



Manual för Snakelottning

VERSION: 2025-05-01

INLEDNING

Snakelottning används på mästerskapstävlingar såsom SM, RM och DM, antingen i sin klassiska form eller i modifierad form. Snakelottning är i praktiken en utplacering av spelare baserat på deras seedning eller ranking som resulterar i maximalt jämna och "rättvisa" lottningar som möjligt.

SEMIAUTOMATISK SNAKELOTTNING

TT-Coordinator

- (1) När du skapar klassen, under fliken "Klasser", ticka för rutan "Snakelottning".
- (2) Under "Lottning", seeda samtliga spelare i klassen. Följ steg (4) och framåt

Pingisarenan/TMS

- (3) I Lottning, välj antal seedade till samma som antal deltagare. I rutan "block" välj 1 för att lotta enligt snakemetoden.
- (4) Lotta klassen precis som vanligt. Ett meddelande kommer dyka upp som säger att spelarna har utplacerats i pooler enligt snakesystemet(TTC), samt be dig kontrollera kollisioner och göra nödvändiga omflyttningar.
- (5) Korrigera snakelottningen så att spelare från samma klubb så långt som möjligt inte befinner sig i samma pool.
 - a. Gör detta systematiskt. Följ snakelottningen från början till slut och ta kollisioner så som de då uppkommer.
 - b. Välj om du korrigerar i första hand framåt eller bakåt i ormens riktning.
- (6) Din semiautomatiska snakelottning är klar!

HALVMANUELL SNAKELOTTNING

TT-Coordinator

- (1) När du skapar klassen, under fliken "Klasser", ticka för rutan "Snakelottning".
- (2) Under "Lottning", seeda samtliga spelare i klassen och skriv ut en deltagarlista för klassen med seedade spelare i ordning. Fortsätt enligt (4)

Pingisarenan/TMS

- (3) I Lottning, välj antal seedade till samma som antal deltagare. I rutan "block" välj 1 för att lotta enligt snakemetoden och skriv ut en deltagarlista för klassen med seedade spelare i ordning
- (4) Genomför din manuella snakelottning:
 - a. Bestäm antalet pooler. Med t ex 16 spelare och fyrpooler blir poolerna fyra till antalet. Om istället t ex 32 spelare och trepooler får du tolv pooler.
 - b. Gör din snakelottning i vänstermarginalen enligt följande exempel:

Pool	Spelare	Förening	Kommentar
1	Anders Andersson	Alingsås PP	
2	Björn Bengtsson	Ängby SK	
3	Charles Charpentier	Stratos Enköping BTK	
4	David Dahlén	BTK Enig	
4	Emil Engström	Spårvägens BTK	
3	Filip Fransson	Lindome BTK	
2	Gustav Gran	Gefle PK	
1	Harald Hansson	Askims BTK	
1	Ingemar Ivarsson	Lyckeby BTK	
2	Johan Jansson	Alingsås PP	
(3) 4*	Kalle Karlsson	Stratos Enköping BTK	Pool 3 har redan en Stratospelare
(5) 3*	Lukas Lundin	Ängby SK	Bara Pool 3 återstår
(4) 3*	Martin Mattiasson	Spårvägens BTK	Pool 4 har redan en Spårvägenspelare
(3) 4*	Niklas Nylén	Norrtälje BTK	Placeras därför i Pool 4
2	Otto Olin	Linköpings PK	
1	Patrik Pettersson	IK Juno	

- (4) Lotta klassen precis som vanligt.
- (5) Korrigera programmets lottning så att den överensstämmer med din egen manuella lottning genom att flytta spelare mellan poolerna.
- (6) Din halvmanuella snakelottning är färdig!