



*g2b/Wrama*  
**MANUALE D'UTILIZZO**

CAPITOLO 1  
**TORNEI A COPPIE SENZA BRIDGEMATE**

*Aggiornato al 25 gennaio 2018*

software sviluppato dal prof. **Gianni Baldi**  
in collaborazione con **Gianni Bertotto**  
© 1974 – 2018



# INDICE

## CLICCABILE

1.	Usa g2bwrama con Mozilla Firefox o Google Chrome	pag. 3
	1.A — Come scaricare e installare Mozilla Firefox	pag. 4
	1.B — Come scaricare e installare Google Chrome	pag. 5
2.	Abilita i pop-up di Mozilla Firefox / Google Chrome	pag. 6
	2.A — Mozilla Firefox: come abilitare i pop-up	pag. 7
	2.B — Google Chrome: come abilitare i pop-up	pag. 9
3.	Utilizzo di g2bwrama	pag. 12
4.	Crea un torneo a coppie senza bridgemate	pag. 13
	4.A — Come impostare il torneo	pag. 13
	4.B — Come inserire le coppie	pag. 18
	4.C — In caso di Bye nel torneo	pag. 20
	4.D — Come visualizzare le posizioni dei giocatori	pag. 22
	4.E — Come inserire i risultati ed eventuali correzioni	pag. 23
	Inserito: cinemino uso arbitro	pag. 25
	4.F — Come stampare i personal scores	pag. 26
	Inserito: stampa autonoma dei personal scores	pag. 28
	4.G — Come visualizzare le classifiche parziali	pag. 29
	4.H — Come stampare le classifiche	pag. 30
	4.I — Come inviare il torneo in Federazione	pag. 31
	4.L — Eventuale pubblicazione su web	pag. 32

# 1. USA g2bwrama CON MOZILLA FIREFOX o GOOGLE CHROME

Per utilizzare g2bwrama è necessario avere a disposizione il programma di navigazione internet (browser) **Mozilla Firefox** o in alternativa **Google Chrome**.



Se hai già Mozilla Firefox o Google Chrome nel tuo computer, vai alla sezione 2. ▶

Se non hai Mozilla Firefox o Google Chrome nel tuo computer, installa uno di questi due programmi seguendo le istruzioni che seguono. ▼

## 1.A — COME SCARICARE E INSTALLARE MOZILLA FIREFOX

1. Collegati con Internet Explorer (🌐) al sito:  
[www.mozilla.org/it/firefox](http://www.mozilla.org/it/firefox)
2. Clicca su:  
Scarica Ora.



3. Attendi qualche secondo. Si apre una finestra in basso. Clicca su **Esegui**.



4. Segui i semplici passi di installazione del programma.

## 1.B — COME SCARICARE E INSTALLARE GOOGLE CHROME

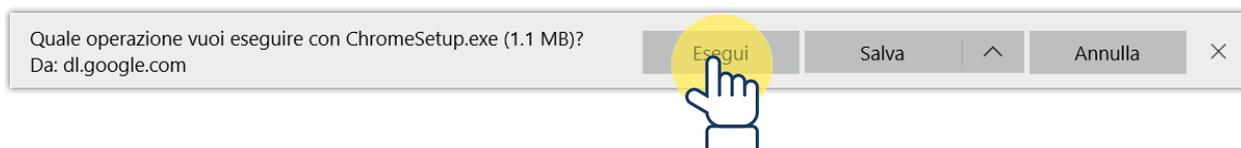
1. Collegati con Internet Explorer (🌐) al sito:  
[www.google.it/chrome/browser/desktop/index.html](http://www.google.it/chrome/browser/desktop/index.html)
2. Clicca su:  
[Scarica Chrome](#).



3. Si apre una finestra.  
Clicca su [Accetta e installa](#).



4. Si apre una finestra in basso.  
Clicca su [Esegui](#).



5. Segui i semplici passi di installazione del programma.

## 2. ABILITA I POP-UP DI MOZILLA FIREFOX / GOOGLE CHROME

Per utilizzare g2bwrama è necessario **abilitare i pop-up** su Mozilla Firefox / Google Chrome. Questa operazione va eseguita solo al primo utilizzo. Successivamente, il computer la ricorda.

Se hai deciso di utilizzare g2bwrama con Mozilla Firefox , vai alla sezione 2.A

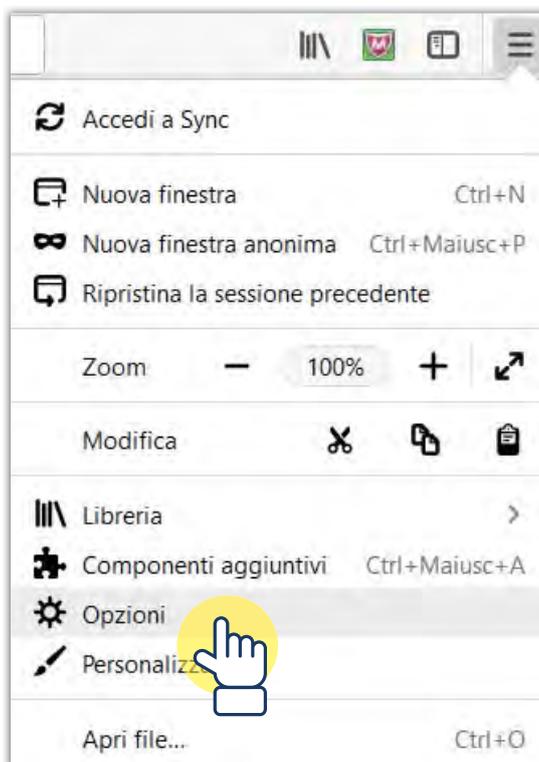


Se hai deciso di utilizzare g2bwrama con Google Chrome , vai alla sezione 2.B



## 2.A — MOZILLA FIREFOX: COME ABILITARE I POP-UP

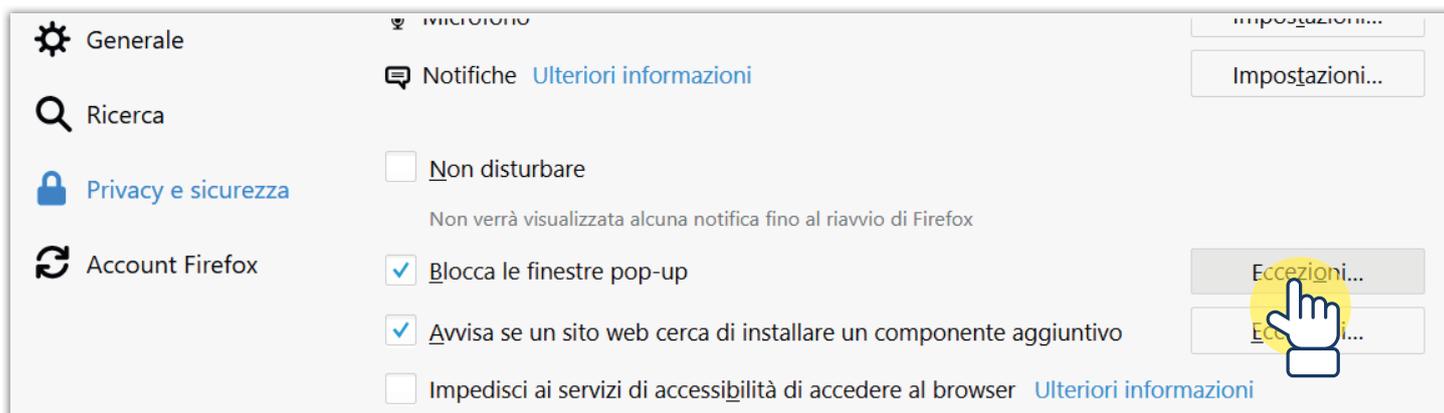
1. Apri Mozilla Firefox facendo doppio click sull'icona 
2. Clicca sull'icona  presente in alto a destra e, successivamente, su [Opzioni](#).



