



Dette dokumentet tar utgangspunkt i at du benytter Bridgemate for å beregne lagturneringen. Om det ikke er tilfelle, kan IMP-resultatet også legges inn manuelt, samtidig som du legger inn spillresultatene for Butlerberegningen.

Under gjennomføringen kommer flere Ruter- og andre vinduer til å være åpne. Ett for selve lagturneringen, ett for Bridgemate, og resten er for Butlerberegning: ett vindu for hver omgang. Disse vinduene blir referert til slik:

- Lag eller Lagvindu
- Par eller Parvindu
- BM Control eller Bridgemate Control

Det kan være vanskelig å skille lag- og parvinduene fra hverandre ettersom begge er Ruter-vindu. Det finnes to måter å se hva det aktuelle vinduet er:

- Det enkleste for å se hvilket vindu som er hvilket er å se i øvre venstre hjørnet der det står "L A G ..." eller "P A R ...".
- En annen måte er å åpne *Turneringsmeny*, *Navnmeny* eller *Resultatmeny*. Øverst i disse menyene ser du hvilket vindu du befinner deg i.

Lagvinduet benyttes for grunninnstillingene for lagene, lagsammensetninger, lagresultat, samt utskrifter av disse. Dette vinduet vises normalt på midten av skjermen.

Parvinduet benyttes for å lage Bridgemate-databasen, endre spill resultater, og beregne Butler. Dette vinduet vises i øvre venstre hjørnet av skjermen.

Bridgemate Control benyttes for kommunikasjonen med Bridgemate. BM Control lagrer resultatene i databasen som lag- og parvinduet leser data fra.

Alt som hender i lagvinduet er knyttet til en spesifikk runde og halvrunde. Dette betyr at du før du lager en database må du påse at du har valgt riktig runde og halvrunde. (Se eget kapittel lengre ned)

Om det benyttes Bridgemate må alle bord spille samme spill hver runde og halvrunde. Når du lager en database blir du spurt om det første spillet for den omgangen (som altså gjelder samtlige bord). Om du ikke bruker dublerne spill kan du ignorere spillstensiler og Butler.

Noen vennlige ord på veien

Hensikten med følgende kapitel er verken å være negativ eller nedlatende. Studer følgene avsnitt et øyeblikk:



Under ingen omstendigheter vil du kunne gjennomføre en lagturnering med Bridgemate, lagberegning og Butlerberegning uten å lese nøye gjennom dette dokumentet samt gjennomføre flere tester før du arrangerer en reell turnering.

Jeg er på langt nær sikker på at ovenstående avsnitt er pedagogisk korrekt, men jeg foretrekker å skremme eller provosere deg om det kan få deg til å gå nøye gjennom dokumentet.

Da får det være nok pekepinner. Jeg håper du vil fortsette å lese uten å være altfor provosert.

I en lagturnering er det mye å holde rede på, så selv om du har kunnskaper om parturnering. Så om du forsøker å bruke kun disse samt å gjette deg fram, vil du mest sannsynlig mislykkes

Årsaken til at jeg benytter så kraftige ord er fire års erfaring fra et program som heter *Magic Team* som ledet frem til lagfunksjonen i Ruter. Mange turneringsledere har benyttet det programmet og mislykkes på et eller annet vis ettersom det er mye du må passe på i en lagturnering. Noen har lyktes og de har alle respektert dokumentasjonen.

Kunne det være slik at programmets kvalitet er så lav at det helt enkelt er et dårlig program?

Naturligvis kan det være tilfelle, men om du leser steg-for-steg-kapitlet kommer du til å innse at det er en *million* ting å ta hensyn til. Uten tanke på programmets kvalitet (starte Bridgemate, stoppe Bridgemate, importere lagoppstilling, beregne Butler, rapportere turnering, etc.), for ikke å glemme at rekkefølgen på alle disse også skal tas hensyn til.

Jag kan helt enkelt ikke liste opp hvilke steg som kan tas bort fra steg-for-steg-listen. Om steg ikke kan tas bort kan grunnkonseptet ikke gjøres enklere. Om de ikke kan gjøres enklere spiller det ingen rolle om programmet er vanskelig eller enkelt å benytte.



Det finnes mange steder hvor du kan trække feil. Var nøyaktig og forsiktig når du beregner en lagturnering. Tro ikke at du kan gjennomføre en turnering uten å teste ting først.



Innholdsfortegnelse

Noen vennlige ord på veien	1
innholdsfortegnelse	2
Steg for steg	3
Starte turneringen	3
Når runden er over	3
Avslutte aktuell runde	3
Lage ny runde (Kun Monrad)	3
Starte ny runde	3
5-10 minutter inn i den nye runden	3
Butler for foregående runde	3
Endre et resultat i den aktuelle runden	4
Endre et resultat i en gammel runde	4
Straffepoeng	4
Lag som spiller i samme retning	4
Endre dom	4
Bridgemate	5
Databasenavn	5
Puljer og bordnummer	5
Parnummer	5
Mappenummer	5
Diverse innstillinger for parvinduet	5
Lagoppsettning i Bridgemate	6
Bridgemate-innstillinger for medlemsnummer	6
Medlemsregister og Butler	7
Starte turneringen	7
Vinnerpoeng (Victory Points)	7
Flytteskjema	7
Monrad	7
Board-A-Match	7
Importere lag og spillere	8
Legg inn lag og spillere	9
Legg til, rediger, flytt eller ta bort et lag	9
Legg til eller fjern spillere	9
Legg til spillere fra lagsammensetningen	9
Tilfeldig bordplassering	9
Velg aktuell runde og omgang	10
Klikk og velg	10
Bruk av Resultatmeny	10
Lage Bridgematedatabase	10
Åpne parvinduet	10
Spillseriebrudd	11
Jeg glemte å avslutte Bridgemate Control	11
Spille forskjellige mapper	11
Importere kortfordelinger	12
8 runder, 8 spill, to kortfiler	12
8 runder, 8 spill, én kortfil	12
7 runder, 6 spill, to kortfiler	12
Dele kortfil i to (eller flere) deler	12

Innholdsfortegnelse

Legge inn lagoppstilling	13
Godkjenning av lagsammensetning	13
Importer lagsammensetning	13
Legg til spiller fra lagsammensetning til spillrtrøppen	13
Manuelle endringer versus Bridgemateimport	13
Legg til eller ta bort lagsammensetning manuelt	14
Legg til reserve	14
Slett lagsammensetning	14
Registrer resultat	15
Legg inn IMP-resultat manuelt	15
Bruk av Bridgemate	15
Importer resultat	15
Endre importerte resultat	16
Skriv ut lagprotokoll	16
Legg inn dom	16
Prosjektør	16
Dom	17
VP-korrigeringer	17
Lag som spiller i samme retning	17
Begge bordene sitter i feil retning	17
Lov 12C1c	18
Middels +/- dom	18
Andre dommer	18
Skriv ut	18
Lagnavn og spillernavn	18
Utilgjengelige rapporter	18
Rapporter turnering og Rapporter Butler	19
Rapporter turnering	19
Rapporter Butler	19
Hjemmeside	19
Rapporter mesterpoeng	19
Lagbarometer	19
2 halvrunder – Registrering av IMP for hver halvrunder	19
2 halvrunder – Registrering av IMP for sluttresultatet og ingen Butlerutregning	19
Monrad	20
95 % -Monrad	20
Board-A-Match	20
HUM	20
Master/slave – Flere parallelle lagturneringer	21
Koble sammen master og slave	21
Lage felles database	21
Fortsett med beregning og annet	21
Felles Butler	21
Offisiell WBF-vinnerpoengskala (VP)	22



Steg-for-steg

Disse instruksjonene beskriver ikke hvordan du gjennomfører ulike steg. I stedet ligger fokus på å beskrive hva du skal gjøre og når det skal gjøres. Det burde gi deg en generell oppfatning om hva som kreves for å gjennomføre en lagturnering med Bridgemate.

