

# Manual til Bridgemate Pro Scoring systemet

© 2004-2005 *Bridge Systems BV*

Alle oplysninger i dette dokument kan ændres uden forudgående varsel. Med mindre det er direkte nævnt, er alle personer og detaljer, som nævnes i dette dokument fiktive. Denne publikation eller dele heraf må ikke reproduceres og/eller publiceres – hverken som udskrift, fotokopi, mikrofilm eller på anden måde – uden skriftlig tilladelse fra Bridge Systems BV.

© Copyright 2004-2005 Bridge Systems BV. All rights reserved.

Bridgemate, Bridgemate Pro og Bridgemate-logoet er registrerede varemærker for Bridge Systems BV i Holland og andre lande. Microsoft og Microsoft Windows er registrerede varemærker for Microsoft Corporation i USA og andre lande.

# Indhold

<b>INTRODUKTION</b>	<b>1</b>
<b>KAPITEL 1: BESKRIVELSE AF BRIDGEMATE PRO SCORINGSYSTEMET</b>	<b>1</b>
BESKRIVELSE AF KOMPONENTER	2
FREMGANGSMÅDE	3
AUTOMATISK START AF BEREGNINGSPROGRAM	4
<b>KAPITEL 2: HARDWARE KONFIGURATION</b>	<b>4</b>
SYSTEMKRAV	4
INSTALLATION AF SOFTWARE	4
INSTALLATION AF SERVER	4
STRØMFORSYNING	4
SERVEREN FORBINDES TIL PC'EN	5
KONFIGURATION AF BRIDGEMATE	5
OPSÆTNING AF KANALERNE	5
BRUGERVEJLEDNINGER	6
<b>KAPITEL 3: BRIDGEMATE PRO CONTROL SOFTWARE</b>	<b>6</b>
START AF BPC	6
DAN ÅBEN OG LUK RESULTATFILER	8
TILFØJ EN KLIENT TIL RESULTATFILEN	8
STYRING AF SPILBORDE	8
SERVERKONTROL	9
AKTIVERING AF SERVEREN	9
TILFØJELSE AF BORDE	9
FJERNELSE AF BORDE	9
SYNKRONISERING AF SERVER OG KLIENT	9
GENSKABELSE AF SERVEREN	10
OPDATERING AF BYTTESKEMA I SERVEREN	11
LOG BRIDGEMATES PÅ OG AF	11
SPILRESULTATER	12
LÆS FRA SERVEREN	12
SE OG FILTRER SCORER	12
ÆNDRE OG SLETTE SCORER	13
BEHANDLING AF SCORER I SCOREPROGRAMMET	13
<b>KAPITEL 4: SERVERFUNKTIONER</b>	<b>13</b>
OVERSIGT OVER BORDE	14
OVERBLIK OVER INDTASTEDE SCORER	14
GENSTART BRIDGEMATE NETVÆRK	14
GENINDSTILLE SERVEREN	14
INDSTILLING AF REGION	14
INDSTILLING AF KANAL	15
SYSTEMFUNKTIONER	15
<b>KAPITEL 5: BRUG AF BRIDGEMATE® PRO INDTASTNINGSAPPARATER</b>	<b>15</b>
LÆR BRIDGEMATE AT KENDE	16
AKTIVERING AF BRIDGEMATE	17
INDTASTNING AF SCORER MED BRIDGEMATE	18

LÆS SCORER PÅ BRIDGEMATE PRO	21
TURNERINGSLEDERMENU	22
<b><u>KAPITEL 6: EKSTRA BRIDGEMATE FUNKTIONER</u></b>	<b>23</b>
MANUEL AFLÆSNING AF SCORE I BRIDGEMATE	23
BRIDGEMATE INDSTILLINGER	23
SYSTEMFUNKTIONER	25
<b><u>KAPITEL 7: BRUGSTIPS</u></b>	<b>26</b>
FLERE FORBINDELSER I ET RUM	26
STORE TURNERINGER	26
UDSKIFTNING AF BRIDGEMATE	27
GENSKAB SERVERDATA	27

## Introduktion

Velkommen til Bridgemate Pro Scoring systemet. Bridgemate Pro er et avanceret elektronisk system til registrering og beregning af bridgeresultater i bridgeklubber og turneringer. Det er designet med henblik på at øge fornøjelsen ved at spille bridge. Bridgemate Pro registrerer automatisk spilresultater. Scoren bekræftes og overføres til en central PC. Turneringsledere vil værdsætte de brugervenlige egenskaber ved Bridgemate Pro, som gør det lettere for turneringsledere at koncentrere sig om deres kerneopgaver.

Denne manual beskriver, hvordan Bridgemate Pro systemet bruges, herunder det centrale softwareprogram, serveren og Bridgemate indtastningsapparatet. Manualen er et supplement til den manual, som er vedlagt beregningsprogrammet. Da Bridgemate Pro Scoring systemet arbejder uafhængigt af beregningsprogrammet, indeholder denne manual ikke instruktioner for brugen af beregningsprogrammet.

Denne manual består af følgende kapitler:

- Komponenterne i Bridgemate Pro Scoring systemet beskrives i kapitel 1. Der gives en kort og præcis beskrivelse af de enkelte komponenter og deres relation.
- Kapitel 2 forklarer konfiguration og indstilling af Bridgemate Pro software og hardware, og opstillingen af Bridgemates pr. sektion og bord. Kapitlet forklarer også, hvordan radiokanalerne indstilles, så den trådløse dataoverførsel fungerer.
- I kapitel 3 gennemgås brugen af Bridgemate Pro Control softwareprogrammet mere detaljeret.
- Kapitel 4 forklarer de forskellige muligheder, som Bridgemate Pro serveren giver.
- Brugen af Bridgemate Pro indtastningsapparatet beskrives i kapitel 5.
- Bridgematens ekstrafunktioner beskrives i kapitel 6.
- Kapitel 7 indeholder anvendelsestips til Bridgemate Pro Scoring systemet, når fx flere bridgeklubber eller flere rækker spiller samtidigt i samme lokale(r). Der gives også praktiske råd til brugen og opstillingen af Bridgemate Pro i store turneringer; fx med flere spillelokaler og/eller flere servere.

## Versionsnumre

Denne manual omhandler følgende versioner af Bridgemate Pro:

- Bridgemate Pro Control 1.5
- Bridgemate Pro server 1.1a (firmware version)
- Bridgemate Pro scoring devices 2.1a (firmware version)

## Kapitel 1: Beskrivelse af Bridgemate Pro Scoring systemet

Dette kapitel beskriver komponenterne i Bridgemate Pro Scoring systemet og deres indbyrdes samspil. Der forklarer også brugen af Bridgemate Pro: Fra oprettelse af en turnering i beregningsprogrammet til registrering af scorene.

Læs venligst dette kapitel grundigt. Når du først har fået kendskab til og forståelse for de enkelte komponenter og hvorledes disse fungerer sammen, vil du hurtigt kunne forstå, hvordan Bridgemate Pro Scoring systemet bruges.

## Beskrivelse af komponenter

Nedenfor nævnte komponenter er nødvendige, hvis Bridgemate Pro Scoring systemet skal udnyttes fuldt ud:

- Bridgemate Pro indtastningsapparater
- Bridgemate Pro serveren
- Bridgemate Pro Control software
- Klient (dvs. PC med Bridgemate Pro Control software)
- Resultatfil (database)
- Beregningsprogrammet (BridgeCentral)

### Bridgemate Pro indtastningsapparater

Bridgemate Pro indtastningsapparatet placeres på bridgebordet og bruges til at indføre scorerne. I det følgende kaldes disse apparater "Bridgemate". Trådløs kommunikation mellem Bridgemate og server etableres og opretholdes vha. radiobølger. Der skal kun bruges én Bridgemate pr. bord. Brugen af Bridgemate gennemgås grundigt i kapitel 5.

### Bridgemate Pro server

Bridgemate Pro serveren (fremover kaldes den "server") er et lille apparat, som forbindes med en PC. Den fungerer som "bro" mellem PC og Bridgemate. Eftersom PC'en ikke kan kommunikere direkte med Bridgemate, er serveren en vital komponent. Serveren er udstyret med en sender og en modtager, som etablerer og opretholder trådløs datakommunikation med Bridgemate. Serveren sender alle data vedr. turneringsplanen til Bridgemate, herunder spil- og parnumre, og modtager til gengæld spilresultater. Serveren kan styre op til 128 Bridgemates samtidigt.

### Bridgemate Pro Control software

Et særligt program er nødvendigt for at kontrollere serveren fra PC'en: Bridgemate Pro Control ("BPC"). Dette program fungerer under Windows95 eller nyere Windows versioner og er delvist styret af dit beregningsprogram. BPC kontrollerer serveren og dataudvekslingen mellem server og PC. BPC gemmer først alle de relevante sektionsdata, som serveren bruger til at styre Bridgemate. BPC modtager dernæst alle de indtastede spilresultater (fra hvert bord) fra serveren og gemmer disse i en resultatfil. BPC styrer enhver form for serverkontrol.

### Klient

Bridgemate Pro Control programmet kører på en såkaldt klient-PC. Beregningsprogrammet og BPC kører normalt på én klient, som serveren også er forbundet med. I tilfælde af meget store turneringer kan det være nødvendigt at bruge flere servere til støtte for det store antal Bridgemates og/eller for at kunne etablere og opretholde den trådløse kommunikation mellem server og Bridgemates. I så fald kobles serverne til en netværks-PC, og netværket består af flere klienter. Betegnelsen "klient" kunne antyde, at Bridgemate Pro Scoring systemet også indeholder en PC-netværksserver. Det er ikke tilfældet. Alle (netværks-) PC'er, som kører Bridgemate Pro Scoring systemet, kaldes klienter.

### Resultatfil

Resultatfilen dannes af beregningsprogrammet og/eller BPC. Den indeholder alle relevante oplysninger vedrørende den pågældende turnering, herunder sektioner, borde, bytteangivelser etc. BPC kan nu sende de korrekte data til serveren. BPC indlæser alle spilresultater i serveren og gemmer disse i resultatfilen. Alle Bridgemate Pro resultfiler har *bws* som filtype.

### Beregningsprogrammet

Beregningsprogrammet (BridgeCentral) opretter sektionen og beregner scorene. Efter oprettelse af sektionen vil beregningsprogrammet danne den førnævnte resultatfil. Denne fil indeholder alle relevante data for den pågældende sektion. Beregningsprogrammet læser alle spilresultater, som er gemt i resultatfilen, og behandler disse. Proceduren forklares grundigt i brugermanualen eller i hjælpefilerne i dit beregningsprogram.

## **Fremgangsmåde**

Efter gennemgangen af de enkelte komponenter i Bridgemate Pro Scoring systemet gennemgås hele proceduren og komponenternes indbyrdes sammenhæng. Processen kan beskrives således:

### **Beskrivelse af de enkelte aktiviteter (eksempel – parturning)**

#### **Trin 1: Oprettelse af turnering i beregningsprogrammet**

Processen starter altid med oprettelse af sektionen/turneringen. I sektionen præciseres antallet af sektioner, der skal spilles, antallet af par i hver række, spilnumre og bytteoplysninger.

#### **Trin 2: Resultatfil dannes i beregningsprogrammet**

På baggrund af de indtastede data danner beregningsprogrammet en resultatfil, som indeholder alle relevante data vedr. sektioner, skifteplaner, spilnumre og par.

#### **Trin 3: BPC læser resultatfilen**

Resultatfilen læses i BPC, som danner data for alle bordene i de enkelte sektioner.

#### **Trin 4: BPC overfører data til serveren**

BPC klargør serveren med udgangspunkt i de data, der findes i resultatfilen. Oplysninger om alle sektionens borde gemmes i serveren. Det gælder også bytteoplysninger fra hvert bord, således at serveren (for hver runde) ved, hvilke par og spilnumre, der svarer til hvilket bord.

#### **Trin 5: Serveren er aktiveret og Bridgemate'erne kan aktiveres**

Efter at alle relevante data er gemt i serveren, kan Bridgemate aktiveres. Spillerne tænder for Bridgemate, som kobler sig på serveren. Herefter kan resultaterne registreres.

#### **Trin 6: Resultaterne indtastes i Bridgemate og sendes til serveren**

Under denne proces kontrolleres af sikkerhedsårsager spilnummer, parnumre og parrenes placering ved bordet. Kontrollen foregår direkte mellem Bridgemate og server. Bridgemate indeholder ikke selv bytteoplysninger. De indtastede spilresultater sendes direkte til serveren. Alle disse data gemmes i serverens hukommelse.

#### **Trin 7: BPC modtager resultaterne fra serveren og resultaterne gemmes i resultatfilen**

BPC læser alle de nyindtastede resultater fra serveren og gemmer dem i resultatfilen.

#### **Trin 8: Beregningsprogrammet læser indholdet af resultatfilen og inkluderer dem i sektionen**

Beregningsprogrammet (BridgeCentral) læser resultaterne og føjer dem til sektionen. Resultaterne behandles og indføres i sektionen med henblik på beregning af det endelige resultat.

## Automatisk start fra dit beregningsprogram

Hvis dit eget beregningsprogram fuldt ud understøtter Bridgemate, kan Bridgemate Pro Control udføre trinene 2 til 4 og læse resultaterne (trin 7) automatisk via en simpel kommando. Kontakt venligst leverandøren af dit beregningsprogram for yderligere oplysninger om muligheden for denne automatik.

## Kapitel 2: Konfiguration af hardware

### Systemkrav

#### Operativsystem

Bridgemate Pro Scoring systemet fungerer sammen med Windows 95 eller nyere Windows-versioner.

#### Hardware

Anbefalet konfiguration:

Processor: Mindst Pentium II 300 MHz

Hukommelse: Mindst 64 MB

PC'en skal være udstyret med en seriel indgang. Har den ikke det, bør en USB-seriel-konverter benyttes til at forbinde en ekstra seriel indgang til PC'en. Denne konverter kan leveres af din Bridgemate leverandør.

### Installation af software

For at installere Bridgemate Pro Scoring systemet skal du køre "BMProSetup.exe"-filen. Denne software leveres på CD-ROM. Kravene til installationen af Bridgemate Pro software kan være forskellige, afhængigt af dit beregningsprogram. Du finder flere oplysninger om, hvor på din PC softwaren skal installeres, i den information, der fulgte med dit beregningsprogram. Hvis du vil installere Bridgemate Pro på en selvstændig klient, anbefaler vi vores "default folder" (=C:\Program files\Bridgemate Pro).

### Installation af server

#### Strømforsyning

Når serveren bruges, skal det sikres, at den er forbundet til det offentlige lysnet eller er udstyret med batterier. Serveren kan ikke fungere uden strøm, og alle ikke-gemte data i serveren vil gå tabt.

#### Lysnettet

En 9V-adapter leveres sammen med serveren. Forbind adapteren med lysnettet og forbind stikket til den sorte indgang øverst på serveren. Den grønne LED på serveren vil lyse som indikation for, at serveren er tilsluttet.

#### Batterier

Batterier benyttes, hvis der ikke er adgang til lysnettet og som back-up i tilfælde af strømsvigt. I bunden af serveren er der plads til fire AA 1.5 volt batterier (medfølger ikke). Indsæt de fire batterier som angivet. En rød LED vil lyse, når batterierne er placeret korrekt, og serveren samtidig ikke er tilsluttet lysnettet via adapteren. Serveren vil kunne fungere på batterierne i omkring 50 timer.

Hvis både lysnetadapteren og batterierne er i brug, får serveren sin strøm fra lysnettet. Batterierne aktiveres kun, hvis adapteren ikke leverer strøm (dvs. ved strømafbrydelse). I givet fald tager batterierne straks over, og der mistes ikke data. Vi anbefaler isætning af batterier som back-up, hver gang serveren er i brug. Det sikrer, at ingen data går tabt.

### **Tænd/sluk**

Serveren tændes automatisk, når den er koblet til lysnettet eller der er isat batterier. For at slukke serveren, skal begge strømforsyninger fjernes! Det anbefales at fjerne såvel adapter som batterier fra serveren, når denne ikke længere benyttes. Det er tilstrækkeligt af fjerne ét af de fire batterier. Brug en skruetrækker eller en kuglepen – ikke fingrene – når du fjerner et batteri!

### **Serveren forbindes til PC'en**

Tilslut serveren til PC'ens serielle port. Har din PC ikke (mere end) en seriel port, benyttes en USB-seriel-konverter, som tilsluttes USB-porten. Derved får du adgang til en ekstra seriel port på PC'en. Konvertere kan leveres af din lokale Bridgemate leverandør. Med disse konvertere følger et sæt software drivere, som skal installeres enkeltvis. Se den medfølgende dokumentation vedr. installation af disse drivere. Ved brug af en konverter skal det sikres, at den serielle port har et portnummer mellem 1 og 6. Hvis den tildelte COM-port har portnummer 7 eller højere, skal dette korrigeres manuelt i "Device Settings" i Windows' kontrolpanel.

### **Konfiguration af Bridgemate**

Før Bridgemate'erne kan bruges i turneringen, skal sektion og bordnummer konfigureres for hver enkelt Bridgemate. Hvordan det foregår, er beskrevet i kapitel 5.

### **Opsætning af kanalerne**

Bridgemate Pro Scoring systemet kan i Danmark kommunikere via tre radiokanaler. Brugere kan således installere flere systemer i de samme lokaler uden at risikere interferens (se også kapitel 6). For at en Bridgemate kan kommunikere med serveren, skal begge komponenter sættes op til at bruge den samme kanal. Der vælges mellem kanalerne 0, 1 og 2. Standardindstillingen for både Bridgemate og server er kanal 0. Antallet af mulige kanaler afhænger af område. Spillere i Europa har 8 kanaler til rådighed, mens spillere i Nordamerika har 128. I Australien har spillere 64 kanaler.

