

Denna handledning är skriven för soss-7.0.3

Programmet kan laddas ned via
<http://www.idt.mdh.se/~csg/soss/s4/>

Att sätta upp en tävling med SOSS	2
Importerera spelare	4
Ställ in streckkodsläsaren i SOSS	8
Ange Klasstorleken	9
Lotta första ronden	10
Ändra antalet ronder i tävlingen (förvalt = 5)	11
Ändra antalet spelgrupper i tävlingen (förvalt =5)	12
Ändra hur många som går vidare från kvaltävling (förvalt =5)	13
Lägg till en klass i SOSS	14
Lägg till spelare i SOSS	15
Mata in resultat i SOSS	16
Ändra ett resultat	17
Utskrifter	18

Att sätta upp en tävling med SOSS

SOSS är förberett för en Schack4an tävling med:

5 spelgrupper (En spelgrupp är en lottningsgrupp, t ex alla spelare i ett rum)

5 ronder och att

5 lag går vidare i tävlingen

Installera SOSS

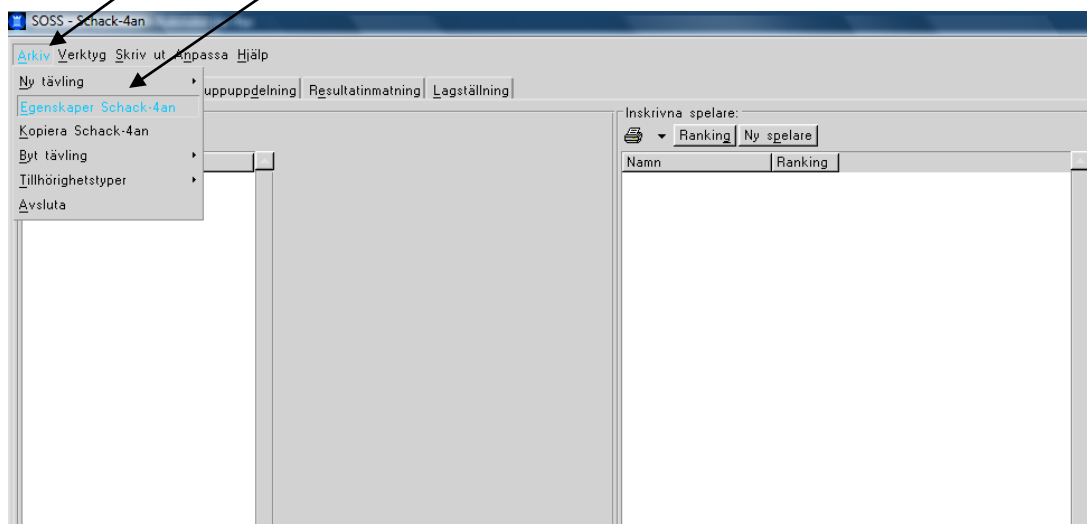
”Packa upp” den Zippade filen soss-7.0.3 i en katalog direkt på roten av din dator.

När du vill köra en ny tävling är det enklast att installera SOSS på nytt i en ny katalog, med nytt namn på katalogen t ex C:\\SOSS2. Nästa gång kan den heta C:\\SOSS3 osv.

När du installerat SOSS öppnar du programmet genom att klicka på soss programikon.

Ändra tävlingens namn, datum och brytpunkt!

