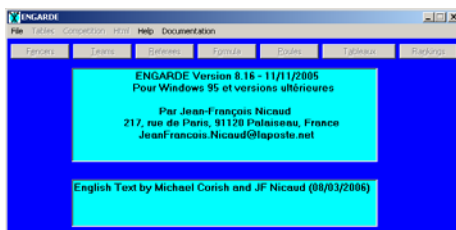


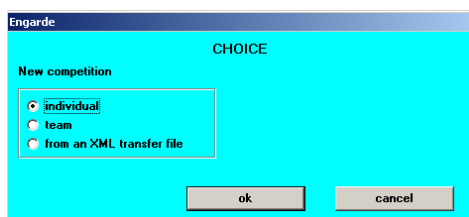
PELEKISTETTY ENGARDE-OHOJE

1. Uuden kisan syöttäminen ja alkueräpöytäkirjojen tulostaminen

Avaa Engarde (ladattavissa ilmaiseksi FIE:n kotisivulta osoitteesta <http://www.fie.ch/Tools/Softwares.aspx>). Lataa myös englanninkieliset tekstitiedostot (**anglais**). Näkyviin tulee ohjelman päävalikko, joka säilyy ruudulla supistetussa muodossa (ilman tekijänoikeustietoruutuja) myös siirtyessäsi ohjelman muihin kohtiin. Tässä ohjeessa tähän näyttöön viitataan jatkossa nimellä **Engarde-taulu**.



Valitse **File**-valikosta **New competition** tai, jos olet jo syöttänyt kilpailun tietoja, **Open competition**. Valitse **Choice**-valintaikkunasta kilpailun tyyppi (joko **individual** tai **team** sen mukaan, syötätkö henkilökohtaisen vai joukkuekilpailun tietoja) ja paina **ok**-painiketta.



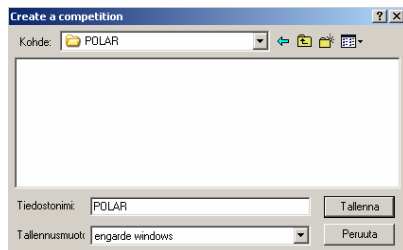
Täytä avautuva **Options**-taulu. Esimerkissä on käytetty Polar-kilpailun tietoja.

Engarde-tulosohjelman pelkistetty ohje

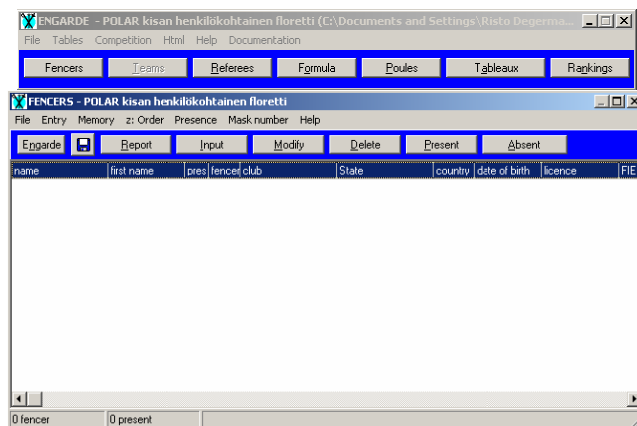
© Risto Degerman, 2007

Kun olet näin täyttänyt kilpailun perustiedot, ne näkyvät jatkossa esimerkiksi tulosteissa. Voit tarvittaessa muuttaa tietoja myöhemmin **Engarde**-taulun **Competition**-valikon kohdasta **Options**.

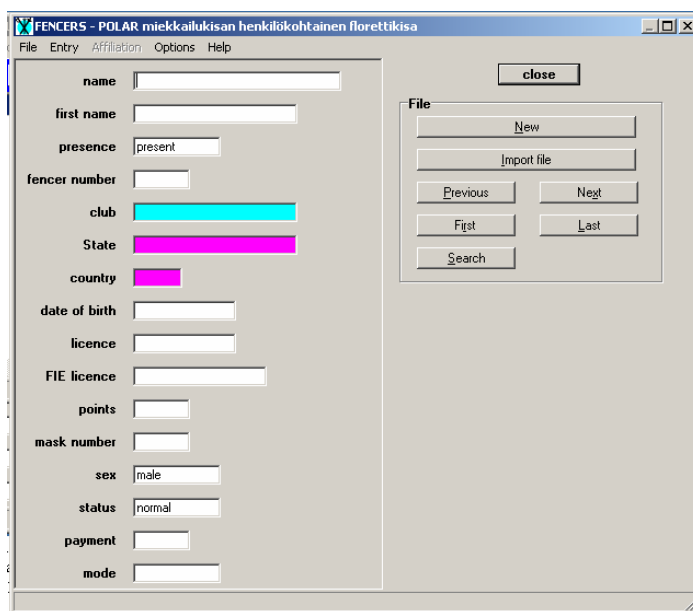
Sulje taulu **Continue**-painikkeesta, jolloin pääset määrittämään, mihin tiedot tallennetaan. Tässä vaiheessa voit luoda kilpailua varten oman kansion esimerkiksi tietokoneen työpöydälle tai johonkin hakemistoon. Tässä esimerkissä kansion nimi on POLAR, joka annettiin myös kilpailun nimeksi.



