



Beräkningsprogram

Användarhandbok



Bridgemate III Beräkningsprogram
Användarhandbok
© 2025 Bridge Systems BV
Version 2025-1

Upphovsrätt

Copyright © 2025 Bridge Systems BV. Alla rättigheter förbehållna.

Denna manual, inklusive men inte begränsat till dess text, layout och bilder, är skyddad av upphovsrätt och internationella avtal. Obehörig reproduktion eller distribution av denna manual, delar av den eller något innehåll i den, inklusive elektroniska produkt- och programvarubeskrivningar, drift och användningsriktlinjer, är strängt förbjudet och kan leda till allvarliga civilrättsliga och straffrättsliga påföljder.

Innehållet i denna handbok tillhandahålls endast i informationssyfte och kan ändras utan föregående meddelande. Bridge Systems BV lämnar inga utfästelser eller garantier avseende innehållet häri och friskriver sig uttryckligen från alla underförstådda garantier avseende säljbarhet eller lämplighet för något särskilt ändamål.

Ingen del av denna handbok får reproduceras, överföras, transkriberas, lagras för spridning eller översättas till något språk i någon form eller på något sätt – elektroniskt, mekaniskt, genom fotokopiering, inspelning eller på annat sätt – utan uttryckligt skriftligt tillstånd från Bridge Systems BV.

Programvaran som beskrivs i denna manual tillhandahålls enligt ett licensavtal eller sekretessavtal. Programvaran får endast användas eller kopieras i enlighet med villkoren i dessa avtal.

Bridgemate, Bridgemate III och Bridgemate-logotypen är varumärken och/eller registrerade varumärken som tillhör Bridge Systems BV i Nederländerna och andra länder. Microsoft och Microsoft Windows är varumärken och/eller registrerade varumärken som tillhör Microsoft Corporation i USA och andra länder. Alla andra produktnamn, logotyper, varumärken och andra varumärken som förekommer eller omnämns i denna handbok tillhör respektive varumärkesägare. Dessa varumärkesägare är inte anslutna till Bridge Systems BV, våra produkter eller vår webbplats. De sponsrar eller stödjer inte vårt material.

Kontaktinformation

För ytterligare information eller hjälp angående den elektroniska produkten och programvaran, vänligen kontakta Bridge Systems BV:s kundsupport på:

E-post: info@bridgemate.com

Webbplats: www.bridgemate.com

Innehållsförteckning

Upphovsrätt	i
Innehållsförteckning	ii
Begränsad garanti	v
Säkerhetsinstruktioner	ix
Inledning	xii
KAPITEL 1 Viktiga komponenter	1
Bridgemate III bordsterminal	2
Bridgemate III-server	3
Antenner	4
Bridgemate Control Software	5
KAPITEL 2 Laddning och förvaring av Bridgemate III-beräkningsprogram	7
Ladda och förvara Bridgemate III	8
Säkerhetsinstruktioner för laddning	8
Bridgemates batteriindikator	8
Ladda Bridgemate III	8
Ladda Bridgemate III-servern	9
Förvaring av Bridgemates och server	9
KAPITEL 3 Installation av Bridgemate Control Software	11
Systemkrav	12
Installera Bridgemate Control Software	12
Installera Windows-drivrutin för Bridgemate III-server	12
Starta Bridgemate Control Software	12
KAPITEL 4 Konfigurera Bridgemate III-systemet	15
Konfigurera servern	16
Konfigurera Bridgemate	17
Konfigurera Bridgemate-inställningar från Bridgemate Control Software	29
KAPITEL 5 Förbereda och starta tävlingen	33
Förberedelser inför tävlingen	34
KAPITEL 6 Använda Bridgemate under spel	37
Starta Bridgemate	38
Starta rond	40
Ange score för spelomgångar	41
Slutföra registrering av score och granska resultat	48
Rond avslutad	49
Tävlingen avslutad	49

KAPITEL 7 Visa score, ranking och tävlingsinformation	53
Visning av score	54
Visa ranking	59
Granska tävlingsinformation	61
KAPITEL 8 Göra korrigeringar.....	65
Korrigeringar under registreringen.....	66
Göra korrigeringar efter att brickan har avslutats	67
KAPITEL 9 Spelarnas namn	71
Registrera spelare i början av tävlingen på Bridgemate	72
Visa spelarnamn och ändra registrering av spelare under spel	77
Välj startpositioner i början av tävlingen.....	78
Byt spelare.....	79
KAPITEL 10 Ytterligare funktioner för spelare under spelets gång	83
Inmatning och validering av utspelskort.....	84
Väderstrecksorientering.....	85
Pilknapp för att byta plats (om man satt sig fel).....	86
KAPITEL 11 Givsamling.....	91
Importera givsamling	92
Ange givsamling	93
Visa givsamling.....	95
KAPITEL 12 Funktioner som tävlingsledare	99
Konfigurera TL-PIN-kod.....	100
TL-anrop	100
Bekräftelse av ej spelad bricka och väderstreckssvängning	101
Tävlingsledarens meny	102
KAPITEL 13 Bridgetimer	109
Styra timern	110
KAPITEL 14 Energisparläge	115
Strömsparande kontroller.....	116
Skärmens ljusstyrka	116
Skärmens energisparlägen	117
Wi-Fi-inställningar	119
KAPITEL 15 Offline anslutningsläge	123
Onlineanslutningsmetod vs. offlineanslutningsläge	124
Konfigurera offline-/onlineanslutningsläge	124
Initialisera Bridgemates för offlineanvändning.....	125
Använda Bridgemates under tävlingen	125
Ladda upp score till servern.....	125
KAPITEL 16 Omfattande guide till Bridgemate-inställningar	129
Bridgemate III-inställningar	130
Använda poängberäkningsmetoderna för par, lag och IAF.....	133

KAPITEL 17 Byta ut en Bridgemate under tävlingen	137
Byta ut en felaktig Bridgemate.....	138
KAPITEL 18 Använda säkerhetskopierade data	143
Säkerhetskopierade data i Bridgemate	144
Ta bort säkerhetskopierade data	145
Skicka data igen under tävlingen.....	145
KAPITEL 19 Lagra och rensa data på servern	147
Datalagring på servern	148
Rensa data i server	148
Automatisk radering av data	148
Hård återställningsknapp	149
KAPITEL 20 Konfigurera Wi-Fi för servern och bordsterminaler	151
Wi-Fi-nätverkets funktioner	152
Wi-Fi-konfiguration för servern.....	152
Wi-Fi-konfiguration i bordsterminaler	153
KAPITEL 21 Registrering och avregistrering	159
Förberedelser	160
Registrera Bridgemate-server	161
Registrera Bridgemate.....	161
Översikt över registrerade enheter på klubbkontots webbsida	162
Avregistrera server	162
Avregistrera Bridgemate	162
KAPITEL 22 Inställningar Åtkomstkontroll.....	165
Aktivera åtkomstkontroll för inställningar.....	166
Inaktivera inställningar	167
KAPITEL 23 Uppdatering av firmware	169
Förberedelser inför firmwareuppdateringar	170
Översikt över uppdateringsbara enheter	170
Uppdatera servern	170
Uppdatera Bridgemate.....	171
Information om efterlevnad av lagstiftning	173

Begränsad garanti

VIKTIGT: Läs denna begränsade garanti noggrant för att förstå dina rättigheter och skyldigheter!

Termen ”hårdvaruenhet” avser Bridge Systems hårdvaruprodukt. Termen ”du” avser antingen en enskild person eller en enskild juridisk person som i denna begränsade garanti benämns ”du” och ”din”.

1. Garantier

a. Uttrycklig garanti

I enlighet med villkoren i denna begränsade garanti och i stället för andra (om sådana finns) uttryckliga garantier, garanterar Bridge Systems att hårdvaruenheten vid normal användning och service, från och med inköpsdatumet som anges på ditt kvitto eller liknande betalningsbevis och under den tidsperiod som anges nedan för den aktuella hårdvaruenheten (nedan kallad ”garantiperioden”), i allt väsentligt kommer att överensstämma med den medföljande Bridge Systems-förpackningen och dokumentationen. För eventuella fel som upptäcks efter garantiperioden gäller ingen garanti eller villkor av något slag.

b. Garantiperiod

För alla hårdvarudelar i Bridgemate III-beräkningsprogrammet: två år. Denna begränsade garanti täcker inte, och ingen garanti av något slag ges, subjektiva eller estetiska aspekter av hårdvaruenheten. Den uttryckliga garantin som anges ovan är den enda uttryckliga garantin som ges till dig och ersätter alla andra uttryckliga eller underförstådda garantier och villkor (med undantag för eventuella icke-avisbara underförstådda garantier), inklusive sådana som skapas av annan dokumentation eller förpackning. Ingen information eller några förslag (muntliga eller skriftliga) som lämnas av Bridge Systems, dess distributörer, ombud, dotterbolag eller leverantörer eller dess eller deras anställda eller ombud ska utgöra en garanti eller ett villkor eller utvidga omfattningen av denna begränsade garanti.

c. Begränsning av giltighetstiden för underförstådda garantier

Om du är konsument kan du också ha en underförstådd garanti och/eller villkor enligt lagstiftningen i vissa jurisdiktioner, som härmed begränsas till garantiperiodens varaktighet. Vissa jurisdiktioner tillåter inte begränsningar av hur länge en underförstådd garanti eller ett underförstått villkor gäller, så ovanstående begränsning kanske inte gäller för dig.

2. Exklusiv rättsmedel

Med förbehåll för tillämplig lag och följande, och förutsatt att du returnerar hårdvaruenheten till din inköpsplats (eller, om den platsen inte accepterar returen, till Bridge Systems) med en kopia av ditt kvitto eller annat giltigt betalningsbevis under garantiperioden, kommer Bridge Systems, efter eget val och som din enda gottgörelse för brott mot denna begränsade garanti och eventuella underförstådda garantier, att reparera eller byta ut den defekta hårdvaruenheten, eller betala dig för de tillåtna skador som du åsamkats i rimligt förtroende, men endast upp till det belopp som du betalat (om något) för hårdvaruenheten minus rimlig avskrivning baserat på faktisk användning.

Ovanstående ersättning är föremål för följande:

All reparerad eller utbytt hårdvara kommer att vara ny eller renoverad eller i brukbart skick, jämförbar i funktion och prestanda med den ursprungliga hårdvaran, och kan inkludera artiklar från tredje part. All hårdvara som repareras eller byts ut enligt denna begränsade garanti kommer att

garanteras under resten av den ursprungliga garantiperioden eller 30 dagar från datumet för leverans av artikeln tillbaka till dig, beroende på vilket som är längst.

Om inte annat krävs enligt lagstiftningen i din jurisdiktion, ska kostnader i samband med transport (inklusive förpackning) för garantiservice betalas av dig. Bridge Systems, dess distributörer, agenter, dotterbolag och leverantörer lämnar inga garantier avseende andra tjänster som tillhandahålls enligt denna begränsade garanti och friskriver sig från alla skyldigheter (om sådana finns) avseende fackmässigt utförande eller avsaknad av vårdslöshet i samband med sådana tjänster.

3. Inga andra garantier

Den uttryckliga garantin som anges ovan är den enda uttryckliga garantin som ges till dig och ersätter alla andra uttryckliga eller underförstådda garantier och villkor (om sådana finns), inklusive sådana som skapas av annan dokumentation eller förpackning. Inga andra garantier eller villkor ges av någon person, inklusive men inte begränsat till Bridge Systems, dess distributörer, agenter, dotterbolag och leverantörer, avseende hårdvaruenheten eller garantitjänsterna. Ingen information (muntlig eller skriftlig) eller förslag som ges av Bridge Systems, dess distributörer, agenter eller leverantörer eller dess eller deras anställda ska skapa en garanti eller ett villkor eller utvidga omfattningen av denna begränsade garanti. Det finns heller ingen garanti eller villkor avseende äganderätt, ostörd njutning eller icke-intrång i hårdvaruenheten. Du kan ha större rättigheter enligt lagstiftningen i din jurisdiktion.

4. Undantag för andra skador

I DEN UTSTRÄCKNING DET ÄR TILLÅTET ENLIGT LAG ÄR BRIDGE SYSTEMS OCH DESS DISTRIBUTÖRER, AGENTER, DOTTERBOLAG OCH LEVERANTÖRER INTE ANSVARIGA FÖR NÅGRA:

- a. FÖLJDSKADOR ELLER OFÖRUTSEDDA SKADOR;
- b. SKADOR ELLER FÖRLUSTER AV NÅGOT SLAG SOM HAR SAMBAND MED FÖRLORADE VINSTER, AFFÄRSAVBROTT, FÖRLUST AV DATA ELLER INTEGRITET ELLER KONFIDENTIALITET, OFÖRMÅGA ATT ANVÄNDA HELA ELLER DELAR AV HÅRDVARUENHETEN, PERSONSKADA ELLER UNDERLÅTENHET ATT UPPFYLLA NÅGON SKYLDIGHET (INKLUSIVE, MEN INTE BEGRÄNSAT TILL, SKYLDIGHET ATT IAKTTA AKTSAMHET, GOD TRO ELLER HANDLING); ELLER
- c. INDIREKTA, SÄRSKILDA ELLER STRAFFANDE SKADOR SOM UPPSTÅR UR ELLER PÅ NÅGOT SÄTT HAR SAMBAND MED HÅRDVARUENHETEN. DET FÖREGÅENDE GÄLLER ÄVEN OM BRIDGE SYSTEMS ELLER NÅGON DISTRIBUTÖR, AGENT, AFFILIATE ELLER LEVERANTÖR HAR UNDERRÄTTATS OM RISKEN FÖR SÅDANA FÖRLUSTER ELLER SKADOR; OCH ÄVEN I HÄNDELSE AV FEL, SKADESTÅND (INKLUSIVE FÖRSUMLIGHET), STRIKT ELLER PRODUKTANSVAR, FELAKTIG INFORMATION ELLER ANNAN ORSAK.

Vissa jurisdiktioner tillåter inte uteslutande eller begränsning av tillfälliga eller följdskador, så ovanstående begränsningar eller undantag kanske inte gäller för dig.

5. Undantag från täckning

Denna begränsade garanti gäller inte och Bridge Systems, dess distributörer, agenter, dotterbolag och leverantörer har inget ansvar enligt denna begränsade garanti om hårdvaruenheten:

- a. Används för kommersiella ändamål (inklusive uthyrning eller leasing).
- b. Har modifierats eller manipulerats.
- c. Skadas av force majeure, strömavbrott, felaktig användning, missbruk, vårdslöshet, olycka, slitage, felaktig hantering, felaktig tillämpning eller andra orsaker som inte är relaterade till defekter i hårdvaruenheten.
- d. Har skadats av program, data, virus eller filer, eller under transport.

- e. Används inte i enlighet med medföljande dokumentation och användningsinstruktioner.
ELLER
- f. Har reparerats, modifierats eller ändrats av ett annat än ett av Bridge Systems auktoriserat reparationscenter och det icke auktoriserade centret orsakar eller bidrar till någon defekt eller skada.

6. Registrering

Du behöver inte registrera ditt köp av hårdvaruenheten för att den begränsade garantin ska gälla.

7. Krav på auktoriserat köp

Denna begränsade garanti gäller endast hårdvaruenheter som först köpts från Bridge Systems eller dess auktoriserade distributörer, agenter eller dotterbolag. Bridge Systems förbehåller sig rätten att kräva bevis på att hårdvaruenheten har köpts från en auktoriserad källa som ett villkor för att tillhandahålla garantiservice enligt denna begränsade garanti. Hårdvaruenheter som erhållits från icke-auktoriserade säljare – inklusive men inte begränsat till icke-auktoriserade återförsäljare, online-marknadsplatser eller auktionswebbplatser – omfattas inte av denna begränsade garanti.

Denna begränsade garanti är en frivillig tillverkargaranti som tillhandahålls av Bridge Systems. Den erbjuds utöver, och påverkar inte, några lagstadgade rättigheter som du kan ha enligt tillämpliga lagar om försäljning av konsumentvaror, inklusive men inte begränsat till lagstadgade garantier och garantier enligt konsumentskyddslagarna i ditt område. Om någon bestämmelse i denna begränsade garanti strider mot tillämpliga lagstadgade rättigheter, ska dessa lagstadgade rättigheter ha företräde.

8. Förmånstagare

I den utsträckning som tillämplig lag tillåter gäller den begränsade garantin endast för dig, den första köparen av hårdvaruenheten, och det finns inga tredje parts förmånstagare av den begränsade garantin. Den är inte avsedd för och gäller inte för någon annan (utom i den utsträckning som krävs enligt lag), inklusive någon till vilken du överför hårdvaruenheten.

9. Ytterligare information

Bridge Systems är garantigivare enligt denna begränsade garanti. För att få instruktioner om hur du kan utnyttja denna begränsade garanti måste du antingen kontakta den lokala Bridgemate-distributören i ditt land, skriva till: Bridge Systems BV, Postal Box 21570, Rotterdam, 3001 AN, Nederländerna, eller besöka Bridge Systems på internet på <https://www.bridgemate.com>.

Du måste också:

- a. Lämna in betalningsbevis i form av ett giltigt, daterat kvitto eller faktura (eller en kopia) utfärdat av Bridge Systems BV eller dess auktoriserade distributörer, agenter eller dotterbolag som bevisar att du är berättigad till denna begränsade garanti och att din begäran om ersättning görs inom garantiperioden.
- b. Följa Bridge Systems frakt- och andra instruktioner om det fastställs att hela eller delar av din hårdvaruenhet måste returneras. För att få begränsad garanti måste du ta eller leverera artikeln i antingen dess originalförpackning eller en förpackning som ger samma skydd till den plats som anges av Bridge Systems. Om inte annat krävs enligt lagstiftningen i din jurisdiktion, ska kostnaderna för transport (inklusive förpackning) för garantiservice betalas av dig.

Om du inte följer ovanstående instruktioner kan det leda till förseningar, extra kostnader eller att garantin upphör att gälla.

Denna begränsade garanti ger dig specifika juridiska rättigheter och du kan också ha andra rättigheter som varierar från jurisdiktion till jurisdiktion. Om någon bestämmelse i denna begränsade garanti är förbjuden enligt sådan lagstiftning, ska den vara ogiltig, men resten av den begränsade garantin ska förbli i full kraft och verkan om dess riskfördelning inte väsentligt störs.

Säkerhetsinstruktioner

Viktig säkerhetsvarning

Om du inte installerar, använder och sköter Bridgemate III-systemet på rätt sätt kan det öka risken för allvarliga skador eller dödsfall, eller skador på systemet. Läs denna manual och manualerna för eventuella tillbehör för viktig säkerhets- och hälsoinformation. Spara alla manualer för framtida bruk. För ersättningsmanualer, gå till <https://support.bridgemate.com> eller kontakta din lokala Bridgemate-leverantör.

Välj en säker plats för servern och bordsterminalen

Om servern eller bordsterminalen faller och träffar någon kan det orsaka allvarliga skador. För att minska risken för sådana skador och skador på delar av systemet, installera dem enligt dessa instruktioner och placera dem på en yta som:

- Är plan och jämn.
- Är stabil och inte riskerar att välta.
- Gör att alla gummifötter på både server och bordsterminal har kontakt med ytan.
- Det inte är troligt att server och bordsterminal glider eller faller av.
- Är ren och fri från damm och skräp.
- Om ytan eller fötterna på server eller bordsterminalen blir smutsiga eller dammiga, rengör dem med en torr trasa.

Ordna alla kablar och sladdar så att människor och husdjur inte riskerar att snubbla över dem eller råka dra i dem när de rör sig eller går genom området. När Bridgemate III-servern inte används kan du behöva koppla bort alla kablar från servern för att hålla dem utom räckhåll för barn och husdjur. Låt inte barn leka med kablar och sladdar.

Placera inte någon del av Bridgemate III-systemet på en säng, soffa eller annan mjuk yta. Placera inte någon del nära värmekällor, såsom radiatorer, värmeelement, spisar eller förstärkare.

Undvik rök, damm och fukt

Använd inte Bridgemate III-systemet på rökiga, dammiga eller fuktiga platser. Rök, damm och fukt kan skada servern och bordsterminalen.

Försök inte reparera

Försök inte på något sätt ta isär, serva eller modifiera servern, bordsterminaler, strömförsörjningen eller dess kringutrustning. Detta kan medföra risk för allvarliga skador eller dödsfall på grund av elstötar eller brand, och det kommer att ogiltigförklara din garanti.

Alla tecken på försök att öppna och/eller modifiera Bridgemate III-systemet, inklusive avskalning, brytande eller borttagning av etiketter, upphäver den begränsade garantin och gör Bridgemate III-systemet obehörigt för auktoriserad reparation.

Avfallshantering av elektronik och elektronisk utrustning i Europeiska unionen och andra länder/regioner med separata insamlingsystem



Denna symbol på produkten eller dess förpackning betyder att produkten inte får kasseras tillsammans med hushållsavfallet. Istället är det ditt ansvar att lämna in den till en lämplig insamlingsplats för återvinning av elektronik och elektronisk utrustning. Denna separata insamling och återvinning bidrar till att spara naturresurser och förhindra potentiella negativa konsekvenser för människors hälsa och miljön, som felaktig avfallshantering kan orsaka på grund av förekomsten av farliga ämnen i elektronik och elektronisk utrustning. För mer information om var du kan lämna ditt elektronikavfall, kontakta din lokala kommun, din hushållsavfallstjänst eller leverantören där du köpte produkten.

Säkerhetsanvisningar för enhetens litiumjonbatteri

VIKTIGT: *Din enhet innehåller ett uppladdningsbart litiumjonbatteri som måste hanteras försiktigt för att garantera både din säkerhet och enhetens livslängd. Läs följande instruktioner noggrant.*

1. Demontera inte

Försök att demontera, genomborra, krossa eller utsätta batteriet för högt tryck kan leda till brand, explosion och personskada.

2. Undvik extrema temperaturer

Utsätt inte enheten för temperaturer över 50 °C (120 °F) eller under -20 °C (-4 °F). Extrema temperaturer kan skada batteriet och enheten.

3. Håll borta från vatten

Exponering för vatten kan orsaka funktionsfel och potentiellt farliga situationer. Använd inte enheten i regn eller nära vattendrag.

4. Hantering av skadade batterier

Om du märker någon deformation, svullnad eller läckage från batteriet, sluta omedelbart att använda enheten och kontakta kundtjänst. Försök inte ladda eller använda enheten.

5. Läckage

Om batteriet läcker och vätskan kommer på din hud eller dina kläder, tvätta omedelbart med rikligt med vatten. Om vätskan kommer i kontakt med dina ögon, uppsök läkare.

Säkerhet vid laddning

1. Säkerhet vid laddning

Använd endast Bridgemate III-laddväskan eller en certifierad USB-laddare för att ladda dina Bridgemate-enheter. Laddning med icke godkända laddare kan leda till överhettning, brand eller explosion. När du använder Bridgemate III-laddväskan, följ noggrant instruktionerna för laddväskan.

2. Övervakad laddning

Lämna inte enheten obevakad under laddning under längre perioder. Kontrollera regelbundet att enheten inte överhettas.

3. Ytor

Ladda enheten på en hård, plan yta för att möjliggöra tillräcklig ventilation. Undvik att ladda på sängar, soffor eller andra mjuka ytor som kan blockera luftflödet.

Förvaring, avfallshantering och utbyte

1. Långvarig förvaring

Om du planerar att förvara enheten under en längre tid, gör det på en sval, torr plats och helst med en delvis laddad batterinivå (cirka 50 %).

2. Avfall

Kasta inte batteriet i vanligt hushållsavfall. Litiumjonbatterier måste återvinnas eller kasseras på rätt sätt enligt lokala bestämmelser. Kontakta lokala avfallsmyndigheter för instruktioner om kassering.

3. Uppgraderingar och utbyten

Använd endast reservdelar som anges av tillverkaren. Icke godkända delar kan medföra säkerhetsrisker.

Flygsäkerhet

1. Handbagage

Din enhet med litiumjonbatteri får endast transporteras i handbagaget. Lämna inte in den tillsammans med ditt övriga bagage.

2. Stäng av

Se till att enheten är helt avstängd och inte i sömnläge eller viloläge innan du går ombord på flygplanet.

3. Undvik att ladda under flygningen

Ladda inte enheten ombord på flygplanet om du inte använder den strömkälla som är avsedd för detta ändamål.

4. Flygbolagets godkännande

Vissa flygbolag kan ha ytterligare restriktioner eller kräva förhandsgodkännande för att transportera enheter med litiumjonbatterier. Kontrollera med ditt flygbolag innan du flyger.

5. Transportriktlinjer

Följ alla relevanta riktlinjer och föreskrifter som fastställts av din lokala luftfartsmyndighet och transportsäkerhetsmyndighet avseende transport av litiumjonbatterier.

WARNING: Om dessa säkerhetsinstruktioner inte följs kan det leda till brand, elstötar, personskador eller skador på enheten eller annan egendom. Tillverkaren ansvarar inte för skador eller personskador som uppstår till följd av felaktig användning eller bristande efterlevnad av dessa instruktioner.

Inledning

Tack för att du har valt Bridgemate III-beräkningsprogrammet för din klubb. Bridgemate III är efterföljaren till det välkända Bridgemate II-systemet, känt för sin användarvänlighet, tillförlitlighet och hållbarhet. Dessa viktiga egenskaper finns kvar i Bridgemate III, vilket garanterar smidig och tillförlitlig drift för din klubb.

Bridgemate III har modern teknik och ett intuitivt gränssnitt, vilket gör det enkelt att använda. Oavsett om det gäller en mindre klubb tävling eller en större turnering, syftar Bridgemate III till att förenkla poängräkningen och bidra till en effektiv organisation av evenemanget, vilket gör upplevelsen roligare för alla inblandade.

Denna manual är utformad för att guida dig genom installation, funktioner och användning av ditt Bridgemate III-system:

1. Kapitel 1 till 4

Dessa Kapitel förklarar systemets olika hårdvarukomponenter, ger installationsinstruktioner och erbjuder vägledning om hur du förbereder systemet för första användningen.

2. Kapitel 5 till 11

Dessa Kapitel behandlar de funktioner som är tillgängliga för spelarna och hur man använder dem.

3. Kapitel 12

Detta Kapitel beskriver de funktioner som tävlingsledaren har tillgång till för att hantera evenemanget.

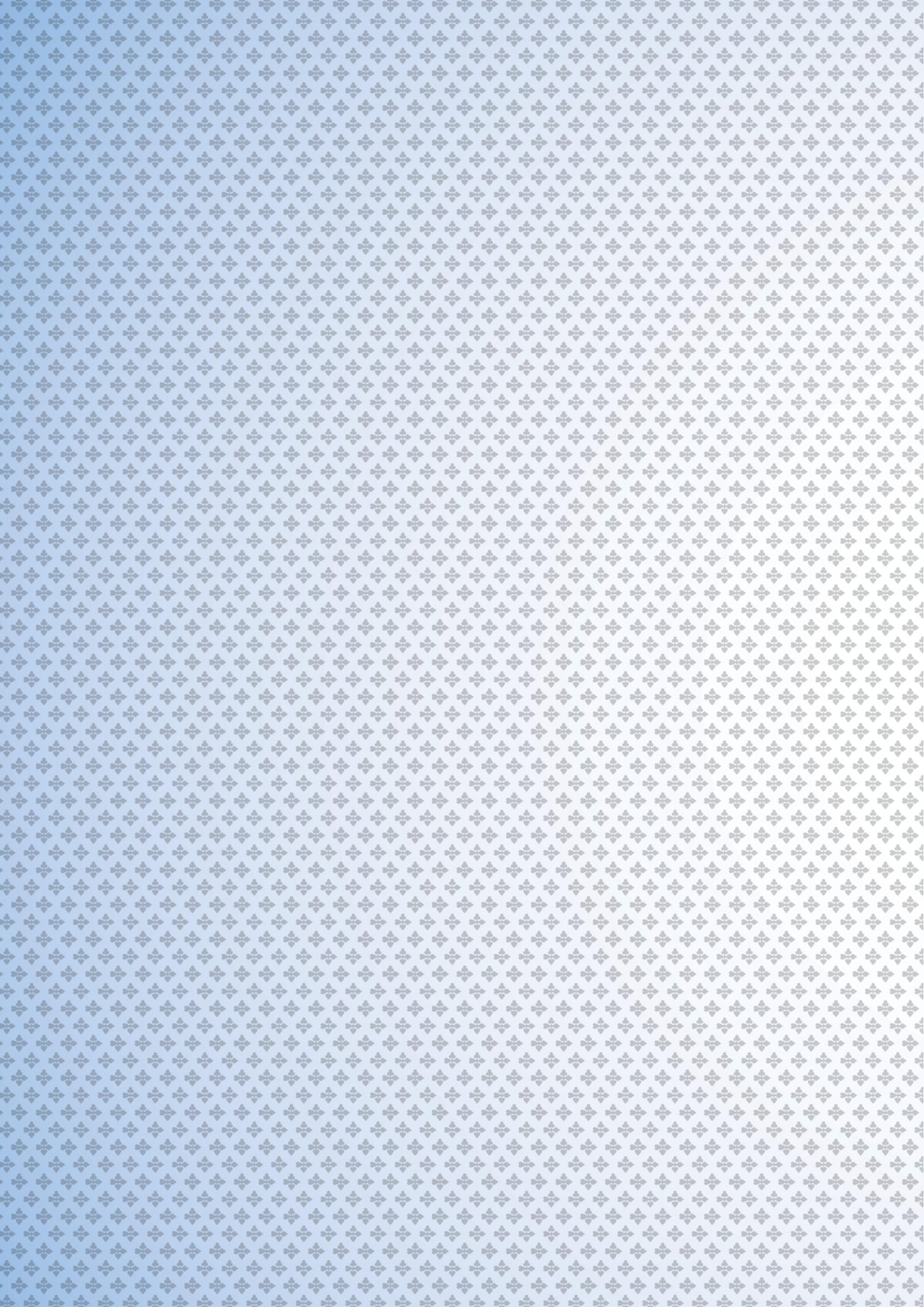
4. Kapitel 13 till 19

Dessa Kapitel beskriver ytterligare funktioner som finns tillgängliga i Bridgemate-systemet och hur man konfigurerar andra systeminställningar.

5. Kapitel 20 till 23

Dessa Kapitel beskriver hur man konfigurerar Wi-Fi, registrerar enheter och uppdaterar firmware.

Vi hoppas att denna manual hjälper dig att konfigurera och använda ditt Bridgemate III-system till dess fulla potential, så att din klubb får en smidig och effektiv upplevelse.



KAPITEL 1

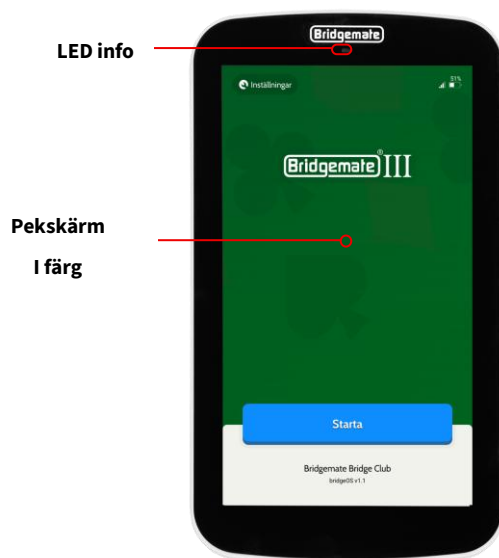
Viktiga komponenter

- Bridgemate III bordsterminal
- Bridgemate III-server
- Antenner
- Bridgemate Control Software

Bridgemate III bordsterminal

Bridgemate III-enheterna placeras på bridgebordet för att mata in poäng och visa information under hela tävlingen. För enkelhetens skull kallar vi dessa enheter för "Bridgemates". Varje bord behöver bara en Bridgemate.

Framsidan och baksidan av Bridgemate III ser ut som följer:



FIGUR 1.1

Framsida av Bridgemate III



FIGUR 1.2

Baksida av Bridgemate III

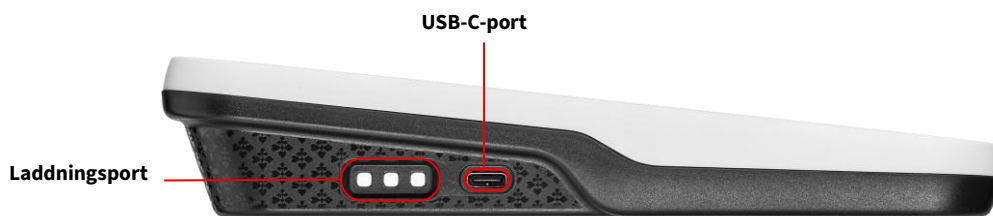
Höger sida ser ut som följer:



FIGUR 1.3

Höger sida av Bridgemate III

Vänster sida ser ut som följer:



FIGUR 1.4

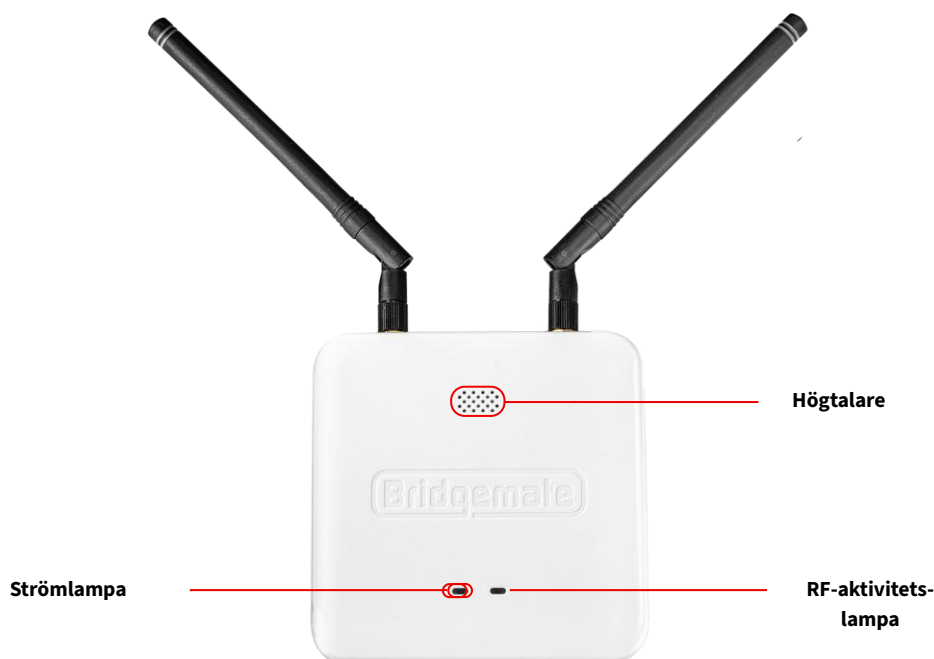
Vänster sida av Bridgemate III

Artikel	Beskrivning
Färgskärm	En 7-tums färgskärm med en upplösning på 600x1024 punkter.
Lampa info	Den främre lampan ger olika visuella signaler och lyser rött, gult eller grönt.
Högtalare	Högtalaren avger ljudsignaler till användaren.
Återställ	En dold knapp på undersidan gör det möjligt att återställa Bridgemate helt.
På/Av-knapp	På/Av-knappen används för att slå på eller stänga av enheten.
Ladda skärm	Visar enhetens laddningsstatus.
Laddport	Laddporten används för att ladda Bridgemate med den medföljande laddväskan.
USB-C-port	USB-C-porten gör det möjligt att ladda Bridgemate via en USB-C-kabel.

