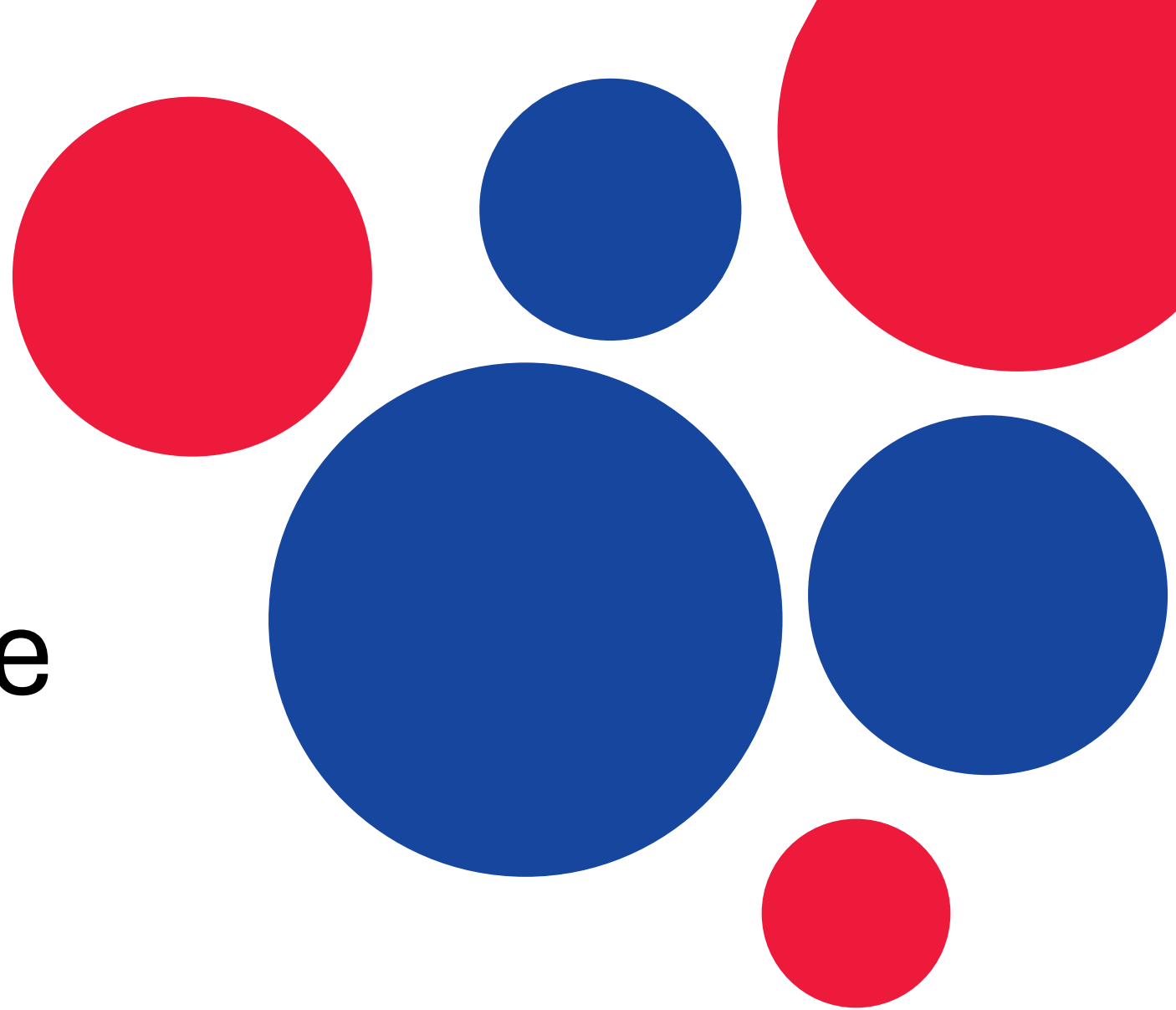


# SPORT-Software

# Hurtigstart

Christopher & Johanne Kvarme





# Innholdsliste

1. Score, Buchholz- og Fine Buchholzpoeng
2. Før turneringa
  - a) Meny og navigasjon
    - i. Menylinja
    - ii. Redigere menylinja
  - b) Setup før bruk
    - i. Tournament Data
    - ii. Courts
    - iii. Scorekort og utskrift
  - c) Ny event
    - i. Event-setup
    - ii. Påmelding
    - iii. Redigere lag og spelarar
    - iv. Skrive ut påmeldingsliste
    - v. Starte turneringa og gjere trekning
    - vi. Publisere trekninga



# Innholdsliste

3. Under turneringa
  - a) Banefordeling og walkover
    - i. Walkover (Bye)
    - ii. Banefordeling
  - b) Resultatføring
    - i. Føre inn resultat
    - ii. Kontrollere eller vise resultat
    - iii. Siste resultat
  - c) Fullføre turneringa
  - d) Utskrifter undervegs
    - i. Nye scorekort
    - ii. Alle kampar
    - iii. Rankingtabell
  - e) Behandle unntak
    - i. Eit lag trekker seg før turneringa
    - ii. Eit lag trekker seg undervegs i turneringa
    - iii. Feilført resultat i ein tidlegare runde

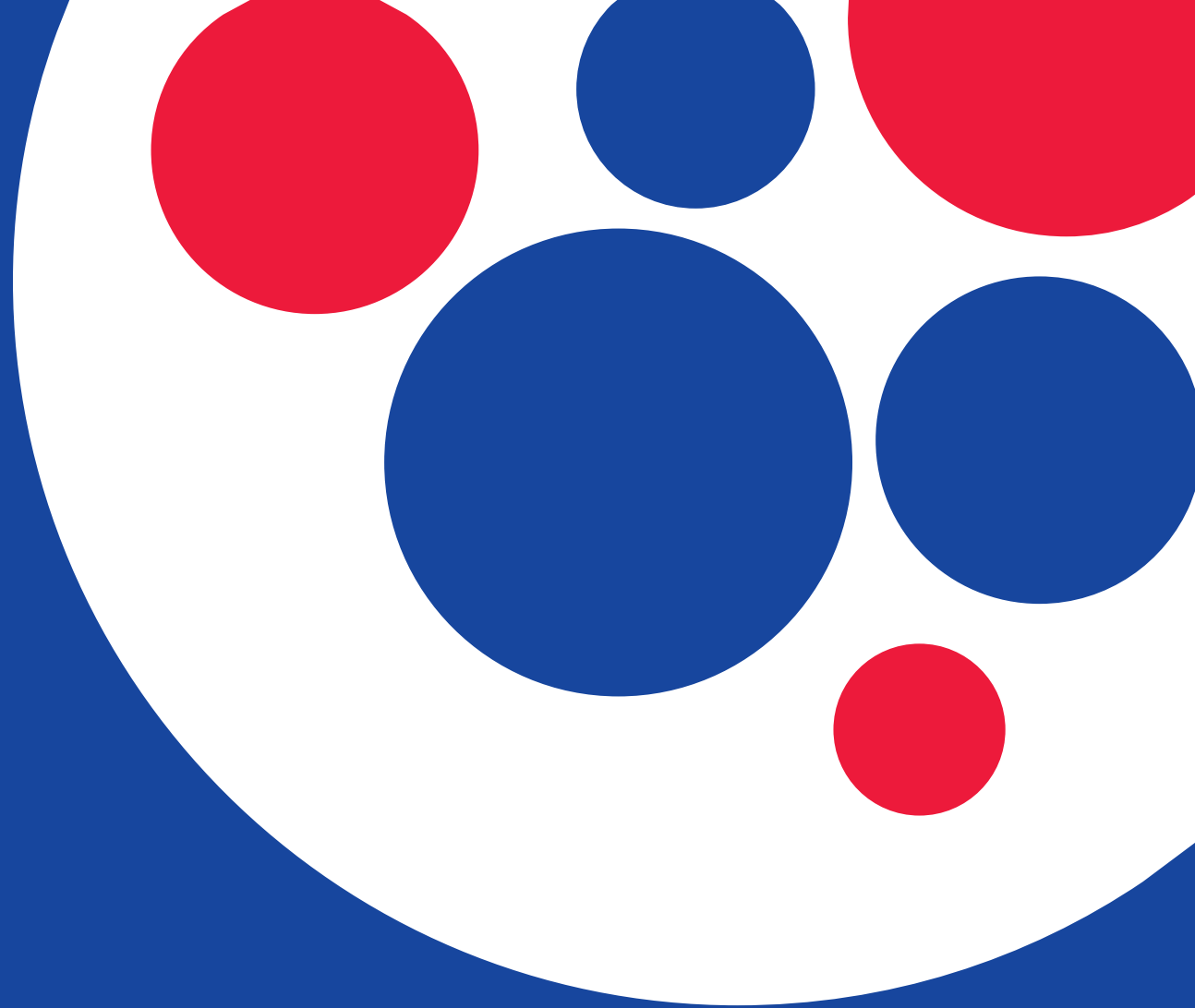


# Innholdsliste

4. Etter turneringa
  - a) Skrive ut tabell
  - b) Sette opp sluttspel

# Rangering

- Score
- Buchholzpoeng
- Fine Buchholzpoeng



# Score, Buchholz- og Fine Buchholzpoeng

- SPORT Software nyttar Score, Buchholz- og Fine Buchholzpoeng, samt poengforskjell, som basis for rangeringa etter ein runde. Rangeringa dannar basis for trekninga for neste runde, der paringa søker å pare lag som ligg så likt som mulig.
- Dersom du vinn ein kamp får du 2 poeng. Tapar du får du 0. Uavgjort er ikkje eit gyldig resultat. Poenga dine er første rangeringskriterie.
- Neste rangeringskriterie er Buchholzpoeng. Dette er summen av poenga dine motstandarar har oppnådd undervegs i turneringa. Dersom motstandaren i runde 1 vinn kampen sin i runde 2 eller 3, får du Buchholzpoeng for dette.
- Etter dette vert det rangert på Fine Buchholzpoeng. Dette er summen av Buchholzpoenga til dine motstandarar.
- Til slutt rangerast det på poengforskjell.

# Score, Buchholz- og Fine Buchholzpoeng - Eksempel

- **Me følger spelar A gjennom tre kampar i ei turnering**
- Spelar A møter Spelar B i kamp 1.
- Spelar A vinn 13-10, og får 2 poeng for sigeren.
- Spelar B har ikkje vunne nokon kampar, så spelar A får ingen Buchholzpoeng.
- Spelar A har to poeng, så spelar B får to Buchholzpoeng. Dette gjer at spelar A får 2 Fine Buchholzpoeng.

<b>Kamp 1</b> Spelar A – Spelar B 13 – 10	<b>Kamp 2</b> Spelar C – Spelar D 13 – 6
<b>Kamp 3</b> Spelar E – Spelar F 13 – 0	<b>Kamp 4</b> Spelar G – Spelar H 13 – 2

Spelar	Poeng	BHN	FBHN	Score
Spelar E	2	0	2	+13
Spelar G	2	0	2	+11
Spelar C	2	0	2	+7
<b>Spelar A</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>+3</b>
Spelar B	0	2	0	-3
Spelar D	0	2	0	37
Spelar H	0	2	0	-11
Spelar F	0	2	0	-13

# Score, Buchholz- og Fine Buchholzpoeng - Eksempel

- Spelar A møter Spelar C i kamp 2.
- Spelar A vinn 13-3, og får 2 poeng for sigeren. A har no 4 poeng.
- Spelar A har møtt spelar B og C. Både C og B tapte i denne runden, så dei har til saman 2 poeng når runden er ferdig. Dette gir spelar A 2 Buchholzpoeng.
- Spelar B og C har til saman 12 Buchholzpoeng, så spelar A får 12 Fine Buchholzpoeng.