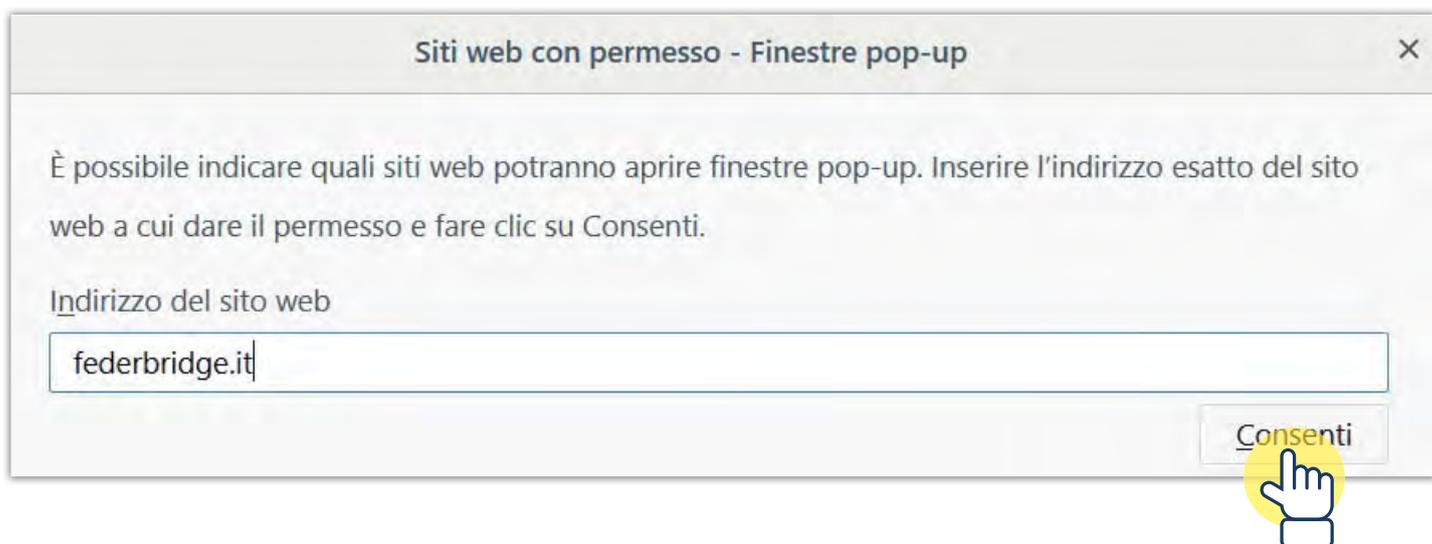
3. Seleziona la scheda [Privacy e sicurezza](#) presente sulla sinistra:



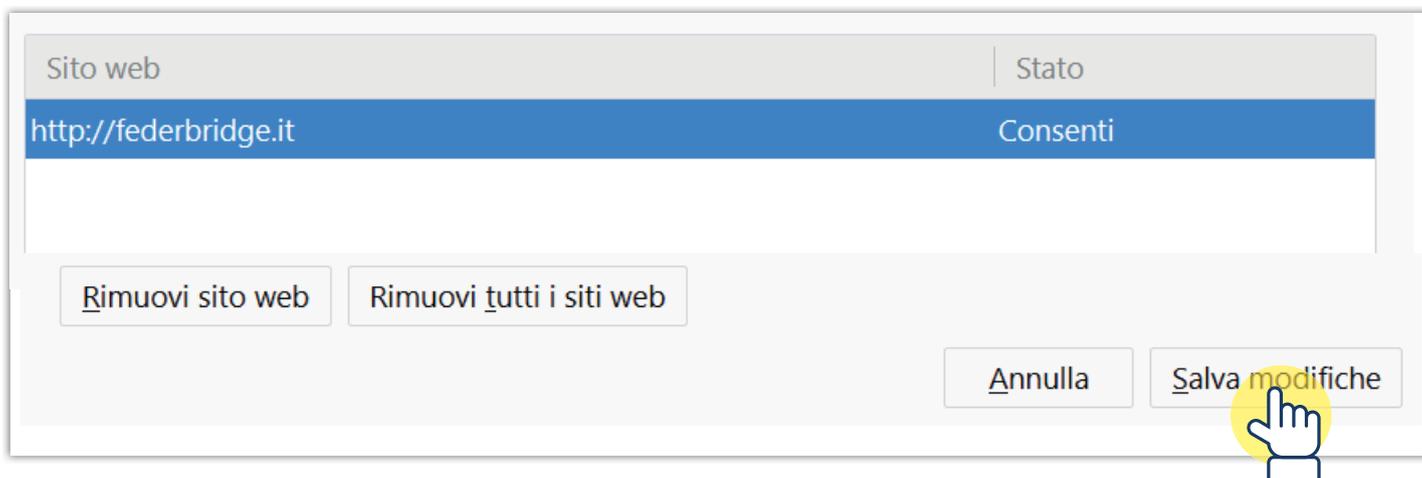
- Scorri in basso fino all'opzione **Blocca le finestre pop-up**.  
Clicca su **Eccezioni**.



- Si è aperta una finestra.  
Nella barra bianca, digita:  
**federbridge.it** (se usi il programma online) oppure **localhost** (se usi il programma installato in locale nel tuo computer)  
Clicca su: **Consenti**.



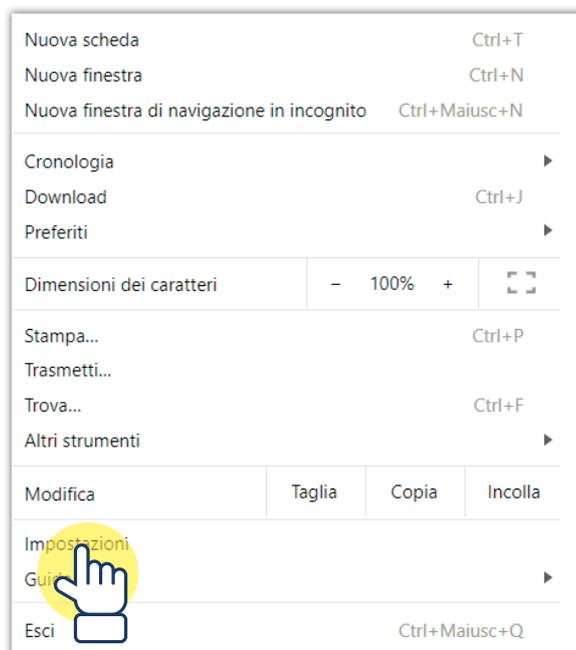
Il sito <http://federbridge.it> / localhost ora compare nella lista dei siti consentiti.  
Clicca su: **Salva modifiche**.



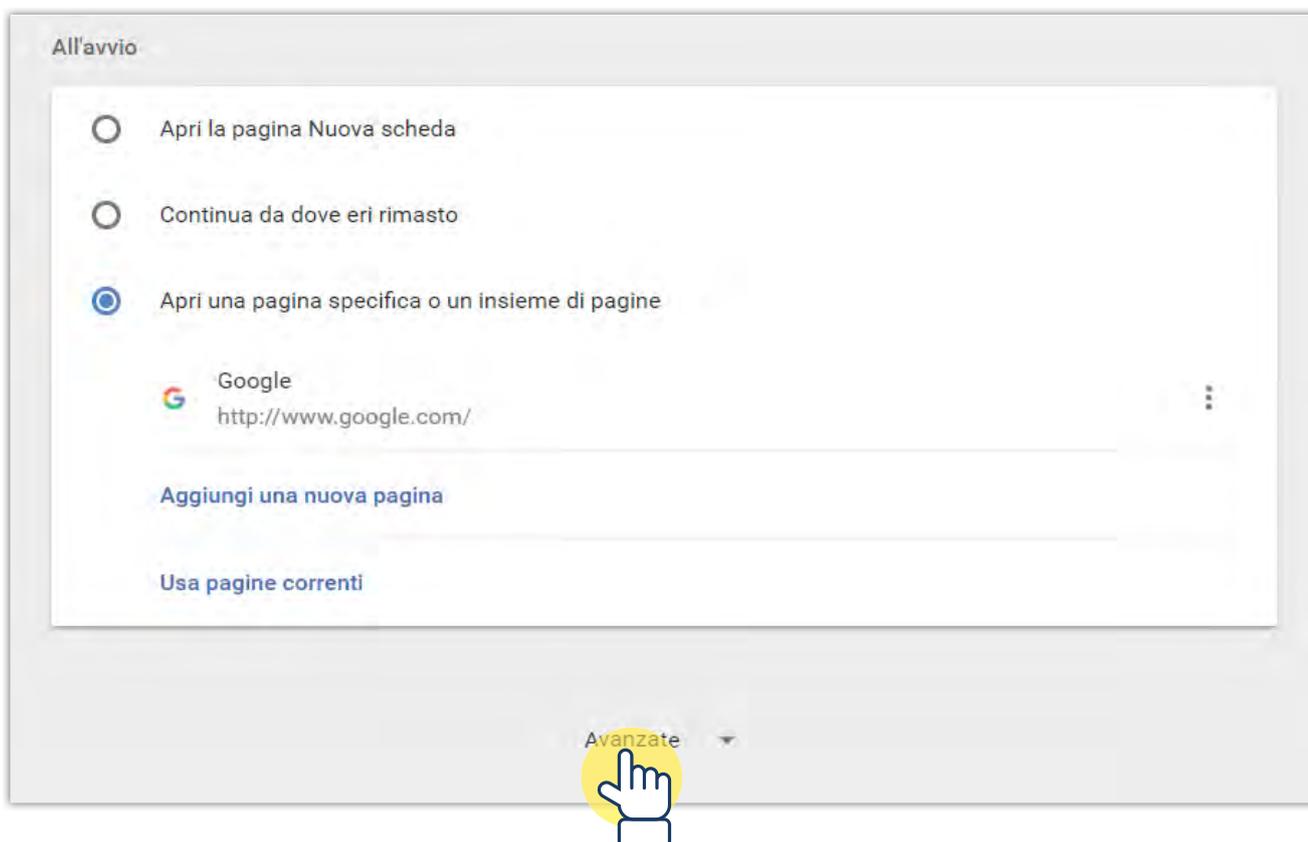
- Chiudi Mozilla Firefox e riaprilo per rendere effettive le modifiche.

