

Manual

ViktoriaBoule 5.0





ViktoriaBoule 5.0

- Gör det enkelt -

Tävling

Tävlingsnamn?


ViktoriaBoule

Om Viktoria Boule





KONTAKT Lars Hällén Västra Ågatan 22 SE-753 09 Uppsala mobil: +46 70 398 08 31 e-post: lars.hallen@outlook.com	SYSTEMKRAV * Windows 7 eller senare * Excel 2010 eller senare * VBA 7.0 eller senare * Skrivare av valfri typ	KAPACITET * 200 Lag/Tävling * 25 Tecken/Lagnamn * 6 Spelomgångar * Slutspel (8 lag)
---	--	--

*** Fri Programvara ***

Programmets startsida

www.viktoriaBoule.se

Innehållsförteckning

1	INLEDNING	2
2	SÄKERHET	2
3	PROGRAMMODULER	3
4	PROGRAM START / AVSLUT	4
5	FLIK: FÖRE TÄVLING	4
6	FLIK: ANMÄLAN	5
7	FLIK: SPELOMGÅNG	7
8	FLIK: RANGORDNING	10
9	FLIK: EFTER TÄVLING	12
10	FUNKTION: SLUTSPEL 	13
11	FUNKTION: ÄNDRA ANMÄLNINGAR 	14
12	FUNKTION: UTSKRIFTER 	15
13	FUNKTION: DUELLSPEL 	16
	BILAGA 1: NYHETER I VIKTORIABOULE 5	18
	BILAGA 2: TÄVLINGSGUIDE	19
	EGNA ANTECKNINGAR	20

1 Inledning

1.1 Om ViktoriaBoule

ViktoriaBoule är ett lättanvänt dataprogram för administration bouletävlingar enligt Monrad-systemet. Programmet kan användas likaväl för en liten tävling som upp till 200 deltagande lag.

Programmet följer Boule regler för Veteraner:

- §43 Monrad
- §44 Slutspel

ViktoriaBoule är utvecklat i Windows och VBA med Excel som databas. Systemkrav och kapacitet återfinns på programmets Start sida.

***** ViktoriaBoule är en fri programvara *****

1.2 Om Manualen

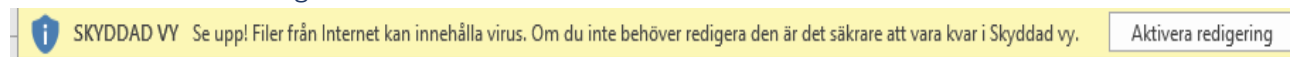
Denna manual beskriver samtliga funktioner i ViktoriaBoule. Som bilaga finns TävlingsGuide med exempel på hur en tävling kan genomföras med ViktoriaBoule.

2 Säkerhet

2.1 Systemsäkerhet

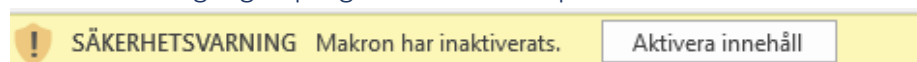
I överkant av skärmen kan något av dessa varningar visas.

2.1.1 Vid nerladdning från nätet



Detta meddelande måste aktiveras innan ViktoriaBoule kan startas.

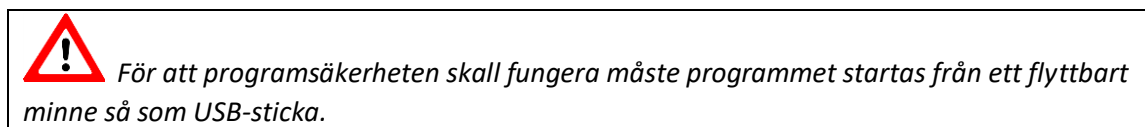
2.1.2 Första gången programmet startas på en viss dator



Denna varning måste aktiveras innan ViktoriaBoule kan startas. Görs detta i fel ordning så måste Excel-filen stängas för att sedan ladda s igen.

2.2 Programsäkerhet


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



2.2.1 Automatisk säkerhetskopiering

Automatisk säkerhetskopiering utförs enligt regler som framgår på programmets Start sida. Dessa punkter är också markerade med röd prick i Programmoduler (Avsnitt 3).

2.2.2 Manuell säkerhetskopiering

Vid valfritt tillfälle kan manuell säkerhetskopiering utföras genom tryck på  i skärmens övre högra hörn.

2.2.3 Statusrad

Längst ner på skärmen finns en blå statusrad. Denna visar tidpunkt och läge då senaste säkerhetskopiering skett.

