

Bridgeturnier in Durlach - Anleitung

In diesem Text sind die Stellen, wo ein Doppelklick erforderlich ist, mit (DK) gekennzeichnet.

Start des Turniers

- Aufstellen des Rechners
- Einschalten durch roten Taster oben rechts hinten
- Anschließen des Netzteils runde Buchse linke Seite in der Mitte, Netzstecker in die Steckdose
- Anschließen der Maus USB-Buchse linke Seite vorne
- Anschließen des Bridgemate-Servers (weißer Kasten mit weißem Kabel) USB-Buchse direkt hinter der Maus – Leuchtdioden auf dem Server müssen leuchten, wenn er richtig angeschlossen ist.
- Warten bis Rechner vollständig gestartet ist, währenddessen
- Einschalten des WLAN am Router, rechte Taste (WLAN/WPS) drücken. Wenn eingeschaltet leuchtet die grüne WLAN-Leuchte, sonst nicht.
- Falls vorduplizierte Boards verwendet werden: Aufrufen von Firefox und dort aufrufen von „bridge-ka.de/results/durlach.php“. Dort auf „Herunterladen der Verteilungen“ klicken und Folgedialoge mit OK bestätigen.
- Starten des Programms Rudersyv (DK)
- Warten bis Programm angezeigt wird
- Klicken auf „Neues Turnier“
- Eintragen des Namens des Turnierleiters, alle anderen Angaben bleiben unverändert
- Abschließen mit OK
- Ermitteln der Anzahl der Tische, ein halber Tisch zählt als ganzer
- Verteilen der Laufzettel
- Eingabe von

Tischzahl	Runden	Boards pro Runde	zu spielen
3	5	4	20
4	7	3	21
5	9	2	18
6	9	2	18
7	9	2	18
8	10	2	20

- „zu spielen“ wird nicht eingegeben, sondern angezeigt, nämlich wie viele Boards jeder insgesamt zu spielen hat.
- Die eingegebene Tischzahl muss gleich der auf den verteilten Laufzetteln angegeben Tischzahl sein, und auch alle anderen Angaben müssen übereinstimmen!
- Abschließen mit OK
- Im nächsten Dialog bei der Paarnummer, deren Laufzettel übrig bleibt, das Wort „Fehlpaar“ eingeben. Bei gerader Paarzahl wird in diesem Dialog nichts eingetragen. (Bei 4 Tischen mit Fehlpaar siehe Anleitung unter „Sonderfälle“.)
- Abschließen mit OK

- (Die beiden Dialoge können auch nachträglich unter „Gruppe – Movement“ und „Gruppe – Namen“ aufgerufen werden, wenn noch etwas geändert werden muss.)
- Falls vorduplizierte Boards verwendet werden: „Gruppe – Verteilung“ aufrufen und die betreffenden Verteilungen laden.
- Wenn alles stimmt, „Verwaltung – Bridgemate“ aufrufen
- Warten bis Dialogfenster angezeigt wird
- Auf „mit Bridgemate verwalten“ klicken
- Einige Sekunden später können die Bridgemates benutzt werden. Dies bekanntgeben.

Während des Turniers

Wenn nichts besonderes passiert, muss man den Rechner während des Turniers nicht bedienen. Bei Bedarf kann jederzeit zwischen den Reitern „Paarturnier“ und „Bridgemate“ hin- und her geschaltet werden. Nur unter „Paarturnier“ gibt es den Menüpunkt „Gruppe“.

Bei jedem Bridgemate hat der Turnierleiter die Möglichkeit, besondere Eingaben zu machen. Dies geht über das „TL-Menü“, welches mit der linken Funktionstaste aufgerufen werden kann, wenn z.B. eigentlich die Boardnummer einzugeben ist. Es wird nach einer PIN gefragt, diese kann in den Einstellungen von Rudersyv eingesehen werden.

Bei ungerader Anzahl der Paare kann und sollte auch das aussetzende Paar die Verteilungen eingeben, die es eigentlich spielen würde, wenn man beim Bridgemate im TL-Menü Punkt 7 aufruft. Man sollte jedoch darauf hinweisen, dass keinesfalls Verteilungen eingegeben werden dürfen, die dieses Paar noch zu spielen hat.

Wenn nur noch ein Tisch beschäftigt ist und alle anderen sind schon fertig, dann sollte der Turnierleiter dafür sorgen, dass nach Ende des Spiels keine (weiteren) Verteilungen eingegeben werden, damit nicht alle Tische nur auf diesen einen Tisch warten müssen.