## 2.B — GOOGLE CHROME: COME ABILITARE I POP-UP

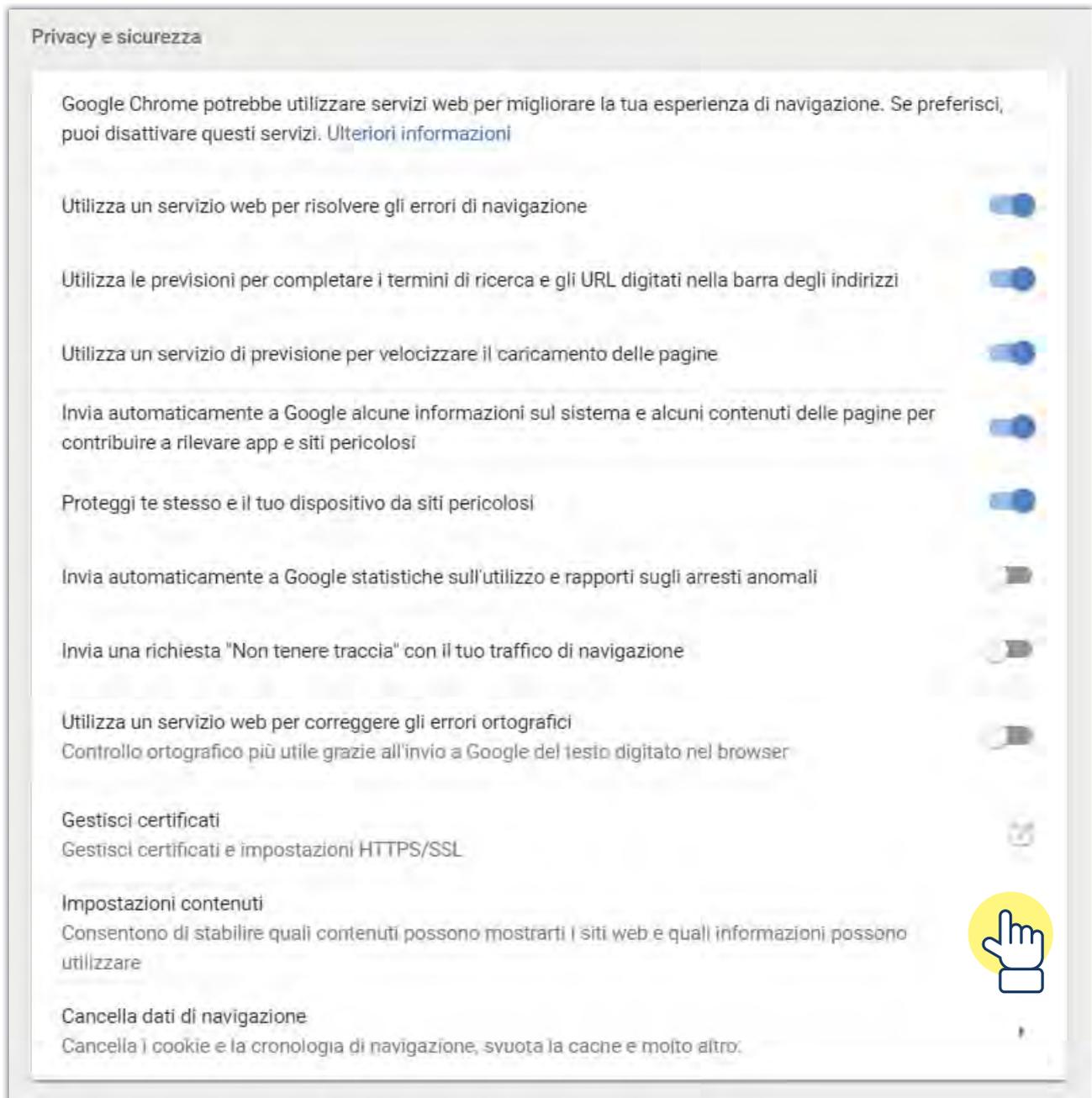
1. Apri Google Chrome facendo doppio click sull'icona 
2. Clicca sull'icona  presente in alto a destra e, successivamente, su [Impostazioni](#).



3. Scorri verso il basso fino a trovare la scritta Avanzate. Clicca su [Avanzate](#).



4. Scorri fino alla scheda [Privacy e sicurezza](#).  
Clicca su Impostazione [Contenuti](#).



5. Scorri fino a [Popup](#).  
Clicca su [Popup](#).



6. Nella sezione [Consenti](#), clicca su [Aggiungi](#).



7. Si apre la scheda Aggiunta di un sito. Scrivi [\[\\*.\]federbridge.it](#) nella riga bianca oppure [\[\\*.\]localhost](#) se utilizzi il programma installato in locale sul tuo computer.

Clicca su [Aggiungi](#).



8. Chiudi Google Chrome e riapilo per rendere effettive le modifiche.

### 3. UTILIZZO DI g2bwrama

Sei pronto per usare g2bwrama! In futuro, non dovrai più ripetere i punti 1. e 2., perché il computer ricorderà le impostazioni.

Apri Mozilla Firefox o Google Chrome e collegati al sito: [gare.federbridge.it](http://gare.federbridge.it) oppure digita [localhost](http://localhost) sulla barra degli indirizzi se utilizzi il programma scaricato in locale sul tuo computer.

Se hai eseguito correttamente i punti 1. e 2. , dovresti vedere una schermata di questo tipo:

**Browser Test**

g2b/wRama richiede alcune prestazioni del Browser, spesso (e giustamente) disattivare per motivi di sicurezza generale:

deve essere permessa l'esecuzione di codice JavaScript	<b>ok, attivo</b>
debbono essere accettati i Cookies (bastano quelli di sessione)	<b>ok, attivo</b>
deve essere ammessa l'apertura di popups (finestre secondarie)	<b>ok, attivo</b>

Tutti i test hanno avuto successo e non dovrebbero esserci problemi tecnici con le procedure  
 Il passaggio automatico alla Home Page di g2b/wRama avverrà in 120 secondi, o subito premendo **Home**



Clicca su [Home](#).

Vedi qualcosa di diverso? Assicurati di usare Mozilla Firefox o Google Chrome.  
 Se non hai nessuno di questi programmi installati, torna al punto 1.

Stai utilizzando Mozilla Firefox o Google Chrome, ma il programma ti dice che i popup non sono abilitati?  
 In questo caso, la schermata sarà di questo tipo:

**Nuova Sessione - test automatico del Browser**

g2b/wRama richiede alcune prestazioni del Browser, spesso (e giustamente) disattivare per motivi di sicurezza generale:

deve essere permessa l'esecuzione di codice JavaScript	<b>ok, attivo</b>
debbono essere accettati i Cookies (bastano quelli di sessione)	<b>ok, attivo</b>
deve essere ammessa l'apertura di popups (finestre secondarie)	<b>NON ABILITATO</b>

**Diagnostico**

Le regolazioni correnti del browser e/o del firewall debbono essere cambiate per utilizzare le procedure g2b/wRama  
 Tali regolazioni (Javascript, Cookies, Popups) sono di norma disponibili come semplici opzioni 'Strumenti'  
 I più recenti sistemi di sicurezza possono bloccare i Popups PRIMA del Browser; in questo caso servirà un aiuto  
 NOTA BENE - è richiesto di abilitare Cookies e Popups **solo per questo sito**, non in generale

Torna al punto 2A se stai utilizzando Mozilla Firefox.

