

Användarmanual för dig som har Bridgemate installerat

VID VANLIG PARTÄVLING ELLER BAROMETER

Gäller Ruter version 3.1.0.1 eller senare.

Detta kan du göra i förväg (punkt 1 – 11)

1. Starta Ruter genom att dubbelklicka på *Ruterikonen* på skrivbordet.
2. *Tävlingsutforskaren* visas på skärmen. Klicka på Ny tävling: "Par" så kommer du till ...
3. *Allmänt*. Skriv Tävlingens namn och Signatur samt ange om det skall vara Barometer. Klicka på Nästa.
4. *Tävlingsdatum* välj datum och klicka på Nästa.
5. *Mästarpoäng och ranking* Under Tävlingsrapporttyp välj "Jag kommer att rapportera denna tävling med följande tävlingsrapporttyp". Normalt är "A (brons) - Vanlig partävling. Alla parantal (tabell A1 och A2)" förvalt. Ändra annars till denna eller annan aktuell tävlingsrapporttyp. Klicka på Nästa (eller Avancerat om annan Arrangör ska väljas).
6. *Avancerat* Välj Arrangör och klicka på OK om det är mer än en klubb som delar dator.
7. *Poängserie* Välj i förekommande fall en poängserie. Klicka på Nästa.
8. *Handicap* Välj Nationellt handikapp när det är aktuellt. Klicka på Nästa.
9. *Givsamling* Stoppa in disketten och klicka på "Välj". Vid "Leta i:" ska "3,5-tumsdiskett (A:)" vara valt. Markera den fil du ska ha genom att klicka på den och sedan på "Öppna" (alternativt dubbelklicka på filnamnet). Klicka på Nästa.
10. *Grupp* Välj antal grupper. Klicka på nästa.
11. Nu då? Välj "Stäng förberedelser" och klicka på Slutför.
12. Be paren att ta valfri plats från bord 1 och uppåt. Konstatera antalet bord och lägg ut aktuella guidekort på borden. Vid udda parantal, välj blindparets placering där det enligt guidekortet ska sitta ett sittepar (är detta inte möjligt, välj annan plats). Be paren vid respektive bord att

lotta om de ska sitta N-S eller Ö-V i första rondens samt att lägga upp spelavgiften.

13. *Stäng förberedelser* Ange Antal bord och klicka på Nästa.
14. *Bricka* Ange Totalt antal brickor och Antal brickor per rond. Klicka på Nästa.
15. *Välj ett flyttschema* genom att markera det (samma som de guidekort du lagt ut) och klicka på Nästa.
16. *Nu då?* Välj Använd Bridgemate och klicka på Slutför.
17. *Använd Bridgemate* Markera Jag vill använda Bridgemate eller om du har ett udda antal par Jag vill markera ett blindpar.

Vid jämt parantal

- 18a. Markera Jag vill använda Bridgemate och klicka på OK Databasen skapas automatiskt.

Vid udda parantal

- 18b. Markera Jag vill markera ett blindpar och klicka på OK. Ställ markören på Nord eller Öst i det par som ska vara blindpar och skriv in 0 samt tryck Enter.
Klicka på Tävlingsmeny, välj "Bridgemate" och klicka på "Skapa databas". I fönstret *Spara som* är filnamnet markerat. Klicka på Spara.
19. Databasen skapas automatiskt och startar *Bridgemate® Pro Control* och Ruter hamnar "bakom" detta fönster. Bordsnumren visas. Meddela spelarna att de ska mata in sina MID. De röda markeringarna i BMPro vid respektive bord blir gröna. Konstatera fysiskt att ALLA bord är klara med inmatningen av MID innan du går vidare...
20. Aktivera Ruter genom att klicka på Ruter i programlisten längst ner (eller minimera BMPPro). Du får besked om att Databasen



ha skapats korrekt. Välj Ja för importera namn.

