


# Manual

## ViktoriaBoule 4.0



[www.viktoriaboule.se](http://www.viktoriaboule.se)

START	<h3>ViktoriaBoule 4.0</h3> <p>- Gör det enkelt -</p> <p>Tävling</p> <h2>Namn?</h2>			
 ©2017 ViktoriaBoule	<p><b>Om Viktoria Boule</b></p> <table><tr><td><b>KONTAKT</b> Lars Hällén Västra Agatan 22 753 09 Uppsala tel: 070-398 08 31 e-post: <a href="mailto:lars.hallen@outlook.com">lars.hallen@outlook.com</a></td><td><b>SYSTEMKRAV</b> * Windows 7 eller senare * Excel 2010 eller senare * VBA 7.0 eller senare * Skrivare av valfri typ</td><td><b>KAPACITET</b> * 200 Lag * 6 Omg * Slutspel (8 lag)</td></tr></table> <p>*** Fri programvara ***</p>	<b>KONTAKT</b> Lars Hällén Västra Agatan 22 753 09 Uppsala tel: 070-398 08 31 e-post: <a href="mailto:lars.hallen@outlook.com">lars.hallen@outlook.com</a>	<b>SYSTEMKRAV</b> * Windows 7 eller senare * Excel 2010 eller senare * VBA 7.0 eller senare * Skrivare av valfri typ	<b>KAPACITET</b> * 200 Lag * 6 Omg * Slutspel (8 lag)
<b>KONTAKT</b> Lars Hällén Västra Agatan 22 753 09 Uppsala tel: 070-398 08 31 e-post: <a href="mailto:lars.hallen@outlook.com">lars.hallen@outlook.com</a>	<b>SYSTEMKRAV</b> * Windows 7 eller senare * Excel 2010 eller senare * VBA 7.0 eller senare * Skrivare av valfri typ	<b>KAPACITET</b> * 200 Lag * 6 Omg * Slutspel (8 lag)		

Programmets startsida

Från och med 2018-01-01 är ViktoriaBoule en Fri programvara. Detta betyder att vem som helst får använda ViktoriaBoule utan kostnad. Mer information finns på hemsidan [viktoriaboule.se](http://viktoriaboule.se)

## 1 Inledning

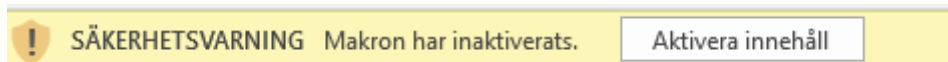
ViktoriaBoule är ett lättanvänt dataprogram för administration av bouletävlingar. Programmet följer Boule regler för veteraner:

- §43 Monrad
- §44 Slutspel.

ViktoriaBoule kan användas lika lätt vid små klubb tävlingar som vid stora tävlingar med upp till 200 deltagande lag.

För att använda ViktoriaBoule krävs en dator med Windows, Excel med VBA samt valfri skrivare. Versionskrav framgår på programmets Startside.

### 1.1 Säkerhetsnivå för Makro



Visas detta meddelanden i överkant på skärmen så måste innehållet aktiveras innan ViktoriaBoule kan startas. Gör detta i fel ordning så måste Excel-filen stängas för att sedan laddas igen. Meddelande kan variera mellan olika datorer.

### 1.2 Starta ViktoriaBoule

Starta ViktoriaBoule genom att:

1. Ladda programmet som vanlig Excel-fil
2. OBS! Kontrollera att datorns säkerhetsnivå tillåter Makro (se 1.1)
3. Tryck: **START** i övre vänstra hörnet (→Avsnitt 3)

### 1.3 Avsluta ViktoriaBoule

Avsluta ViktoriaBoule genom att:

1. Tryck: **X** (övre högra hörnet )
2. Stäng Excel på vanligt sätt
3. OBS! Glöm inte att spara filen

## 2 Flik: Före Tävlning

På denna flik görs de inställningar so skall gälla för aktuell tävling.

### 2.1 Fält: Tävlingsstatus

Här visas om tävlingen är pågående eller ny:

- **Blå text** indikerar om programmet är klart för att skapa en ny tävling
- **Röd text** visar att programmet innehåller en pågående tävling. Tryck på texten om du vill du initiera programmet för en ny tävling.