Torna al punto 2B se stai utilizzando Google Chrome.

Attenzione! Dopo aver attivato i pop-up, ricorda di chiudere e riaprire il programma.

Prima di proseguire, assicurati di avere con te il tuo codice federale e la tua password.

Non hai la password?

Collegati alla pagina di accesso della tua area riservata:

[www.federbridge.it/AlbiFed/login.asp?tipo=A](http://www.federbridge.it/AlbiFed/login.asp?tipo=A) (Arbitri)

[www.federbridge.it/AlbiFed/login.asp?tipo=I](http://www.federbridge.it/AlbiFed/login.asp?tipo=I) (Insegnanti)

Inserisci il tuo codice e clicca su [password dimenticata? clicca qui](#) sarà inviata alla tua e-mail.

## 4. CREA UN TORNEO A COPPIE SENZA BRIDGEMATE

Con il tuo codice FIGB e la tua password puoi creare un torneo a coppie con l'utilizzo delle Bridgemate.

### 4.A — COME IMPOSTARE IL TORNEO

1. Clicca sulla casella **Cambia** accanto ad Arbitri FIGB.

The screenshot shows the main interface of the FIGB software. At the top, there is a header with 'g2b / WebRama', the FIGB logo, 'Arbitri FIGB' (with a red 'non definito - essere' status), 'Coppie+' (with 'Squadre' and 'Individuale' options), and 'Online Server'. Below the header is a table with columns 'azione', 'descrizione', and 'stato'. The 'Cambia' button is highlighted with a hand cursor. At the bottom, there is a footer with 'Lun 22 Gen 2018, 14:16:59', 'dati: db centrale', and a 'Tutorial' button.

2. Si è aperta una finestra.  
Inserisci il tuo codice FIGB e la tua password.  
Clicca su **Salva**.

The screenshot shows a dialog box titled 'Scelta Contesto' with a 'Chiudi' button in the top right. The main title is 'Arbitri FIGB'. There are two input fields: 'codice federale' with the value 'ABC001' and 'password' with red dots. At the bottom, there are three buttons: 'Salva' (with a hand cursor), 'Annulla', and 'Logout'.

La schermata iniziale si è aggiornata e compare in alto il tuo nome.

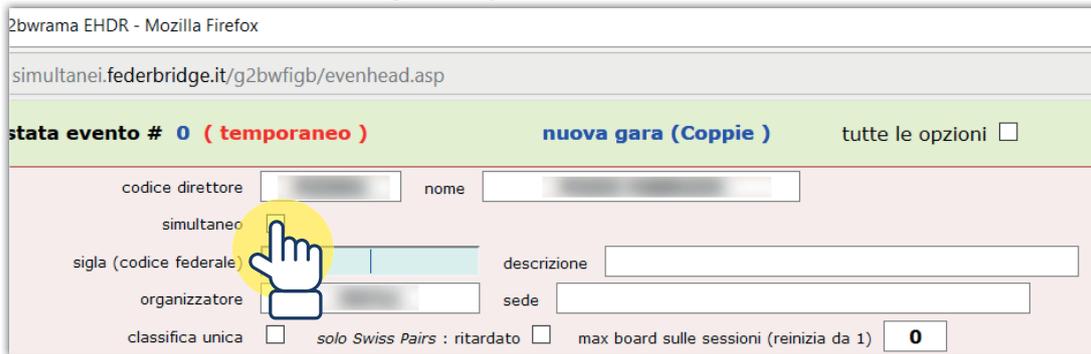
3. Clicca su **Eventi**.

The screenshot shows the same main interface as before, but now the 'Eventi' button in the table is highlighted with a hand cursor. The rest of the interface remains the same.

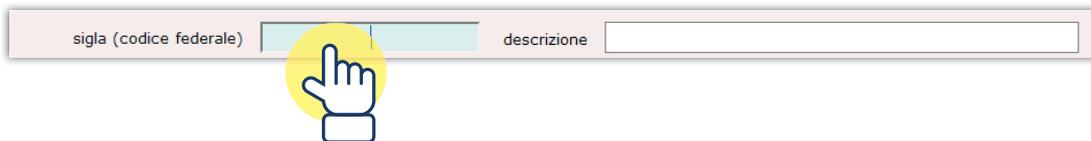
- Si apre una finestra.  
Clicca su **Crea nuovo**.



- Si apre una finestra.
- Se l'evento è un simultaneo, segna il quadratino **Simultaneo**.



Inserisci nel campo **sigla** il numero dell'Associazione.



- Premi il tasto **F2** sulla tua tastiera.



- Appare una finestra in cui è possibile scegliere il torneo da svolgere. Esempio:

Per scegliere, click su una riga quando cambia il colore (passaggio del mouse)

Tornei registrati - F0711 ASD CIRCOLO BOCCIOFILIA LIDO										
#	codice	descrizione	frm	liv	pnt	rst	uni	fatt	mul	ultimo
1	<b>F07112CNA</b>	<b>Cop Mar, SAN GIULIANO GE</b>	M	Z	F	N	x	100	2	3/19/2013
2	<b>F07114CNA</b>	<b>Cop Gio, SAN GIULIANO GE</b>	M	Z	F	N	x	100	2	6/5/2014

9. Seleziona la riga del torneo.
10. Tutti i campi della finestra precedente si riempiono.
11. Clicca sul pulsante **Salva**.

G2bwrama EHDR - Mozilla Firefox

simultanei.federbridge.it/g2bwfigb/evenhead.asp

**Testata evento # 0 ( temporaneo )** **nuova gara (Coppie )** tutte le opzioni  **Info** **Chiudi**

codice direttore  nome

simultaneo

sigla (codice federale)  descrizione **Sim 049 - Lun.pom 22 Gen - LIGHT**

organizzatore  sede

classifica unica  solo Swiss Pairs : ritardato  max board sulle sessioni (reinizia da 1)

tipo (Misto = Patton squadre) **Coppie** Mixed: Patton a Coppie e classif. Squadre

punti (include Arcobaleno) **Standard**

data inizio (gg-Mmm-aaaa) **22-Gen-2018** data fine (nulla se uguale)

struttura gironi  procedere subito ai i dettagli (altrimenti dopo con **Eventi**)

**Salva**

12. Si apre una finestra.  
Clicca su **OK** (questa parte va modificata solo se si fa un torneo su più sessioni o gironi).

G2bwrama ESMP - Mozilla Firefox

simultanei.federbridge.it/g2bwfigb/evesimpl.asp

**Struttura della gara** **Info** **Chiudi**

**Sim 049 - Lun.pom 22 Gen - LIGHT, 22-Gen-18 (# 12)** **Coppie**

mostra/modifica la serie automatica

sessioni (riposizionamento nei gironi della serie)

massimo numero di gironi **iniziali**

classifiche separate sui gironi (altrimenti unica)

**alla fine, crea automaticamente Coppie e Scores**

**Ok**

13. Si apre la finestra delle impostazioni del torneo.

Struttura della gara		Info	Chiudi
<b>Cop Ven, SAN GIULIANO GE, 22-Gen-18 (# 13)</b>		<b>Coppie</b>	
sessioni (riposizionamento nei gironi della serie)	<b>1</b>		
massimo numero di gironi <b>iniziali</b>	<b>1</b>		
classifiche separate sui gironi (altrimenti unica)	<b>No</b>		
<b>alla fine, crea automaticamente Coppie e Scores</b>	<b>Sì</b>		
sigla (la stessa utilizzata in Autoscoring)	<b>A</b>	#	<b>1</b>
descrizione (per presentazione)	<b>sec.01</b>		
regola per movimentazione	<b>Mitchell</b> ▾		
<b>se Mitchell e tavoli pari, usa relais a metà tavoli</b>	<input type="checkbox"/>		
regola per calcolo scores	<b>MatchPts</b> ▾		
boards giocati per round	<b>2</b>		
regola per le mani	<b>D/S</b> ▾	... dettagli	
tavoli (inclusi bye) .. e base, <b>se</b> non iniziano da 1	<b>0</b>	.. base	<b>0</b>
numero di rounds (cambi)	<b>0</b>		
round del salto tavolo (coppie, o boards)	<b>0</b>		
numero di risultati sullo score (inclusi eventuali bye)	<b>0</b>		
boards totali e base ( +, <b>se</b> non iniziano da 1)	<b>0</b>	.. base	<b>0</b>

#### Compila come segue:

Sigla:	lascia quella che ti propone il software
Descrizione (per presentazione):	lascia quella che ti propone il software
Regola per movimentazione:	seleziona nel menu a tendina se il tuo evento è <i>Mitchell, Howell, Barometer</i> , ecc.

