



g2b/Wrama MANUALE D'UTILIZZO

CAPITOLO 2 TORNEI A COPPIE CON BRIDGEMATE

FUNZIONE DISPONIBILE SOLO CON PROGRAMMA INSTALLATO NEL PC

PER RICHIEDERE L'INSTALLAZIONE, CONTATTARE LA FEDERAZIONE:

DOTT. FRANCESCO NATALE
✉ F.NATALE@FEDERBRIDGE.IT
☎ 393 96 12 118
skype natale_francesco

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 con bridgemate	pag. 13
	4.A — Come impostare il torneo	pag. 13
	4.B — Attivare le BridgeMate	pag. 18
	4.C — Inserimento automatico delle coppie	pag. 25
	4.D — Come inserire le coppie manualmente	pag. 27
	4.E — In caso di Bye nel torneo	pag. 29
	4.F — Come visualizzare le posizioni dei giocatori	pag. 31
	4.G — Come inserire i risultati ed eventuali correzioni	pag. 32
	Inserito: cinemino uso arbitro	pag. 34
	4.H — Come stampare i personal scores	pag. 35
	Inserito: stampa autonoma dei personal scores	pag. 37
	4.I — Calcolo automatico di frequenze e classifiche	pag. 38
	4.L — Come visualizzare le classifiche parziali	pag. 39
	4.M — Come stampare le classifiche	pag. 40
	4.N — Come inviare il torneo in Federazione	pag. 41
	4.O — Eventuale pubblicazione su web	pag. 42

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
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

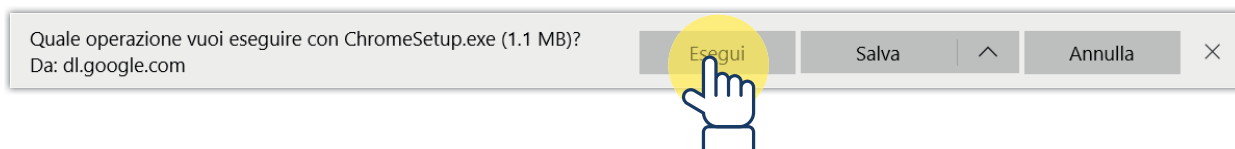
1. Collegati con Internet Explorer (🌐) al sito:
www.google.it/chrome/browser/desktop/index.html
2. Clicca su:
[Scarica Chrome](#).



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

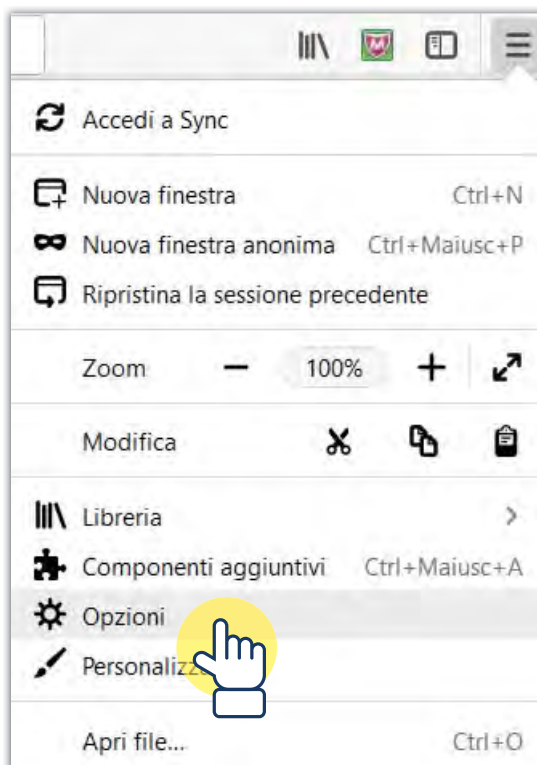


Se hai deciso di utilizzare g2bwrama con Google Chrome , vai alla sezione 2.B

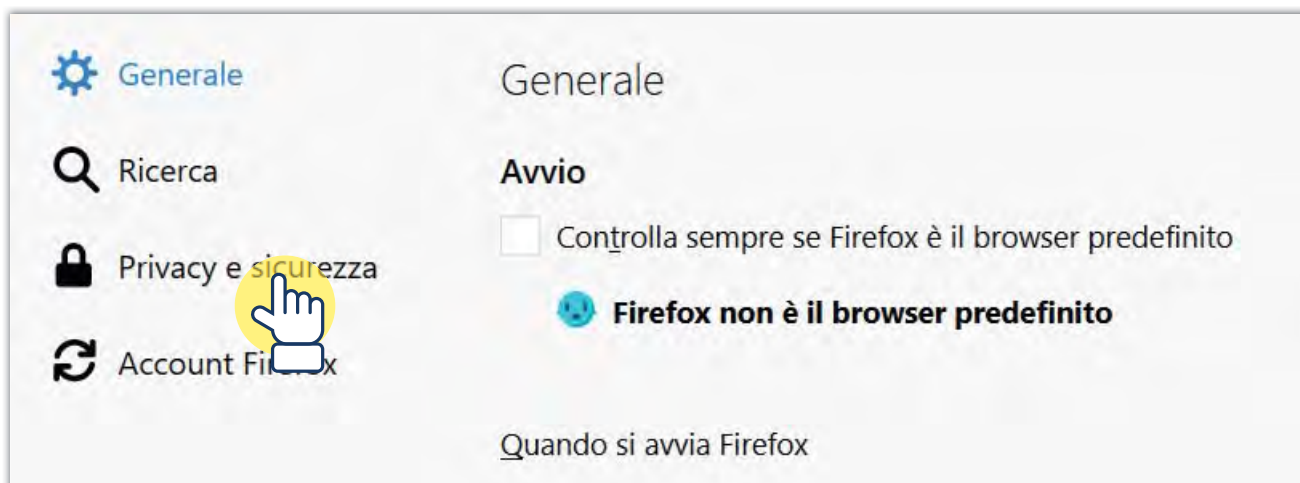


2.A — MOZILLA FIREFOX: COME ABILITARE I POP-UP

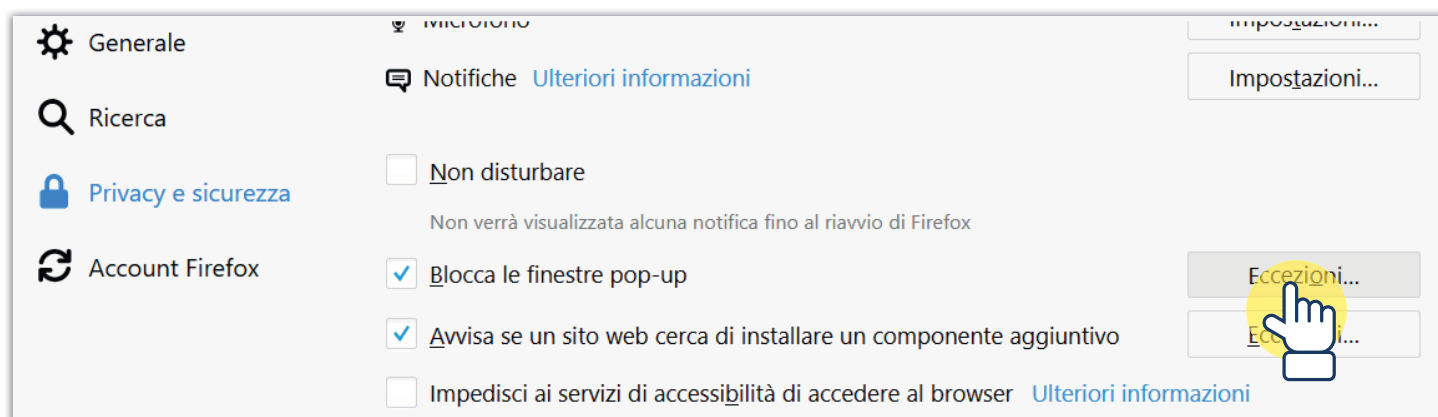
1. Apri Mozilla Firefox facendo doppio click sull'icona 
2. Clicca sull'icona  presente in alto a destra e, successivamente, su [Opzioni](#).



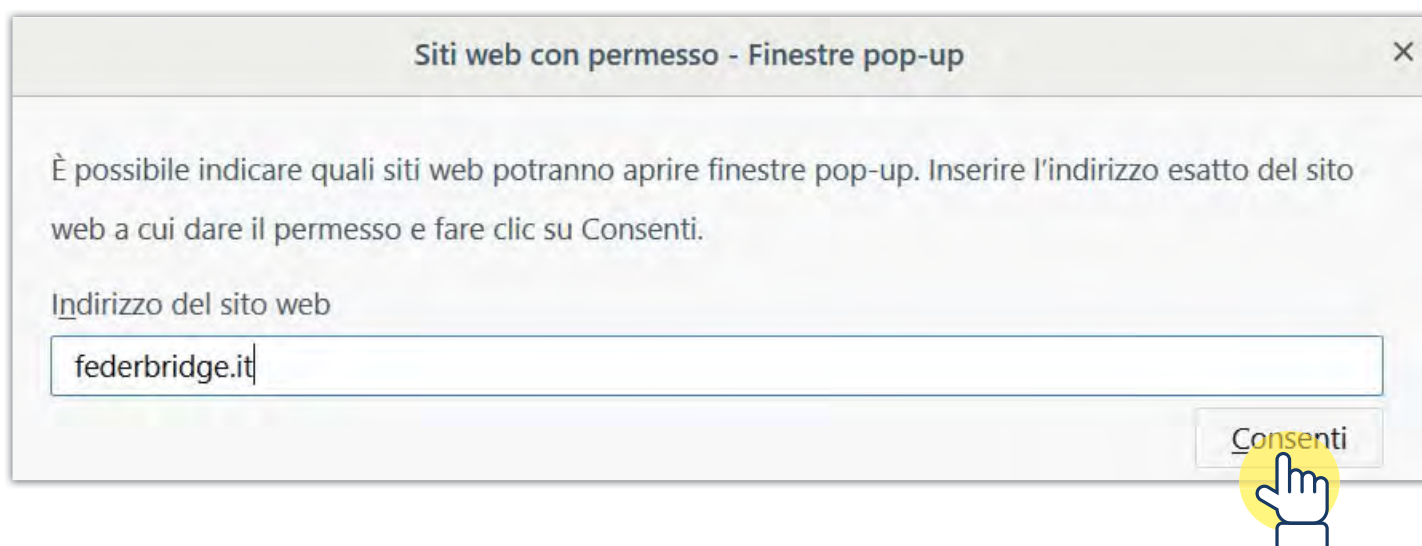
3. Seleziona la scheda [Privacy e sicurezza](#) presente sulla sinistra:



