Gröna Hissen beskrivs bäst med ett citat från boken *Tävlingsledaren*, sid 207:

> *Gröna Hissen för par är en sorts barometer där spelordningen är avhängig av de resultat som uppnåtts i tidigare ronder. Principen är att ettan spelar mot tvåan, trean möter fyran, osv.*
>
> *Uppställningen i den första ronden kan lottas eller avgöras av placeringen i någon tidigare spelad tävling. När scorerna kan räknas ut snabbt (läs: när bordsantalet är litet) kan ställningen efter den första ronden styra placeringen i rond två, osv.*
>
> *Om det tar tid att räkna ut ställningen är det inget som hindrar att du kör hissen med någon ronds fördröjning. I så fall kan paren efter den första ronden byta som i en Oändlig Howell eller kan du be alla ÖV att gå ett bord högre och svänga brickorna på borden med jämnt nummer. Resultaten från den första ronden får sedan styra vilka som mötas i rond tre, ställningen efter två ronder styr placeringen i rond fyra, etc.*

I Ruter gäller inte Oändlig Howell utan den andra modellen där Öst-Väst vandrar till närmast högre bord och där brickorna vid jämna bord svängs. Denna svängning är valfri, något som kan förenkla instruktionerna till spelarna.

Med tanke på hur Gröna Hissen fungerar kommer det förr eller senare att bli så att par som redan mötts ska mötas igen. Du kan välja att tillåta eller hindra sådana dubbelmöten.

Du kan välja mellan ingen och en ronds fördröjning vid tilldelning av motståndare. Det går också att svänga väderstrecken för vissa bord i vissa ronder.

Inför de avslutande ronderna kan du välja att både tillåta dubbelmöte och stänga av fördröjningen.

Det finns en variant som kallas 95%-hiss. Den möjliggör att trots att en tävling spelas utan fördröjning så kan de nya bordsplaceringarna visas utan att alla resultat har kommit in.

Detta dokument kommer inte i detalj beskriva hur du gör för att räkna en tävling utan fokusera på de bitar som är specifika för Gröna Hissen. Övriga detaljer kan du läsa om i *De fem stegen*, *Mata in namn*, *Mata in resultat* samt *Rapportera tävling*.

Innehållsförteckning

Innehållsförteckning 1

Steg 1 – Starta tävlingen 2

Steg 2 – Mata in namn 2

Steg 3 – Stäng förberedelser 2

Steg 4 – Mata in resultat och Lägg till rond 3
- Tillåt att paren möts flera gånger 3
- Använd väderstreckssvängning vid jämna bord i udda ronder 3
- Skriv ut rondresultat och fortsätt med nästa rond 3
- Paus i fördröjning, t ex efter lunch 3
- Ta bort / Gör om rond 3

Använd 95%-hiss 4

Omvandla barometer till Gröna Hissen 4

Avhoppare i lagtävling 5

Manuellt ändra bordplaceringar för nästa rond 5

Tekniska detaljer kring ny bordsplacering 5

Exempel – Utöka en Gröna Hissen med fyra bord 6

Steg 1 – Starta tävlingen

Uppe till höger i *Tävlingsutforskaren* finns knappen *Special*. Klicka på den, välj *Gröna Hissen* och sedan önskad tävlingstyp (par, lag eller individuell tävling). De normala grundinställningarna matas in med två undantag:

- Endast en grupp är möjlig vid Gröna Hissen.
- Det går inte att ange totalt antal brickor.

Som vanligt kan du välja att stänga förberedelserna före eller efter steg 2.

Steg 2 – Mata in namn

Namnen matas in precis som i vilken annan tävling som helst. Eftersom namninmatningen sker bordsvis matar du in namnen i den ordning de möts i första ronden.

Tilldelningen av parnummer är mycket enkel. Vid bord 1 sitter par 1 och 2, vid bord 2 par 3 och 4 och så vidare.

Steg 3 – Stäng förberedelserna

När det är dags att välja flyttschema, vare sig du gör det före eller efter namninmatningen, kan du välja mellan en och två lottade ronder. I teknisk bemärkelse är ronderna inte lottade eftersom du själv matar in paren som vid respektive bord, men det spelar ingen större roll.