1. Klicka på ”Arkiv”
2. Klicka på ”Egenskaper för Schack4an”



1. Skriv i fältet "Tävling" namnet på tävlingen
2. Skriv i fältet "Datum för spelstart" tävlingsdagen

SOSS - Schack-4an

Arkiv Verktyg Skriv ut Anpassa Hjäl

Egenskaper för Schack-4an

Inskriv

Klass **Diverse** Klasser Bokningar Säkerhetskopiering

Tävling Schack-4an

Testtävling

Igångkörd

Datum för spelstart: Å0217

Poäng för förlust 1

Poäng för remi 2

Poäng för vinst 3

Antal spelgrupper 1

Filkatalog Schack-4

Ansluten gemensam databas default.pdb

Klubb Klass

3. Klicka sedan på "Klasser"
4. Ändra "brytpunkt" till 10 (förinställt 15)
(brytpunkt är den undre klasstorleken)

SOSS - Schack-4an

Arkiv Verktyg Skriv ut Anpassa Hjäl

Egenskaper för lagtävling

Inskriv

Klass **Diverse** Klasser Bokningar Säkerhetskopiering

Lagtävlingar

Schack 4an

Egenskaper för lagtävling

Namn Schack 4an

Beräkningar Grupper

Huvudtyp: **Placeringsvärde** Poängsummering

Använd bonus

Summera de bästa 0 Summera alla

Schack-4 SSF Faktor 40 **Brytpunkt 10**

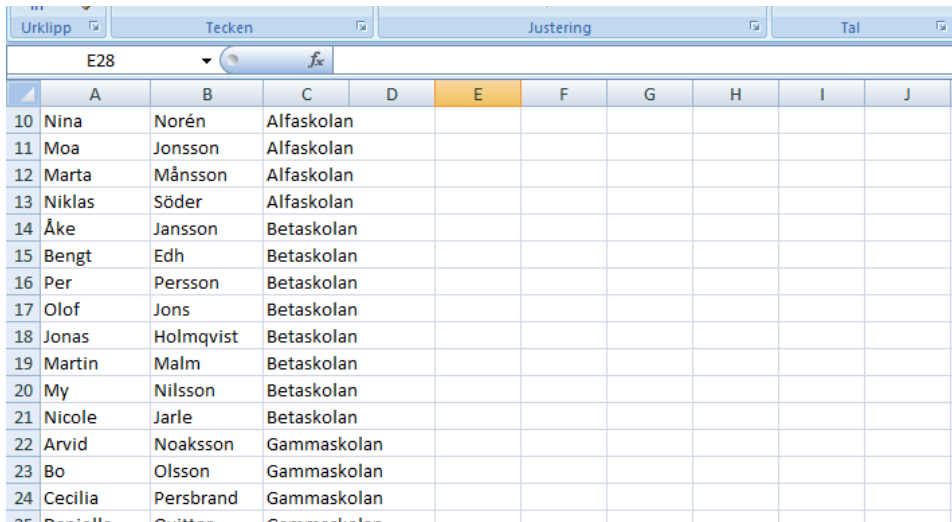
Klubb Klass

4. Brytpunkt = 10

Välj "OK" för att spara

Importera spelare

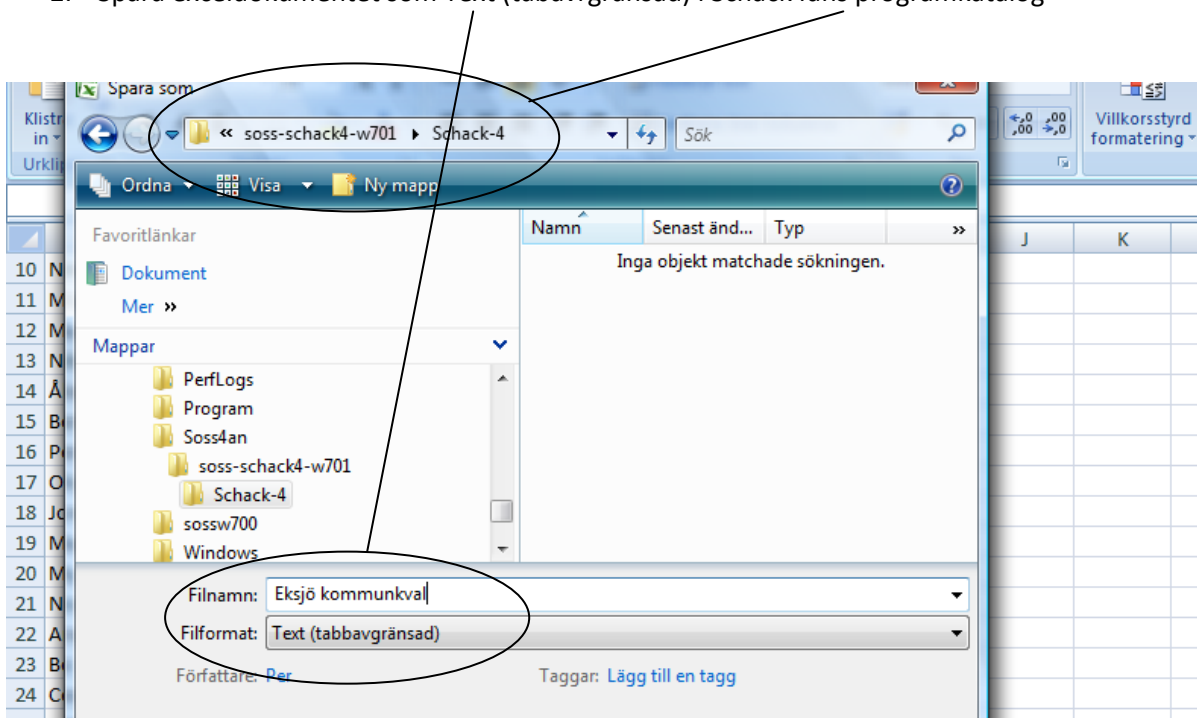
1. Skriv in Förnamn, Efternamn, Klass kolumnvis i ett exceldokument



The screenshot shows an Excel spreadsheet with columns A, B, and C containing player names and their schools. Column E is highlighted. The data is as follows:

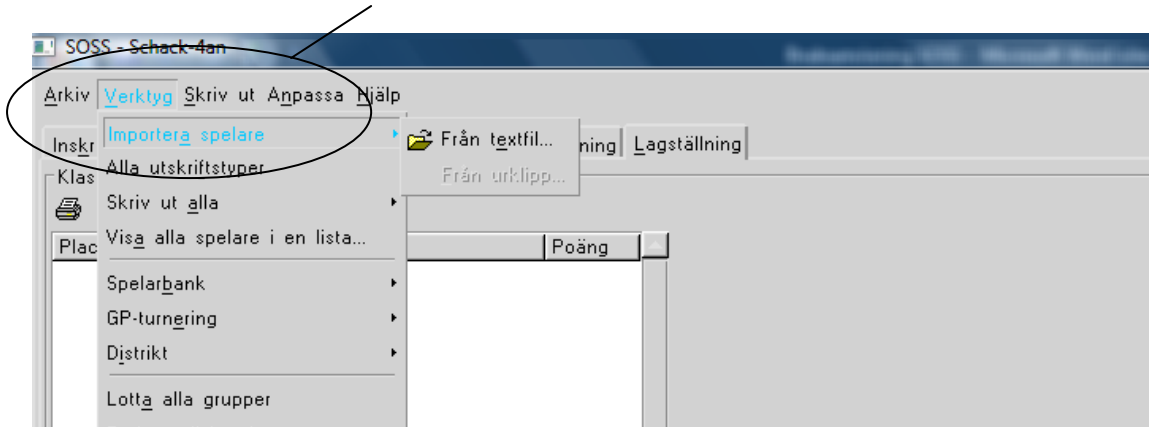
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
10	Nina	Norén	Alfaskolan							
11	Moa	Jonsson	Alfaskolan							
12	Marta	Månsson	Alfaskolan							
13	Niklas	Söder	Alfaskolan							
14	Åke	Jansson	Betaskolan							
15	Bengt	Edh	Betaskolan							
16	Per	Persson	Betaskolan							
17	Olof	Jons	Betaskolan							
18	Jonas	Holmqvist	Betaskolan							
19	Martin	Malm	Betaskolan							
20	My	Nilsson	Betaskolan							
21	Nicole	Jarle	Betaskolan							
22	Arvid	Noaksson	Gammaskolan							
23	Bo	Olsson	Gammaskolan							
24	Cecilia	Persbrand	Gammaskolan							