### **Indstilling af Bridgemate kanal**

Den kanal, som Bridgemate skal kommunikere via, indstilles ved brug af den samme menu, der benyttes ved indstilling af sektion og bordnummer.

GROUP:     A             +/-  
TABLE:     1

Indstil sektion og bord først og tryk dernæst OK. Følgende skærbillede toner frem:

CHANNEL:   0

"0" indikerer Bridgematens kanalnummer. Tryk på CANCEL knappen for at slette denne værdi, hvis den skal ændres og indtast ved hjælp af taltastaturet kanalnummeret. Tryk OK for at gemme den valgte indstilling.

### **Valg af serverkanal**



Den kanal, serveren skal kommunikere via, vælges i BPC i *Server Channel Selection* menuen. Læs mere herom i kapitel 4.

## Brugervejledning

Bridgemate Pro serveren er meget nem at bruge. Kun nogle få instruktioner er nødvendige. Disse regler skal følges:

- Den medfølgende adapter må udelukkende bruges sammen med Bridgemate Pro serveren. Andre adaptere må under ingen omstændigheder benyttes.
- Adapteren må under ingen omstændigheder tilsluttes Bridgemates dataindgang (den sorte på bagsiden). Denne dataindgang må kun bruges sammen med Bridgemate kommunikationskablet og turneringslederens nøgle.
- Bridgemates kommunikationskabel og stik må under ingen omstændigheder tilsluttes serverens lysnetforbindelse.
- Installer batterierne som beskrevet. Ukorrekt installerede batterier kan beskadige serveren.
- Når serveren er i brug, skal den placeres vandret på en vandret flade.
- Der må ikke lægges noget oven på serveren og sørg for, at der er god afstand fra serveren til alle andre genstande. Kommunikation mellem serveren og Bridgemate hæmmes, når der mange genstande imellem dem.
- Når det er muligt, bør Bridgemate og server ikke stå på hver sin side af en væg. Ideelt set placeres serveren centralt i lokalet mellem de forskellige Bridgemates. Er det ikke muligt, placeres serveren så tæt som muligt ved de Bridgemates, som befinder sig i udkanten af spillelokalet.

## Kapitel 3: Bridgemate Pro Control software

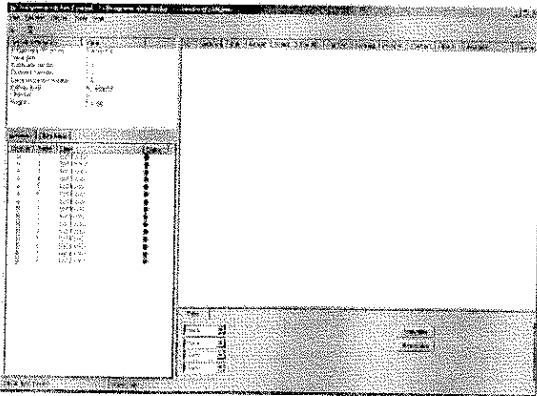
Bridgemate Pro Control programmet er forbindelsen mellem resultatfilen og serveren. BPC gemmer data fra resultatfilen i serveren, så serveren kan kontrollere Bridgemate'erne. Desuden modtager BPC de indtastede spilresultater fra serveren og gemmer dem i resultatfilen. BPC programmet er designet, så det er lige til at gå i gang med. Det er meget brugervenligt.

Dette kapitel indeholder information om de avancerede funktioner i BPC. Til almindelig brug af programmet er det ikke nødvendigt at kende alle avancerede muligheder, der præsenteres i dette afsnit. Ved start af systemet bedes du have læst afsnittene "Start af BPC", "Login og logaf af Bridgemates" og "Spilresultater".

### Start af BPC

BPC igangsættes fra dit beregningsprogram. Hvordan det foregår, afhænger af beregningsprogrammet. De fleste beregningsprogrammer har en startfunktion, som sikrer fuldautomatisk aktivering af Bridgemate Pro serveren og læsning af resultaterne. Beregningsprogrammet tillader normalt også, at BPC starter op med udgangspunkt i den eksisterende og aktive resultatfil. For yderligere oplysninger herom: Se manualen til dit beregningsprogram.

BPC skærmen ser normalt således ud:



Navnet på den aktive resultatfil vises i overskriften. Hvis ingen resultatfil er åben, vises teksten "No session active".

### Serverinformation

Feltet i øverste venstre hjørne af skærmen viser information vedr. serveren. Hvis en server er fundet, vises teksten "connected" sammen med versionsnummeret. Du kan også tjekke den serielle port, som serveren er tilsluttet, og se om serveren er tilsluttet lysnet eller kører på batterier. Hvis lysnetadapteren bruges, vises teksten "AC adapter". Benyttes batterier, angives i procent det antal timer der er tilbage, hvor det kan forventes at batterierne kan "trække" serveren. Bruger du udelukkende batterier, anbefales det, at du udskifter disse i god tid frem for at gå helt til grænsen. BPC vil foreslå udskiftning af batterierne. Endelig viser BPC den radiokanal, serveren kommunikerer på.

### Borde

I nederste venstre del af skærmen findes to "faner": *All tables* and *Client tables*. Under disse faner er angivet en række borde. *All tables* indeholder alle de borde, som er gemt i resultatfilen. Der vil typisk være tale om alle de borde, der er med i turneringen. De pågældende borde skal være tilknyttet en klient. *Client tables* viser de borde, som er tilknyttet den klient-PC, du bruger lige nu. Navnet på denne klient ses i nederste venstre hjørne af skærmen. Benytter du én PC pr. sektion, vil alle borde bliver tildelt samme klient. I dette tilfælde vil *All tables* og *Client tables* funktionerne indeholde de samme bordnumre. Bruger du flere klienter (fx i forbindelse med større turneringer), vil *All tables* funktionen indeholde alle borde i sektionen; bordene tildeles to klienter. *Client tables* funktionen viser – på begge PC'er – de borde, der er tildelt den specifikke klient.

Scoreprogrammet danner resultatfilen for dig. Det antages, at kun én klient er i brug. Programmet vil automatisk knytte alle borde til den klient-PC, du p.t. bruger. Du behøver ikke at foretage manuelle ændringer. Manuelle ændringer er kun påkrævet ved større turneringer i forbindelse med brugen af mange klienter og flere servere.

### Modtag spilresultater

Alle spilresultater aflæst i serveren vises i højre side af displayet. For hver spilrunde er det muligt for brugeren (turneringslederen) at se bordene og de relaterede informationer såsom scorer, spillere, spilførere, den samlede score og tidspunktet for datering af spilresultatet i BPC. Vær opmærksom på, at time-/datoregistreringen gemmer det eksakte tidspunkt for lagring af spilresultatet i resultatfilen. Hvis der er en serverforsinkelse i indlæsningen af scorene, gemmer systemet tid/dato for hvornår serveren blev aflæst og spilresultatet gemt i resultatfilen. Med andre ord: Systemet gemmer ikke tid/dato for den faktiske scoreregistrering i serveren.

### Filtrering af spilresultater

Filtreringsfunktionerne baseret på et eller flere kriterier vises i bunden af højre side på displayet. Dette gør det muligt for brugeren at foretage en hurtig søgning efter specifikke scorer eller sammenligne scorer. Filtreringsoptionerne gælder sektioner, borde, runder og spilnumre.

## Dan, åbn og luk resultatfiler

Resultatfilen er udgangspunktet i processen. Hvis der ikke åbnes en resultatfil i programmet, er dine valgmuligheder begrænsede. Sessionsmenuen er inaktiv og serveren har ingen score at behandle. Ved almindelig brug af Bridgemate Pro åbner og læser dit scoreprogram resultatfilen i BPC. Det er ikke nødvendigt at åbne resultatfilen eller læse relevante sektionsdata. Denne proces forløber automatisk. Brug *Open* og *Close* funktionerne i *File* menuen for at læse andre resultatfiler i BPC.

### Åbning af eksisterende resultatfil

Brug menuen *File, Open* for at åbne en eksisterende resultatfil. Hvis denne resultatfil ikke har været åbnet på denne klient-PC før, vil BPC spørge, om klienten ønsker at logge ind i resultatfilen. Dette skridt er nødvendigt for at tilføje tabeller til klienten og kommunikere med resultatfilen.

### Lukning af resultatfil

Vælg *File, Close* for at lukke en åben resultatfil. Du kan nu åbne en anden resultatfil.

## Tilføj en klient til resultatfilen

Beregningsfilerne holder styr på hvilke klienter, der anvender resultatfilen. Dit beregningsprogram tilføjer automatisk din klient til resultatfilen. Hvis resultatfilen ikke tidligere har været anvendt i en klient-PC, har denne klient ikke logget sig ind i resultatfilen og scorefilen kan derfor ikke anvendes. For at tilføje en ny klient til resultatfilen skal du åbne resultatfilen for den relevante klient. BPC vil spørge, om denne klient skal logges på. Bekræft, og du vil kunne anvende resultatfilen.

## Styring af borde

### Tildeling af borde til klient

Når resultatfilen er åben, vises alle resultatfilens borde under funktionen *All tables*. Klientfeltet vil vise teksten "not assigned", hvis scoreprogrammet ikke har tildelt bordet til den pågældende klient (sjældent) eller hvis bordet flyttes af en klient. For at tildele et bord til din klient skal du højreklikke på bordet og vælge *Add to client*. For at tilføje et større antal borde samtidigt, vælg bordet ved at klikke og fastholde venstre museknap og shift-funktionen eller brug *Select all* funktionen for at vælge alle borde. Så snart bordet er tilføjet klienten, gemmes klientnavnet. Du kan kun tilføje borde til den klient, du bruger. Ved flere klienter i et netværk skal resultatfilen åbnes manuelt af klienten, før bordene kan tilføjes den relevante klient.

### Overtagelse af borde fra anden klient

For at overføre et bord, som allerede er tilføjet en anden klient, til din egen klient, skal du gentage den ovennævnte procedure. Højreklik på bordet og vælg *Add to client*. BPC vil spørge, om du ønsker at overtage bordet fra en anden klient.

### Overblik over borde tildelt en klient

Klienten, som bordene er tildelt, vises i klientfeltet af *All tables* funktionen. *Client tables* funktionen viser kun de borde, som er tildelt den aktuelle klient.

## Fjernelse af borde fra en klient

Klik på *Client tables* funktionen for et overblik over alle borde, som er tildelt denne klient. Højreklik på bordet, som du ønsker at fjerne og vælg *Remove from client*. Bordet fjernes nu fra klienten.

## Serverkontrol

### Aktivering af serveren

Serveren aktiveres, når den forbindes med klient-PC'en og adapter via hovedstrømskilde (husk også at isætte batterier). Når serveren er fundet, vises specifikke data i venstre top af skærmen og *Server* menuen aktiveres. Det anbefales at starte serveren før BPC startes.

### Genopsætning af serveren

Serveren indeholder ingen data, når den i udgangsposition forbindes med en hovedstrømskilde. Nye borde kan tilføjes umiddelbart. Såfremt serveren indeholder data, som du ønsker at slette, skal du tømme serveren for data. Dette gøres ved at vælge *reset* funktionen. Find *Server* og vælg *Reset*. Du bliver bedt om at indtaste et bekræftelsesnummer. Dette bekræftelsesnummer sikrer at serveren ikke slettes ved et uheld. Serveren tømmer og sletter alle data, når bekræftelseskoden er indtastet.

### Tilføjelse af borde

Serveren aktiveres ved at tilføje borde. Så snart et bord er tilføjet, vil serveren tilføre data til den korresponderende Bridgemate, som på sin side aktiveres. Bridgematen fungerer ikke, hvis det korresponderende bord ikke er blevet tilføjet serveren. Borde kan kun tilføjes én gang til serveren. Hvis du forsøger at tilføje et bord, som allerede er tilføjet serveren, vises en fejlmeddelelse.

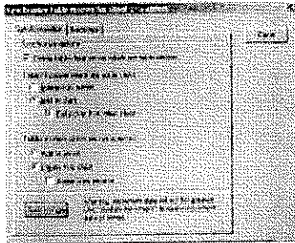
For at tilføje et bord til serveren, vælg funktionen *Client tables*. Vælg de relevante borde, højreklik på et af bordene og vælg *Add to server*. Bordene tilføjes nu et efter et til serveren. Et overblik over de tilføjede borde vises nu.

## Fjernelse af borde

Det er også muligt at fjerne borde fra serveren ved at bruge *Client tables* funktionen. Vælg de borde, du ønsker at fjerne, højreklik på disse borde og vælg *Remove from server*. Bordene fjernes nu. Du vil ikke have mulighed for at bruge andre Bridgemates, som er konfigureret til disse borde.

## Synkronisering af server og klient

Data relateret til bordene er gemt separat i både resultatfilen og på serveren. Hermed undgår man afvigelser mellem disse enheder i tilfælde af en midlertidig afbrydelse mellem server og PC. Disse afvigelser kan korrigeres ved at bruge *Session, Synchronize client, server* menufunktionen.



Tjek de relevante muligheder for at markere dine synkroniseringspræferencer. Du afgør, om serveren synkroniseres i forhold til resultatfilen eller om resultatfilen opdateres via data lagret i serveren.

### Borde i serveren som ikke er i klienten

Brug denne mulighed for at afgøre, hvad du vil gøre med borde gemt i serveren, men ikke i klienten. Vælg *Delete from server* for at slette disse borde fra serveren. For at tilføje dem til klienten vælges *Add to client*. Borde, som allerede har været tildelt en anden klient, kan kun tildeles til den nye klient, hvis *Take over from other client* markeres. Hvis boksen ikke er blevet markeret, kan bordet ikke tildeles denne klient.

### Borde i klienten som ikke er i serveren

Omvendt kan nogle borde have været tildelt klienten, men ikke til serveren. For at tilføje disse borde til serveren vælges funktionen *Add to server*. For at slette disse borde fra klienten vælges funktionen *Delete from client*. Denne funktion tillader tillige at slette borde fra resultatfilen ved at bruge *Delete from session* funktionen.

### Slet borde (fra serveren) som ikke er aktive i en session

Synkroniseringsfunktionen vil også undersøge, om serveren indeholder borde, som ikke er del af resultatfilen. Disse borde er såkaldte "forældede borde". Brug *Delete tables from server which are not in session* funktionen for at slette disse borde fra serveren. Hvis denne funktionen ikke markeres, vil bordene ikke blive fjernet.

### Synkronisering af klient til server og vice versa

Som skitseret er den vigtigste funktion i synkroniseringsprocessen at synkronisere klienten til serveren og omvendt. Funktionens standardindstilling er konfigureret til at synkronisere klienten til serveren: Borde, som har været tildelt serveren, men ikke klienten, og borde, som har været tildelt klienten, men ikke serveren, slettes fra klienten.

Disse indstillinger bør justeres, når serveren synkroniseres i forhold til klienten. Slet i dette tilfælde alle borde fra serveren, som har været tildelt serveren men ikke klienten. Vælg *Delete from server*. Omvendt, tilføj alle borde, som har været tildelt klienten men ikke serveren, til serveren. Vælg *Add to server*.

I alle tilfælde anbefales det at tjekke funktionen *Delete tables from server which are not in session* for at slette alle borde tilsluttet serveren, men ikke resultatfilen (og dermed ikke sessionen). Hvis disse borde var korrekt gemt i serveren og ikke i resultatfilen, skal en ny resultatfil dannes eller den nærværende fil opdateres.

### Genskabelse af serveren

Menufunktionen *Synchronize* tilbyder også brugerne mulighed for fuldstændig synkronisering af resultatfilen og serveren. Vælg fanebladet *Recovery* og tryk på *Recover server* knappen. Alle eksisterende data slettes fra serveren og overskrives med borde og scorer opsamlet i resultatfilen. Serveren er synkroniseret med resultatfilens oprindelige position.

Denne funktion er ideel i tilfælde af datatab og hvis du ønsker at konfigurere serveren fra det øjeblik, data gik tabt. Husk at flytte scorerer fra serveren til resultatfilen forinden.

## Opdatering af bytteskema i serveren

Bytteskemaet for turneringen er tildelt alle borde, som blev tilknyttet serveren i synkroniseringsprocessen. Synkroniseringsfunktionen opdaterer ikke bytteanvisninger for borde, som allerede er gemt i serveren og som ikke har været opdateret. Hvis resultatfilens bytteanvisninger er synkroniseret fra scoreprogrammet, anvendes *Session*, *Update movement* funktionen for at opdatere serveren med de korrekte bytteregler for disse borde.



Som standardindstilling tjekkes alle sektioner. Alle bordscorer, som tilhører sektioner, du ønsker at opdatere, vil nu blive slettet. Undlad derfor at markere sektioner, du ikke ønsker at opdatere. Som standardindstilling opdateres Runde 1 ikke, dvs. scorerer, som allerede er registreret, bevares. For at opdatere runde 1 skal *Do not update round 1* slås fra. Tryk *Update now* for at opdatere sektioner med de korrekte bevægelser. En rapport for de gennemførte indstillinger vises.

## Log Bridgemates på og af

### Login af Bridgemate

Bridgemate Pro Scoring indtastningsapparater aktiveres, når de korresponderende borde er blevet tilføjet serveren. Hvis dette ikke er tilfældet, aktiveres Bridgemate ikke.

