

Bridgedata



Information om
beräkningsprogrammet

Bridgedata
för vanliga bridgeklubbar
och klubbar anslutna till
Svenska Bridgeförbundet



"En dröm för tävlingsledaren & bridgeklubben"

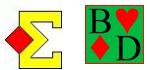
För mer information se <https://bridgedata.se>
eller kontakta support på mobil 0700-570 520

E-postadress info@bridgedata.se



Bridgemate III och server är godkända att användas
tillsammans med Bridgedata. Både 'stand-alone' och
tillsammans med Bridgemate II och dess server.





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 handikapp. 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©. Och nu även Bridgemate III©. Alla varianter fungerar ihop med Bridgedata utan problem.

Bridgemate



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

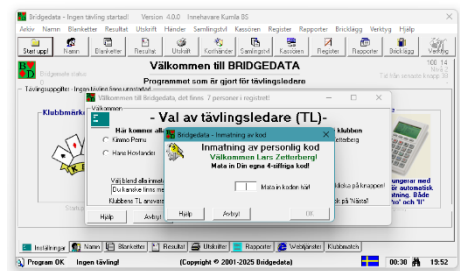
ITK önskar en skriftlig policy för vilka beräkningsprogram klubbar får använda för rapportering till BIT, utöver Ruter.

Beslut:

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."

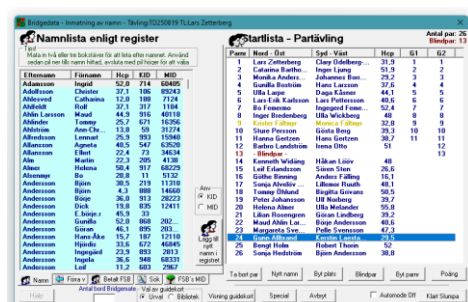
Bridgedata har i flera år rapporterat resultat efter avslutat bridgespel till SBFs webbaserade **BIT med pbn-fil**. Bridgedata har används under många distriktsmästerskap, silver- och till och med guld tävlingar förutom vanliga brons tävlingar. Alla typer av domslut finns till och med **särskillnad**,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

"Externt 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!

Namnmatningen 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), klubb tävling där man möter annan klubb. Alla tävlingsformer kan använda poäng eller IMP. Blindpar erhåller samma procent som genomsnitt på spelade brickor.



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. Numera så kontrollerar även Bridgedata att Bridgemate-servern är ansluten till datorn.

* KID Spelarens klubbnummer i Bridgedata

* MID Svenska Bridgeförbundets medlemsnummer

*IMP-beräkning International Match Points



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 meny ”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		Zetterberg, Olofberg	Widing, Låuv	2	Sp	V	K 1 K	-2	100		
25	13	Häls, Thine									
23	12	Svensson, Svensson	Lundström, Otto	3	Flu	V	H 10	-		110	
11	21	Gusten, Gusten	Ruononen, Luuberg	1	NT	Ö	K 3	-1	50		
10	19	Persson, Beng	Johansson, Nohberg	1	Sp	V	Flu 4	+1		110	
9	17	Fältholm, Fälsberg	Axelsson, Johansson, Rie	3	Flu	V	H 10	-1	50		
15	8	Eklundsson, Sten	Bredberg, Wickens	5	Sp	V	K 6	-3	150		
7	26	Fennemo, Fennemo	Hedström, Andersson	1	NT	Ö	K 3	-		90	
24	4	Åkesson, Lennström	Karlsson, Petersson	3	Sp	V	Flu 4	-2	100		
22	5	Åkesson, Anders	Lager, Kläver	1	NT	Ö	H 7	+1		120	
20	4	Åkesson, Melander	Björnsen, Larsson	2	Sp	V	H 10	-		90	
3	18	Andersson, Bengtsson	Ohlsson, Givarsen	2	Sp	V	Flu 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 på klubben.

NS	IV	Namn NS	Namn IV	Kont.	Av	Utgång	Res.	Resultat NS	Resultat IV	Poäng IV	Normal (N)
14		Zetterberg, Olofberg	Widing, Låuv	2	Sp	V	K 1 K	-2	100		
25	13	Häls, Thine									
23	12	Svensson, Svensson	Lundström, Otto	3	Flu	V	H 10	-		110	
11	21	Gusten, Gusten	Ruononen, Luuberg	1	NT	Ö	K 3	-1	50		
10	19	Persson, Beng	Johansson, Nohberg	1	Sp	V	Flu 4	+1		110	
9	17	Fältholm, Fälsberg	Axelsson, Johansson, Rie	3	Flu	V	H 10	-1	50		
15	8	Eklundsson, Sten	Bredberg, Wickens	5	Sp	V	K 6	-3	150		
7	26	Fennemo, Fennemo	Hedström, Andersson	1	NT	Ö	K 3	-		90	
24	4	Åkesson, Lennström	Karlsson, Petersson	3	Sp	V	Flu 4	-2	100		
22	5	Åkesson, Anders	Lager, Kläver	1	NT	Ö	H 7	+1		120	
20	4	Åkesson, Melander	Björnsen, Larsson	2	Sp	V	H 10	-		90	
3	18	Andersson, Bengtsson	Ohlsson, Givarsen	2	Sp	V	Flu 6	-		110	

