

LOTTA MANUAL

t.o.m. version Cederlund

2014-12-07

Innehållsförteckning

1. Nedladdning, installation och start av programmet
2. Skapa en turnering
3. Lägga in spelare i programmet
 - 3.1. Inmatning av spelare
 - 3.2. Importera spelare
4. Kopiera spelare från spelarpool till en turnering
5. Angivande av klasstorlekar vid en Schackfyrintävling
6. Lottning av en rond
7. Borttagning av en lottning
8. Publicering av lottning via en webbläsare
9. Borttagning av en spelare från turneringen innan den har startat
10. Borttagning av en spelare när en turnering har startat
11. Insättning av ny spelare när en rond har startat
12. Insamling av resultat
13. Inmatning av resultat
14. Turneringsresultat
15. Datalagring
16. Utskrifter

1. Nedladdning, installation och start av programmet

LOTTA finns nedladdningsbart från <http://privat.bahnhof.se/wb143434/>.

Klicka på länken [Cederlund](#), vilken är den senaste uppdateringen när detta skrivs. Programmet är komprimerat i zip-format och behöver packas upp. Detta fungerar på olika sätt beroende på vilket operativsystem (ex. Windows 7) du har i din dator, vilken webbläsare (Chrome, Firefox, Explorer osv) eller andra installationer som gjorts i datorn.

Packa upp programmet i en lämplig mapp. Kontakta Sveriges Schackförbunds kansli om du har problem med upppackningen.

Programmet startas sedan med en dubbelklickning på kommandofilen lotta eller Jar-filen Lotta, som ligger i den valda mappen:

Namn	Senast ändrad	Typ	Storlek
Java	2014-03-11 09:23	Filmapp	
lotta	2012-03-01 23:59	Windows-komma...	1 kB
Lotta	2013-12-07 19:57	Executable Jar File	7 159 kB

När programmet startats första gången skapas en databasmapp och en textfil som heter derby:

Namn	Senast ändrad	Typ	Storlek
database	2014-03-11 09:29	Filmapp	
Java	2014-03-11 09:23	Filmapp	
derby	2014-03-11 09:29	Textdokument	4 kB
lotta	2012-03-01 23:59	Windows-komma...	1 kB
Lotta	2013-12-07 19:57	Executable Jar File	7 159 kB

2. Skapa en turnering

Innan man kan ange vilka som ska vara med i tävlingen måste man först skapa en turnering. Det gör man på följande sätt:

- Välj **Ny** från **Turnering**-menyn

Då visas dialogrutan **Turneringsinställningar**.

I denna ska **Turnering** och **Grupp** fyllas i.

Vid en Schackfyrantävling kan man använda en förinställd mall som aktiveras genom att välja **Detta är en schack4an-tävling**.

Sedan är det endast **Antal ronder** som behöver anges. Det brukar variera mellan 3-5 och bestäms av arrangören, men det går alldeles utmärkt att genomföra en tävling med färre ronder än vad som angivits. Det går också bra att öka antalet ronder under tävlingens gång.

Turneringsinställningar

Turnering

Grupp

Lottningsinställningar | Webbpublicering | FIDE-uppgifter

Detta är en schack4an-tävling

Lottningssystem

Initial spelarordning

Vid schweizerlottning: Visa LASK-rating

Lotta med avseende på Visa ELO-rating

Antal ronder Visa Gruppcolumnn

Särskiljning

Valbara

- Berger
- Buchholz
- Median Buchholz
- SSF Buchholz
- Inbördes möte
- Progressiv
- Vinster
- Prestationsrating LASK
- Svarta partier
- Manuell