Om du vill ha lottade motståndare måste du mata in alla par och sedan i namninmatningen välja *Namnmeny-Slumpmässig bordsplacering*.

Det senare alternativet med två lottade ronder är ofta att föredra eftersom spelarna då kan påbörja rond 2 medan du räknar rond 1. När du sedan delar ut resultaten för rond 1 (som innehåller bordsplacering för rond 3) kan spelarna påbörja rond 3 medan du räknar rond 2 och så vidare.

När namnen är inmatade och flyttschema valt är det bra att skriva ut startlistan som heter *Parordning (Gröna Hissen, rond 1 och 2)*. Rapporten visar en eller två ronder beroende på hur många lottade ronder du har valt att använda.

Vid två lottade ronder stannar Nord-Syd kvar medan Öst-Väst vandrar till närmast högre bord. För att komplicera det en aning sker en automatisk svängning av väderstrecken vid de jämna borden. Tanken bakom detta är att man bara ska behöva jämföra sig med hälften av paren man jämförde sig med i första ronden.

Denna komplicerande faktor är dock valfri. Om du klickar på *Avancerat* och väljer fliken *Gröna Hissen* kan du välja att inte svänga väderstreck i rond 2. Om du inte är så nogräknad med rättvisan så här tidigt i tävlingen kan detta vara att föredra då instruktionerna till spelarna förenklas påtagligt.

Steg 4 – Mata in resultat och Lägg till rond

Inmatningen av resultat går till som vanligt, oavsett om det sker manuellt eller via Bridgemate. När det sista resultatet har matats in visas ett fönster med två huvudalternativ - *Lägg till rond 3* respektive *Ta bort rond 2*. De inställningar du kan göra när du ska skapa den nya ronden är följande:

- Tillåt att paren möts flera gånger.
- Använd väderstreckssvängning vid jämna bord i udda ronder.

Detta fönster kan också nås via *Tävlingsmeny-Gröna Hissen* och alternativet *Lägg till / Ta bord / Gör om rond* om du av någon anledning vill frångå automatiken.

Tillåt att paren möts flera gånger

Min rekommendation är att denna ruta kryssas i när det är ett par-tre ronder kvar. Det gör att det blir riktiga finalmöten vid bord 1 mot slutet av tävlingen.

Om du spelar en Gröna Hissen med fördröjning, dvs du valde att lotta två ronder, kan det också vara bra att ta bort fördröjningen framåt slutet för att garantera att det blir en final vid bord 1 i sista ronden. Om du behåller fördröjningen kommer finalbordet att bestå av ettan och tvåan inför näst sista ronden, inte inför sista.

Du tar bort fördröjningen genom att kryssa för *Stäng av en ronds fördröjning vid Gröna Hissen*. Därefter ber du spelarna vila fem minuter efter varje rond medan du räknar för att hinna ut med nytt rondresultat med bordsplacering.

Att tillåta sådana dubbelmöten är primärt intressant för de högst placerade paren, så tillåtna dubbelmöten tillämpas endast för den övre halvan av fältet. För övriga par gäller fortfarande att dubbelmöten inte tillåts.

Kuriosa: På engelska kallas denna modell *Danish*. Då de internationellt har svårt att skilja mellan Sverige och Schweiz, och jag har hört folk säga att Gröna Hissen är en svensk beräkningsmodell, ligger det nära till hands att tro att *Swiss* egentligen borde ha varit *Swedish* och att begreppet *Danish* togs för skojs skull som varande ett grannland. Sant? Vad vet jag?

Använd väderstreckssvängning vid jämna bord i udda ronder

Väderstreckssvängningen vid jämna bord i udda ronder kan verka konstig, men den har en vettig funktion att fylla när dubbelmöte inte tillåts.

Ofta är det så att några par i toppen rycker loss. När dessa har mötts blir det så att ettan sitter vid bord 1, tvåan vid bord 2 och trean vid bord 3. För att dessa par inte alltid ska jämföras med varandra kan man svänga de jämna borden varannan rond.

