

Nedanstående beskrivning är en barometer över två kvällar med 10 par. Totalt spelas 48 brickor. Första kvällen spelas 8 ronder med 3 brickor/rond. Andra kvällen spelas 4 ronder med 3 brickor/rond och 6 ronder med 2 brickor/rond. Omgång 1 är 3-brickors ronder och omgång 2 är 2-brickors ronder.

Starta Ruter och klicka på **"Special"** – **"Flera omgångar"** – **"Ny partävling"**

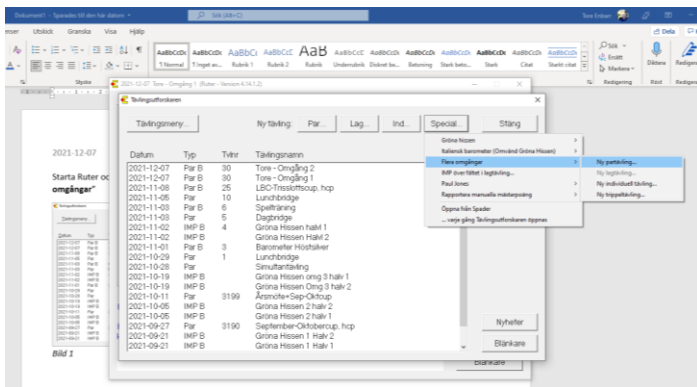


Bild 1

Skriv ett **"Tävlingsnamn"**. Det är några bilder som kommer till när man skapar en tävling med flera omgångar. Här kommer en beskrivning av enbart dom bilderna, övriga bilder hänvisas till dokumentet starta tävling.

**Allmänt**

Allmänt

Tävlingsnamn:

Signatur:

Beräkningsform:

Barometer  Semibarometer

Två vinnare  En vinnare vid flera omgångar

Fönster-prefix:   ... eller använd automatiskt prefix

Tävlingsnamnet skrivs ut i övre vänstra hörnet och signaturen i nedre vänstra hörnet på alla rapporter. Naturligtvis beror detta på hur rapporterna är designade.

Du behöver inte klicka på Avancerat. Om du gör det kan du välja mer avancerade inställningar för den valda beräkningsformen. Du kommer också hitta fler alternativ som hur du matar in resultat, hur split score beräknas, m.m.

< Föregående **Nästa** > Avbryt

Bild 2

Ange **"Antal omgångar"** behåll dom val som är gjorda och klicka på **"Nästa"**

**Flera omgångar**

Flera omgångar

Antal omgångar:

Lägg till texten " - Omgång 1" till tävlingsnamnet i första omgången

Skriv alltid ut poäng för omgången tillsammans med total poäng

Visa total procent (i stället för medel över alla omgångar) - inte vid barometer

Datum

Ändra datum automatiskt efter omgång: [t.ex. 2 or 2,4 or 1,2,3]

Antal dagar som ska läggas till:

< Föregående **Nästa** > Avbryt

Bild 3

Behåll markeringen för **"Tävlingsnamn"** klicka ur **"Töm givsamling vid byte av omgång"**.

**Flera omgångar (forts)**

Filnamn för tävlingsrapporter till hemsida, PBN och/eller textfil

Tävlingsnamn

Tävlingsdatum

Använd filnamn:

Lägg till omgångsnummer

Inkrementera numeriskt filnamn

Givsamling

Töm givsamling vid byte av omgång

< Föregående **Nästa** > Avbryt

Bild 4

Klicka på **"Nästa"**, vår tävling är inte kval och final.

Bild 5

Klicka i **"Omgångarna utgör en total tävling. Rapportera total poäng och placering"**.

Klicka på **"Nästa"**

Bild 6

När du kommer till bilden **"Bricka"** kom ihåg att ange det antal brickor som skall spelas första omgången.

Klicka på **"Nästa"**

Bild 7

Välj flyttschema **"36/12/3 Oändlig Howell"**.