2.2.4 Återstart

Uppstår fel på den ordinarie datorn så är det lätt att återstarta programmet på reservdator. Reservdatorn skall vara testad så all utrustning fungera tillsammans med ViktoriaBoule. Gör så här:

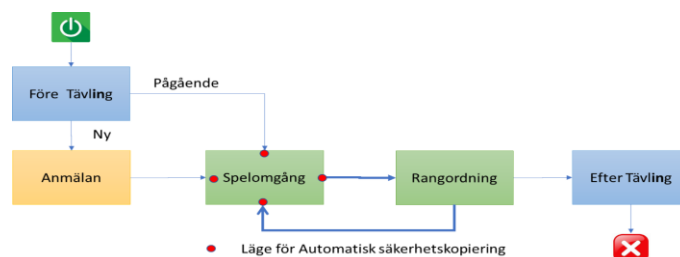
1. Starta reservutrustningen
2. Flytta USB-minnet från ordinarie dator till reservdatorn
3. Starta Excel
4. Starta ViktoriaBoule





Vid omstart: Programmet ställer sig alltid i den spelomgång där senaste säkerhetskopiering gjorts.

3 Programmoduler

ViktoriaBoule är modulärt uppbyggt enligt nedan: (I programmet motsvaras dessa av "Flikar")





3.1 Modulindelning

Modul	Funktion	Avsnitt
	Startar ViktoriaBoule	4.1
Före Tävlning	<ul style="list-style-type: none"> • Registrerar Tävlingsparametrar 	5
Anmälan	<ul style="list-style-type: none"> • Allt som har med anmälningar göra • Lottar spelordning inför första spelomgång 	6
Spelomgång	<ul style="list-style-type: none"> • Skapar tävlingsdokument • Registrerar matchresultat • Visar matchresultat 	7
Rangordning	<ul style="list-style-type: none"> • Skapar rangordning som underlag till spelordning i nästa spelomgång • Rangordning efter sista spelomgång är slutresultat 	8
Efter Tävlning	<ul style="list-style-type: none"> • Visar slutresultat • Ger möjlighet att skapa Slutspel • Exporterat fullständig resultatlista 	9
	Avslutar ViktoriaBoule	4.2

3.2 Gemensamma funktioner



Samtliga flikar, utom "Före Tävlning", använder gemensamma funktioner:

- **Ändrafunktion**  (Avsnitt 11)
För att kunna modifiera Lagnamn och komplettera Lagdeltagare.
- **Utskriftsfunktion**  (Avsnitt 12)
För likartad hantering av alla utskrifter.

4 Program Start / Avslut

4.1 Start av ViktoriaBoule

Starta ViktoriaBoule genom att:

1. Ladda programmet som vanlig Excel-fil 
2. OBS! Kontrollera att datorns säkerhetsnivå tillåter makro (Avsnitt 2.1.1 och 2.1.2)
3. Tryck:  övre vänstra hörnet (Avsnitt 5)

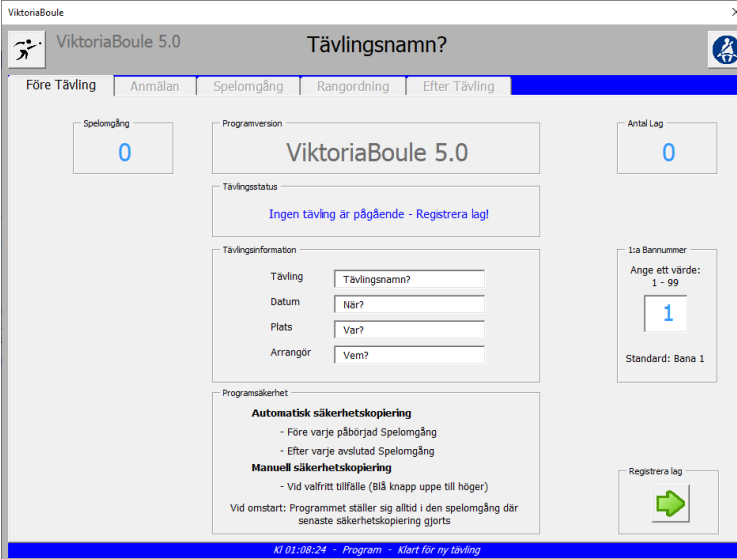
4.2 Avsluta ViktoriaBoule

Avsluta ViktoriaBoule genom att:

1. Tryck:  (övre högra hörnet) för att avsluta programmet
2. Stäng Excel på vanligt sätt  (övre högra hörnet) för att avsluta Excel
3. Obs! Glöm inte att spara filen

5 Flik: Före Tävlning

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



5.1 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. "Klicka" på texten om du vill initiera programmet för en ny tävling.

5.2 Tävlingsläge

- Överst till vänster visas pågående spelomgång
- Överst till Höger visat antal deltagande Lag

5.3 Fält: Tävlingsinformation

Registrera fälten:

- Tävling
- Datum
- Plats
- Arrangör

Denna information visas överst till vänster på samtliga utskrifter.

