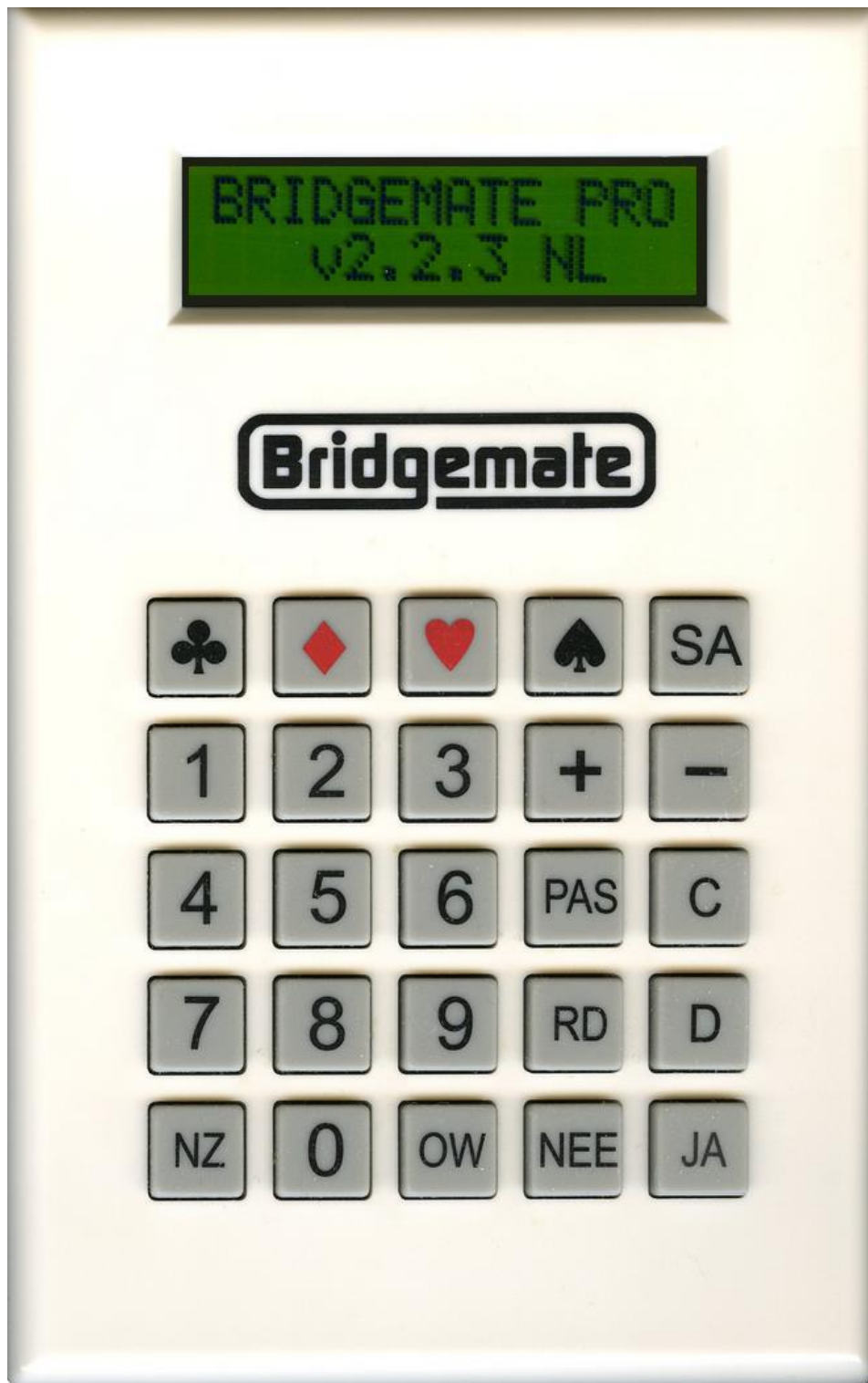


Bridgemate Correctiemogelijkheden met WL-sleutel

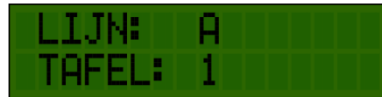


1 Start Bridgemate

Het aanzetten van een "Bridgemate pro" gebeurt door het drukken van de [JA]-knop. Bij de allereerste start of na een reset wordt het startscherm getoond met het versienummer en de taal (NL).

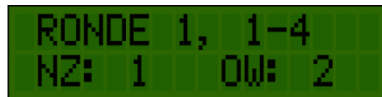


Klik op [JA] om de juiste instelling te controleren.



Het scherm toont nu de basisinstelling zoals die opgeslagen is in de Bridgemate.