Skriv ut rondresultat och fortsätt med nästa rond

När den nya bordsplaceringen har skapats är det bara att skriva ut ett rondresultat för den spelade ronden. På utskriften står parens bordsplacering i den nästföljande ronden. Om du använder *Aktuell ställning* visas även bordsplaceringen där.

Därefter fortsätter du helt enkelt att mata in resultat, skapa nya ronder och skriva ut rondresultat ända tills tävlingen är färdigspelad.

Paus i fördröjning, t ex efter lunch

Vid en ronds fördröjning kan du få problem efter till exempel en lunchrast. Dessa problem beror naturligtvis på att ronden efter lunch inte är den som visas på utskrifter och *Aktuell ställning*.

Du kan nu välja *Tävlingsmeny-Gröna hissen-Paus i Gröna hissen* för att tillfälligt ändra vilken rond som visas på utskrifter och *Aktuell ställning*. När du vill tillbaka till den normala inställning väljer du helt enkelt detta alternativ igen för att avaktivera pausen.

Ta bort / Gör om rond

Om du har skapat en rond och sedan hinner göra en korrigering innan den skapade ronden har påbörjats kan du korrigera det hela genom att först ta bort den skapade ronden för att sedan skapa den på nytt utifrån den nya resultatlistan.

- Gör ändringen.
- Klicka på *Tävlingsmeny* och välj *Gröna Hissen-Lägg till / Ta bort / Gör om rond*. Välj sedan *Ta bord rond 3* (om det är rond 3) och klicka på *OK*.

- Gör sedan likadant men välj *Lägg till rond 3* och klicka på *OK* och skriv sedan ut ett nytt rondresultat med den nya bordsplaceringen.

Det finns också ett direkt alternativ som heter *Gör om rond*. Det kan du använda i stället för först *Ta bort* och sedan *Lägg till*.

Använd 95%-hiss

Detta är en variant som endast fungerar när du använder Bridgemate.

Ofta används en ronds fördröjning (resultaten efter rond 2 avgör bordsplaceringen i rond 4, 3 avgör 5, och så vidare) för att de nya bordsplaceringarna ska kunna visas utan att försena spelet.

Om du inte använder en ronds fördröjning kan ett sent bord göra att en hel rond försenas på grund av att alla resultat inte är inne.

Det går dock att kombinera de bästa från de två alternativen:

- Använd inte någon fördröjning
- Skapa resultaten manuellt när tre till fem minuter återstår av ronden, det vill säga när 95% av resultaten har kommit in

Haken är att när det sista resultatet kommer in brukar Ruter normalt automatiskt aktivera tillägg av ny rond. I det här fallet skulle då två ronder, först manuellt och sedan automatiskt, skapas. Detta löser du genom att i början av tävlingen aktivera följande menyalternativ.

Tävlingsmeny-Gröna Hissen-Använd 95%-hiss

Då kommer ingen automatik att aktiveras när det sista resultatet kommer in utan all sådan hantering är helt och hållet manuell från din sida. Det ger också viss flexibilitet då du vid pauser kan vänta in samtliga resultat och skapa ronden baserat på en färdig rond.

Omvandla barometer till Gröna Hissen

Nu finns det ett nytt och intressant alternativ för barometer:

Tävlingsmeny-Gröna Hissen-Omvandla barometer till Gröna Hissen

Nu kan du spela några ronder barometer och avsluta kvällen med några ronder Gröna Hissen. Kom ihåg att du måste starta Gröna Hissen med nästa bricknummer som följer efter det ursprungliga flyttschemat. Tävlingen måste också köras i en grupp för att omvandlingen ska fungera.

Det du gör är att välja ovanstående menyalternativ för att aktivera Gröna Hissen. Det är något du inte kan backa, men å andra sidan är ingen speciell skada skedd om du råkar välja det alternativet utan att du vill det. Sedan väljer du *Tävlingsmeny-Gröna Hissen-Lägg till/Ta bort/Gör om rond* för att skapa nästa rond. Från och med då körs tävlingen precis som en vanlig Gröna Hissen.

Ett annat alternativ, även om det är lite trubbigt, är att köra en barometer över två omgångar där den andra omgången omvandlas till Gröna Hissen.