Det antas at du lar spillerne registrere sine medlemsnummer på Bridgematen i begynnelsen av hver runde/halvrunde.

Lag/Par i venstre kolonne forteller hvilket vindu handlingen skal gjennomføres i.

Starte turneringen

Lag Start turneringen og gjør alle innstillinger

Lag Register lag og spillere. Noter at spillere ikke er absolutt nødvendig da det er mulig å importere spillerne fra Bridgemate-lags sammensetningen.

Nå er det på tide å starte Bridgemate for første gang. Følg instruksjonene i *Starte ny runde* nedenfor.

Når runden er over

Det eneste som er svært viktig når runden er avsluttet er å aktivere Bridgematen for neste runde. Dette er oppdelt i to deler:

- Avslutte aktuell runde
- Starte ny runde

Avslutte aktuell runde

Par Verifiser at alle resultatene er importert

BM Avslutt dette vinduet. Dette skal skje automatisk om samtlige Bridgemate er logget ut.

Lag Slå av Bridgemate-importen

Lage ny runde (kun i Monrad)

Lag Lag neste runde via *Legg til / Fjern runde*

Du må gjøre dette manuelt, i motsetning til en parturnering, ettersom vinduet *Legg til / Fjern runde* ikke vises automatisk når alle resultatene er importert.

Starte ny rund

Lag Velg runde og halvrunde.

Lag Velg *Lag database* for å starte neste runde/halvrunde. Dette Åpner automatisk et nytt parvindu.

Par Databasen opprettes automatisk og Bridgemate Control åpnes

Par Importer kortfil

Par Importer resultat og evt. Navn

5-10 minutter ut i den nye runden

Nå skal du importere lagsammensetningen og korrigere evt. feil og påbegynne importen av Bridgemate-resultater.

Lag Importer spillere og rett feil

Lag Importer resultat

Butler for forrige runde

Når du føler for det kan du rapportere Butleren for forrige runde. Det skjer på samme måte som du rapporterer poengserie i hvilken som helst parturnering (som er Ruterbenevnelsen for Butler). Les mer om dette i *Medlemsregister og Butler* lenger ned.

**Endre et resultat i den aktuelle runden**

Dersom du må endre et resultat i den aktuelle runden anbefales du å gjøre endringen i Bridgemate (via TL-menyen). Du kan også gjøre det i parvinduet:

- Par Gjør endringen på samme måte som du normalt endrer resultat (knappen *Redigere* under avkryssingsboksen *Bridgemate*)
- Lag Ved neste Bridgemateimport kommer lagresultatet til å oppdateres

Endre et resultat i en tidligere runde

Er det nødvendig å endre et resultat i en gammel runde må du gjøre flere ting:

- Par Starte et nytt Rutervindu og åpne runden som skal korrigeres. Det er mulig vinduet er åpent allerede.
- Par Gjør endringen på samme måte som du normalt endrer resultat (knappen *Redigere* under avkryssingsboksen *Bridgemate*)
- Lag Velg runden og halvrunder du skal korrigere.
- Lag Start Bridgemateimporten. Lagresultatet vil bli oppdatert.
- Lag Endre tilbake til aktuell runde
- Par Rapportert Butler på nytt for den korrigerede runden

Straffepoeng

Straffepoeng (eller mer korrekt VP-korrigerings) registreres i lagvinduet:

- Lag Benytt kolonnen +/- til å legge inn VP-korrigerings. Korrigeringen *legges til* de totale poengene, så et positivt tall gir mer poeng og et negativt mindre.

Les mer om dette i *Dom* på slutten av dette dokumentet.

Lag som spiller i samme retning

Les mer om dette i *Dom* på slutten av dette dokumentet.

Andre dommer

Les mer om dette i *Dom* på slutten av dette dokumentet.



Bridgemate

Det meste er helt automatisk og bør forbli slik. Dette berører databasenavn og bordnummer.

Databasenavn

En database lages for hver runde/omgang. For at Ruter skal kunne importere lagsammensetninger og resultat fra ulike runder/omganger må databasenavnet forbli det samme som Ruter foreslår.

Om du har laget en database for en runde og du av en eller annen grunn må lage den på nytt, må du skrive over den opprinnelige filen. Om du ikke gjør det kommer Ruter ikke til å finne noen lagsammensetninger eller resultater.

Puljer og bordnummer

Når du lager en database lager Ruter et åpent og et lukket rom. Bridgemate-puljene A og B benyttes for rommene. Bordnumrene som benyttes er:

Åpent rom: A1-...
Lukket rom: B1-...

Disse innstillingene bestemmes av programmet og kan ikke endres. Det betyr at når du importerer parresultatet skjer det i to ulike vindu. Du endrer mellom disse i *Registrere resultat* Ved å klikke på *Åpent rom* eller *Lukket rom*.

Parnummer

Parnumrene som benyttes er også forhåndsbestemt:

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

Parnumrene er dog helt irrelevante. Det er bordnummeret som styrer hvor resultatene hører hjemme. Når det gjelder Butleren er det medlemsnummeret som styrer hvilke spillere som får poeng.

Mappenummer

Når du lukker forberedelsene legger du inn antall spill per runde. Dette avgjør hvilken VP-skala som benyttes.

Når du lager en Bridgematedatabase får du spørsmål om første mappenummer. Antall spill per runde samt første mappenummer styrer hvilke spill som spilles i runden.

Alle kamper må spille samme spill som alle andre kamper i hver runde og omgang. Når du lager en database får du spørsmål om det første spillet for den runden og omgangen (som altså gjelder samtlige kamper).

Det er ikke nødvendig å benytte dublerne spill, men om du ikke gjør det kan du heller ikke benytte kortfiler eller beregne Butler.

