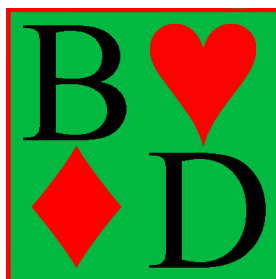
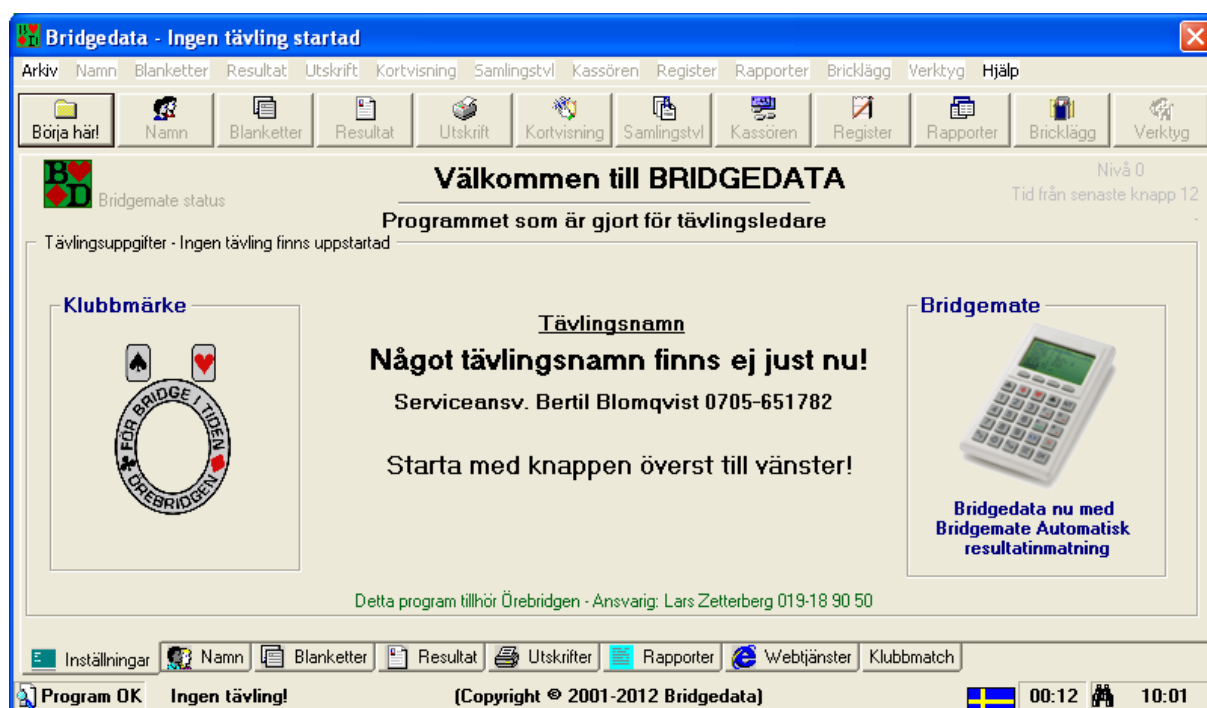


BRIDGEDATA

Dokumentation av scoreprogrammet

BRIDGEDATA

ÄNDRINGAR OCH NYINFÖRANDE



Innehållsförteckningen är tänkt som hjälp när man vill veta något speciellt eller det krånglar

| | |
|--|-----------|
| Kapitel 1 ALLMÄNT | 4 |
| Uppstart av programmet Bridgedata..... | 4 |
| Normal uppstart av programmet..... | 4 |
| Snabb uppstart av programmet Bridgedata..... | 7 |
| Tävling med inget handikapp..... | 8 |
| Flera tävlingar som skall läggas ihop..... | 9 |
| Olika tävlingsformer i Bridgedata..... | 10 |
| Partävling..... | 10 |
| Individuell tävling..... | 10 |
| Barometertävling..... | 10 |
| Klubbtävling..... | 10 |
| LAGSPEL - FYRMANNA..... | 11 |
| Skapande av helt ny lagtävling..... | 12 |
| Att starta ytterligare lagtävling..... | 14 |
| Starta upp lagtävlingen (med Bridgemate)..... | 15 |
| Att ändra namn under tävlingen..... | 15 |
| Gröna hissen..... | 16 |
| Kapitel 2 Namninmatning | 18 |
| Hämta namnlista i 'Spader' till Bridgedata..... | 18 |
| Kapitel 4 GUIDEKORT OCH BLANKETTER | 19 |
| HJÄLP MED VAL OCH VISNING AV GUIDEKORT..... | 19 |
| Kapitel 6 "UTSKRIFTER" | 21 |
| AUTOMATISK UTSKRIFT VID BAROMETER..... | 22 |
| FLERA SKRIVARE VID UTSKRIFT AV RESULTAT..... | 23 |
| PRIVATPROTOKOLL MED MÅNGA BRICKOR..... | 24 |
| Kapitel 7 "KORTVISNING" | 25 |
| Kapitel 8 "SAMLINGSTÄVLING" | 25 |
| Kapitel 9 "KASSÖREN" | 25 |
| Kapitel 10 "REGISTER" | 25 |
| Kapitel 11 "RAPPORTER" | 25 |
| Skapa rapport av tävling till förbundet (Rapportera rutertävling)..... | 26 |
| Kapitel 12 "BRICKLÄGGNING" | 28 |
| BRICKFILER..... | 28 |
| | 28 |
| Skapa brickläggningsfil '*.bri' utan brickläggningsmaskin eller lägga till brickor på slutet av en brickfil..... | 28 |
| Kapitel 14 "VERKTYG" | 30 |
| Kapitel 15 TANGENTBORDSFUNKTIONER | 30 |
| TANGENTBORD KNAPPFUNKTIONER..... | 30 |
| TANGENTBORD NYA KNAPPFUNKTIONER..... | 32 |
| Kapitel 16 PROBLEM OCH LÖSNINGAR | 33 |
| DATORN SLUTADE FUNGERA!!! --- HJÄLP!..... | 33 |
| Problemlösningar | 34 |
| TÄVLING SOM INTE STARTAR ELLER ÄR FEL..... | 34 |
| FELAKTIGT INMATAT VÄRDE I BRIDGEMATE..... | 36 |
| PAREN SITTE I FEL VÄDERSTRECK I RONDEN..... | 37 |

| | |
|---|-----------|
| UTMATNING AV BRONSKUPONGER SAMLINGSTVL..... | 38 |
| NYTT PAR SOM INTE MATATS IN, OMSTART AV BRIDGEMATE..... | 39 |
| Ändringar för "DUBBEL-NAMN" i spelarmatrikeln, medlemsdatabas..... | 40 |
| Vilka bord med sittepar och vilka parnummer?..... | 42 |
| Kapitel 17 GENOMFÖRANDE AV TÄVLING..... | 43 |
| Allmänt..... | 43 |
| Vanlig partävling, inloggning, uppstart och genomförande..... | 43 |
| Namninmatning..... | 45 |
| Bordsnummer och parnummer, visning i namnlistan..... | 45 |
| Byte av spelare i redan inmatat par..... | 46 |
| Kapitel 18 MEDLEMSREGISTER..... | 47 |
| Skapande av helt NY medlemsdatabas 'Bdmedlem.txt'..... | 47 |
| Inmatning av ny spelare..... | 48 |
| Skapa ny spelare (medlem) och registrera I-medlem..... | 48 |
| Hämta en medlem som har MID-nummer till 'Bdmedlem.txt'..... | 50 |
| Kapitel 19 RAPPORTER..... | 51 |
| Skapa rapport av tävling till förbundet (Rapportera rutertävling)..... | 51 |
| Skapa rapport av tävling till förbundet (Rapportera rutertävling)..... | 53 |
| Kapitel 20 BRIDGEDATA-SHOW..... | 54 |
| INMATNING AV NAMN PÅ MEDLEMSDATORER..... | 54 |
| Kapitel 21 BRIDGEMATE..... | 56 |
| BRIDGEMATE PRO..... | 56 |
| BÄTTRE FUNKTION NÄR RESULTAT TAS BORT I "BRIDGEMATE"..... | 56 |
| Bridgemate II..... | 57 |
| Bridgedata Namnvisning med Bridgemate..... | 57 |
| Kapitel 22 FTP..... | 58 |
| FILÖVERFÖRING MED FTP..... | 58 |
| Skapa tävling i "Ruter" från en tävling i "Bridgedata" (Överföring av tävling)..... | 61 |
| INSTRUKTIONER FÖR BRIDGEDATA OCH BRIDGEMATE©..... | 63 |
| BRIDGEDATA OCH BRIDGEMATE FÖR TÄVLINGSLEDAREN..... | 64 |
| BRIDGEDATA OCH BRIDGEMATE FÖR TÄVLINGSLEDAREN..... | 65 |

Kapitel 1 ALLMÄNT

Uppstart av programmet Bridgedata

Normal uppstart av programmet

Normalt så startar man programmet genom att dubbelklicka på BD-iconen som skall finnas på skärmens skrivbord. Alternativt kan man starta genom "Start"-knappen och där välja Bridgedata eller om det inte finns välja "Alla program"



Lägg märke till att endast fyra knappar är aktiverade.

1. Den vänstra "Starta här!" används för att starta programmet.
2. "Budgivning" är ett budgivningsprogram för Nordisk Standard.
3. "Lär Dig!" handlar om träning och förklaringar om olika funktioner i programmet.
4. "BD-Show" startar programmet Bridgedata-Show separat om det skall användas på denna dator.



Genom att trycka på den vänstra knappen kommer en ny meny upp med lite förklaringar till programmet. Man kan snabba upp genom att trycka på "Nästa". Då visas aktuella tävlingsledare upp. Man klickar på aktuellt namn.



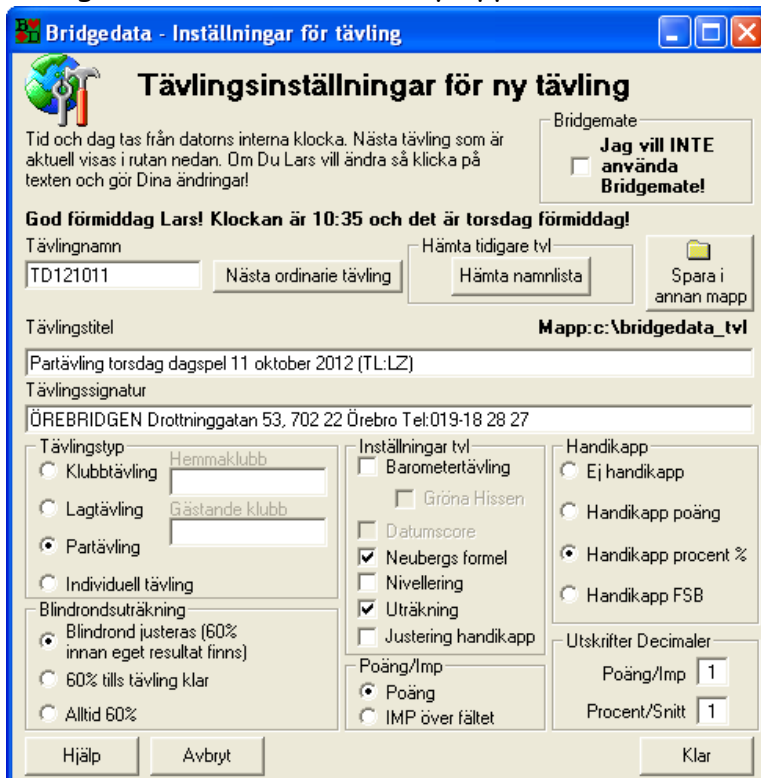
Man trycker in sin personliga kod (går att ändra under "Verktyg"- "Tävlingsledare") för att starta upp Bridgedata.



Om det är en ny tävling som man skall starta så välj "Ny tävling"

Om det finns en tävling så kan man välja denna eller så kan man välja "Avbryt" om man skall arbeta med "Register" eller "Verktyg" eller annat.

Vid "Ny tävling" så kommer nästa meny upp.



Denna bild kan vid första anblicken se lite rörig ut. Kom ihåg att ALLA funktioner är förinställda med tävlingsnamn och titel, signatur, typ av tävling och val av handikapp.

Man behöver bara kontrollera att allt ser bra ut och trycka på "Klar" för att starta upp namninmatningen. (Funktionerna hämtas från verktygsinställningarna för aktuell tävling baserat på veckodag och klockslag.)

Namnfunktionen förklaras i annat avsnitt senare.

Snabb uppstart av programmet Bridgedata

Bridgedata Version 2.10.00 2010-10-07

Eftersom det oftast är samma tävlingsledare vid samma ordinarie bidgetävling samma veckodag, så följer här en förklaring som gör att starten sker snabbare. Genom att sätta in i "Verktyg" under "Tävlingsinställning" vem som är tävlingsledare, så vid start så kommer "Loggin"-rutan direkt. Efter det att tävlingsledaren matat in sin kod så startar en NY tävling direkt. Genom att trycka på "Avbryt", så återgår programmet till normalstatus.

1. Starta Bridgedata-programmet från startmenyn eller ikon på skrivbordet. Programmet kontrollerar när nästa tävling är och om tävlingsledare är inprogrammerad. Då snabbast uppstarten upp och "Loggin"-rutan visas.
2. Tävlingsledaren trycker in sin kod.
3. Programmet startar upp aktuell tävling.
4. Tävlingsledaren kontrollerar att alla inställningar är okey och trycker på "Klar"
5. Namninmatning kan börja.

Hela förloppet tar ca 10 sekunder för att starta en ny tävling och då är alla inställningar gjorda såsom val av tävlingsfil, val av tävlingstitel, val av handicap och andra inställningar.

Så här kan uppstarten se ut efter det att programmet Bridgedata startats:



Inställning:

Under "Verktyg" och "Tävlingsinställningar" så kan man för varje tävling hitta rutorna till höger. Där kan man mata in initialerna på tävlingsledarna. Man kan t.o.m. mata in jämn och ojämn vecka. Om samma TL så sätt samma i bägge rutorna. Glöm inte att spara!



Hoppas att detta gör att Bridgedata fungerar ännu enklare för tävlingsledaren!

Tävling med inget handikapp

Bridgedata Version 2.01.18 2006-12-19

Numera kan man i tävlingsinställningar välja tävling utan handikapp. För t.ex. DM-finaler.

Det finns tre olika inställning vad gäller handikapp.

1. Utan handikapp
2. Handikapp poäng
3. Handikapp procent %
4. Handikapp FSB

Ny tävling

Tävlingstillningar för ny tävling

Tid och dag tas från datorns interna klocka. Nästa tävling som är aktuell visas i rutan nedan. Om Du Lars vill ändra så klicka på texten och gör Dina ändringar!

God förmiddag Lars! Klockan är 10:35 och det är torsdag förmiddag!

Tävlingens namn: TD121011

Tävlingstyp: Klubb tävling, Lag tävling, Partävling, Individuell tävling

Handikapp: Ej handikapp, Handikapp poäng, Handikapp procent %, Handikapp FSB

Startad tävling (Verktyg)

Inställningar och verktyg

Aktuell tävling | Grundinst 1 | Grundinst 2 | Textfonter | Tävlingsledare | Tävlingsinställning | Rapport FSB | Innehavare

Rubrik: Partävling torsdag dagspel 11 oktober 2012 (TL:LZ)

Handikapp: Ej handikapp, Handikapp poäng, Handikapp procent %, Handikapp FSB

Specialinställningar tvl: Barometertävling, Delumscore, Neubergets formel, Nivellering, Uträkning under tvl, Justering medel vid hkp

Flera tävlingar som skall läggas ihop

Bridgedata Version 2.01.18 2006-12-21

Om man spelar två tävlingar (eller flera) som skall läggas ihop, så kan föregående tävlings resultat läggas in innan nästa tävling startas.

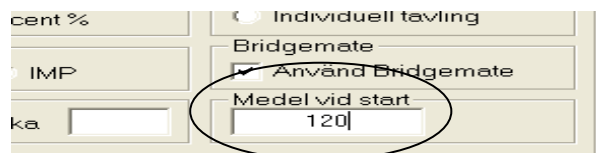
Det behöver **INTE** vara samma par eller parnummer (Troligtvis så kommer inte samma par på tävlingarna utan några uteblir och några kanske tillkommer. (Om ett par tillkommer kan dessa få 50% eller något annat.)

Första tävlingen spelas som vanligt.

När nästa tävling startas upp kan man med fördel välja att hämta föregående tävlings namnlista.

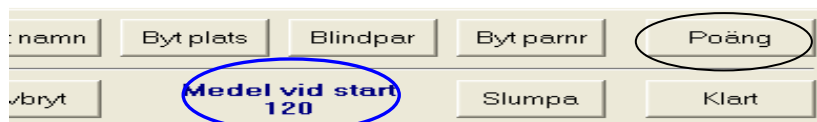


Gå ur namninmatningen och mata in medelpoängen under "Verktyg" och "Aktuell tävling".



Gå tillbaka till namninmatningen och mata in poängen på tidigare tävling genom att markera paret och välja knappen "Poäng". Poängen för nya par kan vara medel vid start eller något annat t.ex. 40%.

Observera att medelpoängen finns.



Tag bort par som inte skall spela.

Starta upp tävlingen och man kan om man vill mata ut en resultatlista innan spelet för att kontrollera resultatlistan.



Olika tävlingsformer i Bridgedata

Här nedan beskrivs Bridgedatas olika tävlingsformer

Partävling

Beskrivning av denna tävlingsform kommer senare att kompletteras.

Individuell tävling

Beskrivning av denna tävlingsform kommer senare att kompletteras.

Barometertävling

Beskrivning av denna tävlingsform kommer senare att kompletteras.

Klubbtävling

Beskrivning av denna tävlingsform kommer senare att kompletteras.