<b>Kamp 1</b> Spelar A – Spelar C 13 – 3	<b>Kamp 2</b> Spelar E – Spelar G 13 – 4
<b>Kamp 3</b> Spelar H – Spelar F 10 – 13	<b>Kamp 4</b> Spelar D – Spelar B 13 – 8

Spelar	Score	BHN	FBHN	Score
Spelar E	4	4	8	+22
<b>Spelar A</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	<b>+13</b>
Spelar C	2	6	4	-3
Spelar G	2	4	8	+2
Spelar F	2	4	8	-10
Spelar D	2	2	12	-2
Spelar B	0	6	4	-8
Spelar H	0	4	8	-14



# Score, Buchholz- og Fine Buchholzpoeng - Eksempel

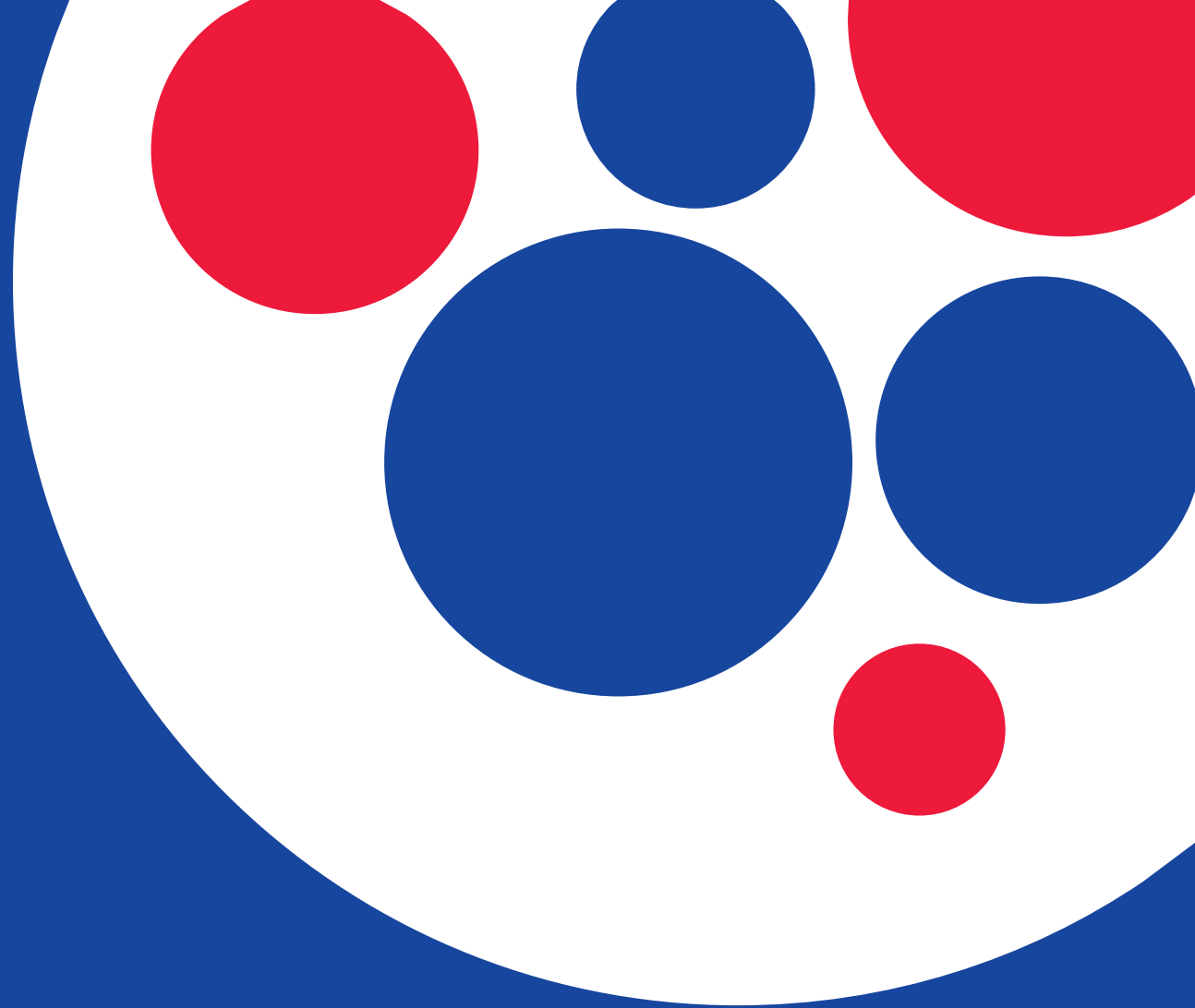
- Spelar A møter spelar E i siste kamp.
- Spelar A tapar 11-13, og ender på 4 poeng.
- A har no møtt B, C og E. Desse laga har til saman 10 poeng, så spelar A endar på 10 Buchholzpoeng.
- B, C og E har til saman 28 Buchholzpoeng, så spelar A endar på 28 Fine Buchholzpoeng.
- Dette er eit kort, og relativt oversiktlig eksempel som viser korleis dei ulike poenga vert rekna ut undervegs i turneringa. **Du ser at kvart einaste resultat påvirkar mykje meir enn berre den eine kampen, så nøyaktighet i føring er ekstremt viktig her.**

<b>Kamp 1</b> Spelar A – Spelar E 11 – 13	<b>Kamp 2</b> Spelar F – Spelar B 13 – 9
<b>Kamp 3</b> Spelar C – Spelar G 13 – 5	<b>Kamp 4</b> Spelar D – Spelar H 12 – 13

Spelar	Score	BHN	FBHN	Score
Spelar E	6	10	30	+24
<b>Spelar A</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>28</b>	<b>+11</b>
Spelar C	4	8	28	+5
Spelar F	4	8	28	-6
Spelar G	2	12	26	-6
Spelar H	2	8	26	-13
Spelar D	2	6	26	-3
Spelar B	0	10	24	-12

# Før turneringa

- Meny og navigasjon
- Setup før bruk
- Ny event

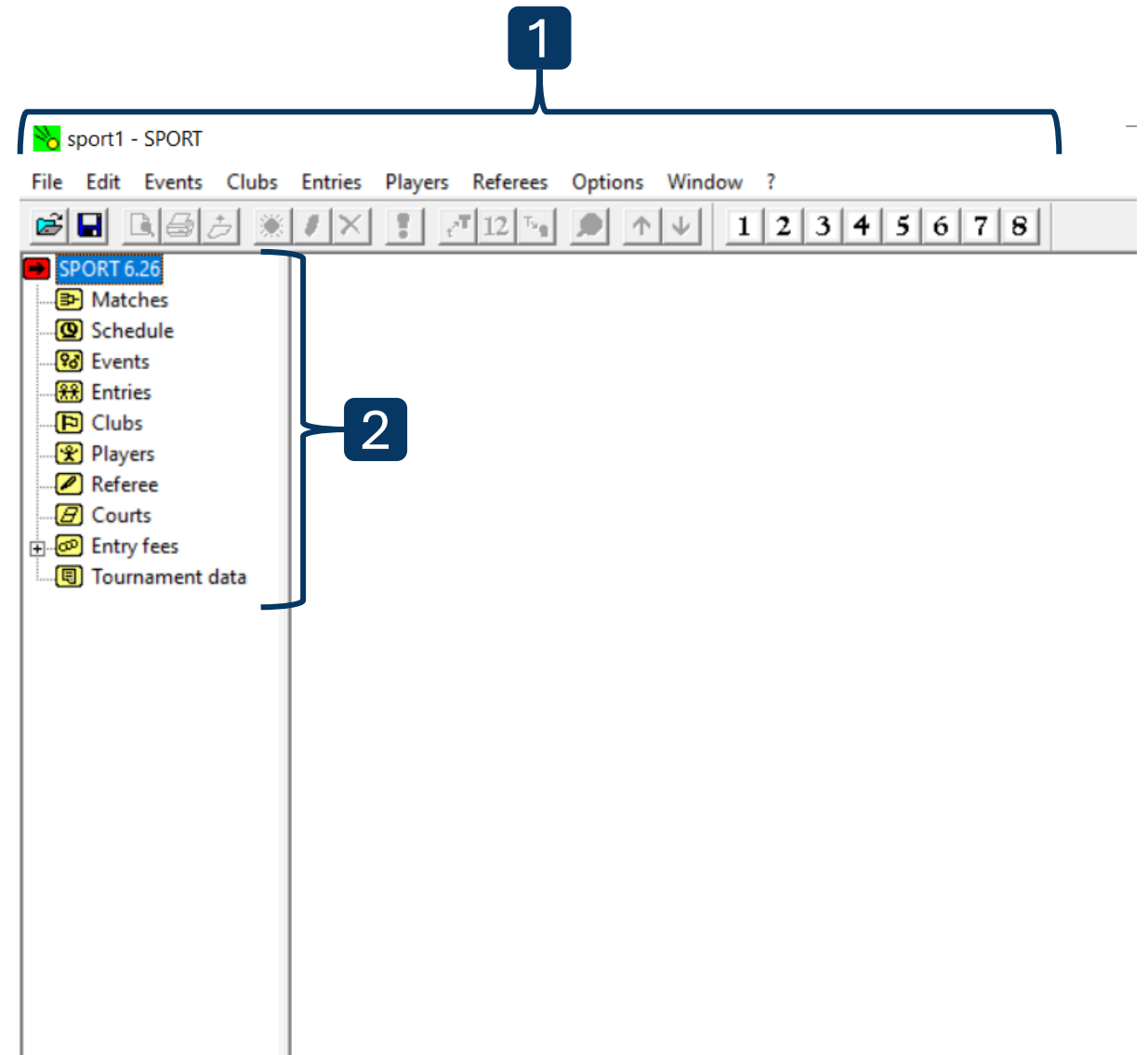


# Meny og navigasjon

- Menylinja
- Redigere menylinja

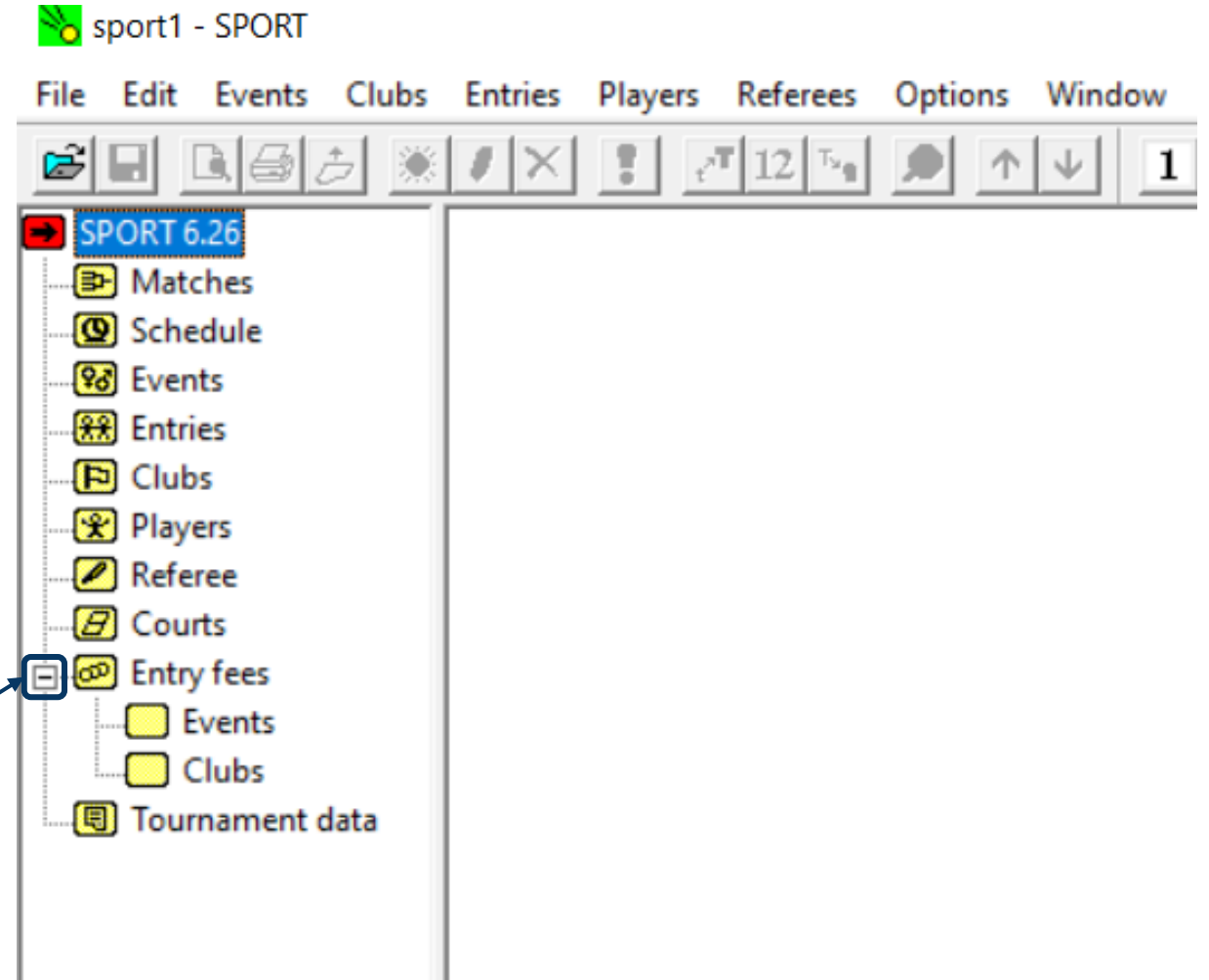
# Menylinja

- SPORT-software har to menylinjer, ei øverst på skjermen (1) og ein mappestruktur til venstre på skjermen (2).
- Menylinja øverst er verktøya, og kva verktøy som er tilgjengelig endrar seg basert på kva vindu ein har framme og kva ein har klikka på.
- Mappestrukturen til venstre lar deg navigere mellom dei ulike delane av programvara.

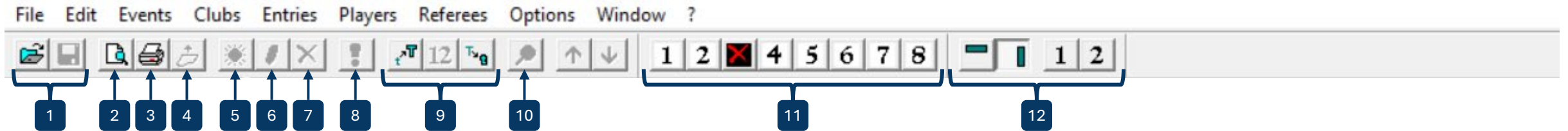


# Menylinja til venstre

- Menylinja til venstre liknar på ein mappestruktur i Windows-explorer.
- Raud farge på ikonet viser kva side du er på.
- Ved å klikke på pluss (+)-ikonet til venstre kan du opne opp til ei undermappe. Du lukkar mappa ved å klikke på minus (-)-ikonet igjen.



