

Skapa spelprogram



Klicka på Planeringsfasen och därefter på Skapa spelprogram:

Design, inställningar Domarhantering Anmälningsfasen **Planeringsfasen**

30012: Manualcup (Turnering)

2: Gruppindelning och tidsberäkning
Upp till xx klasser kan definieras för gruppspel samt slutspel. I tidsberäkningen kan du välja planer, start- och sluttider m.m.
Tidsberäkningen skapar ett fullständigt spelschema som sedan kan skrivas ut eller finjusteras i aktivitetskalendern.
Skapa spelschema

3: Aktivitetskalender
I kalendern presenteras samtliga matcher grafiskt per plan och tidpunkt.
Du kan enkelt finjustera matcherna i kalendern. T.ex. flytta matchen till en annan tidpunkt eller till en annan plan.
Aktivitetskalender

4: Länka till tu hemsida
Har ni egen hemsida för förening?
Vill ni kunna länka till anmälningsformulär med engelskt språk?
Denna meny punkt gäller alla era frågor.
Länka till turne hemsida

Starta med at välja ny klass eller Ändra klass

Gruppindelning och tidsberäkning

Välj klasser från listan nedanunder. Du har följande funktioner at välja mellan:
* TIDSBEREGN - Marker samtliga klasser som skal tidsberegnes. Maximalt 12 klasser af gangen.
* FJERN KLASSE - Marker klassen som skal fjernes definitivt. Eventuel hold fjernes fra lodtrækning.
* ÆNDRE KLASSE - Marker klassen som skal ændres. Gruppespil og slutspilsvilkår kan ændres.
* NY KLASSE - Skabe gruppespil og slutspilsvilkår for en ny klasse.

Vælg Klasse **F07: 2 grupper.** Status UDKAST Åben Info

Retur Fjern klasse tidsberegne manuelt Ændre klasse VM slutspilsgruppe Ny klasse Tidsbereg

1 2

→ Väj den klass du ska arbeta med

→ Ställ in poängberäkning, tabellhantering mm

→ Klicka i om det inte ska visas tabeller eller resultat

Gruppering, indstillinger og slutspilsvilkår

Argang **F10** spilles uden tabel Bold størrelse: Totalt antal tilmeldinger til denne klasse: 0, heraf på venteliste: 0

poingberegning for **Fodbold**: Ordinær tid V/O/F 3 / 1 / 0 Efter forlængelse/straffe 3 / 1 / 0 tabelberegning poing,differens,scoret mål Indbyrdes møde Svensk standard

GRUPPER
Startværdi for gruppe: Forvalg antal hold i gruppen: 4 Antal grupper: 4
Gruppenavn Ant hold i gruppe Info
pulje 1 4 6 matcher
pulje 2 4 6 matcher
pulje 3 4 6 matcher
pulje 4 4 6 matcher

Målscore kan registreres pr spillet match med kriterie hold, nummer på spiller og antal mål. Tabel for bedste målscore pr aldersklasse kan derefter findes frem.

MÅLSCORE
Aktiver målscore funktionen: Antal grupper af målscore pr aldersgruppe som vise for besøgende: 5

FAIRPLAY
Fair Play-funktionen er en rating af holdene, der indgås af dommerne, efter kampen spilles. Beregningen er summen af ratings / antal spillede spil. Rating 1 er den værste rating.
Aktiver fairplay funktionen: Højeste Rating: 10 Antal hold pr aldersgruppe, der vises for besøgende: 7

Retur / tilbage Gem og gå tilbage Gem, fortsæt til grafiske vilkår

Ställ in hur många grupper och lag per grupp du ska ha.

Spara och fortsätt till grafiska villkor.

- 1 Välj vilket slutspel du vill aktivera
- 2 Vill du aktivera kvalifikationsmatcher gör det här
- 3 Vill du aktivera slutspelsgrupper gör det här
- 4 Vill du aktivera placeringsmatcher gör det här
- 5 Har du användning för specialvillkor, Bästa 2an osv aktivera detta här
- 6 Blixten hjälper dig att skapa slutspel om du vill det
- 7 Alla villkor kan skapas manuellt via dra-och-släpp (drag and drop)
- 8 Vallidera alla villkor
- 9 Fortsätt till nästa steg.