2. Spara exceldokumentet som Text (tabbavgränsad) i Schack4ans programkatalog

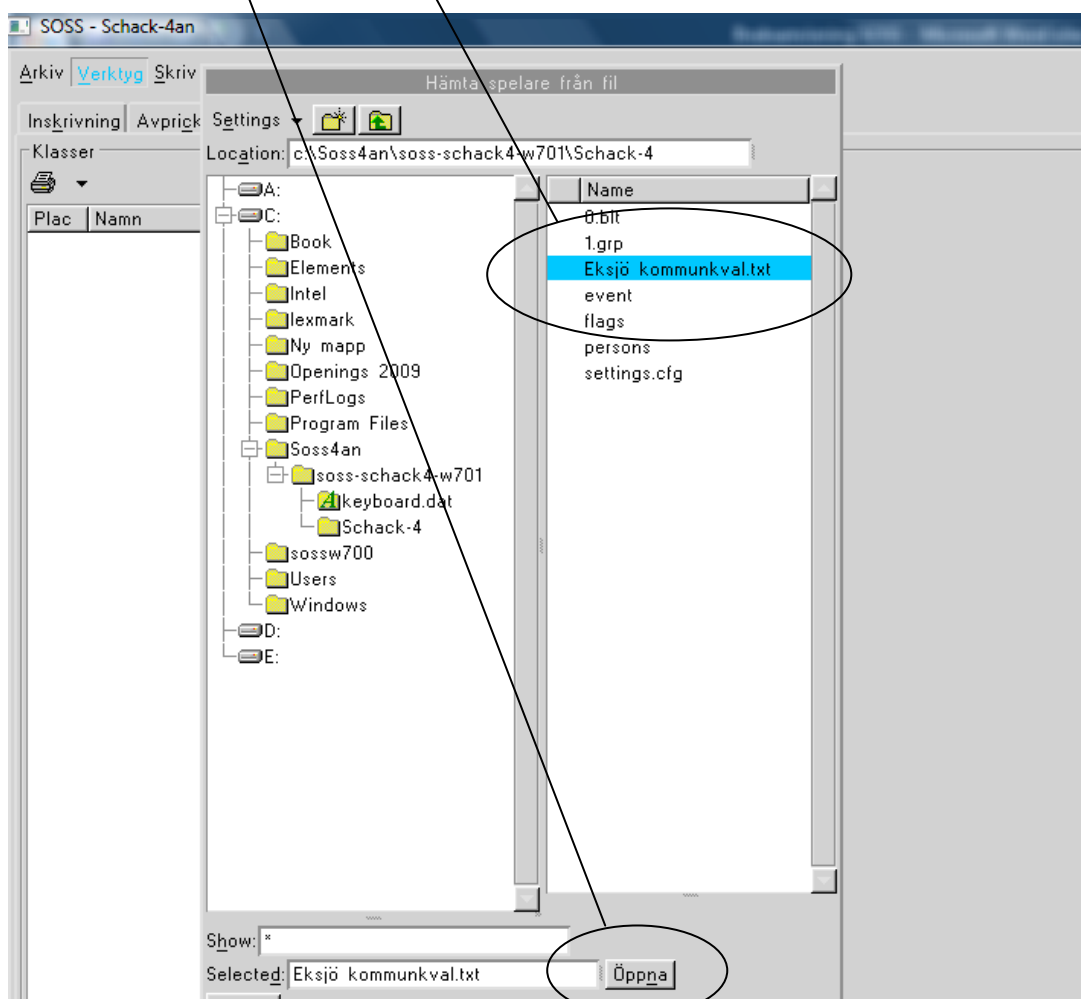


Importera nu spelarlistan (textfilen) i SOSS

1. Välj fliken "Verktyg", välj där "Importera spelare".

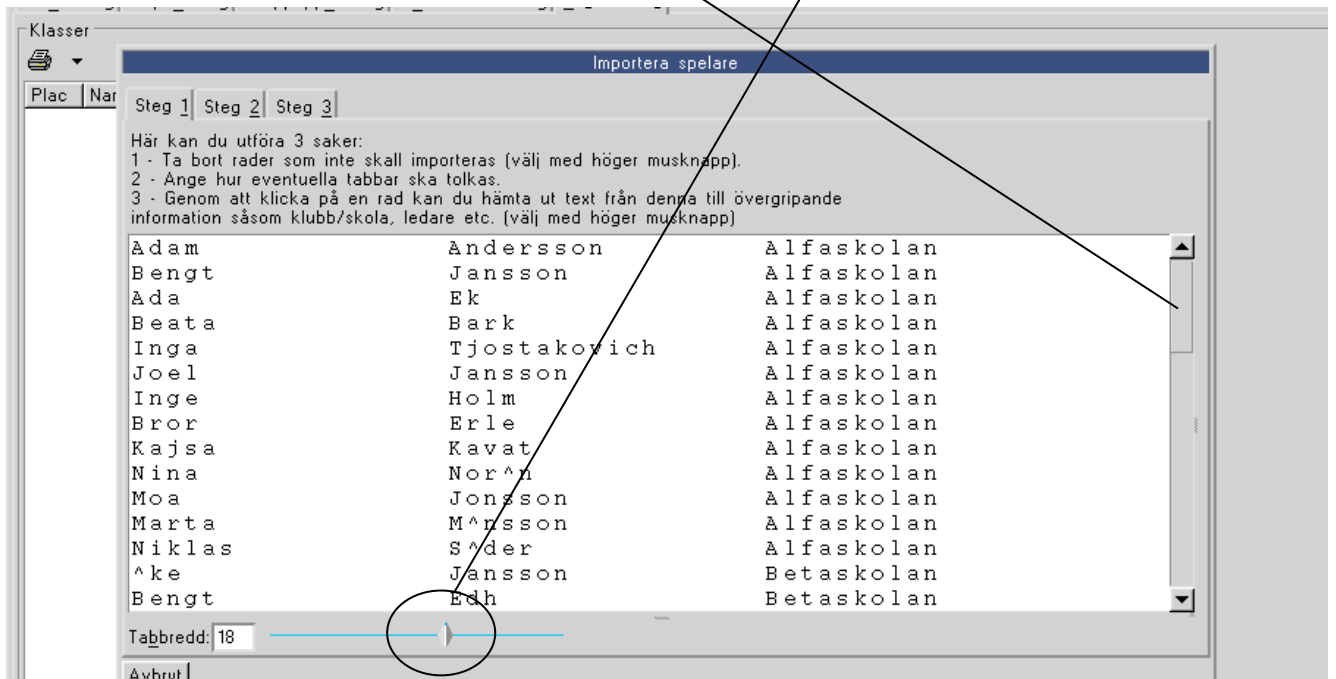


1. Markera den aktuella txt-filen med spelarnamnen
2. Klicka på "öppna"

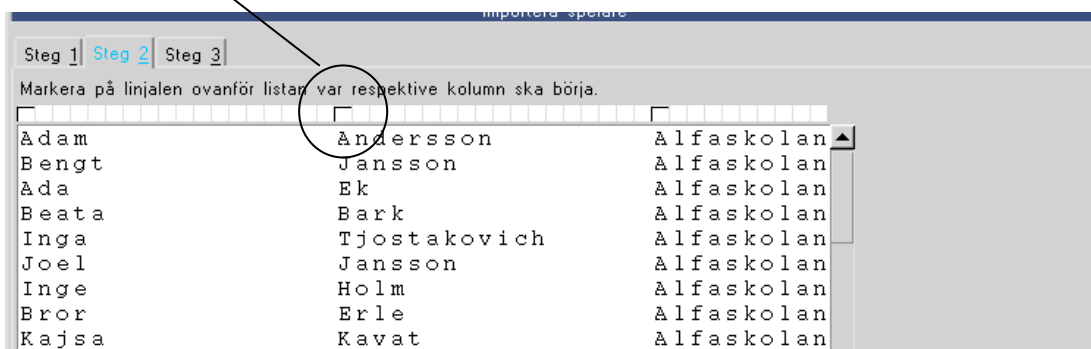


Följ de 3 stegen

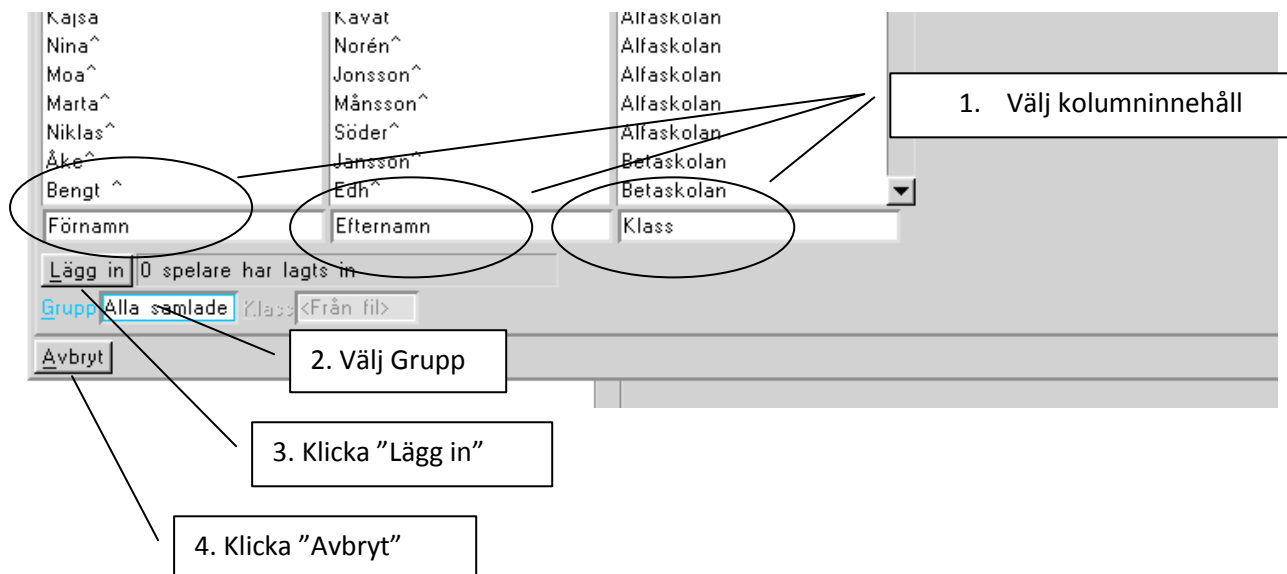
Steg 1 Tag bort rader som inte ska importeras, ställ även in "Tabbredd" nederst med pilen. Scrolla igenom alla namnen och kolla att det ser bra ut!