Diverse innstillinger for parvinduet

Følgende innstillinger når du via *Turneringsmeny-Egenskaper-Bridgemate* og fanen *Parvindu*:

- *Lukk parvinduet etter at Bridgemate-databasen er laget.* Kan være nyttig om man foretrekker å benytte Bridgemate Control for å se hvilke resultater som er registrert.
- *Beregne Butler.* Om du velger å ikke beregne Butler kommer heller ikke noen lenker til denne å vises på rapporter til hjemmeside.
- *Bruk Butlerscore i stedet for Imp over feltet.* Dette styrer helt enkelt hvilken beregningsform som anvendes. Denne er ktivert som standard. I Sverige er IMP over feltet (IAF) vanlig å benytte fremfor Butlerberegning.
- *Benytt fargeinnstillinger der resultat kun vises som hvite og svarte ruter.* Grunninnstillingen er at parvinduet ikke viser noen resultater utover å vise om et resultat er lagt inn eller ikke. Det gir turneringslederen et verktøy for å se hvilke spill som er fullført ved de forskjellige bordene. Om du stenger av den kommer de normale fargene du kjenner fra parturning til å bli benyttet også her.



Lagsammensetning i Bridgemate

Om du vil, kan du la spillerne taste inn sine medlemsnummer i Bridgemate i begynnelsen av hver runde eller omgang. Dette lar deg enkelt beregne Butleren parallelt med lagberegningen. Dessuten kan det være nødvendig i tilfelle mesterpoeng baseres på antall spilte runder eller på tapte/vunne kamper.

Bridgemateinnstillinger for medlemsnummer

Det finnes tre innstillinger du må stille inn for å få Bridgemateinntastingen til å fungere. Velg *Turneringsmeny-Egenskaper... -Bridgemate:*

- Velg fanen *Bridgemate (import)* og kryss av for *Legg inn medlemsnummer i Bridgemate...*
- Velg fanen *Bridgemate Control (innstillinger)* og sett *Valgfri inntasting-Medlemsnummer* til *Ja*
- Sett også *Valgfri inntasting-inntasting av medlemsnummer er obligatorisk* til *Ja*

Når du lager databasen vil ovenstående innstillinger be Bridgemate om å spørre etter medlemsnummer og samtidig ikke akseptere OK uten noen inntasting. (0 kan fortsatt legges inn)



Du kommer ikke ved noen tilfeller til å bli spurt om å importere navn i parvinduet. Ikke skal du gjøre det manuelt heller. I stedet skal du i lagvinduet importere lagsammensetning og disse vil deretter bli eksportert automatisk til parvinduet.

Medlemsnummer eller spillernummer

Lagoppstilling i Bridgemate forutsetter logisk nok at du benytter et medlemsregister og at spillerne kan sine medlemsnumre. Det finnes imidlertid et alternativ om dette ikke er tilfelle.

Når du registerer spillere på et lag vil alle få et internt spillernummer på laget. Normalt er dette 1-4, men nummer opp til 15 godtas. Disse kan også brukes kombinert med medlemsnummer.



Medlemsregister og Butlerberegning

For at en lagturnering skal kunne fungere kreves et medlemsregister med spillere. Likeså er et medlemsregister nødvendig for å kunne beregne Butler.

Beregningen av Butlerscore skjer ved gjennom poengseriefunksjonen i Ruter. Det finnes noen spesialtilfeller som gjelder lagturneringer:

- Rapporttypen *Sluttresultat* inneholder nå en ny rapport som heter *Butler, spillstensiler i bordrekkefølge*
- Rapporttypen *Poengserie* inneholder nå to nye rapporter som heter Butler...

Du anbefales å bruke disse rapportene for Butler-utskrifter da de er skreddersydde for nettopp det.

Start turneringen

Turneringen startes på normalt måte. Klikk på *Ny turnering-Lag* i Turneringsutforskeren.

Framtidige forbedringer: Cup kommer til å bli tilgjengelig på en bedre måte enn per i dag.

Vinnerpoeng (Victory Points)

I slutten av dette dokumentet finner du en komplett tabell med de offisielle WBF-VP-skalaene.

Framtidige forbedringer: Du vil få mulighetene til å lage egne VP-tabeller om du ønsker et alternativ til de vanlige WBF-VP-skalaene.

Flytteskjema

Per i dag er *Uendelig Howell* det eneste tilgjengelige flytteskjemaet. Forskjellen mellom dette og det normale flytteskjemaet for parturnering er at bord 1 svinger i hver runde for at sittelaget skal veksle mellom å være hjemme- og bortelag.

Ikke flytteskjema er ikke tilgjengelig i lagturnering.

Om du vil at det laveste bordnummeret skal være noe annet enn 1 kan du klikke på *Avansert* og angi ønsket bordnummer.

Monrad

Dette beskrives i et eget kapittel i slutten av dette dokumentet.

Board-A-Match

Dette beskrives i et eget kapittel i slutten av dette dokumentet



Registrer lag og spillere

Velg *Turneringsmeny- Legg inn navn*. Dette vinduet brukes både til dette og til lagsammensetninger. Visse alternativer er dog ikke tilgjengelig når du registrerer lag- og spillernavn.

Legg til, rediger, flytt eller ta bort et lag

I Midten av vinduet finner du en liste som heter *Bord / Lag*. Her ser du bordnummer, lagnummer og lagnavn.

Du kan legge til lag kun frem til du lukker forberedelsene. Etter det kan du bare redigere og flytte lag.

Hvert lag har et nummer. Når du forbereder turneringen begynner dette på 1 og går oppover etter hvert som du legger til lag. Når du har lukket forberedelsene ser du lagnumrene som kommer fra det valgte flytteskjemaet.

Benytt knappene *Ny* og *Rediger* for å legge til eller endre lag. Lagnavnene må være unike.

Om du vil flytte et lag er det mer et spørsmål om å bytte plass på to lag enn å flytte ett. Du bruker lagenes respektive lagnummer for å bytte plass. Gjør som følger:

- Gjør rede for de to lagnumrene
- Velg ett av lagene
- Klikk på *Rediger*
- legg inn det andre lagnummeret i lagnummerruten
- Klikk på *OK*

Dette bytter plass på lagene og deres spillertropper. Lagnummeret er ikke knyttet til laget, men til bord og retning. Det gjør at lagene bytter nummer.

Du kan kun påvirke plasseringen i den første runden. Noter også at om du bytter plass på to lag kommer eventuelt innlagte resultat også til å bytte plass (resultatene er koblet til lagnummeret, ikke laget selv). Dette betyr at du kun bør flytte lag før og under første runde.

Du kan ikke fjerne et lag. Dette er likt som i parturnering hvor du heller ikke kan fjerne par mens du forbereder startlisten. I stedet kan du flytte lag fra høyere til lavere bord. Når du senere lukker forberedelsene, legger du inn antall lag, og overflødige lag blir borte.

Legg til eller ta bort spillere

I øvre høyre hjørne finner du en liste som heter *Lagsammensetning*. Du kan legge til opp til 15 spillere i troppen. Under listen ser du knappene *Ny* og *Ta bort*.

Klikk på *Ny* for å legge til spillere i troppen. Dette lar deg søke etter spillere i medlemsregisteret. Om spilleren ikke finnes i medlemsregistret må du registrere en ny spiller i databasen for å kunne utvide troppen.

Velg en spiller og klikk på *Slett* om du vil fjerne en spiller fra laget.