Tidsberäkna:

Gruppenindeling och tidsberegning

Vælg klasser fra listen nedenunder. Du har følgende funktioner at vælge mellem:

- * TIDSBEREGN - Marker samtlige klasser som skal tidsberegnes. Maximalt 12 klasser af gangen.
- * FJERN KLASSE - Marker klassen som skal fjernes definitivt. Eventuel hold fjernes fra lodtrækning.
- * ÆNDRE KLASSE - Marker klassen som skal ændres. Gruppespil og slutspilsvilkår kan ændres.
- * NY KLASSE - Skabe gruppespil og slutspilsvilkår for en ny klasse.

Vælg	Klasse	Status	Åben	Info
<input checked="" type="checkbox"/>	F07 : 2 grupper.	UDKAST		
<input checked="" type="checkbox"/>	F10 : 4 grupper. A Slutspil.	Vilkår		

Välj de klasser som ska tidsberäknas ihop på samma planer, tider och datum.

F07 F10

Totalt 27 matcher, heraf 24 gruppespilsmatcher i 4 grupper, 3 slutspilsmatcher.
 Kopier indstillinger fra anden klasse: -- Vælg klasse -- Kopier planer Kopier omgange Kopier alt Hjælpeguide tidsberegning

Bane	Udfyld alle	pulje [24]	semi [2]	finale [1]
[21] Champroux	<input type="checkbox"/>	X	X	
[22] Felicia	<input type="checkbox"/>	X	X	
[23] Boualié	<input type="checkbox"/>			
[1] Idrottens Hus	<input type="checkbox"/>	X	X	X
[2] Idrottens Hus	<input type="checkbox"/>	X	X	
[3] Hbg Arena	<input type="checkbox"/>			
[4] Arena Nord 1	<input type="checkbox"/>			
[5] Arena Nord 2	<input type="checkbox"/>			
[6] Bane 5	<input type="checkbox"/>			

Välj vilka planer som du vill använda per omgång

Ställ in hur du ska använda planer, matchtider, pauser mellan matcher och annat

TIPS! Klicka på informationsikonen så får du mer hjälp

Spille form for klassen: **Hel bane**

Gruppespil: 2 X 13 min. Pause inkl halvleg: 4 min. **Rækkefølge i gruppespillet**

Slutspil: 2 X 13 min. Pause inkl halvleg: 14 min.

Slutspil B.C.D.: 2 X 13 min.

Mindste tid mellem ETT holds gruppespilsmatcher: 30 min.

Mindste tid mellem ETT holds slutspilsmatcher: 45 min.

Afrunding af starttid:

Ekstra pause efter finale: 0 min.

Grupperne spilles færdige hver for sig

Grupperne spiller skiftevis på banerne

Antal grupper som spiller skiftevis: **4**

Antal matcher i række pr gruppe: **2**

Prioriter slutspil:

Max antal minutter hvis matcher kan flyttes: 0 min.

Ställ in datum, tidspnkinom rammen för det som är ledigtIndstil dato og tidspunkt i rammen for de tider du har tilgængelig.

I detta exempel har vi lagt in att gruppspels matcherna ska spelas mellan kl 08.00-18.00 den första dagen och att slutspelet startar 09.00 och ska vara slut 14.00 den andra dagen.

Tidplanlægning er OK!

Startomgang	Slutomgang	Dato	Start tid	Slut tid	Ant match	Låst?	Specielle regler	Kalk. sluttid	Antal matcher
pulje 1	pulje 4	12-01-2018	08:00	18:00	0	<input type="checkbox"/>		10:56	24
semi	finale	13-01-2018	09:00	14:00	0	<input checked="" type="checkbox"/>		10:25	3
(ikke valgt)	(ikke valgt)								
(ikke valgt)	(ikke valgt)								
(ikke valgt)	(ikke valgt)								
(ikke valgt)	(ikke valgt)								
(ikke valgt)	(ikke valgt)								
(ikke valgt)	(ikke valgt)								
(ikke valgt)	(ikke valgt)								
(ikke valgt)	(ikke valgt)								

Om flera klasser ska spela samma dag, på samma plan och dag kan man klicka i flera klasser åt gången.

När alla inställningar är klara klicka på Beräkna så skapar ProCup ett förslag till spelprogram. Du får information om ProCup kan få in alla matcher omgående!

Är du nöjd klicka nederst på Beräkna och fortsätt.