Näkyviin jää **Engarde**-taulu, jolla on äsken antamasi nimi sekä siitä irrallaan oleva **Fencers**-taulu, jonka otsikkorivillä näkyy aiemmin antamasi kilpailun nimi.

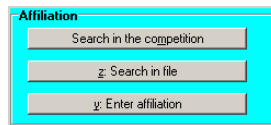


Valitse tästä avautuvasta uudesta ikkunasta kohta **Input**, jolloin pääset syöttämään kilpailijoiden perustiedot. Jos tällaista valikkoa ei näy, klikkaa ensin **Engarde**-taulun **Fencers**-painiketta.

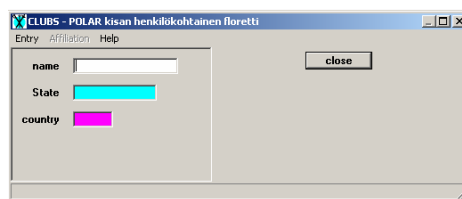


Kirjoita kohtaan **name** kilpailijan sukunimi. Teksti tulee automaattisesti VERSAALILLA; **first name** -kohtaan tulee etunimi normaaliin tapaan gemenalla.

Presence-kohtaan merkitään kilpailijan läsnäoloa ilmaiseva P (= present 'paikalla') tai A (= absent 'poissa'). **Fencer number** -kohtaan merkitään kilpailijan numero, jos sellaisia käytetään. Seuraavat kolme kohtaa ovat väritettyjä. Kun siirryt kohtaan **club**, ikkunan oikeaan reunaan avautuu seuraava ruutu:



Ylimmällä painikkeella voit etsiä jo syötettyjä tietoja, keskimmäisellä tietoja tiedostoista ja alimmalla syöttää uusia tietoja. Kun syötät jonkin seuran tietoja ensimmäistä kertaa, valitse alin painike **y: Enter affiliation**, jolloin avautuu oheinen ruutu:



Syötä nimi (esim. OMS). Siirry seuraavaan ruutuun **State**, jolloin saat eteesi uuden **Affiliation**-ruudun. Valitse taas viimeinen painike, jolloin pääset syöttämään kilpailijan osavaltion (joka kirjautuu VERSAALILLA). Voit kirjoittaa tähän vaikkapa kaupungin tai maakunnan nimen. Klikkaa taas avautuvasta **Affiliation**-ruudusta viimeistä painiketta, jolloin saat syöttää kilpailijan kansallisuuden. Kirjaa kohtaan **name** lyhenne (esim. FI tai GER) ja kohtaan **full name** maan koko nimi. Ne voi kyllä jättää poisikin.

Seuraavissa **Fencers**-taulun kohdissa kysytään syntymäaikaa, lisenssinumeroita ja ranking-sijoitusta sekä kypärän numeroa. (Kaikkia kohtia ei yleensä ole tarpeen täyttää.) Suomen Miekkailuliiton virallisissa kilpailuissa kilpailijat jaetaan alkueriin liiton virallisen luokittelun mukaan. Näissä kilpailuissa kohtaan **points** syötetään kunkin miekkailijan ranking-pisteet liiton sivuilta löytyvästä ranking-taulukosta. Vaihtoehtoinen tapa on kopioida tiedot ranking-listoista suoraan. Tommi Kosusen ohje siihen löytyy osoitteesta <http://www.fencing.fi/main/images/Ranking2EnGarde.pdf>.

Kohtaan **sex** merkitään kilpailijan sukupuoli – joko F (= female 'nainen') tai M (= male 'mies'). Seuraavassa kohdassa kysytään kilpailijan statusta. Oletusarvo on normal, jota ei tarvitse vaihtaa. Loput kohdat voi jättää tyhjiksi.

Kun olet täyttänyt tiedot, valitse **File**-kohdasta **New**, jolloin pääset lisäämään uusia kilpailijoita. Koska edellisen miekkailijan kohdalla syötetyt seurakohtaiset tiedot jäävät aina oletusarvoiksi, *tiedot kannattaa syöttää seuroittain*. Kun siis olet syöttänyt esimerkiksi Oulun Miekkailuseuran kilpailijat, laadi lista Rovaniemen miekkailijoista, sitten Ylioppilasmiekkailijoista jne.

Kun olet syöttänyt kaikki nimet, sulje ruutu **close**-painikkeesta.