Steg 2 Markera med tabbarna var de olika kolumnerna ska börja

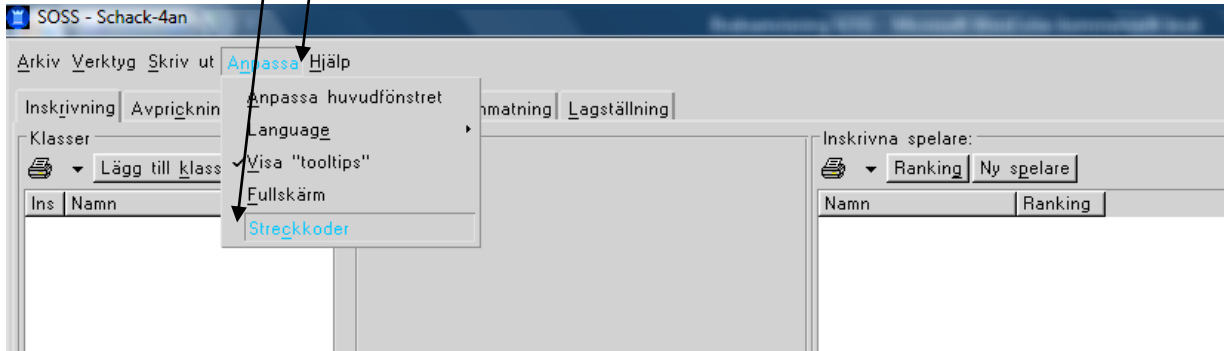


- Steg 3
1. Ange vad de olika kolumnerna innehåller genom att "klicka" och välja i nedre listen
 2. Välj "Grupp" där namnen ska importeras "Inskrivningsgrupp" eller "Alla samlade"
 3. Klicka på "Lägg in"
 4. Klicka "Avbryt"

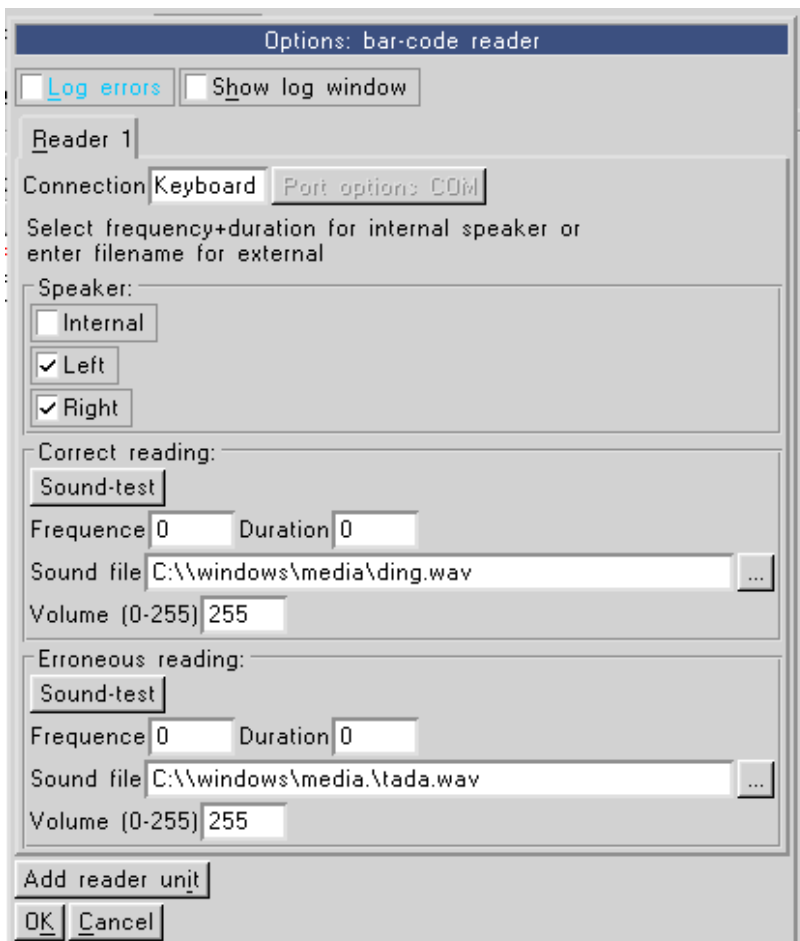


Ställ in streckkodsläsaren i SOSS

1. Välj fliken "Anpassa"
2. Välj "Streckkoder"



3. Fyll i enligt nedanstående mall



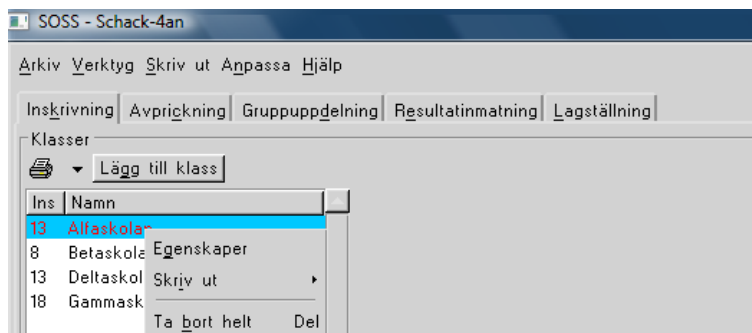
4. Spara med "OK"

OBS 1: Efter att streckkodsläsaren är inställd är det bra att starta om SOSS. Streckkoderna kan annars bli "för korta" och därför inte läsbara!

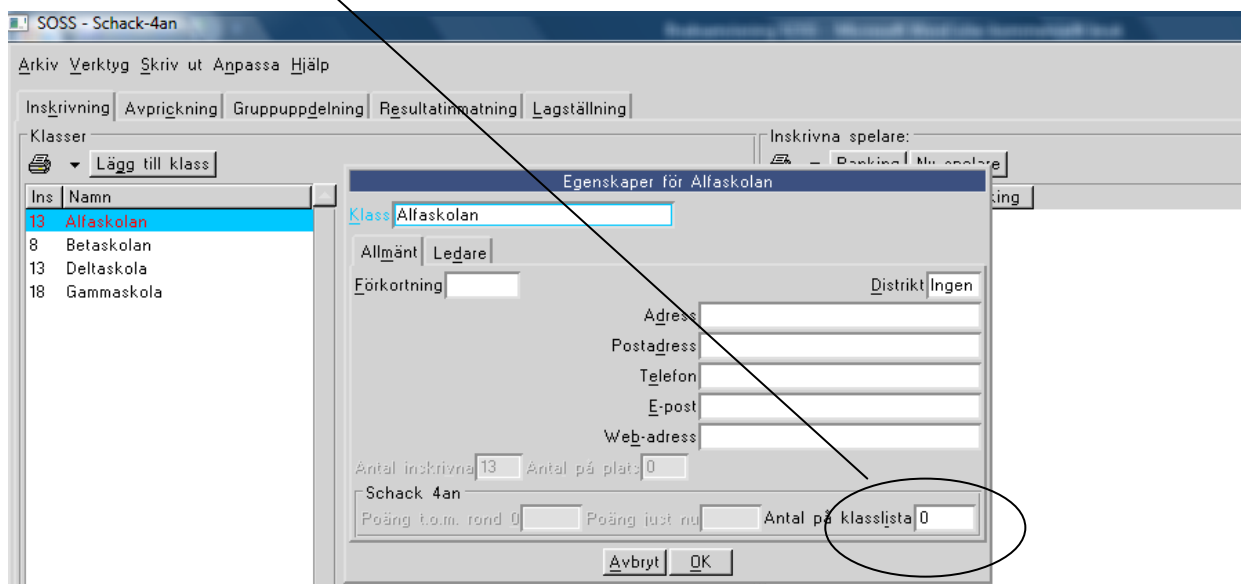
OBS 2: Även streckkodsläsaren måste konfigureras enligt dess manual!

