Svensk Instruktionsmanual Tournament Planner



Åttonde utgåvan – Rev 2, 2026-08-02

Denna instruktionsmanual gäller från och med version 2026.1.

Innehållsförteckning

A Nedladdning av klient och licens samt installation av TP 4
B Upplägg av en tävling och Tournament Properties 5
1. Tournament Properties 5
2. Importera data från tidigare tävling. 13
3. Använd förra årets tävling som mall. 13
C Players – Spelare anmälan 14
1. Importera spelare från Online-anmälan 14
2. Manuellt 15
3. Spelardatabas 16
4. Importera spelare (spelardatabas) och anmälningar från Excel 16
5. Kontaktuppgifter anmälande förening 17
6. Klubbnamn (långt eller kort) 18
D Player Validation 19
E Import Ranking 20
F Roster - Register, Seedning, Automatuc acceptance, ”städning” och kontroll av anmälningar 21
1. Roster - Register 21
2. Automatic acceptance 21
3. Seedning 22
4. Status 23
5. Städning och kontroll av anmälningar 23
G Draws – Lottning 25
1. Add Draw 25
2. Make Draw-Lottning 29
3. Clear Draw/Ändringar i lottningen 30
H Tidsättning 31
2. Order of Play Grid 34
I Program 35
J Internet 36
1. Internetfliken 36
2. Skriva in tävlingsresultat online 39
K Användning under tävling 41
1 Matchutrop 41
2 Matches 41
3 Matchen klar – registrera resultat 41
4 Byta ut spelare i singel 42
5 Byta ut spelare i dubbel 42

6 Sätta ihop två par med skadade spelare till ett nytt par 43
7 Utskrifter 43
8 Kvalspelare 43
9 Poolsegrare 44
10 Felregistrerat resultat 44
11 Walk over (w.o.) i ett cupslutspel eller poolspel 44
12 DNS 45
13 Dubbel walk over 45
14 W.o. i huvudtävling vid tävling med kvalspel 45
15 Internet 45
16 Backup 46
17 Spel i flera hallar - resultatrapportering 46
18 Tidsangivelser och andra inställningar 46
19 Snabbkommandon 47
L Utskrifter 48
1 Partner Wanted - Öppna spelare 48
2 Utskrift av match- och domarprotokoll 48
3 Utskrift av lottning 48
4 Speakerlista 49
5 Startavgifter 49
6 Deltagarförteckning 49
7 Prisutdelning – Lista över pristagarna 49
M Tournament TV (Utgår tills vidare) 50
N Ytterligare information 51
O Historik svensk TP-manual 52
Bilaga 1 - Lathund Poolspel med Tournament Planner 53
Bilaga 2 - Lathund Set-up SGP-slutspel i TP med match om tredje pris 54

A Nedladdning av klient och licens samt installation av TP

1 Gå in på www.tournamentsoftware.com/product.
I den andra menyraden väljer du ”Tournament Planner” och sedan ”Download”.

Gå sedan ner till ”Badminton Tournament Planner”, English version, och klicka på *Download*.

Du laddar då ner programmet, tillika en demoversion, på din dator.
Om du valt ”Kör” så avslutas nedladdningen med att programmet frågar efter licens.
Alternativt så väljer du att spara ner installationsfilen på valfri plats för att sedan köra den därifrån.

2a Programvaran, Tournament Planner, stöds av följande Windowsversioner.
Windows 8 (rekommenderas inte), Windows 10 samt Windows 11.

2b Övriga systemkrav: 1 GHz processor, 1 GB RAM, 500 MB fritt diskutrymme

3 Vid installationen så skapar TP en mapp under *My Documents (Mina dokument)* som heter *Tournaments*.
I denna mapp läggs automatiskt tp-filerna upp d.v.s. respektive tävlings databas.
Här läggs också backup-filer när du gör en backup med TP.
Adresseringen kan du själv ändra om du vill under *”Extra”* och *”Options”* i själva TP-programmet.

Om du själv väljer att adressera installationen till en ”egen” mapp så blir det dit som programfilerna sparas när du skapar en tävling.

4 Ny licens beställs hos Badminton Sweden.
Skicka ett email till sverigerankingen@badminton.nu och tala om vilken förening och vem som är kontaktperson. Licensen skickas sedan inom några dagar.

Licensen (licensfilen) skickas ut i ett separat mail.
OBS! Du ska inte öppna licensfilen utan den ska sparas på lämpligt ställe på din dator.
T ex i samma mapp som TP-programmet.

5 När du öppnar en ny version av TP för första gången så måste du börja med att ladda in din licens.
Eventuellt kommer en fråga upp och då klickar du bara på ”Click here to register your…”.
I annat fall så klickar du på *”Help”* och därefter på *”Register”*.

I den bild som sedan kommer upp så hämtar du din licensfil och klickar på OK.
Programmet är nu registrerat på din förening och kan användas fullt ut.

Längst ner till vänster i programmet kan du se vilken förening/organisation som är registrerad.

6 En licens räcker ett år. I början av varje kalenderår så behövs alltså en ny licens. Viktigt då att det finns rätt uppgifter till rätt kontaktperson registrerad. Den ”gamla” licensen kan normalt användas under januari kommande år, förutsatt att du inte laddar ner en ny version av klienten.

Licensinnehavaren, föreningen, faktureras en licenskostnad av Badminton Sweden.
Den är på cirka 1000 kr för ett kalenderår.

7 Du får inte sprida licensen utanför din klubb men du kan ha en licens nedladdad på flera datorer.

8 Under ett kalenderår så kommer det några uppdateringar av TP, benämnda t ex 2026.1, 2026.2 o.s.v.
Dessa sparas ner kostnadsfritt. Kom ihåg att spara ner och installera uppdateringar när det kommer nya.

B Upplägg av en tävling och Tournament Properties

Från grundmenyn klickar du på *"Create new Tournament"* under 'Pick a Task'.
Du anger sedan namnet på TP-filen (tävlingen) och var du vill spara den.

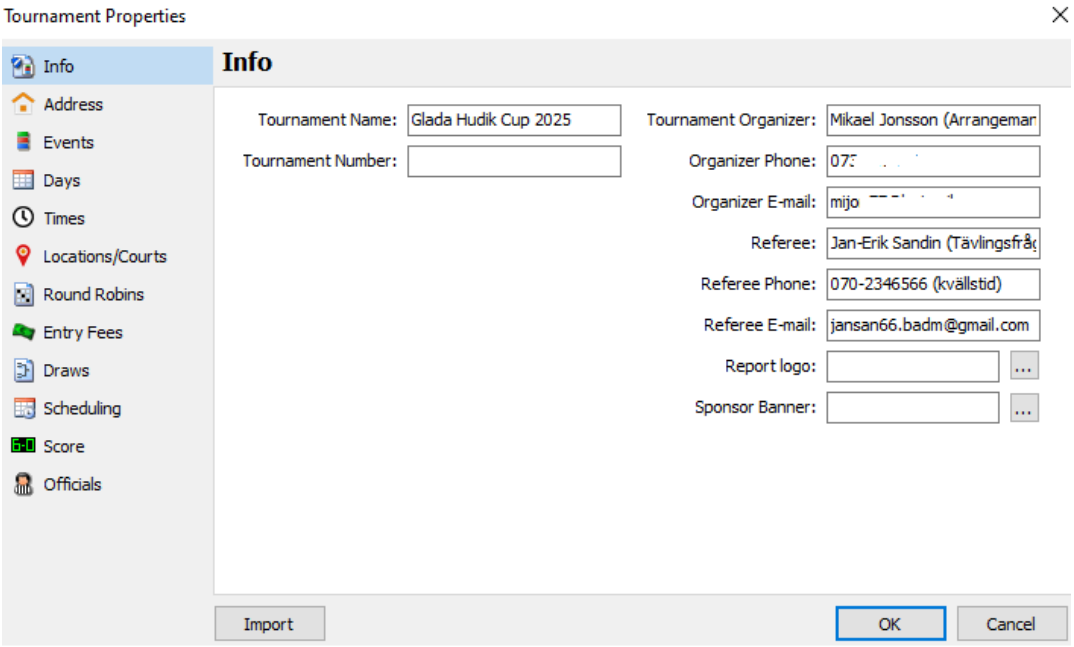
OBS! Inkludera alltid år i namnet, t ex "Glada Hudik Cup 2022".
Namnet ska vara tävlingsnamn följt av årtal med ett mellanslag emellan. Ingenting annat!
Detta är nödvändigt eftersom du annars riskerar att skriva över en befintlig tävling som har publicerats om namnet inte är unikt, vilket det blir med hjälp av årtalet.

När du gjort det så öppnas ***"Tournament Properties"***. Här väntar ett antal flikar på att fyllas i.
(Det finns också en genväg under "Pick a Task" så du kan alltid komma tillbaka till "Tournament Properties").

Om du har lagt upp en tävling tidigare finns möjligheten att enkelt importera data från den tidigare tävlingen.
Se slutet på detta avsnitt "Importera data från tidigare tävling".

1. Tournament Properties

Info



Här finns namnet som du gett din tävling, se ovan.
Namnet på tävlingen publiceras på alla utskrifter samt vid webbpublicering (se J).

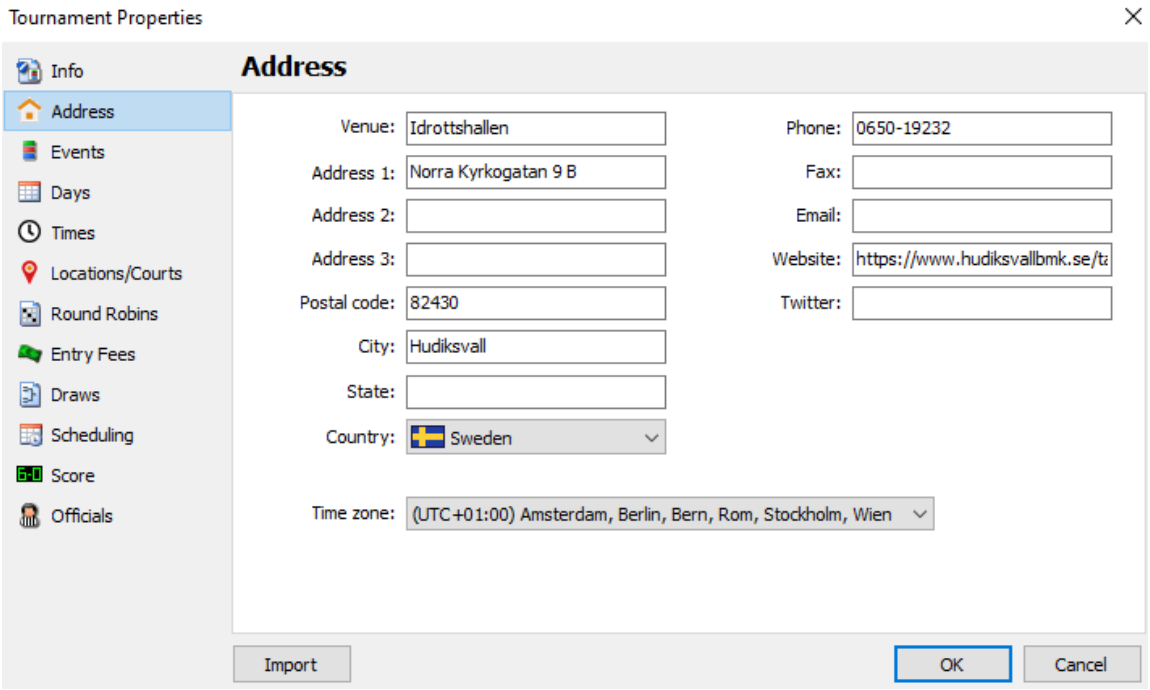
Tävlingsledningens uppgifter är viktiga att fylla i då dessa läggs upp under kontakt-uppgifter (Turnerings kontakt) vid webbpublicering.
Tournament Organizer – Namn ; Organizer Phone – Telefon ; Organizer E-mail – E-post.

Även kontaktuppgifter till referee, om det finns en särskild sådan kan skrivas in här.
Även dessa uppgifter publiceras under kontaktuppgifter vid webbpublicering, om "*Show referee*" är ibockat under fliken *General* under Internet-Publish (se J).

Här kan du också under "Report logo" lägga in bild på klubbemblem, sponsor e.d.
Filformatet måste vara jpg! Denna kommer då att komma med på olika utskrifter som du gör.
T ex utskrift av matchlista och lottningsschema.

Här kan du också under "Sponsor Banner" lägga in bild på t.ex. tävlingens huvudsponsors logga, eller vad man nu önskar. Filformatet måste vara jpg! Denna kommer då att komma med på olika utskrifter som du gör. T ex utskrift av matchlista och lottningsschema.

Adress



Här fyller du i namnet på idrottshallen (Venue) samt adressuppgifter. Dessa publiceras på tävlingssidan samt länkas google maps (se J). Se även under *LocationsCourts* nedan!

Viktigt! Under Country måste du ange *Sweden* för att kopplingen Google Maps ska fungera.

Website: Den url-adress (webbadesss) du skriver här publiceras på din tävlingssida.
Notera att det inte behöver vara en webbsida. Det kan ju också vara länkning till ett tävlingsdokument e.d. som är publicerad på webben.
OBS! Länkadressen får inte överskrida 50 tecken!

Twitter: Används inte.

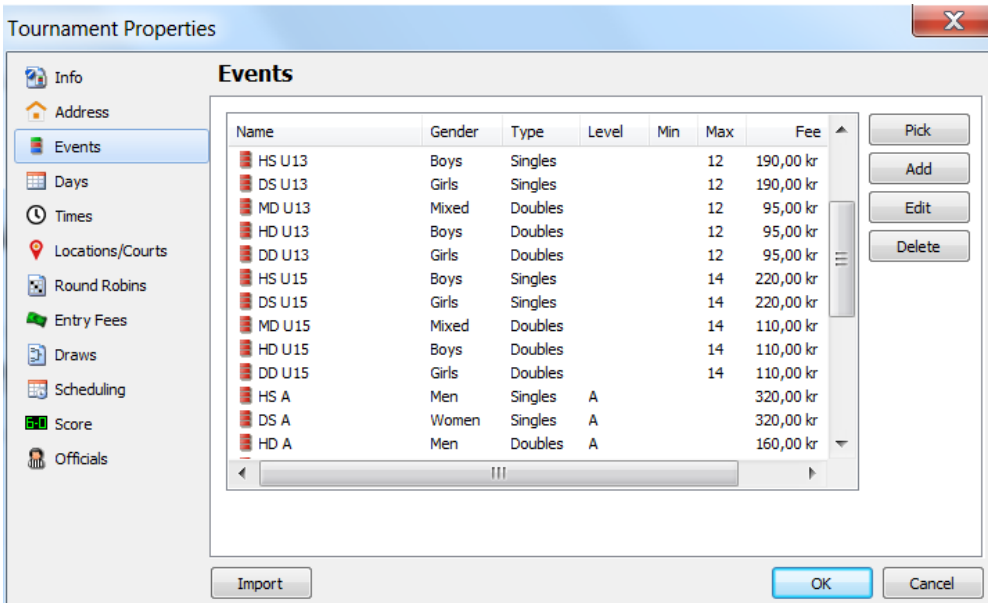
Tävlingssidan på Tournament Software



Days

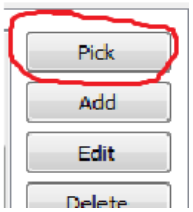
Här väljer du vilka tävlingsdagar som gäller för tävlingen.
Välj dag-ar och klicka på ”*Add*”. Dina tävlingsdagar ska vara listade i fönstret till höger.

Events



Här definierar du de olika klasserna i tävlingen. Detta ska göras enligt pkt 1 nedan!

1) Klicka på knappen *Pick* så får du upp en lista över olika tävlingsklasser.



När du härifrån väljer vilka klasser du ska ha med i tävlingen så får du rätt syntax för att det ska fungera korrekt mot såväl licensdatabasen som rankingdatabasen.

Syntax ska alltså vara t.ex. HS Elit, DS A, HD B, DD U13, HS V35, DS E+U22.
För nybörjarklass läggs ett N till efter klassen, t.ex. DD U13N (se pkt 5b).

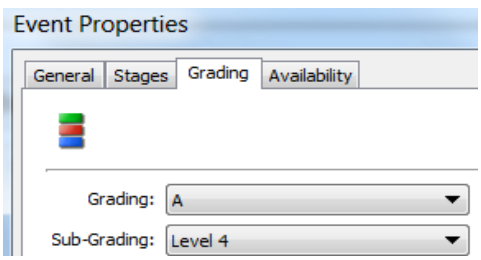
Det som är viktigt är att du då också automatiskt får korrekt uppgift om min- och max-ålder när det gäller de olika klasserna.

Välj de klasser/kategorier du vill ha med i tävlingen.

Kom ihåg att du måste ange startavgift för varje klass/kategori i din tävling.
För dubbelkategorierna så ska du ange halva startavgiften.
Du kan alltid återkomma till detta och göra önskade ändringar.

2) För varje klass måste du också ange *Grading* och *Sub-Grading*.

Dubbelklicka på klassen. Ett nytt fönster visas (Event Properties) - välj *Grading*.
Här visas nu: Grading (klass) och Sub-Grading (tävlingens nivå) som visar värdet *none*.



För Grading väljs aktuell klass. Komplettera därefter Sub-Grading genom att i rullgardinsmenyn byta ut *none* mot klassens nivå. Upprepa detta steg för tävlingens alla klasser. Uppgift om tävlingens nivå finns i tävlingskalendern på Badminton Swedens tävlingssida: https://www.tavlingskalender-badminton.nu/

Du kan också komplettera *Grading* och *Sub-Grading* vid ett senare tillfälle, men du måste göra det innan du skickar TP-filen till Badminton Sweden.

3) Om du vill/behöver kan du enkelt ta bort en klass. Markera bara den klass du vill ta bort och klicka på *Delete*. Men om du har lagt in anmälningar i klassen så måste du först ta bort alla anmälningar innan du kan ta bort klassen.

4) Om du ska tillämpa kvalspel, där du också vill ha seedning, så dubbelklickar du på de klasser där detta är aktuellt och kryssar i rutan *Sep Seeding* under General.
Se avsnitt F!

5) För den avancerade användaren finns två alternativa sätt till pkt 1 att lägga upp en ny tävling. Används endast om du med säkerhet vet att du har rätt syntax på kategorierna.

a) Du har en tidigare tävling med liknande klasser som du nu ska ha.
OBS! Du ska alltså vara i din nya tävlingsfil när du gör detta!
Klicka på *Import*.
Gå till den mapp där du har lagrat den tävling (tp-fil) du vill hämta uppgifter från.
Välj aktuell fil och bocka i vilka uppgifter du vill importera.
Klasserna läses in och läggs upp. OBS! Startavgift m.m. kan behöva justeras.

b) Skapa en klass manuellt som inte finns i registret. Börja med *"Add"*. I rutan du får upp så kan du skriva t ex HS U15N (eller valfritt namn). Under *Gender* (Kön) väljer du Men, Female eller Mixed och under *Type* är det Singles eller Doubles.

OBS! Under *Min Age* resp. *Max Age* fyller du i åldrar för ungdomsklasser respektive veteranklasser. Detta är viktigt för att Sverigerankingen ska uppdateras korrekt.
Saknas uppgift om *Min Age* resp. *Max Age* kommer rankingpoäng i Sverigerankingen att hamna i någon av seniorklasserna!
OBS! Ungdomsspelare U17 eller yngre, som har beviljats dispens för spel Elit/U22, behöver läggas in manuellt.

