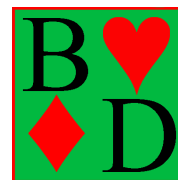


Bridgedata

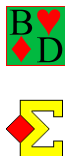


Information om
beräkningsprogrammet
Bridgedata
för vanliga bridgeklubbar
och klubbar anslutna till SBF



"En dröm för tävlingsledaren & bridgeklubben"

För mer information www.bridgedata.se
eller kontakta support på mobil 0700-570 520
E-postadress info@bridgedata.se



Historik - allmänt om Bridgedata Redan år 1998 introducerades Bridgedata, ungefär samtidigt som Svenska Bridgeförbundets (SBF) "Ruter". Innan dess fanns det dosbaserade programmet "GG2" från 1994 som då inte gick att använda i Windows. Bridgedata fungerar för alla versioner av Windows som 95, 98, ME, NT, 2000, XP, XP64, Vista, 7, 8, 10 och 11. Programmet GG2 innehöll handikapp både för procent och poäng, för övrigt konstruerat av Göran Petersson Örebro. Detta för att rutinerade spelare skulle få en chans att vinna. Att jämföra med golf och segling. Några år senare fick även Ruter detta med sin kopierade variant av Örebrobridgens. Bridgedata klarar av alla fyra varianterna inräknat scratch d.v.s. utan handikapp. Bridgedata är tänkt att hjälpa tävlingsledare på ett enkelt sätt med tydliga menyer och "knappar". Bridgedata utvecklas ständigt med nya funktioner. I början fanns bara manuell inmatning av resultat, något som utvecklades för att vara enkelt i Bridgedata. Senare kom Bridgemate Pro och ännu senare Bridgemate II, bägge fungerar ihop med Bridgedata utan problem.



Svenska Bridgeförbundet och Bridgedata

Angående frågan om Bridgedata får användas på tävlingar arrangerade av bridgeklubbar anslutna till SBF.

Svaret är JA. Från mötet 13 januari med Svenska Bridgeförbundets tävlingskommitté finns "Minnesanteckningar TK-möte januari 2023". Följande står under rubriken punkten **8. Ruter**:

"Beräkningsprogram som klubbar får använda för rapportering till BIT

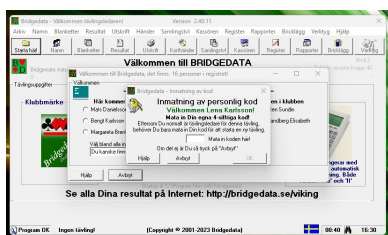
ITK önskar en skriftlig policy för vilka beräkningsprogram klubbar får använda för rapportering till BIT, utöver Ruter.

Beslut:

Policyn är att det är fritt att använda andra beräkningsprogram än Ruter, så länge som sådant program uppfyller WBF:s (lagbokens) och SBF:s (generellt regelverk) regler för beräkning av tävlingar och att programmet kan leverera en pbn-fil som automatiskt kan läsas in i BIT utan ytterligare handpåläggning av kansliet."

Bridgedata har i flera år rapporterat resultat efter avslutat bridgespel till SBFs webbaserade **BIT med pbn-fil**. Bridgedata har används under många distriktsmästerskap, silver- och till och med guld tävlingar förutom vanliga brons tävlingar. Alla typer av domslut finns till och med särskilt, något som Ruter saknar trots önskemål från TK för över fem år sen.

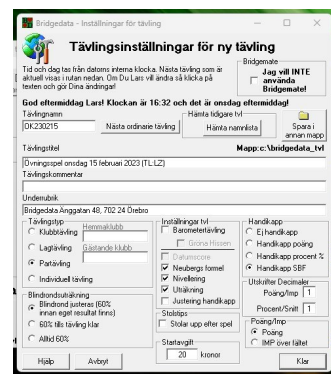
"Externt protokoll från TK-möte 13 januari 2017" under Övrigt Ruter: "En formell beställning av Tomas Brenning görs så att särskiljning blir implementerad i Ruter."



UPPSTART

Bridgedata startas antingen från datorns skrivbord eller aktivitetsfält.