Lopputuloksena on seuraavankaltainen listaus:

name	first name	pres	fence	club	State	country	date of birth	licence	FIE
ALANKO	Reetta	P		OMS	OULU	FIN			
DEGERMAN	Risto	P		OMS	OULU	FIN			
DEGERMAN	Ruusa	P		OMS	OULU	FIN			
PEKKALA	Leo	P		RM	ROVANIEMI	FIN			
PUUTIO	Jussi	P		RM	ROVANIEMI	FIN			
RAUDASKOSKI	Anna-Maria	P		OMS	OULU	FIN			
TOKOLA	Paulus	P		OMS	OULU	FIN			
TOKOLA	Teemu	P		OMS	OULU	FIN			
VÄSTI	Kajsa	P		OMS	OULU	FIN			
VÄYRYNEN	Sai	P		RM	ROVANIEMI	FIN			

Jos olet kirjoittanut jotkin tiedot väärin, voit muuttaa niitä aktivoimalla kyseisen miekkailijan nimen ja klikkaamalla **Modify**-painiketta. **Input**-painikkeella voi vielä lisätä uusia kilpailijoita listalle, ja **Delete** poistaa valitun kilpailijan tiedot.

Present- ja **Absent**-näppäimet määrittelevät, onko kilpailija paikalla vai ei. Syöttäessäsi kilpailun tietoja voit esimerkiksi merkitä kaikki miekkailijat etukäteen poissaoleviksi ja muuttaa heidät läsnäoleviksi ilmoittautumisen jälkeen. Läsnäolotiedon oletusarvon voi asettaa yllä olevan taulun yläpalkista kohdasta **Presence** valitsemalla avautuvasta valikosta joko kohdan **Absent by default** tai **Present by default**.

Report tuo näyttöön esikatselukuvan tulostettavasta raportista, joka on tämännäköinen:

name	first name	pres	fence	club	State	country	date of birth	licence	FIE
ALANKO	Reetta	P		OMS	OULU	FIN			
DEGERMAN	Risto	P		OMS	OULU	FIN			
DEGERMAN	Ruusa	P		OMS	OULU	FIN			
PEKKALA	Leo	P		RM	ROVANIEMI	FIN			
PUUTIO	Jussi	P		RM	ROVANIEMI	FIN			
RAUDASKOSKI	Anna-Maria	P		OMS	OULU	FIN			
TOKOLA	Paulus	P		OMS	OULU	FIN			
TOKOLA	Teemu	P		OMS	OULU	FIN			
VÄSTI	Kajsa	P		OMS	OULU	FIN			
VÄYRYNEN	Sai	P		RM	ROVANIEMI	FIN			

Levykkeen kuva tallentaa tiedot, ja **Engarde** siirtää käyttäjän takaisin ohjelman päävalikkoon sulkematta kilpailijaluetteloa.

2. Varsinaisen kilpailun luominen

Seuraavaksi rakennetaan kilpailu syötettyjen tietojen perusteella. Siirry takaisin **Engarde**-tauluun. Klikkaa **Formula**-painiketta ja valitse, millaisen kilpailumallin ohjelma toteuttaa.

Engarde

CHOICE

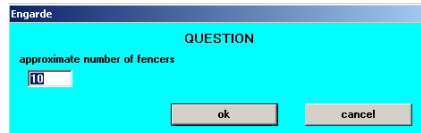
types of formula

- classic without match for 3rd place
- classic with match for 3rd place
- formula with incomplete tableaux
- formula for World Cup - Seniors
- formula for World Cup - Juniors
- other formula

ok cancel

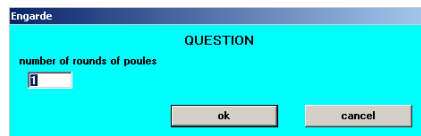
Engarde-tulosohjelman pelkistetty ohje
© Risto Degerman, 2007

Yleissääntönä yksilökilpailua laadittaessa on, että valitaan ykköskohta eli perinteinen kilpailu, jossa ei kisata kolmannesta sijasta, ellei toisenlaisesta kilpailumuodosta ole sovittu. Ohjelma kysyy, kuinka monta kilpailijaa kisassa on mukana:



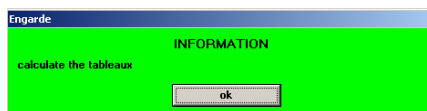
A dialog box titled 'Engarde' with a yellow background. The title bar says 'Engarde'. The main text reads 'QUESTION' and 'approximate number of fencers'. Below this is a text input field containing the number '10'. At the bottom are two buttons: 'ok' and 'cancel'.

Oletuksena on, että mukana ovat kaikki syöttämäsi läsnäolevat kilpailijat. Voit siis tarkistaa tässä, onko kaikkien kilpailuun osallistuvien tiedot kirjattu. Klikkaa **ok**-painiketta, jos luku on oikein. Nyt ohjelma laskee, mikä olisi paras tai toimivin alkueräkierrosten määrä, ja ehdottaa sitä jatkotyöstämisen pohjaksi. Jos hyväksyt ehdotuksen, klikkaa **ok**-painiketta. Voit myös muuttaa lukua tarpeen mukaan.