Ange Klasstorleken

1. Klicka på fliken "Inskrivning"
2. Högerklicka på en klass "Alfaskolan"
3. Välj "Egenskaper"



4. Skriv in klassens storlek i "Antal på klasslistan"

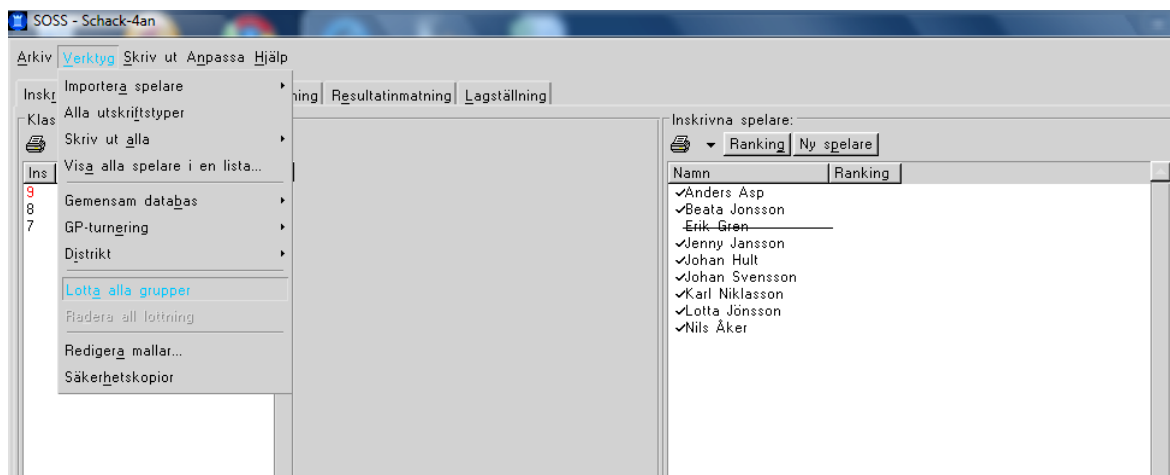


OBS!!! Detta måste göras på ALLA klasser i tävlingen

Lotta första ronden

När alla spelare är anmälda startar du tävlingen genom att lotta första ronden

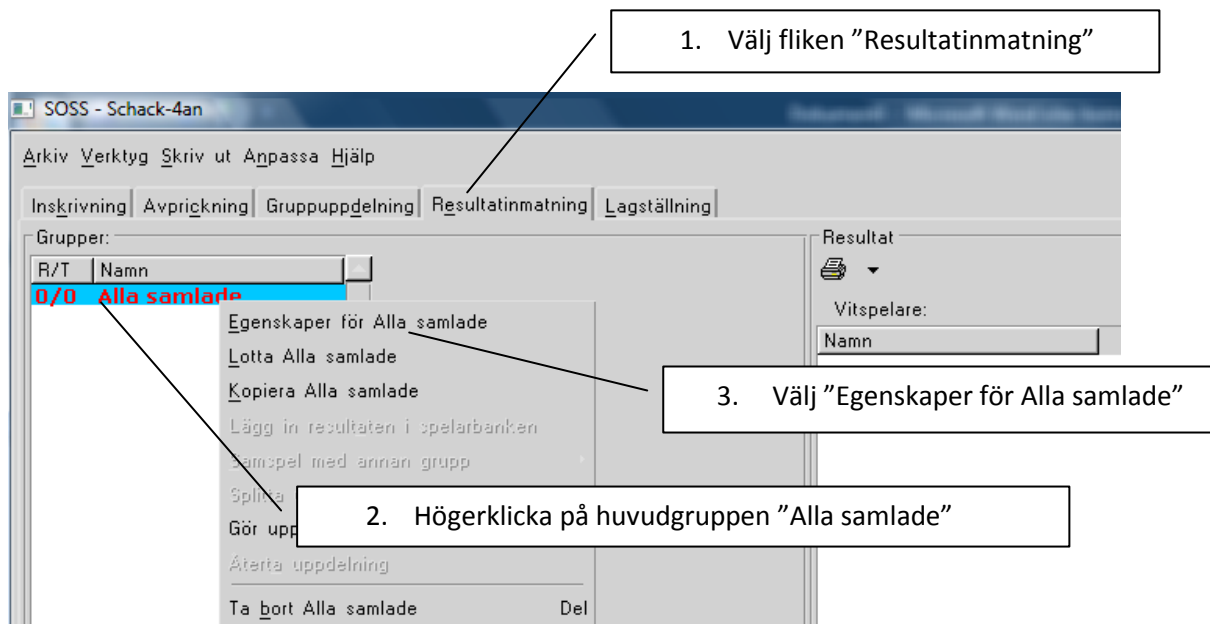
1. Markera "Verktyg"
2. Klicka på "Lotta alla grupper"



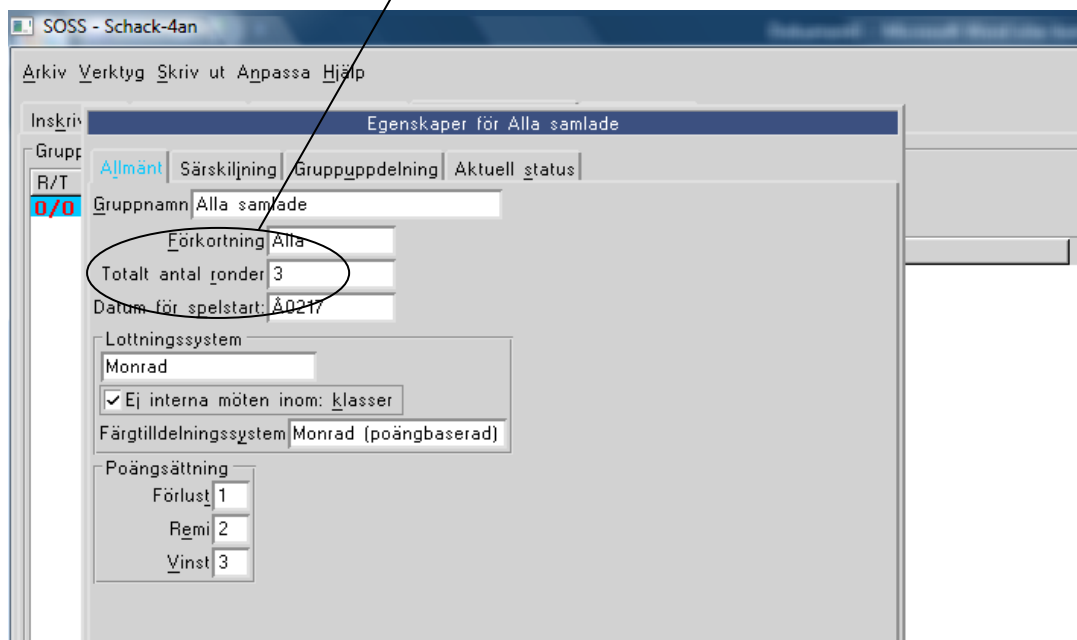
De följande ronderna lottas automatiskt när alla resultat för rond 1 är rapporterade