Bridgemate III-server

Bridgemate III-servern, eller "servern", är en kompakt enhet som är ansluten till datorn. Den fungerar som mellanhand mellan datorn och Bridgemates. Eftersom datorn inte kan kommunicera direkt med Bridgemates är servern nödvändig. Den är utrustad med en sändare och mottagare och underlättar trådlös datakommunikation med Bridgemates. Servern överför all flyttscemadata, såsom bord- och parnummer, till Bridgemates och tar emot scorer i gengäld. Den kan hantera upp till 256 Bridgemates samtidigt och ansluts till datorn via en USB-kabel.

Bridgemate III-servern sett ovanifrån ser ut som följer:



FIGUR 1.5
Övre sidan av Bridgemate III-server

Baksidan ser ut som följer:



FIGUR 1.6
Baksidan av Bridgemate III server

Artikel	Beskrivning
Strömlampa	Visar strömstatus eller annan speciell status för servern. Denna lampa kan lysa grönt, rött eller gult.
RF-aktivitets-lampa	Visar kommunikationsaktivitet med Bridgemates.
Högtalare	Högtalaren ger ljudsignaler till användaren.
På/Av-knapp	På/Av-knappen slår på eller stänger av enheten.
USB-C-port	USB-C-porten möjliggör en kabelanslutning till datorn med hjälp av en USB-C-kabel.
Återställningsknapp	Dold återställningsknapp på baksidan av servern för fullständig återställning av hårdvaran.
Antenner	Två antenner för trådlös kommunikation med Bridgemates.

Antenner

Montera och ta bort antenner

Antennerna fästs på antennportarna genom att skruva fast dem försiktigt. Om servern förblir på spelplatsen mellan tävlingarna är det inte nödvändigt att ta bort antennerna. Under transport rekommenderas dock att ta bort dem för att undvika skador.

Antennens riktning

För optimal trådlös kommunikation ska antennerna placeras i en vinkel på 90° mot varandra i horisontellt (plant) läge. Undvik att rikta dem i samma riktning.

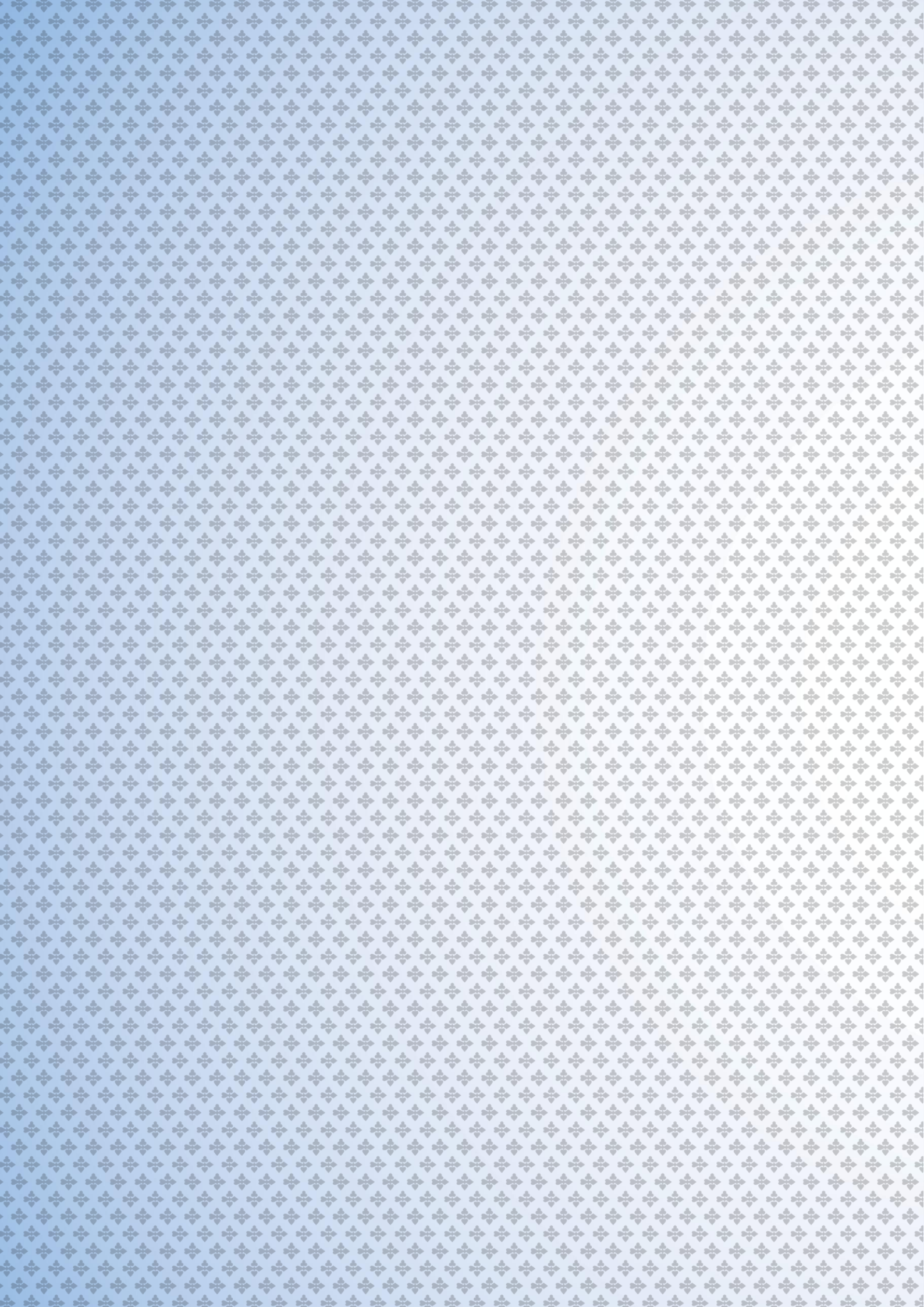
Högförstärkande antenner (tillval, endast Europa)

Om Bridgemates har svårt att kommunicera med server på grund av avstånd, väggar eller andra hinder kan valfria högförstärkande antenner förbättra kommunikationen. Dessa antenner ger cirka 15 % extra räckvidd. Kontakta din Bridgemate-leverantör för information om tillgänglighet och lämplighet för din situation.

Bridgemate Control Software

För att styra servern från datorn behöver du Bridgemate Control Software (BCS). Detta program fungerar på Windows 10 eller högre och interagerar med ditt beräkningsprogram. BCS hanterar servern och datautbytet mellan servern och datorn. Det sparar först all tävlingsdata som servern behöver för att hantera Bridgemates, hämtar sedan alla inmatade score från servern och lagrar dem i resultatfilen. Alla andra serverkontroller hanteras också via BCS.

Se [Kapitel 3](#) för detaljerade instruktioner om installation av Bridgemate Control Software.



KAPITEL 2

Laddning och förvaring av Bridgemate III- beräkningsprogram

- Ladda och förvara Bridgemate III
- Säkerhetsinstruktioner för laddning
- Bridgemates batteriindikator
- Ladda Bridgemate III
- Ladda Bridgemate III-servern
- Förvaring av Bridgemates och server

Ladda och förvara Bridgemate III

Bridgemate och server drivs av ett internt batteri och måste laddas regelbundet. Beroende på energisparinställningarna kan Bridgemate användas i cirka tio till tjugo tävlingar innan den måste laddas.

Säkerhetsinstruktioner för laddning

Både Bridgemate och server har ett inbyggt uppladdningsbart litiumjonbatteri. Se tidigare avsnittet [Säkerhetsinstruktioner](#) Säkerhetsinstruktioner i denna manual för viktiga riktlinjer om hantering av batteriet och säkerhetsvarningar vid laddning.

Bridgemates batteriindikator

Bridgemates återstående batterinivå visas i procent i det övre högra hörnet av skärmen. Vi rekommenderar att du börjar ladda när batterinivån sjunker till 15 %.

Ladda Bridgemate III

Det finns två sätt att ladda en Bridgemate III:

- Använda Bridgemate III-laddväskan (säljs separat).
- Använd en USB-C-kabel ansluten till en USB-laddare.

Bridgemate III-laddväska

Bridgemate III-laddväskan är ett tillbehör som är särskilt utformat för Bridgemate III. Det möjliggör samtidig snabbbladdning av upp till tio Bridgemate-enheter.



FIGUR 2.1
Laddväska med 10 Bridgemate III.

För detaljerade instruktioner, se dokumentationen som medföljer Bridgemate III-laddväskan.

USB-C-kabel

För att ladda Bridgemate III ansluter du en USB-C-kabel till dess USB-C-port och ansluter den till en certifierad USB-laddare. USB-C-kabeln och laddaren ingår inte i Bridgemates. Du kan använda USB-C-kabeln från din server eller valfri certifierad USB-C-kabel för laddning. Alternativt kan du ansluta Bridgemate till en dator för laddning. Observera att laddning via USB tar längre tid än med laddväskan.

Ladda skärm

Under laddningen indikeras laddningsstatus på höger sida av Bridgemate III:

Röd:	Laddning pågår.
Grön:	Laddningen är klar. Batteriet är fulladdat.
Blinkande rött:	Laddningsfel upptäckt. Koppla bort Bridgemate och anslut den igen till laddningskällan.

Du kan avbryta laddningen när som helst genom att koppla bort USB-kabeln eller ta ut enheten ur laddväskan.

Ladda Bridgemate III-servern

Bridgemate III-servern laddas automatiskt när den är ansluten till en dator via USB-kabeln. Ingen separat laddare behövs. När servern är ansluten får den ström från datorn, och det interna batteriet fungerar som reserv om USB-anslutningen bryts.

När den är fränkopplad från datorn kan en fulladdad server drivas i cirka 60 timmar på batteriström.

Förvaring av Bridgemates och server

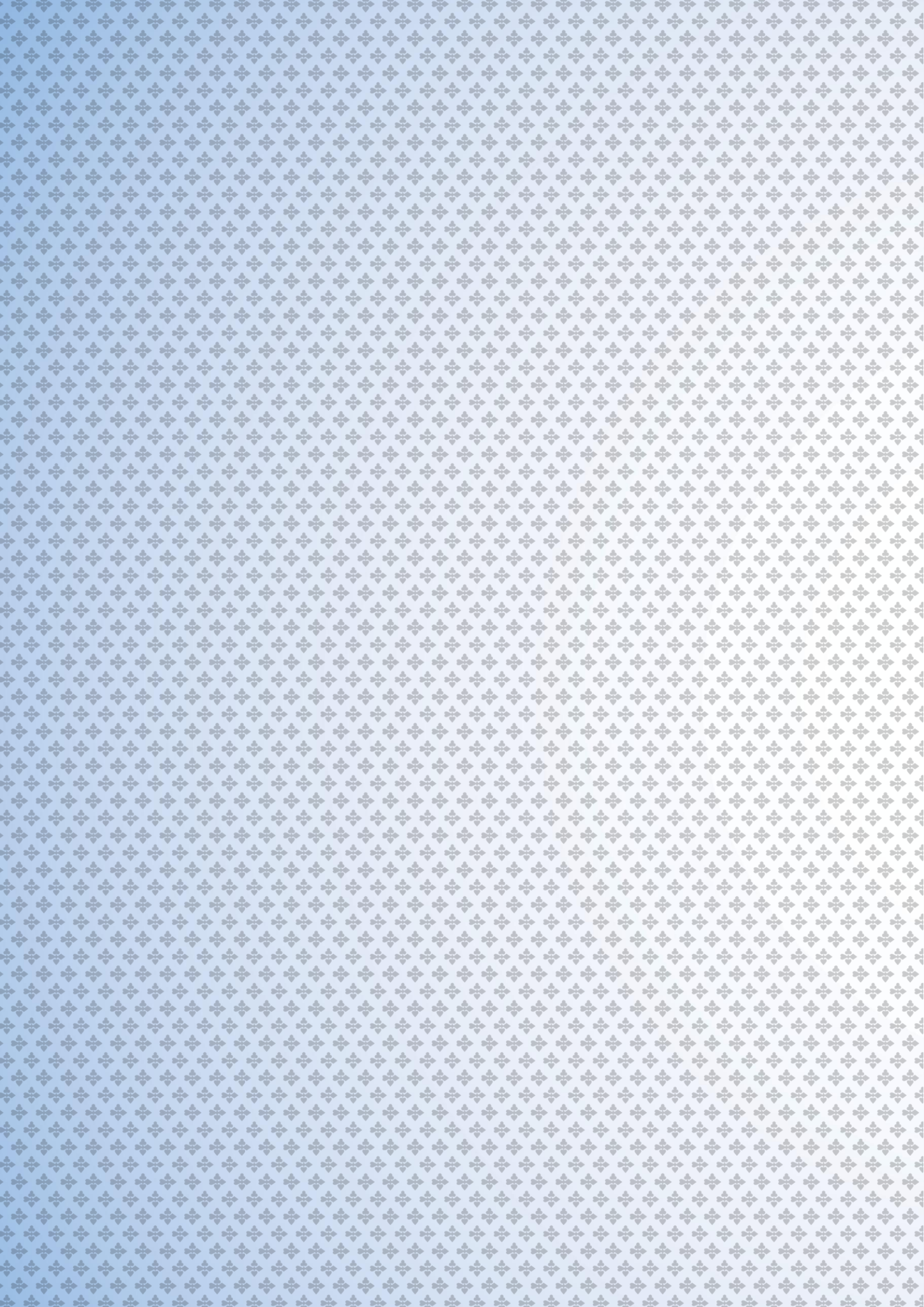
Bridgemates och server kan förvaras i laddväskan som rymmer upp till tio Bridgemates och en server. Bridgemates placeras i ett rack som är utformat för att rymma tio enheter. Dessa rack är stapelbara, vilket gör dem idealiska för organiserad och utrymmeseffektiv förvaring.

För mer information om dessa rack, kontakta din Bridgemate-leverantör.



FIGUR 2.2

Stapelbara rack, där vart och ett rymmer tio Bridgemate III.



KAPITEL 3

Installation av Bridgемate Control Software

- Systemkrav
- Installera Bridgемate Control Software
- Installera Windows-drivrutin för Bridgемate III-server
- Starta Bridgемate Control Software

Systemkrav

Operativsystem

Bridgemate III kräver Microsoft Windows 10 eller högre. Se till att din Windows-installation är uppdaterad med de senaste uppdateringarna för Microsoft Windows.

Hårdvara

Rekommenderad konfiguration:

1. Intel quad-core-processor, 2 GHz eller högre.
2. 4 GB internt minne eller mer.

Installera Bridgemate Control Software

För att kunna använda Bridgemate III på din dator måste du installera Bridgemate Control Software. Ladda ner den senaste versionen från <https://support.bridgemate.com>. Version 4.0 eller senare av BCS krävs för att kunna använda Bridgemate III. Vi rekommenderar att du installerar programvaran på standardplatsen: C:\Program files (x86)\Bridgemate Pro.

Installera Windows-drivrutin för Bridgemate III-server

När du installerar Bridgemate Control Software för första gången kommer du att uppmanas att installera Windows-drivrutinen för Bridgemate III-server. Se till att detta alternativ förblir valt så att drivrutinen kan installeras automatiskt under programinstallationen.

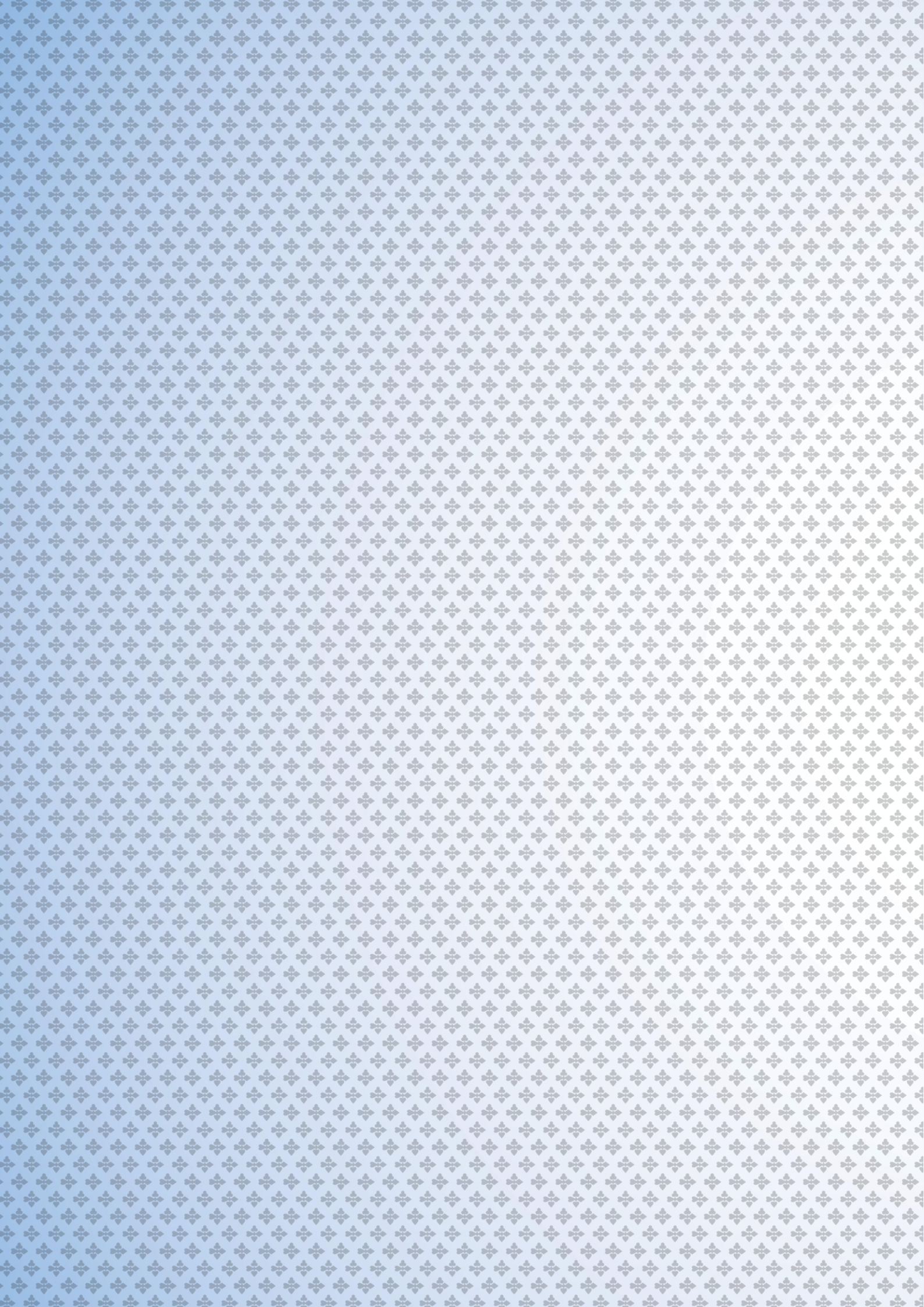
Om drivrutinen inte installeras under installationen kan du ladda ner den separat från <https://support.bridgemate.com> och köra installationsprogrammet manuellt.

När drivrutinen har installerats ansluter du Bridgemate III-servern till en USB-port på din dator med den medföljande USB-kabeln. Windows känner automatiskt av servern och slutför drivrutinsinstallationen.

Starta Bridgemate Control Software

BCS startas vanligtvis från ditt beräkningsprogram. Se manualen för ditt beräkningsprogram för instruktioner om hur du startar BCS.

Om du inte startar en ny bridgetävling och bara vill öppna BCS kan du starta det från Windows Start-menyn.



KAPITEL 4

Konfigurera Bridgemate III- systemet

- Konfigurera servern
- Konfigurera Bridgemate
- Konfigurera Bridgemate-inställningar från Bridgemate Control Software

Detta Kapitel guidar dig genom den initiala inställningen av ditt Bridgemate III-system och förbereder det för första användningen. Inställningsprocessen är en engångsprocedure som konfigurerar servern, Bridgemate-enheter och Bridgemate Control Software för att säkerställa att allt är klart för dina bridgetävlingar.

Konfigurera servern

Servern fungerar som en central enhet mellan datorn som kör ditt beräkningsprogram och de Bridgemates som används av spelarna vid bordet. Uträkningsprogrammet förser servern med nödvändiga tävlingsuppgifter, såsom grupper, bord, deltagare, flyttschema och brickor. Denna information överförs till Bridgemates, som visar den och tar emot inmatningar från spelarna. Inmatningarna skickas tillbaka till servern, som samlar in data, returnerar andra resultat till Bridgemates och vidarebefordrar all insamlad information till uträkningsprogrammet.

Installation av servern

Anslut servern till din dator med den medföljande USB-C-kabeln. Sätt in den mindre änden i servers USB-C-port och den större änden i en ledig USB-port på din dator.

Se till att servern är placerad på avstånd från andra föremål för optimal trådlös kommunikation. Undvik att placera den på en metallyta, eftersom detta kan minska den trådlösa räckvidden. Dessutom bör servern vara minst 20 cm från människokroppen för att förhindra störningar.

Slå på och stänga av

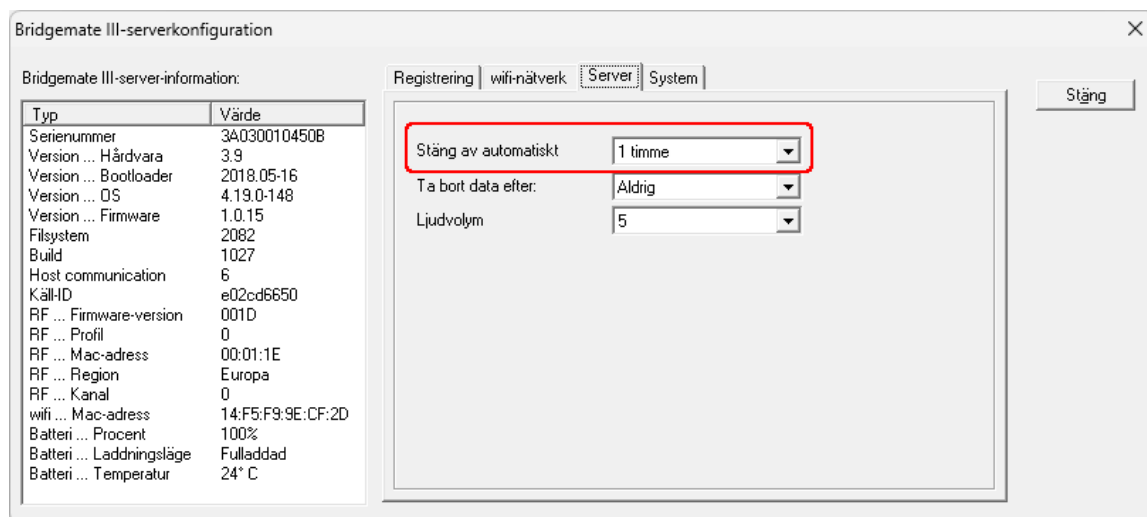
Servern slås automatiskt på när den ansluts till en strömförsörjd USB-källa, till exempel din dator. Alternativt kan du slå på den genom att hålla in knappen på baksidan av servern i ungefär en sekund. När servern är påslagen blinkar strömindikatorn gult, vilket indikerar att den startar. Efter några sekunder blir indikatorn grön om den strömförsörjs via USB eller röd om den strömförsörjs av det interna batteriet. Släpp knappen när indikatorn börjar blinka gult.

För att stänga av servern, tryck och håll ned på/av-knappen igen. Lampan börjar blinka och slocknar sedan. Släpp knappen när blinkningen börjar.

När servern stängs av sparas all information i minnet. Mer information om datalagring finns i [Kapitel 19](#).

Automatisk avstängning

När servern drivs med det interna batteriet (indikeras av en röd lampa) stängs den automatiskt av efter en timmes inaktivitet för att spara ström. För att förhindra detta, växla till USB-ström. Tiden för automatisk avstängning kan konfigureras i BCS under Server-menyn, i Bridgemate III-serverkonfigurationen, under fliken Serverinställningar.



FIGUR 4.1

Bridgemate III-serverinställningar i Bridgemate Control Software

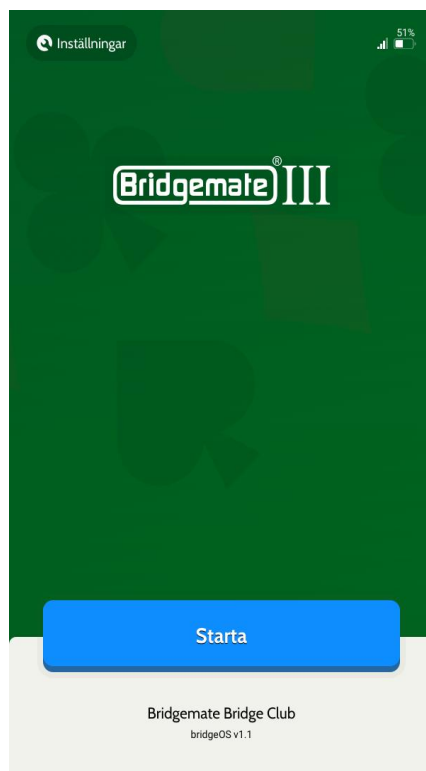
Automatisk avstängning kan ställas in mellan en och 24 timmar. Du kan också inaktivera funktionen för automatisk avstängning genom att välja alternativet "Inaktiverad".

Konfigurera Bridgemate

Slå på och stänga av

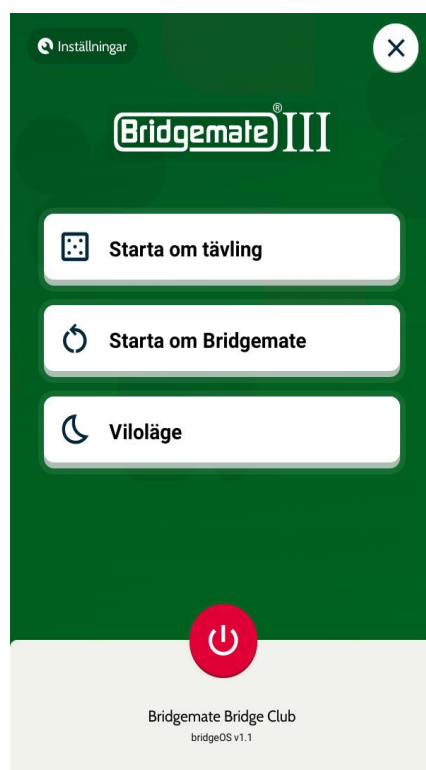
För att aktivera en helt avstängd Bridgemate, håll in på/av-knappen på höger sida i ungefär en sekund.

Släpp knappen när LED info ovanför skärmen börjar blinka. Efter några sekunder visas startskärmen.



FIGUR 4.2
Bridgemate III startskärm

Efter en period av inaktivitet går Bridgemate in i sömnläge. För att väcka den, tryck på skärmen; lampan blinkar och skärmen aktiveras igen. Du kan konfigurera inaktivitetstiden i Bridgemate-inställningarna med hjälp av Bridgemate Control Software. För att stänga av Bridgemate helt, håll ned På/Av-knappen tills strömmenyn visas.



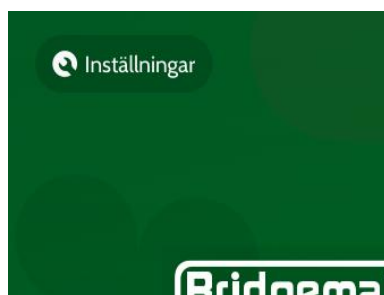
FIGUR 4.3
Strömmenyn

Strömmenyn innehåller följande alternativ:

1. Lämna tävling (endast när Bridgemate är i en tävling): avslutar den aktuella tävlingen och återgår till startskärmen.
2. Starta om Bridgemate: startar om Bridgemate.
3. Viloläge: sätter Bridgemate i sömnläge.
4. Stäng av (röd knapp): stänger av Bridgemate helt.
5. [Kapitel 14](#) innehåller en detaljerad förklaring av de olika strömlägena och ger vägledning om hur du använder dem på ett effektivt sätt.

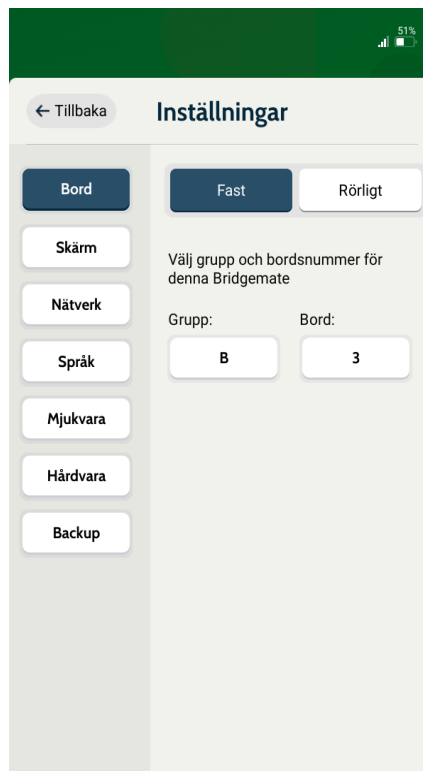
Konfigurera dina Bridgemates

För att ställa in din Bridgemate trycker du på knappen Inställningar i det övre vänstra hörnet av skärmen.



FIGUR 4.4
Inställningsknapp

Inställningsmenyn visas:



FIGUR 4. Inställningsmenyn för 5

Den initiala inställningen konfigurerar följande alternativ:

- Bord
- Skärm (skärmens ljusstyrka)
- Nätverksinställningar
- Språk

Tabell

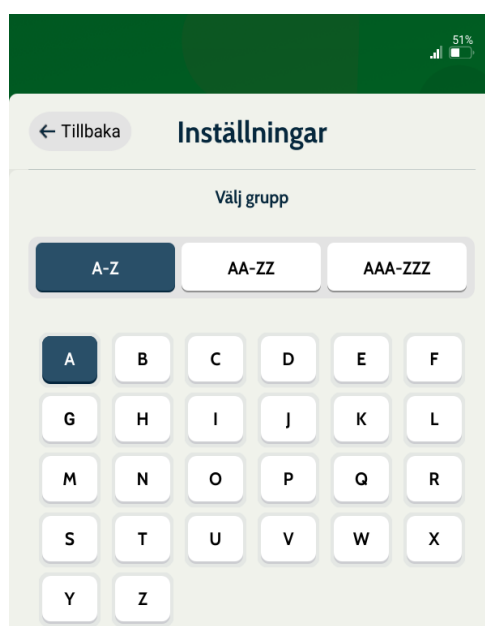
Under "Bord" kan du välja att tilldela Bridgemate till en fast grupp och bord (till exempel A1 eller B3) eller använda den flexibelt, så att spelarna kan välja grupp och bord i början av tävlingen. Varje alternativ har sina för- och nackdelar:

Fast	Flexibel
Varje Bridgemate är redo att användas vid rätt bord när spelarna anländer.	Vid start måste spelarna manuellt välja sitt bord.
Spelarna kan inte av misstag välja fel bord.	Om fel bord väljs måste spelarna logga ut och starta om tävlingen på Bridgemate.
Det är lättare att identifiera en specifik Bridgemate, till exempel för att hämta poäng.	Att hitta en specifik Bridgemate, till exempel för att hämta scorer, kan vara svårare.
Varje Bridgemate måste placeras på ett särskilt bord.	Bridgemates kan placeras på vilket bord som helst utan begränsningar.
När du placerar Bridgemates måste du identifiera dem – antingen genom att slå på dem för att	Identifiering av enskilda Bridgemates krävs inte.

kontrollera tilldelad grupp och bordsnummer, eller genom att märka varje enhet med en etikett. ¹	
Om ett oväntat extra bord behövs måste du uppdatera bordsinställningarna på motsvarande Bridgemate.	Alla Bridgemates kan användas vid vilket bord som helst.

Fast bord

Om du väljer det fasta alternativet måste du välja den grupp och det bord där denna Bridgemate ska användas och placera den på det angivna bordet. Den högsta gruppen är ZZZ (grupp 78) och det högsta bordsnumret är 4095. För att välja grupp klickar du på den aktuella gruppindikeringen och väljer rätt grupp från alternativen A-ZZZ.