Använd för Ungdomsklasserna Max Age, d.v.s. för:
U9 8 **U11** 10 **U13** 12 **U15** 14 **U17** 16 **U19** 18 **U22** 21

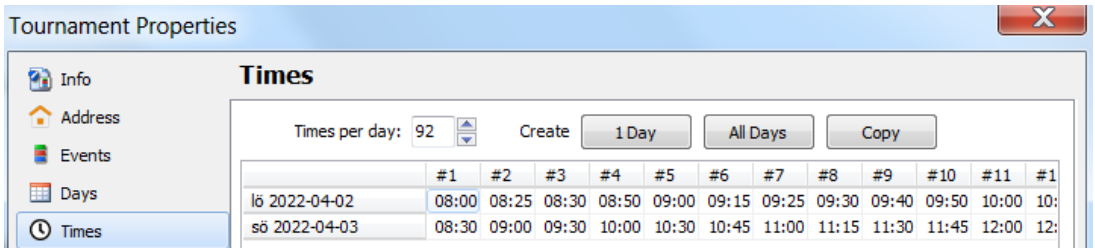
Använd för **E+U22** Min Age 18.
Använd för **Veteranklasserna** Min Age = 35, 40, 45 etc.

Klassbeteckningarna (Level) A, B, C, D finns upplagda.
Elitklassen skrivs ut som "Elit".
Gender/Kön är engelskt och anges med Men, Woman, Boys, Girls, Mixed eller Any Gender.
Du kan kryssa för de klasser som är aktuella.
OBS! Any Gender ska endast användas för U9 och U11 som inte har någon ranking.

Fyll i *Fee* (startavgift).
Klass efter klass definieras sedan på det här viset tills alla klasser är inlagda.
Du ser en sammanställning över vilka klasser du lagt upp och du kan gå in på en klass och ändra på den.

6) För internationella tävlingar används normalt syntaxen: **MS, WS, MD, WD XD**.
D.v.s. Men's Single, Woman's Single, Men's Doubles, Woman's Doubles, Mixed Doubles

Times



Här definierar du upp vilka tider matchomgångarna ska ha. De måste finnas inlagda här för att du ska kunna använda dem i tidsättningen. Det finns en automatisk modell genom att ange hur många pass du ska använda dig av på t ex lördagen (t ex 23). Ange matchlängd (t ex 30 min) och starttid (t ex 09:00).
Du kan också ange om du bara vill ha detta schema för en dag eller om det gäller alla tävlingsdagar. Då skapas automatiskt klockslagen. Om du nu från t ex kl. 17 vill ha andra tider så kan du manuellt gå in och ändra klockslagen som du vill ha det. Ställ dig på tid som du vill ändra och skriv in ny tid. Sen får du ändra resterande tider den dagen manuellt.

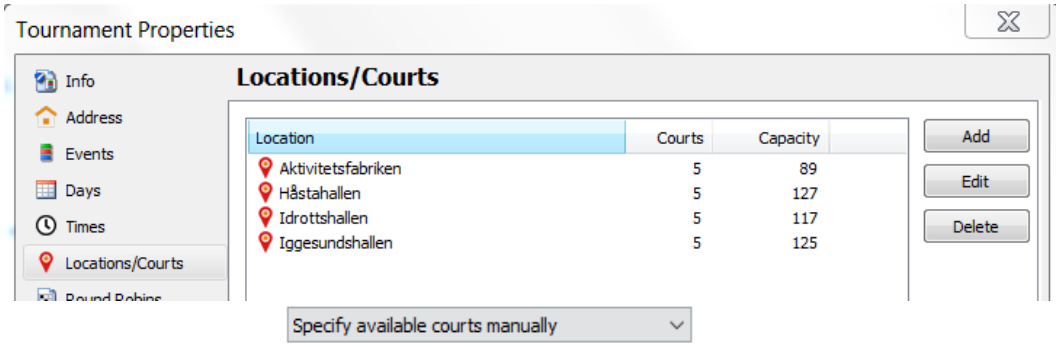
Om du i en tävling har många klasser och vill ha olika matchlängd i t ex U13 (25 min) och A-klass (30 min) så kräver det lite mer planering.
Det du kan göra är att manuellt definiera upp alla de olika klockslag du vill ha, men det kräver god koordinering. Denna modell är också användbart vid tidsättning då du har mer än en hall.

Du kan också välja att ”överutnyttja” banorna.
Den här fliken kan du komma att behöva återkomma till när du ska göra tidsättningen av tävlingen.

Du kan också *importera ett tidsschema* från tidigare tävling genom att trycka på *Import* och peka på den tp-fil som du vill använda. Då skapas samma tidssättningsschema.

Du kan ange upp till 96 olika ”timeslots” för varje tävlingsdag.

Locations/Courts



Locations

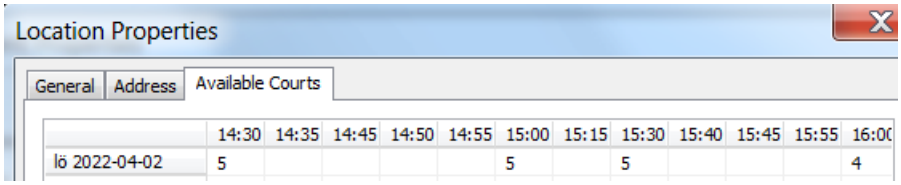
Kontrollera att det står ”Specify available courts manually” i rutan under bilden.

Börja med att trycka på Edit när du står på Main Location. Ändra namnet till hallens namn. Lägg in eventuella adressuppgifter och glöm då inte Sweden. Om du gör detta för var och en av dina spelhallar när du har spel på mer än en hall, så kommer du att få länkning till Google Maps för samtliga hallar på din turneringssida.

Sedan definierar du upp antal olika banor. Tryck på *Create* och välj hur många banor du vill ha. Här kan du ange vilket namn som helst på en bana. Använd *Edit*.

Available Courts

När alla banorna är definierade så går du in på fliken *”Available Courts”*.
Här ska du nu se ett definierat tidsschema över alla tider som du har valt under ***Times***.



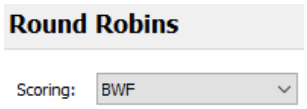
Om den inte finns med för hela dagen så stänger du ”Properties” genom att trycka på OK och sedan gå in igen. Här anger du nu hur många banor du har tillgängliga för de olika klockslagen. Du kan ange att det ska gälla hela dagen men kan också manuellt sätta olika antal banor olika klockslag om du vill det. OBS! Viktigt att du definierar upp detta annars kan du inte tidsätta.

Om du inte vill använda ett klockslag anger du helt enkelt inte några tillgängliga banor. Användbart om man har olika tidsschema på olika hallar. Se andra stycket under ***Times*** ovan!

Kontrollera på sammanställningen att hallen har en Capacity större än 0. Antal matcher bör ju här motsvara det faktiska antal matcher du räknar med på hallen. Men du kan ju också sätta en viss överkapacitet, så att du blir lite mer flexibel när du sedan ska tidsätta tävlingen.

Round Robins

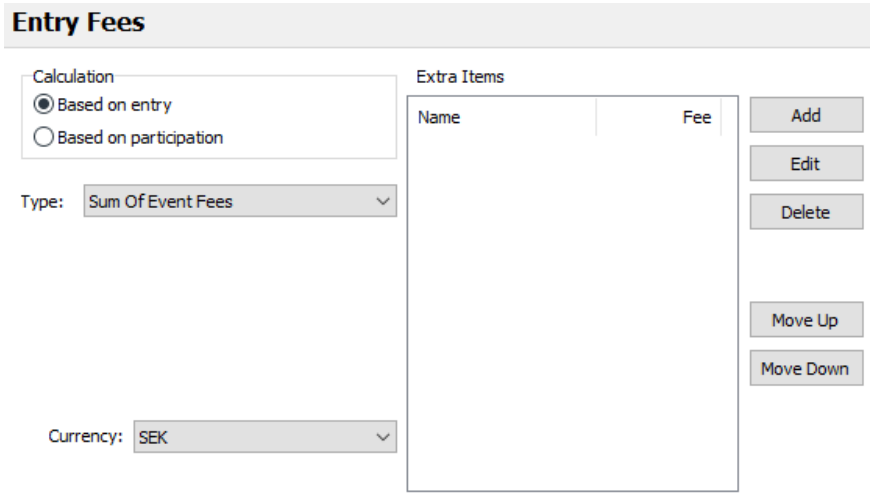
Här anger du hur segrare utses när du har poolspel. Se till att det står BWF här, vilket anger att det är BWF:s regler som gäller, vilket är de som gäller också i Sverige.



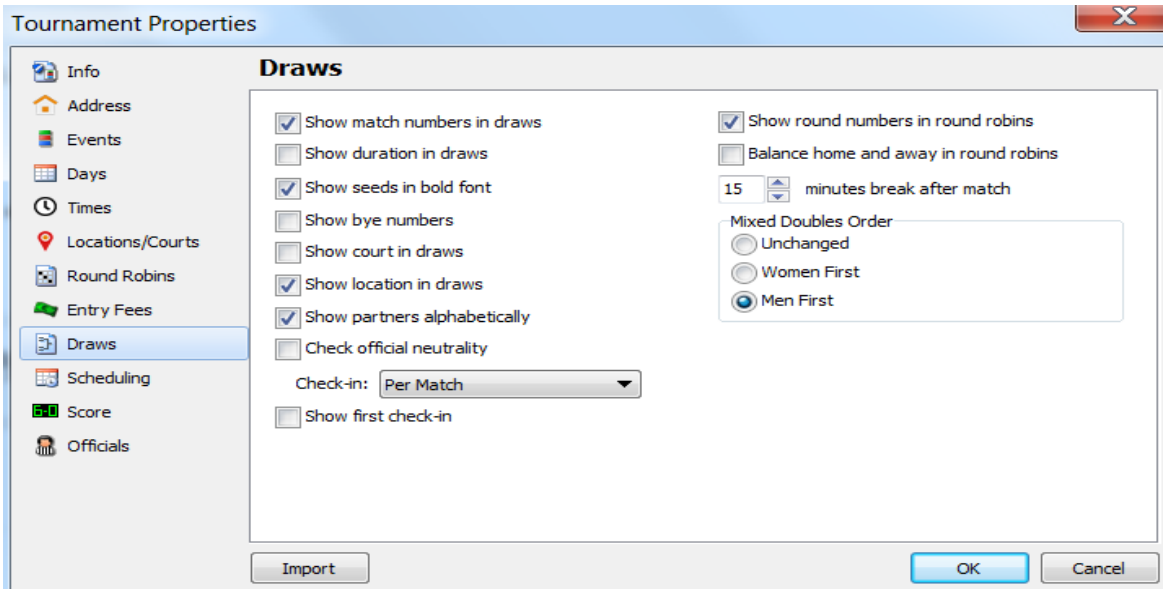
Entry Fees

Här ska ”Based on Entry” vara ikryssat och Type ska vara ”Sum Of Event Fees”.
Currency ska normalt vara ”SEK”! Se även kapitel J 1 Flik 7! Observera att detta publiceras på första sidan för Online Entry, varför det är viktigt att kontrollera att du verkligen har angett rätt valuta.

Här kan du också lägga till andra saker som t ex om du som arrangör tillhandahåller/säljer tillbehör. Detta är också information som publiceras under Online Entry när föreningar går in och anmäler.



Draws



Under fliken *Draws* kan du göra olika inställningar för din tävling.

"Show match numbers in draws" - Visar matchnummer i respektive klass som var för sig numreras från 1. Alternativt egen matchnumrering (se H)! Denna ruta ska vara ikryssad.

"Show duration in draws" – Matchlängdsstatistik som visas efter resultatet. Om du kryssar i detta, så måste det också skötas på ett bra sätt under tävlingen. Matchlängden är tiden från det matchen läggs ut till dess att matchresultat har registrerats. TP har en klocka som startar när du lägger ut en match på en bana och slutar när du rapporterar in matchens resultat. Se även K3!

"Show seeds in bold font" - Visar seedade i fet stil. Denna ruta ska vara ikryssad.

"Show bye numbers" – Visar "bye"-nummer i lottningen. Använder vi inte i Sverige.

"Show court in draws" - Visar bannummer/namn i lottningen. Normalt använder vi inte detta.

"Show location in draws" - Visar hall. Har du flera hallar kryssar du för detta.

"Show partner alphabetically" - Sorterar herr- och damdubbelpar alfabetiskt. Kryssas i.

"Check Official Neutrality"- Kontroll av tekniska funktionärers neutralitet.
Använder vi inte. Används endast vid internationella tävlingar med domare.

"Check-in" – Använder vi inte.

"Show first check-in" – Använder vi inte heller.
Denna funktion ger en signal i matchlistan när en spelare "checkar in" för första match.

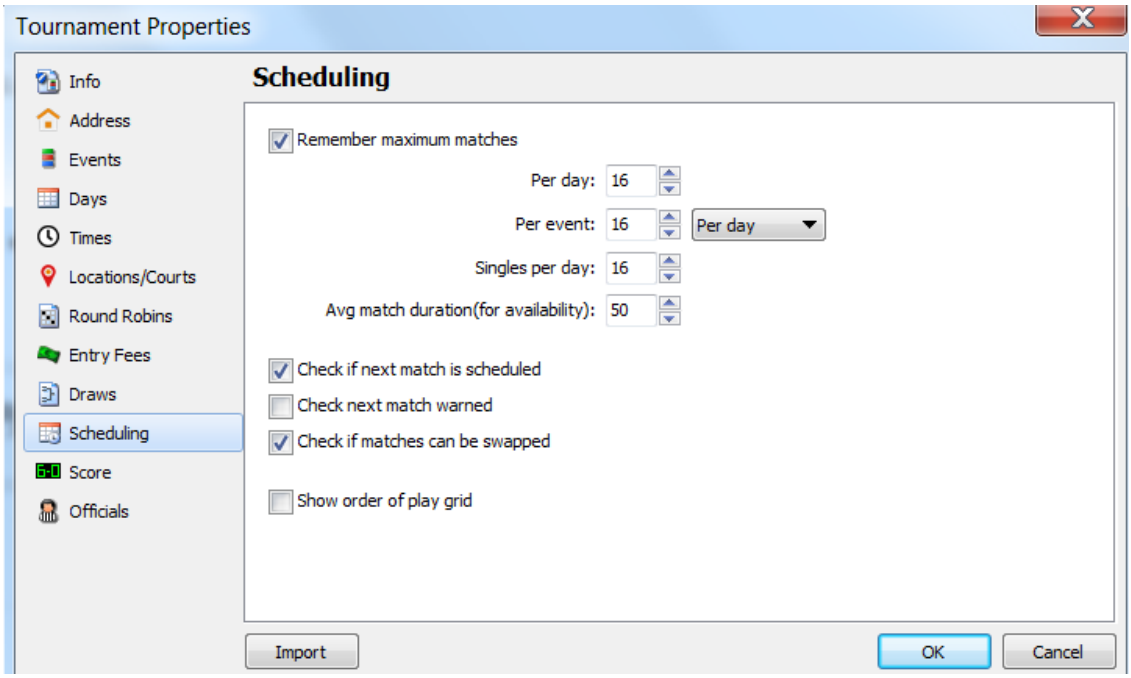
"Show round numbers in round robins" – Visar aktuell spelomgång i poolspel. T ex R1, R2.
Rekommenderas att ha ikryssad när du ska tidsätta poolspelet.
När det är klart så kan du bocka bort detta.

"Balance home and away" - Hemma/borta-matcher fördelas. Använder vi oss inte av.

"Minutes break after match" - Bevakar vila mellan matcher. Använd 15 minuter som standard.
Tävlingsbestämmelserna sektion E kapitel 5.4, rätt till paus mellan två matcher.
När du har registrerat resultat på en match så tänds en klocka som räknar ner från 15 minuter.

"Mixed doubles Order" - Om han eller hon ska visas först i mixed. Svensk standard är "Men First".

Scheduling



”Remember maximum matches”

– Per day, Per event, Singles per day

Används om du vill ställa in programmet att ge en varning när du tidsätter tävlingen och du har en spelare som överskrider max antal tillåtna matcher som du här har angett.

– Avg match duration

Användbar funktion för att få en varning när en spelares matcher tidsätts för nära inpå varandra. I bildexemplet ovan kommer du att få en varning om du tidsätter en spelares två matcher mindre än 50 minuter efter varandra.

”Check if next match is scheduled” – När ett matchresultat läggs in och sparas fås en varning om en spelares nästa match inte är tidsatt. Om man jobbar med en tävling där inte alla matcher är tidsatt från början, så rekommenderas att denna ruta är ibockad.

”Check next match warned” – Används normalt inte.

Funktionaliteten är följande. Om denna är ibockad så får du, när du har registrerat ett resultat på en match, upp en varning om när spelaren/spelarna har sin nästa match. Se K2!

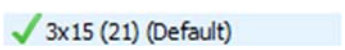
”Check if matches can be swapped” – Används normalt inte. Avancerad function vid tidsättning.

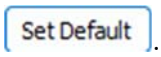
Vi hänvisar till den engelska manualen om man vill läsa mer om ”swapping matches”.

”Show order of play grid” - Om du t ex under söndagens ”finalspel” ska ha en lösning där matcherna spelas i följd utan angivna klockslag, ”Order of Play”, så kryssar du i detta. Läs mer om detta under H2.

Score

Den ska normalt vara inställd på Standard (Default) som är tre set till 15 (3x15 (21).

Om den inte är det anger du det som default. Markera 

och sedan 

.

Men du kan också definiera egna räknesätt, t ex om du vill spela 3 set till 11 eller femsetsmatcher i vissa klasser. Välj då *”Add”* och lägg upp en egen ”Score”.
Först väljer du vilket namn du vill ha på ditt räkneformat. - T.ex. ”3 set 11”.

Best of: 3
Set Type: Custom
Score: 11

Gå sedan in under fliken *”Events”* enligt ovan och koppla till de klasser/kategorier som du vill använda ditt avvikande räkneformat i.

Markera kategorin och välj *”Edit”*.
Klicka på *”Scoring format”*.
Under ”Main Draw” väljer du ditt eget räkneformat.

När du sedan registrerar resultat på dessa matcher så fungerar det precis som default 3 set till 15 d.v.s. enligt ovanstående exempel om du skriver 6 på förlorande spelare så får du automatiskt 11 på den andra spelaren.

Officials

Här registrerar du vilka domare du har.
OBS! Genom att dubbelklicka på namnet så kan du ange t.ex. tillgänglighet.
Du kan också definiera upp andra tekniska funktionärer, t ex tävlingsledare, matchledare etc.

Du kan enkelt importera dina domare, eller andra funktionärer från ett excel (3 kolumner).
Obs! Klicka på Import-knappen till höger om listan (under Delete-knappen).

Name	First Name	Country	Club

Country är landskoden. T.ex. SWE för Sverige.

2. Importera data från tidigare tävling.

Det finns ett smidigt interface när du lägger upp en tävling och har en tidigare tävling som du vill hämta parametrar ifrån. Med *Create Tournament* definieras en ny TP-fil. Därefter går du sedan in under *Tournaments Properties*, Info-fliken, så finns en ruta längst ned till vänster: *Import*.
Klicka på den. Här kan du välja vilka data du vill importera:
Organisation, Address, Events, Times, Locations, Entry Fee, Extra Items, Scoringformat och Officials.
När du kryssat i de flikar du vill ha, så får du sedan möjlighet att välja vilka av klasserna som ska med, vilka hallar, domare o.s.v.