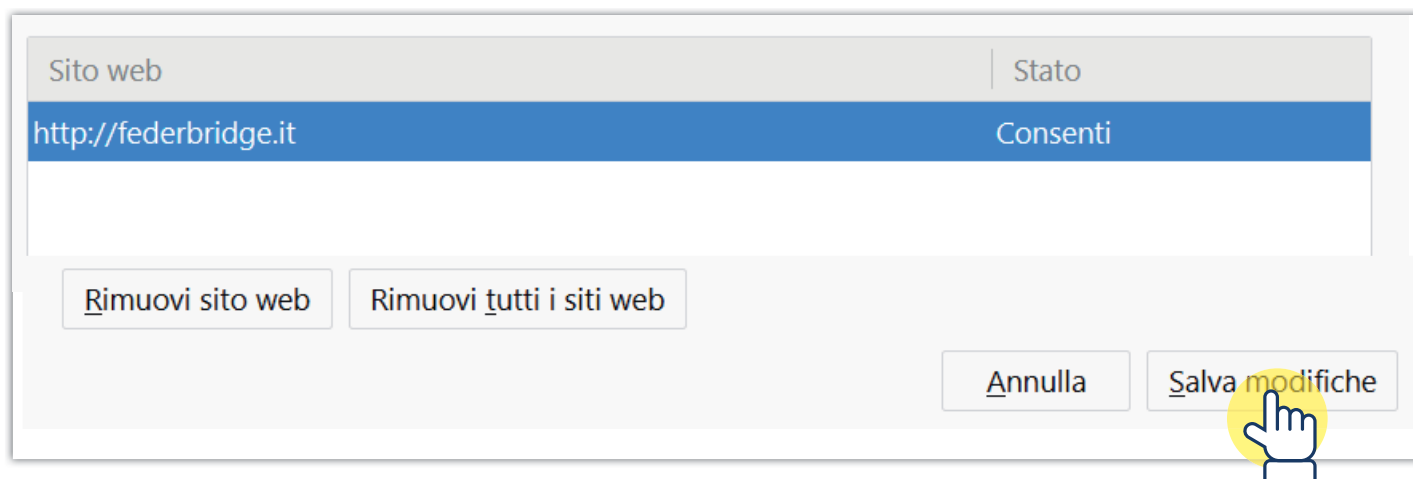
4. Scorri in basso fino all'opzione **Blocca le finestre pop-up**.
Clicca su **Eccezioni**.



5. 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**.



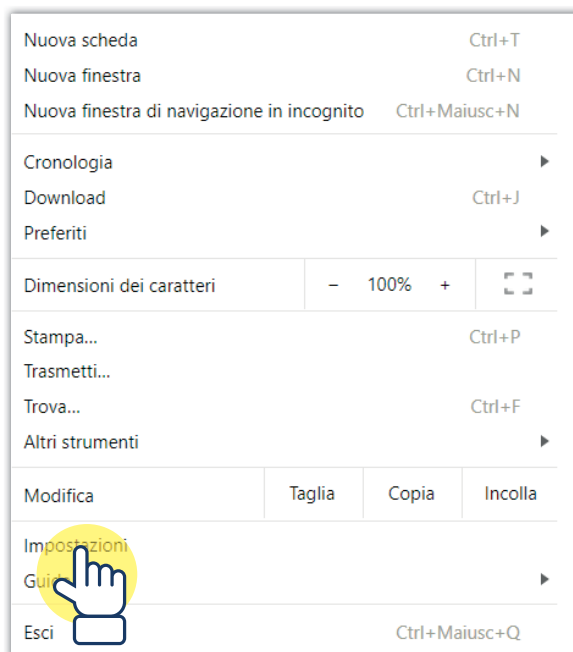
Il sito <http://federbridge.it> / localhost ora compare nella lista dei siti consentiti.
Clicca su: **Salva modifiche**.



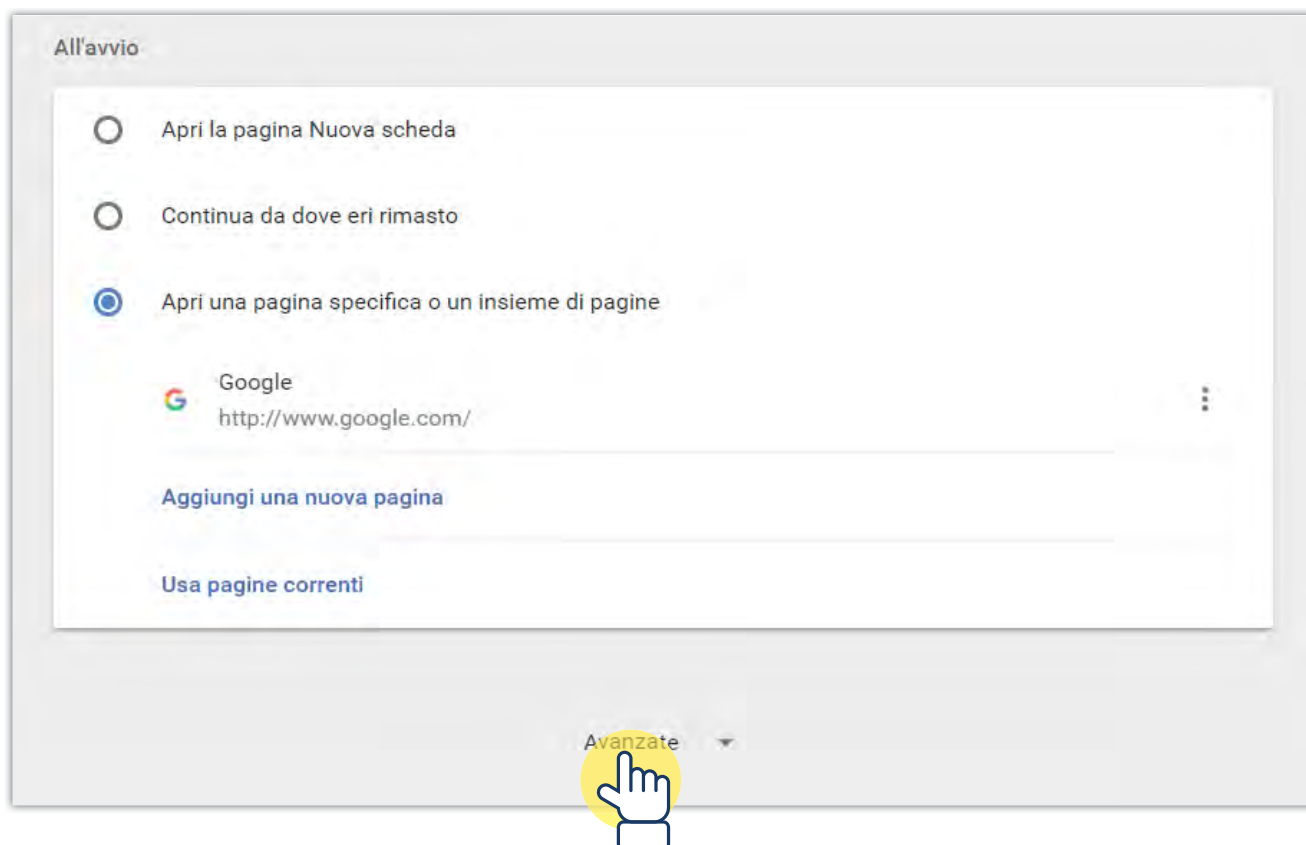
6. Chiudi Mozilla Firefox e riapilo per rendere effettive le modifiche.