FIGUR 4.6

Val av fast grupp med en bokstav

För att välja en grupp med dubbla eller tredubbla bokstäver trycker du först på knapparna "AA-ZZ" eller "AAA-ZZZ" och sedan på gruppen.



¹ Det rekommenderas att undvika att placera klistermärken på Bridgemates främre glaspanel!

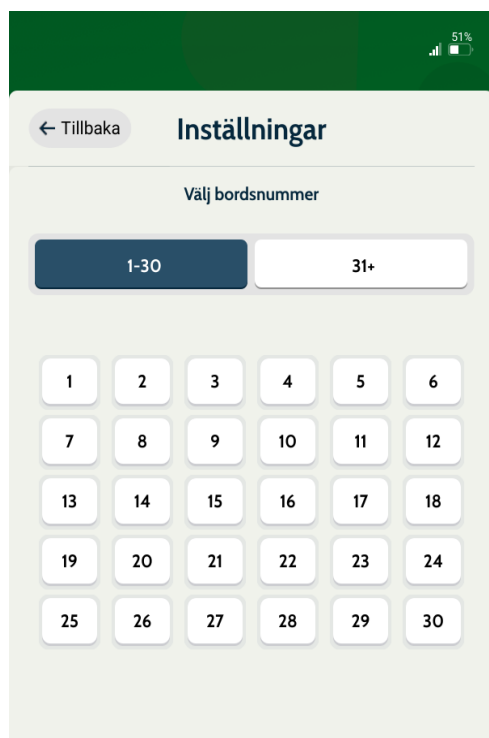
FIGUR 4.7

Val av dubbel grupp bokstav

FIGUR 4.8

Val av trippelbokstavssektion

Du kan välja ett bordsnummer (1 till 30) direkt eller ange valfritt nummer mellan 1 och 4095 manuellt.



FIGUR 4.9

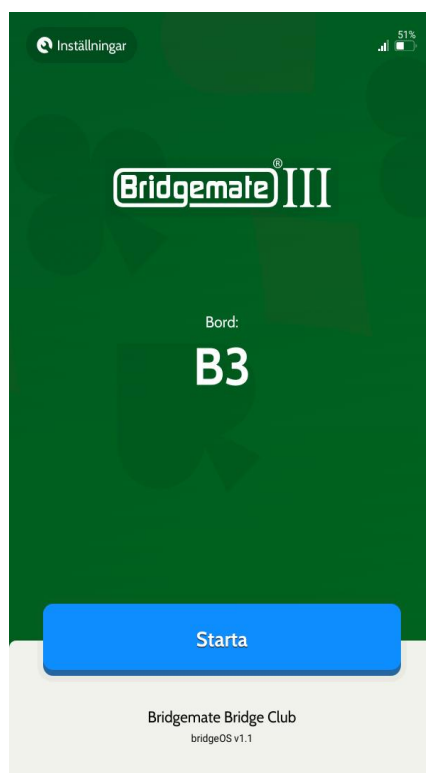
Val av bordsnummer mellan 1 och 30



FIGUR 4.10

Val av bordsnummer högre än 30

När ett fast bord har valts, till exempel grupp B och bord 3 i detta exempel, visar Bridgemate bordet på startskärmen.



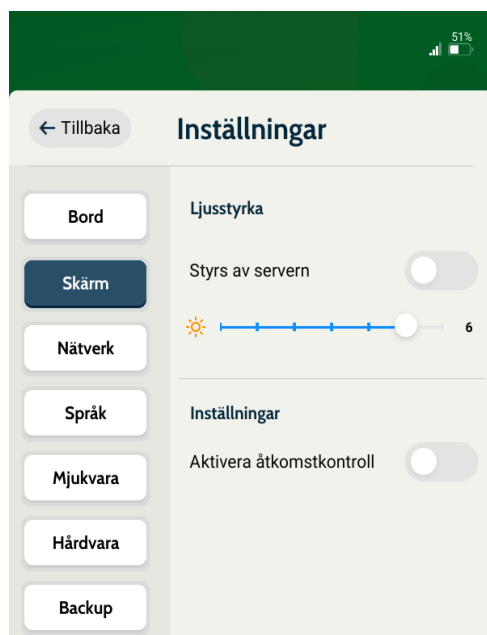
FIGUR 4.11
Startskärm som visar fast bordsnummer

Flexibel tabell

Om du föredrar att använda Bridgemate utan att förutbestämma grupp och bordsnummer, välj alternativet "Flexibel". I detta läge väljer och bekräftar spelarna grupp och bordsnummer på Bridgemate när tävlingen börjar. För mer information om hur spelarna väljer sitt bord i början av en tävling, se [Kapitel 6](#).

Display

Displayinställningarna omfattar skärmens bakgrundsbelysning. Högre ljusstyrka förbättrar läsbarheten, **men** ökar också strömförbrukningen. Displayens ljusstyrka kan styras av servern eller justeras direkt på Bridgemate.



FIGUR 4.12

Inställning av skärmens ljusstyrka på Bridgemate

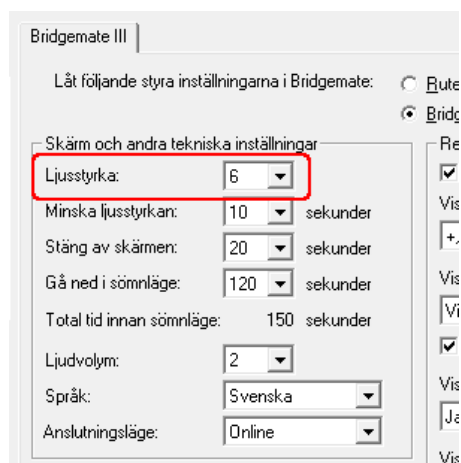
Ljusstyrka inställd på Bridgemate

För att justera skärmens ljusstyrka direkt på Bridgemate, stäng av inställningen ”Hanteras av server”. Detta gör att du kan välja ljusstyrka, och skärmens bakgrundsbelysning ändras omedelbart. Ljusstyrkan kan ställas in från 1 (mörkare) till 7 (mest ljus).

Ljusstyrka inställd av server

När du aktiverar Styrs av server/Managed by server konfigureras ljusstyrkan i BCS och du kan inte justera den direkt på Bridgemate.

Ljusstyrkan ställs in i BCS från menyn *Verktyg → Alternativ → Bridgemate*.



FIGUR 4.13

Inställning av skärmens ljusstyrka i Bridgemate Control Software

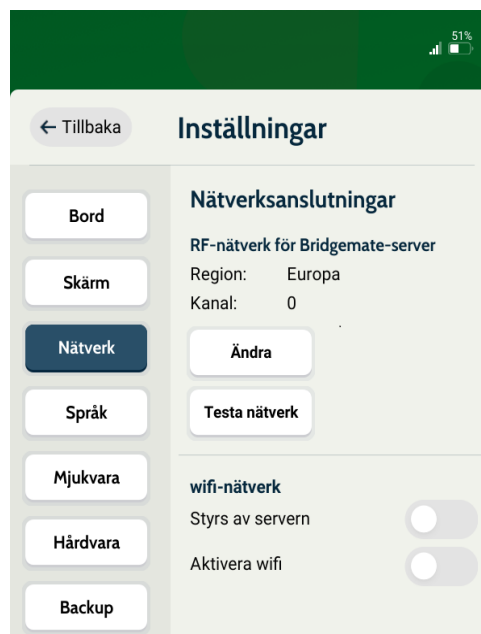
När Bridgemate ansluter till en ny tävling tar den emot ljusstyrkeinställningen från BCS och justerar till den valda ljusstyrkan.

Inställningar Åtkomstkontroll

Du kan begränsa åtkomsten till inställningarna genom att aktivera åtkomstkontroll på din Bridgemate. Denna funktion fungerar endast för Bridgemate som är registrerade som en del av din konfiguration, enligt beskrivningen i [Kapitel 21](#). Användningen av åtkomstkontroll för inställningar förklaras i [Kapitel 22](#).

Nätverk

På nätverkssidan konfigurerar du Bridgemates RF-kommunikationsnätverk och Wi-Fi-nätverket. Konfigurationen av RF-kommunikationsnätverket förklaras nedan, medan användningen av Wi-Fi-nätverket beskrivs i [Kapitel 21](#).



FIGUR 4.14
Nätverksinställningar i Bridgemate

Konfigurera RF-kommunikationsnätverket på Bridgemate

På grund av nationella bestämmelser måste Bridgemate-systemet konfigureras för att fungera inom det lokala frekvensområde som är tillåtet i din region. Servern och Bridgemates måste vara inställda på samma region och kanal för att kunna kommunicera effektivt.

Välj RF-nätverksinställningar på Bridgemate

RF-nätverksregionen och kanalen måste ställas in manuellt på varje Bridgemate. I menyn Inställningar trycker du på "Nätverk" och väljer sedan "Ändra".



FIGUR 4.15

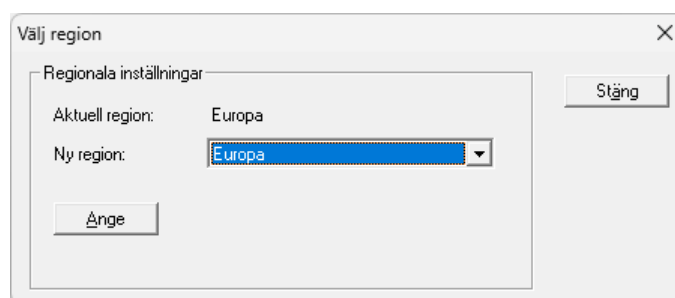
Konfiguration av region och kanal för RF-nätverket

Den valda regionen ska motsvara din plats. Kanalnumret kan vara vilket som helst som är tillgängligt inom den valda regionen. Tryck på "Tillbaka" för att återgå till inställningsmenyn och bekräfta de nya inställningarna.

Välj RF-nätverksinställningar i server

Regionen och kanalen på servern väljs via Bridgemate Control Software. Följ dessa steg för att konfigurera servern så att den matchar den region och kanal som är inställd på Bridgemates:

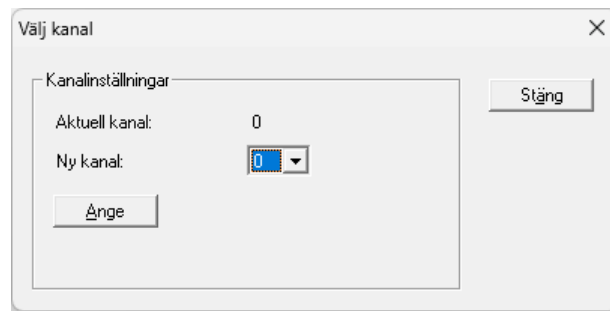
1. Se till att servern är ansluten till din dator.
2. Starta BCS från Windows Start-menyn.
3. I BCS klickar du på menyn Server → Regionval.



FIGUR 4.16

Regionval i Bridgemate Control Software

4. Välj din region och tryck på Ange för att bekräfta. Stäng fönstret genom att klicka på Stäng.
5. Klicka på menyn Server → Kanalval.



FIGUR 4.17

Kanalval i Bridgemate Control Software

6. Välj den kanal du använder på din Bridgemate och tryck sedan på "Änge" för att bekräfta. Stäng fönstret genom att klicka på "Stäng".

Flera servrar

När flera Bridgemate-system används samtidigt i samma område kan du använda dem parallellt genom att välja en annan kanal för din server och dina Bridgemates än den som används av de andra systemen. Detta rekommenderas även om du behöver arbeta med fler än 256 Bridgemates på ett och samma arrangemang.

Testa nätverksfunktionen

Om du upplever problem med anslutningen mellan Bridgemates och servern, eller om du vill säkerställa att den fungerar, kan du testa nätverkskvaliteten med hjälp av det inbyggda nätverkstestet.

Placera först servern på önskad plats. Placera antennerna korrekt: båda ska vara horisontellt orienterade i en vinkel på 90°. Se till att servern är påslagen.

På Bridgemate navigerar du till *Inställningar* → *Nätverk* → *Testa nätverk* för att öppna nätverkstestfunktionen. På testskärmen trycker du på "Testa nätverk" igen för att starta nätverkstestet.



FIGUR 4.18

RF-nätverkstest

När server har hittats visas serverns RF MAC-adress tillsammans med signalstyrkan, den antenn som fungerar bäst och antalet försök som krävdes för att uppnå detta resultat. Du kan testa igen genom att trycka på "Testa Nätverk" igen, och de nya resultaten ersätter de tidigare. Signalstyrkan visas i dBm och ligger vanligtvis mellan -20 och -100 för din bordsterminal. Värdet lägre än -100 (t.ex. -105) indikerar att signalstyrkan är för svag för en stabil anslutning. Generellt gäller att ju högre värde, desto bättre anslutning.

Om servern inte hittas, kontrollera följande:

1. Se till att servern är påslagen.

2. Kontrollera att region- och kanalinställningarna på både server och Bridgemate är desamma.
3. Se till att servern är utrustad med båda antennerna.
4. Försök att flytta Bridgematen närmare servern.

Språk

Information på Bridgemate kan visas på flera språk. Du kan välja språk för användargränssnittet.



FIGUR 4.19
Välj språk på Bridgemate

Språket kan ställas in separat på varje Bridgemate, eller så kan du hantera det centralt med hjälp av Bridgemate Control Software.

Språk inställt på Bridgemate

För att ställa in språket direkt på Bridgemate, inaktivera inställningen "Styrs av servern". Detta gör att du kan välja språk för Bridgemate, och användargränssnittet anpassas omedelbart till det valda språket.

Språk inställt av server

När du aktiverar "Styrs av servern" konfigureras språket i BCS och du kan inte välja det direkt på Bridgemate. När Bridgemate ansluter till en ny tävling tar den emot språkeställningen från BCS och anpassar sig till det valda språket.

Språket ställs in i BCS via menyn *Verktyg → Alternativ → Bridgemate*.

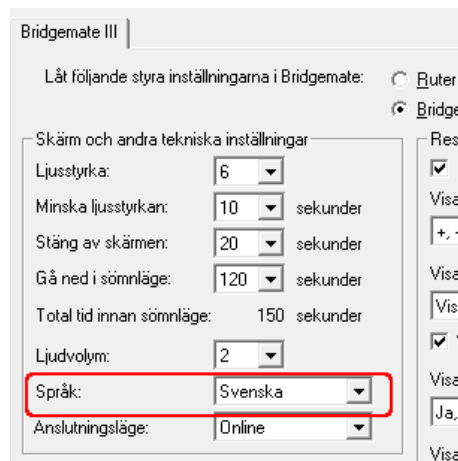


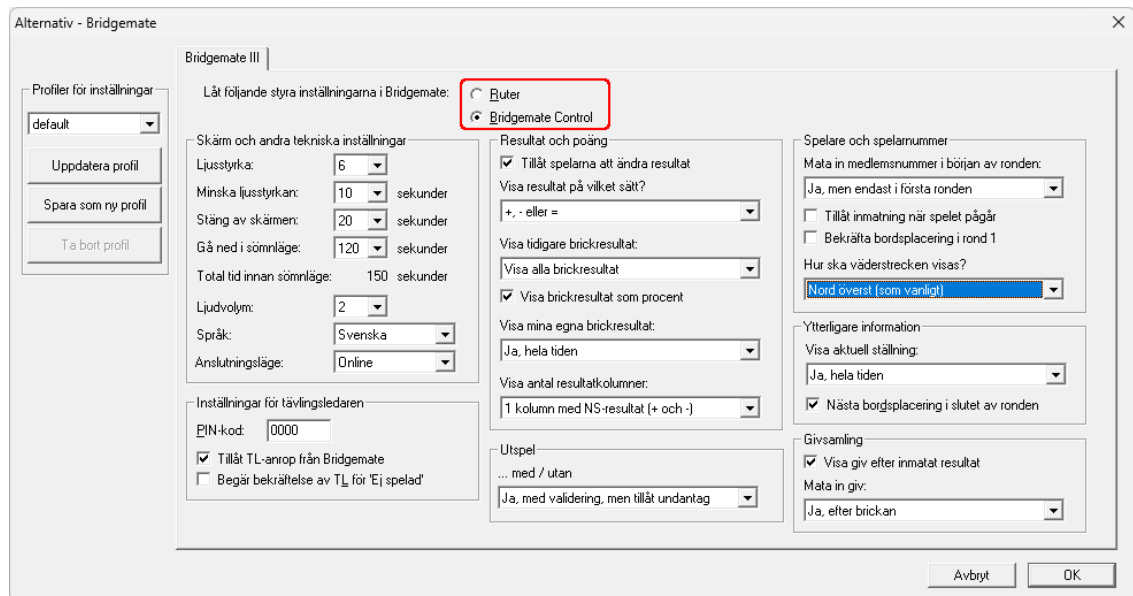
FIGURE 4.20

Välj Bridgemate-språk från Bridgemate Control Software

Konfigurera Bridgemate-inställningar från Bridgemate Control Software

Bridgemate Control Software konfigurerar Bridgemates med lämpliga inställningar för en ny tävling. Dessa inställningar kan hanteras antingen via ditt beräkningsprogram eller direkt från BCS. Kontrollera manualen för ditt beräkningsprogram eller kontakta utvecklaren för att se om det stöder Bridgemate III-inställningar.

I menyn *Verktyg* → *a alternativ* → *a Bridgemate* anger du källan för Bridgemate III-inställningar i BCS:

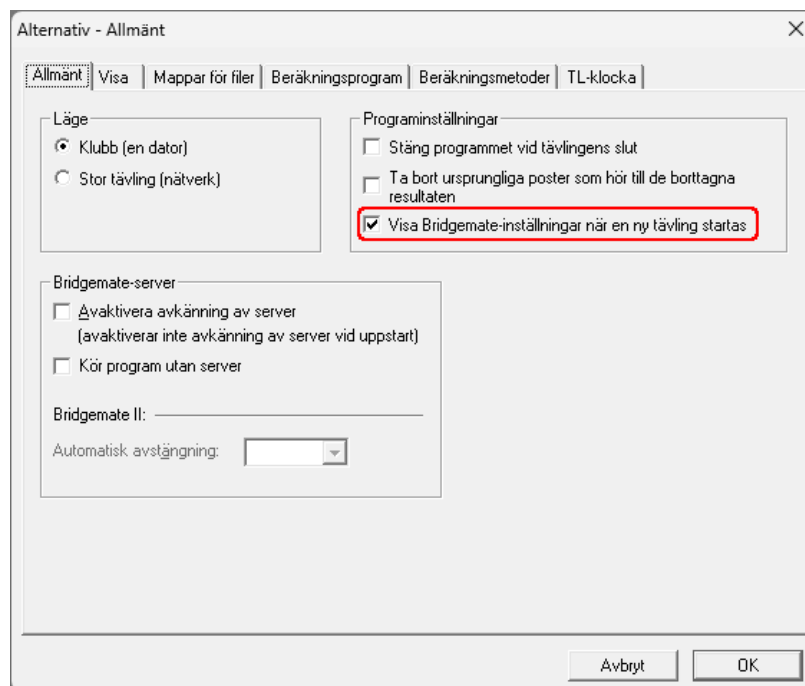


FIGUR 4.21

Ange källan för Bridgemate-inställningar i Bridgemate Control Software

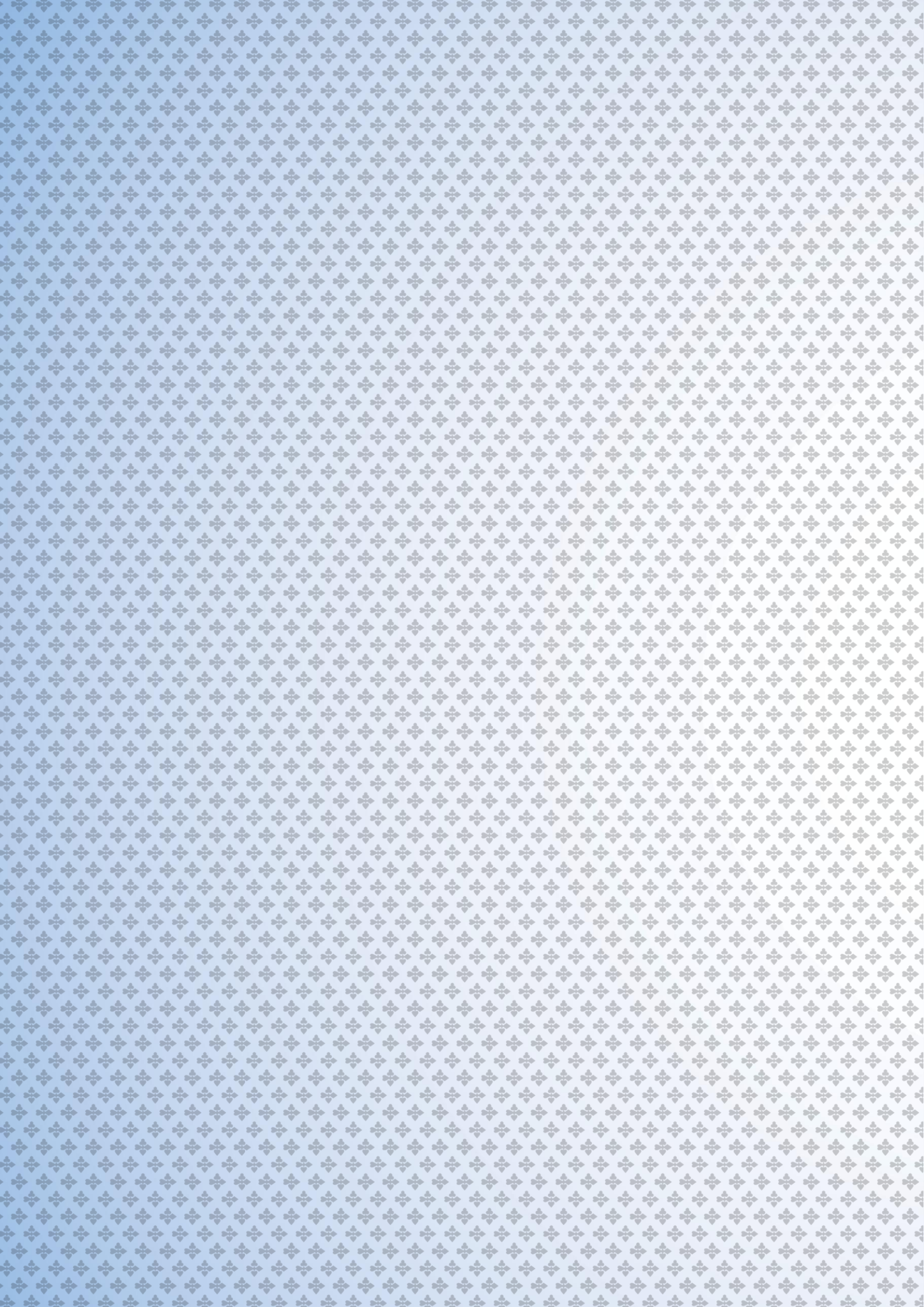
Bestäm om ditt beräkningsprogram ska tillhandahålla Bridgemate-inställningarna eller om du ska konfigurera dem manuellt i BCS. Om du väljer att ställa in dem i BCS, se [Kapitel 15](#) för detaljerad information om alla tillgängliga Bridgemate-inställningar.

Om du konfigurerar Bridgemate Control Software för att hantera inställningarna kan BCS visa dem i början av varje ny tävling, så att du kan granska och ändra dem efter behov. För att aktivera den här funktionen går du till menyn *Verktyg* → *Alternativ* → *Allmänt* → *fliken Allmänt* och markerar alternativet "Visa Bridgemate-alternativ när ny tävling startas".



FIGUR 4.22

Inställning för att visa Bridgemate-alternativ när du startar en ny tävling



KAPITEL 5

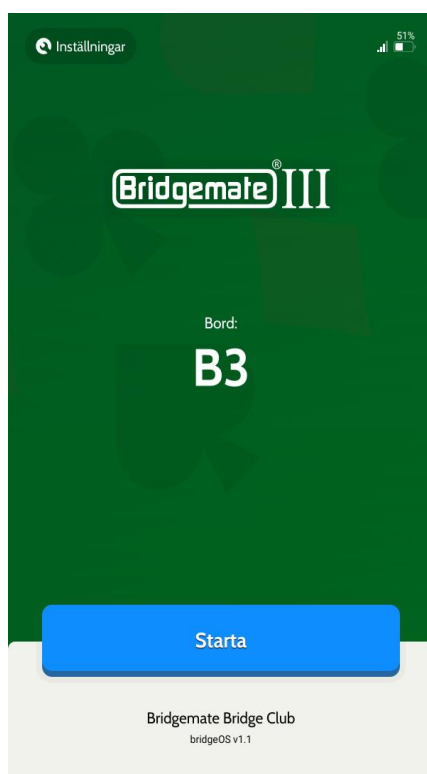
Förbereda och starta tävlingen

- Förberedelser inför tävlingen

Förberedelser inför tävlingen

För att starta en tävling med Bridgemate III, följ dessa steg:

1. Placera en Bridgemate på varje bord som används. Vanligtvis hanterar spelaren som sitter Nord Bridgematen.
2. Aktivera Bridgemate och kontrollera att startskärmen visas. Om en Bridgemate fortfarande är kvar i en äldre tävling, håll ned på/av-knappen för att visa strömmenyn och klicka på "Lämna tävling". Då återgår din Bridgemate till startskärmen. Bridgemate ska antingen visa det tilldelade fasta bordet eller inte visa något bordsnummer om du har ställt in den på flexibelt bord. I båda fallen ska du se knappen "Starta".



FIGUR 5.1

Bridgemate-startskärm med knappen "Starta"

3. För fasta bordsplaceringar, se till att Bridgemates är placerade vid rätt bord. Kontrollera de visade grupper- och bordsnumren mot andra markörer på bordet eller den bordskarta som tillhandahålls av tävlingsledaren. För flexibla bordsplaceringar kan du fördela Bridgemates slumpmässigt över borden. Anslut servern till datorn och se till att antennerna är korrekt anslutna och placerade. Antennerna ska vara placerade horisontellt, med en vinkel på 90° mellan dem.

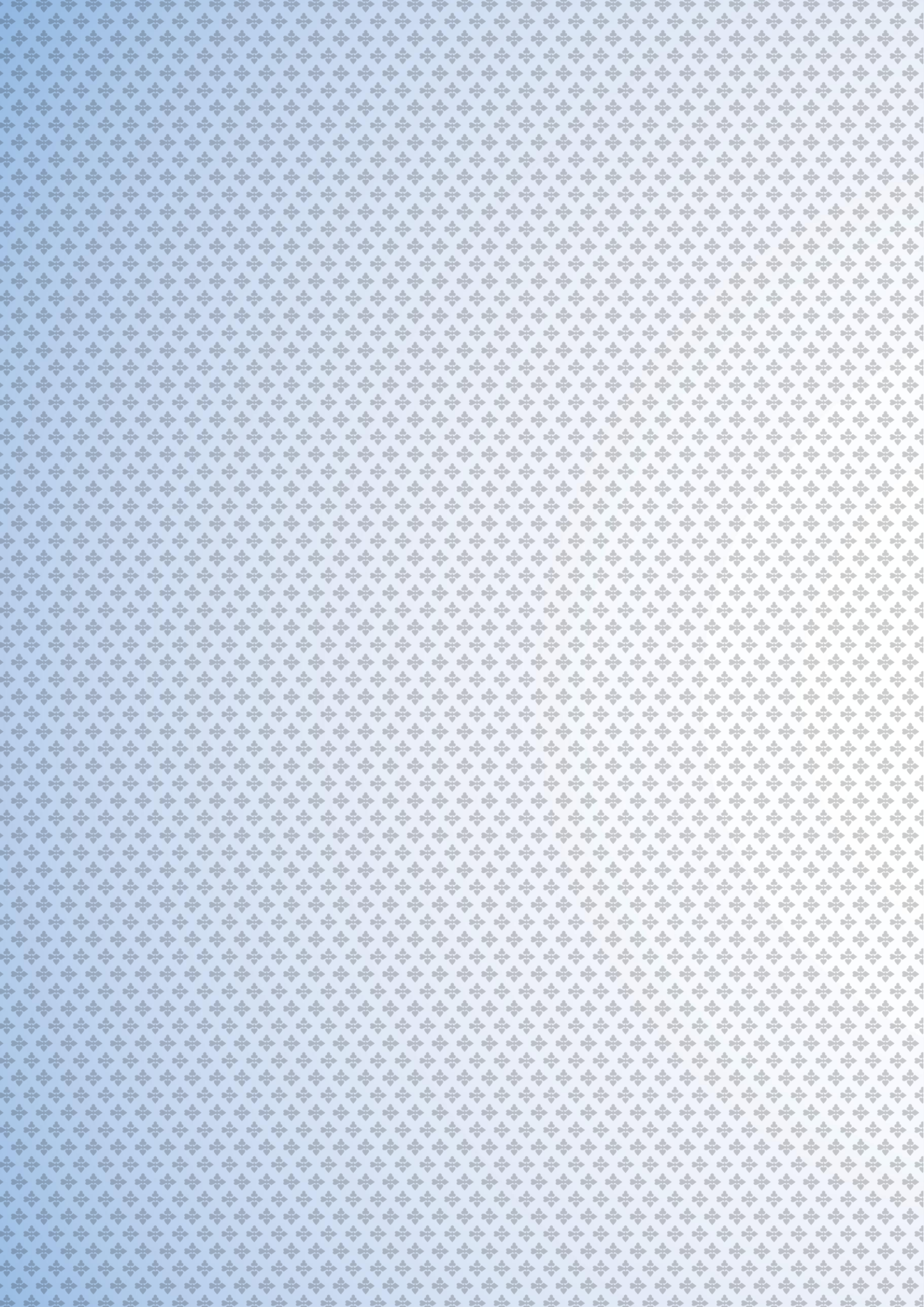


FIGUR 5.2

Rekommenderad orientering av antennerna

4. Ställ in tävlingen i ditt uträkningsprogram. Se programmets manual för detaljerade instruktioner om konfiguration och uträkning för en tävling.
5. Starta Bridgemates via ditt beräkningsprogram. Detta startar Bridgemate Control Software (BCS) och laddar all nödvändig information. BCS överför sedan dessa data till Bridgemates och aktiverar dem. Om du har konfigurerat Bridgemate-inställningarna i BCS och valt att visa dessa inställningar vid tävlingens start, kommer de att visas på skärmen. Detta är din chans att göra eventuella sista minuten-justeringar. Tryck på OK för att bekräfta inställningarna och fortsätt med att starta Bridgemate-systemet.

Nu är du redo att starta din tävling. I kommande Kapitel får du vägledning om hur du använder Bridgemates effektivt under hela tävlingen.



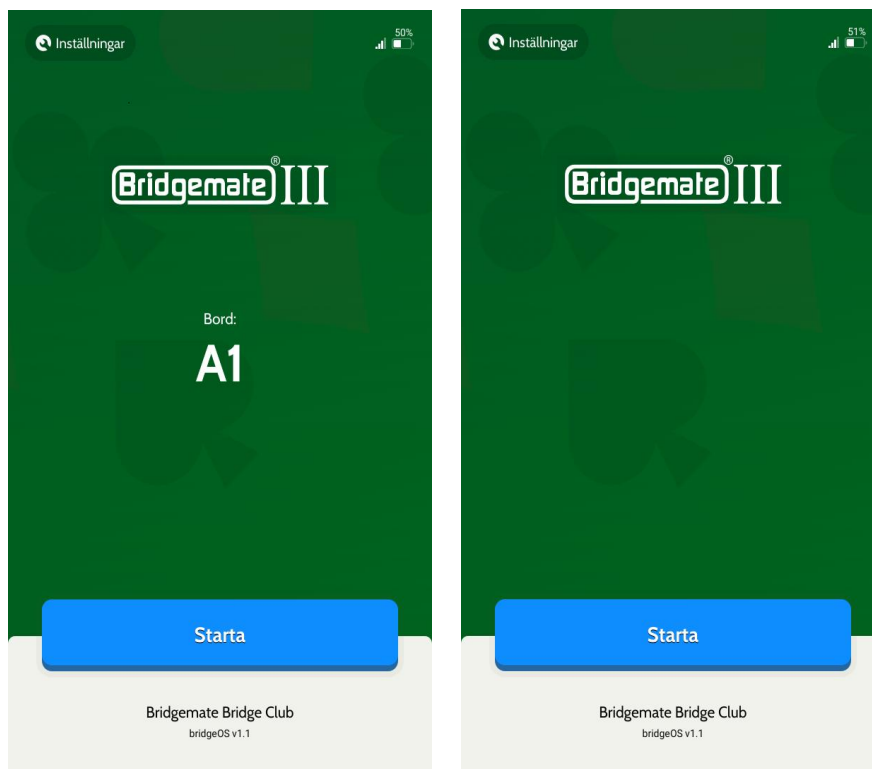
KAPITEL 6

Använda Bridgemate under spel

- Starta Bridgemate
- Starta rond
- Ange score för spelomgångar
- Slutföra registrering av score och granska resultat
- Rond avslutad
- Tävlingen avslutad

Starta Bridgemate

När du kommer till bordet finns en Bridgemate redo att användas. Den kan vara tilldelad ett fast bord, så att du kan börja omedelbart, eller så kan du bli ombedd att bekräfta bordsnumret om flexibel bordsval är aktiverat.



FIGUR 6.1

Startskärm för fast bord vs. startskärm för flexibelt bord

Fast bord

När du startar en Bridgemate som är inställd för ett fast bord visas grupper- och bordsnumret på startskärmen. Du kan trycka på den blå knappen "Starta" på denna skärm för att börja tävlingen för ditt bord. Om ditt bord inte används i tävlingen eller om tävlingen inte har startats från uträkningsprogrammet kommer Bridgemate att meddela dig. I detta fall kan du antingen vänta på att tävlingsledaren startar tävlingen eller kontakta tävlingsledaren för att säkerställa att Bridgemate är korrekt konfigurerat.