Du kan ikke flytte spillere opp og ned. Om du må flytte spillere må du helt enkelt slette dem og legge dem til på nytt i rett rekkefølge.

Til venstre i listen finner du spillernumrene (1-15). Om spillerne skal registrere medlemsnummer på Bridgemate er det også mulig å benytte disse.

Om du forsøker å legge til samme spiller flere ganger, eller en spiller allerede finnes i på et annet lag, vil du få en advarsel, men du kan likevel bekrefte at du vil legge til spilleren.

Legg til spillere fra Bridgemate

I stedet for å registrere spillerne manuelt, noe som kan være både mye jobb, eller rett og slett umulig dersom du ikke vet hvem som spiller på hvilket lag, kan du benytte medlemsnumrene tastet inn på Bridgemate til å danne lagsammensetningene.

Les mer om dette i *Legg inn lagoppstilling* lengre ned.

Trekk startliste.

Under listen *Bord / Lag* finner du knappen *Trekk startliste*. Bruk denne om du vil ha tilfeldig bordplassering.

Du kan også få tilfeldig bordplassering om du først registrerer spillerne og deretter lukker forberedelsene. I vinduet hvor du legger inn antall lag finnes også avkryssingsboksen *Trekk startliste*.



Importere lag og spillere

Nå kan du lage startliste i Excel og deretter enkelt importere denne i Ruter. Formatet er her viktig:

- Ett lag per rad
- Kolonnene inneholder følgende informasjon:
 - Kolonne A: Lagnamn
 - Kolonne B: Land (kan være tom)
 - Kolonne C: Medlemsnummer1
 - Kolonne D: Medlemsnummer2
 - Kolonne E og så videre til siste spiller

Du gjør som følger for å importere navnene:

- Marker alle celler i Excel (uten eventuelle rubrikker)
- Velg Rediger-Kopier (eller trykk Ctrl-C)
- Gå til Ruter og Legg inn navn og klikk på Importer
- Trykk Ctrl-V
- Klikk på OK

Lagene importeres ovenfra og ned i bordlisten. Etter avsluttet import gjøres en kontroll på at spillerne kun tilhører ett lag. Om én spiller tilhører flere lag får du spørsmål om hvor han hører hjemme.

Du har også mulighet til å nummere lagnavnene i Excel skriv i såfall inn alle lagnavn i kolonne A og forskyv resten.



Velg aktuell runde og omgang

Når du arbeider med Bridgematedatabaser baseres valget av database på aktuell runde og omgang. I begynnelsen av turneringen ser rubrikken i *Registrere resultat* ut som dette:

...	> 1 <	2	...
-----	-------	---	-----

Aktuell runde 1 og aktuell omgang 1 (første halvrunde) markeres med tegn (> og <) samt med farge (rødt).

Klikk og velg

Om du vil velge 2. omgang (2. halvrunde) som aktuell omgang klikker du helt enkelt på "2" i rubrikken hvilket gir følgende utseende:

...	1	> 2 <	...
-----	---	-------	-----

Om du vil endre aktuell runde velger du først aktuell runde i listen til venstre og deretter klikker du på omgangen i den nye runden.

Bruk Resultatmeny

Om du foretrekker det kan du også benytte *Resultatmeny* for å velge aktuell runde og omgang. Dette alternativet finner du på toppen, og det heter *Velg aktuell runde og omgang*.

Opprett Bridgematedatabase

Velg *Turneringsmeny-Bridgemate-Lag database*. Et nytt vindu vises hvor du finner aktuell runde og omgang samt antall spill per runde. Du får også spørsmål om første spill i runden.

Et nytt parvindu åpnes automatisk (se nedenfor) etter at du har bekreftet første spill. Når du går tilbake til lagvinduet får du spørsmål om du vil importere lagsammensetning eller resultat utifra dine innstillinger (se *Lagsammensetning i Bridgemate* ovenfor).

Før du lager Bridgematedatabasen må du forsikre deg om at Bridgemate Control for foregående omgang er avsluttet.



Ellers kommer det nye parvinduet å forsøke å åpne Bridgemate Control igjen (Noe som ikke er mulig). Da vil det oppstå et problem som tvinger deg til å oppdatere Bridgemate på et annet vis. (se nedenfor).

Åpne parvinduet

Etter at du har valgt første spill i lagvinduet åpnes et nytt Ruterparvindu helt automatisk i øvre venstre hjørnet av skjermen. Følgende skjer:

- En parturnering med to puljer (åpent og lukket rom) med kun én runde lages.
- En Bridgematedatabase lages automatisk av parvinduet.
- Bridgemate Control åpnes automatisk og alle Bridgemater initieres
- Parvinduet spør etter en kortfil. Etter at du har importert kortfordelingen får du spørsmål om du vil importere resultat.

Om du registrerer IMP og Butlerresultater manuelt må du likevel opprette en Bridgematedatabase. Dette er eneste måte som parvinduet for aktuell runde og omgang kan opprettes.

For da å slippe å starte Bridgemate Control kan du velge *Turneringssmeny-Egenskaper-Bridgemate* og vinduet *Bridgemate Control*. Der tar du bort krysset for *Start Bridgemate Control automatisk*.

Om du ikke har noen kortfil finnes en innstilling som gjør at du aldri får spørsmål om dette. Du finner den i lagvinduet via *Turneringsmeny-Egenskaper-Bridgemate* og fanen kortfil.



Spill-/mappennummer ved spillseriebrudd.

Anta at du spiller 7 runder med 6 spill per runde. Spillnummereringen begynner på nytt etter 32 spill. Nå har du et problem i runde 6 når mappene 31-32 samt 1-4 benyttes.

Eneste løsning er å nummerere mappene 31-36 i den runden. Dette er også det spillerne må legg inn på Bridgemate. Når du senere starter runde 7 kan du legge inn mappe 5 som laveste mappennummer og la spillerne legge inn riktige nummer igjen.

Dette kan skape et problem i runde 6 i tilfelle du har to kortfiler, evt i runde 7 om du bare har én. Les mer om dette i *Importer kortfordelinger* lengre ned.

Jeg glemte å avslutte Bridgemate Control

Om du glemte å avslutte Bridgemate Control for forrige runde eller omgang kan det nye parvinduet ikke åpne Bridgemate Control igjen. Dette betyr at Bridgemate ikke er oppdatert med data for den nye runden. Gjør følgende for å løse problemet:

BM lukk vinduet
Control

Nytt Velg *Turneringsmeny-Bridgemate-Lag*
Par *database*

Nytt Behold det foreslåtte databasenavnet og
Par trykk på *Lagre*.

Nytt Nå kommer Ruter til å protestere ettersom
Par databasen allerede eksisterer (den ble laget automatisk før meldingen om at Bridgemate Control ikke kunne åpnes dukket opp.)

Nytt Forikre deg om, tross Ruters protester, at du
Par benytter det foreslåtte databasenavnet og skriver over den eksisterende databasen

Nå skal problemene være ute av verden.



Du må være klar over at du her balanserer på kanten av stupet. Om du ved en feil benytter noe annet enn det nye parvinduet (flere parvindu kan være åpne samtidig) kan du risikere å skrive over en Bridgematedatabase som inneholder data fra en tidligere runde.