Valda

>> <<

Upp Ner

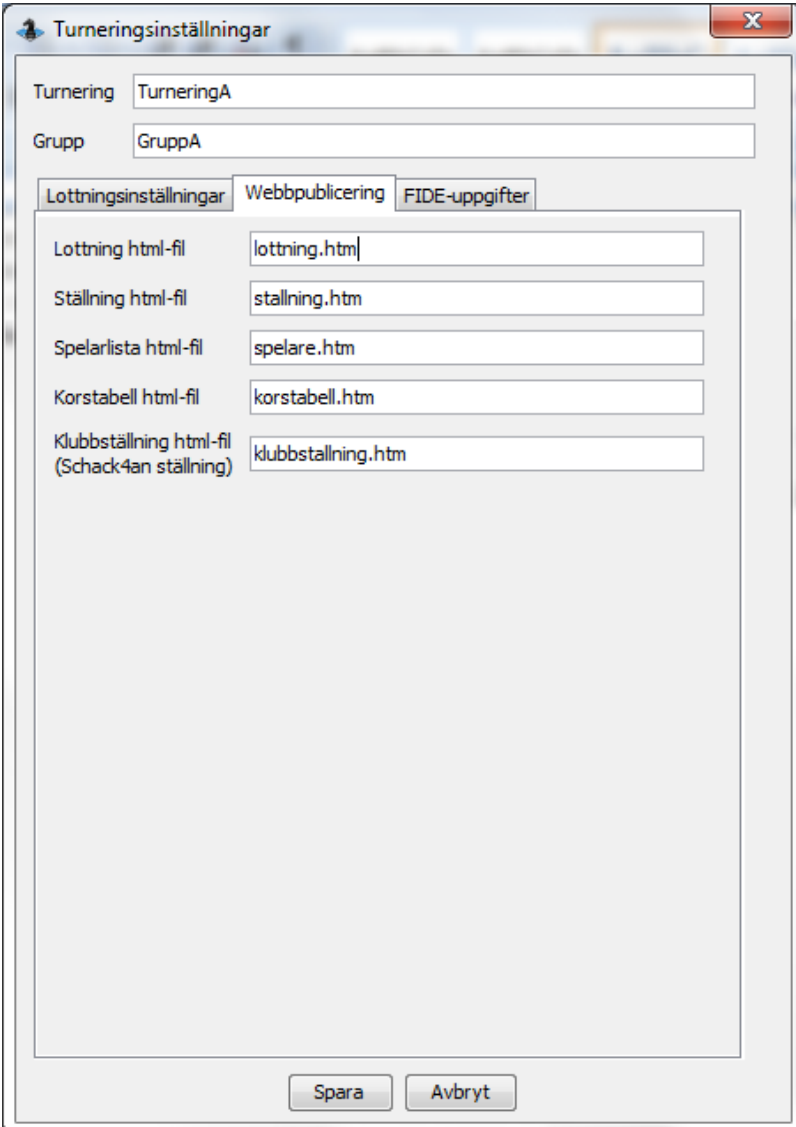
Låt ej spelare från samma klubb mötas

Räkna uppskjutna partier som remi för den svagare

Poäng per match

Uppdatera Avbryt

För webbpublicering och/eller projicering i spellokalen kan programmet på kommando skapa ett antal filer i html-format. Namnen på dessa filer finns angivna under fliken Webbpublicering och hamnar om inte annat anges i programmappen.



The image shows a screenshot of a software window titled "Turneringsinställningar". At the top, there are two text input fields: "Turnering" with the value "TurneringA" and "Grupp" with the value "GruppA". Below these are three tabs: "Lottningsinställningar", "Webbpublicering" (which is selected), and "FIDE-uppgifter". Under the "Webbpublicering" tab, there are five rows, each with a label and a text input field containing a filename:

Lottning html-fil	lottning.htm
Ställning html-fil	stallning.htm
Spelarlista html-fil	spelare.htm
Korstabell html-fil	korstabell.htm
Klubbställning html-fil (Schack4an ställning)	klubbstallning.htm

At the bottom of the window, there are two buttons: "Spara" and "Avbryt".

3. Lägga in spelare i en turnering

En schacktävling ska givetvis också ha schackspelare. I LOTTA finns det två sätt att lägga in spelare. Endera matar man in spelarna direkt i programmet eller då importerar man dem inskrivna i t ex Excel.

3.1. Inmatning av spelare

Spelare matas in i en spelarpool. Därifrån kan de sedan kopieras till olika turneringar. De enda uppgifter som behövs vid en Schack4an-tävling är **Förnamn**, **Efternamn** och **Klubb** (dvs skolklass). Tänk på att hålla såväl spelarnas som klassernas namn korta. Ju kortare namn desto fler spelare kan systemet visa upp på en skärmbild (se avsnitt 8).

- Välj **Spelarpool** från **Spelare**-menyn och lägg till spelare efter spelare.

Nr	Namn	Grp	Klubb	Rating	ELO
1	FörnamnA EfternamnA		KlassA		
2	FörnamnB EfternamnB		KlassB		
3	FörnamnC EfternamnC		KlassC		
4	FörnamnD EfternamnD		KlassD		
5	FörnamnE EfternamnE		KlassE		
6	FörnamnF EfternamnF		KlassA		
7	FörnamnG EfternamnG		KlassB		
8	FörnamnH EfternamnH		KlassC		
9	FörnamnI EfternamnI		KlassD		
10	FörnamnJ EfternamnJ		KlassE		
11	FörnamnK EfternamnK		KlassA		
12	FörnamnL EfternamnL		KlassB		
13	FörnamnM EfternamnM		KlassC		
14	FörnamnN EfternamnN		KlassD		
15	FörnamnO EfternamnO		KlassE		
16	FörnamnP EfternamnP		KlassA		
17	FörnamnQ EfternamnQ		KlassB		
18	FörnamnR EfternamnR		KlassC		
19	FörnamnS EfternamnS		KlassD		
20	FörnamnT EfternamnT		KlassE		
21	FörnamnU EfternamnU		KlassA		
22	FörnamnV EfternamnV		KlassB		
23	FörnamnW EfternamnW		KlassC		
24	FörnamnX EfternamnX		KlassD		
25	FörnamnY EfternamnY		KlassE		
26	FörnamnZ EfternamnZ		KlassA		
28	FörnamnÅ EfternamnÅ		KlassB		
27	FörnamnÄ EfternamnÄ		KlassC		
29	FörnamnÖ EfternamnÖ		KlassD		

3.2. Importera spelare

Ett bra alternativ till att mata in alla turneringsdeltagarna i **LOTTA** är att göra det i ett kalkylprogram, exempelvis **Excel**. Mata in uppgifterna i tre kolumner. Efternamn, förnamn och skolklass. Observera att det är mycket viktigt att klassnamnen är ordentligt inskrivna. Tänk också på att om två spelare har samma namn och går i samma klass måste de särskiljas i annat fall importeras endast en av dem.

	A	B	C	D
1	Andersson	Anna	Stor4a	
2	Oskarsson	Stina	Stor4b	
3	Muhammed	Eva	Lill4b	
4	Rova	Rosita	Lill4a	
5	Sunday	Ragnbert	Stor4a	
6				

Spara uppgifterna som Tabbargränsad text.

Ett alternativ till att använda ett kalkylprogram för inmatningen är att mata in spelarna i ett enkelt textprogram (ex. Anteckningar). Då använder man tabulatortangenten en gång mellan för- och efternamn och en gång mellan efternamn och klass. För ny rad trycker man Enter.

Vid import av spelare till **Lotta** hamnar spelarna i **Spelarpoolen**. Gör så här:

- Välj **Importera till spelarpool** från **Spelare**-menyn

Välj sedan den fil som innehåller de spelare som ska importeras.

