

## **LICENSAVTAL FÖR PROGRAMVARA**

### **BEGRÄNSAD GARANTI**

Denna garanti gäller endast den ursprungliga slutanvändaren av denna kopia av PROGRAMVARAN och är avsedd för användning på en persondator per köptillfälle om annat ej angivits.

Programmet är upphovsmannens egendom och får ej återförsäljas, uthyras eller utlånas för fri användning i offentlig miljö utan NMdata:s skriftliga tillstånd. Programmet får ej heller kopieras och distribueras utan NMdata:s skriftliga tillstånd.

Maximala skadeståndskrav som kan ställas mot NMdata är programmets försäljningspris.

NMdata avsäger sig alla skadeståndskrav på eventuella följdskador som kan uppstå vid bruk av produkterna.

Svensk lag om copyright och upphovsrätt tillämpas. Om ovan givna försäljningsvillkor överträdes kan du bli ersättningsskyldig gentemot NMdata.

NMdata garanterar (a) att PROGRAMVARAN fungerar i överensstämmelse med den inbyggda hjälpen i programmet och/eller med det bifogade skriftliga materialet och (b) att programvaran är korrekt lagrad på disketterna. Denna garanti gäller endast under sextio (60) dagar från inköpsdatum, och ingen ytterligare garanti gäller efter denna period.

DET FINNS INGEN ANNAN GARANTI ÄN DEN OVANNÄMND. NMdata ERKÄNNER INGA ANDRA GARANTIER, VARE SIG UTTRYCKLIGA ELLER UNDERFÖRSTÅDDA, AVSEENDE PRODUKTENS ANVÄNDBARHET ELLER LÄMPLIGHET FÖR NÅGOT SPECIELLT SYFTE, AVSEENDE ANVÄNDNING ELLER HANDHAVANDE AV PROGRAMVARAN, DET BIFOGADE SKRIFTLIGA MATERIALET OCH EVENTUELLT MEDFÖLJANDE MASKINVARA.

MED UNDANTAG AV VAD SOM ANGES I DETTA AVTAL KOMMER NMdata UNDER INGA SOM HELST OMSTÄNDIGHETER ATT HÅLLAS ANSVARIG FÖR NÅGRA SKADOR AV VILKET SLAG DET ÄN MÅNDE VARA, OAVSETT EVENTUELLA KONTRAKT, GARANTIER ELLER JURIDISKA KRAV. DETTA INNEFATTAR, MEN BEGRÄNSAS INTE TILL, FÖRLUST AV INTÄKTER, AVBROTT I VERKSAMHETEN, FÖRLUST AV INFORMATION ELLER ANNAN EKONOMISK FÖRLUST, ORSAKAD AV PRODUKTENS ANVÄNDNING ELLER OFÖRMÅGAN ATT ANVÄNDA DENSAMMA.

© Copyright NMdata 1996, med ensamrätt.

# ProCup Organizer for Windows, ver 2.1 sv

## Innan du börjar

Den här handboken beskriver funktioner i ProCup Organizer ver 1.0 sv. ProCup Organizer är ett utmärkt hjälpmedel till administration av t.ex serietabeller och cuper. Vid cupspel tar programmet automatiskt ut de bästa lagen från grundspelet som skall gå till slutspel. Programmet hanterar obegränsat med klasser, grupper, lag och spelare (begränsas endast av hårdvaran).

## Systemkrav

- PC-kompatibel dator med minst 80386-processor (80486 min 50 Mhz rekommenderas).
- DOS Version 5.0 eller senare.
- Windows Version 3.1 eller senare.
- 2 Mb RAM (minst 4 Mb rekommenderas).
- En 1,44 Mb-diskettenhet och en hårddisk.
- Ungefär 8 Mb tillgängligt utrymme på hårddisken (för installation).  
Varje cup tillkommer med ca 250-500 Kb. (beror på cupstorlek).

## Innan installation

Innan installationen påbörjas skall alla program stängas av förutom programhanteraren.

## Installation

Installationsprogrammet kommer att skapa en ny programgrupp, "Nmdata Software", i Windows Programhanteraren/Utforskaren.