LAGSPEL - FYRMANNA

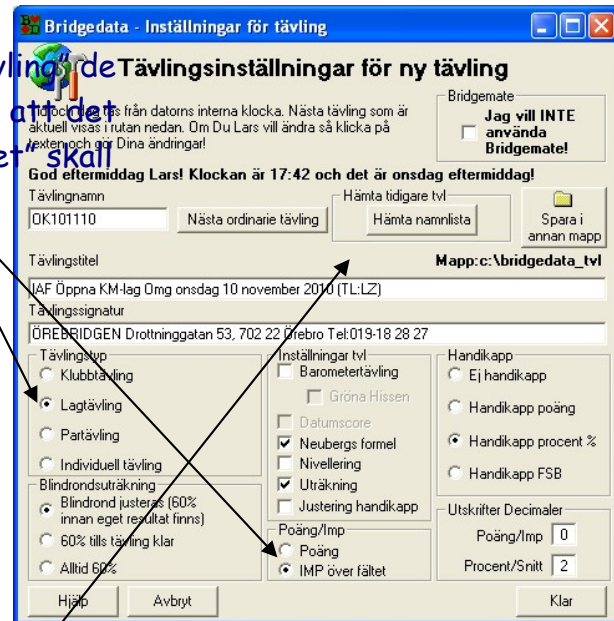
Bridgedata Version 2.10.04 2010-10-10

Bridgedata har funktion för att räkna ut lagspel fyrmanna med IMP och tabell för lagspel för serier. Lagen kan mötas olika kvällar och sammanställas i en tabell med automatisk uträkning av IMP och VP. Flera spelare kan ingå i lagen.

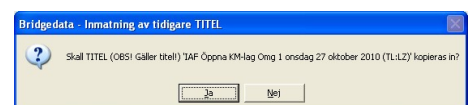
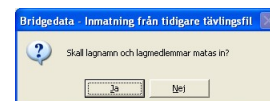
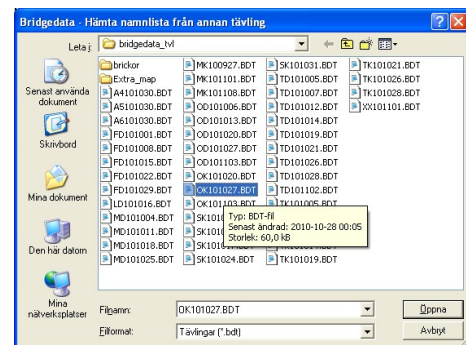
I princip så sammanställer man lagen och spelarna för första omgången. Påföljande omgångar "importerar" man klubbnamn och spelarnamn.

Efter inloggning så väljer man vid "Ny tävling" de **Tävlingsinställningar för ny tävling** olika parametrar som skall gälla. Markera att det är en "Lagtävling" och att "IMP över fältet" skall gälla.

För lagtävling ändras knappens utseende enligt bilden



Vid **NÄSTA LAGTÄVLING** skall Du använda knappen "Hämta namnlista" så hämtar programmet föregående lagtävling med klubbnamn och spelarnamn. Även "Tävlingstitel" kopieras. Du anger tävlingens namn och klickar "ja" på frågorna. Se vidare avsnittet "Att starta ytterligare lagtävling"

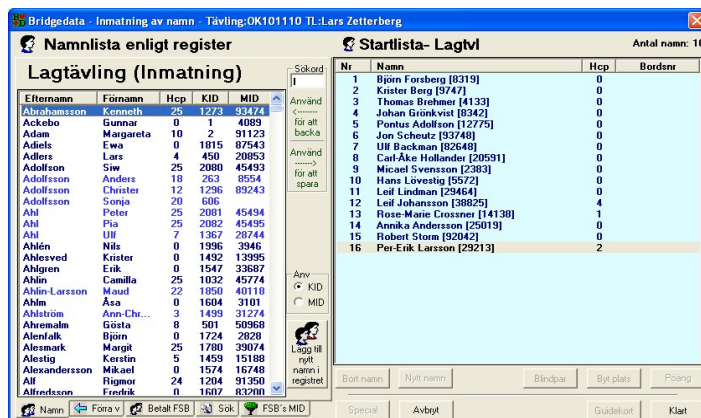
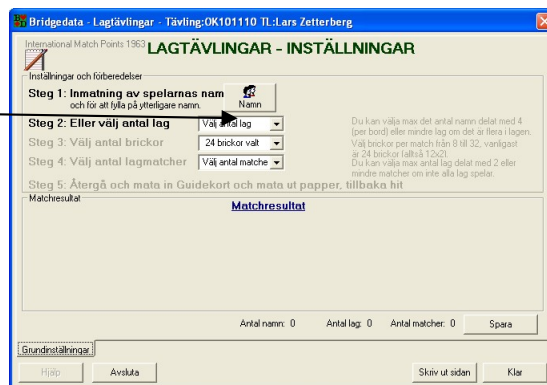


Skapande av helt ny lagtävling

Börja med att mata in spelarnas namn genom att trycka på knappen "Namn".

Mata in spelarnas namn ett efter ett.

Tips! Första gången Du matar in namn så mata in namnen i lagordning och endast fyra stycken. På så sätt kan programmet automatiskt fördela spelarna på varje lag.



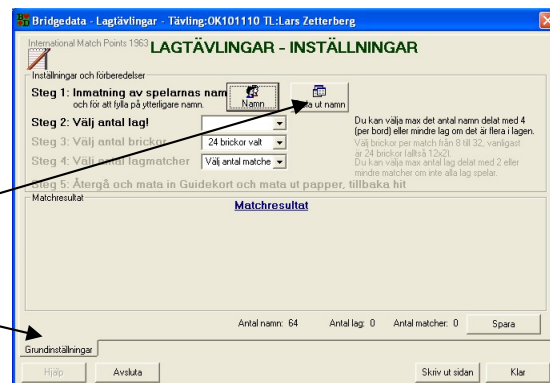
När Du matat in spelarna i alla lag så klicka på "Klart" så kommer Du tillbaka till huvudsidan för Lagtävlingar. Observera att nu har det tillkommit en knapp bredvid namnknappen "Dela ut namn" och att det endast är en "tab" på nedre delen av sidan.

Genom att trycka på knappen "Dela ut namn" så genererar Bridgedata lag med 4 spelare i varje. Efter detta så dyker en ny knapp upp med texten "Autoval"

Du kan nu välja antal brickor per match från 6 till 32 brickor/match och hur många matcher. Kanske inte alla skall spelas eller det är ojämt antal lag.

Genom att trycka på knappen "Autoval" så väljs matcher och att lag 1 spelar mot lag 2, lag 3 mot 4 osv.

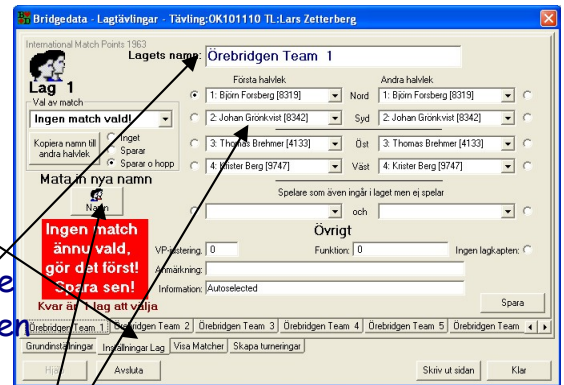
Observera nu att alla tabbar har dykt upp på listen längst ner.



Nu är det dags att döpa om lagen och att alla sitter rätt. Tryck på "Inställningar lag"

Detta är sidan där man kan ändra lagets namn, spelare och hur dom sitter i matchen. Här väljer Du även vilken match dom spelar.

Som Du ser så är lagets namn förvalt till Klubbens namn + team 1. Ändra till rätt lagnamn. Placera ut spelarna så dom sitter rätt i första halvlek. Om det saknas namn kan Du hämta flera med knappen "Namn"



När Du är klar skall Du välja vilken match dom skall spela och om hemma eller borta. Välj med rullgardinen och tryck på "Kopiera namn till andra halvlek".

Där finns tre alternativ:

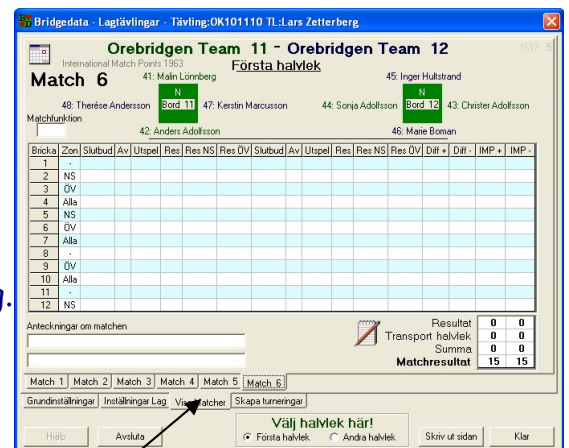
1. Inget kopierar bara spelarna från första till andra halvlek
2. Spara gör som 1. och även sparar.
3. Gör som 2. och hoppar automatisk till nästa lag.

Gör likadant med alla lag och kontrollera att alla aktuella lag spelar sina matcher. Du kan se en sammanställning i "Grundinställningar" tabben längst till vänster

Eller visa matcher. Där ser Du även spelarnas namn i dom olika halvlekarna.

Tips! När Du ändrat lagnamnen kommer namnen att synas i tabbarna.

Gå vidare till "Starta upp tävlingen"



Att starta ytterligare lagtävling

När Du startar en ny lagtävling som ingår i en serie så skall Du importera spelarnas namn och lagnamnen.

Starta upp en ny tävling och klicka på knappen "Hämta namnlista". Då hämtar Du spelarnas nummer och namn. Även tävlingstitel och klubbnamnen hämtas.

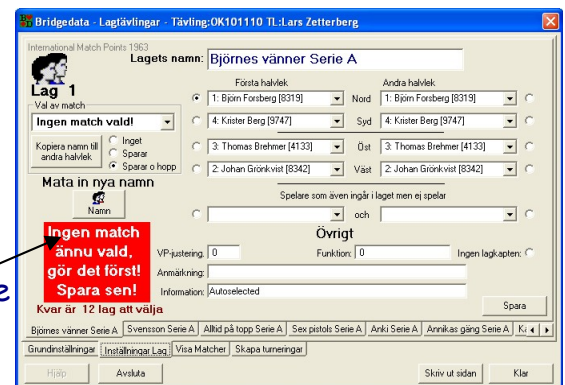
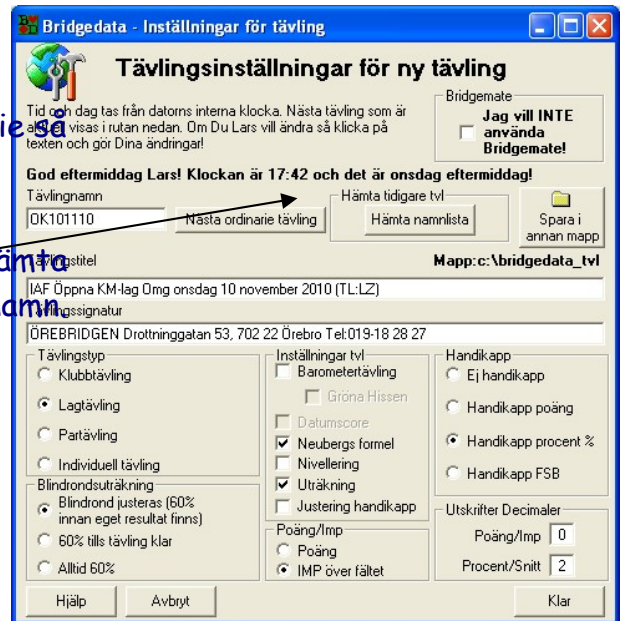
Ändra tävlingstiteln till rätt omgång edyl.

Gå till "Inställningar lag"

Kontrollera att spelarna är de rätta (kan ändras efteråt) och VÄLJ MATCH hemma eller borta samt spar med knappen "Kopiera namn till andra halvlek.

Gör samma sak för ALLA lagen.

Kontrollera att Du matat in rätt matcher och spelare med tabben "Visa matcher"



Viktigt är att matcherna är de rätta. Spelarnas namn kan alltid ändras under tävlingen eller efteråt.

Starta upp lagtävlingen (med Bridgemate)

När Du är klar med alla inställningar för matcherna är det dags att starta upp tävlingen. (Kontrollera med "Visa matcher")

Gör gärna en sista kontroll att rätt lag spelar mot rätt lag!

Tryck på knappen klar och följande bild dyker upp (om inte och Du hamnar i huvudbilden, tryck på "Blanketter").

Tryck på nästa och välj bricksats, se upp att Du väljer lämpligt antal "samma" bricksatser.

Efter detta kan Du trycka ut startlista och bordskort.

Kontrollera att Bridgemate går igång!

LYCKA TILL!

Att ändra namn under tävlingen

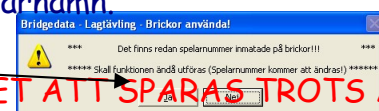
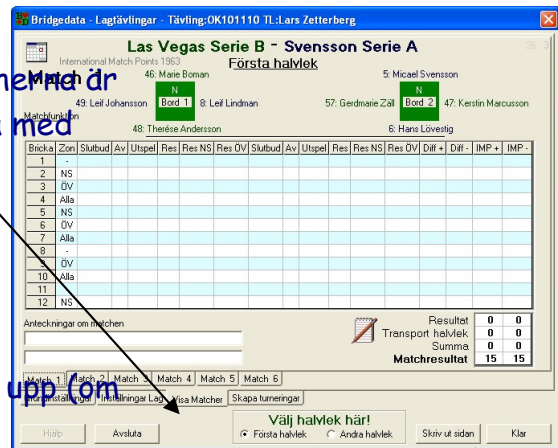
Det går bra att ändra namn om det visar sig att det är fel spelare eller att spelarna sitter på nya platser. Finns inte namnet, så mata först in namnet under "Inställningar lag" och placera in spelaren på rätt ställe i laget i första halvlek (om det inte är i andra halvlek förstås).

Kopiera till ANDRA HALVLEK och spara inställningarna.

Tryck på knappen "Klar" och Du skall komma till huvudmenyn. Klicka där på "Blanketter"

Och välj "Föregående" och svara att Du vill byta ut spelarnamn.

OM DU INTE GÖR DETTA SÅ KOMMER INTE NAMNET ATT SPARAS TROTS ATT DU ÄNDRAT I LAGNAMNET. NAMNET MÅSTE SPARAS I GUIDEKORTET.



Gröna hissen

Bridgedata Version 2.9.2 2010-02-24

Med Bridgedata kan man spela partävling typ **"GRÖNA HISSEN"** Det är en tävling där de som har flest poäng spelar på bord 1, näst bäst poäng på bord 2 osv. **"GRÖNA HISSEN"** fungerar naturligtvis endast vid barometertävling, där rondens brickor blir klara på efter varje rond. Om Bridgemate används så laddas dessa om inför varje rond.

Blindpar i GRÖNA HISSEN

Bridgedata fungerar även för blindpar, där varje par har blindrond som bestäms av poängen. Par efter par har blindrond tills alla par har haft blindrond. Paret bestäms av resultatet, ju sämre man ligger till i tävlingen ju större chans att man får blindrond. Dock har man bara en blindrond tills alla har haft var sin blindrond.

UPPSTART AV TÄVLING

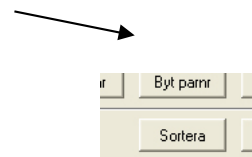
Vid uppstart av ny tävling väljer man barometer och samtidigt kryssar man även i rutan "Gröna hissen".

När namninmatningen är klar (med eller utan blindpar) så kan man flytta om namnen så att bästa paren möts på bord 1, nästa par på bord 2 osv. Man kan sortera om namnen efter handikapp eller FSB-handikapp eller annat sätt genom att välja knappen "Sortera" som finns nertill höger på namnlistan.

Välj därefter knappen "Sortera handikapp"

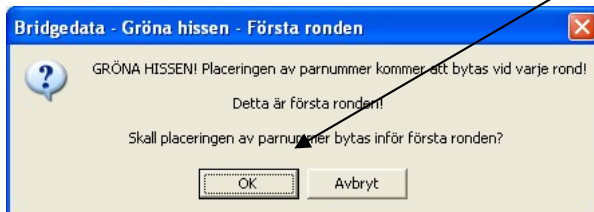
Slumpa EJ namnen efter detta!

När namninmatningen är klar och namnen omflyttade så väljer man "Blanketter" Fyller i antal brickor/rond och antalet ronder och trycker på "Spara".

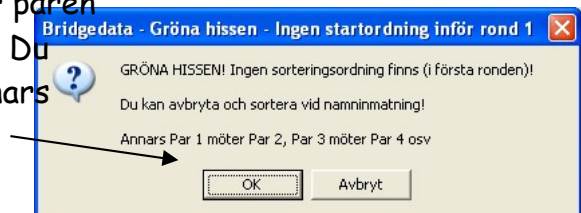


Man matar **INTE** ut tävlingspapper som startlista och guidekort utan trycker på "Nästa" och sedan i nästa ruta på "Klart"

Då får man vid första rondan upp en fråga om man skall spela "Gröna Hissen". Tryck "OK"



Bara vid första rondan vet programmet inte hur paren skall sitta vid första rondan, därför frågan. Om Du sorterat namnen i någon form tryck på "OK" annars avbryt och gå tillbaka till namnlistan.



Slutligen får Du en fråga om startlistan skall skrivas ut. När utskriven läser Du upp startlistan. Blindparet sitter denna gång vid sista bordet.

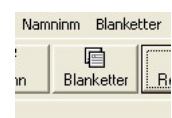


Om man valt Bridgemate så skickas första rondans uppgifter om placering och brickor.

Om man ej använder Bridgemate, så gå in i resultatet och fyll i resultaten från varje bord allteftersom och skriv ut resultatet efter rondan. Gå ur genom att välja "Avbryt" och EJ "Klar". "Klar" användes bara när ALLA brickor är klara.

NÄSTA ROND i GRÖNA HISSEN

När första rondan är klar så väljer man "Blanketter" och väljer "Klart". Då kommer frågan upp om nästa rondan och man kan trycka ut startlista för nästa ronds placering. Nästa ronds brickor spelas.



Kapitel 2 Namninmatning

Hämta namnlista i 'Spader' till Bridgedata

Införd i Bridgedata Version 2.11.10 2011-10-04

Denna beskrivning handlar om att hämta en namnlista av redan anmälda spelare på Förbundet Svensk Bridge's hemsida. Spelarna där har anmält sig parvis och för att slippa att mata in alla spelarna manuellt hämtar programmet startlistan från 'Spader'.