Se Mitchell e tavoli pari, usa relais a metà tavoli: seleziona questa casella soltanto se il tuo evento è *Mitchell relais (by-stand)*

Regola per calcolo score: Lascia Matchpts (Matchpoints) per Mitchell normale

Boards giocati per round: Seleziona il numero di mani per ogni turno

Regola per le mani: Seleziona D/S in caso di mani mescolate al tavolo o già duplicate dall'arbitro.  
Seleziona PRE in caso di simultanei in cui i giocatori al primo turno duplicano le mani al tavolo senza giocarele.

Tavoli (inclusi bye)...: Selezionare il numero di tavoli.  
"Base" sarà tipicamente 0 (un caso in cui può cambiare è lo Swiss - danese - a coppie)

Numero di rounds (cambi): Seleziona il numero di turni (cambi).

Le rimanenti caselle vengono completate automaticamente dal software.

14. Clicca su [Salva](#).



15. Si apre una finestra.  
Clicca su [Chiudi adesso](#) oppure attendi la chiusura automatica.



16. Si viene automaticamente indirizzati alla finestra di menu principale.

## 4.B — COME INSERIRE LE COPPIE

17. Procedi all'inserimento coppie manuale cliccando, dal menu principale, sul tasto **Coppie**.

azione	descrizione
<b>Ruolo</b>	attivo automaticamente per tutte le funzioni
<b>Eventi</b>	<b>creazione / modifica / scelta della gara corrente</b>
<b>Coppie</b>	<b>iscrizioni / variazioni / carryover / video-stampa</b>
<b>Sessioni</b>	<b>controllo sessioni e fasi (rimappatura)</b>
<b>Liste</b>	<b>liste per tavolo, round, board e coppia</b>
<b>Scores (manuale)</b>	<b>immissione / correzione scores - decisioni arbitrali</b>
<b>Auto-scoring</b>	non ancora disponibile con Sever Remoto
<b>Mani</b>	<b>smazzate : generazione / import / export</b>
<b>Frequenze</b>	<b>calcolo frequenze/punti - precede le classifiche</b>
<b>Classifiche</b>	<b>calcolo / stampa / trasmissione dei risultati</b>
<b>Pubblicazione</b>	<b>il Libro della Gara, pronto per sito Web e/o e-mail</b>
<b>Auto-listati</b>	<b>stampe automatiche (attivate da badge o tastiera/mouse)</b>
<b>Manutenzione</b>	<b>spurgo cartelle di output, backup / restore, ecc.</b>
<b>Timer</b>	<b>contatore ore/minuti o minuti/secondi</b>

18. Abilita la voce **Persone** cliccando sul pallino relativo.

**Coppie** Cop Gio, Ass.Br. Bordighera (#17)

ATTENZIONE - Nella sessione 1 si deve completare la registrazione coppie (questa procedura) per procedere alla creazione dello spazio scores (procedura Sessioni); tale spazio è necessario per l'input manuale o automatico. A destra è mostrato lo stato della Mappa Coppie, **creata automaticamente quando tutti i tavoli sono completi** (byes inclusi). Si possono anche generare dati artificiali da sostituire in seguito (bottone Importa, sopra).

Spazio scores OK - Dovrà essere ricostruito per variazioni strutturali (ad esempio, nei by

click linea = modifica ..  persone  coppie Modifica Gironi

#	manc	s/g	coppie	byes	tavoli	da	descriz.	formula	carry	cros
1		U		1				Uni		
1	-	A	16	-	8	0	sec.01	Mitchell	<input type="radio"/>	-
			16	0	8					

19. Seleziona la riga **Mitchell**.

**Coppie** Cop Gio, Ass.Br. Bordighera (#17)

ATTENZIONE - Nella sessione 1 si deve completare la registrazione coppie (questa procedura) per procedere alla creazione dello spazio scores (procedura Sessioni); tale spazio è necessario per l'input manuale o automatico. A destra è mostrato lo stato della Mappa Coppie, **creata automaticamente quando tutti i tavoli sono completi** (byes inclusi). Si possono anche generare dati artificiali da sostituire in seguito (bottone Importa, sopra).

Spazio scores OK - Dovrà essere ricostruito per variazioni strutturali (ad esempio, nei by

click linea = modifica ..  persone  coppie Modifica Gironi

#	manc	s/g	coppie	byes	tavoli	da	descriz.	formula	carry	cros
1		U		1				Uni		
1	-	A	16	-	8	0	sec.01	Mitchell	<input type="radio"/>	-
			16	0	8					

20. Si apre una finestra.  
Inserisci i giocatori tramite il loro codice federale o il loro nome e cognome:

The screenshot shows the 'Inserimento (fase 1) / Modifiche GIOCATORI' screen. At the top, it displays 'Uni / A tavoli 8 gioc.regist. 32'. Below this, there are several options: 'COPPIE: lunghezza nomi 0', 'posiziona su nome', and 'solo club(s)'. A yellow highlight is placed over the 'A001' code in the first row of the table, and a blue highlight is placed over the 'A..1n' name field. A hand icon points to each of these highlights.

tv	cp	p	codice	nome	internaz	assoc	tipo	cate	lad	dir	reg	carry%	#	##
1	1	N	A001	A..1n	0	X0001	--	NC					1	1
		S	A002	A..1s	0	X0001	--	NC					2	1
		E	A003	A..1e	0	X0001	--	NC					3	2
1	2	W	A004	A..1w	0	X0001	--	NC					4	2
		N	A005	A..2n	0	X0001	--	NC					5	3

Nella casella indicata in **giallo** si può inserire il codice federale.  
Nella casella indicata in **blu** si può inserire il cognome del giocatore.

Utilizzando il tasto tab della tastiera o il mouse, puoi spostarti da un campo all'altro.

Può esserti utile restringere l'elenco anagrafico ai soli giocatori di una o più Associazioni?  
In questo caso, puoi selezionare **Solo club(s)**.

This screenshot is similar to the previous one, but the 'solo club(s)' checkbox is highlighted with a yellow circle and a hand icon pointing to it. The table below it is identical to the one in the previous screenshot.

tv	cp	p	codice	nome	internaz	assoc	tipo	cate	lad	dir	reg	carry%	#	##
1	1	N	A001	A..1n	0	X0001	--	NC					1	1
		S	A002	A..1s	0	X0001	--	NC					2	1
		E	A003	A..1e	0	X0001	--	NC					3	2
1	2	W	A004	A..1w	0	X0001	--	NC					4	2
		N	A005	A..2n	0	X0001	--	NC					5	3

Inserisci il codice dell'Associazione o delle Associazioni di cui vuoi visualizzare gli iscritti.

Attenzione: con questa funzione abilitata, potrai inserire come iscritti al tuo torneo solo i giocatori tesserati per quella Associazione.

21. Dopo aver completato l'inserimento, clicca su **Chiudi**.

This screenshot shows the same interface as the previous ones, but the 'Chiudi' button in the top right corner is highlighted with a yellow circle and a hand icon pointing to it.

## 4.C — IN CASO DI BYE NEL TORNEO

22. Hai un Bye nel tuo torneo? Leggi qui!  
In caso contrario, passa al punto 23.

Seleziona la voce **Coppie** cliccando sul relativo pallino.

**Coppie** Cop Gio,Ass.Br.Bordighera (#17)

ATTENZIONE - Nella sessione 1 si deve completare la registrazione coppie (questa procedura) per procedere alla creazione dello spazio scores (procedura Sessioni); tale spazio è necessario per l'input manuale o automatico. A destra è mostrato lo stato della Mappa Coppie, **creata automaticamente quando tutti i tavoli sono completi** (byes inclusi). Si possono anche generare dati artificiali da sostituire in seguito (bottone Importa, sopra).

Spazio scores OK - Dovrà essere ricostruito per variazioni strutturali (ad esempio, nei by

click linea = modifica ..  persone  coppie Modifica Gironi

#	manc	s/g	coppie	byes	tavoli	da	descriz.	formula	carry	cros
1		U		1				Uni		
1	-	A	16	-	8	0	sec.01	Mitchell	<input type="radio"/>	-
			16	0	8					

Clicca sulla riga **Mitchell**.