Når Bridgemate er aktiveret, ses startbilledets display med teksten *Bridgemate Pro* fulgt af versionsnummeret. Tast OK for at gå til skærmbillede for indtastning af sektion og bordnumre. Tast igen OK for at logge Bridgemate på serveren. Det lysende symbol i øvre højre hjørne af displayet indikerer, at radiokommunikationen fungerer. Når Bridgematen er logget ind, vil alle første runde data vises. Bridgematen er nu aktiveret.

Det røde symbol i statuskolonnen af *All tables* og *Client tables* funktionen skifter til grønt (forudsat at funktionen *Retrieve data from server* er markeret.) Se Spilresultater – Læs fra serveren i følgende afsnit af manualen. Dette giver også et godt overblik over alle inaktive Bridgemates: Hvis alle statuskolonner stadig er røde, er Bridgemate ikke aktiveret af bordene.

I de følgende tilfælde er Bridgemate ikke logget på serveren, men returnerer til opstartsstillingen:

- Det korresponderende bord er ikke blevet tilføjet serveren.
- Sessionen for dette bord er afsluttet og alle scorerer er registreret for bordet. I dette tilfælde viser Bridgemate displayet *End of session*.
- En anden Bridgemate med samme sektions-/bordnummer er allerede logget på Bridgematen. Det er ikke muligt at logge ind på serveren med samme sektions-/bordnummer.
- Serveren er uden for Bridgematens rækkevidde og kan ikke kommunikere med Bridgematen.
- Server og Bridgemate kommunikerer ikke over samme kanal.

### Logoff af Bridgemate

*End session* beskeden vises på alle Bridgemates, som har afsluttet runderne og sendt alle scorer. Disse Bridgemates returnerer til "Bridgemate Pro" startbilledet og logger automatisk af serveren. Statuskolonnen på bordet skifter til rød igen for at indikere, at sessionen er afsluttet for bordet. Alle Bridgemates med grønne borde er stadig i brug.

Som alternativ til automatisk logoff af Bridgemates ved afslutning af sessionen, gives brugerne to yderligere muligheder for at logge af manuelt:

- Brug *reset* funktionen i TD-menuen. Bridgemate returnerer til opstartsstillingen og logges af serveren
- Via menuen *Server, Show tables, Log off table(s)*. Se Kapitel 4 for mere information.

Den sidste funktion kan anvendes, hvis du ønsker at bruge en anden Bridgemate, men ikke kan logge af via den normale procedure. Du skal logge af manuelt for at logge på en anden Bridgemate.

## Spilresultater

### Læs fra serveren

Bridgemate er klar til at levere spilscore til serveren i forbindelse med sessionen, når den er logget ind. Disse scorer gemmes først i serveren. For at gemme dem i resultatfilen skal BPC kontinuerligt kunne læse de nyindtastede scorer i serveren. Processen kan startes og afsluttes når som helst. Vælg *Session, Retrieve data from server* eller tast F4 funktionen eller klik på dette ikon:



Statuslinjen vil vise følgende besked: *Status: retrieving data from server*. Nye data hentes hvert sekund fra serveren og gemmes automatisk i resultatfilen. Der videregives også informationer om hvordan Bridgemate logges af og på serveren.

Processen kan aflyses ved at benytte sig af de forannævnte funktioner. Statuslinjen viser nu følgende tekst: *Status: idle*, som indikerer at nye data ikke kan modtages fra serveren.

Hvis indlæsningen genaktiveres efter en ubenyttet periode, vil alle scorer, som endnu ikke er sendt til BPC, blive fremskaffet fra serveren og læst og gemt i resultatfilen. Forsinket aflæsning og behandling af scorer er således mulig.

## Se og filtrer scorer

### Se scorer

I højre side af BPC vises scorer, som har været læst og gemt i resultatfilen. For hver score gives et overblik over de korresponderende borde, runder, spillere, spilfører og kontrakt. Registreringstid og -dato er også vist i resultatfilen. Bemærkninger vises som *Wrong direction* (parnummer og indtastet spilretning korresponderer ikke med bytteskema), *Not played* (spillet ikke er gennemført) og *Arbitral score* (en ikke-mulig score er indtastet). Kun scorer fra borde, som er tildelt den klient, du bruger netop nu, vises.

Vælg menuen *Tools, Show/hide columns* for at vælge de(n) kolonne(r), du ønsker at skjule.

### Anvend filter

Efterhånden som flere spilresultater tilføjes og vises, bliver det mere tidskrævende at finde og sammenligne specifikke scorer. Selvom du normalt vil bruge dit scoreprogram til dette formål, er det dog tænkeligt, at du til tider kunne have behov for at se de registrerede data i BPC.

For at vise en specifik gruppe af spilresultater skal du anvende et filter til hele listen. Dette filter konfigureres i bunden af skærmmenuen. Indtast specifikke kriterier pr. sektion, bord, runde og spilnummer. Det er også muligt at indtaste flere kriterier, fx sektion A, bord 1, runde 3. For hvert kriterium indtastes din filtreringspræference – lig med, ikke lig med, lig med eller mindre end, lig med eller større end, mellem – og indtast så de relevante værdier. Vælg *Apply filter* for at anvende filter. For at slette filter og vise alle spilresultater, tryk *Reset filter*.

## Ændre og slette scorer

Du har mulighed for at ændre eller slette resultater gemt i resultatfilen og vist i resultatlisten.

### Ændre scorer

Højreklik på den score, du ønsker at ændre og vælg *Edit score*. En detaljeret oversigt fremkommer, som viser alle scoredata. Du kan nu rette scoren ved at bruge følgende notation: NS/N/S for at indikere Nord-Syd-spilretning; EW/E/W for Øst-Vest spilretning; klør = C, ruder = D, hjerter = H, spar = S, sans = NT, doubler = x, redobler = xx, pas = PASS. Indtast mellemrum mellem værdien af kontrakten, kontrakttypen og doubler/redobler. Indtast et = symbol foran kontrakten, hvis den netop er vundet.

For at ændre et spilresultat skal du blot opdatere scoren i resultatfilen. Du behøver ikke at opdatere serveren. Serveren indeholder en kopi af alle scorer og sender disse til Bridgemates i forbindelse med dataindsamlingsprocessen.

Hvis spilresultatet allerede er blevet læst af scoreprogrammet, giver det ikke meget mening at ændre spilresultatet i BPC. Det ville være bedre i dette tilfælde at ændre det direkte i scoreprogrammet. Hvis scoren ikke er læst af scoreprogrammet, er det hensigtsmæssigt at gennemføre ændringen i BPC. Den tilrettede score vises i dit scoreprogram. Det er også muligt at behandle scoren, inden de ønskede ændringer i scoreprogrammet gennemføres.

### Slet scorer

For at slette et spilresultat højreklikkes på scoren, du ønsker at slette og vælg så *Delete score*. For at slette et større antal scorer på en gang, tryk og hold venstre musetast og Shift funktionen for at vælge scorer, du ønsker at slette. Slettede scorer vil også blive slettet fra scoreprogrammet under forudsætning af, at det supporterer denne funktion, selvom scoren allerede er indlæst. Scoren slettes imidlertid ikke fra serveren. For at gøre det, vælges Option 3 fra TU-menuen af den relevante Bridgemate.

## Behandling af scorer i scoreprogrammet

For information om, hvordan scorer indlæses og behandles fra Bridgemate resultatfilen, henvises til manual leveret i forbindelse med dit scoreprogram.

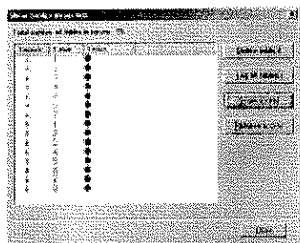
## Kapitel 4: Serverfunktioner

Når serveren er forbundet med PC'en, aktiveres BPC Server menuen. Denne menu indeholder flere nyttige serverfunktioner. Det er ikke nødvendigt at åbne en resultatfil for at anvende disse funktioner.



## Oversigt over borde

Brug *Server, Show tables* menuen for at skabe en oversigt over borde gemt i serveren.



For hvert bord indikerer den grønne eller røde indikatorlampe, om bordet er logget på serveren, logget af eller endnu ikke er logget på.

For at slette et bord fra serveren vælg de(t) relevante bord(e) og vælg *Delete table(s)*. Bordene vil blive slettet fra serveren lige som alle scorerer fra dette/disse bord(e).

For at logge af manuelt vælges de(t) relevante borde(e), tryk dernæst *Log off table(s)*.

Tryk *Show scores* for at skabe en oversigt over scorerer indtastet via Bridgematen. Vælg de(t) bord(e), som du gerne vil se spilresultaterne fra og vælg denne funktion.

Tryk på *Retrieve scores* knappen for at flytte alle indtastede scorerer fra de valgte borde til resultatfilen.

## Overblik over indtastede scorerer

Menufunktionen *Server, Show all scores* viser en oversigt over alle spilresultater indtastet i serveren. Et stort antal borde gemt i serveren kan afstedkomme forsinkelse i indlæsning og visning af data.

## Genstart Bridgemate netværk

Det trådløse netværk kan genstartes fra serveren ved at bruge funktionen *Server, Force restart*. Brug denne funktion for løse kommunikationsproblemer mellem flere Bridgematers og serveren.

## Genindstille serveren

Funktionen *Reset server* genindstiller hele serveren og sletter alle indtastede data. For at undgå tilfældige genindstillinger skal du indtaste et verifikationsnummer.

NB: Hvis serveren ikke er forbundet til hovedstrømskilde og/eller ikke har indsat batterier, tabes alle data. Det er derfor ikke nødvendigt at genindstille serveren før afbrydelse fra hovedstrømskilden eller efter afbrydelse fra strømforsyningen i øvrigt.

## Indstilling af region

Bridgemate Pro scoresystemet kommunikerer over et predetermineret frekvensspektrum. Den tilladte frekvens varierer fra kontinent til kontinent. Tre kontinenter understøttes i øjeblikket: Europa, Nordamerika og Australien/New Zealand. Ved første opstilling af BPC skal du vælge din region. Serveren vælger det

korresponderende frekvensspektrum til at kommunikere med Bridgemate'erne. Husk at bruge den rigtige 'firmware' til din region. For Europa gælder at alle 'firmware' versioner med en europæisk kode kan bruges (NL, FR, DE, EN osv.) Denne landekode er vist i opstartsdisplayet på Bridgemate.

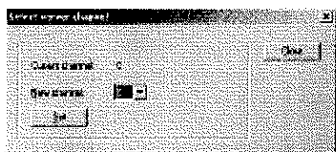
Hvis du ønsker at ændre de regionale indstillinger på serveren, vælges *Server, Region selection*.



Funktionen *Current Region* viser den nu gældende region. Vælg din region og tryk *Set*. Den nye region er nu valgt.

## Indstilling af kanal

Server og Bridgemate skal indstilles til at sende på samme kanal for at kommunikere med hinanden. For at indstille kanalen på serveren anvendes funktionsmenuen *Server, Channel selection*.



Funktionen *Current channel* viser den nuværende kanal. Vælg den nye kanal og tryk *Set*. Den nye kanal er nu indstillet.

## Systemfunktioner

### Opdatering af systemfunktioner

Serveren systemfunktioner kan opdateres via funktionen *Server, Update firmware*.

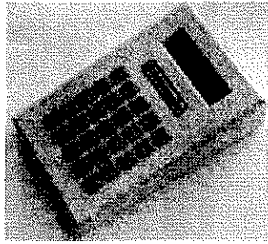
**Advarsel:** Denne funktion bør kun anvendes efter instruktion fra din leverandør. Ukorrekt brug kan resultere i, at serveren ikke fungerer optimalt. Brug kun filer leveret af din leverandør og følg instruktionerne omhyggeligt. Vi advarer på det kraftigste mod anden brug.

### Sporing og fejlretning

Denne funktion dækkes ikke af nærværende manual.

## Kapitel 5: Brug af Bridgemate® Pro indtastningsapparater

Bridgemate er en lille komponent tiltænkt som middel til at forøge fornøjelsen ved bridge for såvel turneringsledere som bridgespillere. Systemet sætter dig i stand til hurtigere registrering af scorer end tidligere muligt, og det forebygger fejl hos den som håndterer scoren. Bridgematen giver foruden resultatindtastning også mulighed for at informere spillere om den opnåede procentscore på afviklede spil i runden. Vi er overbeviste om, at turneringsledere og bridgespillere vil værdsætte Bridgematens bekvemmelighed.



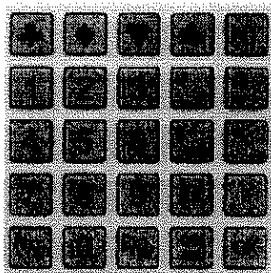
## Forbered Bridgemate til brug

Bridgemates pakkes individuelt i kompakte og robuste papbokse. Bridgemate leveres med fire AAA batterier, som skal sættes i bunden af Bridgematen. + og – tegn i bunden indikerer isættelsesretning af batterierne. Isæt de fire batterier i de angivne retninger, luk låget og tryk på *OK* knappen. Tjek om teksten *Bridgemate Pro* bliver synlig på displayet. Bridgematen er nu klar til brug.

## Lær Bridgemate at kende

### Tastaturet

Bridgemate tastaturet indeholder 25 nøgelfunktioner. Nogle af disse nøgelfunktioner har dobbeltfunktioner.



### 1 to 9, 10

Disse nøgelfunktioner anvendes til at indtaste numre i Bridgemate, fx spilnumre, parnumre, kontrakt og resultat. 10 tasten bruges til at angive 0 (ved indtastning af medlemsnumre, spilnumre osv.) og til at indikere 10 som spilkort. ♣, ♦, ♥, ♠, **NT** Disse nøgelfunktioner gør dig i stand til at indikere kontrakttype eller kortfarve på spilkortet.

+, -	Indikerer overstik eller undertræk i forhold til kontrakten.
=	Indikerer at kontrakten er opfyldt.
J, Q, K, A	Brug disse funktioner for at specificere Knægt/Dame/Konge/Es som udspilskort.
X, XX	Dobler eller redobler.
N/S, E/W	Til angivelse af, hvem der er spilfører.
PASS	Rundpas.
CANCEL	Ret indtastning og slet kommando.
OK	Bekræft indtastning.

### Tænd/sluk

Bridgemate har ikke en separat tænd/sluk knap. For at tænde Bridgematen trykkes på *OK*. Det er ikke muligt at slukke for Bridgematen manuelt. Bridgematen slukkes automatisk efter at have stået ubenyttet hen i et stykke

tid, dvs. at der ikke har været trykket på nogen knapper. Ingen data tabes, når Bridgematen slukkes. Tryk OK knappen for at fortsætte. Med andre ord: du kan fortsætte indtastningen af scoren, så snart Bridgematen er aktiveret igen.

Standardindstillingen for automatisk slukning er sat til 20 sekunder. Dette interval kan justeres til mellem 5 og 60 sekunder.

## Aktivering af Bridgemate

Ved opstart af Bridgemate første gang, guides du til oversigtsskærmen:

BRIDGEMATE PRO V2.1a EN (versionsnummer og sprogkode kan afvige).

Tryk OK knappen igen for at se sektions- og bordindstillinger for Bridgemate. Standardindstillingen er sat til sektion A, bord 1. Hvis disse indstillinger er korrekte, flyttes Bridgemate til det korresponderende bord. Bridgemate er nu klar til brug.

### Konfiguration af sektion og bord

Du skal konfigurere sektionen og bordet til Bridgematen. For at gøre dette, isættes turneringsledernøglen i Bridgematen, når Bridgemate Pro skærbilledet vises. Følgende skærbillede vises nu:

```
GROUP:    A          +/-  
TABLE:    1
```

Brug + og – knapperne for at justere sektionen. Mulige sektionsnavne: Fra A til Z. For at skifte kanaler, trykkes 0, 1 og 2. Se kapitel 2 for mere information om indstilling af Bridgematens kanaler. Tryk OK for at bekræfte sektionen. Følgende skærbillede vises:

```
GROUP: A  
TABLE: 1_
```

Brug taltasterne for at indstille det korrekte bordnummer. Tryk CANCEL for at slette det nuværende nummer. Bordnumre: Fra 1 til 511.

Tryk OK igen for at bekræfte bordnummeret. Displayet skifter nu klar til at indstille kanalen:

```
CHANNEL: 0_
```

Tast på CANCEL knappen for at slette kanalen og indtast den nye kanal. Hvis du ønsker at lade kanalnummeret været uændret, tastes ganske enkelt OK. Bridgemate giver besked om, at din indstilling er gemt. Bridgematen fremkalder disse indstillinger, indtil du næste gang ændrer sektion og bordnummer Disse vil med andre ord blive fremkaldt, selv om sessionen er afviklet. Det er derfor ikke nødvendigt at ændre indstillinger til næste session. Alt hvad du skal gøre, er at flytte Bridgemate til det korrekte bord.

For at forlade skærbilledet fjernes turneringsledernøglen. Bridgematen returnerer til oversigtsmenuen, og ingen ændringer foretages i forhold til sektion og bordnummer.

### Aktivering af serveren

For mere information om hvordan du aktiverer serveren: Se venligst kapitel 3.

## Indtastning af scorer med Bridgemate

### Hvem betjener Bridgemate?

Bridgemate betjenes af Nord (som jo også plejer at udfylde vandrerregnskabet). Nord er ansvarlig for korrekt brug betjening. Øst er ansvarlig for at bekræfte de indtastede spilresultater.

