

# Bridgetime Play Användarmanual för surfplattor



#### Inledning

Bridgetime Play är ett webbaserat tävlingssystem för bridge som använder surfplattor på spelborden för att anmäla spelare, registrera kontrakt, utspelskort och resultat rond för rond samt visa flyttinstruktioner mellan ronderna. Beräkningsprogrammet finns i "molnet". Den här användarmanualen beskriver användningen av surfplattorna på spelborden.

Knappar som finns i fönstren på surfplattan visas i den här manualen som fet *kursiv* still. T.ex.

knappen **OK** visas som **Ok**.

# Innehållsförteckning

Inledning
Registrera bordet
Anmäla av spelare 4
Anmälan utan betalning av spelavgiften vid spelbordet4
Anmälan med betalning av spelavgiften vid spelbordet5
Ändra en anmälan 6
Slumpmässig omplacering7
Registrering av kontrakt, utspel och resultat
Registrera budgivningen10
Visa brickresultat
Rondbyte och flyttinstruktioner
Visa flyttinstruktioner efter det att ronden börjat13
Visa aktuell ställning före rondstart 13
Visa tävlingsresultatet



# Registrera bordet

Anmäl av bordet sker genom att ange Tävlingskoden (unikt idnummer) för tävlingen och bordsnumret. Tävlingskoden erhålles av tävlingsledaren. Klicka på indatarutan för Tävlingskoden och ange tävlingskoden på det numeriska tangentbordet som visas. Gör likadant för att registrera bordsnumret. Klicka därefter på **Starta** knappen för att anmäla bordet.





#### Anmäla av spelare

Det finns 2 olika sätt att anmäla en spelare. Det ena sättet är för klubbar där spelarna betalar spelavgiften vid ankomst till klubben och anmäler sig sedan vid ett bord. Det andra sättet är för klubbar där spelarna betalar spelavgiften och eventuella tillval som kaffe, smörgås mm vid spelbordet.

#### Anmälan utan betalning av spelavgiften vid spelbordet

Klicka på ett väderstreck, bild 1, och därefter på Namnrutan, bild 2, varvid tangentbordet visas. Registrera minst de 3 tre första bokstäverna i för- eller efternamnet, bild 3. En drop down lista visas med de namn som har de 3 registrerade bokstäverna i för- eller efternamnet. Om namnet visas i listan, välj det genom att klicka på namnet, bild 4. Visas inte rätt namn, kvalificera namnet genom att ange fler bokstäver i namnrutan. Efter det att 2 eller 4 spelare har anmält sig vid bordet klicka på Anmäl bord knappen och invänta start av tävlingen.





Manual Bridgetime Play/surfplattor

b n

Bild 3

3



#### Anmälan med betalning av spelavgiften vid spelbordet

Klicka på ett väderstreck och därefter på namn rutan varvid tangentbordet visas, bild 1. Registrera minst de 3 tre första bokstäverna i för- eller efternamnet, bild 2. En drop down lista visas med de namn som har de 3 registrerade bokstäverna i för- eller efternamnet. Om namnet visas i listan, välj det genom att klicka på namnet, bild 3. Visas inte rätt namn, kvalificera namnet genom att ange fler bokstäver. Välj sedan spelavgift och eventuellt tillval och klicka på **Ok** knappen. Efter det att 2 eller 4 spelare har anmält sig vid bordet klicka på **Anmäl bord** knappen och invänta start av tävlingen.





#### Ändra en anmälan

En anmälan kan ändras eller tas bort. Klicka på det namn som skall ändras. Bilderna nedan visar för respektive typ av anmälan enligt ovan.

	Registrera spelare SYD				Registrera spelare	SYD
	Namn Knutsson Bengt			Namn	Knutsson Bengt	
	Ta bort Avbryt			Avgift	● 30,∞ ● Fri	30,00
	тампидыецаге мрегдген конанс	1		Tillval	✓ Kaffe 5,∞:- ✓ Smörgås 10,∞:-	15,00
				Tal	Su Doort Avbryt	mma: 45,00 OK
BORD	1		BORD	4		
NORD	Roupe Sven	0,00	NORD	Roup	e Sven	30,
SYD	Knutsson Bengt	0,00	SYD	Knuts	son Bengt	45,
ÖST	Gustavsson Tomas	0,00	ÖST	Gusta	vsson Tomas	35,
VÄST	Rundqvist Olle	0,00	VÄST	Rund	qvist Olle	35,
	Sum	ma: 0,00				Summa: 145,
	Anmäl bord				Anmäl bord	
	Bild 1				Bild 2	

