Paul Jones är en tävlingsform där par- och lagtävling kombineras. Idén är att tävlingen spelas i tre omgångar där alla spelare i laget spelar en omgång med alla andra.

Du är inte bunden till någon speciell beräkningsform. Det gör att du kan välja partävling, IMP över fältet, eller datumscore utan att det på något sätt påverkar övrig funktionalitet.

Alla spelare i laget spelar alla omgångar. I de normala Paul Jones-uppläggen spelar paren brickorna på olika ledd, men när resultaten jämförs sker det inte som i en lagtävling utan som i en vanlig partävling där alla resultat jämförs med alla andra.

När du beräknar en Paul Jones-tävling kan du publicera tre olika resultatlistor:

- Efter varje omgång kan du publicera ett parresultat som är baserat enbart på omgångens resultat.
- Efterhand omgångarna spelas summeras parens snitt till ett lagresultat.
- Varje spelares individuella resultat summeras och publiceras som ett individuellt resultat vid sidan om. Detta kan jämställas med IAF eller butler i lagtävling, så det individuella resultatet ska inte stjäla fokus från lagresultatet som (naturligtvis…) är det viktiga.

För att få Paul Jones att snurra kombineras flera grundfunktioner i Ruter för vilka du kan hitta separat dokumentation på Ruter-hemsidan:

- Flyttschema
- Flera omgångar
- Klubbmatch för lagtävlingen
- Poängserie för individuellt resultat

Paul Jones finns i flera skepnader. Jag har valt att fokusera på några enkla varianter som erbjuder viss automatik i hanteringen av omgångar.

Innehållsförteckning

Innehållsförteckning 1

Starta tävling 2
- Flera omgångar 2
- Mästarpoäng 2
- Poängserie 2
- Klubbmatch (=lagtävling) 2
- Antal grupper 2

Summera poäng 3

Frirond 3

Spelare och partners 3

Lagnamn 3

Flyttschema 4
- Stäng förberedelser 4
- Ångra Stäng förberedelser 4
- Barometer 4
- Flerkvällarstävling 4
- Tredje omgången i en flerkvällarstävling 5
- Ångra Stäng förberedelser i tredje omgången i en flerkvällarstävling 5

Exempel med 26 lag 6
- Stäng förberedelser för omgång 1 6
- Fortsätt med omgång 1 6
- Rapportera omgång 1 6
- Skapa omgång 2 6
- Fortsätt med omgång 2 6
- Skapa och fortsätt med omgång 3 6

Starta tävling

Tävlingen startas via knappen *Special* i *Tävlingsutforskaren*. Där ska du använda alternativet *Paul Jones-Ny lagtävling*.

Även om du har valt en lagtävling kommer tävlingen startas och beräknas som en helt vanlig partävling över flera omgångar. Fler fönster än vanligt kommer att visas.

Flera omgångar

Till skillnad från en vanlig tävling med flera omgångar är några alternativ inte tillgängliga. I övrigt fungerar *Flera omgångar* precis som vanligt.

Även om Paul Jones normalt spelas över tre omgångar kan man mycket väl tänka sig att ändra detta till två omgångar eller till och med fler omgångar än tre.

Se dokumentet *Flera omgångar* för övriga detaljer.

Mästarpoäng

Det går att dela ut mästarpoäng baserat på respektive omgångsresultat, eller på totalen över alla omgångarna. I det senare fallet är tävlingen att jämställas med en lagbarometer.

Om du väljer att dela ut mästarpoäng per omgång gäller följande:

Mästarpoäng delas ut parvis per omgång. Du ska alltså välja mästarpoängtabell utifrån hur många brickor som spelas i respektive omgång.

Om du väljer att dela ut mästarpoäng där omgångarna utgör en total tävling ska du välja en av följande tävlingsrapporttyper:

- Paul Jones. B1 (brons). Lagbarometer.
- Paul Jones. E1 (silver). Lagbarometer.

Poängserie

Poängserien som används för det individuella resultatet är helt frivillig. Den skapas dock inte automatiskt.

Om du i detta fönster klickar på *Ny* får du dock ett antal inställningar gratis:

- Automatiskt poängserienamn
- Beräkningsform = Total poäng
- Inkludera samtliga resultat

I fliken *Visa* sätts följande inställningar:

- Visa 1 decimal
- Visa inte poängen som medel
- Sortera omgångarna i stigande ordning
- Visa omgångsnummer i rubriken
- Skriv ut individuell resultatlista

Klubbmatch (=lagtävling)

Det finns separat dokumentation för klubbmatch, men den är inte riktigt relevant. Det enda du behöver veta är att *Klubbmatch* används för att summera parens resultat till ett lagtävlingsresultat.