Flexibla bord

När Bridgemate är inställd på flexibla bordsplaceringar kan du trycka på den blå knappen "Starta" för att starta tävlingen för ditt bord. Bridgemate hämtar då den aktuella tillgängliga tävlingen och visar borden för den tävlingen.



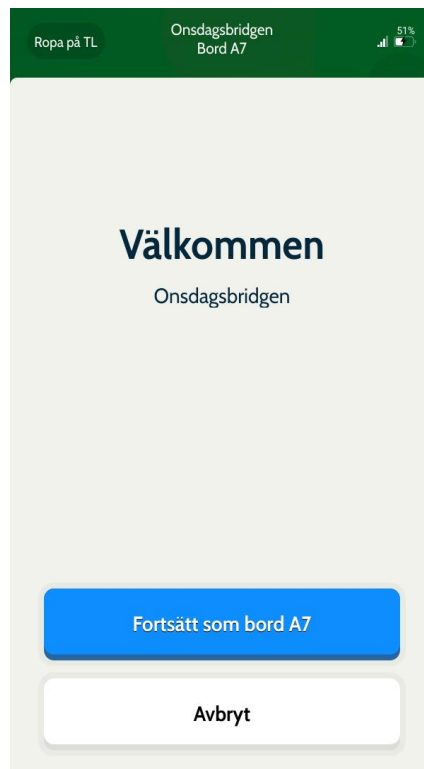
FIGUR 6.2

Bordval i en flexibel bordskonfiguration

Du väljer det bordsnummer som motsvarar det bord du sitter vid.

Bekräftelse

När du har valt ditt bord på Bridgemate visar enheten tävlingens namn och uppmanar dig att bekräfta ditt val igen.



FIGUR 6.3

Välkomstsärm för att bekräfta det valda bordet

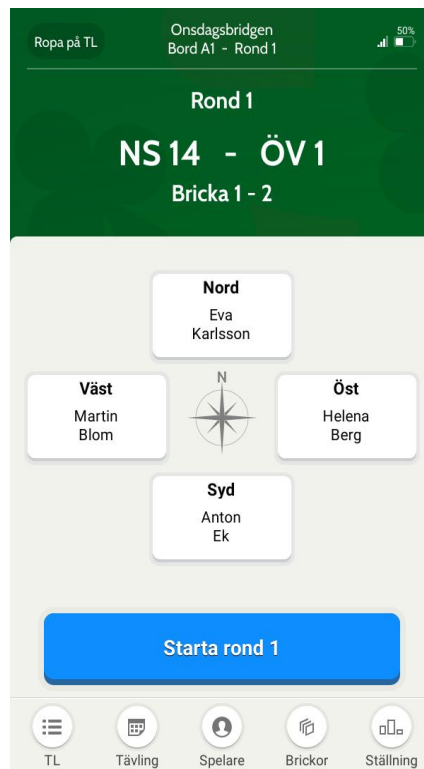
För att bekräfta ditt val och starta tävlingen trycker du på den blå knappen. Om du har valt fel bord trycker du på knappen Avbryt för att återgå till startskärmen.

Registrering av spelare

Bridgemate erbjuder omfattande funktioner för att välja eller registrera spelare. I detta avsnitt förutsätts att spelarna redan är förregistrerade i ditt beräkningsprogram. För detaljerade instruktioner om hur du registrerar spelare på Bridgemates i början av en tävling, se [Kapitel 9](#).

Starta rond

I början av varje rond visas en skärm med viktig information, inklusive rondnummer, brickor, förväntade par och deras placering. Under hela tävlingen visas evenemangets namn, brickor och aktuell rond tydligt högst upp på varje skärm.



FIGUR 6.4
Informationsskärm i början av varje rond

Spelarna listas enligt deras registrering i uträkningsprogrammet. Den första spelaren i ett par visas som Nord eller Öst, medan den andra spelaren visas som Syd eller Väst.

OBS!

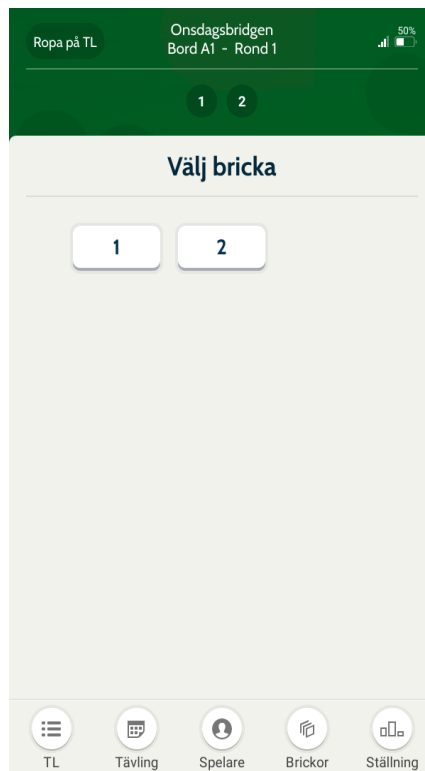
1. **Byta spelares positioner.** Du kan byta spelarnas positioner. För detaljerade instruktioner, se [Kapitel 9](#).
2. **Väderstrecksorientering:** Som standard är Nord orienterad uppåt. Du kan dock rotera det så att Nord hamnar längst ner, vänd mot inmataren av Bridgemate, som vanligtvis sitter i Nord. För instruktioner om hur du justerar denna inställning, se [Kapitel 10](#).

Ange score för spelomgångar

För att starta rundan trycker du på blå knappen "Starta omgång". Du kan sedan börja mata in resultaten för omgångens brickor.

Välj bricknummer

I början av varje nytt bricka visas en översikt över bricknumren. Endast de brickor som är schemalagda för den aktuella rond och bordet är tillgängliga. Brickor som redan har spelats markeras med grönt. Börja med att välja den bricka som du vill mata in resultatet för.



FIGUR 6.5
Val av bricknummer

När du anger och granskar kontraktet och resultaten visas bricknumret tydligt i den gröna fältet högst upp. Nästa steg är att ange kontraktet.

Välj kontrakt

När bricknumret har valts kan kontraktet väljas.



FIGUR 6.6
Val av kontrakt

För att välja ett kontrakt trycker du på knappen som motsvarar det önskade kontraktet. Bridgemate går sedan vidare till val av spelförare. Om kontraktet dubblats eller redubblas kan du ange detta på följande skärm. Om en bricka har passats runt eller inte spelats väljer du "PASS" eller "Ej spelad" istället för ett kontrakt. I sådana fall går Bridgemate direkt vidare till verifieringsskärmen.

Ange spelförare (och dubbla eller redubbla)

Välj sedan spelföraren för detta kontrakt. Tryck på en av de fyra riktningarna för att välja spelföraren för detta kontrakt.



FIGUR 6.7
Val av spelförare

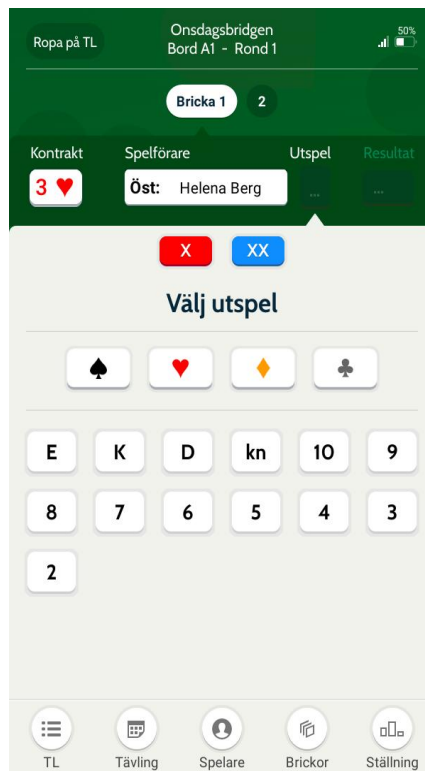
Dubbelt/Redubbelt

Här kan du också registrera ett dubblat eller redubblat kontrakt. Tryck på  för att ange ett dubblat kontrakt, eller  för ett redubblat kontrakt. För att ta bort dubblingen eller redubblingen trycker du på knappen , som ersätter knappen för dubbelt/redubbelt när den väljs. Du kan enkelt växla mellan odubblat, dubblat och redubbelat med ett enda tryck på skärmen.

OBS: Du kan också ange eller ändra dubbling och redubbling på de följande skärmarna, där du väljer utspelskortet eller antalet trick.

Ange utspelskort

När spelföraren har valts ber Bridgemate om utspelskortet. Om inmatning av utspelskort inte är aktiverat i Bridgemate-inställningarna hoppas denna skärm över och Bridgemate ber istället om det slutliga antalet trick.



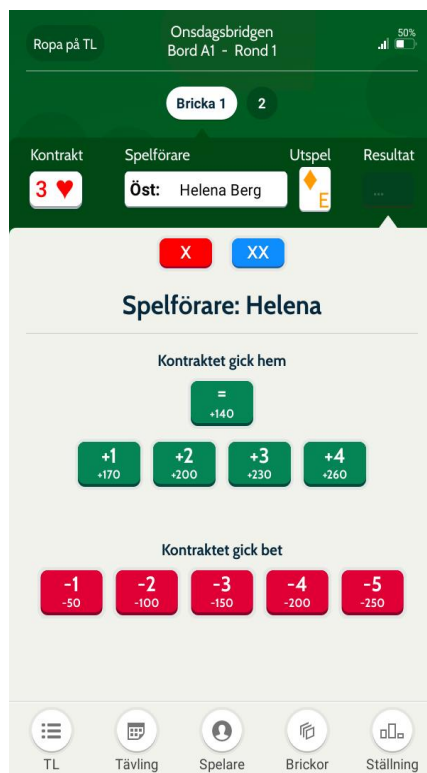
FIGUR 6.8
Val av utspelskort

Välj färg och rang för utspelskortet i valfri ordning. När utspelskortet har valts kommer Bridgemate att be dig ange antalet trick.

OBS: Validering av utspelskortet kan göras när givsamling finns tillgängliga. Detta beskrivs i [Kapitel 11](#).

Ange antal trick

Inmatningen avslutas genom att välja det slutliga resultatet.



FIGUR 6.9
Val av slutresultat

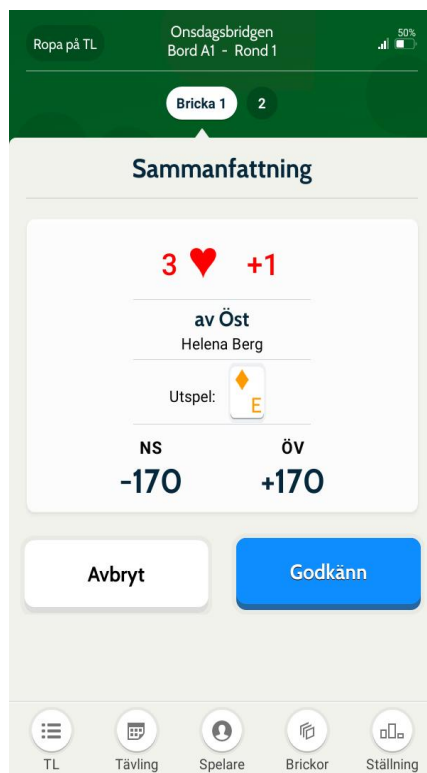
Du kan se antalet bjudna trick, inklusive övertrick och straff. Om det finns fler övertrick eller straff än vad som visas på skärmen, svep stickknapparna åt vänster eller höger för att se ytterligare alternativ. Bridgemate visar endast antalet trick som är möjliga för det inmatade kontraktet.



FIGUR 6.10
Svep åt vänster eller höger för att visa fler alternativ

Sammanfattning av brickorna och verifiering av motståndarna

När antalet trick har valts visar skärmen en sammanfattning och ger motståndaren möjlighet att antingen acceptera eller bestrida resultatet. Om motståndaren inte svarar inom en viss tidsram accepterar Bridgemate automatiskt resultatet för att förhindra att andra i närheten ser informationen.



FIGUR 6.11

Sammanfattningsskärm för bekräftelse av motspelarna

Om motståndarna upptäcker ett fel och inte håller med klickar de på den vänstra knappen för att återgå till inmatningsskärm. Om informationen är korrekt trycker du på "Godkänn" för att bekräfta resultatet och skicka det till uträkningsprogrammet.

OBS: Se [Kapitel 8](#) för att göra korrigeringar.

PASS och ej spelad

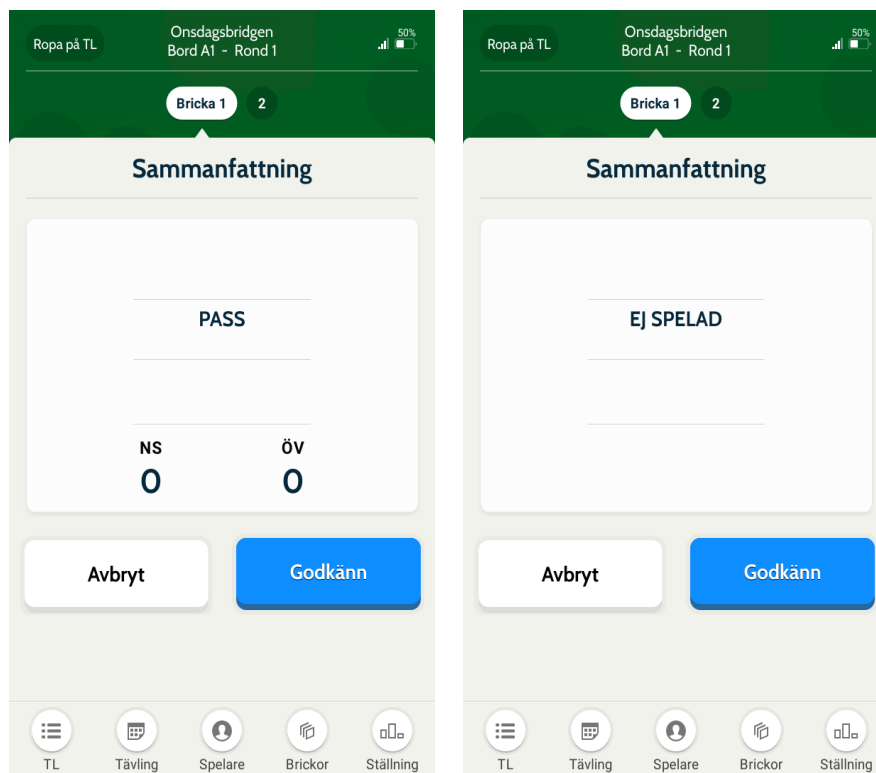
När alla fyra har passat och inget kontrakt har bjudits är resultatet PASS. Du kan klicka på PASS på skärmen för kontrakt för att slutföra inmatningen. Bridgemate visar då en sammanfattning för verifisering av dina motspelare. På samma sätt, om ni inte lyckades spela brickan alls och tävlingsledaren tillåter dig att hoppa över den, kan du klicka på "Ej spelad".

Sammanfattningsskärm för både pass och Ej spelad visas enligt följande:

Motståndarna måste alltid bekräfta pass eller ej spelad för att slutföra.

OBS:

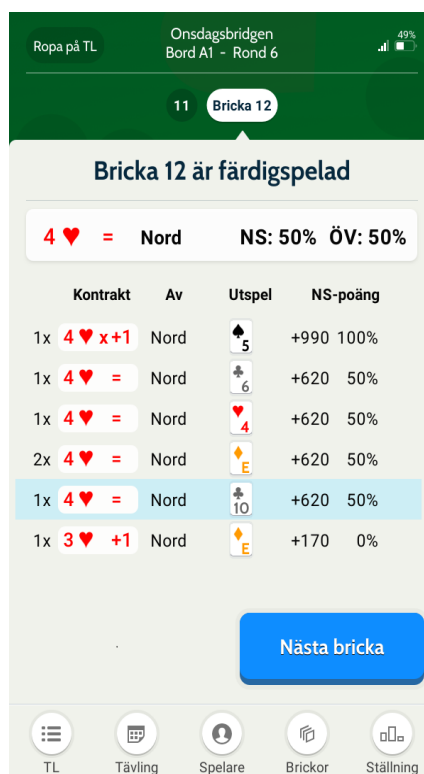
1. "Pass" och "ej spelad" är två olika resultat. Ett "pass" är ett giltigt resultat som ger 0 poäng till båda paren. Däremot indikerar "ej spelad" att brickan inte spelades alls, vilket innebär att paren spelade en bricka färre under tävlingen.
2. Tävlingsledaren har befogenhet att tillåta eller begränsa spelares möjlighet att ange statusen "Ej spelad", enligt beskrivningen i [Kapitel 12](#).



FIGUR 6.12
Brickor som visar PASS och Ej spelad

Slutföra registrering av score och granska resultat

När motståndarna har accepterat kontraktet och brickresultatet är inmatat kan du granska resultaten för andra par på den brickan.



FIGUR 6.13
Bricka färdigspelad med resultat från andra par

Det vita poängfältet visar det resultat du just har lagt in och den procentandel som tilldelats fram till det ögonblicket. Denna procentandel kan ändras senare när fler resultat läggs in.

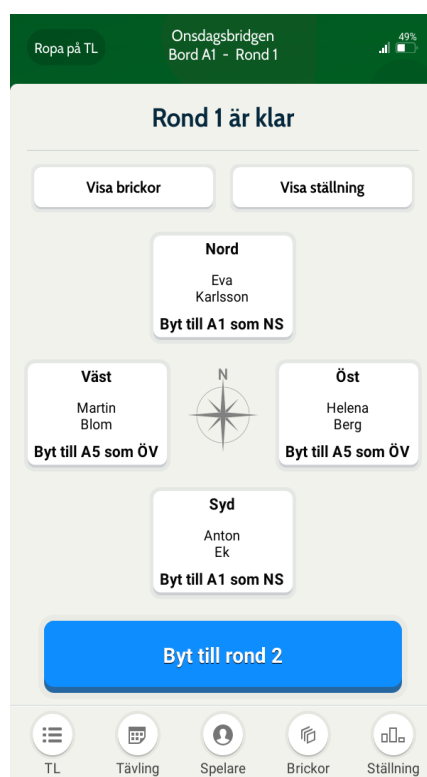
Resultaten för andra par på denna bricka visas i listan. Den rad som är markerad med ljusblått indikerar det resultat som du just har lagt in. När det finns fler resultat än vad skärmen rymmer visas en vertikal rullningslist, och du kan svepa uppåt eller nedåt för att se fler resultat.

Som tävlingsledare kontrollerar du vilken information som visas för spelarna. [Kapitel 7](#) förklarar hur du konfigurerar visningen av tidigare resultat och väljer vad som ska inkluderas.

För att gå vidare till nästa bricka trycker du på knappen "Nästa bricka".

Rond avslutad

När du anger sista informationen för en rond visar Bridgemate en blå knapp med texten "Nästa" istället för "Nästa bricka". Genom att trycka på "Nästa" visas skärmen för slutet av rondens tillsammans med instruktioner om var du ska flytta för nästa rond.



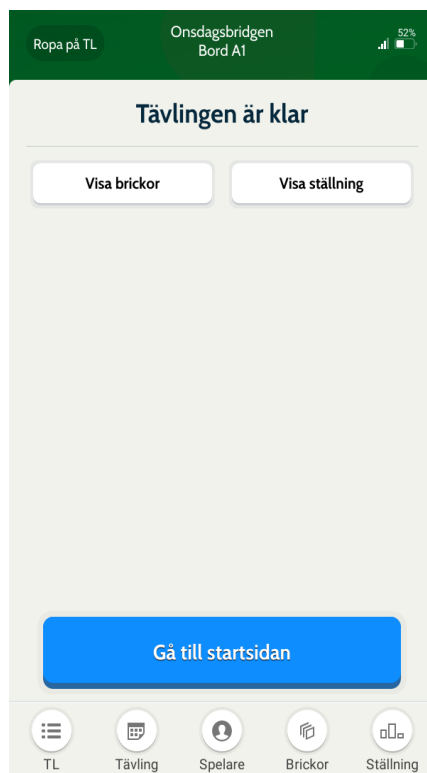
FIGUR 6.14

Skärmbild för slutet av rond med bordstilldelningar för nästa runda

Tryck på den blå knappen "Gå till rond" för att gå vidare till nästa rond i Bridgemate.

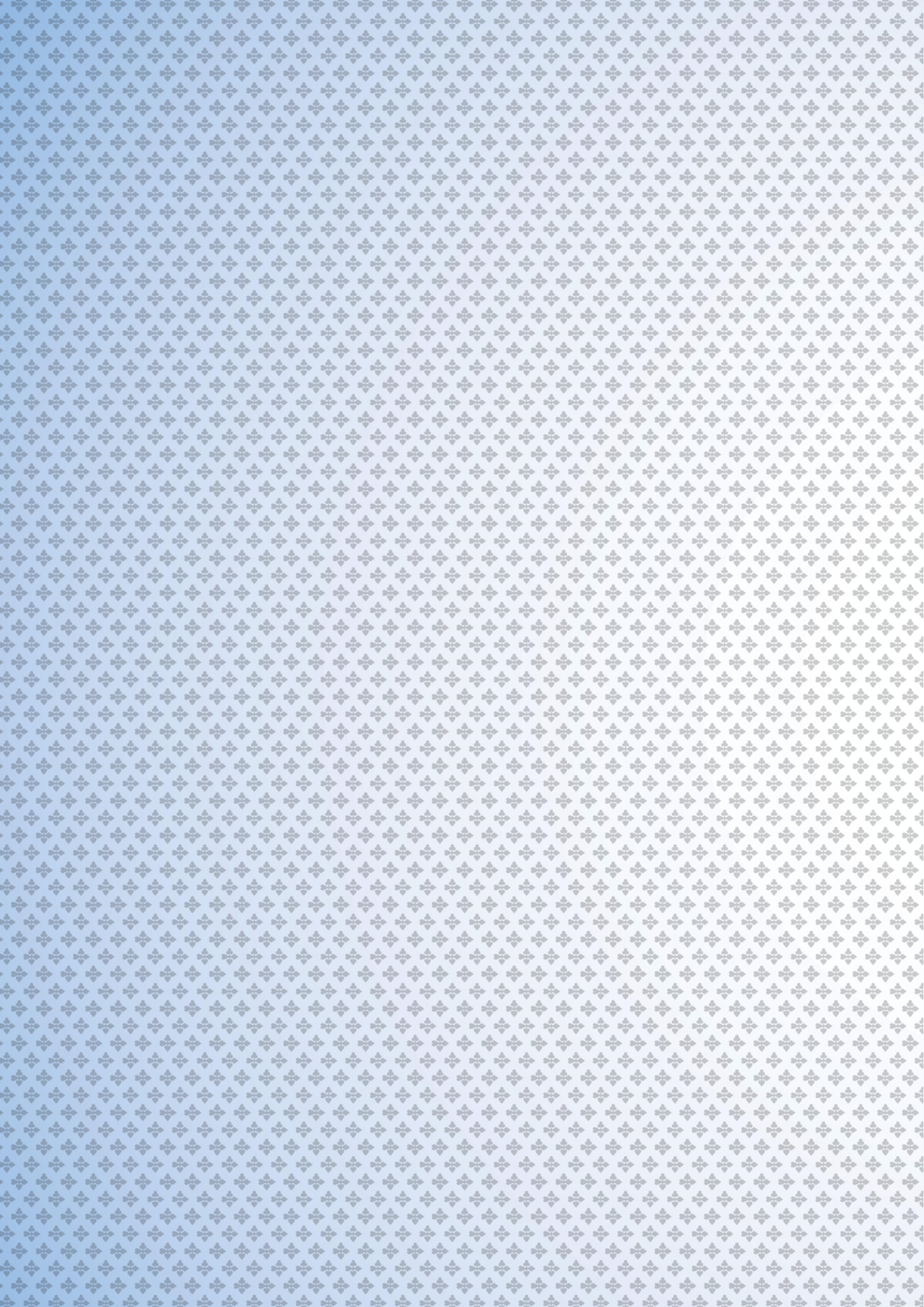
Tävlingen avslutad

När den sista rondens vid detta bord är avslutad visar Bridgemate skärmen för avslutad tävling.



FIGUR 6.15
Skärmbild för slutet av tävling

Innan du avslutar tävlingen har du möjlighet att granska poängen från den senaste ronden eller kontrollera rankningen. Genom att trycka på "Gå till startsidan" återställs Bridgemate till startsidan. När uppgifterna är slutförda kan du förvara Bridgemate i förvaringsfacket eller placera den i laddväskan om den behöver laddas.



KAPITEL 7

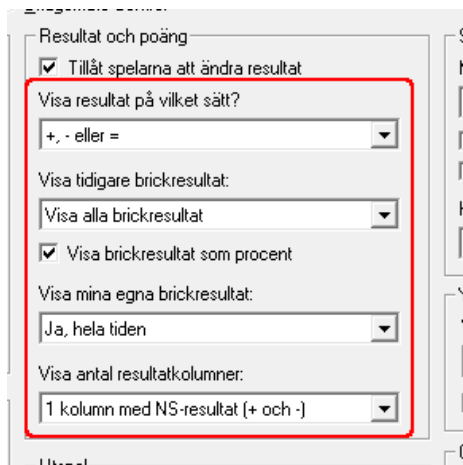
Visa score, ranking och tävlingssinformation

- Visning av score
- Visa ranking
- Granska tävlingsinformation

Detta Kapitel innehåller en omfattande guide om hur du konfigurerar Bridgemate för att effektivt visa score, ranking och annan viktig information för spelarna. Genom att följa dessa instruktioner kan du säkerställa att deltagarna har tillgång till all relevant information under och efter tävlingen.

Visning av score

Bridgemate III erbjuder detaljerade konfigurationsalternativ för att visa score i olika format. Inställningarna i Bridgemate Control Software ger dig fullständig kontroll över hur dessa score presenteras.

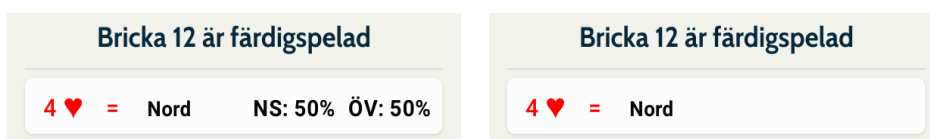


FIGUR 7.1

Bridgemate-inställningar för visning av resultat

Procentandelar av score

När ett resultat har matats in visar Bridgemate de procentandelar som båda paren har uppnått. I översikten visas också de faktiska procentandelarna. Om du inaktiverar alternativet "Visa procentandel av score" visas dessa procentandelar inte längre.



FIGUR 7.2

Vägledning av eget resultat med procentandelar jämfört med utan procentandelar

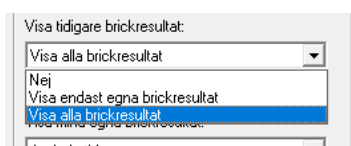
Bricka 14 är färdigspelad					Bricka 14 är färdigspelad				
3 ♥ -1 Syd NS: 60% ÖV: 40%					3 ♥ -1 Syd				
Kontrakt	Av	Utspel	NS-poäng		Kontrakt	Av	Utspel	NS-poäng	
1x 2 ♣ =	Nord	♦ 6	+90	100%	1x 2 ♣ =	Nord	♦ 6	+90	
1x 3 ♦ -1	Väst	♣ E	+50	80%	1x 3 ♦ -1	Väst	♣ E	+50	
1x 3 ♥ -1	Syd	♠ K	-50	60%	1x 3 ♥ -1	Syd	♠ K	-50	
1x 1NT -2	Nord	♠ 2	-100	40%	1x 1NT -2	Nord	♠ 2	-100	
1x 2 ♠ +1	Öst	♣ 3	-140	20%	1x 2 ♠ +1	Öst	♣ 3	-140	

FIGUR 7.3

Egen score och översikt över tidigare scorer för den brickan
(Angivet med procentandelar och utan procentandelar)

Visa resultat för andra par

Att granska resultaten för andra par på en nyligen spelad bricka är en viktig aspekt av bridge. Som standard är översikten över tidigare resultat aktiverad. Om du dock föredrar att inte visa dem på Bridgemate kan du enkelt inaktivera denna funktion genom att justera inställningen "Visa tidigare score". Här är dina alternativ:



FIGUR 7.4

Bridgemate-inställningar för visning av tidigare score

1. Visa alla scorer

När du har slutfört din inmatning visas din score tillsammans med resultaten för andra par. Detta motsvarar figur 7-3 ovan.

2. Visa endast egen score

När du har fyllt i uppgifterna visas din score, men resultaten för andra par förblir dolda. Det kommer att se ut ungefär som i figur 7-2 ovan.

3. Inaktiverat

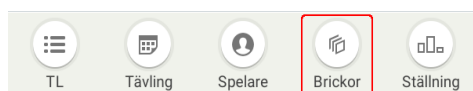
När du har slutfört registreringen visas meddelandet "Registrering slutförd". Du får dock ingen bekräftelse på din egen score och du kan inte se andra score. Denna inställning är endast avsedd för registrering utan någon återkoppling.



FIGUR 7.5
Bricka slutförd utan feedback

Granska dina score i den aktuella ronden

Spelare kan se en sammanfattning av sina scorer för den aktuella ronden. De kan göra detta genom att trycka på knappen "Brickor" i menyn längst ner eller genom att klicka på knappen "Visa brickor" i slutet av ronden.



FIGUR 7.6
Brickor i den nedre menyn



FIGUR 7.7
Knappen Visa brickor i slutet av rond

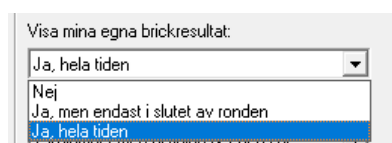
Bri	Kontrakt	Av	Utspel	NS-poäng
1	4 ♥ =	Nord	♥ E	+420 50%
2	3 ♥ -1	Öst	♦ E	+50 50%

FIGUR 7.8
Sammanfattning av score

Sammanfattningen av score-tavlan visas enligt följande:

Om översikten över tidigare score är aktiverad kan spelaren trycka på ett score för att även se andra scorer. Detta är särskilt praktiskt i slutet av en rond för att granska en gång till.

Åtkomsten till sammanfattningen av egen score kan begränsas genom att ställa in alternativet "Sammanfattning av egna score" enligt följande:



FIGUR 7.9

Bridgemate-inställning för att styra visningen av egen score

1. Alltid aktiverad

Du kan visa dina scorer när som helst genom att trycka på knappen "Brickor" i menyn längst ned.

2. Endast i slutet av rond

Scoren kan endast visas efter att en rond har avslutats. Under rondens gång är knappen "Brickor" inte tillgänglig.

3. Inaktiverad

Scorer är inte tillgängliga under hela tävlingen. Både knappen "Visa brickor" och knappen "Visa ställning" förblir inaktiverade.

Visa poäng i en eller två kolumner

Varje score innehåller ett kontrakt, det slutliga resultatet och en numerisk poäng. Poängen kan visas i en eller två kolumner. I ett format med en kolumn representerar poängen resultatet för NS-sidan och kan vara positiv eller negativ. I ett format med två kolumner finns separata kolumner för NS-sidan och EW-sidan, där endast positiva poäng visas. Denna poäng kan återspegla antingen den spelförarens eller den försvarande sidans prestation.

Bricka 14 är färdigspelad					
3 ♥ -1 Syd NS: 60% ÖV: 40%					
Kontrakt	Av	Utspel	NS-poäng		
1x 2 ♣ =	Nord	♦ 6	+90	100%	
1x 3 ♦ -1	Väst	♣ E	+50	80%	
1x 3 ♥ -1	Syd	♠ K	-50	60%	
1x 1NT -2	Nord	♠ 2	-100	40%	
1x 2 ♠ +1	Öst	♣ 3	-140	20%	

FIGUR 7.10

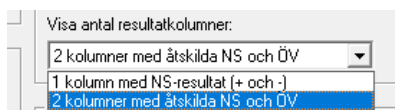
Poäng i en kolumn

Bricka 14 är färdigspelad					
3 ♥ -1 Syd NS: 60% ÖV: 40%					
Kontrakt	Av	Utspel	NS	ÖV	
1x 2 ♣ =	Nord	♦ 6	90		
1x 3 ♦ -1	Väst	♣ E	50		
1x 3 ♥ -1	Syd	♠ K		50	
1x 1NT -2	Nord	♠ 2		100	
1x 2 ♠ +1	Öst	♣ 3		140	

FIGUR 7.11

Poäng i två kolumner

Displayen kan konfigureras för en eller två kolumner genom inställningen "Visa antal resultatcolumnner".



FIGUR 7.12

Bridgemate-inställning för visning av poäng i en eller två kolumner

OBS!

1. **Procenttal kan inte visas när du använder en layout med två kolumner.**
2. **Layouten med en eller två kolumner används för översikt över tidigare brickor och sammanfattning av personliga brickor i den aktuella ronden.**

Visning av slutresultat (trick)

Slutresultatet kan visas i tre olika format:

1. Övertrick / Undertrick

Antalet trick över eller under det erforderliga kontraktet. Till exempel anger "3NT +2" att 3NT gick hem två övertrick, dvs 11 stick. Detta är standardinställningen.

2. Totalt antal stick

Det totala antalet stick som spelföraren tagit. Till exempel betyder "3NT 11" att kontraktet var 3NT och att totalt 11 stick togs.

3. Amerikansk metod

Ett kontrakt noteras med antalet extra trick, vilket är de trick som vunnits utöver de initiala sex. Till exempel betyder "3NT 5" att 3NT spelades med totalt 11 stick (initiala 6 stick + 5 extra stick).

Omvänt registreras ett straffat kontrakt med hjälp av metoden för undertrick.