Tips: Det är bra om alla spelarna redan finns inmatade i databasen i Bridgedata med MID-nummer. Man får en varning om så inte är fallet (skriv upp namnen och MID-numren) och detta par matas inte in. Om någon i paret inte finns i databasen så hämtar man spelarna från MID-registret.

Starta en webbläsare och gå till Svensk Bridge's hemsida med adress "<http://svenskbridge.se>". Gå till aktuellt distrikt eller klubb. Välj aktuell tävling och välj "Visa anmälningar". Nu skall man se startlistan. Uppe finns texten "Spara Ruter startlista". Klicka på texten och beroende på webbläsare så kan man spara filen alternativt kommer startlistan upp i "Anteckningar". Startlistan skall sparas i 'rooten' dvs "C:" eller i Bridgedatas mapp "C:/bridgedata_tv1"

Starta "Bridgedata" och gör alla förberedelse för en ny tävling.

När det är klart kommer man till "Namnlistan". Det skall vara tomt på högra rutans startlista. Klicka på denna ruta för att aktivera höger rutan (så den blir vit) och att knapparna blir aktiva (från grått till svart).

Nertill vänster finns en knapp "ε"

Tryck på den.

Då dyker en ny ruta upp och till vänster i denna ruta finns en knapp "Inmatning". Tryck på den och följ anvisningarna. Om alla namnen finns i Bridgedatas medlemsbas så kommer namnlistan från Spader att kopieras till startlistan i Bridgedata.

Done!



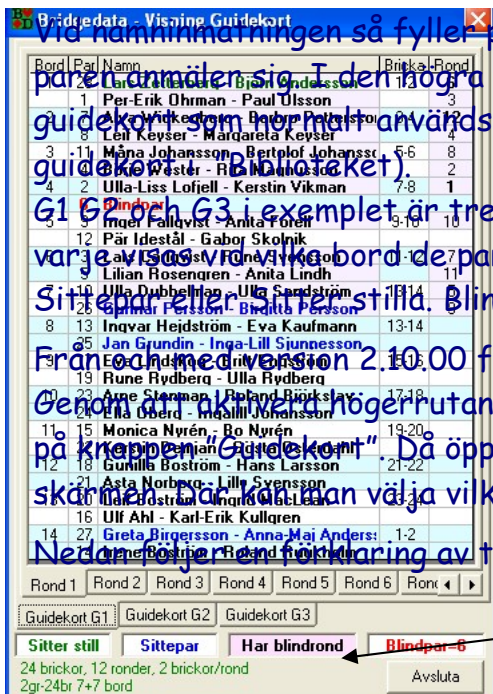
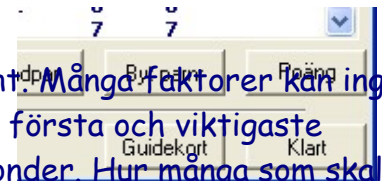
Kapitel 3

Kapitel 4 GUIDEKORT OCH BLANKETTER

HJÄLP MED VAL OCH VISNING AV GUIDEKORT

Bridgedata Version 2.10.08 2010-12-10

Nedan beskrivs visning av Guidekort som hjälp vid val av sådant. **Många faktorer kan ingå vid val av guidekort (bordskort). Antalet startande par är det första och viktigaste villkoret. Sen hur många brickor man skall spela och antalet ronder. Hur många som skall sitta still osv. Det hela görs vid "Naminmatningen".**



Vid naminmatningen så fyller programmet på allteftersom parerna i namnlistan. I den stora rutan visas till höger de guidekort som normalt används (Det finns ytterligare guidekort i Biblioteket).

G1 G2 och G3 i exemplet är tre olika guidekort och för varje visad vid varje bord de par som sitter vid samma bord. Sitter par eller Sitter stilla. Blindparet är här blåmarkerat.

Från och med version 2.10.00 finns hjälp av val av guidekort att få.

Nedan är ett exempel på hur man väljer vilket guidekort man vill se. **Namn med blå text betyd svänger ibland.**

Nedan följer en förklaring av texter och färger:

Namn med grön text betyder att paret sitter Nord-Syd hela tiden

Blindpar märkt med röd text

Namn med blå text betyd svänger ibland.

rd, men

Par med lila botten har frirond under spelet och kolumnen till höger anger vid vilken rond. Rond 1 och rond innan fikapaus samt sista ronden markerade med fetare text. Se nedan!

← Genom att klicka på olika ronder visas var paren sitter den rondan.

← Genom att klicka på Guidekort visas detta guidekort.

← Förklaring av guidekortet i grönt

Vid Rond 1 om blindpar finns kan man sätta par som anländer sent

Vid Rond innan kaffepaus kan personer som sköter caféet placeras.

Vid sista rond kan tävlingsledaren sättas så tid finns att mata in resultat manuellt eller par som måste sluta tidigare.

Guidekort med flera grupper

Här visas ett guidekort med många par, 37 par med **par 23 som blindpar**.

Guidekortet är ett med två grupper dvs man använder två satser där bricka 1 är samma i varje grupp osv.

I första kolumnen ser man gruppindelningen, grupp 1 är bord 1-10 och grupp 2 bord 11-19.

Bord 1 och 11 spelar samma brickor 1-2.

Vid bord 11 sitter par 33 stilla alltid Nord-Syd hela tiden (**Grön kraftig text**).

Vid t.ex. bord 1 så markerar **blå kraftig text** att paret 20 sitter vid detta bord, ibland N-S ibland Ö-V.

Vid bord 17 har par 27 blindrond i rond 1.

Sista kolumnen markerar vilka par som har blindrond och i vilken rond. T.ex i rond 6 (fett stil för rond 1, 6 och 12 se not*) har par 34 blindrond. **Även bakgrundsfärgen ljus-rosa markerar vilka som har blindrond någon gång under spelet.**

Genom att trycka på tabbarna nertill så kan man välja rond och se vilka brickor varje bord spelar.

En förklaring till guidekortet finns även i grönt nertill på bilden.

*Not Detta för att om i rond 1 ett par inte kommer på bord 1 i rond 6 för att cafépersonal skall ha blindrond innan paus. Och sista rond 12 om något par skall iväg tidigt eller att tävlingsledaren skall mata in resultat från protokollen (om inte Bridgemate används).

| Bord | Par | Namn | Bricka | Rond |
|------|-----|---------------------------------------|--------|------|
| 1 | 20 | Kerstin Demjan - Arne Stenman | 1-2 | |
| 2 | 14 | Marion Lindén - Sonja Alvelöv-Johns | 3-4 | |
| 3 | 7 | Benqt Karlsson - Leif Erlandsson | | |
| 4 | 15 | Lilian Rosengren - Inq-Marie Hagström | 5-6 | |
| 5 | 2 | Marqit Roqberg - Inqvar Nilsson | | |
| 6 | 16 | Benqt Westerlund - Roland Björksta | 7-8 | |
| 7 | 11 | Knut Ewerhard - Ulf Ahl | | |
| 8 | 17 | Mona-Lill Odman - Eva Lindskoq | 9-10 | |
| 9 | 8 | Björn Melander - Hans Bylund | | |
| 10 | 18 | Gunilla Boström - Hans Larsson | 11-12 | |
| 11 | 3 | Jan Fransson - Monica Fransson | | |
| 12 | 5 | Jan-Erik Eriksson - Günter Breitner | 13-14 | |
| 13 | 9 | Lars Hjelm - Siv Sparman | | |
| 14 | 13 | Per-Erik Ohrman - Björn Gunnarsson | 15-16 | |
| 15 | 12 | Bernt Karlsson - Benqt Folkesson | | |
| 16 | 19 | Göran Lindé - Ingegerd Byléhn | 17-18 | |
| 17 | 10 | Asta Norberg - Inqa-Lill Sjunnesson | 19-20 | |
| 18 | 4 | Greta Birgersson - Inger Karlsson | | |
| 19 | 6 | Monica Nyren - Britt Engström | | |
| Gr 1 | 33 | Eric Fransson - Lennart Rundqvist | 1-2 | 3 |
| Gr 1 | 21 | Jan Lindberg - Leif Boström | | |
| Gr 2 | 28 | Ulla Larpe - Annette Malmberg | 3-4 | 7 |
| Gr 2 | 24 | Anders Petterzon - Karl-Magnus Karl | | 10 |
| Gr 2 | 34 | Alva Wickenberg - Rita Magnusson | 5-6 | 6 |
| Gr 2 | 30 | Lars Carlqvist - Sven Svensson | | 2 |
| Gr 2 | 35 | Elisabet Björling - Ulla Sandström | 7-8 | 11 |
| Gr 2 | 25 | Bo Ericson - Lars Johansson | | |
| Gr 2 | 22 | Irene Boström - Sven-Arne Nilsson | 9-10 | 9 |
| Gr 2 | 29 | Pär Idestål - Gabor Skolnik | | |
| Gr 2 | 36 | Ella Oberq - Inqalill Johansson | 11-12 | 5 |
| Gr 2 | 31 | Ulla-Britt Ivarsson - Eva Ericsson | | 8 |
| Gr 2 | 37 | Kerstin Alestiq - Jan Grundin | 13-14 | 1 |
| Gr 2 | 23 | Blindpar | | |
| Gr 2 | 27 | Ulla Dubbelman - Anita Lindh | 15-16 | 12 |
| Gr 2 | 26 | Kristina Dannewitz - Gunilla Stenkul | | |
| Gr 2 | 38 | Gösta Osterdahl - Rolf Lindström | 17-18 | 4 |
| Gr 2 | 32 | Bo Karlberg - Roland Ruukholm | | |

Kapitel 5

Kapitel 6 "UTSKRIFTER"

I avsnittet "UTSKRIFTER" handlar det mest om utmatning av resultat.

AUTOMATISK UTSKRIFT VID BAROMETER

Bridgedata Version 2.01.17 2006-12-12

Vid barometerspel skriver Bridgedata ut rondprotokollet automatiskt efter varje rond till standardskrivaren när sista bordet har matat in sina brickor.

Funktionen kan tas bort genom att kryssa bort funktionen på formen "Resultatinmatning".



Man kan också välja att **inte** ha denna funktion genom att ändra under "Verktyg" och "Grundinställningar".

FLERA SKRIVARE VID UTSKRIFT AV RESULTAT

Bridgedata Version 2.01.17 2006-12-12

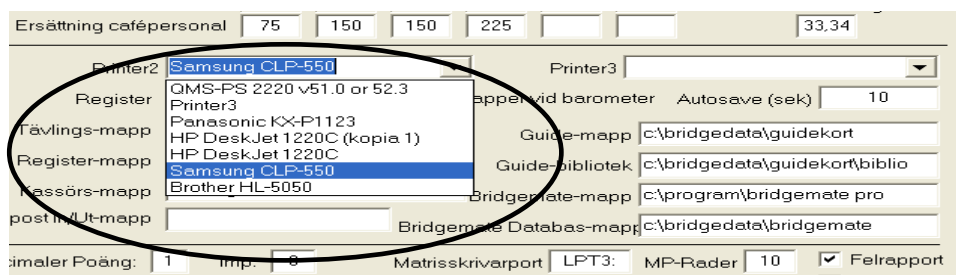
Man kan ha upp till tre skrivare anslutna till Bridgedata för olika ändamål. Skrivaren 1 (default) används normalt för utskrift av startlista mm

Man kan välja att skriva ut resultatlistor till flera ställen.

Första gången resultatlistorna väljs så förinställs antalet spelarkopior till 30%.



Man kan också välja vilka skrivare som skall vara "Skrivare 2" och Skrivare 3" genom att ändra under "Verktyg" och "Grundinställningar". "Skrivare 1" är ALLTID den valda defaultskrivaren i systemet.



PRIVATPROTOKOLL MED MÅNGA BRICKOR

Bridgedata Version 2.01.18 2006-12-19

Problem med utskrift av privatprotokoll när fler än 28 brickor. (Lennart Rundqvist)

Printern skrev ut en rad per papper när första sidan var full.

Nu åtgärdat genom att efter 26 brickor (240mm) skriva ut första bladet och sedan fortsätta på nästa blad osv.



Kapitel 7 "KORTVISNING"

Med denna funktion kan man visa varje brickas kort. Förutsatt förstås att man har en brickfil.

Kapitel 8 "SAMLINGSTÄVLING"

Under detta avsnitt handlar det om hur man skapar och administrerar samlingstävlingar.

Kapitel 9 "KASSÖREN"

Här kan man efter en tävling mata in startavgifter, kaffekassa, kvitton mm och få en kassarapport med kontering redan gjord. En dröm för kassören.

Kapitel 10 "REGISTER"

Här arbetar man med medlemsregistret. Man kan lägga till spelare, ändra data och handikapp.

Kapitel 11 "RAPPORTER"

Olika rapporter skapas här. T.ex registrering av tävlingar, I-medlemsbehandling och generering av tidningsrapporter där man kan ställa in olika format efter tidningens önskemål.

Skapa rapport av tävling till förbundet (Rapportera rutertävling)

Bridgedata Version 2.11.21 2010-10-08 Version 3

Denna instruktion är avsedd att hjälpa till att rapportera tävlingar till FSB så att mästarpoäng registreras på spelarna (och att FSB kan debitera klubbarna).

När tävlingen är klar och man skall rapportera tävlingen till förbundet så följer här beskrivning hur man skall gå tillväga. Detta för att registrera mästarpoäng. Lämpligen kan man registrera flera tävlingar (se nedan) med jämna mellanrum. Det skapas en MCD-fil som skall skickas som "bifogad fil" i ett mail till förbundet eller på en diskett.

Tips: Någon på klubben bör ha ansvaret för att tävlingar registreras och skickas in! Lämpligen kan man skicka in filen i början av månaden, för förbundet gör en ny handicaputräkning runt den 6-7 i månaden. Under "Inställningar rapport" skall klubbens "Ruter"-licensnummer och annat vara klart. Bl.a. är Emailadressen "ruter@svensbridge.se" om man skall skicka filen direkt från datorn i Bridgedata från klubben.

Man skall ha tävlingen inmatad i programmet. Hämta tävling som skall registreras.

Man börjar med att välja "Rapporter"-knappen på huvudmenyn.

Då kommer rapportformerna upp med tävlingen ifylld.

Man kan spara i en **ny fil** eller **lägga till** i en fil om flera tävlingar skall skickas i samma mail vilket är att föredra.

På sidan finns tävlingsinformation och ett antal inställningar. I "Senast rapporterad" skall de senaste rapporterade numren stå (Se "Medlem på nätet" och rapporterade tävlingar). Vid flera tävlingar kommer "Senaste MCD-nummer" att vara samma och "Senaste TVL-nummer" att räkna upp.

Längst ner finns en ruta där man kan ändra från brontävling (vanligast) till aktuell tävlingstyp.

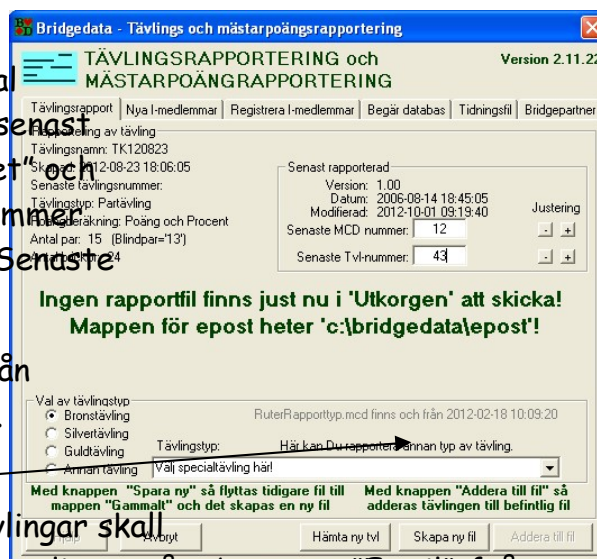
Första tävlingen väljer man "Skapa ny fil",

man kan sen välja "Addera till fil" om flera tävlingar skall

rapporteras. Man får lite frågor och om flera tävlingar så avbryt när "Email"-frågan kommer. Då matar man in en ny tävling genom att trycka på "Hämta ny tävling" eller "Avbryt" och hämta tävling. Håll ordning på "Senaste TVL-nummer"!

VIKTIGT!

Glöm INTE att skicka iväg filen som "bifogad" fil i ett mail till förbundet! Filen finns i e-postmappen "C:\bridgedata\epost\Utkorgen" och heter "RuterRapport_Skapad datum.mcd"



Fråga första gången en ny MCD-fil skapas

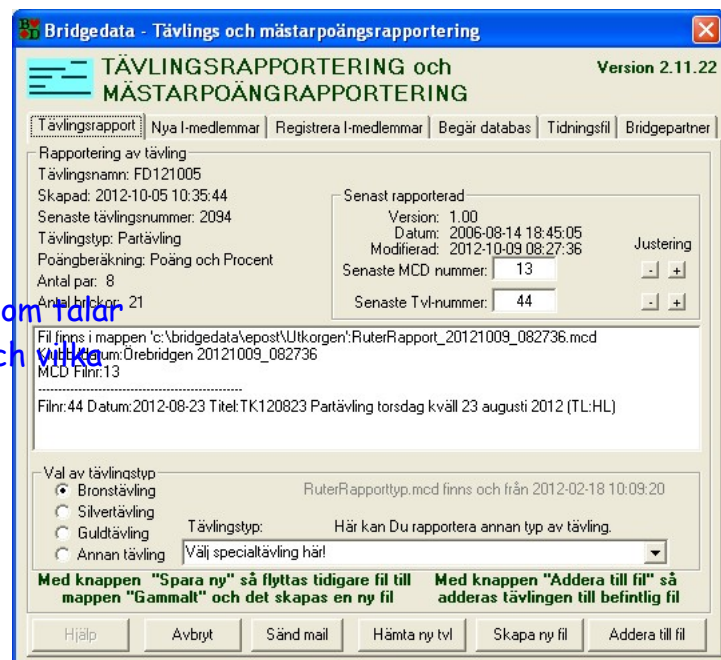


Här ser man "Filnr" och "Tvlnr" som tävlingen får.



Bekräftelse på skapad fil.

Skicka email från datorn eller avbryt om fler tävlingar som skall registreras.



Här får man hjälp med ett fönster som talar om vilka tävlingar som finns i filen och vilka nummer dom har.