För installation;

1. Starta Windows.
2. Sätt in den första installationsdisketten i en diskettenhet. I exemplet användes enhet "A". Använder du en annan enhet byter du ut "A" mot den aktuella enhetens namn.
3. Välj Kör... i Programhanterarens meny Arkiv och skriv "A:INSTALL" (tryck Enter)
4. Följ instruktionerna som ges i dialogrutorna. Svara med OK på frågorna om du inte är helt säker på vad du gör.

**Obs!** Försök inte installera ProCup Organizer för Windows genom att kopiera direkt från disketterna. De flesta filerna är komprimerade för att spara utrymme på disketterna och måste packas upp innan de kan kopieras.

## Komma igång

### Textstilar i den här manualen

#### Exempel på textstil      Beskrivning

#### **Arkiv, Redigera**

Rubriker i fetstil med understruken bokstav hänvisar till menyval i ProCup Organizer.

#### *Beräkna, Stäng*

Knappar och menyval i ProCup Organizer har i manualen skrivits med kursiv stil samt med understruken bokstav.

#### *"Enter", "Alt"*

Tangenter på tangentbordet visas i kursiv stil omslutet med citattecken. Skall flera tangenter kombineras visas detta så här *"Ctrl" + "Alt" + "Del"*.

#### **Obs! Poäng etc**

För att förtydliga viktiga saker att tänka på, har dessa markerats med fetstil.

## Förflyttningar, sparfunktioner m.m.

ProCup Organizer följer i stort sett Windows standard för förflyttningar mellan knappar, texttrutor etc. Vi rekommenderar därför att du försöka lära dig att använda "Alt"-tangenten i kombination med den bokstav som är understruken i den funktion du är ute efter, t.ex "Alt" + "A" för att välja Arkiv i menyn (gäller även knappar). Använd "Tab" för att hoppa till nästa knapp, textruta etc. I gridar (texttrutor med flera rader och/eller kolumner) skapar du en ny rad genom att trycka "Pil ner" när du står på nedersta raden. Du sparar en rad genom att trycka "Pil upp". I knappraden ovanför kan du även radera, lägga till m.m. (håll markören stilla över knapparna och se även textbubblorna)

## Starta ProCup Organizer

Innan ProCup Organizer startas rekommenderas att andra program stängs av, eftersom programmet är relativt minneskrävande. Dubbelklicka på program-gruppen NMdata Software. Välj ikonen för ProCup Organizer och dubbelklicka på den. ProCup startar med att visa licensinnehavare, programversion m.m. Tryck OK för att fortsätta. Om lösenord är inmatat, ange lösenord innan du öppnar någon cup.

## Uppläggning av ny cup

Gå in i meny Arkiv och välj Ny cup. Ange namn för katalogen, bekräfta med "Enter". Välj Förutsättningar cup i meny Arkiv, mata in data för cupen. När du är färdig tryck Stäng. Välj sedan Grundspel i meny Arkiv för att mata in resultat och eventuell statistik för spelare. När alla resultat i grundspelet är inmatade välj Finalspel // Ia ut lag till finalspel i meny Arkiv. Välj Klass och tryck Uttagning. Gå sedan till Finalspel i meny Arkiv och öppna klass(er). Mata in resultat för finalspelet.

## Fortsättning på tidigare upplagd cup

Gå in i meny Arkiv och välj Öppna cup. Markera önskad katalog, bekräfta med "Enter". Välj (om något behöver ändras) Förutsättningar cup i meny Arkiv, mata/ändra eventuella in data för cupen. När du är färdig tryck Stäng. Välj sedan Grundspel eller Finalspel i meny Arkiv för att mata in resultat och eventuell statistik för spelare. När alla resultat i grundspelet är inmatade välj Finalspel // Ia ut lag till finalspel i meny Arkiv. Välj Klass och tryck Uttagning. Gå sedan till Finalspel i meny Arkiv och öppna klass(er). Mata in resultat för finalspelet.

## Säkerhetskopiering av cuper

NMdata rekommenderar starkt till att ta säkerhetskopior med jämna mellanrum, t.ex efter inmatning av alla lag, efter färdigspelat grundspel. Säkerhetskopieringen görs t.ex i filhanteraren/utforskaren genom att kopiera katalogen till en diskett. För återtagning av säkerhetskopierad katalogen tillbaka till hårddisken.

