

# Bridgemate® II



## Mode d'emploi du système Bridgemate II

## Chapitre 5: Utilisation des boîtiers Bridgemate

Le Bridgemate II est un boîtier conçu pour améliorer le plaisir du bridge aussi bien pour les arbitres que pour les joueurs. Le système permet d'entrer les scores plus rapidement qu'auparavant, tout en évitant les erreurs de saisie.

En même temps qu'ils permettent aux joueurs de saisir leurs résultats, les Bridgemates peuvent leur fournir des informations telles que leur pourcentage sur la donne jouée, ou la vue d'ensemble de la fiche ambulante.

Nous sommes convaincus que les arbitres et les joueurs de tournoi apprécieront les avantages des Bridgemates !



### Préparation des Bridgemates en vue de leur utilisation

Les Bridgemates sont emballés individuellement dans des boîtes en carton solides et compactes. Chaque Bridgemate est livré avec deux piles AA qui doivent être placées à l'arrière du boîtier. Les signes + et - dans le logement pour les piles indiquent le sens d'insertion des piles. Veillez à insérer les piles dans le bon sens, fermez le couvercle et appuyez sur OK. Vérifiez que le logo Bridgemate II s'affiche à l'écran du Bridgemate. Il est alors prêt à l'emploi.

### Exploration du Bridgemate



Grand écran LCD permettant de saisir facilement les scores, et visualiser les résultats et autres informations.

Quatre touches de fonction offrant un grand choix de fonctionnalités supplémentaires.

Clavier pourvu de 25 grandes touches pour une saisie facile des scores et pour commander le Bridgemate.

## Le clavier

Le clavier du Bridgemate est constitué de 29 touches dont certaines ont une fonction double.

<b>Touches</b>	<b>Explication</b>
<b>1 à 9, 10</b>	Ces touches sont utilisées pour saisir des nombres sur les Bridgemates, par exemple les numéros de donnes et de paires, les contrats et les résultats. La touche 10 sert à saisir un 0 (quand on saisit les numéros de licences, de donnes, etc.) et pour indiquer le 10 comme carte d'entame.
<b>♣, ♦, ♥, ♠, SA</b>	Ces touches permettent d'indiquer le type de contrat ou la couleur de la carte d'entame.
<b>+, -</b>	Indiquent les levées supplémentaires ou les levées de chute.
<b>=</b>	Indique que le contrat a été juste fait.
<b>V, D, R, A</b>	Touches permettant de préciser la carte d'entame (valet, dame, roi, as).
<b>X, XX</b>	Contre ou surcontre.
<b>N/S, E/O</b>	Orientation du déclarant.
<b>PASSE</b>	Indique un Passe général.
<b>ANNUL</b>	Pour corriger une saisie ou effacer une commande.
<b>OK</b>	Pour confirmer la saisie
<b>Touches de fonction</b>	4 touches de fonction dans la rangée du haut donnent accès à toutes sortes de fonctionnalités supplémentaires qui ne sont pas couvertes par les 25 touches décrites ci-dessus.

## Marche / Arrêt

Le Bridgemate ne possède pas d'interrupteur Marche/Arrêt. Pour allumer le Bridgemate, appuyez sur la touche OK. Il est impossible d'éteindre le Bridgemate manuellement. Il s'éteindra automatiquement après quelques instants d'inactivité, c'est-à-dire sans appuyer sur une touche. Aucune donnée n'est perdue quand le Bridgemate s'éteint. Il suffit d'appuyer sur la touche OK pour qu'il se rallume à l'endroit exact où il s'était éteint. Autrement dit vous pouvez continuer à entrer des scores dès que le Bridgemate est réactivé.

Par défaut le Bridgemate s'éteint au bout de 20 secondes. Cette valeur peut être modifiée à un délai de 5 à 60 secondes. Voir chapitre 6 pour plus d'informations.

## Activation du Bridgemate

Quand vous allumez le Bridgemate II pour la première fois, vous vous trouvez sur cet écran d'accueil :



Selon la version dont vous disposez, le numéro de version et la langue peuvent être différents.