21. *Mata in namn* Konstatera att alla namn är importerade. Om ej, skriv in de saknade med dess MID.
22. Klicka på Tävlingsmeny, välj "Bridgemate" och klicka på "Mata in resultat". I fönstret *Spara som* är filnamnet markerat. Klicka på Öppna.
Ruter Vill du att Ruter ska fortsätta leta efter resultat var 15:e sekund. Klicka på Ja.
23. Om du behöver ändra något under tävlingens gång görs detta i Ruter och fönstret *Mata in resultat*. Klicka på "Redigera" och gör ändringarna.

VANLIGA PROBLEM

TL-nyckeln

När du satt in TL-nyckeln ska displayen visa TL-Meny. Detta sker inte alltid direkt och då får du prova dig fram genom att trycka OK. Fungerar inte det så ta ur nyckeln och sätta tillbaks när Bridgematedosan gått i viloläge och tryck sen OK.

Vid domslut har man ofta hunnit mata in kontrakt och utspel – då måste du backa med cancel, tills allt förinmatat är borta.

När du fått upp texten TL-Meny har du följande val

- 0 = Nollställ
- 1 = Domslut (4=medel-, 6= medel+, 5= medel)
- 2 = Titta på resultat
- 3 = Ta bort resultat
- 4 = Status (bordsnummer och grupp)
- 5 = Visa saknade resultat
- 7 = Korrigera ljusstyrkan med +/- knapparna

Felinmatat resultat etc

En ändring i Bridgematedosan kan endast göras under pågående rond. Senare ändringar måste göras i Ruter.

Ändring under pågående rond görs genom att man sätter i TL-nyckeln, får TL-meny i displayen, trycker "3", svarar OK på "ta bort resultat?", matar in bricknummer och OK. Ta ur TL-nyckeln och låt spelarna knappa in korrekt resultat.
Efter rondslut görs ändringarna i Ruter och fönstret *Mata in resultat*. Klicka på "Redigera" och gör ändringarna.

Vid felinmatat MID

Gå in i *Tävlingsmeny*, välj "Mata in namn" och korrigera till rätt MID.

MID kan inte matas in

Nollställ bridgematedosan.

Hjälper inte detta, får man mata in MID direkt i Ruter

Börja om från början

Om något inträffat och du måste starta om tävlingen måste alla Bridgemate och Bridgemate Pro nollställas.

Nollställa Bridgemate:

Sätt i TL-nyckeln, tryck på "0", nu får du en kontrollfråga huruvida du vill nollställa apparaten. Bekräfta med OK. Upprepa på samtliga Bridgemate som används i tävlingen.

Nollställa BMPPro:

Öppna *BMPPro*, välj "Server" och "Nollställ" i verktygsmenyn. BMPPro frågar om du verkligen vill nollställa hela databasen. Tryck Ja och bekräfta genom att skriva in det tal som anges i fönstret. Du får därefter upp ett fönster som bekräftar att det hela är klart. Klicka på Stäng.

Avbruten tävling

Avsluta tävlingen i Ruter som vanligt. Nollställ därefter BMPPro och alla Bridgemate enligt instruktionen Börja om från början. Görs inte detta, kommer du inte att kunna starta en ny tävling då Bridgemate tror att den ska fortsätta den du avbrutit.

Resultaten läses inte in

Kontrollera att Bridgemate är förböckat i menyn "mata in resultat".

Om det inte hjälper – aktivera BMPPro och tryck F4.

Om det inte hjälper aktivera Ruter och gå till: Tävlingsmeny – Bridgemate – Importera resultat.

Vid barometer

Stäng av visa resultat från andra bord. Detta måste du göra i BMPPro **innan** tävlingen startats.

Välj menyalternativet *Verktyg-alternativ* och välj Bridgemate-fliken. Här kan du bland annat välja att visa eller dölja spelade resultat från övriga bord. Du kan inte ändra detta under tävlingens gång utan du måste göra det i förväg. Varför? Jo, om ett bord matar in fel bricknummer så syns deras resultat vid andra bord. Glöm inte återställa efter barometern.