In het voorbeeld zie je de afbeelding van een "Bridgemate Pro" voor "Lijn: A, tafel 1". Als deze instelling juist is en het toernooi en het basisstation opgestart zijn, druk je op [JA] om de gegevens van de loopkaarten op te halen van Messerbridge. Afhankelijk van de ingestelde loopkaarten, de lijn en de tafel voor welke deze Bridgemate voorzien is, krijg je dan het startscherm, bv.:

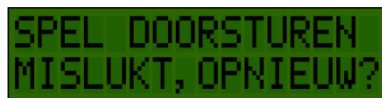


"Ronde 1, spel 1-4, NZ=paar 1, OW= paar 2"

2 Startpositie eventueel aanpassen

Na het starten van een toernooi en het basisstation, wordt ook het communicatiekanaal gedetecteerd en de gekozen loopkaarten ingelezen.

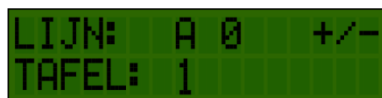
Als de Bridgemate al eerder gebruikt geweest is, kan het zijn dat er nog gegevens in staan van de vorige keer. Als die gegevens (lijn en/of tafel) niet kloppen met de huidige



toestand, kan je misschien wel een score ingeven maar zal je bij het trachten door te sturen van die gegevens een foutmelding krijgen.



Wil je de instelling aanpassen en de tekst "Bridgemate Pro" is zichtbaar na het indrukken van [JA], plaats dan de WL-sleutel in de stekker (bovenkant Bridgemate).



Het schermje toont nu de basisinstellingen, die instelbaar zijn met de [+] en de [-] toets.

Als de tekst "Bridgemate Pro" NIET zichtbaar is (bevat nog gegevens van vorig gebruik), druk dan op [JA] tot er een scherm komt waar iets ingegeven moet worden.



Steek dan de WL-plug in de Bridgemate en bij het WL-menu druk je op [0].



Antwoord op "RESET ?" met de [JA]-knop.



"Bridgemate PRO" wordt nu getoond. Trek de WL-plug uit en steek hem dadelijk terug in.

LIJN: A 0 +/-
TAFEL: 1

Iedere stap en de eventuele aanpassing wordt bevestigd met de [JA]-toets. Wissen gebeurt met de [NEE]-toets.

- Lijn: A (B, ...) geeft de sectie aan waarin gespeeld wordt en waarvoor de scores worden ingelezen. Verander de lijn eventueel met [+] of [-] en ga naar de volgende stap met [JA]
- 0 = kanaal het frequentiekanaal waarop het "Basisstation" is ingesteld. Het is het draadloos communicatiekanaal en MOET altijd gelijk zijn voor het basisstation en alle aangesloten Bridgemates. Als er op deze frequentie teveel storing zou binnenkomen door nabijgelegen bronnen die op hetzelfde kanaal zijn aangesloten, kan dit met de [+] of [-] toetsen aangepast worden VOOR ALLE BRIDGEMATES EN HET BASISSTATION!
- Tafel: 1 geeft aan dat deze Bridgemate op tafel 1 van de ingestelde lijn (A, B, ...) moet geplaatst worden. Iedere tafel krijgt zo zijn aangepaste Bridgemate.

Bevestig de instellingen met [JA].

INSTELLINGEN
OPGESLAGEN

Het scherm bevestigt het opslaan in het vaste geheugen van de "Bridgemate".

Dit blijft bewaard, zelfs na een batterijwissel.

Verwijder de WL-stekker en klik op [JA] om te starten.

RONDE 1, 1-4
NZ: 1 OW: 2

De ronde, de te spelen spellen en de paren met hun richting worden per tafel uit de gegevens van de ingestelde loopkaarten opgehaald en aangegeven.

3 Correcties aanbrengen in Bridgemates met de WL-sleutel



Als de Bridgemate in een stand staat waar gegevens kunnen ingebracht worden (**en alleen dan!**), kan je de WL-sleutel in de stekker van de Bridgemate steken (aan de bovenkant van het kastje) om in het Wedstrijd-Leider-menu te geraken. Dit wordt op het schermpje aangegeven als: "WL-MENU", de versie en de ingestelde taal (NL).

De wedstrijdleader heeft 7 opties.

3.1 Arbitrale score ingeven (Bridgemate Pro)

Om een arbitrale score voor een spel in te geven:

1. Geef het spelnummer in met de cijfertoetsen en druk op [JA].
2. Geef het paarnummer in en de richting (bv. 1 NZ) en druk op [JA]
Het schermpje staat klaar om het contract en resultaat in te voeren.

```
C+RES: _  
spel 1, 1 NZ
```

3. Steek nu de WL-sleutel in de stekker van de Bridgemate.
Je krijgt het WL-menu.
4. Druk [1] en je krijgt de vraag

```
ARBITRALE SCORE?
```

Bevestig met [JA].