### Marche / arrêt

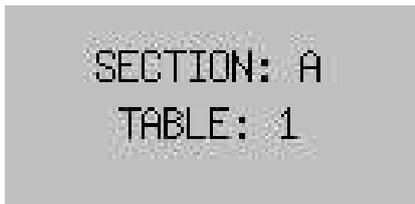
Pour démarrer le Bridgemate, appuyez sur la touche OK du clavier. Le Bridgemate s'éteint automatiquement après quelques instants d'inactivité, c'est-à-dire si on n'a appuyé sur aucune touche. Aucune information n'est perdue. Il suffit d'appuyer à nouveau sur OK pour continuer.

### Activation du Bridgemate II et confirmation de la section et de la table

Au début de la séance le Bridgemate sera sur l'écran d'accueil Bridgemate II. Appuyez sur OK pour voir la table et la section qui lui sont attribuées.

#### Section et table non modifiables

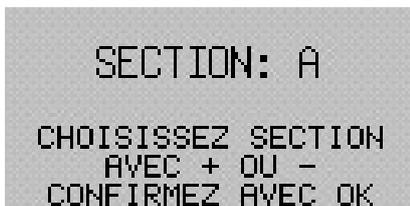
Si les numéros de section et de table sont fixes, ils apparaîtront comme ci-dessous :



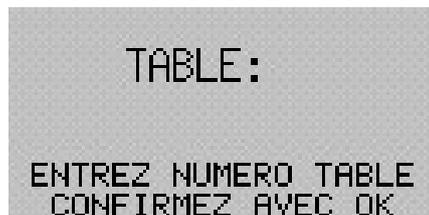
Confirmez que le Bridgemate est placé sur la bonne table et appuyez à nouveau sur OK pour le connecter au serveur. Le Bridgemate est maintenant activé et peut être utilisé.

#### Section et table modifiables

Si le Bridgemate est configuré pour que la section et le numéro de table soient modifiables par la saisie, les joueurs devront confirmer ces numéros sur le Bridgemate. L'écran sera celui-ci :



et



Configurez d'abord la section à l'aide des touches + et -. Une fois la section choisie, appuyez sur OK.

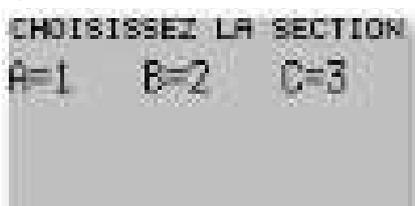
Ensuite, entrez le numéro de table. Confirmez à nouveau avec OK. Un écran de confirmation apparaît :



Au cas où vous auriez saisi un numéro de table incorrect, utilisez la touche Annul pour recommencer. Quand le numéro de table est correct, appuyez sur OK pour démarrer le Bridgemate.

#### Modifications limitées aux sections disponibles

Si le Bridgemate est dans la configuration limitée aux sections disponibles, les joueurs pourront choisir leur section parmi celles disponibles. Après avoir activé le Bridgemate avec la touche OK, l'écran ressemblera à celui-ci :



Les joueurs choisissent leur section en appuyant sur le nombre correspondant à la section dans laquelle ils vont jouer. Ensuite on leur demandera de confirmer leur choix en appuyant sur OK. S'ils ont fait une erreur, le fait d'appuyer sur la touche Annul les ramènera à l'écran de sélection de la section.

Après confirmation de la section, le Bridgemate demandera le numéro de table et une dernière confirmation. La méthode est la même que lorsque section et table sont toutes les deux modifiables.

Ce choix de modification limitée aux sections disponibles implique que le serveur a été démarré et que toutes les tables de toutes les sections y ont été chargées. Au cas où le serveur n'aurait pas encore été lancé, le Bridgemate affichera le message «LE SYSTÈME N'EST PAS ENCORE ACTIF». Les joueurs devront alors attendre que l'arbitre ait lancé le système Bridgemate II.

#### Remarque

La fonction SCAN balaie tous les serveurs disponibles qui fonctionnent sur le même canal que le Bridgemate. Si par exemple vous disposez d'un serveur avec les tables des sections A, B et C, et un autre avec les tables des sections D et E, et que les deux serveurs sont sur le même canal, le Bridgemate montrera les cinq sections. Après que vous ayez sélectionné la section, le Bridgemate se connectera automatiquement au serveur approprié.