Den enda inställningen som är tillgänglig är denna:

Beräkna parens medelvärde i respektive klubb

Antal grupper

Tävlingen spelas i två grupper. Två av spelarna sitter i grupp A och de andra två i motsatt riktning i grupp B.

Naturligtvis skulle man kunna tänka sig en tävling med flera grupper än 2 (=4, 6, 8, ...) där flera parallella Paul Jones spelas med gemensam beräkning.

Detta fungerar inte för tillfället.

Summera poäng

Det figurerar ett antal olika typer av poäng. Inställningarna i Ruter är gjorda så att de är jämförbara.

- Parresultat i respektive omgång
- Lagresultat
- Individuellt resultat

Följande exempel beskriver på ett bra sätt hur de olika poängen fungerar. A-D spelar i ett lag och K-N i ett annat.

	Omg 1	Omg 2	Omg 3	Totalt
A	100	100	110	310
B	100	120	140	360
C	80	120	110	310
D	80	100	140	320
K	105	95	120	320
L	105	115	140	360
M	85	115	120	320
N	85	95	140	320
A-D	90	(+110=) 200	(+125=) 325	
K-N	95	(+105=) 200	(+130=) 330	

Lagtävlingen (=*Klubbmatch*) är kumulativ över omgångarna. De sista två raderna (A-D och K-N) visar totala poängen för lagen efter respektive omgång. Tack var inställningen *Beräkna medelvärde* i klubbmatchen kan den poängen jämföras med omgångspoängen per par.

Kolumnen *Totalt* visar det individuella resultatet efter att du har rapporterat samtliga omgångar till poängserien. Här visas total poäng för respektive spelare vilket gör att summan kan jämföras med poängen i lagtävlingen.

Frirond

Om det är en frirond har hela laget frirond, det vill säga ett par i grupp A och ett par i grupp B har alltid frirond.

Spelare och partners

Spelarna i laget är A, B, C och D. De kommer att spela med varandra i följande fördefinierade ordning.

	Grupp A	Grupp B
Omgång 1:	A+B	C+D
Omgång 2:	A+D	B+C
Omgång 3:	A+C	D+B

Ruter kommer, vid byte mellan omgångar, automatiskt att flytta spelarna enligt ovan.

Spelarordningen ovan har ingenting med N-S eller Ö-V att göra. Det gör att om du startar i grupp A som Nord kommer du att stanna i grupp A hela tävlingen. Detsamma gäller för Öst i grupp A. Däremot kan positionerna variera mellan Nord och Öst.

Låt oss säga att du inte är nöjd med spelarförflyttningen ovan, eller att något lag ställer krav på annan spelordning. Då är mitt förslag att du matar in dem i annan ordning. Det gör att om A och C måste spela ihop i andra omgången byter du helt enkelt plats på C och D i grupp B in the first session. Då kommer den automatiska flytten att se till att rätt spelare spelar ihop i omgång 2 (och för all del även omgång 3).

Lagnamn

När du matar in namnen (eller importerar dem från Bridgemate) kommer automatiska lagnamn att skapas. Varje lagnamn består av de fyra spelarnas efternamn.

Om du vill använda andra lagnamn går detta att mata in manuellt. Gå till *Mata in namn* i grupp A. Klicka på knappen *Spelare* och välj *Laginformation*.

I kolumnen *Lag* ser du nu lagnamnen med prefixet *Auto:*. Detta prefix ser till att lagnamnet fortsätter att vara automatiskt ifall du ändrar någon spelare.

Om du för den första spelaren i laget (Nord eller Öst) matar in ett annat lagnamn, till exempel *Sverige* eller *Norge*, kommer det automatiskt att användas i stället för det automatiska lagnamnet.

Flyttschema

Du kan spela Paul Jones på två sätt:

- Barometer
- Flerkvällarstävling

I båda fallen kommer det valda flyttschemat att användas i grupp A. I grupp B används samma flyttschema fast helt speglat. Det betyder till exempel för Mitchell att Öst-Väst sitter still i grupp B medan Nord-Syd vandrar.

Stäng förberedelser

När du stänger förberedelserna behöver du endast stänga förberedelserna för grupp A.