3. Använd förra årets tävling som mall.

Ett annat alternativ till importen ovan, är att du definierar upp en ny tävling (Create Tournament) och sedan stänger programmet. Öppna sedan tävlingen du vill kopiera med Open. Gå in under rullgardinen *Tournaments* och välj ”*Save as a New Tournament*” och under ”*New Tournament File*” så väljer du filen du lade upp ovan.
Du kan sedan sätta nytt startdatum för denna nya tävling.
OBS! Göm inte bort att ändra texten under *Tournament Name* till det nya namnet!

C Players – Spelare anmälan

Om du klickar på *”Players”* i den vänstra marginalen så kommer du till spelarregistret.
Det är här alla de spelare du har med i din tävling visas. Från början är här helt tomt.

Det finns några olika sätt att lägga in spelare på.

1. Importera spelare från Online-anmälan

Om du publicerat din tävling med ”Online”-anmälan, se under avsnitt J flik 2, så hämtar du in spelare anmälda till tävlingen via en speciell funktion i programmet.
Efter att sista anmälningsdatumet har gått ut, eller rättare sagt efter withdrawal-datumet, kan du gå in och hämta in alla onlineanmälda spelare till tävlingen.

Det går att hämta spelare närhelst, men du måste alltid göra det en gång efter withdrawal-datumet d.v.s. efter tävlingens sista anmälningsdag.
Se tips nedan hur du kan göra för att löpande publicera till tävlingen spelare anmälda online!

I översta raden väljer du *”Internet”*. Här går du in när du vill hämta in anmälningar till tävlingen.
Klicka sedan på *Entries* Och därefter *Next*! Då hämtas alla anmälda spelare.
När nedladdningen är klar så visas allt in en lista. Klicka på *Next*!

Då kan anmälningarna vara fördelade på fyra flikar: New, Existing, Deleted eller Withdrawn.
Om en spelare redan skulle finnas inlagd i tävlingen men klass/kategori inte stämmer så kommer namnet att visas i rött. Du får så själv besluta om du vill lägga till spelaren eller inte.

Klicka på *Finish* för att slutföra importen. Nu sparas alla anmälningar automatiskt in i spelardatabasen och automatisk till den klass/kategori som de är anmälda till (roster). Alla uppgifter som MemberId etc kommer automatiskt med.

Slutligen får du också en fråga om du vill skriva ut de Online-anmälningar du har importerat.
Du kan välja mellan att skriva ut samtliga eller endast nytillkomna anmälningar.
Om du inte vill skriva ut något klickar du bara på *Close*.

Tips: Om du är en van TP- och datoranvändare kan du göra så här för att löpande publicera anmälningar till din tävling.

1) Ta en säkerhetskopia på din tävlingsfil (TP-filen) **och döp om den**. Du har nu en tom originalfil
2) Hämta hem onlineanmälningar som dittills gjorts och publicera tävlingen med inkomna anmälningar.
3) Se till att inte göra några ändringar i detta skede.
4) Använd din TP-kopia till att göra till aktiv tävlingsfil igen när du på nytt vill hämta hem anmälningar. Du väljer på nytt att hämta hem alla anmälningar.
5) Så kan du hålla på om du vill flera gånger, men kom ihåg att alltid ha en kopia på TP-filen till dess att du gör den definitiva inläsningen av anmälda spelare som du publicerar.
6) Först därefter kan du nu börja göra ändringar i programmet/tävlingen.

Notera att du kan lägga in spelare/anmälningar manuellt även om du har ”Online”-anmälan.
Framför allt måste man använda det t.ex. för utländska spelare/anmälningar.
Men det kan också vara t.ex. om en förening vill anmäla en damspelare i herrklass.

Ytterligare ett tillfälle kan vara om föreningen inte hunnit söka licens när anmälningstiden gått ut.
Då kan du lägga in spelaren manuellt men du måste alltid fråga efter spelarens Member-ID. Se nedan!

2. Manuellt

Tryck på knappen ”Add Player”  upptill eller välj ”Add Player” under *”Players”* rullgardin.

General

Last Name	Under ”Last name” anger du spelarens efternamn.
First name	Under ”First name” anger du spelarens förnamn.
Gender	Kön måste anges. Male (M) för herrar och Female (F) för damer.
Dateofbirth	DOB = Födelsedata. Om det skrivs in ska formatet vara YYYY-MM-DD. I spelardatabasen från Badminton Sweden finns DOB med för alla spelare (se C3).
Member-ID	Spelarens Member-ID (IID-numret som spelaren har i Idrott Online) ska läggas in. VIKTIGT! Om detta saknas sker ingen licenskontroll eller beräkning av rankingpoäng. OBS1! För utländska spelare gäller följande: Member-ID ska anges enligt syntax: Landskod+Löpnummer (3 siffror) T.ex: NOR001, NOR002, DEN001, DEN002, FIN001, SUI001 etc. OBS2! Member-ID måste för svenska spelare, som spelar för en utländsk klubb och som anmäls till svensk tävling av den utländska förening, läggas in manuellt och valideras. I annat fall kommer inte spelaren att få några rankingpoäng.
Club	Förening ska anges. Om klubben saknas i rullgardinen så kan du lägga upp en ny klubb genom att trycka på  till höger. Välj *”New”*, skriv in klubbnamnet och tryck OK.
Entry date	Anmälningsdatum sätts automatiskt till dagens datum. Kan ändras till valfritt datum.
Entry Method	Anmälningsmetod kan hoppas över men kan eventuellt vara bra för uppföljning.

Address Spelarens adressuppgifter kan hoppas över.
Om man har modul för att skicka sms och email så är det dock här under *Mobile* och *Email*, som spelarens telefonnummer/email-adress anges.

Sport Används inte längre för manuell uppdatering sedan Sverigerankingen infördes.
När du har tankat hem Sverigerankingen, se avsnitt E, så visas här spelarens alla poäng.

Events Här kryssar du i de klasser spelaren ska vara med i.
När du kryssar i en dubbelklass så ska du under *”Partner”* längst ned välja spelarens partner. Det förutsätter att hans partner lagts in redan. Om den spelaren inte finns inlagd ännu eller om spelaren är anmäld öppen så väljer du *”Partner wanted”*.

Availability Här kan du välja om spelare inte är tillgänglig under viss tid.
Kan vara användbart vid tidssättning av t ex ungdomsklasser då vi kanske inte vill att de yngsta ska starta förrän efter ett visst klockslag på morgonen eller spela efter en viss tid på kvällen.
Under lottningsprocessen måste du emellertid då välja om Availability eller klubb-klubbtillhörighet ska användas.

Fee Eventuellt extra avgifter.
Du kan här också skriva ut ett kvitto till en enskild spelare.

Note Eventuella noteringar om en viss spelare. Tänder upp en gul markör vid spelare.
Bra att använda vid t.ex. registrering av WDN samt ev. dispenser eller Wild Card.

Messages Här visas skickade meddelanden, sms och email, till spelare.
Fungerar endast om dessa funktioner är aktiverade.

3. Spelardatabas

Under rullgardinen *”Player”* väljer du *”Player Database”* så ser du ett antal alternativ.

- Om du har en spelardatabas upplagd i din klient så kan du välja *Pickup From Player Database*.
  Du når även denna spelardatabas genom att trycka på **F3**. Du får då upp en lista på alla spelare som finns i databasen. Här väljer du vilka spelare som ska delta i tävlingen. Musknapp och shift om du vill ha många i rad respektive musknapp och Ctrl om du vill ha spelare på vissa rader enbart.
  Sedan får du gå in på varje spelare och fylla i *”Event-fliken”* (se C2 ovan).
- Du kan spara undan spelare du lagt upp för din tävling i din databas (*Copy to Player Database)*.
- Du kan spara undan en databas (*Export Player Database*).
- Nollställa klientens databas (*Clear Database*).
- Importera en annan databas (*Import To Player Database)*.
  Observera att du bara kan spara ned spelare i en databas om de har ett *”Member-ID”*
  OBS! För svenska spelare får inget annat spelar-ID än Idrott Onlines member-ID användas!
  Viktigt är att alla klubbar har lagt upp sina spelare i Idrott Onlines medlemsregister.
- Notera att du från och med version 2019.2 kan redigera en spelare direkt i spelardatabasen.

4. Importera spelare (spelardatabas) och anmälningar från Excel

Spelare som lagts upp i ett excel formulär kan importeras till din databas med *”Import to Player Database”*. Det förutsätter dels att det bara finns en aktiv flik i filen och dels att du använt dig av en mall där du på översta raden för de olika kolumnerna har angett:

Member-ID	***Name***	***Firstname***	***Club***	***Gender***	***DOB***

Member-ID, Name, Gender och Club är obligatoriska fält. DOB är ”Date of Birth” d.v.s. födelsedata. Se ovan! Member-ID måste finnas med för att spelarna ska tas in i databasen.

Du kan också **importera anmälningar** utan att hämta spelare från databasen (”Player” och *”Import Entries*”). Alla anmälningar kan vara samlade i samma mall.

Du kan använda dig av följande mall som påminner om den ovan:

Member-ID	***Name***	***Firstname***	***Club***	***Country***	***Gender***	***Ranking***	***Seed***	***Events***	***DOB***	***Partner-ID***

Om du i en kolumn som du döper till ”Partner-ID” lägger in member-ID på spelarens dubbelpartner i en dubbelkategori, så läggs paret automatiskt upp i TP.

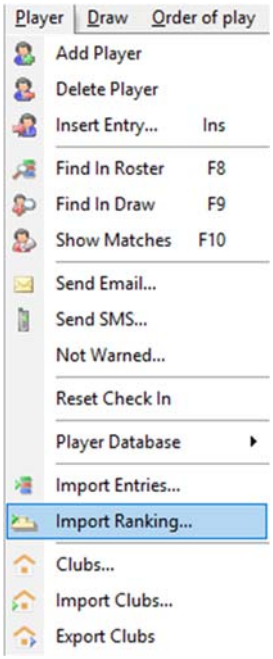
Om en spelare är med i singel och dubbel och har samma Member-ID så samordnas spelarens anmälningar. Men du måste lägga upp spelaren på en rad för singel och en egen rad för dubbel.

När du gått in under *”Player”* och *”Import Entries”* letar du upp din fil med anmälningarna.
Klickar på *Next* och ser till att Member-ID, Name, Firstname, Gender, DOB och Club är valt.
Om du i din fil har lagt in *Country*, namnet på engelska, så får du automatiskt spelarens landsflagga när du läser in filen.
Klicka på *Next* och se till att Events och Partner-ID är valt.
Klicka på *Next* och du får då upp en resultatruta som verifierar hur många anmälningar du importerar till din tävling.
Klicka *Next* en sista gång och du läser in dina anmälningar.

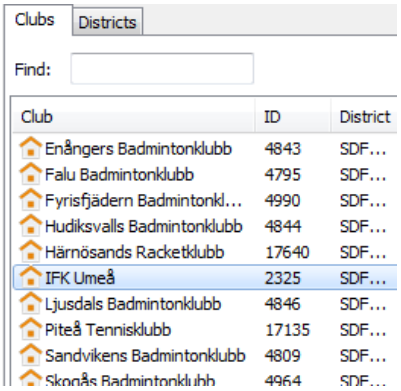
5. Kontaktuppgifter anmälande förening

Om du vill få fram uppgifter på den som är ansvarig för en förenings anmälningar online kan du göra så här:

2.1. Gå in under Players och Clubs

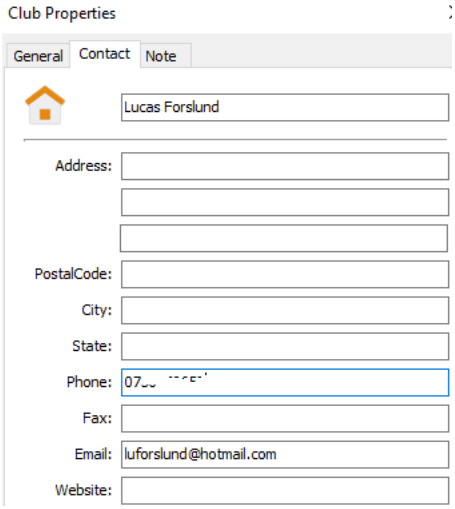


Då kommer man inte i listan över anmälda föreningar.



2.2. Dubbelklicka, eller klicka på Edit, på den klubb som du vill ha kontaktuppgifter till!

2.3. Klicka på Contact så får du upp följande! Namn, telefonnummer och email om ansvarig för anmälan.



6. Klubbnamn (långt eller kort)

För närvarande så skrivs klubbnamnet ut till fullo så som det är registrerat i spelardatabasen.
Många tycker detta är lite opraktiskt. Framför allt vid webbpublicering och i utskrifter.
T ex Enångers Badmintonklubb i s f Enångers BMK.
Detta kan lösas genom något som kallas ”Merge” av klubbnamnet.

Det förutsätter emellertid att du har lagt upp den kortare versionen av klubbnamnet i din databas.

Efter Player Validation har körts gör du följande.

a) Gå in under ”Players” och sortera ”Club” i alfabetisk ordning.
b) Dubbelklicka på den första spelaren som t ex tillhör Enångers Badmintonklubb.
c) Gå in på ”Club's” d.v.s. den lilla rutan till höger om ”Club” under ”General”! 
d) Markera den korta versionen av aktuellt klubbnamn: Enångers BMK.
e) Klicka på ”Merge”. Merge betyder ungefär sammanslagning eller länkning.
f) Markera den långa versionen av aktuellt klubbnamn: Enångers Badmintonklubb och Klicka OK.
Om du har många spelare anmälda i en klubb kan det ta ett par sekunder.
g) Ta sedan Cancel och sedan Cancel igen så att du kommer tillbaka till ”'Players”.
Nu har kortnamnet ersatt det tidigare långa namnet.
h) Nu behövs det bara att du ställer sig på en ny Enångersspelare, så uppdateras klubbnamnet automatiskt till den kortare versionen av klubbnamnet.
i) Sedan är det bara att beta av samtliga klubbar som du har med i din tävling.

D Player Validation

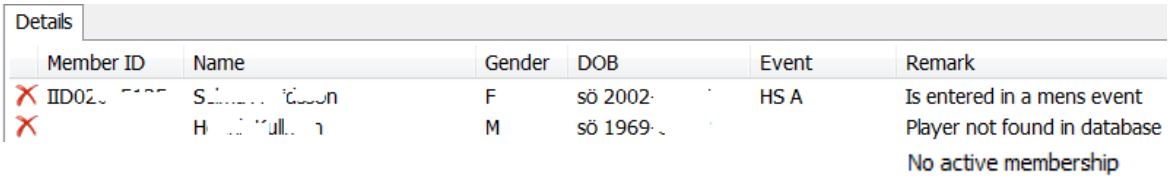
För att en spelare ska registreras i rankingsystemet så måste spelaren vara validerad.
Spelare som registreras vis ”Online Entry”, se C1 ovan, valideras automatiskt.

Men om du av någon anledning har lagt in spelare manuellt i tävlingen så måste du köra en validering av dessa spelare. Ej validerade spelare markeras med gult in spelarlistan.

Men allra först måste du ha publicerat din tävling. Se avsnitt J!

Därefter ska du köra steget ”Player Validation”!
Klicka på Tournament och sedan *”Player Validation”*.

Denna körning körs automatiskt. Eventuellt kan det nu komma upp en fellista.
Det kan vara spelare som saknar Member-ID eller som inte har licens. Eller spelare som inte ens finns registrerade i Idrott Online (efter Idrott Online’s uppdatering i december 2024) som helt saknas i databasen.
Även andra typer av varningar kan komma upp, t.ex. har lagt in en damspelare i en herrklass.



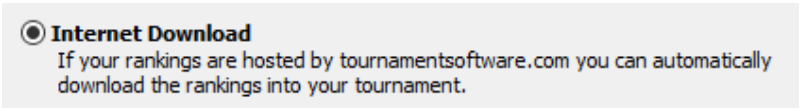
Om steget ”Player Validation” upptäckt avvikelser mellan registrerad spelare och Badminton Swedens licensdatabas så uppdateras tävlingsfilen automatiskt med det som står i licensdatabasen.

Efter att du har kört valideringen måste du också titta igenom spelarlistan (anmälda spelare). Spelare, som saknar IID nummer eller har felaktiga uppgifter så att de inte kan identifieras av programmet, kommer inte att visas i avvikelselistan men kommer att flaggas upp i spelarlistan.

E Import Ranking

Automatranking i TP är en funktion som du ska använda dig av för att automatiskt hämta aktuell Sverigeranking till din tävling.

Under rullgardinen *”Player”* väljer du *”Import Ranking”*.
Välj sedan *”Internet Download”* för att hämta Badminton Swedens onlineranking från webben.



Klicka på Next

Reset-rutan ska vara ibockad.
Ranking ska vara *Badminton Sweden Sverigerankingen*.
Välj vilken rankingvecka du vill använda dig av vid *Publication Date*.

Normalt den senaste publicerade rankingen.

OBS! Det är rankingen som har publicerats torsdag 2 veckor innan tävlingen, d.v.s. 16 dagar innan tävlingsstart om lördag, som ska användas för seedning och klassningskontroller.



Klicka på Next så börjar nedladdningen vilket tar ca 20 - 30 sekunder.

Nu listas de klasser som lästs in d.v.s. de du har med i din tävling.
Avsluta med att klicka på Close.

Om du nu går in i Roster så har du i kolumnen *Points* spelarens rankingpoäng och i kolumnen *Ranking* spelarens placering på Sverigerankingen i sin klass/kategori.

Om du klickar på *Points* sorteras spelarna i poängordning.
Notera att i dubbelkategorierna sorteras på parets sammanlagda poäng.

F Roster - Register, Seedning, Automatuc acceptance, ”städning” och kontroll av anmälningar

1. Roster - Register

Roster i vänstermarginalen visar anmälningarna för respektive klass.

Väljer du en klass kan du i fliken *”Entries”* se de inlagda anmälningarna.
Du kan sortera listan som du önskar genom att klicka upptill på respektive kolumn.

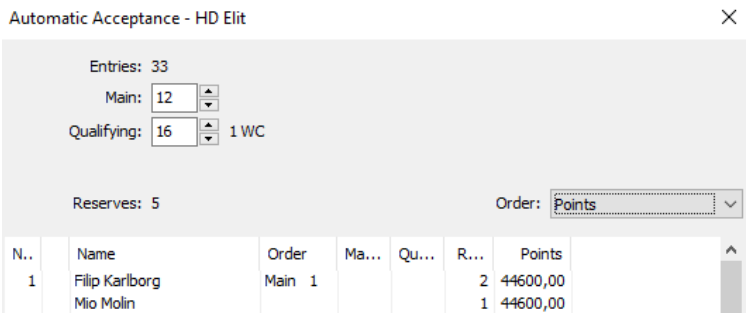
Nedtill finns från början följande tre flikar; *”Main Draw”*, *”Reserve”* och *”Exclude”*.
Om du har valt ”*Sep Seeding”* under Tournament Properties - Events, se avsnitt B, och ”*Entries”* ovan, så får du också upp en flik *”Qualifying”*.
Från början ligger alla spelare i ”*Main Draw”* men du kan flytta kvalspelare till Reserve List, Qualifying List etc. genom att högerklicka, markera en eller flera spelare, och välja ”*Move to … List”*.

2. Automatic acceptance

OBS! Denna ska endast användas vid kvalspel.

Om du inte tillämpar kvalspel på din tävling,vilket de flesta inte gör, så kan du hoopa över denna del.