5.4 1:a Bannummer

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

5.5 Gå vidare

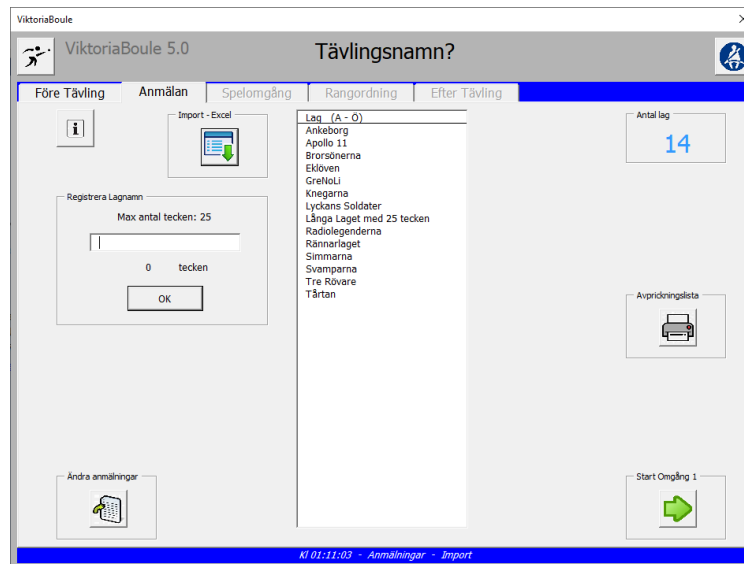
Tryck:  Beroende på tävlingsstatus fortsätter programmet till något av två lägen:

- Vid ny tävling: Kommer du till flik Anmälan ((Avsnitt 6)
- Vid pågående tävling: Kommer du direkt till senaste Spelomgång (Avsnitt 7)


6 Flik: Anmälan

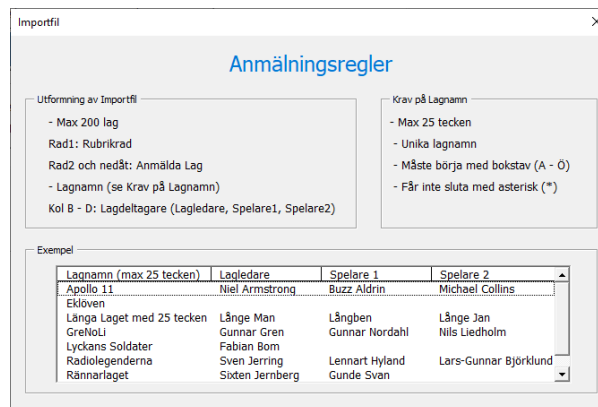
Här registreras alla anmälningar. Anmälningar kan registreras på två sätt:

- Import av anmälningar från extern Excel-fil
- Manuell registrering av Lagnamn (Kan kompletteras i senare läge med Deltagare)




6.1 Regler för Anmälningar

Vid tryck på knappen:  visas hur Excel-filen och Lagnamn skall utformas.

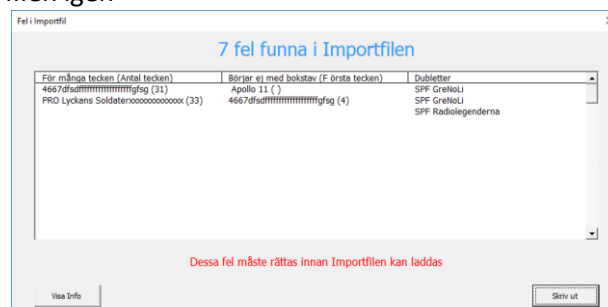


6.2 Import av anmälningar från extern Excel-fil

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

6.2.1 Kontroll av importfil

1. Om filen innehåller mer än 200 lag avbryts importen med ett felmeddelande
2. Övriga felmeddelanden visar enligt nedan
3. Korrigera Excel-filen enligt anvisningarna
4. Importera Excel-filen igen




6.3 Manuell registrering

1. Registrera anmälningar (Funktion: Registrera nytt Lag)
2. För varje nyregistrerat lagnamn görs samma kontroller som för Importfil

6.4 Ta bort anmälningar

- **"Dubbel-klicka"** i listan på det lag som du vill ta bort
- En kontrollruta visas där du kan bekräfta eller ångra borttagningen

6.5 Ändra anmälningar

För ändring a av Lagnamn / Lagdeltagare görs i  Ändringsfunktion (Avsnitt 11)



6.6 Avprickninglista

Då samtliga Anmälningar registrerats kan Avprickningslista skrivas ut och användas för att pricka av vilka lag som är på plats. Listan har gott om plats för att skriva in eventuella ändringar.