Godkänn spelprogrammet Du kan printa matcherna och få ut det i excel

Totalt P09

Matchnr	Klass	Grupp/Slutspel	Datum	Start	Plan	Hemmlag	Bortalag
1	P09	Grupp 1	2016-03-07	08:00	1 VÄ	Team 1-1	Team 1-2
2	P09	Grupp 1	2016-03-07	08:00	1 HÖ	Team 1-3	Team 1-4
3	P09	Grupp 2	2016-03-07	08:00	2 VÄ	Team 2-1	Team 2-2
4	P09	Grupp 2	2016-03-07	08:00	2 HÖ	Team 2-3	Team 2-4
5	P09	Grupp 3	2016-03-07	08:30	1 VÄ	Team 3-1	Team 3-2
6	P09	Grupp 3	2016-03-07	08:30	1 HÖ	Team 3-3	Team 3-4
7	P09	Grupp 1	2016-03-07	09:00	1 VÄ	Team 1-1	Team 1-3
8	P09	Grupp 1	2016-03-07	09:00	1 HÖ	Team 1-4	Team 1-2
9	P09	Grupp 2	2016-03-07	09:00	2 VÄ	Team 2-1	Team 2-3
10	P09	Grupp 2	2016-03-07	09:00	2 HÖ	Team 2-4	Team 2-2
11	P09	Grupp 3	2016-03-07	09:30	1 VÄ	Team 3-1	Team 3-3
12	P09	Grupp 3	2016-03-07	09:30	1 HÖ	Team 3-4	Team 3-2
13	P09	Grupp 1	2016-03-07	10:00	1 VÄ	Team 1-4	Team 1-1
14	P09	Grupp 1	2016-03-07	10:00	1 HÖ	Team 1-2	Team 1-3
15	P09	Grupp 2	2016-03-07	10:00	2 VÄ	Team 2-4	Team 2-1
16	P09	Grupp 2	2016-03-07	10:00	2 HÖ	Team 2-2	Team 2-3
17	P09	Grupp 3	2016-03-07	10:30	1 VÄ	Team 3-4	Team 3-1
18	P09	Grupp 3	2016-03-07	10:30	1 HÖ	Team 3-2	Team 3-3
19	P09	semifinal:02	2016-03-09	14:30	1 VÄ	1:an Grupp 2	1:an Grupp 3
20	P09	3.e pris	2016-03-09	15:45	1 HÖ	Förl A-semifinal:01	Förl A-semifinal:02
21	P09	final	2016-03-09	15:45	1 VÄ	1:an Grupp 1	Vinn A-semifinal:02

21 matcher totalt, varav 18 grupp och 3 slutspelsmatcher.

Till vänster visas de tidsberäknade matcherna. Det finns en Total-flik samt en flik per åldersklass.

Du kan backa tillbaka till tidsberäkningsformuläret genom att klicka på ikonen längst upp till höger

Om du vill fortsätta med att skapa upp matcherna, ska du klicka på **GODKÄNN**-knappen nedanför.

Bibehåll matchnr, domare och utplacerade lag:

GODKÄNN

Vill du finjustera matchplaceringen kan du göra det i aktivitetskalendern:

30012: Manualcup (Turnering)

2: Gruppindelning och tidsberäkning

Upp till xx klasser kan definieras för gruppspel samt slutspel. I tidsberäkningen kan du välja planer, start- och sluttider m.m.

Tidsberäkningen skapar ett fullständigt spelschema som sedan kan skrivas ut eller finjusteras i aktivitetskalendern.

Skapa spelschema

3: Aktivitetskalender

I kalendern presenteras samtliga matcher grafiskt per plan och tidpunkt.

Du kan enkelt finjustera matcherna i kalendern. T.ex. flytta matchen till en annan tidpunkt eller till en annan plan.