4. Kopiera spelare från spelarpool till en turnering

- Välj **Turneringsspelare** från **Spelare**-menyn

Markera de spelare i **Spelarpool** som ska delta i turneringen. Man kan välja alla genom att klicka i listan och sedan trycka Ctrl+A på tangentbordet. Man kan välja vissa genom att hålla ned Ctrl-tangenten och klicka på de namn som ska delta i turneringen. Kopiera sedan spelarna genom att klicka på pilknappen mellan listorna.

The screenshot shows a software window titled "Editera turneringsspelare i turnering TurneringA GruppA". It is divided into three main sections:

- Skapa eller editera spelare:** Contains input fields for player details: Förnamn, Efternamn, Klubb (dropdown), Rating, Titel, Grupp, SSF id, FIDE-information (Rating ELO, Kön, Federation, FIDE id, Födelsedag), and Spelarinställningar i turneringen (Utgå från rond, Manuell särskiljning). Buttons for "Ny spelare" and "Spara spelare" are at the bottom.
- Turneringsspelare:** A table with columns: Nr, Namn, Grp, Klubb, Rating, ELO. It lists 29 players (FörnamnA-EfternamnA to FörnamnO-EfternamnO) with their respective groups (KlassA-D). A status bar at the bottom indicates "29 spelare registrerade i turneringen." and has buttons for "Ta bort" and "Uppdatera uppgifter".
- Spelarpool:** A table with the same columns as the Turneringsspelare table, containing a duplicate list of the 29 players. A status bar at the bottom indicates "Lade till 29 spelare till turneringen." and has buttons for "Uppdatera uppgifter" and "Stäng".

A double-headed arrow between the two tables indicates the transfer of players between them.

När man kopierar spelare till turneringen är det just en KOPIERING som sker. Om man senare ändrar eller tar bort spelare ur spelarpoolen påverkar det inte turneringens spelare och tvärtom.

5. Angivande av klasstorlekar vid en Schack4an-tävling

I en Schackfyrantävling är klasserna för det mesta olika stora. För att de ska kunna tävla på lika villkor kompenseras den nominella klasstorleken med en koefficient. Detta gör programmet automatiskt, men det behöver dock informeras om klasstorlekarna och det handlar då om hur många barn som går i klassen och inte hur många som deltar.

- Klicka på fliken **Schack4an inställningar klasstorlek**

Ange klasstorleken enligt klasslistan för respektive klass i kolumnen **Klasstorlek**. Antalet spelare räknar programmet ut från de spelare som är med i turneringen.

Klass	Spelare	Klasstorlek
KlassA	6	10
KlassB	6	9
KlassC	6	14
KlassD	6	16
KlassE	5	11

6. Lottning av en rond

- Välj **Lotta nästa rond** från **Lotta**-menyn

Lottningsutfallet kan ses under fliken **Lottning & Resultat**

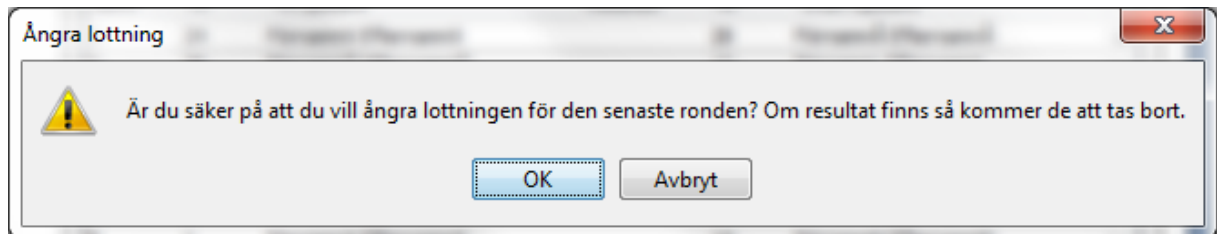
Bord	Nr	Vit spelare	Resultat	Nr	Svart spelare
1	24	FörnamnX EfternamnX		28	FörnamnÅ EfternamnÅ
2	29	FörnamnÖ EfternamnÖ		12	FörnamnL EfternamnL
3	13	FörnamnM EfternamnM		9	FörnamnI EfternamnI
4	22	FörnamnV EfternamnV		11	FörnamnK EfternamnK
5	20	FörnamnT EfternamnT		21	FörnamnU EfternamnU
6	17	FörnamnQ EfternamnQ		16	FörnamnP EfternamnP
7	27	FörnamnÄ EfternamnÄ		10	FörnamnJ EfternamnJ
8	1	FörnamnA EfternamnA		14	FörnamnN EfternamnN
9	26	FörnamnZ EfternamnZ		4	FörnamnD EfternamnD
10	7	FörnamnG EfternamnG		19	FörnamnS EfternamnS
11	8	FörnamnH EfternamnH		15	FörnamnO EfternamnO
12	3	FörnamnC EfternamnC		25	FörnamnY EfternamnY
13	23	FörnamnW EfternamnW		6	FörnamnF EfternamnF
14	18	FörnamnR EfternamnR		5	FörnamnE EfternamnE
15	2	FörnamnB EfternamnB	3-0		frirond

För inmatning av resultat se avsnitt 11.

7. Borttagning av en lottning

Ibland kan det vara nödvändigt att ta bort den senast lottade ronden.

- Välj **Ångra lottning** från **Lotta**-menyn



Som framgår av dialogrutan ovan försvinner också inmatade resultat för en rond som tas bort.

