

Bridgedata



Information om
beräkningsprogrammet

Bridgedata
för vanliga bridgeklubbar
och klubbar anslutna till
Svenska Bridgeförbundet



"En dröm för tävlingsledaren & bridgeklubben"

För mer information se <https://bridgedata.se>
eller kontakta support på mobil 0700-570 520

E-postadress info@bridgedata.se



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

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

Polycyn 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.”

"Extern protokoll från TK-möte 13 januari 2017" under Övrigt Ruter: "En formell beställning av Tomas Brenning görs så att särskiljning blir implementerat i Ruter." Något som inte ännu har blivit infört!



Uppstart av Bridgedata

Programmet startas antingen från datorns skrivbord eller aktivitetsfält. Efter inloggning av TL 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 m.m. Efter en liten kontroll visas menyn ”Namninmatning”, se nedan.

Det tar bara cirka **5 sekunder** att starta en tävling!

Namninmatningen i Bridgedata är enkel. Då används spelarens namn i stället för nummer (men 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 direkt som förslag. Allt eftersom namninmatningen fortsätter visas vilka guidekort (bordskort) som kan väljas för aktuellt parantal. Blindrond läggs till för att det skall bli jämt antal par. Efter det att namninmatningen är klar, slumpas paren. Vid önskemål kan enkelt paren flyttas för de som vill ha sittebord och tävlingsledarparet 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 sju flytta cafépersonen till bordet närmare köket om det finns sittepar. (Så kan de göra klart i köket ☺).

Bridgedata kan användas till flera olika spelformer, så som partävling (vanligast), barometerspel (gröna hissen), individuellt, fyrmanna med IMP-beräkning* (lagspel där varje match matas in på en gång, tabell för lagspel mm), klubbtävling där man möter annan klubb.)



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 ”Bridgemate Pro Server automatiskt, laddar databasen med namn och annat samt minimerar programmet på skärmen.



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). Man kan lätt ändra felaktiga resultat i menyn ”Resultat”. Om paren har placerat sig fel kan man lätt skifta dessa för bricka eller hela ronden. Andra domslut som ”Score” ”Felduplicerat” ”Split Score” samt ”Straffpoäng” på brickan går att justera.

NS	IV	Namn NS	Namn IV	Kont.	Av	Utgång	Res.	Resultat NS	Resultat IV	Poäng IV	Normal [N]
14		Zetzelberg - Odberg	Widing - Löv	2	Sp	V	K3 K	-2	100		
23	12	Svensson - Svensson	Lundström - Otto	3	Fu	V	H9 10	-		110	
11	21	Gertzen - Gertzen	Ruengren - Lundberg	1	Ö	K3 3	-1	50			
10	19	Persson - Beng	Johansson - Nohlg	1	Sp	V	K3 4	+1	110		
9	17	Fälthj - Fälthj	Alvén - Johansson	3	Fu	V	H9 10	-1	50		
15	8	Eklundson - Sten	Bredberg - Wickens	5	Fu	V	K3 6	-3	150		
7	26	Fennemo - Fennemo	Hedström - Andersson	1	Ö	K3 3	-		90		
24	4	Åkstrand - Lundström	Karlsson - Pettersson	3	Sp	V	K3 4	-2	100		
22	5	Åkstrand - Lundström	Karlsson - Pettersson	1	Ö	H9 7	+1		120		
20	4	Åkstrand - Lundström	Karlsson - Pettersson	2	Sp	V	H9 10	-	90		
3	18	Åkstrand - Lundström	Karlsson - Pettersson	2	Sp	V	K3 6	-	110		

Efter spelet När alla brickors resultat är inmatade är tävlingen klar. Slutresultat kan skrivas ut på en skrivare. 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.

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 som spelar bridge under säsongen.