### Tænd/sluk

For at tænde Bridgemate trykkes på tasten OK. Bridgemate slukkes automatisk efter at have stået ubenyttet hen i et stykke tid, dvs. der har ikke været trykket på nogen taster. Ingen data tabes. Tryk OK for at fortsætte.

### Aktivering af Bridgemate

Ved sessionens begyndelse viser Bridgematen som standardindstilling "Bridgemate Pro" oversigtsskærmen, inklusiv versionsnummer og sprog. Tryk OK for at se bord- og sektionsindstillinger på Bridgematen. Fx:

GROUP: A  
TABLE: 1

For at aktivere Bridgemate og logge på serveren trykkes OK igen. Bridgematen er nu aktiveret og kan anvendes

### Indtastning af medlemsnumre (option)

Hvis du i BPC har specificeret, at du ønsker at indtaste medlemsnumre på de fire spillere, vil Bridgemate spørge hertil efter aktivering og før start på første runde.

N: \_  
S: \_\_\_\_\_

og

E: \_  
W: \_\_\_\_\_

Numrene skal være numeriske og må maksimalt bestå af 12 cifre. Brug nummertasterne for at indtaste nummer, og bekræft ved at trykke OK tasten. Hvis en spiller ikke kan huske sit medlemsnummer eller ikke har et medlemsnummer, tryk OK uden at taste et nummer. Intet nummer registreres for denne spiller. Når Vests medlemsnummer er indtastet, får serveren numrene tilsendt og Bridgemate begynder første runde.

### Information før start af runden

Før start på hver ny runde vil Bridgemate vise den nye runde, de forventede par og spilretningen. Spilnumrene vises også. Du kan således ved start af første runde tjekke, om spillerne indtager de rigtige positioner og har de rigtige spil på bordet. Denne information vises således:

ROUND 1, 1-4  
NS: 1 EW: 2

Tryk OK for at bekræfte dette skærbillede og fortsæt med spilresultater.

### Indtastning af spilresultater

Det følgende skærbillede vises ved indtastning af spilresultater:

BOARD: \_  
CONTR: \_

Markøren indikerer det aktuelle indtastningsfelt. Før spilstart indtastes spilnummeret og der trykkes OK for at bekræfte. Bridgemate bekræfter nummeret. En fejlmeldelse vises, hvis spilnummeret ikke hører til denne runde:

BOARD NUMBER  
INCORRECT! R1

R1 indikerer at Bridgemate er i runde 1. Beskeden forsvinder igen efter nogle få sekunder. Du bliver nu bedt om at indtaste et korrekt spilnummer. Hvis et spil forsøges indtastet for anden gang inden for samme runde, fremkommer følgende besked på displayet:

BOARD ALREADY  
PLAYED! R1

Det er således ikke muligt at indtaste et spil to gange ved samme bord i samme runde. Hvis spilresultatet har været indtastet forkert og skal korrigeres, slettes spilresultatet via turneringsledermenuen (se denne) og scoren genindtastes. Når spilnummeret er indtastet og bekræftet, springer markøren til linje to. Nu kan meldeforløbet begynde. Når slutkontrakten kendes, indtastes denne og spillførerens verdenshjørne.

For at indtaste kontrakten anvendes numrene 1 til 7 og tasterne ♠, ♦, ♥, ♣ og NT. Hvis påkrævet kan du også anvende tasterne X og XX for at indikere doubler eller redobler. For at indtaste spillfører bruges tasterne N/S og E/W. Hvis melder er Nord, trykkes én gang N/S. Hvis melder er Syd trykkes to gange. Ditto hvis melder er hhv. Øst eller Vest. Skærbilledet er fx som følger:

BOARD: 13  
CONTR: 3NT x E\_

Tryk OK for at bekræfte data.

### Indtast udspilskort (option)

Hvis du i BPC specificerer, at udspilskort skal indtastes, så beder Bridgemate dig om at bekræfte udspilskort.

LEAD: \_  
RESULT: \_

For at indtaste udspilskortet vælges først ♠, ♦, ♥ eller ♣. og dernæst et af tallene 2 til 9, 10, J, Q, K eller A.. Tryk OK for at bekræfte udspilskortet.

### Indtast resultat

Når du har afviklet spillet, kan du indtaste resultatet. Hvis kontrakten lige netop går hjem, tages =. For at indikere overtræk bruges + tasten og efterfølgende indtastes antallet af overtræk. For undertræk bruges - tasten.

Afhængigt af indstillingerne i BPC kan resultatet alternativt indtastes som det totale antal vundne stik. Indtastning med =/+/- er standard.

### Bekræftelse af Øst

Når du har indtastet kontrakten, udspilskortet og resultatet, taster OK. Beskeden *Verification by east* vises nu. Bridgematen overrækkes nu til Øst, som bekræfter data. Bekræftelseskærmen vil fx vise følgende:

Board 13, 3NTx +1  
by East, -950

Spildata indtastet af Nord vises på et skærbillede (udspilskortet vises dog ikke). I tillæg vises antallet af point opnået i dette spil blive vist. Afhængigt af BPC-indstillingen vises scoretallene enten som Nord/Syds score eller som spillførers score.

### **Bekræftelse af resultat**

Øst bekræfter de data, der vises på skærbilledet. Hvis data er for forkert, trykker Øst CANCEL for at redigere i data. Er resultatet korrekt, trykker Øst OK for at bekræfte resultatet. Beskeden *Entry completed* vises nu. Data gemmes og sendes til server. Det er nu ikke længere muligt for spillere at ændre i resultatet.

### **Oversigt over opnåede procenter og tidligere resultater (option)**

Når Øst har bekræftet spilresultatet, har spillerne mulighed for at få følgende oplysninger på skærmen, afhængigt af BPC-indstillingen:

- Opnået procentscore for indtastet spilresultat
- Oversigt over score opnået af andre par i det pågældende spil i samme række

Hvis en eller begge funktioner er aktiveret, vises beskeden *Entry completed* samt teksten *Show results?*. Tryk OK for at vise information på opnået spilresultat.

Den procentvise score på spillet vises først. Dette gøres ved at sammenligne med andre scorere registreret på dette spil, værdien af den indtastede score og hvordan den indtastede score klarer sig i sammenligning med de øvrige scorere. Procentangivelsen har lille betydning ved start på sessionen. Som sessionen skrider frem, vil procentangivelsen nærme sig det aktuelle slutresultat for spillet.

3NTx E +1  
-950 = 33%

Procenten relateres til den indtastede score. Afhængigt af BPC-indstillingen passer dette altid på Nord/Syd parret eller spillfører. Tryk OK for at forlade skærbilledet. Hvis du har indstillet BPC til også at vise scoren fra andre par på det indtastede spil, vil Bridgemate vise disse resultater. Skærbilledet kunne fx vise:

S 2S = +110  
E\* 3NTx +1 -950

Scorene sorteres fra høj til lav på baggrund af opnåede point hos Nord/Syd. Den opnåede score ved dette bord er vist med et \* (option). Scorene er vist i par. Hvis der er flere spilresultater trykkes OK for at se næste resultat.

Det er muligt at indstille BPC til at vise scoren igen, efter at alle scorere har været vist en gang.

### **Afslutning af runde**

Ved afslutning af runden viser Bridgemate beskeden *End of round*. Du behøver ikke at foretage dig noget. Bridgemate slukkes automatisk efter nogle få sekunder. Tryk OK for igen for at begynde indtastningen i næste runde.

## Afslutning af session

Ved afslutning af sidste runde fremkommer beskeden *End of session* og umiddelbart herefter returneres til standardindstillingen på Bridgematen. Bridgemate har nu udført sine opgaver og kan lægges væk indtil næste gang, den skal i brug.

## Specielle indtastninger: Rundpas og "spil ikke afviklet"

Hvis meldingerne starter med fire gange pas, indtast *Pass* ved CONTR og bekræft med OK. Du vil naturligvis ikke blive spurgt om udspilskort og resultatet, og Bridgemate skifter omgående til bekræftelsesbilledet.

Hvis et spil ikke har været afviklet i den normale runde på grund af fx tidsrestriktioner, skal Bridgemate informeres herom. Overspringes dette trin, vil Bridgemate blive i den uafsluttede runde og efterfølgende par vil være afskåret fra at indtaste deres resultater. For at indtaste et ikke afviklet spil trykkes på tasten 10 i CONTR skærmbilledet. Skærmbilledet viser nu teksten NP for "not played". Bekræft ved at taste OK. Bridgematen viser nu skærmbillede med bekræftelse igen.

Bridgemate viser ikke en oversigt over ikke afviklede spil. Hvis det er muligt at afvikle et ikke afviklet spil på et senere tidspunkt, bør spillere afholdes fra at se resultater fra andre borde. Spillet kan afvikles efterfølgende uden Bridgemate; i dette tilfælde skal den pågældende score gemmes manuelt i scoreprogrammet.

## Korrektion af inputfejl

Hvis du laver en inputfejl, tages CANCEL for at korrigere fejlen. I princippet er det muligt ved gentagne gange at trykke på denne taste at returnere til skærmen for indtastning af spilnummer. Det er også muligt for Øst at afvise det indtastede data ved at taste CANCEL. Bridgemate returnerer nu til inputindstillingen og de indtastede data kan slettes ved at CANCEL igen. Så snart Øst har bekræftet scoren og beskeden *Entry completed* har været vist ophører muligheden for, at spillerne kan rette i scoren. Denne mulighed gives kun til turneringsledere.

Bemærk venligst:

- Det er ikke nødvendigt at indtaste antallet af point (+420, -50 etc.) i Bridgematen. Bridgemate beregner automatisk disse point ved at bruge den indtastede kontrakt og resultatet.
- Bridgemate overvåger de aktive runder. I tilfælde af oversidderpar springer Bridgemate runden over.
- Før en ny runde kan begynde, bekræftes hvorvidt spillerne indtager de rigtige positioner for at undgå at spille i den forkerte retning. Ved rundens start tages OK for at få vist spilretninger.

## Læs scorer på Bridgemate Pro

### Scorer til Bridgemate Pro Control (BPC)

Scorer indtastet i Bridgemate gemmes først i serveren. BPC-programmet læser periodisk scorer og gemmer disse i resultatfilen. For at starte eller stoppe denne periodiske læsning, klikkes *Session, Retrieve data from server*. Alternativt trykkes F4. I bunden af skærmen kan du tjekke, om programmet er i gang med at processere scorerer eller er inaktivt. Hvis dit scoreprogram ellers understøtter funktionen, kan dataoverførslen aktiveres her.

### Læsning af scorer i scoreprogrammet

Når scoren er gemt i resultatfilen, læser og behandler scoreprogrammet scoren. For mere information henvises til scoreprogrammets manual.



## Turneringsledermenu

Turneringsledere har vidtgående beføjelser til at bekræfte/ændre indtastede scorer. Til dette formål findes en specielærlig turneringsledermenu. Brug venligst turneringsledernøglen for at få adgang til denne menu.

### Aktivering af menuen

Turneringsledernøglen isættes Bridgematens kommunikationsport for at aktivere turneringsledermenuen. Dette kræver, at Bridgematen er tændt og venter på indtastning af data på skærmmenuen (spil, kontrakt, udspil, resultat). Det er fx ikke muligt at aktivere menuen, hvis Bridgematen viser bekræftelsesmenuen eller en oversigt over tidligere resultater.

For at forlade menuen fjernes turneringsledernøglen.

### Menu muligheder

Når du sætter turneringsledernøglen i Bridgematen vises følgende skærmbillede:

#### TD-MENU

Du har nu syv muligheder:

1. For at indtaste en speciel score (fx procentscore), tast '1'.
2. For en oversigt over indtastede scorer, tast '2'.
3. For at slette en indtastning fra den igangværende runde, tast '3'.
4. Hvis du vil se det korresponderende bord og sektion på Bridgematen og/eller den korresponderende runde og par, tast '4'.
5. For at frembringe en oversigt over spil, som endnu ikke afviklet, tast '5'.
6. For at nulstille Bridgematen, tast '0'.
7. For at indstille skærmmkontrasten, tast '+' eller '-'.

### Indtast en tilfældig score

Det er muligt i Bridgematen at tildele en procentscore for et spil. Følg denne fremgangsmåde: Indtast spilnummeret og bekræft med OK. Cursuren står ved CONTR. Indsæt turneringsledernøglen i Bridgematen for at aktivere turneringsledermenuen. Tast '1' og bekræft med OK *Abitral score (korrigeret score)*. Dernæst indtastes den nye score for begge par:

NS: \_  
EW: \_

Du kan vælge mellem 40, 50 og 60 %. Tast 4 eller '-' for 40 %, 5 eller '=' for 50 % eller tast 6 eller + for 60 %. Det er ikke muligt at indtaste en værdi, der afviger fra disse procentangivelser. Tast OK efter indtastningen af procentsatserne. Gør dette for begge par. Skærmen returnerer nu til turneringsledermenuen. Fjern turneringsledernøglen. Den tildelte score vises nu under CONTR. Tast OK for at bekræfte dette, og bekræft verifikationsskærmbilledet. Bridgematen har nu gemt scoren for dette spil og videresender dette til scoreprogrammet i forbindelse med read-out.

### Fremskaf oversigt

For at opnå en spiloversigt uden indlæsning af data eller gennemføre dataoverførsel af spil, anbefales at bruge den specielle oversigtsfunktion i turneringsledermenuen. Isæt turneringsledernøglen for at få adgang til denne oversigt og tast så '2'. Du spørges nu om det relevante spilnummer. Oversigten viser parnumre, spilretning,

kontrakt og resultat. Scoren er ikke vist i denne oversigt. Hvis skærmen returnerer til turneringsledermenuen efter at spilnummeret er indtastet, vil ingen scorer blive registreret for dette spil.

### Slette indtastning

Turneringsledere har mulighed for at slette indtastninger. Dette kan ske i spil afviklet i en løbende runde eller i spil fra tidligere runder. Hvis spilresultater endnu ikke er indtastet i den igangværende runde, så vil spilresultatet fra den tidligere runde blive slettet. Denne metode muliggør komplet sletning af alle resultater i Bridgematen. For at slette et indtastet spil, tast '3' og tast OK når spørgsmålet *Erase result (slet resultat) kommer på displayet*. Du bedes dernæst indtaste et spilnummer. Indtast dette og bekræft med OK. Hvis dette specifikke spil kan slettes, vises beskeden *Board erased* for at indikere at det indtastede resultat slettes. Hvis spillet endnu ikke har været afviklet, eller ikke afviklet ved dette bord i den løbende runde, vises turneringsledermenuen igen, efter at du har tastet OK.

### Fremskaffelse af løbende status

Hvis du skulle have glemt det, kan du fremskaffe information om bord og sektion for din Bridgemate i statusdelen af turneringsledermenuen. Isæt turneringsledernøglen i Bridgematen og tast '4'. Tast OK, når du bliver spurgt om at bekræfte *Status*. Det forventede bord og den forventede sektion vises først. Tast OK igen for at se den løbende runde i Bridgematen og de korresponderende par ved bordet. Du vil også se de spil, der er afviklet i denne runde.

### Oversigt over manglende scorer

Fra turneringsledermenuen er det enkelt at fastslå, hvilke borde i en runde, der ikke er blevet indtastet. Tast '5' og bekræft med OK, når der spørges: *Missing boards?*. Bridgematen viser nu de spilnumre, som endnu ikke indtastet i denne runde.

### Genindstille Bridgemate

Bridgematen kan genindstilles via turneringsledermenuen. Bridgematen returnerer nu til hovedoversigten. Tast "0" og OK når spurgt til at bekræfte *Reset?*

### Indstilling af kontrast

Det er muligt at indstille skærmmkontrasten fra turneringsledermenuen. Tast + for at gøre skærmen mørkere, - for at gøre skærmen lysere. Tryk flere gange på knappen for at justere kontrasten. Det er ligeledes muligt at justere kontrasten, hvis Bridgemate står i hovedmenuen.

## Kapitel 6: Ekstra Bridgemate funktioner

Bridgemate Pro Control (BPC) har et antal funktioner specialdesignet til Bridgemate indtastningsapparaterne.

### Manuel aflæsning af score i Bridgemate

Alle indtastede scorer gemmes også i den lokale hukommelse på Bridgematen. Hvis en Bridgemate af en eller anden årsag ikke kan videregive et spilresultat til serveren, har du mulighed for manuel indlæsning af scoren i BPC ved afslutning af sessionen. Dette gøres ved at bruge menuen *Session, Read Bridgemate Locally*.

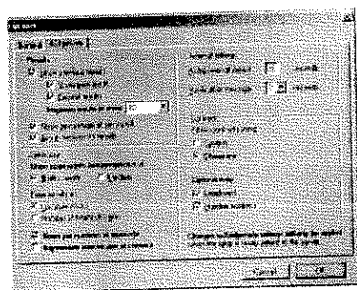
For at bruge denne funktion er det nødvendigt at forbinde et Bridgemate kommunikationskabel til den serielle port på din PC. Kommunikationskablet kan købes hos din Bridgemate leverandør.



Forbind Bridgematen med kommunikationskablet via dataudvekslingsporten bag i Bridgematen. Alle spilresultater læses og gemmes i resultatfilen, inklusive scorer, som allerede er afsendt. Disse scorer kan nu behandles i dit scoreprogram på vanlig vis.

## Bridgemate indstillinger

Alle Bridgemate indstillinger kan ændres via menufunktionen *Tools, Options, Bridgemate*.