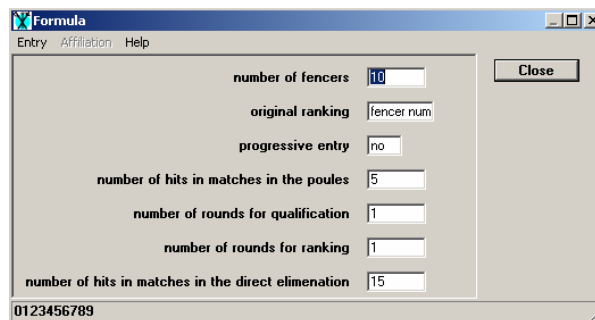


A dialog box titled 'Engarde' with a yellow background. The title bar says 'Engarde'. The main text reads 'QUESTION' and 'number of rounds of poules'. Below this is a text input field containing the number '1'. At the bottom are two buttons: 'ok' and 'cancel'.

Tämän jälkeen ohjelma tiedottaa vihreällä pohjalla olevalla ruudulla, että se aloittaa taulujen teon. Klikkaa **ok**-painiketta.

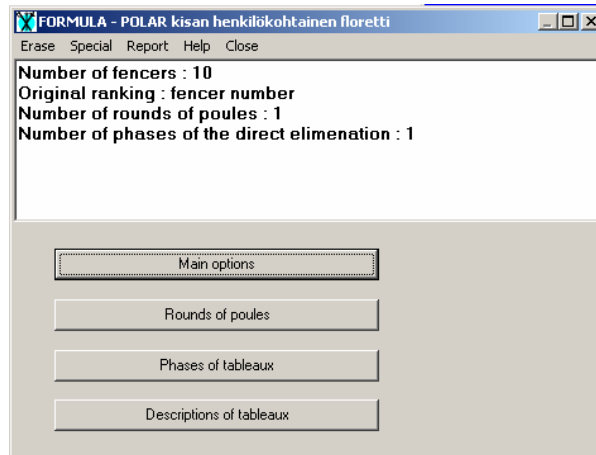


A dialog box titled 'Engarde' with a green background. The title bar says 'Engarde'. The main text reads 'INFORMATION' and 'calculate the tableaux'. At the bottom is one button: 'ok'.

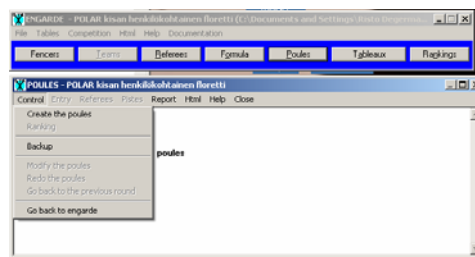


A dialog box titled 'Formula' with a grey background. The title bar says 'Formula'. The main text contains several fields: 'number of fencers' (10), 'original ranking' (fencer num), 'progressive entry' (no), 'number of hits in matches in the poules' (5), 'number of rounds for qualification' (1), 'number of rounds for ranking' (1), and 'number of hits in matches in the direct elimination' (15). At the bottom left is the number '0123456789'. At the bottom right is a 'Close' button.

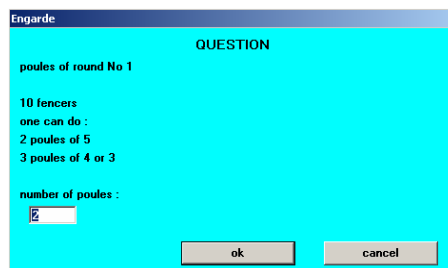
Ohjelma näyttää nyt, montako kilpailijaa on mukana, mihin rankkaus perustuu, moneenko pisteeseen otellaan alkuerissä ja suorassa uloslyönnissä jne. Tarkista tiedot ja klikkaa **Close**-painiketta. Ohjelman tiedottaminen jatkuu: voit tarkistaa, miten ottelut on muodostettu, ja muuttaa vielä perustietoja, jos se on tarpeen. Suomen Miekkailuliiton virallisissa kilpailuissa miekkailijat luokitellaan ranking-pisteiden mukaan. Tällöin **original ranking** -kohdassa tulee ehdottomasti lukea **points**.



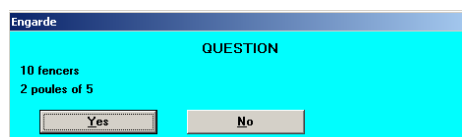
Sulje ikkuna ja siirry takaisin **Engarde**-tauluun. Valitse kohta **Poules**. Ohjelma ilmoittaa, missä vaiheessa otteluohjelman tekemistä olet – eli luomassa eriä. Luo erät valitsemalla **Control**-valikosta **Create the poules**.



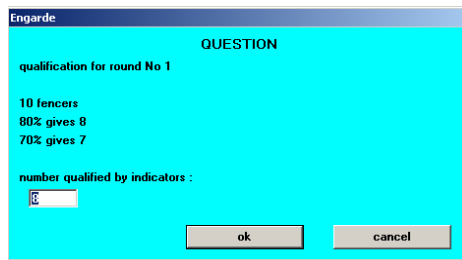
Esiin tulee **Question**-ruutu, jossa kerrotaan, millaisia alkuerävaihtoehtoja on käytettävissä.



