

Utilisation des bridgemates

Ce document a été extrait du site internet du CLUB de BRIDGE "LE CEDRE"

Comme avec une feuille de marque, c'est en principe Sud qui utilise la Bridgemate. Sud est responsable du fonctionnement, et Est (ou Ouest) est responsable de la vérification du score entré.

Les Bridgemates ne possèdent pas de bouton "marche/arrêt".

Pour activer une Bridgemate, appuyez sur le bouton OK.

La Bridgemate s'éteint automatiquement après une période d'inactivité, il suffit simplement d'appuyer sur le bouton OK pour qu'elle se rallume exactement à l'endroit où elle s'est éteinte.

Aucune donnée n'est perdue, vous pouvez terminer une saisie en appuyant sur la touche OK.



Description du clavier



Le clavier de la Bridgemate est pourvu de 25 touches. Certaines de ces touches ont une **double** fonction.

"+ - =" pour saisir les levées réalisées par rapport au contrat demandé,

"V D A" pour saisir la carte d'entame,

"passe" pour saisir un passe général,

"R" pour la carte d'entame,

"0" pour saisir le numéro de la paire ou le résultat, "10"

Utilisation de la Bridgemate

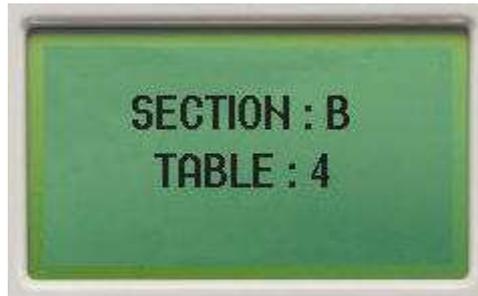


Appuyer sur la touche  pour activer la Bridgemate.



Les Bridgemates que vous utilisez au Club sont déjà paramétrées. Il est donc inutile d'accéder au menu SETUP.

Appuyer sur la touche  une nouvelle fois pour afficher la section et la table paramétrées.



Vérifier que le numéro de table correspond.

Appuyer sur la touche  une troisième fois : les noms des joueurs apparaissent à l'écran (car ils sont en général déjà renseignés par le Directeur du tournoi).

Si ce n'est pas le cas, la Bridgemate vous demande alors de saisir le numéro de licence des quatre joueurs.



Il y a trop souvent des erreurs de saisie des numéros - Chaque joueur doit s'**ASSURER** de la bonne saisie de **SON** numéro.

En cas d'erreur avant la validation par , il est possible de corriger avec la touche .

Appuyez sur la touche  pour prendre en compte la saisie des quatre joueurs de la table.



Le serveur retourne les noms correspondant aux numéros saisis. Lorsque les quatre noms sont corrects, appuyer sur  pour poursuivre.

Si aucun nom n'apparaît, appuyer sur OK, l'organisateur se charge de vérifier les saisies !



À chaque nouvelle position, la Bridgemate affiche le numéro du tour et les donnes jouées.



Vérifiez que vous avez les bons étuis

La Bridgemate vous invite maintenant à saisir les informations relatives à chaque donne.

ATTENTION de prendre les donnes dans l'ordre !



Valider la donne proposée par .



Le curseur se positionne à la ligne suivante afin de saisir le contrat demandé

Saisir le contrat : touches 1 à 7 ;

puis touches 

et  pour contre et surcontre

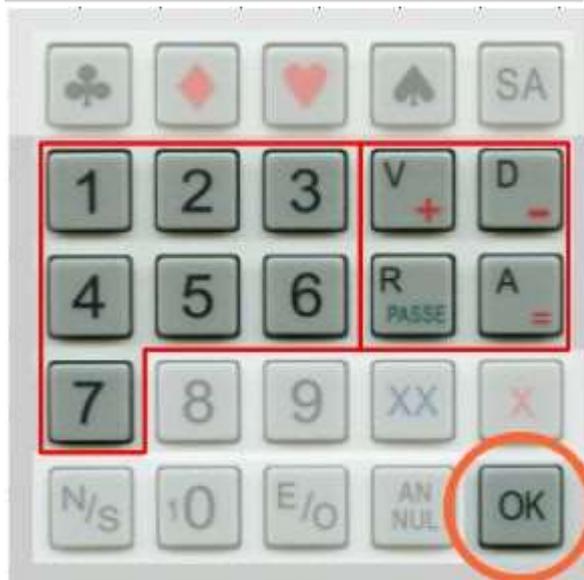
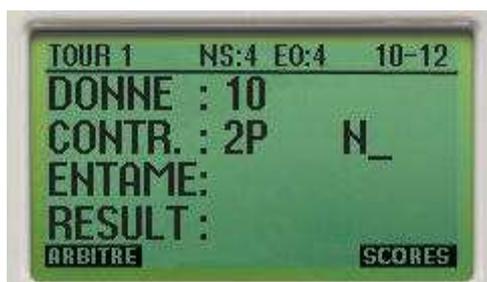
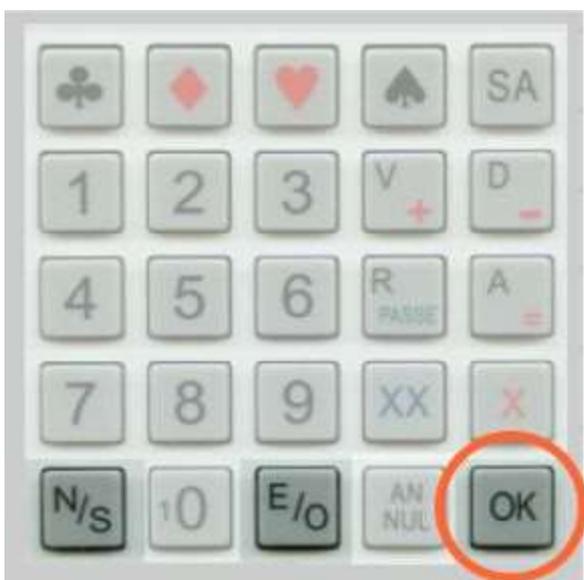


