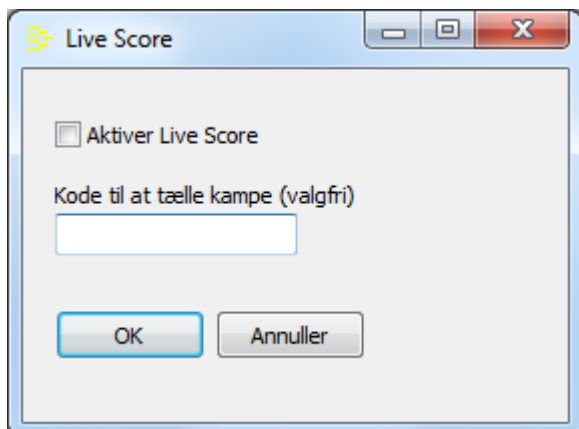
- Trin 1 Hent den seneste ranglistefil, som er udgivet af DBF/DGI. Dette svarer til funktionen "Download ranglistefil fra DBF/DGI" beskrevet i afsnit 5.11. Såfremt den senest udgivne ranglistefil allerede er indlæst, springes dette trin over.
- Trin 2 Opdater tilmeldinger. Dette svarer til funktionen "Opdater tilmeldinger med ranglisteinformation" beskrevet i afsnit 5.9.
- Trin 3 Upload af resultater og stillinger via Internettet. Dette kan tage nogle minutter og det er naturligvis en forudsætning at pc'en er tilsluttet til Internettet.

## 11.16 Live score

Cup2000 kan arbejde sammen med Live score på webportalen BadmintonPeople ([www.badmintonpeople.dk](http://www.badmintonpeople.dk)), såfremt pc'en har forbindelse til Internettet. Dette gælder dog kun for turneringer, som er oprettet ved import af turneringsdata fra DBF/DGI).

Live score giver mulighed for at alle i princippet hele verden kan følge resultater og stillinger løbende fra afsluttede og igangværende kampe i turneringen.

Live score aktiveres ved fra menuen at vælge "Resultat" efterfulgt af "Live score":



Man skal sætte et flueben i "Aktiver Live Score" og evt. indtaste en kode, som bruges som adgangskode til at "tælle" igangværende kampe, dvs. løbende at indberette point til Live score ved hjælp af enten en smartphone app fra Badminton Danmark eller ved hjælp af webportalen BadmintonPeople. Hvis der ikke indtastes en kode kan alle få adgang til at tælle kampe.

Når live score er aktiveret sker der automatisk følgende i Cup2000:

- Når kampe sættes i gang sendes information til Live score. Igangværende kampe kan tælles på Live score med smartphone app eller på websiden.
- Når der skal indtastes resultater udfyldes felterne med point fra Live score, hvis kampen er blevet talt. Arrangøren skal således blot bekræfte resultatet.
- Når kampresultater bekræftes sendes resultatet til Live score.

## 11.17 Eksporter resultater til fil

Resultater og stillinger kan eksporteres til en fil i forskellige formater.

Dette gøres ved først at vælge "Resultat" efterfulgt af "Eksporter resultater fil". Herefter skal man vælge filnavn og filtype. Der kan vælges mellem følgende filtyper:

- DBF/DGI resultat-fil
- CSV fil. Denne filtype kan indlæses i f.eks. Microsoft Excel ®.
- NBF (Norges Badminton Forbund) resultatfil.

## 11.18 Præmieadministration

Med denne funktion kan man holde styr på hvilke præmier, der er klar til uddeling, er uddelt eller afventer spillede kampe.

Kriterier for hvilke præmier, der skal uddeles, defineres under "Rækker" (Se 6.1Rækker).