Aktivitetskalender

I den kan du manuellt draoch flytta matcher (drag-and-drop)

Datum: 2016-03-07 Välj datum

Spara

Avbryt << Föreg. dag Nästa dag >>

Planer Matchlista Sök Inställningar

Välj planera att visa (max 8)

Tillgängliga planer

3 : Arena A

Valda planer

1 : A-hallen

2 : B-hallen

1 : A-hallen		2 : B-hallen	
08:00	P09 [#1] Grupp 1 IFK	P09 [#2] Grupp 1	08:00 P09 [#3] Grupp 2
08:30	P09 [#5] Grupp 3	P09 [#6] Grupp 3 Team	08:30 P09 [#4] Grupp 2
09:00	P09 [#7] Grupp 1 IFK	P09 [#8] Grupp 1	09:00 P09 [#9] Grupp 2
09:30	P09 [#11] Grupp 3	P09 [#12] Grupp 3 Team	09:30 P09 [#10] Grupp 2 BK
10:00	P09 [#13] Grupp 1	P09 [#14] Grupp 1	10:00 P09 [#15] Grupp 2 BK
10:30	P09 [#17] Grupp 3 Team	P09 [#18] Grupp 3	10:30 P09 [#16] Grupp 2
11:00			11:00
11:30			11:30
12:00			12:00
12:30			12:30
13:00			13:00

När du är klar klicka på spara och sedan avbryt

Nästa steg blir att validera spelprogrammet

30012: Manualcup  (Turnering)

2: Gruppindelning och tidsberäkning

Upp till xx klasser kan definieras för gruppspel samt slutspel. I tidsberäkningen kan du välja planer, start- och sluttider m.m.

Tidsberäkningen skapar ett fullständigt spelschema som sedan kan skrivas ut eller finjusteras i aktivitetskalendern.

Skapa spelschema

3: Aktivitetskalender

I kalendern presenteras samtliga matcher grafiskt per plan och tidpunkt.

Du kan enkelt finjustera matcherna i kalendern. T.ex. flytta matchen till en annan tidpunkt eller till en annan plan.

Aktivitetskalender

4: Länka till turneringen från er hemsida

Har ni egen hemsida för cupen eller för er förening?
Vill ni kunna länka till ProCup's anmälningsformulär? Vill ni länka till ProCup med engelskt språk som förval?

Denna meny punkt ger er länkar och svar på alla era frågor.

Länka till turneringen från er hemsida

5: Fullständig validering

Denna körs steg för steg och omfattar

- * Kontroll unika matchnummer.
- * Kontroll planhänvisning.
- * Kontroll av matcher och domare.

Det är **mycket viktigt** att denna kontroll körs när ni gjort några ändringar.

Validering

Dette sker i tre steg:

1 skapa unika matchnummer

2 kontrollera plannamn, planbenämning

Kontrollera hänvisning till planer

STEG 1 2 3

Klass Info

P09 2016-03-07 till 2016-03-09, 3 grupper. 18+3 matcher. 9-manna 2 X 13

Det finns **21** matcher som behöver uppdateras med planhänvisning!

Under cupdagarna så är det vanligt att man markerar de olika planerna med planhänvisningsskyltar. T.ex Plan 1 heter 'Ikea' under cupdagarna, Plan 2 'Volvo'. Om det dessutom spelas två samtidiga matcher på Plan 1, kanske dessa ska märkas som 'Ikea 1' resp. 'Ikea 2'.

I fälten nedanför , kan du ange planhänvisningen som ska gälla under turneringsdagarna. Om du inte fyller i planhänvisning, kommer plannamnet automatiskt att användas. Om planerna dessutom ligger på GEOGRAFISKT OLIKA PLATSER, kan du komplettera med text under 'Eventuell arena'

Ant matcher	Plan ID	Plannamn	Plandel	Planhänvisning	Eventuell Arena
7	1	A-hallen	Högra	Puma-plan 1	Arena Nord
8	1	A-hallen	Vänstra	McDonaldsbanan	Arena Nord
3	2	B-hallen	Högra	Sony-planen	Arena Nord
3	2	B-hallen	Vänstra	Danske Bank banan	Arena Nord

Återgå Uppdatera planer Föregående steg

Här kan du skifta ut namn på planerna om de tex har sponsorer som vill ha sitt namn på en plan. Klicka dig vidare på uppdatera planer.

3 Validera matcherna så att inga matcher kolliderar eller andra problem föreligger

Full validering av turneringen

STEG 1 2 3

Klass **Info**

P09 **2016-03-07 till 2016-03-09, 3 grupper. 18+3 matcher. 9-manna 2 X 13**

Fullständig validering kontrollerar samtliga matcher, grupper samt klasser till turneringen. Korrigera minutalen nedan efter önskemål.

Du kan välja mellan tre detaljnivåer på information.