Klicka på **"Nästa"**

Bild 8

Nu har du skapat omgång 1, tävlingsnamnet är också kompletterat med **"Omgång 1"**. Fullfölj omgång 1 enligt dokumentet starta tävling.

Utän att omgång 1 är spelat kan du skapa omgång 2.

## Skapa omgång 2

I omgång 1 klicka på **"Tävlingsmeny"** – **"Flera omgångar"** – **"Skapa nästa omgång (2/2)"**. Se till att **"Automatisk transport"** är markerat.

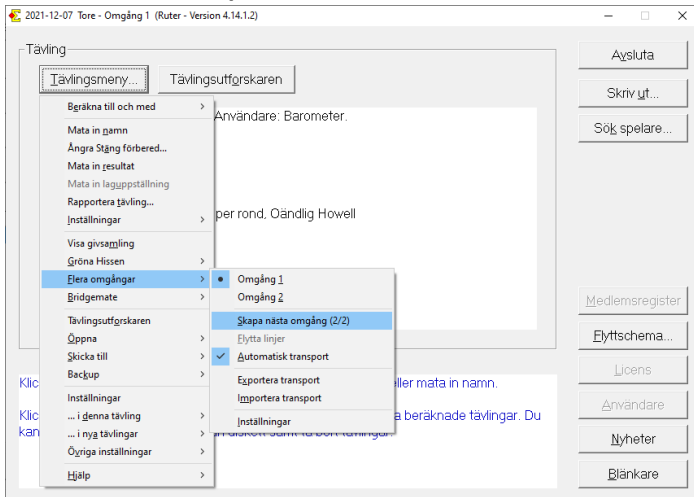


Bild 9

Här kommer en bild med information. Klicka på **"OK"**

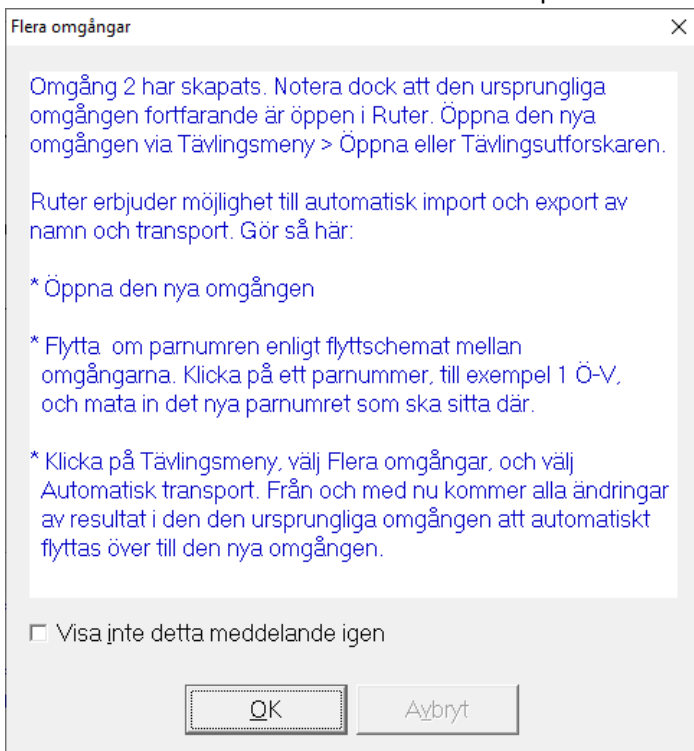


Bild 10

Klicka på **"Ja"**

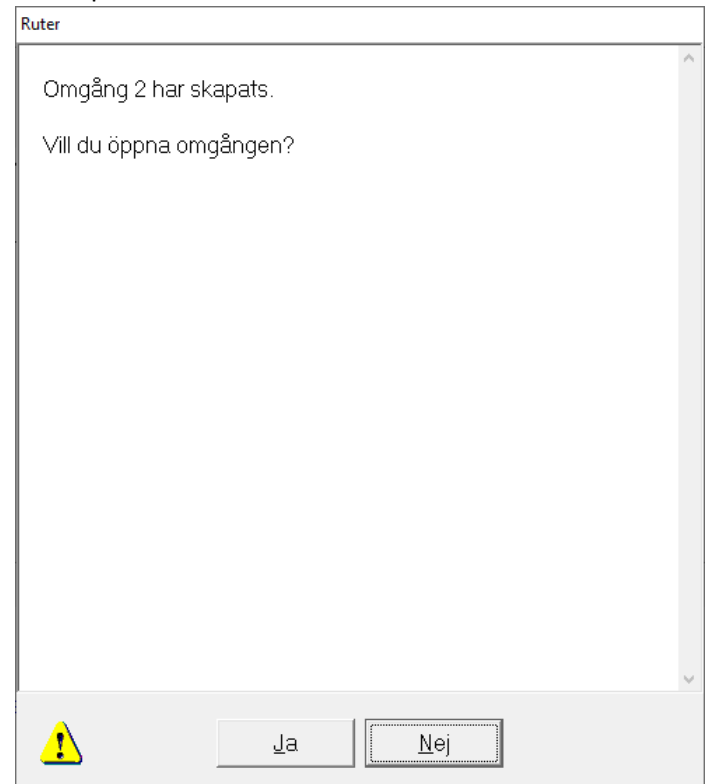


Bild 11

Här kommer mera information. Klicka på **"OK"**

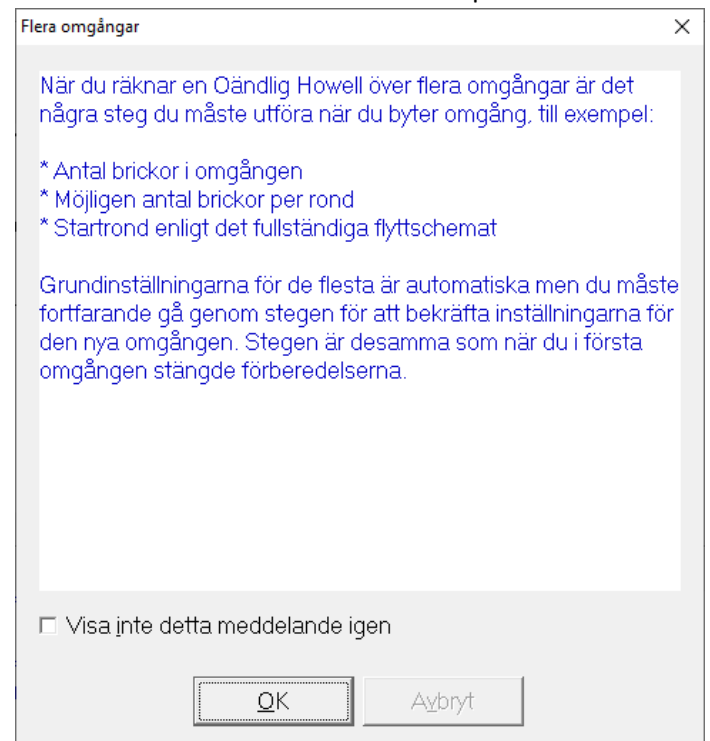


Bild 12

Kom ihåg att ange det antal brickor som skall spelas andra omgången. Klicka på **"Nästa"**

Bricka

Bricka

Totalt antal brickor:

Antal brickor per rond:

Det du matar in kommer att användas för att välja flyttschema i nästa fönster. Om du vill använda fri parinmatning, det vill säga alternativet Inget flyttschema, får du inte använda intervall utan du måste mata in exakta antal i fälten ovan.

Om du inte vet, eller inte bryr dig om, det exakta antalet brickor eller antalet brickor per rond kan du mata in intervall på följande sätt:

25-27 respektive 2-4

Då kommer Ruter att föreslå alla flyttscheman som överensstämmer med de inmatade intervallen. Däremot kommer alternativet Inget flyttschema (se texten ovan) inte att föreslås eftersom det kräver exakt inmatade antal.