Lag (A - Ö)	Lagledare	Spelare 1	Spelare 2
Ankeborg	Kalle Anka	Farmor Anka	Joakim
Apollo 11	Niel Armstrong	Buzz Aldrin	Michael Collins
Brorsönerna	Knatte	Fnatte	Tjatte


6.7 Efter att Avprickning är klar

Uppdatera Anmälningarna med de korrigeringar som gjorts under avprickningen. Detta kan göras enligt två alternativ:

1.  Korrigera den externa Excel-filen och ladda in den igen (Avsnitt 6.2)
2.  Korrigera Anmälningarna via Ändringsfunktion (Avsnitt 11) .

I detta läge är det väsentligt att Lagnamnen blir korrekta. Lagdeltagare kan ändras/nyregistreras senare under tävlingens gång via Ändringsfunktionen.

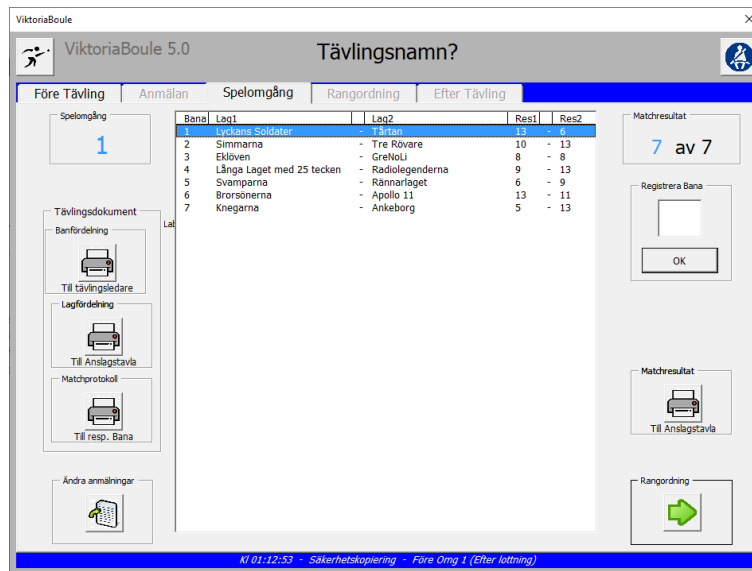
6.8 Start av Omgång 1

Tryck:  för att lotta och starta Omgång 1 (Avsnitt 7).

Om lottningen utfaller så att två lag från samma förening möter varandra så visas ett felmeddelande och lottningen kan göras om.

7 Flik: Spelomgång

Denna flik innehåller alla funktioner för hantering av aktuell spelomgång.



TIPS Vill du testa programmet med många deltagande lag så kan matchresultat slumpas genom "Höger-klicka" på texten "av XX" i övre högra hörnet.

7.1 Utskrifter före Spelomgång

Knapparna till vänster avser alla utskrifter före Spelomgång

7.1.1  Banfördelning - För varje bana visas vilka Lag som skall spela där.

Bana	Lag1	Lag2
1	Simmarna	- Knegarna
2	Rännarlaget	- Långa Laget med 25 tecken
3	Ankeborg	- Apollo 11

7.1.2  Lagfördelning - För varje ag visas vilken bana det skall spela på samt vilken som är motståndare.

Lag (A - Ö)	Bana	Motståndare
Ankeborg	3	Apollo 11
Apollo 11	3	Ankeborg
Brorsönerna	4	Lyckans Soldater

7.2  Matchprotokoll - "Flärpar" som delas ut till respektive bana för redovisning av matchresultat

Omgång 1	Bana 6	Brorsönerna	Resultat	Signatur	Skriv tydligt!	Tävlingens namn?
		Apollo 11	Resultat	Signatur		

Flärparna delas ut till respektive bana vid lämpligt tillfälle under spelets gång.

7.2.1 Utskrift och hantering

Matchprotokollen skrivs ut med sex flärpar/sida. Utskriften sker "skärvänlig". Detta innebär en utskriftordning där det är lätt att dela flärparna så att de direkt hamnar i ordningsföljd.

Exempel: Vid tävling med 27 eller 28 Lag (14 matcher) sker utskriften enligt nedan:

<i>Sida 1</i>	<i>Sida 2</i>	<i>Sid 3</i>
Bana 1	Bana 2	Bana 3
Bana 4	Bana5	Bana6
Bana7	Bana8	Bana 9
Bana10	Bana11	Bana 12
Bana13	Bana 14	

7.3 Under Spelomgång

Matchresultatet ifylles och signeras av lagledarna och lämnas till kansliet varefter matcher spelat färdigt.

7.3.1 Resultatregistrering

Registreringsformulär öppnas genom att antingen:

- Dubbelklick på aktuell bana i listrutan
- Ange Bannummer i fältet. "Registrera Bana". Tryck därefter Knapp: O K eller "Enter-tangenten"

7.3.2 Registreringsformulär

Registrera Resultat

Omgång: 1

Gör så här: Ange det förlorande lagets poäng. Det vinnande laget får automatiskt 13 poäng. Justera vid behov innan du trycker "OK" eller "Enter"-tangenten .