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

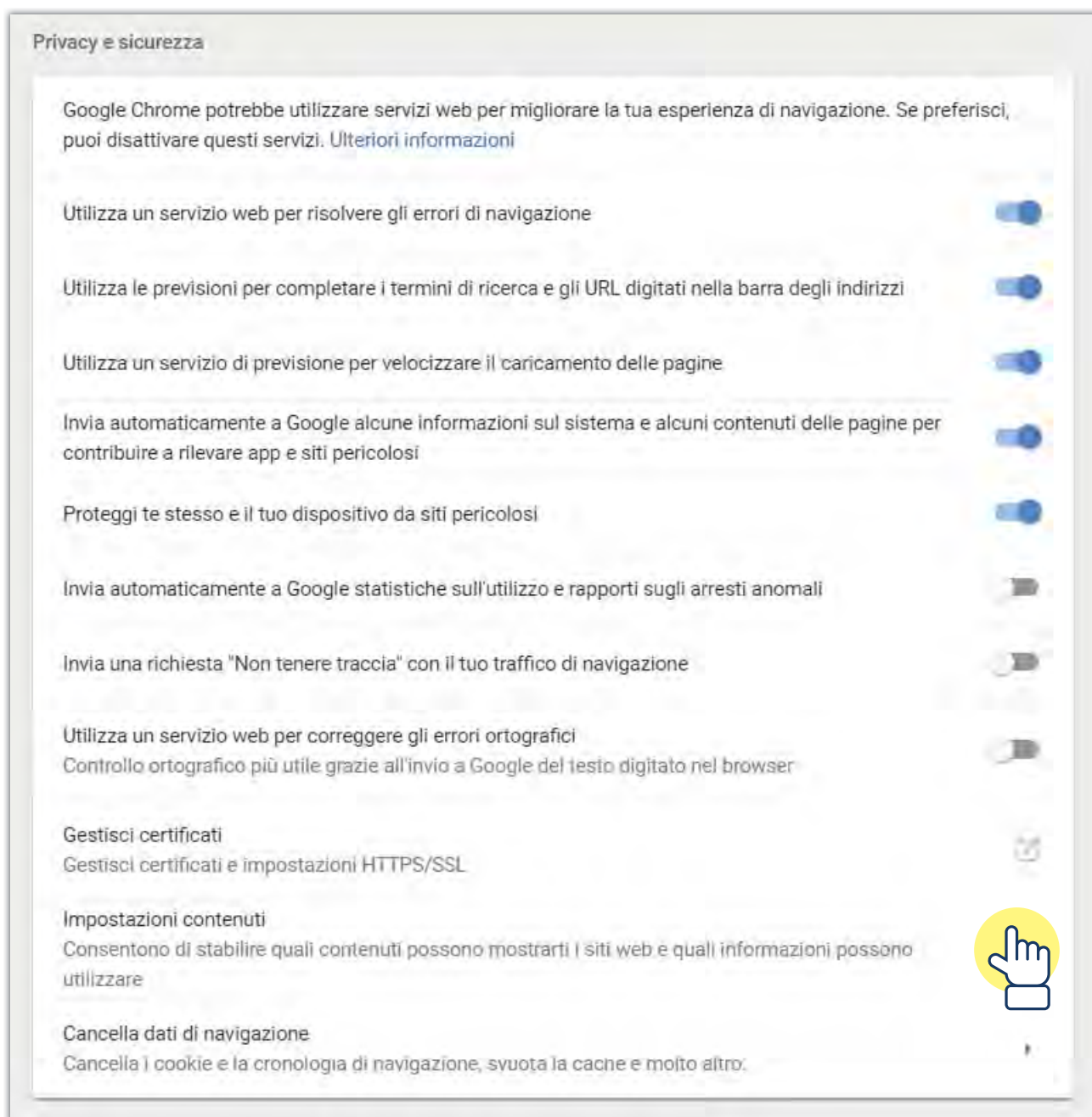
1. Apri Google Chrome facendo doppio click sull'icona 
2. Clicca sull'icona  presente in alto a destra e, successivamente, su [Impostazioni](#).



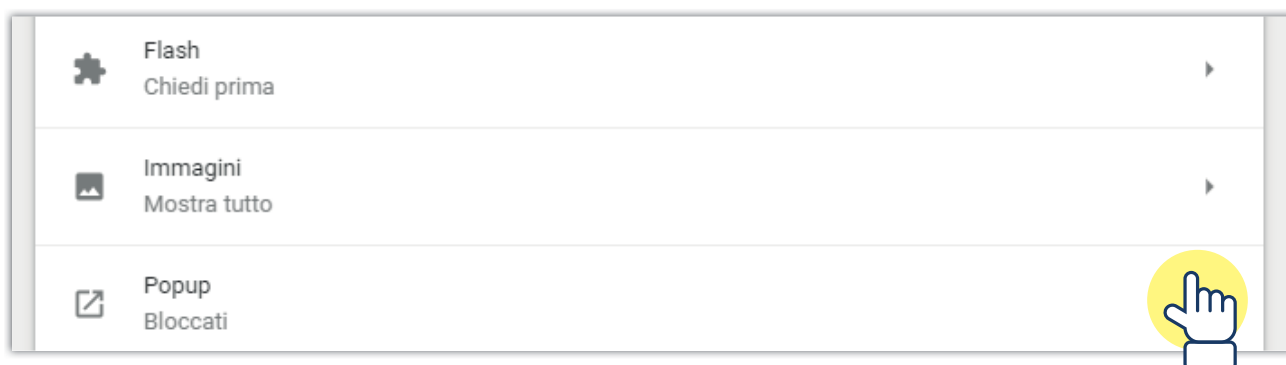
3. Scorri verso il basso fino a trovare la scritta Avanzate. Clicca su [Avanzate](#).



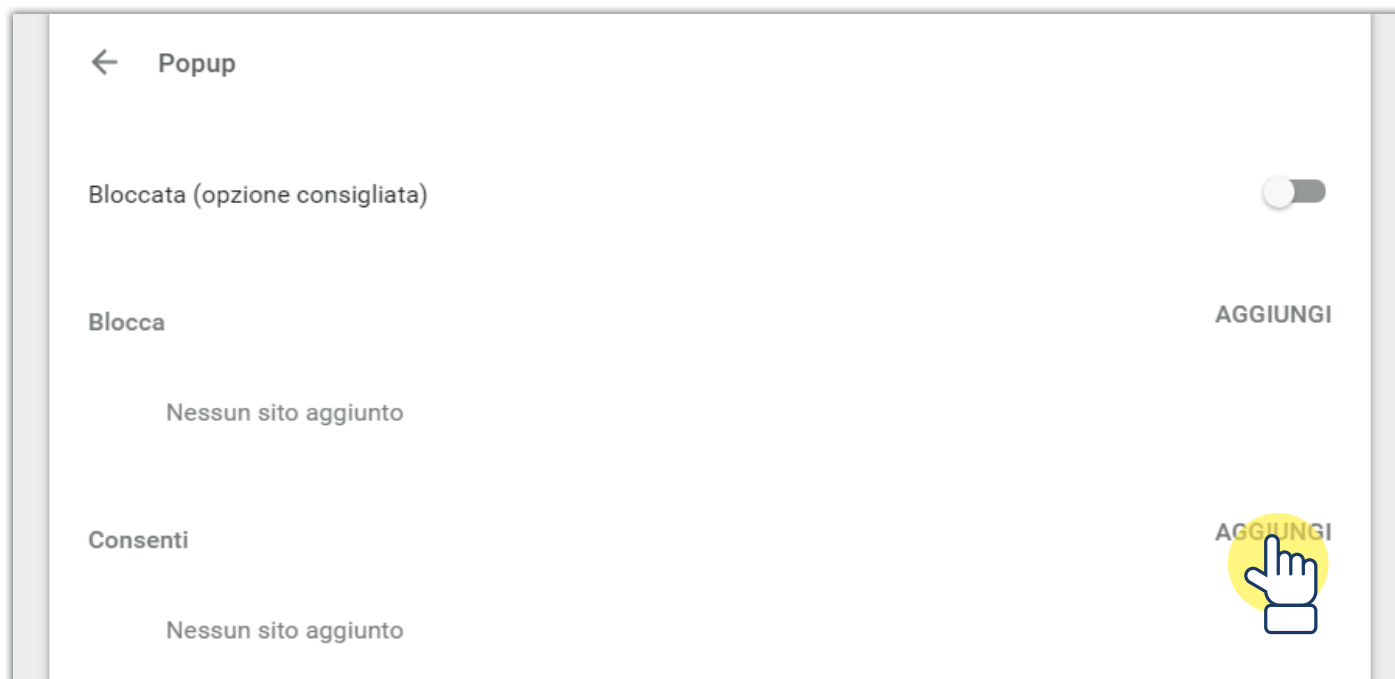
4. Scorri fino alla scheda [Privacy e sicurezza](#).
Clicca su Impostazione [Contenuti](#).



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 oppure digita 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	ok, attivo
debbono essere accettati i Cookies (bastano quelli di sessione)	ok, attivo
deve essere ammessa l'apertura di popups (finestre secondarie)	ok, attivo

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	ok, attivo
debbono essere accettati i Cookies (bastano quelli di sessione)	ok, attivo
deve essere ammessa l'apertura di popups (finestre secondarie)	NON ABILITATO

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 (Arbitri)

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 CON 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.



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

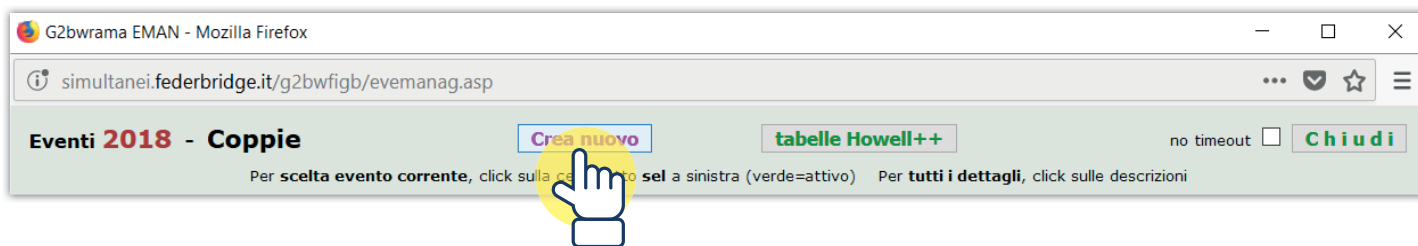
The screenshot shows a dialog box titled 'Sceita Contesto'. It has a 'Chiudi' button in the top right. The main content area is titled 'Arbitri FIGB'. Below this, there are two input fields: 'codice federale' with the value 'ABC001' and 'password' with a masked input (dots). At the bottom, there are three buttons: 'Salva' (highlighted with a hand cursor), 'Annulla', and 'Logout'.