Det sista steget i att stänga förberedelserna är att välja Stäng förberedelser för grupp B. Det alternativet ska du välja, men själva stängningen sker sedan automatiskt fast med speglat flyttschema.

Ångra Stäng förberedelser

Om du behöver ändra någonting i flyttschemat ska du välja *Tävlingsmeny-Ångra Stäng förberedelser*. Detta ska du göra för grupp A. Då följer grupp B med och allt blir korrekt.

Det är naturligtvis möjligt att ångra förberedelserna enbart för grupp B men det är inget jag rekommenderar. Den automatik som är inbyggd i Ruter ska ta hand om allt du behöver hjälp med.

Läs nedan om *Ångra Stäng förberedelser* i tredje omgången i en flerkvällarstävling. Där hittar du några mycket viktiga kommentarer.

Barometer

Här använder du en av de många varianterna av Oändlig Howell.

När du byter från en omgång till nästa kommer du att få ange startrond och startbricka i nästa omgång. Detta är väl beskrivet i dokumentet *Flera omgångar*.

Flerkvällarstävling

Här rekommenderas en kombination av Mitchell och Invävd Howell. Detta känner du säkert igen från klubbmästerskap där alla ska möta alla, något som är beskrivet på sida 152-155 i boken *Tävlingsledaren*.

Vän av ordning protesterar nu och säger att det bara leder till två omgångar. Det är i och för sig korrekt. Läs mer nedan om den tredje omgången. De första två omgångarna är precis som ett klubbmästerskap.

Det finns diverse flyttscheman som kan vara aktuella att använda (se dokumentet *Flyttschema*):

- Invävd Howell
- Invävd Howell för flera omgångar
- Göteborgsmitchell
- Boforsmitchell
- Boforsmitchell för flera omgångar

För balansens räkning bör du använda de flyttscheman som är avsedda för tävlingar över flera omgångar.

Från *Tävlingsledaren* kommer följande uttalande (som är det jag kommer att följa nedan):

Det är dock praxis att börja med Howelln.

(Jag lite svårt med ordet ”Howelln” men tyvärr finns väl inget bättre alternativ för bestämd form. Dessutom står det så i boken.)

Tredje omgången i en flerkvällarstävling

Efter två omgångar har alla par (eller de flesta) mött varandra. Vid övergången till tredje omgången kommer placeringen i lagtävlingen att styra i vilken ordning paren placeras.

I tredje omgången kommer naturligtvis alla lag att möta lag de redan har mött, men tack vare metoden för att placera lagen kommer styrkan på motståndet att vara balanserat.

Exempel: Vid 16 lag placeras lagen så här (där numren i kolumnerna N-S och Ö-V indikerar placering i lagtävlingen; i grupp B placeras paren speglat precis som i de tidigare omgångarna):

Bord	N-S	Ö-V	Bord	N-S	Ö-V
A1	1	2	A5	5	6
A2	16	15	A6	12	11
A3	4	3	A7	8	7
A4	13	14	A8	9	10

Om du är intresserad av att se den exakta placeringen för ditt bordsantal kan du skapa den tredje omgången utan att aktivera den automatiska transporten. Då kommer du att se parnummer som motsvarar placeringarna i lagtävlingen. När du senare aktiverar den automatiska transporten kommer parnumren (=placeringarna) att bytas ut mot de riktiga parnumren.

Ångra Stäng förberedelser i tredje omgången i en flerkvällarstävling

Antag att du har följt de normala instruktionerna för att skapa tredje omgången samt att du har aktiverat den automatiska transporten.

De parnummer som nu är placerade vid de olika borden har ingenting att göra med parnumren som normalt används i det valda flyttschemat. I stället är paren placerade utifrån placeringen i lagtävlingen (se exempel ovan).

Om du nu behöver ångra förberedelserna för att stänga förberedelserna med andra parametrar (annat flyttschema, färre brickor per rond, och så vidare) är det några mycket viktiga saker du måste tänka på:

- När flyttschemat väljs och förberedelserna stängs tilldelas parnummer enligt flyttschemats grundinställningar, inte enligt hur paren satt före *Ångra Stäng förberedelser*.
- När parnummer före och efter *Ångra stäng förberedelser* skiljer sig åt frågar Ruter om du vill återställa parnumren till vad de ursprungligen var, det vill säga inte enligt flyttschemats grundinställningar.
- Detta är en fråga du normalt svarar *Nej* på, men i just detta fallet måste du svara *Ja* för att säkerställa att paren fortsätter att sitta enligt placeringen i lagtävlingen.