### 2.2 Fält: Tävlingsinformation

Registrera fälten:

- Tävling
- Datum
- Plats
- Arrangör

Denna information visas på alla utskrifter.

### 2.3 1:a Bannummer

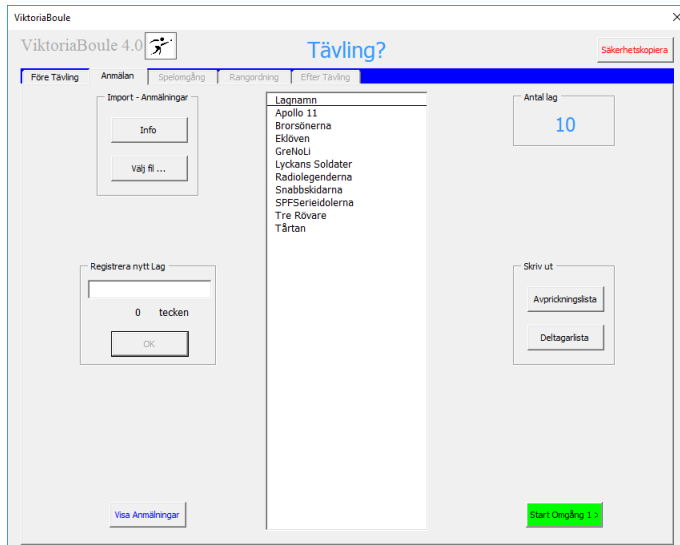
Möjlighet finns att välja ett första Bannumret för tävlingen. Bana 1 – 99 kan anges. Standardinställning är Bana 1.

### 2.4 Gå vidare

Tryck: **Grön knapp**

- Vid ny tävling: Kommer du till flik Anmälan ( → Avsnitt 4)
- Vid pågående tävling: Kommer du direkt till senaste Spelomgång ( → Avsnitt 5)

### 3 Flik: Anmälan

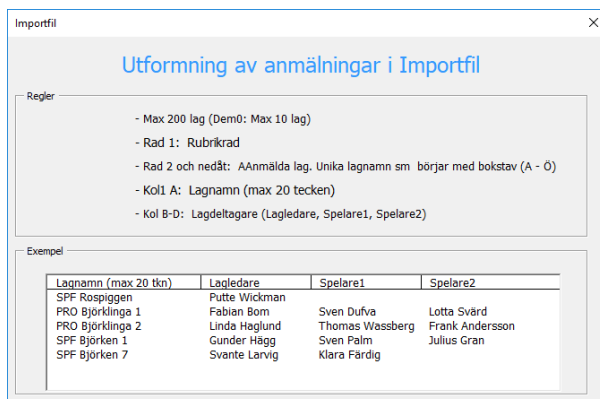


Här registreras alla anmälningar. Anmälningar kan registreras på två sätt:

- Import av extern Excel-fil
- Manuell registrering

#### 3.1 Import av anmälningar på extern Excel-fil

Vid tryck på knappen: **Info** visas hur Excel-filen skall utformas



##### 3.1.1 Import av anmälningar från extern Excel-fil

1. Via Knapp: **Välj fil ...** Kan anmälda lag och lagdeltagare importeras från extern Excel-fil
2. Importfilen kontrolleras automatiskt i. Eventuella felaktigheter visas och måste korrigeras för att komma vidare.

##### 3.1.2 Kontroll av importfil

1. Om filen innehåller mer än 200 lag avbryts importen med ett felmeddelande
2. Övriga felaktigheter ger något av nedanstående felmeddelande
3. Korrigera Excel-filen enligt anvisningarna
4. Importera Excel-filen igen

## ViktoriaBoule 4.0 - Manual



### 3.2 Manuell registrering

1. Registrera resterande anmälningar (Funktion: Registrera nytt Lag)
2. För varje nyregistrerat lagnamn görs samma kontroller som enligt punkt 3.1
3. Eventuellt Skriv ut: Avprickningslista
4. Eventuellt Skriv ut: Deltagarlista