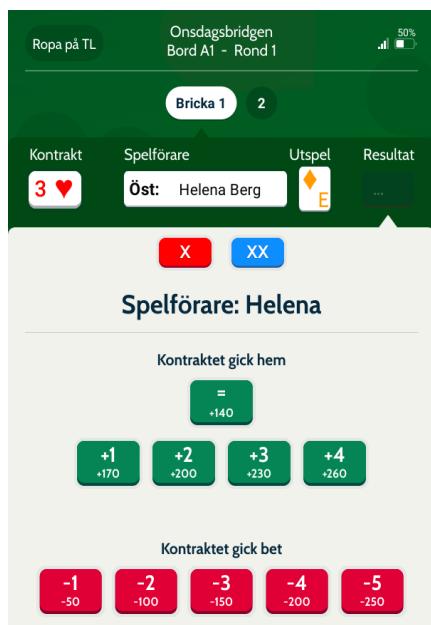
Den valda metoden för att visa resultat tillämpas konsekvent på alla skärmar där det slutliga resultatet visas. Denna metod konfigureras med följande inställning:



FIGUR 7.13

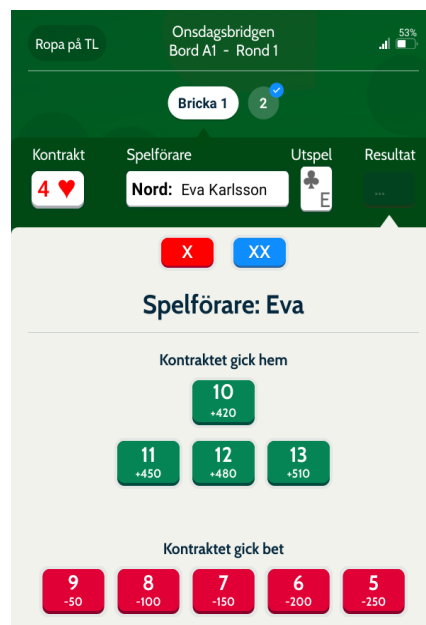
Bridgemate-inställning för att styra hur resultaten ska visas

Resultaten för dessa tre metoder är följande:



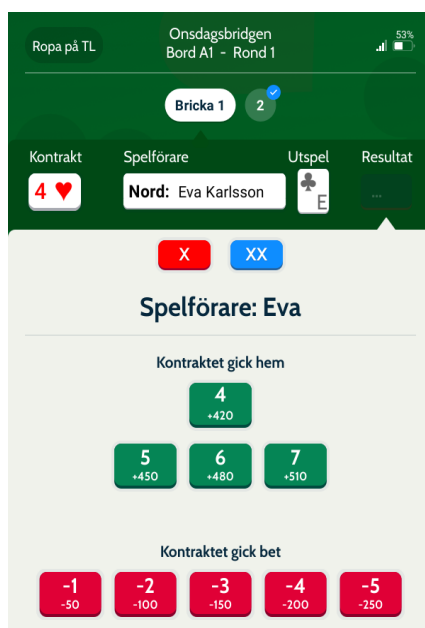
FIGUR 7.14

Resultat visas som över-/undertrick



FIGUR 7.15

Resultat visas som totalt antal stick

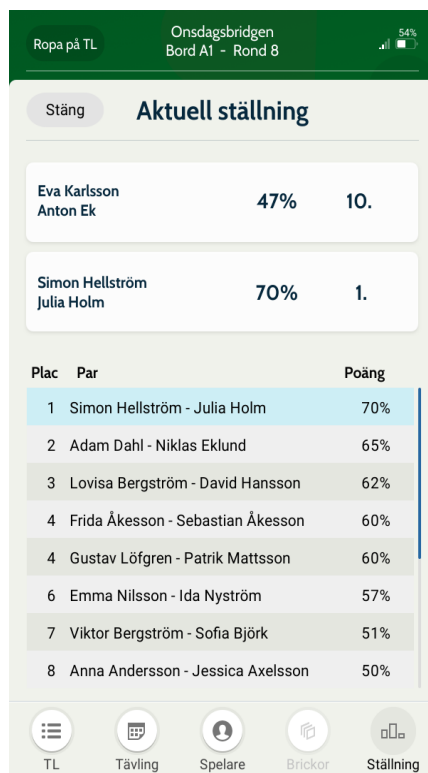


FIGUR 7.16

Resultat visas enligt den amerikanska metoden

Visa ställning

Bridgemate har en inbyggd funktion för att beräkna och visa aktuell ställning. Beroende på dina konfigurationsinställningar kan ställningen visas kontinuerligt, endast i slutet av varje rond, enbart vid tävlingens slut eller helt inaktiveras. Ställningen inkluderar spelarnas namn, deras placering och deras aktuella resultat. Ställningen är alltid uppdaterad och återspeglar alla resultat som har matats in och är tillgängliga för Bridgemate vid det aktuella tillfället.

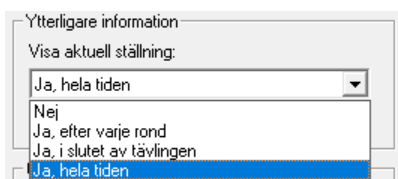


FIGUR 7.17
Visar ställningen

De par som är markerade med blått representerar de aktuella paren vid bordet. Om listan innehåller fler än åtta par visas en vertikal rullningslist som du kan svepa uppåt eller nedåt. För tävlingar med separata vinnare för Nord-Syd och Öst-Väst visas två separata rankningslistor.

Konfigurera funktionen ställning

Tillgängligheten av aktuell ställning konfigureras via inställningen "Visa aktuell ställning":



FIGUR 7.18
Bridgemate-inställning för visning av ställningen

Ställningen kan konfigureras på följande sätt:

1. Visa inte ställningar

Ställning från Bridgemate är inte tillgänglig under eller efter tävlingen.

2. Visa ställning efter varje rond

Ställning kan endast visas i slutet av ronden.

3. Visa ställning endast i slutet av tävlingen

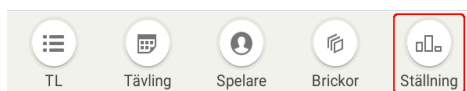
Ställningen kan endast visas i slutet av tävlingen.

4. Visa alltid ställning

Ställning kan visas när som helst under tävlingen.

Åtkomst till ställningen i Bridgemate

Ställningsskärmen i Bridgemate kan nås på två sätt. Det första sättet är att trycka på knappen "Ställning" i den nedre menyn.

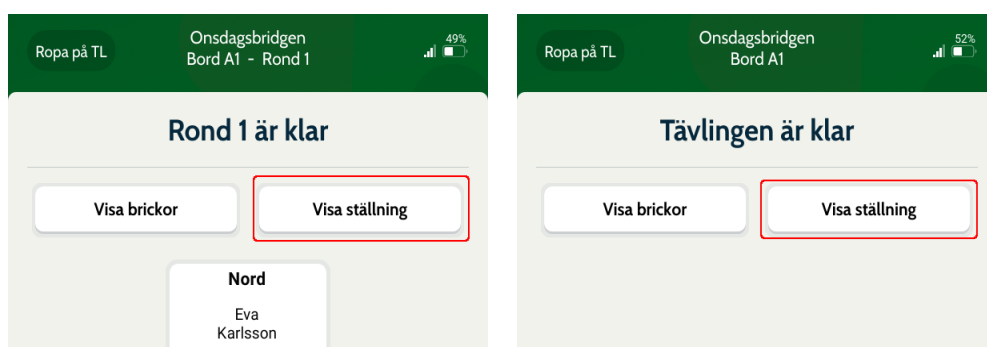


FIGUR 7.19

Ställningsknapp i den nedre menyn

När ställningen är inaktiverad blir denna knapp grå och inaktiv. Om ställningen är inställd på att endast vara tillgänglig i slutet av en rond eller tävling förblir knappen inaktiv vid andra tillfällen. Knappen är endast alltid aktiv när ställningen är kontinuerligt aktiverad.

Den andra metoden är att trycka på knappen "Visa ställning" i slutet av rond eller tävling.



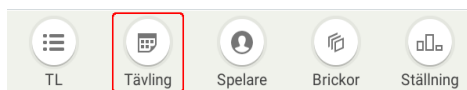
FIGUR 7.20

Knappen Visa ställning skärmarna för slutet av rond och slutet av tävling

Synligheten för knappen "Visa ställning" beror på din ställningkonfiguration i Bridgemate-inställningarna och överensstämmer med synligheten för knappen "Visa ställning" i den nedre menyn.

Granska tävlingsinformation

För att visa information som är relevant för den aktuella tävlingen och spelarna vid bordet, klicka på knappen "Tävling" i den nedre menyn:



FIGUR 7.21

Knappen "Tävling" i den nedre menyn

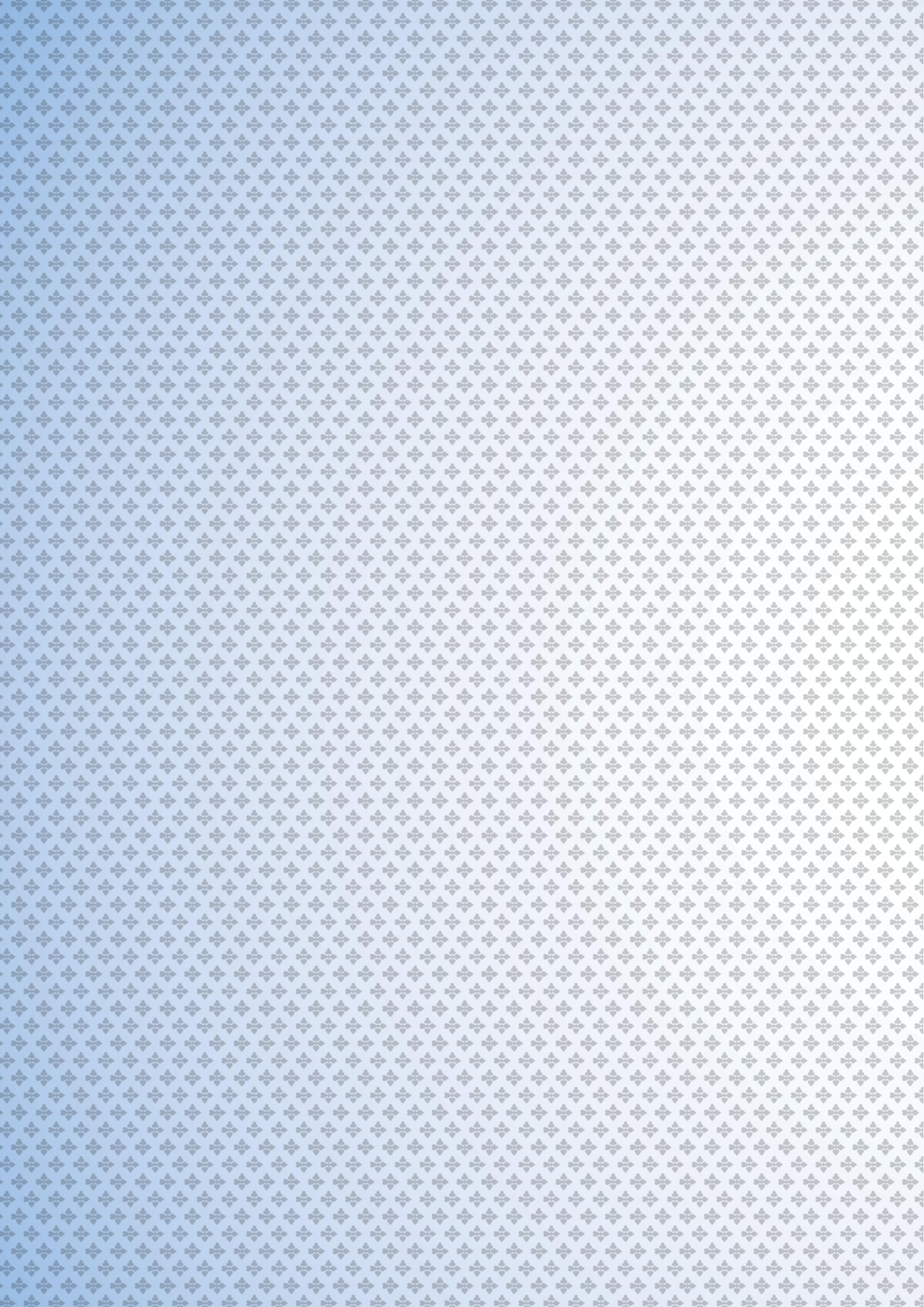
Skärmen visar följande information:



FIGUR 7.22

Tävlingsinformation med rondinformation och spelarinformation

Skärmen visar tävlingens namn och det totala antalet ronder. Den visar den aktuella ronden, inklusive förväntade parnummer och spelare vid bordet, tillsammans med de brickor de är schemalagda att spela. Information om paren från föregående rond vid detta bord finns också tillgänglig. Dessutom visas dessa spelares aktuella positioner, vilket gör det enkelt för TL att hitta dem.



KAPITEL 8

Göra korrigeringar

- Korrigeringar under registreringen
- Göra korrigeringar efter att bricken har avslutats

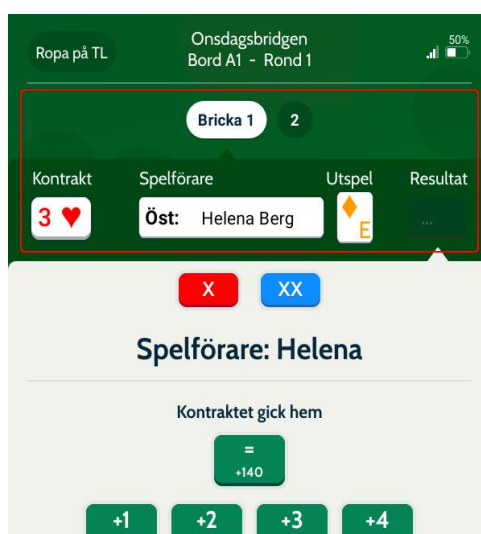
I bridge kan det hända att spelare ibland matar in felaktiga resultat i Bridgemate. Lyckligtvis kan dessa fel rättas till av antingen spelarna själva eller tävlingsledaren. I detta Kapitel beskrivs de olika metoder som finns för att korrigera score, vilket säkerställer noggrannhet och rättvisa i tävlingen.

Korrigeringar under registreringen

Spelarna kan själva göra ändringar i ett resultat under registreringen utan hjälp från tävlingsledaren.

Korrigera bordnummer, kontrakt, spelförare eller utspelskort

Innan det slutliga resultatet matas in och Bridgemate visar sammanfattningsskärmen för motståndarnas verifiering kan spelarna enkelt korrigera informationen genom att trycka på den felaktiga inmatningen i området för spelets förlopp.



FIGUR 8.1

Brickans information med valt bricknummer, kontrakt, spelförare och utspelskort

Du kan trycka på en inmatning så att Bridgemate raderar tidigare inmatade data fram till den punkten. Därifrån kan du mata in rätt information igen. För att ändra bricknummer trycker du på valfritt bricknummer för att återgå till skärmen för val av brickor. Detta raderar all information, vilket innebär att du måste mata in allt igen från spelnumret och framåt. Du kan också trycka på kontrakt, spelförare eller utspelskort för att återgå till respektive steg i inmatningsprocessen – och där kan du mata in informationen på nytt.

Motståndarna bestrider det inmatade resultatet

När brickans information är fullständigt inmatat och Bridgemate överlämnas till motståndarna för verifiering, har de möjlighet att bestrida det inmatade resultatet. Genom att välja knappen "Avbryt" återgår Bridgemate till föregående steg, så att nödvändiga korrigeringar kan göras.

FIGUR 8.2

Knappen "Avbryt" indikerar att motståndarna bestrider den inmatade informationen

Göra korrigeringar efter att brickan har avslutats

Ändra ett bekräftat resultat

När motståndarna har bekräftat ett resultat kan ändringar endast göras av spelarna om tävlingsledaren tillåter det. Genom att aktivera inställningen "Tillåt spelarna att ändra resultat" får spelarna justera informationen för den aktuella ronden.

FIGUR 8.3

Inställning för återinmatning av score

När denna inställning är aktiverad kan spelarna trycka på en grön knapp på skärmen för val av bricka för att återinmatas. En bekräftelsefråga visas för att fråga om de är säkra på att de vill knappa in ny information.



FIGUR 8.4

Välj en avslutat bricka för att åter införa resultatet

När ändringen har bekräftats kan information för brickan åter inmatas. Om spelaren väljer att avbryta knappningen kan hen göra det genom att klicka på något av bricknumren högst upp på skärmen, vilket avslutar processen och återgår till skärmen för val av brickor.

Radera ett bekräftat score

När tävlingsledaren tillåter spelare att åter knappa in resultat har de också möjlighet att radera ett bekräftat resultat innan de matar in ett nytt. Även om det inte är obligatoriskt att radera det tidigare resultatet för att mata in ett nytt, kan det vara till hjälp för spelare att först ta bort ett felaktigt resultat och sedan åter knappa in det korrekta. Spelare kan radera score från skärmen med listan av scorer. För att aktivera denna funktion måste Bridgemate-inställningen "Sammanfattning av egna scorer" vara inställd på "Alltid aktiverad" eller "Endast vid slutet av rond". Se [Kapitel 7](#) för mer information om denna inställning.

Bri	Kontrakt	Av	Utspel	NS-poäng
1	4♥ =	Nord	♣ E	+420 50%
2	3♥ -3	Nord	♦ K	-300 50%

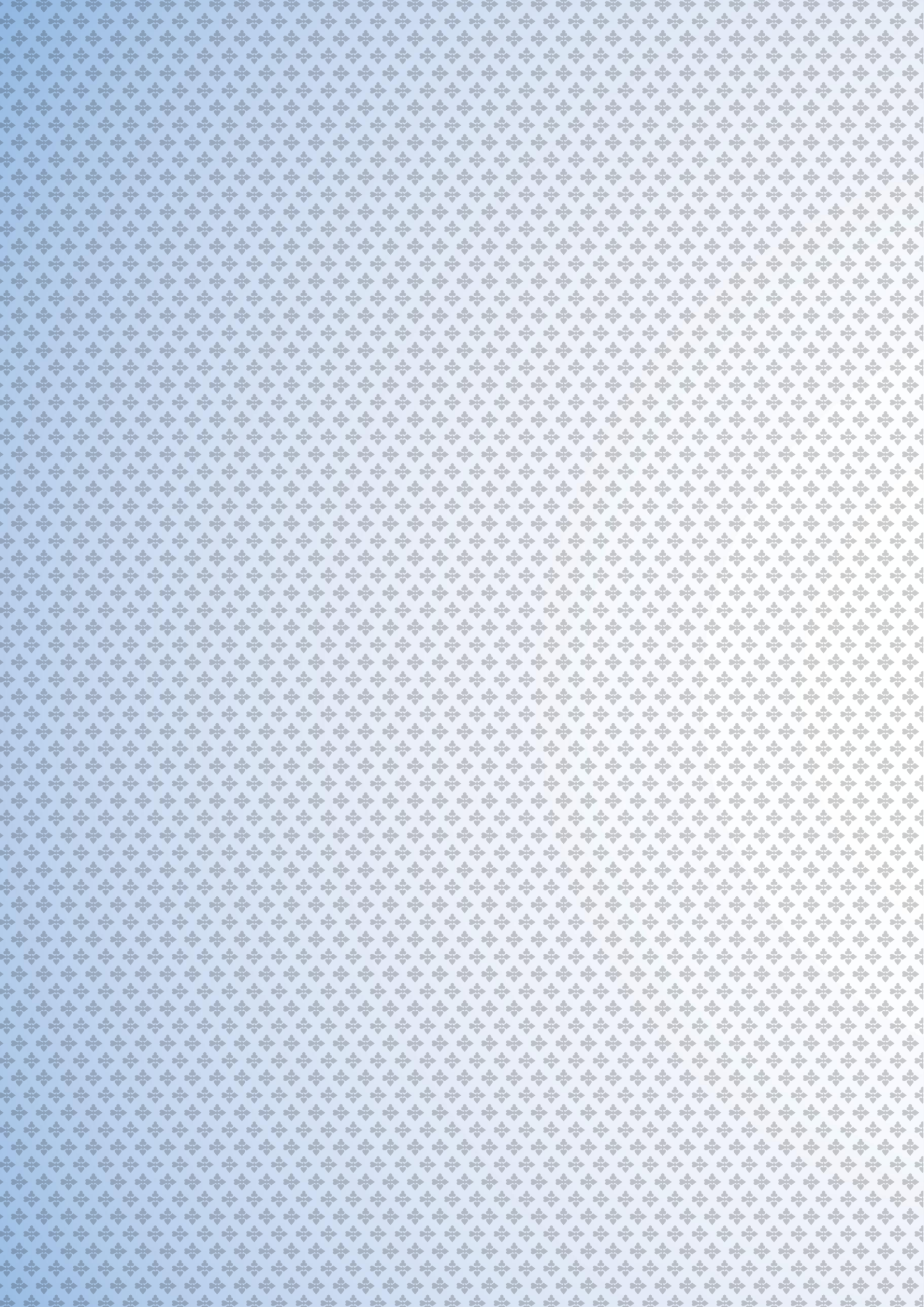
FIGUR 8.5

Ta bort en brickscore genom att trycka på papperskorgen

Tryck på papperskorgsikonerna för att radera en score. Ett bekräftelsemeddelande kommer att be dig bekräfta raderingen. När det har raderats är det inte möjligt att ångra denna åtgärd. Efter att det har raderats måste score matas in på nytt.

Korrigerig av tävlingsledaren

Tävlingsledaren kan alltid radera score. Detta behandlas i [Kapitel 12](#).



KAPITEL 9

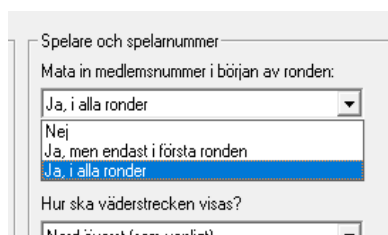
Spelarnas namn

- Registrera spelare i början av tävlingen på Bridgemate
- Visa spelarnamn och ändra registrering av spelare under spel
- Välj startpositioner i början av tävlingen
- Byt spelare

Att visa spelarnas namn på Bridgemate förbättrar användarupplevelsen genom att göra den mer engagerande och för att hjälpa spelarna att hitta sina rätta platser. Det är inte obligatoriskt, men det är fördelaktigt att använda spelarnas namn. Spelarna kan registreras i uträkningsprogrammet före tävlingen eller direkt på Bridgematen i början av tävlingen. Bridgemate erbjuder omfattande funktioner för registrering av spelare, namnvisning och möjlighet att söka och ändra spelarnas namn. Detta Kapitel täcker allt du behöver veta om hantering av spelarnas namn.

Registrera spelare i början av tävlingen på Bridgemate

Om tävlingsledaren väljer att börja tävlingen utan att ange deltagarnas namn i uträkningsprogrammet kan dessa namn läggas till på Bridgematen antingen i början av tävlingen eller under spelets gång. Detta kan konfigureras via Bridgemate-inställningen "Mata in medlemsnummer i början av ronden".



FIGUR 9.1

Bridgemate-inställning för att ange medlemsnummer

Följande konfigurationer är möjliga:

1. Inaktiverad

Skärmen för registrering av spelare kommer att inaktiveras. Välj detta alternativ om ditt uträkningsprogram förladdar spelarnas namn i Bridgemate eller om spelarnas namn inte behövs alls.

2. Aktiverad endast i första ronden

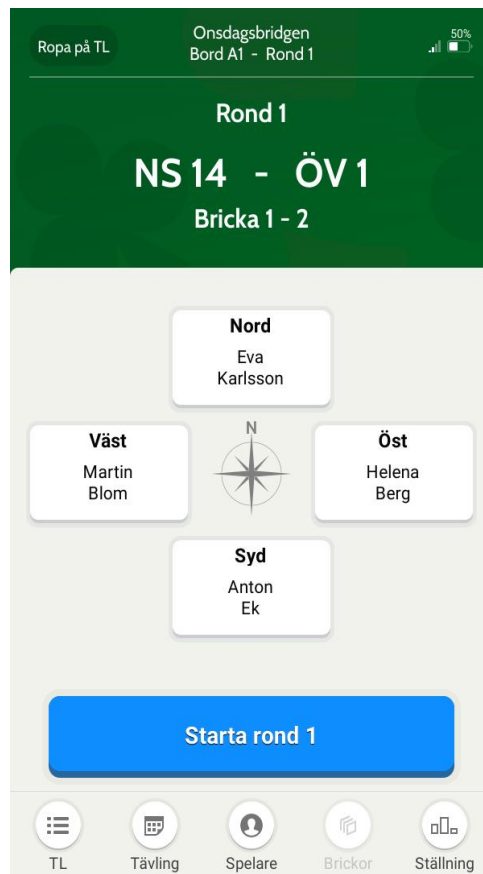
Endast i början av första rond uppmanar Bridgemate spelarna att registrera sig. Detta är standardalternativet om du vill att spelarna ska registrera sig själva i början av tävlingen.

3. Aktiverad i alla ronder

I början av varje rond ber Bridgemate om spelarnas namn. Denna funktion är fördelaktig för tävlingar med frekventa spelarebyten, till exempel lagspel. Detta alternativ stöds dock inte fullt ut i den aktuella versionen av Bridgemate III.

Registrera spelarna

Om du bestämmer dig för att registrera spelarna, antingen endast för den första ronden eller för alla ronder, kommer registreringen att ske innan ronden börjar.

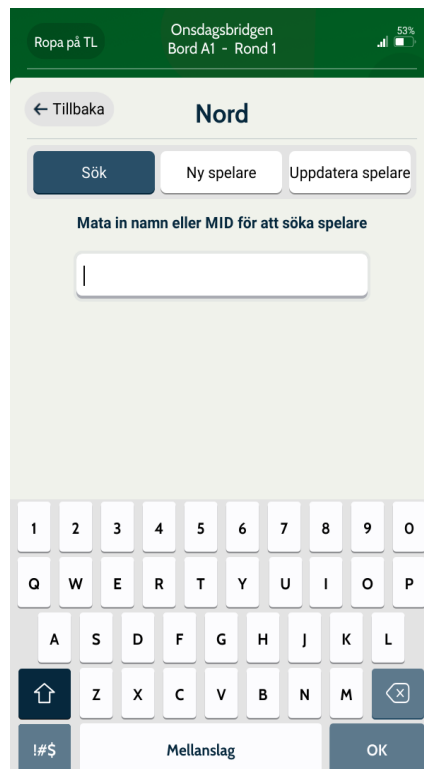


FIGUR 9.2

Skärm för registrering av spelare vid tävlingens början

Om tävlingen börjar utan spelarnamn kommer väderstrecken att visa tomma platser. Tryck på en position för att registrera en spelare på den platsen. Du har tre alternativ:

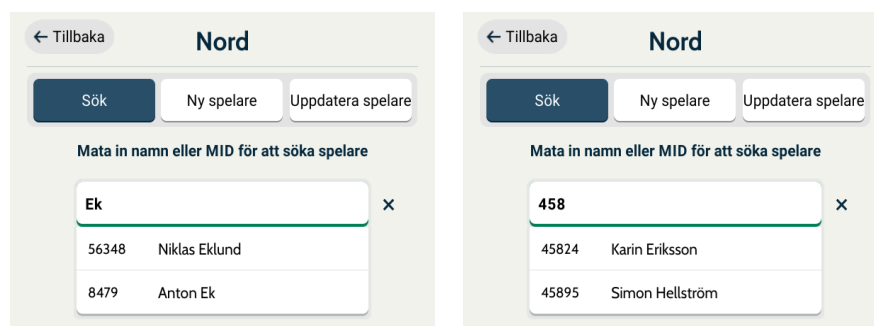
1. Sök efter en spelare som redan finns i Bridgemate.
2. Ange en ny spelare.
3. Uppdatera informationen om en befintlig spelare.



FIGUR 9.3
Registrera Nord

Sök spelare

För att söka efter en spelare, ange en eller flera bokstäver från spelarens för- eller efternamn. Du kan använda början eller valfri del av namnet. Alternativt kan du söka efter spelarnummer genom att ange de första siffrorna eller hela spelarnumret.



FIGUR 9.4
Sök spelare efter namn eller nummer

Högst fem spelarnamn visas åt gången. Om det önskade namnet inte syns kan du förfina sökningen genom att ange ytterligare bokstäver eller siffror. Detta hjälper dig att begränsa resultaten. När rätt spelare visas trycker du på namnet för att välja det. Om spelaren redan är registrerad på en annan plats visas ett felmeddelande och då går inte att välja den spelaren.



FIGUR 9.5

Meddelande som indikerar att spelaren redan är tilldelad ett annat bord

Om den nya registreringen är korrekt måste den felaktiga registreringen korrigeras vid det andra bordet innan spelaren kan registreras.

För att söka efter spelarnamn eller nummer, se till att spelarnamnen anges i Bridgemate via uträkningsprogrammet. Kontrollera med utvecklaren om denna funktion stöds. I Bridgemate Control Software navigerar du till menyn *Tävling* → *Upload hand records / Player db* för att bekräfta om namnen är tillgängliga.



FIGUR 9.6

Skärm för att ladda upp spelardatabas till Bridgemate

Score-filen anger antalet spelare som är tillgängliga för Bridgemate, enligt uppgifter från uträkningsprogrammet. Bridgemate Control Software laddar automatiskt dessa spelarnamn till systemet. För att uppdatera eller manuellt uppdatera spelarnamnen, klicka på "skicka medlemsregister".

Ange ny spelare

Om en spelare inte känns igen i Bridgematen kan de registrera sig genom att ange sitt nummer och namn direkt på Bridgematen. För att börja registrera en ny spelare, välj "Ny spelare".

FIGUR 9.7
Ange ny spelare

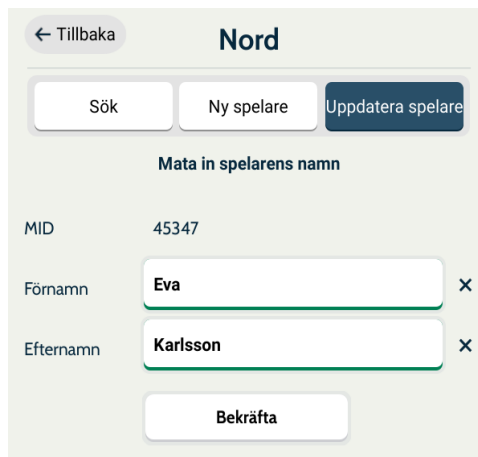
Ange spelaruppgifterna så noggrant som möjligt. Numret är valfritt, men rekommenderas om du använder spelarnummer. De första bokstäverna i för- och efternamnet skrivs automatiskt med versaler. Du kan växla mellan versaler och gemener med tangenterna  och . Alfnumeriska tecken i spelarnumret registreras alltid med versaler. När du är klar trycker du på "Bekräfta" för att slutföra registreringen.

Ersätt eller uppdatera befintlig registrering av spelare

Om du väljer en plats där en spelare redan är registrerad kommer Bridgematen att varna dig och fråga om du vill ersätta den aktuella spelaren.

FIGUR 9.8
Meddelande som indikerar att spelaren redan är registrerad

Om du väljer "Ja" kan du välja en ny spelare för platsen. Om du bara behöver korrigera den aktuella spelarens uppgifter, till exempel ett felstavat namn, väljer du "Uppdatera spelare".

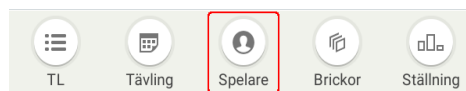


FIGUR 9.9
Uppdatera spelaruppgifter

Endast namnet kan uppdateras. Om numret är felaktigt måste du registrera spelaren igen som en ny spelare. Ändra namnet efter behov och tryck på "Bekräfta" för att slutföra ändringarna.

Visa spelarnamn och ändra registrering av spelare under spel

Under tävlingen kan spelarna när som helst kontrollera registreringen genom att välja knappen "Spelare" i menyn längst ned.



FIGUR 9.10
Spelarknappen i den nedre menyn

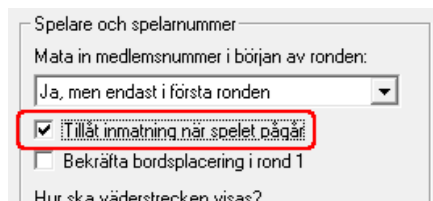
Skärmen för registrering av spelare visas enligt följande:



FIGUR 9.11

Översikt över registrering av spelare

Här visas de spelare som för närvarande är registrerade. Om Bridgemate-inställningen "Tillåt inmatning när spelet pågår" är aktiverad kan du ändra en spelares registrering genom att trycka på deras namn.



FIGUR 9.12

Bridgemate-inställning för att tillåta spelar efterregistreras under rond

Genom att trycka på en spelare kan du visa deras registreringsinformation. Detta gör att du kan uppdatera deras information eller ersätta dem med en ny spelare genom att ange nya uppgifter eller söka efter en befintlig spelare. När de har ersatts visas de nya eller uppdaterade uppgifterna på skärmen.

OBS: För att ändra en spelares position inom partnerskapet ska du inte använda funktionen "ersätt eller uppdatera registrering av spelare". Använd istället funktionen "byt spelare", som förklaras senare i detta Kapitel.

Välj startpositioner i början av tävlingen

När spelarna registrerar sig i Bridgematen i början av en tävling bekräftar de sina platser och startpositioner. Alternativt kan man ange spelarnas namn i uträkningsprogrammet i förväg, vilket eliminerar behovet av registrering i början av tävlingen, men kan leda till felaktigheter i spelarnas positioner inom varje par. För att förhandsregistrerade spelare ska kunna verifiera sina exakta positioner kan du aktivera inställningen "Bekräfta bordsplacering i rond 1".

FIGUR 9.13

Inställning för att bekräfta startpositioner i början av tävlingen

I början av tävlingen uppmanar Bridgemate förhandsregistrerade spelare att verifiera sina exakta startpositioner.