< Föregående   **Nästa >**   Avbryt

Bild 13

Omgång 1 innehöll 36 brickor så omgång 2 skall starta på bricka 37. Klicka på **"Nästa"**

Bricka

Bricknummer

Numrera från och med:

< Föregående   **Nästa >**   Avbryt

Bild 15

Omgång 1 omfattade 12 ronder så omgång 2 skall starta med rond 13. Klicka på **"Nästa"**

Oändlig Howell

Rond

Påbörja spelet med rond:

Högsta halvan av pamumren

Pamumren tilldelas automatiskt

Mata in det högsta pamumret (övriga tilldelas i fallande ordning):

< Föregående   **Nästa >**   Avbryt

Bild 14

Välj flyttschema **"12/6/2 Oändlig Howell"**. Klicka på **"Nästa"**

Välj ett flyttschema

Brickor / Ronder / Brickor per rond

12 / 6 / 2 Oändlig Howell

Inget flyttschema - alla pamummer och resultat matas in

12 / 6 / 2 Oändlig Howell

12 / 6 / 2 Oändlig Howell (2-20 bord)

12 / 6 / 2 Oändlig Howell (Bridgeakademin)

12 / 6 / 2 Oändlig Howell (Bridgefestivalen, 2-40 bord)

12 / 6 / 2 Oändlig Howell (Bridgefestivalen, 2-40 bord, 5 sittepar)

12 / 6 / 2 Oändlig Howell (Bridgefestivalen, 2-40 bord, 3 sittepar)

12 / 4 / 3 Oändlig Howell

12 / 4 / 3 Oändlig Howell (2-20 bord)

12 / 4 / 3 Oändlig Howell (Bridgeakademin)

12 / 4 / 3 Oändlig Howell (Bridgefestivalen, 2-40 bord)

12 / 4 / 3 Oändlig Howell (Bridgefestivalen, 2-40 bord, 5 sittepar)

12 / 4 / 3 Oändlig Howell (Bridgefestivalen, 2-40 bord, 3 sittepar)

12 / 4 / 3 Saxad Mitchell

Barometer    Semibarometer

Två vinnare

Inställningar

< Föregående   **Nästa >**   Avbryt

Bild 16

Välj "Mata in Namn" och Klicka på "Slutför"

Nu då?

Vad vill du göra nu?

Mata in namn

Mata in resultat

Gör ingenting för tillfället

Mata in namn - starta med första gruppen

Mata in resultat - starta med första gruppen

Stäng förberedelser

Använd Bridgemate

Oavsett av ditt val ovan kan du i nästa fönster klicka på knappen Skriv ut för att skriva ut olika typer av rapporter och protokoll. Bland annat kan du skriva ut:

- \* guidekort att lägga på borden med flyttinstruktioner efter varje rond
- \* privatprotokoll med individuella flyttsceman
- \* startlista med namn, parnummer och bordsplacering i första rond
- \* rondresultat efter varje rond för att kunna se poängen på brickorna
- \* slutresultat när tävlingen är färdigräknad, med eller utan scoretavlor

< Föregående   Slutför   Avbryt

Bild 17

Välj "Ja" så hämtas namnen från omgång 1.

Ruter

Vill du aktivera den automatiska transporten?

Ja   Nej

Bild 18

Nu finns namnen med samma parnummer i omgång 2.

Mata in namn - 2021-12-07 Tore Enbarr - Omgång 2 (Ruter - Version 4.14.1.2)

Tävlingensmeny...   Namnmeny...   12 brickor, 6 ronder, 2 brickor per rond, Öändlig Howell

Skriv ut...   Stäng

Sök spelare...   Avbryt

Bord...   Par...   Spelare...   Gruppindelning...