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

3. Clicca su **Eventi**.



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



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

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

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



8. 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 BOCCIOFILA LIDO										
#	codice	descrizione	frm	liv	pnt	rst	uni	fatt	mul	ultimo
1	F07112CNA	Cop Mar, SAN GIULIANO GE	M	Z	F	N	x	100	2	3/19/2013
2	F07114CNA	Cop Gio, SAN GIULIANO GE	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) 0

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) 1

massimo numero di gironi **iniziali** 1

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

Cop Ven, SAN GIULIANO GE, 22-Gen-18 (# 13)
Coppie

sessioni (riposizionamento nei gironi della serie) **1**
 massimo numero di gironi **iniziali** **1**
 classifiche separate sui gironi (altrimenti unica) **No**
alla fine, crea automaticamente Coppie e Scores **Sì**

sigla (la stessa utilizzata in Autoscoring)
 descrizione (per presentazione)
 regola per movimentazione
se Mitchell e tavoli pari, usa relais a metà tavoli

A

1

sec.01

Mitchell

☐

regola per calcolo scores
 boards giocati per round
 regola per le mani
 tavoli (inclusi bye) .. e base, **se** non iniziano da 1
 numero di rounds (cambi)
 round del salto tavolo (coppie, o boards)
 numero di risultati sullo score (inclusi eventuali bye)

MatchPts

2

D/S

... [dettagli](#)

0

.. base

0

0

0

0

boards totali e base (+, **se** non iniziano da 1)

0

.. base

0

Compila come segue:

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

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

<i>Regola per calcolo score:</i>	Lascia Matchpts (Matchpoints) per Mitchell normale
----------------------------------	--

<i>Boards giocati per round:</i>	Seleziona il numero di mani per ogni turno
----------------------------------	--

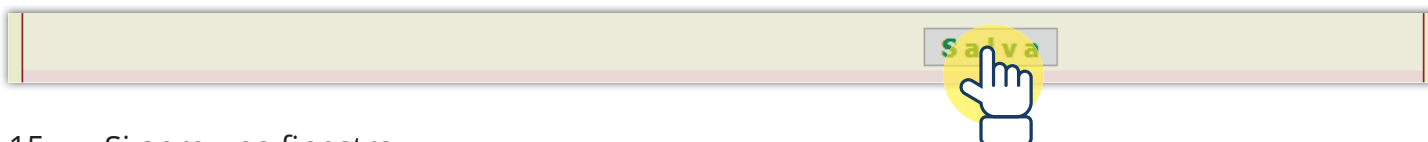
<i>Regola per le mani:</i>	Seleziona D/S in caso di mani mescolate al tavolo o già duplicate dall'arbitro. Seleziona PRE in caso di simultanei in cui i giocatori al primo turno duplicano le mani al tavolo senza giocarele.
----------------------------	---

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

<i>Numero di rounds (cambi):</i>	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 — ATTIVARE LE BRIDGEMATE

17. Dal menu principale, clicca su [Autoscoring](#).

Ruolo	scelta / modifica del ruolo (livello operativo)
Eventi	creazione / modifica / scelta della gara corrente
Coppie	iscrizioni / variazioni / carryover / video-stampa
Sessioni / Fasi	controllo sessioni e fasi (rimappatura)
Listati TBR	liste per tavolo, round, board e coppia
Scores (manuale)	immissione / correzione scores - decisioni arbitrali
Auto-scoring	importazione automatica scores / ricerca errori
Smazzate	smazzate : generazione / import / export
Frequenze	calcolo frequenze/punti - precede le classifiche

18. Si apre una finestra.
Clicca su [Inizia](#).

AutoScoring (Bridgemate) **Coppie** Cop Ven, Ass.Br. Bordighera (# 95) Chiudi

Stato dati BM sul db: **questo evento No** **altri eventi No** server BM attivi per questa gara **0** richiesti **1**

Azioni mostra tutte ☐ Operazioni avanzate Info / Avvisi

Gestione ☐ manuale (multiserver/rete) richiede azioni dell'operatore ☒ **automatica** (monoserver) solo due click

Nuova Sessione Inizio normale di sessione (round per Squadre) **con eliminazione dei dati temporanei / tutte le gare**
Usare **solo una volta per sessione**, a meno di volere realmente ripartire da zero
Come ultimo passo, avviare manualmente **bm.vbs** nella cartella dati

Inizia

19. Controlla tutte le impostazioni elencate in alto. Dovrai svolgere questa operazione solo al primo utilizzo; dopodiché, il programma la ricorderà.

Opzioni ☒ estensioni BM2 ☐ EO + 100 TD pass **1405** ☐ trasferisci nomi ☐ scores casuali ☐ ultimo board

Impostazioni

Bserv	#	ser/gir	sess	round	tav	da(+)	gir	eve	boards	sopra: file db (senza ".bws")	sotto: computer (Bm client)	azioni
1	1	U / A : sec.01	1	0	9	1	1	1	1 - 18	180126-F0034ECNA-S1	SERVER14	Avvio

☒ richiedi i numeri di lineup
☒ numeri obbligatori (zero ok)
☒ numeri di coppia ad inizio round
☒ mostra risultati del board
☒ mostra percentuale di girone

Estensioni BM2

Segna questa opzione in caso di utilizzo di BridgeMate2

EO+100

Segna questa opzione per attribuire alle coppie E/O un numero uguale al (n° di tavolo di partenza + 100) (es. se la coppia inizia al tavolo 5, sarà la n° 105).
Abilita questa opzione solo nei tornei Mitchell.

TD pass

Solo per BridgeMate2. È il codice di sicurezza che gli arbitri utilizzano per effettuare modifiche nelle BridgeMate.

Trasferisci nomi

Solo per BridgeMate2. Segna questa opzione per trasferire nomi dal programma alle BridgeMate in caso di tornei multisessione.

Score casuali

Parte riservata a test (NON selezionare questa opzione)

Ultimo board

Parte riservata a test (NON selezionare questa opzione)

20. Controlla tutte le impostazioni a sinistra.

Richiedi numeri lineup

Segna questa opzione per far inserire dai giocatori stessi nelle BridgeMate i codici federali numerici (6 cifre, non il modello ABC001, ma 123456) per identificarsi. I codici federali numerici possono essere ricavati direttamente dal programma. Ecco come:
Dalla finestra di menu principale, clicca su [Numeri FIGB/WBF](#)

Si apre una finestra.

Qui è possibile trovare un giocatore in tre modi:

- Inserendo il suo codice FIGB alfanumerico (ABC001)
- Inserendo il suo cognome.

Il codice numerico a 6 cifre appare nella casella ID num:

- Inserendo nella casella [Crea Liste per Club](#) il codice dell'Associazione, per visualizzare l'elenco dei giocatori dell'ASD.

Numeri obbligatori (zero ok)

Segna questa opzione per obbligare l'inserimento del codice (a 6 cifre)

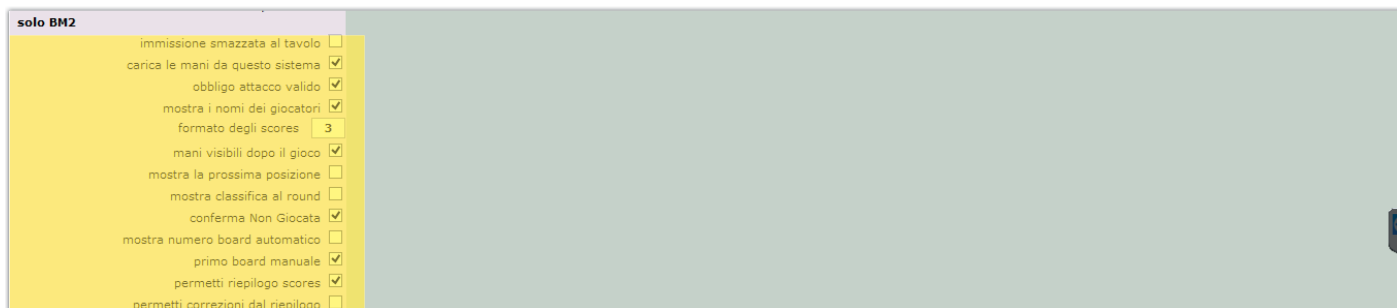
numeri di coppia ad inizio round

Segna questa opzione se desideri che ad inizio turno le BridgeMate mostrino i numeri di coppia dei giocatori delle due linee

continua nella pagina seguente

<i>Mostra risultati del board</i>	Segna questa opzione se desideri che al termine di ogni smazzata la bridgemate mostri la lista dei risultati della mano giocata.
<i>Mostra percentuale di girone</i>	In caso di girone unico, segna questa opzione per mostrare la percentuale conseguita.
<i>Percentuale su tutti i gironi</i>	In caso di più gironi, segna questa opzione per mostrare la percentuale conseguita.
<i>Richiedi la carta d'attacco</i>	Segna questa opzione per obbligare l'inserimento della carta d'attacco.
<i>Imponi l'ordine dei boards</i>	Segna questa opzione se desideri che la BridgeMate automaticamente proponga il numero del board da giocare (in caso di board 15 e 16 in un turno, proporrà il 15). Tenzialmente sconsigliato, perché a volte i giocatori non seguono l'ordine.
<i>Usa lettera per i semi</i>	Segna questa opzione per mostrare nella BridgeMate il risultato nel formato numero/lettera (Esempio: 4C+2). Disabilita questa opzione per mostrare i simboli dei semi anziché le lettere (Esempio: 4♥+2).