Bana: 4

Matchresultat

Långa Laget med 25 tecken: 9

Radiolegenderna: 13

Radera OK

Resultatregistrering görs genom (för bägge lagen) 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-tangenten".

Vid registrering av matchresultat markeras lagen:

- Vinnande lag
- Förlorande lag
- Oavgjord match

Se vidare anvisningar på registreringsformuläret.

7.3.3 Radera resultat

Möjlighet finns att radera resultat om felregistrering gjorts. Knapp "Radera".

7.4 Efter Spelomgång

Till höger finns knapp för utskrift av Matchresultat.

7.4.1 Matchresultat

Bana	Lag1	Lag2	Res1		Res2
1	Simmarna	- Knegarna	13	-	9
2	Rännarlaget	- Långa Laget med 25 tecken	5	-	12
3	Ankeborg	- Apollo 11	8	-	8

Denna lista kan anslås på anslagstavla så att respektive lagledare kan kontrollera att korrekt resultat har registrerats.

Se Protesttid (Avsnitt 7.5.1).

7.5 Skapa Rangordning

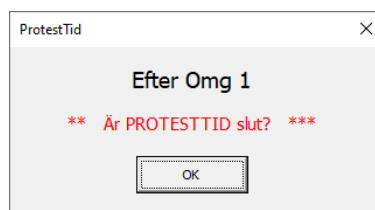
Tryck  för att skapa Rangordning (Avsnitt 8).



Samtliga Matchresultat måste vara registrerade för att komma vidare.

7.5.1 Protesttid

Protesttiden ska vara så lång att samtliga lagledare hinner granska sitt resultat. Dock max 5 min.

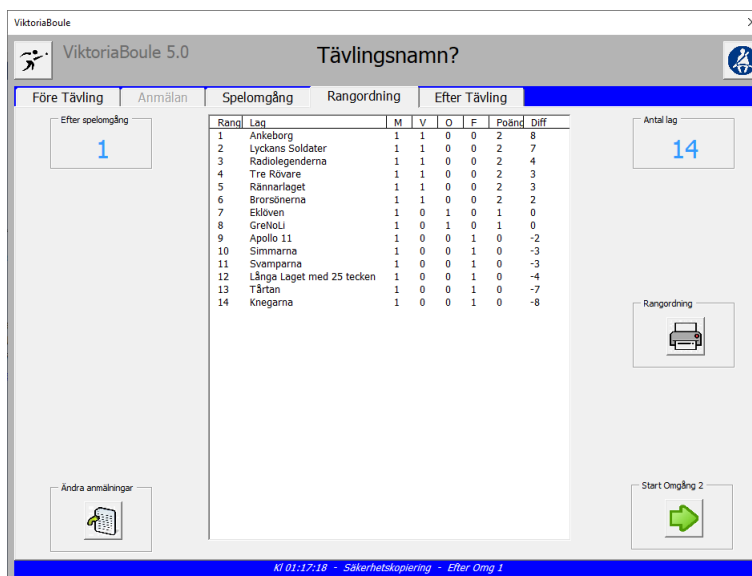


Här är en påminnelse att inte köra programmet vidare innan protesttiden är slut. Under denna tid finns dock möjlighet att korrigera felaktiga resultat:

- Skall något matchresultat ändras så stäng fönstret
- Då protesttågen är slut: Klicka "OK" för att kunna arbeta vidare

8 Flik: Rangordning

Redovisning av rangordning efter senaste spelomgång.



TIPS Om man i detta läge upptäcker, och önskar, korrigera registrerat matchresultat så är det möjligt innan nästa Omgång startas. Klicka på fliken "Spelomgång" och där korrigera. Sedan körs programmet som vanligt.

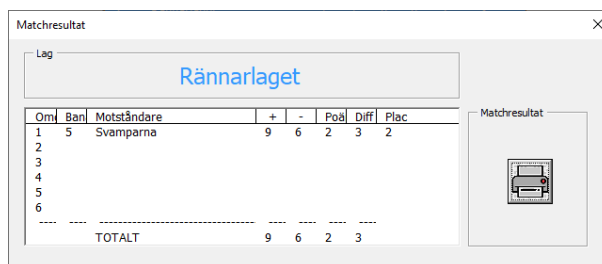
8.1 Utskrift av Rangordning

Rang	Lag	Poäng	Diff
1	Tre Rövare	2	8
2	Brorsönerna	2	5
3	Tårtan	2	5


Utskrifter är komprimerad för att endast visa den viktigaste informationen.

8.2 Se ett lags matchresultat

Genom att dubbelklicka på ett av lagen i rangordningslistan så visas detta lags matchresultat i varje spelad omgång. Denna lista kan skrivas ut.