**Obs! Var noga med att sökvägen på hårddisken efter återtagning blir exakt lika som innan.**

## Radering av tidigare upplagd cup

Radering av cup görs i filhanteraren/utforskaren genom att helt enkelt radera katalogen.

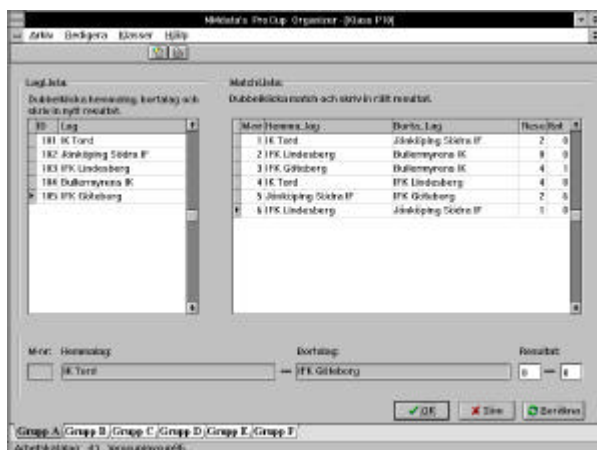
## Arkiv (huvudmeny)

## Grundspel » (undermeny till Arkiv)

## Alla klasser / Välj klass(er)...



För att öppna alla klasser välj menykommandot "Alla Klasser". För att skifta mellan öppna klasser se menyval "Klasser". För att snabba upp programmet använd menyvalet "Välj klass(er).." (rekommenderas på "långsamma" arbetsstationer eller när tillgång till internminne är begränsat). Markera önskad klass och tryck OK.



Här hanteras all resultatföring när det gäller grundspelet.

Till vänster klickar ni på de lag som har mötts, till höger markerar ni den match som spelats och skriver sen in resultatet.

- Nytt resultat.

Tryck på fliken med önskad *Grupp*. Markera hemmalag, bortalag, alternativt match till höger och skriv in rätt resultat. Tryck OK för att bekräfta eller Iöm för att avbryta inmatning. Mata eventuellt in spelardata.

- Ändra resultat.

Markera match med felaktigt resultat, skriv in rätt resultat. Tryck OK för att bekräfta eller Iöm för att avbryta inmatning. Mata eventuellt in spelardata.

- Särskiljning straffar.

Funktionen används endast vid färdigspelad grupp och om två eller flera lag inte kan skiljas åt. Markera en match mellan de lag som skall särskiljas på straffar. Skriv in straffresultatet mellan lagen. Tryck OK för att bekräfta eller Iöm för att avbryta inmatning. Mata eventuellt in spelardata.

**Obs! Infört resultat påverkar inte mål, poäng etc i tabellen, utan enbart inbördes möte.**

- Beräkna grupp.

När du matat in resultaten tryck Beräkna för att få en sorterad tabell. Beräkning sker även automatiskt när man byter grupp eller stänger klass.

- Nollställ grupp.

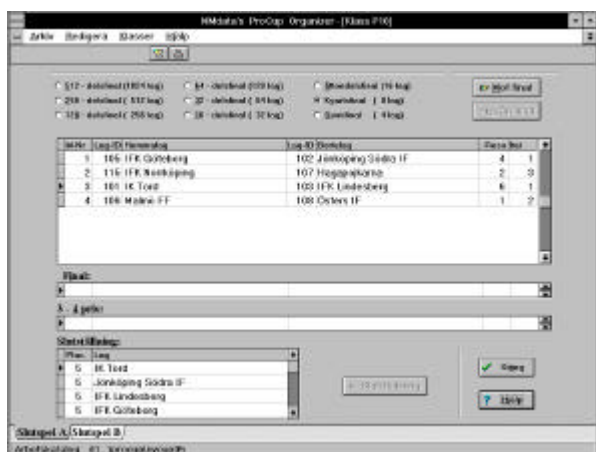
Om något mot förmodan skulle bli fel i tabellen använd det här kommandot för att "nollställa" gruppen på antal spelade matcher, vunna, poäng etc. För att mata in nya resultat i matcher som bokförts tidigare, markera matchen i höger ruta och gör likadant som vid "ändra resultat".