21. Controlla le impostazioni sottostanti, riservate a BridgeMate2.



<i>Immissione smazzate al tavolo</i>	Segna questa opzione nei tornei non-simultanei per far inserire ai giocatori il diagramma della smazzata nella BridgeMate.
<i>Carica le mani da questo sistema</i>	In caso di simultaneo, segna questa opzione per trasferire le smazzate da g2bwrama (in cui sono pre-caricate) alle BridgeMate.
<i>Obbligo attacco valido</i>	Segna questa opzione se vuoi che il programma controlli la validità dell'attacco inserito (sulla base del diagramma). Funzione molto utile per rilevare board anomali.
<i>Mostra i nomi dei giocatori</i>	Segna questa opzione se desideri che a inizio turno le Bridgemate mostrino i nomi dei giocatori delle due linee.

continua nella pagina seguente

<i>Formato degli score</i>	Lascia 3.
<i>Mani visibili dopo il gioco</i>	Segna questa opzione se desideri che dopo l'inserimento del risultato la BridgeMate visualizzi il diagramma della mano.
<i>Mostra la prossima posizione</i>	Segna questa opzione se desideri che, concluse le smazzate di un turno, la BridgeMate indichi ai giocatori a che tavolo trasferirsi. Molto utile nel caso di torneo Howell, Howell Barometer...
<i>Mostra classifiche al round</i>	Segna questa opzione se vuoi che, al termine di ogni turno, la BridgeMate visualizzi la classifica provvisoria.
<i>Conferma Non Giocata</i>	Segna questa opzione per evitare che, in caso di smazzata con risultato "tutti passano", i giocatori mettano zero (il tasto corretto è Passo).
<i>Mostra numero board automatico</i>	Segna questa opzione se desideri che la BridgeMate automaticamente proponga il numero del board da giocare (in caso di board 15 e 16 in un turno, proporrà il 15). Tendenzialmente sconsigliato perché a volte i giocatori non seguono l'ordine.
<i>Primo board manuale</i>	Segna questa opzione in alternativa alla precedente se desideri che la BridgeMate automaticamente NON proponga il numero del board da giocare.
<i>Permetti riepilogo scores</i>	Segna questa opzione se desideri che al termine del round la BridgeMate riepiloghi i risultati del turno stesso.
<i>Permetti correzioni dal riepilogo</i>	Segna questa opzione se desideri che l'arbitro possa correggere i risultati anche dopo l'ultimo turno.

Le opzioni, una volta impostate, rimangono in memoria dopo il primo avvio.

Questa è la configurazione tipica:

Opzioni			
☒ estensioni BM2	☐ EO + 100	TD pass 1405	☐ trasferisci nomi

Impostazioni

- richiedi i numeri di lineup ☒
- numeri obbligatori (zero ok) ☒
- numeri di coppia ad inizio round ☒
- mostra risultati del board ☒
- mostra percentuale di girone ☒
- percentuale su tutti i gironi ☒
- richiedi la carta di attacco ☒
- imponi l'ordine dei boards ☐
- usa lettere per i semi ☐

solo BM2

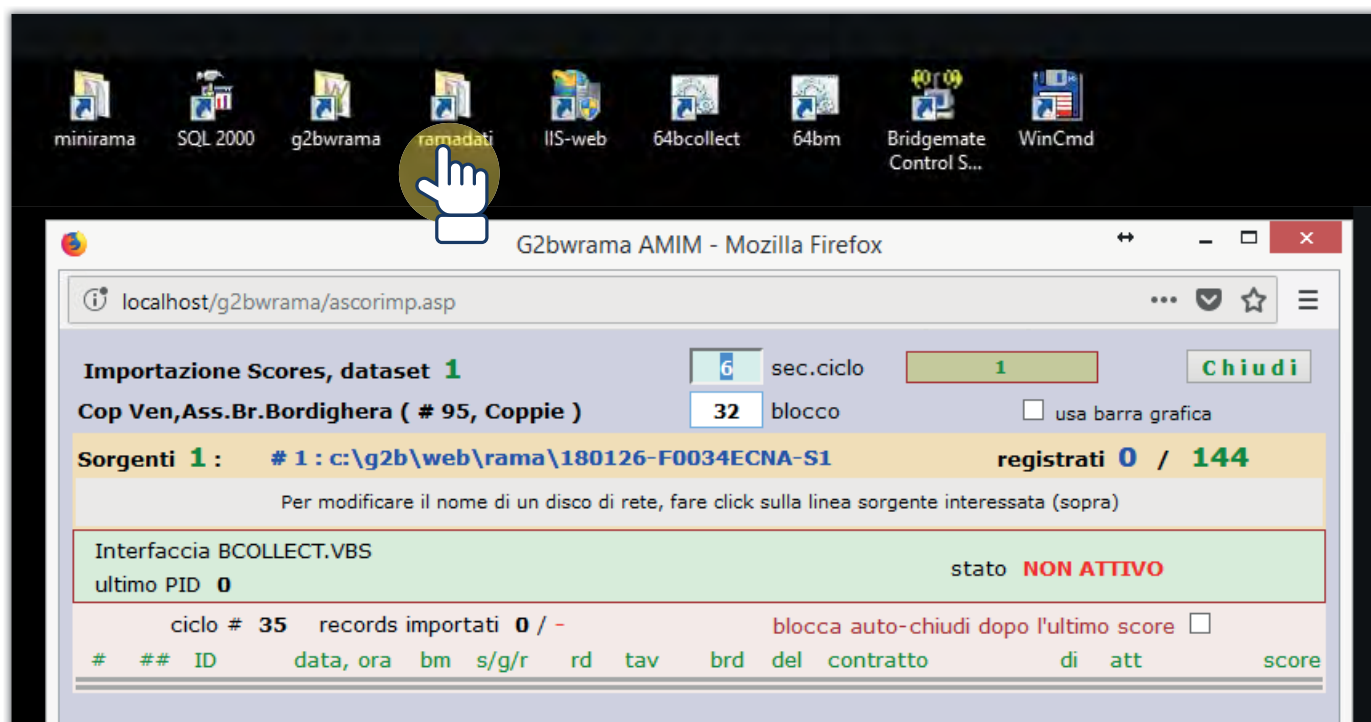
- immissione smazzata al tavolo ☐
- carica le mani da questo sistema ☒
- obbligo attacco valido ☒
- mostra i nomi dei giocatori ☒
- formato degli scores **3**
- mani visibili dopo il gioco ☒
- mostra la prossima posizione ☐
- mostra classifica al round ☐
- conferma Non Giocata ☒
- mostra numero board automatico ☐
- primo board manuale ☒
- permetti riepilogo scores ☒
- permetti correzioni dal riepilogo ☐

22. Clicca su **Avvio**.

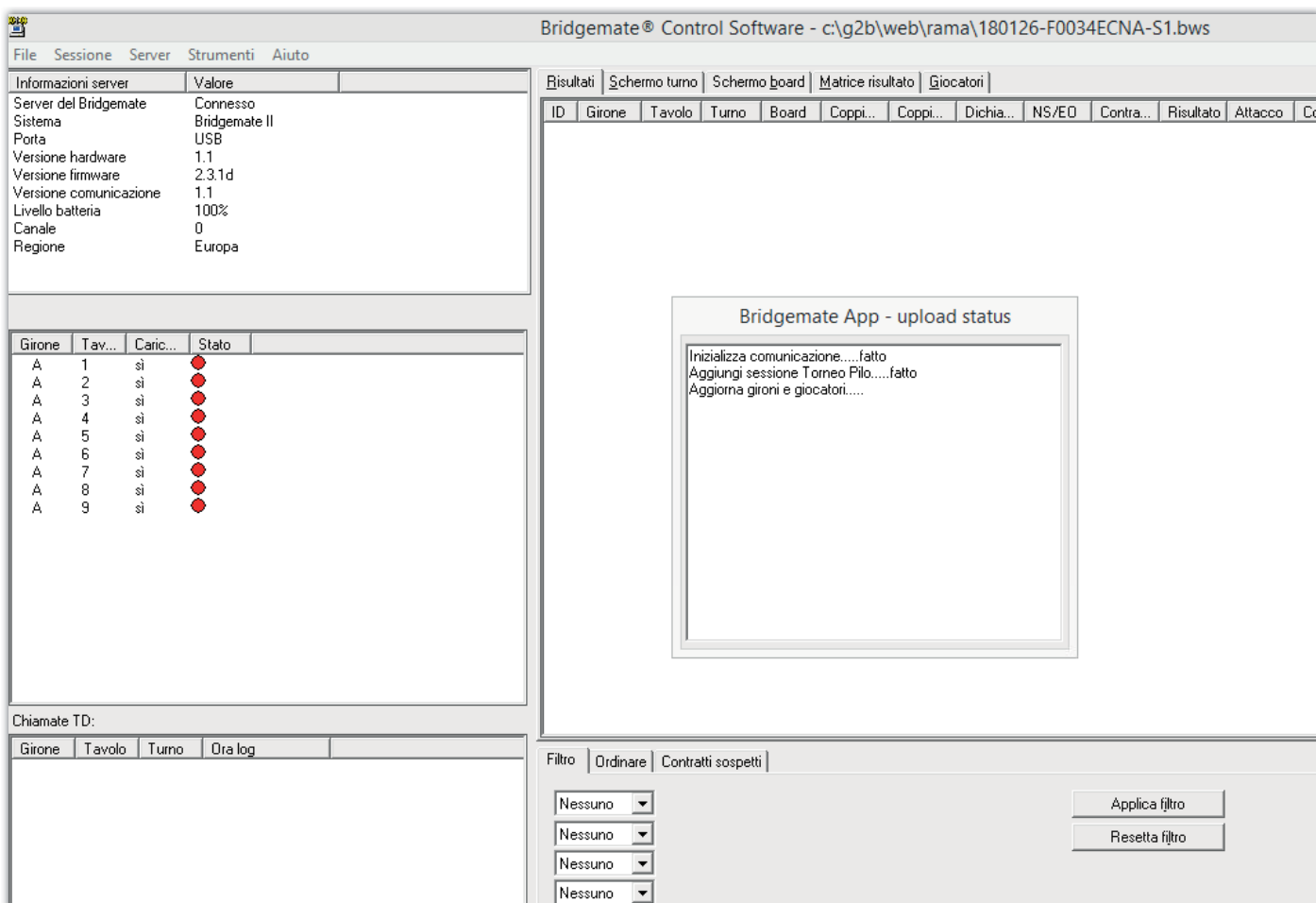
23. Si apre una finestra.
 Questa finestra non va mai modificata o chiusa.
 Quindi la chiameremo **la finestra intoccabile**.

