

Sammanfattning, tävlingsledarträff

Uppsala, 16 november 2014

Hej och tack för din medverkan vid UBF's tävlingsledarträff.

Vårt syfte, och förhoppning med dagen var att sammanföra distriktets tävlingsledare oavsett nivå, och informera om det generella regelverket, nyheter i Ruter, men framförallt erbjuda en mötesplats för allmänna diskussioner kring tävlingsledarfrågor och möjlighet till erfarenhetsutbyte.

Deltagare (representanter från mer än hälften av klubbarna i distriktet!)

Anders Björendahl, Väsby pensionerna

Gunnar Allard, Väsbybridgen

Anita Ahlström, EPBK

Britt-Marie Frölen, Enköping

Inge Corse, Märsta

Anki Arvmyren, Märsta

Bertil Tollbom, Sigtuna

Gunnar Westermark, Uppsalabridgen

Ping Huang, Uppsalabridgen

Christina Carlsson, Uppsalabridgen

Iwe Nilsson, PBF Uppsala

Leif Grund PBF Uppsala

Carl-Göran Larsson, PBF Uppsala

Arrangörer, Upplands bridgeförbund

Linnea Edlund, ordförande UBF

Ryszard Sliwinski, distriktstävlingssledare UBF

Tommy Andersson, distriktskonsult SBF

Förväntningar på dagen:

* RUTER - nästan samtliga ville lära sig mer om Ruter

* Lagmodulen i Ruter

* Skillnad mellan gamla och nya Bridgemate

* Hur får man tävlingar att flyta när man har både tävlingsinriktade spelare och "trivselspelare" i samma tävling

Lite nyttiga länkar och dokument som diskuterades under dagen:

På denna sida finns det flesta dokument som rör tävlingsledning och bestämmelser.

Webbsida för tävlingsledare: <http://www.svenskbridge.se/tk>

Generellt regelverk:

http://arkiv.svenskbridge.se/e107_files/public/1415generalcoc.pdf

Att jämföras med "Tävlingsbestämmelser för Uppsala bridgefest":

http://uppland.svenskbridge.se/Uppsalabridgen/Uppsala_bridgefest_2014.pdf

Om att vara TL (ersättningar, nivåer, etc):

http://arkiv.svenskbridge.se/e107_plugins/tdirector/pdf/att_vara_tl_i_fsb.pdf

På denna sida finns flera nyttiga pdf:er samlade, bland annat "Vad du som tävlingsspelare bör känna till om bridgelagarna": <http://www.svenskbridge.se/tk/regler-ovrigt>

Diskussion kring generellt regelverk.

Till skillnad från själva lagarna som regleras av lagboken så tar det generella regelverket upp regler som gäller vid bridgetävling anordnad av klubb ansluten till Svenska bridgeförbundet.

Några punkter som hanteras via det generella regelverket är exempelvis bestraffningar för sen ankomst, ringande mobiltelefoner, långsamt spel, protesttid med mera. Till skillnad från lagboken så kan klubbar själva välja att ha ett anpassat regelverk för särskilda tävlingar, eller för klubbens egen verksamhet.

Har man inga nedskrivna så är det generella regelverket som gäller.

* Policy för ringande telefoner

- Det är OK att ha olika regler för olika typer av tävlingar, men det är viktigt att vara konsekvent. Se gärna till att komma överens på klubben om vilka regler som skall gälla på de olika spelkvällarna, och ha dem gärna nedskrivna.

* Långsamt spel/sen ankomst

- Kan vara ett gissel, de flesta är överens om att det är viktigt att hålla rondtiderna. Se gärna avsnitten i det *generella regelverket* om "tidsöverdrag" samt "långsamt spel".

* Stopp och Alert

- Alerteringsreglerna finns bra beskrivna på sida 28 i det *generella regelverket*. Stopp och alert är obligatoriskt i tävlingar om silver- och guldpoäng, men på klubbnivå kan man besluta om att inte ha obligatorisk alert/stopp.

- Man kan visa ett meddelande på Aktuell ställning. Även det finns att hitta under Tävlingsmenyn - Egenskaper, Aktuell ställning, fliken Meddelande

Skapa förståelse hos spelare för tävlingsledarens uppgift

I det stora hela utmynnade diskussionen i att det är viktigt att förmedla förståelse till spelarna om att reglerna inte handlar om att *_bestraffa_* spelare, utan att skapa förutsättningar för ett rättvist spel, där alla resultat skall vara jämförbara. Detta gäller både rena lagfrågor (pauser och otillåten information, bud utom tur, så väl som långsamt spel med mera.)