### Vis tidligere resultater

For at få Bridgemate til at vise en oversigt over tidligere resultater i et bestemt spil, skal du markere funktionen *Show previous results*. Hvis du også ønsker at se din egen score, markeres *Show own result* funktionen. Egen score symboliseres med et '\*'. For at give spillerne muligheden for at se resultaterne mere end én gang, markeres funktionen *Repeat results*. For at begrænse antallet af viste resultater på Bridgematen sættes maksimum resultatvisninger til et tal mellem 1 og 127. Maksimum sættes til ubegrænset for at fjerne denne begrænsning.

Bridgemate systemet kalkulerer den procentuelle score for de indtastede resultater. For at få vist denne procentdel på Bridgematen kan du benytte funktionen *Show percentage of own result*.

Når flere sektioner udregnes under et, kan du bruge funktionen *Group sections for results*. Procenscoren beregnes i alle sektioner, og resultatet på alle spil med samme spilnummer vises i oversigten over tidligere resultater. Specielt i dette tilfælde tilrådes det at fastsætte det maksimale antal scorer, som du ønsker at Bridgematen skal vise. Undlader du dette, må du forvente at spillerne vil bruge meget tid på at tjekke resultater ved store sessioner.

### Visning af scorer

Scoren kan vises fra enten spillførers perspektiv eller Nord/Syd spilretningen. I sidstnævnte tilfælde vises scoren ved at Øst/Vest vises som modsat score (4H+1 af Øst/Vest vises som -450 eller -650). Dette gælder for såvel scorer vist i bekræftelsesskærm-billedet for Øst og for oversigtsskærm-billedet *previous board results*.

### Indtast resultater

Resultater kan indtastes på to måder: Som overtræk/=/undertræk eller som det totale antal vundne stik. Standardindstillingen er overtræk/=/undertræk.

## Transmission af kontrakter

Bridgematen giver brugere mulighed for at videregive information til serveren umiddelbart efter kontrakt og/eller udspilskort er indtastet. Dette kunne fx vises på storskærme under spilllets afvikling. Hvis du ønsker at videregive denne information til serveren, markeres boksen *Intermediate transmission of contract*.

## Udspilskort og medlemsnumre

Marker disse indstillinger, hvis du ønsker at indtaste udspilskortet og/eller medlemsnumre på bridgematen.

## Se kontrakt

Brug denne funktion til at specificere, om Bridgemate skal anvende kortsymboler eller bogstaver til at vise kontrakten.

## Automatiske perioder for slukning af Bridgemate

Bridgemate slukker automatisk, hvis den står ubenyttet i et stykke tid. Standardindstillingen aktiverer slukning efter 20 sekunder. For at ændre denne indstilling indtastes en værdi mellem 5 og 60 sekunder i *Autopoweroff period*. I *Verification message* indtastes en periode for visning af beskeden *Verification by East*. Bemærk, at Bridgemate indstillinger kun anvendes, når bordene er blevet tilknyttet serveren og Bridgemate er i færd med at logge ind.

## Systemfunktioner

Bridgemate har to separate systemfunktioner. I begge tilfælde skal kommunikationskablet forbindes med PC'en.

### Ændring af Firmware

Bridgemate styres af et softwareprogram i den interne hukommelse. Denne software kan ændres fra BPC. Konkret betyder det, at Bridgemate kan opdateres og at nye funktioner kan tilføjes. Sprogindstillingen kan fx også ændres. Bridgemate kan med andre ord opdateres, så du ikke er nødt til at købe nye Bridgemates, når der kommer opdateringer til Bridgematen.

For at opdatere Bridgemate firmware skal du gøre som følger:

1. Vælg funktionen *Tools, Bridgemate, Update firmware*.
2. Tryk *Choose firmware file*.
3. Vælg en Bridgemate firmware-fil for at oplade i Bridgematen. Disse filer kan '.bpf' som extension. Når filen er valgt, vises lokation, versionsnummer og fildata på displayet.
4. Tænd for Bridgemate og forbind med PC'en. Hvis Bridgemate ikke er tændt, så forbind først og tryk dernæst OK.
5. Programmet er skrevet i Bridgematen. Vent med at frakoble, indtil du ser teksten *Writing firmware completed. Disconnect Bridgemate* vises.
6. Det nye program er nu loaded. Tryk OK for at aktivere Bridgematen.

Processen annulleres, hvis en fejl opstår under oploading. Frakobl Bridgematen og genetabler kontakten for at gentage processen. Gentages problemet, anbefales det at udskifte batterierne.

## ADVARSEL

Brug kunne denne mulighed efter instruktion fra leverandøren. Forkert brug kan resultere i fejlbehæftede operationer. Brug kun de filer, som leverandøren leverer, og følg instruktioner omhyggeligt. Vi advarer mod anden form for anvendelse.

### **Bridgemate analyse**

Menuen *Tools, Bridgemate, Bridgemate analysis* indeholder relevant information om Bridgemate, inklusive versionsnummer, indstilling af automatisk slukning og/eller korrekt håndtering af Bridgematen.

## **Kapitel 7: Brugstip**

### **Flere forbindelser i et rum**

Der kan være tidspunkter, hvor du ønsker at muliggøre multipel brug af et bordnummer, fx ved invitation af en anden klub til deltagelse i en turnering. Da Bridgemate Pro serveren kun kan køre ét bord ad gangen, er det ikke muligt for to klubber at gøre brug af den samme server samtidigt. Begge bridgeklubber skal derfor bruge hver deres server. Det er selvsagt vigtigt, at serverne ikke interfererer med hinanden. Dette problem kan løses ved at få systemerne til at kommunikere over forskellige kanaler. Den første klub sætter sit system (server og Bridgemate) til kanal 0, mens den anden klub sætter sit system til kanal 1. En tredje klub kan så bruge kanal 2. Denne metode muliggør at op til tre klubber kan bruge Bridgemate systemet samtidigt uden at skabe problemer med forstyrrelser mellem servere, selv om disse er placeret tæt på hinanden.

### **Store turneringer**

I forbindelse med store turneringer er det nødvendigt med mere end én server for at kontrollere over 128 borde. Opsætningen af borde er vigtig i den forbindelse. Hvis bordene er opstillet uden for rækkevidde af serveren, opsættes en ekstra server for at udvide rækkevidden. Systemet understøtter flere servere via et netværk. Dette netværk kan principielt supportere et ubegrænset antal borde. Følgende retningslinjer skal følges:

- Du har brug for et fuldt ud fungerende netværk hvor alle PC'er er forbundet, så de er i stand til at behandle og processere filer.
- Der anvendes kun én resultatfil, som indeholder alle sessionsdata og spilresultater fra alle borde.
- Det er ikke nødvendigt, at en af klient-PC'erne indeholder scoreprogrammet og/eller resultatfilen. Fra et organisatorisk synspunkt er det at foretrække at bruge en separat PC til opsamling af scoreprogrammet og resultatfilen. Klient-PC'er får adgang til resultatfilen over netværket.
- Hver server er forbundet med sin egen PC (=klient). Du må ikke forbinde to servere til én klient. Selvom det er teknisk muligt, så kan det forårsage unødvendig forvirring, da begge servere bruger samme klientnavn.
- Brug forskellige kanaler til serverne, især hvis du opererer med de maksimale tre servere eller hvis der er fare for at serverne skaber interferens.
- Brug kun de samme kanaler, hvis du opererer med mere end tre servere og de ikke interfererer med hinanden (med passende stor afstand, fx i forskellige bygninger).

Bemærk, der udbydes en udvidet version, som tilbyder mere end tre kanaler. Kontakt venligst din distributør for mere information.

## Udskiftning af Bridgemate

Hvis du af en eller anden grund måtte få behov for at udskifte en Bridgemate under en session, og ikke kan logge af Bridgematen af ved hjælp af *Reset TD menu* funktionen, gør du i stedet som følger:

- Vælg *Server, Show tables*
- Vælg de(t) relevante bord(e) og vælg *Log off table(s)*. Bridgematen logges nu af serveren
- Tag en anden Bridgemate og indstil denne til den korrekte sektion og bordnummer. Indstil også den korrekte kanal
- Aktiver Bridgematen ved at benytte OK knappen. Bridgematen overtager nu den gamle Bridgemates position.

## Genskab serverdata

Alle data tapes, hvis strømforbindelsen til serveren ved uheld afbrydes. Bridgemate apparaterne vil ikke kunne fungere. BPC er i stand til at genskabe situationen umiddelbart før nedbrud. Gør som følger:

- Sikr dig, at serveren igen er forbundet korrekt til strømforsyningen
- I BPC vælges *Go to Session, Synchronize client, Server*
- Vælg *Recovery* folderen og tryk så *Recover server*. Alle informationer fra resultatfilen flyttes nu over i serveren.

Ved genskabelse af serveren bedes du sikre dig, at alle scorer er flyttet fra serveren til resultatfilen. Hvis dette ikke er tilfældet, kan visse scorer gå tabt og serveren kan ikke genstarte fra den forudgående position. Vær derfor opmærksom på, at datafremskaffelsen tjekkes løbende under sessionen.

EC Declaration of Conformity to the Essential Requirements of the applicable Directive 1999/5/EC

We, **Bridge Systems BV**, Rotterdam The Netherlands, declare under our sole responsibility that the Radio-communication products

Product Name: **Bridgemate® Pro**

Product Description: **Bridgemate® Pro Wireless Scoring System**

Model Number of the Server: **BS10R11868**

Model Number of the Table Terminal: **BM11R11868**

are fully in conformity with the essential requirements of the Council Directive 1999/5/EC (R&TTE).

This declaration is based on the full compliance of the products with the following European

Standards:

Radio: EN 300 220-3 v1.1.1

EMC: EN 301 489-1&3 v1.4.1 (August 2002)

Electrical safety: EN 60950-1:2001

Authorized Representative: BRIDGE SYSTEMS BV

Postbus 21570

3001 AN Rotterdam

The Netherlands

Date: May 10th, 2004

Signed:

**Ron F. Bouwland**

Executive Director

Danish Undertegnede **Bridge Systems BV** erklærer herved, at følgende udstyr **Bridgemate® Pro Wireless Scoring System** overholder de væsentlige krav og øvrige relevante krav i direktiv 1999/5/EF.

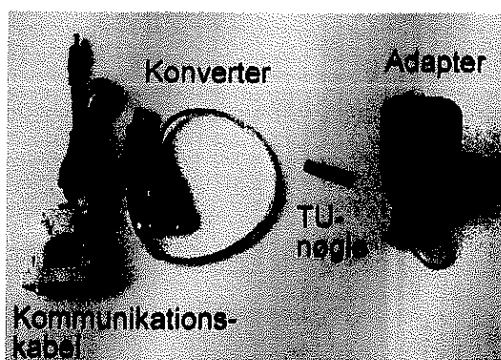


## Guide til opstilling, opsætning og ibrugtagning af Bridgemate

### Opstilling

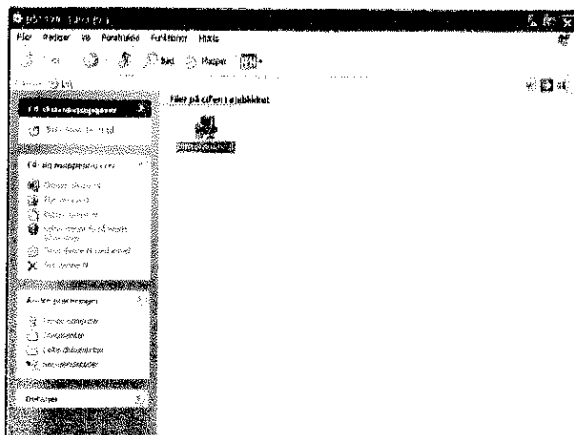
Udgangspunktet er en opstilling med 2 spilleborde, 4 par og 3 runder. Følgende komponenter kræves:

- 1 PC
- 1 Bridgemate server
- 2 Bridgemate indtastningsapparater
- 1 USB-seriel-konverter (hvis PC'en ikke har en seriel port)
- 1 9V strømadapter
- 1 TU-nøgle
- 1 CD-ROM med installationssoftware
- Evt. 1 kommunikationskabel til datafangst ved nedbrud



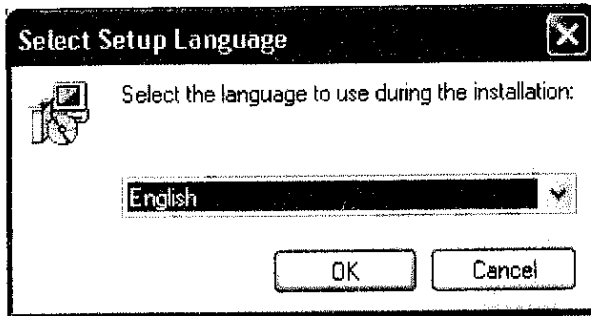
Serveren forbindes med PC'en. Forbind serverens serielle udgang med PC'ens serielle port. Har PC'en ingen seriel port, anvendes USB-seriel-konverteren således at serverens serielle port forbindes med konverterens serielle port. Herefter forbindes konverterens USB-port med PC'ens USB-port. Forbind dernæst serveren med strømadapteren. Husk også at sætte batterier i serveren som backup ved strømsvigt.

Isæt CD-ROM'en med installationssoftware "Bridgemate Pro Control Software":

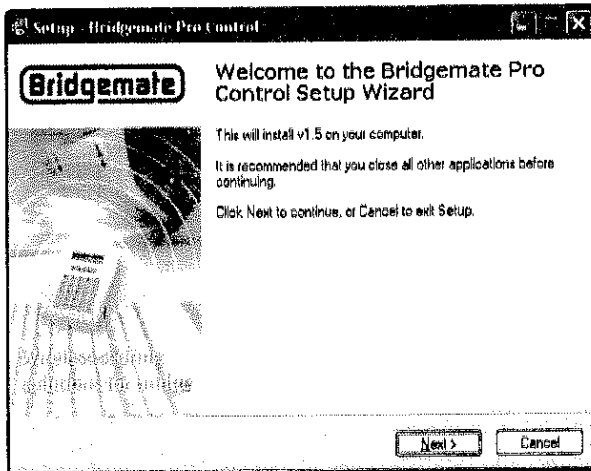


Dobbelklik på ikonet  
BMProEnglishFull

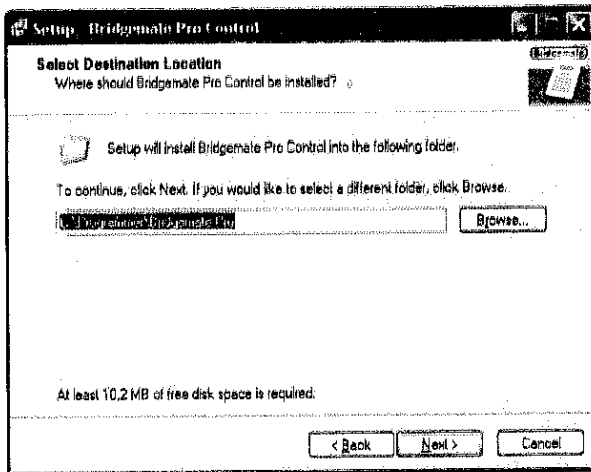




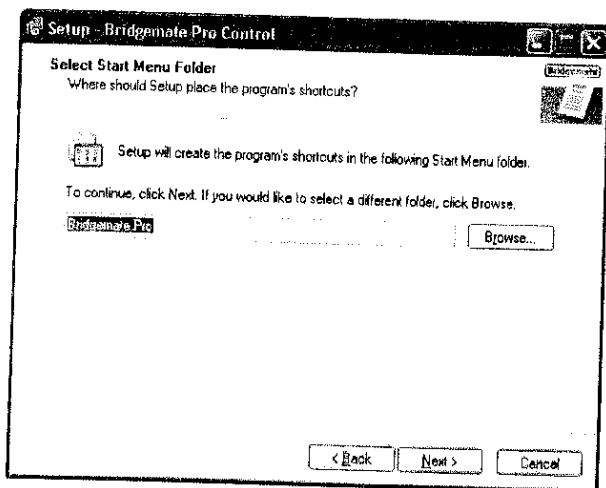
Klik på OK



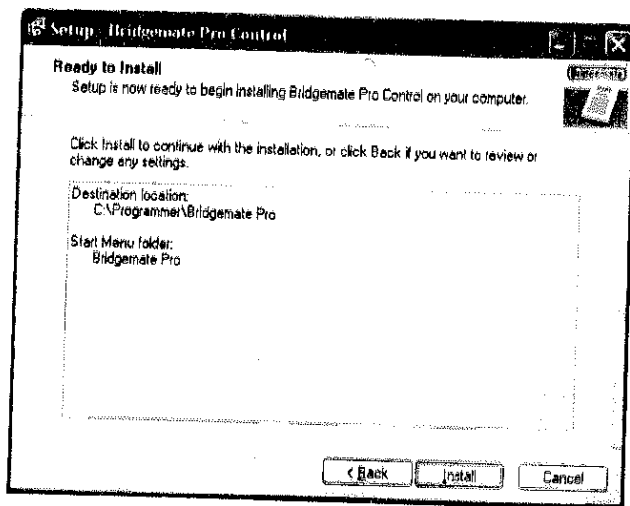
Klik på Next



Klik på Next

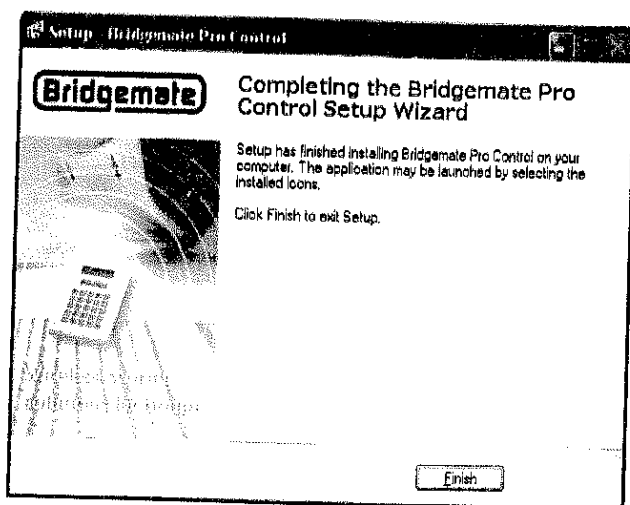


Klik på Next



Klik på Install

Der vises nu et progressmeter (en aktivitetsmåler). Når denne viser 100%, er installationen fuldført.