Anmälan kan **Ta bort, Avbryta** eller ändras och därefter klicka på **Ok** knappen. **Ta bort** knappen tar bort anmälan helt och hållet. **Avbryt** knappen avbryter ändringen. Efter det att en ändring av anmälan har gjorts måste bordet anmälas igen genom att klicka på **Anmäl bord** knappen.



#### Slumpmässig omplacering

Innan tävlingen börjar kan slumpmässig omplacering av spelarna ske. Bilden nedan visar flyttinstruktionerna för den slumpmässiga omplaceringen.

Omplacering						
SPELAR	E VID DETTA BORD FLYTTAR T	TLL			1	
NORD	/ SYD ÖV 7-8	ösт / v <b>4</b>	<sup>/äst</sup>	13	]-14	
SPELAR	E VID DETTA BORD				2	
NORD	Gyllenswärd Berit	t				
SYD	Jonsson Bertil					
ÖST	Gustavsson Toma	IS				
VÄST	Rundqvist Olle					
	Brickor vid detta	bord	13 -	14	3	

Invänta start.

Ruta **1** visar till vilket bord Nord/Syd respektive Öst/Väst skall gå till. Nord/Syd går till bord 2 som Öst/Väst och spela brickorna 7 och 8. Öst/Väst skall gå till bord 4 som Öst/Väst och spela brickorna 13 och 14.

Ruta Visar vilka spelare som skall sitta vid detta bord.

Ruta **Solution** visar vilka brickor som skall spelas vid bordet.

Invänta start av tävlingen tills alla satts sig vid rätt bord.



#### Registrering av kontrakt, utspel och resultat

Det första fönstret som visas för ronden är kontraktsfönstret, "budlådan". Gemensamt för alla efterföljande fönster är de 2 undre raderna. Den nedersta raden visar bordsnummer, aktuell rond, bricka som skall spelas och rondtiden. Rondtiden blir röd då rondiden överskridits. Raden ovanför visar registrerat kontrakt, utspelskort och resultatet.



Kontraktet registreras genom att klicka på en ruta med valör och färg t.ex. 3HS (3 hjärter Syd). Om kontraktet är dubblat eller re-dubblerat, klicka på knappen **X** respektive knappen **XX**. En dubblering får inte vara sista klicket i registreringen. För att återgå till odubblerat, klicka på den **Gröna** knappen (standard).

Efter det att kontraktet registrerats visas fönstret för att registrera utspelskortet. Klicka på färg och valör t.ex. *R* och *5* (ruter 5) eller *5 R.* 

		Uts	pel		≡
	*	•	٠	•	
	2	5	8	J	
	3	6	9	Q	
	4	7	10	к	
				А	
Kontral	d C	Utspel		Resultat	
5	2				
Bord	Rond	Bricka	13	Rondtid	
4	1	13		14:	24



Sist visas fönstret för att registrera resultatet, t.ex. +1, 1 stick över bjudet kontraktet.

	Resu	ultat	≡
		-6	
		-5	
	+4	-4	
	+3	-3	
	+2	-2	
	+1	-1	
	-	•	
Kontrakt	Utspel	Re	esultat
3 🧡 S	♦ 5		
Bord Rond	Bricka	R	ondtid
4 1	13	13	14:02

Därefter skall kontrakt, utspel och resultat Bekräftas av Öst eller Väst genom att klicka på **Bekräfta** knappen.

_				≡			
Bekräftas av Öst eller Väst							
	Klicka på Kontrakt/Utspel/Resultat för att ändra. <b>Bekräfta</b>						
Kontrakt		litspel	Resultat				
3 🧡	S	<b>•</b> 5	+1 170				
Bord	Rond	Bricka	Rondtid				
4	1	13 14	07:3	33			

Om kontrakt, utspel eller resultat skall ändras; klicka på rutan för det som skall ändras. Ändras kontraktet måste även Resultatet registreras på nytt. Klicka slutligen på **Bekräfta** knappen.