Bord	N-S	O-V	Nord	Syd	Ost/Väst
1	10	4	Tore Enbarr	Reine Wahlén	Margareta Lidman
2	3	5	Lennart Persson	Lars-Göran Östlund	Hans Hedman
3	2	6	Gunnar Söderling	Per Jansson	Lars Karlsson
4	7	1	Lennart Jansson	Per-Inge Karlberg	Hans Olsson
5	9	8	Hans Hedblom	Lena Blom	Olle Wistbacka
					Rune Lidman
					Anders Eriksson-Glad
					Johnny Karlsson
					Curt Hammarberg
					Veru Enbarr

\* Mata in medlemsnummer eller namn. Om du letar efter ett namn ska du använda följande format: "Efternamn,Förnamn" direkt i inmatningsrutan. Du får inte utelämnat kommatecknet.

\* Du behöver inte mata in alla bokstäver i namnen. Om du matar in "bre.to" kommer du att hitta alla spelare med efternamn som börjar med "bre" och förnamn som börjar med "to".

\* Om fler än en spelare hittas kommer du att få välja från en lista.

Bild 19

Nu är omgång 2 klar att användas.

När du stänger av systemen efter kväll ett så töms bridgemate servern på all information, den behöver uppdateras innan tävlingen startas kväll två.

## Uppdatera bridgemate server

Starta bridgemate control.

Mata in resultat - 2021-12-07 Afternoon2 (Ruter - Version 4.14.1.2)

Tävlingsmeny...   Resultatmeny...   Rond 7 / Bricka 10 / Ost / Alla

Bridgemate Control

N-S	O-V	Resultat	Resultat
1	6	4S O 11 KO = -650	
2	5	2R N 11 S2 = 160	
4	3	4S V 11 KS = -450	
8	7	1N V 7 F6A = -90	1N S 7 S5 = 90

Starta Bridgemate Control

Bild 20

Ruter vill att du bekräftar importen av resultat. Klicka "Ja"

För att uppdatera servern klicka på **"Tävling"** – **"Synkronisera dator <-> server"**.

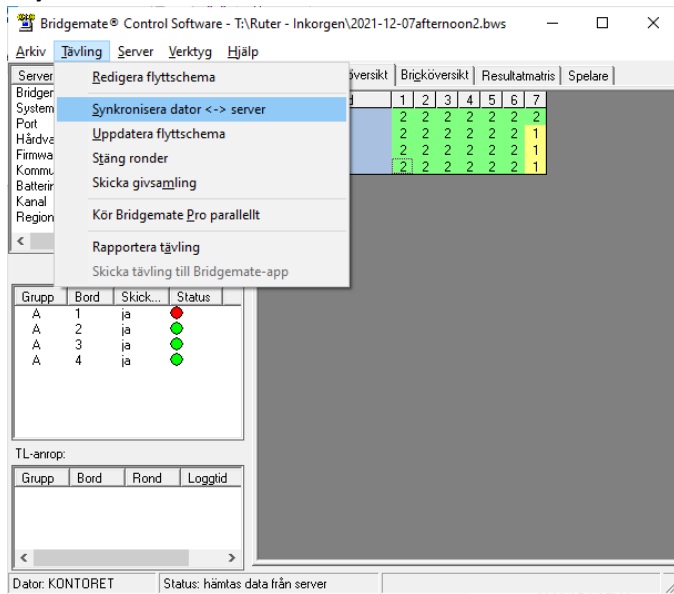


Bild 21

Klicka på **"Återställ server"**.

