Detta dokument utgår från att du använder Bridgemate för att räkna din lagtävling. Om inte, kan IMP-resultat alltid matas in manuellt likaväl som brickresultat för IMP över fältet (IAF).

Under resans lopp kommer flera Ruter- och andra fönster vara öppna. Ett för lagtävlingen, ett för Bridgemate och resten för IAF:en för respektive segment. Dessa fönster kommer att refereras till så här:

- Lag eller Lagfönster
- Par eller Parfönster
- BM Control eller Bridgemate Control

Det kan vara svårt att skilja lag- och parfönstren från varandra eftersom båda är Ruter-fönster. Det finns två sätt att identifiera typen på det aktiva fönstret:

- Det enklaste sättet att lista ut vilket fönster som är vilket är att titta i övre vänstra hörnet där det står ”L A G …” eller ”P A R …”.

- Ett annat sätt är att öppna *Tävlingsmeny*, *Namnmeny* eller *Resultatmeny*. Överst i dessa menyer ser du skrivet typen av fönster du befinner dig i.

Lagfönstret används för grundinställningar för lagen, laguppställningar, officiella lagresultat, samt utskrifter av dessa. Detta fönster visas normalt i mitten av skärmen.

Parfönstret används för att skapa Bridgemate-databas, ändra brickresultat, och beräkna IAF. Detta fönster visas alltid i övre vänstra hörnet av skärmen.

Bridgemate Control används för kommunikationen med Bridgemate. BM Control sparar resultaten i databasen som lag- och parfönstren läser data ifrån.

Allt som händer i lagfönstret är kopplat till en specifik rond och segment. Detta betyder att du innan du skapar en databas eller importerar resultat måste se till att ha valt aktuell rond och segment (se separat kapitel nedan).

Om du använder Bridgemate måste alla matcher spela samma brickor som alla andra matcher i varje rond och segment. När du skapar en databas tillfrågas du om den första brickan för den ronden och segmentet (som alltså gäller samtliga matcher). Om du inte använder duplicerade givar kan du ignorera givsamling och IAF.

Den automatiska IAF:en beräknas för närvarande som IMP över fältet och inte som datumscore som är vanligare internationellt. Om man synar de två metoderna i sömmarna blir slutresultatet oftast detsamma.

Några vänliga ord på vägen

Detta kapitel har inget att göra med att vara negativ eller nedlåtande. Begrunda följande uttalande ett ögonblick:

Under inga omständigheter kommer du att kunna räkna en lagtävling med Bridgemate, lagberäkning och IAF-beräkning utan att läsa detta dokument samt noggrant testa ett flertal gånger innan du kör en riktig tävling.

Jag är inte helt säker på att ovanstående angreppssätt är pedagogiskt korrekt, men jag föredrar att skrämma dig eller rent utav att provocera dig om det får dig att läsa detta dokument från början till slut.

Nog med pekpinnar. Jag hoppas att du fortfarande läser och inte är alltför arg.

Det är inte så mycket att det är svårt. Det är fråga om att det är så många nya saker att om du försöker tillämpa gamla Ruter-kunskaper och gissa dig fram i lagdjungeln kommer du mycket sannolikt att misslyckas. Dessutom, lag- respektive parfönstret är samtidigt öppna, och vissa saker sker i det ena fönstret och vissa i det andra.

Orsaken att jag använder så kraftfulla ord är fyra års erfarenhet från det program som heter Magic Team som ledde fram till lagmodulen i Ruter. Många tävlingsledare och scorers har använt det programmet och misslyckats på ett eller annat sätt då det finns så många saker att tänka på i en lagtävling. Några har lyckats och de har alla respekterat dokumentationen.

Skulle det kunna vara så att programmet kvalitet är så låg att det helt enkelt är ett dåligt program?

Naturligtvis kan så vara fallet, men om du läser steg-för-steg-kapitlet kommer du att inse att det är en miljon saker att tänka på även om du inte tar hänsyn till programmets kvalitet (starta Bridgemate, stoppa Bridgemate, importera laguppställning, skapa IAF, rapportera tävling, etc.), för att inte glömma att ordningen på alla dessa också ska tas hänsyn till.

Jag kan helt enkelt inte lista ut vilka steg som kan tas bort från steg-för-steg-listan. Om steg inte kan tas bort kan grundkoncepten inte göras enklare. Om de inte kan göras enklare spelare det ingen roll om programmet är svårt eller enkelt att använda – grunderna är för svåra.

Det finns många ställen där du kan göra fel. Var mycket noggrann när du räknar en lagtävling. Tro inte att du kan beräkna en lagtävling utan att först testa noggrant.

Innehållsförteckning

Några vänliga ord på vägen 1

Innehållsförteckning 2

Steg-för-steg 3
- Starta tävlingen 3
- När ronden har slutat 3
- Avsluta aktuell rond 3
- Skapa ny rond (endast Gröna Hissen) 3
- Starta ny rond 3
- Efter 5-10 minuter av den nya ronden 3
- IAF för föregående rond 3
- Ändra ett resultat i den aktuella ronden 4
- Ändra ett resultat i en gammal rond 4
- Straffpoäng 4
- Lag som spelar i samma riktning 4
- Andra domslut 4

Bridgemate 5
- Databasnamn 5
- Grupper och bordsnummer 5
- Parnummer 5
- Bricknummer 5
- Diverse inställningar för parfönstret 5

Laguppställning i Bridgemate 6
- Bridgemate-inställningar för medlemsnummer 6
- Medlemsnummer eller spelarnummer 6
- Kombinera medlemsnummer och spelarnummer 6

Medlemsregister och IMP över fältet 7

Starta tävlingen 7
- Vinstpoäng (Victory Points) 7
- Flyttschema 7
- Gröna Hissen 7
- Board-A-Match 7

Mata in lag och spelare 8
- Lägg till, redigera, flytta eller ta bort ett lag 8
- Lägg till eller ta bort spelare 8
- Lägg till spelare från laguppställning 8
- Slumpmässig bordsplacering 8

Importera lag och spelare 9

Välj aktuell rond och segment 10
- Klicka och välj 10
- Använd Resultatmeny 10

Skapa Bridgemate-databas 10
- Öppna parfönstret 10
- Spela brickor ”över brytet” 11
- Jag glömde att stänga Bridgemate Control 11
- Spela olika brickor 11

Importera givsamling 12
- 8 ronder, 8 brickor, två givfiler 12
- 8 ronder, 8 brickor, en givfil 12
- 7 ronder, 6 brickor, två givfiler 12
- Dela givfil i två (eller flera) delar 12

Innehållsförteckning

Mata in laguppställning 13
- Validering av laguppställning 13
- Importera laguppställning 13
- Lägg till spelare från laguppställning till spelartruppen 13
- Manuella ändringar kontra Bridgemate-import 13
- Lägg till eller ta bort laguppställning manuellt 14
- Lägg till reserv 14
- Töm laguppställning 14

Mata in resultat 15
- Mata in IMP-resultat manuellt 15
- Använd Bridgemate 15
- Importera resultat 15
- Ändra importerade resultat 16
- Skriv ut lagprotokoll 16
- Mata in domslut 16
- Aktuell ställning 16

Domslut 17
- VP-korrigeringar 17
- Lag som spelar i samma väderstreck 17
- Båda borden spelar i fel väderstreck 17
- Lag 12C1c 18
- Medel +/=/– domslut 18
- Andra domslut 18

Skriv ut 18
- Lagnamn och spelarnamn 18
- Ej tillgängliga rapporter 18

Rapportera tävling och Rapportera IAF 19
- Rapportera tävling 19
- Rapportera IAF 19
- Hemsida 19

Rapportera mästarpoäng 19
- Lagbarometer 19
- 2 halvlekar – Inmatning av IMP för varje halvlek 19
- 2 halvlekar – Inmatning av IMP endast för slutresultatet och ingen IMP över fältet 19

Gröna Hissen 20
- 95%-hiss 20

Board-A-Match 20

HUM 20

Master/slave – Flera parallella lagtävlingar 21
- Koppla ihop master och slave 21
- Skapa gemensam databas 21
- Fortsätt med beräkning och annat 21
- Gemensam IMP över fältet 21

Officiell WBF-vinstpoängskala (VP) 22

Steg-för-steg

Dessa instruktioner beskriver inte hur du utför olika steg. I stället ligger fokus på att beskriva vad du ska göra och när det ska göras. Det borde ge dig en allmän uppfattning om vad som krävs för att räkna en lagtävling med Bridgemate.