## Finalspel » (undermeny till Arkiv)

### Alla klasser / Välj klass(er)...



För att öppna alla klasser välj menykommandot "Alla Klasser". För att skifta mellan öppna klasser se menyval "Klasser". För att snabba upp programmet använd menyvalet "Välj klass(er).." (rekommenderas på "långsamma" arbetsstationer eller när tillgång till internminne är begränsat). Markera önskad klass och tryck OK.



Överst till vänster visas vilken typ av finalomgång som spelas (Semifinal, Kvartsfinal etc). Innan matchresultat skrivs in kan man, om det behövs, byta spelordning, var dock noga med lagens ID och namn. Skriv in resultaten och tryck Mot final (alla resultat för omgången måste matas in innan). Programmet plockar ut de lag som går vidare och tar slutspelet ett steg närmare final. Efter semifinal går segrarna till final och förlorarna gör upp om tredje och fjärde plats. Efter finalomgången tryck Slutställning. Vid eventuella fel tryck Erån final för att radera senaste omgången, observera dock att matchnummer räknas upp. Använd flikarna nertill för att byta grupp.

**Obs! Om Spelordning ändras måste lagens namn och ID skrivas lika som inmatat tidigare.**

# ProCup Organizer for Windows, ver 2.1 sv

## Ta ut lag till finalspel...



Markera den klass du vill överföra till slutspel och tryck Uttagning. Man kan ta ut en eller flera klasser vid olika tillfällen alternativt alla klasser vid ett tillfälle. Programmet kontrollerar och tar ut det antal lag till slutspel som angivits. Är klassen godkänd för slutspel får den ett J i kolumnen klar. Programmet tar ut lagen enligt följande modell:

(exempel vid 5 grupper a' 4 lag)

- Slutspel A (8 lag):
- 1:an i grupp A mot 3:e bästa 2:an
  - 1:an i grupp B mot näst bästa 2:an
  - 1:an i grupp C mot bästa 2:an
  - 1:an i grupp D mot 1:an i grupp E
- Slutspel B (8 lag):
- 4:e bästa 2:an mot bästa 4:an
  - 5:a bästa 2:an mot 3:an i grupp E
  - 3:an i grupp A mot 3:an i grupp D
  - 3:an i grupp B mot 3:an i grupp C
- Slutspel C (4 lag):
- näst bästa 4:an mot 5:e bästa 4:an
  - 3:e bästa 4:an mot 4:e bästa 4:an

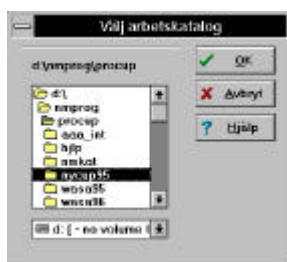
**Obs! När en klass väl är uttagen till slutspel går det inte att komma åt grundspelet mer, var därför noga med att kontrollera resultat, tabeller etc innan. För att vara på den säkra sidan ta alltid en säkerhetskopia på cupen innan uttagning av respektive klass.**

## Ny cup... (undermeny till Arkiv)



Ange katalognamn för den nya cupen. Programmet föreslår "c:\procup" som katalog för cuper (bör ej ändras), se till att den gula rutan till vänster om procup är expanderad innan du trycker OK.

## Öppna cup... (undermeny till Arkiv)



Dubbeltklicka eller markera katalognamn och tryck "Enter" för att öppna önskad cup. Tryck OK för att acceptera val.

## **Stäng cup (undermeny till Arkiv)**

Stänger cupen för att kunna ange en ny cup eller öppna en existerande cup.

## **Förutsättningar cup... (undermeny till Arkiv)**



## **Grundspel**

Ange de data som efterfrågas. Sorteringsordning anger hur tabeller skall sorteras, valmöjligheterna är poäng (P), målskillnad (M), gjorda mål (G) och inbördes möte (I). I samband med inmatning av klasser ange J/N beroende på om ni vill föra statistik eller ej på spelare efter inmatat matchresultat. Välj klass och mata in grupper. Antal klasser och grupper är helt valfritt och kan kompletteras eller ändras vid senare tillfälle.