Under rullisten upptill går du in under *Draw* och väljer sedan *Automatic Acceptance*.
Om det t.ex. ska vara 12 spelare/par i huvudturneringen ”Main Draw” och 16 spelare/par i kvalet så ställer du in parametrarna enligt nedan.
Med knappen *Assign* kan du förhandsgranska att paren har en korrekt *”Acceptance Order”*.



När du sedan klickar på *Close* så flyttar TP själv om paren till rätt flik i Roster och spelarna får korrekt ”Order” i listan.

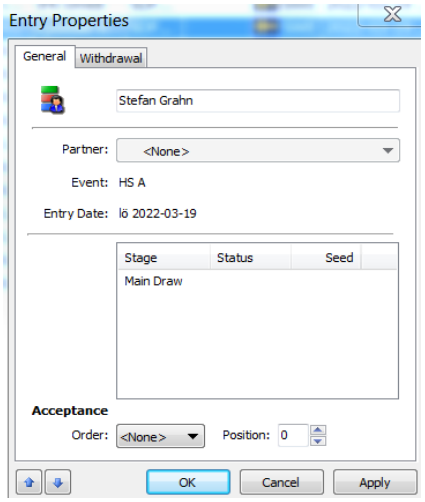


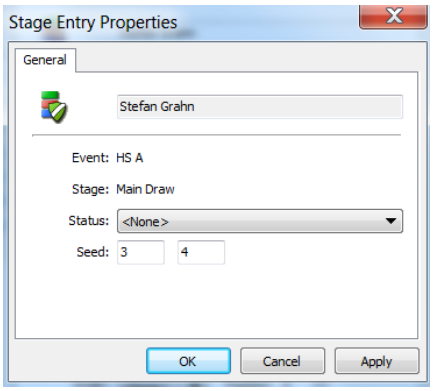
Viktigt när det blir uppflyttning av spelare är att gå in och ändra statusen (PFR/PFQ) men att behålla ”Acceptance”.

OBS! Det är *”Acceptance Order”* som styr sorteringen på TP-sidan på webben.
Det är viktigt att detta är korrekt för att korrelera mot tävlingsbestämmelserna och regler avseende ranking av dubbelpar.

3. Seedning

Om du dubbelklickar på en spelare eller ett par så får du upp ”*Entry Properties*.



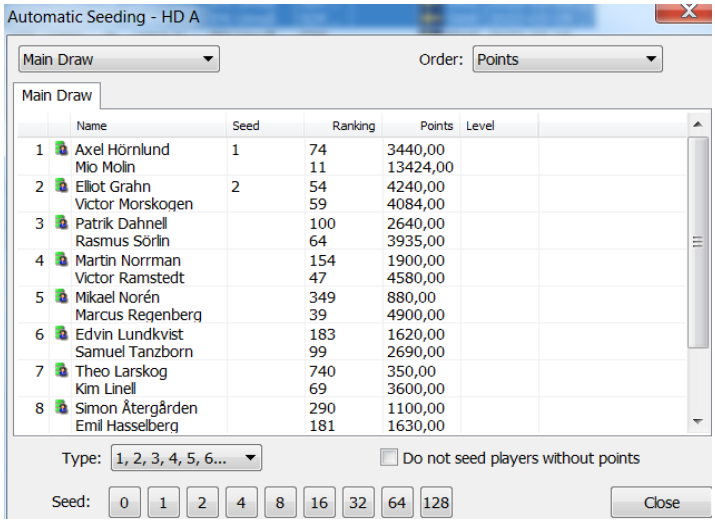


Här lägger du in din seedning.

Dubbelklicka på ”Main Draw” eller där så är tillämpligt ”Qualifying”.
Sedan lägger du in seedningen vid ”*Seed*” under ”*Main Draw*” (alternativt ”*Qualifying*”).
De begrepp som används är: 1, 2, 3/4 för semiseedade, 5/8 för kvartsseedade o.s.v.
Vid seedning av kvalspel så används uteslutande begreppen 1,2,3,4,5,6,7,8 etc. vid seedning.
Viktigt att skilja på detta!

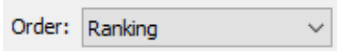
Om du har läst in rankingpoäng från Sverigerankingen (se E) så används detta för att seeda spelarna.

Du ser poängen som du läst in på respektive spelaren i kolumnen *”Points”*.
Högerklicka och välj *”Automatic Seeding”*.

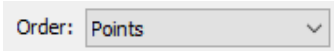


Om det är tillämpligt väljer du om det är ”Main Draw” eller ”Qualifying” som ska seedas.

a) Var noga med att välja <Ranking> i den översta raden när du seedar singelkategorierna.



b) Var noga med att välja <Points> i den översta raden när du seedar dubbelkategorier.

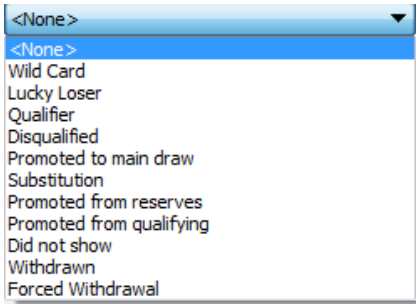


Då är det parets sammanlagda rankingpoäng som är rankinggrundande.

Längst ner kan du sedan välja hur många spelare/par du önskar seeda i den valda klassen.
Klicka på t.ex. 4 om det är fyra spelare/par som ska seedas.
Beakta tävlingsbestämmelserna sektion E kapitel 5!
Tryck sedan *”Close”*!

4. Status

Under fliken ”Stage Entry Properties” lägger du också in olika statusar för en spelare när så är tillämpligt. Många av dessa ändringar kan vara aktuella innan tävlingen startar.
T ex. ”Withdrawn” (WDN) om en spelare lämnar wo eller Substitution (SUB) vid byte av spelare.
”Wild Card” (WC) används för spelare som har tilldelats ett Wild Card.
Viktigt att välja rätt *Stage*!
Se även under avsnitt K!



Under Roster så finns också en flik Draws.
Här kan du när du har definierat lottningen se hur den systematiskt ser ut. Se vidare under avsnitt G!

5. Städning och kontroll av anmälningar

Innan du går vidare så ska du i dubblarna se till att det inte finns några *öppna par*.
TP parar inte ihop de öppna spelarna utan det får arrangören göra. Spelare som inte får någon partner tas bort. Enklast är att i Roster under fliken Entries ta delete på den eller de spelare som ska tas bort.
Då tas det eventet också bort på spelaren.
Om du inte gör det, så kommer en startavgift att påföras spelaren trots att spelaren inte är med i lottningen.

TP ignorerar de halva paren när lottningen görs.

Observera att i Roster så är ett öppet par inräknat som ett helt, så när du tittar på antalet par i klassen och inte städat bort öppna par så visar sammanräkningen fel antal par. Om du har 16 hela par och ett halvt så kommer TP säga att det är 17 par, vilket gör att du kanske väljer ett slutspel med 32 i stället för 16, vilket ger en felaktig lottning. Viktigt alltså att du parar ihop öppna spelare och tar bort de som inte får en partner!

Tips: Använd rapporten Report – Entries – Partner Wanted.

Antal starter

Enligt våra svenska tävlingsbestämmelser är det inte tillåtet att spela mer än tre kategorier. En singel, en dubbel och en mixed. Så vida inte tävlingen har fått dispens för något annat.
Ett enkelt sätt att kontrollera detta är följande:

Gå in under rullgardinen *”Draw”* och välj ”Exclude Players”. Hät får du upp en lista på alla spelare i tävlingen och hur många kategorier de deltar i. Sortera på (Order) *Num Events*. Då ser du enkelt om det är någon spelare som är anmäld i fler än tre kategorier.

Övriga kontroller



Även följande kontroller behöver göras innan du börjar med seedning och lottning.
Beakta tävlingsbestämmelserna, sektion E kapitel 1-2.

1. Kontrollera ålder på spelarna i ungdomsklasserna, så att inte är anmäld i fel klass.
   T.ex. att en U15 inte har blivit anmäld i U13 etc.

2. Kontrollera ungdomar, U15 och yngre, som spelare i seniorklass och inte är behörig för detta.
   För U15 krävs en viss poäng för att vara behörig och för U13 gäller att spel i seniorklass ej är tillåtet.
   OBS! Fr o m säsongen 2025/26 får en ungdomsspelare som är behörig i en kategori även spela seniorklass i övriga kategorier.

3. Kontrollera att inte obehöriga ungdomsspelare spelare i en nivå 1- eller en nivå 2-tävling.
   Nya bestämmelser från och med säsongen 2025/26!

4. Kontrollera klassningspoäng i seniorklassen. Spelare/par som inte är behörig att spela t.ex. i A.

5. Beakta undantagen för punkt 4 där ungdomsspelare i U15 och U17 har rätt att spela en lägre klass än vad deras rankingpoäng medger. U15 behöver inte spela högre än B-klass och U17 behöver inte spela högre än A-klass.

6. Beakta också undantagen för punkt 4 där veteraner har rätt att spela en lägre klass än vad deras rankingpoäng medger. Spelare i 55+ eller äldre behöver inte spela högre än B-klass.
   Spelare i 65+ eller äldre behöver inte spela högre än C-klass.

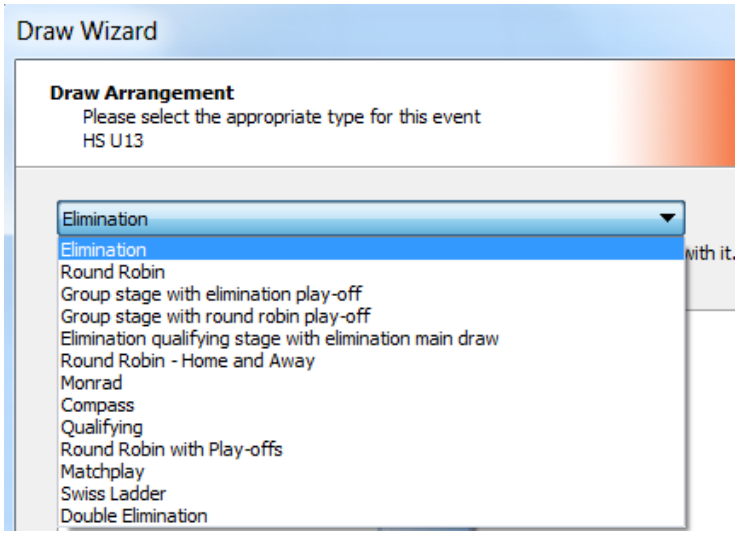
7. Spelare som är Elitklass får inte spela lägre än A-klass och spelare som är A-klass får inte spela lägre än B-klass. Kontrollera alltså att du t.ex. inte har någon elitklassad spelare i t.ex. HS E eller A, som spelare t.ex. HD B. Detta är alltså inte tillåtet.

8. Beakta eventuella dispenser och naturligtvis de Wild Cards som delats ut i olika kategorier.

G Draws – Lottning

1. Add Draw

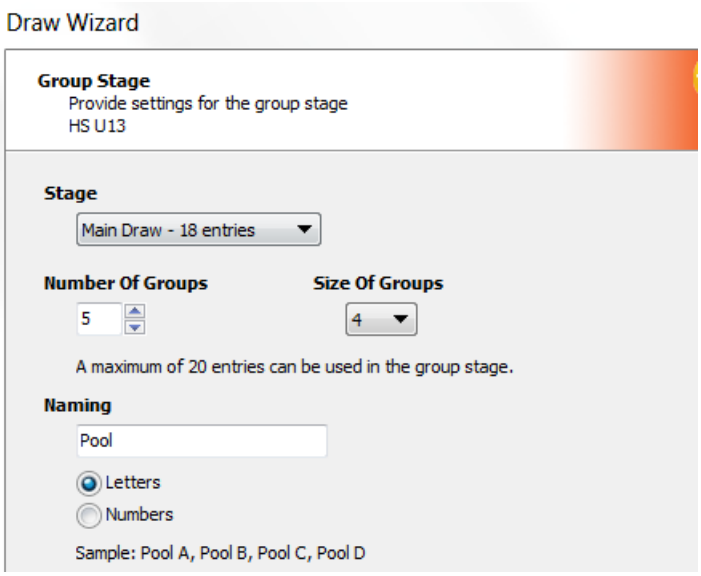
Det första du ska göra är att definiera vilken typ av lottning det ska vara i respektive klass/kategori. För varje klass/kategori i din tävling går du in under rullgardinen *”Draw”* och väljer ”*Add Draw*”. Du drar då i gång ”Draw Wizard”.



a) Ska det vara Cup väljer du: *Elimination*
b) För poolspel med normalt slutspel väljer du: *Group stage with elimination play-off*
c) Om du bara har en pool i kategorin väljer du: *Round Robin*
d) Har du ett inledande kvalspel i Cup och sedan slutspel i Cup väljer du:
Elimination qualifying stage with elimination main draw
e) Övriga val är inte aktuella enligt våra tävlingsbestämmelser.

När du har valt hur du vill att klassen/kategorin ska spelas, så klickar du på *Next*!

Group Stage eller Round Robin settings, är nästa steg du kommer till om du har valt b eller d ovan.



Här ska du nu bestämma *Number of Groups* och *Size of Groups* när så är tillämpligt.
I den första anger du maxstorleken för poolen. Här har vi valt 4-pool som grund.
I den andra anger du hur många pooler du behöver. I exemplet deltar 18 spelare --> 5 pooler.
Det ges stor flexibilitet här men det ställer krav på att rätt inställningar görs så att det följer våra tävlingsbestämmelser.

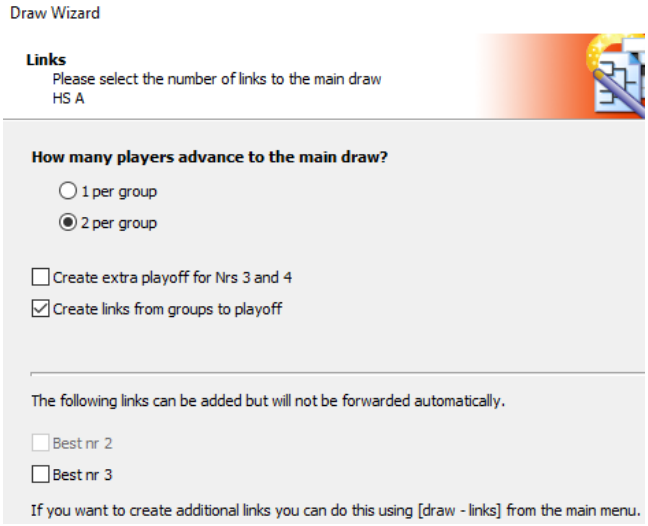
Som standard använder vi oss av 4-pool. T ex ger 18 anmälda spelare 5 st 4-pooler. Två av dessa kommer att vara 3-pooler. TP föreslår ibland andra värden beroende på att TP normalt är inställt för att inte alla spelarna ska delta i poolspelet. Den situationen gäller ju normalt när du har kvalspel med cup och sedan slutspel.

Om du ska ha 3-pool som grund så kan du bara i de situationer då deltagarantalet är en multipel av 3 ange att *Size of Groups* ska vara 3. Om 4-pooler behövs som komplement så ska size sättas till 4, i annat fall så får du ”2-pooler” som komplement. En lathund finns framtagen för dessa parametrar och den finns som bilaga 1 sist i denna manual.

Under *Naming* så skriver du in ”Pool” och ser till att *Letters* är ikryssat.
Vid kvalspel skriver du ”Kval” och kryssar i *Numbers* i stället.

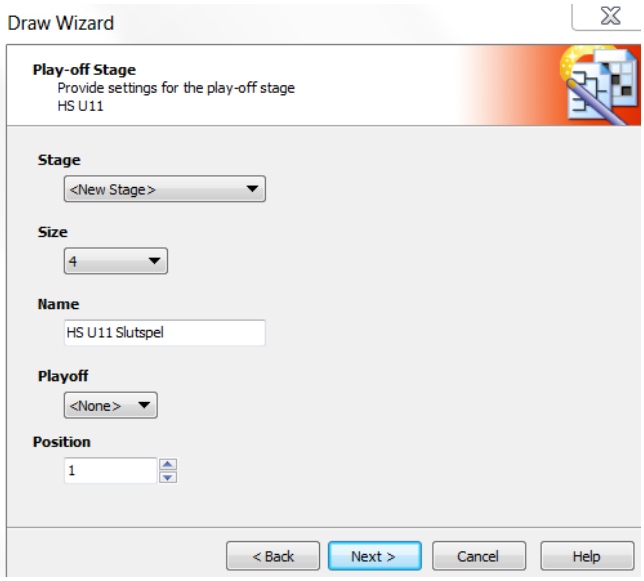
Klicka sedan *Next*!

Links är nästa steg och här anger du om det är vanlig pool *”1 per group”* där endast vinnaren går vidare eller plus-2-pool *”2 per group”* där de två bästa spelarna i poolen går vidare till slutspel.



Även ”*Create links from groups to plyoff*” ska vara ibockad.
Övriga val är inte aktuella.
Klicka sedan på *Next*!

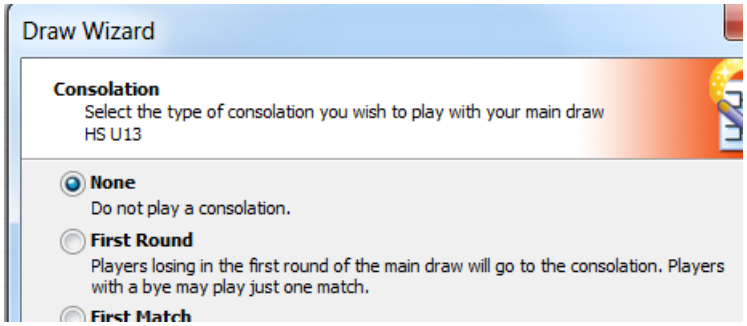
Play of Stage är nästa steg där du ska definiera och ange storlek på slutspelet (Playoff).



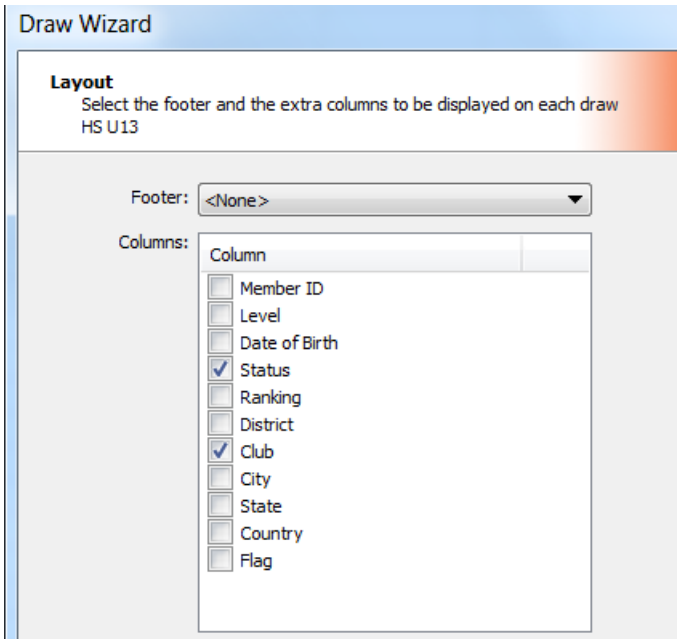
Du ska alltid välja <*New Stage*>. Då skapas per definition en ”*stage*” som benämns ”*Playoff*”.
Har du sedan t ex en cup med 24 deltagare så väljer du 32, en plus-2-pool som i exemplet ovan med 5 pooler så väljer du 16 o.s.v. Viktigt att välja rätt för annars blir slutspelet felaktigt.
Du kan också ange en rubrik, *Name*, på ditt slutspel, t ex ”HS U13 Slutspel”.
Playoff ska vara <None> och *Position* ska vara <1>.