Spill forskjellige spill

Her er en forklaring på hvordan du bergner en lagturnering med Bridgemate hvor du ikke har dublerne kort. Du kan fremdeles bruke Bridgemate for inntasting av medlemsnummer for automatiske mesterpoeng samt Bridgemateresultater for resultatliste på Prosjektør.

Dette betyr at du kan ha en situasjon med spillene 1-8 på bord 1, 9-16 på bord 2, og så videre. Gjør som følger for å få dette til å fungere:

- Velg *Turneringsmeny-Bridgemate-Egenskaper* og velg fanen *Parvindu*. kontroller at alternativet *Beregne IMP over feltet automatisk* er inaktivt.
- Velg *Turneringsmeny-Bridgemate-Lag database*.
- I stedet for å legge inn det første spillnummeret legger du inn -24 hvis 24 er det høyeste mulige spillnummeret og -32 om 32 er det.
- Nå åpnes alle Bridgemate for hele spillintervallet, dvs 1-24 i eksemplet over.
- En Bridgematedatabase lages automatisk av parvinduet.
- Spillerne legger inn lagoppstillingen og så de spill de spiller. Når de er ferdige forlater de Bridgemate som den er (som da vil være at du skal legge inn et nytt spill).
- Lagberegningen, dvs valg av VP-tabell, baseres på antall spill per runde som du la inn allerede da du lukket forberedelsene.
- Innen du starter neste runde er det vitalt at du nullstiller samtlige Bridgemate. Ellers kan det bli problem med lagoppstillingen i neste runde. I Bridgemate-Andre innstillinger ovenfor kan du lesa om en måte for automatisk å nullstille Bridgemate II uten å trykke på hver maskin.



Importer kortfordelinger

Om du benytter dublerede spill kan du importere kortfilene (Ruter kan importere .DUP, .BRI, .DLM, .DGE og .PBN) i parvinduet. Du må importere filen i alle parvinduene (=hver runde og omgang).

Om du ikke har noen kortfiler finnes en innstilling som gjør at du aldri får spørsmål om kortfiler. Du finner den i lagvinduet via *Turneringsmeny-Egenskaper-Bridgemate* og fanen kortfil.

Normalt har du en kortfil med 32 spill. Siden spiller du 8 runder med 4 spill i hver. Samme kortfil kommer da til å bli importert i hver runde.

Om du har flere spill finnes noen spesialtilfeller som krever en viss advarsel.

8 runder, 8 spill, to kortfiler

Dette er standardtilfellet som ikke byr på noen problemer å løse. For runde 1-4 bruker du den første filen og for 5-8 den andre.

8 runder, 8 spill, én fil

La oss anta at mappene er nummererte 1-32 og 1-32 men at du kun har en fil som inneholder samtlige 64 spill.

Det finns to mulige løsninger for runde 5 (som begynner med den fysiske mappen 1):

- Legg inn 33 som første spillnummer og la spillerne legge dette inn i Bridgemate. Bruk kortfilen som om ingenting har hendt.
- Legg inn 1 som første spillnummer. Nå kan ikke kortfilenfilen benyttes i nåværende form. I stedet må du dele den i to deler (se nedenfor).

Den første løsningen fungerer for de første 7 rundene. I runde 8 vil du derimot støte på et annet problem – Bridgemate tillater ikke spillnummer over 63.



Detta betyr at løsningen er bra med inntil 7 runder (om du spiller 56 eller 48 spill), men deretter må du benytte den andre varianten.

7 runder, 6 spill, to kortfiler

Dette problemet beskrives i *Spill-/mappenummer ved spillseriebrudd* i *Opprett Bridgematedatabase* ovenfor. Løsningen for runde 6 (mappnummer 31-32 samt 1-4) er å importere begge kortfilene i parvinduet på denne måten:

- Opprett Bridgematedatabasen
- Importer den første kortfilen
- Slå av av den automatiske Bridgemateimporten
- Velg *Turneringsmeny-Vis kortfordelinger*
- Velg *Arkiv-Importer*
- Velg *Sist* som valg av plassering
- Importer den andre kortfilen

Del kortfil i to (eller flere) deler

I tilfelle du har en kortfil med spillene 1-64 vil du måtte dele den i to deler. Egentlig går det ikke "å dele opp" en fil. I stedet lager du en ny fil med spillene 1-32 som tilsvarende de opprinnelige 33-64. Gjør følgende:

- Åpne et nytt Rutervindu
- I *Turneringsutforskeren*, velg *Arkiv-åpne kortfil*
- Åpne den opprinnelige kortfilen
- Velg mappenummer 33
- Velg *Arkiv-slett alle spill før dette*
- Velg *Arkiv-Ekporter* og lagre 33-64 i en ny fil

Denne kortfilen kan nå importeres ved spill av den andre sekvensen av 1-32. Spillerne vil da taste inn defaktiske mappenumrene på Bridgemate.

Du lurer kanskje på hva du gjorde for "å forvandle" de opprinnelige 33-64 til 1-32 ettersom vinduet fortsatt viste 33-64 etter at du hadde tatt bort 1-32. Svaret er at du ikke gjorde noe – kortfilen gjorde hele jobben.

Forklaringen er at en kortfil ikke inneholder noen spillnummer, den inneholder kun en lang liste med spill og deretter er det opp til det importerende programmet å bestemme hvilke spillnummer som faktisk importeres.

Ruter fungerer på den måten at når en kortfil importeres får det første spillet alltid nummer 1 og deretter fortsetter det stigende. Det gjør at da du lagret 33-64 i en ny fil og deretter importerte dem igjen ble de nummerert 1-32.



Legg inn lagoppstilling

Velg *Turneringsmeny-Legg inn lagoppstilling* for å legge inn eller importere lagoppstillinger. Runden som benyttes er alltid den runden og den omgangen du har valgt i *registrer resultat*. Du kan ikke endre runde eller omgang i dette vinduet.

Dette er det samme vinduet som benyttes i *Legg inn navn*. Forskjellen er at du også kan bruke listen *Lagoppstilling* i nedre høyre hjørne. Det finnes også noen flere knapper som benyttes for lagoppstilling via Bridgemate.

Laglisten ser litt annerledes ut. Mellom lagnummeret og lagnavnet finnes to kolonner som viser følgende informasjon:

–	Ingen lag
Tom kolonne	Komplett lagoppstilling
1, 2 eller 3	Antall spillere i lagoppstillingen
x	Feil i lagoppstillingen

Om du får beskjed om feil i lagoppstillingen kan du klikke på laget og kontrollere listen med lagoppstillinger. En eller flere spillere vil være markert med en "x" (se *Validering av lagoppstilling* nedenfor).

Du kan registrere lagoppstillingen på to måter – legg til spillere manuelt eller importer medlemsnummer fra Bridgemate.

Om du velger å benytte Bridgemate for lagoppstillingen må du aktivere dette (se *Lagoppstilling i Bridgemate* ovenfor).