8.3 Om ytterligare Omgång skall spelas

Tryck:  för start av nästa "Spelomgång" (Avsnitt 7).

8.4 Efter sista Spelomgång:

Tryck Flik: "Efter Tävlning" (Avsnitt 9).

9 Flik: Efter Tävling

Denna flik visar komplett slutresultat där även lagdeltagarna visas. Fliken har även funktioner för avslutande aktiviteter.

Rang	Lag	M	V	O	F	Poäng	Diff	Lagdeltagare
1	Ankeborg	1	1	0	0	2	8	Kalle Anka, Farmor Anka, Joakim
2	Lyckans Soldater	1	1	0	0	2	7	Fabian Bom
3	Radioleganderna	1	1	0	0	2	4	Sven Jerring, Lennart Hyland, Lars-Gunnar Björklund
4	Tre Rövare	1	1	0	0	2	3	Kasper, Jesper, Jonatan
5	Rännarläget	1	1	0	0	2	3	Sixten Jernberg, Gunde Svan
6	Brorsönerna	1	1	0	0	2	2	Knatte, Fnatte, Tjatte
7	Eldöven	1	0	1	0	1	0	
8	GreNoLi	1	0	1	0	1	0	Gunnar Gren, Gunnar Nordahl, Nils Liedholm
9	Apollo 11	1	0	0	1	0	-2	Niel Armstrong, Buzz Aldrin, Michael Collins
10	Simmarna	1	0	0	1	0	-3	Terese, Lasse, Sally
11	Svamparna	1	0	0	1	0	-3	Carl Johan, Kantarellen, Soppen
12	Långe Laget med 25 tecken	1	0	0	1	0	-4	Långe Ben, Långe Erik, Långe Jan
13	Tårten	1	0	0	1	0	-7	Frasse, Hilding, Janos
14	Knegarna	1	0	0	1	0	-8	Snickaren, Muraren, Sotaren



Om man i detta läge upptäcker, och önskar, korrigera registrerat matchresultat så är det möjligt i i detta läge. Klicka på fliken "Spelomgång" och där korrigera. Sedan körs programmet som vanligt.

9.1 Utskrift av Slutresultat

Rang	Lag	M	V	O	F	Poäng	Diff	Lagdeltagare
1	Apollo 11	1	1	0	0	2	11	Niel Armstrong, Buzz Aldrin, Michael Collins
2	Lyckans Soldater	1	1	0	0	2	8	Fabian Bom
3	Knegarna	1	1	0	0	2	5	Snickaren, Muraren, Sotaren

Förklaring till Rubriker:

- M =Antal spelade matcher
- V = Antal vunna matcher
- O = Antal oavgjorda matcher
- F = Antal förlorade matcher
- Poäng = Matchpoäng
- Diff = Klottedifferens (tidigare kallad "Kvot")

9.2 Slutspel

Slutspel är beskrivet i Avsnitt 10.

9.3 Export av slutresultat

Komplett resultatlista skapas till ett externt Excel-fil som kan sparas på valfri plats på datorn. Filen innehåller:


- Slutspeletsresultat (om Slutspel genomförts)
- Slutresultat av Monrad-spelet
- Matchresultat av samtliga spelade Omgångar (1 – 6)

Denna fil kan sedan publiceras på nätet i ursprungligt eller editerat format. Innan publicering på nätet bör filen konverteras till PDF-format.

9.4 Avslut

Innebär:

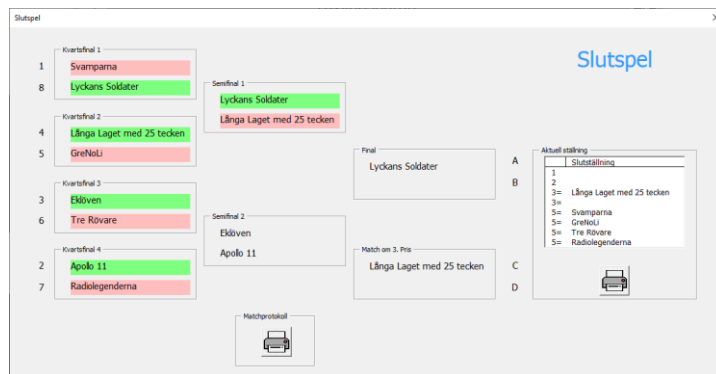
- Säkerhetskopiering av programmet
- ViktoriaBoule avslutas

Tryck:  för att avsluta Excel.

10 Funktion: Slutspel

Slutspel kan genomföras efter valfritt antal Monrad-omgångar. Utifrån aktuell Rangordning placeras de åtta bästa lagen in i Slutspelsstegen på ett förutbestämt sätt.

Slutspelet genomförs enligt utslagnings-metoden. Där vinnande lag går vidare till nästa stag och förlorande lag har spelat färdigt.