Det antas att du låter spelarna mata in sina medlemsnummer i Bridgemate i början av varje rond och segment.

Starta tävlingen

Lag Starta tävlingen och gör in alla inställningar

Lag Mata in lag och spelare. Notera att spelare inte är absolut nödvändigt då det är möjligt att importera spelarna från Bridgemate-laguppställning.

Nu är det dags att starta Bridgemate för första gången. Följ instruktionerna i *Starta ny rond* nedan.

När ronden har slutat

Det enda som är riktigt viktigt när ronden har slutat är att aktivera Bridgemate för nästa rond. Detta är uppdelat i två delar:

- Avsluta aktuell rond
- Starta ny rond

Avsluta aktuell rond

Par Verifiera att alla resultat har importerats

BM Control Stäng detta fönster. Detta ska ske automatiskt om samtliga Bridgemate har loggat ur.

Lag Stäng av Bridgemate-importen

Skapa ny rond (endast Gröna Hissen)

Lag Skapa nästa rond via *Lägg till / ta bort rond*

Du måste göra detta manuellt, till skillnad från i en partävling, eftersom fönstret *Lägg till / ta bort rond* inte visas automatiskt när alla resultat har importerats.

Starta ny rond

Lag Välj nästa rond och segment

Lag Välj *Skapa databas* för att starta nästa rond. Detta öppnar automatiskt ett nytt parfönster.

Par Databasen skapas automatiskt och Bridgemate Control öppnas

Par Importera givsamling

Par Importera resultat

Lag Återvänd till föregående rond eller segment så att resultaten kan slutföras

Efter 5-10 minuter av den nya ronden

Detta är den tidpunkt då du bekräftar laguppställningarna och påbörjar importen av Bridgemate-resultat.

Lag Importera laguppställning och rätta till fel

Lag Importera resultat

IAF för föregående rond

När du känner för det kan du rapportera IAF:en för föregående rond. Det sker precis som vid rapport av vilken annan partävling som helst med poängserie (som är Ruter-benämningen för IAF). Läs mer om detta i *Medlemsregister och IMP över fältet* nedan.

Ändra ett resultat i den aktuella ronden

Om du behöver ändra ett resultat i den aktuella ronden rekommenderas att du gör ändringen i Bridgemate (via TL-menyn). Du kan också göra det i parfönstret:

Par Gör ändringen såsom du normalt ändrar resultat (knappen *Redigera* under kryssrutan *Bridgemate*)

Lag Vid nästa Bridgemate-import kommer lagresultatet att uppdateras

Ändra ett resultat i en gammal rond

Om du behöver ändra resultat i en gammal rond måste du göra några fler saker:

Par Starta ett nytt Ruter-fönster och öppna ronden och segmentet i fråga. Det fönstret är möjligen redan öppet.

Par Gör ändringen såsom du normalt ändrar resultat (knappen *Redigera* under kryssrutan *Bridgemate*)

Lag Ändra aktuell rond och segment så att det motsvarar ronden du ändrar i

Lag Starta Bridgemate-import. Lagresultatet kommer att uppdateras.

Lag Ändra tillbaka aktuell rond och segment

Par Rapportera IAF på nytt för den gamla ronden

Straffpoäng

Straffpoäng (eller snarare VP-korrigering) delas ut i lagfönstret:

Lag Använd kolumnen +/– till att mata in VP-korrigeringar. Korrigeringen *läggs till* till den totala poängen, så ett positivt tal ger mer poäng och ett negativt mindre.

Läs mer om detta i *Domslut* mot slutet av detta dokument.

Lag som spelar i samma riktning

Läs mer om detta i *Domslut* mot slutet av detta dokument.

Andra domslut

Läs mer om detta i *Domslut* mot slutet av detta dokument.

Bridgemate

Det mesta är helt automatiskt och bör förbli så. Detta rör specifikt databasnamn och bordsnummer.

Databasnamn

En databas skapas för varje rond och segment. För att Ruter ska kunna importera laguppställningar och resultat från olika ronder och segment måste databasnamnen förbli desamma som Ruter föreslår.

Om du har skapat en databas för en rond och du av någon anledning måste skapa den igen måste du skriva över det ursprungliga databasnamnet. Om du inte gör det kommer Ruter inte hitta några laguppställningar eller resultat.

Grupper och bordsnummer

När du skapar en databas skapar Ruter ett öppet och ett slutet rum. Bridgemate-grupperna A och B används för de rummen. Bordsnumren som används är:

Öppet rum:	A1-…
Slutet rum:	B1-…

Dessa inställningar bestäms av programmet och kan inte ändras. Det betyder att när du importerar parresultat sker det i två olika fönster. Du ändrar mellan dessa två fönster i *Mata in resultat* genom att klicka på *Öppet rum* eller *Slutet rum*.

Parnummer

Parnumren som används är också förbestämda:

A1 N-S	1
A1 Ö-V	201
B1 N-S	101
B1 Ö-V	301

Parnumren är dock helt irrelevanta. Det är bordsnumret som styr vilket resultat som hör hemma var. När det blir fråga om IAF:en är det medlemsnumren som styr vilken spelare som får poäng.

Bricknummer

När du stänger förberedelserna matar du in antal brickor per rond. Detta styr vilken VP-skala som kommer att användas.

När du skapar en Bridgemate-databas får du frågan om första bricknumret. Antal brickor per rond samt första bricknumret styr vilka brickor som spelas i ronden.

Alla matcher måste spela samma brickor som alla andra matcher i varje rond och segment. När du skapar en databas tillfrågas du om den första brickan för den ronden och segmentet (som alltså gäller samtliga matcher).

Det är inte nödvändigt att använda duplicerade givar, men om du inte gör det kan du inte heller använda några givsamlingar eller någon IAF.

Diverse inställningar för parfönstret

Följande inställningar når du via *Tävlingsmeny-Egenskaper-Bridgemate* och fliken *Parfönster*:

- *Stäng parfönstret efter att Bridgemate-databasen har skapats*. Kan vara användbart om man föredrar att använda Bridgemate Control för att se vilka resultat som har matats in.
- *Beräkna IMP över fältet*. Om du väljer att inte beräkna IMP över fältet kommer inte heller några länkar till detta att visas på rapport till hemsida.
- *Använd datumscore i stället för IMP över fältet*. Detta styr helt enkelt vilken beräkningsform som används. I Sverige är IMP över fältet vanligt medan man internationellt ofta föredrar datumscore.
- *Använd färginställningar där resultat endast visas som vita och svarta rutor*. Grundinställning är att i parfönstret inte visa några detaljresultat utan mer fokusera på om ett resultat finns eller ej. Det ger tävlingsledaren ett verktyg att se hur inmatningen av resultat fortgår vid de olika borden. Om du stänger av den kommer de normala färgerna du använder vid partävling att användas även här.

Laguppställning i Bridgemate

Om du vill kan du låta spelarna mata in sina medlemsnummer i Bridgemate i början av varje rond eller segment. Detta låter dig enkelt beräkna en IAF parallellt med lagberäkningen. Dessutom kan det vara nödvändigt ifall mästarpoäng baseras på antal spelade ronder.