#### **Table connectée avec un mauvais numéro**

Quand les joueurs entrent eux-mêmes les numéros de section et de table, il se peut qu'ils aient saisi accidentellement un mauvais numéro. De plus si les numéros des données sur cette table sont les mêmes que ceux qu'ils doivent jouer, il se peut fort bien que l'erreur ne soit pas détectée. Dès que l'autre table, la bonne, veut se connecter, le message suivant s'affiche :

```
CETTE TABLE A ETE  
INITIALISEE PAR UN  
AUTRE BRIDGEMATE  
PROCEDER COMME A1?
```

Si vous êtes certain que votre table est bien la table indiquée à l'écran, appuyez sur OK pour continuer. L'écran suivant s'affichera :

```
APPELEZ ARB. POUR  
LANCER TABLE A1  
CODE ARB.: _
```

**RETOUR**

Pour continuer avec ce numéro de table, il faut la confirmation de l'arbitre. L'arbitre saisit son code PIN pour confirmer que votre Bridgemate prend la table. Si des données ont déjà été saisies sur le Bridgemate connecté par erreur, votre Bridgemate demandera s'il faut les effacer.

```
Appuyez EFFACER pour  
enlever les données.  
Appuyez CONTIN. pour  
continuer et garder  
données précédentes.
```

**EFFACER**

**CONTIN.**

Appuyez sur «Effacer » pour faire disparaître toutes les données saisies précédemment sur le premier Bridgemate. Ceci inclut les numéros des joueurs ainsi que tous les scores. Si vous voulez continuer sans effacer, appuyez sur « Continuer ». Le Bridgemate commencera alors la séance. Le Bridgemate qui avait été mal connecté affichera un message indiquant que la table a été prise par un autre Bridgemate, et se réinitialisera.

### Saisie des numéros des joueurs (optionnelle)

Si vous avez spécifié dans le BCS ou dans votre logiciel de dépouillement que vous souhaitez que les joueurs saisissent leur numéro de licence, le Bridgemate vous demandera les numéros des quatre joueurs.

```
NUMEROS JOUEURS:  
N: -  
S:  
E:  
O:
```

Le numéro de licence doit être numérique et composé d'un maximum de 12 chiffres. Saisissez les chiffres avec le clavier numérique et confirmez par OK. Si un joueur ne connaît pas son numéro ou n'a pas de numéro, appuyez sur OK sans rien saisir. Ce joueur sera enregistré sans numéro de licence.

Aussitôt que le numéro de licence d'Ouest est saisi, les numéros seront transférés au serveur. Si le logiciel de dépouillement a pré-chargé les noms dans le BCS, le système Bridgemate pourra afficher les noms pour que les joueurs les vérifient.

```
N: Jean Dupont  
S: Pierre Durand  
E: Charles Dupuis  
O: Marie Dubourg  
  
ACCEPTER PAR OK  
CORRIGER PAR ANNUL )
```

Si un nom (ou plusieurs) est incorrect, appuyez sur ANNUL pour corriger. Après correction des numéros des joueurs, les noms s'afficheront à nouveau pour vérification. Quand les quatre noms sont corrects, appuyez sur OK pour commencer le premier tour.

### Saisie des scores avec les Bridgemates

#### Information avant le début du tour

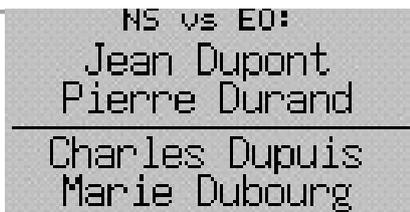
Au début de chaque nouveau tour, le Bridgemate affichera le numéro du tour et les paires attendues, ainsi que les orientations. Les numéros de donnes seront eux aussi affichés. Vous pourrez par exemple vérifier que vous êtes assis dans la bonne orientation et que vous avez les bons étuis sur la table. Ces informations s'affichent ainsi :

```
TOUR 1  
NS: 1    EO: 2  
DONNES 1-4
```

Appuyez sur OK pour confirmer.

#### Affichage du nom des joueurs

Si le Bridgemate est configuré pour afficher le nom des joueurs, le logiciel affichera le nom des joueurs au début du tour. Les noms doivent avoir été pré-chargés par le logiciel de dépouillement, sinon les joueurs doivent avoir saisi leur numéro de licence au début du jeu.



Appuyez sur OK pour confirmer et continuer la saisie.