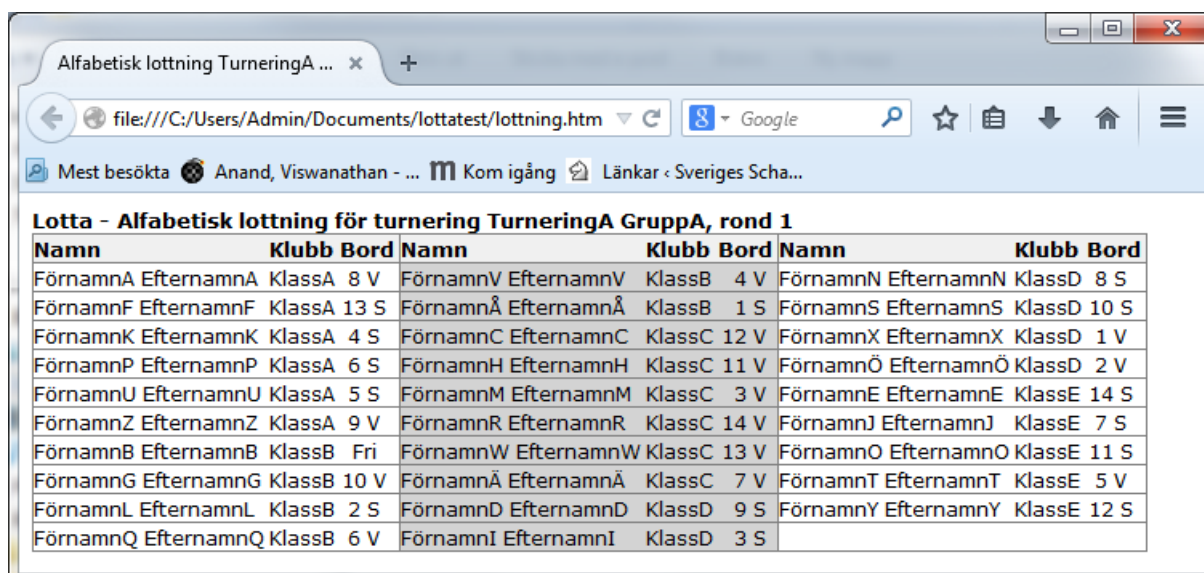
8. Publicering av lottning via en webbläsare

För den som vill genomföra sin Schack4an-tävling utan skrivare finns möjligheten att publicera lottningen via en webbläsare (Internet Explorer, FireFox, Google Chrome osv). I kombination med en digital projektor eller stor bildskärm är det en praktisk lösning. För att utnyttja duken maximalt kan man använda zoom-funktionen som finns i webbläsarna.

Sorteringen baserar sig på barnens namn. Genom att klicka på kolumnhuvudet **Klubb** får man i stället deltagarna sorterade i första hand efter klass (klubb) och i andra hand efter namn.

När lottningen är klar väljer man **Publicera alfabetisk lottning** från **Lotta**-menyn och därefter antalet kolumner som önskas. Beroende på antal deltagare, bildupplösning och projektorkapacitet är det normalt med 3-5 kolumner.

Därefter letar man upp filen vars namn angavs i inställningarna för turneringen (se avsnitt 2). Om inte annat angivits finns lottningsfilen som ska visas i samma mapp som lottningsprogrammet.

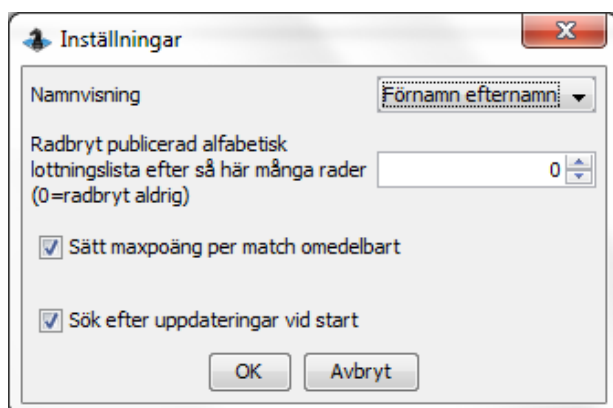


The screenshot shows a web browser window with the title "Alfabetisk lottning TurneringA ...". The address bar shows the file path: "file:///C:/Users/Admin/Documents/lottatest/lottning.htm". The browser's search bar contains "Google". Below the browser window, a table titled "Lotta - Alfabetisk lottning för turnering TurneringA GruppA, rond 1" is displayed. The table has three columns of data, each with a header row: "Namn", "Klubb", and "Bord".

Namn	Klubb	Bord	Namn	Klubb	Bord	Namn	Klubb	Bord
FörnamnA EfternamnA	KlassA	8 V	FörnamnV EfternamnV	KlassB	4 V	FörnamnN EfternamnN	KlassD	8 S
FörnamnF EfternamnF	KlassA	13 S	FörnamnÅ EfternamnÅ	KlassB	1 S	FörnamnS EfternamnS	KlassD	10 S
FörnamnK EfternamnK	KlassA	4 S	FörnamnC EfternamnC	KlassC	12 V	FörnamnX EfternamnX	KlassD	1 V
FörnamnP EfternamnP	KlassA	6 S	FörnamnH EfternamnH	KlassC	11 V	FörnamnÖ EfternamnÖ	KlassD	2 V
FörnamnU EfternamnU	KlassA	5 S	FörnamnM EfternamnM	KlassC	3 V	FörnamnE EfternamnE	KlassE	14 S
FörnamnZ EfternamnZ	KlassA	9 V	FörnamnR EfternamnR	KlassC	14 V	FörnamnJ EfternamnJ	KlassE	7 S
FörnamnB EfternamnB	KlassB	Fri	FörnamnW EfternamnW	KlassC	13 V	FörnamnO EfternamnO	KlassE	11 S
FörnamnG EfternamnG	KlassB	10 V	FörnamnÅ EfternamnÅ	KlassC	7 V	FörnamnT EfternamnT	KlassE	5 V
FörnamnL EfternamnL	KlassB	2 S	FörnamnD EfternamnD	KlassD	9 S	FörnamnY EfternamnY	KlassE	12 S
FörnamnQ EfternamnQ	KlassB	6 V	FörnamnI EfternamnI	KlassD	3 S			

Lottningen visar var spelarna ska sätta sig. I lottningen ovan ska spelaren **FörnamnA EfternamnA** spela som **V** (vit) på bord 8 och **FörnamnF EfternamnF** spelar som **S** (svart) på bord 13.

