

# MANUAL EVENTMAKER BDF ADMINISTRATÖRER

**Fördelarna, som arrangör av en 3x3-turnering, att använda sig av FIBAs turneringsadministrations-verktyg Eventmaker:**

- I sin grundversion är programvaran Eventmaker gratis att använda (den främsta begränsningen i gratisversionen är att det inte går att skapa ett "B-slutspel"). Se dess olika versioner [här](#).
- Eventmaker är användarvänligt och underlättar mycket för en arrangör av en 3x3-turnering.
- En 3x3-turnering som administreras i Eventmaker blir även officiell och alla spelare över 13 år erhåller automatiskt individuella 3x3-rankingpoäng efter turneringen.
- Turneringen marknadsförs via FIBAs 3x3-community, vilket gör att fler lag kan anmäla sig.

**Support & svar på de flesta frågorna till Eventmaker: <https://help.fiba3x3.com/en/support/home>**

**Steg 1-3: Komma igång med Eventmaker.**

- 1. Skapa din egen 3x3-spelarprofil:** Som förening, turneringsledare och arrangör av en officiell 3x3-turnering måste du först skapa dig en egen 3x3-spelarprofil, vilket du kan göra [här](#).
- 2. Logga in på programvaran Eventmaker:** <https://em.fiba3x3.com/User/User/Login>
- 3. Ange din egen 3x3-spelarprofils användarnamn och lösenord:** Som uppgavs i steg 1 eller som du har sedan tidigare

**OBS: Steg 4-6 gäller bara om er BDF i framtiden vill stå som en egen arrangör.**

- 4. Skapa ny arrangör:** Vid första inloggningen behöver en arrangörsprofil skapas *Create Organizer*
- 5. Lägg till administratör:** Därefter behöver administratörer till den skapade arrangören läggas till genom att klicka på *Add staff member*. Skriv profilename på den person som ska läggas till, välj den aktuella personen och klicka på *Add user*. Det går bra att lägga till flera administratörer som alla därmed ges möjlighet att administrera arrangören och dess turneringar.
- 6. Avsluta & skapa en turnering:** När steg 5 är slutfört återgår ni till huvudmenyn (Overview) genom att klicka på *Back to overview*.



# MANUAL EVENTMAKER BDF ADMINISTRATÖRER

## Steg 7-8: Skapandet och grundadministrationen av en ny tour & 3x3-turnering

**7. Huvudmenyn & Skapa ny turnering:** I huvudmenyn (Overview) har du en överblick över alla tidigare och nuvarande 3x3-turneringar som du som arrangör har skapat eller har behörighet till, förutsatt att du valt att visa *All* och inte bara *Official*-turneringar.

Klicka på *Tours* och alla BDF tourer visas om visningsläget *25* samt *Unofficial* är valt. Välj er BDF Tour -> klicka på *Edit* för att börja administrera den. (Om ni någon gång skulle behöva skapa en Tour ska ni välja *Create Player Tour*, vilket är en tour med icke förbestämda lag. Om touren istället ska vara en serie med samma lag som deltar där upp till 6 förbestämda spelare kan ingå i laget och variera att delta, väljer man *Create Team Tour*.)

Lägg in en turnering (tourstopp) genom att klicka **+Add stop**. -> Fyll i uppgifterna *Event's details* resp *Location's details* inkl kryssa boxen *The data is correct*. Kalla turneringarna ex "Tourstopp#1 Västervik". En mall för *Description*, vilket är turneringsinformationen som behöver lämnas till intresserade lag, kommer SBBF förse er med för att underlätta er hantering.

**8. Turneringsadministration:** Den turnering som skapats visas i läget *Tour Overview*. Om den skapade turneringen ska vara finalturneringen -> klicka på *As final* annars klicka på **Edit** vid den aktuella turneringen för att komma till turneringens meny som består av flikarna *Overview* (Grundinställningar), *Categories* (Tävlingsklasser), *Courts* (Spelplaner), *Teams* (Lag), *Scheduling* (Spelschematisering), *Results/Standings* (Resultat/Tabellställningar), *Publishing* (Publiceringar), *Reports* (Rapporter), *To-Do* (Att göra).