Consolation får du bara upp om du har valt Elimination (a), d.v.s. renodlat cupspel.

Välj *None*! Alla andra alternativ är olika former av tröstturneringar.



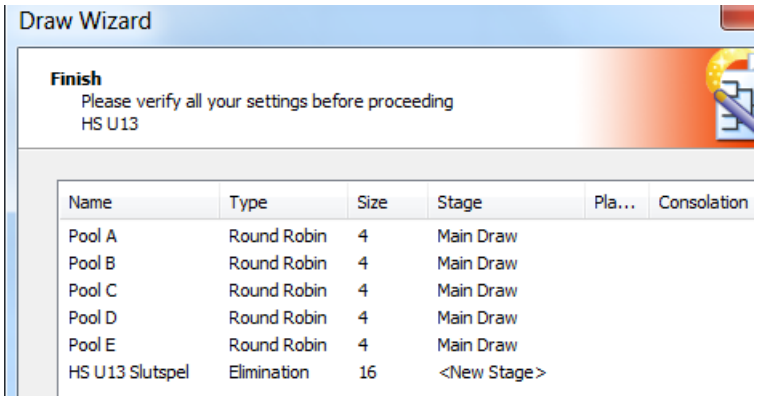
Layout är den sista rutan du kommer till. Du ska alltid kryss för *Status* och *Club*.
Country används endast vid internationella tävlingar.
Om du däremot t.ex. vill visa nationsflagga för spelaren så kryssar du i *Flag*.



Status kan du ändra när som helst även om du gjort lottningen klar. Se även Draws Properties nedan!
Antingen går du in under Roster och väljer tävlingsklass, klickar på *Draws* och högerklicka på lottningen och välj *Properties*. Där väljer du fliken *Layout*!
Eller om du behöver ändra många av dina klasser/pooler så väljer du Draw och Layout.
Till vänster kryssar du i de klasser och pooler du vill ändra och till höger hur du vill att det ska se ut!

Klicka sedan på *Next* igen!

Finish. Slutligen får du en sammanställning av lottningen som förhoppningsvis är som du definierat det.



Om du ändå inte är nöjd så kan du bakåt med *Back*. Är det ok så tryck på *Finish*.

Sen fortsätter du bara med nästa klass och kör igenom *Add Draw* igen o.s.v. tills samtliga tävlingsklasser är definierade.

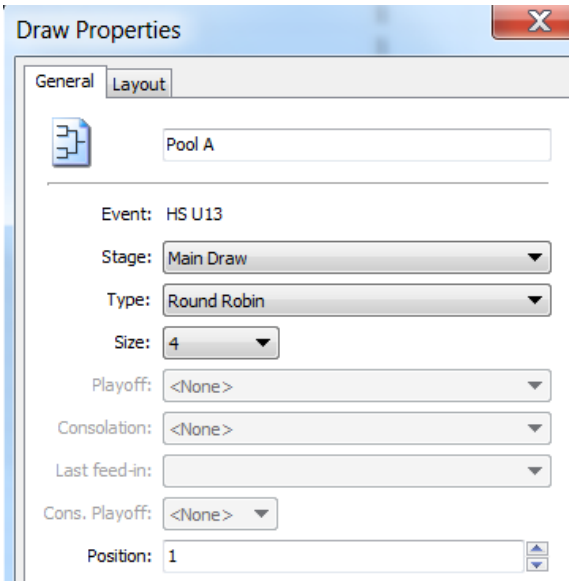
Delete Draw

Om du ska ta bort en lottning, om du t.ex. har definierat parametrarna ovan felaktigt, så klickar du på *Roster*, går till fliken *Draws* och väljer sedan den klass du vill ”backa”.
Högerklicka och välj *Delete Draw*. Är det poolspel så markerar du samtliga pooler samt slutspelet.
Då försvinner lottningen. De anmälda spelarna finns kvar så nu rättar du bara felet/ändrar och gör en ny *Add Draw*.

Draws Properties

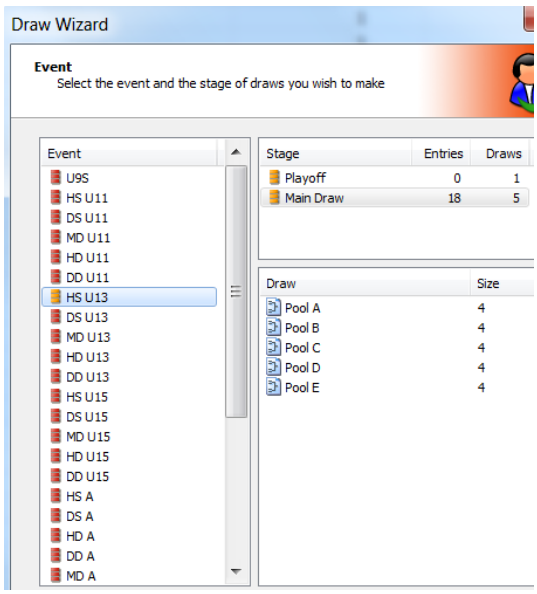
Gå in i Roster, välj en klass, gå till fliken *Draws*. Högerklicka och välj *Properties* (eller dubbelklicka).
Här har du möjlighet att t ex byta namn, t ex DS U15 Slutspel.

Du kan också justera Size i de fall då det är en 4-pool med tre spelare. Ställ in på Size 3 så kommer lottningen att se normal ut och du slipper ett antal tomma ”Byes”.
Men beakta: Justera inte ned en pool med 4 spelare till 3! Då försvinner en spelare utan protester från TP.
OBS! Detta **får inte göras** förrän lottningen har gjorts. Se nedan under ”Make Draw”!



2. Make Draw-Lottning

Under rullgardinen *”Draw”* väljer du *”Make Draw”*. Välj vilken klass/kategori du ska lotta.
Om du först har markerat klass/kategori i Roster eller Draws så får du upp det som val i *”Make Draw”*.



Event.

Är det pool eller kvalspel så ska du välja om det är *Main Draw* eller *Playoff*.
Normalt så är det ju bara *Main Draw* som vi lottar.
Vid cup så finns det bara en *stage*, *Main Draw*.

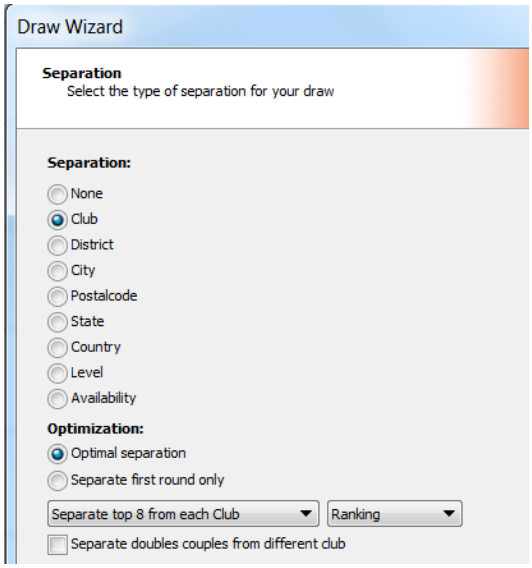
Man börjar alltid med den ”lägsta” nivån. När du har poolspel och sedan ett slutspel, så lottas poolspelet och slutspelet är redan fördefinierat när du väljer *Main Draw*.
Vid kvalspel måste du alltid börja med *Qualifying* innan du går vidare och lottar *Main Draw*, som i det fallet blir huvudturneringen.

Klicka på *Next*!

Separation.



I nästa steg anger du villkoren för hur klubbspelare ska placeras in. Välj som standard *Club* och se till att *Optimal Separation* är ikryssat. I dropboxen väljer du *Separate top 8 from each Club*.
Detta för att spelare från samma klubb, utifrån ranking, ska spridas ut över stegen (se avsnitt C2 och F).
Separation baserat på <Ranking> är förvalt vilket gäller singel, men är det dubbel väljer du <Points>.



Result.

När du sedan klickar på *Next* så har programmet lottat klassen. Om du ser en felaktighet i lottningen så kan du klicka på knappen *”Re-make Draw”*. Med *Finish* anger du sedan att det är ok.
Du får en fråga om du är säker och klickar då OK.
Du kan nu också se din lottning om du går in under *Draws*!

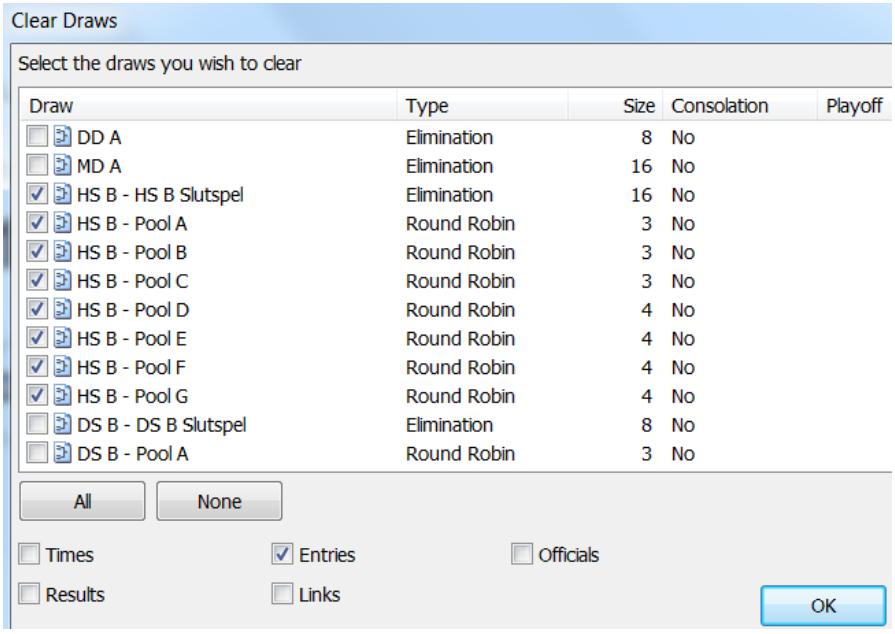
I vissa lägen kan du få upp varningstexten *”Your draw could not be optimized in the following cases”* följt av en hänvisning till spelare/par i lottningen. Detta beror på att du t.ex. har fler spelare/par från samma klubb än du kan sprida ut i lottningen.
Normalt är detta ok, du kan inte göra så mycket åt det, och då väljer du ändå *OK* och sedan *Finish*.

Ett tips är också i det här läget att gå in på slutspelsstegarna i singel och flytta fram spelare som har ”bye” i den första omgången.
I ”Draws” går du in på slutspelsstegen i singel och högerklickar på nästa omgång där du har en spelare som är ”bye”. Välj *”Forward Byes”* så flyttar du fram dessa spelare/par i stegen!
I dubbelkategorier hanterar TP detta med automatik och ingen handpåläggning behövs.

3. Clear Draw/Ändringar i lottningen

Om du vill ångra en färdig lottning går du in under rullgardinen *”Draw”* och väljer *”Clear Draw”*.
Då får du en lista på alla klasser/kategorier. Där markerar du det du vill ta bort och väljer längst ner om det är tidsättning (*Times*), resultat (*Results*), länkar och/eller spelare som du vill ta bort.
Om du inte kryssar för något så tas inget bort.

Är det lottningen du vill ångra så väljer du *Entries*.
Klicka sedan *OK* så raderas/backas lottningen, men inte definitionen *Add Draws*. Se G1 ovan!

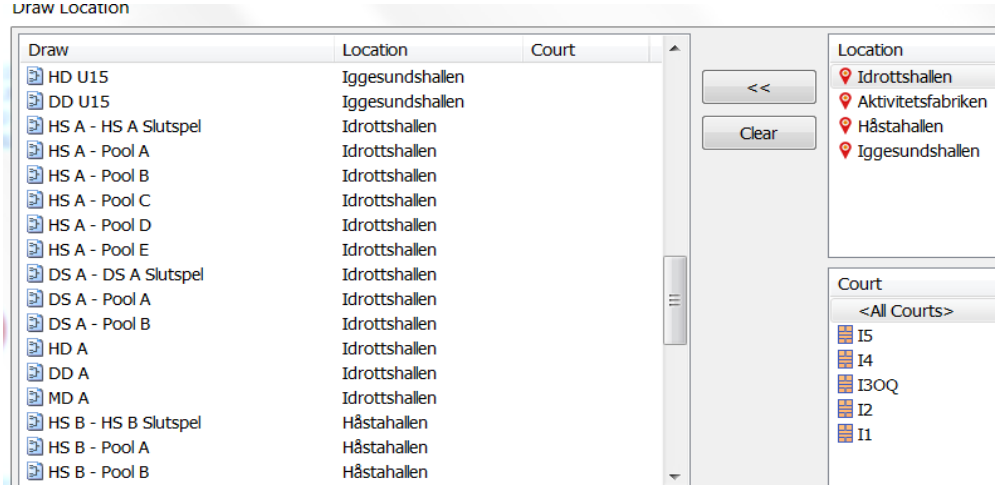


H Tidsättning

1. Vanlig tidsättning med klockslag

Det finns två modeller för tidsättning. Det som emellertid är jätteviktigt är att du, innan du börjar tidsätta i TP, har en grov plan över hur du vill att det ska se ut. Vilken klass du ska börja med o.s.v.
Ett tips är att göra upp detta först i t ex ett Excel-formulär.

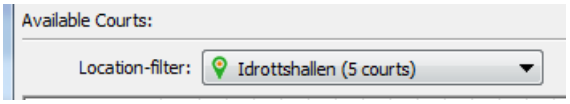
Spel i flera hallar
Har du en tävling som spelas i flera hallar så ska du under rullgardinen *”Draw”* gå in på *”Draw Location”*. Här finns till vänster samtliga tävlingsklasserna och till höger hallarna. Här ska du ange vilka tävlingsklasser som spelas i vilken hall genom att med pilknappen, [<<], lägga den hall du vill ha för respektive klass.
Vid poolspel eller kvalspel är alla pooler eller kvalgrupper uppräknade och slutspelet separat.
Du kan då t.ex. ange att allt poolspel/kvalspel äger rum i Hall A medan slutspelet sker i Hall B.



Det går inte att ange att det från t.ex. semifinal ska vara i Hall B. Om du har fler omgångar i slutspelet så får du sätta Hall A på slutspelet också och sedan manuellt vid tidsättningen ange att semifinal och final ska vara i Hall B.

Du kan då antingen välja att tidsätta en match i taget eller en omgång. Se mer nedan under manuell tidssättning. Högerklicka på match och välj *”Schedule Match”* eller *”Schedule Round*.

Uppe till vänster har du *Location Filter*. Där anger du vilken hall matchen eller omgången ska spelas i. Sedan väljer du bara matchtid.



Automatic Scheduling
Fungerar bra i mindre tävlingar med få klasser, men erfarenhetsmässigt sämre vid stora tävlingar och inte minst då flera hallar används. Rekommenderas inte!
Gå in under rullgardinen *”Draw”* och välj *”Schedule Tournament”*.

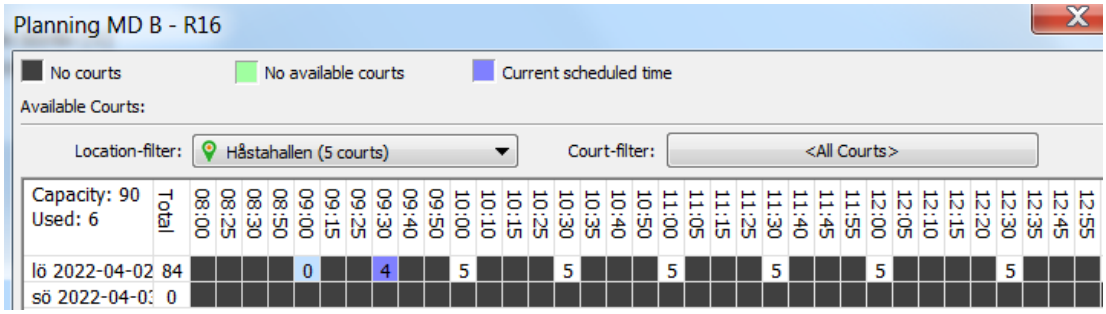
Draws: I första fönstret väljer du vilka klasser/kategorier du vill tidsätta.
Settings: I nästa fönster ska du ange lite olika parametrar.
Viktigt att du tydligt definierar hur du vill att matcherna ska fördelas.
Klicka på *Finish* och bekräfta så drar du igång en automatisk tidsättning.

Manuell tidsättning
Det finns en hel del parametrar som kan ställa till problem vid automatisk tidsättning så det är oftast bättre att göra det manuellt. Även om det tar lite tid så blir det ett mycket bättre utfall.

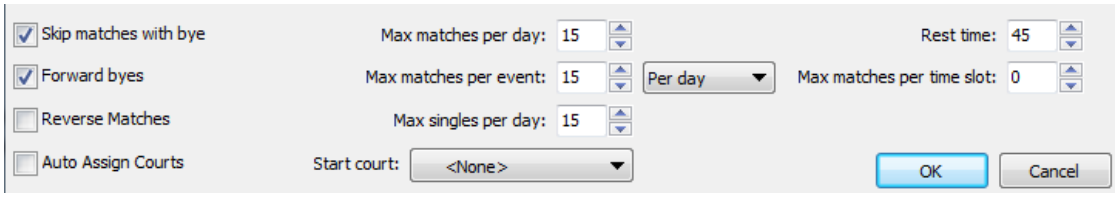
Schedule Match
Du kan tidsätta varje match individuellt genom att i *"Draws"* ställa dig på matchen, högerklicka och välja *Schedule Match* och därefter klicka i vilken tid matchen ska spelas.

Schedule Round
Du kan också tidsätta en hel omgång, t ex 1:a cupomgången i MD A, eller 1:a omgången i poolspelet i HS A. Detta är den metod som rekommenderas och ger ett flyt i arbetet med tidsättningen. Sedan kan du naturligtvis ändå gå in och manuellt tidsätta enskilda matcher om du så önskar.
Ställ dig på en match i den omgång du vill tidsätta och högerklicka och välj *Schedule Round*.

Om du markerar den dag du ska tidsätta matchera, så ser du vilka tider som du tidigare har tilldelad i TP. Se under B1 Times! Markera den slot (klockslag) som du vill börja lägga in matcherna under och klicka sedan på *OK*.



Här rekommenderas att sätta några minuter mer än det tidsintervall du har lagt på dina matcher.
Om du t.ex. som i exemplet ovan har lagt 30 minuter per spelomgång, så anger du *Rest Time* till något högre värde än 30 minuter. I exemplet nedan 45 minuter. Då kommer inte programmet att föreslå en spelare i två matchomgångar på varandra, vilket ger möjlighet till vila och du slipper krockar i tidsschemat.



Du kan hamna i lägen där du får "tvinga" TP till att sätta vissa tider. T ex om du ändå måste tidsätta en spelare i två omgångar efter varandra. Då får du sätta ner värdet i *Rest Time*.

Om du däremot försöker att tidsätta två matcher i olika kategorier för en och samma spelare samtidigt så är det tvärstopp. Du måste då först ändra på tidsättningen men det är väl också rimligt.

(Ett tips till nödlösning - Lägg upp t ex en tid/spelomgång 19.00 och en 19.10. Då kan du "lura" in en spelare som har två matcher på rad i slutet av en tävlingsdag). OBS! Detta rekommenderas dock inte av praktiska skäl!