NON TOCCARE MAI QUESTA FINESTRA

24. Torna sul tuo desktop.
 Gli installatori FIGB hanno predisposto sul tuo desktop alcuni collegamenti.
 Fai doppio click sulla cartella **Ramadati** per aprirla.



25. All'interno della cartella Ramadati, trovi il programma **BMV.VBS** (o **64BM.VBS**).
Fai doppio click per aprirlo.
26. Si apre la finestra di controllo BridgeMate (BridgeMate control software).



Nella finestra intoccabile, lo stato è diventato attivo.



27. I risultati ricevuti appaiono nella finestra intoccabile:

Importazione Scores, dataset **1** 6 sec.ciclo 6 Chiudi

Cop Ven,Ass.Br.Bordighera (# 95, Coppie) 32 blocco ☐ usa barra grafica

Sorgenti **1** : # **1** : c:\g2b\web\rama\180126-F0034ECNA-S1 **registrati 1 / 144**

Per modificare i dischi di rete usare Termina (e Reset, se lo stato rimane IRREGOLARE)

Interfaccia BCOLLECT.VBS Pausa stato **Attivo / Esegue**

ultimo PID **6200 26-Jan-2018** Termina

ciclo # **57** records importati **1 / -** blocca auto-chiudi dopo l'ultimo score ☐

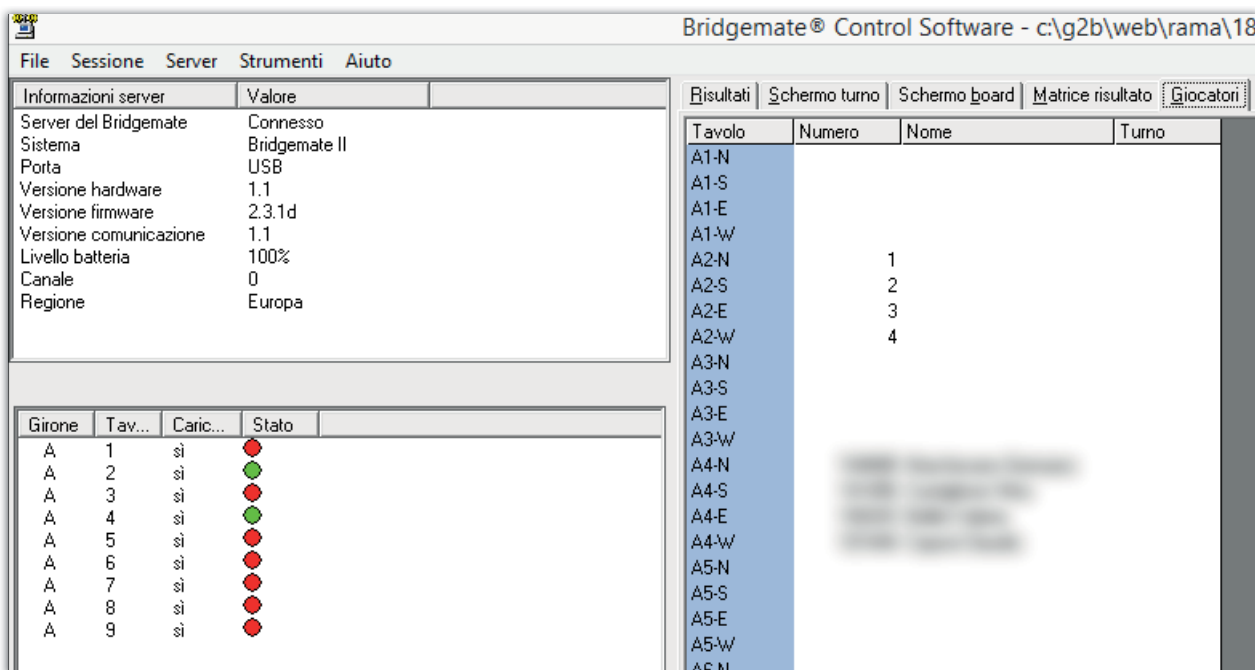
#	##	ID	data, ora	bm	s/g/r	rd	tav	brd	del	contratto	di	att	score
1	1	1	26, 11:41:17	1	U / A	1	2	3	.	PASS	N	--	0

Il numero di risultati registrati (indicato in alto a destra, cerchio rosso), aumenta man mano che pervengono risultati.

4.C — INSERIMENTO AUTOMATICO DELLE COPPIE

28. I giocatori inseriscono i loro codici nelle BridgeMate.

Man mano che si verificano gli inserimenti, nella finestra di controllo delle BridgeMate, nella scheda giocatori, compaiono i nomi di chi si è registrato:



Quando tutti i giocatori si sono registrati, torna sulla pagina di g2bwrama.

29. Clicca su **Copie**.

azione	descrizione
Ruolo	sceita / modifica del ruolo (livello operativo)
Eventi	creazione / modifica / scelta della gara corrente
Copie	iscrizioni / variazioni / carryover / video-stampa
Sessioni e fasi	controllo sessioni e fasi (rimappatura)
Liste BR	liste per tavolo, round, board e coppia
Scores (manuale)	immissione / correzione scores - decisioni arbitrali
Auto-scoring	importazione automatica scores / ricerca errori
Mani	smazzate : generazione / import / export
Frequenze	calcolo frequenze/punti - precede le classifiche
Classifiche	calcolo / stampa / trasmissione dei risultati
Pubblicazione	il Libro della Gara, pronto per sito Web e/o e-mail
Auto-listati	stampe automatiche (attivate da badge o tastiera/mouse)
Manutenzione	spurgo cartelle di output, backup / restore, ecc.
Database locale	manutenzione anagrafico locale (giocatori)
Timer	contatore ore/minuti o minuti/secondi

30. Clicca su **Importa**.

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 bye).

31. Si apre una finestra.
Clicca su **Importa**.

Generazione automatica / Importazione COPPIE Cop Ven, Ass. Br. Bordighera (# 95) Chiudi

- **Auto Crea**: genera **giocatori e coppie artificiali** per i posti ancora vuoti, da sostituire con dati reali - ciò assicura spazi dati completi e coerenti in avvio gara
- Di norma l'operazione è automatica definendo la struttura iniziale o modificando i gironi - solo in casi eccezionali essa è attivata esplicitamente di qui
- **Importazione Interna**: da usare se **AutoScoring è attivo con la opzione di raccolta Lineups** - ossia, i giocatori registrano il proprio numero FIGB al round 1
- Se questa procedura riscontra dei lineup non ancora elaborati, essa offre l'opzione di Importazione per sovrascrivere i dati artificiali (obbligatori)

Da altro evento Questa opzione è una alternativa alla strutturazione in fasi Esegui

Trovati dati di lineup autoscoring da elaborare : 2 Importa

Database esterno server 93.62.133.242 codice gara *F0034ECNA sigla.ser (Serie1) A base.gir (Round1) 0

AutoCrea : completo

#	mancano	girone	sel	coppie	bye	tavoli	da	descrizione	formula	azioni
---	---------	--------	-----	--------	-----	--------	----	-------------	---------	--------

32. Si apre una finestra.
Verifica eventuali irregolarità (cerchiate in rosso, nell'immagine sottostante).

Esempio di nessuna irregolarità:

Sommario importazione lineup da Autoscore (1)										
ser	gir	tav	North		South		East		West	
1	1	3	163666	ok	152888	ok	146895	ok	152153	ok

Esempio di irregolarità:

Sommario importazione lineup da Autoscore (1)										
ser	gir	tav	North		South		East		West	
1	1	5	0	nul	0	nul	0	nul	144827	ok

33. Chiudi la finestra, anche se sono presenti irregolarità.

Generazione automatica / Importazione COPPIE Cop Ven, Ass. Br. Bordighera (# 95) Chiudi

- **Auto Crea**: genera **giocatori e coppie artificiali** per i posti ancora vuoti, da sostituire con dati reali - ciò assicura spazi dati completi e coerenti in avvio gara
- Di norma l'operazione è automatica definendo la struttura iniziale o modificando i gironi - solo in casi eccezionali essa è attivata esplicitamente di qui
- **Importazione Interna**: da usare se **AutoScoring è attivo con la opzione di raccolta Lineups** - ossia, i giocatori registrano il proprio numero FIGB al round 1
- Se questa procedura riscontra dei lineup non ancora elaborati, essa offre l'opzione di Importazione per sovrascrivere i dati artificiali (obbligatori)

Sommario importazione lineup da Autoscore (1)

ser	gir	tav	North		South		East		West	
1	1	5	0	nul	0	nul	0	nul	144827	ok

34. Correggi le irregolarità utilizzando la procedura di **Inserimento Coppie Manuale**, riportata di seguito.

4.D — COME INSERIRE LE COPPIE MANUALMENTE

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

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

36. 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 byes)

click linea = modifica .. ☒ persone ☐ coppie Modifica Gironi

#	manca	s/g	coppie	byes	tavoli	da	descriz.	formula	carry	cros
1		U		1				Uni		
1	-	A	16	-	8	0	sec.01	Mitchell	○	-
			16	0	8					

37. 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 byes)

click linea = modifica .. ☐ persone ☒ coppie Modifica Gironi

#	manca	s/g	coppie	byes	tavoli	da	descriz.	formula	carry	cros
1		U		1				Uni		
1	-	A	16	-	8	0	sec.01	Mitchell	○	-
			16	0	8					

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

Inserimento (fase 1) / Modifiche GIOCATORI **Uni / A** tavoli **8** gioc.regist. **32** [Stampa](#) [Chiudi](#)

COPPIE: lunghezza nomi ☐ posiziona su nome ☐ solo club(s) ... dettagli / regole

modifica numeri internazionali ☐ origine dei dati : **database federale (Figb SQL)**

in field 1, nbodb true

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
		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)**.