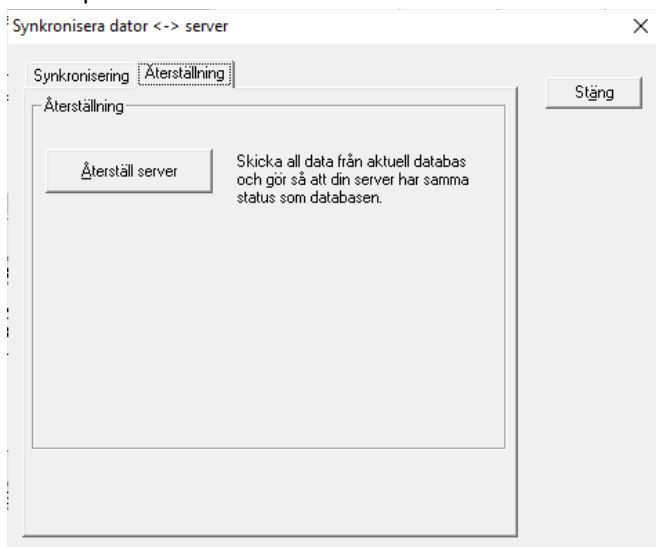


Bild 22

Bridgemate vill att du bekräftar att du vill återställa servern. Klicka på **"Ja"** på dom två första bilderna och på sista bilden får du verifiera att du verkligen vill göra återställningen genom att skriva i den tresiffriga koden och klicka **"OK"**.

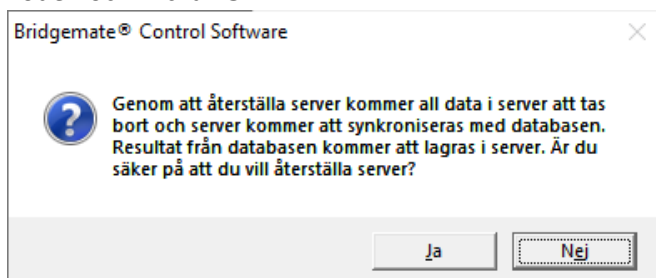


Bild 23

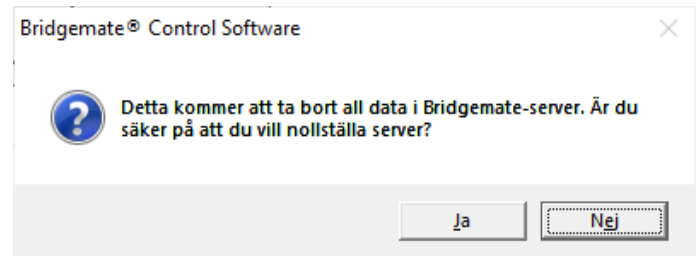


Bild 24

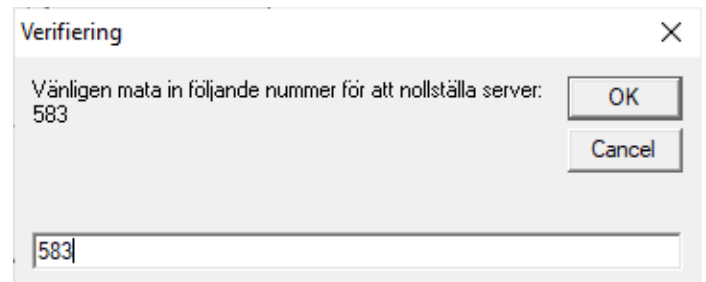


Bild 25

En logg på dom resultat som uppdaterade servern visas klicka på **"Stäng"**.

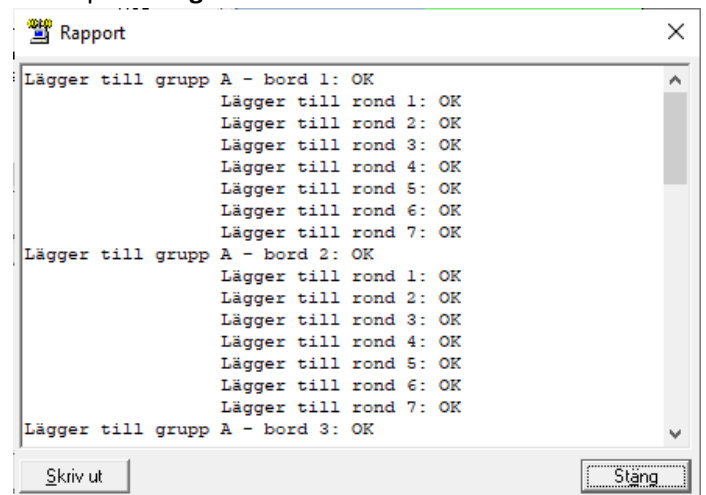


Bild 26

Nu är systemet klart att användas.