### Saisir le résultat d'une donne

L'écran suivant s'affiche quand vous passez à la saisie du résultat :



En haut de l'écran s'affichent le numéro du tour, les numéros des paires à ce tour, ainsi que les numéros des donnes à jouer. Le curseur clignotant indique la position de saisie.

#### Saisie et vérification du numéro de donne

Avant de commencer à jouer une donne, saisissez le numéro de l'étui et appuyez sur OK pour confirmer. Le Bridgemate vérifie le numéro. Si le numéro est incorrect ou que la donne a déjà été jouée à ce tour, le Bridgemate vous en informera. Il mentionnera aussi les numéros des donnes qui restent à jouer.

Pour aider les joueurs à saisir les bons numéros de donne, deux fonctions supplémentaires sont disponibles, qui peuvent être activées ou non dans le paramétrage des Bridgemates (voir chapitre 6).

- *Saisie automatique du numéro de donne.* Quand cette fonction est activée, le Bridgemate renseigne lui-même le numéro suivant, dans l'ordre croissant. En supposant que les donnes sont jouées dans l'ordre, cela réduit le risque de saisir un mauvais numéro de donne.
- *Vérification de l'ordre dans lequel les donnes sont jouées.* Si cette fonction est activée, le Bridgemate vérifie si le numéro de donne correspond à l'ordre logique. Si le Bridgemate attend un autre numéro que celui qui est saisi, il demande confirmation que les donnes ne sont pas jouées dans l'ordre. Si vous êtes d'accord pour jouer une donne hors séquence, appuyez sur OK. Le numéro sera accepté et le Bridgemate supposera que vous avez choisi de dévier par rapport à l'ordre logique. Si le numéro de donne était erroné, appuyez sur Annul pour retourner à l'écran précédent et saisir le bon numéro.

Quand le numéro de donne est saisi et confirmé, le curseur passe à la deuxième ligne. Vous pouvez commencer les enchères. Dès que le contrat est déterminé, saisissez le contrat et le déclarant.

#### Saisie du contrat et du déclarant

Pour saisir le contrat utilisez les chiffres de 1 à 7 et les touches ♣, ♦, ♥, ♠ et SA. Si besoin vous pouvez aussi utiliser les touches X et XX pour indiquer contre ou surcontre. Précisez le déclarant avec les touches N/S et E/O. Si le déclarant est Nord, appuyez une fois sur la touche N/S, si c'est Sud, appuyez deux fois. Idem pour Est ou Ouest. L'écran s'affiche ainsi :



#### Saisie de la carte d'entame (optionnelle)

Si vous avez spécifié dans la configuration du Bridgemate que les cartes d'entame doivent être saisies, le Bridgemate vous demandera de saisir la carte d'entame. Sinon la ligne ne sera pas visible et le curseur se positionnera directement pour la saisie du résultat.

Choisissez la carte d'entame avec les touches 2 à 9 et 10, V, D, R, A et la couleur avec les touches ♣, ♦, ♥, ♠. Vous êtes libre de choisir dans quel ordre vous saisissez la carte et la couleur.

#### *Saisie du résultat*

Quand le jeu de la donne est terminé, vous pouvez entrer le résultat. Si le contrat est juste faites appuyez sur la touche =. En cas de surlevée(s), appuyez sur + suivi du nombre de levées supplémentaires. Si le contrat est chuté, utilisez la touche – suivie du nombre de levées de chute.

Selon le paramétrage dans le BCS, le résultat peut être saisi en tapant le nombre total de plis gagnés ou en utilisant la notation à l'américaine (plis faits/plis perdus). La méthode habituelle étant d'inscrire les plis en plus ou en moins, c'est celle adoptée dans ce manuel.

#### **Vérification par le camp adverse et confirmation du résultat**

Quand vous avez saisi le contrat, l'entame et le résultat, appuyez sur OK. Le message « Vérification par Est ou Ouest » s'affichera avec le score en points calculé par le Bridgemate. Selon la configuration du Bridgemate, ce score sera exprimé soit par rapport à la paire Nord-Sud soit par rapport au déclarant.



Présentez maintenant le Bridgemate à votre adversaire (Est ou Ouest) pour qu'il vérifie le score saisi.

Peu de temps après, l'affichage changera et répètera les informations rentrées précédemment par Sud, comme ci-dessous par exemple :



L'ensemble des données concernant la donne est affiché.