Efter inloggning väljs "Ny tävling" eller "Tävling finns". Vid återkommande veckotävling väljs direkt "Ny tävling" om aktuell tävlingsledare loggar in. (Mer under "Verktyg".) När "Ny tävling" valts så är alla funktioner redan satta såsom filnamn, namnet på tävlingen och handikapp variant. Efter en liten kontroll visas menyn



Namninmatningen i Bridgedata är enkel. Då används spelarens namn istället för nummer (KID* o MID* går också bra). Skriv bara in spelarens första bokstäver i efternamnet och Bridgedata visar första spelaren med det namnet. Om spelaren spelat med någon tidigare samma veckodag ger Bridgedata partnern som förslag. Allt eftersom namninmatningen fortsätter visas vilka guidekort (bordskort) som kan väljas för parantalet. Blindrond läggs till för att det skall bli jämt antal par. Efter det att namninmatningen är klar, slumpas paren. Vid önskemål kan manuellt tävlingsledarparets namn flyttas till t.ex. bord 1. Genom att klicka på "Guidevisning" syns guidekortet och vid vilka bord paren skall sitta (och sitteparet) rond för rond. Som exempel i rond sex flytta caféparen till bordet närmare köket om det finns sittepar.

Start av tävling sker genom att först välja guidekort för det antal par som spelar och antalet brickor. Efter valet skrivs ett eller flera av dessa dokument: **Startlista Bordskort** och/eller **Brickprotokoll**. I dokumenten finns parnamnen utskrivna för att minimera fel. Vad som skall skrivas ut och i vilken ordning har tävlingsledaren tidigare valt under "Verktyg". Det går naturligtvis att själv välja vilka dokument som skall skrivas ut. Om Bridgemate skall användas startar Bridgedata programmet, laddar databasen och minimerar programmet på skärmen.

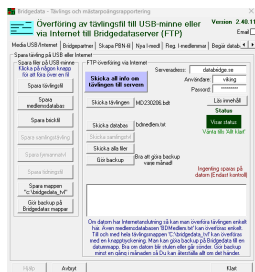
* KID Spelarens klubbnummer i Bridgedata

MID Svenska Bridgeförbundets medlemsnummer

Under spelet Bridgedata klarar av alla sorters domslut, mest vanligt är inmatning av procent som kan valfritt anges t.ex. 42%-68%. Under spelets gång räknar Bridgedata ut aktuell ställning och kan visas i Bridgedata-Show (se sista sidan).

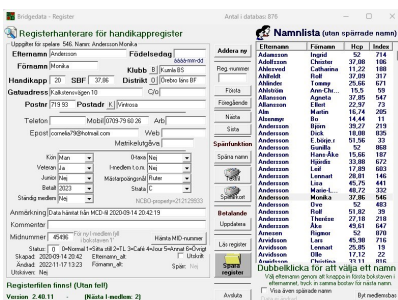


Samlingstävlingar Nästa steg är att uppdatera samlingstävlingen om klubben valt att ha sådan. Samlingstävlingar kan ske med eller utan handikapp (även FSB) och kan gälla bäst av t.ex. åtta resultat under en säsong. Resultatet kan skrivas ut på papper och sättas upp i spellokalen. Om det finns bra priser kan det öka antalet par under säsongen.



Verktyg

Här finns inställningar för det mesta. Det går att ändra inställningar under bridgespelet. Bridgemate-inställningar och FTP-koder. Inställningar för programmets mappar som t.ex. att starta Bridgemate. Inställningar för två extra printrar förutom ”default”-printern. Det går även att välja olika texttyper på utskrifterna. Tävlingsinställningar för aktuell dag och tid för att underlätta uppstart av bridgespel. Inställningar för tävlingsledare som namn, passord, signatur, val av utskrift mm. Samt en hel del andra inställningar.



Brickläggning

Med denna funktion skapar man brickfiler. Antingen före eller efter bridgespelet. Väljs den **före** så går det att slumpa korthänderna* och sedan göra i ordning brickorna. Väljs den **efter** så knappas spelade korthänderna in manuellt. Brickfilen används under spelet och för att visa brickhänderna på Internet.

Det går även att mata in brickhänderna under spelet med Bridgemate.

Väljs den före eller under spelet så kan Bridgemate kontrollera att spelförare och utspelskort stämmer. Det förhindrar många felinmat-

Lite smått och gott

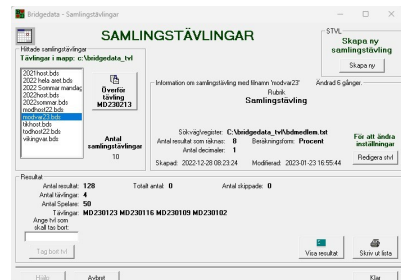
Bridgedata klarar av individuellt spel. Parspel med poäng eller IMP med upp till 80 par. Fyrmanne med IMP-beräkning* för maximalt 36 lag!. Även klubbmatcher med upp till 13 par från varje klubb.

Bridgedata har använts i många silvertävlingar och guldävlingar.