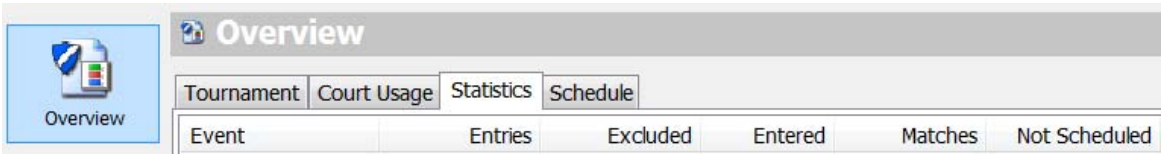
De parametrar som vi beskriver ovan kan du sätta default för hela tävlingen om du vill under *Properties - Scheduling*. Se under kapitelet B1 *Scheduling*.

"Halvmanuell" tidsättning
Det finns också en funktion i TP som heter *Schedule Per Day*. Gå in under *Draw* och välj denna.
Här kan du vara kreativ och tidsätta flera omgångar samtidigt baserat på hur du har ritat upp din tidsättning. Men denna funktion kräver erfarenhet och god koordination och du bör ha tidsatt ett antal tävlingar enligt ovanstående metodik ett antal gånger innan du provar på att använda denna funktionalitet.

Ta bort tidsättning
Du kan ta bort tidsättning genom att t ex använda *”Clear Round Schedule”*. Ställ dig på en match i den omgång du vill ta bort tidsättningen från, högerklicka och välj *”Clear Round Schedule”*.
Eller så använder du dig av *”Clear Draw”* (se G3). Kryssa i önskade klasser och välja Times.
Om du vill ta bort all inlagd tidsättning så är detta det snabbaste alternativet.

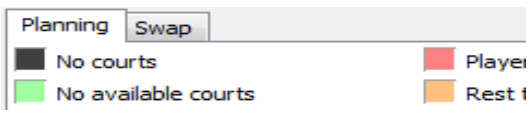
Kontrollera tidsschemat
Om du klickar på *”Matches”* i vänstermarginalen så får du upp en lista med matcher. Det finns tre flikar! *Scheduled*, *Not Scheduled* och *Finished*. Här kan du se om alla matcher är tidsatta.
Du kan också med *Location* ange att du bara vill se matcherna i en viss hall.
Tips: Under det att du jobbar med tidssättningen, gå gärna in och kolla här då och då för att t.ex. se så att du har fulla spelomgångar. Det kanske är ok, men det kan vara bra att se det visuellt och översiktligt.

När du tycker att du är klar med tidsättningen kan det också vara bra att kolla under fliken *Statistics* under *Overview* i vänstermarginalen. Här ser du under ”Not Scheduled” alla icke tidsatta matcher.



En annan mycket användbar funktion är att kontrollera tidsschema genom att i rullgardinen *”Draws”* välja *”Validate Schedule”*.
Under *Settings* väljer du t.ex. vilken viloperiod (Rest Time) du vill ha, d.v.s. hur många minuter minst det ska vara mellan en spelares två matcher. T.ex. väljer du 45 min. Under List kan du sedan välja speldag. Då får då upp en lista på spelare som har 45 minuter eller mindre mellan sina matcher.
Du kan även sätta andra paranterar under *Settings* för att optimera din kontroll.

Ändring i tidssättningen
Det finns ett verktyg för att enkelt se om en match kan byta plats med en annan match i tidsschemat eller flyttas till en annan tid. Detta kan bli aktuellt redan direkt efter ordinarie tidssättning eller under tävlingsdagen.
Leta upp matchen i *Draws*, högerklicka och välj *Schedule Match*.
Här ser du tidsschemat men om du klickar på fliken *Swap* längst upp, så får du upp ett fönster som visar möjliga alternativ till att flytta matchen till en annan tid eller byta plats med en annan match.



Matchnumrering
När du är klar med tidsättningen av dina matcher så går du in under *Draw* och välj *Match Numbers*.
Här kan du för varje dag välja ett startvärde och få matcherna numrerade löpande.

Det finns också ett filter så att det går att göra en separat matchnumrering för respektive hall när du har spel i flera hallar. Tips: Börja på nytt hundratal för respektive hall.
Om du lottat om och fått en match mer eller mindre så är det inga problem att numrera om på nytt.

Matchnumreringen syns inte på tävlingssidan på webben, men är användbar inte minst när du skriver ut matchprotokoll för att hålla ordning på matcherna.

2. Order of Play Grid

Används normalt endast vid större tävlingar och speciella arrangemang.

Om du istället för att tidsätta alla matcherna i t.ex. söndagens slutspel, exempelvis semifinaler och/eller finaler, så kan du välja en modell som bygger på att matcherna avlöser varandra allt eftersom de blir färdigspelade på en bana. Så kallad ”Followed by” och modellen för detta kallas ”Order of Play Grid”.

Properties
I *Properties - Scheduling* så ska du se till att ”Show order of play grid” är ibockad. Se under B1.
Då tänds ”Order of play” upp i den vänstra menyraden. I rullgardinen tänds också ”Order of play”.

Order of play
Börja med att kontrollera att du har rätt antal banor för aktuell speldag.
Du får alltid till att börja med upp alla dina banor. Men du vill kanske bara använda dig av 2 eller 4 av dem.
Välj då under *”Order of play”*, eller högerklicka, och sedan *”Order of Play Properties”*.
Bocka ur de banor du inte vill använda dig av.
Här väljer du också hur många spelomgångar du vill ha. T.ex. 10 semifinaler kan spelas 2x5 eller 4x3.
Men glöm inte att du har finaler också. Spelar du på 2 banor så blir det 5+3 spelomgångar = 8.

Längst upp under ”Draw” och ””Round” ska du nu välja aktuella matcher som du vill schemalägga.

Klicka på en match i taget och dra den till aktuell spelomgång och bana.
(Du kan nu också se i matchlistan, under Order of play).
Fortsätta välja matcher och dra dem till den spelomgång och bana du önskar, till dess att alla matcher är utplacerade. För matcher där samma spelare förekommer i två omgångar efter varandra så kommer dessa att bli ”färgmarkerade” i en kraftigare färg som en varning. Men du måste själv åtgärda det om du vill ändra spelordningen.

Starting at
När du är klar med matchordningen markerar du den första matchen och väljer *”Cell Properties”*.
Ange klockslaget för den första matchen och vid *Heading* anger du *”Starting at”*.
Tiden tänds då upp i fet stil i menyraden. Eventuellt måste detta upprepas för samtliga matcher i den första omgången. Du kan naturligtvis också sätta olika starttider om du önskar.

Followed by
Efterföljande match märker du upp med ”*Followed by*”. Därefter följande matcher märks automatiskt upp ”*Followed by*” om du inte väljer att ange något annat.

Not Before
Om du vill ha ett bryt under speldagen, t.ex. mellan semifinalerna och finalerna, så går du in på de matcher som inleder andra rundan och väljer *”Cell Properties”* på nytt. Ange ett nytt klockslag och vid *Heading* väljer du *”Not Before”*. Du kan naturligtvis också välja *”Starting at”*igen.

Kontroll och matchutrop
Kontrollera i *”Matches”* att du har schemalagt alla dina aktuella matcher.

I övrigt är det ingen skillnad vid matchutrop och resultatrapportering, men observera att bannummer nu ligger förvalt. Men du måste ändå dra upp matchen till banan vid utrop.

Matchnumrering
Du kan fortfarande numrera dina matcher precis som du önskar.
Se sista stycket under H1 (Matchnumrering).

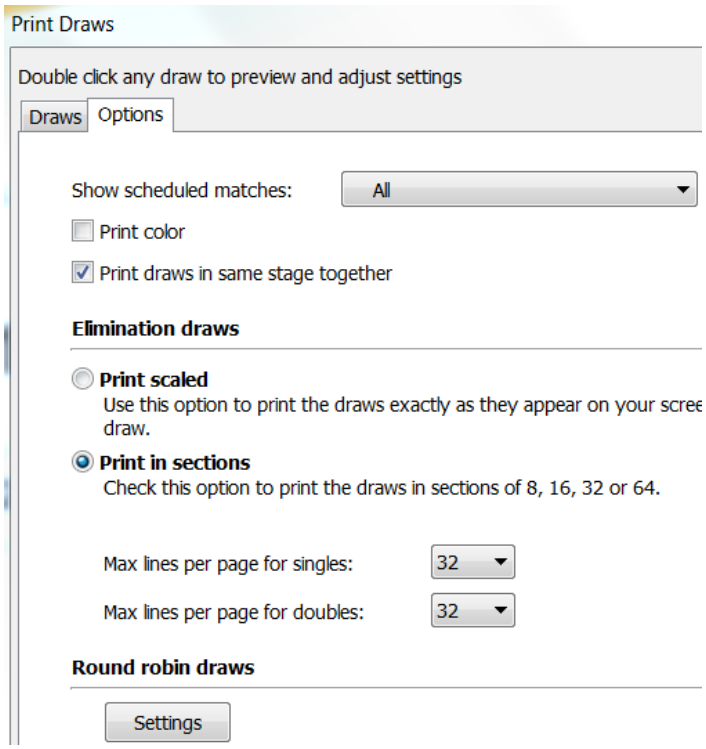
I Program

Tournament Planner stödjer inte direkt utskrift av program/lottning som pdf. Du kan dock ta fram ett program/lottningen i Excel. Excel kräver dock en del handpåläggning som kan ta rätt mycket tid.
Har du däremot t.ex. Adobe Acrobat Professional ®, så är det däremot inga problem att skapa en pdf-utskrift. (Det finns gratisversioner också men de ger inte riktigt samma kvalitté på utskrifterna).

Excel
Du går in under rullgardinen *Draw*, och längst ner hittar du *”Export to Excel”*. Adressera var du vill ha din fil och klicka på *”Spara”*. Då skapas en Excel-fil med ett antal flikar. Vid poolspel är det en flik för alla pooler i klassen och en flik för slutspelet. Vid cup är det en flik per klass.
Öppna sedan excel filen och formatera den så som du önskar.

Utskrift eller pdf
Gå in under *”Report”* och välj sedan *”Draws”* och *”Print Draws”*. Välj om du vill skriva ut allt eller ett urval av klasserna i tävlingen.
Här kan du välja skrivare och om du har installerat ett program som kan göra utskifter till pdf så kan du skriva ut lottningen den här vägen. I annat fall väljer du bara att skriva ut programmet på papper.

Under ”Options” kan du göra inställningar som optimerar dina utskrifter.



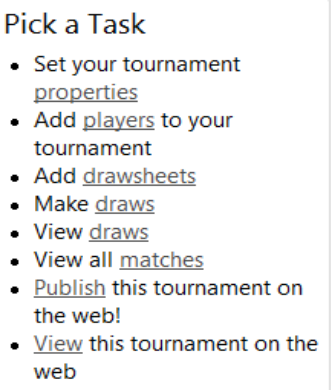
J Internet

1. Internetfliken

När du vill publicera din tävling så går du in på *”Internet”* i den översta menyraden. Välj sedan Publish. Här finns sju olika flikar - se nedan. När du vet att du har rätt information så klickar du på *Publish* igen längst ner i fönstret! När du trycker på *Publish* så söker datorn kontakt med internet och skickar över data. Du får en bekräftelse på 3 rader med OK

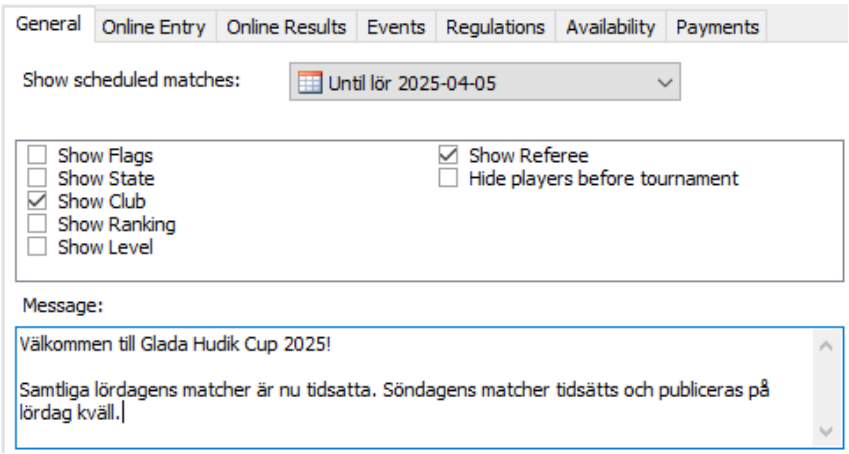
Du kan också välja om du vill att TP-programmet automatisk ska uppdatera webben. Se under flik 1 nedan!

Tävlingen kommer att läggas upp under https://badmintonsweden.tournamentsoftware.com.
Du hittar länken längst ner under ”Pick a Task”-View - ”*View this tournament on the web*”.
Under förutsättning att du har publicerat tävlingen förstås.



På tävlingssidan ser du all kontaktinformation till höger på startsidan.
Under Matcher ser du matchlistan för olika dagar. Här syns inte klubbtillhörigheten.
Under Lottningar ser du lottningarna för de olika klasserna. Här syns klubb om det har publicerats.
Under Spelare ser du alla anmälda spelare till tävlingen. En nationsflagga syns om det har publicerats.
Vi rekommenderas att under en tävling gå in och titta på webbsidan hur resultaten presenteras.

Flik 1 – *”General”*



Se till att *Show Club* är ikryssat och att *All* står under *Show scheduled matches*.
Om du vill publicera namnet på tävlingens referee på tävlingssidan, så kryssar du även i *Show Referee*.

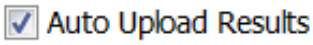
OBS! Om tävlingen spelas över mer än en dag, kan du välja att publicera tidsättning fram till en viss dag.
Show Ranking, Show Level och *Show State* använder vi inte.
Show Flags använder du om du vill visa nationsflaggan.

Om du inte vill publicera tävlingens anmälda spelare trots att du vill publicera annan information, så bockar du i ”*Hide players before tournament*”. Normalt använder vi oss dock inte av denna funktionalitet i Sverige. Vår rekommendation är att löpande publicera online-entry anmälningar till tävlingen.

Det finns också ett fält som heter *Message*.
Här kan du skriva in kommentarer som rör tävlingen, t ex allmän information om tävlingen eller mer specifikt riktad information som t.ex. ”DS A omlottad 23/4 p.g.a. felseedat”.

Längst ned på den här fliken hittar du en ruta ”Auto Uploads results” .
Den rekommenderas att du har ibockad. I varje fall under själva tävlingen.





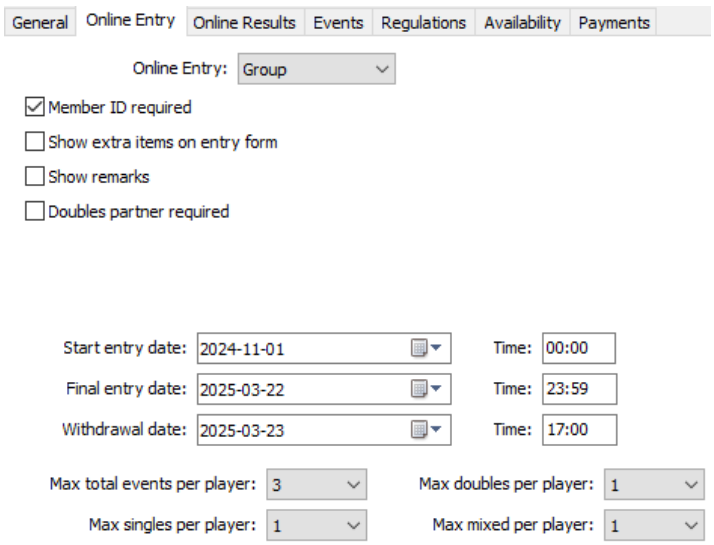
Då kommer din tävling att publiceras automatisk varje gång du registrerar ett nytt resultat.
Men om du gör andra ändringar, t.ex. i tidsschemat eller byter spelare i dubbelpar, så måste du publicera detta manuellt.

Flik 2 – *”Online Entry”*.

Här ska du aktivera ”Online”-anmälan om det ska användas, vilket är ett krav för alla nationellt sanktionerade badmintontävlingar i Sverige. Anmälande förening kan med sin föreningsinloggning anmäla spelare till tävlingen.
Om du inte ska använda dig av Onlineanmälan så ska denna parameter sättas till ”**Off**”.

Aktiverar du ”Online”-anmälan så väljer du **”Group”** i stället. ”Individual” använder vi inte i Sverige! Då tänds övrig information upp.

MemberId Required	Ska kryssas i.
Show extra items on entry form	Behöver inte kryssas i.
Show remarks	Behöver inte kryssas i.
Doubles partner required	Använder vi inte.
Start entry date	Här anger du första möjliga tidpunkt att anmäla till tävlingen.
Final entry date	Här anger du sista möjliga tidpunkt att anmäla till tävlingen.
Withdrawal date	Här anger du sista tidpunkt som en förening kan göra en ändring. Används olika. Man kan sätta samma datum som sista anmälan, men om man vill kan man också sätta någon dag extra på denna.
Max total events per player	Max antal kategorier en spelare får anmäla sig i. Normalt = 3.
Max singel/doubles/mixed per player	Ska vara = 1 om vi följer tävlingsbestämmelserna, med undantag för tävlingar som har dispens eller eventuellt lokala arrangemang.



Flik 3 – *”Online Results”*

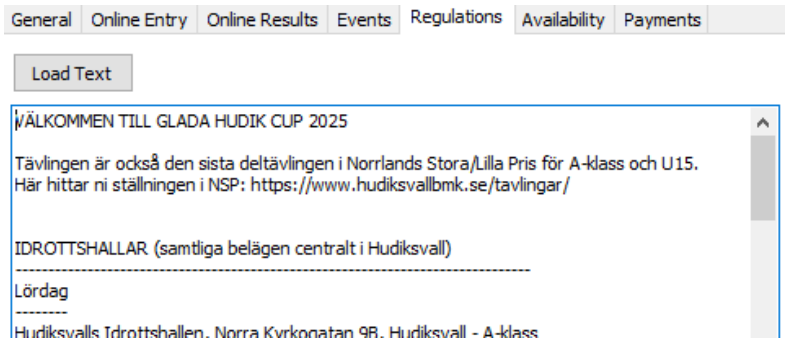
En funktionalitet för att kunna registrera resultat online på webben.
Ska du inte använda denna funktion så ska parameterna för Online Results vara *”Off”*.
Vill du använda funktionaliteten så ändrar du till *”On”*:
Ange då också ett lösenord, Password, som användare ska ha till hands för att logga in på webben för att registrera resultat. Hela den här processen beskrivs under ett eget kapitel. Se J2!

Flik 4 – *”Events”*

Denna används när man använder sig av *”Online Entry”*!
Här ska normalt samtliga kategorier vara ikryssade.
Om du av någon anledning vill t ex vänta med att publicera en kategori bockar du ur den.
Eller om du har angett ett maxantal anmälda spelare och du uppnått kvoten, så kan du också använda dig av denna funktion genom att då bocka ur den kategorin som är ”fulltecknad”.

Flik 5 – *”Regulations”*

Om du skriver något här tänds på tävlingens webbsida upp en ny länk på tävlingssidan som på svenska benämns ”Visa bestämmelser”. Den återfinns en bit ner på tävlingens startsida på webben.
Här kan du skriva fri text.
Det kan t e x vara hänvisning till tävlings-PM eller liknande.
Ett annat användbart område är att här löpande publicera WC, dispenser och återbud till tävlingen.



Flik 6 *”Availability”* använder vi oss för närvarande inte av.