**Coppie** Cop Gio,Ass.Br.Bordighera (#17)

ATTENZIONE - Nella sessione 1 si deve completare la registrazione coppie (questa procedura) per procedere alla creazione dello spazio scores (procedura Sessioni); tale spazio è necessario per l'input manuale o automatico. A destra è mostrato lo stato della Mappa Coppie, **creata automaticamente quando tutti i tavoli sono completi** (byes inclusi). Si possono anche generare dati artificiali da sostituire in seguito (bottone Importa, sopra).

Spazio scores OK - Dovrà essere ricostruito per variazioni strutturali (ad esempio, nei by

click linea = modifica ..  persone  coppie Modifica Gironi

#	manc	s/g	coppie	byes	tavoli	da	descriz.	formula	carry	cros
1		U		1				Uni		
1	-	A	16	-	8	0	sec.01	Mitchell	<input type="radio"/>	-
			16	0	8					

Metti il numero 1 accanto alla coppia che vuoi fare diventare Bye.

G2bwrama PAED - Mozilla Firefox

simultanei.federbridge.it/g2bwfigb/pairedi.asp?SgcodFld=1001&PhaseFld=1&SessnFld=1

**Coppie** **A** **8** tavoli Salva Byes Azzera Byes Salva nonmobili

Opzioni display  codici Figb  bandiere  codici completi  minuscolo

Opzioni riordino Casuale Naturale

tv	cop	lin	bye	Nm	#reg	g1	g2	n o m e
1	1	NS	1	<input type="checkbox"/>	1	1	2	A..1N - A..1S
1	2	EW		<input type="checkbox"/>	2	3	4	A..1E - A..1W
2	3	NS		<input type="checkbox"/>	3	5	6	A..2N - A..2S
2	4	EW		<input type="checkbox"/>	4	7	8	A..2E - A..2W

Salva cliccando su **Salva Byes**.

Sei tornato alla schermata precedente.

Attendi che il programma ricalcoli gli score con il Bye aggiunto (2-3 secondi).

Il programma dà conferma di aver sincronizzato con il messaggio:  
*Lo spazio scores è stato sincronizzato con i bye correnti.*

Clicca sul pulsante **Chiudi**.

## 4.D — COME VISUALIZZARE LE POSIZIONI DEI GIOCATORI

23. Vuoi mostrare le posizioni dei giocatori prima di cominciare il torneo?  
 Leggi qui!   
 Altrimenti, passa al punto 24. 

Dal menu principale, clicca su [Listati TBR](#).

azione	descrizione
<b>Ruolo</b>	attivo automaticamente per tutte le funzioni
<b>Eventi</b>	<b>creazione / modifica / scelta della gara corrente</b>
<b>Coppie</b>	<b>iscrizioni / variazioni / carryover / video-stampa</b>
<b>Sessioni / Fasi</b>	<b>controllo sessioni e fasi (rimappatura)</b>
<b>Listati TBR</b>	<b>liste per tavolo, round, board e coppia</b>
<b>Scores (e)</b>	<b>immissione / correzione scores - decisioni arbitrali</b>
<b>Auto-Scoring</b>	non ancora disponibile con Sever Remoto
<b>Mani</b>	<b>smazzate : generazione / import / export</b>

Nel riquadro [Come](#), seleziona:



- |                       |  |
|-----------------------|--|
| <i>0 - per tavolo</i> | Se vuoi stampare i centrotavolo.<br>Questa opzione è particolarmente utile in caso di Howell oppure Howell Barometer.  |
| <i>1 - per round</i>  | Se vuoi la stampa round per round.<br>Questa opzione è particolarmente utile se hai un proiettore e vuoi pubblicare a video le posizioni.<br>Seleziona il round di cui vuoi mostrare le posizioni tramite l'apposito menu a tendina.                     |
| <i>2 - per board</i>  | Se vuoi mostrare tutti i risultati di un board.  |
| <i>3 - per coppia</i> | Se vuoi mostrare a una o più coppie il riepilogo/guida del movimento da effettuare durante il torneo.<br>Per selezionare la coppia si può usare il menu a tendina apposito.<br>Per visualizzare tutte le coppie, clicca su <a href="#">Lista tutti</a> . |

Attenzione: se vuoi selezionare più di una di queste opzioni, devi ogni volta fare ritorno al menu principale e rientrare in [Listati TBR](#).

Per uscire dalla schermata, clicca sul bottone [Chiudi](#) o sul tasto [Esc](#) della tua tastiera.

## 4.E — COME INSERIRE RISULTATI ED EVENTUALI CORREZIONI

24. Dal menu principale, clicca su [Scores \(manuale\)](#).

azione	descrizione
<b>Ruolo</b>	attivo automaticamente per tutte le funzioni
<b>Eventi</b>	<b>creazione / modifica / scelta della gara corrente</b>
<b>Coppie</b>	<b>iscrizioni / variazioni / carryover / video-stampa</b>
<b>Sessioni / Fasi</b>	<b>controllo sessioni e fasi (rimappatura)</b>
<b>Listati TBR</b>	<b>liste per tavolo, round, board e coppia</b>
<b>Scores (manuale)</b>	<b>immissione / correzione scores - decisioni arbitrali</b>
<b>Autoring</b>	non ancora disponibile con Sever Remoto
<b>Ani</b>	<b>smazzate : generazione / import / export</b>

25. Si apre una schermata:

**Immissione / correzione scores (manuale)**
**Cop Gio, Ass**

**Cosa :** board   
risultati da   
 a

**Dove :** fase **1**  
girone **sec.01**

**Opzioni - generale**

NOTA - le opzioni sono salvate in un Cookie su questo computer - dovranno essere riassegnate in caso di cancellazione dei Cookies, o di cambio di Computer o Browser

- usa sempre semi inglesi (SHDCNT), carte (AKQJ) e sequenza (HK, no KH)
- usa immissione dati completa; contratto, dichiarante, attacco
- convalida valori degli scores e compatibilità di zona
- preparazione / controllo / conversione dei valori per Bye
- salva ogni score immediatamente (non attendere la fine dell'intervallo di dati scelto)
- se non immediato, richiedi conferma a fine intervallo dati
- passa automaticamente a board + 1 a fine intervallo dati
- utilizza la notazione +100 ( 1 / 101 ) per le coppie EO (non per Howell/Barometer)
- modifica manuale dei numeri di coppia / individuali - **disattivare dopo averla usata**
- il tasto INVIO su campo vuoto ripete lo score precedente
- il tasto MENO inverte il segno fino alla sua utilizzazione successiva
- un MENO FINALE include INVIO per valori negativi
- cinemino sempre disponibile (non solo barometri)

26. Nel riquadro grigio, puoi notare diverse opzioni.  
In particolare, dovrai decidere se selezionare la prima e la seconda:

*Usa sempre semi inglesi (SHDCNT), carte (AKQJ) e sequenza (HK, no KH)*

Se vuoi utilizzare le iniziali dei semi in inglese (S = spades, picche, ecc.) anziché in italiano per l'inserimento dei contratti.

Con opzione segnata: 4S+2  
Senza opzione segnata: 4P+2

*Usa immissione dati completa: contratto, dichiarante, attacco*

Se non vuoi dover scrivere il contratto ma solamente il punteggio finale

27. Seleziona nel riquadro in alto a sinistra il numero di board di cui immettere i risultati.

28. Clicca su **Ok**.
29. Si apre una finestra.

#	contratto	dich	att	tv/rd	score	arbit	alt	NS	EO
1	NP	-		1/1	10000	=	0	1	101
2				8/2		.	0	8	107

30. Inserisci i risultati in corrispondenza della riga relativa alla coppia N/S - E/O.

31. Ci sono due modi per inserire i risultati:

- A. Inserendo nella casella "score" il punteggio.  
 NB: il punteggio va diviso per 10.  
 Esempio: un risultato di 480 per N/S va registrato come 48.  
 un risultato di 300 per E/O va registrato come -30.
- B. Inserendo il contratto nella prima casella.  
 Esempio: 4 picche da Est con due surlevée diventa 4S+2 (o 4P+2 se hai disabilitato l'opzione inglese). Nella successiva casella dich. bisogna specificare E per Est).

#	contratto	dich	att	tv/rd	score	arbit	alt	NS	EO
1	4S+2	O		1/1	-48	.	0	1	101

## CINEMINO USO ARBITRO

Le Associazioni che dispongono di un proiettore, possono mostrare l'inserimento dei risultati, con movimento in tempo reale della classifica.