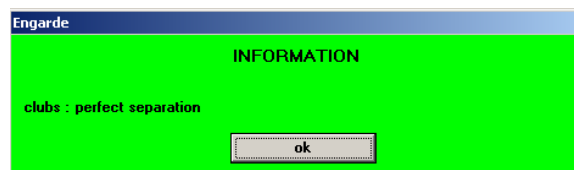
Valitse kilpailuun parhaiten sopiva vaihtoehto (**number of poules**) ja klikkaa **ok**-painiketta, jolloin ohjelma varmistaa vielä valinnan. Jos se on oikein, valitse **Yes**. Sen jälkeen voit valita, montako kilpailijaa pääsee jatkamaan alkueristä suoraan uloslyöntiin.



Tässä esimerkissä valitaan jatkoon pääsevien määräksi 10, jolloin ohjelma suosittelee kahta viiden kilpailijan erää. Painettuasi **Yes**-painiketta ohjelma kertoo, kuinka monta kilpailijaa voi päästä jatkoon, jos etenevien määrä on 80 tai 70 prosenttia kilpailijoista. *Tässä vaiheessa päätetään, kuinka suurella osalla kilpailijoista on mahdollisuus jatkaa alkukierrosten jälkeen. Pienissä kisoissa, kuten tässä esimerkissä, jatkoon voidaan tietysti päästää kaikki, mutta isommista kilpailuista tässä vaiheessa ratkaistaan käytännössä muun muassa se, kuinka pitkä kisasta tulee, sekä määritellään jatkokilpailujen tasoa.*

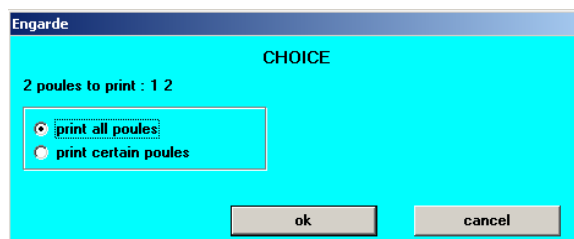
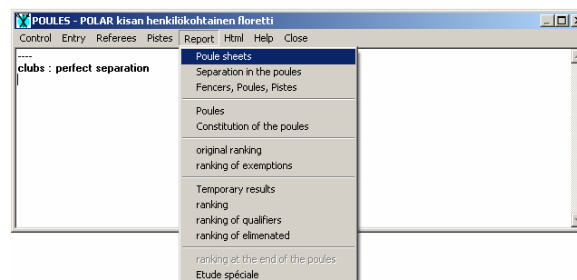


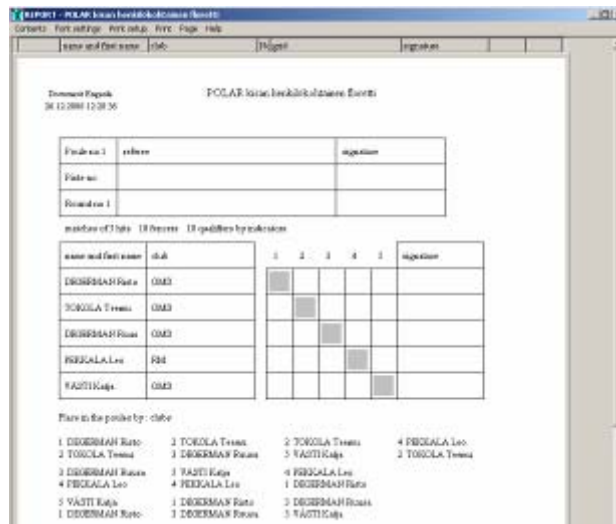
Kun olet tehnyt valinnan, ohjelma kysyy, tallennetaanko valinnat: **make a backup of the competition**. Valitse **Yes**, minkä jälkeen saat tiedon siitä, onnistuiko kilpailijoiden jakaminen eriin sääntöjen mukaan (**perfect separation**) vai ilmenikö ongelmia (esim. johonkin erään tuli vain yhden seuran jäseniä, tai seurajakauma jäi muuten vääristyneeksi).



Tässä esimerkkikilpailussa jatkoon päästettiin kaikki, eli kohtaan **number qualified by indicators** merkittiin 10. Tällöin ohjelma ilmoitti, että seurajako onnistuu. Jos jako eriin ei tuota hyvää ratkaisua, joudutaan erien muodostamista muuttamaan esimerkiksi lisäämällä tai vähentämällä karsintaa tai muokkaamaan eriä manuaalisesti.

Valitse **Report** ja edelleen **Poule sheets**, jolloin saat tulostettavat alkueräpöytäkirjojen pohjat. Valitse **print all poules**.