Flik 7 *”Payments”* använder vi oss för närvarande inte av.
OBS! Denna synkar mot det som anges i *Properties - Entry Fees* under *Currency*,
Se kapitel B 1 Entry Fees!
Valutan ska vara SEK.

2. Skriva in tävlingsresultat online.

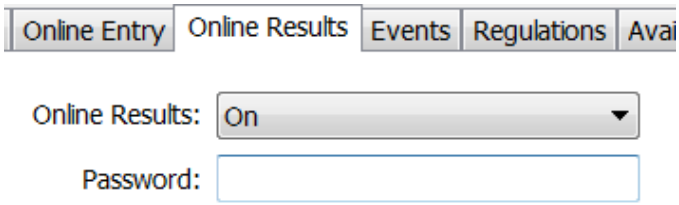
Det finns numer en funktionalitet som möjliggör att tävlingsadministratörer kan dela ut behörigheter för andra att skriva in resultat online via mobiltelefonen, surfplatta eller laptop.

Resultat som har skrivits in online på tävlingens webbsida kan sedan sparas ner i Tournament Planner.
OBS! Den här funktionen är särskilt användbar när du har en turnering som spelar på flera hallar.

Tournament Planner

Innan du kan dela ut behörigheter att registrera resultat online måste du aktivera funktionen för *Online Results* och sedan publicera din tävling.

Under Internet och Publish väljer du flik 3, Online Results. Se avsnitt J flik 3!



Online Results sätts till *"On"* och sedan anger du ett lösenord på minst 8 tecken.
Klicka publish för att aktivera funktionen.
Lösenordet lämnar du sedan ut till exempelvis de andra matchkontrollerna på dina andra hallar. Du kan när som helst återkalla godkännandet genom att ändra lösenordet.

För att registrera resultat online går du in på din tävling på Tournamentsoftware.com.

OBS! Du måste här logga in med ditt Tournamentsoftware.com konto.
Om du inte har ett konto så måste du lägga upp ett.



När du nu sedan loggar in så går du till Matcher och klickar sedan på knappen *"Enter Results"*.
OBS! Knappen "Enter Results" blir synlig/tillgänglig först på matchdagen klockan 00:00!



Du får nu upp en ny inloggningsruta.
Där anger du det lösenord som tävlingsadministratören har angett. Se ovan!

I matchlistan kommer det nu upp en gul markör där du kan klicka på "Ange resultat".



Ange resultatet precis som du anger i TP-programmet, d.v.s. förloraren av ett sets siffror först.
I de fall du har w.o. eller uppgivet gör du också på samma sätt som i själva programmet.
Se avsnitt L punkt 3!

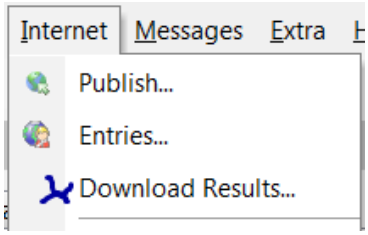
Klicka sedan på ”Save” för att publicera resultaten online.

OBS!
Resultat angivna online kan sedan inte ändras. Endast tävlingsadministratören kan göra eventuella ändringar i Tournament Planner och sedan publicera på nytt.

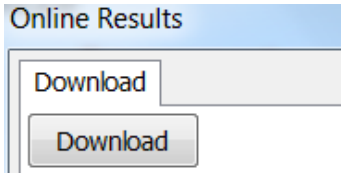
Även ändringar i lottningen måste göras i mastern.
Det fungerar enligt samma principer som tidigare. Se avsnitt L punkt 19!

Hämta hem resultat (till mastern)

Matchresultat som skrivits in online kan du sedan hämta hem till mastern.
Under fliken Internet väljer du *”Download Results”*.



Klicka på *”Download”* för att kontrollera om det finns nya resultat att hämta hem.



Om det kommer upp resultat så betyder det att det finns nya resultat att hämta hem.
Klicka på *”Process”* för att för att läsa in resultaten I din TP-fil på mastern.

Publicera sedan på nytt!

K Användning under tävling

1 Matchutrop

Under tävlingen sitter lämpligen matchkontrollen med TP-datorn och speakern nära varandra.
På datorn tar du upp matcherna från *”Matches”* i vänstermarginalen och fliken *Scheduled*.
Om tillämpligt väljer du också en fördefinierad hall (*Location*) i rullisten upptill.
Om du vill ha en ”speaker-lista” på papper går du in under ”*Report, Matches, Matches”*.
Denna bör alltid finnas uppsatt på tävlingens anslagstavla. Se avsnitt L punkt 4!

Vid matchutrop så drar du matchen upp på en bana, så den blir registrerad på den banan.
Markera matchen, håll nere vänster mus-knapp, dra och släpp på den bana du ropat ut matchen på.
Du kan också på förhand dedicera en match till en viss bana. Dubbelklicka på matchen och ange bannumret under *Court*. I TP:s matchlista tänds nu bannumret upp.
OBS! Du måste ändå dra upp matchen på den aktuell bana när det är dags.

2 Matches

Under ”Matches” presenteras alla tävlingens matcher.
Spelarnamnen skrivs med svart text. Varje spelare presenteras med en statussymbol.

- Röd = Ej markerad spelare d.v.s. en spelare som är fullt tillgänglig för nästa match.
- Blå = Markerad spelare om funktionen ”Warned” används. Se B1 *Properties – Scheduling*.
- Grön = Incheckad spelare
- Gul = Spelare på banan. OBS! Spelaren markeras även gul för kommande matcher

Om du inte skulle vilja använda dig av dessa markörer över huvud taget så kan de slås av.
Gå in under *Extra* och *Options* och Match *Colors*. Där bockar du ur ”*Use colors in match overview*”.

3 Matchen klar – registrera resultat

När matchen är klar så dubbelklickar du på den.
Du får då upp registreringsfönstret där du först lägger in setsiffror för den som fått lägst poäng.
Då fyller programmet i ”15” automatiskt på den som vann setet (alternativt t.ex. 17 om du skrivit 15 först eller 21 om du skriver 20 först).
Kontrollera att TP markerat rätt segrare (Winner).

Under Status så finns fem möjligheter om en match inte spelats.

w.o. som användes när en spelare vunnit på wo.
Ret. om matchen brutits på grund av skada (ange faktiskt resultat när matchen avbröts).
Dis. Om en spelare/par diskvalificerats (ange faktiskt resultat när matchen avbröts).
No Match om ingen match spelats, t ex dubbel-wo. Viktigt skilja på ”No match” och ”w.o.”!
Promoted om en spelare i kvalspel har fått ”friplats” till huvudtävlingen.

Under *”Duration”* som är matchlängd (netto-speltid) visas matchtiden. Se även avsnitt B *”Draws”*.
OBS! När du drar upp en match på en bana så startar denna matchklocka automatiskt och när du registrerat resultatet klart stoppas denna klocka automatiskt.

Under *”Shuttles”* kan du ange bollförbrukning om du vill. Inget krav.

Du kan också registrera uppgift om domare mm. Det förutsätter att du lagt upp dessa namn i förväg.
Se under avsnitt B1 *”Tournament Properties - Official”*.

När du rapporterat in resultatet så startar en klocka för berörda spelare i deras kommande matcher.
Klockan anger att de har rätt till pausvila i 15 minuter (om du ställt in det under avsnitt B1 *”Draws”*).
OBS! Klockan startar inte förrän du rapporterat in resultatet och klickat ”*OK*”.

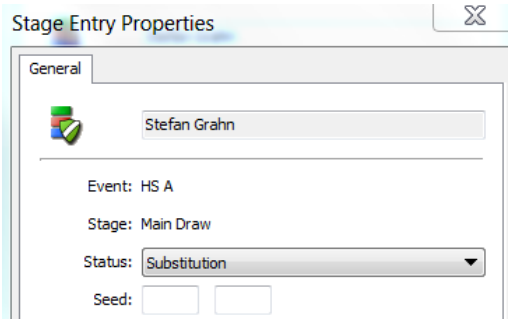
4 Byta ut spelare i singel

Om du ska ersätta en spelare i singel, så går du först in under *”Players”* i vänstermarginalen och letar upp den nya spelaren. Om spelaren saknas måste du först lägga upp spelaren. Klicka F3 för att välja spelaren från databasen, alternativt om spelaren saknas i databasen klicka på ”*Add Player*”. Kom ihåg att ange spelar-ID.

Dubbelklicka sedan på spelaren och gå in på fliken *”Events”*.
Bocka för den klassen spelaren ska vara med i.

Gå sedan till *Draws* i vänstermarginalen och leta upp den spelare som ska bytas ut.
Högerklicka på spelaren som ska bytas och välj ”*Select Entry*”.
Du får nu upp den spelare du har gjort tillgänglig under *Events*.
Markera spelare och klicka *OK* och bekräfta bytet!

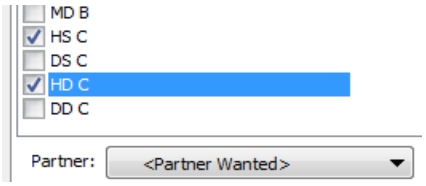
Du ska sedan indikera att du gjort ett byte av spelare i lottningen (SUB).
Högerklicka sedan igen på spelaren och välj *”Entry Properties”* och därefter dubbelklicka på aktuell ”Stege”. T.ex. Main Draw eller Qualifying Draw beroende på var det görs.
Under *Status* anger du *”Substitution”* (SUB). Klicka sedan på OK och sedan på OK igen.



5 Byta ut spelare i dubbel

Om du ska ersätta en spelare i singel, så går du först in under *”Players”* i vänstermarginalen och letar upp den nya spelaren. Om spelaren saknas måste du först lägga upp spelaren. Klicka F3 för att välja spelaren från databasen, alternativt om spelaren saknas i databasen klicka på ”*Add Player*”. Kom ihåg att ange spelar-ID.

Dubbelklicka sedan på spelaren och gå in på fliken *”Events”*.
Bocka för den klassen spelaren ska vara med i. Kom ihåg att ange <*Partner Wanted*>.



Gå sedan till *Draws* i vänstermarginalen och leta upp paret där du ska byta ut en spelare.
Högerklicka en gång på paret och välj *”Change partner”*. Markera den spelare som ska bytas ut.
Under *New partner* hittar du sedan den nya spelaren (om han anmälts enligt ovan). Klicka *OK*!

Du ska sedan indikera att du gjort ett byte av spelare i lottningen (SUB).
Ställ dig på paret och högerklicka sedan igen på paret och välj *”Entry Properties”* och därefter dubbelklicka på aktuell ”Stege”. T.ex. Main Draw eller Qualifying Draw beroende på var det görs.
Under *Status* anger du *”Substitution”* (SUB). Klicka sedan på OK och sedan på OK igen.

6 Sätta ihop två par med skadade spelare till ett nytt par

Parets nya plats i lottningen

Referee/Tävlingsledare fastslår på vilken plats det nya paret ska stå enligt gällande bestämmelser.



i) Om något av paren har varit seedat placeras det nya paret i den högst seedade positionen.

ii) Om inget av paren har varit seedade eller om de har haft samma seedning lottas placeringen av det nybildade paret

Att göra själva ändringen

a) Dokumentera noga de båda paren och vilka positioner (radnummer) de har i lottningen.

b) Du går in i lottningen på de båda platser där paren som ska strykas finns.
Högerklicka och välj *”Delete entry from Draw”* för respektive par. Du får då upp *”Bye”*.

c) Gå sedan in under *”Players”* och leta upp den spelare som ska flyttas till det nya paret.
Dubbelklicka på spelaren och gå sedan in under *”Events”*. Ställ dig på den kategorin det gäller och avanmäl spelaren. Om du inte gjort *”Delete entry”* så får du upp att det inte går att ta bort spelaren.
Efter att ha tagit bort anmälan i klassen så anmäler du spelaren igen.
Kryssa i klassen. Kom ihåg att ange <*Partner Wanted*>. Se ovan under 5!

d) Tag sedan den andra spelaren i detta nya par och gör likadant som under c)! Detta måste göras!

e) Gå sedan tillbaka till *Draws*.
Du ska nu placera in det nya paret på den position du fastställt enligt första stycket ovan.
Markera den den position där du ska placera in det nya paret. Högerklicka och välj *Select Entry*.
Alternativt dubbelklicka direkt på den ”*Bye*” du har.
Markera det nya paret, som du har komponerat och som nu ska vara synligt och klicka sedan på OK så läggs paret in i lottningen.

f) Högerklicka sedan på det nykomponerade paret och välj ”Entry Properties”. Dubbelklicka dig vidare på aktuell ”Stege”. T.ex. Main Draw eller Qualifying Draw beroende på var det görs.
Under *Status* anger du *”Substitution”* (SUB). Klicka sedan på OK och sedan på OK igen.
Då visas *SUB* i Status-fältet.



g) OBS! Antingen direkt när ändringen är klar, eller senare under tävlingen beroende på när matchen spelas, så registrerar du ett wo-resultat i matchen. Se punkt 11 nedan! Detta måste göras!

Vid kvalspel

Om det borttagna paret var i kvalspelet så sätter du upp det andra paret som segrare i den matchen.
Om det borttagna paret var i huvudtävlingen och du har par som kan flyttas upp från kvalet så ska du på dess plats sätta in ett par från kvalet. Vilket par avgörs efter seedningen i kvalet.
Du ställer dig då på platsen där du gjorde *Delete Entry*, där du nu har *Bye*, högerklickar och väljer *Select Entry*. Välj fliken *”Qualifying Draw Entries”* och indikera det par som ska in.
Ställ sedan med *Entry Properties* in *”Promoted from qualifying”* så ska *PFQ* ses i Status-fältet.

7 Utskrifter

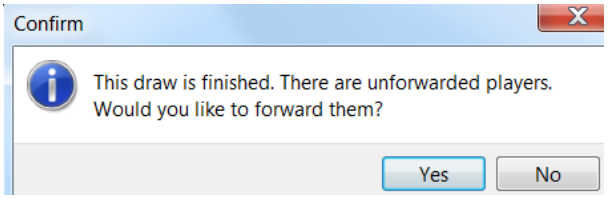
Vanligtvis skriver du löpande ut matchprotokoll (Match Form) eller domarprotokoll (ScoreSheets) under tävlingen. Se mer om utskrifter under avsnitt L samt i den separata utskriftsmanualen!

8 Kvalspelare

Endast om kvalspel tillämpas. Se under B1 Events punkt 4, F och G1.
De som vinner sina kvalgrupper kommer automatiskt att föras över till huvudtävlingen.

9 Poolsegrare

När en pool är färdigspelad, sista matchens resultat har registrerats, så får du upp texten:
”*This draw is finished. There are unforwarded players. Would you like to forward them*?”.
Klicka på *Yes*. Om du missar det så förs inte poolsegraren vidare.
Det går dock att gå in på ett resultat i poolen och lägga in det igen. Då kommer frågan upp på nytt.
Samma fråga kommer efter varje färdigspelad pool.



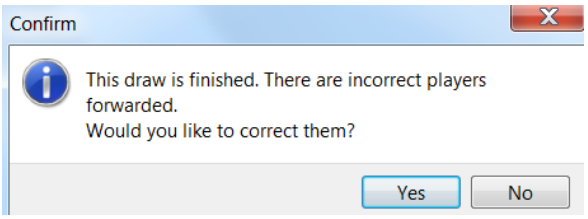
10 Felregistrerat resultat

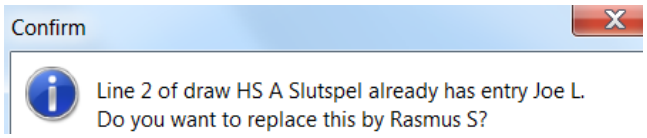
Om du i matchkontrollen upptäcker att du har registrerat fel resultat på en match gör du så här.
Leta upp matchen. Antingen direkt i lottningen eller genom att söka en av spelaren med hjälp av F9.
Dubbelklicka på matchen och ändra resultatet så att det blir korrekt.
OBS! Kontrollera så att rätt vinnare är angiven. Klicka på OK!

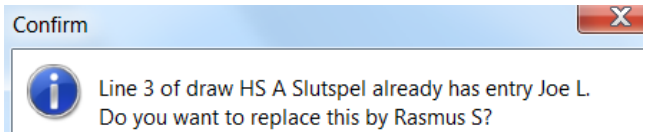
Om det nu t.ex. är poolspel som inte är färdigspelat så är det inget mer du behöver göra.
Om det däremot är så att du redan har spelat sista matchen i poolspelet och spelare har flyttats till slutspel, så får du i stället när du har klickat på OK upp ett par kontrollrutor.

Först får du upp:
”*This draw is finished. There are incorrect players forwarded. Would you like to correct them?*”
Svara ”*Yes*”.
Du får sedan upp ett en eller ett par följdfrågor om att ersätta den eller de felaktiga spelare i slutspelet med den eller de som har korrigerats utifrån det rättade resultatet.
Svara ”*Yes*”.

Tabellen uppdateras (vid poolspel) och slutspelet uppdateras nu automatiskt.
OBS! Kontrollera ändå själv att allt ser korrekt ut!







11 Walk over (w.o.) i ett cupslutspel eller poolspel

Ställ dig på berörd match och dubbelklicka.
Välj sedan under *Status w.o.* och klicka i segraren och tryck sedan på *OK*.
Du går sedan in under *Draws* för aktuell klass och ställer dig på spelaren/paret, högerklickar och väljer *”Entry Properties”*. Dubbelklicka på aktuell ”Stege” och under Status väljer du *Withdrawn* (WDN).
Då läggs i Status-kolumnen ut *”WDN”* som ett förtydligande att spelaren/paret lämnat w.o.

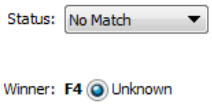
Om det är w.o. i poolspel så ska du gå in på spelaren/parets samtliga poolmatcher och ange w.o. enl. ovan. Fyll även i *”Entry Properties”* enligt ovan. Om en spelare spelar första matchen men i andra matchen skadar sig och bryter, så ska den första matchen vara inrapporterad med korrekt resultat, i den andra så lägger du in ställningen när matchen bröts och under Status väljer *Ret.* och i den tredje matchen blir det w.o. När systemet räknar ut slutsegrare så bortser TP helt från dessa tre matcher.

12 DNS

Ett alternativ till indikationen WDN (Withdrawn) är DNS (Did not show). Om en spelare inte kommer till spel och inte har anmält sin frånvaro kan detta vara ett alternativ till WDN.

13 Dubbel walk over

Om två spelare/par, som ska mötas, har lämnat w.o. blir det inte någon match. Då måste matchstatus anges till ”No Match”! Och under *Winner* ska det då vara *Unknown* som markerats.



OBS! Var uppmärksam på att detta kan hända under själva tävlingen då du först har registrerat en w.o. på en spelare, men att det sedan blir ytterligare en w.o. Då måste du ändra resultatet till ”No Match” i matchen mellan de två spelarna som lämnat w.o.

14 W.o. i huvudtävling vid tävling med kvalspel

Vid tävling med kvalspel så gäller att om du får w.o. i huvudtävlingen och ska ersätta med spelare från kvalet så ska du ställa dig på kvalspelaren/kvalparet och högerklicka som ovan.

Gå in i huvudtävlingen på den plats där wo-spelaren/paret är. Högerklicka på spelaren och gå till *Entry Properties* och sedan *Main Draw*. Välj *”Withdrawn”*.

Gå till kvalspelet och markera aktuell spelare/par. Dubbelklicka in under *Qualifying* och välj Status *”Promoted to Main Draw”* (PMD).
Du dubbelklickar sedan på spelaren/parets match i kvalspelet och markerar motståndaren som segrare och under Status lägger du ”w.o.”. Såvida inte båda kvalspelarna som skulle ha mötts har blivit PMD. Då anger du ”No match”.