# MANUAL EVENTMAKER BDF ADMINISTRATÖRER

## Steg 7-8: Skapandet och grundadministrationen av en ny tour & 3x3-turnering

### 8. Turneringsadministration forts:

a). **Overview:** Allmän och grundläggande information om turneringen som kan uppdateras ändå fram till dess att turneringen görs officiell, dvs publiceras.

b). **Categories:** De olika klasser som er turnering planerar att spelas i (ålder, kön alt mixed eller rullstol).

**Skapa en kategori:** Om en kategori ska skapas som används vid fler än en tourturnering välj **Create tour category**.

Om en speciell kategori/klass ska användas bara i den aktuella turneringen -> välj *Create standalone category*.

Vi klickar på **Create tour category** -> Fyll i uppgifterna: *Category name*, *Gender* och *Age range* enligt följande:

Category name	Gender	Age range	Age range	Åldersgrupper
DU13/HU13	Female/Male (ev mixed)	10	13	2021: Födda 10-08
DU15/HU15	Female/Male (ev mixed)	13	15	2021: Födda 07-06
DU18/HU18	Female/Male (ev mixed)	15	18	2021: Födda 05-03
Senior Dam/Herr	Female/Male (ev mixed)	16	99	2021: Tänkt från födda 02 men tillåtet att spela från 16 år
Rullstol Ungdom	Mixed	10	18	2021: Mixed födda 10-03
Senior Rullstol	Mixed	16	99	2021: Mixed födda 02 men tillåtet att spela från 16 år

Vid rullstolsklass ska rutan *Wheelchair* kryssas i.

Bestäm därefter i vilka tourstopp resp kategori är tänkt att spelas genom att klicka på ► till höger om texten Tour-stops -> Klicka sedan i rutan *Createcategory* i de turneringar som planerar att ha den aktuella kategorin/turneringsklassen. -> Välj **Public Team Lead** under *Registration type*, som avgör på vilket sätt anmälan till klassen kan ske. För finalturneringen ska *Registration type Organizer Managed* väljas (bara om något av *Public* alternativen väljs kommer lag kunna anmäla sig till turneringen via *play.fiba3x3.com* och erhålla marknadsföring):

*Public Team Lead:* Anmälan kan göras av bara en spelare i laget och arrangör behöver inte godkänna anmälan.

*Public Fully Confirmed:* Anmälan måste bekräftas av minst 3 spelare, arrangör godkänner inte anmälan.

*Public Organizer Confirmed:* Anmälan måste bekräftas av 3 spelare, arrangör godkänner anmälan.

*External link:* Om anmälan ska ske på annan sajt infogas webadress (kommer kräva mer administration).

*Organizer Managed:* Anmälningar tas upp av arrangören på plats.



# MANUAL EVENTMAKER BDF ADMINISTRATÖRER

## 8. Turneringsadministration forts:

b forts.]. **Categories:** *Registration starts* förslagsvis upp till 6 veckor före turneringen. *Registration ends* förslagsvis ända fram till turneringsstart för att förenkla om man behöver fylla upp klasserna nära inpå turneringen.

*Number of teams:* Rekommenderar att ni skriver 12 lag även om en coronarestriktion om max 50 personer kommer göra att max 8 lag kan delta i en klass. Färre än 12 lag i en klass kommer dels göra att färre 3x3-rankingpoäng delas ut till de spelare som deltar (3x3-rankingpoäng delas dock enbart ut till spelare 13 år och äldre efter turneringen) men gör det också möjligt att ta upp anmälningar från fler än 8 lag om intresset och restriktionerna säger att det går att ta emot fler lag.

*Fee:* Uppge den anmälningsavgift som kommer gälla i klassen exkl subvention (villkor för subventionen m m kommer sedan framgå under *Overview -> Edit -> Description*).