### Registrera budgivningen

Budgivningen kan registreras för brickan i takt med budgivningen eller efter avslutad budgivning. Budgivningen ersätter fönstret med "budlådan". Bridgetime börjar automatisk budgivningen på det väderstreck som har given.

🚺 Nord 🎎 Inge	O Nord Budgivning					≡
	NORD	ÖS	ÖST SYD		VÄST	
	1♠	1 🔶	1♥	1♠	1NT	
	2 뢒	2 🔶	2 🧡	2 🏚	2NT	
	3 👲	3 🔶	3 🧡	3 🏚	3NT	
	4 🛧	4 🔶	4 🖤	4 🏚	4NT	
	5 🛧	5 🔶	5 🧡	5 🏚	5NT	
	6 뢒	6 🔶	6 🧡	6 🏚	6NT	
	7♣	7 🔶	7 🧡	7♠	7NT	
		PASS		X	XX	
Bord	Rond	Bri	<sup>cka</sup>	Ronc	1tid 04:	43

Klicka på det första budet i "budlådan", bild 1, och därefter bud för bud. Budgivningen är avslutad då tre **PASS** åtföljs efter varandra. Det tredje PASS'et visas inte i bild 2 nedan. Efter det tredje PASS'et visas automatiskt bild 3. Om kontraktet blev fel, klicka på kontraktet, bild 3 (2 NT S i exemplet), och gör om budgivningen. Budgivningen kan börjas om ifrån alla bud genom att klicka på budet.





Budgivningen visas tillsammans med brickan i tävlingens resultat på klubbens hemsida för Bridgetime Play, <u>bridgeklubb.bridgetime.eu</u>.

#### Visa brickresultat

Brickresultatet kan visas efter det att brickans resultat bekräftats. Klicka på knappen **Nästa bricka** (visas ej i bilden) för att fortsätta med nästa bricka. Är det sista brickan i ronden visas knappen **Fortsätt.** Tiden för att titta på brickresultaten ingår i rondtiden. Är rondtiden slut visas inte brickresultaten. Sista brickan kan studeras tills rondbyte sker

KONTRAKT       UTSPEL       RESULTAT         3 NT S       ♣ 7       +1 +630         3 ♠ N       ♣ 4       = +140         4 ♠ V       ♥ 8       -1 +50         2 ♠ Ö       ♠ 7       -1 +50	Resultat för bricka 12 🛛 🚍						
3 NT S       ♣ 7       +1 +630         3 ♠ N       ♠ 4       = +140         4 ♠ V       ♥ 8       -1 +50         2 ♠ Ö       ♠ 7       -1 +50	K	ONTRAKT	UTSPEL	RESULTAT			
3 ♠ N ♠ 4 = +140 4 ♠ V ♥ 8 -1 +50 2 ♠ Ö ♠ 7 -1 +50	3	3 NT S	♣7	+1 +6	30		
4 ♠ V       ♥ 8       -1       +50         2 ♠ Ö       ♠ 7       -1       +50	3	3 🌰 N	<b>4</b>	= +1	40		
2 ♠ Ö ♠ 7 -1 +50	4	1 🌧 V	♥8	-1 +	-50		
Fortsätt	2	2 🌧 Ö	♠7	-1 +	-50		
Fortsätt							
Fortsätt							
Fortsätt							
Fortsätt							
Fortsätt							
Fortsätt							
Portsatt			Fort				
Bord Rond Bricka Ropdtid	Bord	Rond	Bricka	Satt	Rondtid		
	Δ	7	1 '	2 11 12	04.	ng	



# Rondbyte och flyttinstruktioner

Efter det att sista brickan i ronden Bekräftas visas Flyttinstruktionerna enligt fönstret nedan tillsammans med meddelandet *Invänta start av nästa rond*.