Här läggs en ny tävling till den gamla.

Kapitel 12 "BRICKLÄGGNING"

Detta avsnitt handlar om två varianter. Antingen har man en brickläggningsmaskin kopplad till Bridgedata och kan då lägga brickor och få en brickfil. Eller så kan man manuellt lägga brickor och även då få ut en brickfil. Naturligtvis slumpas brickorna utan möjlighet till manipulering.

BRICKFILER

Skapa brickläggningsfil '*.bri' utan brickläggningsmaskin eller lägga till brickor på slutet av en brickfil.

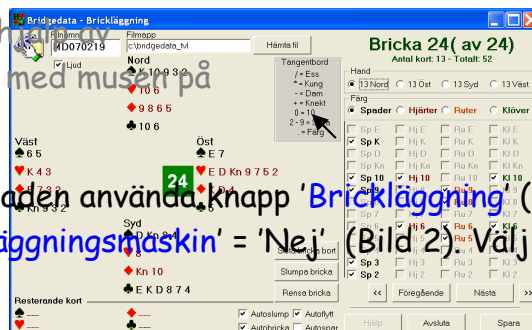
Bridgedata Version 2.02.12 2007-03-08

För varje tävling man har så kan man skapa en brickläggningsfil som visar brickans utseende. Man kan ha en 'brickläggningsmaskin' eller låta programmet skapa brickor (slumpas) eller så blandar man kortlekarna innan start vid bordet (duplicering). Här visas hur man dels slumpar givar eller matar in handblandande brickor.

Ibland kanske antalet brickor blir fler än tänkt (kanske 25 brickor istället för normalt 24 brickor), då kan man lägga till en bricka.

Information: Man matar in korten på brickorna med hjälp av siffertangentbordet till höger eller så 'klickar' man i med musen på aktuella kort.

Man väljer manuell brickläggning genom att på menyraden använda knapp 'Brickläggning' (Bild 1). Man får då en ruta om 'Manuell' = 'Ja' eller 'Brickläggningsmaskin' = 'Nej' (Bild 2). Välj det första och vidstående ruta kommer upp.



Om man matat in en tävling så hämtas dess 'bri-fil' om den finns, annars väljs tävlingsnamnet med en tom bricka 1. Om inget tävlingsnamn så väljs NY 'Bricksats' med ett ökande löpnummer och Bricka 1.

Man kan hämta in en tidigare skapad brickfil med knappen 'Hämta fil'.

Om man vill lägga till en bricka så matar man fram till sista brickan (med 'Nästa' eller '>>') och trycker på 'Nästa'. Då adderas en bricka till.

'Rensa bricka' innebär att korthänderna töms och man kan mata in nya händer.

'Slumpa bricka' slumpar brickan med en 'avancerad' och testad slumpgenerator.

'Sista bricka bort' innebär att filens sista bricka tas bort (om man lagt till för många av misstag).

'Spara' sparar brickfilen på hårddisken. Glöm inte att spara ibland eller välj 'Autospar' **Boxar:**

Det finns ett antal "boxar

 som fylls i första gången man gör någonting för att automatisera brickläggningen:

- Autoslumpa Om denna vald så slumpas ny bricka direkt
- Autobricka Om denna vald så ökas det med ny bricka
- Autoflytt Om denna vald så blir det nästa hand vid 13 kort samt ny bricka
- Autospar Om denna vald så sparas ny bricka automatiskt
- Ljud Om denna vald så får man hjälp av ljudsignaler (se nedan)

Man kan 'klicka bort' markeringen i boxarna om inte funktionen önskas.

Tangenter:

De tangenter som används vid inmatning är främst sifvertangentbordet

- / Ess
- * Kung
- Dam
- + Knekt
- 0 Tia
- 2-9 Respektive nummer
- 1 Ess
- . Nästa färg bakåt (Del)
- Enter Nästa färg och nästa hand



- Tia
- Bakåt
- Nästa färg el hand

Mellanslag (Space) samma som Enter (byter färg och hand).

- H Hämta fil
- Σ Spara fil
- N Nästa
- Φ Föregående
- A Avsluta



Ljud:

I mappen "C:\bridgedata\sound" finns bland annat de ljudfiler som används vid brickläggning. Man kan byta ut dessa ".wav"-filer mot andra som passar en bättre. Om fel namn anges eller filen tas bort så spelas standardljudet upp.

Kapitel 13

Kapitel 14 "VERKTYG"

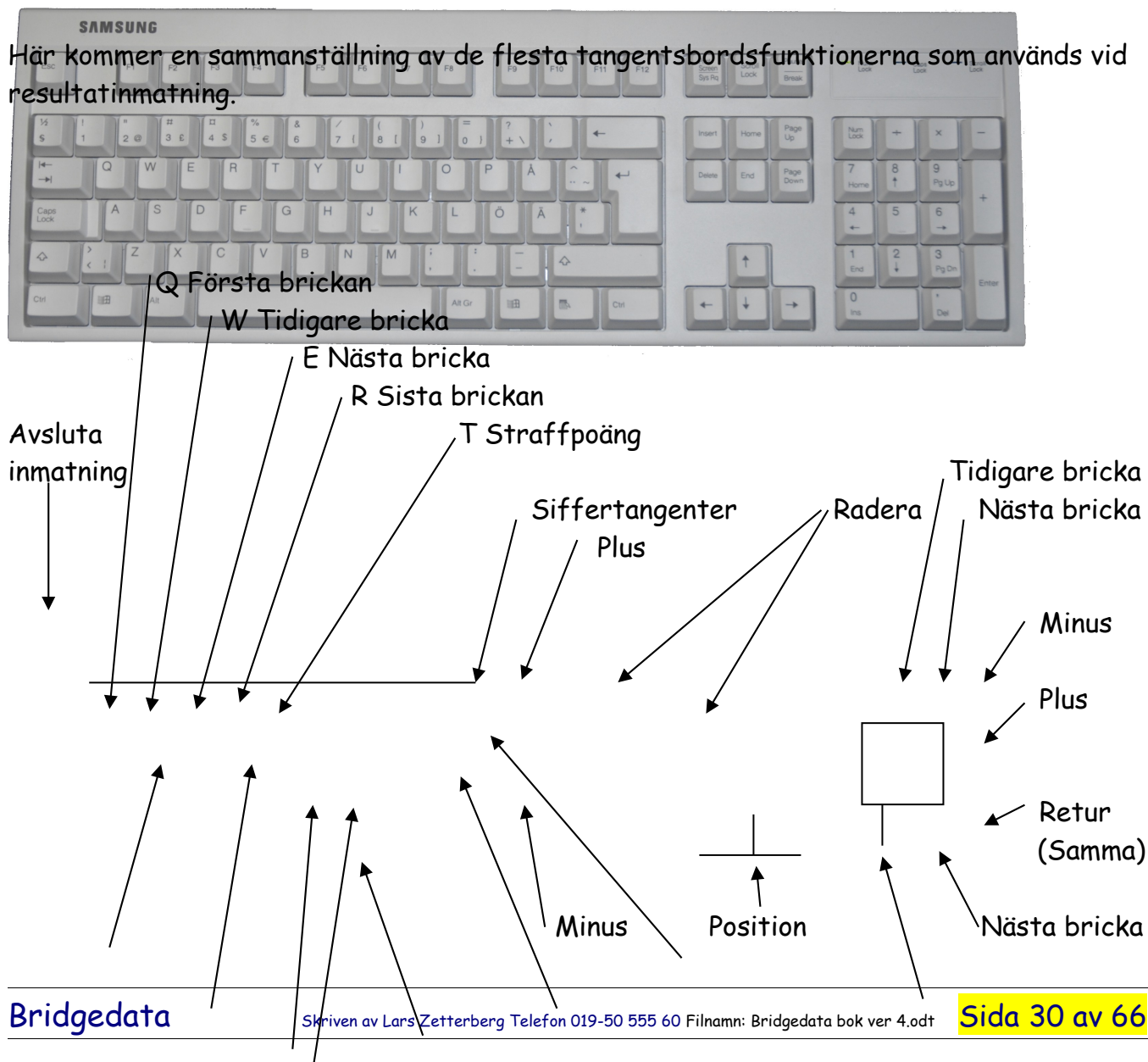
Under detta avsnitt så handlar det om olika inställningar. T.ex. tävlingsledare eller att förinställa tävlingar. Texter på utskrifter och inställningar för filer till FSB.

Kapitel 15 TANGENTBORDSFUNKTIONER

TANGENTBORD KNAPPFUNKTIONER

Bridgedata Version 2.01.18 2006-12-19

Här kommer en sammanställning av de flesta tangentsbordsfunktionerna som används vid resultatinputning.



S Score

P Procent %

F Felduplicering

L Split-score

Siffertangenter

B Blindrond insättning

Nästa bricka (runt i rond)

N Normal

Dessutom följande specialtryckningar:

Alt-n och Ctrl-n

Nästa bricka

Alt-f och Ctrl-f

Tidigare bricka

TANGENTBORD NYA KNAPPFUNKTIONER

Bridgedata Version 2.01.18 2006-12-19

För att snabbare växla mellan brickor (bord) så har fyra nya knappfunktioner tillkommit. (Man kan använda vänsterhanden!) Knapparna är bokstav "Q", "W", "E" och "R". Motsvarande "knappar" finns på "Resultatinmatning" (se nedan)



- >> Sista brickan (Rond >)
- Nästa bricka > (Nästa bord)
- < Tidigare bricka (Tidigare bord)
- << Första brickan (<Rond)

Bridgedata - Resultatinmatning - Tävlning:FD061020 TL:Kerstin Marcusson

Bricka 3 Öst-Väst i zonen
*** ALLA BRICKOR KLARA *** Poäng ÖV

| NS | ÖV | Namn NS | Namn ÖV | Kontr. | Av | Utspel | Res. | Resultat NS | Resultat ÖV |
|----|----|------------------------|--------------------------|--------|----|--------|------|-------------|-------------|
| 17 | 7 | Bengtsson - Stervander | Zetterberg - Blomqvist | 2 Nt | V | Sp 3 | -3 | 300 | |
| 18 | 2 | Funk - Rundqvist | Rejsby - Wester | 2 Nt | V | Sp 3 | -3 | 300 | |
| 11 | 13 | Riddarström - Regenius | Blindrond | | | | | Blindrond | Blindrond |
| 5 | 14 | Oldin - Gunnarsson | Malm - Palmbrandt | 2 Nt | V | Sp 5 | -3 | 300 | |
| 10 | 15 | Lindgren - Bylund | Sandström - Andersson | 2 Nt | V | Sp 5 | -3 | 300 | |
| 12 | 4 | Crossner - Lilja | de la Tajada - Andersson | 2 Nt | V | Sp 5 | -4 | 400 | |
| 6 | 9 | Gustafsson - Karlsson | Byléhn - Lindé | 3 Hj x | N | Hj 3 | -2 | | 300 |
| 3 | 8 | Berggren - Björck | Lundfeldt - Nyblom | 2 Sp | N | Hj 3 | -2 | | 100 |
| 16 | 1 | Silvén - Svensson | Gustavsson - Holmström | 2 Hj x | N | Ru 10 | -2 | | 300 |

Skifta parnr Rensa bricka << < Tidigare bricka Nästa bricka > >> Snabbval

Hjälp Avsluta Alla brickor klara! Klart

Bridgedata - Resultatinmatning - Tävlning:FD061020 TL:Kerstin Marcusson

Bord 2 Rond 2 Barometer
*** ALLA BORD KLARA *** Poäng ÖV

| NS | ÖV | Funk - Rundqvist | Rejsby - Wester | Kontr. | Av | Utspel | Res. | Resultat NS | Resultat ÖV |
|----|----|------------------|------------------|--------|----|--------|------|-------------|-------------|
| 18 | 2 | Bricka 3 | Öst-Väst i zonen | 2 Nt | V | Sp 3 | -3 | 300 | |
| 18 | 2 | Bricka 4 | Alla i zonen | 3 Nt | N | Hj 5 | -3 | | 300 |

Skifta parnr Rensa bord < Rond Tidigare bord Nästa bord Rond > Snabbval

Hjälp Avsluta Alla brickor klara! Automatisk utskrift efter varje rond Skriv rond Klart

Kapitel 16 PROBLEM OCH LÖSNINGAR

Här kommer olika situationer som kan inträffa och hur man löser problemen.

DATORN SLUTADE FUNGERA!!! --- HJÄLP!

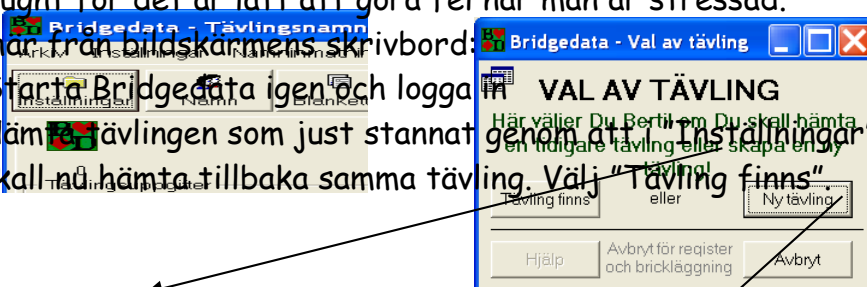
Bridgedata Version 2.5.06 2009-09-03

Om en dator plötsligt stannar eller det kanske blir ett kortvarigt strömavbrott så kan man få igång tävlingen igen förutsatt att "Bridgemate" programvaran fungerar och att det finns batterier i Bridgemate-servern.

Ta det lugnt för det är lätt att göra fel när man är stressad.

Gör så här från bildskärmens skrivbord:

1. Starta Bridgedata igen och logga in
2. Hämta tävlingen som just stannat genom att i "Inställningar" hämta en tävling. Du skall nu hämta tillbaka samma tävling. Välj "Tävling finns"



3. Ladda in tävlingen igen
4. Gå till verktyg (Knapp på högra sidan) och bocka för "Använd Bridgemate"

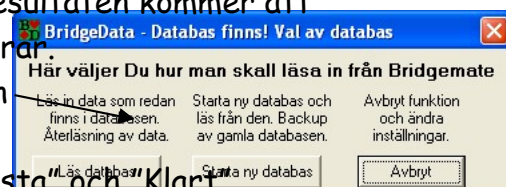


5. Spara och välj knappen "Blanketter". Välj **SAMMA** guidekort som innan.
6. Ta det nu lugnt och tryck på "Ja" vid varningen. Resultaten kommer att läsas in under förutsättning att Bridgemate fungerar.

Kolla att programmet är igång på listen nedan



7. Strunta i att skriva ut papper genom att välja "Nästa" och "Klart"



8. Nu dyker en ny ruta upp. Här gäller det att välja rätt. Du skall välja "Läs databas"

Nu skall resultat från redan imatade resultat



läsas in från databasen. Kolla längst ner till höger att det räknas upp resultat.



OCH VIPS ÄR TÄVLINGEN IGÅNG IGEN, DONE!

Problemlösningar

TÄVLING SOM INTE STARTAR ELLER ÄR FEL

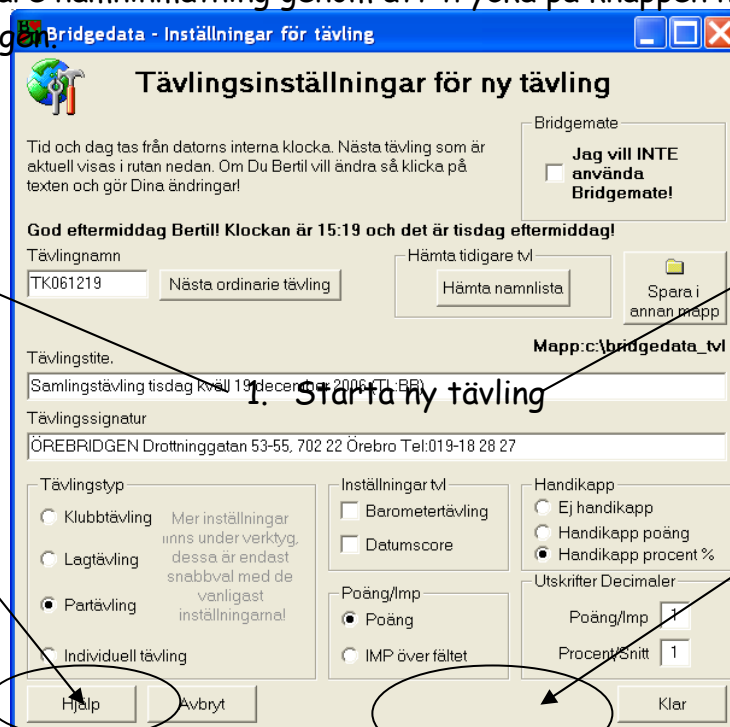
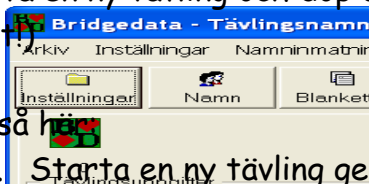
Bridgedata Version 2.01.18 2006-12-19

Om en tävling INTE startar normalt (Bridgemate startar inte) eller det är något annat fel.

Starta en ny tävling och döp om filnamnet och hämta namnlistan (detta tar ca. en halv minut).

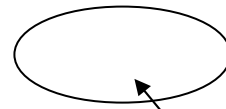
Gör så här:

1. Starta en ny tävling genom att i "Inställningar" starta en ny tävling.
2. Döp om tävlingsnamnet från t.ex. MD061218 till ME061218
3. Hämta tidigare namninmatning genom att trycka på knappen nedan.
4. Spara tävlingen.



2. Ändra filnamn

3. Hämta namn



4. Spara tävling

FELAKTIGT INMATAT VÄRDE I BRIDGEMATE

Bridgedata Version 2.01.18 2006-12-19

Om man matat in ett felaktigt resultat i Bridgemate så gör så här för att rätta till felet.

1. Om ronden är igång och man hinner att rätta felet.

Sätt i programmeringspluggen i Bridgemate och tryck på "OK"

Tryck på "3" för att radera resultatet.

Mata in bricknummer.

Tryck på "OK" och ge Bridgemate till nord, som matar in brickan igen.