*Payment account:* Får återkomma om vi kan ha någon lösning där eller om inbetalningsuppgifter också får framgå bara i turneringsinformationen (*Description*).

Klicka därefter gröna knappen *Add category* => kategorin skapas för alla valda turneringar. Gör sedan samma sak med övriga klasser på er tour.

c). **Courts:** Antal spelplaner för 3x3 som kommer att användas i turneringen.

**Skapa spelplan:** Om ni bara ska skapa en spelplan klicka på *Create court* -> Fyll i uppgifterna -> Klicka *Create court*. Om ni kommer ha mer än en spelplan klicka på *Create multiple courts* -> Klicka *Add court* för så många planer ni kommer att ha -> Spelplanerna kallas för #01 *Court*, #02 *Court* etc. För att ändra namn -> klicka aktuell spelplan -> Fyll i uppgifterna -> När alla spelplaner är klara klicka *Create courts*.

d). **Teams:** Hur lagen anmäler sig till turneringen avgör vad du som arrangör behöver göra. I distriktsturneringarna är det tänkt att lagen/föreningarna/lagledarna anmäler sig själva (se *Categories 8b*):

### Lagen anmäler sig själva till turneringen

När en turnering gjorts offentlig (se avsnitt 8e) kan lag/föreningar själva registrera sig till turneringen, förutsatt att man för klassen valt någon av *Public* kategorierna (se avsnitt 8 b). Att låta lagen själva anmäla sig till turneringarna är såklart väldigt tidsbesparande för arrangören.



# MANUAL EVENTMAKER BDF ADMINISTRATÖRER

## 8. Turneringsadministration forts:

d forts.]. **Teams:**

*forts.* **Lagen anmäler sig själva till turneringen**

**Bekräfta lagenmälan:** Arrangör behöver därefter godkänna/bekräfta lagens anmälan på ett av två sätt:

i) Teams -> Markera aktuellt lag i vänsterspalten (som där har status *Awaiting Registration*) -> Klicka *Accept*

ii) Teams -> Klicka på *Team registration queue* -> Ej godkända lag visas och de accepteras genom att klicka *Accept*

**BDF registrerar lag/lägger ev till spelare** (i undantagsfall):

**Registrera lag:** Klicka på **Register team** -> Fyll i uppgifterna (min: *Category, Name, Nationality*):

**Lägg till spelare i laget:** Längst ner på lagsidan kan spelare läggas till i laget:

-> Skriv i *sökfältet* (e.g. name or email) spelarens för- och efternamn (namnet på spelarprofilen).

-> Om spelaren ifråga har en registrerad spelarprofil i samma namn visas sökresultatet under sökfältet.

-> Spelaren läggs till laget genom att välja rätt spelarprofil i träfflistan under söktjänsten och klicka på namnet. Gör likadant för resterande spelare i laget (max 4 per lag).

Spelare kan läggas till i lagen fram tills turneringen administrativt avslutas, vilket måste ske senast 48 timmar efter att turneringen spelats klart.

*Tips:* Om spelaren inte är sökbar **undvik** att skapa egna spelarprofiler (*Create new player*). Be spelaren skapa en spelarprofil (instruktion [här](#)) och lägg därefter till spelaren, annars kan inte spelaren administrera sin profil.

-> Registrera ett lag genom att klicka *Register team to event*.

*Tips ej så relevant för denna tour:* Vid lagindelning på plats, förbestäm antal lag per klass, förregistrera, namnge lagen i förväg (ex efter NBA- och WNBA-lagens namn), och lägg därefter in spelarna på plats eller i efterhand.

e). **Publishing:** För att möjliggöra att lag själva kan anmäla sig till turneringar (se 8d ovan) behöver turneringen offentliggöras genom att gå till:

*Publishing* -> Vid *Publish settings* klicka *Edit options* -> Välj åtminstone att kryssa i *Show event*. I ett senare skede bör ni gå tillbaka till *Publishing* för att även publicera spelschemat genom att kryssa i *Show all schedules*.