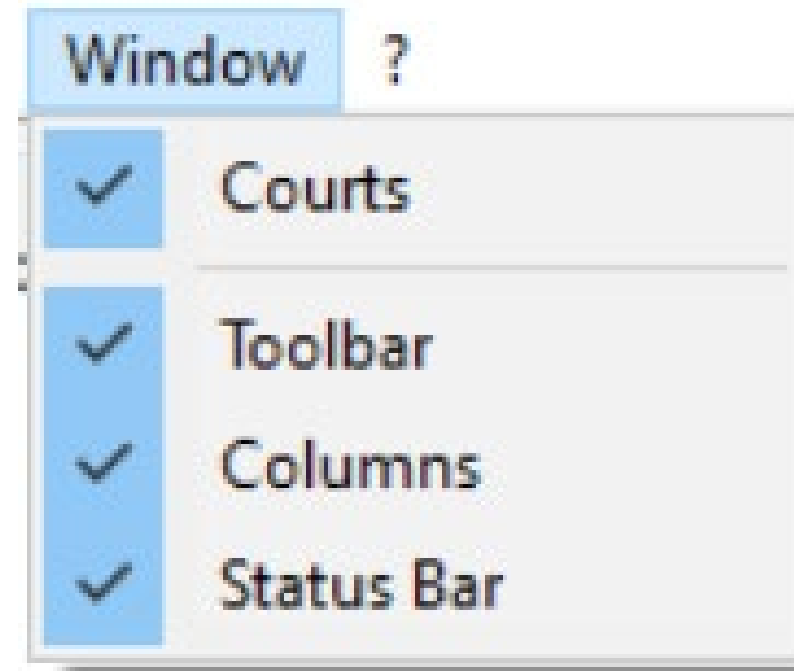
# Den øvre menylinja



- Den øvre menylinja viser verktøya du kan bruke.
  - Kva verktøy som er tilgjengelige og korleis dei fungerer endrast avhengig av kva vindu du har oppe, og kvar du klikkar.
  - Ved å holde musepeikaren over eitt av verktøya får du ei forklaring nederst til venstre i vinduet.
- Følgande verktøy er tilgjengelige:
    1. Opne og lagre
    2. Forhåndsvis utskrift
    3. Utskrift
    4. Antall scorekort klare til utskrift
    5. Ny
    6. Endre
    7. Slette
    8. Start event
    9. Endre tekststørrelse opp og ned
    10. Endre detaljnivå / sortere
    11. Banar
    12. Kolonner

# Redigere den øvre menylinja

- Under Window øverst kan du velge å ta bort eller fjerne verktøy du ikkje treng eller vil bruke.
- Dette er spesielt nyttig dersom turneringa di har veldig mange banar, som dekker til resten av verktøya.



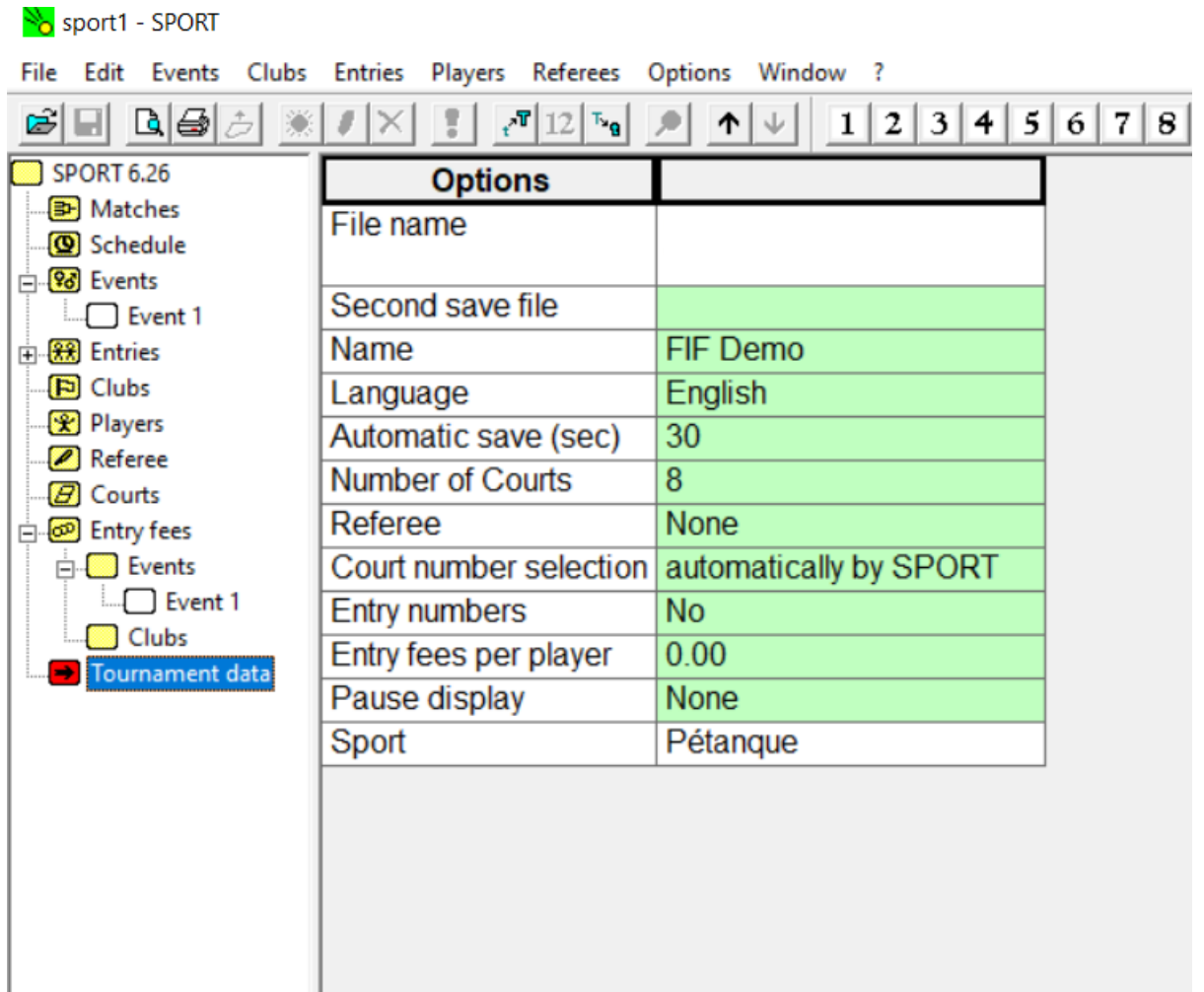
# Setup før bruk

- Tournament data
- Courts (Baner)
- Scorekort og utskrift



# Tournament Data

- Før du lagar ein ny event, må du lage ei turnering.
- Du må velge lokasjonen på datamaskina der turneringsfila vert lagra. Her vert det også automatisk lagra mange backups, så pass på å lage ei eiga mappe per turnering.
- Det er også ein god idé å lagre eigne backups før viktige punkt i turneringa. (Før trekning av neste runde etc.)
- Du må legge inn riktig antall banar for turneringa, og bestemme korleis banane skal fordelast. (Automatisk er lurt)
- Resten av instillingane har lite å seie. Eit fornuftig oppsett visast til høgre her.

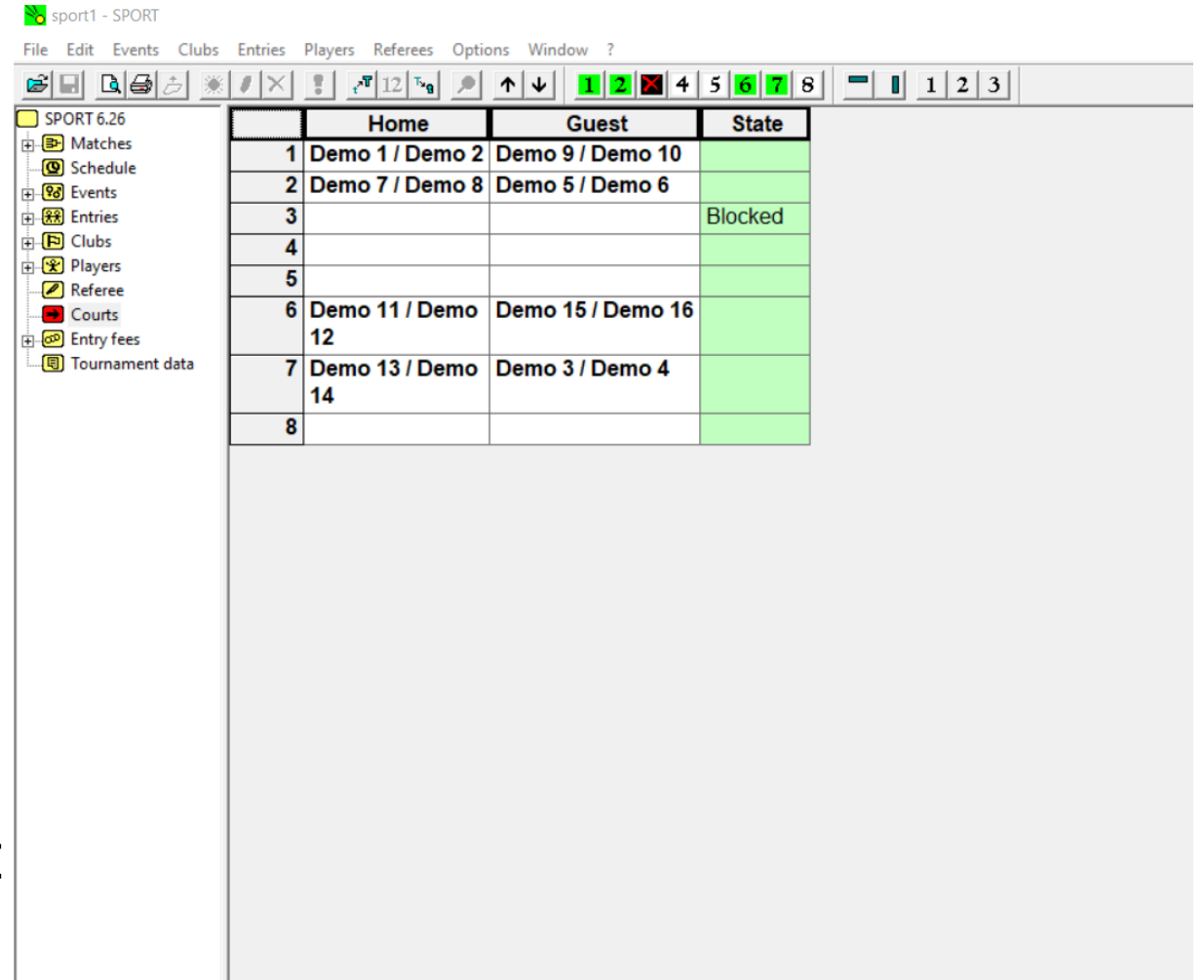


The screenshot shows the SPORT software interface. The title bar reads "sport1 - SPORT". The menu bar includes "File", "Edit", "Events", "Clubs", "Entries", "Players", "Referees", "Options", and "Window". The toolbar contains various icons for file operations and navigation. The left sidebar shows a tree view of the tournament structure, with "Tournament data" selected. The main window displays the "Options" dialog box with the following settings:

Options	
File name	
Second save file	
Name	FIF Demo
Language	English
Automatic save (sec)	30
Number of Courts	8
Referee	None
Court number selection	automatically by SPORT
Entry numbers	No
Entry fees per player	0.00
Pause display	None
Sport	Pétanque

# Courts (Banar)

- På sida for Courts (Banar) kan du sjå kva kampar som pågår på kva bane.
- Dersom ein bane er blokkert og ikkje skal spelast på (for eksempel pga ein dam eller anna hindring) kan du legge inn dette her. Programmet set ikkje opp kampar på blokkerte banar.
- Kva banar som er i bruk visast også i grønn i den øvre menylinja. Blokkerte banar visast med eit raudt kryss.