Tips är att se till att "Vad du som tävlingsspelare bör känna till om bridgelagarna" finns utskrivet och tillgängligt i spellokalen.

Uppmana alltid spelare att tillkalla tävlingsledaren. Istället för att spelare själva dömer vid borden kan tävlingsledaren förmedla syftet med varför händelsen skall regleras i enlighet med lagar eller bestämmelser på ett pedagogiskt och trevligt sätt. (Återigen, syftet är inte att bestraffa, utan skapa rättvisa. :)

Vill någon klubb bjuda in Ryszard för att hålla ett mycket kort föredrag (ca 30 minuter) om tävlingsledarens uppgift i samband med någon tävling så säg till! Vi kan styra upp en liten presentation och medverka under själva tävlingen för att ge deltagarna möjlighet att "testa" att ropa på tävlingsledaren i alla situationer som kommer upp. :)

Angående Bridgemate2

Med Bridgemate2 syns namnen i displayen, den kan också visa var spelarna flyttar i nästa rond.

Man kan se rondresultat efter färdigspelad rond/halvlek (mycket bra vid lagtävling!)

Man slipper TL-nykeln - istället får varje tävling en speciell pinkod som tävlingsledaren kan använda för att exempelvis ta bort resultat, eller göra domslut direkt vid bordet.

Fråga: Kan man byta batteri under pågående tävling utan att resultat tappas?

Svar: Ja! Bridgemate skickar resultatet till servern direkt vid inmatning, och kommer ihåg "vem den är" även efter batteribyte (gäller både gamla och nya)

Mer info om BM2: <http://www.bridgemate.se/produkter/bridgemate-ii/>

Har man några frågor om Bridgemate eller Ruter får man gärna kontakta SBF support:
Tommy Andersson 019-277 24 83 eller Thomas Winther 019-277 24 86.

Diverse ruter-tips:

* Bricknummer

- Det finns en inställning i ruter som låter spelaren mata in numret som står på själva brickan (vanligt i tävlingar med fler än 32 brickor) Inställningen finns under Tävlingsmeny -> Egenskaper -> Bridgemate - Starta om bricknumrering efter X antal brickor.
Kom ihåg att göra detta före man skapar bridgemate-databasen.

* Timer

- Det finns en funktion för att visa en timer längst upp på aktuell ställning. För att aktivera den går man in på Egenskaper för denna tävling -> Aktuell ställning -> fliken Timer. Ladda ned detta dokument: <http://www.brenning.se/mc/samples/TimerTemplateSWE.xls> - ställ in tävlingens starttid, längden på rond, eventuell tid för byte samt paus. Excel-filen räknar nu ut vilka tider som gäller. Markera dessa celler och kopiera dem, och klistra in i rutan i ruter.

Om tävlingen blir försenad av någon anledning måste man öppna excelfilen på nytt, förskjuta starttiden, och sedan klistra in schemat på nytt i ruter. Lite meckigt, men man vänjer sig.

* Meddelande

- Man kan visa ett meddelande på Aktuell ställning. Även det finns att hitta under Tävlingsmenyn - Egenskaper, Aktuell ställning, fliken Meddelande

* Display

- Nytt sätt att visa aktuell ställning, mer information och olika mallar finns att hämta här:
<http://www.brenning.se/mcerdisplay.asp>

På hemsidan för Ruterdokumentation finns det en manual som förklarar hur man ska gå tillväga (direkt länk http://www.brenning.se/mc/doc/mc_display.pdf). Manualen är extremt lång (31 sidor) och dessutom på engelska men ge inte upp. Som konstruktören Tomas Brenning skriver: "Det går att använda Display "out of the box" utan att vara intresserad av detaljer. Ruter levereras med ett antal fördefinierade displayer som kan väljas utan vidare konfigurering. Det finns en 2-sidig snabbstart ("Quick start") i dokumentationen som beskriver detta."

*** Skicka tävling per e-post**

- Förutsätter att man har Outlook Express/Thunderbird (eller en urgammal Telia-adress) Inställning för e-posten görs under Tävlingsmeny - Alternativ för alla nya tävlingar - Allmänt - E-post

*** Flera sittepar**

- I barometer kan man välja ett schema som har fem sittepar. Schemat heter Oändlig Howell (Brfest, 2-40 bord, 5 sittepar)

Vill man bara ha 2 sittepar kan man istället ha ett vanligt, samt ett "flaggbord". Man låter det sittande paret få ett bord "utanför" själva tävlingen, och flyttar dit de motståndare de ska möta just den rond.