**ALLA GRUNDINSTÄLLNINGAR FÖR EN TURNERING ÄR NU GJORDA.**

# MANUAL EVENTMAKER BDF ADMINISTRATÖRER

## 9: Lägg spelschema

Gå till fliken **Scheduling** -> Klicka *Create/edit schedules* -> Automatiskt visas en av två sektioner för att skapa spelschemat nämligen *SET-UP*. Den andra sektionen är *GAMES*.

**SET-UP:** Via en rullgardinslista väljer ni den kategori som ska hanteras -> Ange *Number of teams* som ska delta i kategorin och tidslängden mellan matchstarterna [*Default game length*] -> Tryck *Apply*

**Pool round** (gruppspel): Klicka på plustecknet intill *POOL ROUND* -> Förslag ges på antal grupper och lag per grupp. Ändra förslaget -> klicka på kugghjulet bredvid *POOL ROUND* -> justera ev *Number of teams* resp *Number of pools*. Justeringar av antal lag i någon speciell grupp -> tryck på de tre prickarna intill poolnumret och justera antal lag i poolen. Låt systemet fördela lagen i grupperna (baserat på ev team-rankingpoäng) -> under kugghjulet välj *Auto-seed teams*. Vill ni manuellt bestämma grupperna välj lag och dra det till aktuell grupp [drag-n-drop].

För att lägga till **placeringsmatcher** [*"B-slutspel*] klicka igen på kugghjulet intill *POOL ROUND* -> Välj *Add another pool round*. Gör på samma sätt som i Pool round 1 för att justera antal lag, grupper, placeringsmatcher som ska spelas. Om 8 lag är med i klassen och grupp 3:orna ska mötas om plac 5-6, och grupp 4:orna om plac 7-8, ska alltså 4 lag vara med i Pool round 2, fördelat på 2 matcher. Lägg manuellt in vilka lag som ska spela placeringsmatcherna mot varandra genom att i vänsterkanten klicka på pilen vid rubriken *Pool Round 1 Ranks* -> Välj de 3:e placerade lagen från gruppspelet och för de till aktuell placeringsmatch [drag-n-drop]. Gör därefter samma sak med grupp 4:orna.

**Knockout round** (slutspel): Klicka på plustecknet intill *KNOCKOUT ROUND* -> Klicka igen på det som nu blivit ett kugghjul -> Välj antal lag som går till slutspel [*Number of teams*] samt om det ska spelas placeringsmatcher för lag som förlorar i slutspelet [*Losers brackets*]. Om alternativet *Auto-seeding formats* visas under kugghjulet efter ni gjort inställningarna ovan så kan ni välja något av de alternativen som ges, ex *Top 2 advancing*. Annars måste ni manuellt lägga in vilka lag som ska nå slutspel genom att i vänsterkanten klicka på pilen vid rubriken *Ranks* -> Välj placerat lag i gruppen och för det till aktuell slutspelsplats [drag-n-drop].



# MANUAL EVENTMAKER BDF ADMINISTRATÖRER

## 9: Lägg spelschema

forts.]. **SET-UP:**

*FINAL STANDINGS (SHOW STANDINGS):* Alla placeringar behöver tilldelas en plats i *Final Standings* som ni finner i högerspalten om ni står i läge *SHOW STANDINGS*. Alla lag som går till slutspel ges automatiskt en slutplaceringsplats. Övriga lag behöver även de tilldelas en plats i *Final Standings*. Antingen ger systemet ett förslag till placering eller finner ni under *Ranks* lagplaceringar som inte tilldelats någon plats i *Final Standings* och ni löser detta med drag-n-drop.

*SHOW SUMMERY:* Väljer ni visningsläget *SHOW SUMMERY* visas en summering (*EVENT OVERVIEW*) av antal registrerade lag, antal matcher som ska spelas och tid det kommer att ta att spela turneringen utifrån inställningar som gjorts (*SET-UP*). Vill ni få fram motsvarande uppgifter för någon enskild kategori väljer ni önskad kategori i rullgardinslistan och *CATEGORY OVERVIEW* ändras.