Inserimento (fase 1) / Modifiche GIOCATORI **Uni / A** tavoli **8** gioc.regist. **32** [Stampa](#) [Chiudi](#)

COPPIE: lunghezza nomi ☐ posiziona su nome ☒ solo club(s) ... dettagli / regole

modifica numeri internazionali ☐ origine dei dati : **database federale (Figb SQL)**

in field 1, nbodb true

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
		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.

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

Inserimento (fase 1) / Modifiche GIOCATORI **Uni / A** tavoli **8** gioc.regist. **32** [Stampa](#) [Chiudi](#)

COPPIE: lunghezza nomi ☐ posiziona su nome ☐ solo club(s) ... dettagli

modifica numeri internazionali ☐ origine dei dati : **database federale (Figb SQL)**

4.E — IN CASO DI BYE NEL TORNEO

40. Hai un Bye nel tuo torneo? Leggi qui!
In caso contrario, passa al punto 41.

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 byes)

click linea = modifica ... ☐ persone ☒ coppie **Modifica Gironi**

#	manca	s/g	coppie	byes	tavoli	da	descriz.	formula	carry	cros
1		U		1				Uni		
1	-	A	16	-	8	0	sec.01	Mitchell	☐	-
			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 byes)

click linea = modifica ... ☐ persone ☒ coppie **Modifica Gironi**

#	manca	s/g	coppie	byes	tavoli	da	descriz.	formula	carry	cros
1		U		1				Uni		
1	-	A	16	-	8	0	sec.01	Mitchell	☐	-
			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	☐	1	1	2	A..1N - A..1S
1	2	EW		☐	2	3	4	A..1E - A..1W
2	3	NS		☐	3	5	6	A..2N - A..2S
2	4	EW		☐	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**.

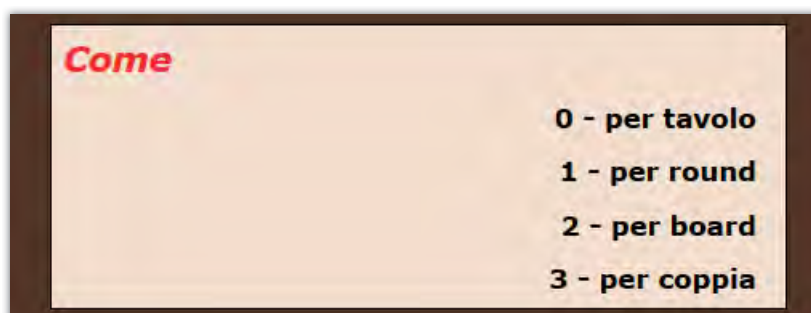
4.F — COME VISUALIZZARE LE POSIZIONI DEI GIOCATORI

41. Vuoi mostrare le posizioni dei giocatori prima di cominciare il torneo?
 Leggi qui! 
 Altrimenti, passa al punto 42. 

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

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

Nel riquadro [Come](#), seleziona:



<i>0 - per tavolo</i>	Se vuoi stampare i centrotavolo. Questa opzione è particolarmente utile in caso di Howell oppure Howell Barometer.
<i>1 - per round</i>	Se vuoi la stampa round per round. Questa opzione è particolarmente utile se hai un proiettore e vuoi pubblicare a video le posizioni. 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. Per selezionare la coppia si può usare il menu a tendina apposito. Per visualizzare tutte le coppie, clicca su Lista tutti .

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.G — COME INSERIRE RISULTATI ED EVENTUALI CORREZIONI

In caso di malfunzionamento BridgeMate o necessità di correzioni, procedere come segue:

42. Dal menu principale, clicca su **Scores (manuale)**.

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

43. Si apre una schermata:

Immissione / correzione scores (manuale)

Cop Gio,Ass

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

Dove : fase **1**
girone **sec.01**
Lista scores / scambio coppie
Sommario

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)

44. 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

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

Immissione / correzione scores (manuale) Cop Gio, /

Cosa : board risultati da a

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)

46. Clicca su **Ok**.
47. Si apre una finestra.

Scores Coppie board **Sommario** **Mostra carte** **Chiudi**

Uni/A **nessuno** ☐ ordina per tavolo --

- **ponderali / split** : usare * (asterisco) come contratto o doppio click sulla linea (no Swiss) .. altre regole
 - **cambio board** : può essere fatto rapidamente con i tasti PagSù e PagGiù (+1 e -1 rispettivamente)
 - **percentuali arbitrali** : i codici min/max sono 1: ==, 2: +, 3: -, 4: =+, 5: =-, 6: ++, 7: -+, 8: +-, 9: --

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

48. Inserisci i risultati in corrispondenza della riga relativa alla coppia N/S - E/O.
49. 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).

Scores Coppie board **Sommario** **Mostra carte** **Chiudi**

Uni/A **nessuno** ☐ ordina per tavolo --

- **ponderali / split** : usare * (asterisco) come contratto o doppio click sulla linea (no Swiss) .. altre regole
 - **cambio board** : può essere fatto rapidamente con i tasti PagSù e PagGiù (+1 e -1 rispettivamente)
 - **percentuali arbitrali** : i codici min/max sono 1: ==, 2: +, 3: -, 4: =+, 5: =-, 6: ++, 7: -+, 8: +-, 9: --

r.1: ok@7..

#	contratto	dich	att	tv/rd	score	arbit	alt	NS	EO
1	4S+2	0	1/1	-48	.	0	1	101	
2			8/2		.	0	8	107	

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

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

Immissione / correzione scores (manuale)

Cop Gio,Ass

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

Dove : fase **1**
 girone **sec.01**
Lista scores / scambio coppie
Sommario

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)

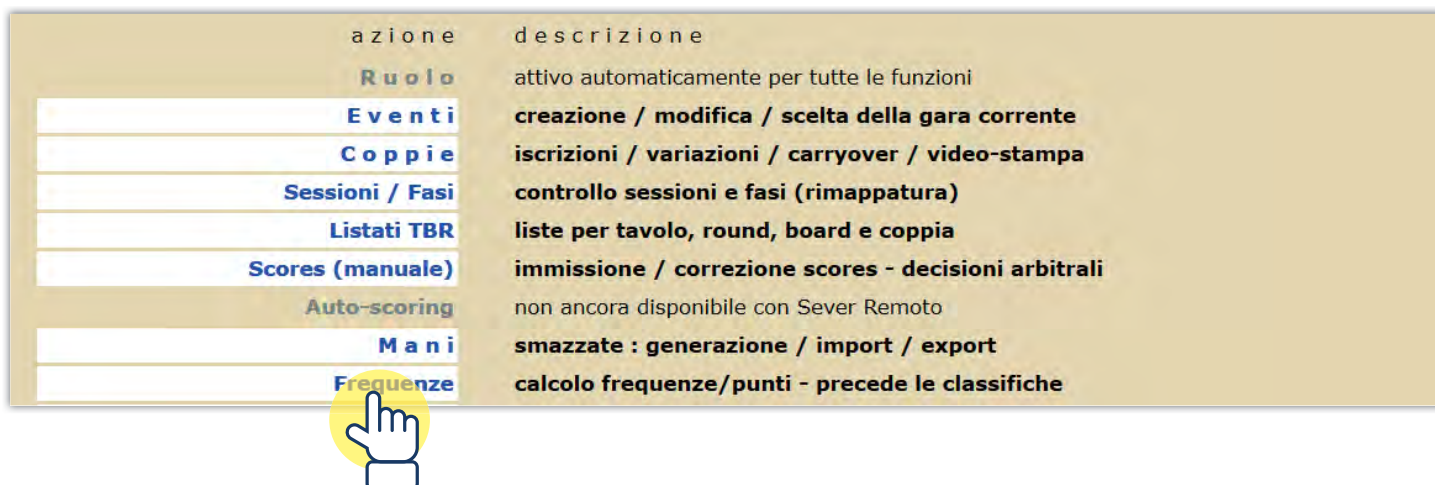
Opzioni - proiezione (cinemino / barometro)

- ☐ 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)

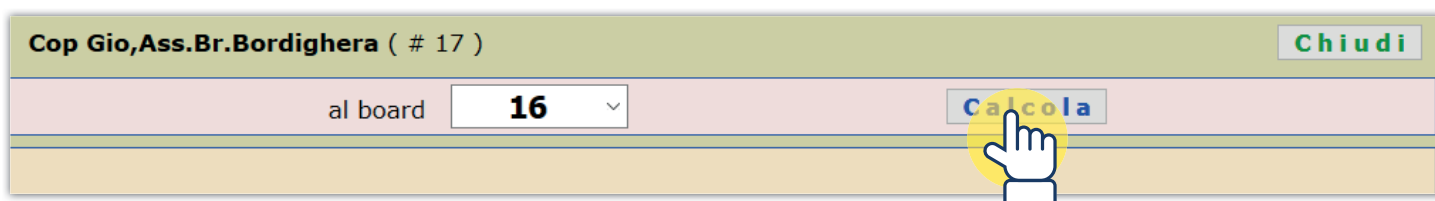
4.H — COME STAMPARE I PERSONAL SCORES

50. 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](#).