Bridgemate-inställningar för medlemsnummer

Det finns tre inställningar du måste ställa in för att få Bridgemate-inmatningen att fungera. Välj *Tävlingsmeny-Egenskaper…-Bridgemate*:

- Välj fliken *Bridgemate (import)* och kryssa för *Mata in medlemsnummer i Bridgemate…*
- Välj fliken *Bridgemate Control (inställningar)* och sätt *Valfri inmatning-Medlemsnummer* till *Ja*
- Sätt även *Valfri inmatning-Inmatning är obligatorisk* i samma flik till *Ja*

När du skapar databasen kommer ovanstående inställningar att låta Bridgemate fråga efter medlemsnummer och samtidigt inte acceptera OK utan någon inmatning.

Inte vid något läge kommer du att tillfrågas om att importera namn i parfönstret. Inte heller ska du göra detta manuellt. I stället ska du i lagfönstret importera laguppställning och sedan automatiskt exportera dessa till parfönstret.

Medlemsnummer eller spelarnummer

Laguppställning i Bridgemate förutsätter förstås att du använder ett medlemsregister och att spelarna vet sina medlemsnummer. Det finns dock ett alternativ ifall så inte är fallet:

Numrera spelarna i respektive spelartrupp från 1 och upp, normalt 1-6 men upp till 15 spelare tillåts i ett lag. Sedan låter du spelarna mata in sina spelarnummer i stället för medlemsnumren.

Mata in laguppställning kommer att tolka numren 1 till 15 som löpnummer inom varje lag och högre nummer som medlemsnummer.

Sedan har vi naturligtvis problemet med riktiga medlemsnummer mellan 1 och 15. Dessa måste du ge ett löpnummer i laget som de matar in i stället för sitt riktiga medlemsnummer.

Kombinera medlemsnummer och spelarnummer

Det är möjligt att kombinera de två världarna och låta somliga spelare mata in sina medlemsnummer medan andra matar in sina spelarnummer.

Detta är normalt fallet då du har ett medlemsregister där spelarna känner till sina medlemsnummer. Sedan har du ett utländskt lag där du har lagt till spelarna som plusmedlemmar och sedan givit dem spelarnummer från 1 till 6.

Medlemsregister och IMP över fältet

För att lagtävling ska fungera krävs ett medlemsregister med spelare. Skälet är att ett medlemsregister är nödvändigt för att kunna räkna IAF.

Beräkningen av IAF sker via den normala poängserien i Ruter. Det finns några specialfall som gäller för lagtävling:

- Rapporttypen *Slutresultat* innehåller nu en ny rapport som heter *IMP över fältet, scoretavlor i bordsordning*
- Rapporttypen *Poängserie* innehåller nu två nya rapporter som heter *IMP över fältet…*

Du rekommenderas att använda de rapporterna för IAF-utskrifter då de är skräddarsydda för just det.

Starta tävlingen

Tävlingsstarten sker på normalt sätt. Klicka på *Ny tävling-Lag* i *Tävlingsutforskaren*.

Framtida förbättringar: Cup kommer att göras tillgängligt på ett bättre sätt än nu.

Vinstpoäng (Victory Points)

I slutet av detta dokument hittar du en komplett tabell med de officiella WBF-VP-skalorna.

Framtida förbättringar: Du kommer att kunna skapa dina egna VP-tabeller om de officiella WBF-VP-skalorna inte duger.

Flyttschema

För närvarande är *Oändlig Howell* det enda tillgängliga flyttschemat. Skillnaden mellan detta och det normala parflyttschemat är att bord 1 svänger varje rond så att sittelaget alternerar mellan hemma- och bortalag.

Inget flyttschema är inte tillgängligt i lagtävling.

Om du vill att det lägsta bordsnumret ska vara något annat än 1 kan du klicka på *Avancerat* och ange önskat bordsnummer.

Gröna Hissen

Detta beskrivs i ett separat kapitel i slutet av detta dokument.

Board-A-Match

Detta beskrivs i ett separat kapitel i slutet av detta dokument.

Mata in lag och spelare

Välj *Tävlingsmeny-Mata in namn*. Samma fönster används för detta som för laguppställningar. Vissa alternativ är dock inte tillgängliga när du matar in lag och spelarnamn.

Det går att importera startlista om du inte vill göra det manuellt. Detta beskrivs på nästa sida.

Lägg till, redigera, flytta eller ta bort ett lag

I mitten av fönstret hittar du en lista som heter *Bord / Lag*. Här ser du bordsnummer, lagnummer och lagnamn.

Du kan lägga till lag endast om du inte har stängt förberedelserna. Efter det kan du endast redigera och flytta lag.

Varje lag har ett nummer. När du förbereder tävlingen börjar detta på 1 och går uppåt efterhand du lägger till lag. När du har stängt förberedelserna ser du lagnumren som kommer från det valda flyttschemat.

Använd knapparna *Ny* och *Redigera* för att lägga till eller ändra lag. Lagnamnen måste vara unika.

Om du vill flytta ett lag är det mer en fråga om att byta plats på två lag än att flytta ett. Du använder lagens respektive lagnummer för att byta plats. Gör så här:

- Leta reda på de två lagnumren
- Välj ett av lagen
- Klicka på *Redigera*
- Mata in det andra lagnumret i lagnummerrutan
- Klicka på *OK*

Detta byter plats på lagen och deras spelartrupper. Lagnumret är inte kopplat till laget utan till bord och väderstreck. Det gör att lagen byter nummer.

Du kan endast påverka placeringen i första ronden. Notera också att om du byter plats på två lag kommer eventuellt inmatade resultat att också byta plats (resultaten är kopplade till lagnumret, inte laget själv). Detta betyder att du endast bör flytta lag före och under första ronden.

Du kan inte ta bort lag. Detta är ekvivalent med partävling då par inte heller kan tas bort när du förbereder startlistan. I stället kan du flytta lag från högre bord till lägre. När du sedan stänger förberedelserna kommer du att mata in antal lag varvid extra förberedda bord/lag kommer att tas bort.

Lägg till eller ta bort spelare

I övre högra hörnet hittar du en lista som heter *Spelartrupp*. Du kan lägga till upp till 15 spelare i truppen. Under listan ser du knapparna *Ny* och *Ta bort*.

Klicka på *Ny* för att lägga till spelare i truppen. Detta låter dig leta efter spelare i medlemsregistret. Om spelaren inte finns i medlemsregistret måste du skapa en ny spelare för att kunna utöka truppen.

Välj en spelare och klicka på *Ta bort* om du vill ta bort en spelare från spelartruppen.

Du kan inte flytta spelare upp och ned. Om du måste flytta spelare får du helt enkelt ta bort dem och lägga till dem i rätt ordning.

Till vänster i listan finner du spelarnumren (1-15). Om du låter spelarna mata in laguppställning i Bridgemate är det dessa nummer du ska ge till spelarna så att de veta vad de ska mata in.

Om du försöker lägga till samma spelare två gånger, eller och en spelare redan finns i ett annat lag, kommer du att få en varning men du kan fortfarande bekräfta att du vill lägga till spelaren.

Lägg till spelare från laguppställning

I stället för att mata in spelare, vilket kan vara rätt så tråkigt, eller rent utav omöjligt ifall du inte vet vem som spelar i vilket lag, kan du låta spelarnas inmatade laguppställningar skapa respektive spelartrupper.

Detta betyder att efter att spelarna har matat in laguppställningen i Bridgemate kan du importera de namnen till respektive spelartrupp. Detta fungerar naturligtvis endast om medlemsnummer används. Om du vill tillåta dem att mata in spelarnummer måste du skapa spelartrupperna i förväg.

Läs mer om detta i *Mata in laguppställning* nedan.

Slumpmässig bordsplacering

Under listan *Bord / Lag* hittar du knappen *Slumpmässig bordsplacering*. Använd denna om du vill ha just det.