*Save all scheduled changes:* Vid tryck på den gröna knappen sparas alla inställningar som gjorts och det är att rekommendera att detta görs som senast när *SET-UP* delen ovan är avklarad och innan ni går vidare till att lägga själva matchschemat i visningsläget *GAMES*.

**GAMES:** I visningsläget *GAMES* lägger ni själva matchschemat. I rullgardinslistan väljer ni den kategori vars matchschema som ska läggas och dess gruppsspelsmatcher (*Pool round 1*) visas alla i vänsterspalten. Drag-n-drop matcherna till önskad tid och spelplan. För att få fram och kunna lägga slutspelsmatcher eller andra gruppsspelsomgångar (placeringsmatcher/B-slutspel) ändrar ni från *Pool round 1* till *Pool round 2* resp *Knockout round* och lägger därefter dessa matcher på samma sätt. Ni gör därefter på samma sätt med övriga kategorier. (Tips: om det inte är coronarestriktioner och flera klasser kan ha matcher samtidigt är det nog lättast att hoppa mellan kategorierna och ex lägga alla gruppsspelsmatcher först och därefter slutspels-, placeringsmatcher etc.)



**Save all scheduled changes:** Glöm inte att trycka på den gröna knappen för att matchschemat ska sparas. Systemet varnar även för ev konflikter i matchschemat vilka ni bör se över och därefter klicka *Close*. Glöm heller inte att publicera matchschemat, om ni inte tidigare har gjort detta: *Publishing-> Categories / Edit Options -> Kryssa i Show all schedules*

# MANUAL EVENTMAKER BDF ADMINISTRATÖRER

## 10: Utskrifter, utskick m m inför turnering

**Reports:** Via fliken *Reports* kan ni som arrangör såväl inför som efter turneringen dra ut flertalet rapporter. Behöver ni inför turneringen exempelvis göra mailutskick kan det vara bra att ta fram en *Team report* (inkl *Contact mail*) alt *Player report* (inkl email adress till alla anmälda spelare).

Ni kan även dra ut förberedda matchprotokoll för varje match (*Scoresheets*); Spelscheman (*Schedule*) totalt, per kategori eller per spelplan. Som arrangör och för bra överblick över alla matcher och aktiviteter kan ett *Schedule Matrix* vara bra att skriva ut där även inlagda *ACTIVITIES* framgår. För att underlätta för de arrangerande föreningarna skulle BDF administratören kunna ta ut dessa rapporter/pdf och maila till den som är tävlingsansvarig i den arrangerande föreningen.

## 11: Lägga in matchresultat

För att en förenings tävlingsledare ska kunna lägga in matchresultat utan att vara uppsatt som BDF administratör måste en *Scoring Code* skapas, vilket görs via fliken **Results/Standings**

-> Tryck på gröna knappen *Setup event scoring code*

-> Välj förslagsvis *BDF3x32021* (koden måste vara utan mellanslag eller udda tecken inkl å, ä, ö). Glöm inte att notera koden ni väljer för denna turnering

-> Tryck sedan på *Set Event Scoring Code*

Instruktioner för hur tävlingsledaren på plats lägger in matchresultaten löpande under turneringen framgår i separat instruktion nedan (*Instruktion för tävlingsledare att lägga in resultat*)

## Vid det fall BDF behöver lägga in eller justera resultaten manuellt i efterhand (bör undvikas)

**Results/Standings:** Via fliken *Result/Standings* kan ni lägga in matchresultat på följande sätt:





# MANUAL EVENTMAKER BDF ADMINISTRATÖRER

## 11: Lägga in matchresultat

**Forts.**

**Vid det fall BDF behöver lägga in eller justera resultaten manuellt i efterhand (bör undvikas)**

**Results/Standings:** Via fliken *Result/Standings* kan ni lägga in matchresultat på följande sätt:

Klicka på fliken *Results/Standings*

-> Klicka därefter på den gröna rutan där det står *Edit*

-> Alla matcher i turneringen visas här. Du kan välja att få alla matcher presenterade i listan (kommer automatiskt upp *Show all games*) alternativt bara få alla ej resultatförda/återstående matcher (välj *Show all pending games*).