Dal menu principale, clicca su [Scores \(manuale\)](#).

azione	descrizione
<b>Ruolo</b>	attivo automaticamente per tutte le funzioni
<b>Eventi</b>	<b>creazione / modifica / scelta della gara corrente</b>
<b>Coppie</b>	<b>iscrizioni / variazioni / carryover / video-stampa</b>
<b>Sessioni / Fasi</b>	<b>controllo sessioni e fasi (rimappatura)</b>
<b>Listati TBR</b>	<b>liste per tavolo, round, board e coppia</b>
<b>Scores (manuale)</b>	<b>immissione / correzione scores - decisioni arbitrali</b>
<b>Autoregola</b>	non ancora disponibile con Sever Remoto
<b>Ani</b>	<b>smazzate : generazione / import / export</b>
<b>Frequenze</b>	<b>calcolo frequenze/punti - precede le classifiche</b>

Nel riquadro delle opzioni generali, seleziona [Cinemino sempre disponibile](#).

### Immissione / correzione scores (manuale)

Cosa : board **1**  
risultati da **1**  
a **6**

Ok

Dove : fase **1**  
girone **sec.01**

[Lista scores / scambio coppie](#)

[Sommaro](#)

### Opzioni - generale

NOTA - le opzioni sono salvate in un Cookie su questo computer - dovranno essere riassegnate in caso di cancellazione dei Cookies, o di cambio di Computer o Browser

- usa sempre semi inglesi (SHDCNT), carte (AKQJ) e sequenza (HK, no KH)
- usa immissione dati completa; contratto, dichiarante, attacco
- convalida valori degli scores e compatibilità di zona
- preparazione / controllo / conversione dei valori per Bye
- salva ogni score immediatamente (non attendere la fine dell'intervallo di dati scelto)
- se non immediato, richiedi conferma a fine intervallo dati
- passa automaticamente a board + 1 a fine intervallo dati
- utilizza la notazione +100 ( 1 / 101 ) per le coppie EO (non per Howell/Barometer)
- modifica manuale dei numeri di coppia / individuali - **disattivare dopo averla usata**
- il tasto INVIO su campo vuoto ripete lo score precedente
- il tasto MENO inverte il segno fino alla sua utilizzazione successiva
- un MENO FINALE include INVIO per valori negativi
- cinemino sempre disponibile (non solo barometri)**

Si apre il riquadro verde Cinema.  
Seleziona [Usa questo modo](#).

### Cinema

percentuale  punti

massimo righe classifica **24**

altezza, 0=auto, o 23..50 **0**

lunghezza nomi (classif) **16**

sigle nomi (scores) **4**

auto-prossimo, secondi **6**

**smazzate: non trovate**

timer  min **7** sec **30**

[Usa questo modo](#)

- utilizza la notazione +100 ( 1 / 101 ) per le coppie EO (non per Howell/Barometer)
- modifica manuale dei numeri di coppia / individuali - **disattivare dopo averla usata**
- il tasto INVIO su campo vuoto ripete lo score precedente
- il tasto MENO inverte il segno fino alla sua utilizzazione successiva
- un MENO FINALE include INVIO per valori negativi
- cinemino sempre disponibile (non solo barometri)

### Opzioni - proiezione (cinemino / barometro)

- aggiungi il numero di posizione nel girone al nome della coppia nella classifica
- usa la base 100 nelle percentuali cumulate (predefinita = base 50, meno 'reale')
- calcola solo fino al board scelto anche se vi sono altri dati
- calcola fino al massimo board completato
- mostra i numeri di tavolo e round nel pannello di immissione scores
- sopprimi il segno nella scrittura degli scores di EO (sempre richiesto in input)

## 4.F — COME STAMPARE I PERSONAL SCORES

32. Il programma offre la possibilità di stampare i *personal scores*.  
Se desideri stampare i *personal scores* per i tuoi giocatori, segui queste indicazioni:

Calcole le Frequenze cliccando dal menu principale il bottone [Frequenze](#).

azione	descrizione
<b>Ruolo</b>	attivo automaticamente per tutte le funzioni
<b>Eventi</b>	<b>creazione / modifica / scelta della gara corrente</b>
<b>Coppie</b>	<b>iscrizioni / variazioni / carryover / video-stampa</b>
<b>Sessioni / Fasi</b>	<b>controllo sessioni e fasi (rimappatura)</b>
<b>Listati TBR</b>	<b>liste per tavolo, round, board e coppia</b>
<b>Scores (manuale)</b>	<b>immissione / correzione scores - decisioni arbitrali</b>
<b>Auto-scoring</b>	non ancora disponibile con Sever Remoto
<b>Mani</b>	<b>smazzate : generazione / import / export</b>
<b>Frequenze</b>	<b>calcolo frequenze/punti - precede le classifiche</b>



33. Si apre una finestra.  
Schiaccia il bottone [Calcola](#).

Cop Gio, Ass.Br. Bordighera ( # 17 ) Chiudi

al board  Calcola



34. Il software calcola le frequenze.  
Quando ha finito, appare il bottone [Classifica](#).  
Clicca sul bottone [Classifica](#).

Cop Gio, Ass.Br. Bordighera ( # 17 ) Chiudi

dal board  al board  Calcola Classifiche



35. Si apre una finestra.  
[Imposta il tipo di classifica del torneo](#) (GRECA, unica ecc...).
- Schiaccia il bottone [Calcola](#).

File Modifica Visualizza Cronologia Segnalibri Strumenti Aiuto

G2bwrama PRNK

simultanei.federbridge.it/g2bwfigb/pscranks.asp

**Classifiche** Cop Gio, Ass.Br. Bordighera ( # 17 ) << Frequenze Chiudi

Penalita Video Listati

Video/Stampa

- no percentuali
- mostra sessione
- posto di avvio
- codice club
- no match points
- mostra cumulata
- usa EO + 100
- codice personale
- mostra entrambi
- numero boards
- categorie (merito)
- master points
- dati parità

Calcoli

- provvisoria
- definitiva
- unica
- greca
- di linea
- usa perc. (non MP)

mancano scores : 5



36. Dopo la conferma del programma (compare la scritta "ok" nella riga in basso), clicca su [Chiudi](#).
- Sei tornato al menu principale.
37. Ora dovrai creare l'elenco dei personal scores dei giocatori:  
Clicca su [Listati TBR](#).

azione	descrizione
<b>R u o l o</b>	attivo automaticamente per tutte le funzioni
<b>E v e n t i</b>	<b>creazione / modifica / scelta della gara corrente</b>
<b>C o p p i e</b>	<b>iscrizioni / variazioni / carryover / video-stampa</b>
<b>S e s s i o n i / F a s i</b>	<b>controllo sessioni e fasi (rimappatura)</b>
<b>Listati TBR</b>	<b>liste per tavolo, round, board e coppia</b>
<b>S c o r e s ( g i o c a t o r e )</b>	<b>immissione / correzione scores - decisioni arbitrali</b>
<b>A u t o - s c o r i n g</b>	non ancora disponibile con Sever Remoto
<b>M a n i</b>	<b>smazzate : generazione / import / export</b>
<b>F r e q u e n z e</b>	<b>calcolo frequenze/punti - precede le classifiche</b>
<b>C l a s s i f i c h e</b>	<b>calcolo / stampa / trasmissione dei risultati</b>
<b>P u b b l i c a z i o n e</b>	<b>il Libro della Gara, pronto per sito Web e/o e-mail</b>
<b>A u t o - l i s t a t i</b>	<b>stampe automatiche (attivate da badge o tastiera/mouse)</b>
<b>M a n u t e n z i o n e</b>	<b>spurgo cartelle di output, backup / restore, ecc.</b>
<b>T i m e r</b>	<b>contatore ore/minuti o minuti/secondi</b>

38. Clicca sul bottone [Curricula](#).

**Coppie - liste incrociate**
**Cop Gio, Ass.Br. Bordighera ( # 1**

**Cosa**

fase **1**

serie

sessione **1**

girone

round

forma stampabile

**Come**

**0 - per tavolo**

**1 - per round**

**2 - per board**

**3 - per coppia**

**Nella presentazione dei dati :**

- Il tasto F2 elimina / ripresenta gli elementi non adatti alla stampa
- I tasti Più e Meno sono sempre utilizzabili per cambiare il numero di riferimento
- Il listato si può ottenere dal Browser stesso con le opzioni File .. Stampa
- Usare anteprima di stampa e proprietà pagina per misura, titoli, ecc

39. Prima di premere il bottone a destra **Crea Lista**, imposta in quale ordine stampare i curricula, mettendo il numero del turno che si sta giocando (se il torneo prevede 11 turni, si metterà 11, visto che si danno all'ultimo round).  
Il campo da utilizzare è nella stessa linea del bottone **Crea lista**, ma al centro dello schermo. Una volta impostato il round che ti interessa, clicca il bottone [Crea lista](#). Appariranno in ordine di tavolo tutti i curricula delle coppie partecipanti.