- All information** visar samtliga gjorda kontroller. Observera att denna lista kan bli väldigt stor
- Mellan** visar summeringar samt avvikelser.
- Endast avvikelse** visar endast allvarliga fel eller avvikelser som bör korrigeras.

Minsta tid mellan lagens gruppsspelmatcher: Slutspelsmatcher:

Detaljnivå på informationen: All Mellan Endast avvikelser

Sts	Klass	Mnr	Info	Info
	P09		Grupp 1, IFK dalen Bois : 3 matcher kontrollerade.	Vila: 34 min, 34 min
	P09		Grupp 1, Holmvarg : 3 matcher kontrollerade.	Vila: 34 min, 34 min
	P09		Grupp 1, Mussekstadt : 3 matcher kontrollerade.	Vila: 34 min, 34 min
	P09		Grupp 1, Musseingborga : 3 matcher kontrollerade.	Vila: 34 min, 34 min
	P09		Grupp 2, Mussemö : 3 matcher kontrollerade.	Vila: 34 min, 34 min
	P09		Grupp 2, Holmmö : 3 matcher kontrollerade.	Vila: 34 min, 34 min
	P09		Grupp 2, Musseköping : 3 matcher kontrollerade.	Vila: 34 min, 34 min
	P09		Grupp 2, BK da FF : 3 matcher kontrollerade.	Vila: 34 min, 34 min
	P09		Grupp 3, Holmda : 3 matcher kontrollerade.	Vila: 34 min, 34 min
	P09		Grupp 3, Chelfrydos : 3 matcher kontrollerade.	Vila: 34 min, 34 min
	P09		Grupp 3, Team 3-3 : 3 matcher kontrollerade.	Vila: 34 min, 34 min
	P09		Grupp 3, Team 3-4 : 3 matcher kontrollerade.	Vila: 34 min, 34 min
	P09		*** Totalt 36 matcher kontrollerade.	
	P09		A-semifinal:02 : (2 villk kontr. av 2)	Vila:3094 min3124 min
	P09		Förl A-semifinal:01 : kan ej finnas! Matcherna kan finnas kvar i matchlistan	Till HL-A-3.e pris (matchnr 20)
	P09		A-3.e pris : (1 villk kontr. av 2)	Vila:49 min---
	P09		A-final : (2 villk kontr. av 2)	Vila:49 min3199 min
	P09		*** Totalt 6 slutspelsvillkor kontrollerade.	
	P09		*** 1 fel funna! Se tidigare meddelande för mer information!	
	P09		*** 1 fel funna! Se tidigare meddelande för mer information!	

Återgå Föregående steg VALIDERA

I detta exempel finns ett problem som ska rättas, eller gå vidare och kör klart valideringen.

2: Gruppindelning och tidsberäkning

Upp till xx klasser kan definieras för gruppsspel samt slutspel. I tidsberäkningen kan du välja planer, start- och sluttider m.m.

Tidsberäkningen skapar ett fullständigt spelschema som sedan kan skrivas ut eller finjusteras i aktivitetskalendern.

Skapa spelschema

3: Aktivitetskalender

I kalendern presenteras samtliga matcher grafiskt per plan och tidpunkt.

Du kan enkelt finjustera matcherna i kalendern. T.ex. flytta matchen till en annan tidpunkt eller till en annan plan.

Aktivitetskalender

4: Länka till turneringen från er hemsida

Har ni egen hemsida för cupen eller för er förening?
Vill ni kunna länka till ProCup's anmälningsformulär? Vill ni länka till ProCup med engelskt språk som förval?

Denna meny punkt ger er länkar och svar på alla era frågor.

Länka till turneringen från er hemsida

6: Placera ut lag efter lottning

Då spelschemat är definitivt är det dags att placera ut lagen i gruppsspelet.

Denna meny punkt ska också användas då ni ska ersätta ett lag med ett annat.

Placera ut lag

7: Publicera lottning, klasser och lag

Gör spelschema och lottning publikt på webben.

Denna meny punkt kan köras valfritt antal gånger och ska köras då ni gjort ändringar i spelschemat eller lottning.

Publicera lottning

8: Lägg ut nyheter till besökarna

Att presentera senaste nytt på er cupsida är alltid populärt och gör cupsidan mer levande.

Det kan t.ex. vara nyheter som *spelschemat är nu publicerat på cupsidan*.