Du kan också få slumpmässig bordsplacering ifall du först matar in namnen och sedan stänger förberedelserna. I fönstret där du matar in antal lag finns också kryssrutan *Slumpmässig bordsplacering*.

Importera lag och spelare

Nu kan du tillverka startlistan i Excel och sedan med ett handgrepp importera den i Ruter. Formatet är mycket viktigt:

- Ett lag per rad
- Kolumnerna innehåller följande information:
  - Kolumn A: Lagnamn
  - Kolumn B: Land (kan vara tomt)
  - Kolumn C: MID1
  - Kolumn D: MID2
  - Kolumn E och så vidare till sista spelaren

Du gör så här för att importera namnen:

- Markera alla celler i Excel (uteslut eventuella rubriker)
- Välja Redigera-Kopiera (eller tryck Ctrl-C)
- Gå till Ruter och Mata in namn och klicka på Importera
- Högerklicka och välj Klistra in (eller tryck Ctrl-V)
- Klicka på OK

Lagen importeras uppifrån och ned i bordslistan. Efter slutförd import görs en grundläggande validering av att spelarna endast tillhör ett lag. Om en spelare tillhör flera lag får du frågor om vilket lag spelaren faktiskt tillhör.

Det finns ett alternativt format som kan användas om du redan i Excel vill ange lagnummer. Då använder du första kolumnen som lagnummer enligt följande:

- Ett lag per rad
- Kolumnerna innehåller följande information:
  - Kolumn A: Lagnummer
  - Kolumn B: Lagnamn
  - Kolumn C: Land (kan vara tomt)
  - Kolumn D: MID1
  - Kolumn E: MID2
  - Kolumn F och så vidare till sista spelaren

När lagen importeras kommer lagen placeras utifrån lagnumren i Excel och Ruter, och inte uppifrån och ned som i första alternativet.

Om du vill ha en startlista i Excel som går att läsa med blotta ögat finns det ett alternativt format för MID1, MID2, och så vidare. Det ser ut så här:

- MID Spelarnamn

Det gör att om du placerar MID och Spelarnamn i samma cell i Excel och har ett mellanslag mellan dem kommer Ruter att tolka första delen av cellen som ett MID och ta hand om importen på korrekt sätt.

Du kan importera plusmedlemmar precis som vilken annan medlem som helst. Det du bör tänka på är att det i Excel inte hur som helst går att mata in ett plustecken följt av ett numeriskt värde. När du trycker på Enter kommer plustecknet tas bort eftersom Excel tolkar det som ett numeriskt värde. I stället måste du mata in en apostrof först som är en instruktion till Excel att det efterföljande plustecknet ska tolkas som ren text.

Välj aktuell rond och segment

När du arbetar med Bridgemate-databaser baseras valet av databas på aktuell rond och segment. I början av tävlingen ser rubriken i *Mata in resultat* ut ungefär så här:

…	> 1 <	2	…

Aktuell rond 1 och aktuellt segment 1 markeras med tecken (> och <) såväl som färg (rött).

Klicka och välj

Om du vill välja segment 2 som aktuellt segment klickar du helt enkelt på ”2” i rubriken vilket då ger följande utseende:

…	1	> 2 <	…

Om du vill ändra aktuell rond väljer du först aktuell rond i listan till vänster och sedan klickar du på aktuellt segment i den nya ronden.

Använd Resultatmeny

Om du föredrar det kan du också använda *Resultatmeny* för att välja aktuell rond och segment. Det menyalternativet hittar du högst upp och det heter *Välj aktuell rond och segment*.

Skapa Bridgemate-databas

Välj *Tävlingsmeny-Bridgemate-Skapa databas*. Ett nytt fönster visas där du hittar aktuell rond och segment samt antal brickor per rond. Det frågar också efter den första brickan i ronden.

Ett nytt parfönster öppnas automatiskt (se nedan) efter att du har matat in första brickan. När du återvänder till lagfönstret får du frågan att importera laguppställning eller resultat beroende på dina inställningar (se *Laguppställning i Bridgemate* ovan).

Innan du fortsätter att skapa Bridgemate-databasen måste du försäkra dig om att Bridgemate Control för föregående rond och segment har stängts.

Om inte, kommer det nya parfönstret att försöka öppna Bridgemate Control igen (vilket inte är möjligt). Då kommer du att få problem och tvingas förlita dig på andra sätt att uppdatera Bridgemate (se nedan).

Öppna parfönstret

Efter att du har matat in första brickan i lagfönstret öppnas ett nytt Ruter-parfönster helt automatiskt i övre vänstra hörnet av skärmen. Följande händer:

- En partävling med två grupper (öppet och slutet rum) och endast en rond skapas
- En Bridgemate-databas skapas automatiskt av parfönstret
- Bridgemate Control öppnas automatiskt och alla Bridgemate initieras
- Parfönstret frågar efter en givsamling. Efter att du har importerat givsamlingen får du frågan om du vill börja importera resultat.

Om du matar in IMP och IAF-resultat manuellt måste du fortfarande skapa en Bridgemate-databas. Detta är enda sättet som parfönstret för aktuell rond och segment kan skapas.

För att då slippa starta Bridgemate Control kan du välja *Tävlingsmeny-Egenskaper-Bridgemate* och fliken *Bridgemate Control*. Där tar du bort krysset för *Starta Bridgemate Control automatiskt*.

Om du inte har någon givfil finns en inställning som gör att du aldrig får frågan om givsamling. Du finner den i lagfönstret via *Tävlingsmeny-Egenskaper-Bridgemate* och fliken *Givsamling*.

Spela brickor ”över brytet”

Antag att du spelar 7 ronder med 6 brickor per rond. Bricknumreringen börjar om efter 32 brickor. Nu har du ett problem i rond 6 när brickorna 31-32 samt 1-4 spelas.

Enda lösningen är att numrera brickorna 31-36 i den ronden. Det är också vad spelarna måste mata in i Bridgemate. När du senare startar rond 7 kan du mata in bricka 5 som lägsta bricknummer och låta spelarna mata in riktiga bricknummer igen.

Detta kan skapa problem i rond 6 ifall du har två givfiler, och i rond 7 ifall du endast har en. Läs mer om detta i *Importera givsamling* nedan.

Jag glömde att stänga Bridgemate Control

Om du glömde att stänga Bridgemate Control för föregående rond och segment kan det nya parfönstret inte öppna Bridgemate Control igen. Detta betyder att Bridgemate inte har uppdaterats med data för den nya ronden och segmentet. Gör följande för att lösa problemet:

BM Control	Stäng fönstret
Nytt Par	Välj *Tävlingsmeny-Bridgemate-Skapa databas*
Nytt Par	Behåll det ursprungliga databasnamnet och klicka på *Spara*
Nytt Par	Nu kommer Ruter att protestera eftersom databasen redan existerar (den skapades automatiskt innan Bridgemate Control inte kunde öppnas)
Nytt Par	Försäkra dig om, trots Ruters protester, att använda det föreslagna databasnamnet och <u>skriva över</u> den befintliga databasen

Nu ska problemen vara ur världen.

Du måste vara medveten om att du här balanserar på gränsen till undergången. Om du av misstag använder något annat än det nya parfönstret (flera parfönster kan vara öppna samtidigt) kan du råka skriva över en Bridgemate-databas som innehåller giltig data.

Spela olika brickor

Här följer en beskrivning av hur du beräknar en lagtävling med Bridgemate där brickorna inte är duplicerade. Du kan fortfarande använda Bridgemateinmatning av medlemsnummer för automatiska mästarpoäng samt Bridgemateresultat för resultatlista på Aktuell ställning.