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



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



53. Si apre una finestra.
[Imposta il tipo di classifica del torneo](#) (GRECA, unica ecc...).

Schiaccia il bottone [Calcola](#).



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

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

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

Coppie - liste incrociate

Cop Gio, Ass.Br. Bordighera (# 1

Cosa

fase **1**
serie **Uni**
sessione **1**
girone **sec.01**
round

Come

0 - per tavolo
1 - per round
2 - per board
3 - per coppia

forma stampabile ☐

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

Curricula

57. 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
Ruolo	attivo automaticamente per tutte le funzioni
Eventi	creazione / modifica / scelta della gara corrente
Coppie	iscrizioni / variazioni / carryover / video-stampa
Sessioni / Fasi	controllo sessioni e fasi (rimappatura)
Listati TBR	liste per tavolo, round, board e coppia
Scores (manuale)	immissione / correzione scores - decisioni arbitrali
Auto-scoring	non ancora disponibile con Sever Remoto
Mani	smazzate : generazione / import / export
Frequenze	calcolo frequenze/punti - precede le classifiche
Classifiche	calcolo / stampa / trasmissione dei risultati
Pubblicazione	il Libro della Gara, pronto per sito Web e/o e-mail
Auto-listati	stampe automatiche (attivate da badge o tastiera/mouse)
Manutenzione	spurgo cartelle di output, backup / restore, ecc.
Timer	contatore ore/minuti o minuti/secondi

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)

Curriculum coppia

Sessione unica - stampa solo a score completati (se la cella è verde)

Sessione precedente

per gare multisessione - da usare quando la nuova sessione è già avviata

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.I — CALCOLO AUTOMATICO DI FREQUENZE E CLASSIFICHE

58. Nel menu principale, clicca su **Classifiche**.

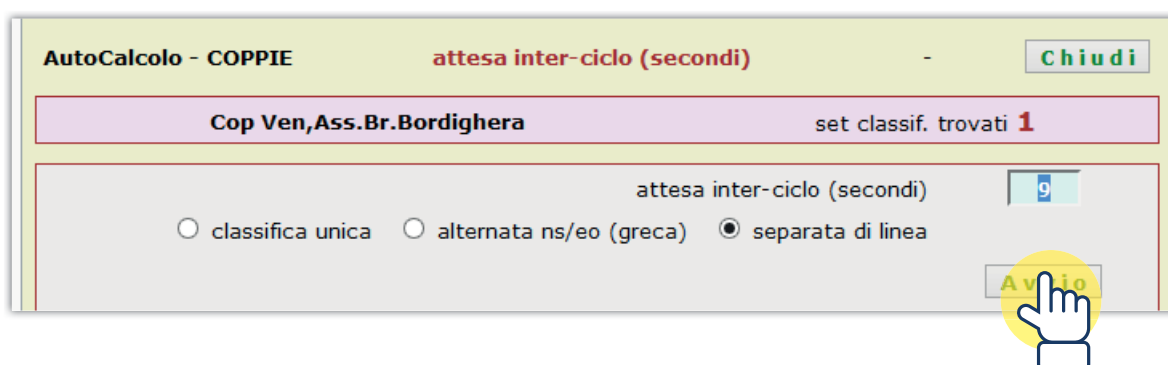


59. Si apre una finestra.
Clicca su Autocalcolo.



60. Si apre una finestra.
Scegli il tipo di calcolo della classifica (unica, greca, separata di linea...)

61. Clicca su Avvio.



Il programma calcola le fiches e la classifica automaticamente ogni 9 secondi (valore preimpostato, eventualmente modificabile).

4.L — COME VISUALIZZARE LE CLASSIFICHE PARZIALI

62. 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 50. (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**).

63. Schiaccia il bottone **Video**.



64. 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**.

Sessione

top 440 / 22 boards

scores - 10

Parametri

Chiudi

#	punti	bds	%	coppie NS	#	punti	bds	%	coppie EO
1	24.00	1	100.00	ROBERTO DE VITO	1	24.00	1	100.00	ROBERTO DE VITO
2	23.00	1	100.00	ROBERTO DE VITO	2	23.00	1	100.00	ROBERTO DE VITO
3	22.00	1	100.00	ROBERTO DE VITO	3	22.00	1	100.00	ROBERTO DE VITO
4	21.00	1	100.00	ROBERTO DE VITO	4	21.00	1	100.00	ROBERTO DE VITO
5	20.00	1	100.00	ROBERTO DE VITO	5	20.00	1	100.00	ROBERTO DE VITO
6	19.00	1	100.00	ROBERTO DE VITO	6	19.00	1	100.00	ROBERTO DE VITO
7	18.00	1	100.00	ROBERTO DE VITO	7	18.00	1	100.00	ROBERTO DE VITO
8	17.00	1	100.00	ROBERTO DE VITO	8	17.00	1	100.00	ROBERTO DE VITO

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

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

4.M — COME STAMPARE LE CLASSIFICHE

66. Per stampare la classifica, dal menu principale clicca su [Classifiche](#).
Calcola la classifica come illustrato al punto 50.

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

67. Clicca su [Listati](#).

The screenshot shows the 'Classifiche' (Rankings) screen in the G2bwrama PRNK application. The screen is divided into several sections with various settings and buttons. A hand icon points to the 'Video' button in the top right corner.

Si apre la schermata della classifica.

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

4.N — COME INVIARE IL TORNEO IN FEDERAZIONE

69. Dal menu principale, seleziona **Classifiche**.

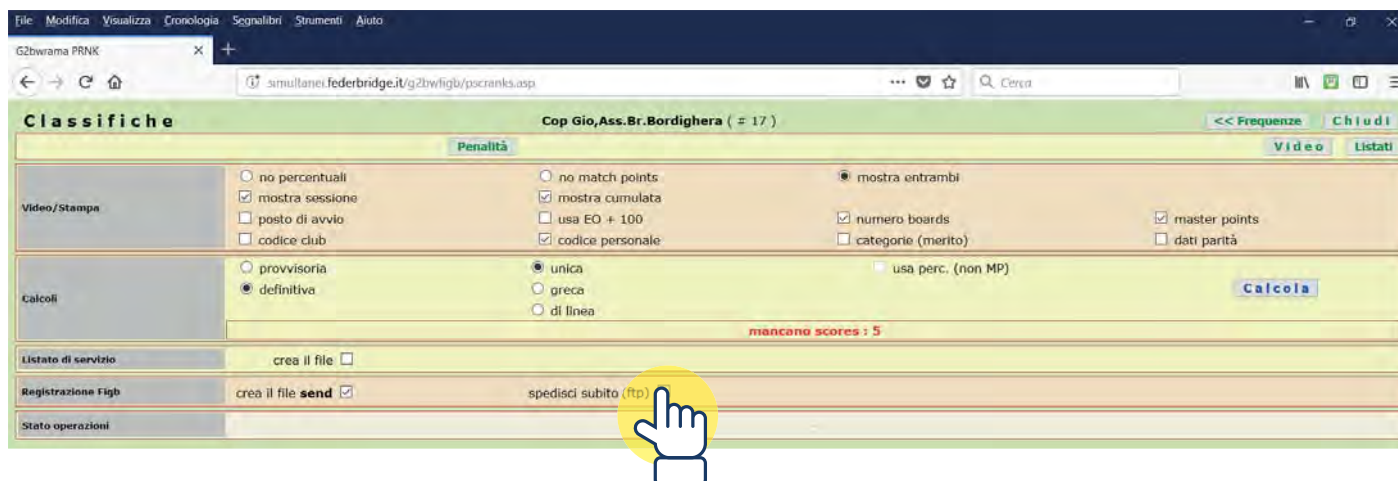
Seleziona l'opzione **Definitiva**.



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

Compare la riga **Registrazione FIGB**.

70. Attiva la casella **Spedisci subito (ftp)**.



71. Clicca su **Calcola**.

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

4.0 — 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
Ruolo	attivo automaticamente per tutte le funzioni
Eventi	creazione / modifica / scelta della gara corrente
Coppie	iscrizioni / variazioni / carryover / video-stampa
Sessioni / Fasi	controllo sessioni e fasi (rimappatura)
Listati TBR	liste per tavolo, round, board e coppia
Scores (manuale)	immissione / correzione scores - decisioni arbitrali
Auto-scoring	non ancora disponibile con Sever Remoto
Mani	smazzate : generazione / import / export
Frequenze	calcolo frequenze/punti - precede le classifiche
Classifiche	calcolo / stampa / trasmissione dei risultati
Pubblicazione	il Libro della Gara, pronto per sito Web e/o e-mail
Archiviati	stampe automatiche (attivate da badge o tastiera/mouse)
Manutenzione	spurgo cartelle di output, backup / restore, ecc.
Timer	contatore ore/minuti o minuti/secondi

Clicca su [Crea zip scaricabile](#).

nome file del logo personalizzato

classifiche, frequenze, smazzate

schede personali giocatori

crea il file ZIP scaricabile

sempre prodotte

☒
☐



crea

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.