Ändra antalet ronder i tävlingen (förvalt = 5)

1. Välj fliken "Resultatinmatning"
2. Högerklicka på den grupp där alla spelare är inskrivna "Alla samlade"
3. Välj "Egenskaper för Alla samlade"

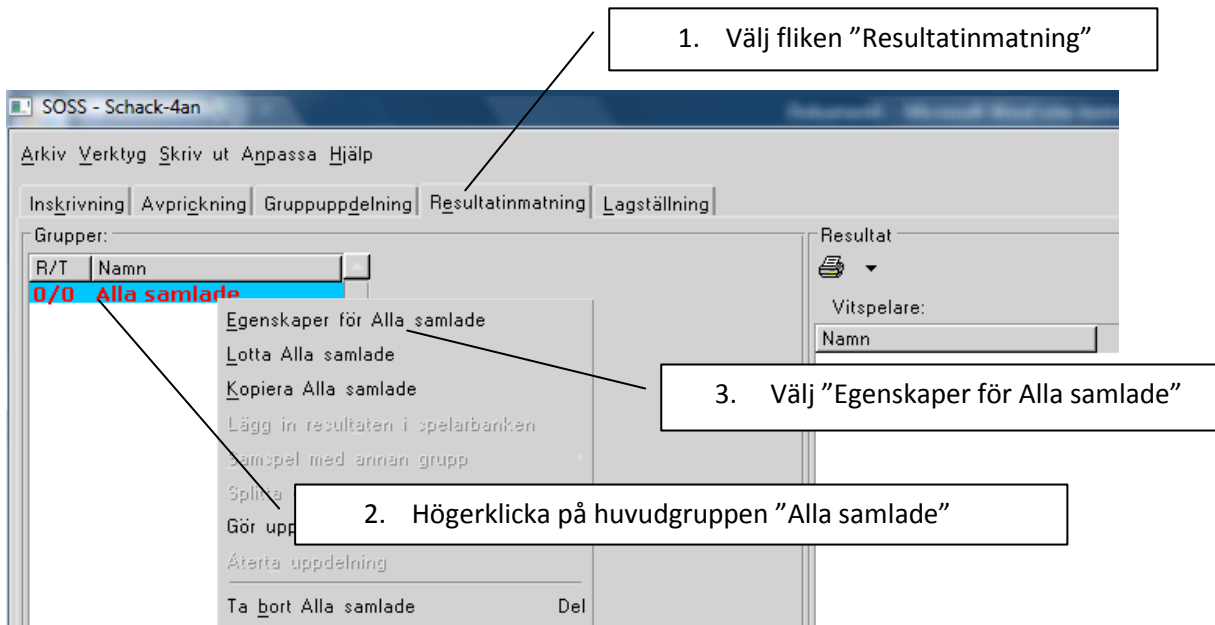


4. Ändra till önskat antal ronder

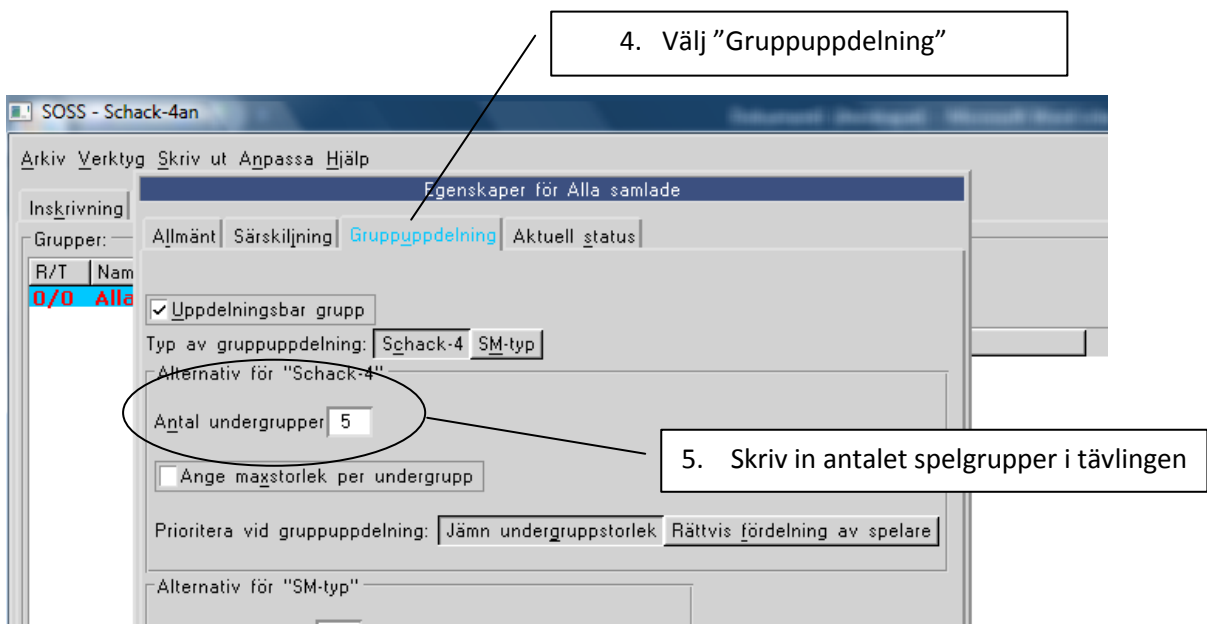


Ändra antalet spelgrupper i tävlingen (förvalt =5)

1. Välj fliken "Resultatinmatning"
2. Högerklicka på den grupp där alla spelare är inskrivna "Alla samlade"
3. Välj "Egenskaper för Alla samlade"