Om antalet spelare är allt för stort för att rymmas bra på en skärmbild kan man använda radbryt-funktionen i **Inställningar** i **Inställningar**-menyn. Antalet rader som ska föregå radbrytningen får man experimentera sig fram till.



9. Borttagning av en spelare från turneringen innan den har startat

- Välj **Turneringsspelare** från **Spelare**-menyn

Skapa eller editera spelare

Förnamn FörnamnS
Efternamn EfternamnS
Klubb KlassD
Rating
Titel
Grupp
SSF id
FIDE-information
Rating ELO
Kön
Federation
FIDE id
Födelsedag (YYYY-MM-DD)
Spelarinställningar i turneringen
Utgå från rond
Manuell särskiljning 0

Not: Spelare från spelarpoolen KOPIERAS in i turneringen. Det betyder att editera en turneringsspelare påverkar inte spelaren i spelarpoolen.

Ny spelare Uppdatera spelare

Nr	Namn	Grp	Klubb	Rating	ELO
1	FörnamnA EfternamnA		KlassA		
2	FörnamnB EfternamnB		KlassB		
3	FörnamnC EfternamnC		KlassC		
4	FörnamnD EfternamnD		KlassD		
5	FörnamnE EfternamnE		KlassE		
6	FörnamnF EfternamnF		KlassA		
7	FörnamnG EfternamnG		KlassB		
8	FörnamnH EfternamnH		KlassC		
9	FörnamnI EfternamnI		KlassD		
10	FörnamnJ EfternamnJ		KlassE		
11	FörnamnK EfternamnK		KlassA		
12	FörnamnL EfternamnL		KlassB		
13	FörnamnM EfternamnM		KlassC		
14	FörnamnN EfternamnN		KlassD		
15	FörnamnO EfternamnO		KlassE		
16	FörnamnP EfternamnP		KlassA		
17	FörnamnQ EfternamnQ		KlassB		
18	FörnamnR EfternamnR		KlassC		
19	FörnamnS EfternamnS		KlassD		
20	FörnamnT EfternamnT		KlassE		
21	FörnamnU EfternamnU		KlassA		
22	FörnamnV EfternamnV		KlassB		
23	FörnamnW EfternamnW		KlassC		
24	FörnamnX EfternamnX		KlassD		
25	FörnamnY EfternamnY		KlassE		
26	FörnamnZ EfternamnZ		KlassA		
28	FörnamnÅ EfternamnÅ		KlassB		
27	FörnamnÄ EfternamnÄ		KlassC		
29	FörnamnÖ EfternamnÖ		KlassD		

29 spelare registrerade i turneringen.

Ta bort Uppdatera uppgifter

Nr	Namn	Grp	Klubb	Rating	ELO
----	------	-----	-------	--------	-----

Uppdatera uppgifter Stäng

I dialogrutan som dyker upp markera den spelare som ska tas bort från turneringen (i den vänstra kolumnen) och klicka på **Ta bort**-knappen.

Därefter kommer en kontrollfråga.

Bekräfta ta bort spelare

Är du säker på att du vill ta bort valda spelare från turneringen?

Ja Nej

Om en lottning är gjord måste den tas bort (se avsnitt 7) innan spelaren kan tas bort.

10. Borttagning av en spelare när en turnering har startat

- Välj **Turneringsspelare** från **Spelare**-menyn

Markera den spelare som ska utgå ur turneringen. Ange sedan från vilken rond spelaren inte ska delta i fältet **Utgår från rond**. Klicka sedan på **Uppdatera spelare**-knappen.

The screenshot shows a software window titled "Editera turneringsspelare i turnering TurneringA GruppA". It is divided into three main sections:

- Skapa eller editera spelare:** Contains form fields for player details: Förnamn (FörnamnS), Efternamn (EfternamnS), Klubb (KlassD), Rating, Titel, Grupp, SSF id, FIDE-information (Rating ELO), Kön, Federation, FIDE id, and Födelsedag (YYYY-MM-DD). There are also checkboxes for "Spelarinställningar i turneringen" (Utgå från rond, Manuell särskiljning) and buttons for "Ny spelare" and "Uppdatera spelare".
- Turneringsspelare:** A table listing 29 players with columns for Nr, Namn, Grp, Klubb, Rating, and ELO. Player 19 (FörnamnS EfternamnS, KlassD) is highlighted in blue.
- Spelarpool:** A table listing the same 29 players with the same columns as the Turneringsspelare table.

At the bottom of the window, there are buttons for "Ta bort", "Uppdatera uppgifter", "Uppdatera uppgifter", and "Stäng". A note at the bottom left states: "Not: Spelare från spelarpoolen KOPIERAS in i turneringen. Det betyder att editera en turneringsspelare påverkar inte spelaren i spelarpoolen."