När du går till omgång 2 kommer Ruter att be dig att stänga förberedelserna för att kunna välja första ronden (enligt Oändlig Howell) och första bricknumret. Du ska välja endast 1 rond och start på bricka 1. Kom ihåg att detta endast är det första steget eftersom Gröna Hissen ännu inte är i spel.

Så snart du har stäng förberedelserna kan du välja *Tävlingsmeny-Gröna Hissen-Omvandla barometer till Gröna Hissen* för att göra funktionaliteten för Gröna Hissen tillgänglig. Därefter kan du välja *Tävlingsmeny-Gröna Hissen-Lägg till/Ta bort/Gör om rond* och sedan välja alternativet *Gör om rond 1*. Detta innebär att första ronden i omgång 2 kommer att ordnas enligt Gröna Hissen.

Den stora nackdelen med Gröna Hissen i flera omgångar är att Ruter för närvarande inte håller reda på möten från tidigare omgångar, så denna metod ger ofrivilliga dubbelmöten. Däremot håller Ruter ordning på möten i denna omgång.

Fler inställningar och finjusteringar kommer att utvecklas till novemberversionen. Detta är endast ett utkast för att få lite mer flexibilitet runt Gröna Hissen. Kontakta mig ifall du har idéer kring detta som du skulle vilja ha in i Ruter.

Avhoppare i lagtävling

Om ett lag hoppar av kan du markera dem som avhoppare och därigenom ignorera dem vid framtida matchtilldelningar och resultatlistor. Gör så här:

- Välj *Tävlingsmeny-Mata in namn*
- Välj laget i fråga och klicka på *Redigera*
- Välj *Avhoppare* och mata in efter vilken rond de hoppar av
- Klicka på *OK*

Från och med nu kommer laget endast att visas i resultatlistor före avhopparronden. Därefter kommer laget inte att visas i resultatlistor och det kommer inte heller att få någon motståndare när nya ronder skapas.

Manuellt ändra bordsplaceringar för nästa rond

Via *Tävlingsmeny-Gröna Hissen-Lägg till/Ta bort/Gör om* kan du nu hitta följande nya alternativ:

Lägg till rond X, men redigera innan den läggs till

Ruter kommer att skapa bordsplaceringarna precis som vanligt. Däremot, i stället för att automatiskt skapa nästa rond, kommer bordsplaceringarna att visas i ett fönster på skärmen. Detta fönster ger dig möjligheten att ändra och finjustera bordsplaceringarna beroende på dina önskemål och krav.

Det kanske finns två par som inte kan spela en specifik rond och därför bör placeras mot varandra. Kanske en doktor fick ett akutsamtal så att du ger det paret blindparet som motståndare några ronder. Och så vidare...

Det kan finnas flera anledningar att använda detta alternativ. Anledning till att det över huvud taget utvecklades beskrivs i det exempel du kan hitta i slutet av denna lista av nyheter.

Tekniska detaljer kring ny bordsplacering

Vid udda antal par tilldelas frironden det sämst placerade paret som inte redan haft frirond.

Om dubbelmöte inte tillåts används sedan följande grundförutsättningar i prioritetsordning när den nya bordsplaceringen ska skapas:

Ettan möter det bästa paret det inte har mött tidigare. Därefter sker tilldelning av motståndare enligt samma princip nedåt i resultatlistan tills samtliga par har en motståndare.

När paren har tilldelats sina motståndare kan det hända att paren i botten får möta varandra igen. Då vänder Ruter på steken och börjar titta på bordsplaceringarna underifrån enligt följande:

Om det är ett dubbelmöte vid sista bordet tittar Ruter på borden ovanför. Om det finns ett bord där inget av paren vid sista bordet har mött något av paren vid det nya bordet byter Ruter motståndare för att på så sätt ta bort dubbelmötet. Denna "nystning" uppåt i resultatlistan tar slut vid halva bordsantalet för att inte orsaka några konstiga möten i toppen (som trots allt är viktigast).

Exempel – Utöka en Gröna Hissen med fyra bord

Detta exempel kan användas för att illustrera att det går att trolla med knäna med Ruter. Lite blod, svett och tårar, så går det mesta att göra.

Då exemplet inte är livsviktigt för gemene man låter jag texten kvarstå på engelska som i originalet.