Gå därefter till Roster i den vänstra marginalen. Leta reda på spelaren/paret under fliken *Qualifying*. Högerklicka på spelaren/paret och väl *Copy to Main Draw*. Det innebär att du gör spelaren/paret tillgängligt för att välja in i huvudturneringen.

Gå därefter tillbaka till huvudturneringen, Main Draw, dubbelklicka på spelaren/paret som lämnat w.o. och välj *”Select Entry”*. Under fliken *Main Draw* ska du nu hitta den spelare som ska flyttas från kvalet.

Slutligen ska du även ändra *Entry Properties* på den här spelaren/paret. Högerklicka och gå till *Entry Properties*, klicka dig vidare till *Main Draw* och där väljer du nu *Status ”Promoted from Qualifying”*. PFQ ska nu synas i lottningen i statusfältet.

15 Internet

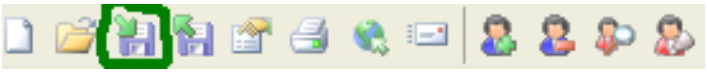
Självklart ska du publicera resultaten med jämna mellanrum om du har möjlighet till det.
Det förutsätter att du har åtkomst till Internet från datorn du sitter vid.
Välj *”Internet”* och ”Publish” och klicka sedan på Publish. Alternativt har du ”*Auto Upload Results*” ibockad. Se avsnitt J ovan!

Om du under tävlingens gång har gjort en ändring i lottningen kommer du att få upp en varning om du försöker stänga TP-programmet utan att först ha publicerat.

VIKTIGT! Om tävlingsspel i flera hallar, se punkt 19 nedan!

16 Backup

Backup på tävlingen är också något som du bör göra med jämna mellanrum.
Gå in under *”Tournament”* högst upp i vänstra hörnet och välj *”Backup”*. Det finns också en ikon för detta.



När du klickar på *Finish* så läggs nu en backupfil där du adresserat den.
Vår rekommendation är att göra backup till ett annat medium än den dator du har programmet på.
Notera att i filnamnet på backupfilen så inkluderas alltid både datum och klockslag.

17 Spel i flera hallar - resultatrapportering

Det finns två sätt att jobba med resultatrapportering när man har spel på flera hallar.

Alternativ 1) Funktionaliteten ”Online Results” som beskrivs under avsnitt J2!

Alternativ 2) TP-filer mejlas till den som är master, ”huvudhallen” varifrån alla resultat publiceras. Om du från flera hallar publicerar resultaten som i pkt 16 så kommer du att ta bort resultaten från de andra hallarna när du skickar in dina resultat. Viktigt därför att det sker på följande sätt.

Du måste ha en ”huvudhall”, master. Från denna dator kan du publicera kontinuerligt.
I de andra hallarna så ska du i stället för att publicera, mejla din TP-fil till ”huvuddatorn”.



VIKTIGT!
Du får INTE ha funktionaliteten ”*Auto Upload Results*” ibockad på någon annan dator än ”huvuddatorn”. Se punkt 16 ovan!

OBS! Spara undan denna fil (i en annan mapp än den du har ”huvudfilen” för säkerhets skull) och var noga med namnet. Annars kan du snabbt ha sabbat det som knappats in under dagen, men du har förstås tagit en backup ☺.

Nu går du in under *”Tournament”* och väljer *”Import Results”*. Välj den inkomna TP-filen.
Kryssa bort rutan om *”Import Payments”*. Du får då uppgift om hur många resultat som importerats.
Kolla under lottning t ex att resultaten kommit in.

Vid importen så tas enbart nya resultat in. Gamla resultat som rättats p.g.a. felaktighet upptäcks inte vid denna import. Då måste du från den berörda hallen, meddela ”huvuddatorn om felet så att du får rätta på ”mastern”. Om du vid/efter importen får upp en fellista på matcher som inte har gått att läsa in beror det troligtvis på att du har spelare i den slutspelsstegen som inte blivit framflyttade (forward byes) eller att du har gjort spelarbyte som inte har uppdaterats i mastern. Gå in manuellt och fixa detta och kör sedan en ny import.

OBS! Status som angetts på de hallar som du vill importera från, WDN, SUB etc., uppdateras inte heller med automatik i mastern. Vid import av resultat från en annan hall/dator, så är det endast resultat som importeras genom TP-filen. När allt ser riktigt ut så är det bara att publicera på nytt!

18 Tidsangivelser och andra inställningar

Normalt får du ut både datum (med 6 tecken) och klockslag vilket tar plats.
Gå in under *”Extra”* och *”Options”* och välj *”Date Format”* till *”Day”*, så får du ett kortare format.
Under ”Extra” kan du även göra andra styrinställningar för att optimera ditt TP-användande.

19 Snabbkommandon

F2	Snabbgenväg till spelarlistan (Players)
F6	Om du i matchlistan klickar på F6 så kommer du direkt till lottningen för den matchen du står på
F8	Med F8 hittar du snabbt igen en spelare i anmälningslistan (Roster).
F9	Med F9 hittar du snabbt igen en spelare i lottningen (Draws).
F10	Med F10 så listar du en viss spelares samtliga matcher (tidssatta) i TP.

L Utskrifter

Här ned följer en kortare beskrivning av lite olika utskrifter/rapporter som används frekvent.
Det finn en separat manual som behandlar samtliga utskrifter i TP utförligt och detaljerat.
Den finns också att hämta under Tävling-Tournament Software-Manualer på Badminton Swedens hemsida.
Instruktion TP 2022-11-17 UTSKRIFTER Utgåva 4 Revision 2

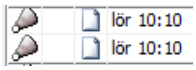
1 Partner Wanted - Öppna spelare

Innan den definitiva lottningen vill du para ihop öppet anmälda spelare.
Du kan enkelt få ut en rapport på dessa spelare genom att gå in under *Report - Entries - Partner Wanted*.

2 Utskrift av match- och domarprotokoll

Utskrift av domarprotokoll kan du göra under *Report - Matches - ScoreSheets*.
Välj vilken dag och mellan vilka klockslag du vill skriva ut.
Under *”Show”* väljer du *Club*.

När du har skrivit ut ett antal domarprotokoll så kommer du att se vilka du tagit ut genom en markering i vänsterkolumnen i *”Matches”*.



Det går också att skriva ut ett separat domarprotokoll.
I matchens egistreringsfönster så finns längst ned till vänster en ruta *Scoresheet*.
Klicka på den så får du ut ett domarprotokoll för den aktuella matchen.

Om du i stället vill ha ett ”Matchprotokoll”, *Report - Matches - Match Form*, så får du ut 7 ”remsor” per liggande A4 med klubbtillhörighet. *Report - Matches - Match Cards* är ett annat alternativ som ger 6-8 lite större matchprotokoll per sida.

3 Utskrift av lottning

Se även avsnitt I!
Gå in under *Report - Draws - Print Draws*. Här finns lite olika varianter. Det finns 2 flikar.

Options
Kryssa ”Draws in same stage together” vilket medför att utskrift av pooler ger fler pooler på samma sida.

Elimination Draws
Print in Sections gör att du kan välja hur många rader du vill ha för cupspel.
Normalt ger 32 i båda fallen bra utskrifter. För en ”64-lottning” så ger det då 2 sidor.
Denna rekommenderas när du har många deltagare i cupen.

Print scaled skalar ner cupstegen och komprimerar den vid utskrift.
Denna passar bättre när cupstegarna inte är så stora.
Denna ger dig möjlighete att under fliken Draws fritt formatera hur du vill få dina utskrifter. Se nedan!

Round Robin Draws
Settings ger dig möjlighet att göra ett och samma val för alla pooler i din tävling. Välj *”Fit to page”* så optimerar du utskriften.

Draws
När du ska sedan ska välja vilka klasser du ska skriva ut så ska du sätta kryss. Programmet brukar föreslå de klasser där det hänt något sedan du senast skrev ut genom att sätta i kryss i förväg.
Om du dubbelklickar på en klass så får du en *Preview* av lottningen.
Om du valt Print Scaled enligt ovan så kan du nu välja om du vill ha *Portrait* eller *Landscape*, om du vill ha *”Fit to page”* eller en viss förminskning-förstoring.

4 Speakerlista

En speakerlista är väldigt bra att ha i sekretariatet. Gå in under ”*Report - Matches - Matches”*.
Välj aktuell dag och sedan mellan vilka klockslag. I *Select Fields* markerar du vad som ska skrivas ut.
Förslag: Time, Event, Nr, Round, Team 1, Team 2. Se till att det under Extra står Club.

5 Startavgifter

Gå in under *Report - Players - Payments - Group List*. Välj *Club* och *One per page* ibockad.
Då får du ut en sida per klubb med faktureringsunderlag.
Du kan också välja att ta ut det i Excel och kan sedan redigera det till önskat format.

6 Deltagarförteckning

Du kan också skriva ut en deltagarförteckning. Gå in under *Report - Players - Players*.
Kryssa i *All* på spelarna. Klicka *OK*!
Välj de parametrar du vill ha ut, t ex *Name, Firstname, DOB,* (*Gender, Member-ID*), *Club*.
Se till att det under *Order* står Club.
Väljer du Excel så sparar du ner förteckningen som en fil.
Väljer du Preview så kan du skriva ut förteckningen eller spara den som pdf om du har den möjligheten.

7 Prisutdelning – Lista över pristagarna

När du ska till att hålla prisutdelningen underlättar det om du skriver ut en lista över de fyra första i varje klass. Gå in under ”*Report - Tournament - Winners”*. Välj sedan *Print semi finalists*.
Du får upp en förteckning över samtliga färdigspelade klasser/kategorier.

M Tournament TV (Utgår tills vidare)

Kapitlet om Tournament TV har i denna upplaga av TP-manualen lyfts ut och en översyn ska göras om den ska lyftas tillbaka i kommande upplaga, bli en bilaga till TP-manualen eller skrivas som ett eget kompendium.

N Ytterligare information

Slutspel vid poolspel med plus-2-pool
För TP så gäller att slutspelet är färdigt lottat i samband med lottningen (Main draw) och det går att se var pooltvåorna kommer in i förväg.

Poolernas storlek
Vid 4-pool gäller att om deltagandet inte är jämnt delbart med 4 så kommer TP att justera 1 till 3 pooler så att de blir 3-pooler i stället. Detta sköter TP-programmet om och du ska inte/får inte gå in och manipulera detta innan lottningen.
Däremot kan du gå in och justera poolstorleken efter att lottningen är gjord.
Se kapitel G punkt 1, sista stycket *Draw Properties!*

Numrering av poolerna
TP använder en internationell modell vid numrering av poolerna.
I pool A placeras den 1:a seedade som alltid placeras överst i slutspelsstegen.
I pool B placeras den 2:a seedade som alltid placeras längst ner i stegen.
Pool C och D innehåller de som är seedade 3:a och 4:a o.s.v.

Tournament-TV
Du kan komplettera TP-programmet med modulen Tournament TV. Då kan du visa kommande matcher, resultat och egen information mm. Gå in på www.tournamentsoftware.com för information!

SMS
Du kan också komplettera TP-programmet med en modul så att du kan skicka sms direkt från TP. Gå in på www.tournamentsoftware.com för information!

Föreningslogga på webben
Om du vill att föreningens logga ska publiceras på webben så ska du göra följande:
Maila loggan/bilden till helpdesk@tournamentsoftware.com tillsammans med en länk till den aktuella tävlingen. Giltig logga måste uppfylla följande villkor:

- Filformatet måste vara JPG eller PNG.
- Storleken på logga/bilden ska vara 240x180 pixels.
- Logga/bild med människor publiceras inte.
- Logga/bild med kommersiellt budskap publiceras inte.
- Logga/bild innehållande en webbadress publiceras inte.

Om du registrerar en logga så kommer den sedan att publiceras för varje ny tävling som klubben framöver publicerar.

TP-licens vs Ranking
För arrangörer som har installerat Badminton Sweden-licens för internationella arrangemang gäller det att se upp om man sedan arrangerar en vanlig svensk tävling. Det gäller att då installera om till föreningslicensen. I annat fall fungerar inte t.ex. uppladdning av Sverigerankingen.

TP Webb Online
Under det närmaste året kommer ett ”nytt” Online Tournament Planner att introduceras. Befintlig programvara kommer att finnas kvar men för en extra avgift kommer ett abonnemang att kunna köpas till och då kommer Tournament Planner att kunna köras direkt på webben med ett helt nytt gränssnitt och lite andra nya funktioner. Men det kommer att bli en extra kostnad på ca 300 €/år för den användare som önskar detta.

O Historik svensk TP-manual

2010-09-10	Första utgåvan av en svensk manual		Jan Samuelsson
2011-06-15	Andra utgåvan av en svensk manual		Jan Samuelsson / Jan-Erik Sandin
2012-10-19	Tredje utgåvan av en svensk manual	Rev 1	Jan-Erik Sandin/ Mats Tibbelin
2012-11-25	Tredje utgåvan av en svensk manual	Rev 2	J-E Sandin/M Tibbelin/J Samuelsson
2013-05-04	Fjärde utgåvan av en svensk manual	Rev 1	Jan-Erik Sandin
2013-08-22	Fjärde utgåvan av en svensk manual	Rev 2	J-E Sandin/M Tibbelin/D Sahlberg
2013-10-14	Fjärde utgåvan av en svensk manual	Rev 3	J-E Sandin/M Tibbelin
2014-08-21	Fjärde utgåvan av en svensk manual	Rev 4	J-E Sandin/M Tibbelin
2015-12-15	Femte utgåvan av en svensk manual	Rev 1	J-E Sandin/M Tibbelin
2018-01-21	Sjätte utgåvan av en svensk manual	Rev 1	J-E Sandin
2022-06-06	Sjunde utgåvan av en svensk manual	Rev 1	J-E Sandin
2022-11-17	Sjunde utgåvan av en svensk manual	Rev 2	J-E Sandin/M Tibbelin
2023-02-22	Sjunde utgåvan av en svensk manual	Rev 3	J-E Sandin/M Thorselius
2023-08-05	Sjunde utgåvan av en svensk manual	Rev 4	J-E Sandin/M Thorselius
2025-08-31	Åttonde utgåvan av en svensk manual		J-E Sandin/D Sahlberg
2026-08-02	Åttonde utgåvan av en svensk manual	Rev 2	J-E Sandin

Bilaga 1 - Lathund Poolspel med Tournament Planner

Janne S 2015-09-09 Jan-Erik S 2022-05-20 Rev

Lathund Poolspel med Tournament Planner

4-pool som grund, Normalfallet

Deltagare	Number of Qualif. Draws / Antal pooler	Size of Qualif. Draws / Pool-storlek	Antal pooler 5-pool	4-pool	3-pool
4	1	4		1	
5	1	5	1		
6	2	3			2
7	2	4		1	1
8	2	4		2	
9	3	3			3
10	3	4		1	2
11	3	4		2	1
12	3	4		3	
13	4	4		1	3
14	4	4		2	2
15	4	4		3	1
16	4	4		4	
17	5	4		2	3
18	5	4		3	2
19	5	4		4	1
20	5	4		5	
21	6	4		3	3
22	6	4		4	2
23	6	4		5	1
24	6	4		6	
25	7	4		4	3
26	7	4		5	2
27	7	4		6	1
28	7	4		7	
29	8	4		5	3
30	8	4		6	2
31	8	4		7	1
32	8	4		8	
33	9	4		6	3
34	9	4		7	2
35	9	4		8	1
36	9	4		9	
37	10	4		7	3
38	10	4		8	2
39	10	4		9	1
40	10	4		10	
41	11	4		8	3
42	11	4		9	2
43	11	4		10	1
44	11	4		11	
45	12	4		9	3
46	12	4		10	2
47	12	4		11	1
48	12	4		12	
49	13	4		10	3
50	13	4		11	2
51	13	4		12	1
52	13	4		13	
53	14	4		11	3
54	14	4		12	2
55	14	4		13	1
56	14	4		14	
57	15	4		12	3
58	15	4		13	2
59	15	4		14	1
60	15	4		15	
61	16	4		13	3
62	16	4		14	2
63	16	4		15	1
64	16	4		16	
65	17	4		14	3
66	17	4		15	2
67	17	4		16	1
68	17	4		17	
69	18	4		15	3
70	18	4		16	2
71	18	4		17	1
72	18	4		18	
73	19	4		16	3
74	19	4		17	2
75	19	4		18	1
76	19	4		19	
77	20	4		17	3
78	20	4		18	2
79	20	4		19	1
80	20	4		20	

3-pool som grund, Speciella tävlingar

Deltagare	Number of Qualif. Draws / Antal pooler	Size of Qualif. Draws / Pool-storlek	Antal pooler 5-pool	4-pool	3-pool
4	1	4		1	
5	1	5	1		
6	2	3			2
7	2	4		1	1
8	2	4		2	
9	3	3			3
10	3	4		1	2
11	3	4		2	1
12	4	3			4
13	4	4		1	3
14	4	4		2	2
15	5	3			5
16	5	4		1	4
17	5	4		2	3
18	6	3			6
19	6	4		1	5
20	6	4		2	4
21	7	3			7
22	7	4		1	6
23	7	4		2	5
24	8	3			8
25	8	4		1	7
26	8	4		2	6
27	9	3			9
28	9	4		1	8
29	9	4		2	7
30	10	3			10
31	10	4		1	9
32	10	4		2	8
33	11	3			11
34	11	4		1	10
35	11	4		2	9
36	12	3			12
37	12	4		1	11
38	12	4		2	10
39	13	3			13
40	13	4		1	12
41	13	4		2	11
42	14	3			14
43	14	4		1	13
44	14	4		2	12
45	15	3			15
46	15	4		1	14
47	15	4		2	13
48	16	3			16
49	16	4		1	15
50	16	4		2	14
51	17	3			17
52	17	4		1	16
53	17	4		2	15
54	18	3			18
55	18	4		1	17
56	18	4		2	16
57	19	3			19
58	19	4		1	18
59	19	4		2	17
60	20	3			20
61	20	4		1	19
62	20	4		2	18
63	21	3			21
64	21	4		1	20
65	21	4		2	19
66	22	3			22
67	22	4		1	21
68	22	4		2	20
69	23	3			23
70	23	4		1	22
71	23	4		2	21
72	24	3			24
73	24	4		1	23
74	24	4		2	22
75	25	3			25
76	25	4		1	24
77	25	4		2	23
78	26	3			26
79	26	4		1	25
80	26	4		2	24

Bilaga 2 - Lathund Set-up i TP med match om tredje pris (t.ex. SGP-slutspel)

- Draw – Add Draw
- Group Stage with elimination play off
- 2 groups Size = 4 Rubrik = Pool
- ⊙ Winners only
  ☑ Create extra play off for Nr's 2,3,4
  Next
- New stage Size 2
  DS Elit 'Finalspel' Position 1
  Next
- ☑ Status ☑ Club
  Next
  Finish

- Gå till Roster och fliken Draws
- Ta bort Position 5-6 och Position 7-8 [Delete]
- Gå till Draws och Position 3-4
- Dubbelklicka på respektive plats/position och koppla länk under fliken Länk.
  Pool A #2 resp. Pool B #2

  KLART!

- Seeda & Lotta

OBS! Viktigt! Efter att tävlingen har spelats klart, så måste rankingpoäng justeras manuellt, då inte Tournament Software läser in/tolkar detta korrekt med avseende på match om 3:e pris.

//Jan-Erik Sandin, 2023-05-22