Validering av lagoppstilling

Følgende feil kan oppstå ved validering av lagoppstilling:

- Ikke komplett lagoppstilling. Det er færre enn fire spillere i lagoppstilling.
- Dobbel spiller. Samme spiller er registrert flere ganger.
- Feil lag. En spiller er med i motstandernes spillertropp. Dette er vanligvis et tegn på at spillerne sitter i feil retning.
- Ikke med i spillertroppen. En spiller i en lagoppstilling er ikke med i spillertroppen. Det kan være en ny spiller, men det kan også være feiltasting i Bridgemate.

Importer lagoppstilling

Om du har aktivert lagoppstilling i Bridgemate kan du trykke på knappen *Importer* for å lese den inn fra den aktuelle databasen.

Du kan trykke på *Importer* så mange ganger du vil. Alle endringer vises i listene *Bord / Lag* respektive *Lagoppstilling*.

Trykk på *OK* når alle lagoppstillinger er komplette. Om det finnes feil får du en advarsel før du lukker vinduet (se *Validering av lagoppstilling* ovenfor).

Legg til spiller fra lagoppstilling til spillertropp

Som nevnt i *Legg inn lag og spillere* går det å legge til spillere fra lagoppstilling til spillertropp. Dette krever naturligvis at spillerne legger inn medlemsnummer og ikke sina spillernummer.

Det finnes to måter å legge til spillere til spillertroppen. Bruk en av følgende knapper:

- *En*
- *Alle*

En krever at du har markert en spiller i listen *Lagoppstilling*. Denne spilleren vil bli markert med en "x" da denne ikke finnes i spillertroppen (se *Validering av lagoppstilling* over).

Alle tar samtlige spillere som finnes i en eller annen lagoppstilling, men ikke i tilsvarende spillertropp, og legger dem til.

Manuell endring kontra Bridgemateimport

Tenk deg følgende kjede av hendelser:

- Importer lagoppstilling fra Bridgemate
- Gjør manuelle endringer
- Importere lagoppstilling fra Bridgemate igjen

Dette skulle man tro kunne skape en konflikt mellom inntasting i Bridgemate og manuell lagoppstilling. Den enkle regelen er at manuelle endringer overstyrer og blir aldri skrevet over av inntastinger i Bridgemate.

**Legg til eller ta bort lagoppstilling manuelt**

Spillere legges til manuelt ovenfra og ned i listen *Lagoppstilling*. For hjemmalaget er rekkefølgen *Nord, Syd, Øst* og *Vest* mens den for bortelaget er *Øst, Vest, Nord* og *Syd*.

Du velger helt enkelt spillere i listen *Spillertropp* og klikker på *Legg til* nedenfor listen *Lagoppstilling*. En raskere måte er å dobbeltklikke på spilleren i listen *Spillertropp*.

Om du vil legge til en spiller på en spesifikk posisjon velger du først spilleren i listen *Spillertropp* og deretter dobbeltklikker du på posisjonen i listen *Lagoppstilling*.

Du fjerner en spiller fra lagoppstillingen ved å klikke på *Ta bort* nedenfor listen *Lagoppstilling*.

Legg til reserve

Øverst i spillertroppen ser du teksten *Legg til reserve til lagoppstillingen ...* Se på dette som en helt vanlig spiller i spillertroppen. Dette betyr at alt du kan gjøre i forhold til vanlige spillere også gjelder for reserver.

Det som skjer om du har valgt reserven er at du får velge spillere fra medlemsregistret innen noen spillere faktisk legges til i lagoppstillingen.

Slett lagoppstilling

Du kan bruke knappene *Slett* samt *Slett alle* for å slette den aktuelle lagoppstillingen eller samtlige lagoppstillingener. *Slett alle* gir deg først en advarsel før alt slettes.



Registrer resultat

Slik ser *Registrer resultat* ut ved lagturnering:

Bord	Hjemme	Borte	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
...									

Flere av kolonnene kommer aldri til å benyttes men de finnes der slik at vinduet ser likt ut hver gang.

Trpt Transport av IMP

IMP Total IMP (summen av transport samt alle omganger)

>2< Aktiv omgang (se *Velg aktuell runde og omgang* over)

(3) Parentesene indikerer at dette er en ekstraomgang som spilles i tilfelle uavgjort resultat

+/- I denne kolonnen legger du inn korrigerede VP om dette behøves. Om du gir straffepoeng må du legge inn et minustegn før straffepoengene.

VP Automatisk beregnede vinnerpoeng

Antall sammenlignede spill når Bridgemate-resultatet importeres

Registrer IMP-resultat manuelt

Slik registrerer du IMP-resultat manuelt:

1 2 – 2 5 Enter

Vinnerpoengene beregnes automatisk ut fra IMP-skåren, den valgte VP-tabellen, samt antall spill per runde.

Bruk av Bridgemate

Steg-for-steg-kapitlet i begynnelsen av dette dokumentet beskriver hva du skal gjøre og i hvilken rekkefølge det gjøres. Det finnes separate kapitler som beskriver stegene mer i detalj:

- Velg aktuell runde og omgang
- Lag Bridgematedatabase
- Importer kortfordelinger
- Legg inn lagoppstilling

Når du har gått gjennom disse stegene kan du begynne å importere resultat fra Bridgemate.

Importer resultat

Bruk avkryssingsruten *Bridgemate* for å importere resultat. Du kommer til å se at IMP, VP og antall sammenligninger kommer til å endres jo flere resultater som kommer inn.

Du kan kun importere resultat i aktuell runde/omgang, og den runden må også vises på skjermen.

Databasenavnet velges automatisk og kan ikke endres. Det gjør at om du må benytte parvinduet for å lage databasen manuelt må du benytte det foreslåtte databasenavnet.

Jeg anbefaler at du bruker *Resultatmeny-Farger-Vis Bridgemate-bord i farger*. Dette vil gi deg en god oversikt over hvilke bord som spiller langsamt og hvilke som er ferdige.



Endre importert resultat

Det er mulig og både importere IMP-resultat og endre dem manuelt. Derimot vil manuelt endrede IMP-resultater skrives over ved neste import.

En måte å løse dette på er å gjøre alle endringer i parvinduet:

- Endre resultatet i parvinduet
- Importer resultatet i lagvinduet
- IMP og VP vil da endres

Den andre fordelen av å endre i parvinduet er selvsagt at Butleren vil bli korrekt.

En annen måte å korrigere på er å benytte knappen *Rediger* i lagvinduet. Da vises en komplett lagprotokoll med åpent og lukket rom. Via de to *Rediger*-knappene kan du redigere resultatene her også.

Når du har endret et resultat skrives dette resultatet til Bridgematedatabasen. Det gjør at parvinduet kan importere endringen.

Dessuten kan du legge til resultater via *Rediger*-knappene. Dette kan du gjøre om et bord ikke har lagt inn et av resultatene. Også dette resultatet eksporteres til databasen for senere import i parvinduet.

Skriv ut lagprotokoll

Om du i lagvinduet går via *Rediger* finner du knappen *Skriv ut*. Den skriver ut en meget enkel lagprotokoll i tilfelle spillere behøver å bekrefte sine (feilaktige?) resultater.