10.1.1 Matchprotokoll

Inför varje spelomgång kan matchprotokoll skrivas ut (se avsnitt 7.1.2I formuläret väljs aktuell spelomgång).

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

10.1.2 Resultatregistrering

Dubbelticka på det vinnande laget (Inget matchresultat kan redovisas).

Resultaten markeras enligt:

Vinnande lag
Förlorande lag

Lagen placeras automatisk in i spelschemat inför nästa omgång och resultattabellen.

10.1.3 Utskrift av Slutspel

Utskrift är en svart/vit kopia av skärmen.

11 Funktion: Ändra anmälningar

Denna funktion är tillgänglig för att kunna ändra /modifiera Anmälningar under spelets gång.

11.1 Regler för Anmälningar

Under hela tävlingen är Ändringsfunktionen tillgänglig. Följande möjligheter finns:

- Ändring av Lagnamn
- Ändring/komplettering av Lagdeltagare
- Lag kan "Inaktiveras" om laget av någon anledning bryter tävlingen. Inaktiverat lag kommer inte att påverka resterande tävling och kan inte heller återkomma i tävlingen.



Lägga till eller ta bort Lagnamn är inte möjligt

11.2 Visa Ändringssidan


Tryck på knappen:  (nere i vänstra hörnet). Sida med samtliga anmälningar öppnas.

Lag (A - Ö)	Lagledare	Spelare 1	Spelare 2
Ankeborg	Kalle Anka	Farmor Anka	Joakim
Apollo 11	Niel Armstrong	Buzz Aldrin	Michael Collins
Brorsönerna	Knatte	Fnatte	Tjatte
Eklöven			
GreNoLi	Gunnar Gren	Gunnar Nordahl	Nils Liedholm
Knegarna	Snickaren	Muraren	Sotaren
Läckans Soldater	Fabian Bom		
Långa Laget med 25 tecken	Långben	Långe Erik	Långe Jan
Radiolegenderna	Sven Jerring	Lennart Hyland	Lars-Gunnar Björklund
Rännarlaget	Sixten Jernberg	Gunde Svan	
Simmarna	Terese	Lasse	Sally
Svamparna	Carl Johan	Kantarellen	Soppen
Tre Rövare	Kasper	Jesper	Jonatan
Tårtan	Frasse	Hilding	Janos

11.3 Ändringsformulär

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

11.4 Regler

- Lagnamn skall följa reglerna enligt punkt 6.1. Tryck på knappen:  för att visa regelverket
- För Lagdeltagare är ingen begränsning
- Med "Inaktivera" avses att ett visst lag avbryter tävlingen. Detta lag kommer då inte påverka det fortsatt spelet. Inaktiverat lag markeras med *-tecken efter lagnamnet.

Efter tryck på "OK" :

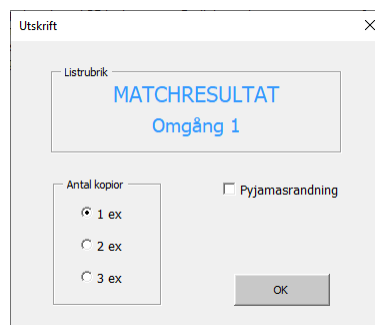
- Lagnamn ändras på samtliga ställen där de förekommer i programmet
- Lagdeltagare uppdateras

11.5 Utskrift av Deltagare

Utskriften är en kopia av listan på skärmen

12 Funktion: Utskrifter

Samtliga utskrifter görs via en gemensam funktion för att få enhetligt utseende på dessa.



12.1 Inställningar

Gemensamt för samtliga utskrifter: Rubriktexten anger vilken utskrift som hanteras.

Inställningar:

- Antal kopior – Här väljs hur många kopior önskas av respektive utskrift
- Pyjamasrandning - Här markeras om pyjamasrandig utskrift (vit / grå för varannan rad) önskas. För vissa utskrifter är dock inte pyjamasrandning tillgänglig.
- Tryck: OK för utskrift

13 Funktion: Duellspel



ViktoriaBoule kan köras i två "mode":

- Monrad-mode beskrives ovan (Avsnitt 1 – 12)
- Duell-mode beskrivs i detta avsnitt

13.1 Inledning

Med några få undantag liknar dessa varandra såväl form och funktion. Detta avsnitt belyser de olikheter som finns.



Vid start av ViktoriaBoule är programmet alltid i Monrad-mode.

13.2 Syfte

Då två Föreningar/Klubbar (med lika antal Lag) skall spela mot varandra kan detta enkelt göras med ViktoriaBoule i Duell-mode.