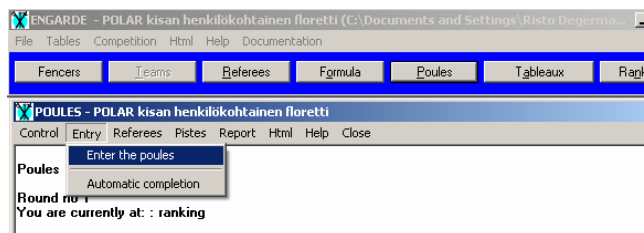




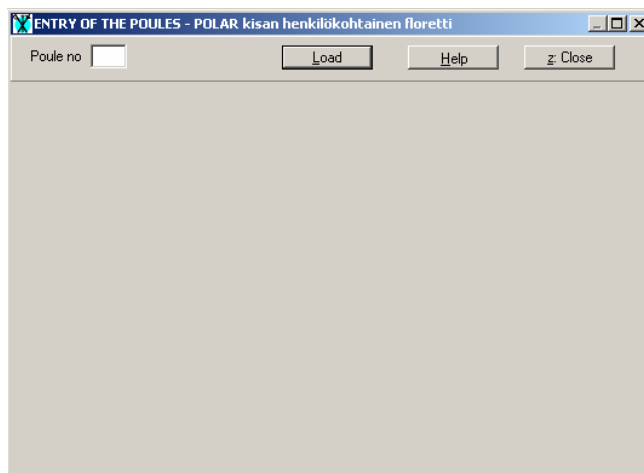
Voit siirtyä esikatselussa sivulta toisella funktionäppäimillä F12 (seuraava) ja F11 (edellinen). Alkueräpöytäkirjojen muotoilua voit halutessasi muuttaa yläpalkin valikoista.

3. Kilpailupöytäkirjojen syöttäminen

Valitse päävalikosta **Poules**, ellei se ole jo avoinna. Valitse sitten **Entry**.

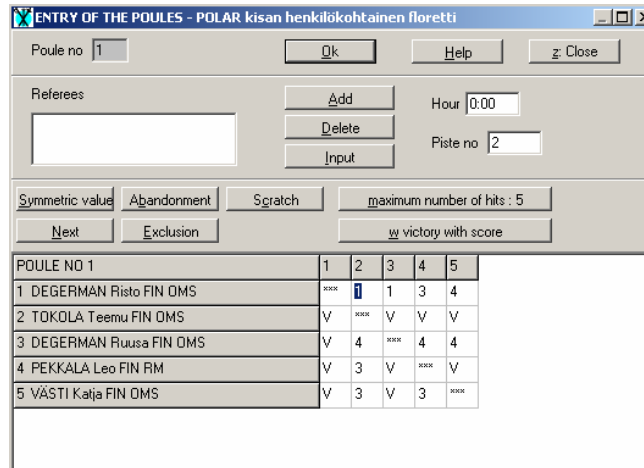


Saat esiin ottelualuekohtaisen taulun, johon merkitään erän numero (**Poule no**).

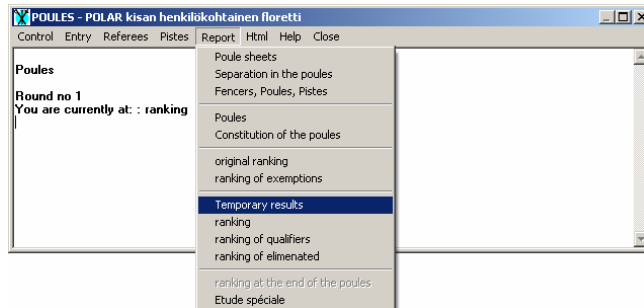


Tämän jälkeen tulee täytettäväksi kyseistä erää koskeva taulu. Siihen merkitään voitto (5 pistettä) v-kirjaimella ja muut pisteet normaaliin tapaan. W-näppäimellä voi merkitä voiton, joka tulee alle viidellä pisteellä.

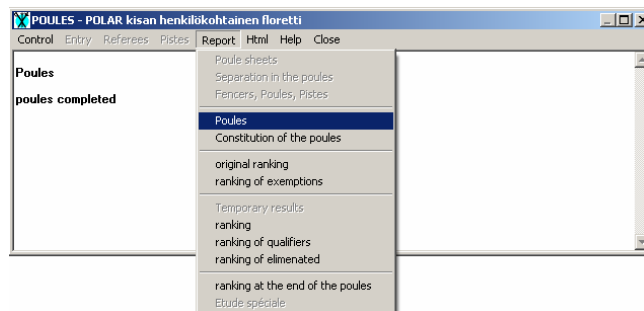
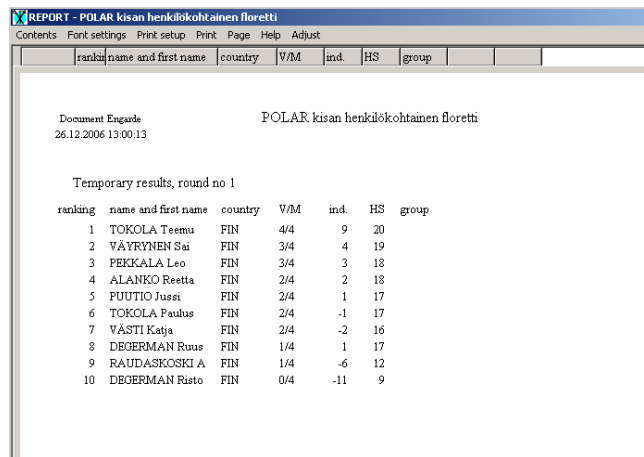
Engarde-tulosohjelman pelkistetty ohje
 © Risto Degerman, 2007



Jos halutaan väliaikatietoja, valitaan **Report**-valikosta **Temporary results**.