### 3.3 Ändra / Ta bort anmälningar

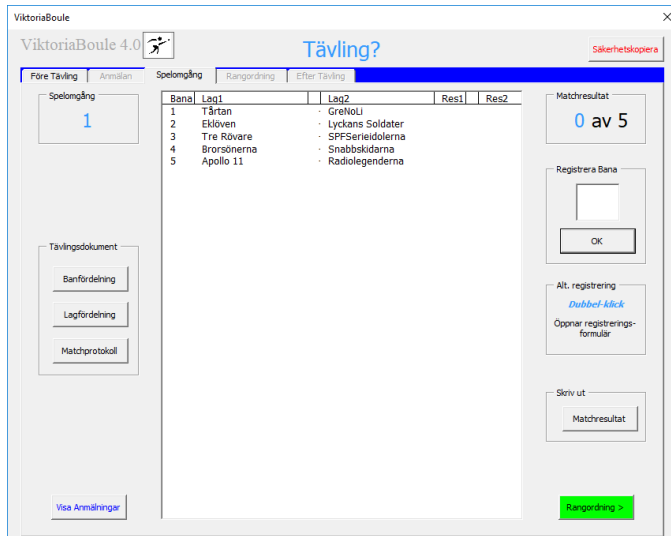
”Dubbel-klicka” i listan på det lag som du vill korrigera - Formuläret nedan visas. Här kan både Lagnamn och Lagmedlemmar korrigeras.

### 3.4 Start av Omgång 1

Tryck: **Grön knapp** för att lotta och starta 1 :a Omgång (→ Avsnitt 4)

## 4 Flik: Spelomgång

Funktioner för hantering av aktuell spelomgång



### 4.1 Före Spelomgång

Skriv ut önskade Tävlingsdokument (knappar till vänster)

- Banfördelning - För varje bana visas vilka Lag som skall spela där
- Lagfördelning - För varje Lag visas vilken bana de skall spela på
- Matchprotokoll - "Flärpar" för redovisning av matchresultat

### 4.2 Under Spelomgång

Här registreras matchresultaten vartefter de kommer in.

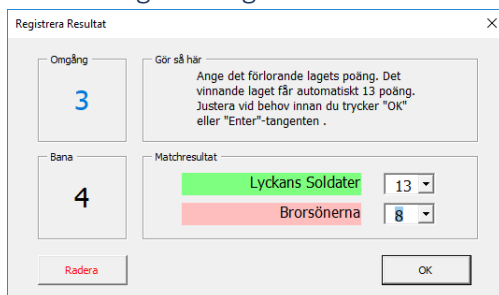
#### 4.2.1 Resultatregistrering

Registreringsformulär öppnas genom att antingen:

Alt 1: Dubbelklick på aktuell bana i listrutan

Alt 2: Ange Bannummer i fältet. "Registrera Bana". Tryck därefter Knapp: O K eller "Enter"-tangenter

#### 4.2.2 Registreringsformulär



Resultatregistrering görs genom antingen:

Alt 1: Öppna inmatningsfälten och välj resultat (0 -13)

Alt 2: Skriv in resultat (0 -13) i inmatningsfälten

Tryck därefter Knapp: O K eller "Enter"-tangenter

Vid registrering av matchresultat markeras lagen enl:

Vinnande lag

Förlorande lag

Oavgjord match

Se vidare anvisningar p registreringsformuläret

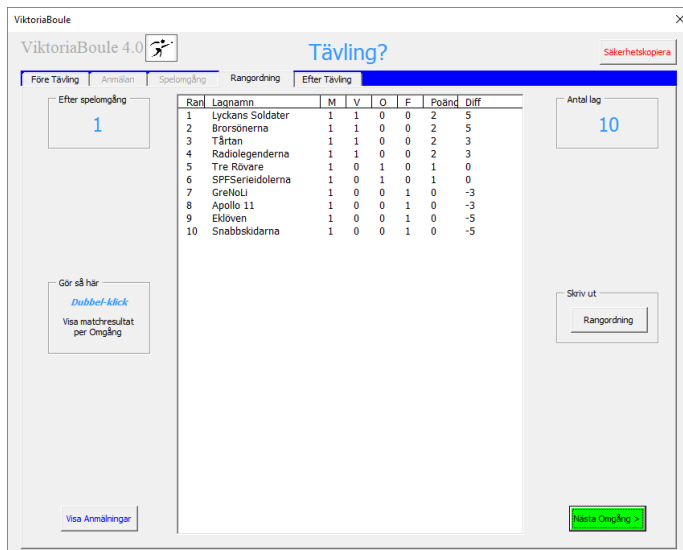
### 4.3 Efter Spelomgång

Då all registrering är klar:

1. Skriv ut Matchresultat (knapp: Skriv ut)
2. Tryck Grön knapp för att visa Rangordning → (avsnitt 5)

## 5 Flik: Rangordning

Redovisning av rangordning efter senaste spelomgång



### 5.1 Efter spelomgång

1. Eventuellt skriv ut Rangordning (Knapp: Skriv ut)
2. Tryck: **Grön knapp** för start av nästa Omgång avsnitt 4)

### 5.2 Se ett lags matchresultat

Genom att dubbelklicka på ett av lagen i rangordningslistan så visas detta lags matchresultat i varje spelad omgång



### 5.3 Efter sista Spelomgång:

Tryck Flik: Efter Tävlning (Se Avsnitt 6)



## 6 Flik: Efter Tävling

Ran	Lagnamn	M	V	O	F	Poäng	Diff	Lagmedlemmar
1	Lyckans Soldater	1	1	0	0	2	5	Fabian Born, Lotta Svärd, Mendel Karlsson
2	Brorsönerna	1	1	0	0	2	5	Knatte, Fnatte, Tjette
3	Tärtan	1	1	0	0	2	3	Frasse, Hilding, Janoos
4	Radiolegenderna	1	1	0	0	2	3	Sven Jerring, Lennart Hyländ, Lars-Gunnar Björklund
5	Tre Rövare	1	0	1	0	1	0	Kasper, Jesper, Jonatan
6	SPFSerieidolerna	1	0	1	0	1	0	Kalle Anka, Mussepigg, Jan Långben
7	GreNoLi	1	0	0	1	0	-3	Gunnar Gren, Gunnar Nordahl, Nils Liedholm
8	Apollo 11	1	0	0	1	0	-3	Niel Armstrong, Buzz Aldrin, Michael Collins
9	Eklöven	1	0	0	1	0	-5	Olof Thörnell, Helge Jung, Nils Svedlund
10	Snabbskidarna	1	0	0	1	0	-5	Sixten Jernberg, Gunde Svan, Tomas Wassberg

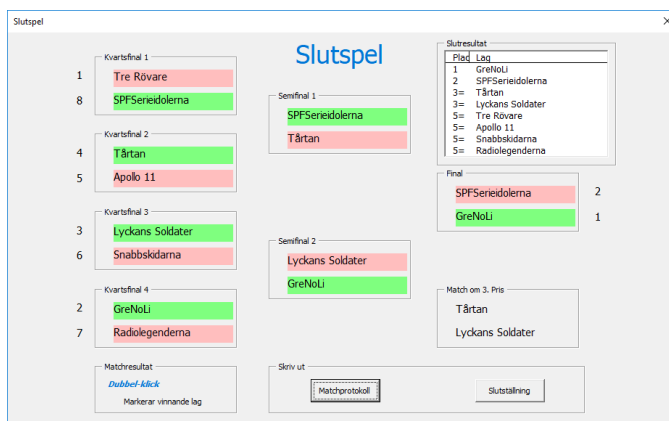
### 6.1 Slutresultat

Denna flik visar slutresultat där även lagdeltagarna visas. Dessutom finns möjlighet till:

- Utskrift av Slutresultat
- Initiera Slutspel
- Exportera Slutresultatet till extern Excel-fil

### 6.2 Slutspel

Här kan du genomföra Slutspel efter valfritt antal Monrad-omgångar. Utifrån Slutresultatet skapa spelschema för de åtta bäst placerade lagen.