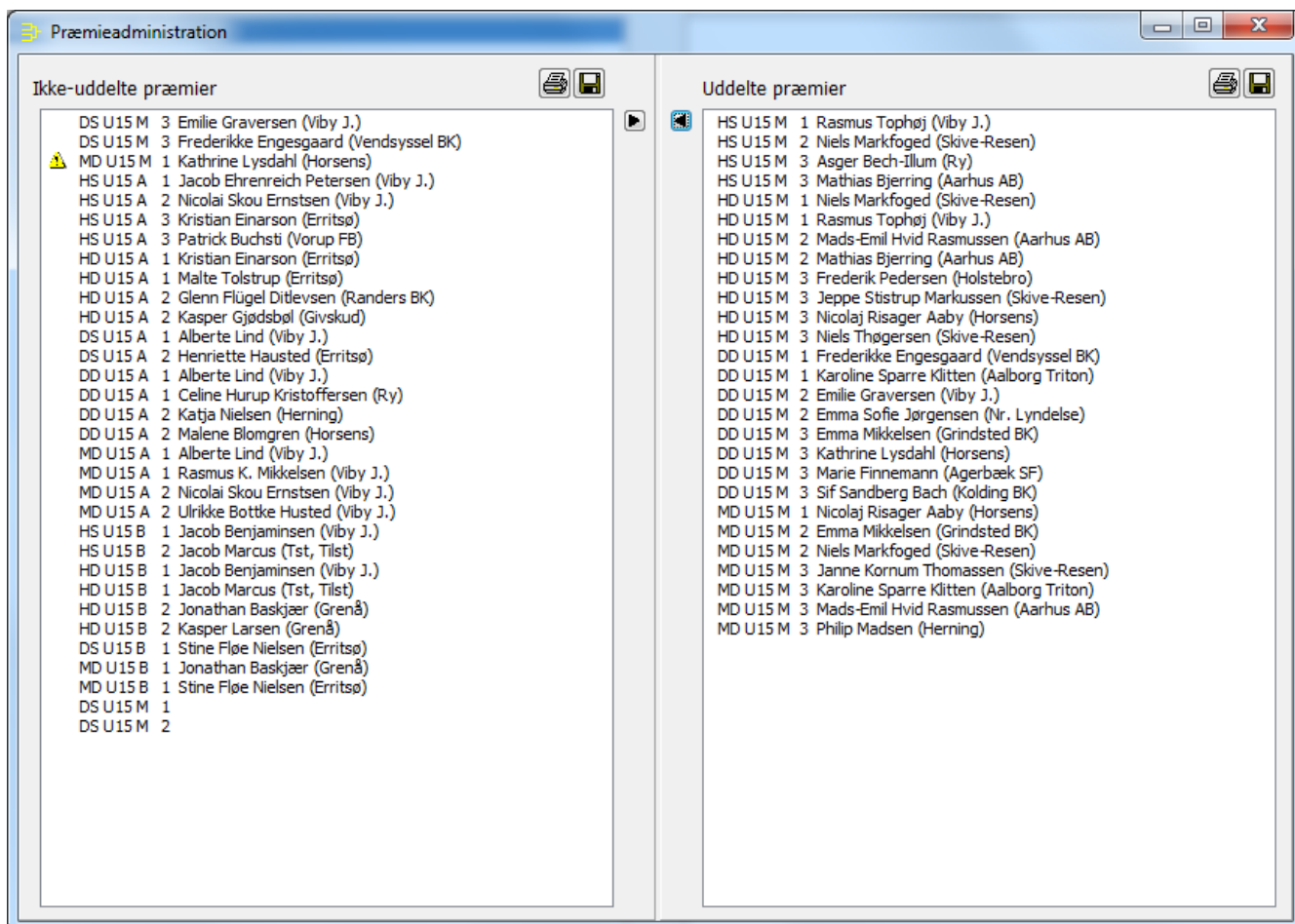
Når der er præmier, som er klar til uddeling, vises en rød tekst med antallet i afviklingsbilledet:

The screenshot shows the 'Afvikling' window with the following elements:

- Menu: Vjs, Resultat, Ændringer, Kampe, Udskrifter
- Periode: Lørdag 22-10-2005
- Antal baner: 10
- Pause: 15
- Præmier: 16 (with a blue button containing three dots and a yellow arrow pointing to it)
- Baner (igangværende kampe): 1-10
- Ventende kampe (20):


1	14:00	MD SEN A 3.-4	Charlotte Nikoline Breindahl (Viby J
5	14:00	HS SEN A 1.-2	Thomas Irving Pedersen (Solrød St
21	15:00	HS SEN C 3.-4	Michael Olsen (Brønderslev)-Simon
31	15:30	DS SEN A 1.-2	Helene Abusdal (Norge)-Ane Fogel
39	15:30	DS SEN C 7.-8	Simone Steen Villadsen (Sankt Anr
41	16:00	HD SEN A 7.-8	Jon Barth-Hansen / Mark-Philip Wi
45	16:00	HD SEN C 3.-4	Jørgen Winther / Jens Petersen (S
49	16:30	DD SEN A 13.-14	Camilla Winther / Sine From (Solrø
53	16:30	DD SEN C 3.-4	Gitte Hansen (Sundby KFUM) / M
55	16:30	HS SEN A ?.-3	Vinder af kamp 5-Hampus Karlsson
63	17:00	MD SEN A 1.-?	Sussie H. Jensen / Michael Würtz
67	17:00	HS SEN C 1.-?	Peder Kragh (USG Kbh.)-Vinder af
75	17:30	DS SEN A ?.-3	Vinder af kamp 31-Amanda Flindt M
80	17:30	DS SEN C 5.-?	Maria Staufeldt (Hillerød)-Vinder af
84	18:00	HD SEN A 5.-?	Kristian Larsen / Thomas Anderser
91	18:30	HD SEN C 1.-?	Anders Nørgaard / Himmawan D. A
98	18:30	DD SEN A ?.-16	Vinder af kamp 49-Stine Kildegaard
99	18:30	HS SEN A ?.-6	Vinder af kamp 55-Rene Mattisson
106	19:00	HS SEN C ?.-8	Vinder af kamp 67-Lasse Bolbroe (
107	19:00	HD SEN A 1.-?	Thomas Irving Pedersen (Solrød St
- Summary: 80 17:30 DS SEN C, 5. Maria Staufeldt, Hillerød, Vinder af kamp 39