-> För att föra in resultat: Välj match och använd rullgardinen för att ange antal poäng som hemmalaget gjort och därefter antal poäng bortalaget gjort och tryck därefter på *Save results & Update games*

-> Matchschemat kommer vartefter ni sparar matchresultat att uppdateras och ni kommer kunna se kommande matcher och vilka som ex gått vidare till slutspel och ska spela var och när.

Knappen *Scores*, som används om ni exempelvis vill använda er av systemets egna tid- och resultattavla och därmed vill koppla upp mot en extern bildskärm anses vara överkurs och tas därför inte upp här.

## 12: Widgets – länkar att eventuellt infoga på era egna hemsidor

**Widget:** Via fliken *Widget* kommer ni kunna skapa källkoder så att ni på er egna hemsida kan infoga funktioner såsom *Registration [anmälningsslänkar]*, *Resultat samt Live-score*.

Välj *Type* av widget som ni vill skapa -> Välj *Create* -> Fyll i *Details* -> Därefter *Confirm* -> *Widgeten har nu skapats*.

*Redigera widget genom att klicka Edit*.

-> Kopiera källkoden, som kan kopieras in på er egen, får ni fram om ni trycker på *Show widget-code* -> tryck *Copy & Paste* och ni kan nu klistra in koden på er egen eller förse arrangerande förening med den så att de kan göra samma sak.



# MANUAL EVENTMAKER BDF ADMINISTRATÖRER

## 13: Slutför turneringen inom 48 timmar

**To-Do:** Via fliken *To-Do* kommer ni efter avslutad turnering kunna slutföra turneringen i systemet genom att trycka på *Make the event official* och följa stegen som följer. Detta behöver ske inom 48 timmar efter det att turneringen har avslutats för att inte turneringen ska nedgraderas och ge lägre 3x3-rankingpoäng till spelarna.

Om inte *Make the event official* visas finns det en *Blocker* som förhindrar detta steg. Klicka då på *Blockern* i fråga och se till att avhjälpa felet och slutför därefter. När turneringen är slutförd går det inte längre att göra några justeringar och FIBA kommer inom 24 timmar att fördela 3x3-rankingpoäng till de spelare som deltagit.

## 14: Support, allt vad kvarstår att göra

**To-Do:** Via fliken *To-Do* framgår vad som är klart [*OK*], vad som återstår att göra [*Reminders*].

Svar kan också fås via FIBAs egna och utmärkta supporttjänst <https://help.fiba3x3.com/en/support/home>

Nödnummer : -]

Orkan Berktan, orkan.berktan@basket.se

Mats Elsnitz, 070-676 45 20, mats.elsnitz@basket.se



# REGISTRERA EN 3X3-SPELARPROFIL

**1. Besök [play.fiba3x3.com](https://play.fiba3x3.com)**

**2. Skapa en profil genom att klicka på SIGN UP!**

**3. Fyll i alla uppgifter**

**4. Bekräfta spelarprofilen**

När du fyllt i alla uppgifter i steg 3 skickas det automatiskt ett mail till den epostadress du har angivit. I det mail du erhåller ombeds du bekräfta din profil genom att klicka på länken i mailet.

**5. Spela 3x3-turneringar**



# **SE SPELSCHEMAT VIA PLAY.FIBA3X3.COM**

- 1. Besök [play.fiba3x3.com](https://play.fiba3x3.com)**
- 2. Klicka på "Events"**
- 3. Skriv "Turneringens namn" alt "Turneringsort" i sökfältet**
- 4. Välj "Visit event"**
- 5. Läs mer om turneringen, kategorierna, lagen och få uppdaterat spelschema**