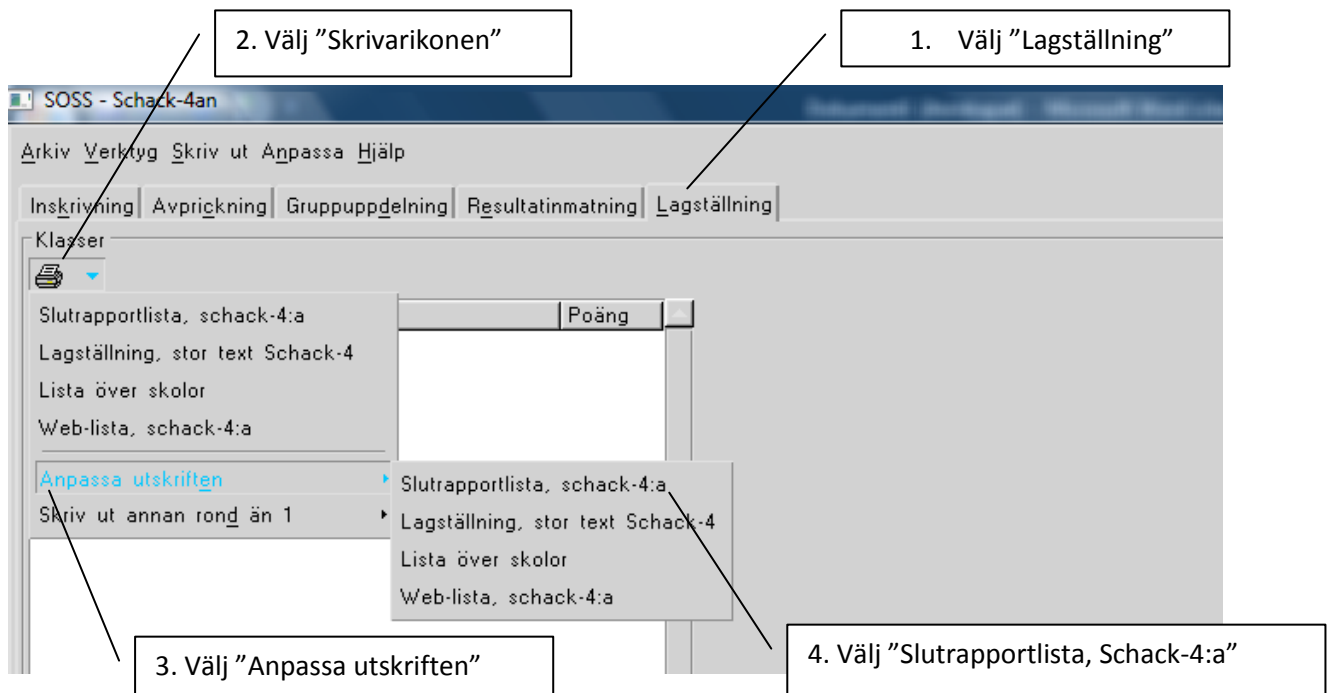


4. Välj "Gruppuppdelning"
5. Skriv in i "Antal undergrupper"

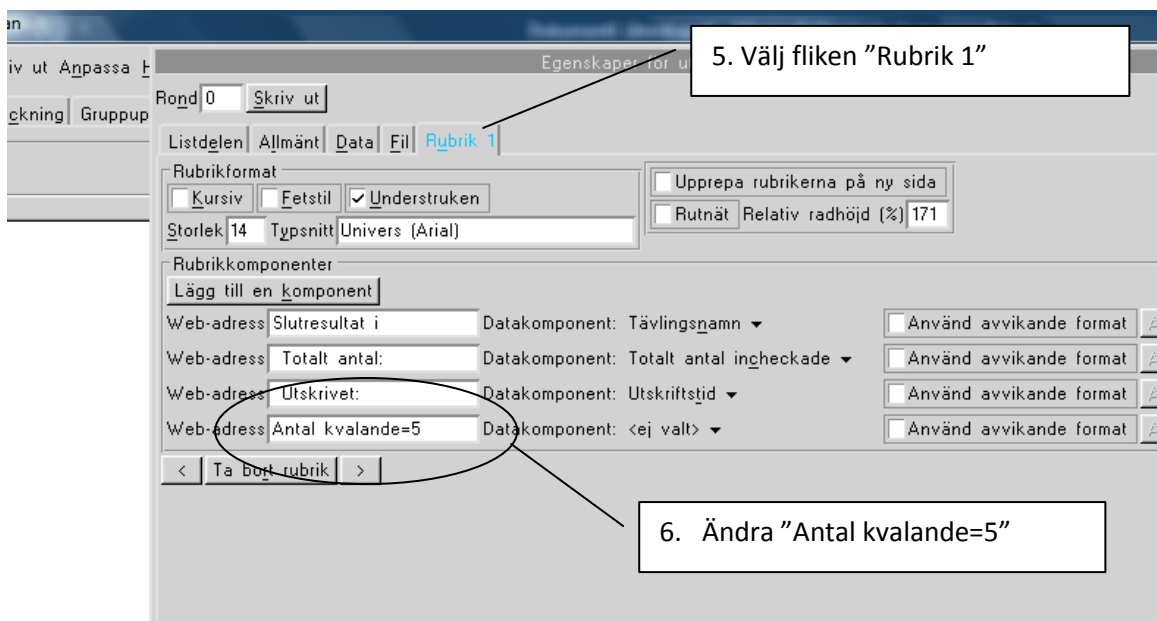


Ändra hur många som går vidare från kvaltävling (förvalt =5)

1. Välj "Lagställning"
2. Välj skriveikonen längst till vänster
3. Välj "Anpassa utskriften"
4. Välj "Slutrapportlista, Schack-4:a"

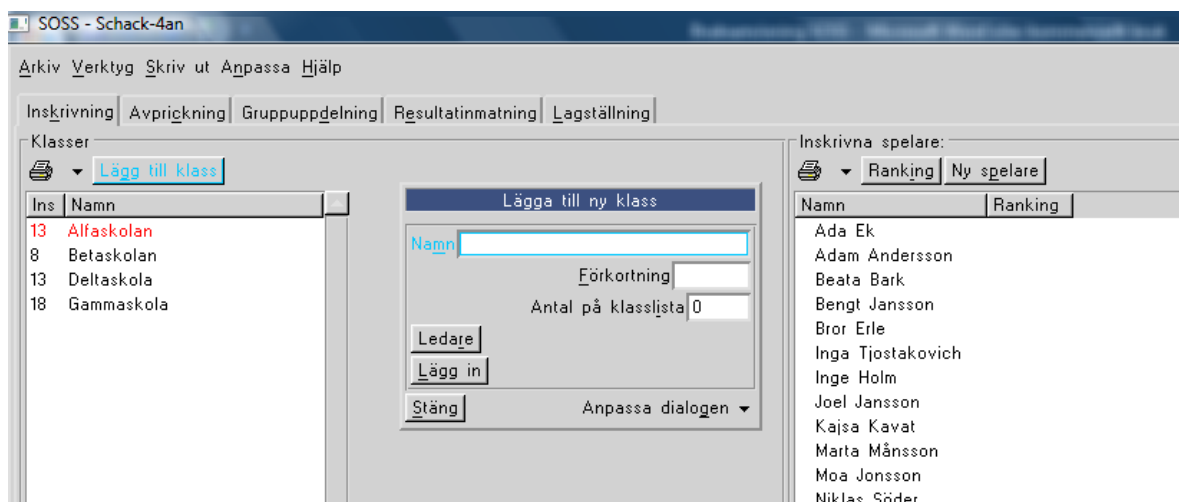


5. Välj fliken "Rubrik 1"
6. Ändra "Antal kvalande=5" till önskat antal



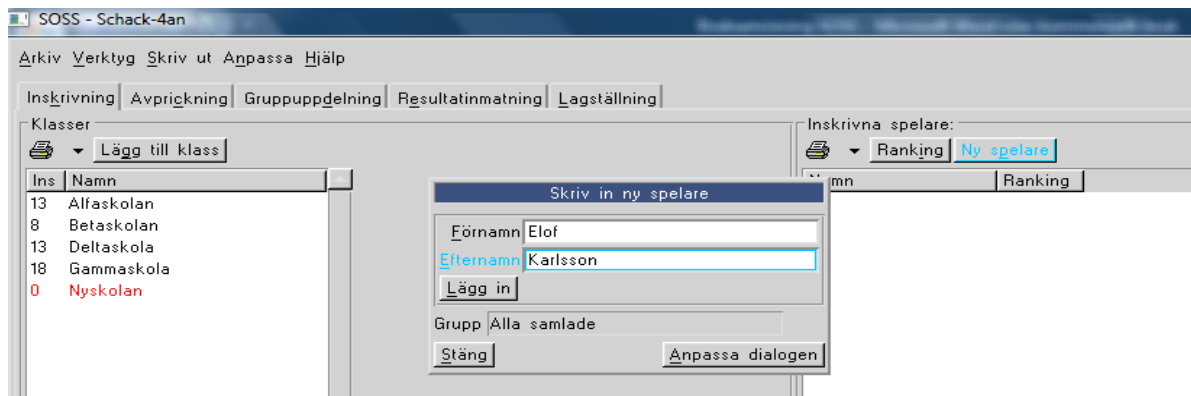
Lägg till en klass i SOSS

1. Välj "Inskrivning"
2. Välj "Lägg till klass"
3. Fyll i klassens namn
4. Fyll i Antal på klasslistan
5. Klicka "Lägg in"