L'adversaire vérifie les données affichées. Si elles sont erronées, il appuie sur ANNUL pour les rectifier. Si les données sont justes, il appuie sur la touche de fonction ACCORD pour confirmer le résultat. « Entrée terminée » s'affiche alors à l'écran. Les données sont sauvegardées et envoyées au serveur.

#### **Saisies spéciales : passe général et donne non jouée**

##### *Passe général*

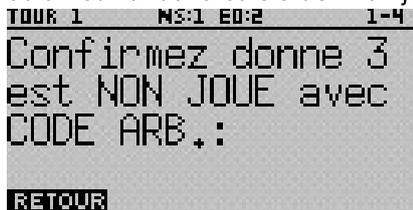
Si les quatre joueurs ont passé sans faire aucune enchère, saisissez "Passe" pour le CONTRAT et confirmez par OK. Le Bridgemate ne vous demandera ni entame ni résultat et passera immédiatement à l'écran de vérification.

##### *Donne non jouée*

Si une donne n'a pas été jouée à un tour, par exemple pour des raisons de temps, le Bridgemate doit en être informé. Si on saute cette étape le Bridgemate restera sur le tour non terminé et les autres paires ne pourront pas saisir leurs résultats. Pour saisir une donne non jouée, appuyez sur la touche 10 du clavier sur la ligne du contrat. L'écran affichera "NON JOUE". Confirmez par OK. Le Bridgemate affichera à nouveau l'écran de vérification.

Le Bridgemate n'affiche pas le résumé des scores pour les donnes non jouées. Comme il est possible de faire jouer ces donnes plus tard, les joueurs ne doivent pas pouvoir voir les résultats obtenus aux tables précédentes. La donne peut être jouée plus tard, sans Bridgemate, et dans ce cas le score correspondant devra être saisi directement et manuellement dans le logiciel de dépouillement.

Si les règles dans votre club stipulent que les joueurs ne peuvent pas sauter une donne sans le signaler à l'arbitre, le Bridgemate a la possibilité de laisser les joueurs confirmer leur "Non joué". Dans les paramètres du BCS, activez l'option "« Non joué » à confirmer par l'Arbitre" (voir chapitre 6). Le Bridgemate montrera l'écran suivant à la saisie de "Non joué".



L'arbitre saisit son code PIN pour confirmer le Non joué. Ceci empêche les joueurs d'entrer un Non joué sans autorisation.

#### Commentaires généraux :

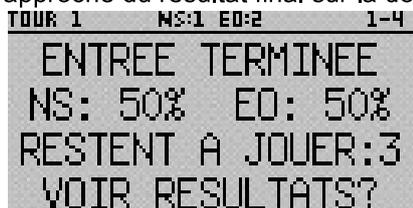
- Il n'est pas nécessaire d'entrer les scores dans le Bridgemate (+420, -50 etc.). Le Bridgemate calcule les scores à partir du contrat et du résultat saisis, en tenant compte de la vulnérabilité.
- Le Bridgemate contrôle les tours actifs. En cas de relais, il sautera le tour correspondant.
- Avant de commencer un nouveau tour, vérifiez que vous et vos adversaires êtes assis dans la bonne direction pour éviter une erreur d'orientation. Pour vérifier les orientations, appuyez sur OK au début du tour.

#### **Visualisation des pourcentages obtenus et des résultats précédents (optionnelle)**

Après que l'adversaire a confirmé le résultat sur la donne, les joueurs disposent d'options pour voir le résultat qu'ils ont obtenu et les résultats d'autres paires sur la même donne. Selon la configuration du Bridgemate, les informations ci-dessous peuvent être affichées :

- Pourcentage obtenu sur la donne
- Vue générale des scores saisis par les autres paires sur la donne

Le pourcentage est affiché immédiatement après que le résultat a été transmis au serveur. Le serveur calcule le pourcentage en le comparant aux autres scores enregistrés. Ce pourcentage n'a que peu de signification en début de séance. Mais au fur et à mesure que la séance progresse, le pourcentage se rapproche du résultat final sur la donne.



Appuyez sur OK pour quitter cet écran. Si vous avez paramétré la visualisation des scores des autres paires sur la donne, ils s'afficheront maintenant.

Les scores s'affichent comme une liste de fréquences indiquant le nombre de fois qu'un même résultat a été enregistré. Le premier score est le plus haut score obtenu à cet instant du jeu pour la donne considérée.