FIGUR 9.14

Bekräfta startpositioner av förhandsregistrerade spelare

En spelare från varje par bekräftar sin plats, vilket automatiskt placerar den andra spelaren i motsatt väderstreck. När båda paren har bekräftat sina positioner kan spelarna trycka på den blå knappen "Fortsätt" för att gå vidare till första ronden.

OBS: Det är vanligtvis inte nödvändigt att aktivera både registrering av spelare och bekräftelse av startposition. Registreringen i sig verifierar redan spelarnas startpositioner, så att ha båda skulle skapa extra arbete för spelarna.

Byt spelare

Funktionen för självregistrering av spelare och bekräftelse av startpositioner är utformade för att förbättra noggrannheten i registreringen av spelarnas positioner. Det kan dock fortfarande uppstå misstag som leder till att spelare sitter på fel positioner, vilket kan orsaka förvirring, särskilt när man anger spelföraren. För att åtgärda detta erbjuder Bridgemate en enkel dra-och-släpp-funktion som gör det möjligt för spelare att byta position. Denna funktion är tillgänglig på skärmar där spelarna visas i väderstrecksformat:

1. Registrering av spelare
2. Rondinformation
3. Spelförare
4. Översikt av spelare

Steg för att byta plats på spelarna i ett par:

1. Tryck på namnet för den spelare du vill byta.
2. Efter att ha tryckt i en sekund blir den grå och en pil visas för att ange bytesriktningen.



FIGUR 9.15

Inleda ett byte av spelare

3. Dra spelaren till motsatt sida. Partners namn blir grå när spelaren har dragits tillräckligt långt över den.



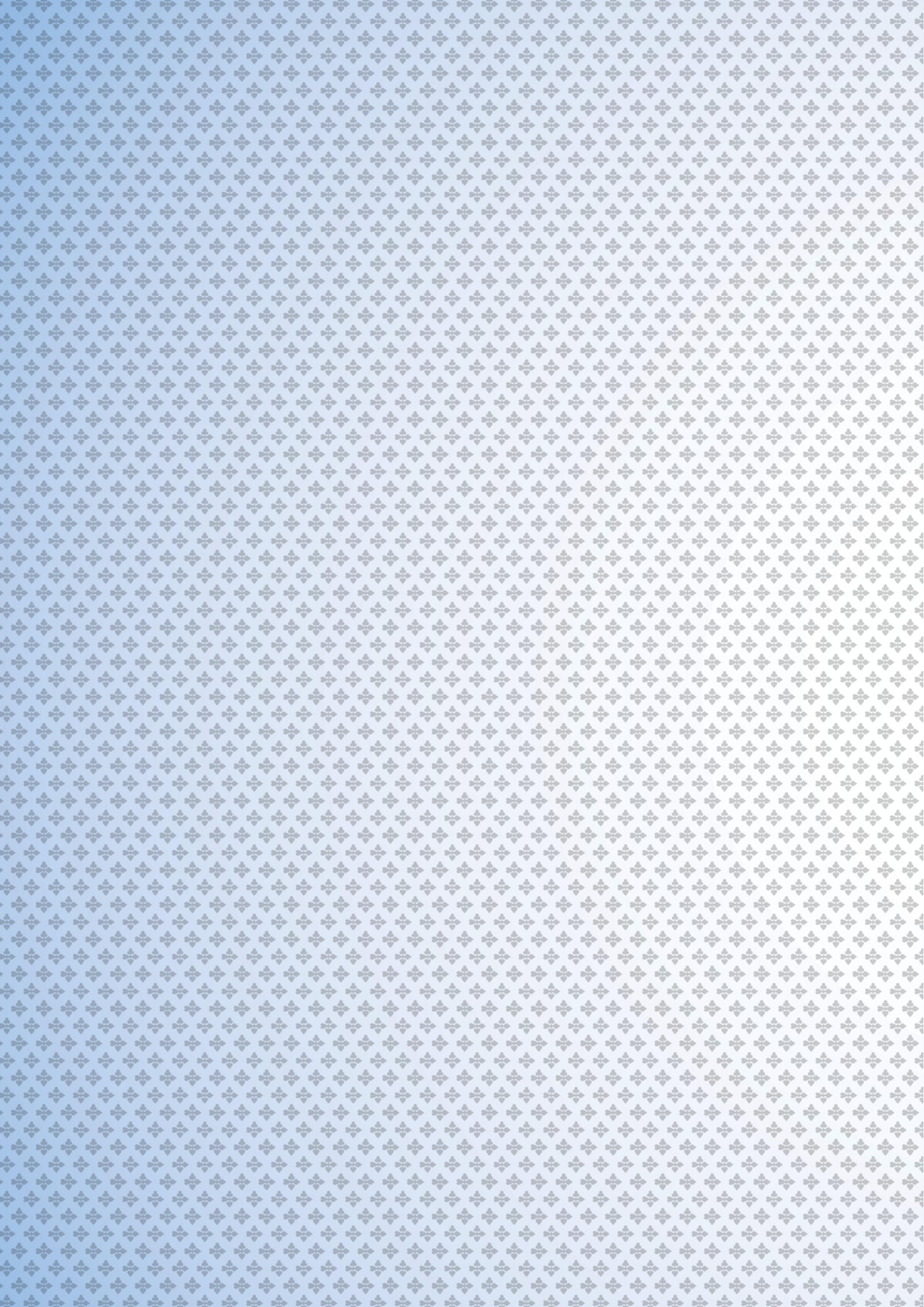
FIGUR 9.16

Spelare som flyttas

4. Släpp knappen så byts spelarna.

Spelarbytet förblir giltigt under resten av tävlingen, och alla efterföljande visningar kommer att visa spelarna i sina nya positioner.

OBS: Enligt bridgelagarna är det inte tillåtet för spelare att upprepade gånger ändra väderstreck. När en spelare har satt sig i et visst väderstreck kan hen inte byta till motsatt riktning senare under tävlingen.



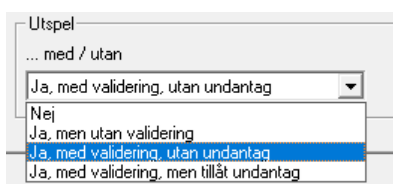
Ytterligare funktioner för spelare under spelets gång

- Inmatning och validering av utspelskort
- Väderstrecksorientering
- Pilknapp för att byta plats (om man satt sig fel)

I detta Kapitel presenteras ytterligare funktioner som förbättrar spelet. Inmatning av utspelskort kan aktiveras eller inaktiveras och valfritt valideras mot givsamlingen för att säkerställa noggrannheten. Väderstrecksorteringen visar spelarnas positioner visuellt, medan en väderstreckssvängning indikerar om spelarna sitter fel, vilket möjliggör snabba justeringar. Dessa funktioner effektiviserar tävlingen och förbättrar den totala upplevelsen.

Inmatning och validering av utspelskort

Det är valfritt att ange utspelskortet i Bridgemate. Ett korrekt utspelskort ger visserligen värdefull information för spelare som jämför sina resultat med motståndarnas, men det påverkar inte den slutliga poängberäkningen och anges ibland felaktigt. När givsamling finns tillgängliga kan Bridgemate validera utspelskortet mot dessa givsamling. Du kan konfigurera inmatning och validering av utspelskortet via Bridgemate-inställningarna i Bridgemate Control Software.



FIGUR 10.1

Bridgemate-inställning för inmatning och validering av utspelskort

Följande fyra konfigurationer är tillgängliga:

1. Inaktiverad

Utspelskortet anges inte, så ingen validering behövs.

2. Aktiverat utan validering

Utspelskortet matas in, men dess korrekthet valideras inte.

3. Aktiverad med validering / inga undantag

Utspelskortet är inmatat och validerat mot den kända handregistreringen. Endast korrekta inmatningar accepteras, vilket kräver att givsamlingarna är tillgängliga för Bridgemate.

4. Aktiverat med validering och undantag

Utspelskortet matas in och valideras mot den kända givsamlingen. Spelarna meddelas om felaktiga inmatningar, men dessa kan fortfarande accepteras. Givsamlingarna måste vara tillgängliga för Bridgemate.

Validering av utspelskortet sker när motståndarna verifierar den inmatade scoren och trycker på "Acceptera".

Om inmatning av utspelskort är aktiverat med validering (med eller utan undantag) och givsamlingarna inte är tillgängliga för Bridgemate, kommer den att acceptera alla inmatade utspelskort.

När inställningen är "Aktiverad med validering/inga undantag" måste det inmatade utspelskortet matcha den utspelande spelarens hand enligt givsamlingen. Om det är felaktigt avvisas inmatningen, ett felmeddelande visas och Bridgemate fortsätter inte vidare.



FIGUR 10.2

Meddelande som indikerar att ett ogiltigt utspelskort måste korrigeras

När inställningen är konfigurerad till "Aktiverad med validering och undantag" kontrolleras utspelskortet mot givsamlingen. Om kortet inte finns på utspelarens hand visas ett meddelande om ogiltigt utspelskort. Spelarna har dock möjlighet att acceptera den felaktiga inmatningen om de så önskar.



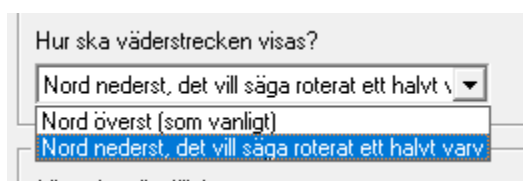
FIGUR 10.3

Meddelande om ogiltigt utspelskort som kan accepteras

De nämnda felmeddelandena indikerar inte nödvändigtvis att det angivna utspelskortet är felaktigt. Istället tyder de på en diskrepans mellan utspelskortet och spelföraren. Om spelföraren är felaktigt vald men utspelskortet korrekt återspeglar det spelade kortet, visas samma felmeddelanden. Det är spelarnas ansvar att identifiera felet och avgöra hur det ska åtgärdas.

Väderstrecksorientering

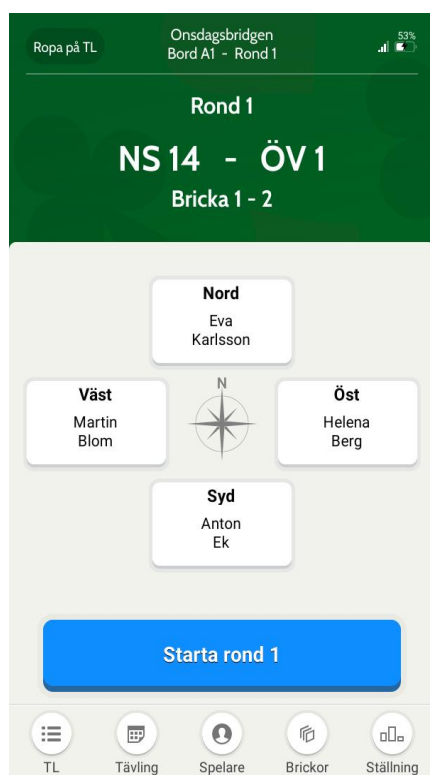
För det mesta representeras spelarna av en väderstrecksbild, som traditionellt visar Nord upptill. Bridgemate följer denna standardlayout. Bridgemate manövreras främst av Nord. Ur deras perspektiv sitter Öst till vänster och Väst till höger. När Bridgemate placeras på bordet framför Nord visar väderstrecksbilden motståndarna i motsatt riktning jämfört med deras faktiska positioner. För att anpassa väderstrecken till den verkliga bordslayouten från Nords perspektiv erbjuder Bridgemate inställningen "Visning av spelare". Detta gör det möjligt för tävlingsledaren att välja mellan standardorientering eller roterade väderstreck.



FIGUR 10.4

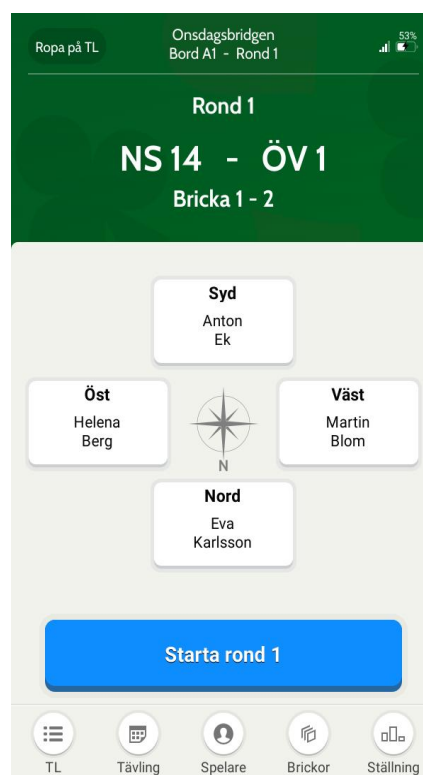
Inställning för väderstrecksorientering

Väderstrecksorientering kan enkelt identifieras genom positionen för "N", som anger nordlig riktning.



FIGUR 10.5

Normalt orienterade väderstreck



FIGUR 10.6

Roterade väderstreck

Roterade väderstreck används när spelarnas namn visas i väderstreck. Dessa inkluderar:

- Registrering av spelare
- Rondinfo
- Spelförare
- Översikt av spelare
- Placeringar i nästa rond

Givsamlingar, som också visas i väderstreck, visas alltid med Nord uppåt.

Pilknapp för att byta plats (om man satt sig fel)

Om paren sitter fel kan du använda en väderstreckssvängning för att justera paren för brickan. Om till exempel par 10 ska sitta Nord-Syd och par 1 Öst-Väst, men de faktiskt sitter tvärtom, med par 10 Öst-Väst och par 1 Nord-Syd, och de har spelat brickan i dessa felaktiga positioner, måste du byta deras placering. Denna justering säkerställer en rättvis poängjämförelse för paren.

En väderstreckssvängning kan endast utföras i spelförarens inmatningsskärm och är endast tillämplig för flyttschema med en enda vinnare, såsom Howell. För att initiera växlingen, tryck och håll ned någon av de fyra spelarna tills spelaren blir grå och dragpilar visas. Om endast pilen som pekar mot partnern är synlig kan ingen väderstreckssvängning göras. Om en pil som pekar mot motståndaren visas är dock växlingen möjlig.



FIGUR 10.7

Väderstreckssvängning inte möjligt



FIGUR 10.8

Väderstreckssvängning möjligt

Tryck på spelaren en stund och dra sedan spelaren till den angivna motståndaren. Släpp den när motståndaren blir grå för att initiera väderstreckssvängningen.



FIGUR 10.9

Dra spelaren till motståndaren



FIGUR 10.10

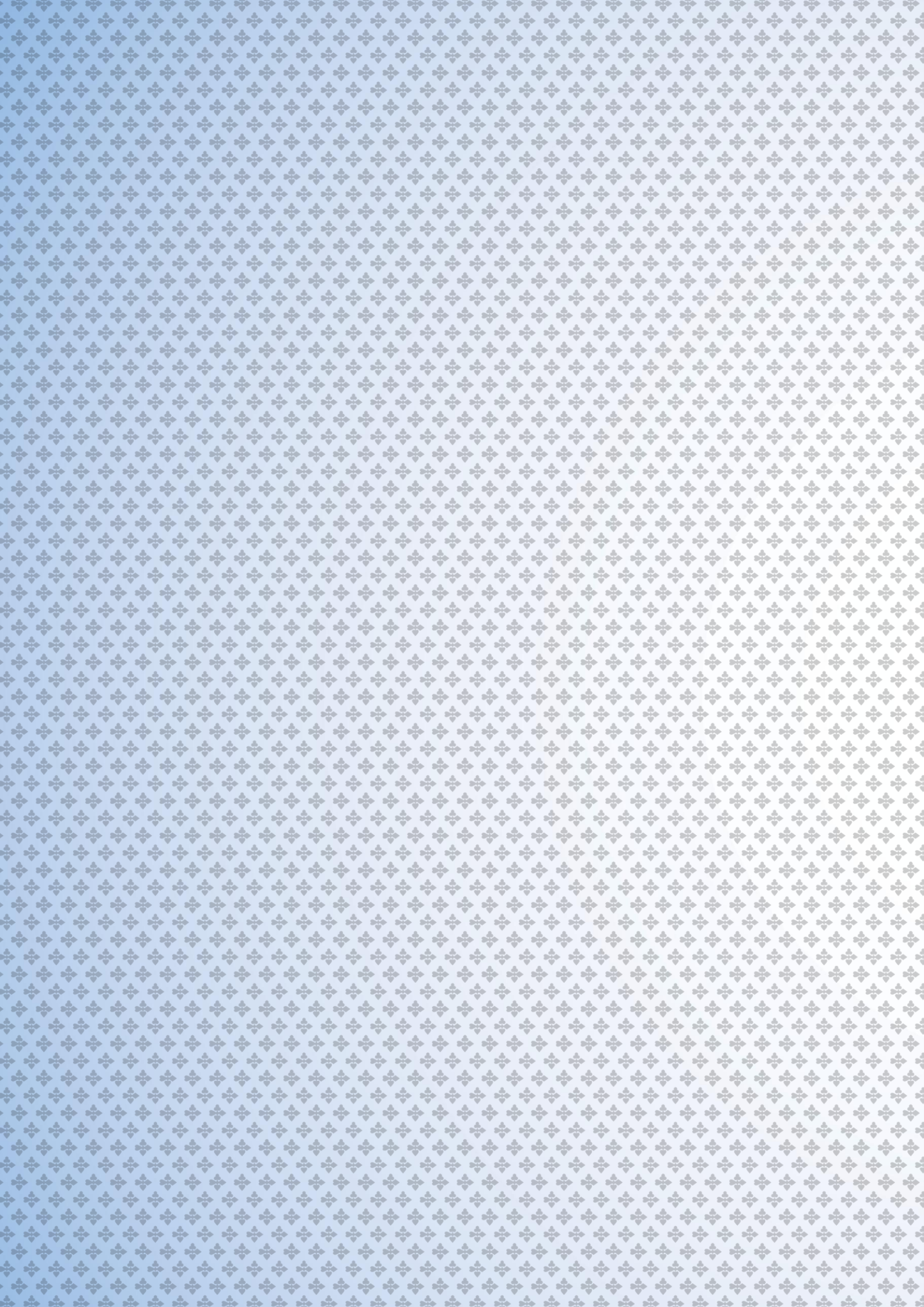
Bekräfta väderstreckssvängning av tävlingsledare

En väderstreckssvängning måste bekräftas av tävlingsledaren. Bridgemate uppmanar tävlingsledaren att ange TL-pinkoden för verifiering (se [Kapitel 12](#)). När koden har angetts växlas parens riktningar för den bricken.



FIGUR 10.11
Före och efter väderstreckssvängning

OBS: Väderstreckssvängningen gäller endast den aktuella omgången. Om paren fortsätter att spela efterföljande brickor i motsatt riktning måste väderstreckssvängningen tillämpas på var och en av dessa brickor individuellt.



KAPITEL 11

Givsamling

- Importera givsamling
- Ange givsamling
- Visa givsamling

Givsamlingar är viktiga för varje bridgetävling och fungerar som ett viktigt verktyg för både spelare och tävlingsledare. Bridgemate III erbjuder omfattande funktioner för att visa och ange givsamlingar, vilket gör det möjligt för spelare att mata in dessa viktiga data under tävlingar för senare granskning eller export, till exempel till en klubbs webbplats. När förlagda brickor används och en givsamling finns tillgänglig kan den importeras till Bridgemate Control Software, som integrerar givsamlingarna i systemet. Denna funktion är ovärderlig för tävlingsledare, som kan komma åt givsamlingarna när som helst, och för spelare, som kan granska givsamlingarna och analysera möjliga kontrakt efter spelad bricka.

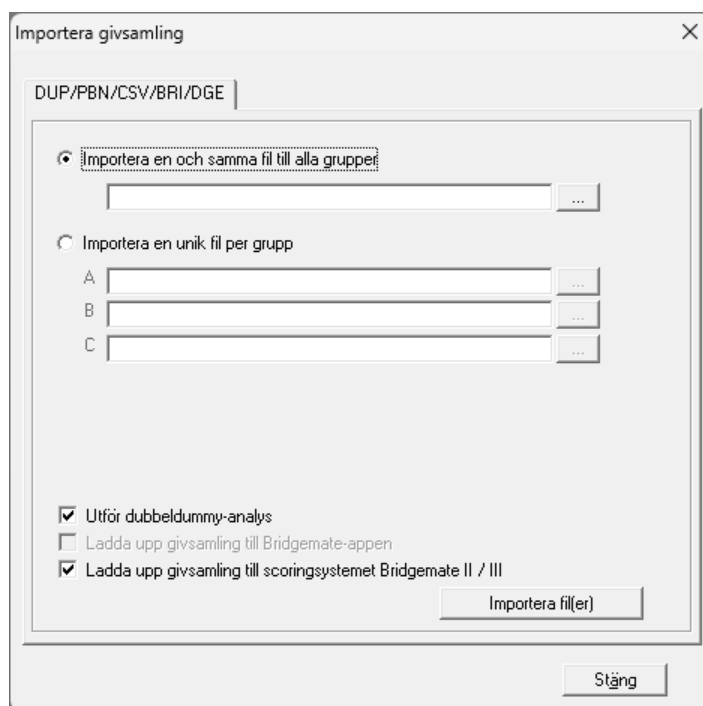
Importera givsamling

När givar tagits fram med hjälp av en dupliceringsmaskin genereras en fil med givarna. Dessa filer kan importeras till Bridgemate på två sätt:

1. **Via ditt beräkningsprogram:** Ladda in givsamlingarna i ditt uträkningsprogram innan du startar Bridgemate-systemet. Kontrollera i manualen till ditt uträkningsprogram om denna funktion stöds.
2. **Via Bridgemate Control Software:** BCS kan importera givfilen, vilket gör registreringarna tillgängliga för Bridgemates.

Importera givsamling i BCS

När du har startat Bridgemate Control Software från ditt uträkningsprogram navigerar du till BCS-menyn *Arkiv* och väljer sedan *Importera*.



FIGUR 11.1

Importera givsamling i Bridgemate Control Software

Välj den eller de givsamlingar du vill importera. Följande filtyper stöds:

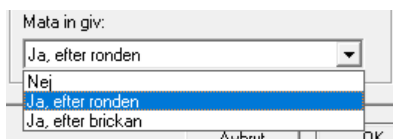
- DUP
- PBN
- CSV

- BRI
- DGE

Om tävlingsomgångar har olika givsamlingar, välj lämplig fil för varje grupp individuellt. Se till att alternativet "Ladda upp givsamlingar till Bridgemate II / III-beräkningsprogram" är aktiverat. Efter att du har valt filerna klickar du på "Importera fil(er)". Givsamlingarna importeras och laddas upp till Bridgemate-systemet.

Ange givsamling

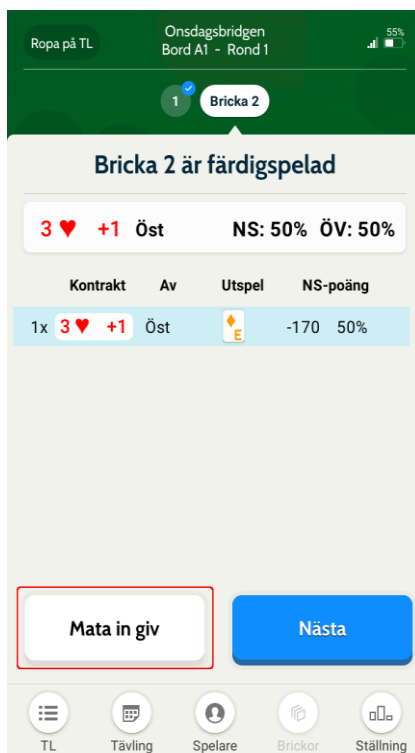
När man handblandar givar kan spelarna mata in given i Bridgemate efter att ha spelat brickorna. Denna funktion kan aktiveras genom att aktivera inställningen "Mata in giv".



FIGUR 11.2

Inställning för inmatning av givar

Den nuvarande versionen av Bridgemate III tillåter endast registrering av givar i slutet av en bricka, omedelbart efter att spelarna har avslutat den. När denna funktion är aktiverad och given ännu inte har registrerats, visas en knapp med texten "Mata in giv" på skärmen för avslutad bricka.



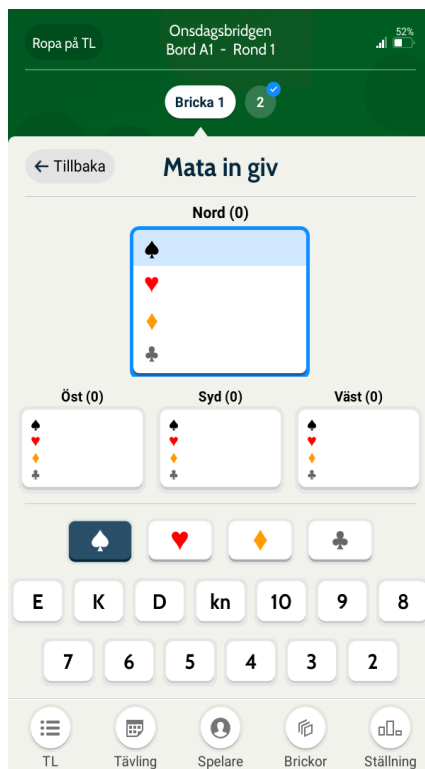
FIGUR 11.3

Knappen "Mata in giv"

Tryck på denna knapp för att börja registrera givsamlingen för brickan.

Inmatning av givsamling

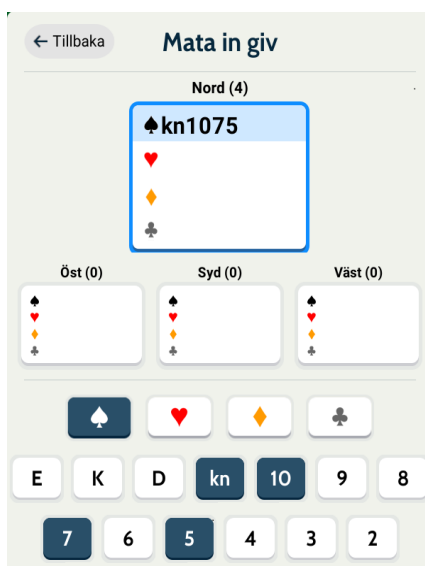
Det är intuitivt och enkelt att registrera givar på Bridgemate III. Registreringsskärmen visar alla fyra händer, med den förstorade handen som indikerar var du för närvarande registrerar kort.



FIGUR 11.4

Börja ange givsamling

Inmatningen börjar med Nord och spader. Kort inmatas genom att trycka på valörsymbolerna, och du kan mata in dem i valfri ordning. Bridgemate visar dem från högsta till lägsta.



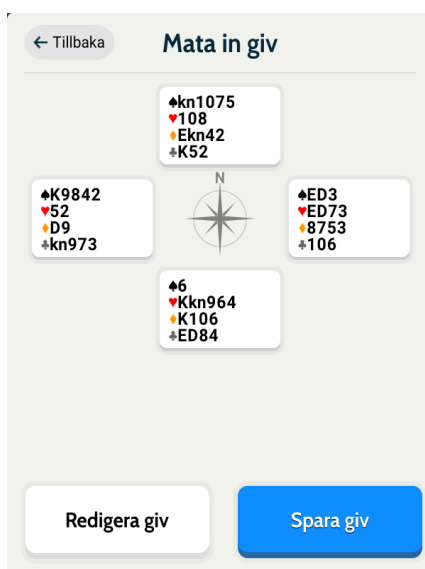
FIGUR 11.5

Kort som matats in på Nords hand

När du har lagt in spaderna trycker du på valfri annan färg för att lägga in korten för den färgen. Om det finns en tom plats hoppar du till nästa färg genom att välja den. När alla 13 kort har lagts in väljs nästa hand automatiskt. För att byta till en annan hand trycker du på någon av de tre mindre händerna.

För att korrigera ett felaktigt inmatat kort, tryck på det igen för att avmarkera och ta bort det. Om du behöver korrigera en inmatning i en annan färg eller hand, välj först rätt hand, sedan färgen och avmarkera det felaktiga kortet.

När tre händer är fullständigt inmatade tilldelas de återstående korten automatiskt till den sista handen, och den fullständiga givsamlingen visas.

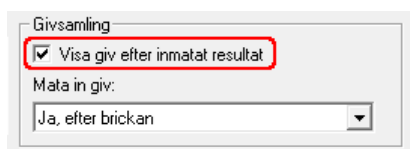


FIGUR 11.6
Handen är helt inmatad

Om något är felaktigt, tryck på "Redigera giv" för att återgå till sidan med inmatning. Om given är korrekt, välj "Spara giv" för att spara den.

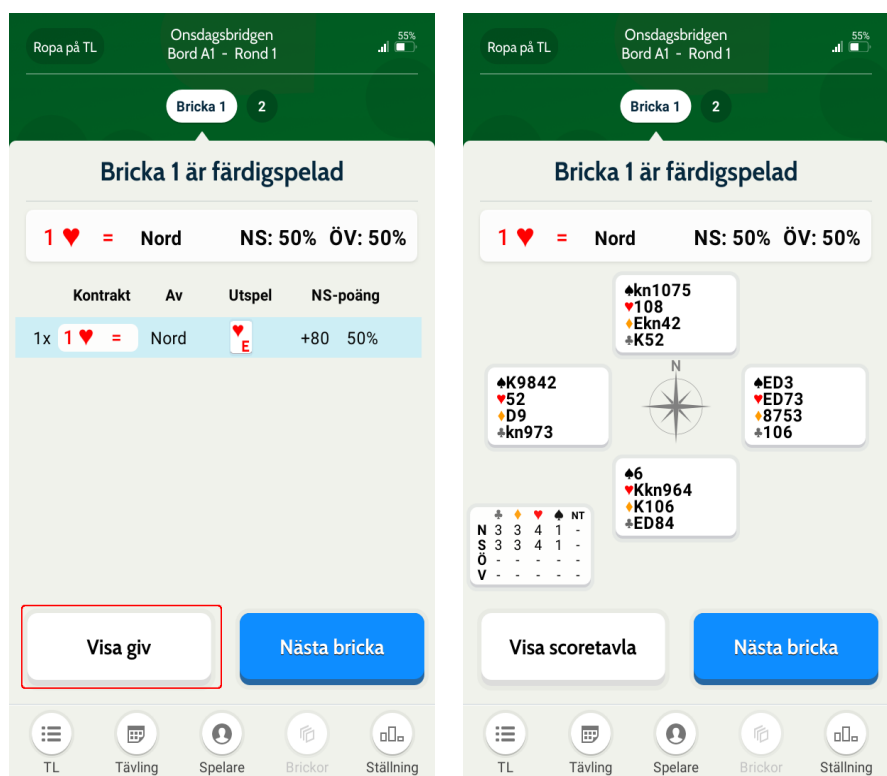
Visa givsamling

Spelare kan visa givsamlingen för en bricka när de har slutfört den, förutsatt att inställningen "Visa giv efter inmatat resultat" är aktiverad.



FIGUR 11.7
Inställning för att visa givsamling

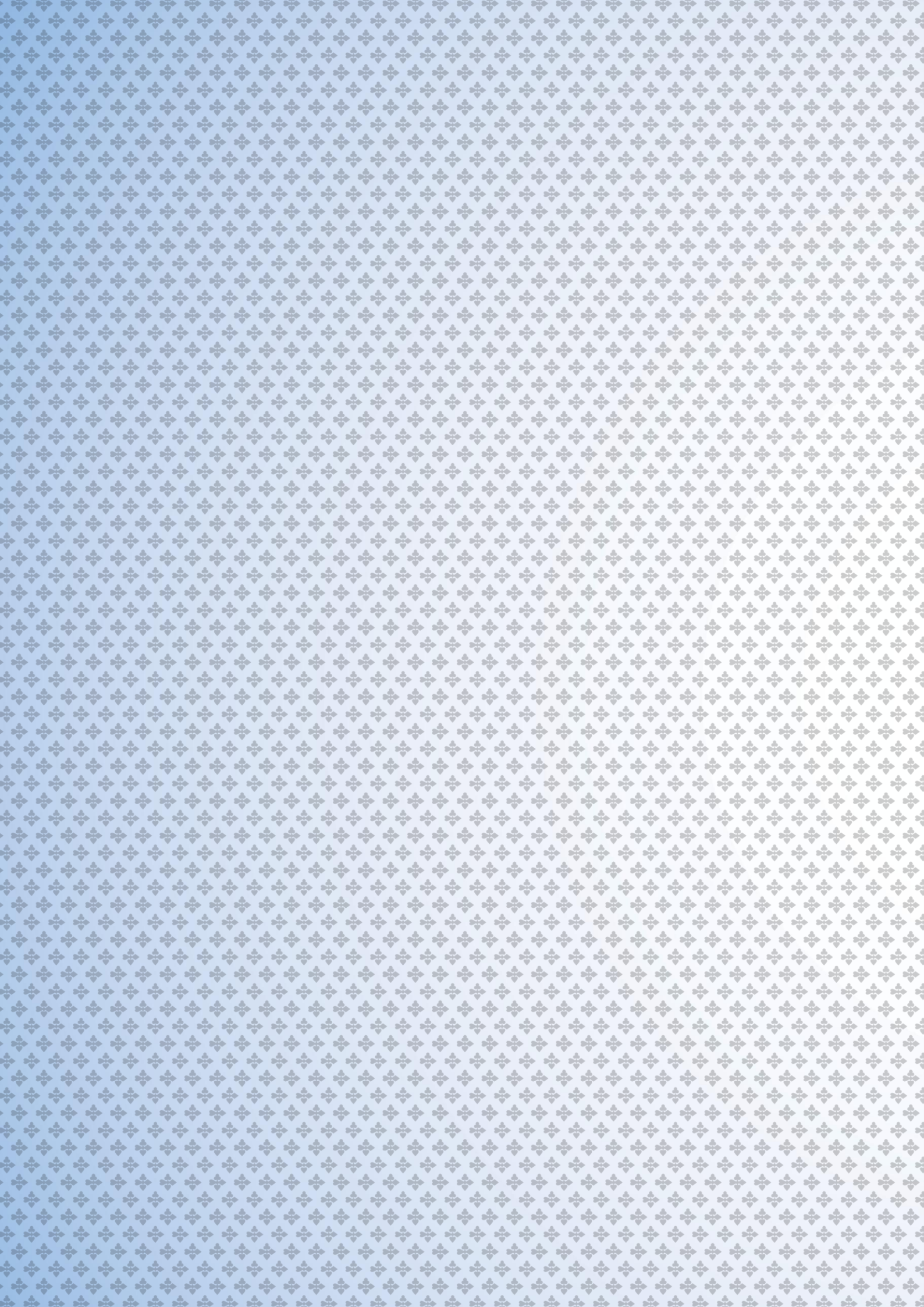
När motståndarna har godkänt scoren visas en knapp för att visa givsamlingen på skärmen för avslutat bord. Tryck på denna knapp för att komma åt givsamlingen, som också visar eventuella möjliga kontrakt om sådan information finns.