Lägg till spelare i SOSS

1. Välj fliken "Inskrivning"
2. Markera den klass i vänsterkolumnen som spelaren ska tillhöra
3. Välj "Ny spelare" till höger
4. Skriv in den nya spelarens "förnamn" och "efternamn"
5. Välj "Lägg in"

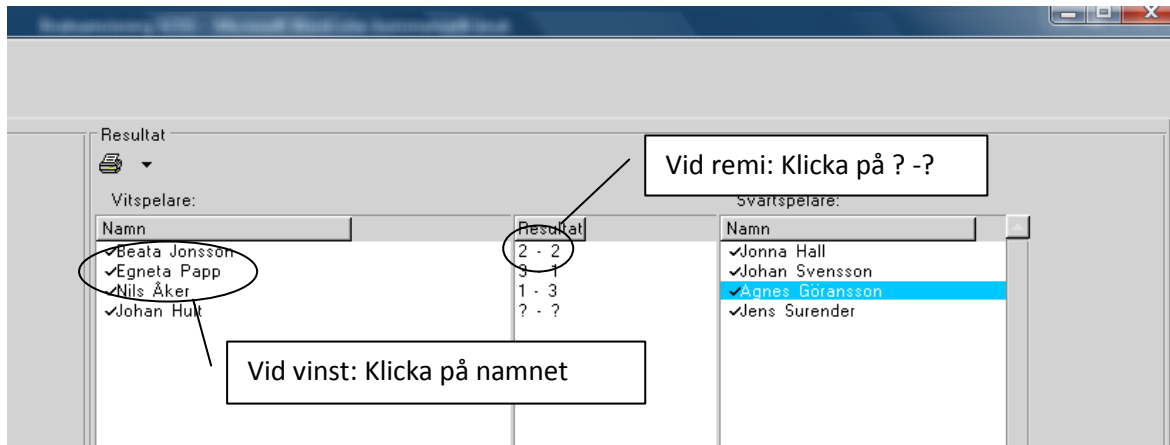


Mata in resultat i SOSS

Enklast att läsa in resultat i SOSS är genom att läsa av streckkoden med en streckkodsläsare. Man läser streckkoden för den spelare som vann partiet, vid remi läser man den mittersta koden.

Ibland måste man läsa in resultatet manuellt med musen

1. Välj "Resultatinmatning"
2. Klicka med musen på den spelares namn som vann partiet
3. Vid remi klickas de dubbla frågetecknen mellan namnen (? - ?)

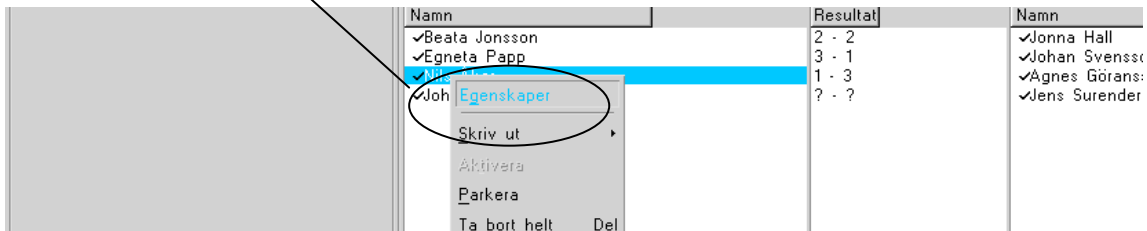


Ändra ett resultat

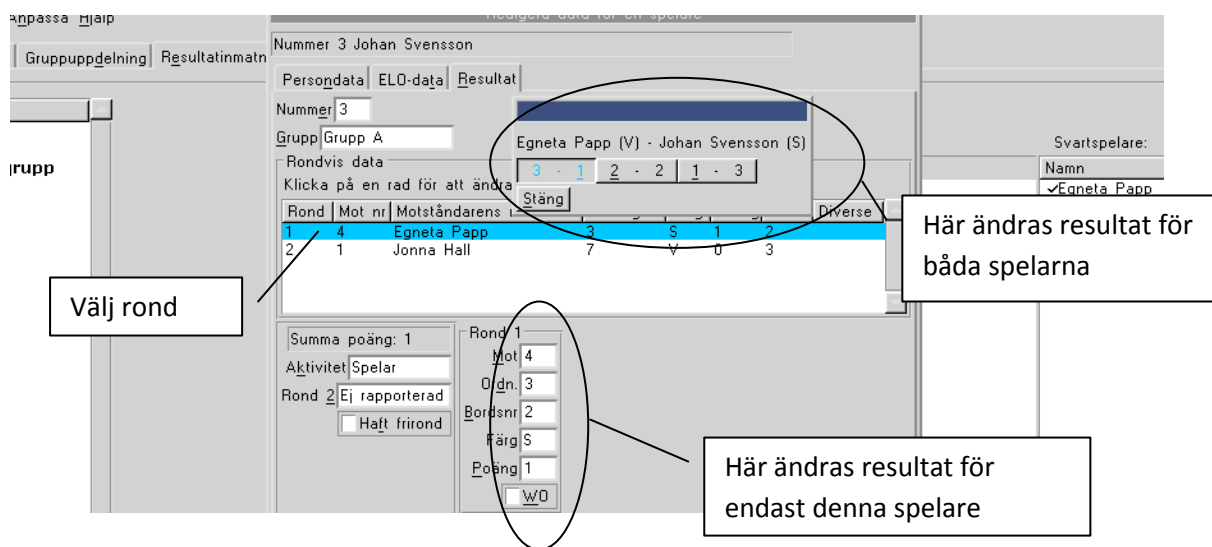
Enklaste sättet att ändra ett resultat är genom att läsa in det "nya" resultatet med streckkodsläsaren. Det gamla resultatet blir då ersatt av det nya.

Ibland vill man göra detta manuellt

1. Högerklicka på någon av spelarna
2. Välj "Egenskaper"



3. Välj aktuell motståndare i spelfönstret
4. Om man vill ändra resultatet för båda motståndarna: klicka i fönstret med resultatförslag
5. Om man vill ändra resultatet endast för den aktuella personen: skriv in poängen i den nedre kolumnen.



Utskrifter

De utskrifter som normalt används är:

1. Lagprotokoll med bordsnr (Schack4an)
Visar individuella resultat för en klass och var spelarna ska sitta
2. Lagställning stor text (Schack4sn)
Visar ställning mellan alla klasser i tävlingen