Med tiden kommer nok bedre designede lagprotokoller i Ruter.

Legg inn dom

Dette beskrives i *Dom* nedenfor.

Aktuell stilling/Prosjektør

Du skal kun aktivere *Prosjektør* fra lagvinduet. Når den er aktivert fungert det i prinsippet på samme måte som ved parturnering.

Det vil si at du kan vise enten fortløpende resultatliste og kampresultat, eller oppdatere tilsvarende først når samtlige kamper i en omgang er ferdige.

Det finnes også en innstilling som gjør at kampresultatet vises etter hvert som de blir ferdigspilte. Når alle kampene er ferdige vises resultatlisten. Om du går til innstillingene for *Prosjektør*, klikker på skjema, og velger alternativet *Prosjektør*. *Lagturnering kun ferdigspilte kamper* oppnår du denne effekten.

Framtidige forbedringer: Slå sammen lagresultat med Butlerskår fra parvinduet til en ny rapport..



Dom

En del dommer registreres i lagvinduet, mens andre registreres i parvinduet.

VP-korrigeringer

Plasser markøren i +/- kolonnen. skriv inn VP-korrigeringer for begge lag ved å benytte samme format som ved manuelle IMP-resultat (se ovenfor).

Dette betyr at innleggngen kan virke noe forvirrende som følge av at minustegnet brukes både for å skille mellom korrigering for hjemme- respektive bortelaget og for å indikere negative tall. Om du gir begge lag 1 VP i trekk ser inntastingen slik ut:

- 1 -- 1 Enter

1VP i trekk kun for bortelaget ser slik ut:

0 -- 1 Enter

Desimaler er tillatt. 1 VP i avdrag delt mellom de to lagene ser slik ut:

- 0,5 -- 0,5 Enter

Om du registrerer et positivt tall kommer det til å bli lagt til lagets totale VP. Det betyr at denne kolonnen kan anvendes både for straffepoeng og for ekstra VP om det skulle kreves.

Lag som spiller i samme retning

Nedenfor ser du hvordan Ruter sørger for at spill som er spilt i samme retning ikke inngår i lagberegningen, men likevel blir med i butlerberegningen.

Lag Du kan ikke endre lagoppstillingen så to par fra samme lag sitter for eksempel Nord-Syd.

Par Bruk *Bridgemate-Rediger* for å endre retning på vridde spill. Om alle spill er vridd kan du klikke på det ene parnummeret og skrive inn det andre for å snu samtlige spill.

Lag Importer Bridgemateresultat. Spillet eller spillene som ble spilt i samme retning kommer ikke til å bli inkludert i IMP-sammenlikningen, men kommer likevel til å bli vist i antall sammenliknede resultat.

Lag Gi straffepoeng til begge lagene i tilfelle alle spill utgår, dette er normalt -3 VP for begge lag om en 15-15-skala benyttes.

Om kun noen spill utgår kan du måtte gi straffepoeng i tilfelle det bare finnes ett skyldig lag.

Begge bordene sitter feil vei

Når begge bordene sitter feil vei vil IMP og VP bli invertert. Løsningen er å skifte retning for resultatene ved begge bordene i parvinduet.

Når samtlige resultat er snudd vil IMP og VP være korrekt.

Du kan ikke endre lagoppstillingen. Det faktum at du svinger samtlige resultat ved begge bord betyr at både lag- og Butlerresultatet vil være riktig.

Derimot kommer lagoppstillingen ikke til å være riktig om du importerer den fra Bridgemate. Det kommer trolig å være fire spillere på hvert lag som hører hjemme i det andre lagets tropp. Det betyr at allerede når du importerer lagoppstillingen fra Bridgemate har du muligheten til å finne og korrigere slike feil.



Lov 12C1c

Denne fungerer perfekt. Legg det inn på vanlig måte i parvinduet. Ved neste import vil lagvinduet beregne korrekt IMP for endringen.

% eller +/- dom

Om du gir %-skår vil ikke lagresultatet bli påvirket. Derimot kommer Butleren til å bli korrekt. Dette betyr at du må regne ut og registrere VP-korrigeringen manuelt.

Framtige forbedringer: Innfør dette.

Andre dommer

Framtige forbedringer: Flere muligheter vil bli innført, for eksempel IMP-straff som kun påvirker det ene lagets IMP-total. For øyeblikket må effekten av en slik dom beregnes og registreres manuelt som en VP-korrigering.

Utskrift

Alle rapporter som brukes for parturnering fungerer også for lagturnering. Derimot er enkelte dårlig tilpasset enn andre for eksempel spillstensiler/frekvenstabeller, som ikke fyller noen funksjon i n lagturnering.

For at ting skal være så enkelt som mulig kreves visse kompromisser. Et eksempel er at hver gang en rapport peker til et spill, betyr det runde når den benyttes i lagturnering, på samme måte som "par" betyr "lag."

Lagnavn og spillernavn

Alle kolonner som tidligere (i parturnering) benyttes for spillernavn anvendes nå for å vise lagnavn. Lengst til høyre finnes nå en ekstra kolonne som viser alle spillernavnene.

Formatet for spillernavnene er innstilt slik at kun etternavn synes. Årsaken er at et lagnavn og fire (eller flere) fulle navn ville tatt for mye plass..

Det finnes to framgangsmåter om du vil vise fornavn eller initialer:

- Endre instillingene for turneringen
- Endre instillingene for rapporten

Turneringsinnstillingene endrer du via *Turneringsmeny-Egenskaper...-Skriv ut* samt fanen *Skriv ut (layout)*.

Rapportinnstillingene endrer du ved å lage en ny rapport, velg vinduet *Navnutskrift*, klikk på knappen *Feltliste*, og så redigere feltet *Spillertropp (bare lagturnering)*.

Om du ikke vil skrive ut spillernavn kan du velge *Turneringsmeny-Egenskaper...-Skriv ut* og ta bort krysset for *Spillertropp*. Dette benyttes på startlister og sluttresultat.

Ikke tilgjengelige rapporter

Følgende rapporter fungerer foreløpig ikke ved lagturnering:

- Guidekort
- Privatprotokoll

Framtige forbedringer: Vil bli fikset.



Rapporter turnering og Rapporter Butler

Du må rapportere turneringen fra både lag- og parvindue.

Rapporter turnering

Lagrapporteringen skjer i lagvinduet:

- Velg lagvinduet
- Velg *Turneringsmeny-Rapporter turnering*
- Kryss av for alternativene du vil rapportere
- Klikk på *OK*

Rapporter Butler (IAF)

Butleren håndteres helt og holdent fra parvinduet:

- Velg parvinduet
- Velg *Turneringsmeny-Rapporter turnering*
- Kryss av for *Hjemmeside* (valgfritt) samt *Poengserie*
- Kryss evt for *PBN* og *TXT* om du vil ha disse.
- Klikk på *OK*

Nå kan du skrive ut:

- Klikk på *Skriv ut*
- Velg *Sluttresultat*
- Velg *Poengserie*
- Skriv ut Butler (*liggende*)

Rapportene du skriver ut er skreddersydd for Butlerutskrifter.