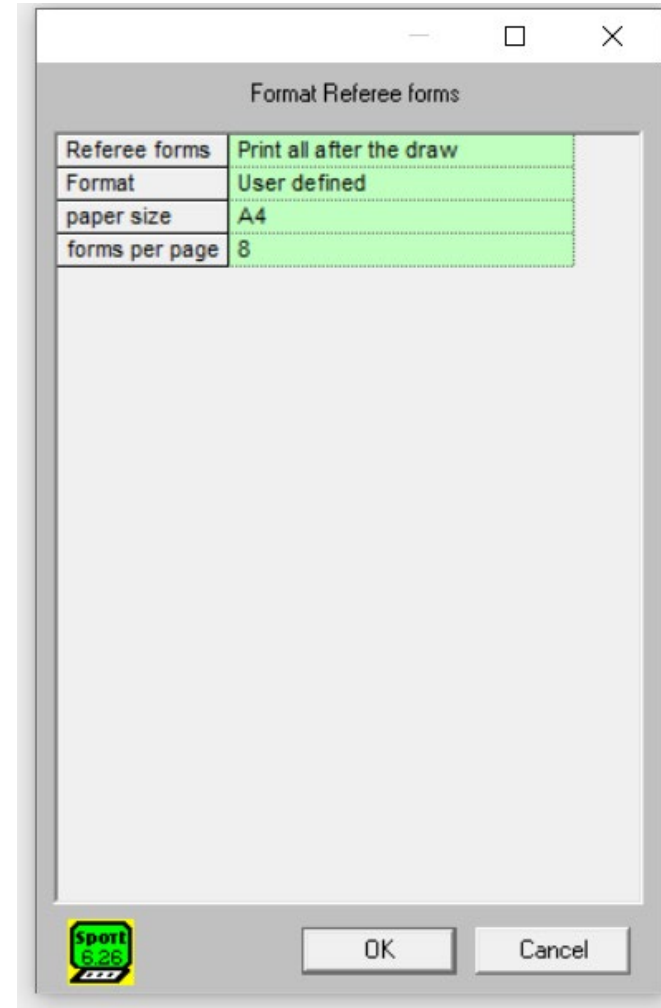


The screenshot shows the 'SPORT' software interface. The title bar reads 'sport1 - SPORT'. The menu bar includes 'File', 'Edit', 'Events', 'Clubs', 'Entries', 'Players', 'Referees', 'Options', and 'Window'. The toolbar contains various icons for file operations and navigation. On the left, a tree view shows the following items: SPORT 6.26, Matches, Schedule, Events, Entries, Clubs, Players, Referee, Courts, Entry fees, and Tournament data. The 'Courts' item is highlighted. The main window displays a table with the following data:

	Home	Guest	State
1	Demo 1 / Demo 2	Demo 9 / Demo 10	
2	Demo 7 / Demo 8	Demo 5 / Demo 6	
3			Blocked
4			
5			
6	Demo 11 / Demo 12	Demo 15 / Demo 16	
7	Demo 13 / Demo 14	Demo 3 / Demo 4	
8			

# Instillingar for utskrift

- Øverst, under Options, finn du valget for Referee Forms. Dersom turneringa di skal ha scorekort (som er lurt) treng du å sette opp dette på førehand.
- Det er lurt å ha kopla til riktig skrivar som standard, og sette det øverste valget til «Print all after the draw».
- Du kan endre formatet på scorekortet ditt. Dei to automatiske valga, Standard og Compact, er ikkje spesielt gode, og det er anbefalt å sette opp sitt eige oppsett.
- For større turneringar er det lurt å få scorekorta kompakte nok til at ein klarar 8 (maksimum) per side, for å redusere utskriftstida, samtidig som dei er så lesbare som mulig.



# Formater scorekort

- Under Options finn du også «Format Referee forms», som lar deg formatere scorekorta.
- Oppsettet er ei sport-referee.xml-fil, som også kan redigerast utanfor SPORT Software, for ekstra fleksibilitet.
- Oppsettet som er nytta under tidlegare NM visast til høgre. Dette er ikkje perfekt, men kan være eit fint utgangspunkt for iterasjon. Husk å passe på balansen mellom lesbarhet, både for spelarar og sekretariat, samtidig som du vil ha plass til så mange kort som mulig per side.

Define the format of the referee forms [sport-referee.xml]

	Left	Center	Right
1			
2	Kamp: [NO]	[EVENT]	Bane: [COURT]
3			
4	Lag:	[ENTRY1] : [ENTRY2]	
5			
6	Score:	_____ : _____	
7			
8			
9	Signatur:	_____	_____
10			
11	Mottatt:	Registrert:	Kontrollert:

SPORT 6.28

+ -

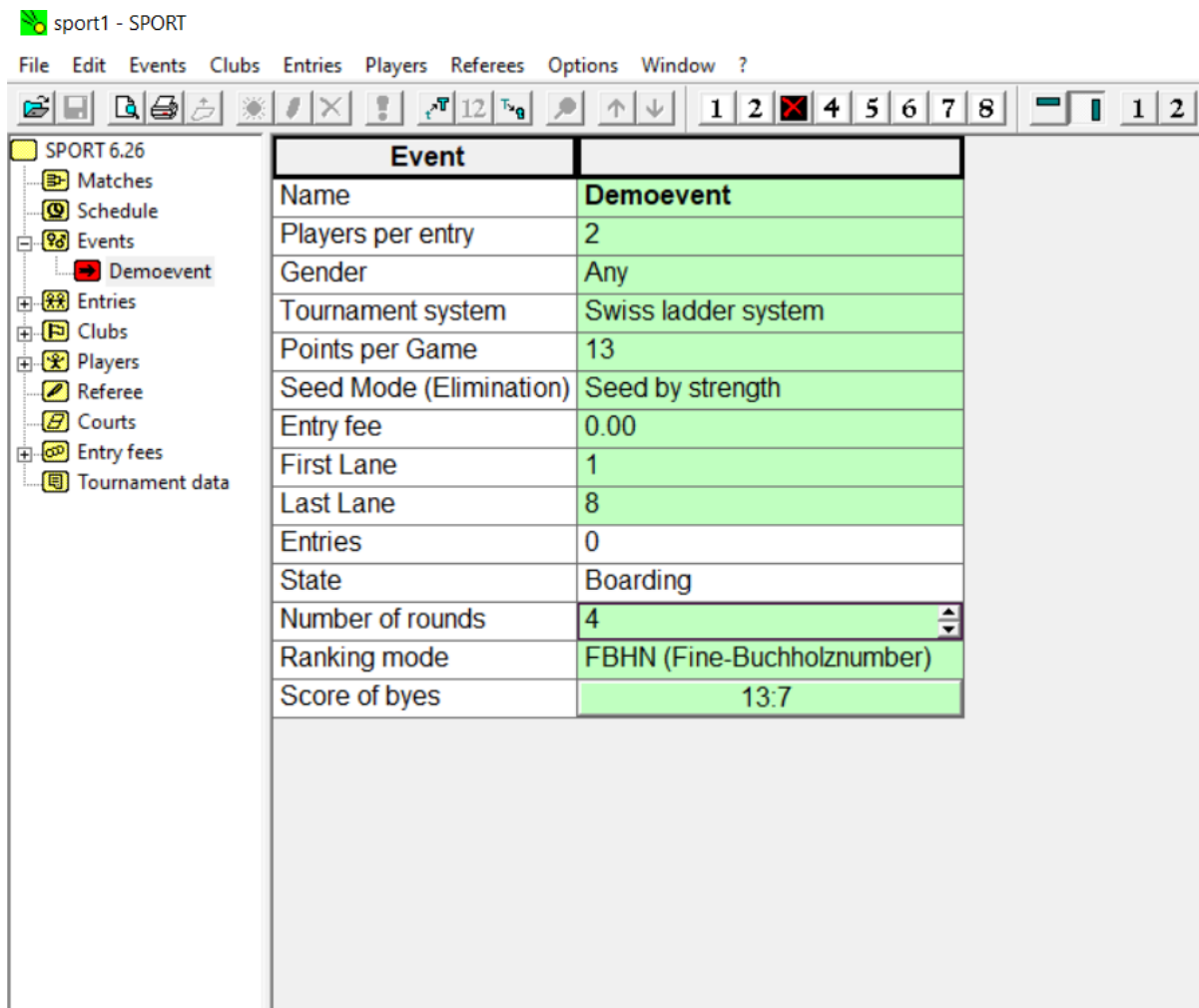
OK Cancel

# Ny event

- Event-setup
- Påmelding
- Redigere lag og spelarar
- Skrive ut påmeldingsliste
- Starte turneringa og gjere trekning
- Publisere trekninga

# Event-setup

- Ved å klikke på «Events» til venstre etterfulgt av «New»-ikonet øverst, startar du ein ny event.
- Her legg du inn:
  - Namn på turneringa.
  - Spelarar per lag (singel, dobbel eller trippel)
  - Speleform (**Swiss ladder system**)
  - Poeng per kamp (**13**)
  - Antall rundar (Avhengig av antall lag)
  - Ranking modus (**FBHN**)
  - Score for WO (**13:7**)
- Dersom du køyrer meir enn ein event samtidig, for eksempel ein kvinne og herreklasse, kan du fordele dei på ulike banar for å unngå at det blandast. «First lane» er den første banen for denne eventen, medan «Last lane» er den siste.
- Resten av instillingane er opp til deg, men det er enklast mulig om du følger oppsettet vist til høgre.
- Entries visar antallet påmeldte lag, og State viser status.



The screenshot shows the SPORT software interface. The title bar reads 'sport1 - SPORT'. The menu bar includes 'File', 'Edit', 'Events', 'Clubs', 'Entries', 'Players', 'Referees', 'Options', and 'Window'. The toolbar contains various icons for file operations and editing. The main window is divided into a left sidebar and a right main area. The sidebar shows a tree view with 'SPORT 6.26' expanded, containing 'Matches', 'Schedule', 'Events' (with 'Demoevent' selected), 'Entries', 'Clubs', 'Players', 'Referee', 'Courts', 'Entry fees', and 'Tournament data'. The main area displays a table for the 'Event' setup:

Event	
Name	Demoevent
Players per entry	2
Gender	Any
Tournament system	Swiss ladder system
Points per Game	13
Seed Mode (Elimination)	Seed by strength
Entry fee	0.00
First Lane	1
Last Lane	8
Entries	0
State	Boarding
Number of rounds	4
Ranking mode	FBHN (Fine-Buchholznumber)
Score of byes	13:7

# Antall rundar

- For å sørge for ei effektiv turnering bør antallet rundar velgast korrekt.
- Dette vil være avhengig av antallet påmeldte lag, om ein skal køyre sluttspel eller ikkje, og kor mange lag som eventuelt skal vidare til sluttspel.
- Generelt er det vanlig i norsk petanque å velge antallet rundar slik at alle med maks eitt tap er garantert med vidare til sluttspel. Avvik frå dette kan førekomme, men arrangøren må være forberedt på reaksjonar.

I ei direkte utslagsturnering, er antallet rundar,  $R$ , med  $N$  påmeldte lag gitt ved  $R = \lceil \log_2(N) \rceil$ . Dette er den mest effektive formen for utslagsturnering, og ein kan ikkje gjere det betre enn dette.

For swiss med sluttspel, vil turneringa bli mest mulig effektiv jo nærmare ein kan komme ei direkte utslagsturnering. Me seier at  $R = R_{swiss} + R_{sluttspel}$ , der den eine er rundar i swiss og den andre er rundar i sluttspel. Ved behov er det ofte mulig å sette opp ei turnering med  $R = \lceil \log_2(N) \rceil + 1$  rundar. Slike optimale oppsett finn ein helst når ein spelar veldig få rundar swiss først, og endar ofte på ein eller to rundar innleiande, noko som mange meiner er unødvendig.

Vidare løysningar vil då spele ein runde ekstra, og ende på totalt  $R = \lceil \log_2(N) \rceil + 2$  rundar. Det har her lite å seie når ein kuttar til sluttspel, då ein ofte vil ende på samme løysning likevel.

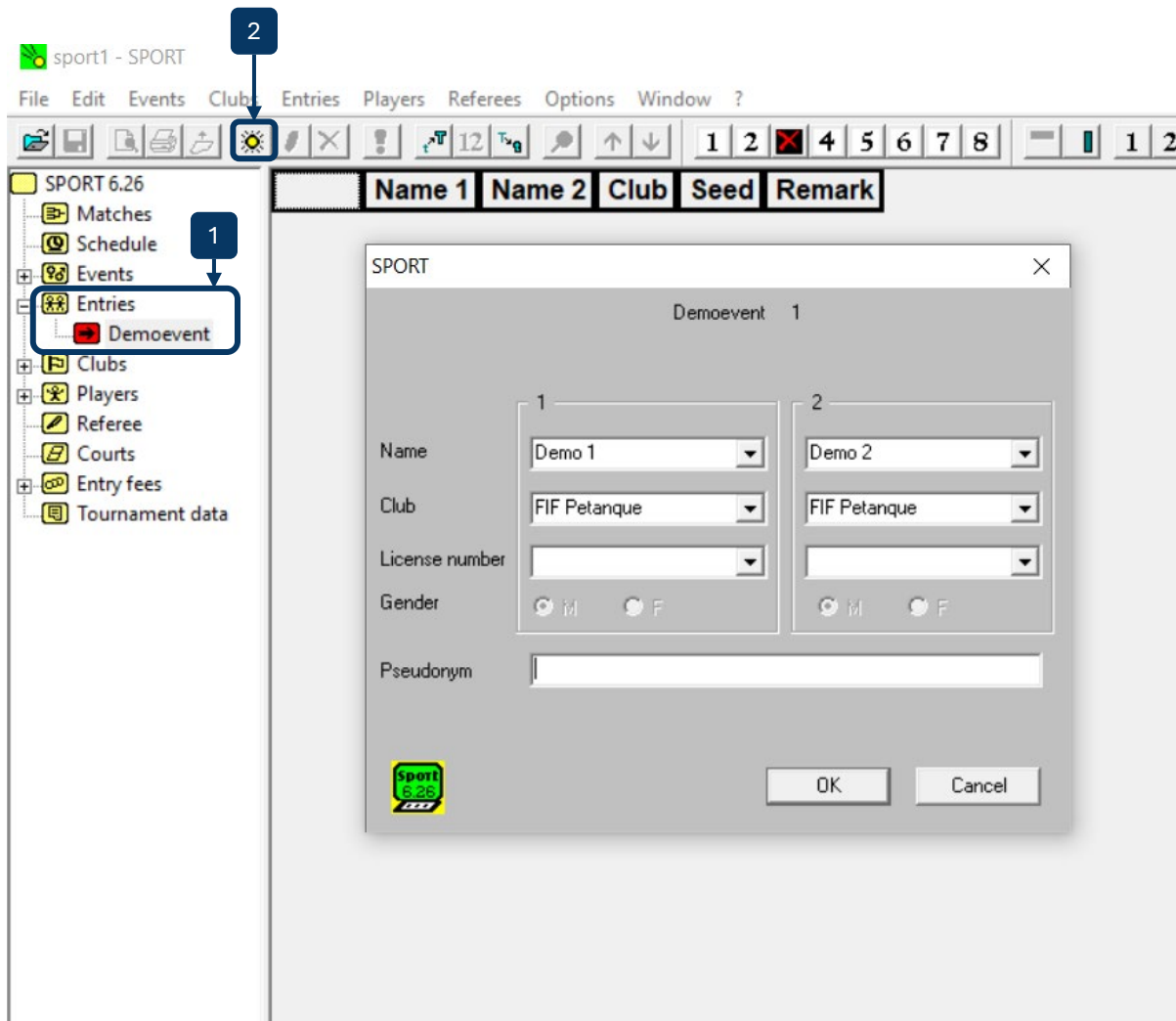
Så, eit generelt overslag for antallet rundar swiss for ei turnering med  $N$  antall lag, der ein tar  $K$  lag vidare til sluttspel, er gitt ved:

$$R_{swiss} = \lceil \log_2(N) \rceil - \log_2(K) + 2$$

Det er uansett lurt å rekne gjennom alle mulige scenario for å kontrollere, før ein bestemmer seg endelig for antall rundar. (Swiss-triangle er ein fornuftig metode. Det eksisterar også andre)