Det är mycket viktigt att du återställer parnumren, det vill säga svarar *Ja* på de två frågorna (en gång för grupp A och en gång för grupp B).

Exempel med 26 lag

Då ganska mycket ska göras är det bästa angreppssättet att använda ett exempel. I detta exempel gäller alltså 26 lag vilket innebär två grupper med 26 par i vardera.

Starta tävlingen via *Special-Paul Jones-Ny lagtävling* i *Tävlingsutforskaren*. Ange alla parametrar som krävs.

När du kommer till fönstret *Poängserie* ska du klicka på *Ny* för att skapa poängserien som används för den individuella tävlingen. Inställningarna är korrekta från start, så du behöver bara klicka på *OK* för att spara.

Stäng förberedelser för omgång 1

När du stänger förberedelserna för grupp A ska du mata in 13 bord. Detta kommer senare att kopieras till grupp B så att grupperna är lika stora.

Mata därefter in 26 brickor och 2 brickor per rond.

Detta ger ett antal tillgängliga flyttscheman. Välj *Invävd Howell* (eftersom *Invävd Howell för flera omgångar* endast existerar för 11, 15 respektive 17 bord; se sida 153 i boken *Tävlingsledaren*).

Välj därefter att stänga förberedelserna för grupp B, något som därefter sker helt automatiskt, och nu är tävlingen igång.

Fortsätt med omgång 1

Spelarnamn ska matas in, Bridgemate ska eventuellt användas, Aktuell ställning ska eventuellt användas, och så vidare. Hur du hanterar de delarna skiljer sig inte från normala tävlingar.

För övrigt så genererar Ruter automatiska lagnamn. Du kan läsa mer om det i ett separat kapitel i början av detta dokument.

Rapportera omgång 1

När omgång 1 är färdig kan du skriva ut normala rapporter och göra normala rapporteringar till internet. Både på rapporter och på hemsida visas lagtävlingen först och under det parresultatet.

Du ska dessutom rapportera omgången till poängserie för att få fram det individuella resultatet, något du sedan skriver ut från rapporttypen *Poängserie*.

Om du gör rapporteringen till poängserie samtidigt som rapporteringen till hemsida kommer alla sidor att få länkar fram och tillbaka som gör det lättare för spelarna att hitta alla resultat.

Skapa omgång 2

När det är dags att gå över till nästa omgång väljer du *Tävlingsmeny-Flera omgångar-Skapa nästa omgång (2/3)*. Följ instruktionerna på skärmen.

Eftersom du går från en Invävd Howell till en Mitchell måste du stänga förberedelserna manuellt mellan omgång 1 och omgång 2. Orsaken är att Ruter inte vet vilken typ av Mitchell du avser att spela.

Ange återigen 13 bord, 26 brickor, 2 brickor per rond, men välj denna gång *Boforsmitchell för flera omgångar*. Om du har förberedda guidekort för vanlig Boforsmitchell kan du naturligtvis använda den då vikten av balans i tävlingen kanske inte är den största.

Fortsätt med omgång 2

Eftersom Ruter flyttar både spelare och par automatiskt bör du komma ihåg att publicera en startlista inför omgång 2. Det fungerar inte att spelarna själva får välja vem de ska spela med och i vilken grupp.

I övrigt är det ingenting som skiljer detta steg från omgång 1. Det är bara att beräkna omgång 2. Rapportera tävling precis som tidigare. Alla utskrifter sker på samma sätt som i omgång 1.

Skapa och fortsätt med omgång 3

Det är lättare att skapa omgång 3 än omgång 2. Det enda du behöver göra är att välja *Tävlingsmeny-Flera omgångar-Skapa nästa omgång (3/3)* och sedan välja att aktivera den automatiska transporten. Ruter kommer automatiskt att skapa nästa omgång och placera paren baserat på placeringen i lagtävlingen.

Kom ihåg att om du skapar omgång 3 och sedan gör en ändring i omgång 2 kommer den ändringen inte reflekteras i bordsplaceringarna utifrån placeringen i lagtävlingen. Däremot förs naturligtvis poängen i lagtävlingen vidare från omgång 2 till omgång 3.

Därefter beräknar du sista omgången och rapporterar och skriver ut precis som de tidigare omgångarna.