Frågor om ruter

*** Var hamnar skickade rapporter om internetanslutning saknas?**

- Det vanliga är att de hamnar i Ruter-Utkorgen men detta kan ändras genom att ändra inställningar under Tävlingsmeny - Alternativ för alla nya tävlingar - Allmänt

*** Behåller Ruter inställningar om man uppgraderar programmet?**

- Javisst, och det behåller inställningarna även om man skulle avinstallera ruter och senare välja att installera det igen.

*** Kan man visa resultat både med och utan handikapp?**

- Ja: a) om tävlingen från början spelas som en handikapptävling, men man vill även få ut resultat utan handikapp så går man till Skriv ut - Slutresultat och väljer Slutresultat: SCRATCH

b) om tävlingen spelas utan handikapp men man vill även få ut resultat med handikapp så går man till Egenskaper för denna tävling-Handikapp, och väljer "nationellt handikapp". Sedan Skriv ut- Slutresultat och välj Slutresultat: Handikapp. Glöm inte att återställa tävlingen till en icke handikapptävling genom att gå till Egenskaper för denna tävling-Handikapp, och välja "Inget handikapp".

*** Hur gör man (i Ruter) om ett par spelat fel brickor,**

- Generell princip: spelade resultat skall stå!

Par som själva inte orsakat att de inte kan spela en bricka får 60%. Hinner de klantiga paren inte spela rätt bricka får de 40%.

Exempel:

Par 5 skulle spela bricka 5 och 6 mot par 15 och bricka 7 och 8 mot par 16.

*Par 15 skulle spela bricka 5 och 6 mot par 5 och bricka 7 och 8 mot par 25.
Istället har par 5 och 15 spelat bricka 6 och 7 innan felet upptäcktes.*

*Anta att de inte hinner spela bricka 5. På den får de medel minus(dvs högst 40 procent) var.
Bricka 6 räknas som vanligt.
För bricka 7 räknas resultatet som uppnåddes vid bordet även om det var mot fel par.*

Paren 16 och 25 (dvs. de paren de skulle spela brickan mot) får medel plus (dvs. minst 60 %.)

I Ruter gör man så här:

För bricka 5. Mata 40 40 i bridgemate.

För bricka 6 behöver du inte göra något.

För bricka 7 är det lite mer komplicerat. Anteckna resultatet som uppnåddes vid bordet.

*Gå till datorn och i resultatmenyfönstret välj Bricka (automatiska parnummer) och gå till Bricka 7.
Titta på raden där 5 möter 16. Ersätt 16 med 15. Då får du frågan "Vill du byta parnummer 16 med 15. Svara ja. Nu kommer det att stå 5 mot 15 på raden. Mata in det uppnådda resultatet. (En komplikation. Om 5 satt NS mot 15 och ÖV mot 16 så måste du också svänga vädersträck.) Titta nu på raden där det står 16 mot 25 (eller 25 mot 16). Mata in m+m+. Klart.*

*** Hur lägger jag till ett par som kommer sent till tävlingen, om Bridgemate redan startats?**

- Om det är ett udda antal par så är det enkelt. Gå till Namnmeny. Mata in namn på det nya paret på den plats där blindparet satt. Gå till Tävlingsmeny-Bridgemate och välj uppdatera flyttschema från rond 2.

Det är värre om det var jämnt antal par från början. Vill du verkligen låta det nya paret spela så enklast är det att låta folk sitta kvar vid bordet och placera det nya paret ett nytt bord (högsta bordsnummer). Starta ny tävling. Skriv ut nya guidekort och låt folk mata om resultat från första rondan. Det finns en mer elegant lösning men det är ingenting som är lätt att förklara.

*** Hur gör jag om jag startat en tävling och valt fel antal bord?**

- Starta en ny tävling med rätt antal bord. Ge det något annorlunda namn än den tidigare så blir det inga problem.

*** Kort demonstration av lagmodulen i Ruter**

- Lagmodulen i Ruter är ett fantastiskt bra och elegant sätt att beräkna lagtävlingar och få ett automatiskt IAF. Dokumentationen finns på

http://db.svenskbridge.se/ruter/doc/doc/ruter_lagtavling.pdf

Men som konstruktören Tomas Brenning skriver gäller följande: "Under inga omständigheter kommer du att kunna räkna en lagtävling med Bridgemate, lagberäkning och IAF-beräkning utan att läsa detta dokument samt noggrant testa ett flertal gånger innan du kör en riktig tävling". Om intresse finns kan vi kanske ordna en liten separat kurs för de som vill använda lagmodulen.