# Påmelding

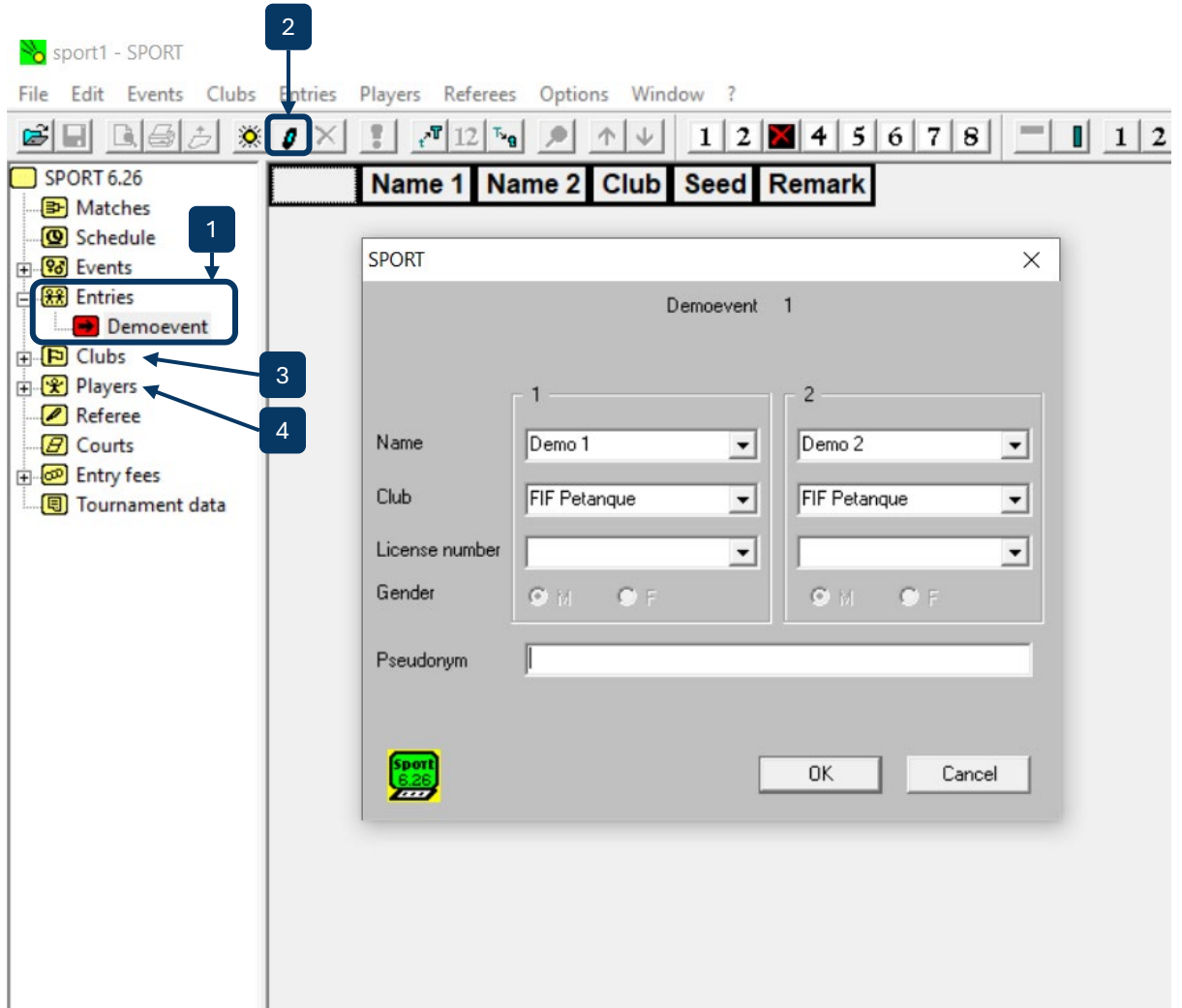
- Når du har oppretta ein ny event navigerer du til Entries (1), og klikkar på ikonet for «New» (2)
- Dersom du allereie har lagt til spelarar i denne turneringar kan du velge dei frå nedtrekksmenyen. Om ikkje må du skrive inn spelarane her.
  - Du kan også skrive inn klubbane og spelarane individuelt under «Clubs» og «Players» (Lurt å ta klubbar først)
  - Dette er meir arbeid, men gir eit betre formatert resultat om ein ønsker det.
- Det er også mulig å legge inn eit pseudonym per lag, som kan visast i staden for spelarnamn. Dette kan for eksempel være lagnamn, eller noko anna som er lettare å lese. (Spesielt i trippel kan det bli mykje info i tabellane dersom alle spelarnamna skal visast)





# Redigere lag og spelarar

- Dersom du skal endre eit lag, kan du gjere dette ved å klikke på laget i «Entries» (1), og deretter ikonet for «Edit» (2). Dette er greit å gjere dersom ein spelar skal erstattast med ein annan.
- Dersom det er ein skrivefeil i klubbnamn, er det bedre å endre dette under «Clubs» (3).
- Skrivefeil i spelarnamn er betre å endre under «Players» (4).



# Skrive ut påmeldingsliste

- Dersom du klikkar på Eventnamnet under «Entries» (1), får du opp påmeldingslista.
  - Bruk førehandsviininga til å sjå korleis utskrifta vil sjå ut. Du kan endre utskriftsretning under File og Print Orientation.
- Når du endrar tekststørrelsen her (2), endrast også tekststørrelsen på utskrifta.
- Du kan så bruke verktøyet for «Columns» til å skjule kolonnene du ikkje vil ha med. Første rad og kolonne skjulast med dei to første knappane, og vidare rader kan skruast av og på med knappane 1, 2, 3, osv (3).
- Finn eit lesbart oppsett (4), og skriv ut som pdf (5). Denne kan publiserast der du vil.

	Name 1	Name 2	Club	Seed	Remark
1	Demo 1	Demo 10	FIF Petanque		/
2	Demo 11	Demo 12	FIF Petanque		/
3	Demo 13	Demo 14	FIF Petanque		/
4	Demo 15	Demo 16	FIF Petanque		/
5	Demo 17	Demo 18	FIF Petanque		/
6	Demo 19	Demo 20	FIF Petanque		/
7	Demo 2	Demo 3	FIF Petanque		/
8	Demo 21	Demo 22	FIF Petanque		/
9	Demo 23	Demo 24	FIF Petanque		/
10	Demo 25	Demo 26	FIF Petanque		/
11	Demo 27	Demo 28	FIF Petanque		/
12	Demo 29	Demo 30	FIF Petanque		/
13	Demo 4	Demo 5	FIF Petanque		/
14	Demo 6	Demo 7	FIF Petanque		/
15	Demo 8	Demo 9	FIF Petanque		/

# Starte turneringa og gjere trekninga

- Når alle påmeldingane er gjort, og du har kontrollert at alle innstillingar er satt opp riktig, kan du starte turneringa.
- Frå Event-sida (1) klikkar du på «Start»-knappen (2). Du blir bedt om å kontrollere at alle opplysningar er riktige (3). Sjå nøye over, då det ikkje er mulig å endre dette i ettertid.
  - Dersom du har eit odde antall lag, vil du få opp her kva for eit lag som får W/O (Bye) i første runde, og du må bekrefte at dette er greit (4). I veldig spesielle situasjonar kan du seie nei, og du kan velge eit anna lag som skal få W/O.
- Når du har godkjent dette er paringa klar under «Matches». Dersom du har satt opp automatisk utskrift av scorekort vil dei no skrivast ut.

The screenshot shows the SPORT software interface. The main window displays the 'Event' configuration for 'Demoevent'. The settings are as follows:

Event	Demoevent
Name	Demoevent
Players per entry	2
Gender	Any
Tournament system	Swiss ladder system
Points per Game	13
Seed Mode (Elimination)	Seed by strength
Entry fee	0.00
First Lane	1
Last Lane	8
Entries	15
State	Boarding
Number of rounds	4
Ranking mode	FBHN (Fine-Buchholznumber)
Score of byes	13.7

Callout 1: Points to the 'Start' button in the 'Events' list on the left.

Callout 2: Points to the 'Start' button in the toolbar.

Callout 3: Points to a confirmation dialog box titled 'Are all data correct?' with the following details:

Name	Demoevent
Draw mode	Swiss ladder system
Entries	15
Seeded	0
Points per Game	13
Number of rounds	4

Callout 4: Points to a dialog box titled 'Shall Demo 1 / Demo 10 get the bye position in the first round?' with buttons for 'Ja', 'Nei', and 'Avbryt'.

# Publisere trekninga

- For å publisere trekninga går du til «Matches», eventnamnet og vidare til «Round 1» (1) og klikkar på «Skriv ut»-ikonet (2). Her ser du også kva lag som eventuelt har W/O.
  - Her er det ikkje med kva bane kampane er sett opp på, noko som kan være lurt dersom du skal publisere trekninga i god tid før turneringsstart, og baneoppsett eventuelt kan endrast.
- Dersom trekninga skal publiserast *med* banenummer, må du gjere det i frå «Matches» (3). Her er det meir info, så det kan være lurt å skjule ekstra kolonner ved hjelp av kolonneverktøyet. Vær obs på at W/O ikkje visast her.

SPORT 6.26

File Edit Events Clubs Entries Players Referees Options Window ?

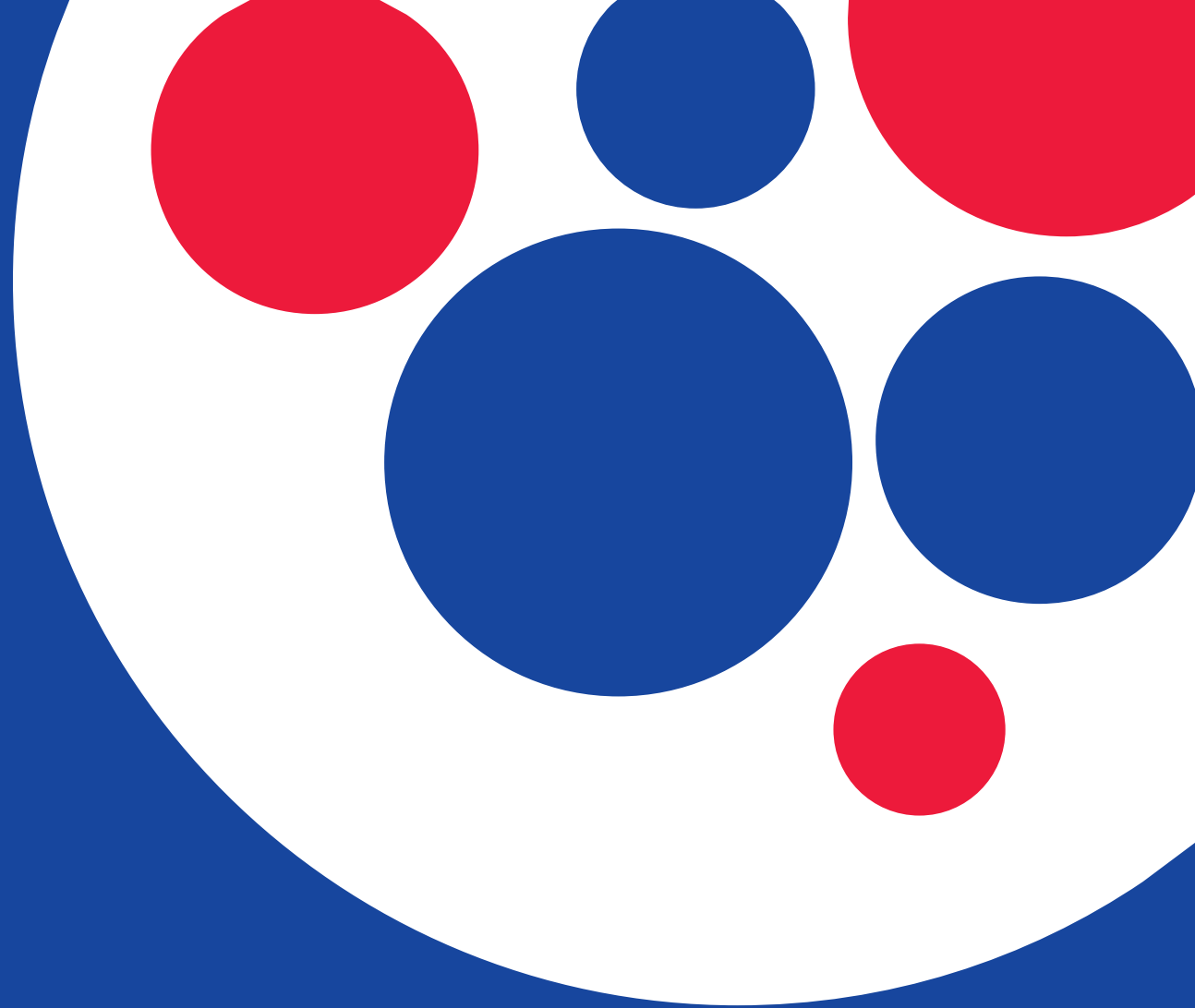
SPORT 6.26

- Matches
- Demoevent
  - Round 1
  - All Rounds
  - Ranking
- Schedule
- Events
- Entries
- Clubs
- Players
- Referee
- Courts
- Entry fees
- Tournament data