Rapporter

Under meny 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 lokala tidningen lägger ut bridgeresultat, kan 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 förbundshandikappet, som läggs ut i början av varje månad. Bridgedata kan automatiskt kontrollera när nya handikapp finns vid uppstart och ändra dessa enkelt. 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. Olika Bridgemate-inställningar och andra inställningar. Inställningar för programmets mappar som t.ex. att starta Bridgemate. Inställningar för två extra skrivare förutom ”default”-skrivaren. 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

NS	IV	Namn NS	Namn IV	Kont.	Av	Utgång	Res.	Resultat NS	Resultat IV	Poäng IV	Normal (N)
14		Zetterberg, Olofberg	Widing, Låuv	2	Sp	V	K 1 K	-2	100		
25	13	Häls, Thine									
23	12	Svensson, Svensson	Lundström, Otto	3	Flu	V	H 10	-		110	
11	21	Gusten, Gusten	Ruononen, Luuberg	1	NT	Ö	K 3	-1	50		
10	19	Persson, Beng	Johansson, Nohberg	1	Sp	V	Flu 4	+1		110	
9	17	Fältholm, Fälsberg	Axelsson, Johansson, Rie	3	Flu	V	H 10	-1	50		
15	8	Eklundsson, Sten	Bredberg, Wickens	5	Sp	V	K 6	-3	150		
7	26	Fennemo, Fennemo	Hedström, Andersson	1	NT	Ö	K 3	-		90	
24	4	Åkesson, Lennström	Karlsson, Petersson	3	Sp	V	Flu 4	-2	100		
22	5	Åkesson, Anders	Lager, Kläver	1	NT	Ö	H 7	+1		120	
20	4	Åkesson, Melander	Björnsen, Larsson	2	Sp	V	H 10	-		90	
3	18	Andersson, Bengtsson	Ohlsson, Givarsen	2	Sp	V	Flu 6	-		110	

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 spelar 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”. Numera även kontrollera och uppdatera förbundshandikapp automatisk vid uppstart.

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 och borde vara standard på klubben.

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 guld tävlingar.

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 Windows ”Anteckningar”.

NS	IV	Namn NS	Namn IV	Kont.	Av	Utgång	Res.	Resultat NS	Resultat IV	Poäng IV	Normal (N)
14		Zetterberg, Olofberg	Widing, Låuv	2	Sp	V	K 1 K	-2	100		
25	13	Häls, Thine									
23	12	Svensson, Svensson	Lundström, Otto	3	Flu	V	H 10	-		110	
11	21	Gusten, Gusten	Ruononen, Luuberg	1	NT	Ö	K 3	-1	50		
10	19	Persson, Beng	Johansson, Nohberg	1	Sp	V	Flu 4	+1		110	
9	17	Fältholm, Fälsberg	Axelsson, Johansson, Rie	3	Flu	V	H 10	-1	50		
15	8	Eklundsson, Sten	Bredberg, Wickens	5	Sp	V	K 6	-3	150		
7	26	Fennemo, Fennemo	Hedström, Andersson	1	NT	Ö	K 3	-		90	
24	4	Åkesson, Lennström	Karlsson, Petersson	3	Sp	V	Flu 4	-2	100		
22	5	Åkesson, Anders	Lager, Kläver	1	NT	Ö	H 7	+1		120	
20	4	Åkesson, Melander	Björnsen, Larsson	2	Sp	V	H 10	-		90	
3	18	Andersson, Bengtsson	Ohlsson, Givarsen	2	Sp	V	Flu 6	-		110	

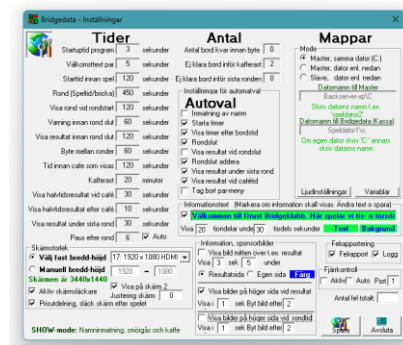
* Bridgedatas slumpgenerator har testats med över 4 miljoner korthänder och följer statistiskt kurvorna.

IMP = International Match Points



Bridgedata-Show

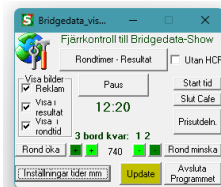
Allmänt Bridgedata-Show är ett hjälpprogram som fungerar tillsammans med Bridgedata. Om det finns ljuskanon eller Storbilds-TV i lokalen kan den visa Bridgedata-Show och datorn visa Bridgedata. Dess huvudsakliga uppgift är att vara en **rondtimer** d.v.s. visa tiden som återstår på en rond. Programmet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



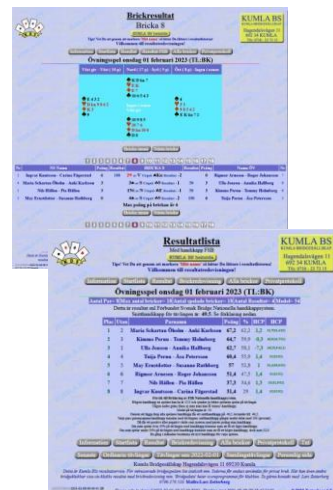
Bridgeredovisning på Internet

Allmänt En viktig del av Bridgedata är att spelarna kan se resultat från bridgetävlingarna på Internet. Efter det att bridgespelet är slut lägger tävlingsledaren (eller sker automatisk, se nedan) ut tävlingen, medlemsdatabasen och samlingstävlingen via "Upload" 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 (365 dagar bakåt). 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 färdigspelade brickor automatiskt att visas på Internet!

*FTP File transfer protocol