Detta betyder att du kan ha en situation med brickorna 1-8 på bord 1, 9-16 på bord 2, och så vidare. Gör så här för att få det här att fungera:

- Välj *Tävlingsmeny-Bridgemate-Egenskaper* och välj fliken *Parfönster*. Se till att alternativet *Beräkna IMP över fältet* är inaktivt.
- Välj *Tävlingsmeny-Bridgemate-Skapa databas*.
- I stället för att mata in det första bricknumret matar du in -24 om 24 är det högsta möjliga bricknumret och -32 om 32 är det.
- Nu öppnas alla Bridgemate för hela brickintervallet, dvs 1-24 i exemplet ovan.
- En Bridgemate-databas skapas automatiskt av parfönstret.
- Spelarna matar in laguppställningen och sedan de brickor de spelar. När de är klara lämnar de Bridgemate som den är (som vid det laget vill ha att du ska mata in en ny bricka).
- Lagberäkningen, dvs val av VP-tabell, baseras på antal brickor per rond som du matade in redan när du stängde förberedelserna.
- Innan du startar nästa rond är det vitalt att du nollställer samtliga Bridgemate. Annars kan det bli problem med laguppställningen i nästa rond. I Bridgemate-Andra inställningar ovan kan du läsa om ett sätt som du automatiskt kan nollställa Bridgemate II utan att trycka på varje maskin.

Importera givsamling

Om du använder duplicerade givar kan du importera en givfil (.DUP, .BRI, .DLM, etc.) i parfönstret. Du måste importera givarna i varje parfönster (=varje rond och segment).

Om du inte har någon givfil finns en inställning som gör att du aldrig får frågan om givsamling. Du finner den i lagfönstret via *Tävlingsmeny-Egenskaper-Bridgemate* och fliken *Givsamling*.

I normalfallet har du en givfil med 32 brickor. Sedan spelar du 8 ronder om 4 brickor var. Samma givfil kommer då att importeras i var och en av de 8 ronderna.

Ifall du har fler brickor finns några specialfall som kräver viss varning.

8 ronder, 8 brickor, två givfiler

Detta är standardfallet som inte erbjuder några som helst problem att lösa. För rond 1-4 använder du den första givfilen och för 5-8 den andra.

8 ronder, 8 brickor, en givfil

Låt oss anta att givarna är numrerade 1-32 respektive 1-32 men att du endast har en givfil som innehåller samtliga 64 givar.

Det finns två möjliga lösningar för rond 5 (som börjar med fysiskt bricka 1):

- Mata in 33 som första bricknummer och låt spelarna mata in det i Bridgemate. Använd givfilen som om inget har hänt.
- Mata in 1 som första bricknummer. Nu kan inte givfilen användas i aktuellt skick. I stället måste du dela den i två delar (se nedan).

Den första lösningen fungerar för de första 7 ronderna. I rond 8, däremot, kommer du att snubbla på ett annat sött problem – Bridgemate tillåter inte bricknummer över 63.

Detta betyder att lösningen är bra upp till 7 ronder (om du spelar 56 eller 48 brickor), men sedan måste du använde den andra lösningen.

7 ronder, 6 brickor, två givfiler

Detta problem beskrivs i *Spela brickor "över brytet"* i *Skapa Bridgemate-databas* ovan. Lösningen för rond 6 (bricka 31-32 samt 1-4) är att importera båda givfilerna i parfönstret på det här sättet:

- Skapa Bridgemate-databasen
- Importera den första givfilen
- Stäng av den automatiska Bridgemate-importen
- Välj *Tävlingsmeny-Visa givsamling*
- Välj *Arkiv-Importera*
- Välj *Sist* som val av placering
- Importera den andra givfilen

Dela givfil i två (eller flera) delar

Ifall du har en givfil med brickorna 1-64 kan du behöva dela den i två delar. Egentligen går det inte att "dela" en givfil. I stället skapar du en ny givfil med brickorna 1-32 som motsvarar de ursprungliga 33-64. Gör följande:

- Öppna ett nytt Ruter-fönster
- I *Tävlingsutforskaren*, välj *Arkiv-Öppna givsamling*
- Öppna den ursprungliga givfilen
- Välj den första brickan
- Välj *Arkiv-Ta bort*
- Upprepa detta för brickorna 2-32
- Välj *Arkiv-Exportera* och spara 33-64 i en ny fil

Denna givfil kan nu importeras vid spel av den andra uppsättningen 1-32. Spelarna kan också mata in riktiga bricknummer i Bridgemate.

Nu kanske du undrar vad du gjorde för att omvandla de ursprungliga 33-64 till 1-32 eftersom fönstret fortfarande visade 33-64 efter att du hade tagit bort 1-32. Svaret är att du inte gjorde något – givfilen gjorde allt jobb.

Förklaringen är att en givfil inte innehåller några bricknummer. I stället innehåller den endast en lång lista med brickor och sedan är det upp till det importerande programmet att bestämma vilka bricknummer som faktiskt importeras.

Såsom Ruter fungerar när en givfil importeras är att första given alltid får nummer 1 och de övriga numreras stigande. Det gör att när du sparade 33-64 i en ny fil och sedan importerade dem igen blev de numrerade 1-32.

Mata in laguppställning

Välj *Tävlingsmeny-Mata in laguppställning* för att mata in eller importera laguppställningar. Ronden som används är alltid den rond och det segment du har valt i *Mata in resultat*. Du kan inte ändra rond eller segment i det här fönstret.

Detta är samma fönster som används i *Mata in namn*. Skillnaden är att du också kan använda listan *Laguppställning* i nedre högra hörnet. Det finns också några fler knappar som används för laguppställning via Bridgemate.

Laglistan ser lite annorlunda ut. Mellan lagnumret och lagnamnet finns två kolumner som visar följande typ av information:

–	Ingen laguppställning
Tom kolumn	Komplett laguppställning
1, 2 eller 3	Antal spelare i laguppställningen
x	Något fel i laguppställningen

I fallen med fel i laguppställningen kan du klicka på laget och titta i listan med laguppställningar. En eller fler spelare kommer att vara markerade med ett ”x” (se *Validering av laguppställning* nedan).

Du kan skapa laguppställningarna på två sätt – lägg till spelare manuellt eller importera medlems- eller spelarnummer från Bridgemate. Först kommer importen att beskrivas och därefter det manuella sättet.

Om du avser att använda Bridgemate för laguppställningarna måste du aktivera detta (se *Laguppställning i Bridgemate* ovan).

Validering av laguppställning

Laguppställningarna valideras på ett antal sätt och följande fel kan hittas:

- Ej komplett laguppställning. Det är färre än fyra spelare i laguppställningen.
- Dubbel spelare. Samma spelare är med två gånger i en laguppställning.
- Fel lag. En spelare i en laguppställning är med i motståndarnas spelartrupp. Detta är vanligtvis ett tecken på att spelarna sitter i fel riktning.
- Ej med i spelartruppen. En spelare i en laguppställning är inte med i spelartruppen. Det kan vara en ny spelare men det kan också vara en felaktig inmatning i Bridgemate.

Importera laguppställning

Om du har aktiverat laguppställning i Bridgemate kan du klicka på knappen *Importera* för att göra just det från den aktuella databasen.

Du kan klicka på *Importera* hur många gånger du vill. Alla ändringar visas i listorna *Bord / Lag* respektive *Laguppställning*.

Klicka på *OK* när alla laguppställningar är kompletta. Om det finns fel kommer du att få en varning innan fönstret stängs (se *Validering av laguppställning* ovan).

Lägg till spelare från laguppställning till spelartruppen

Som nämndes i *Mata in lag och spelare* går det att lägga till spelare från laguppställning till spelartrupp. Detta kräver naturligtvis att spelarna matar in sina medlemsnummer och inte sina spelarnummer.

Det finns två sätt att lägga till spelare till spelartruppen. Använd någon av följande knappar:

- *En*
- *Alla*

En kräver att du har markerat en spelare i listan *Laguppställning*. Denna spelare kommer att vara markerad med ett ”x” då den inte finns i spelartruppen (se *Validering av laguppställning* ovan).