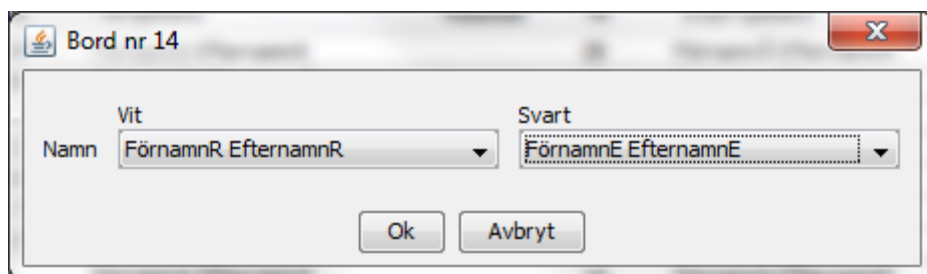
11. Insättning av ny spelare när en rond har startat

När en rond har startat och en ny spelare tillkommer och endera får frirond eller ska möta den som har frirond går man tillväga så här.

Om spelaren inte redan finns med i **Spelarpool** läggs den till där (se avsnitt 3.1). Därefter kopieras spelaren till **Turneringsspelare** (se avsnitt 4).

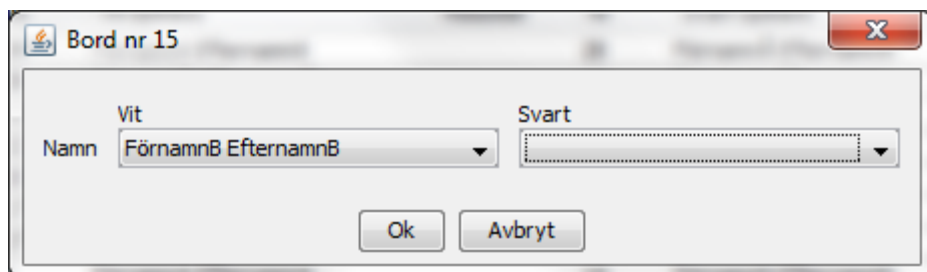
När den nya spelaren är inlagd klickar man på fliken **Lottning & Resultat**. Klicka sedan på raden med frironden och välj sedan **Editera bord** från **Lotta**-menyn.

Sätt in den nya spelaren på det aktuella bordet.



The screenshot shows a dialog box titled "Bord nr 14". It has two columns for player names: "Vit" (White) and "Svart" (Black). Under "Vit", there is a dropdown menu labeled "Namn" with the text "FörnamnR EfternamnR". Under "Svart", there is a dropdown menu labeled "Namn" with the text "FörnamnE EfternamnE". At the bottom of the dialog, there are two buttons: "Ok" and "Avbryt".

Om det inte finns någon spelare som har frirond och denna spelare ska ha det, väljer man **Lägg till bord** från **Lotta**-menyn och placerar spelaren som vit.



The screenshot shows a dialog box titled "Bord nr 15". It has two columns for player names: "Vit" (White) and "Svart" (Black). Under "Vit", there is a dropdown menu labeled "Namn" with the text "FörnamnB EfternamnB". Under "Svart", there is an empty dropdown menu labeled "Namn". At the bottom of the dialog, there are two buttons: "Ok" and "Avbryt".

13. Insamling av resultat

Enklaste sättet att samla in resultaten vid användandet av **Lotta** är att ha ett papper med borden i nummerordning. Därefter fyller man i resultaten för vitspelaren:

bord	resultat
1	3
2	3
3	1
4	1
5	1
6	2

Man kan också skriva ut ett utförligt resultatprotokoll genom att välja **Skriv ut lottning** från **Lotta**-menyn.

Lotta - Lottning/resultat för turnering TurneringA GruppA, rond 1

Bord	Nr Vit spelare	Resultat	Nr Svart spelare
1	24 FörnamnX EfternamnX		28 FörnamnÅ EfternamnÅ
2	29 FörnamnÖ EfternamnÖ		12 FörnamnL EfternamnL
3	13 FörnamnM EfternamnM		9 FörnamnI EfternamnI
4	22 FörnamnV EfternamnV		11 FörnamnK EfternamnK
5	20 FörnamnT EfternamnT		21 FörnamnU EfternamnU
6	17 FörnamnQ EfternamnQ		16 FörnamnP EfternamnP
7	27 FörnamnÄ EfternamnÄ		10 FörnamnJ EfternamnJ
8	1 FörnamnA EfternamnA		14 FörnamnN EfternamnN
9	26 FörnamnZ EfternamnZ		4 FörnamnD EfternamnD
10	7 FörnamnG EfternamnG		19 FörnamnS EfternamnS
11	8 FörnamnH EfternamnH		15 FörnamnO EfternamnO
12	3 FörnamnC EfternamnC		25 FörnamnY EfternamnY
13	23 FörnamnW EfternamnW		6 FörnamnF EfternamnF
14	18 FörnamnR EfternamnR		5 FörnamnE EfternamnE
15	2 FörnamnB EfternamnB	3-0	frirond

