

INSTRUCTIONS POUR BRIDGEMATE

Démarrage

Appuyez sur **OK** pour allumer Bridgemate.
Un écran de bienvenu s'affiche.
Appuyez sur **OK**.

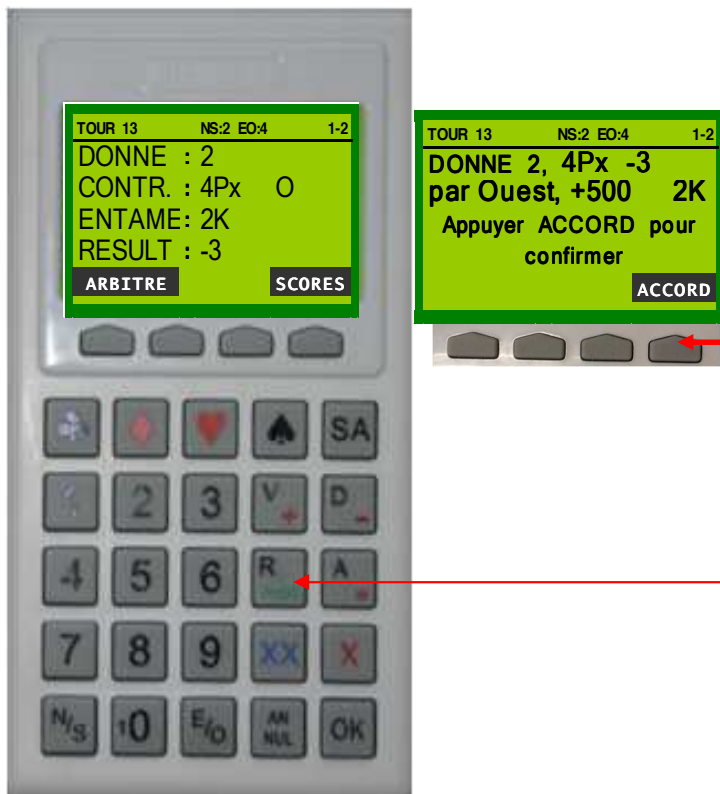
A TOUT MOMENT

Bouton **OK** valide la saisie.

Bouton **ANNUL** efface et revient en arrière

Le boîtier s'éteindra automatiquement.
OK allumera l'écran là où vous l'avez laissé

Au début de chaque tour s'affichent le tour, la table, les donnes devant être jouées ainsi que le numéro et le nom des paires.
Appuyez sur **OK** pour commencer la saisie.



Saisie des résultats

Numéro de la donne

Saisissez d'abord le numéro de la donne.
Terminez par **OK**

Contrat ET déclarant

Saisissez le contrat,
Eventuellement suivi par
contré [X] ou surcontré [XX]

ET

Indiquez le déclarant en appuyant sur une des 2 touches à bascules **N/S** ou **E/O**
un appui sur **N/S** affiche **N** un autre appui **S**
un appui sur **E/O** affiche **E** un autre appui **O**
Terminez par **OK**

Entame

Saisissez la carte d'entame.
Terminez par **OK**

Résultat

Pour saisir le résultat :

Appuyez sur **=** si le contrat est juste fait
Appuyez sur **+** si il y'a des sur-levées,
Appuyez sur **-** si le contrat est chuté,
suivi par le nombre de chutes ou de sur-levées
Terminez par **OK**

Vérification

Le score, calculé par Bridgemate, s'affiche. L'adversaire vérifie et valide en appuyant sur le bouton **ACCORD**.

Passe général

Au milieu du clavier se trouve une touche avec un **R** et un **PASSE** en vert.
Utilisez cette touche pour un passe général

Conseil

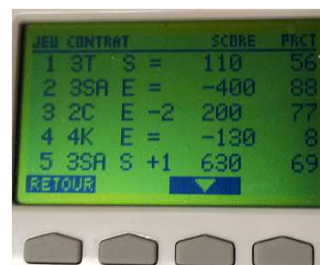
N'attendez pas la fin de la donne pour commencer la saisie.

Il est beaucoup plus rapide de saisir le contrat à la fin des enchères et l'entame dès que possible.
A la fin de la donne il suffira de saisir le résultat et de passer à la donne suivante.

Bridgemate® II

VERIFICATION DES SCORES SAISIS

Après la dernière donne jouée, il est impératif de contrôler tous vos scores sur Bridgemate.



↑ ↑
SUITE

↑
SUITE

Remarque.

Les résultats sont indicatifs, des tables n'ont pas finis, score ajusté et double classement ne sont pas pris en compte sur Bridgemate

Appuyez sur **OK** jusqu'à l'affichage de : **FIN DE LA SEANCE**

Appuyez sur le bouton situé en dessous de : **ORDRE**

Les pourcentages provisoires des deux paires s'affichent

Appuyez sur un des deux boutons en dessous de. **RESUME TOURNOI**

Le score et la note de chaque donne de la paire N-S apparaissent (par écran de cinq lignes).

Pour afficher les scores de la paire E-O appuyez sur le bouton **E/O**

Pour afficher à nouveau N-S appuyez sur le bouton **N/S**



Conseils

Demandez au partenaire de vous lire les scores de la feuille de prévision.

Cette procédure vous prendra 30 secondes et évitera beaucoup de problèmes par la suite.

Appelez l'arbitre immédiatement si vous constatez une mauvaise saisie.

Match par quatre



A tout moment la touche **SCORES** permet de revoir les scores des donnes jouées à la table
Très utile en match par quatre.
Au cours de la dernière ou avant dernière donne le mort peut vérifier toute la saisie.