Tulostaulukko näyttää tässä kilpailussa tältä:



Engarde-tulosohjelman pelkistetty ohje

© Risto Degerman, 2007

Eräkohtainen tuloste näyttää puolestaan tältä:

Document Engarde
26.12.2006 13:05:06

Poules, round no 1

Poule no 1 0:00 piste No 2

	1	2	3	4	V/M	ind.	Ranking
DEGERMAN Risto OMS		V	V	V	0/4	-11	9 5
TOKOLA Teemu OMS	V		V	V	4/4	9	20 1
DEGERMAN Risto OMS	V	4		4 4	1/4	1	17 4
PEKKALA Leo RM	V	3	V		3/4	3	18 2
VASTI Katja OMS	V	3	V	3	2/4	-2	16 3

Poule no 2 0:00

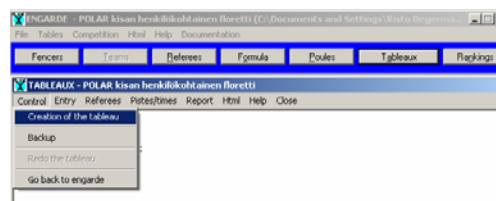
	3	4	V	V	V/M	ind.	Ranking
FUUTIO Jussi RM			V	V	2/4	1	17 3
ALANKO Reetta OMS	V		4	4	2/4	2	18 2
TOKOLA Paulus OMS	V	V		4 3	2/4	-1	17 4
VÄYRYNEN Sasi RM	4	V	V		3/4	4	19 1
RAUDA-SIKONGI A OMS	2	3	V	2	1/4	-6	12 5

Kun kaikkien erien tulokset on syötetty, ohjelma ilmoittaa asiasta vihreällä infotaululla.

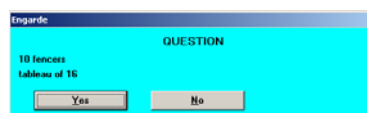


Pääset luomaan uudet otteluohjelmat jatkoerää varten. Tallenna ensin erät **Poules**-ikkunasta valitsemalla **Control**-valikko ja sieltä kohta **backup**. Sulje sen jälkeen ikkuna.

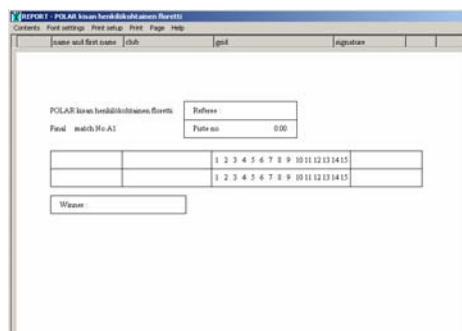
Tee suoraan uloslyöntiin perustuvia 15 pisteen erää varten otteluohjelma luomalla taulukko. Valitse **Engarde**-taulusta **Tableaux**.



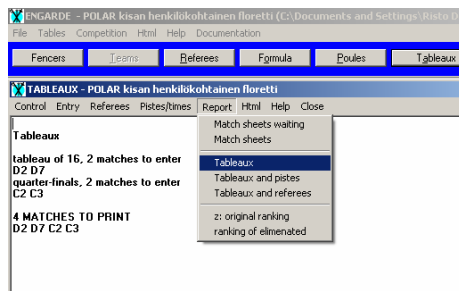
Valitse **Control**-valikosta **Creation of the tableau**, jolloin ohjelma kysyy varmistusta:



Valitse **Yes**, minkä jälkeen ohjelma kysyy vielä, tehdäänkö backup eli tallennetaanko tiedot. Vastaa siihenkin **Yes**. Sen jälkeen ohjelma luo jatkokilpailuja varten pohjat. Ottelupöytäkirjat saat tulostettua valitsemalla **Report**-valikosta **Match sheets**.



Ottelun etenemistä kuvaavan, tulostettavan puukaavion saat **Reports**-valikon kohdasta **Tableaux**.

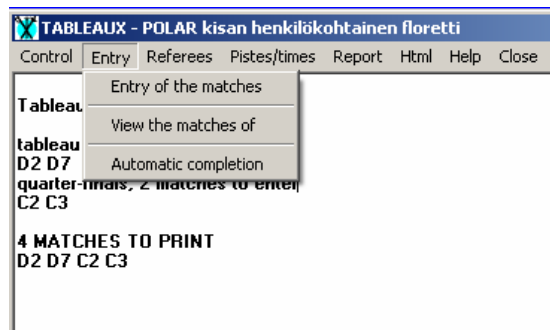


Ohjelma kysyy nyt, millaisen taulukon haluat: luodaanko koko kilpailun vai vain semifinaalin tai finaalin taulukko. Jälkimmäiset tietysti edellyttävät, että alkueriä on miekkailtu, joten valitse kohta **tableaux of 16**. Sen jälkeen ohjelma kysyy vielä, mihin asti taulukko luodaan. Voit valita esimerkiksi alkueristä neljännesfinaaleihin, semifinaaleihin tai finaaleihin ulottuvan taulukon. (Käytännössä taulukon loppuosaan tulee tietysti vain tyhjiä viivoja, mutta niitä voi halutessaan täyttää käsin.) Ohessa on tulostusnäkyä, kun on valittu **From: tableau of 16 To: final**.