### 6.3 Matchprotokoll

Inför varje spelomgång kan matchprotokoll skrivas ut. Välj aktuell spelomgång

The 'Slutspel - Matchprotokoll' dialog box has three radio buttons: 'Kvartfinal', 'Semifinal', and 'Final och match om 3.Pris'. The 'Final och match om 3.Pris' option is selected. There is an 'OK' button at the bottom.

### 6.3.1 Resultatregistrering

Dubbelklicka på det vinnande laget (Ingen klotpoäng behöver redovisas)

Resultaten markeras enligt:

Vinnande lag

Förlorande lag

Lagen placeras automatisk in i spelschemat inför nästa omgång och resultattabellen

### 6.4 Export av slutresultat

Komplett resultatlista skapas till ett externt Excel-ark som kan sparas på valfri plats på datorn. Denna fil kan sedan publiceras på nätet.

## 7 Övriga funktioner

Funktionerna:

- Säkerhetskopiering
- Justera Anmälningar

Dessa är tillgängliga under hela tävlings gång

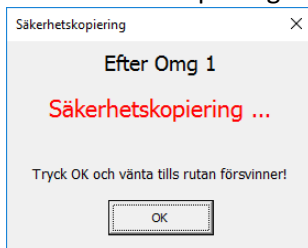
### 7.1 Säkerhetskopiering

Säkerhetskopiering innebär att programmet sparas till den enhet och det namn varifrån programmet startats. (i Excels funktion: "Spara").

#### 7.1.1 Automatisk säkerhetskopiering

Automatisk säkerhetskopiering utförs vid följande tillfällen:

- Före Omgång 1 (efter lottning)
- Efter varje avslutad omgång
- 
- Vid dessa tillfällen visas nedanstående bild. Tryck på knappen **OK** så startar säkerhetskopieringen.



#### 7.1.2 Manuell säkerhetskopiering

Vid valfritt tillfälle genom klick på knappe: **Säkerhetskopiera** (Uppe i högra hörnet).

- Säkerhetskopiering utförs då enligt pkt 7.1.
- Därefter kommer en fråga upp om du önskar en extra säkerhetskopia. (Excels funktion "Spara som ..."). Denna kopia läggs på samma fil men under annat namn som visas på skärmen.

## 7.2 Korrigering av Anmälningar

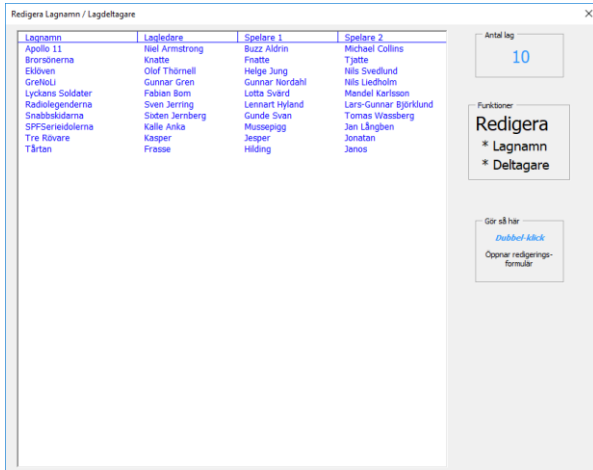
På flikarna:

- Spelomgång
- Rangordning

Finns möjlighet att när som helst korrigera anmälningarna.

Tryck på knappen: **Justera anmälningar** (nere i vänstra hörnet). Då öppnas sidan där du kan korrigera Lagnamn och Lagmedlemmar.

## ViktoriaBoule 4.0 - Manual



### 7.2.1 Ändringsformulär

Genom att dubbelklicka på en rad visas ett formulär där Lagnamn / Lagdeltagare kan korrigeras.

Anmälan

**Ändra / Inaktivera**

Lagnamn  
Eklöven  
7 tecken

Lagdeltagare  
Olof Thörnell  
Helge Jung  
Nils Svedlund

Ändra Inaktivera

Med "Inaktivera" avses att ett visst lag avbryter tävlingen. Detta lag kommer då inte påverka det fortsatta spelet. Inaktiverat lag markeras med \*-tecken efter lagnamnet.

## Appendix A