## STAMPA AUTONOMA DEI PERSONAL SCORES

Nel caso in cui l'Associazione desideri mettere a disposizione dei giocatori un computer e una stampante per la stampa autonoma del curriculum, si può utilizzare l'opzione **Autolistati**.

Dal menu principale, clicca su **Autolistati**.

azione	descrizione
<b>Ruolo</b>	attivo automaticamente per tutte le funzioni
<b>Eventi</b>	<b>creazione / modifica / scelta della gara corrente</b>
<b>Coppie</b>	<b>iscrizioni / variazioni / carryover / video-stampa</b>
<b>Sessioni / Fasi</b>	<b>controllo sessioni e fasi (rimappatura)</b>
<b>Listati TBR</b>	<b>liste per tavolo, round, board e coppia</b>
<b>Scores (manuale)</b>	<b>immissione / correzione scores - decisioni arbitrali</b>
<b>Auto-scoring</b>	non ancora disponibile con Sever Remoto
<b>Mani</b>	<b>smazzate : generazione / import / export</b>
<b>Frequenze</b>	<b>calcolo frequenze/punti - precede le classifiche</b>
<b>Classifiche</b>	<b>calcolo / stampa / trasmissione dei risultati</b>
<b>Pubblicazione</b>	<b>il Libro della Gara, pronto per sito Web e/o e-mail</b>
<b>Auto-listati</b>	<b>stampe automatiche (attivate da badge o tastiera/mouse)</b>
<b>Manutenzione</b>	<b>spurgo cartelle di output, backup / restore, ecc.</b>
<b>Timer</b>	<b>contatore ore/minuti o minuti/secondi</b>

Si apre una finestra.

Dove lampeggia cursore, i giocatori possono inserire il loro codice federale.

**Listati automatici per COPPIE** Cop Mer,C.PORTA SUSÀ A.S.D. ( # 26 ) 16

- usare il lettore di codice a barre (se presente), o immettere il codice personale (uno solo della coppia), seguito da INVIO o TAB  
 - nel sommario dei gironi **le coppie sono individuate da tavolo e linea di partenza** (primo round)

<b>Curriculum coppia</b>	<b>Sessione unica - stampa solo a score completati (se la cella è verde)</b>
<b>Sessione precedente</b>	<b>per gare multisessione - da usare quando la nuova sessione è già avviata</b>
Uni/A	...

Quando tutti i risultati sono stati inseriti, i giocatori possono così stampare autonomamente score personale.

Per uscire da Autolistati, clicca sul tasto **F2** della tua tastiera.

Appare il bottone **Chiudi** (appositamente nascosto per evitare l'uscita involontaria).

## 4.G — COME VISUALIZZARE LE CLASSIFICHE PARZIALI

40. Mentre i giocatori aspettano i risultati definitivi, puoi mostrare su proiettore o televisore le classifiche parziali. Ecco come:

Dal computer a cui è collegato il proiettore, calcola le frequenze come spiegato al punto 32. (Clicca dal menù bianco il bottone **Frequenze**; nella finestra che appare schiaccia il bottone **Calcola**; quando appare il bottone **Classifiche** clicca su di esso; imposta il tipo di classifica del torneo - GRECA, unica ecc... - e schiaccia il bottone **Calcola**).

41. Schiaccia il bottone **Video**.



42. Appare la classifica parziale, che si aggiorna ogni volta che tu ricalcoli le frequenze. Se desideri modificare la modalità di visualizzazione, clicca sul bottone **Parametri**.

#	punti	bds	% coppie NS	#	punti	bds	% coppie EO
1	1000	1	100%	1	1000	1	100%
2	950	2	95%	2	950	2	95%
3	900	3	90%	3	900	3	90%
4	850	4	85%	4	850	4	85%
5	800	5	80%	5	800	5	80%

43. Nella finestra che si apre, puoi impostare diversi parametri (Es. Nomi completi giocatori).

Seleziona le opzioni desiderate e clicca su **Esegui**.

## 4.H — COME STAMPARE LE CLASSIFICHE

44. Per stampare la classifica, dal menu principale clicca su [Classifiche](#).  
Calcola la classifica come illustrato al punto 32.

azione	descrizione
<b>Ruolo</b>	attivo automaticamente per tutte le funzioni
<b>Eventi</b>	<b>creazione / modifica / scelta della gara corrente</b>
<b>Coppie</b>	<b>iscrizioni / variazioni / carryover / video-stampa</b>
<b>Sessioni / Fasi</b>	<b>controllo sessioni e fasi (rimappatura)</b>
<b>Listati TBR</b>	<b>liste per tavolo, round, board e coppia</b>
<b>Scores (manuale)</b>	<b>immissione / correzione scores - decisioni arbitrali</b>
<b>Auto-scoring</b>	non ancora disponibile con Sever Remoto
<b>Mani</b>	<b>smazzate : generazione / import / export</b>
<b>Frequenze</b>	<b>calcolo frequenze/punti - precede le classifiche</b>
<b>Classifiche</b>	<b>calcolo / stampa / trasmissione dei risultati</b>
<b>Pubblicazione</b>	<b>il Libro della Gara, pronto per sito Web e/o e-mail</b>
<b>Autenticati</b>	<b>stampe automatiche (attivate da badge o tastiera/mouse)</b>
<b>Manutenzione</b>	<b>spurgo cartelle di output, backup / restore, ecc.</b>
<b>Timer</b>	<b>contatore ore/minuti o minuti/secondi</b>

45. Clicca su [Listati](#).



Si apre la schermata della classifica.

46. Clicca sul bottone [Stampa](#) in alto a destra.  
Conferma la Stampa.

## 4.I — COME INVIARE IL TORNEO IN FEDERAZIONE

47. Dal menu principale, seleziona [Classifiche](#).

Seleziona l'opzione [Definitiva](#).



Imposta il tipo di classifica che desideri inviare (per i simultanei UNICA, per i tornei di circolo DI LINEA).

Compare la riga [Registrazione FIGB](#).

48. Attiva la casella [Spedisci subito \(ftp\)](#).



49. Clicca su [Calcola](#).

Il programma genera il file per la FIGB e lo spedisce automaticamente.

## 4.L — EVENTUALE PUBBLICAZIONE DEI RISULTATI SU WEB

Le Associazioni che hanno un sito web possono pubblicare il riepilogo completo dei risultati (*fiches*, classifica, smazzate, risultati personali, score...) nel loro sito internet.

Dopo aver calcolato la classifica definitiva, dal menu principale clicca su [Pubblicazione](#).

azione	descrizione
<b>Ruolo</b>	attivo automaticamente per tutte le funzioni
<b>Eventi</b>	<b>creazione / modifica / scelta della gara corrente</b>
<b>Coppie</b>	<b>iscrizioni / variazioni / carryover / video-stampa</b>
<b>Sessioni / Fasi</b>	<b>controllo sessioni e fasi (rimappatura)</b>
<b>Listati TBR</b>	<b>liste per tavolo, round, board e coppia</b>
<b>Scores (manuale)</b>	<b>immissione / correzione scores - decisioni arbitrali</b>
<b>Auto-scoring</b>	non ancora disponibile con Sever Remoto
<b>Mani</b>	<b>smazzate : generazione / import / export</b>
<b>Frequenze</b>	<b>calcolo frequenze/punti - precede le classifiche</b>
<b>Classifiche</b>	<b>calcolo / stampa / trasmissione dei risultati</b>
<b>Pubblicazione</b>	<b>il Libro della Gara, pronto per sito Web e/o e-mail</b>
<b>Archiviati</b>	<b>stampe automatiche (attivate da badge o tastiera/mouse)</b>
<b>Manutenzione</b>	<b>spurgo cartelle di output, backup / restore, ecc.</b>
<b>Timer</b>	<b>contatore ore/minuti o minuti/secondi</b>

Clicca su [Crea zip scaricabile](#).

nome file del logo personalizzato  
classifiche, frequenze, smazzate  
schede personali giocatori  
crea il file ZIP scaricabile

**sempre prodotte**

Clicca su [Ok crea](#).

Il programma crea un file .zip.

Estrai i file e caricali nel tuo spazio web.

La pagina iniziale è menu.html.