Alla tar samtliga spelare som finns i någon laguppställning men inte i motsvarande spelartrupp och lägger till dem.

Manuella ändringar kontra Bridgemate-import

Tänk dig följande kedja av händelser:

- Importera laguppställning från Bridgemate
- Gör manuella ändringar
- Importera laguppställning från Bridgemate igen

Detta skulle kunna skapa en konflikt mellan inmatning i Bridgemate och manuell laguppställning. Den enkla regeln är att manuella ändringar har företräde och aldrig skrivs över av inmatningar i Bridgemate.

Lägg till eller ta bort laguppställning manuellt

Spelare läggs tills manuellt uppifrån och ned i listan *Laguppställning*. För hemmalag är ordningen *Nord*, *Syd*, *Öst* och *Väst* medan den för bortalag är *Öst*, *Väst*, *Nord* och *Syd*.

Du väljer helt enkelt spelare i listan *Spelartrupp* och klickar på *Lägg till* nedanför listan *Laguppställning*. Ett snabbare sätt är att dubbelklicka på spelaren i listan *Spelartrupp*.

Om du vill lägga till en spelare på en specifik position väljer du först spelaren i listan *Spelartrupp* varefter du dubbelklickar på positionen i listan *Laguppställning*.

Du tar bort en spelare från laguppställningen genom att klicka på *Ta bort* nedanför listan *Laguppställning*.

Lägg till reserv

Överst i spelartruppen ser du texten *Lägg till reserv till laguppställningen…* Se detta som en helt vanlig spelare i spelartruppen. Detta betyder att allt du kan göra ovan för vanliga spelare även gäller för reserver.

Vad som händer om du har valt reserven är att du får välja spelare från medlemsregistret innan någon spelare faktiskt läggs till i laguppställningen.

Töm laguppställning

Du kan använda knapparna *Töm* samt *Töm alla* för att tömma den aktuella laguppställningen eller samtliga laguppställningar. *Töm alla* ger dig först en varning innan allt tas bort.

Mata in resultat

Så här ser *Mata in resultat* ut vid lagtävling:

Bord	Hemma	Borta	Trpt	1	> 2 <	(3)	(4)	IMP	+/–	VP	#
1	1	2		13-21	26-0			39-21		23-7	3
2	3	4		31-9	22-18			52-27	-1-0	24-4	5
…	…	…									

Många av kolumnerna kommer aldrig att användas men de finns där så att fönstret ser likadant ut varje gång.

Trpt Transport av IMP

IMP Total IMP (summan av transport samt alla IMP-segment)

>2< Aktivt segment (se *Välj aktuell rond och segment* ovan)

(3) Parenteserna indikerar att det är ett segment som spelas som särskiljning i händelse av lika resultat

+/– Det här är kolumnen där du matar in korrigerade VP om detta behövs. Om du ger straffpoäng måste du mata in ett minustecken före straffpoängen.

VP Automatiskt beräknade vinstpoäng

Antal jämförelser när Bridgemate-resultat importeras

Mata in IMP-resultat manuellt

Så här matar du in IMP-resultat manuellt:

1 2 – 2 5 Enter

Vinstpoängen beräknas automatiskt utifrån IMP:en, den valda VP-tabellen, samt antal brickor per rond.

Använd Bridgemate

Steg-för-steg-kapitlet i början av denna dokumentation beskriver vad du ska göra och i vilken ordning. Det finns separata kapitel som beskriver stegen mer i detalj:

- Välj aktuell rond och segment
- Skapa Bridgemate-databas
- Importera givsamling
- Mata in laguppställning

När du har gått genom de stegen kan du börja importera resultat från Bridgemate.

Importera resultat

Använd kryssrutan *Bridgemate* för att importera resultat. Du kommer att se att IMP, VP och antal jämförelser kommer att ändras ju fler resultat som kommer in.

Du kan endast importera resultat i aktuell rond och segment, och den ronden måste också visas på skärmen.

Databasen väljs automatiskt och kan inte ändras. Det gör att om du måste använda parfönstret för att skapa databasen manuellt måste du använda det ursprungligen föreslagna databasnamnet.

Jag rekommenderar att du använder *Resultatmeny-Färger-Visa Bridgemate-bord i färg*. Detta kommer att ge dig en god överblick av vilka bord som spelar långsamt och vilka som är färdiga.

Ändra importerade resultat

Det är möjligt att både importera IMP-resultat och manuellt ändra dem. Däremot fungerar det så att manuellt ändrade IMP-resultat skrivs över vid nästa import.

Ett sätt du löser detta på är att göra alla ändringar i parfönstret:

- Ändra resultatet i parfönstret
- Importera resultatet i lagfönstret
- IMP och VP ska då ändras

Den andra fördelen av att ändra i parfönstret är självklart att IAF:en kommer att bli korrekt.

Ett annat sätt är att använda knappen *Redigera* i lagfönstret. Då visas ett komplett lagprotokoll med öppet och slutet rum. Via de två *Redigera*-knapparna kan du här redigera resultaten.

När du har ändrat ett resultat skrivs detta resultat till Bridgemate-databasen. Det gör att parfönstret kan importera ändringen.

Dessutom kan du lägga till resultat via *Redigera*-knapparna. Detta kan du göra om ett bord inte har matat in ett av resultaten. Även detta resultat skrivs till databasen för senare import i parfönstret. I det här fallet gäller inte den omvända riktningen.

Skriv ut lagprotokoll

Om du i lagfönstret går vägen via *Redigera* finner du också knappen *Skriv ut*. Den skriver ut ett otroligt simpelt lagprotokoll ifall spelarna behöver verifiera sina (felaktiga?) resultat.

Med tiden kommer nog bättre designade lagprotokoll även i Ruter.

Mata in domslut

Detta beskrivs i *Domslut* nedan.

Aktuell ställning

Du ska endast aktivera *Aktuell ställning* från lagfönstret. När det har aktiverats fungerar det i princip på samma sätt som vid partävling.

Just nu betyder det att du antingen kan visa löpande resultat (resultatlista och scoretavla) eller uppdatera resultaten först när samtliga matcher är färdiga. Detta motsvarar det normala beteendet i *Aktuell ställning*.

Det finns också en inställning som gör att matcher visas efterhand de blir färdigspelade. När alla matcher är färdigspelade visas resultatlistan. Om du går till inställningarna för *Aktuell ställning*, klickar på *Schema*, och väljer alternativet *Projektor. Lagtävling. Endast färdigspelade matcher* uppnår du denna effekt.

Framtida förbättringar: Slå ihop lagresultat med IAF-resultat från parfönstret till en enda *Aktuell ställning*.

Domslut

En del domslut matas in i lagfönstret och andra i parfönstret.

VP-korrigeringar

Placera markören i +/– kolumnen. Mata in VP-korrigeringar för båda lag genom att använda samma format som vid manuella IMP-resultat (se ovan).

Detta betyder att inmatningen kan se lite lustig ut beroende på att minustecknet används både för att skilja mellan korrigering för hemma- respektive bortalaget och för att indikera negativa tal. Om du ger båda lagen 1 VP avdrag ser inmatningen ut så här:

– 1 – – 1 Enter

1VP avdrag endast för bortalaget ser ut så här:

0 – – 1 Enter

Decimaler är tillåtna. 1 VP avdrag delat mellan de två lagen ser ut så här:

– 0,5 – – 0,5 Enter

Om du matar in ett positivt tal kommer det att läggas till till lagets totala VP. Det betyder att den här kolumnen kan användas både för straffpoäng och för extra VP om det skulle krävas.

Lag som spelar i samma väderstreck

Nedanstående sekvens ser till att brickor som har spelats i samma väderstreck inte jämförs i lagberäkningen medan de fortfarande inkluderas i IAF:en:

Lag — Du kan inte ändra laguppställningen så att två par från samma lag sitter till exempel Nord-Syd.