Selon le paramétrage dans le BCS, les scores peuvent s'afficher dans trois formats différents :

1x	2C	S	+1	+140
1x	3C	S	=	+140
<b>3x</b>	<b>2C</b>	<b>S</b>	<b>=</b>	<b>+110</b>
2x	4P	S	-1	-100

4 scores par écran. Le vôtre est indiqué en gras.

1x	2P	S	+2	+170
2x	3C	N	+1	+170
1x	2C	S	+1	+140
1x	3C	S	=	+140
<b>3x</b>	<b>+2C</b>	<b>S</b>	<b>=</b>	<b>+110</b>
2x	4P	S	-1	-100

6 scores par écran. Le vôtre est indiqué par une flèche.

1x	2P	S	+2	170
2x	3C	N	+1	170
1x	2C	S	+1	140
1x	3C	S	=	140
<b>3x</b>	<b>+2C</b>	<b>S</b>	<b>=</b>	<b>110</b>
2x	4P	S	-1	100

6 scores par écran. Le vôtre est indiqué par une flèche.  
Scores en deux colonnes.

S'il y a beaucoup de résultats à afficher, les touches de fonction Haut et/ou Bas sont visibles et servent à afficher les groupes de résultats précédents ou suivants de la donne.

### Affichage du diagramme

Si un diagramme a été pré-chargé pour cette donne, ou saisi par les joueurs pendant un tour précédent, les joueurs ont la possibilité de visualiser le diagramme et le vérifier. Appuyez sur le bouton « DIAGRAM. » dans l'écran d'affichage des résultats précédents pour afficher le diagramme.

	95		
	86		
	R842		
R10342	AD652	A73	
ARD7		532	
65		AD103	
R10		V87	
	DV6		
	V1034		
	V97		
<b>RETOUR</b>	943		

### Fin du tour

A la fin du tour, le Bridgemate affiche « FIN DU TOUR ». Vous n'avez rien à faire, le Bridgemate s'éteindra automatiquement au bout de quelques secondes. Appuyez à nouveau sur OK quand vous êtes prêt à saisir les scores au tour suivant.

### Affichage des places pour le tour suivant

A la fin du tour, le Bridgemate peut guider les paires vers la table suivante. Cette information est affichée en même temps que le message de fin de tour.

FIN DU TOUR 1	
NS	→ 2 NS
EO	→ 3 NS
<b>ARBITRE</b>	<b>SCORES</b>

L'affichage des places pour le tour suivant peut être activé dans le BCS à la rubrique concernant la configuration des Bridgemates (voir chapitre 6).

Au cas où le Bridgemate aurait déjà quitté cet écran et serait passé au suivant (qui fournit les informations sur le tour suivant), l'écran peut être réaffiché en appuyant sur RETOUR.

### Fin de séance

A la fin du dernier tour, le Bridgemate affichera "FIN DE LA SEANCE". Au bout de quelques secondes, si on n'appuie sur aucune touche, le Bridgemate retournera à l'écran d'accueil Bridgemate II. Le Bridgemate a terminé son travail et peut être rangé.

### Visualiser le classement et les feuilles de route

Après chaque tour et à la fin de la séance, le système Bridgemate peut calculer un classement provisoire basé sur les résultats rentrés jusque là. Pour visualiser ce classement, appuyez sur la touche "ORDRE". Le classement qui s'affiche concerne les deux paires qui ont terminé le tour à cette table.

RESULTAT APRES TOUR 6			
RESULTAT PROVISoire:			
4 NS:	11.		54%
7 EO:	18.		51%
RETOUR		RESUME SCORES	

Le classement montre le numéro des paires et leur orientation, leur classement actuel et leur pourcentage général. Il est toutefois à noter que ce classement est calculé par le système Bridgemate lui-même et peut par conséquent être différent du classement calculé par votre programme de dépouillement, bien que les différences soient peu importantes.

Quand le dernier tour est terminé, le Bridgemate propose aux joueurs de visualiser leur feuille de route. Sur l'écran affichant le classement, appuyez sur la touche "RESUME SCORES" (visible uniquement quand le Bridgemate a terminé sa séance).