(Det kommer upp varning i Bridgemate att det kommer ett nytt resultat, tryck på OK)

2. Ändra resultatet i Bridgedata i efterhand efter det att ronden spelats. Detta medför kanske att det inte blir korrekt kontrakt, utspelskort och resultat.

PAREN SITTER I FEL VÄDERSTRECK I RONDEN

Bridgedata Version 2.01.18 2006-12-19

Om paren sitter fel i en rond så ändra placeringen EFTER ronden spelats.

Paren skall sitta kvar och spela hela ronden och mata in i Bridgemate precis som vanligt. Efteråt ändrar man parnummer i "Resultatinmatning"

1. Mata fram till rätt brickor på ronden.
2. Markera paren som satt fel (klicka på resultatet till höger).
3. Tryck in knapp "Skifta parnr".
4. Tryck in knappen "Hela ronden". Då byts NS och ÖV på alla brickor i ronden.
5. Kontrollera att det blev rätt par och brickor.

The screenshot shows the 'Bridgedata - Resultatinmatning' window for a tournament. A dialog box titled 'Skall parnummer NS - ÖV byta plats?' is open, asking if partner numbers should be swapped. The dialog has buttons for 'Hjälp', 'Bricka 18', 'Hela ronden', and 'Avbryt'. The background table shows the following data:

| NS | ÖV | Namn NS | Namn ÖV | Kontr. | Av | Utspel | Res. | Resultat NS | Resultat ÖV |
|----|----|------------------|------------------------|--------|----|--------|------|-------------|-------------|
| 6 | 13 | Gustafs | | | | | | | |
| 14 | 12 | Malm - | | | | | | | |
| 15 | 5 | Sandstr | | | | | | | |
| 7 | 11 | Zetterb | | | | | | | |
| 1 | 4 | Gustavs | | | | | | | |
| 10 | 3 | Lindgre | | | | | | | |
| 8 | 16 | Lundfel | | | | | | | |
| 2 | 17 | Rejsby - Wester | Bengtsson - Stervander | 5 Sp | S | Hj E | = | 650 | |
| 18 | 9 | Funk - Rundqvist | Byléhn - Lindé | 5 Sp | S | Hj E | = | 650 | |

Numbered instructions pointing to the interface:

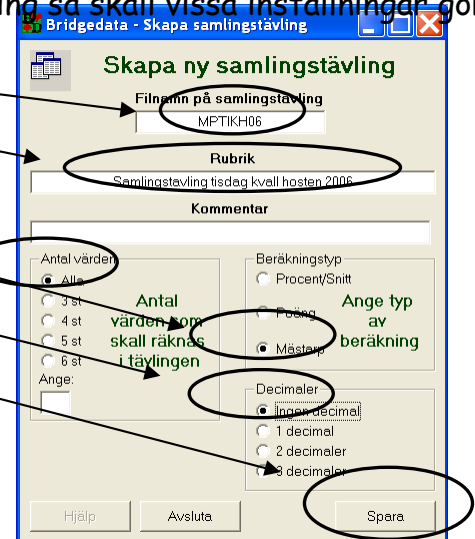
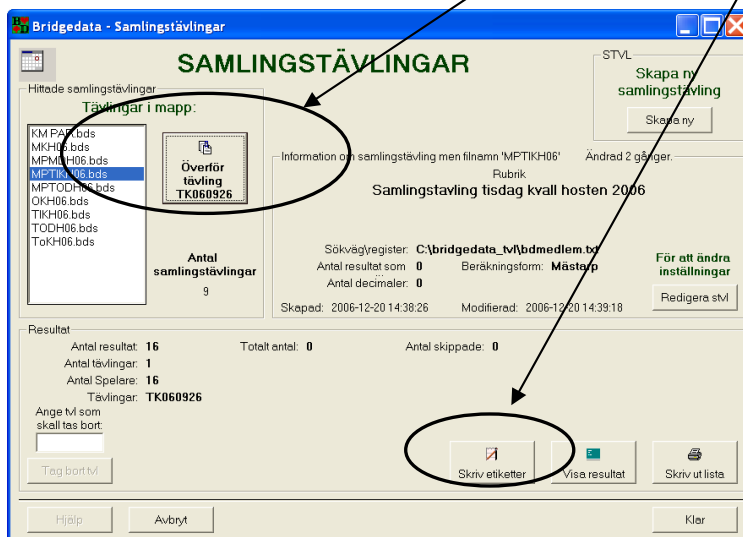
1. Till rätt bricka (points to 'Bricka 18' button)
2. Till rätt parnummer (points to 'Skifta parnr' button)
3. Skifta parnr (points to 'Skifta parnr' button)
4. Hela ronden (points to 'Hela ronden' button)

UTMATNING AV BRONSKUPONGER SAMLINGSTVL

Bridgedata Version 2.01.18 2006-12-20

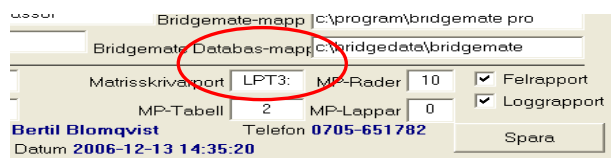
För att kunna skriva ut bronskuponger i en samlingstävling så skall vissa inställningar göras.

1. Skapa en samlingstävling som börjar på "MP"
2. Skriv rubrikttext. Kanske fungerar inte åäö välj då aao!
3. Markera "Alla" i "Antal värden"
4. Markera "Mästarp" i "Beräkningstyp"
5. Ange "Ingen decimal" i "Decimaler"
6. Spara skapad samlingstävling
7. Överför varje tävling som gäller
8. Klicka på "Skriv etiketter" och mata ut lappar



TIPS!

Se till att rätt portnummer är valt till matris skrivaren. (Oftast LPT3:)
Väljs under "Verktyg" och "Grundinställningar"



Kontrollera genom att trycka på "Mata fram" i formen "Skriv ut mästarpoäng" Att skrivaren matar fram lappar.



NYTT PAR SOM INTE MATATS IN, OMSTART AV BRIDGEMATE

Bridgedata Version 2.01.21 2007-01-05

Missat ett par?

Fel guidekort?

Sittepar fel?

Om man startat upp en tävling och matat ut startlistor och guidekort. Samt Bridgemate har startat. Och man upptäcker att man t.ex. glömt ett par eller använt fel guidekort eller vill ändra i namnlistan så måste man avsluta Bridgemate och mata in paret och sedan återstarta Bridgemate. Gör så här:

I resultatmatningsrutnan tryck på "Klart" för att avbryta



Om inte alla brickor är klara så kommer en "orange" ruta upp för att starta om.

Om man skall "starta om" så tryck på denna knapp, annars avbryt.



Nu utförs aktiviteterna och man kommer så småningom tillbaka till "Namn"-inmatningen.

Ändringar för "DUBBEL-NAMN" i spelarmatrikeln, medlemsdatabas.

Bridgedata Version 2.01.22 2007-01-31

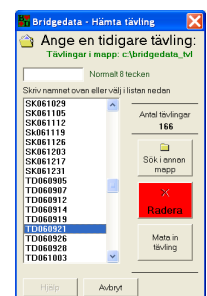
Ibland händer det att tävlingsledarna INTE hittar en person som skall spela, man är ju lite i tidsnöd. Man kanske söker på fel namn, t.ex. Eriksson när personen heter Ericsson. Eller Pettersson och heter Petersson. Man tror då att personen inte finns inmatad i databasen och lägger in personen med nytt (felaktigt namn).

Lösningen kan bli så småningom, att få spelare själv att anmäla sig med sitt KID-nummer, kanske i form av medlemskort (eller körkort). Just nu går det ju bra att mata in KID-nummer i Bridgedata, men få använder den möjligheten. (Man anmäler sig med 22 och 454)

Dubbelnamnen hittar man i Bridgedatas registeringsdel eller kanske bättre på resultatredovisningen på nätet. Just nu gör dock nätdelen så att man kan mata in ett dubbelnamn och då läggs namnen ihop. T.ex Ericsson Tage och Eriksson Tage. (Denna funktion kan tas bort när ingen har dubbelnamn, detta är målet!)

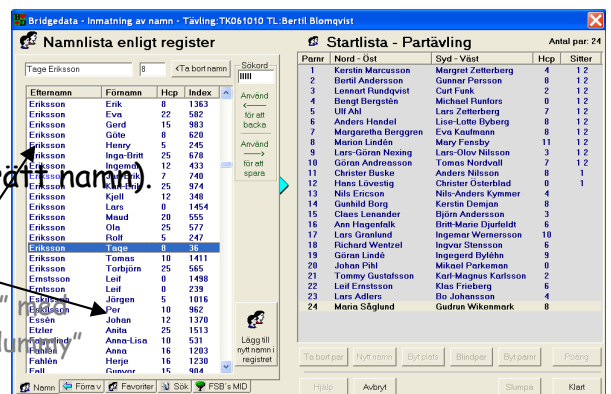
Gör så här: Att ändra i Bridgedata.

1. Logga in och hämta en tävling där personen (med fel namn) spelat).



2. Gå till Namninmatning och välj personen (med rätt namn). Namnet skall då stå i rutan överst.

Ibland kan någon redan "spärrat" eller varit inne och "fixat" startlistan. Då måste man först byta ut personen mot en "dum" och sedan välja rätt person och byta ut.



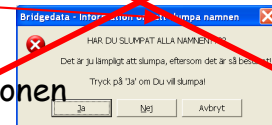
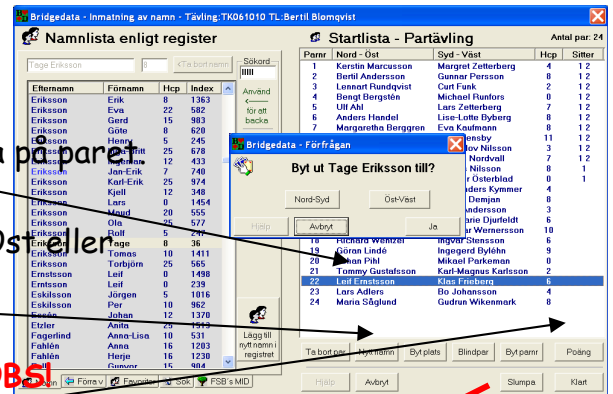
3. Skifta över till startlistan (till höger) och peka på parret

4. Klicka på knappen "Nytt namn" och välj Nord-Ost eller Syd-väst.

5. Gå ur namninmatningen med knappen "Klart" (OBS! **Väldigt viktigt SLUMPA EJ**).

Då sparas tävlingen.

Upprepa förloppet för flera tävlingar tills det bara finns personen med ett KID-nummer.



Efter ett tag så skall det bara finnas ett namn med KID-nummer för personen och dom andra namnen kan "spärras" i registret. (Skriv i anmärkningar innan att namnet "utgår på grund av dubbelnamn".

Så kan annan person senare få detta "låga" KID-nummer.

Vilka bord med sittepar och vilka parnummer?

Bridgedata Version 2.01.22 2007-01-31

Tävlingsledarna vill veta vilka par som sitter still vid vilka bord. T.ex. vill man att den som sköter caféterian skall sitta i anslutning till caféet. Tävlingsledaren vill att äldre och personer med handikapp (ej spelarhandikapp©) skall sitta vid samma bord. Denna ändring innebär dock att tävlingen manipuleras.

Bridgedata är uppbyggt av olika "guidekort" för olika antal par. För närvarande rund 160 stycken.

Vid varje parantal har man valt ut max tre varianter, helst en, så att tävlingsledaren inte skall ha så många guidekort att välja bland.

En lista önskas (som kan fästas vid datorn) där för varje parval finns uppgift om sittebordsnummer och vilket sitteparnummer som gäller. Denna lista kan när klart vara nästa sida i detta dokument med förklaringar!

Till exempel (andra bättre lösningar kanske finns)

28 par 1:1 11:27 12:21

Här visas vilka parnummer som sitter still
Två varianter finns alltså

| Parnr | Nord - Öst | Syd - Väst | Hcp | Sitter |
|-------|---------------------|----------------------|-----|--------|
| 1 | Kerstin Marcusson | Margret Zetterberg | 4 | 1, 2 |
| 2 | Birni Andersson | Gunnel Persson | 8 | 1, 2 |
| 3 | Lennart Rundqvist | Curt Faak | 2 | 1, 2 |
| 4 | Bengt Bergsten | Michael Runfors | 0 | 1, 2 |
| 5 | Ulf Ahl | Lars Zetterberg | 7 | 1, 2 |
| 6 | Anders Handal | Lise-Lotte Byberg | 8 | 1, 2 |
| 7 | Margaretha Berggren | Eva Kaufman | 8 | 1, 2 |
| 8 | Marian Lindén | Mary Enevold | 11 | 1, 2 |
| 9 | Lars-Göran Nexing | Lars-Olof Nilsson | 3 | 1, 2 |
| 10 | Göran Andersson | Thomas Nyqvist | 0 | 1, 2 |
| 11 | Olle Eriksson | Anders Nilsson | 8 | 1 |
| 12 | Hans Lovestig | Christer Österblad | 0 | 1 |
| 13 | Nils Ericson | Nils-Anders Kymmer | 4 | 1 |
| 14 | Gunnild Berg | Kerstin Demps | 4 | 1 |
| 15 | Clas Lenander | Björn Andersson | 3 | 1 |
| 16 | Ann Hagentalk | Britt-Marie Ojefelt | 6 | 1 |
| 17 | Lars Granlund | Ingemar Wernersson | 10 | 1 |
| 18 | Richard Wentzel | Ingvar Stenness | 6 | 1 |
| 19 | Göran Linder | Ingegard Bylöke | 9 | 1 |
| 20 | Johan Pihl | Mikael Parkeman | 0 | 1 |
| 21 | Tommy Gustafsson | Karl-Magnus Karlsson | 2 | 1 |
| 22 | Leif Ericsson | Kristi Frisberg | 6 | 1 |
| 23 | Lars Adlers | Bo Johansson | 4 | 1 |
| 24 | Maria Söglund | Gudrun Wikemark | 8 | 1 |

Vid val av guidekort visas detta

Bridgedata - Val av guidekort

Guide-kort (eller bordskort)

Antalet par är 24, varför det skall spelas på 12 bord!

Programmet har hittat 2 lämpliga "Guidekort"

Hittar Du inte guidekortet kanske det finns här!

1: 24 brickor - BDG-24-2411-2-1

2: 22 brickor - BDG-24-2211-2-2 (23 par)

Bibliotek

ALLA VARIABLER FINNS! Dessa används för att göra protokoll etc:

| Antal par: | Antal brickor: | Antal brickor/round: | Antal resultat/bricka: |
|------------|----------------|----------------------|------------------------|
| 24 | 24 | 2 | 11 |

Hjälp Avbryt < Föregående Nästa >

Kapitel 17 GENOMFÖRANDE AV TÄVLING

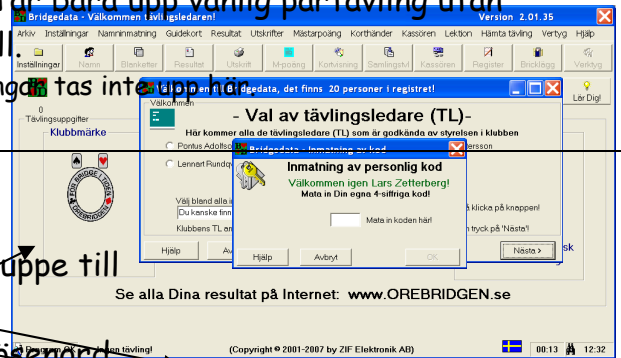
Allmänt

Vanlig partävling, inloggning, uppstart och genomförande.

Bridgedata Version 2.01.32 2007-02-21

För att Du som är tävlingsledare lättare skall kunna genomföra en vanlig partävling med eller utan "Bridgemate®" finns detta dokument. **Var bara upp vanlig partävling utan specialmoment, andra inställningar eller specialfall.** För barometer, flerkvällarstävling, individuell eller lagtävling tar detta inte hänsyn till.

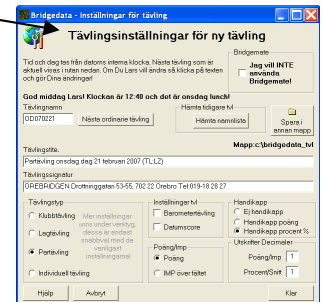
Till att börja med så startar man programmet "Bridgedata". Trycker på knappen "Inställningar" uppe till vänster och får då en inloggningsbild. Klicka på Ditt namn och då skall Du mata in Ditt lösenord. Nu har du startat Bridgemate.



Då får nu en valmöjlighet att hämta (gammal) tävling eller starta en ny. Välj "Ny tävling"



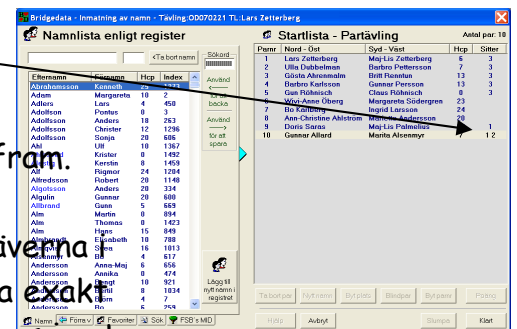
Då kommer en ruta upp med förinställda variabler som normalt gäller för denna veckotävling (styrs av klocka i datorn). Normalt så klickar Du på "Klar" och tävlingen är igång.



Dessa förberedelser tar under en minut!

Efter detta kommer klubbens namnlista och startlista fram.

Mata nu in spelaren genom att skriva dom första bokstäverna i spelarens efternamn och sedan med piltangenterna välja exakt rätt spelare. Tryck på retur så väljs spelaren och placeras i rutan uppe till vänster (ena parnamnet). Välj nu den andra spelaren efternamn och när Du trycker på retur så flyttas paret in i startlistan.



Mata nu in spelare efter spelare tills alla är anmälda.

Namnlista

Startlista

Siffrorna till höger i startlistan visar olika varianter på guidekort och placeringen anger vilka sittepar.

Namn med **ljusblå text** är spelare som spelat denna tid de senaste tre veckorna. Tryck då på "Klar" och frågan om slumpa kommer upp. Välj "Ja". Då slumpas startlistan och Du kommer tillbaka till startlistan. Nu kan Du flytta text i tävlingsledaren till ett bord där paret sitter still, flytta blindpar etc

Tryck "Klar" och då kommer Du till "Blanketter" dvs val av guidekort samt utskrift av startlista, bordskort och ev. protokoll.