1	Home	Guest	
1	Demo 15 / Demo 16	Demo 27 / Demo 28	
2	Demo 25 / Demo 26	Demo 4 / Demo 5	
3	Demo 6 / Demo 7	Demo 13 / Demo 14	
4	Demo 8 / Demo 9	Demo 29 / Demo 30	
5	Demo 2 / Demo 3	Demo 19 / Demo 20	
6	Demo 17 / Demo 18	Demo 23 / Demo 24	
7	Demo 11 / Demo 12	Demo 21 / Demo 22	
	Demo 1 / Demo 10	Bye	13:7

# Under turneringa

- Banefordeling og walkover
- Føre inn resultat
- Fullføre turneringa
- Utskrifter undervegs
- Behandle unntak



# Banefordeling og Walkover

- Walkover (Bye)
- Banefordeling

# Walkover

- Dersom det er eit odde antall lag med, vil nokon få Walkover i kvar runde (1). W/O tellast som ein 13:7-siger (om turneringa er satt opp riktig). Dette gir ein siger, men ingen Buchholz- eller Fine Buchholzpoeng. Det er altså ingen fordel å få W/O.
- Paringa vert gjort slik at nederste lag vert tildelt W/O, om mulig. Samme lag kan ikkje få W/O fleire gonger.
- W/O i første runde vert trukke tilfeldig.

sport1 - SPORT

File Edit Events Clubs Entries Players Referees Options Window ?

SPORT 6.26

- Matches
  - Demoevent
    - Round 1
    - All Rounds
    - Ranking
  - Schedule
  - Events
  - Entries
  - Clubs
  - Players
  - Referee
  - Courts
  - Entry fees
  - Tournament data

1	Home	Guest	
1	Demo 15 / Demo 16	Demo 27 / Demo 28	
2	Demo 25 / Demo 26	Demo 4 / Demo 5	
3	Demo 6 / Demo 7	Demo 13 / Demo 14	
4	Demo 8 / Demo 9	Demo 29 / Demo 30	
5	Demo 2 / Demo 3	Demo 19 / Demo 20	
6	Demo 17 / Demo 18	Demo 23 / Demo 24	
7	Demo 11 / Demo 12	Demo 21 / Demo 22	
	Demo 1 / Demo 10	Bye	13:7

# Banefordeling

- Ved å klikke på «Matches» (1) ser du alle pågående kampar.
- Ved å klikke på ein kamp, etterfulgt av «Slett»-knappen (2), slettar du ikkje heile kampen, men du fjernar den frå pågåande kampar. Dette gjer at banen vert ledig, og du ser at kampen flyttar seg frå grøn til gul; «Running» til «Ready».
  - (Kampar hamnar i «Blocked» dersom det ikkje er nok tilgjengelige banar til å sette opp kampen)
- Når ein kamp ligg gul, i «Ready», kan du sette den i gong igjen ved å tildele den ein bane. Dette gjer du ved å skrive inn banenummer på kampen (3), eller ved å klikke på kampen etterfulgt av ein tilgjengelig bane i den øvre menylinja (4).
- På denne måten kan du flytte rundt på kva kampar som går på kva bane, ved behov.

The screenshot shows the SPORT software interface. The sidebar menu on the left has 'Matches' highlighted with a blue box and a '1' in a blue circle. The main table is divided into three sections: Running, Ready, and Blocked. The 'Running' section has a row with a red 'X' in a blue box and a '2' in a blue circle. The 'Ready' section has a row with a yellow box and a '3' in a blue circle. The 'Blocked' section is empty. The top menu bar has a '4' in a blue circle pointing to the '4' button.

Match	Lane	Running		Round
1	6	Demo 15 / Demo 16	Demo 27 / Demo 28	1
2	5	Demo 25 / Demo 26	Demo 4 / Demo 5	
3	7	Demo 6 / Demo 7	Demo 13 / Demo 14	
4	8	Demo 8 / Demo 9	Demo 29 / Demo 30	
6	4	Demo 17 / Demo 18	Demo 23 / Demo 24	

Match	Ready		Round
5		Demo 2 / Demo 3    Demo 19 / Demo 20	1
7		Demo 11 / Demo 12    Demo 21 / Demo 22	

Match	Blocked		Round
-------	---------	--	-------



# Resultatføring

- Føre inn resultat
- Kontrollere eller vise resultat
- Siste resultat

# Føre inn resultat

- Frå samme side fører du inn resultat frå ferdige kampar.
- Ved å klikke på det grønne feltet til høgre (1) får du muligheten til å skrive inn den ferdige scoren.
- Eit par merknadar:
  - SPORT Software godtar bare at vinnarlaget tar 13 poeng. Dvs i tilfeller der ein er ferdig på tid må scoren justerast i ettertid for å få vinnarlaget opp på 13 poeng. Eksempel: 10-7 etter at tida er ute vert justert til 13-10 for å kunne legge resultatet inn på ein måte som bevarar målforskjellen.
  - Dersom første lag endar med mindre enn 10 poeng, for eksempel 7, må ein skrive inn 0 først, altså 07, for at programmet skal godta det. Du kan altså ikkje skrive 7:13, men må skrive 07:13. (Dersom lag 2 har mindre enn 10 poeng kan du skrive 13:7, og programmet godtar det)

sport1 - SPORT

File Edit Events Clubs Entries Players Referees Options Window ?

SPORT 6.26

- Matches
  - Demoevent
    - Round 1
    - All Rounds
    - Ranking
  - Schedule
  - Events
  - Entries
  - Clubs
  - Players
  - Referee
  - Courts
  - Entry fees
  - Tournament data

Match	Lane	Running		Round
1	6	Demo 15 / Demo 16	Demo 27 / Demo 28	06:13
2	5	Demo 25 / Demo 26	Demo 4 / Demo 5	:
3	7	Demo 6 / Demo 7	Demo 13 / Demo 14	:
4	8	Demo 8 / Demo 9	Demo 29 / Demo 30	:
6	4	Demo 17 / Demo 18	Demo 23 / Demo 24	:
5	1	Demo 2 / Demo 3	Demo 19 / Demo 20	:
7	2	Demo 11 / Demo 12	Demo 21 / Demo 22	:
Match		Ready		Round
Match		Blocked		Round

# Kontrollere og vise resultat

- Når eit resultat er ført inn vert det borte fra lista over pågåande kampar.
- For å kontrollere resultatet, navigerar du vidare til «Round 1» (eller ein annan riktig runde) (1). Her ser du alle kampar, også dei med resultat og W/O.
- Dersom eit resultat er ført feil kan du klikke på resultatet (2), etterfulgt av «Edit» (3) i den øvre menylinja, og skrive inn eit nytt resultat (4). (Paradoksalt nok kan du ikkje gjere dette for å legge inn eit nytt resultat).
  - Ved å klikke på eit lag (5), etterfulgt av «Edit» (3), kan du bytte plass på to lag. Dette kan du gjere så mange gongar du vil. Det er altså mulig å 'rette opp' i ei trekning i ettertid, men det er mykje styr og arbeid, og sjeldan eller aldri tilrådelig.

The screenshot shows the SPORT software interface. The main window displays a table of matches with columns for match number, Home team, Guest team, and Score. A dialog box titled 'EDIT' is open, prompting the user to enter the correct result for a specific match. The dialog box contains a score input field (6:13), a Referee field, and a Comment field. The 'OK' and 'Cancel' buttons are visible at the bottom right of the dialog box.

1	Home	Guest	
1	Demo 15 / Demo 16	Demo 27 / Demo 28	6:13
2	Demo 25 / Demo 26	Demo 4 / Demo 5	
3	Demo 6 / Demo 7	Demo 13 / Demo 14	
4	Demo 8 / Demo 9	Demo 29 / Demo 30	
5	Demo 2 / Demo 3	Demo 19 / Demo 20	
6	Demo 17 / Demo 18	Demo 23 / Demo 24	
7	Demo 11 / Demo 12	Demo 21 / Demo 22	
	Demo 1 / Demo 10	Bye	13:7

# Føre siste resultat i ein runde

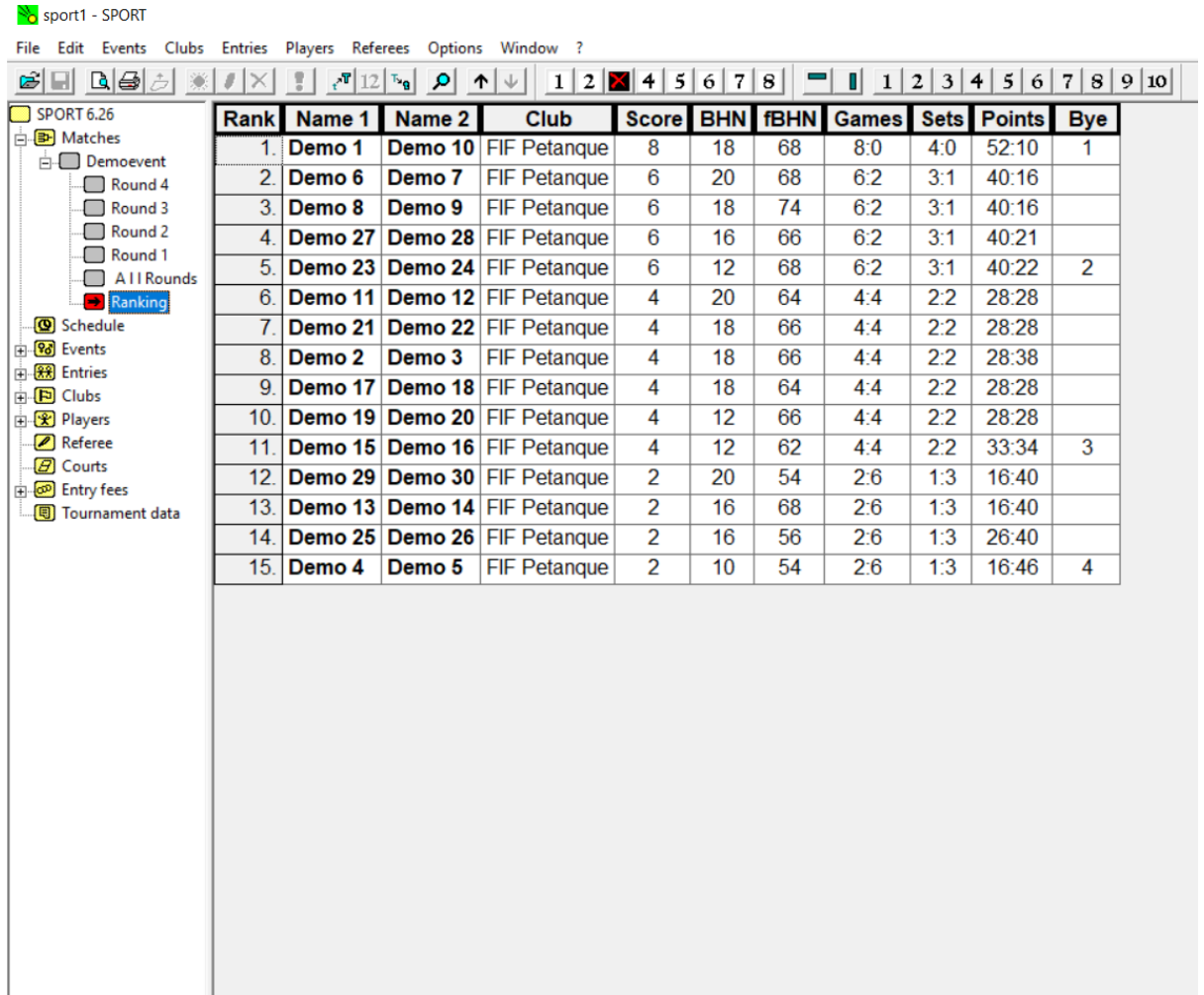
- I samme øyeblikk som du skriv inn siste resultat i ein runde vert neste runde trukke og starta. Sidan paringa i neste runde er basert på stillinga i runden før, er det *veldig* viktig å være sikker på at alle resultat er ført riktig før ein legg inn siste resultat.
- Det er altså ikkje nok å kontrollere resultatata *etter* at runden har starta; dette må gjerast i forkant.
- Når ein runde først er trukke er det ikkje mulig å slette runden for å pare på ny.
- Det einaste alternativet er å ha ein backup av turneringsfila frå før neste runde vart trukke.