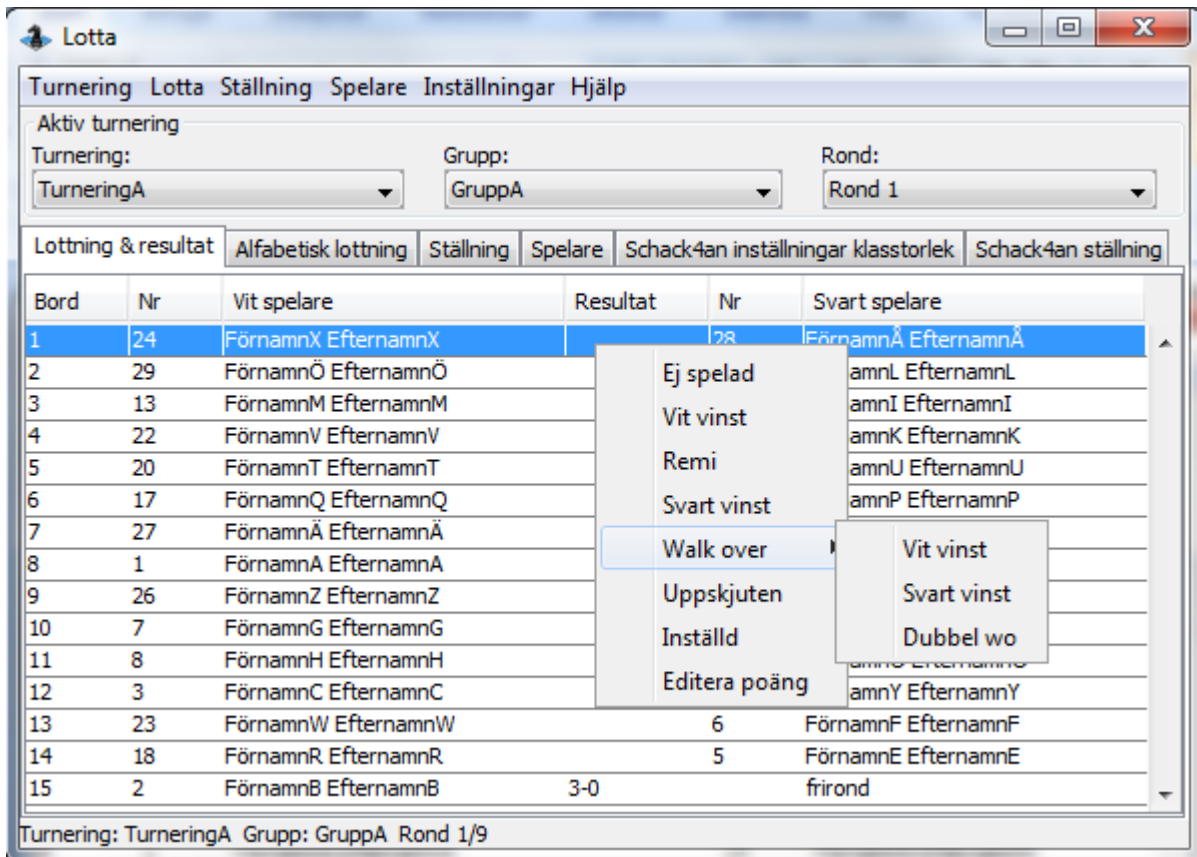
14. Inmatning av resultat

För inmatning av resultat i lottningsprogrammet klickar man på fliken **Lottning & Resultat** i huvudbilden. Klicka sedan på det bord som ska inmatas och skriv sedan 1,2 eller 3 beroende på vits resultat. När siffran matas in hoppar markören med automatik till nästa bord och på det sättet kan resultaten matas in mycket snabb och smidigt. För att rätta ett resultat markerar man det bord som är aktuellt och trycker på tangentbordets mellanslagstangent. Då raderas det inmatade resultatet.

Bord	Nr	Vit spelare	Resultat	Nr	Svart spelare
1	24	FörnamnX EfternamnX		28	FörnamnÅ EfternamnÅ
2	29	FörnamnÖ EfternamnÖ	1-3	12	FörnamnL EfternamnL
3	13	FörnamnM EfternamnM	2-2	9	FörnamnI EfternamnI
4	22	FörnamnV EfternamnV	3-1	11	FörnamnK EfternamnK
5	20	FörnamnT EfternamnT	1-3	21	FörnamnU EfternamnU
6	17	FörnamnQ EfternamnQ	1-3	16	FörnamnP EfternamnP
7	27	FörnamnÄ EfternamnÄ	2-2	10	FörnamnJ EfternamnJ
8	1	FörnamnA EfternamnA	3-1	14	FörnamnN EfternamnN
9	26	FörnamnZ EfternamnZ	1-3	4	FörnamnD EfternamnD
10	7	FörnamnG EfternamnG		19	FörnamnS EfternamnS
11	8	FörnamnH EfternamnH		15	FörnamnO EfternamnO
12	3	FörnamnC EfternamnC		25	FörnamnY EfternamnY
13	23	FörnamnW EfternamnW		6	FörnamnF EfternamnF
14	18	FörnamnR EfternamnR		5	FörnamnE EfternamnE
15	2	FörnamnB EfternamnB	3-0		frirond