Der Turnierleiter sollte ab der dritten Runde darauf achten, welche Boards noch nicht eingegeben sind (unterer Teil der Bridgemate-Anzeige im Computer, noch nicht eingegebene Boards in blau), und diejenigen Tische, die noch Boards eingeben müssen, entsprechend vor Ende der Runde vorwarnen.

Während der letzten Runde des Turniers die Laufzettel einsammeln.

Nach dem Turnier

- Wenn alle Felder grün sind, zum Reiter „Paarturnier“ wechseln und „Gruppe – Ergebnis“ aufrufen.
- Den Spielern Gelegenheit geben, das Ergebnis zur Kenntnis zu nehmen.
- Die Laufkarten sortieren und einpacken. Sortiert wird nach den Tischnummern der ersten Runde, und immer erst NS und dann OW.
- Wenn bei dieser Gelegenheit ein falscher Name bemerkt wird, kann man immer noch über „Gruppe – Namen“ korrigieren.
- Warten bis alle das Ergebnis alle gesehen haben.
- „Datei – Turnier als PBN exportieren“ aufrufen
- Es wird in der Zeile „Speichern in:“ der Ordner „PBN“ angeboten.
- Das Symbol mit grünem Pfeil rechts von „PBN“ (Erklärung: „eine Ebene höher“) anklicken
- Im Fenster den Ordner HTML anklicken (DK)

- Dort auf eine vorhandene PBN-Datei klicken (Einfachklick!)
- In der Zeile „Dateiname“ (vorletzte Zeile, unten) das Datum anpassen. Das Format des Datums und der Rest des Dateinamens darf dabei nicht verändert werden (JJJJ-MM-TT)
- Schließlich auf „Speichern“ klicken.
- Das Programm schließen. Die Fragen mit „Ja“ beantworten. Es dauert eine Weile, bis sich das Programm erfolgreich beendet hat. Nun kann man den Bridgemate-Server herausziehen. Dabei gehen normalerweise die Leuchtdioden aus, und der Server ist abgeschaltet. Sollten Leuchtdioden an bleiben, muss der Server durch längeres Drücken auf den kleinen schwarzen Knopf manuell abgeschaltet werden, da sonst die Batterien unnötigerweise verbraucht werden.

Hochladen des Turniers ins Internet

- Sicherstellen, dass das WLAN eingeschaltet ist.
- Das Programm „Filezilla“ aufrufen (DK)
- Auf das Symbol „Den Servermanager öffnen“ klicken (ganz oben links unter dem Wort „Datei“)
- Auf „Verbinden“ (unten) klicken.
- Warten, bis auf der rechten Seite die Liste der Dateien im Internet erscheint
- Auf der linken Seite die 5 Dateien mit dem aktuellen Datum markieren:
- Einfachklick auf die erste Datei
- Umschalttaste gedrückt halten, während man auf die 5. Datei einfachklickt
- Die fünf Dateien erscheinen jetzt blau unterlegt und sind damit ausgewählt.
- Auf die markierten Dateien mit der rechten Maustaste klicken und auf „Hochladen“ klicken
- Warten, bis die 5 Dateien hochgeladen sind (ganz unten hinter „Erfolgreiche Übertragungen“ steht eine 5)
- Programm schließen.

Datensicherung

- USB-Stick in die USB-Buchse stecken, in der vorher der Bridgemate-Server war.
- Programm „Puresync“ aufrufen (DK)
- Auf „Ausführen“ klicken (rechts oben)
- Fragen mit ja bzw. OK beantworten
- Nach einiger Zeit erscheint die Meldung „Synchronisation abgeschlossen“.
- Auf „Schließen“ klicken
- Programm schließen

Schließlich

- Stick „auswerfen“
- Stick abziehen
- Rechner runterfahren
- Maus und Stromversorgung abstöpseln
- WLAN ausschalten
- Raum aufräumen, Fenster schließen, Licht aus, abschließen, falls man der Letzte ist

Sonderfälle

Bridgematebenutzung in der Aussetzrunde. Normalerweise wird das Bridgemate in der Aussetzrunde (während man gegen das Fehlpaar spielt) nicht benötigt. In der ersten Runde jedoch muss das vorhandene Paar seine Nummern eingeben.

Ein Bridgemate funktioniert nicht und soll ersetzt werden. Wenn noch möglich, Turnierleitermenü Punkt 10 (Reset) aufrufen, OK eingeben und wegräumen. Unbenutztes Bridgemate nehmen und Tischnummer eingeben.