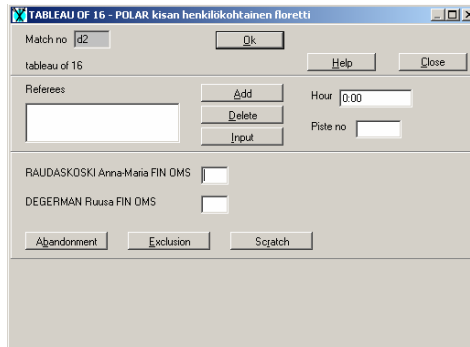


4. Uloslyöntikisan tulosten syöttäminen

Kun nyt täytetään tulostaulukkoa, valitaan **Tableaux**-ikkunan **Entry**-valikosta **Entry of the matches**.

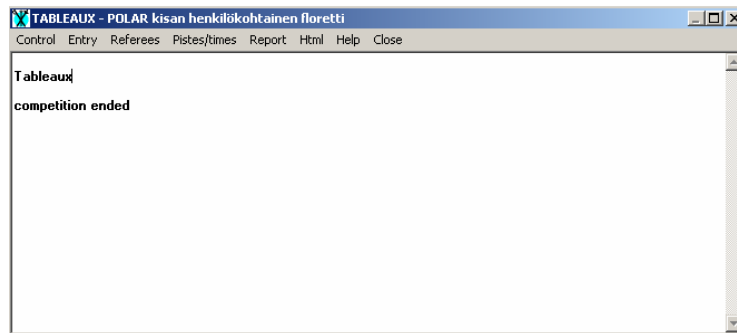


Otteluiden numerot löytyvät **Tableaux**-näytöltä, yllä olevassa kuvassa pudotusvalikon takana olevasta tekstistä. Merkitse ottelun numero **Load**-kohtaan, jolloin näkyviin tulevat suoraan kyseisen ottelun kilpailijat.

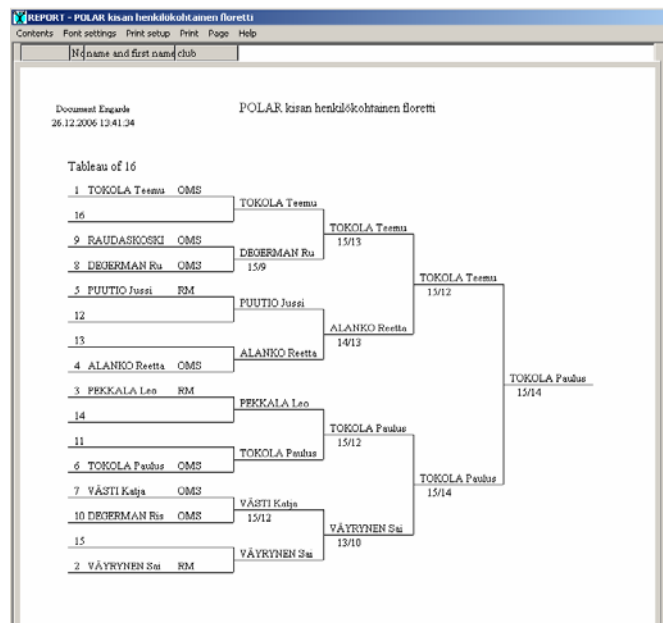


Syötä seuraavaksi ottelun tiedot kyseisen kilpailijan nimen jäljessä olevaan ruutuun ja valitse **Ok**. Ohjelma varmistaa vielä tuloksen esittämällä ottelun voittajan nimen. Jos se on oikein, kuittaa valitsemalla **Ok**. Etene kunkin ottelun kohdalla samalla tavalla. Ottelut voi myös etsiä kohdasta **Search**. Valitse silloin haluamasi kilpailijan nimi. Näkyviin tulee hänen ottelunsa, jonka tiedot voit täyttää tauluun edellä kuvatulla tavalla.

Kun täytät tuloksia, täyttämäsi ottelun numero poistuu **Tableaux**-ikkunasta (jossa ovat siis otteluiden numerot), ja voit seurata siitä, miten ottelujen tulosten kirjaus on edistynyt eli mitkä ottelut ovat vielä kesken. Kun kaikki tiedot on täytetty, ikkunassa näkyy seuraava teksti:



Lopullinen tulostaulukko on sitten seuraavanlainen (**Reports**-valikosta):



Engarde-tulosohjelman pelkistetty ohje
© Risto Degerman, 2007

Silvuplee!

Jos haluat täydentää, lisätä, poistaa tai muuten vain pilkata, lähetä postia osoitteeseen
risto@degerman.fi