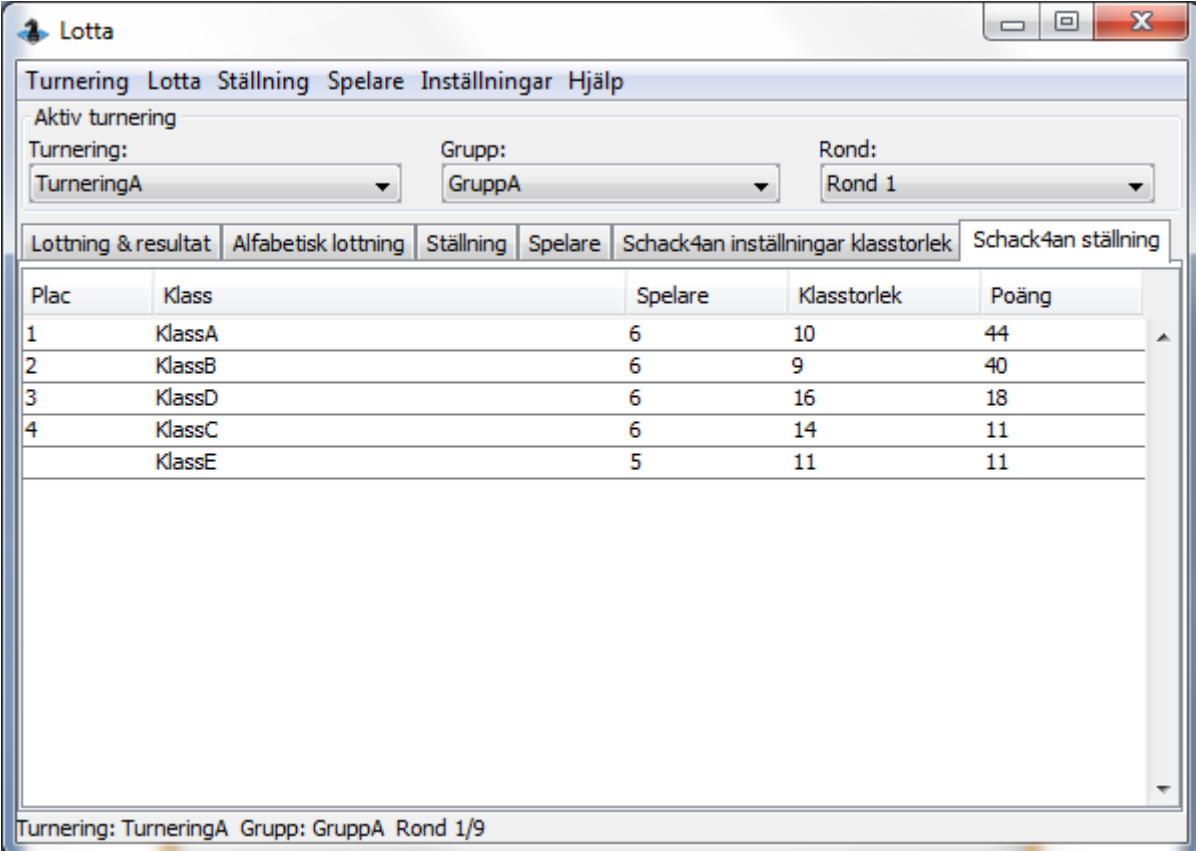
Turnering: TurneringA Grupp: GruppA Rond 1/9

Vid Walk over och andra ovanliga resultat högerklickar man på raden för det parti som är aktuellt och väljer sedan rätt resultat.



15. Turneringsresultat

Ställningen i turneringen kan ses i huvudbilden genom att klicka på fliken **Schack4an ställning**.



The screenshot shows the 'Lotta' application window. The main menu includes 'Turnering', 'Lotta', 'Ställning', 'Spelare', 'Inställningar', and 'Hjälp'. The 'Aktiv turnering' section has three dropdown menus: 'Turnering:' set to 'TurneringA', 'Grupp:' set to 'GruppA', and 'Rond:' set to 'Rond 1'. Below this is a tabbed interface with the following tabs: 'Lottning & resultat', 'Alfabetisk lottning', 'Ställning', 'Spelare', 'Schack4an inställningar klasstorlek', and 'Schack4an ställning'. The 'Schack4an ställning' tab is active, displaying a table with the following data:

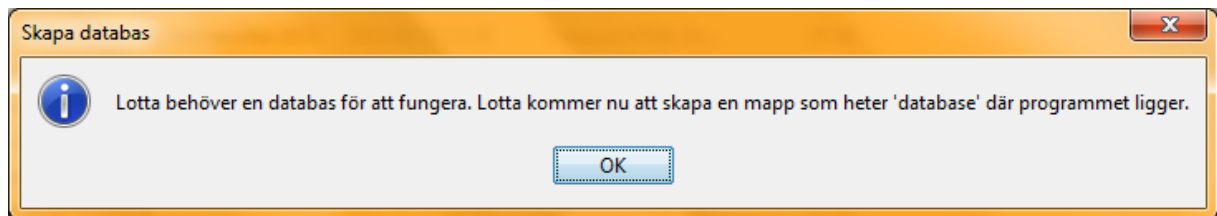
Plac	Klass	Spelare	Klasstorlek	Poäng
1	KlassA	6	10	44
2	KlassB	6	9	40
3	KlassD	6	16	18
4	KlassC	6	14	11
	KlassE	5	11	11

At the bottom of the window, the status bar reads: 'Turnering: TurneringA Grupp: GruppA Rond 1/9'.

Poängsummorna är korrigerade efter de klasstorlekar som finns angivna under fliken **Schack4an inställningar klasstorlek**.

15. Datalagring

Alla uppgifter som matas in i systemet lagras i en databas. Databasen ligger i en mapp (katalog) som heter **database** som i sin tur ligger i samma mapp som programmet **Lotta**. Om det inte finns någon mapp med namnet **database** i programmappen skapar programmet en sådan.



Man kan köra hur många tävlingar som helst i samma databas. Tänka på att rensa spelarpoolen innan import av deltagare till en ny turnering. Det går också att ladda ned programmet igen och lägga det i en annan mapp.

16. Utskrifter

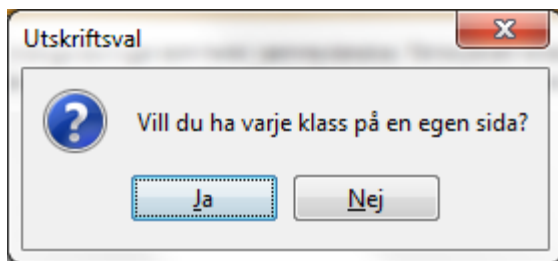
För den som vill skriva ut lottning och andra listor på papper finns funktionalitet för detta.

För utskrift av lottning väljer man exempelvis

- **Skriv ut lottning** från **Lotta**-menyn

För utskrift av listor som är anpassade för Schackfyran det kan det vara lämpligt att varje lärare får en egen lista. Då väljer man:

- **Skriv ut alfabetisk lottning** från **Lotta**-menyn och får denna fråga:



Observera att LOTTA inte kan skriva ut monradkort.