

Efter att i några år tragglat med en äldre Version av "Matchmaker" bestämde föreningen att satsa på ett nytt/större "lottsprogram"..... Mer eller mindre av en slump hamnade valet på CuMap. En representant från nyss nämnda företag anlände och förevisade programmet för oss och fotbollsföreningen Jönköpings Södra. Under hela genomgången som tog en dryg timma kom jag på mig själv att mest fundera över varför vi (IF Hallby) som var värd för träffen inte bjöd på kaffe. Vän av ordning kan då lätt förstå att undertecknad inte var speciellt fokuserad på hur "CuMap" skulle användas för att ge ultimata utdelning.

Att starta en cupsida, lägga in bilder och anmälningstalong m.m. gick att läsa sig till på ett mycket enkelt sätt. Vid de få tillfällen som det krävdes "specialisthjälp" så var den aldrig längre bort än ett telefonsamtal/mail.....

Sommaren gick och anmälningarna ramlade in med jämna mellanrum. Per automatik gick det ut en bekräftelse till den anmälande föreningen samt en kopia till arrangörerna (i detta fall IF Hallby Handboll). Uppdatering av lag, klasser m.m. skedde mycket enkelt.

I början av september var det dags att ta tag i cupen mera på allvar. De eventuella frågetecknen som uppstod (mera i förebyggande syfte) rätades ut föredömligt snabbt av "CuMap-killarerna".

Vi stoppade anmälningarna vid 244 lag och listade samtidigt upp betalning, förläggning, antal gästkort, allergier, beställning av T-shirts och liknande som tillhör en ungdomsturnering. Mycket jobb som sköttes fantastiskt enkelt med hjälp av CuMap.

Lag fick förhinder och drog sig ur pga olika anledningar vilket medförde att nya lag skulle ta deras plats..... inga problem!

Veckan innan jul var det hög tid att lotta spelordning och lägga in matcher samt domare i systemet. Efter några taffliga försök (mitt eget fel) och något telefonsamtal till Skåne, så fann vi den "mall" som passade vår cup bäst med tanke på antal lag, planer och speldagar.

Arbetet gick som en dans och "programmet" sa ifrån när kollisioner uppstod. Överskådlig grafik och därmed lätthanterligt vid placering av matcher.

Tryckte på knappen och skrivaren började spotta ut spelprogram och matchrapporter. På nätet fanns automatiskt redan allt som kunde vara av intresse..... åldersklass, arena, grupp, dag, slutspel, tröjfärg m.m.

Lite nervöst var det trots allt när cupen skulle dra igång. Vad händer om dator'n rasar ihop... eller om "programmet" strejkar. Dagen innan hade jag försäkrat mig om att grabbarna i Skåne skulle finnas "stand by" hela helgen..... tydligen hade de 18 cuper i gång samtidigt !?

Första matchresultatet ramlade in och lite högtidligt kollade jag 5-6 gånger innan det var

dags att lägga in det i systemet..... Svisch så låg det på nätet och det kändes hur kul som helst.... Det funkade ju !

Resultaten kom 11 åt gången med 30 min mellanrum..... 28 av dessa kunde jag ägna mig åt att peta ludd ur naveln, eller dricka kaffe, för nåt enklare system har jag aldrig varit i närheten av.....

Att en plansekreterare på fyra matcher lyckades pricka in tre fel (växlat om hemma och bortalag) märktes knappt då en ändrig av ett felresultat rättades hur enkelt som helst.....

För att verkligen testa "programmet" lät vi förlorande lag i en match gå vidare två steg i slutspelet. Eftersom ledare och tränare har järnkoll på sitt eget lag så var det ändå vinnande lag som spelade vidare. Så småningom lade vi in rätt siffror i den "missade" matchen..... och 0,2 sekunder senare jublade samtliga på kansliet då hela slutspelsstegen rättades till i efterhand..... Nu ljög jag en aning men jag satt och log lite för mig själv i alla fall =)

Under fredagskvällen kom det ett telefonsamtal från en lätt förvirrad skåning som undrade om vi verkligen hade startat Hallbyollen. Han skötte back-up:en och hade inte fått ett enda telefonsamtal på hela dagen trots att det var åtta CuMap-turneringar som var igång.

Vid 17-tiden på söndagen var vi i mål efter 602 matcher. Sekunden efter sista slutsignalen låg samtliga resultat och statistik ute på nätet.

Dryga 18000 besök hade registrerats på "hemsidan".

Hallby Handboll har även en sommarcamp för 200 ungdomar som administreras genom CuMap. Till hösten (nästa handbollssäsong) ämnar vi också lägga in föreningens ungdomsmatcher och domartillsättning i samma program. Tror även att styrelsen har tankegångar om att köpa in det "stora paketet".

Det som är bäst med CuMap (ur min personliga synvinkel).... bortsett från att det finns back-up så gott som dygnet runt, gratis uppdatering sker ständigt, man är lyhörda för "förbättringar", lottningsmallar fungerar klockrent, programmet är lättarbetat..... är nog att killarna i Skåne är begåvade med humor !

Mvh  
Soja

IF Hallby Handboll