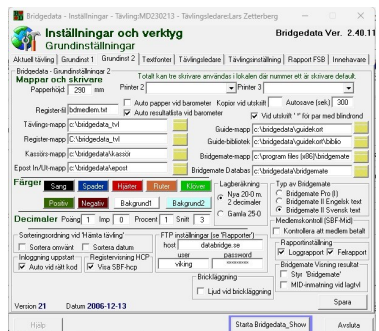
Upp till 16 bridgeklubbar kan använda samma dator, med samma eller olika medlemsdatabaser och tävlingsmappar. Alla filer i Bridgedata är textbaserade därför är enkelt ändra med text-programmet "Anteckningar".



Efter spelet När alla brickors resultat är inmatade är tävlingen klar. Slutresultat kan skrivas ut på en printer. Bridgedata klarar av tre olika skrivare som kan vara placerade på olika platser i spellokalen. Utskrift kan ske med eller utan handikapp eller båda samtidigt. Även privatprotokoll och brickvisning (korthänder) kan skrivas ut.



Rapporter Under menyn finns bl.a. överföring av tävling till Bridgedatas Linux-server i Örebro. Med ett knapptryck skickas tävlingen iväg. Resultatet av tävlingen kan också sparas på ett USB-minne, om inte Internetuppkoppling finns i lokalen. På ett enkelt sätt genereras en textfil till det format som den lokala tidningen önskar. Det för att senare ”klistra” in textfilen i tidningens sida för föreningsrapporter.



Spelarregister

Bridgedata innehåller ett spelarregister där klubbens spelare finns med. Den innehåller uppgifter som namn, adress, handikapp (även FSB), MID-nr plus en del annat. Här kan nya spelare läggas in, dölja spelare som gått bort eller inte spelar på klubben. Uppdatera FSB-handikapp från SBF som kommer via nätet (MCD-fil) m.m.



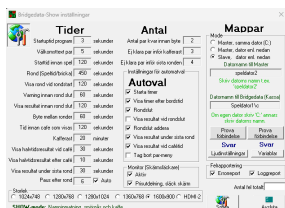
Bridgedata-Show

Allmänt Bridgedata-Show fungerar tillsammans med Bridgedata.

Dess huvudsakliga uppgift är att vara en **rondtimer** d.v.s. visa tiden som återstår på en rond. Programmet kommunicerar hela tiden med Bridgedata och hämtar hela tiden information om spelet. Skärmen visar även vilka bord som ej är klara på ronden.

Andra uppgiften är att visa **resultat**, både temporärt under spelet och slutresultatet med eller utan handikapp.

De flesta variabler går att ändra på under **"Inställningar"** som till exempel rondtid, tid för fikapaus och olika skärmstorlekar.



Bridgedata-Show fungerar självständigt och läser av information från Bridgedata. Det om ny tävling skapats, par inmatas, bordskort valts och om nya resultat kommer.

Bridgeredovisning på Internet

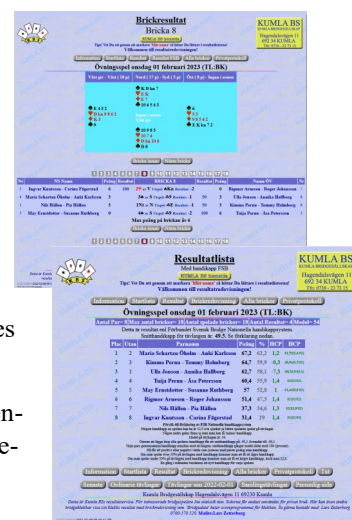
Allmänt En viktig del av Bridgedata är att spelarna kan se resultat från bridgetävlingarna på Internet. Efter det att bridgespelet är slut lägger tävlingsledaren (eller sker automatisk, se nedan) ut tävlingen, medlemsdatabasen och samlingstävlingen via FTP* till Linux-servern i Örebro.

Det som visas är resultatet med eller utan handikapp (scratch). Dessutom visas resultatet på varje bricka och spelarnas korthänder.

På ett enkelt sätt kan spelaren se sitt pars privatprotokoll och där se om det gjordes en bra rond eller inte.

Varje spelare har sin "egen" sida, där visas resultatet av varje bridgespel under senaste året. Dessutom kan spelaren markera sitt namn och på så sätt lättare se sina resultat, då den egna raden har en annan bakgrundsfärg.

Även samlingstävlingarna i klubben kan ses.



Bridgedata-Transfer

Allmänt Programmets uppgift är att kontrollera om det skett förändringar som ny eller uppdaterad tävling, samlingstävling eller spelardatabas. Då skickas filen via FTP* till Linux-servern i Örebro som uppdaterar uppgifterna på hemsidan.

Det gör att tävlingsledaren skall slippa göra detta moment. Extra bra om det är en barometertävling. Då kommer färdiga spelade brickor automatiskt att visas på Internet!

*FTP File Transfer Package