**Obs! Ändra ej efter det att inmatning av lag har påbörjats (lägga till och ta bort går dock bra).**

# ProCup Organizer for Windows, ver 2.1 sv

## Deltagare



Markera önskad klass och grupp, mata in lag, ansvarig lagledare, telefonnummer, tröjfärg och eventuellt spelare. Antal lag kan variera mellan olika grupper inom samma klass. Inmatning av spelare kan också göras i samband med matchresultat. Tryck på Statistik för att ändra statistik för spelare (kan göras under hela cupen även om du angett N vid inmatning av klass). Vill man radera ett lag måste man först radera alla spelare och eventuellt lottat spelschema (via knappen radera under flik matchlötning).

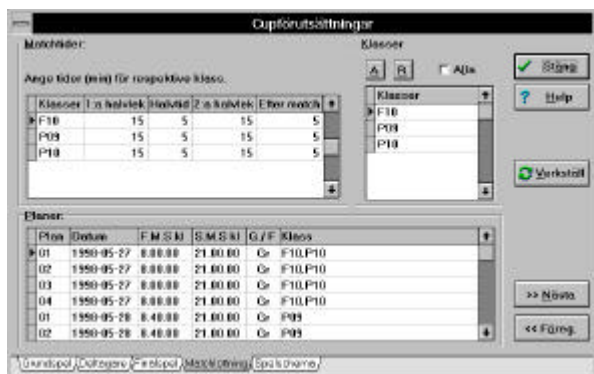
## Finalspel



Markera önskad klass, mata in namn på slutspelet och antal lag till slutspelet. Antal lag måste vara 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512 eller 1024 st. Till vänster visas antal grupper och antal lag i vald klass som hjälp vid beräkning av antal lag till slutspel. Till höger visas totalt antal lag som plockas ut till slutspelet. Underst kan man se det antal lag som ej går vidare till något av slutspelen.

**Obs! Om du får ett felmeddelande, radera slutspelet och mata in på nytt.**

## Matchlötning



Fyll i speltider (minuter) för de olika klasserna. Ange plannummer, speldatum, första matchstart, sista matchstart, grund/finalspel samt vilka klasser som får spela på respektive plan. För att ange/ta bort tillåtna klasser från planen, markera klassen i listan ovan till höger och tryck **A**



(addera klass) eller R (radera klass) från vald plan. Om Ni vill ange alla klasser för en plan, kryssa först i rutan alla. Om det skall vara uppehåll i tillåten speltid för en plan, om samma plan skall användas olika dagar eller om samma plan skall användas för både grund- och finalspel, måste planen anges flera gånger med giltig speltid. Var dock noga med att tider för planer som är spelbara samma dag inte överlappar varandra. Efter att alla uppgifter är ifyllda, tryck på knappen Verkställ så lottar ProCup Organizer ett komplett spelschema med matchnummer, lag-ID och lagnamn för hemma- respektive bortalag, klass, grupp/slutspel, plan, speltid, datum och domare, från första grundspelsmatchen till sista finalmatchen i slutspelet. Efter det att ProCup Organizer lottat grundspelet får Ni en möjlighet att kontrollera så att tider för slutspel ej kolliderar med tider för grundspel inom varje klass. Om så skulle behövas gör ändringar och tryck på knappen Stäng. Programmet tar Er vidare till flik Spelschema.

## Spelschema

Optionsoutschöpfung

Sortieren nach: ☐ Merkmal ☐ Klasse ☐ Plan ☐ Datum

Vorschau: ☒ Grunddaten ☐ R. Einzelopt. ☐ R. Gesamt

ID	Name	ID (Büchlein)	Klass	Gruppe	Plan	Zeit
1	1001 K Fund	102 RFS Subjüngung	F10	A	01	00:00
2	1002 Renditeindex S&P 500	104 Rendite IF	F10	A	02	00:00
3	1003 Renditeindex DAX	106 Rendite IF	F10	B	03	00:00
4	1004 RFS Subjüngung	108 Rendite IF	F10	B	04	00:00
5	1005 RFS Subjüngung	110 Rendite IF	F10	C	05	00:00
6	1006 Renditeindex S&P 500	112 Rendite IF	F10	C	06	00:00
7	1007 Renditeindex DAX	114 Rendite IF	F10	A	07	00:00
8	1008 Renditeindex S&P 500	116 Rendite IF	F10	A	08	00:00
9	1009 Renditeindex DAX	118 Rendite IF	F10	A	09	00:00
10	1010 Renditeindex S&P 500	120 Rendite IF	F10	B	10	00:00
11	1011 Renditeindex DAX	122 Rendite IF	F10	C	11	00:00
12	1012 Renditeindex S&P 500	124 Rendite IF	F10	C	12	00:00
13	1013 Renditeindex DAX	126 Rendite IF	F10	A	13	00:00
14	1014 Renditeindex S&P 500	128 Rendite IF	F10	A	14	00:00
15	1015 Renditeindex DAX	130 Rendite IF	F10	B	15	00:00