Klik på Finish

Serversoftware er nu installeret.

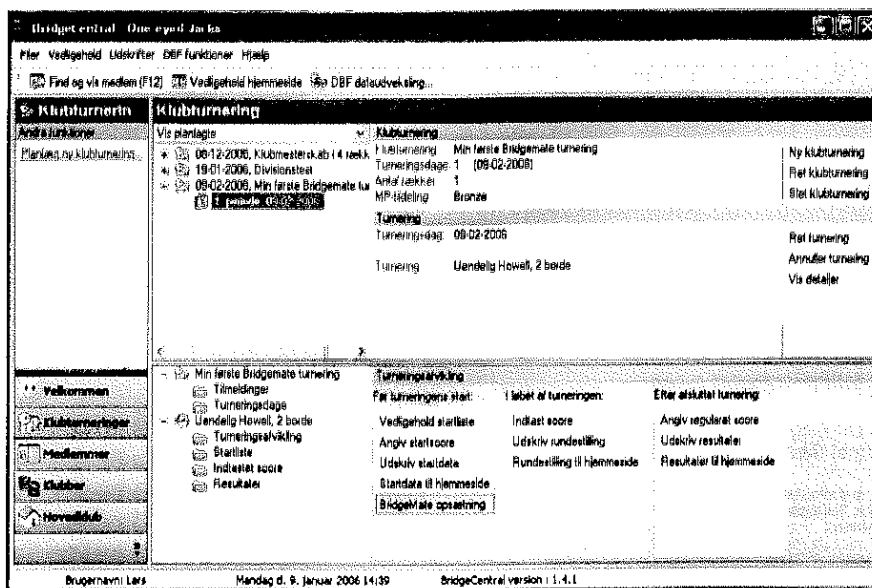
## Opsætning

Efter serversoftwareinstallationen skal Bridgecentralen indstilles til Bridgemate resultatindtastning. Begynd med at sætte batterier i de to Bridgemates. Aktiver Bridgemate 1 ved at trykke OK en gang og sæt TU-nøglen i bridgematen. Indstil apparatet, så der står: Group A 0 (gruppe A og radiokanal 0) og Table 1 (bord 1). Efter indstilling af Bridgematen fjernes TU-nøglen.

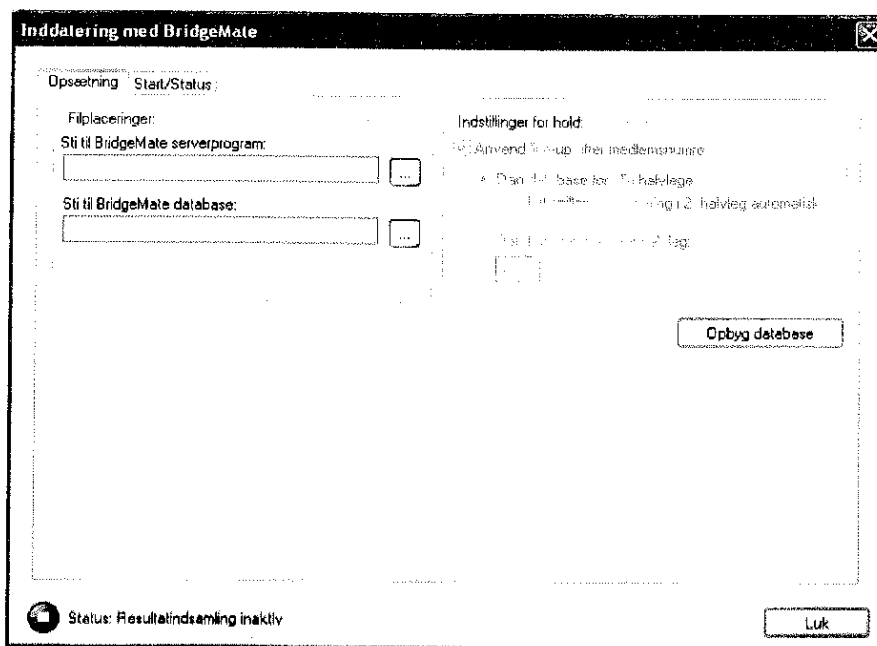
Bridgemate 2 indstilles efter samme fremgangsmåde: Sæt gruppe og radiokanal til hhv. A og 0 og indstil bord til 2. Brug + og – samt tasterne og evt. CANCEL. Husk: Skulle displayet gå ud i forbindelse med indtastningen, skyldes det den automatiske dvalefunktion på Bridgemate indtastningsapparater (standardindstilling: 20 sekunder), så tryk blot OK for at aktivere apparatet.

TU-nøglen fjernes efter indstillingen. Ønsker du senere at foretage ændringer i TU-menuen, isættes nøglen igen og startindstillingen vises i displayet: ”BRIDGEMATE PRO V2.1.2a EN.”

Du er nu klar til din første Bridgemate turnering! Turneringsformen er en uendelig 2 bords Howell. I Bridgecentralen klikkes på ”BridgeMate opsætning”:



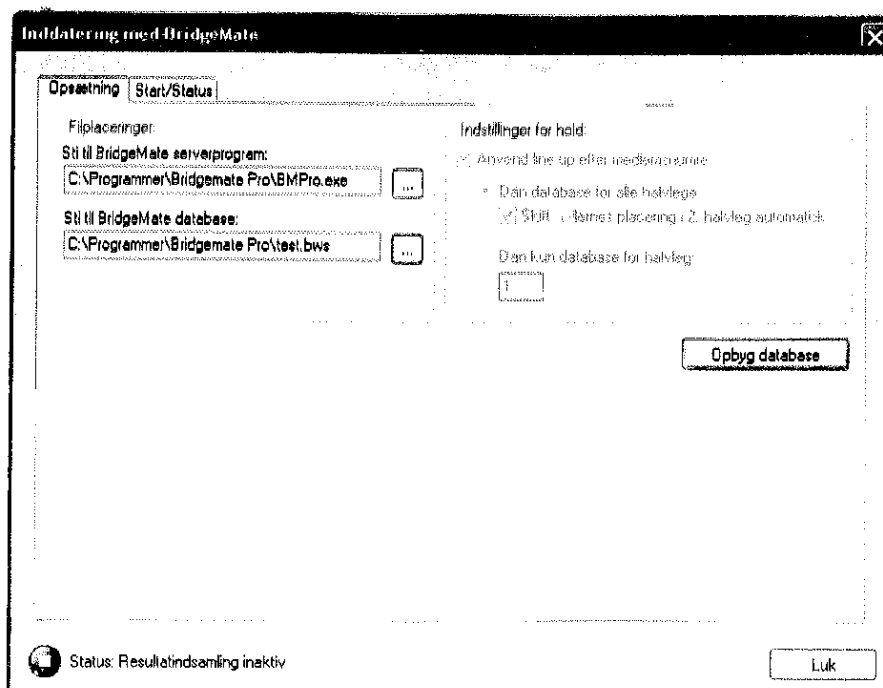
Derefter dannes databasen i menuen ”BridgeMate opsætning”:



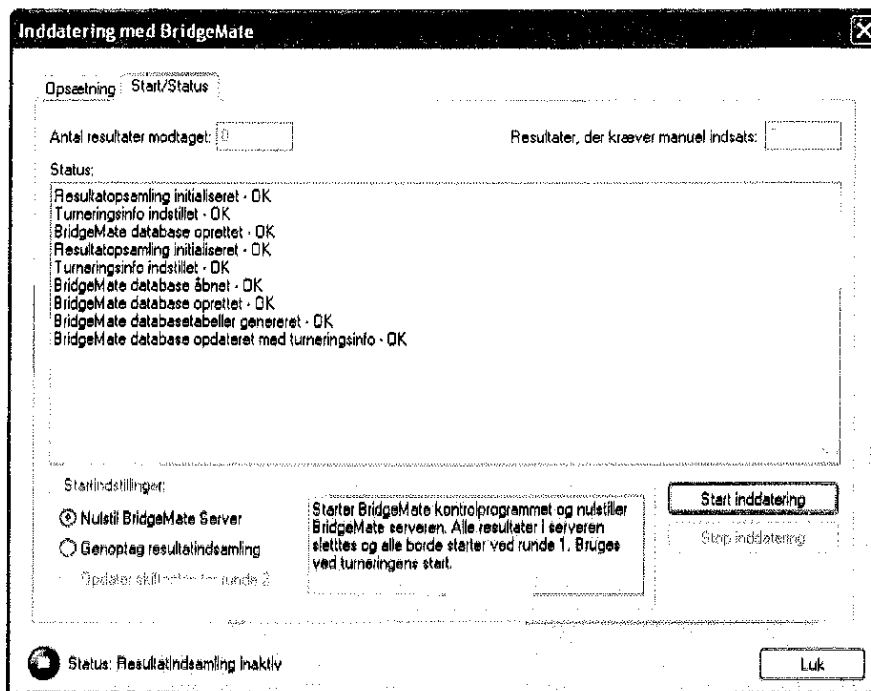
I feltet "Sti til Bridgemate serverprogram" skrives C:\Programmer\Bridgemate Pro\BMPro.exe. Klik evt. på knappen med de 3 prikker for at vælge placering af BMPro.exe.

I feltet "Sti til Bridgemate database" skrives C:\Programmer\Bridgemate Pro\1 test.bws. Klik evt. på knappen med de 3 prikker for at vælge anden placering af database.

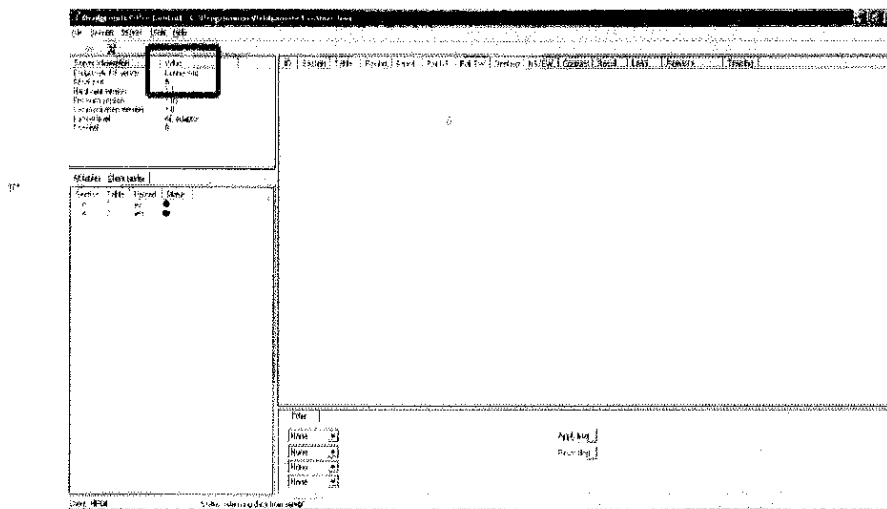
Klik på "Dan database", hvorefter du vil have mulighed for at klikke på "Opbyg database":



Tryk "Start inddatering" for automatisk opstart af servers software:



Hvis der nu står "Connected" i BMPro Control, er alt i orden.



## Ibrugtagning

Det forudsættes, at de enkelte Bridgemates er konfigureret til at hedde "A1, A2 ...". Se hvorledes det kan gøres i brugervejledningen.

Aktiver nu en BridgeMate ved at trykke OK, fx BridgeMate 1.

Observer teksten "BRIDGEMATE PRO V2.1.2a EN." i displayet.

Tryk OK.

Observer teksten:

GROUP: A

TABLE: 1." i displayet.

Tryk OK.

Observer flimrer i øverste højre hjørne af displayet.

Oplysninger om NS og ØV parnumre, spil og runde vises.

Tryk OK.

Der kan nu indtastes i Bridgematen.

I feltet "BORD:" indtastes spilnummer.

I feltet "CONTR:" indtastes kontrakten der er spillet.

Der er fx spillet Syd 6 hjerter dobbelt med 12 stik. Gør sådan:

Tryk 6

Tryk på hjertersymbol.

Tryk på det røde X.

Tryk 2 gange på N/S. (den skifter indstilling mellem N og S pr. tryk)

Tryk på OK

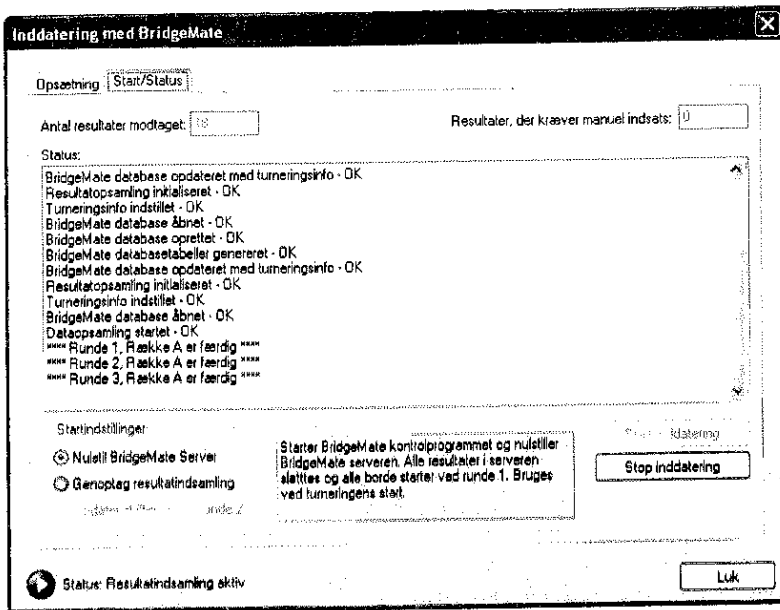
RESULT: vises.

Tryk på = (den gamle indtastningsform +/-/- antal overstik/ vunden kontrakt/ antal understik)

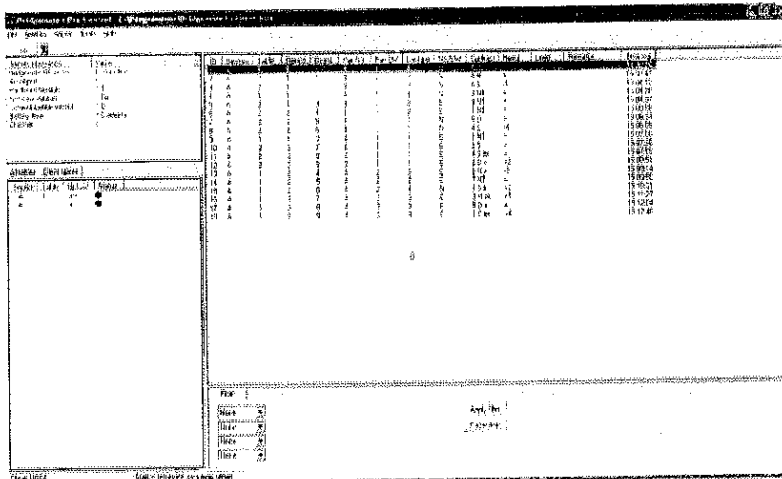
Øst verificerer indtastningerne og accepterer ved at taste OK. Tastes OK igen, ses resultater for samme spil afviklet ved de øvrige borde. Øst kan afvise indtastningen og gå tilbage for at rette i indtastningen ved at bruge CANCEL knappen evt. et antal gange.

Når runden er færdigspillet, fremkommer teksten "End of round". Når alle runder er spillet, fremkommer teksten "End of session".