Le curseur se déplace vers la droite

Vous devez également indiquer la position du déclarant

Saisir le déclarant :

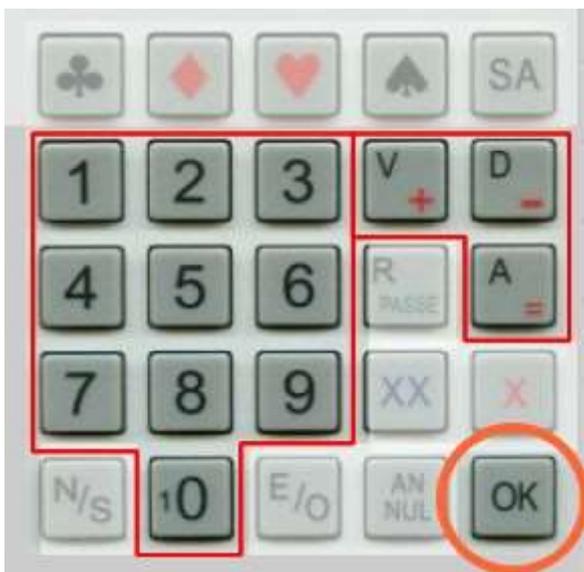
touches  en appuyant une ou deux fois.



Saisir l'entame (touche 0 pour le 10).



Le curseur se positionne à la ligne suivante afin de saisir le résultat



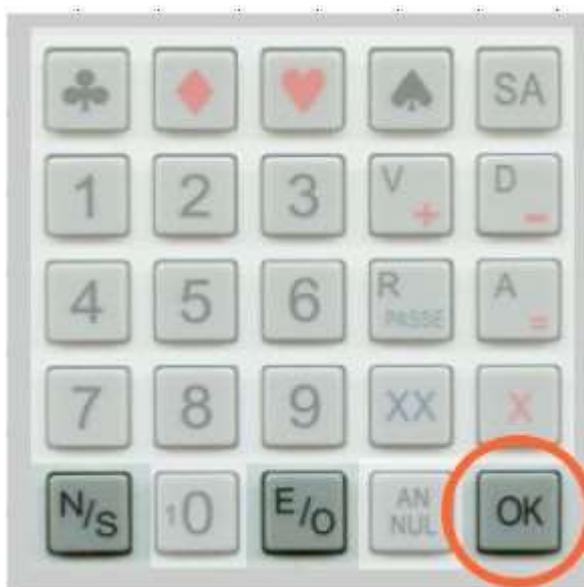
Saisir le résultat
= si juste fait
+ et - pour sur-levées ou chute



puis valider par .
Un message vous invite à faire vérifier la saisie par l'équipe adverse



SUD laisse la Bridgemate à un membre de l'équipe adverse pour vérification.



Le rôle de EST-OUEST est important : ils doivent impérativement VALIDER le résultat avec la touche [ACCORD] ou rendre à SUD la BM s'il y a désaccord.



SUD continue la manipulation de la BM si la saisie est correcte sinon utiliser la touche  ANNUL afin de modifier la saisie.

Il est nécessaire de supprimer toutes les informations pour revenir sur l'erreur à rectifier.



Dès que le joueur Est a confirmé le Résultat de la donne, les joueurs ont la possibilité de voir le pourcentage qui leur est actuellement attribué et le résultat de la donne aux autres tables



Appuyer sur  pour visualiser le % et le résultat des autres tables

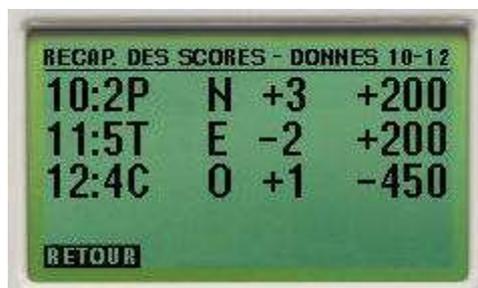


Appuyer sur  [DIAGRAM] pour visualiser le diagramme éventuellement.

RAPPEL : ne pas ressortir les cartes de l'étui



À la fin de chaque tour, les joueurs peuvent voir le récapitulatif des donnes jouées dans le tour.



Si tout en correct, appuyez sur OK.

Si vous constatez une mauvaise saisie, appeler l'arbitre.

Vous saluez vos partenaires et la BM vous indique le nom des joueurs qui vont s'installer à votre table pour le tour suivant.



À la dernière position, vous avez la possibilité de visualiser votre résultat pour le tournoi en utilisant la fonction [ordre].



Ce nouvel écran vous permet de connaître le score et la note de chaque donne des paires E/O ou N/S en utilisant la fonction [RESUME].