Grunddaten / Options / Optionsauswertung / Optionsauswertung

Under fliken spelschema visas spelschemat med matchnummer, lag-ID och lagnamn för hemma- respektive bortalag, klass, grupp/ slutspel, plan, tid, datum och domare för respektive match. Ni kan sortera på matchnummer, klass, plan eller domare. Välj att visa grund- och/eller slutspelsmatcher genom att kryssa i motsvarande ruta. Ni kan även här skriva in domare och/eller ändra på övriga poster.

**Förhandsgranska / Utskrifter » (undermeny till Arkiv)**

ProCup Organizer innehåller ett antal olika utskrifter, som tack vare sin textstorlek passar utmärkt att hänga upp på anslagstavlor, där deltagare hela tiden kan hållas underrättade med aktuell information. Efter förhandsgranskning på bildskärm kan bilden skrivas ut på skrivare eller sparas på disk i olika format, t.ex Word, Excel, ASCII m.m. för vidare behandling.

## Tabeller, grundspel...

[illegible]

# ProCup Organizer for Windows, ver 2.1 sv

Skriver ut tabeller för grundspelet på skärm/skrivare sorterade enligt den ordning som angivits under förutsättningar. Denna utskrift går att få per grupp genom att välja utskrift när klassen är framme på skärmen för inmatning av resultat (grundspel).

## Matchresultat, grundspel...

Utskrift av matchresultat, grundspel

1995 Cup 1995

Klass: P10 Matchresultat, grundspel

Match: 1-2

Grupp: A

1. R. Torsby IF	0-0
2. R. Torsby IF	0-0
3. R. Torsby IF	0-0
4. R. Torsby IF	0-0
5. R. Torsby IF	0-0
6. R. Torsby IF	0-0
7. R. Torsby IF	0-0
8. R. Torsby IF	0-0
9. R. Torsby IF	0-0
10. R. Torsby IF	0-0

Grupp: B

11. R. Torsby IF	0-0
12. R. Torsby IF	0-0
13. R. Torsby IF	0-0
14. R. Torsby IF	0-0
15. R. Torsby IF	0-0
16. R. Torsby IF	0-0
17. R. Torsby IF	0-0
18. R. Torsby IF	0-0
19. R. Torsby IF	0-0
20. R. Torsby IF	0-0

Skriver ut matchresultat på skärm/skrivare.  
Denna utskrift går ej att få per grupp.

## Matchresultat, finalspel...

Utskrift av matchresultat, finalspel

1995 Cup 1995

Klass: P10 Finalspel

Match: 1-2

Grupp: A

1. R. Torsby IF	0-0
2. R. Torsby IF	0-0
3. R. Torsby IF	0-0
4. R. Torsby IF	0-0
5. R. Torsby IF	0-0
6. R. Torsby IF	0-0
7. R. Torsby IF	0-0
8. R. Torsby IF	0-0
9. R. Torsby IF	0-0
10. R. Torsby IF	0-0

Grupp: B

11. R. Torsby IF	0-0
12. R. Torsby IF	0-0
13. R. Torsby IF	0-0
14. R. Torsby IF	0-0
15. R. Torsby IF	0-0
16. R. Torsby IF	0-0
17. R. Torsby IF	0-0
18. R. Torsby IF	0-0
19. R. Torsby IF	0-0
20. R. Torsby IF	0-0

Skriver ut slutspelet på skärm/skrivare enligt ovan.  
Innan resultatföring är påbörjat kan ni skriva ut finalspelet för att visa vilka lag som gått till slutspel. Utskriften börjar alltid på den första omgången och skriver ut varje omgång fram till och med den sist inmatade omgången. Denna utskrift går att få per grupp genom att välja utskrift när klassen är framme på skärmen för inmatning av resultat (finalspel).