# Fullføre turneringa

# Fullføre turneringa

- Turneringa vert fullført i det du legg inn siste resultat i siste runde. Du treng ikkje gjere noko meir, og tabellen vert oppdatert automatisk.



The screenshot shows the SPORT software interface. The main window displays a ranking table for a tournament. The table has columns for Rank, Name 1, Name 2, Club, Score, BHN, fBHN, Games, Sets, Points, and Bye. The data is as follows:

Rank	Name 1	Name 2	Club	Score	BHN	fBHN	Games	Sets	Points	Bye
1.	Demo 1	Demo 10	FIF Petanque	8	18	68	8:0	4:0	52:10	1
2.	Demo 6	Demo 7	FIF Petanque	6	20	68	6:2	3:1	40:16	
3.	Demo 8	Demo 9	FIF Petanque	6	18	74	6:2	3:1	40:16	
4.	Demo 27	Demo 28	FIF Petanque	6	16	66	6:2	3:1	40:21	
5.	Demo 23	Demo 24	FIF Petanque	6	12	68	6:2	3:1	40:22	2
6.	Demo 11	Demo 12	FIF Petanque	4	20	64	4:4	2:2	28:28	
7.	Demo 21	Demo 22	FIF Petanque	4	18	66	4:4	2:2	28:28	
8.	Demo 2	Demo 3	FIF Petanque	4	18	66	4:4	2:2	28:38	
9.	Demo 17	Demo 18	FIF Petanque	4	18	64	4:4	2:2	28:28	
10.	Demo 19	Demo 20	FIF Petanque	4	12	66	4:4	2:2	28:28	
11.	Demo 15	Demo 16	FIF Petanque	4	12	62	4:4	2:2	33:34	3
12.	Demo 29	Demo 30	FIF Petanque	2	20	54	2:6	1:3	16:40	
13.	Demo 13	Demo 14	FIF Petanque	2	16	68	2:6	1:3	16:40	
14.	Demo 25	Demo 26	FIF Petanque	2	16	56	2:6	1:3	26:40	
15.	Demo 4	Demo 5	FIF Petanque	2	10	54	2:6	1:3	16:46	4

# Utskrifter undervegs

- Nye scorekort
- Alle kampar
- Rankingtabell

# Utskrifter undervegs

- Undervegs i turneringa kan det være fleire utskrifter som er aktuelle.
- For å skrive ut nye scorekort, for eksempel dersom banen eller kampen er endra, går du til aktive kampar, «Matches» (1), velger den aktuelle kampen (2), og klikkar på utskriftsikonet (3). Du vil sjå at ikonet til høgre for utskriftsikonet vert aktivert (4). Om du så klikker på ein annan kamp, etterfulgt av utskriftsikonet igjen, kan du legge eit nytt scorekort til utskrifta. Slik kan du skrive ut fleire scorekort på samme ark, for å spare både papir og tid. Når alle scorekorta er lagt til, startar du utskrifta ved å klikke på ikonet til høgre for utskriftsikonet.
- For å skrive ut alle kampane går du til samme side, «Matches», men i staden for å klikke på ein av kampane held du markeringa på feltet «Matches» (2) i menyen til venstre og klikkar på utskriftsikonet (3).
- For å skrive ut tabellen undervegs går du til «Ranking» (5) under «Matches» og eventnamnet, og klikkar på utskriftsikonet.
- Ved utskrift av kampar og tabell er det lurt å tilpasse utskriftsretning, skriftstørrelse, samt kva kolonner som er skjult og synlig. Bruk førehandsvisinga til å tilpasse.

The screenshot shows the SPORT software interface. The left sidebar contains a tree view with categories like Matches, Demoevent, Round 1, All Rounds, Ranking, Schedule, Events, Entries, Clubs, Players, Referee, Courts, Entry fees, and Tournament data. The main window displays a table of matches with columns for Match, Lane, Running, and Round. The table is divided into 'Running' and 'Ready/Blocked' sections. Numbered callouts 1-5 point to specific actions: 1. 'Matches' in the sidebar, 2. a match entry in the table, 3. the print icon, 4. the active print icon, and 5. 'Ranking' in the sidebar.

Match	Lane	Running		Round
1	2	Demo 6 / Demo 7	Demo 22 / Demo 23	1
2	8	Demo 24 / Demo 25	Demo 17 / Demo 18	
3	1	Demo 13 / Demo 14	Demo 11 / Demo 12	
4	6	Demo 26 / Demo 27	Demo 20 / Demo 21	
5	5	Demo 4 / Demo 5	Demo 28 / Demo 29	
6	4	Demo 8 / Demo 9	Demo 19 / Demo 2	
7	7	Demo 15 / Demo 16	Demo 3 / Demo 30	
Match		Ready		Round
Match		Blocked		Round



# Behandle unntak

- Eit lag trekker seg før turneringa
- Eit lag trekker seg undervegs i turneringa
- Feilført resultat i ein tidlegare runde

# Lag trekker seg før turneringa

- Dersom eit lag trekker seg *før* turneringa, og *før* trekninga er gjort, går du til «Entries» (1), markerar laget som har trukke seg (2) og slettar det med slett-ikonet (3). Du kan fortsette på vanlig måte.
- Dersom eit lag trekker seg *før* turneringa, men *etter* at trekninga er gjort, navigerar du også til «Entries» og slettar laget. Dersom det no er eit odde antall lag påmeldt vil den opprinnelige motstandaren få W/O i første runde. Dersom det var eit odde antall lag, slik at det no er eit like antall lag, vil laget som hadde W/O i utgangspunktet bli para mot det nye ledige laget.
  - SPORT Software nyttar klubbseeding for første runde, for å, i den grad det er mulig, unngå at lag frå samme klubb møter kvarandre. Dersom eit lag trekker seg kan ein likevel få situasjonar der to lag frå samme klubb møter kvarandre i runde 1. På grunn av dette er det lurt å vente så lenge som praktisk mulig med å gjere trekninga, og ikkje publisere den unødig tidlig.

The screenshot shows the SPORT software interface. The main window displays a table with columns: Name 1, Name 2, Club, and Remark. The table contains 15 rows of demo matches. A dialog box is open in the foreground, asking for confirmation to delete a specific entry.

	Name 1	Name 2	Club	Remark
1	Demo 1	Demo 10	FIF Petanque	/
2	Demo 11	Demo 12	FIF Petanque	/
3	Demo 13	Demo 14	FIF Petanque	/
4	Demo 15	Demo 16	FIF Petanque	/
5	Demo 17	Demo 18	FIF Petanque	/
6	Demo 19	Demo 2	FIF Petanque	/
7	Demo 20	Demo 21	FIF Petanque	/
8	Demo 22	Demo 23	FIF Petanque	/
9	Demo 24	Demo 25	FIF Petanque	/
10	Demo 26	Demo 27	FIF Petanque	/
11	Demo 28	Demo 29	FIF Petanque	/
12	Demo 3	Demo 30	FIF Petanque	/
13	Demo 4	Demo 5	FIF Petanque	/
14	Demo 6	Demo 7	FIF Petanque	/
15	Demo 8	Demo 9	FIF Petanque	/

The dialog box contains the text: "SPORT" and "Do you really want to delete Demo 1 / Demo 10?". It has two buttons: "Ja" and "Nei".

# Lag trekker seg undervegs i turneringa

- Dersom eit lag trekker seg undervegs i turneringa, kan du også navigere til «Entries» (1) og slette laget. Dersom runde 1 er ferdig, og laget har spela, vil det få status som «Inactive» her (2).
- Det er forskjell på *når* i ein runde du slettar laget, dersom laget trekker seg undervegs i ein runde.
  - Dersom du slettar laget etter at runden er para, men før laget sitt resultat er lagt inn, vil SPORT Software anten gi W/O eller pare motstandarlaget med eit anna lag, lik som på forrige side. Dette kan føre til at to lag møtest om igjen, noko som ikkje er å føretrekke. Det riktige å gjere i desse situasjonane er å legge inn resultatet 13:7, for deretter å trekke laget, sjølv om dette vil føre til at to lag står og ser på kvarandre. Det samme må gjerast dersom runden har starta, og spelinga har begynt, før laget må trekke seg.
- Dersom laget trekker seg *etter* at ein runde er ferdigspelt, må du først legge inn resultatet for denne kampen, slette laget, og til slutt legge inn siste resultat. Dette sikrar at paringa vert riktig vidare i neste runde, og det er ikkje mulig å legge inn resultat i kampen for eit lag som har trekt seg før resultatet er ført inn.
- Dersom laget som trekker seg er ein del av siste kampen som er ferdig, må du sørge for å slette resultatet i ein av dei andre kampane først, slik at du kan legge inn resultatet i den aktuelle kampen og slette laget, *før* neste runde vert trukke og starta.
- Slike unntak er heldigvis sjeldne, men det er viktig å gjere det på riktig måte når det først vert aktuelt. Eit lag som trekker seg skapar krøll i turneringa uansett, og øydelegg for alle sine motstandarar. Likevel er det greit å vite korleis ein minimerar desse konsekvensane.

SPORT 6.26

File Edit Events Clubs Entries Players Referees Options Window ?

SPORT 6.26

- Matches
  - Deemoevent
    - Round 2
    - Round 1
    - All Rounds
    - Ranking
  - Schedule
- Events
  - Deemoevent
  - Entries (1)
  - Deemoevent
- Clubs
- Players
- Referee
- Courts
- Entry fees
- Tournament data

	Name 1	Name 2	Club	Rank	Remark
1	Demo 1	Demo 10	FIF Petanque	9	
2	Demo 11	Demo 12	FIF Petanque	2	
3	Demo 13	Demo 14	FIF Petanque	2	
4	Demo 15	Demo 16	FIF Petanque	9	
5	Demo 17	Demo 18	FIF Petanque	2	
6	Demo 19	Demo 2	FIF Petanque	9	
7	Demo 20	Demo 21	FIF Petanque	9	
8	Demo 22	Demo 23	FIF Petanque	9	
9	Demo 24	Demo 25	FIF Petanque	9	/ Inactive (2)
10	Demo 26	Demo 27	FIF Petanque	9	
11	Demo 28	Demo 29	FIF Petanque	2	
12	Demo 3	Demo 30	FIF Petanque	2	
13	Demo 4	Demo 5	FIF Petanque	1	
14	Demo 6	Demo 7	FIF Petanque	2	
15	Demo 8	Demo 9	FIF Petanque	2	

# Feilført resultat i ein tidlegare runde

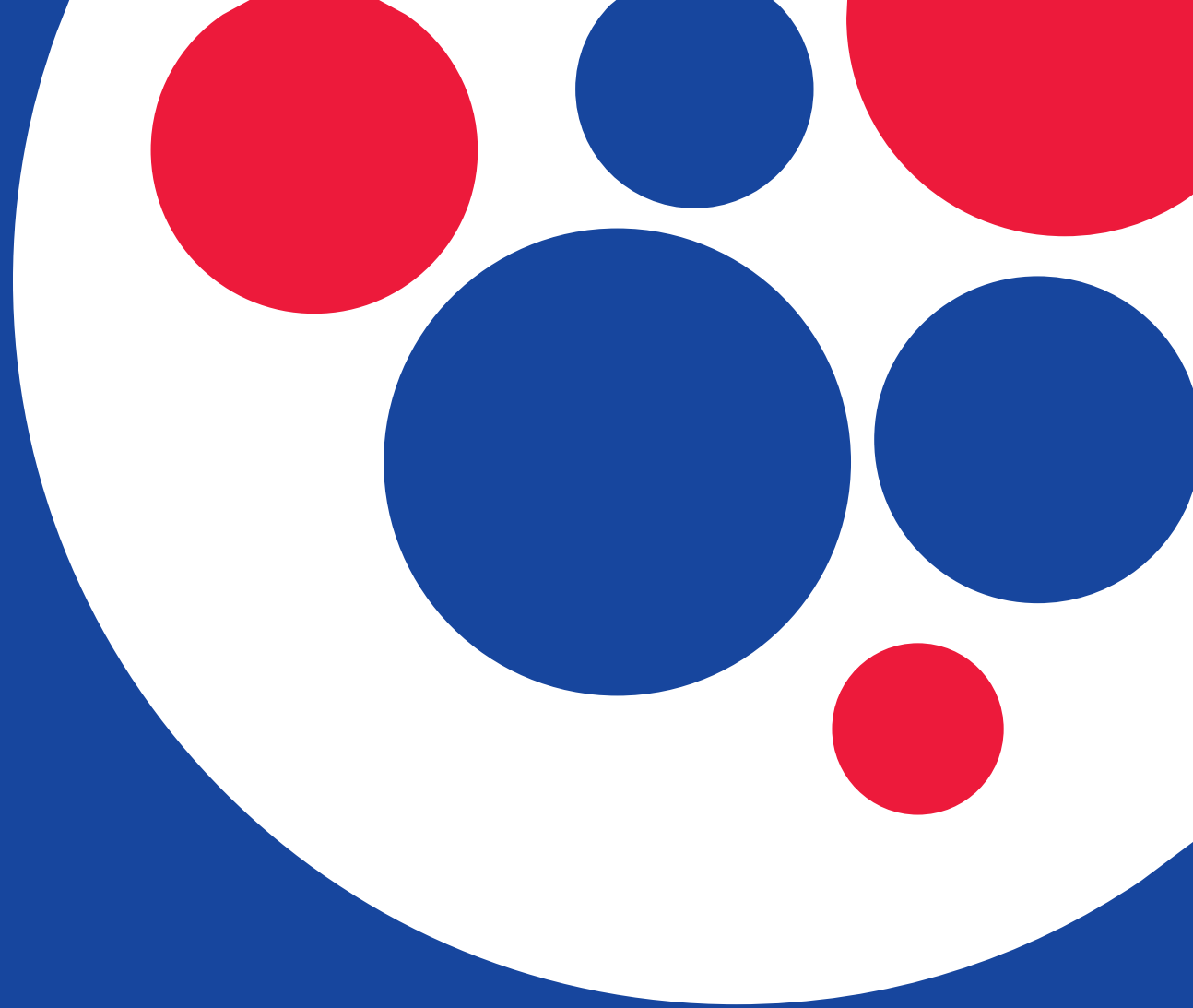
- Dersom eit resultat i ein ferdig runde er ført feil kan du rette opp i det ved å navigere til «All Rounds» eller den aktuelle runden under «Matches» (1), klikke på kampen (2), og «Edit»-knappen (3).
- Resultatet, og tabellane vil så bli oppdatert for å vise det riktige resultatet.
- Likevel vil ikkje tidlegare paringar bli omgjort, og det feilførte resultatet vil få følgefeil for andre seinare rundar. Dette vil kunne øydelegge turneringa både for laga som fekk feilført resultat, samt motstandarane i dei påverka rundane som vil få feil Buchholz- og Fine Buchholzpoeng.
- På grunn av dette er det veldig viktig å heile tida ha kontroll på at resultat var ført riktig, og å ta vare på scorekorta for å kunne ettergå påstandar om feilførte resultat.
  - Sidan ei endring i eit resultat ikkje bare påvirkar dei to laga som spela kampen, men også dei to laga sine seinare motstandarar, samt motstandars motstandarar, bør ein være svært restriktiv med å endre eit resultat som er ført inn, sjølv om laga er enige seg i mellom.