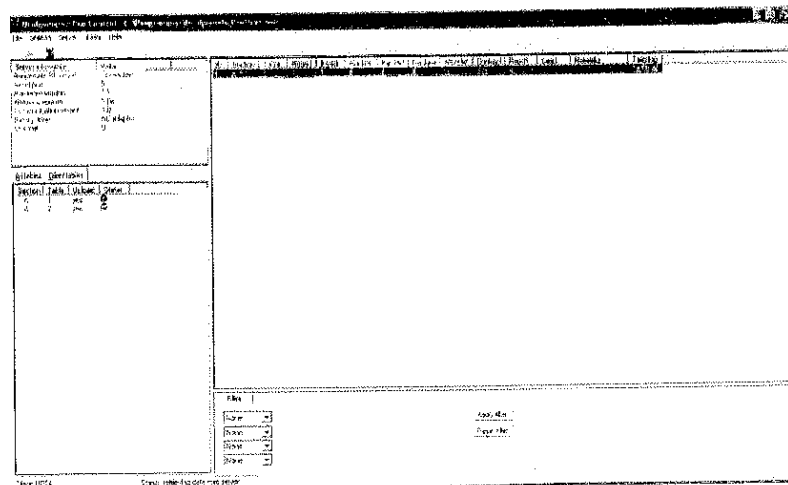
Turneringslederen kan løbende følge resultatindtastningen i feltet "Antal resultater modtaget"



For de enkelte spil:



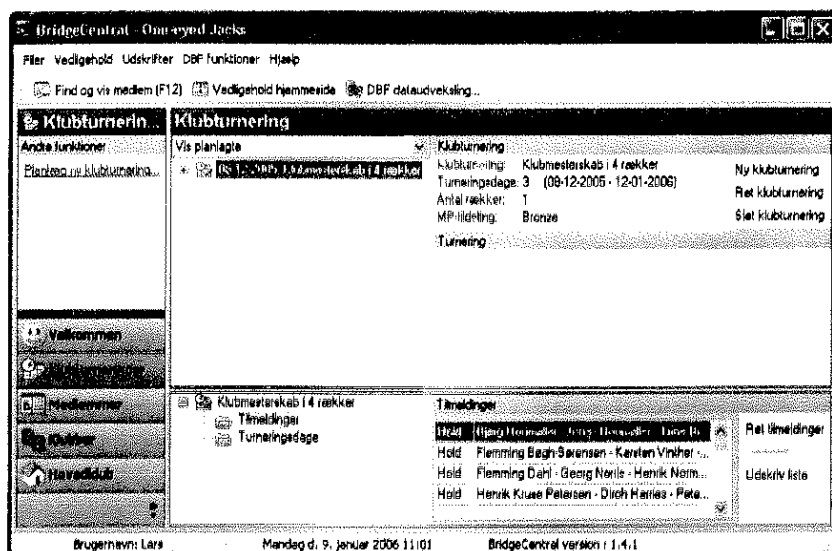
Sektionsoversigt:



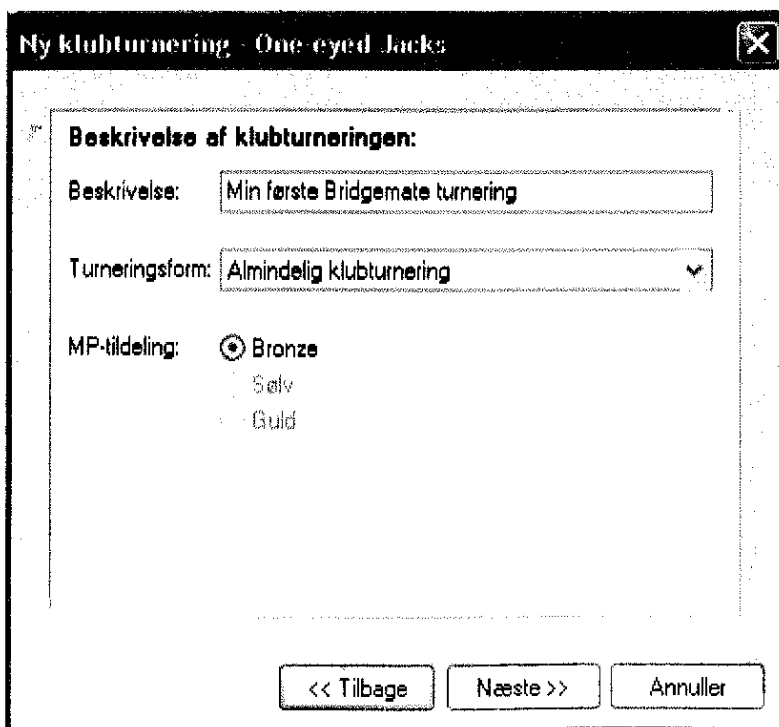
## Appendiks

Opsætning af den første Bridgemate turnering i Bridgecentral.

Vi opretter en 2 bords uendelig Howell. Klik på "Planlæg ny klubturnering".

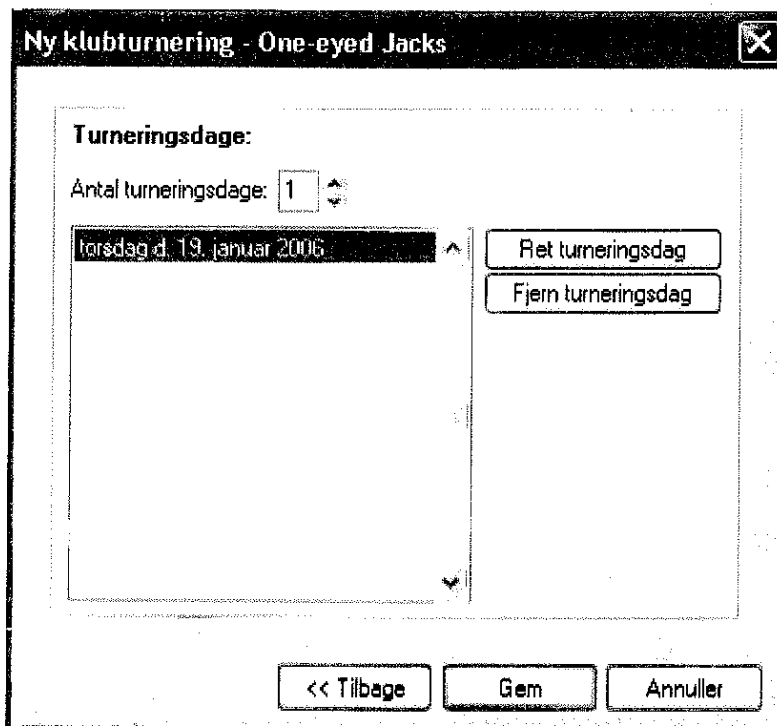


Giv turneringen et navn, fx "Min første Bridgemate turnering". Klik på "Næste".

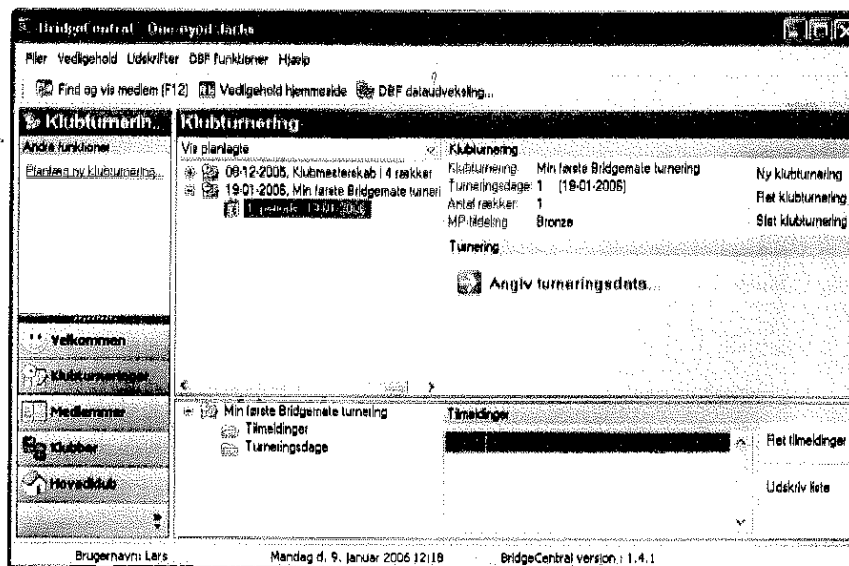


Vælg 1 række og klik på "Næste":





Vælg en turneringsdag og klik på "Gem". Klik på 1. periode og dernæst "Angiv turneringsdata":



Vælg "Parturnering" og klik på "Næste":

**Ny turnering** [X]

Klubturnering: Min første Bridgemate turnering  
 1. turneringsdag: 19. januar 2006

**Angiv turneringsform:**

Parturnering  
 Holdturnering

[Næste >>] [Annuller]

Fravælg, at MP skal beregnes automatisk for denne turnering. Klik på "Næste":

**Ny turnering** [X]

Klubturnering: Min første Bridgemate turnering  
 1. turneringsdag: 19. januar 2006

**Vælg skifteplan:**

Antal par:

Uendelig Howell 2 borde

[Ny skifteplan]  
 [Ret skifteplan]  
 [Udskriv skifteplan]  
 [Udskriv bordplancher]

**Bemærkninger:**  
 Balance \*\*\*\*\*  
 Turneringslederbogen 2.4.13.2

Der benyttes ingen skifteplan. Resultater indtastes manuelt.

[<< Tilbage] [Næste >>] [Annuller]

Vælg 4 par og klik på "Næste":

**Ny turnering** [X]

Klubturnering: Min første Bridgemate turnering  
 1. turneringsdag: 19. januar 2006

**Angiv antal sektioner samt fordelingen af 3 runder på disse:**

Antal sektioner:

Antal runder pr. sektion:

	Antal runder
1. sektion	3

<< Tilbage    Næste >>    Annuller

Vælg 1 sektion og skriv 3 i feltet "Antal runder" og klik på "Næste"

**Ny turnering** [X]

Klubturnering: Min første Bridgemate turnering  
 1. turneringsdag: 19. januar 2006

**Angiv regnskabsform for spillene:**

Vandrerregnskaber  
 + Spillersek.ketølge  
 N/S rækketølge

Bordregnskaber (Barometer, slipper)

**Angiv opsætning for indtastning af resultater:**

Indtast score  
 -> Indtast score delt med 10 (f.eks. 54 i stedet for 540)

Indtast meldinger og antal stik

---

Husk indtastet score (Nyttigt ved indtastning af vandrerregnskaber)

Skift automatisk til næste bord/spil efter sidste indtastning

<< Tilbage    Næste >>    Annuller

Klik på "Indtast meldinger" og antal stik, klik derefter på "Næste"

**Ny turnering** [X]

Klubturnering: Min første Bridgemate turnering  
1. turneringsdag: 19. januar 2006

**Angiv udregningsmetode:**

Standard udregning  
 0 som bundscore  
 0 som middelscore

IMP par udregning  
[ ] IMPs

Standard udregning: For hver sektion beregnes en middelscore ud fra alle spillere i sektionen. Den højeste middelscore vinder. Hvis der er flere spillere med samme middelscore, vinder den spiller med den højeste bundscore. Hvis der stadig er flere spillere med samme bundscore, vinder den spiller med den højeste middelscore i bunden af sektionen.

IMP par udregning: For hvert par beregnes en middelscore ud fra alle spil. Den højeste middelscore vinder. Hvis der er flere par med samme middelscore, vinder det par med den højeste bundscore. Hvis der stadig er flere par med samme bundscore, vinder det par med den højeste middelscore i bunden af sektionen.

<< Tilbage    Næste >>    Annuller

Klik på "Næste"

**Ny turnering** [X]

Klubturnering: Min første Bridgemate turnering  
1. turneringsdag: 19. januar 2006

**Indlæsning af kortfordelinger:**

Kortfordelinger indlæses for hver sektion

<< Tilbage    Næste >>    Annuller

Klik på "Næste"

**Ny turnering** ✕

Klubturnering: Min første Bridgemate turnering  
1. turneringsdag: 19. januar 2006

**Bekræft turneringsdata:**

- Turneringsform: Parturnering
- Skifteplan: Uendelig Howell, 2 borde
- Antal par: 4
- Antal sektioner: 1
- Antal spil pr. runde: 3
- Regnskabsform: Bordregnskaber
- Indtæstning: Meldinger og stik
- Udregningsmetode: Standard udregning
  - 0 som bundscore

Klik på "Gem".



# Resultatindsamling med BridgeMate/BridgeCentral

- En manual til TU-ledere

© 2005 ... Danmarks Bridgeforbund

# Indholdsfortegnelse

<b>Part I BridgeMate introduktion</b>	<b>2</b>
1 Om BridgeMate .....	2
<b>Part II Installation/Opsætning</b>	<b>2</b>
1 Forudsætninger .....	2
2 Opsætning af BridgeCentral .....	2
<b>Part III Turneringsafvikling</b>	<b>4</b>
1 Opsætning .....	4
2 Resultatindsamling .....	5

# 1 BridgeMate introduktion

## 1.1 Om BridgeMate

BridgeMate er et system til trådløs inddatering af bridgeresultater direkte fra bordene. På denne måde undgås en masse tastearbejde, og spillerne kan vha. BridgeMate systemet se, hvad de andre borde har spillet i det spil, man lige har indtastet.

Dette hjælpedokument henvender sig til turneringsledere og -planlæggere, der vil anvende BridgeMate til indsamling af resultater sammen med BridgeCentral. Dokumentet forklarer:

- Hvordan man installerer og opsætter de forskellige komponenter
- Hvordan man afvikler en turnering med BridgeMate i BridgeCentral

Dokumentet forklarer IKKE, hvordan man anvender selve BridgeMate maskinerne (klienterne) - hverken som spiller eller som TU-leder. Der henvises til den danske vejledning for spillere og til den danske vejledning til BridgeMate Pro systemet.

## 2 Installation/Opsætning

### 2.1 Forudsætninger

For at kunne anvende BridgeMate sammen med BridgeCentral, skal følgende være opfyldt:

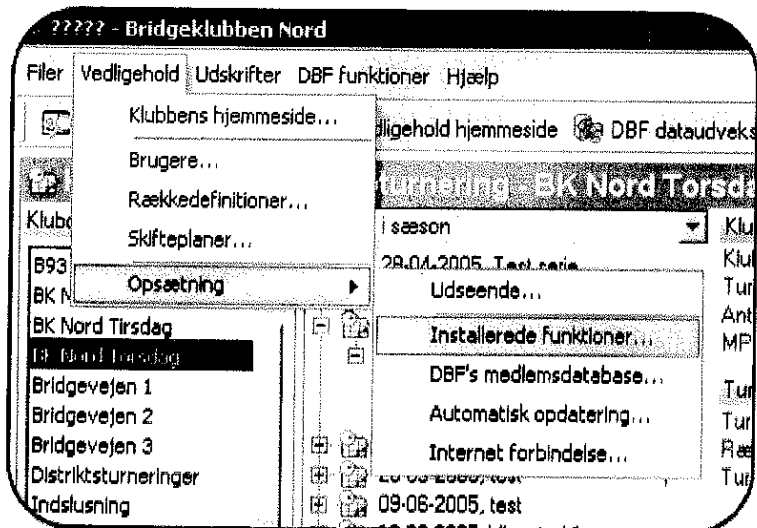
- Man skal have installeret BridgeCentral version 1.2.2 eller højere  
*BridgeCentral kan hentes på DBFs hjemmeside*
- Man skal have installeret BridgeMate Pro programmet - version 1.2.3 eller højere  
*BridgeMate Pro kan hentes på [www.bridgematescoring.com](http://www.bridgematescoring.com) eller ved at kontakte DBF*
- BridgeMate serveren skal være tilsluttet PC'en med BridgeMate
- Firmware versionerne på BridgeMate serveren og indtastningsmaskinerne(klienterne) skal passe sammen! I skrivende stund passer server FW version 1.0a med klient FW version 2.0.

### 2.2 Opsætning af BridgeCentral

Før man kan anvende BridgeMate sammen med BridgeCentral, skal funktionen aktiveres i BridgeCentral. Dette gøres på følgende måde:

1. Vælg Vedligehold | Opsætning | Installerede funktioner...



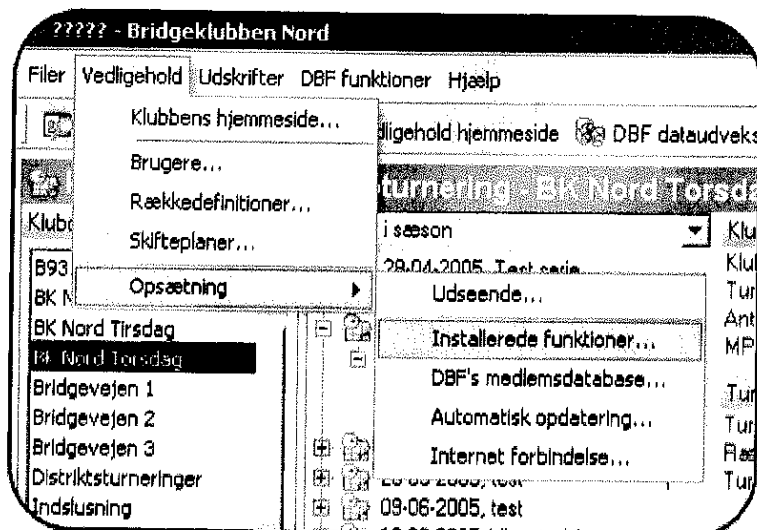


## 2. Sæt kryds ved funktionen "Anvendelse af BridgeMate"

### Installerede funktioner

- |   |  |
|---|--|
| <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Design af klubbens hjemmeside</b><br/>Giver mulighed for at benytte den indbyggede hjemmeside designet til at designe klubbens egen hjemmeside. Udover det giver det mulighed for automatisk at opbygge og sende HTML-filer med turneringsresultater til hjemmesiden.</p> | <p><input type="checkbox"/> <b>Angivelse af klubstatus for medlemmer</b><br/>Klubstatus for medlemmer er klubbens egen mulighed for at gruppere medlemmer i andre grupper end DBF, kan f.eks. være Juniorer, Seniorer, Kælderklub og</p>                                       |
| <p><input type="checkbox"/> <b>Registrering af medlemsgrupper</b><br/>Medlemsgrupper gør det muligt at gruppere medlemmer som skal have julekort, som er interesseret i Åbent Hus turneringer osv. Et væsentligt antal grupper kan oprettes.</p>  | <p><input type="checkbox"/> <b>Anvendelse af standardrækker for medlemmer</b><br/>Angivelse af en standardrække gør det muligt at udskrive styrkendte makkeparlister. Dette benyttes normalt kun i de større bridgecentre.</p>   |
| <p><input type="checkbox"/> <b>Anvendelse af regnskabsfunktioner</b><br/>De simple indbyggede regnskabsfunktioner gør det muligt at registrere medlemmernes koningent indbetaling samt at udskrive betalingslister.</p>   | <p><input type="checkbox"/> <b>Beskyt BridgeCentral med adgangskode</b><br/>Denne funktion gør det muligt at angive en adgangskode for hver enkel bruger af systemet. Dette benyttes hovedsageligt som en ekstra beskyttelse mod uønsket adgang til alle medlemsdata.</p>      |
| <p><input type="checkbox"/> <b>Anvendelse af standard DBF klubnavn for medlemmer</b><br/>Denne funktion gør det muligt at angive et standard DBF klubnavn på stamt- og resultatlister for klubber i DBF forbunds- og</p>  | <p><input type="checkbox"/> <b>Administration af fjernklubber</b><br/>Gør det muligt at uddelegere arbejdsopgaver til Turneringsledere, Kassører og MP-ansvarlig i forskellige fjernklubber. Dataudveksling med fjernklubber kan foretages via internet eller på diskette.</p> |
| <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Anvendelse af BridgeMate</b><br/>Denne funktion gør det muligt at benytte BridgeMate til automatisk registrering af resultater fra de enkelte borde.</p>  |  |

Sæt kryds her!



