Board-A-Match är en spelform som spelas mest i USA och Kanada. Man kan beskriva det som en kombination av lagtävling och partävling.

Somliga säger att det är den ultimata partävlingen då varje stick i varje kontrakt kan vara avgörande. Det kräver också en extra färdighet att försöka lista ut vad som spelas vid andra bordet och vilka åtgärder som ska tas vid det här bordet för att vinna brickan.

Normalt spelas tävlingen som Mitchell över en hel kväll. Varje rond sitter paren så att de kan jämföra sina resultat med varandra. Detta åstadkoms med hjälp av ett speciellt flyttschema avsett just för Board-A-Match.

Man jämför alltså enbart med sina lagkamrater. Vid jämförelsen mellan de två paren i laget används partävlingsberäkning (2/1/0). Minsta möjliga skillnad mellan resultaten avgör var de utdelade poängen hamnar.

Följande krävs för att få Board-A-Match att fungera:

- Ange beräkningsformen *Board-A-Match*
- Ange att tävlingen spelas i två grupper
- Välj speciellt flyttschema för B-gruppen
- Aktivera *Klubbmatch* och mata in lagnamn

Starta tävlingen

Starta en helt vanlig partävling. I första fönstret ska du ändra beräkningsformen till *Board-A-Match*.

Det går också att kombinera Board-A-Match med *Flera omgångar*. Starta helt enkelt en tävling över flera omgångar och kombinera dessa instruktioner med instruktionerna för *Klubbmatch* med *Flera omgångar*. Resten ska ske helt automatiskt.

Bordsplacering i första ronden

I första ronden hör borden ihop, såtillvida att om ett par sitter Nord-Syd i ena gruppen ska deras lagkamrater sitta Öst-Väst vid motsvarande bord i andra gruppen.

Flyttschema (se även barometer nedan)

Som nämnt ovan spelar de två paren i varje lag samma brickor mot samma lag varje rond vid två olika bord. Det åstadkoms via en vanlig Mitchell i grupp A och en Board-A-Match-Mitchell i grupp B. De tillgängliga flyttscheman som finns är följande:

- Board-A-Match-Uddabordsmitchell
- Board-A-Match-Hoppmitchell

Båda flyttscheman finns också i avbrutna versioner. Blindbordsmitchell kan inte används.

Det är inget krav att du använder ovan nämnda Mitchell. Du kan också använda en vanlig Howell eller Reducerad Howell om du vill. I så fall måste du följa barometerinstruktionerna nedan för att välja speglat flyttschema.

Du kan också använda Boforsmitchell för udda antal bord eller Göteborgsmitchell för jämnt antal bord om du avser att också beräkna tävlingen som en vanlig partävling. Läs mer om detta i separat kapitel nedan.

Det ena paret i laget kommer att sitta stilla som Nord-Syd i en av grupperna medan det andra paret kommer att vandra som Öst-Väst.

Paren och brickorna flyttas olika i de två grupperna:

- I grupp A spelas en högst ordinär Mitchell där par och brickor flyttar som vanligt.

- I grupp B spelas en Board-A-Match-Mitchell. Där går Öst-Väst-paren <u>ett steg ned</u> och brickorna <u>två steg ned</u>. Allt detta ser du om du skriver ut guidekort.

Vid Board-A-Match-Hoppmitchell sker hoppet vid samma tillfälle som i en vanlig Mitchell. Hoppet går till så att Öst-Väst-paren går <u>två steg ned</u> och brickorna <u>tre steg ned</u>.

Barometer

Om du önskar spela tävlingen som barometer går det alldeles utmärkt. Det finns två varianter du kan använda:

- Du kan välja ovan nämnda flyttscheman och följa flyttinstruktionerna för respektive par. Brickorna är av naturliga skäl desamma vid alla bord.

- Du kan välja valfritt flyttschema, t ex Oändlig Howell eller vanlig Howell, men du måste använda samma flyttschema i båda grupperna. För grupp B klickar du sedan på *Avancerat* och väljer fliken *Par* (första fliken). Där finns alternativet *Använd speglat flyttschema, dvs byt parens position i alla ronder*. Kryssa i den så kommer paren att sitta vid samma bordsnummer men i olika väderstreck varje rond.

Klubbmatch

De exakta detaljerna för *Klubbmatch* är beskrivna i ett separat dokumentat med just det namnet.

Enklast aktiverar du klubbmatchen genom att först stänga alla förberedelser och sedan välja *Tävlingsmeny-Egenskaper-Beräkning* samt fliken *Klubbmatch*.

Du ska använda alternativet *Beräkna parens medelvärde i respektive klubb* för att lagens poäng ska motsvara normal Board-A-Match-beräkning.

Lagnamn

För att *Klubbmatch* ska fungera krävs att du matar in antingen klubbnamn eller lagnamn.

Om du spelar en perfekt Board-A-Match med exakt två par från respektive respresentationsklubb behöver du inte göra mer än att mata in spelarnas namn. Annars måste du ange klubb- eller lagtillhörighet.

Gör så här:

- Gå till *Mata in namn*
- Mata in samtliga namn

Därefter finns det två vägar att gå:

- Klicka på *Spelare* och välj *Medlemsnummer, namn och klubb*. Mata in önskade klubbnamn på de olika spelarna

eller

- Klicka på *Spelare* och välj *Laginformation*. Mata in önskade lagnamn på de olika spelarna. Du behöver endast mata in lagnamnet på den första spelaren i varje par.

Fler grupper än två

Det går att arrangera Board-A-Match över flera grupper än två. I så fall ska du ange ett jämnt antal grupper. Grupp A och B hör alltid ihop, C och D, och så vidare.

Beräkna tävlingen som vanlig partävling

För att detta ska fungera krävs att du ändrar beräkningsformen till *Partävling* och att du eventuellt också avaktiverar *Klubbmatch*.

Det går inte att visa Board-A-Match-resultat samtidigt som resultat från vanlig partävling.