Välj nu det guidekort som finns förvalt som passar. Då kommer en kontrollbild av valt guidekort upp, tryck på "Ja"

För att skriva ut alla papper som behövs för tävlingen så tryck på den stora knappen "Tävlingspapper" för utskrift.

Om "Bridgemate®" används så startar "Bridgemate-Pro" automatiskt och Du kan dela ut bordkort och läsa upp startlistan och börja spela.

Om "Bridgemate®" **inte** används så får man dela ut protokoll, bordskort och läsa upp startlistan. Sen spelar man.

När en "Bridgemate"-tävling är klart är det bara att stänga resultatlistan och klicka på knappen "Utskrift" och skriva ut resultatet.

Utan "Bridgemate" matar man in resultatet i Resultatlistan och när alla resultat är inmatade stänger man rutan och klickar på "Utskrift" och skriver ut resultatet.

Om man har lagt upp en samlingstävling klickar man sen på "Samlingstävling", väljer aktuell samlingstävling i rutan till vänster och överför dagens tävling till tidigare tävlingar. Klicka på "Skriv ut" för att få en papperskopia.

För att sen göra kassören "glad" så klickar man på "Kassören" i belopp och juniorer och annat och skriver ut en rapport.

Sen överför man dagens tävling till Internet så att alla kan se resultatet på nätet, men det är ju en senare fråga ☺



| Ingen i zonen | | | | | | | | | | | |
|---------------|-----|----------------------|-----------------------|----|-------|--------|-------------|-------------|----------|------------|-------------|
| Plac | Par | Spelare | Resultat | Av | Utsat | Res | Resultat NS | Resultat ÖV | Poäng ÖV | Normal (P) | Procent (P) |
| 23 | 1 | Hedén - Svensson | Swedishen - Svensson | 2 | Sp | N H 3 | = | 110 | | | |
| 27 | 14 | Andersson - Jansson | Andersson - Ludberg | 2 | Sp | N H 2 | = | 110 | | | |
| 20 | 23 | Carlqvist - Svensson | Carlqvist - Svensson | 3 | Hj | V KI K | +1 | 140 | | | |
| 18 | 13 | Andersson - Ludberg | Andersson - Ludberg | 2 | Hj | V KI K | +1 | 140 | | | |
| 19 | 13 | Andersson - Ludberg | Swedishen - Ede | 4 | Hj | V KI K | = | 420 | | | |
| 15 | 16 | Hedén - Hedén | Karlsson - Eriksson | 2 | Hj | V KI K | +2 | 170 | | | |
| 22 | 24 | Nylin - Nylin | Gustafsson - Svensson | 3 | Hj | V KI K | +1 | 630 | | | |
| 26 | 4 | Karlsson - Persson | Sahlbäck - Sahlbäck | 3 | Hj | V KI K | = | 140 | | | |
| 25 | 19 | Buchlin - Larsson | Svensson - Buchlin | 3 | Hj | V KI K | = | 140 | | | |
| 10 | 12 | Nickberg - Almqvist | Persson - Persson | 2 | Sp | N H 2 | +1 | 140 | | | |
| 5 | 8 | Jönsson - Wikström | Hedin - Hedin | 2 | Sp | N H 3 | -3 | 150 | | | |
| 11 | 3 | Stenlund - Lenné | Björk - Eriksson | 2 | Sp | N H 3 | +1 | 140 | | | |
| 9 | 2 | Olsson - Olsson | Eriksson - Swedishen | 2 | Sp | N H 2 | +2 | 170 | | | |
| 6 | 7 | Patterson - Lunde | Erling - Johansson | 2 | Hj | V KI K | +1 | 140 | | | |

| SAMLINGSTÄVLINGAR | | | | | | | | | | | |
|-------------------|-----|----------------------|-----------------------|----|-------|--------|-------------|-------------|----------|------------|-------------|
| Plac | Par | Spelare | Resultat | Av | Utsat | Res | Resultat NS | Resultat ÖV | Poäng ÖV | Normal (P) | Procent (P) |
| 23 | 1 | Hedén - Svensson | Swedishen - Svensson | 2 | Sp | N H 3 | = | 110 | | | |
| 27 | 14 | Andersson - Jansson | Andersson - Ludberg | 2 | Sp | N H 2 | = | 110 | | | |
| 20 | 23 | Carlqvist - Svensson | Carlqvist - Svensson | 3 | Hj | V KI K | +1 | 140 | | | |
| 18 | 13 | Andersson - Ludberg | Andersson - Ludberg | 2 | Hj | V KI K | +1 | 140 | | | |
| 19 | 13 | Andersson - Ludberg | Swedishen - Ede | 4 | Hj | V KI K | = | 420 | | | |
| 15 | 16 | Hedén - Hedén | Karlsson - Eriksson | 2 | Hj | V KI K | +2 | 170 | | | |
| 22 | 24 | Nylin - Nylin | Gustafsson - Svensson | 3 | Hj | V KI K | +1 | 630 | | | |
| 26 | 4 | Karlsson - Persson | Sahlbäck - Sahlbäck | 3 | Hj | V KI K | = | 140 | | | |
| 25 | 19 | Buchlin - Larsson | Svensson - Buchlin | 3 | Hj | V KI K | = | 140 | | | |
| 10 | 12 | Nickberg - Almqvist | Persson - Persson | 2 | Sp | N H 2 | +1 | 140 | | | |
| 5 | 8 | Jönsson - Wikström | Hedin - Hedin | 2 | Sp | N H 3 | -3 | 150 | | | |
| 11 | 3 | Stenlund - Lenné | Björk - Eriksson | 2 | Sp | N H 3 | +1 | 140 | | | |
| 9 | 2 | Olsson - Olsson | Eriksson - Swedishen | 2 | Sp | N H 2 | +2 | 170 | | | |
| 6 | 7 | Patterson - Lunde | Erling - Johansson | 2 | Hj | V KI K | +1 | 140 | | | |

| Örebro Redovisning tävlingar | | | | | | | | | | | |
|------------------------------|-----|----------------------|-----------------------|----|-------|--------|-------------|-------------|----------|------------|-------------|
| Plac | Par | Spelare | Resultat | Av | Utsat | Res | Resultat NS | Resultat ÖV | Poäng ÖV | Normal (P) | Procent (P) |
| 23 | 1 | Hedén - Svensson | Swedishen - Svensson | 2 | Sp | N H 3 | = | 110 | | | |
| 27 | 14 | Andersson - Jansson | Andersson - Ludberg | 2 | Sp | N H 2 | = | 110 | | | |
| 20 | 23 | Carlqvist - Svensson | Carlqvist - Svensson | 3 | Hj | V KI K | +1 | 140 | | | |
| 18 | 13 | Andersson - Ludberg | Andersson - Ludberg | 2 | Hj | V KI K | +1 | 140 | | | |
| 19 | 13 | Andersson - Ludberg | Swedishen - Ede | 4 | Hj | V KI K | = | 420 | | | |
| 15 | 16 | Hedén - Hedén | Karlsson - Eriksson | 2 | Hj | V KI K | +2 | 170 | | | |
| 22 | 24 | Nylin - Nylin | Gustafsson - Svensson | 3 | Hj | V KI K | +1 | 630 | | | |
| 26 | 4 | Karlsson - Persson | Sahlbäck - Sahlbäck | 3 | Hj | V KI K | = | 140 | | | |
| 25 | 19 | Buchlin - Larsson | Svensson - Buchlin | 3 | Hj | V KI K | = | 140 | | | |
| 10 | 12 | Nickberg - Almqvist | Persson - Persson | 2 | Sp | N H 2 | +1 | 140 | | | |
| 5 | 8 | Jönsson - Wikström | Hedin - Hedin | 2 | Sp | N H 3 | -3 | 150 | | | |
| 11 | 3 | Stenlund - Lenné | Björk - Eriksson | 2 | Sp | N H 3 | +1 | 140 | | | |
| 9 | 2 | Olsson - Olsson | Eriksson - Swedishen | 2 | Sp | N H 2 | +2 | 170 | | | |
| 6 | 7 | Patterson - Lunde | Erling - Johansson | 2 | Hj | V KI K | +1 | 140 | | | |

Namnmatning

Bordsnummer och parnummer, visning i namnlistan.

Bridgedata Version 2.02.06 2007-02-27

Önskemål från tävlingsledare att man skall veta vilket bord som sitteparen sitter vid, för att bättre kunna placera ut sitteparen. T.ex. cafépersonalen nära caféet.

Till höger i startlistan visas i det här exemplet tre kolumner "G1" "G2" och "G3". Det är de tre guidekort som valts ut och första hand skall användas. Siffrorna i kolumnerna visar numret på bordet för detta par.

I det visade fallet med 25 par så finns tre guidekort förvalda. Guidekort 3 är egentligen 2 grupper som spelar brickorna 1-24 och där finns endast 2 sittebord, bord 1 och 8. Vid bord 8 sitter par 14 (markerat med blått).

Olika antal guidekort kan visas beroende på antal par, från ett till tre.

Namn som markerats i namnlistan med **ljusblå text** är spelare som spelat denna tid de senaste tre veckorna.

Byte av placeringen för par sker t.ex. genom att först markera ett par (raden blir blåmarkerad) och sedan dubbelklicka på det par man vill byta plats med. I stället för att dubbelklicka går det även att använda knappen "Byt parnr" då dyker en förfrågan upp och man matar in aktuellt par.

Namnlista enligt register

| Förnamn | Förnamn | Hcp | Index |
|-----------|-------------|-----|-------|
| Andersson | Kenneth | 25 | 1273 |
| Ackebu | Gunnar | 0 | 1 |
| Adam | Margareta | 10 | 2 |
| Adler | Lars | 4 | 450 |
| Adellsson | Pontus | 0 | 3 |
| Adollsson | Anders | 18 | 263 |
| Andersson | Gösta | 8 | 501 |
| Andersson | Rigmor | 24 | 1204 |
| Alguln | Gunnar | 20 | 600 |
| Andersson | Elisabeth | 10 | 788 |
| Andersson | Ler K | 25 | 1460 |
| Andersson | Mariann | 22 | 753 |
| Andersson | Monica | 25 | 317 |
| Andersson | Per-Olof | 0 | 1426 |
| Andersson | Roger | 16 | 1353 |
| Andersson | Rolf | 6 | 731 |
| Andersson | Sven | 0 | 11 |
| Andersson | Tommy | 5 | 231 |
| Andersson | Göran | 6 | 1199 |
| Andersson | Liz | 8 | 1156 |
| Andersson | Winnie | 6 | 893 |
| Andersson | Ann-Kristin | 25 | 1280 |
| Andersson | Eivor | 25 | 685 |
| Andersson | Winnia | 25 | 615 |
| Andersson | Peter | 24 | 735 |
| Andersson | Stig | 25 | 1279 |
| Andersson | Ann-Britt | 25 | 686 |

Startlista - Partävling

| Parnr | Nord - Öst | Syd - Väst | Hcp | G1 | G2 | G3 |
|-------|------------------------|--------------------|-----|----|----|----|
| 1 | Anders Algotsson | Ulf Ahl | 15 | 1 | 1 | |
| 2 | Eva Andersson | Jan Andersson | 22 | 2 | 2 | |
| 3 | K.A. Börje Andersson | Hans Andersson | 2 | 3 | 3 | |
| 4 | Ann-Christine Ahlström | Christer Adollsson | 14 | 4 | 4 | |
| 5 | Bo Andersson | Bengt Andersson | 8 | 5 | 5 | |
| 6 | Rose-Marie Crossner | Christer Sjöberg | 2 | 6 | 6 | |
| 7 | Marita Alsenmyr | Bertil Andersson | 6 | 7 | 7 | |
| 8 | Kjell Jonsson | Olof Söderström | 5 | 8 | 8 | |
| 9 | Kjell Andersson | Lennart Andersson | 16 | 9 | 9 | |
| 10 | Lillemor Andersson | Mariette Andersson | 15 | 10 | 10 | |
| 11 | Gunnar Allard | Hans Alm | 13 | 11 | 11 | |
| 12 | Fredrik Andersson | John Andersson | 6 | 12 | | |
| 13 | Lars-Ove Andersson | Björn Andersson | 6 | 13 | | |
| 14 | Gunnar Andersson | Ingegerd Andersson | 15 | 8 | | |
| 15 | Bo Alsenmyr | Christer Andersson | 15 | | | |
| 16 | Martin Alm | Svea Almqvist | 8 | | | |
| 17 | Inger Andersson | Dick Andersson | 7 | | | |
| 18 | Krister Ahlqvist | Gunn Allbrand | 3 | | | |
| 19 | Kerstin Almqvist | Robert Alfredsson | 14 | | | |
| 20 | Thomas Alm | Anna-Maj Andersson | 3 | | | |
| 21 | Göran Oldin | Leif Bengtsson | 1 | | | |
| 22 | Ulf-Olof Andersson | Per Andersson | 11 | | | |
| 23 | Åke Andersson | Siv Andersson | 13 | | | |
| 24 | Annika Andersson | Majken Andersson | 0 | | | |
| 25 | Lars Andersson | Sonja Adollsson | 12 | | | |
| 26 | - Blindpar - | | | | | 1 |

Bridgedata - Förfrågan

Ange parnummer som skall byta plats med parnummer 14!

Klicka här för att välja [dropdown]

Valj eller ange parnr!

Hjelp Avbryt Ja

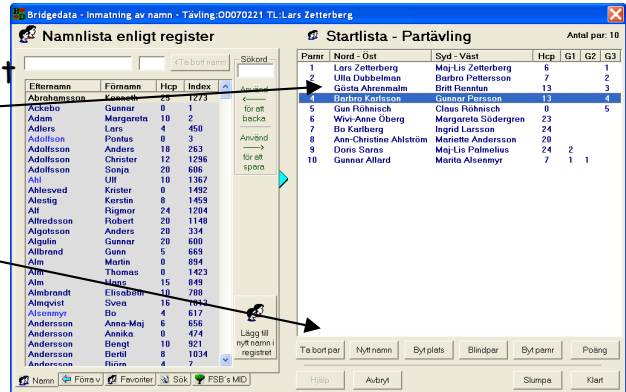
Byte av spelare i redan inmatat par.

Bridgedata Version 2.02.06 2007-02-27

Ibland kan det hända att man matat in fel spelare i ett par. Då vill man kunna sätta in den rätta spelaren i paret. Nedan visa ett par olika lösningar.

Om tävlingen inte startat kan man helt enkelt ta bort paret genom att markera paret i namnlistan och välja knappen "Ta bort par"

Om tävlingen startat är det **inte** lämligt att ta bort paret för då "skjuts" startlistan **upp ett steg** och då får man problem att återställa listan.

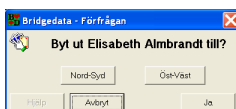


Gör istället så här:

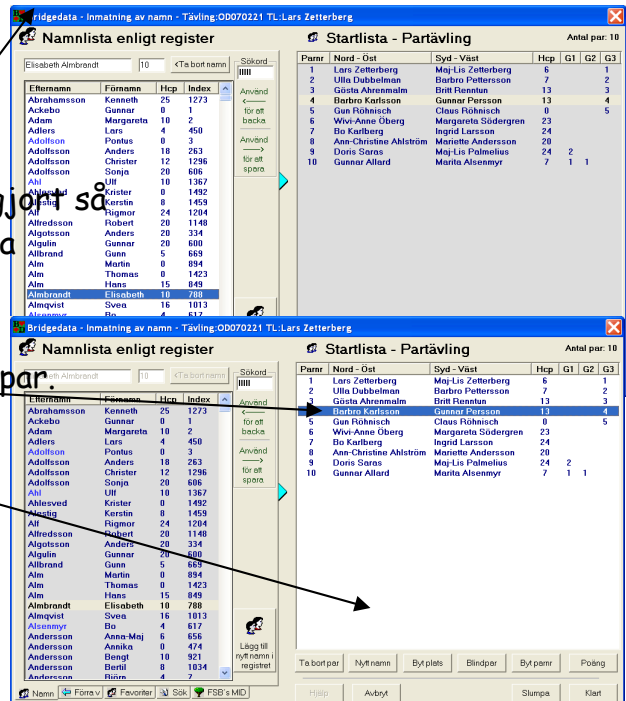
Välj rätt spelare i namnlistan. När detta är gjort så skall spelarens namn finnas i den övre vänstra rutan.

gå över till startlistan och markera aktuellt par.

Använd sedan knappen "Nytt namn" och välj "Nord-Öst" eller "Syd-Väst".



Då ersätts detta namn med det nya namnet.



Kapitel 18 MEDLEMSREGISTER

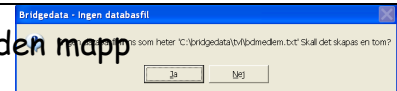
Skapande av helt NY medlemsdatabas 'Bdmedlem.txt'.

Bridgedata Version 2.02.06 2007-02-27

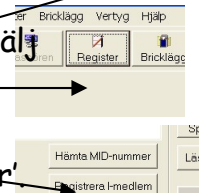
Om man skall skapa en HELT NY medlemsdatabas så följer här hur man går tillväga.

Först skall man **ta bort** medlemsdatabasen 'Bdmedlem.txt' i den mapp som anges i filen 'Bridgedata-inst.txt'
t.ex. [REGISTER_MAPP]C:\bridgedata\tv\

Vid uppstart av Bridgedata får man då en ruta och svarar 'Ja' så skapas en databas utan spelare.

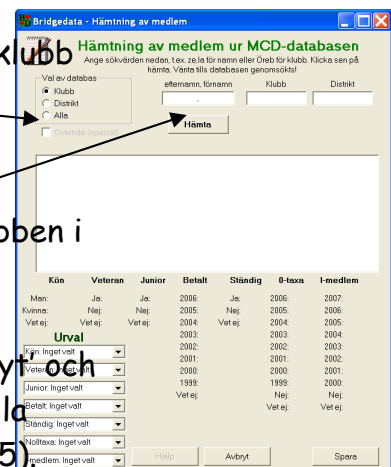


Logga sedan in som vanligt och avbryt vid val av tävling och välj 'Register' i huvudmenyn.