## Slutställning...



Skriver ut slutställning efter finalspel på skärm/skrivare. Utskriften innehåller alla de lag som gått till något av slutspelen. Utskriften börjar med de fyra bästa lagen i placeringsordning och därefter utan placeringsordning för respektive slutspel. Denna utskrift går ej att få per grupp.

## Spelschema



Skriver ut spelschemat med matchnummer, tider, klasser, grupper, hemma- och bortalag. Spelschemat kan sorteras på klass, plan eller domare (kommer i framtida version).

# Matchprotokoll



# ProCup Organizer for Windows, ver 2.1 sv

Matchprotokoll har möjlighet att skrivas ut med ifyllda data som hämtas från spelschemat (matchnummer, datum, tid klass, grupp och lag). Välj mellan grundmall, enbart matchdata eller matchdata och rader för spelarstatistik.

## Listor



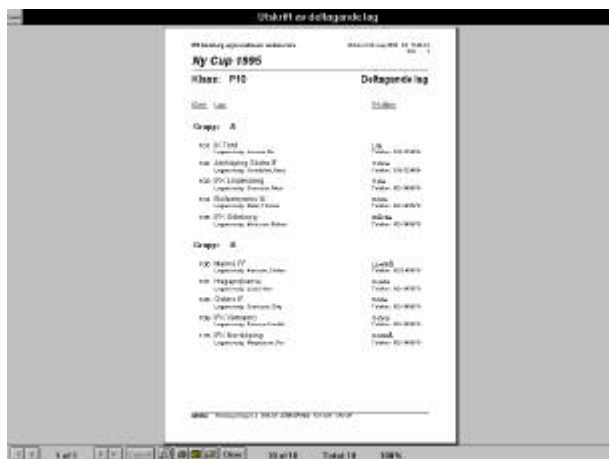
Match	Datum	Tid	Klass	Grupp
1	2 May 1995	10:00	1	A
2	2 May 1995	10:00	1	B
3	2 May 1995	10:00	1	C
4	2 May 1995	10:00	1	D
5	2 May 1995	10:00	1	E
6	2 May 1995	10:00	1	F
7	2 May 1995	10:00	1	G
8	2 May 1995	10:00	1	H
9	2 May 1995	10:00	1	I
10	2 May 1995	10:00	1	J
11	2 May 1995	10:00	1	K
12	2 May 1995	10:00	1	L

Skriver ut listor med inmatade speltider för varje klass, planer med tillgänglig tid eller över domare.

## Programhäfte

Skriver ut utskrifter som är anpassade i textstorlek för programhäfte. Utskriften kombinerar gruppindelning, spelschema för grund- och finalspel samt tabeller. Utskrifterna har samma utseende som gruppindelning, tabeller, spelschema för grund- och finalspel ovan.

## Deltagande lag...



Klass	Deltagande lag
P10	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P12	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P14	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P16	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P18	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P20	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P22	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P24	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P26	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P28	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P30	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P32	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P34	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P36	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P38	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P40	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P42	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P44	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P46	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P48	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P50	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P52	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P54	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P56	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P58	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P60	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P62	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P64	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P66	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P68	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P70	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P72	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P74	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P76	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P78	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P80	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P82	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P84	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P86	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P88	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P90	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P92	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P94	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P96	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P98	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L
P100	1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. F 7. G 8. H 9. I 10. J 11. K 12. L

Skriver ut deltagande lag på skärm/skrivare. Utskriften innehåller även lagansvarig med telefonnummer samt tröjfärg. Denna utskrift går ej att få per grupp.

## Statistik spelare...

Skriver ut statistik för spelare på skärm/skrivare.

## Lagrapport...

Lagrapporten delas ut till lagledarna vid ankomstrapportering, bör fyllas i och lämnas in innan första matchen. Innehåller lagets ID-nummer, namn, klass och grupp.

## Planeringsmall, planer...

Planeringsmall för planer används när man skall belägga planerna med matcher. Ger ett enkelt och överskådligt underlag när man skall mata in planer, datum, tider etc. under cupförutsättningar.