Der Rechner oder das Programm stürzt ab. Rechner ggfs. neu starten. Rudersyv aufrufen. Es wird automatisch eine Problembehandlung angeboten, dieses Angebot annehmen. Danach läuft normalerweise alles wieder, als sei nichts geschehen.

Ein Spieler weiß seine Nummer nicht, und die Liste mit den Nummern kann nicht gefunden werden oder ist veraltet: „Verwaltung – Spielerkartei“ aufrufen. Liste neu ausdrucken.

Ein Spieler hat noch keine Nummer: Er kann unter „Verwaltung – Spielerkartei“ eintragen werden, wodurch er automatisch eine Nummer bekommt. Bitte den Vornamen unter „Vorname“ eintragen und die Anrede nicht vergessen.

Ein Gast erscheint, der voraussichtlich nie wieder kommen wird: Bei der Namenseingabe am Bridgemate eine 0 eingeben und gegen Anfang des Turniers den Namen am Rechner unter „Gruppe – Namen“ eintragen. Dies geht natürlich erst, nachdem die Paarnummer dieses Spielers bekannt ist.

Ein Paar muss früher gehen, und die Zahl der Paare ist ungerade: Nachdem die Laufzettel verteilt sind, auf dem Laufzettel dieses Paares dessen Gegnerpaar in der letzten Runde ermitteln. Diesem Gegnerpaar den übrig gebliebenen Laufzettel geben. Das Paar muss sich umsetzen. Oder: Auf dem übrig gebliebenen Laufzettel das Paar ermitteln, das in der letzten Runde aufgeführt ist. Das Paar, das früher gehen will, tauscht mit diesem Paar, und beide Paare müssen sich umsetzen.

Am Computer wird in der Bridgemate-Anzeige im oberen Teil in einem grünen Feld ein gelber oder roter Punkt angezeigt: Dies bedeutet, dass entweder ein Ausspiel oder der Alleinspieler falsch eingegeben wurde, oder dass das Board verfälscht wurde. Man sollte in einem solchen Fall versuchen herauszufinden, was passiert ist. Wenn man feststellt, dass nur das Ausspiel falsch eingegeben ist, kann man dies korrigieren, muss es aber nicht. Ein falsch eingegebener Alleinspieler sollte korrigiert werden, insbesondere im Falle eines roten Punktes, wenn nicht nur Ost anstatt West eingegeben worden war. Wenn das Board verändert wurde, dann muss man herausfinden, nach welchem Eintrag die Veränderung stattfand. Um herauszufinden, welches Board ein Problem hat, zeigt man mit dem Mauszeiger auf den Punkt, und die Boardnummer wird angezeigt, ohne dass man klicken muss. Man klickt dann auf den Reiter „Paarturnier“ und dort auf das entsprechende Board. Die Zeile, die nicht in Ordnung ist, wird durch einen farbigen Rahmen um das Ausspiel markiert. Die Korrektur wird durch Doppelklick in das betr. Feld des Boardzettels eingeleitet und mit der Eingabetaste abgeschlossen.

Wenn die beteiligten Paare sicher sind, dass sowohl das Ausspiel als auch der Alleinspieler richtig eingegeben sind, dann sollte man den Inhalt des Boards mit der eingegebenen Verteilung vergleichen. Im Falle eines Unterschieds muss nun entweder das Board oder die Verteilung korrigiert werden (siehe „Gruppe – Verteilungen“). Die Begegnungen, bei denen die Verteilung anders war als vorher, müssen im Boardzettel durch Doppelklick in die Spalte „G“ markiert werden.

Das Bridgemate meldet nach dem Bestätigen „Alleinspieler oder Ausspiel falsch!“. Überprüfen, was von beidem falsch ist, und korrigieren. Wenn die beteiligten Paare sicher sind, dass sowohl das Ausspiel als auch der Alleinspieler richtig eingegeben sind, dann sollte man den Inhalt des Boards mit der eingegebenen Verteilung vergleichen. Im Falle eines Unterschieds muss nun entweder das Board oder die Verteilung korrigiert werden (siehe „Gruppe – Verteilungen“). Die Begegnungen, bei denen die Verteilung anders war als vorher, müssen im Boardzettel durch Doppelklick in die Spalte „G“ markiert werden.