Flyttanvisningar rond 2 🔳							
SPELARE \	/ID DETTA BORI	D FLYTTAR T	[LL		1		
NORD / S	SYD	_	ÖST / VÄ	ST			
4	ÖV [1]-	2	2	NS 9	]-[10]		
	Brickor	na flytta	as till b	ord 3	2		
SPEI ARE \		D NÄSTA RO	ND				
NORD	Lultman /	Andors			3		
	nuitinan P	Anders			U		
SYD	SYD Olsson Gunila						
ÖST	Ericsson Anders 0						
VÄST	VÄST Roupe Sven						
Brickor vid detta bord nästa rond 1 - 24							
Invänta start av nästa rond							
Bord	Rond	Bricka		Rondtid			
4	1			13	:23		

Ruta Visar hur Nord/Syd respektive Öst/Väst skall förflytta sig till nästa rond. I exemplet skall Nord/Syd gå till bord 4 och sitta Öst/Väst och spela brickorna 1 och 2. Öst/Väst skall gå till bord 2 och sitter som Nord/Syd och spela brickorna 9 och 10.

Ruta **2** visar till vilket bord de spelade brickorna skall flyttas.

Ruta Sitt vid bordet nästa rond.

Ruta <sup>4</sup> visar de brickor som skall spelas vid bordet nästa rond.

Då nästa rond börjar ersätts meddelandet *Invänta start av nästa rond* med knappen *Spela* som är signalen att spelarna skall flytta till nästa bord och att brickorna skall flyttas enligt anvisningen. Då alla spelare flyttat till rätt bord klickar Nord på *Spela* knappen varvid "budlådan" för första brickan i ronden visas.

Då det är fler bord än det är ronder sker brickdelning mellan borden. Vid 13 bord och 12 ronder 2 brickor per rond delar 2 bord brickor. Vid 14 bord och 2 ronder 2 brickor per rond delar 4 bord brickor osv. Vid brickdelning var noga med att kontrollera att rätt bricka spelas. För att undvika brickdelning kan 2 bricksatser användas.



#### Visa flyttinstruktioner efter det att ronden börjat

För att visa flyttinstruktionerna en gång till efter det att ronden har börjat, klicka på knappen och därefter på Flyttanvisningar enligt fönstret nedan. Flyttanvisningarna visas då igen enligt avsnittet "Rondbyte och flyttinstruktioner". Avsluta visningen genom att klicka på fönstrets **X** i övre högra hörnet.

						≡	
	•	Tillkalla	tävling	sledare	en		
		Flyttan	/isninga	ar			
Domslut bricka 2							
	5 🛧	5 🔶	5 🖤	5 🛧	5NT		
	6 👲		6 🖤	6 👲	6NT		
	7 👲	7 🔶	7 🎔	7♠	7NT		
	NORD				VÄST		
Bord							
4	2	-					

#### Visa aktuell ställning före rondstart

Ställningen kan visas i början av varje rond från och med en rond som tävlingsledaren bestämmer. Ställningen visas före "budlådan". Ett grönt band över spelarnas namn markerar spelarna vid det bordet. Listan kan skrollas genom att svepa med fingret vertikalt över skärmen.

Ställning efter rond 6 ≡								
PLAC. NAMN POĂNG PROC.								
1	Nilsson J - Nilsson E	47,3	65,7					
2	Ericsson A - Karlsmo A	47,0	65,3					
3	Carleson B - Lennartsson B	46,7	64,8					
4	Johansson A - Lundkvist B	38,0	52,8					
5	Landebring A - Dahl A 35,0 48,6							
6	Göransson B - Johansson B 30,7 42,							
7	Karlsson B - Nilsson K 28,3 39,4							
8	Nilsson B - Nilsson B 15,0							
Fortsätt								
Bord	Rond Bricka Re	07:	49					



#### Visa tävlingsresultatet

Efter det att sista brickan i sista ronden spelats klart visas fönstret enligt nedan med meddelandet *Invänta slutresultatet . . ..* 



Då alla bord spelat klart visa Slutresultatet. Grönt band över namnen visar spelarna vid bordet.

Slutresultat =							
PLAC.	NAMN	POÄNG	PROC.				
1	Ericsson A - Karlsmo A	56,0	66,7				
2	Nilsson J - Nilsson E	49,0	58,3				
3	Carleson B - Lennartsson B	46,0	54,8				
4	Landebring A - Dahl A	45,0	53,6				
5	Johansson A - Lundkvist B	43,0	51,2				
6	Karlsson B - Nilsson K	39,0	46,4				
7	Göransson B - Johansson B	36,0	42,9				
8	Nilsson B - Nilsson B	22,0	26,2				