Hvis man klikker på knappen  til højre for teksten vises skærmbilledet for præmieadministration:



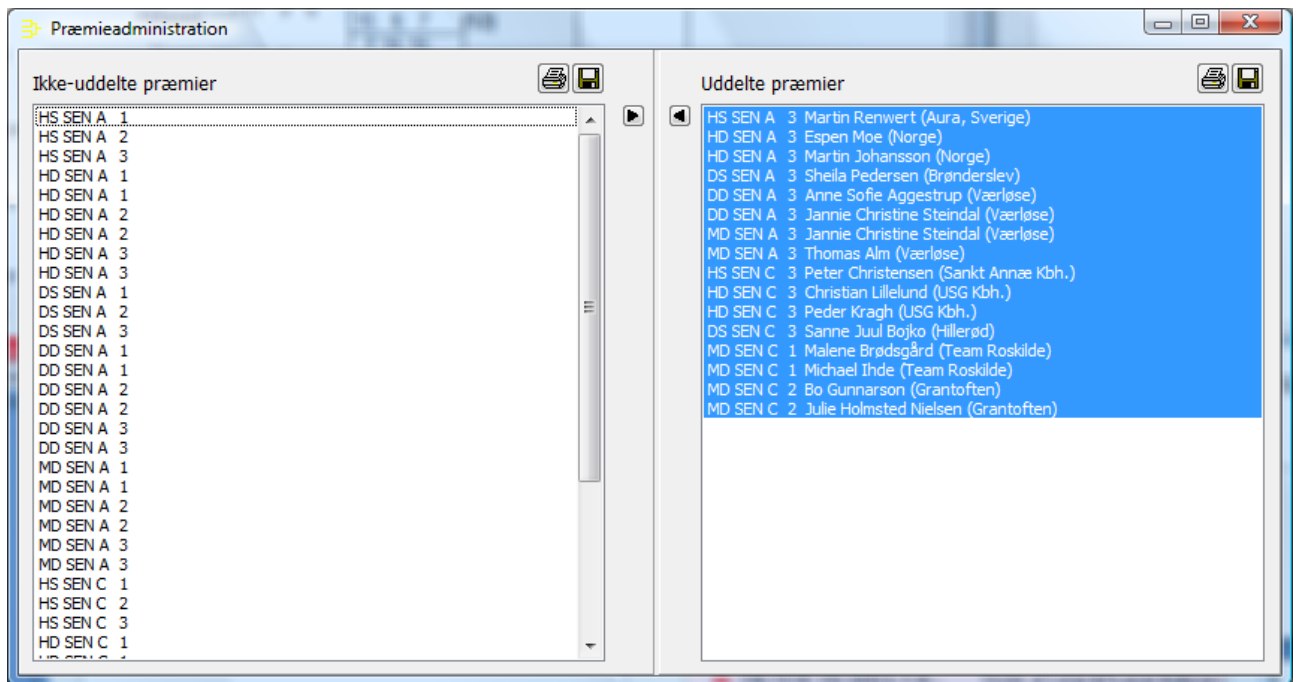
Skærbilledet kan også aktiveres fra menuen under "Resultater" og "Præmier".


Skærbilledet er opdelt i to dele:

1. Til venstre vises en liste over præmier, som ikke er uddelt endnu. Øverst vises de præmier, hvor præmiemodtageren er fundet og præmien dermed er klar til uddeling. Nederst vises de præmier, som ikke kan uddeles, da præmiemodtageren ikke er fundet endnu (afventer resultat af en eller flere kampe). Spillere som er i gang med kampe er markeret med .
2. Til højre vises en liste over de præmier, som er uddelte. Denne liste vil selvfølgelig være tom til at begynde med.


Det er så meningen at man skal flytte præmier fra venstre til højre (dvs. fra "Ikke-uddelte" til "Uddelte") efterhånden, som præmier bliver uddelt. Dette gøres ved først at markere de pågældende præmier til venstre og derefter klikke på knappen . Det er muligt at markere flere præmier ad gangen ved at hold Skift- eller Ctrl-tasten nede. I stedet for at klikke på knappen kan man også "trække og slippe" præmierne med musen.





Hvis man fejlagtigt har fået flyttet en eller flere præmier til "Uddelte" kan de flyttes tilbage igen ved at klikke på knappen  eller ved at trække og slippe præmierne.

De to lister kan udskrives hver især ved at klikke på knappen  over den pågældende liste.

Listerne kan tilsvarende gemmes i en fil i CSV-format ved at klikke på knappen  over den pågældende liste. Filer i CSV-format kan indlæses i forskellige programmer som f.eks. Microsoft Excel©.