Lägg ut nyheter till besökarna

⚠ Matcher är ändrade. Ny publicering behövs! ❌

Publicera lottning

Innan du offentliggör spelprogrammet ska du placera ut lagnamn i grupper.

Publicera lottning, klasser och lag

⚠ Du vill väl erbjuda cupbesökarna resultat i deras smartphone eller tablet - ProCup App är inte aktiverad! [Klicka här för att aktivera](#)

Välj klasser från listan som ska uppdateras på webben.
Även tillsatta domare kommer att överföras till webben.

Välj	Klass	Info
<input checked="" type="checkbox"/>	P09 : 2016-03-07 till 2016-03-09, 3 grupper. 18+3 matcher. 9-manna 2 X 13	⚠ 12 lag är inte utplacerade i gruppsspelet! KORRIGERA

Begränsa export av matcher: **Ingen begränsning - samtliga matcher**

Inaktivera lag som ej är med i lottningen: [i](#)

Test turnering: [i](#)

Placera ut lag efter lottning

Här har du möjlighet att placera ut lagen i gruppspelet.

Dra ett lag till lämplig grupp och plats i listan till höger - och släpp laget.
Du kan också låta programmet sköta utplaceringen genom att klicka på knappen 'Slumpa utplacering', OBS! Lägg in seedade lag först. [i](#)

Tips för att ersätta med nytt lag. [i](#)
 Tips då lag utgått. [i](#)
 Tips för att korrigera felaktigt lagnamn. [i](#)

Välj åldersklass: **P09 : 2016-03-07 till 2016-03-09, 3 grupper, 18+3 matcher, 9-manna** Ta med lag på väntelistan:

Lag för utplacering [12]	Grupp	Lagnamn	Nytt lagnamn
(återställ utplacerat lag)	Grupp 1	Team 1-1	
(vakant)	Grupp 1	Team 1-2	
BK da FF	Grupp 1	Team 1-3	
Chelfrydos	Grupp 1	Team 1-4	
Holmda	Grupp 2	Team 2-1	
Holmmö	Grupp 2	Team 2-2	
Holmvarg	Grupp 2	Team 2-3	
IFK dalen Bois	Grupp 3	Team 3-1	
Musseingborga	Grupp 3	Team 3-2	
Mussekstadt	Grupp 3	Team 3-3	
Musseköping	Grupp 3	Team 3-4	
Mussemö			

Dra laget från höger sida och släpp i den vänstra gruppen där du vill att laget ska placeras.

Lag för utplacering [12]	Grupp	Lagnamn	Nytt lagnamn
(återställ utplacerat lag)	Grupp 1	Team 1-1	IFK dalen Bois
(vakant)	Grupp 1	Team 1-2	Holmvarg
	Grupp 1	Team 1-3	Mussekstadt
	Grupp 1	Team 1-4	Musseingborga

När du är klar så klicka på uppdatera lottning.

7: Publicera lottning, klasser och lag

Gör spelschema och lottning publikt på webben.

Denna meny punkt kan köras valfritt antal gånger och ska köras då ni gjort ändringar i spelschemat eller lottning.

!Lag,Matcher är ändrade. Ny publicering behövs! **X**

Publicera lottning

Nu kan du publicera spelprogrammet på websidan.

Publicera lottning, klasser och lag

! Du vill väl erbjuda cupbesökarna resultat i deras smartphone eller tablet - Pro

Välj klasser från listan som ska uppdateras på webben.
Även tillsatta domare kommer att överföras till webben.

Välj **Klass**

P09 : 2016-03-07 till 2016-03-09, 3 grupper, 18+3 matcher, 9-manna 2 X 13

Begränsa export av matcher: **Ingen begränsning - samtliga matcher**

Inaktivera lag som ej är med i lottningen: [i](#)

Test turnering: [i](#)



Återgå **Publicera**

Du har nu publiceret spelprogrammet på hemsidan och då ser det ut så här:



Gruppindelning » F10

Flickor **F07** **F10**

Slutspel  

pulje 1	pulje 2	pulje 3
Team 1-1 	Team 2-1 	Team 3-1 
Team 1-2 	Team 2-2 	Team 3-2 
Team 1-3 	Team 2-3 	Team 3-3 
Team 1-4 	Team 2-4 	Team 3-4 
VISA GRUPPEN >>	VISA GRUPPEN >>	VISA GRUPPEN >>