FIGUR 11.8

Knapp för att visa given med information om möjliga kontrakt

Givsamlingen kan också nås via skärmen med översikt över brickorna, som är tillgänglig via knappen "Brickor" i menyn längst ned. Tryck på denna knapp för att se en sammanfattning av det aktuella rondens scorer. Tryck på ett score för att visa översikten och välj sedan "Visa giv" för att se given.



KAPITEL 12

Funktioner som tävlingsledare

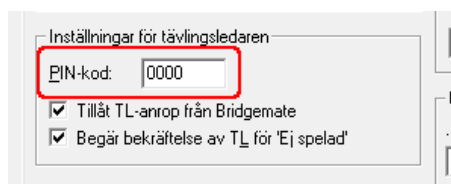
- Konfigurera TL-PIN-kod
- TL-anrop
- Bekräftelse av ej spelad bricka och väderstreckssvängning
- Tävlingsledarens meny

Bridgemate III förser tävlingsledare med en omfattande uppsättning verktyg för att underlätta smidig tävlingshantering. Den dedikerade tävlingsledarmenyn gör det möjligt att granska och justera poäng, ändra givsamlingar, markera brickor som ospelade och tilldela justerade poäng. Spelare kan enkelt kalla på tävlingsledaren för hjälp med hjälp av Bridgematen.

Konfigurera TL-PIN-kod

TL-PIN-koden, en fyrsiffrig numerisk kod, används för att säkra olika alternativ i Bridgematen.

Standardkoden är inställd på 0000, men den kan ändras via inställningarna i Bridgemate Control Software.



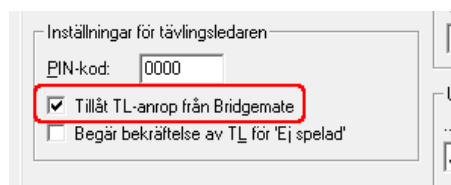
FIGUR 12.1

Inställning för TL-PIN-koden

PIN-koden krävs för att få tillgång till de flesta av de alternativ som beskrivs i detta Kapitel. Eftersom dessa alternativ faller under tävlingsledarens ansvar bör koden förbli konfidentiell och inte delas med spelarna. Det rekommenderas att ändra koden regelbundet för ökad säkerhet.

TL-anrop

För att aktivera tävlingsledarens anrop från Bridgemate, aktivera alternativet "Tillåt TL- anrop från Bridgemate".



FIGUR 12.2

Inställning för att tillåta TL-anrop från Bridgemate

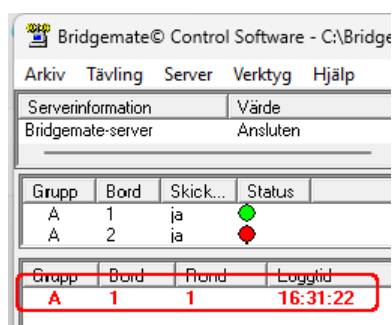
Bridgemate visar knappen "Ropa på TL" i det övre vänstra hörnet av skärmen.



FIGUR 12.3

Knappen "Ropa på TL" på Bridgemate

När spelarna trycker på denna knapp för att anropa tävlingsledaren skickas en signal till Bridgemate Control Software. Samtalet visas på skärmen och åtföljs av ett ljudsignal.



FIGUR 12.4

TL-anrop som visas i Bridgemate Control Software

När det är konfigurerat skickas anropet till tävlingsledaren och även till [Bridgemate-personsökaren](#) och [Bridgemate-appen](#). Denna inställning ger TL större flexibilitet att röra sig i spelområdet.



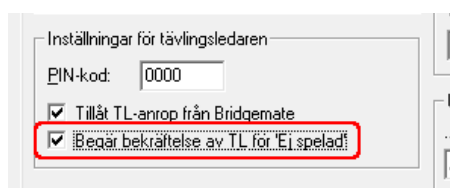
FIGUR 12.5

TL-klockor och Bridgemate-appen visar att någon anropat TL

För detaljerade instruktioner om hur du använder TL-klockan och Bridgemate-appen för TL-anrop, se respektive manual.

Bekräftelse av ej spelad bricka och väderstreckssvängning

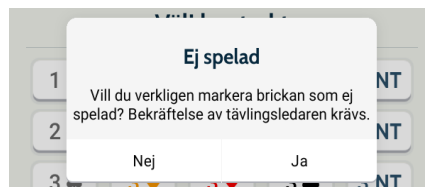
Som tävlingsledare har du möjlighet att konfigurera systemet så att det kräver din bekräftelse för alla beslut om ej spelade brickor.



FIGUR 12.6

Inställning för bekräftelse av "Ej spelad bricka" av TL

När denna inställning är aktiverad accepterar Bridgemate inte automatiskt valet "Ej spelad". Istället krävs bekräftelse från tävlingsledaren. Efter att "Ej spelad" har valts visas ett meddelande på skärmen som uppmanar spelaren att anropa tävlingsledaren för bekräftelse.



FIGUR 12.7

Meddelanderuta som bekräftar "Ej spelad"

När spelarna bekräftar "Ej spelad" uppmanas de på skärmen att ange tävlingsledarens PIN-kod för slutgiltig bekräftelse.



FIGUR 12.8

TL bekräftar att brickan ej är spelad med TL:s PIN-kod

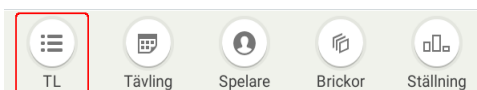
När rätt PIN-kod har angetts bekräftas inmatningen "Ej spelad". Spelarna måste fortfarande slutföra resultatinskrifningen, vilket kräver godkännande från motståndarna.

Väderstreckssvängning

Användningen av väderstreckssvängningen beskrivs i detalj i [Kapitel 10](#). Det krävs alltid bekräftelse från tävlingsledaren, enligt samma procedur som för bekräftelse av statusen "Ej spelad".

Tävlingsledarens meny

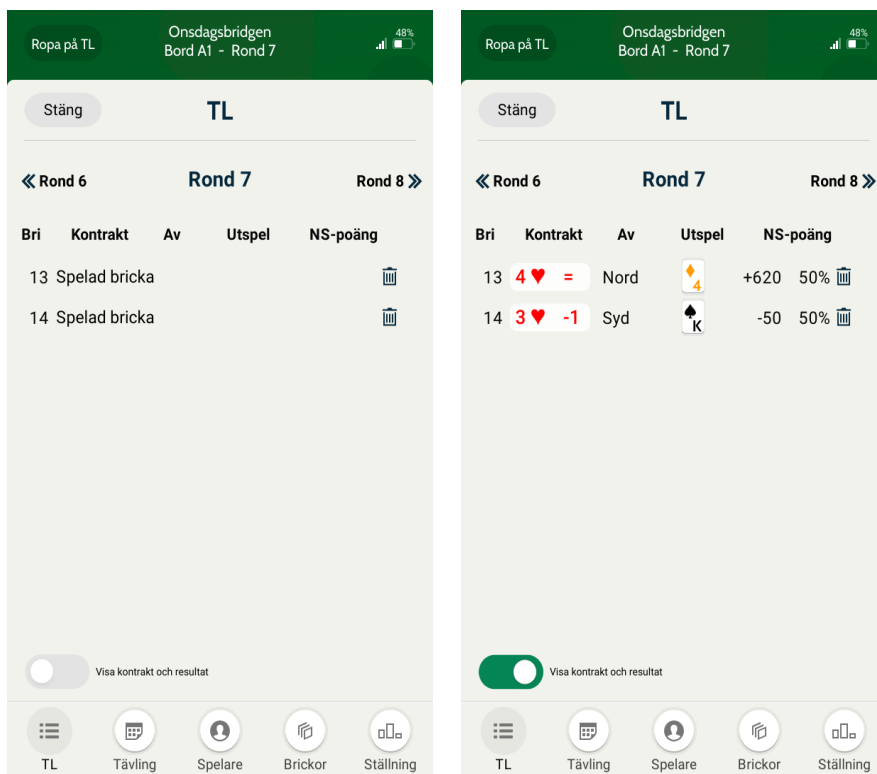
Tävlingsledarens meny, eller TL-menyn, är ett viktigt verktyg som gör det möjligt för TL att hantera scorer och övervaka spelets förlopp på ett effektivt sätt. Den är tillgänglig via TL-knappen i bottenmenyn och kräver inmatning av en TL-PIN-kod för åtkomst.



FIGUR 12.9

Öppna menyn från TL-knappen i den nedre menyn

TL-menyn visar initialt den aktuella ronden vid bordet.



FIGUR 12.10

TL-menyn med dolda och visade scorer

Som standard är scorerna dolda. För att visa eller dölja dem, växla mellan "Visa kontrakt och resultat", som visas i figur 12.10.

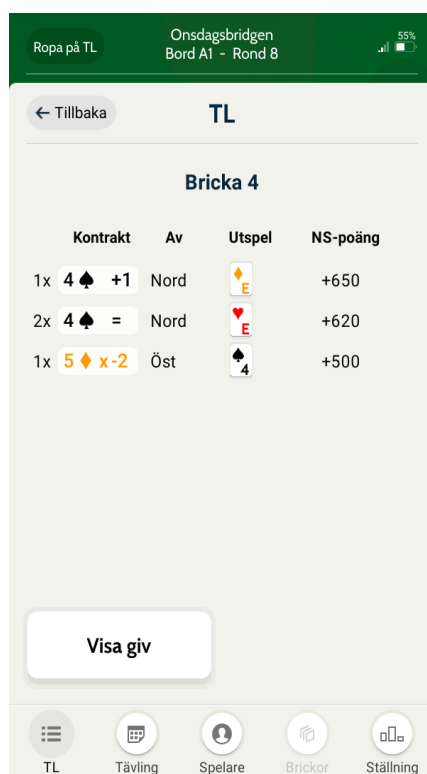
För att lämna TL-menyn, tryck på "TL"-knappen igen eller välj "Stäng".

Navigera i ronderna

Du kan navigera genom ronderna med hjälp av pilarna nästa och föregående. Med den här funktionen kan du granska resultaten från tidigare ronder eller mata in information för kommande ronder i förväg.

Visa alla scorer för en bricka

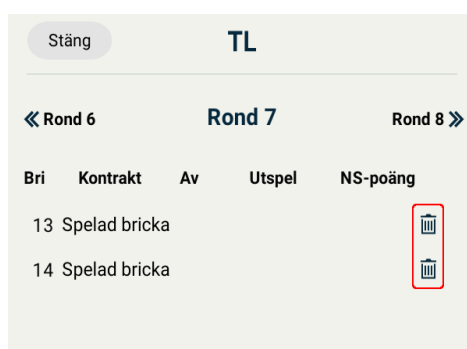
Om du trycker på en score, visas texten "Bricka avslutad" eller bricknumret med ytterligare information om brickan. Denna åtgärd visar alla resultat för brickan, oavsett om de tidigare var synliga eller dolda. Dessa resultat kan ha spelats på det aktuella bordet eller på andra bord.



FIGUR 12.11
Visa alla scorer på en bricka

Ta bort ett resultat

För att ta bort ett resultat för ett specifikt bord och en specifik rond, navigera till den rond där brickan spelades på denna Bridgemate. Klicka på papperskorgsikonerna bredvid bordinformationen för att radera score. Observera att score endast kan raderas om de har matats in på just denna Bridgemate. Om score har matats in på en annan Bridgemate måste du antingen gå till den Bridgemate för att radera scoren eller använda Bridgemate Control Software för att göra det.



FIGUR 12.12
Ta bort scoren med papperskorgsikonerna

Markera en bricka som ej spelad

Om en rond inte har spelats kan du registrera detta via TL-menyn. Detta kan göras för aktuell rond eller schemaläggas i förväg för framtida ronder. Välj bara relevant rond, klicka på "Ej spelad" på den rond du vill

markera och bekräfta ditt val. Observera att du endast kan markera en rond som inte spelad om den ursprungligen var schemalagd för det bordet.

Bri	Kontrakt	Av	Utspel	NS-poäng
13	4 ♥ =	Nord	♦ 4	+620 50% 🗑️
14				

FIGUR 12.13
Markera en bricka som "Ej spelad"

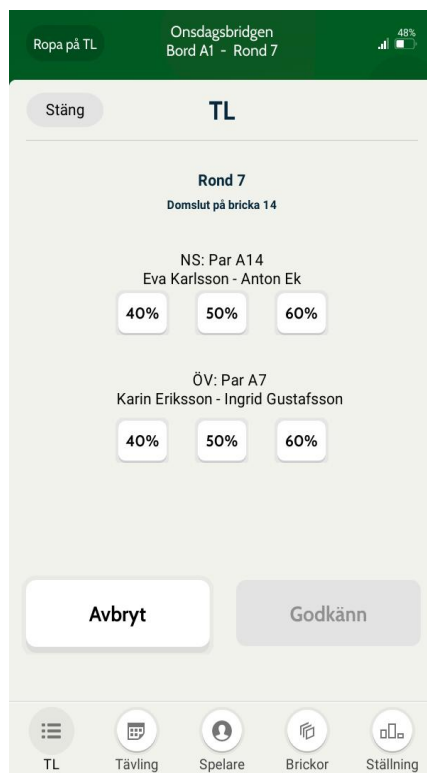
Ange en justerad poäng

Från den här skärmen kan du också ange justerade poäng. Välj bara "Domslut" för den bricka som behöver ändras.

Bri	Kontrakt	Av	Utspel	NS-poäng
13	4 ♥ =	Nord	♦ 4	+620 50% 🗑️
14				

FIGUR 12.14
Välj Domslut

En ny skärm visas där du kan ange domslut för båda paren.



FIGUR 12.15
Ange justerad poäng

Du kan välja vilken kombination som helst av genomsnitt minus, genomsnitt eller genomsnitt plus. Tryck på "Godkänn" för att bekräfta den justerade poängen. Uträkningsprogrammet bearbetar dessa artificiella poäng enligt bridgereglerna.

Visa, ange eller ta bort givsamling

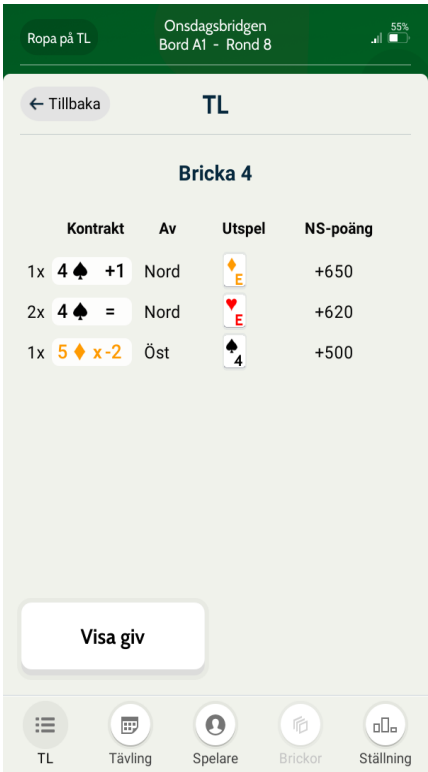
Tävlingsledare har alltid tillgång till givsamling via TL-menyn, även om denna funktion är inaktiverad för spelarna. Därför rekommenderas det generellt att ladda upp givsamlingar, eftersom det hjälper TL att hantera tävlingen.

Så här kommer du åt givsamlingfunktionen:

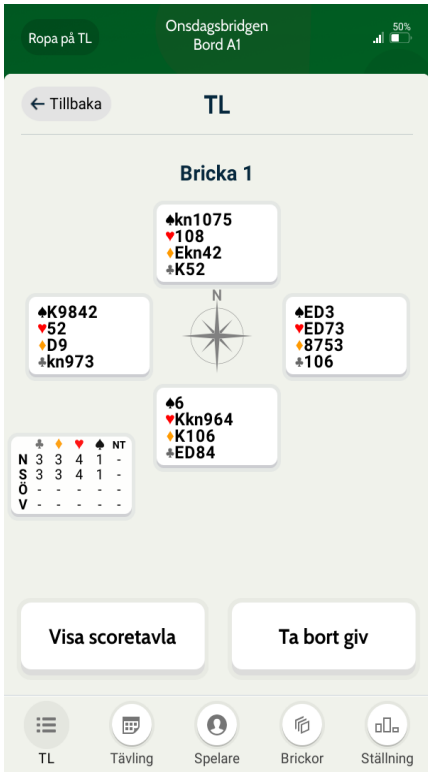
1. Öppna en bricka genom att trycka på dess nummer, scoren eller texten "Bricka avslutad".
2. Från brickor kan du antingen:
 - Trycka på "Visa giv" om en givsamling är tillgänglig.
 - Trycka på "Ange giv" för att ange en givsamling för den brickan.

Att ange en givsamling från TL-menyn följer samma procedur som den som är tillgänglig för spelare.

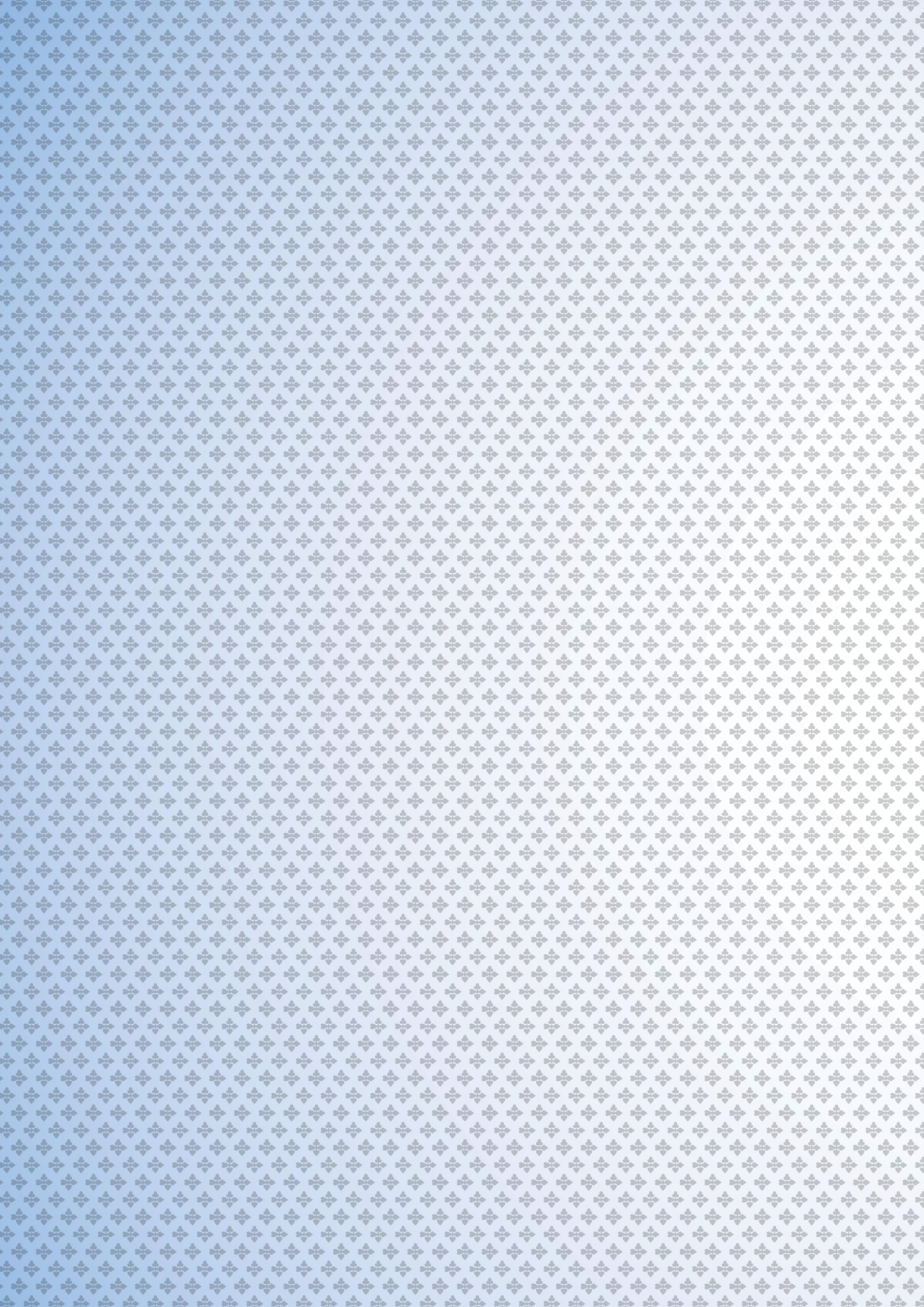
För att ta bort en givsamling, välj först "Visa givsamling" för att öppna den och välj sedan "Ta bort giv".



FIGUR 12.16
Visa giv



FIGUR 12.17
Ta bort en giv



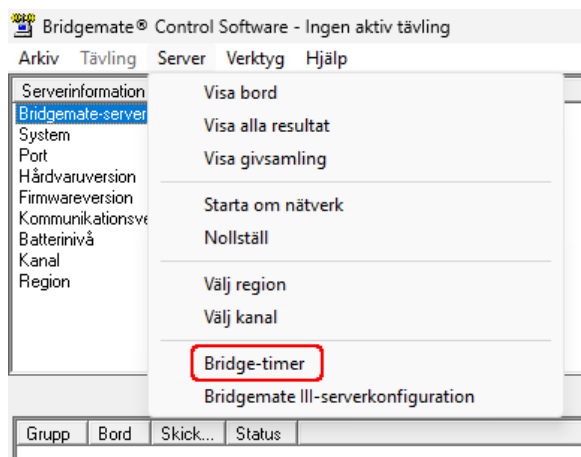
KAPITEL 13

Bridgetimer

- Styra timern

Styra timern

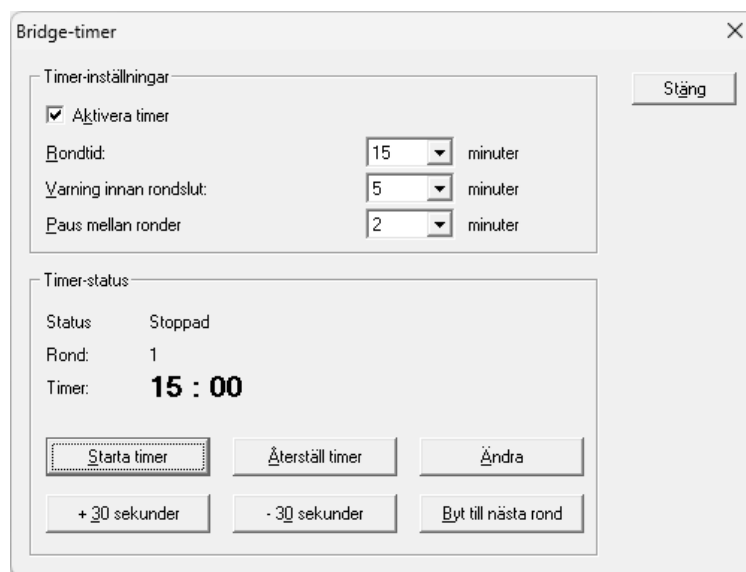
För att konfigurera, starta och stoppa timern, gå till menyn *Server* → *Bridge timer* i Bridgemate Control Software. Se till att Bridgemate III-servern är ansluten för att bridgetimern ska fungera korrekt.



FIGUR 13.1

Öppna timer-skärmen från servermenyn

När du väljer detta menyalternativ öppnas ett nytt fönster:



FIGUR 13.2

Fönstret för timerkonfiguration

För att växla timern, klicka på "Aktivera timer". Denna åtgärd visar eller döljer timern på Bridgemate-skärmen, där den visas i det övre högra hörnet.



FIGUR 13.3

Timer som visar återstående tid i aktuell rond

Du kan ställa in rondernas längd, tiden före rondens slut när ett larm ska ljuda och längden på pausen mellan ronderna. Alla dessa värden konfigureras i minuter.

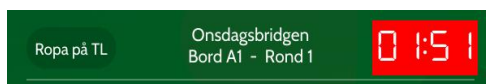
Rondens längd kan ställas in mellan 1 och 250 minuter. För larmet och pausen kan du välja en längd mellan 1 och 30 minuter. Om du föredrar att inaktivera larmet eller hoppa över pausen väljer du "Av".

Starta/stoppa timer

Timern i Bridgemate-systemet startar inte automatiskt, utan du måste starta den manuellt via BCS. För att starta trycker du på "Starta timer". En enda klocksignal signalerar att en ny rond har börjat. Efter start räknar timern ned baserat på de inställda tidsintervallen och fortsätter under hela tävlingen. För att pausa timern trycker du på "Stoppa timer".

Larmtecken och paus

Om du har ställt in larmet för att signalera slutet på en rond kommer Bridgemate att avge en dubbel signal och timern kommer att visa återstående tid i rött.



FIGUR 13.4
Återstående tid i rond

När en rond avslutas avger Bridgemate en trippelsignal för att signalera att tiden är slut. Om du har schemalagt en paus mellan ronderna visas även nedräkningen för pausen på Bridgemate.



FIGUR 13.5
Paus efter rond 1

Starta nästa rond

Timern går automatiskt vidare till nästa rond, även om Bridgemate fortfarande är kvar i den föregående. Om det finns en skillnad mellan Bridgemates rond och timern, visar timern aktuell rond.



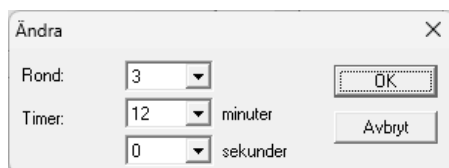
FIGUR 13.6
Timer som visar återstående tid i rond 1 medan Bridgemate är i rond 2

Figur 13-6 visar att Bridgemate har gått vidare till nästa rond (rond 2), medan timer fortfarande är i rond 1. Detta indikerar att spelarna slutförde rond 1 före schemat.

Justera timerinställningarna

I Bridgemate Control Software har du fullständig kontroll över timern från timerfönstret:

- Ändra standardvärdena för timern direkt. Detta påverkar inte den aktuella timern, men nästa rond eller paus kommer automatiskt att använda de uppdaterade inställningarna.
- Lägg enkelt till eller dra ifrån 30 sekunder med knapparna "+30 sekunder" och "-30 sekunder".
- Gå vidare med timern till nästa rond genom att klicka på "Byt till nästa rond".
- Återställ timern helt genom att välja "Återställ timer". Denna åtgärd återställer timern till rond 1, stoppar den och återställer tiden till standardrundans längd.
- För att justera aktuell tid och rond, tryck på knappen "Ändra", som öppnar ett nytt fönster för justeringar. Du kan välja aktuell rond och ändra den exakta återstående tiden i minuter och sekunder. Rondvärdet är begränsat till det totala antalet rond i den aktuella tävlingen.

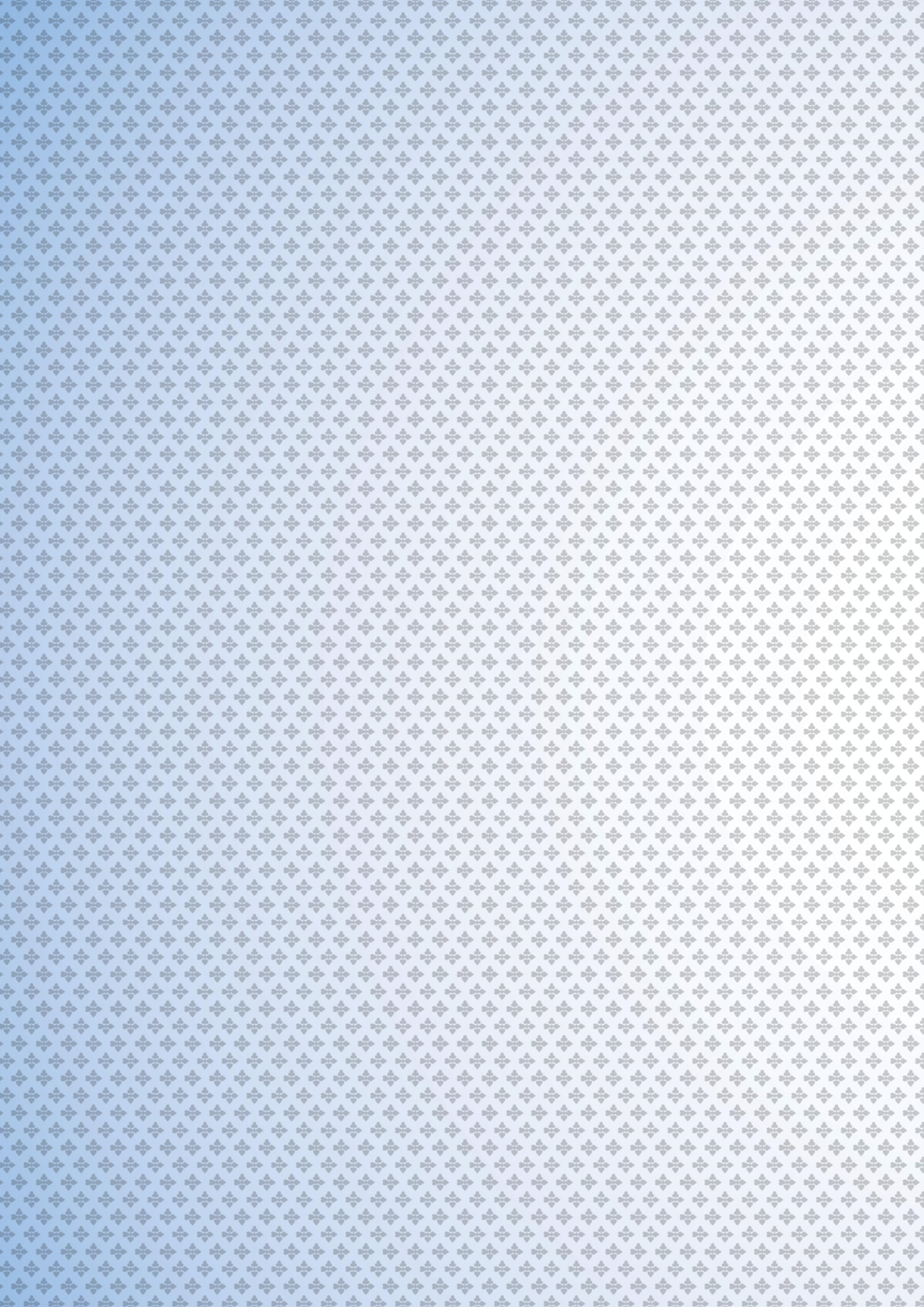


FIGUR 13.7

Justera aktuella timerinställningar

OBS!

1. **Timern startar inte automatiskt när du startar Bridgemate-systemet. Du måste aktivera den manuellt med hjälp av Bridgemate Control Software.**
2. **Timern fungerar oberoende av tävlingens förlopp i Bridgemates. Om timern hamnar betydligt efter eller före tävlingen kan du pausa eller justera den efter behov.**
3. **Bridgemate III-servern hanterar centralt timerns aktuella tid och rond. Även om Bridgemates eller din dator är avstängda fortsätter timern att löpa. För att se aktuell tid och rond, kontrollera Bridge-timerfönstren i Bridgemate Control Software eller någon aktiv Bridgemate.**
4. **Bridgemates uppdaterar sina timerinställningar varje gång de ansluter trådlöst till servern. Som ett resultat av detta kan ändringar av timern inte synas omedelbart på Bridgemates.**



KAPITEL 14

Energisparläge

- Strömsparande kontroller
- Skärmens ljusstyrka
- Skärmens energisparlägen
- Wi-Fi-inställningar

Bridgemate III är utrustade med ett 40 Wh-batteripaket som ger många timmars användning. Genom att justera enhetens inställningar kan du optimera batteriets livslängd och förlänga antalet tävlingar innan du behöver ladda om. I det här kapitlet beskrivs hur du hanterar energisparfunktionerna i Bridgemate på ett effektivt sätt.

Strömsparande kontroller

Du kan minska strömförbrukningen genom att justera följande kontroller:

1. Skärmens ljusstyrka.
2. Energisparlägen för skärmen.
3. Wi-Fi-inställningar.

Var och en av dessa kan konfigureras separat. Genom att konfigurera dessa inställningar kommer Bridgemate att fungera längre innan den behöver laddas.

Skärmens ljusstyrka

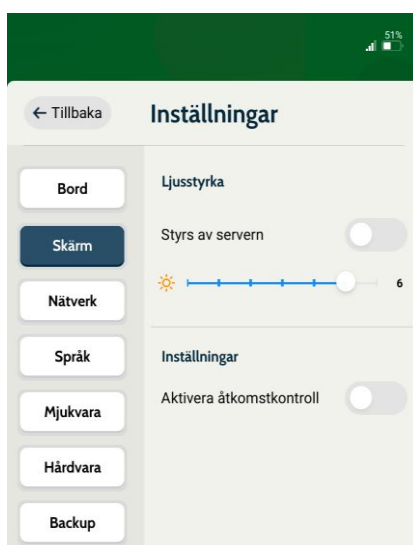
Skärmens ljusstyrka kan justeras från nivå 1 till 7, där 7 är maximal ljusstyrka. I miljöer med mycket omgivande ljus, till exempel utomhus, är det ofta nödvändigt att ställa in ljusstyrkan på max för att få tydlig synlighet. I de flesta andra situationer räcker det med att sänka ljusstyrkan till en lägre nivå för att få god läsbarhet. Om du sänker ljusstyrkan till nivå 5 eller lägre förbättras batteriets livslängd avsevärt. Som standard är ljusstyrkan inställd på nivå 6.