Par — Använd *Bridgemate-Redigera* för att ändra väderstreck på svängda brickor. Om alla brickor har svängts kan du klicka på det ena parnumret och mata det andra för att få samtliga brickor svängda.

Lag — Importera Bridgemate-resultat. Brickan eller brickorna som spelades i samma väderstreck kommer att exkluderas från IMP-jämförelsen men kommer fortfarande visas i antal jämförda resultat.

Lag — Ge straffpoäng till båda lagen ifall alla brickor spelades i samma väderstreck. Detta är normalt –3 VP för båda lagen ifall en 15-15-skala används.

Ifall endast några brickor spelades i samma väderstreck kan du behöva ge straffpoäng ifall det finns ett skyldigt lag.

Båda borden spelar i fel väderstreck

När båda borden spelar i fel väderstreck kommer IMP och VP att inverteras. Lösningen är att svänga väderstreck för resultaten vid båda borden i parfönstret (se *Lag som spelar i samma väderstreck* ovan).

När samtliga resultat har svängts kommer IMP och VP att vara korrekta.

Du kan inte ändra i laguppställningen. Det faktum att du svänger samtliga resultat vid båda borden betyder att både lag- och IAF-resultaten kommer att vara korrekta.

Däremot kommer laguppställningarna antagligen inte vara korrekta ifall du importerar dem från Bridgemate. Det kommer troligen att vara fyra spelare i varje lag som hör hemma i andra lagets spelartrupp. Det betyder att du redan när du importerar laguppställning från Bridgemate har möjligheten att hitta och korrigera felet.

Lag 12C1c

Detta domslut fungerar alldeles utmärkt. Mata in det som vanligt i parfönstret. Vid nästa import kommer lagfönstret att dela ut korrekt IMP för jämförelsen.

Medel +/=/– domslut

Om du ger medeldomslut kommer lagresultatet inte att påverkas. Däremot kommer IAF:en att bli korrekt. Detta betyder att du måste räkna ut och mata in en VP-korrigering manuellt.

Framtida förbättringar: Inför detta.

Andra domslut

Framtida förbättringar: Fler domslut kommer att införas, till exempel IMP-straffpoäng som endast påverkar det ena lagets IMP-total. För närvarande måste effekten av ett sådant domslut beräknas och matas in manuellt som en VP-korrigering.

Skriv ut

Alla rapporter som används för partävling fungerar också för lagtävling. Däremot är vissa mindre lämpliga än andra, till exempel scoretavlor (frekvenstabeller), som inte fyller någon funktion i lagtävling.

För att hålla saker så enkelt som möjligt krävs vissa kompromisser. En sådan är att varje gång en rapport refererar till en bricka betyder det rond när den används i lagtävling, och råkar det stå ”par” betyder det ”lag”.

Lagnamn och spelarnamn

Alla kolumner som tidigare (i partävling) användes för spelarnamn används nu för att visa lagnamn. Längst till höger finns nu en extra kolumn som visar alla spelarnamn.

Formatet för spelarnamnen är inställt så att endast efternamn syns. Orsaken är att ett lagnamn och fyra (eller fler) hela spelarnamn skulle ta upp för mycket utrymme på rapporten.

Det finns två vägar du kan gå om du vill visa förnamn eller initialer:

- Ändra inställningarna för tävlingen
- Ändra inställningarna för rapporten

Tävlingsinställningarna ändrar du via *Tävlingsmeny-Egenskaper…-Skriv ut* samt fliken *Skriv ut (layout)*.

Rapportinställningarna ändrar du genom att skapa en ny rapport, välja fliken *Namnutskrift*, klicka på knappen *Fältlista*, och sedan redigera fältet *Spelartrupp (endast lagtävling)*.

Om du inte vill skriva ut spelarnamnen kan du välja *Tävlingsmeny-Egenskaper…-Skriv ut* och ta bort krysset för *Spelartrupp*. Detta tillämpas på startlistor och slutresultat.

Ej tillgängliga rapporter

Följande rapporter fungerar för närvarande inte vid lagtävling:

- Guidekort
- Privatprotokoll

Framtida förbättringar: Kommer att fixas.

Rapportera tävling och Rapportera IAF

Du måste rapportera tävlingen både från lag- och parfönstret.

Rapportera tävling

Lagrapporteringen sker i lagfönstret:

- Välj lagfönstret
- Välj *Tävlingsmeny-Rapportera tävling*
- Kryssa för alternativen du vill rapportera
- Klicka på *OK*

Rapportera IAF

IAF:en hanteras helt och hållet från parfönstret:

- Välj parfönstret
- Välj *Tävlingsmeny-Rapportera tävling*
- Kryssa för *Hemsida* (valfritt) samt *Poängserie*
- Kryssa för *PBN* och *TXT* om du vill ha sådana rapporter
- Klicka på *OK*

Nu kan du skriva ut:

- Klicka på *Skriv ut*
- Välj *Slutresultat*
- Skriv ut *IMP över fältet, scoretavlor i bordsordning*
- Välj *Poängserie*
- Skriv ut *IMP över fältet (liggande)*

Rapporterna du skriver ut är skräddarsydda för IAF-utskrifter.

Hemsida

När du via parfönstret rapporterar IAF ska du inte ändra några filnamn. Det garanterar att filnamnen är unika för den händelse att du har en lagtävling i veckan med samma tävlingsnamn varje gång.

Ytterligare en anledning att låta filnamnen vara oförändrade är att när du via lagfönstret rapporterar lagtävlingen till hemsidan visas även länkar till IAF:en. För att det ska fungera korrekt används de föreslagna filnamnen.

Rapportera mästarpoäng

Det du måste göra för att rapportera mästarpoäng korrekt beror till viss del på vilken rapporttyp du har valt:

- Lagbarometer kräver endast en spelartrupp. Samtliga spelare får lika mycket mästarpoäng baserat på slutresultatet.
- Serier med längre matcher kräver laguppställning från varje halvlek och match. Resultatet i respektive match avgör hur många mästarpoäng som ska delas ut.

Lagbarometer

I en lagbarometer där du inte matar in line-up eller låter spelarna göra det räcker det om du matar in alla spelarna i spelartruppen. Mästarpoängen baseras endast på slutresultatet i lagtävlingen.

Om du beräknar IAF kommer du visserligen att mata in laguppställningar, men det påverkar inte de utdelade mästarpoängen.

2 halvlekar – Inmatning av IMP för varje halvlek

Om du tar in halvtidsresultat måste du också mata in laguppställning för varje halvlek. Det är fullt möjligt att en spelare spelar första halvlek och en annan andra.

Om du endast matar in laguppställningen för ena halvleken kommer endast hälften av mästarpoängen att delas ut.

2 halvlekar – Inmatning av IMP endast för slutresultatet och ingen IMP över fältet

Ibland spelas serier med två halvlekar där det alltid är samma fyra spelare som spelar i varje lag.

För att förenkla hanteringen kan du välja att när du stänger förberedelserna ange totalt antal brickor för matchen och att det endast är ett segment.

Då behöver du bara mata in total-IMP samt laguppställning en gång per match.

Gröna Hissen

Det finns ett separat dokument som beskriver Gröna Hissen. Det är skrivet ur partävlingsperspektiv, men om du tänker ”lag” fungerar det dokumentet alldeles utmärkt för en lagtävling.

Precis som vid Gröna Hissen för par startar du tävlingen via knappen *Special* i *Tävlingsutforskaren*.

Kom ihåg att nya lagronder skapas i lagfönstret. Det finns en skillnad mellan Gröna Hissen för par och lag:

Möjligheten att väderstreckssvänga udda ronder är inte tillgänglig i lagtävling. Däremot räknar Ruter hur många hemma- och bortamatcher lagen har haft och ser till att detta blir balanserat.

95%-hiss

Det finns något jag kallar 95%-hiss. Det kan användas när det är mycket korta pauser mellan ronderna samt att du inte vill ha en ronds fördröjning i tilldelningen av bordsplacering.