DON	CONTRAT	SCORE	PRCT
6	3P E -1	-100	37
7	4C N +2	-680	6
8	3SA N +1	-430	43
9	2P E -2	-200	10
10	4P E +1	+650	81
RETOUR			

La feuille de route est d'abord affichée pour la paire NS. Pour afficher celle de la paire EO, appuyez sur la touche E/O du clavier. Les résultats obtenus sur toutes les donnes s'affichent, y compris le pourcentage final ou les points de match totaux attribués pour ces résultats. Utilisez les touches Haut et Bas pour naviguer dans la feuille de route.

### Visualiser le classement et les feuilles de route quand la séance est terminée

A la fin de la séance, on peut retrouver le classement et la feuille de route à partir d'un Bridgemate quelconque. Prenez n'importe quel Bridgemate de la section dans laquelle vous avez joué et réactivez-le avec son numéro de section et de table. Il affichera l'écran de fin de séance. Appuyez sur le bouton ORDRE et saisissez votre numéro de paire et votre orientation, par exemple 4 NS. Le Bridgemate affichera alors votre classement final et votre feuille de route.

## Révision et rectification de scores

### Révision des scores saisis

Après la saisie d'un résultat sur une donne et sa validation sur le Bridgemate, il se peut fort bien que les joueurs veuillent vérifier ce qu'ils viennent de saisir. Le Bridgemate leur permet de vérifier leurs scores à tout moment pendant le tour et à la fin du tour. Pour mettre en œuvre cette possibilité, il faut avoir activé l'option "Récapitulation des scores" dans le paramétrage du Bridgemate dans le BCS. Quand la fonction est activée, le Bridgemate indique une touche de fonction SCORES comme ci-dessous.

```

TOUR 1      NS:1  ED:2      1-4
DONNE : -
CONTR. :
ENTAME :
RESULT :
ARBITRE      SCORES
    
```

Appuyez sur la touche de fonction SCORES pour voir le récapitulatif des scores.

```

RECAP. DES SCORES - DONNES 1-4
1:4C  S =      +420
2:6SAxN -1     -200
3:3P   N =      +140
4:4C   N -1     -100
RETOUR      CORRIG
    
```

Les résultats saisis ainsi que les scores sont affichés depuis la première donne jouée à ce tour jusqu'à la plus récente. Si plus de quatre donnes sont jouées par tour, les touches de fonction Haut et Bas sont visibles à l'écran pour naviguer dans les résultats. Pour sortir de l'écran de récapitulation, appuyez sur la touche de fonction RETOUR.

### Rectification d'une erreur de saisie

#### *Pendant la saisie*

Si vous avez fait une erreur de saisie avant que le résultat n'ait été confirmé par l'adversaire, appuyez sur ANNUL pour rectifier l'erreur. En principe il est possible de remonter jusqu'à la ligne du numéro de donne en appuyant plusieurs fois sur ce bouton. Il est aussi possible pour l'adversaire de refuser le résultat saisi en appuyant lui-même sur ANNUL. Le Bridgemate retournera alors à l'écran de saisie et le résultat saisi peut être effacé avec le bouton ANNUL comme précédemment.

#### *Après confirmation du résultat par l'adversaire*

Après confirmation du résultat par l'adversaire, le message « Entrée terminée » est affiché et le score ne peut être modifié que des deux manières suivantes :

- Par l'arbitre grâce au menu spécial arbitre. Voir le paragraphe Menu Arbitre ci-dessous.
- Par les joueurs eux-mêmes grâce à l'écran de récapitulation. Mais pour autoriser cette rectification, il faut que l'option « Laisser les joueurs effacer leurs scores » ait été préalablement activée dans le paramétrage des Bridgemates dans le BCS. L'écran de récapitulation indiquera une touche de fonction CORRIG. Appuyez sur cette touche et inscrivez le numéro de la donne à rectifier et appuyez sur OK. Le résultat sera effacé et les joueurs pourront entrer le bon résultat.

## **Lecture des scores avec Bridgemate II**

### **Lecture avec le BCS**

Les scores qui ont été saisis sur le Bridgemate sont tout d'abord sauvegardés sur le serveur. Le BCS lit en permanence les scores du serveur et les stocke dans le fichier de résultats.

### **Lecture des scores avec le logiciel de dépouillement**

Une fois les scores sauvegardés dans le fichier de résultats, votre logiciel de dépouillement peut les lire et les traiter. Pour plus de renseignements veuillez consulter le mode d'emploi de votre logiciel.