Hjemmeside

Når du rapporterer Butler via pavinduet skal du ikke endre noen filnavn. Det sikrer at filnavnene er unike i tilfelle du har jevnlig lagturneringer med samme turneringsnavn.

En annen grunn til ikke å forandre dem er at når du via lagvinduet rapporterer lagturneringen til hjemmesiden vises lenker til Butleren. For at dette skal fungere korrekt må de foreslåtte filnavnene benyttes.



Monrad

Det finnes et separat dokument som beskriver Monrad. Det er skrevet ut fra et parturneringsperspektiv, men om du tenker ”lag” fungerer det dokumentet alldeles utmerket for en lagturnering.

I likhet med Monrad for par starter du turneringen via knappen *Spesial* i *Turneringsutforskeren*.

Vær oppmerksom på at nye lagrunder opprettes i lagvinduet. Det finnes én forskjell mellom Monrad for par og lag:

Muligheten til å svinge retning i odde runder er ikke tilgjengelig i lagturneringer. Derimot beregner Ruter hvor mange hjemme- og bortekamper lagene har hatt og ser til at dette blir balansert.

95%-monrad

Det finnes noe jeg kaller 95%-monrad. Det kan benyttes når det er korte pauser mellom rundene når du ikke vil ha en rundes forsinkelse i tildelingen av bordplassering.

Den eneste forskjellen i forhold til en vanlig monrad er at du trekker bare én runde før oppstart, og trekker neste rundes bordplassering fem minutter før rundeslutt. Det er noe du gjør manuelt via *Turneringsmeny-Monrad-Legg til / ta bort runde*.

Da bruker de fleste resultatene å være på plass men ikke alle. Dette er normalt tilstrekkelig for å lage en akseptabel bordplassering for neste runde.

Om du bruker dublerte spill anbefales du å begynne på samme spillnummer ved begge bord i hver kamp. De får naturligvis ikke spile samme fysiske spill, men det gjør at antallet sammenligninger vil være høyere når det er fem minutter igjen av runden.

For å kunne presentere bordplasseringen med god margin innenfor neste runde bør 95%-Monrad kombineres med prosjektører eller plasmaskjermar for å vise Resultatliste som inneholder neste rundes bordplassering. I dokumentet *Prosjektør (Aktuell Stilling)* finnes et kapittel som beskriver hvordan du gjør innstillingene for dette på best mulig vis..

For å unngå at neste runde trekkes automatisk når det siste resultatet importeres bør du aktivere alternativet *Turneringsmeny-Monrad-Anvend 95%-Monrad*.

Board-A-Match

Board-A-Match kan beregnes men ikke innenfor rammene for lagturnering. I stedet åpnes en parturnering og deretter anvendes *Klubbmatch* for å gjennomføre Board-A-Match-beregningen.

Det finnes et separat dokument som beskriver hvordan du går fram for å beregne Board-A-Match.

HUM

Om et lag benytter HUM-system (Highly Unusual Methods) blir deres motstandere automatisk hjemmelag i alle kamper slik at de kan velge hvilket par som skal spille mot paret med HUM-system.

Velg *Turneringsmeny-Legg inn navn*. Velg lag og klikk på *Rediger*. Nå finnes det et alternativ for å krysse av for om laget er et HUM-lag.

Dette kommer til å endre bordplasseringen i samtlige ikke-spilte kamper samt i alle framtidige monradkamper.



Master/slave – Flere parallelle lagturneringer

Om du kun har én Bridgemate-server og vil beregne flere parallelle lagturneringer, for eksempel ved serie- eller kretsmeesterskap, skal du følge disse instruksjonene.

- Opprett en *master*. Her skjer Bridgemate-innstillingene.
- Opprett en *slave* som kun kommer til å lese fra databasen som *master* lager.
- *Master* og *slave* må ha bordnummerserier som er unike, for eksempel 1-4, 5-8, 9-12, og så videre.
- Bruk *master* for å opprette databasen.
- Du er ikke begrenset til én *slave*, du kan koble flere *slaves* til samme *master*.
- Du kan beregne Butleren separat for hver pulje, eller slå dem sammen til én felles.

Koble sammen master og slave

Start turneringen som er *master*.
Gjør deretter følgende:

- Velg *Turneringsmeny-Egenskaper-Bridgemate*
- Velg fanen *Bridgemate (flere lagturneringer)*
- Hak av for *Master*
- Legg inn totalt antall bord for *master* og alle *slaves*. Dette skal være antallet bord i ett av rommene, dvs antall kamper.
- Klikk på *Eksporter ID*
- Klikk på *OK*

Nå er innstillingene klare for din *master*.

Opprett deretter de(n) turneringen(e) som er *slave*. Når du har valgt flytteskjema må du gjøre følgende innen du lukker forberedelsene:

- Klikk på *Avansert*
- Angi det første bordnummeret for din *slave*

Gjør deretter følgende:

- Følg instruksjonene for *master* over
- Hak av for *Slave*
- Klikk på *Importer ID*
- Klikk på *OK*

Om du har flere *slave*-turneringer: Husk at du må benytte ulike bordnummer i det forskjellige *slave*-turneringene.

Lag felles database

Parvindue må opprettes for både *master* og *slave*.

Velg først *master*:

- Velg *Turneringsmeny -Bridgemate-lag database* for å lage den felles databasen.
- En database opprettes med det totale antallet bord du oppga i innstillingene for *master*.
- Parvinduet for *master* inneholder det antall bord som tilhører den ene lagturneringen.

Velg deretter *slave*:

- Velg *Turneringsmeny -Bridgemate-lag database* for å opprette parvinduet for *slave*.
- Gjenta for alle *slaves*, hvert parvindu inneholder bordene for sin egen turnering.

Gjennomføringen for *slave* kan virke ulogisk men tenk i *lag parvindu* snarere enn *lag database* så finner du en slags logikk.

Fortsett med beregning og annet

Nå kan du fortsette med beregning av *master* respektive *slave*. Alt vil heretter skje i separate vindu og ingenting spesielt mer må gjøres for å få ting til å fungere. Når du rapporterer turneringen gjør du det i alle vindu hver for seg.

Felles Butler

Om du vil beregne felles Butler gjør du følgene for *Master* når du kobler sammen *Master* og *Slave*:

- Velg *Turneringsmeny-Egenskaper-Bridgemate*
- Velg fanen *Bridgemate (flere lagturneringer)*
- Kryss av for Felles *IMP over feltet*
- Angi et passende navn for Butleren
- Klikk på *OK*

Deretter behøver du ikke gjøre mer. Når du lager databasen for *master* kommer du til å se at parvinduet inneholder alle bord for både *master* og *slave*.

Du skal ikke lage noen database (parvindu) for *slave* ettersom alle bord som hører til *slave* nå finnes i parvinduet for *master*.



Offisiell WBF-vinnerpoengskala (VP)

		1-5 Spill		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	