The screenshot shows the SPORT software interface. On the left, a tree view shows the match structure under 'SPORT 6.26', with 'Round 1' selected and circled in blue, with a blue '1' pointing to it. The main area displays a match table with columns for round number, home team, guest team, and score. Row 4 shows 'Demo 28 / Demo 29' vs 'Demo 1 / Demo 10' with a score of '13:1', which is circled in blue with a blue '2' pointing to it. At the top of the table, there are buttons for rounds 1 through 8, with button 3 circled in blue and a blue '3' pointing to it. An 'Edit' dialog box is open in the foreground, titled 'SPORT', with the text 'Please enter the correct result' and 'Demo 28 / Demo 29 - Demo 1 / Demo 10'. It has a score input field with '13:1' entered, and fields for 'Referee' and 'Comment'. 'OK' and 'Cancel' buttons are at the bottom right.

1	Home	Guest	
1	Demo 11 / Demo 12	Demo 22 / Demo 23	13:1
2	Demo 6 / Demo 7	Demo 20 / Demo 21	13:1
3	Demo 17 / Demo 18	Demo 19 / Demo 2	13:1
4	Demo 28 / Demo 29	Demo 1 / Demo 10	13:1
5	Demo 8 / Demo 9	Demo 15 / Demo 16	13:1
6	Demo 13 / Demo 14	Demo 26 / Demo 27	13:1
7	Demo 3 / Demo 30	Demo 24 / Demo 25	13:1

# Etter turneringa

- Skrive ut tabell
- Sette opp sluttspel



# Skrive ut tabell

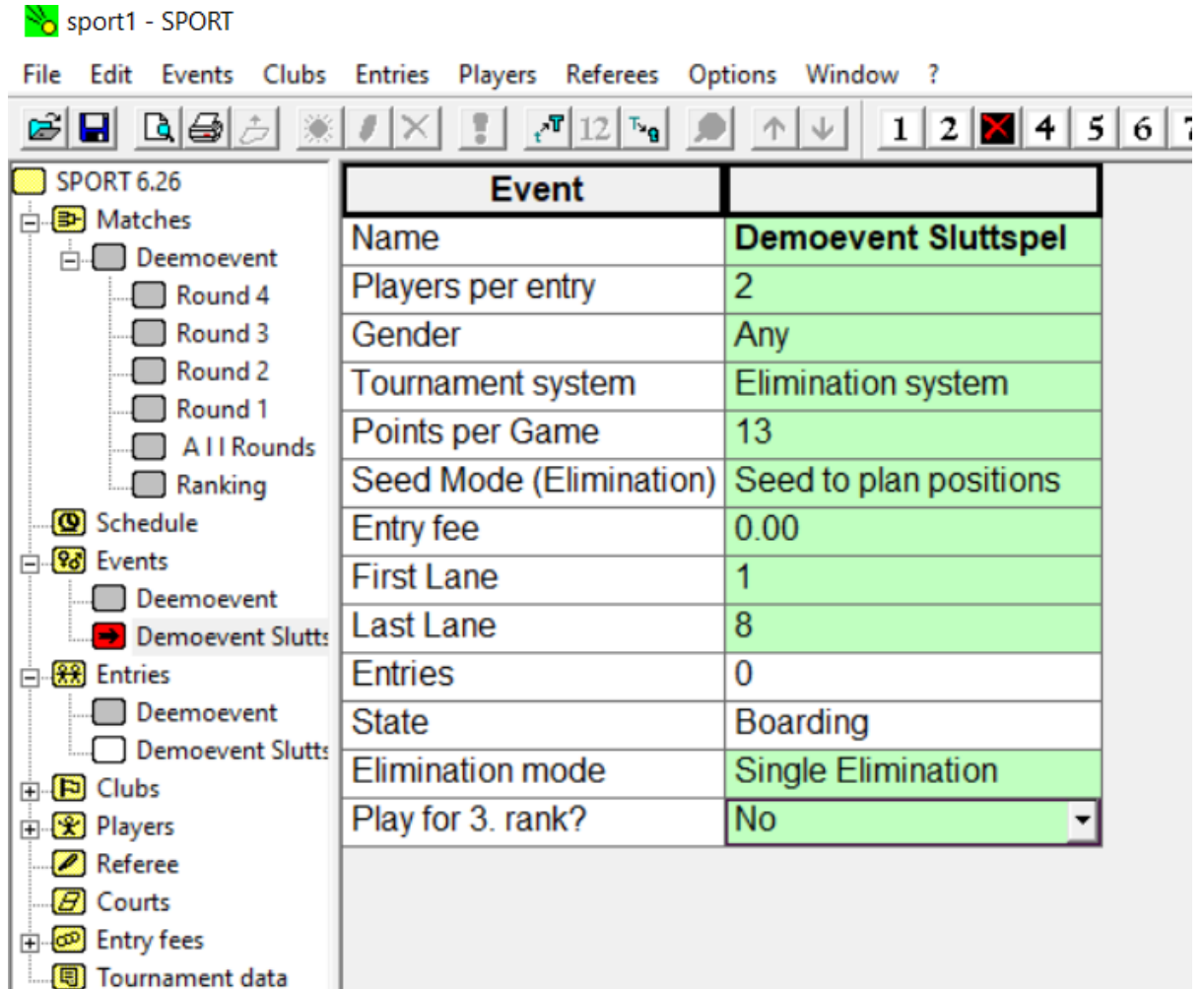
- Når turneringa er ferdig kan det være greit å skrive ut og publisere *både* den ferdige resultatlista, samt resultatet i alle kampane.
- For resultatet i alle kampane, naviger til «All Rounds» (1) under «Matches», justerer skriftstørrelse (2) og utskriftsorientasjon (3), og klikkar til slutt på utskriftsikonet (4).
- For den ferdige tabellen, navigerer du til «Ranking» (5). Her er det mykje ekstra informasjon i kolonnene som kan være lurt å ta bort (6). For eksempel er det unødvendig å ha med Score, Games og Sets, då ein av dei er nok. Pass bare på å gjere det samme kvar gong du skriv ut.
  - Du kan også ta med enno meir informasjon ved å klikke på forstørrelsesglasset i den øvre menylinja (7). Her får du opp laget sitt resultat i kvar runde, dersom du vil ha det med.

The screenshot shows the SPORT 6.26 software interface. On the left is a tree view with 'Ranking' selected. The main window displays a table with 15 rows and 16 columns. Numbered callouts indicate: 1. 'All Rounds' in the tree view; 2. Font size adjustment; 3. Print orientation; 4. Print icon; 5. 'Ranking' in the tree view; 6. Column selection (Score, Games, Sets); 7. Magnifying glass icon in the menu bar.

Rank	Name 1	Name 2	Club	Score	BHN	fBHN	Games	Sets	Points	Bye	Remark	R1	R2	R3	R4
1.	Demo 4	Demo 5	FIF Petanque	8	16	64	8:0	4:0	52:10	1		+	+	+	
2.	Demo 17	Demo 18	FIF Petanque	6	20	70	6:2	3:1	40:16		+	-	+	+	
3.	Demo 19	Demo 2	FIF Petanque	6	16	76	6:2	3:1	40:16		-	+	+	+	
4.	Demo 3	Demo 30	FIF Petanque	6	14	58	6:2	3:1	40:16		+	+	+	-	
5.	Demo 6	Demo 7	FIF Petanque	6	12	74	6:2	3:1	40:16		+	-	+	+	
6.	Demo 28	Demo 29	FIF Petanque	4	24	54	4:4	2:2	28:28		+	+	-	-	
7.	Demo 8	Demo 9	FIF Petanque	4	20	64	4:4	2:2	28:28		+	+	-	-	
8.	Demo 13	Demo 14	FIF Petanque	4	16	54	4:4	2:2	28:28		+	-	+	-	
9.	Demo 15	Demo 16	FIF Petanque	4	14	64	4:4	2:2	28:28		-	+	-	+	
10.	Demo 1	Demo 10	FIF Petanque	4	10	62	4:4	2:2	28:28		-	+	-	+	
11.	Demo 20	Demo 21	FIF Petanque	2	18	58	2:6	1:3	16:40		-	-	-	+	
12.	Demo 11	Demo 12	FIF Petanque	2	16	50	2:6	1:3	16:40		+	-	-	-	
13.	Demo 26	Demo 27	FIF Petanque	2	12	50	2:6	1:3	16:40		-	-	+	-	
14.	Demo 22	Demo 23	FIF Petanque	0	10	56	0:8	0:4	4:52		-	-	-	-	
15.	Demo 24	Demo 25	FIF Petanque	0	6	14	0:2	0:1	1:13		-	-	-	-	

# Sette opp sluttspel

- Dersom det skal settast opp eit sluttspel etter turneringa kan du gjere dette manuelt på papir, eller ein kan lage ein ny event inne i SPORT Software. Tournament System skal då settast til «Elimination System», og Elimination mode skal være «Single Elimination». Seed Mode skal settast til «Seed to plan positions», for å styre at riktig lag møtast.
  - Lag 1 møter lag 2, lag 3 møter lag 4 osv.
  - I sluttspelet er det mulig å møte lag ein har møtt før, og dette skal ikkje takast hensyn til ved oppsett av sluttspel. Det finnast ferdige system for kven som skal møte kven, basert på ein ferdig tabell.

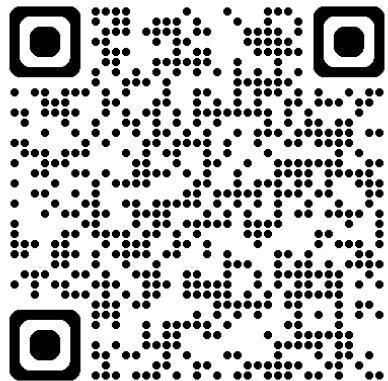


The screenshot shows the SPORT software interface. The title bar reads 'sport1 - SPORT'. The menu bar includes 'File', 'Edit', 'Events', 'Clubs', 'Entries', 'Players', 'Referees', 'Options', and 'Window'. The toolbar contains various icons for file operations and navigation. The left sidebar shows a tree view of the tournament structure, including 'SPORT 6.26', 'Matches', 'Deemoevent', 'Round 4', 'Round 3', 'Round 2', 'Round 1', 'All Rounds', 'Ranking', 'Schedule', 'Events', 'Deemoevent', 'Demoevent Sluttspel', 'Entries', 'Deemoevent', 'Demoevent Sluttspel', 'Clubs', 'Players', 'Referee', 'Courts', 'Entry fees', and 'Tournament data'. The main window displays the 'Event' configuration for 'Demoevent Sluttspel'.

Event	
Name	Demoevent Sluttspel
Players per entry	2
Gender	Any
Tournament system	Elimination system
Points per Game	13
Seed Mode (Elimination)	Seed to plan positions
Entry fee	0.00
First Lane	1
Last Lane	8
Entries	0
State	Boarding
Elimination mode	Single Elimination
Play for 3. rank?	No

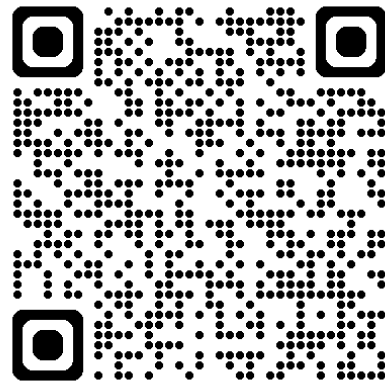
For ein meir detaljert gjennomgang,  
sjå den fulle dokumentasjonen på nettet:

**Heimeside:**



<https://sport-software.de/en/windows>

**Brukermanual (Engelsk):**



<https://sport-software.de/fileadmin/sport/manual/enu.pdf>