Då erhålls en 'tom' databas. Klicka nu på 'Hämta MID-nummer'.

Markera nu valet 'Override (special)' vilket anger att en hel klubb skall läsas in och sparas automatiskt. Klubbens namn fylls i automatiskt i rutan 'Klubb'.



Tryck sedan på "Hämta" och då sparas alla spelarna från klubben i databasregistret.

Vänta tills alla spelare är inlästa. Gå ur genom knappen 'Avbryt' och tryck på knappen 'Läs register' för att uppdatera. Nu skall alla spelarna i klubben finnas i registret och med handikapp (0-25).

TIPS! Om man vill läsa in någon annan klubb i registret så gör samma sak. Men byt ut klubbnamnet och eventuellt välj 'Distrikt' eller 'Alla' för att alla data skall komma med.

Inmatning av ny spelare

Skapa ny spelare (medlem) och registrera I-medlem.

Bridgedata Version 2.02.10 2007-03-26

Ibland dyker det förhoppningsvis upp någon ny spelare på klubben. Då finns behov att registrera denna person i Bridgedata. Dvs lägga till en ny spelare. Då är det **viktigt** att så många uppgifter hämtas när spelaren registreras, detta för att kunna registrera "I-medlem" på förbundet eller för att senare skapa en spelarmatrikel.

Tips: När man håller på att mata in spelare i en tävling är man ofta stressad och hinner INTE mata in alla uppgifter på spelaren. Men mata in så mycket information som möjligt, det hjälper den som har hand om registret på klubben. Bra är att ha en blankett, som spelaren själv fyller i och att man efter tävlingen matar in uppgifterna.

Man börjar med att välja "register"-knappen på huvudmenyn. Då kommer registerformen upp med första spelaren ifylld.

För att ADDERA (lägga till) ny spelare så tryck på knappen "Addera ny"

Du får då en förfrågan om att lägga till ny spelare, välj "Ja"

Ett nytt spelarnummer skapas och tomma rutor visas. Framför varje ruta står text. De med FET stil är viktigt att du fyller i för att kunna rapportera I-medlem.

Viktiga uppgifter är:

Efternamn
Förnamn
Handicap (0-25)
Gatuadress
Postnummer

Postort (använd knapp för egen ort)
Födelsenummer (i format åååå-mm-dd)
Klubb (använd knapp för egen klubb)
Distrikt (använd knapp på eget distrikt)

Välj även om det är Kvinna eller man i rutan "Kön"

I-MEDLEM

Tips! Använd "tab"-knappen för att hoppa mellan rutorna.

The screenshot shows the 'Bridgedata - Register' window. The form has fields for: Efternamn, Förnamn, Handicap (0-25), Gatuadress, Postnummer, Postort, Födelsenummer (åååå-mm-dd), Klubb (dropdown), Distrikt (dropdown), and Könsradio buttons (Kvinna, Man, Vetej). There are also checkboxes for 'Ständig medlem', 'I-medlem', and 'Förnamn_alt'. A 'Hämtnummer' field and a 'Uppdatera' checkbox are also present. The form is titled 'Uppgifter för spelare 157. Namn:'.

| Efternamn | Förnamn | Hcp | Index |
|------------|-------------|-----|-------|
| Adam | Margareta | 24 | 108 |
| Adolfsson | Christer | 19 | 106 |
| Ahlström | Ann-Chri... | 22 | 59 |
| Allansson | Eliott | 25 | 73 |
| Alsenmyr | Bo | 16 | 11 |
| Alsenmyr | Marita | 18 | 12 |
| Andersson | Annika | 20 | 155 |
| Andersson | Bo | 25 | 98 |
| Andersson | E. Börje R | 25 | 33 |
| Andersson | Henry | 15 | 5 |
| Andersson | K.A. Börje | 15 | 18 |
| Andersson | Lennart | 18 | 146 |
| Andersson | Rolf | 25 | 39 |
| Andersson | Sven-Ra... | 24 | 72 |
| Andersson | Sven-Åke | 25 | 119 |
| Arvidsson | Lennart | 21 | 19 |
| Awidsson | Olle | 11 | 22 |
| Augustsson | Konh | 19 | 21 |
| Backlund | Barbro | 25 | 56 |
| Bengtsson | Elvy | 25 | 112 |
| Bengtsson | Lars | 17 | 86 |
| Bergback | Rolf | 25 | 57 |
| Bergb | Stig | 25 | 138 |
| Bernström | Leif | 21 | 78 |
| Bernström | Marie-Lo... | 24 | 131 |
| Binning | Göthe | 20 | 30 |
| Björkman | Benjt | 25 | 136 |
| Blomgren | Ann-Britt | 25 | 60 |
| Bodin | Gert | 11 | 6 |
| Brenkie | Margareta | 25 | 123 |
| Bursell | Stig | 25 | 36 |

Om spelare skall registreras som "I-medlem" markera rutan "Uppdatera"
"Spara register"

Svara "Ja" på frågan för att lagra uppgifterna.

Uppgifterna sparas i medlemsdatabasen.



REGISTRERA I-MEDLEM

För att skapa en MCD-fil för att skicka till förbundet i ett mail.
I rutan MID-nummer skall då stå ett "+" innan man trycker på "Registrera I-medlem"

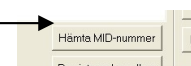
Det är viktigt att man sparar registret innan man registrerar
ny I-medlem. Om detta är gjort så klicka på "OK"

Om allt är OKEY så kommer följande ruta upp. Klicka på "OK"
om allt är OKEY.

Det skapas en MCD-fil som heter "RuterMedlemF.mcd" i
mappen "Ruter - Utkorgen". Denna fil skall skickas som bifogad
fil till "ruter@svenskrbridge.se"

Efter några dagar får man tillbaka en MCD-fil som heter
"RuterMedlem.mcd" och skall sparas i mappen
"C:\bridgedata\mcd\klubb".

Man kan då hämta MID-numret genom att använda knappen
"Hämta MID-nummer".



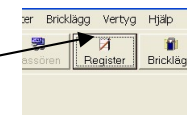
Hämta en medlem som har MID-nummer till 'Bdmedlem.txt'.

Bridgedata Version 2.02.06 2007-02-27

Här följer hur man hämtar en spelare som har MID-nummer.

Information: För att hämta spelare som har MID-nummer skall det finnas en 'färsk' databas från förbundet sparat i antingen 'Klubb' 'Distrikt' eller 'Alla'. Databasen kan hämtas från förbundet genom att skicka ett mail och ange vilken man vill hämta. Om 'Alla' hämtas så får man adressuppgifter för alla spelare i landet.

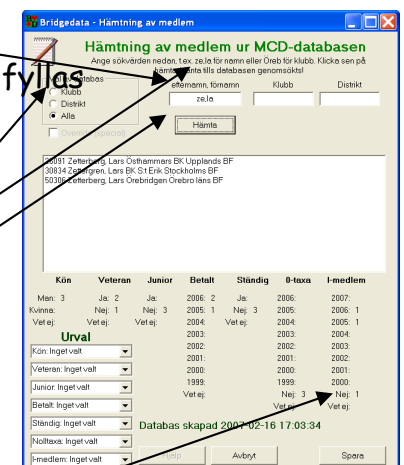
Starta Bridgedata och välj 'Register' på huvudmenyn.



Då visas hela databasen. Välj 'Hämta MID-nummer'



Ändra efternamn, förnamn (det går bra att bara fylla i ett par bokstäver för efternamn och förnamn, glöm ej kommatecknet) Om man vet klubbens namn eller distriktet så kan nån av dessa fyllas i så får man inte så många val. Rutorna till höger om efternamn, förnamn.



Välj sedan om man skall leta i 'Klubb' 'Distrikt' eller 'Alla'

Tryck sedan på 'Hämta' och databasen genomsöks.

Ett antal förslag dyker förhoppningsvis upp.

Välj det rätta genom att 'dubbelklicka' på namnet. Data hämtas då för denna spelare.

Spara datat med knappen 'Spara'.

Om spelaren redan fanns kan man uppdatera datat.

Uppdatera registret genom att välja 'Läs register' när Du är tillbaka till registret för att se dom nya spelarna.

Upprepa om flera spelare behöver matas in i registret.

Kapitel 19 RAPPORTER

Skapa rapport av tävling till förbundet (Rapportera rutertävling)

Bridgedata Version 2.02.10 2007-03-26

När tävling är klar och man skall rapportera tävlingen till förbundet så följer här beskrivning hur man skall gå tillväga. Detta för att registrera mästarpoäng. Lämpligen kan man registrera flera tävlingar (se nedan) med jämna mellanrum. Det skapas en fil som skall skickas som "bifogad fil" i ett mail till förbundet eller på en diskett.

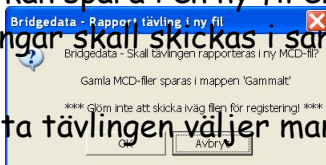
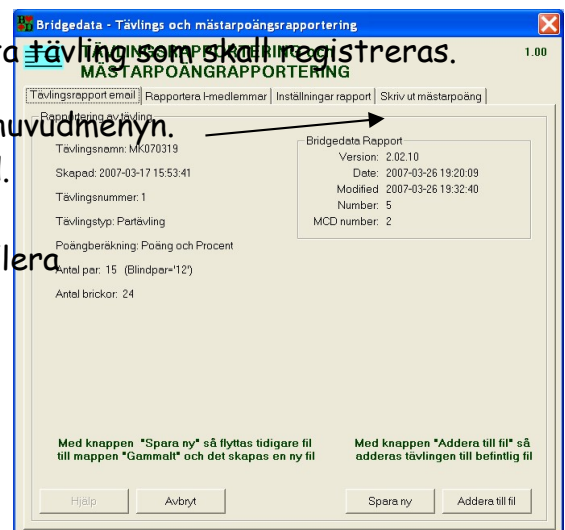
Tips: Någon på klubben bör ha ansvaret för att tävlingar registreras och skickas in! Under "Inställningar rapport" skall licensnummer och annat vara klart.

Man skall ha tävlingen inmatad i programmet. Hämta tävling som skall registreras.

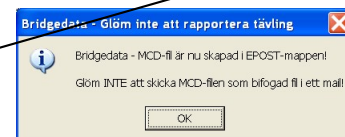
Man börjar med att välja "Rapporter"-knappen på huvudmenyn. Då kommer rapportformerna upp med tävlingen ifylld.

Man kan spara i en ny fil eller lägga till i en fil om flera tävlingar skall skickas i samma mail.

Första tävlingen väljer man "Spara ny"



Om flera tävlingar skall rapporteras så hämta nästa tävling och välj knappen "Addera till fil".



VIKTIGT!

Glöm INTE att skicka iväg filen som "bifogad" fil i ett mail till förbundet! Filen finns i e-postmappen "Ruter - Utkorgen" och heter "RuterRapport_XXXXXXXXXXXXX.mcd"

Skapa rapport av tävling till förbundet (Rapportera rutertävling)

Bridgedata Version 2.02.10 2007-03-26

När tävling är klar och man skall rapportera tävlingen till förbundet så följer här beskrivning hur man skall gå tillväga. Detta för att registrera mästarpoäng. Lämpligen kan man registrera flera tävlingar (se nedan) med jämna mellanrum. Det skapas en fil som skall skickas som "bifogad fil" i ett mail till förbundet eller på en diskett.

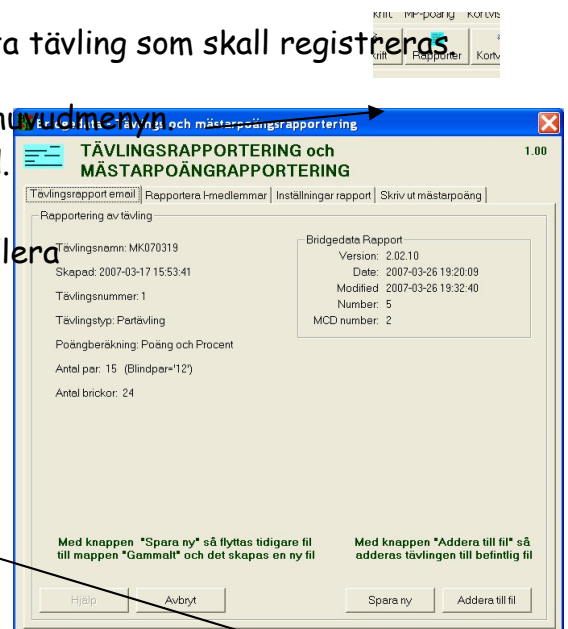
Tips: Någon på klubben bör ha ansvaret för att tävlingar registreras och skickas in! Under "Inställningar rapport" skall licensnummer och annat vara klart.

Man skall ha tävlingen inmatad i programmet. Hämta tävling som skall registreras

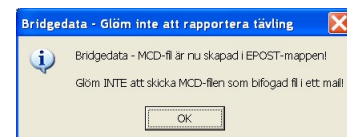
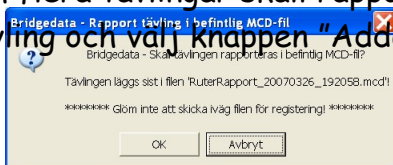
Man börjar med att välja "Rapporter"-knappen på huvudmenyn. Då kommer rapportformerna upp med tävlingen ifylld.

Man kan spara i en ny fil eller lägga till i en fil om flera tävlingar skall skickas i samma mail.

Första tävlingen väljer man "Spara ny"



Om flera tävlingar skall rapporteras så hämta nästa tävling och välj knappen "Addera till fil".



VIKTIGT!

Glöm INTE att skicka iväg filen som "bifogad" fil i ett mail till förbundet! Filen finns i e-postmappen "Ruter - Utorkorgen" och heter "RuterRapport_xxxxxxxxxxxxx.mcd"


Kapitel 20 BRIDGEDATA-SHOW

Här kommer instruktioner och förklaringar till tillägsprogrammet
BRIDGEDATA-SHOW

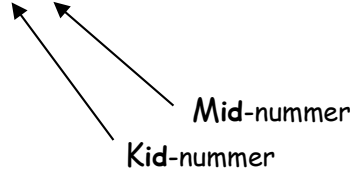
INMATNING AV NAMN PÅ MEDLEMSDATORER

Bridgedata-Show Version 1.0.8 2009-09-02

Här finns hjälp för att mata in spelarnas namn på medlemsdatorer på klubben.

- Man börjar med första namnet på den som skall sitta **NORD**.
Mata in första bokstäverna i namnet, förnamn eller efternamn.
Du behöver INTE mata in HELA namnet.

 När Du hittar rätt, mata
 Tips 1! Välj det alternativ som Du tror ger **MINST** antal förslag
t.ex. ger 'LARS' mer förslag än 'Z'

Tips2! Du kan använda tecknet '**komma**' för att mata in 'förnamn,efternamn' eller 'efternamn,förnamn' t.ex. 'Z,L' eller 'L,Z'

- På skärmen kommer nu flera förslag på namn, alla med en **GRÖN SIFFRA** till vänster om namnet. Bokstaven 'L' vald.
 

- När Du ser namnet så mata in **GRÖN SIFFRA** på tangentbordet.
- Du får en fråga om det är rätt namn. Svara 'Ja' om rätt namn.

- Nu kommer spelarens partner upp på skärmen som ett antal alternativ. Du kan om Du vill mata in ett nytt namn enligt punkt 1-4 ovan eller välja Den partner som finns föreslagen.

- Lycka till!

Om Du vill backa så använd knappen '←' (Backspace=Backstegstanget)

Om fel eller Du vill börja om så använd knappen 'Esc' (Escape=Fly), då skall det börja om från början.

ALTERNATIV inmatning

Om Du vet KID (Klubbmedlemsnummer eller MID (medlemsnummer FSB) kan Du mata in siffrorna. Du väljer då med **GRÖN BOKSTAV** namn.



| | | | | |
|--|---------|--|----------|---|
| G Ingrid Askö Västerögen 40 703 55 Örebro | 13 7858 | H Anette Berg Beteögen 20 702 26 Örebro | 14 15189 | I Krister Berg Beteögen 20 702 26 Örebro |
| D John Andersson Pöströmstorgsgatan 8 703 54 Örebro | 9 17701 | E Sven Andersson Medevi Gränd 11 702 54 Örebro | 11 4080 | F Lars-Ove Andersson Månstjärnsögen 77 703 85 Örebro |
| A Gunnar Ackebo Sveabällar 2 703 74 Örebro | 1 4089 | B Pontus Adolfsen Drottninggatan 36 703 55 Örebro | 3 12775 | C Björn Andersson Källögatan 42 D 703 47 Örebro |

Du har valt att mata in Kid eller Mid!

Kapitel 21 BRIDGEMATE

Det finns för närvarande två modeller av Bridgemate nämligen Bridgemate Pro och Bridgemate II. Den senare nya har extra funktioner som namnvisning mm

BRIDGEMATE PRO

Detta är den första Bridgemateversionen som inte har spelarnas namn i displayen.

BÄTTRE FUNKTION NÄR RESULTAT TAS BORT I "BRIDGEMATE"

Bridgedata Version 2.01.22 2007-01-09

Om man slagit in fel resultat i "Bridgemate" skall resultatet tas bort med hjälp av nyckeln som sättes i bak på "Bridgemate"-dosan.



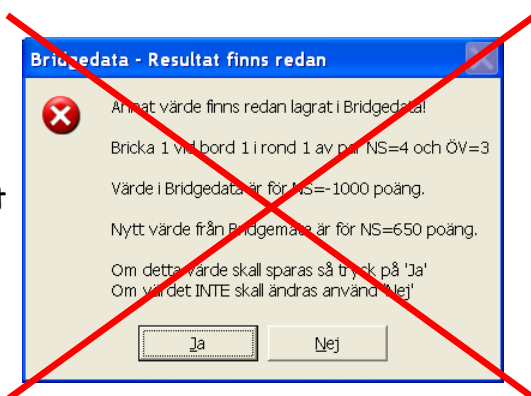
Tryck in nyckeln när "Bricka:" visas.

Tryck på siffran 3 (för borttagning av resultat) och OK.

Sen bricknumret och OK.

Nu skickas signal till Bridgedata att resultatet är borttaget "Result erased".