Den enda skillnaden mot en vanlig Gröna Hissen är att du skapar nästa ronds bordsplacering fem minuter innan rondslut. Det är något du gör manuellt via *Tävlingsmeny-Gröna Hissen-Lägg till / ta bort rond*.

Då brukar de flesta resultaten vara på plats men inte alla. Detta räcker dock normalt för att skapa en acceptabel bordsplacering för nästa rond.

Om du använde duplicerade brickor rekommenderas du börja på samma bricknummer vid båda borden i varje match. Visserligen får de då inte spela samma fysiska brickor men det gör att antal jämförelser kommer att maximeras med fem minuter kvar av ronden.

För att kunna presentera bordsplaceringen med god marginal inför nästa rond bör 95%-hiss kombineras med projektorer eller plasmaskärmar för att visa Aktuell ställning som innehåller nästa ronds bordsplacering. I dokumentet *Aktuell ställning* finns ett kapitel som beskriver hur du bäst gör inställningarna för detta.

För att undvika att nästa rond skapas automatiskt när det sista resultatet importeras bör du aktivera alternativet *Tävlingsmeny-Gröna Hissen-Använd 95%-hiss*.

Board-A-Match

Board-A-Match kan beräknas men inte inom ramarna för lagtävling. I stället öppnas en partävling och sedan används *Klubbmatch* för att utföra Board-A-Match-beräkningen.

Det finns ett separat dokument som beskriver hur du går tillväga för att räkna Board-A-Match.

HUM

Om ett lag använder HUM-system (Highly Unusual Methods) blir deras motståndare automatisk hemmalag i alla matcher så att de kan välja vilket par som ska spela mot paret med HUM-system.

Välj *Tävlingsmeny-Mata in namn*. Välj lag och klicka på Redigera. Nu finns alternativet att kryssa för om laget är ett HUM-lag.

Detta kommer att ändra bordsplaceringen i samtliga icke-spelade matcher samt i alla framtida Gröna Hissen-matcher.

Master/slave – Flera parallella lagtävlingar

Om du endast har en Bridgemate-server och vill beräkna flera parallella lagtävlingar, till exempel vid flera divisioner, ska du följa dessa instruktioner.

Terminologin kring *master/slave* är lite tveksam på svenska men så mycket bättre alternativ finns inte. Detta är grunderna:

- Skapa en *master*. Här sker Bridgemate-inställningar.
- Skapa en *slave* som enbart kommer att läsa från databasen som *master* skapar.
- *Master* och *slave* måste ha bordsnummerserier som är unika, till exempel 1-4, 5-8, 9-12, och så vidare.
- Använd *master* för att skapa databasen.
- Du är inte begränsad till en *slave* utan till varje *master* kan du koppla flera stycken.
- Du kan räkna en total IAF eller separera dem division för division.

Koppla ihop master och slave

Skapa den lagtävling som är *master*. Gör sedan följande:

- Välj *Tävlingsmeny-Egenskaper-Bridgemate*
- Välj fliken *Bridgemate (flera lagtävlingar)*
- Pricka för *Master*
- Mata in totalt antal bord för *master* och alla *slaves*. Det som refereras till är alltså antal bord i ett av rummen, dvs antal matcher.
- Klicka på *Exportera ID*
- Klicka på *OK*

Nu är inställningarna gjorda för din *master*.

Skapa sedan den lagtävling som är *slave*. När du har valt flyttschema måste du göra följande innan du helt stänger förberedelserna:

- Klicka på *Avancerat*
- Ange det första bordsnumret för din *slave*

Gör sedan följande:

- Följ instruktionerna för *master* ovan
- Pricka för *Slave*
- Klicka på *Importera ID*
- Klicka på *OK*

Om du har flera *slave*-tävlingar gör du precis som ovan för respektive *slave*. Kom ihåg att använda olika bordsnummerserier i de olika *slave*-tävlingarna.

Skapa gemensam databas

Parfönster måste skapas för både *master* och *slave*.

Välj först *master*:

- Välj *Tävlingsmeny-Bridgemate-Skapa databas* för att skapa den gemensamma databasen.
- En databas skapas med det totala antalet bord du angav i inställningarna för *master*.
- Parfönstret för *master* innehåller det antal bord som avser enbart den lagtävlingen.

Välj sedan *slave*:

- Välj *Tävlingsmeny-Bridgemate-Skapa databas* för att skapa parfönstret för *slave*.
- Parfönstret för *slave* innehåller det antal bord som avser enbart den lagtävlingen.

Handgreppet för *slave* kan synas ologiskt men tänk i termer *Skapa parfönster* snarare än *Skapa databas* så finner du en slags logik.

Fortsätt med beräkning och annat

Nu kan du fortsätta med beräkning av *master* respektive *slave*. Allt hädanefter sker i separata fönster och ingenting speciellt mer måste göras för att få saker att fungera. När du rapporterar tävling gör du det i alla fönster var för sig.

Gemensam IMP över fältet

Om du vill beräkna en gemensam IMP över fältet är handgreppen faktiskt enklare än ovan.

I steget när du kopplar ihop *master* och *slave* gör du följande för *master*:

- Välj *Tävlingsmeny-Egenskaper-Bridgemate*
- Välj fliken *Bridgemate (flera lagtävlingar)*
- Kryssa för *Gemensam IMP över fältet*
- Ange ett lämpligt namn för IAF:en
- Klicka på *OK*

Sedan behöver du inte göra mer. När du skapar databasen för *master* kommer du att se att parfönstret innehåller alla bord för båda *master* och *slave*.

Du ska inte skapa någon databas (parfönster) för *slave* eftersom alla bord som hör till *slave* nu finns i parfönstret för *master*.

Officiell WBF-vinstpoängskala (VP)

			1-5 brickor			6-8			9-10			11-12			13-14	
VP			IMP			IMP			IMP			IMP			IMP	
15	15		0	1		0	1		0	1		0	1		0	2
16	14		2	4		2	5		2	6		2	6		3	7
17	13		5	6		6	8		7	9		7	9		8	10
18	12		7	8		9	11		10	12		10	12		11	14
19	11		9	10		12	14		13	15		13	16		15	18
20	10		11	12		15	17		16	18		17	20		19	22
21	9		13	14		18	20		19	21		21	24		23	26
22	8		15	16		21	23		22	25		25	28		27	30
23	7		17	19		24	26		26	29		29	32		31	34
24	6		20	22		27	29		30	33		33	36		35	38
25	5		23	25		30	33		34	37		37	40		39	43
25	4		26	29		34	37		38	41		41	45		44	48
25	3		30	33		38	41		42	45		46	50		49	54
25	2		34	37		42	45		46	50		51	55		55	60
25	1		38	41		46	50		51	55		56	61		61	66
25	0		42			51			56			62			67	

			15-16			17-20			21-24			25-28			29-32	
VP			IMP			IMP			IMP			IMP			IMP	
15	15		0	2		0	2		0	3		0	3		0	3
16	14		3	7		3	8		4	9		4	10		4	10
17	13		8	11		9	12		10	14		11	15		11	16
18	12		12	15		13	16		15	19		16	20		17	22
19	11		16	19		17	21		20	24		21	25		23	28
20	10		20	23		22	26		25	29		26	31		29	34
21	9		24	27		27	31		30	34		32	37		35	40
22	8		28	31		32	36		35	39		38	43		41	46
23	7		32	36		37	41		40	45		44	49		47	52
24	6		37	41		42	47		46	51		50	55		53	58
25	5		42	46		48	53		52	57		56	61		59	65
25	4		47	52		54	59		58	64		62	68		66	73
25	3		53	58		60	65		65	71		69	76		74	82
25	2		59	64		66	72		72	79		77	85		83	91
25	1		65	71		73	79		80	87		86	94		92	100
25	0		72			80			88			95			101	