In Iceland, a few months ago, I encounted a not so very happy surprise when 8 pairs walked into the room 2 hours after play had started (after 4 rounds) asking to be seated. The normal Magic Contest features do not allow adding pairs after the tournament has started.

The organiser requested that the pairs would be allowed to play, but the reasonable wish of allowing them the entry starting the next day was accepted. The trick was how.

There were many manual elements and tricks of the trades involved, I can say that, but with the newly developed feature where the seating assignments can be edited before inserted it would have been much easier. This is how you do it with this new feature.

- Manually copy the movement (N-S and E-W), round by round, to Excel. There is no available shortcut, so just enter the pair numbers in two separate columns (C+D). You must also add two columns (A+B) where round and table numbers is entered. This is a little time-consuming but mainly mechanical.

- Undo Close preparations. Enter 4 extra tables and let Magic Contest create the first two rounds. A fully acceptable alternative (probably even recommended) is to completely create a new contest, import the player names that you can export from the original contest, and take it from there.

At this point the 8 new pairs all play at the top 4 tables. The goal of this excercise is to keep it that way. You need to do a few things first:

- Arrange round 2 so that the seating assignments are correct. Round 1 is automatically correct, but in round 2, the E-W pair at the highest table number (one of the new pairs) goes to table 1. Go to Enter results, select round 2, click the E-W pair at table 1, and change to the correct pair in the second round. When you're done, select round 1 again.

- Go to Enter names. Make all new pairs into phantom pairs. This means that any seating assignment will exclude the new phantoms and keep them at the highest table numbers.

At this point the movements are identical in both the first rounds. This means you can starting importing results from Bridgemate in the first round. You might have to select Contest menu-Bridgemate-Import results unless the Bridgemate checkbox is available.

First one thing. You probably have automatic printing activated. You might want to turn off all automatic printings since otherwise you will print a lot of unnecessary papers every time a round ends and the new round is created.

All results of the first round will be imported. Then you are asked to create the third round. Now it's time to use the new option:

Add round 3, but edit before inserting

Let's assume there were no score changes in the first round. Then the seating assignments would have been the same after round 1 (now) as after round 1 (in real life). Since this is probably not the case there will be a different ranking forming the seating and thus different seating assignments.

This is where the copied Excel movement comes in play. Copy the 4 Excel columns (Round, Table, N-S, E-W) and completely replace the seating assignment suggested by Magic Contest (*). Click OK, and the new seating will be assigned.

(*) It's important that you remember to add the 4 tables at the end with the 8 new pairs. When you replace the suggested movement with the Excel movement you can easily replace everything except the 4 highest table numbers that already contain the 8 phantom pairs.

This means that you move to round 2 after creating round 3. Magic Contest usually imports round 2 automatically. In order to trigger end-of-round you might have to temporarily delete one result and the starting importing again. This time Magic Contest will ask to create round 4.

Again, select the edit option and copy the movement from Excel, again keeping the 4 highest tables. Then import round 3, create round 5, edit and replace, and so on. You will quickly get the hang of it. Continue with this until all rounds except one have been imported.

At this point the first round of the second day has been created. All the new pairs are still at the highest tables. This is when it's time to take away the phantom status and start integrating them in the normal seating assignments. Go to Enter names and make them into normal pairs.

Next step is to go through all the imported rounds and award Average= (or something suitable) on all results at the highest tables numbers. The fastest way to do this is to enter A=A= in one cell, select it, use the

Windows command Ctrl-C to copy it, and then press Enter. This means that Average= was awarded to both pairs on that board. Now Press Ctrl-V and A=A= will be inserted as the new result. Press Enter, and continue like that.

Remember, when you arrive at the last result of the round you might want to avoid pressing Enter after Ctrl-V. Instead you can click somewhere in the window. This will avoid triggering the end-of-round sequence.

Once you have finished awarding Average= in all the imported rounds you can actually press Enter after the last entry. This will automatically ask to create the next round (the second round of the second day). At this point you don't have to edit the movement before inserting it since the point from now and on is to let Magic Contest automatically assign all seatings.

Good luck, and I hope you will not have to use this case study for a live event.