An einem Tisch wird bemerkt, dass ein Board um 90° verdreht gespielt wurde, oder dass sich die beiden Paare auf die falsche Himmelsrichtung gesetzt haben: Das Ergebnis wird im Bridgemate ganz normal durch den Nordspieler eingegeben, als wäre das Versehen gar nicht bemerkt worden, und anschließend wird im Programm in der betr. Zeile die Taste „F2“ betätigt, wodurch die Paarnummern vertauscht werden.

Es soll etwas gedruckt werden: Den linken Drucker (dunkles Gehäuse) einschalten per Druckknopf an der linken Seite vorne. Der Druckknopf ist rund und flach und unauffällig in die Gehäuseseitenwand integriert. Spätestens beim Verlassen des Raums sollte der Drucker, falls er an war, auch wieder mit dem selben Knopf ausgeschaltet werden.

Nach dem Starten der Bridgemates erscheint noch ein Paar: Bei ursprünglich ungerader Paarzahl wird unter „Gruppe – Namen“ das Fehlpaar gelöscht, das neue Paar bekommt den übriggebliebenen Zettel und spielt sofort mit. Bei ursprünglich gerader Paarzahl wird im Dialog „Gruppe – Movement“ ein Zusatzpaar eingegeben. Die Laufkarten für Zusatzpaare sind separat von den normalen Laufkarten gelagert. Die Paarnummer des Zusatzpaares ist eins höher als die normale höchste Paarnummer. Es setzt in der ersten Runde aus. Die Bridgemates dürfen nicht neu gestartet werden. Falls noch ein weiteres Zusatzpaar erscheint, muss ein zusätzlicher Tisch eingerichtet werden, und die beiden Zusatzpaare spielen die Boards im Wechsel.

Das Bridgemate weigert sich, die Boardnummer zu akzeptieren: Entweder sind die falschen Boards am Tisch, oder in der vorigen Runde wurde vergessen, das letzte Board einzugeben. In diesem Fall das Bridgemate an die Spieler geben, die dort in der vorigen Runde gespielt haben, und die Eingabe nachholen lassen. Wenn das letzte Board der vorigen Runde versehentlich nicht gespielt worden war, siehe nächster Punkt.

Das zweite bzw. dritte Board an einem Tisch soll nicht gespielt werden, weil alle anderen Tische mit der Runde schon (fast) fertig sind: Im Bridgemate die Boardnummer eingeben, dann bei „Kontrakt“ das TL-Menü aufrufen und Punkt 1 wählen. Falls beide Paar am langsamen Spiel schuld sind, bekommen beide eine 4 (40%). Wenn ein Paar unschuldig an der Verzögerung ist, bekommt es eine 6 (60%).

Ein Ergebnis wurde falsch eingegeben und bestätigt: Korrektur am Rechner. Falls die beteiligten Spieler noch an ihrem Tisch sind, dann kann alternativ mit dem Bridgemate-TL-Menüpunkt 3 das Ergebnis gelöscht werden, und die Spieler müssen die Angaben zu diesem Board noch mal eingeben.

An einem Tisch sind die falschen Boards: wenn es bemerkt wird, bevor die Reizung beendet ist, Spiel des Boards abbrechen. Falls es später bemerkt wird, und keiner der Beteiligten hat das Board zuvor gespielt, muss das Board zu Ende gespielt werden. Am Rechner das Board aufrufen, das eigentlich hätte gespielt werden sollen, und in die Zeile klicken, in der die Paarnummern der beteiligten Paare stehen. Nun auf die Schaltfläche „§§...“ klicken und den Anweisungen folgen.

An einem Tisch sitzt ein Paar, das in dieser Runde eigentlich woanders sein sollte: Falls schon ein Board schon angefangen war, wird das Spiel abgebrochen. Das falsche Paar wird durch das richtige ersetzt. Wenn das Spiel schon zu weit fortgeschritten war und daher nicht neu von vorne anfangen kann (Karten waren schon auf dem Tisch, oder die Reizung ist beim 2. Versuch anders als mit dem falschen Paar), wird per Bridgemate (Turnierleitermenü Punkt 1) 40%/60% oder 60%/60% anstelle eines Kontrakts eingegeben. Wenn das fehlgeleitete Paar das Board schon gesehen hat und später an einen anderen Tisch kommt, an dem es es regulär spielen müsste, wird nicht mehr gespielt, und das fehlgeleitete Paar erhält dort 40% und sein Gegner 60%.

Jemand will die Internetadresse wissen, unter der man das Ergebnis abrufen kann:

<https://www.seniorenclub-durlach.de/Seiten/Spiele/Bridge>

Telefonnummern: Bridgeclub Karlsruhe: 9573924, Karl Junk 07275 988756