Det nya är att Bridgemate nu tar bort resultatet och när det rätta resultatet matas in så slipper man få en varningsruta. Allt sker automatiskt och det nya värdet sparas utan varningsfråga.



Funktioner när "nyckeln" matas in:

1. Domslut
2. Visa resultat
3. Tag bort reultat
4. Status
5. Saknade brickor



- 0. Nollställ
- +. Ändra läsbarheten
- . Ändra läsbarheten

Bridgemate II

Bridgedata Namnvisning med Bridgemate

Bridgedata Version 2.10.00 2010-10-07

OBS! Detta gäller endast för Bridgemate II

Som en extra service och för att öka säkerheten att rätt par sitter rätt vid rätt bord☺ så kan nu Bridgemate II visa parens namn vid rondstart. Detta kräver även att senaste Bridgemate Control Pro programvara är installerad, se nedan. Bilden visar utseendet inför en rond med namnen för Nord-Syd och Öst-Väst. Not: Endast de 18 första tecknen i namnet visas!



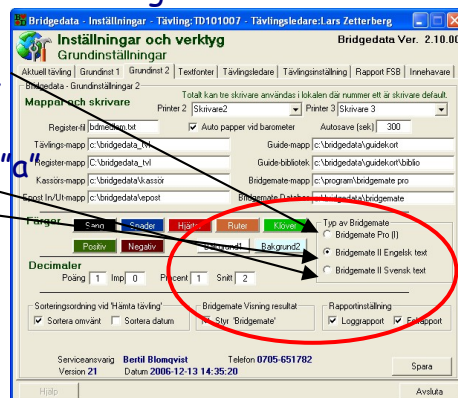
Inställningar i Bridgedata

Under "Verktyg" och "Grundinst 2" finns en ruta som har med Bridgemate II namnvisning att göra. Det finns tre val:

1. Om man inte har Bridgemate eller har Bridgemate Pro (modell 1)
2. Om man engelsk version så omvandlas t.ex. "ä" till "a"
3. Om man har svensk version så visas t.ex "ä"

Glöm **INTE** att spara om Du gör ändringar.

OBS! För närvarande (2010-10-07) finns inte ännu en svensk version i Bridgemate II



~~Detta är de versioner som måste finnas i resp. enhet~~

Bridgemate Control Pro Version 2.2.7

Bridgemate II server (med USB-interface) Version 1.3.10

Bridgemate II version 1.4.2

Dessa versioner är för tillfället för test 2010-10-07 och kan tillhandahållas av Bridgedata

Inställningar i Bridgemate Control Pro

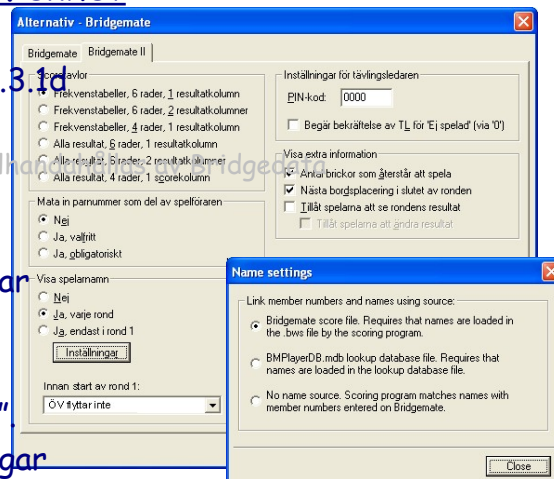
Även i Bridgemate Control Pro måste vissa inställningar

göras. Detta görs under fliken

Välj under

"Verktyg"- "Alternativ"- "Bridgemate"- "Bridgemate II"

Under rutan "Visa spelarnamn" kan tre olika inställningar göras.



Under "Inställningar" kommer en ny ruta upp, där man väljer det övre alternativet. Detta för att namnen överförs direkt från Bridgedata vid uppstart, någon annan databas behövs därför ej!



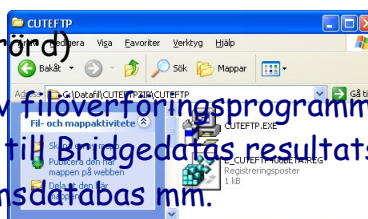
Hoppas att detta gör att Bridgedata fungerar ännu bättre för tävlingsledaren!

Kapitel 22 FTP

FILÖVERFÖRING MED FTP

Bridgedata Version 0.0.0 2010-09-02 (Ej berörd)

Nedan beskrivs installation och användning av filöverföringsprogrammet "CUTEftp". Med detta program kan man enkelt koppla upp sig till Bridgedatas resultatservice (FTP-server) för att överföra tävlingar, brickfiler, medlemsdatabas mm.



Detta kan man göra på klubben om där finns Internetanslutning eller hemma sen man tagit med sig berörda filer på t.ex. diskett eller USB-minne.

Det finns även till Bridgedata ett eget program "Bridgedata-FTP" där detta program hela tiden söker av mappen "C:/bridgedata_tv1" efter nya eller uppdaterade filer automatiskt. Kontakta Bridgedata för ett exemplar.

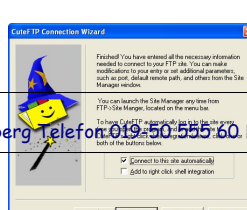
Installation av "CUTEftp"

Installationsprogrammet består av två delar, själva CUTEftp installation och en installationsnyckel för att slippa köpfråga.

Dubbelklicka på CUTEFTP.EXE som installerar programmet. Då dyker det upp några rutor som Du svarar "Next" - "Next" - "I Agree" - "Next" - "Finished" på. Då är programmet installerat och startar med en "Wisard-installation"

Ställ in inställningar

Klicka på "Nästa" (Ohter vald), fyll i klubbens namn "Nästa" fyll i "bridgedata.se" "Nästa" fyll i användarnamn och lösenord "Nästa" och välj med "Browse" mappen "C:\bridgedata_tv1" "Nästa" och kanske fyll i rutan "automatisk uppkoppling" "Slutför".



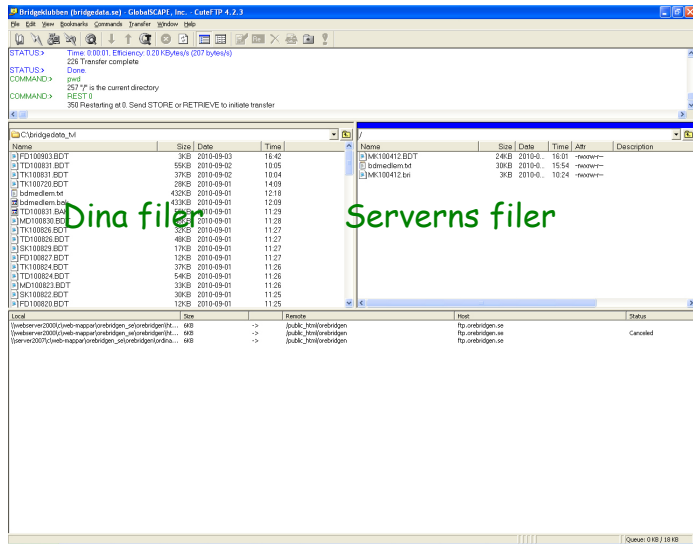
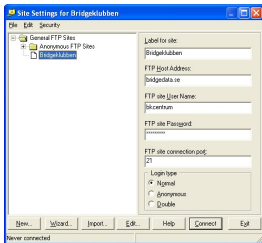


På skrivbordet och lite varstans skall nu ikonen för programmet dyka upp.

Glöm ej att dubbelklicka på installationsnyckeln enligt ovan.

Kör programmet "CUTEftp"

När Du startar upp programmet så skall Du få denna bild. Där Din hårddiskmapp är till vänster och serverns mapp till höger. Nu kan Du flytta filer fram och tillbaka och efter ett tag se tävlingarna på klubbens resultatredovisning.

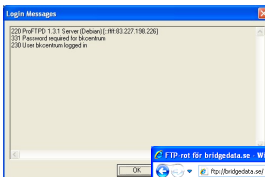


Dina filer

Serverns filer

Detta är inställningarna och fås genom att klicka på denna knapp. Använd även "Edit"-knappen för fler inställningar

Klicka bort denna vid uppstart!



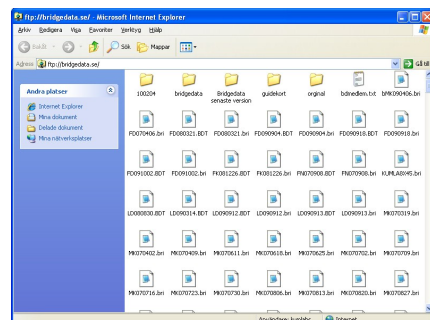
LYCKA TILL MED FILÖVERFÖRING

Andra sätt

Naturligtvis finns det andra sätt och andra FTP-program. Du kanske är van vid ett, använd detta isåfall. Nedan följer en kort beskrivning där Du manuellt kan föra över filer med hjälp av en webbläsare, "Windows Explorer" som exempel.

Starta webbläsaren och skriv "ftp://bridgedata.se" i adressfältet. Lägga märke till att det står "ftp". Då skall Du få en fråga om användarnamn och lösenord. Fyll i Dina uppgifter. Om webbläsaren ser ut som mittenbilden nedan kan Du välja "Visa" på menyraden och välja

“Öppna FTP-platsen i utforskaren” och bör då få bilden till höger, som liknar en hårddiskmapp. Nu kan Du kopiera och ta bort filer.



Skapa tävling i "Ruter" från en tävling i "Bridgedata" (Överföring av tävling)

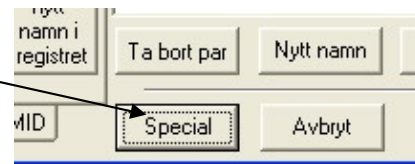
Införd i Bridgedata Version 2.8.04 2009-010-04

Denna beskrivning handlar om att när man kört en tävling i Bridgedata överföra denna till en tävling i "Ruter". Under tävlingen förutsetts att man använt "Brigdemate" för annars är det ju bara att mata in resultaten från de skrivna protokollen i "Ruter".

Tips: Någon på klubben kan ta på sig ansvaret att göra överföring om man sedan lägger upp tävlingen i "Spader" eller kanske skall rapportera tävlingen när man spelar någon Simultantävling på klubben för att rapportera MCD-filen.

Starta "Bridgedata" och ta fram tävlingen.

Gå till "Namn"-inmatningen. Nertill på högra sidan finner du en knapp som det står "Special". Markera något namn för att aktivera högerkolumnen. Tryck på "Special" och en ny ruta dyker upp.



Tryck på knappen "FSB namn" och en fil med namnen på de startande skapas i tävlingsmappen "C:\bridgedata_tv" och heter som tävlingen med filändelsen ".txt".



I "Ruter" så importerar man sedan denna namnlista. Man kan naturligtvis skapa namnlistan själv. Se till att samma par får samma nummer.

Starta en tävling i "Ruter" med samma tävlingsnamn.

Tips: Man kan spara titeln "Rubrik" genom att markera den och "kopiera och klistra" så slipper man skriva igen. Gå till "Vertyg" i Bridgedata så kommer inställningarna till tävlingen. Där finns rubriken.

Gör alla förberedelser för tävlingen. Välj 24 brickor och 2 brickor per rond. Välj "Inget flyttschema....." om det inte finns ett exakt likadant för Ruter och Bridgedata.

Hämta in namnen från namnlistan som ligger i Bridgedatas tävlingsfil C:\bridgedata_tv med tävlingens namn och filändelse ".txt"

Mata in resultaten i Ruter från databasen i Bridgemate (ligger vanligtvis i mappen "C:\bridgedata\bridgemate")

Nu skall tävlingen ha alla resultat.

Jobba vidare med "Ruter" och spara MCD-filen enligt anvisningar.

Kontrollera att man får samma resultat i Bridgedata som Ruter.

Maila in till förbundet "ruter@svensksbridge.se" filen med ändelsen ".mc2".

KLART

OBS! Om man får problem att läsa in "ändrade" resultat så arbeta i "Bridgemate Server" programmet och ta bort originaldatat och gör ändringar direkt i databasen. Ett sätt är att redigera både den första felaktiga och raden för borttagning så att dom ser identiska med tredje raden.

Om man har ojämt antal par så skall man fylla i blindrondernas parnummer i varje rond Och skriva bokstaven "F" (Byts ut mot "Frirond") för varje bricka.

INSTRUKTIONER FÖR BRIDGEDATA OCH BRIDGEMATE®

Välkommen till att mata in spelade brickor via Bridgedata och Bridgemate®

BJUD BRICKAN och VÄNTA TILLS UTSPELSKORTET LAGTS

Starta Bridgemate® genom att trycka på "OK". Om ny rond kontrollera att rätt parnummer

Mata in bricknummer. Tryck på "OK"

Vid fel använd "CANCEL"

Mata in brickans kontrakt t.ex 3♠ X

Om RUNDPASS tryck in knappen "PASS"

Glöm ej X eller XX

Och spelförare. Tryck på "OK"

För S(yd) och V(äst) tryck på N/S resp E/W igen

Mata in utspelskortet, t.ex. 3♦. Avsluta med "OK"

10=Tio J=Knekt Q=Dam K=Kung A=Ess

SPELA BRICKAN

Starta Bridgemate® genom att trycka på "OK"

Vid lika tryck på =.

Vid övertrick tryck på + och antal övertrick.

Vid straffar tryck på + och antal straffar.

Avsluta med "OK"

Kontrollera resultatet.

Att rätt bricka

Att rätt kontrakt

Att rätt spelförare

Om fel backa tillbaka med knappen "CANCEL".

Om allt rätt avsluta med "OK" och ge ÖST Bridgemate® för att verifiera.

ÖST kontrollerar inmatad bricka och godkänner med "OK"

SPELA NÄSTA BRICKA



Bridgemate®

Allmänt om Bridgemate®

Överför (via radiofrekvens) inmatade data direkt till Bridgedata.
Bridgemate® stänger av sig själv automatiskt.
Backa om fel matats in med knappen "CANCEL".



BRIDGEDATA OCH BRIDGEMATE FÖR TÄVLINGSLEDAREN

EXTRA! Brickor som ej spelas i en rond (Kanske tidsbrist mm)
Gör så här:



Mata in brickans nummer och tryck på "OK". Tryck sen på sifferknappen 0 och "ES" (ej spelad) visas i resultatet. Bekräftas av Öst!

Här nedan visas de funktioner som Bridgemate kan ha om Bridgemates lilla kodnyckeln används: Kodnyckeln passar i uttaget bak på Bridgemate.

ÄNDRA SKÄRMENS LÄSBARHET?

Sätt i kodnyckeln tryck på "OK" och ändra kontrasten med knapparna + och - tills önskat resultat erhålls!

DOMSLUT?

Man kan mata in ett procentresultat 40% 50% eller 60% för både NS och ÖV på en bricka som SKALL spelas denna rond. (Kanske bättre att ändra direkt i Bridgedata!)

Om man skall mata in ett procentresultat gör så här:

Mata in bricknummer och tryck på "OK". Nu skall "cursorn" ha flyttat sig till "KONTR:"

Sätt i kodnyckeln och tryck på siffran "1". Då skall det stå "Ändra domslut?" Tryck på OK och använd "4" "5" eller "6" för både NS och ÖV. Backa med "CANCEL"

När klart tryck på "OK",

VISA RESULTAT?

Man kan se ett resultat om den brickan finns inmatad i Bridgemate.

Sätt i kodnyckeln och tryck på siffran "2" och tryck "OK". Ange bricknummer och tryck "OK", då visas resultatet på denna bricka.

Det som visas är bricknummer, spelförare, kontrakt och resultat.

TA BORT RESULTAT?

Man kan även ta bort ett spelat resultat med Bridgemate.

Sätt i kodnyckeln och tryck på siffran "3" och "OK". Ange bricknummer och tryck "OK". Resultatet tas omedelbart bort!

STATUS?

Om man inte vet bordsnummer och var Bridgemate befinner sig så kan man få reda på detta genom att sätta i kodnyckeln och trycka på siffran "4". Tryck på "OK" och man ser bordsnumret. Tryck på "OK" igen och man ser vilken rond och vilka brickor samt vilka parnummer.

BRIDGEDATA OCH BRIDGEMATE FÖR TÄVLINGSLEDAREN

SAKNADE BRICKOR?

Sätt i kodnyckeln tryck på "OK" och siffran 5. Tryck på "OK" för att se återstående brickor på detta bord för denna rond.

NOLLSTÄLL?

Man kan ta bort alla resultat som är inmatade i Bridgemate

Sätt i kodnyckeln och tryck på siffran "10". Tryck på "OK" när texten "NOLLSTÄLL?" visas.

ÄNDRA BORDSNUMMER?

Sätt i kodnyckel och grupp och bord skall visas!

Ändra ej grupp från "A" utan tryck på "OK" så kommer Du till bordsnummer. Backa med "CANCEL" och mata in rätt bordsnummer. Avsluta med "OK" och ändra ej kanal från "0" utan tryck på "OK". Då sparas inmatat bordsnummer!

När tävling är igång och man skall byta bordsnummer på någon Bridgemate är det lite krångligare. Då måste Bridgemate nollställas (Se ovan under nollställning) annars kommer man inte vidare! Gör så här:

Sätt i kodnyckel och tryck på siffran "10" och nollställ Bridgemate med "OK". Tag ut kodnyckeln och sätt i den igen. Nu kan man byta bordsnummer enligt ovan.

Överkurs!

LÄSA RESULTAT DIREKT FRÅN BRIDGEMATE!

Man kan läsa resultatet direkt från Bridgemate om något hänt. Då används en specialkabel som sätts in i "serieporten". Normalt där Bridemate Server Pro är ansluten.

Gör så här:

Maximera programmet Bridgemate Pro Control (Serverprogramvaran).

På menyraden välj "Session".

Välj "Read Bridgemate locally" och en ruta skall komma upp.

Tag bort seriekabeln till "Serverlådan" och anslut specialkabeln (Även till Bridgemate)

Tryck "OK" på rutan på skärmen.

Tryck på "OK" på Bridgemate och inläsning skall ske. Om det står "Ready" i rutan är det klart och man kan trycka på "Clear".

OBS! Glöm ej att sätta tillbaka seriekabeln på "Serverlådan"

Lars Zetterberg
070-688 90 50