5. Geef de gewenste score voor beide paren en bevestig telkens met [JA].

```
NZ: 40%  
OW: 60%
```

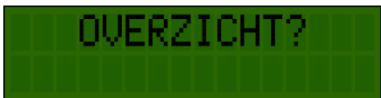

Maak een keuze tussen de drie mogelijkheden:
druk [4] voor 40%; [5] voor 50% en [6] voor 60%.
Bevestig telkens met [JA].

6. Je komt terug in het WL-menu.
7. Verwijder de WL-sleutel en je komt terug in het "C+Res:"- scherm met de ingegeven waarden.

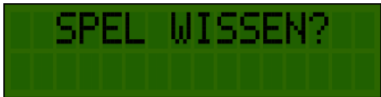

```
C+RES: 40%-60%  
spel 1, 1 NZ
```

Bevestig met [JA] en de arbitrale score wordt doorgegeven aan het Bridgemate programma.


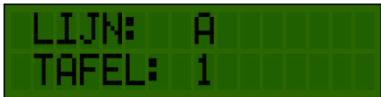
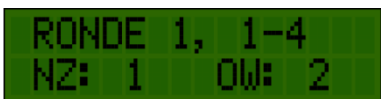
3.2 Een overzicht van de ingegeven scores bekijken

1. Om te controleren welke scores er ingegeven zijn voor een bepaald spel VÓÓR
 ALLE scores ingegeven zijn, plaats de WL-sleutel en druk [2], bevestig "OVERZICHT?" met [JA]
2. Geef het gewenste spelnummer in en druk op [JA]. Je krijgt dan het resultaat wat reeds ingegeven is voor dit spel:
 Paarnr: 3, NZ:, contract 55 en score C.
De behaalde punten worden niet getoond.
Sluit af met [JA]. Het WL-Menu komt terug.
3. Wil je nog een spel controleren, klik dan opnieuw op [2] en herhaal stap 1 en 2.
4. Als het scherm dadelijk na het invoeren van een spelnummer automatisch opnieuw het WL-menu toont, zijn er voor dit spel nog geen scores ingegeven.
5. Verlaat deze optie door de WL-sleutel te verwijderen.

3.3 Een ingegeven spel wissen

1. Om reeds ingevoerde scores voor een bepaald spel te wissen, plaats de WL-sleutel en druk [3]. Bevestig met [JA].

2. Geef het gewenste spelnummer en bevestig het wissen met [JA].
 Het scherm toont de boodschap: "SPEL GEWIST" indien het wissen gelukt is. Het WL-Menu wordt opnieuw getoond.
3. Wil je meer spellen wissen, moet je telkens stap 1 en 2 herhalen.
4. Als het gevraagde spel nog niet gespeeld is aan deze tafel, komt het WL-menu dadelijk terug nadat je [JA] gedrukt hebt.
5. Om de wis-optie te verlaten verwijder je de WL-sleutel.

3.4 Status bekijken

1. Om de status van een tafel te controleren, plaats de sleutel en druk [4].
 Bevestig met [JA].
2. Je krijgt de lijn en de tafel waar je speelt
 Druk [JA]
3. Dan komt de ronde, te spelen spellen en de NZ- en OW-paren.

4. Bevestig met [JA] en je keert terug naar het menu.
5. Om de statusoptie te verlaten verwijder je de WL-sleutel.

3.5 Vraag de nog niet ingegeven spellen op

1. Met de WL-sleutel, druk [5] en je krijgt de vraag:



"Ontbrekende spellen?".

2. Druk [JA] en je krijgt de spelnummers te zien waar nog geen scores voor ingegeven zijn, bv.:



3. Bevestig met [JA] en je komt terug naar het menu.
4. Om deze optie te verlaten, verwijder de WL-Sleutel.

3.6 Reset de Bridgemate

1. Om een Bridgemate te resetten (om hem bijvoorbeeld in te schakelen voor een andere lijn of tafel), plaats je de sleutel en drukt [0].



Op de vraag "RESET?" antwoord je met [JA] om te resetten en met [NEE] om te cancelen.

LET OP! Hiermee gaat de eventuele inhoud van de Bridgemate verloren.

2. Met een "Reset" kom je terug in het startmenu zoals onder punt 2 hierboven beschreven is.

3.7 Stel het contrast van het scherm in

Vanuit het WL-menu kan het contrast van het schermje aangepast worden door herhaaldelijk op [+] en [-] te drukken.