Kännetecken för Duell-mode är:

- Det som är unikt är **gulmarkerat**
- Anmälan är ersatt med en enkel registreringsfunktion
- I samtliga Omgångar spelar alltid ett "A-lag" mot ett "B-lag"
- Efter varje Omgång visas aktuell ställning mellan Klubbarna

13.3 Spelordning

- Alla matcher spelas mellan ett "A-lag" Och ett "B-lag"
- Lottning av spelordning för Omgång 1 är helt slumpmässig
- Spelordning för övriga Omgångar är enligt Rangordningen med skillnaden:
 - Bäst placerade "A-laget" möter bäst placerade "B-laget"
 - Nästbäst placerade "A-laget" möter nästbäst placerade "B-laget"
 - Osv

13.4 Flik:Före Tävling

13.4.1 Aktivering av Duell-mode

Aktivering av Duell-mode görs genom "**Höger-klick**" på texten i rutan "Programversion". Duell-mode är nu aktiverad. Detta indikeras genom med:

- Fältet "Tävlingsnamn" blir gult
- Programversion får ett tillägg "/DUELL"

13.5 Flik: Anmälan

Anmälan är modifierad. I fälten "Registrera Duell-klubbar" skrivs in:

- Klubb A
- Klubb B
- Antal Lag/Klubb (Max 99)

Vid tryck på OK-knappen skapas Lag för respektive Klubb md nummer 01, 02, 03, ...99

Manual ViktoriaBoule 5.0

13.5.1 Ändrafunktion

Via Ändringsfunktionen  kan nu (eller senare):

- Lagdeltagare registreras
- Lagens numrering ändras



Klubbnamn får inte ändras

13.6 Flik: Spelomgång

Denna flik är oförändrad.

13.7 Flik: Rangordning

Fältet "Duellställning" har tillkommit. Detta visar aktuell ställning mellan de två Klubbarna.

13.8 Flik: Efter Tävling

Denna flik är oförändrad.

13.9 Återgå till Monrad-mode

För att återgå till Monrad-mode krävs att ViktoriaBoule startas om.

Bilaga 1: Nyheter i ViktoriaBoule 5

ViktoriaBoule utvecklas kontinuerligt med ökad funktionalitet och enkel hantering. Detta sker genom erfarenheter från många genomförda tävlingar där användare har bidragit med förslag. Nedan är de nyheter om tillkommit i version 5:
































- *Säkerhetsuppdateringar*
- *Möjlighet till 25 tecken/Lagnamn*
- *Förändrad funktion för Säkerhetskopiering*
- *Justerad layout för vissa skärmbilder och utskrifter*
- *Möjlighet till "Pyjamasrandig" utskrift*
- *Ökad möjlighet att justera felaktigt registrerade resultat*
- *Bättre markerade avgränsningar mellan Matchprokoll "Flärpar"*
- *Ikoner införda på funktionsknappar*
- *Duellspelspel*
- *Statusrad*

Vad detta innebär framgår av de olika Avsnitten i programmet.



Mer information finns på hemsidan: www.viktoriaboule.se.
Där kan du också ge synpunkter på programmet och manualen.

Bilaga 2: TävlingsGuide

Steg 1	Före Tävlingsdagen	
	Registrera anmälda lag (max 200 stycken) på ett Excel-ark <ul style="list-style-type: none"> Första raden ska innehålla rubriker Följande raderna ska innehålla: Lagnamn (max 25 tecken), Lagledare, Spelare1 och Spelare2 	
Steg 2	Tävlingsdagen	Aktivitet
	Starta ViktoriaBoule	
	Importera Excel-arket till ViktoriaBoule	
	Skriv ut Avprickningslistan till tävlingsledaren →	
	Ta emot anmälda lag och registrera eventuellt ändringar	← ←
	Nu är det dags att starta Omgång 1!	
Steg 3	Omgång 1 -5 (6)	Aktivitet
	Starta omgången	
	Skriv ut Banfördelning till tävlingsledaren →	
	Skriv ut och anslå (eller på annat sätt visa) Lagfördelning →	
	Skriv ut Matchprotokoll . Skär bladen och dela ut till respektive bana →	
	Nu kan eventuella justeringar av lagnamn och deltagare göras	
	Registrera de resultat som lämnas in under spelet	← ←
Steg 4	När Omgången är avslutad	Aktivitet
	Registrera resterande resultat	← ←
	Skriv ut Matchresultatet och anslå (eller på annat sätt visa) →	
	Protesttid (max 5 minuter) för lagledare att kolla registrerade matchresultat	
	Gör eventuellt ändring som anmäls under protesttiden	← ←
	Gå till: Rangordna	
	Skriv ut Rangordningen . Kan anslås i paus efter Omgång 3 →	
	Välj fortsättning: <ul style="list-style-type: none"> Fler Omgångar? → (Steg 3) Sista Omgång? → (Steg 5) 	
Steg 5	Efter sista Omgång	Aktivitet
	Gå till Flik: "Efter Tävling"	
	Skriv ut slutresultatet för prisutdelning →	
	Exportera slutresultatet för framtida dokumentation	
	Avsluta ViktoriaBoule	