NS	IV	Namn NS	Namn IV	Kont.	Av	Utgång	Res.	Resultat NS	Resultat IV	Poäng IV	Normal [N]
14		Zetzelberg - Odberg	Widing - Löv	2	Sp	V	K3 K	-2	100		
23	12	Svensson - Svensson	Lundström - Otto	3	Fu	V	H9 10	-		110	
11	21	Gertzen - Gertzen	Ruengren - Lundberg	1	Ö	K3 3	-1	50			
10	19	Persson - Beng	Johansson - Nohlg	1	Sp	V	K3 4	+1	110		
9	17	Fälthj - Fälthj	Alvén - Johansson	3	Fu	V	H9 10	-1	50		
15	8	Eklundson - Sten	Bredberg - Wickens	5	Fu	V	K3 6	-3	150		
7	26	Fennemo - Fennemo	Hedström - Andersson	1	Ö	K3 3	-		90		
24	4	Åkstrand - Lundström	Karlsson - Pettersson	3	Sp	V	K3 4	-2	100		
22	5	Åkstrand - Lundström	Karlsson - Pettersson	1	Ö	H9 7	+1		120		
20	4	Åkstrand - Lundström	Karlsson - Pettersson	2	Sp	V	H9 10	-	90		
3	18	Åkstrand - Lundström	Karlsson - Pettersson	2	Sp	V	K3 6	-	110		

Rapporter Under menyn finns bl.a. överföring av tävling till Bridgedatas Linuxserver i Örebro. Med ett knapptryck skickas tävlingen iväg med hjälp av ”Upload” om man har Internet. Resultatet av tävlingen kan också sparas på ett USB-minne, om inte Internetuppkoppling finns i lokalen.

Om den lokala tidningen lägger ut bridgeresultat, kan en enkel textfil genereras som sedan skickas till tidningen.

För bridgeklubbar anslutna till Svenska Bridgeförbundet kan man under rapporter skapa en PBN-fil för att rapportera tävlingen. Här kan man också ändra förbundshandikapp, som läggs ut i början av varje månad. För att kontrollera klubbens spelardatabas kan man jämföra förbundets matrikel (csv-fil) för klubbens medlemmar och göra ändringar.

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.

Spelarregister

Bridgedata innehåller ett spelarregister där klubbens alla 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 spelat på klubben. Uppdatera FSB-handikapp från SBF som kommer via nätet (MCD-fil) m.m. För spelare som har MID-nummer kan man hämta uppgifter från ”RuterMedlem.mcd”.

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 bricka för bricka under spelet om Bridgemate II eller III används. Väljs den före eller under spelet så kan Bridgemate kontrollera att spelförare och utspelskort stämmer. Det förhindrar många felinmatningar i Bridgemate.

Lite smått och gott

Bridgedata klarar av individuellt spel. Parspel med poäng eller IMP med upp till 80 par. Fyrmanna 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”.

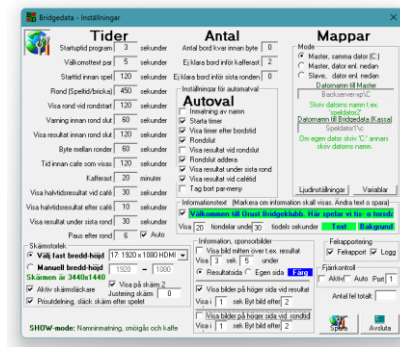
* Bridgedatas slumpgenerator har testats med över 4 miljoner korthänder och följer statistiskt kurvorna.

IMP = International Match Points



Bridgedata-Show

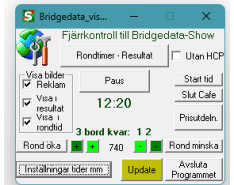
Allmänt Bridgedata-Show är ett hjälpprogram som fungerar tillsammans med Bridgedata. Om det finns ljuskanon eller Storbilds-TV i lokalen kan den visa Bridgedata-Show och datorn visa Bridgedata. Dess huvudsakliga uppgift är att vara en **rondtimer** d.v.s. visa tiden som återstår på en rond. Programmet kommunicerar hela tiden med Bridgedata och hämtar hela tiden information om spelet. Skärmen visar även vilka bord som ännu 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.

Till Bridgedata-Show finns även en "fjärrkontroll" som visas på datorn om bridgedata-show visas på Storbilds-TV för att styra programmet.



Numera kan man även lägga in bilder till höger på Bridgedata-Show. Det kan vara viktig information, reklam från sponsorer eller annat. Bilderna skapas i jpg-format efter eget tycke och storleken bestämmer utseendet på skärmen.

Programmet kan laddas ner på Bridgedatas hemsida <https://bridgedata.se>



Bridgeredovisning på Internet

Allmänt En viktig del av Bridgedata är att spelarna kan se resultat från bridgetävlingarna på Internet. Efter det att bridge-spelet är slut lägger tävlingsledaren (eller sker automatisk, se nedan) ut tävlingen, medlemsdatabasen och samlingstävlingen via "Uload" 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 protocol



Bridgedata Broschyr Version 1.1 Datum: 2025-08-19