## 2. Sæt kryds ved funktionen "Anvendelse af BridgeMate"

### Installerede funktioner

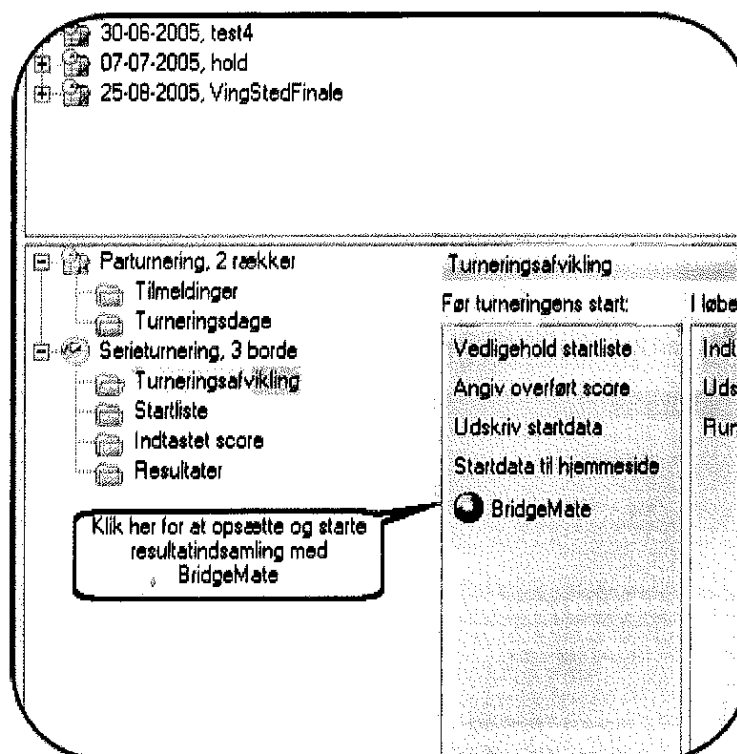
- |  |   |
|--|---|
| <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Design af klubbens hjemmeside</b><br/>Giver mulighed for at benytte den indbyggede hjemmeside designer til at designe klubbens egen hjemmeside. Udover det giver det mulighed for automatisk at opbygge og sende HTML-filer med turneringsresultater til hjemmesiden.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Registrering af medlemsgrupper</b><br/>Medlemsgrupper gør det muligt at gruppere medlemmer som skal have påkøbt, som er interesseret i Åbert Hus turneringer osv. Et væsentligt antal grupper kan oprettes.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Anvendelse af regnskabsfunktioner</b><br/>De simple indbyggede regnskabsfunktioner gør det muligt at registrere medlemmernes kontingent indbetaling samt at udskrive betalingslister.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Anvendelse af standard DBF klubnavn for medlemmer</b><br/>Denne funktion gør det muligt at angive et standard DBF klubnavn på stift- og resultatlister for DBF forbunds- og klubmedlemmer.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Anvendelse af BridgeMate</b><br/>Denne funktion gør det muligt at benytte BridgeMate til automatisk registrering af resultater fra de enkelte borde.</p> | <p><input type="checkbox"/> <b>Angivelse af klubstatus for medlemmer</b><br/>Klubstatus for medlemmer er klubbens egen mulighed for at gruppere medlemmer i andre grupper end DBF kort. Kan f.eks. være Juniorer, Seniorer, køkkenhælp og andre.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Anvendelse af standardrække for medlemmer</b><br/>Angivelse af en standardrække gør det muligt at udskrive stykkeinddelte malkelister. Dette benyttes normalt kun i de større bridgecentre.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Beskyt BridgeCentral med adgangskode</b><br/>Denne funktion gør det muligt at angive en adgangskode for hver enkel bruger af systemet. Dette benyttes hovedsageligt som en ekstra beskyttelse mod uautoriseret adgang til alle medlemsdata.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Administration af fjernklubber</b><br/>Gør det muligt at uddelegere arbejdsopgaver til Turneringsledere, Kasserer og MP-ansvarlig i forskellige fjernklubber. Dataudveksling med fjernklubber kan foretages via internet eller på diskette.</p> |
|--|---|

Sæt kryds her!

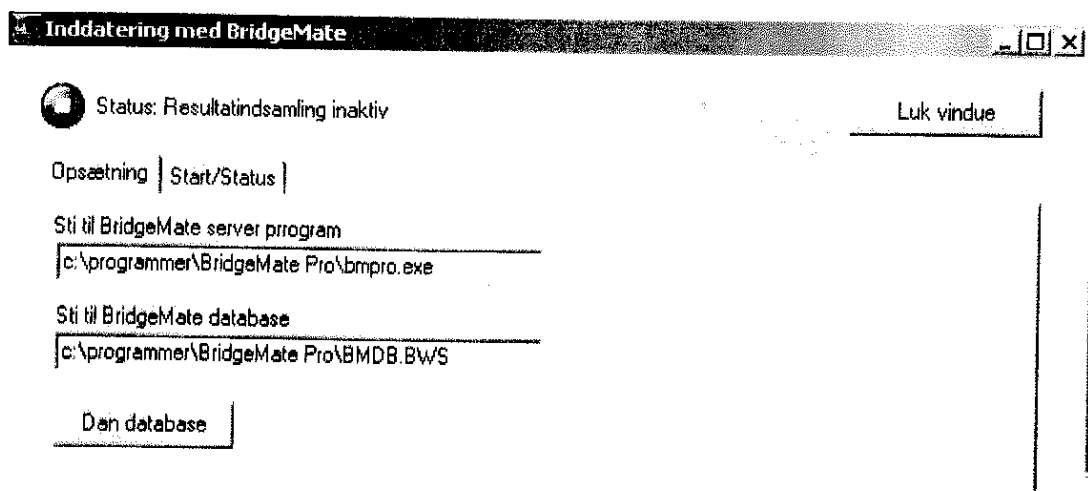
### 3 Turneringsafvikling

#### 3.1 Opsætning

Turneringerne i BridgeCentral planlægges og oprettes præcist som man plejer. Først når man under turneringsafvikling har forberedt spilledagen (Vedligeholdt startliste, udskrevet startdata, etc), skal man sætte BridgeMate systemet op til at modtage spilresultater for den valgte turnering. Dette gøres ved vælge BridgeMate funktionen som vist nedenfor.



Når man har valgt funktionen, fremkommer der et skærmbillede som det nedenstående:



### Indstillinger

For at BridgeCentral kan få kontakt med BridgeMate serveren, skal opsætningen være korrekt:

#### Sti til Bridgemate server program:

Her skal man angive den fulde sti til BridgeMate kontrolprogrammet - det vil typisk være  
`c:\programmer\BridgeMate Pro\bmpro.exe`

#### Sti til BridgeMate database:

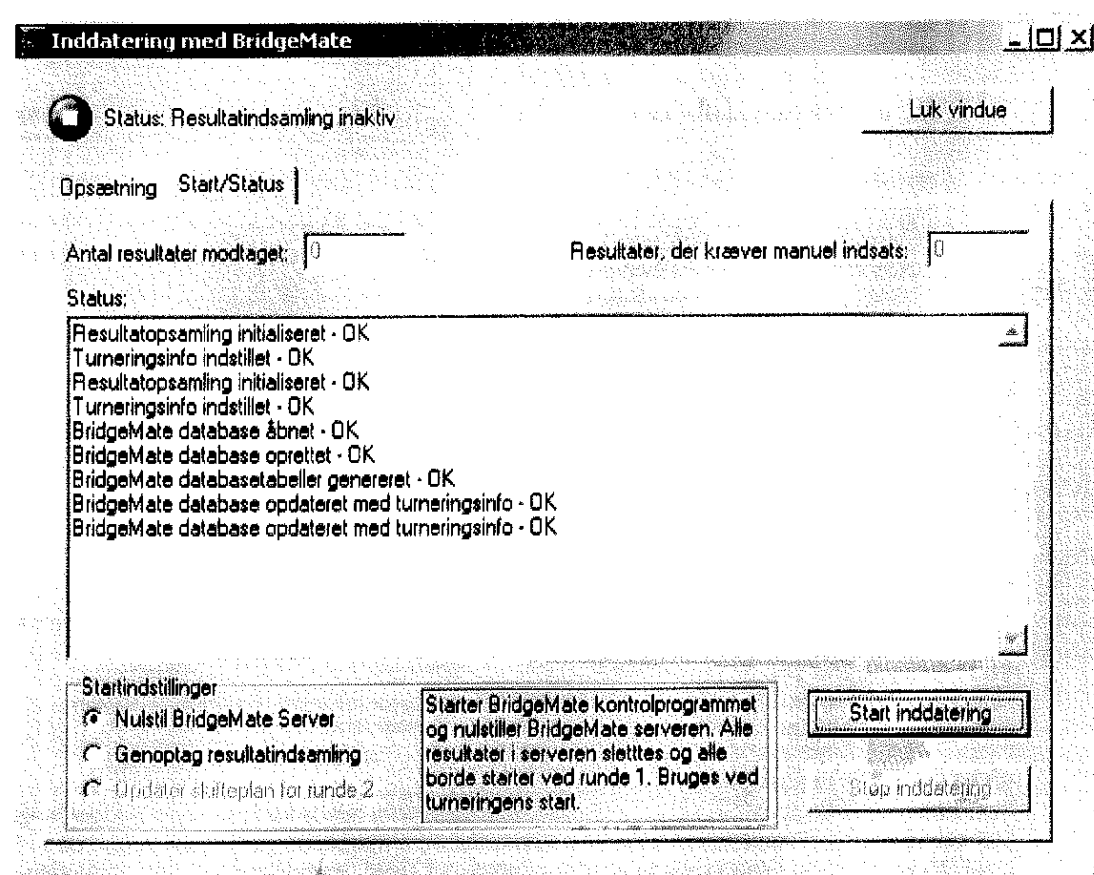
Resultaterne fra BridgeMate serveren lagres i en database, før de kommer ind i BridgeCentral. Man kan selv bestemme placeringen af denne database, men man kan lige så godt lægge den i BridgeMate installationsmappen. Databasen skal have efternavnet BWS, men ellers må man kalde den, hvad man har lyst til. Vælger man at lægge databasen i BridgeMate installationsmappen, skal stiangivelsen typisk se således ud: `c:\programmer\BridgeMate Pro\BMD.BWS`

#### Dan database:

Ved at trykke på knappen "Dan database" oprettes den valgte turnering i BridgeMate databasen. På denne måde kan BridgeMate systemet finde ud af, hvor mange rækker, borde og spil der er i turneringen.

## 3.2 Resultatindsamling

Efter at have dannet BridgeMate databasen, er man klar til at hente resultater fra BridgeMate systemet. Styringen af dette foregår under fanen Start/Status:





### Startindstillinger:

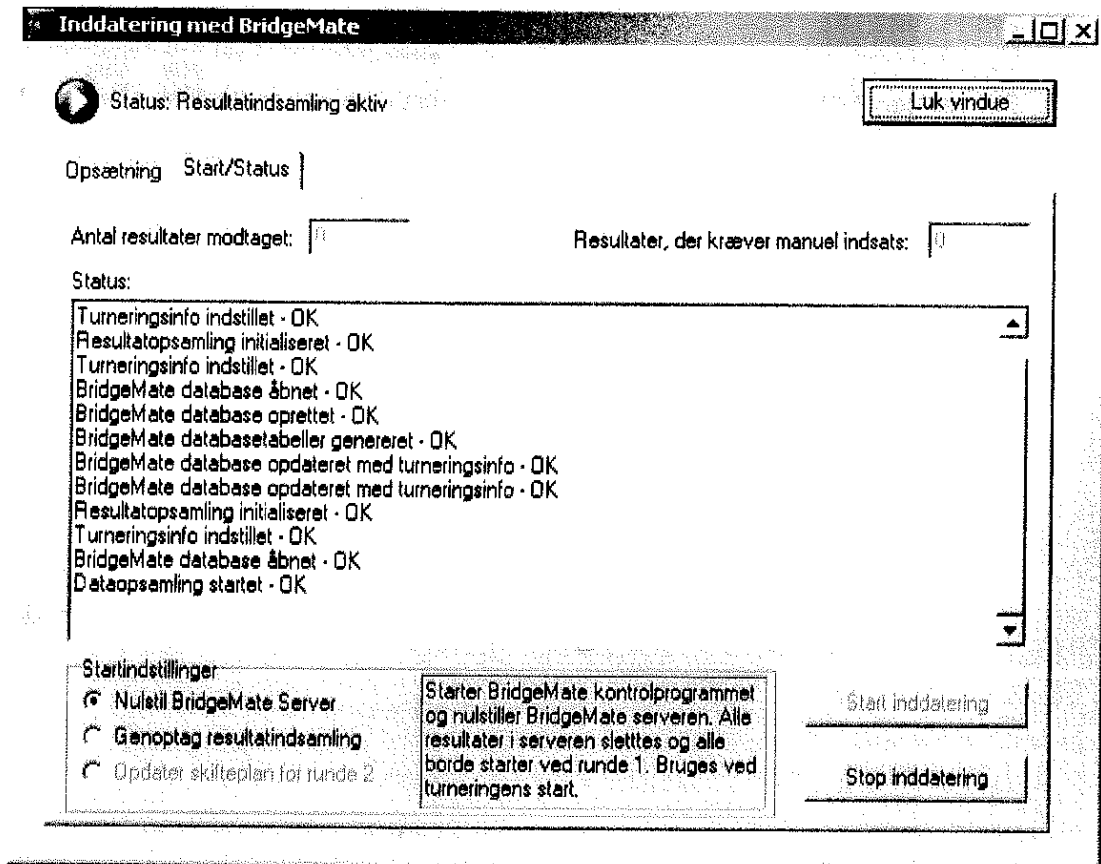
Før man starter inddateringen, er det vigtigt, at man har valgt den rigtige startindstilling:

**Nulstil BridgeMate server:** Denne indstilling bruges ved turneringens start. BridgeMate serveren nulstilles, alle resultater i serveren slettes og alle borde starter ved runde 1.

**Genoptag resultatindsamling:** Denne indstilling vælges, hvis man er kommet til at lukke BridgeCentral eller BridgeMate kontrolprogrammet under en turnering, eller hvis PC'en har været gået ned. BridgeMate serveren nulstilles IKKE, hvilket betyder, at alle borde fortsætter, hvor de var kommet til.

### Start resultatindsamling

Selve inddateringen startes ved at trykke på "Start inddatering". Statusikonet skifter fra  til , og BridgeCentral begynder at opsamle data fra BridgeMate systemet.



### Informationer under resultatopsamlingen

Når opsamlingen kører, får brugeren følgende informationer løbende:

#### Antal resultater modtaget:

Her vises, hvor mange resultater, der er blevet hentet fra BridgeMate systemet

#### Resultater, der kræver manuel indsats:

Her vises, hvor mange resultater, der kræver TU-lederens indblanding. Eksempler kan være, hvis TU-lederen har dømt justeret score i et spil ved bordet, eller hvis parrene har siddet på forkert led (Disse par bliver dog automatisk "vendt" tilsvarende i BridgeCentral - men det kan jo godt være, at der skal uddeles strafpoints for forseelsen!)

#### Status:

Her vises, hvordan resultatindsamlingen går. Spil, der kræver en manuel indsats, vises detaljeret i dette vindue. Ligeledes bliver man gjort opmærksom på, når en runde er færdigspillet, så man kan udskrive runderesultater. Eventuelle systemfejl bliver også rapporteret her (Der kan f.eks. forekomme postlåsningskonflikter på BridgeMate databasen, men disse fejl skal man blot ignorere)



### Midlertidig afbrydelse af resultatindsamlingen (pause)

Midlertidig afbrydelse af resultatindsamlingen: Hvis man ønsker at afbryde resultatindsamlingen midlertidigt, f.eks. for at udskrive et runderesultat eller bruge andre dele af BridgeCentral, skal man trykke på "Luk vindue". Forbindelsen til serveren bliver ved med at være aktiv, men der bliver ikke

hentet resultater. Statusikonet skifter fra  til .

### Permanent afbrydelse af resultatindsamlingen

Når man ønsker at stoppe resultatindsamlingen permanent, skal man trykke på "Stop inddatering".

Forbindelsen til BridgeMate databasen afbrydes, og statusikonet skifter fra  til .

**Obs:** Man skal selv lukke BridgeMate kontrolprogrammet (bmpro.exe) efter permanent afbrydelse af resultatindsamlingen.