Ljusstyrkan kan justeras på två sätt:

1. Individuellt på varje Bridgemate via inställningarna.
2. Centralt med hjälp av Bridgemate Control Software.

Ställ in ljusstyrkan individuellt på varje Bridgemate

Slå på Bridgemate och öppna inställningsmenyn från startskärmen. Tryck på "Skärm" för att öppna skärminställningarna.



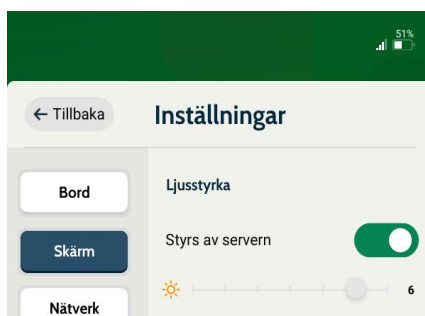
FIGUR 14.1

Ljusstyrka inställd i Bridgemate

Justera ljusstyrkan genom att välja önskad position på det horisontella reglaget. Inställningen behålls tills du ändrar den igen. Om reglaget är inaktivt trycker du på växlingsknappen "Styrs av servern" för att inaktivera det, så att du kan använda reglaget.

Ställ in ljusstyrkan centralt i Bridgemate Control Software

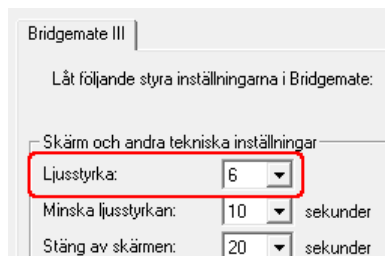
För att ställa in skärmens ljusstyrka centralt måste du först konfigurera Bridgemate så att central hantering är möjlig. Slå på Bridgemate och navigera till Inställningar. Tryck på "Skärm" och aktivera växeln "Styrs av servern".



FIGUR 14.2

Ljusstyrka inställd på "Hanteras av server"

Ljusstyrkan styrs nu centralt av Bridgemate Control Software. Nästa steg är att öppna Bridgemate Control Software (BCS) på din dator. I BCS navigerar du till menyn *Verktyg* → *Alternativ* → *Bridgemate*. Här kan du centralt välja ljusstyrka.



FIGUR 14.3

Inställning för ljusstyrkan på skärmen

Spara den nya ljusstyrkan genom att trycka på OK-knappen i det nedre högra hörnet. För varje ny tävling du startar kommer Bridgemate att använda denna ljusstyrka, förutsatt att du har ställt in ljusstyrkan på "Styrs av servern" på Bridgemate.

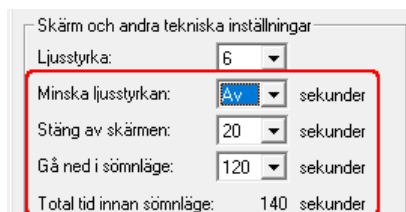
Skärmens energisparlägen

Att hålla skärmen fullt aktiv under hela bridgepartiet kan verka tilltalande och användarvänligt för spelarna, men det har den betydande nackdelen att batteriförbrukningen ökar, vilket leder till att laddningen måste ske oftare. För att minska strömförbrukningen och förlänga tiden mellan laddningarna erbjuder Bridgemate tre nivåer av energisparlägen. Dessa lägen aktiveras när användaren slutar interagera med Bridgemate under en viss tid, som kan konfigureras via BCS. Dessa lägen är:

1. Skärmdämpning
2. Skärm av

3. Sömnläge

Skärmdämpning och skärm av är valfria energisparlägen. Sömnläget är dock alltid aktiverat för att förhindra att Bridgemate förblir aktivt på obestämmd tid tills batteriet är slut. Alla tre energisparlägen kan hanteras via BCS. Navigera till menyn *Verktyg* → *Alternativ* → *Bridgemate* och ställ in inaktivitetstiden för att aktivera energisparläget eller inaktivera det.



FIGUR 14.4

Inställning för energisparlägen för skärmen

Minska ljusstyrkan

Denna funktion minskar bakgrundsbelysningen på skärmen efter en viss tid av inaktivitet. Tiden kan ställas in mellan fem och 75 sekunder. Funktionen kan också inaktiveras, vilket innebär att detta energisparläge inte används. Om funktionen är aktiverad är det det första energisparläget som aktiveras när användaren slutar interagera med Bridgemate. För att avsluta detta läge behöver användaren bara trycka på skärmen, varpå enheten omedelbart återgår till full bakgrundsbelysning.

Stäng av skärmen

Detta energisparläge stänger av skärmen efter en viss tid av inaktivitet, samtidigt som enheten förblir i drift. Tiden kan ställas in mellan fem och 75 sekunder. Alternativt kan skärmbrytningsläget inaktiveras helt. Om skärmdimningsläget är aktiverat startar inaktivitetstiden för detta läge efter att skärmen har dimmat. Utan skärmdimning aktiveras skärmbortläget omedelbart efter att användaren slutar interagera med Bridgemate. För att lämna detta läge behöver användaren bara trycka på skärmen, varpå skärmen slås på igen.

Skärmbrytningsläget är ett effektivt sätt att spara batteri, eftersom det nästan halverar strömförbrukningen samtidigt som enhetens omedelbara respons bibehålls.

Gå ned i sömnläge

Detta energisparläge försätter enheten i sömnläge, vilket innebär att den är helt avstängd, men användaren kan väcka den genom att trycka på skärmen. Inaktivitetstiden kan konfigureras från fem till 600 sekunder. Detta läge kan användas tillsammans med skärmdimnings- och/eller skärmborttagningslägen, men det kan också ställas in separat. Om både skärmdimnings- och skärmborttagningslägena är inaktiverade, går enheten in i sömnläge omedelbart efter den inställda inaktivitetsperioden.

För att lämna sömnläget trycker användaren helt enkelt på skärmen, vilket slår på skärmen igen. Detta läge minskar strömförbrukningen avsevärt, eftersom enheten är avstängd förutom pekskärmen. En liten nackdel är dock att det tar några sekunder att återuppta efter att skärmen har berörts.

Efter en timme i sömnläge inaktiverar Bridgemate pekskärmen och stängs av helt. För att återaktivera Bridgemate måste användaren hålla ned på/av-knappen.

Exempel på energisparlägen

Tabellen nedan visar olika kombinationer av inaktivitetsperioder som aktiverar energisparlägen. Den innehåller den inaktivitetstid som krävs för varje energiläge, samt den totala tid som krävs för att gå in i sömnläge.

Energisparschema	Dimma skärm	Skärm av	Sömnläge	Total tid till sömnläge
Extrem	10	Av	10	20
Tung	20 / Av	Av / 20	20	40
Optimerad	20	20	60	100
Genomsnitt	20	20	300	340
Minimum	60	Av	600	660
Ingen	Av	Av	600	600

Dessa exempel illustrerar hur du konfigurerar energisparlägen. Du bör justera dem efter dina önskemål. Grundtanken är att längre inaktivitetstider resulterar i högre strömförbrukning men ger en mer responsiv och användarvänlig upplevelse. Omvänt sparar kortare inaktivitetstider mer ström men kan öka återupptagningstiden, vilket potentiellt minskar användarvänligheten.

Wi-Fi-inställningar

Bridgemate har en inbyggd Wi-Fi-modul för registrering och avregistrering av enheter samt uppdatering av firmware. Under vanliga klubbträningar används dock inte Wi-Fi-modulen. För att spara batteri rekommenderas det att hålla Wi-Fi-funktionen inaktiverad.

För att inaktivera Wi-Fi-funktionen, välj "Inställningar" på startskärmen och välj sedan "Nätverk".



FIGUR 14.5
Aktivera eller inaktivera Wi-Fi

Se till att omkopplaren "Aktivera/inaktivera Wi-Fi" är inställd på "Inaktiv".

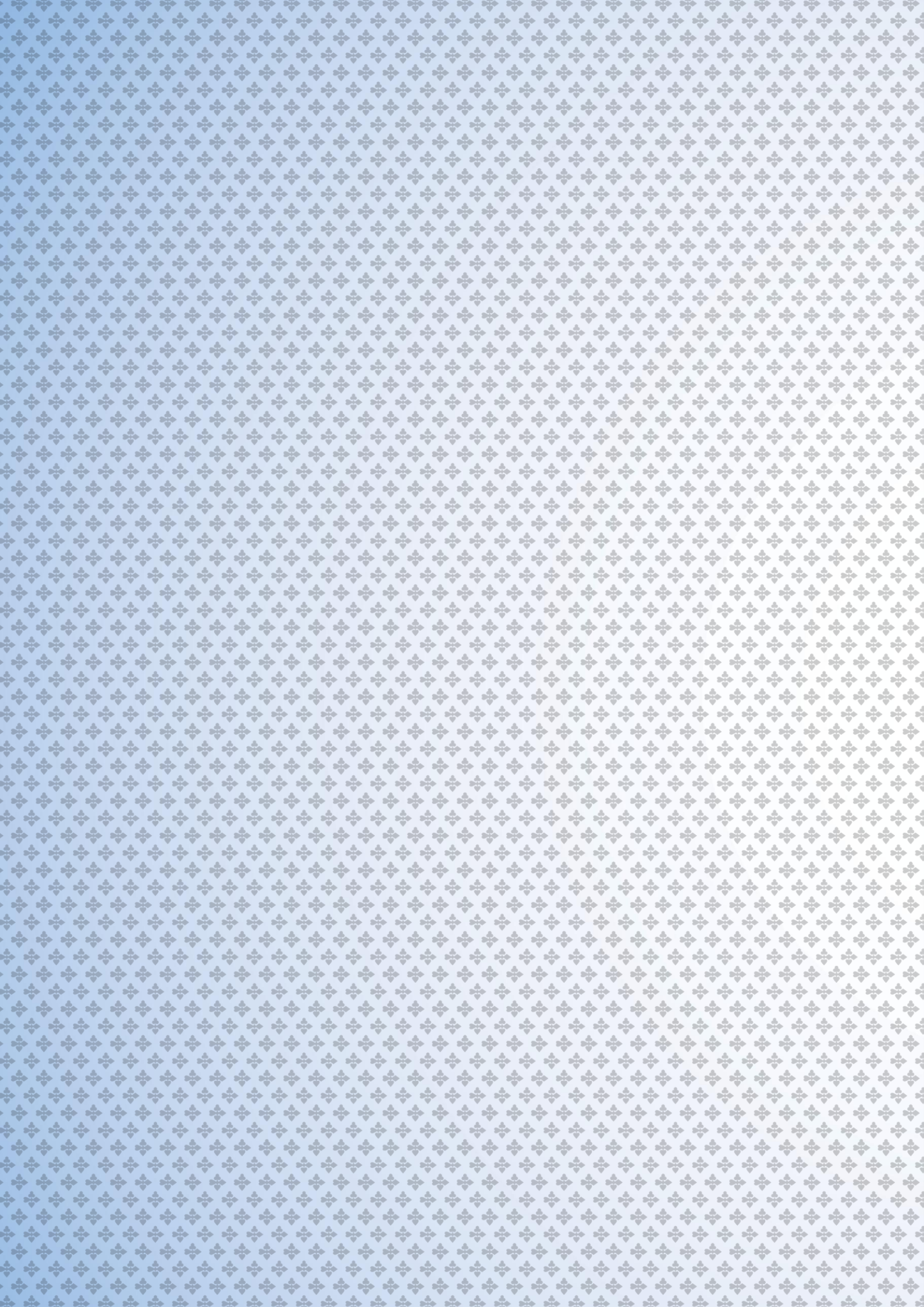
Se [Kapitel 20](#) för ytterligare information om Wi-Fi-inställningar och funktionalitet.

Strömförbrukning och antal tävlingar tills laddning krävs

Ju mer energieffektiv Bridgemate är konfigurerad, desto fler sessioner kan den hantera innan den behöver laddas. För en vanlig tävling bestående av 24 brickor, som vanligtvis varar i drygt tre timmar, kan batteriets livslängd förlängas avsevärt genom att ställa in ljusstyrkan på 5 och inaktivera Wi-Fi. Under dessa energisparande förhållanden kan Bridgemate köra ungefär följande antal sessioner på en fulladdat batteri:

Energisparläge	Uppskattat antal tävlingar
Extrem	20 till 25
Hög	18 till 22
Optimerad	15 till 18
Genomsnitt	10 till 12
Minimum	8 till 10
Ingen	6 till 7

Tänk på att antalet tävlingar kan variera avsevärt beroende på användarens interaktion med Bridgemate. Ökad interaktion resulterar i längre skärmtid, vilket i sin tur ökar strömförbrukningen. Siffrorna är avsedda som riktlinjer för att hjälpa dig att välja ditt eget energisparläge och kan variera beroende på din specifika situation.



Offline anslutningsläge

- Onlineanslutningsmetod vs. offlineanslutningsläge
- Konfigurera offline-/onlineanslutningsläge
- Initialisera Bridgemates för offlineanvändning
- Använda Bridgemates under tävlingen
- Ladda upp score till servern

Under en tävling ansluter Bridgemates vanligtvis till servern för att få tillgång till realtidsinformation om flyttschema, spelare, ranking och mer. De skickar också score och annan data till servern för bearbetning av uträkningsprogrammet. Detta kräver att servern befinner sig inom Bridgemates maximala trådlösa räckvidd. Vissa turneringar har dock bord spridda över ett stort område, vilket gör det svårt för alla bord att hålla sig inom räckvidden. I sådana fall kan anslutningsmetoden "Offline" användas. I detta Kapitel förklaras hur man använder offline-metoden, som gör att Bridgemates kan fungera i fristående läge. Detta läge erbjuder de flesta funktioner utan att det behövs en direkt trådlös anslutning till servern.

Onlineanslutningsmetod vs. offlineanslutningsläge

Bridgemate III-systemet erbjuder två anslutningslägen:

1. Onlineanslutning

I detta läge måste Bridgemates befinna sig inom räckvidden för servern, vilket möjliggör trådlös datautbyte i realtid mellan Bridgemate och server. Detta är standardläget och det mest använda läget för klubbturneringar och turneringar. Tidigare Kapitel utgår från att detta anslutningsläge används.

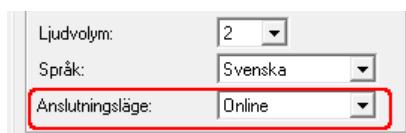
2. Offlineanslutning

I detta läge överför servern trådlöst hela flyttschemat och relevant information i början av tävlingen. Efter denna initiala inställning fungerar Bridgemate självständigt under hela tävlingen tills alla scorer för alla rondar har matats in. När detta är klart överförs alla scorer trådlöst tillbaka till servern. Under den fristående fasen kommunicerar Bridgemates inte med servern och kan placeras utanför dess räckvidd. Detta läge används vanligtvis i turneringar där spelborden är spridda över olika avlägset belägna platser.

Konfigurera offline-/onlineanslutningsläge

Anslutningsläget måste konfigureras innan Bridgemate-systemet startas av uträkningsprogrammet. När systemet är igång och borden har lagts till på servern kan läget inte ändras (om du inte återställer servern; se manualen för Bridgemate Control Software för mer information). Om ditt uträkningsprogram tillåter konfiguration av Bridgemate III-anslutningsläget kan du ställa in det där. Annars konfigurerar du det i Bridgemate Control Software genom att följa dessa steg:

1. Anslut Bridgemate III-server till din dator.
2. Öppna Bridgemate Control Software från Windows Start-menyn.
3. Gå till menyn Verktyg → alternativ → Bridgemate.
4. Välj önskat anslutningsläge.



FIGUR 15.1
Inställning av anslutningsläge

5. Tryck på OK för att spara ändringarna.
6. Stäng Bridgemate Control Software.

Nästa gång du startar Bridgemate III-systemet från ditt uträkningsprogram kommer det valda anslutningsläget att tillämpas.

Initialisera Bridgemates för offlineanvändning

För att börja använda Bridgemates i offline-läge, ställ först in anslutningsläget på offline och förbered tävlingen i ditt uträkningsprogram. Se till att servern är ansluten till datorn innan du startar systemet.

Initialisera sedan Bridgemates med tävlingens relevanta data. Denna process liknar starten av en Bridgemate i början av en tävling. Slå på Bridgemate och välj ”Starta” på startskärmen. Om Bridgemate är i flexibelt bordsläge visas en lista över tillgängliga bord. Bekräfta bordet för denna Bridgemate och tryck på ”Fortsätt som bord...”. Bridgemates ansluter till servern och laddar ner all nödvändig information om flyttschema och spelare för bordet, vilket tar några sekunder. När informationen har tagits emot startar Bridgematen den första ronden. Du kan sedan ta med Bridgematen till det bord den är avsedd för.

Om Bridgemate startades i fel läge (online/offline) måste du starta om tävlingen från ditt uträkningsprogram för att återställa läget.

Använda Bridgemates under tävlingen

Under tävlingen fungerar Bridgemate på samma sätt som i online-anslutningsläget, med några viktiga skillnader:

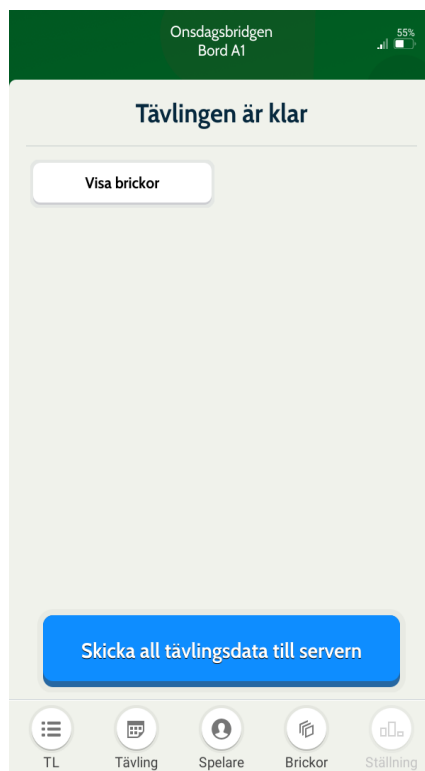
- Brickornas score lagras lokalt istället för att skickas till servern.
- Tidigare score för en bricka kan endast visas om brickan förblir vid bordet medan båda paren flyttar till ett annat bord.
- Live-rankningar och annan feedback om resultaten är inte tillgängliga under tävlingen.

Följande funktioner är inte tillgängliga när du använder offline-anslutningsläget:

- Registrering av spelare i början och under rondan.
- Rankningar
- TL-anrop
- Ange och visa givsamling
- Bekräfta spelarnas startpositioner i rond 1.

Ladda upp score till servern

När alla rondar är avslutade kan de inmatade resultaten laddas upp till servern. Bridgemate visar då följande skärm:



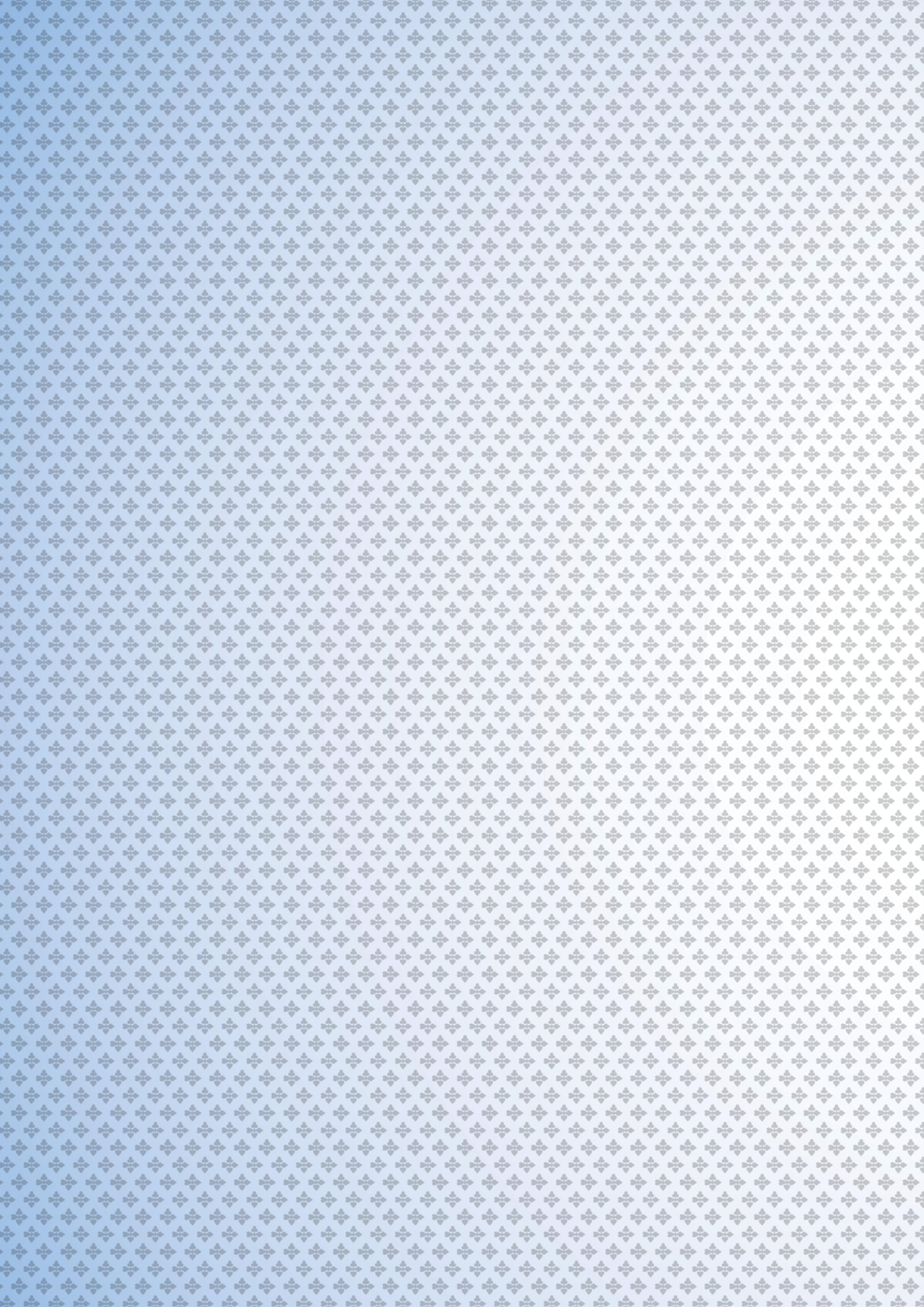
FIGUR 15.2

Ladda upp resultat från offline-sessionen till servern vid tävlingens slut

Se till att Bridgemate befinner sig inom trådlös räckvidd från servern och tryck sedan på "Ladda upp resultat till servern". Alla scorer laddas upp och bearbetas som vanligt.

Ladda upp brickresultat från säkerhetskopieringsarkivet

Om Bridgemate startades om eller tävlingen avslutades innan scorer laddades upp kan du skicka dem igen från det interna backuparkivet. Se [Kapitel 18](#) för mer information om denna funktion. Denna funktion gör det också möjligt att ladda upp poäng till servern innan tävlingen avslutas.



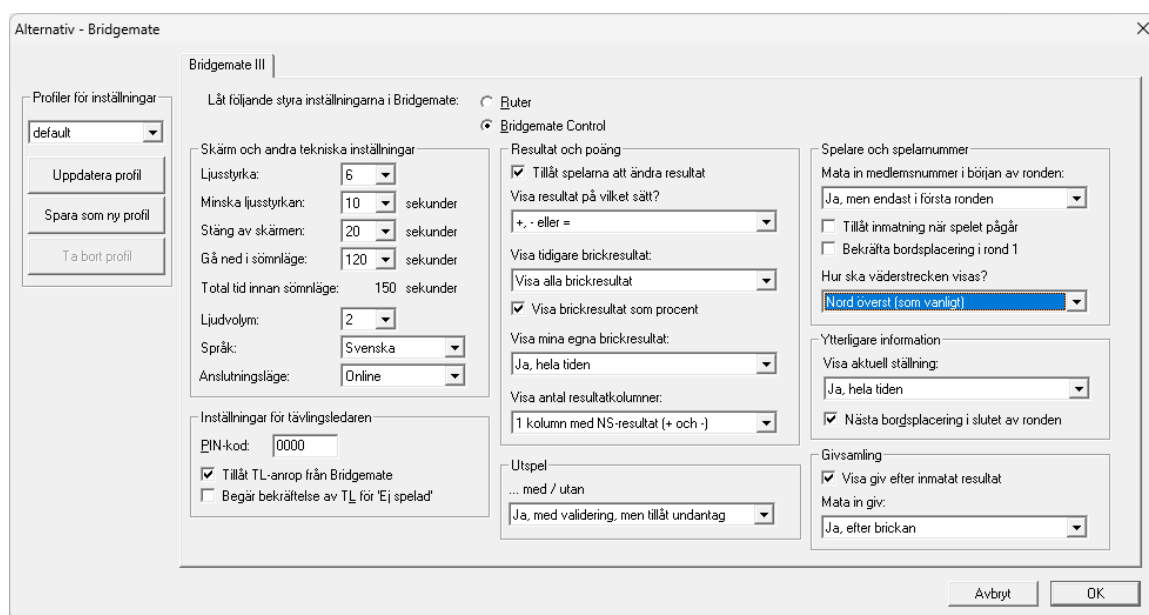
Omfattande guide till Bridgemate- inställningar

- Bridgemate III-inställningar
- Använda poängberäkningsmetoderna för par, lag och IAF

Detta Kapitel ger en detaljerad och kortfattad översikt över alla inställningar som finns tillgängliga i Bridgemate Control Software, särskilt anpassade för Bridgemate III.

Bridgemate III-inställningar

För att ändra Bridgemate-inställningarna, gå till menyn *Verkttyg* → *alternativ* → *Bridgemate*. Se till att servern är ansluten till din dator för att komma åt och visa Bridgemate III-inställningarna. Inställningsfönstret ser ut som följer:



FIGUR 16.1

Fönster som innehåller alla Bridgemate III-inställningar

Inställningar konfigurerade av Bridgemate Control Software eller uträkningsprogram

Bridgemate-inställningarna kan konfigureras antingen via beräkningsprogrammet eller via Bridgemate Control Software (BCS). Om du vill att uträkningsprogrammet ska hantera dessa inställningar väljer du "Använd Bridgemate-inställningar som anges av uträkningsprogrammet". För vägledning om hur du konfigurerar Bridgemate-inställningarna via ditt uträkningsprogram, se dess manual. Välj "Använd Bridgemate-inställningar som anges av Bridgemate Control Software" om du föredrar att ställa in inställningarna manuellt eller om ditt uträkningsprogram inte stöder Bridgemate III-inställningar.

Skärm- och enhetsinställningar

Ljusstyrka

Justera skärmens ljusstyrka, som kan ställas in från 1 till 7, där 7 är den högsta ljusstyrkan. Denna inställning tillämpas endast när skärmens ljusstyrka är konfigurerad till "Styrs av servern" på Bridgemate.

Ljusstyrka

Denna inställning avgör antalet sekunder av inaktivitet innan skärmen dimmas. Den kan justeras från 5 till 75 sekunder eller stängas av helt.

Stäng av skärmen

Denna inställning avgör hur lång tid inaktivitet ska vara, från 5 till 75 sekunder, innan skärmen stängs av medan Bridgemate förblir påslagen. Den kan också stängas av helt.

Gå ned i sömnläge

Denna inställning avgör hur lång tid inaktivitet ska vara, från 5 till 600 sekunder, innan Bridgemate stängs av och går in i sömnläge.

Se [Kapitel 14](#) för en detaljerad förklaring av dessa inställningar och vägledning om hur du använder dem för att spara batteritid.

Ljudvolym

Denna inställning styr högtalarvolymen, som kan justeras från 1 till 7, där 7 är högst. Den kan också stängas av.

Språk

Med denna inställning kan du ange gränssnittsspråket för Bridgemate. Den känns endast igen när språket är inställt på "hanteras av server" på enheten. För mer information, se [Kapitel 4](#).

Anslutningsläge

Denna inställning avgör om Bridgemate fungerar i onlineläge med servern eller fungerar självständigt i offlineläge. För en detaljerad förklaring av dessa anslutningslägen, se [Kapitel 15](#).

Alternativ för tävlingsledare

Inställningarna för tävlingsledaren förklaras mer detaljerat i [Kapitel 12](#).

PIN-kod

Ställ in en fyrsiffrig PIN-kod för att skydda TL-menyn från obehörig åtkomst.

Tillåt TL-anrop från Bridgemate

Aktivera denna inställning för att tillåta spelare att kalla på tävlingsledaren genom att trycka på knappen "Ropa på TL" på Bridgemate.

"Ej spelad" kräver bekräftelse från TL

Välj denna inställning om spelarna måste anropa tävlingsledaren för godkännande när de inte har spelat en bricka, till exempel vid tidsbrist.

Resultat och poäng

Tillåt spelarna att ändra resultat

Tillåt spelare att radera och åter mata in sin egen score för de spel de har spelat genom att aktivera denna inställning.

Visa resultat

Det slutliga resultatet kan visas i olika format: som vunna eller förlorade trick i förhållande till kontraktet, totalt antal trick eller i amerikansk stil (vunna eller förlorade stick).

Visa tidigare score

För att konfigurera Bridgemate så att tidigare scorer för en just spelad bricka visas, välj "Visa alla brickresultat". För att endast visa spelarnas egna inmatade resultat, välj "Visa mina egna brickresultat". För att förhindra att brickscore visas, ställ in det på "Inaktiverat".

Visa procentandelar av score

När denna inställning är aktiverad visas procentandelen eller IMP som uppnåtts för varje score i översikten över tidigare resultat.

Sammanfattning av egna score

Aktivera denna inställning för att låta spelarna självständigt hämta en sammanfattning av sina resultat som matats in i aktuell rond, utan hjälp från TL. Sammanfattningen kan nås när som helst eller endast i slutet av rond.

Visa antal resultatkolumner

Poängen kan visas i en eller två kolumner. I ett format med en kolumn representerar poängen resultatet för Nord-Syd och markeras med ett plus- eller minustecken. I ett format med två kolumner placeras poängen i den vänstra kolumnen (Nord-Syd) eller den högra kolumnen (Öst-Väst), beroende på vilken sida som uppnått en positiv poäng.

[Kapitel 7](#) innehåller en detaljerad förklaring av dessa inställningar.

Utspelskort

Inmatning av utspelskort

För att aktivera inmatning av utspelskort på Bridgemate, justera inställningarna därefter. För korrekt inmatning av utspelskort baserat på spelföraren och givsamlingen, välj alternativet "Aktiverat med validering". Du kan välja mellan obligatorisk validering, som kräver korrigerings fel, eller valfri validering, som tillåter att fel ignoreras under processen.

För mer information om hur du använder inställningen för utspelskort, se [Kapitel 10](#).

Spelare och spelarnummer

Mata in medlemsnummer i början av ronden

Aktivera denna inställning om du vill att spelarna ska ange sitt spelarnummer eller namn i början av en rond. Vanligtvis är det bäst att endast aktivera detta för den första ronden. I lagspel eller situationer där spelarna behöver identifiera sig varje rond ska du dock ställa in det på "Aktiverat i alla ronder".

Tillåt inmatning när spelet pågår

Inställningen "Mata in medlemsnummer i början av ronden" styr endast inmatningen av spelarinformation i början av varje rond. Om du vill tillåta spelare att uppdatera sin information under rond bör du aktivera detta alternativ.

Bekräfta bordsplacering i rond 1

Om du har förregistrerat spelare i ditt uträkningsprogram och Bridgemate redan har deras namn men inte deras sittplatser, aktivera denna inställning för att låta spelarna bekräfta sina startpositioner.

Hur ska väderstrecken visas?

Bridgemate visar de fyra spelarna i väderstreck, med alternativ för orientering. Du kan visa det med Nord uppåt (Öst till höger, Syd nedåt och Väst till vänster) eller rotera det 180°, så att Nord hamnar nedåt. Denna roterade vy kan vara mer intuitiv och praktisk för spelarna.

Se [Kapitel 9](#) och [Kapitel 10](#) för ytterligare förklaringar om dessa inställningar.

Ytterligare information

Visa aktuell ställning

Aktivera denna inställning för att visa den preliminära rankningen. Du kan välja att visa rankningen endast i slutet av tävlingen, efter varje rond eller kontinuerligt. Se [Kapitel 7](#) för mer information.

Nästa bordsplacering i slutet av ronden

Aktivera denna inställning för att Bridgemate ska kunna guida paren till nästa bord. Den kommer att instruera paren om var de ska sitta, om de ska stanna kvar vid sitt nuvarande bord eller om de har översits. För mer information, se [Kapitel 6](#).

Givsamling

Visa giv eller inmatat resultat

Aktivera denna inställning för att låta spelarna få tillgång till givsamlingar för de brickor de redan har spelat. Detta inkluderar både lagda givsamlingar som laddats upp till Bridgemate-systemet och de som spelarna har matat in manuellt.

Mata in giv

När spelarna blandar brickor manuellt kan givsamlingar matas in i Bridgemate under tävlingen. Välj "Mata in giv" för att låta spelarna mata in given direkt efter att de spelat brickan. Alternativt kan du välja "Ja, efter brickan" för att möjliggöra inmatning vid rondens slut.

[Kapitel 11](#) går djupare in på processen för att visa och mata in givsamling.

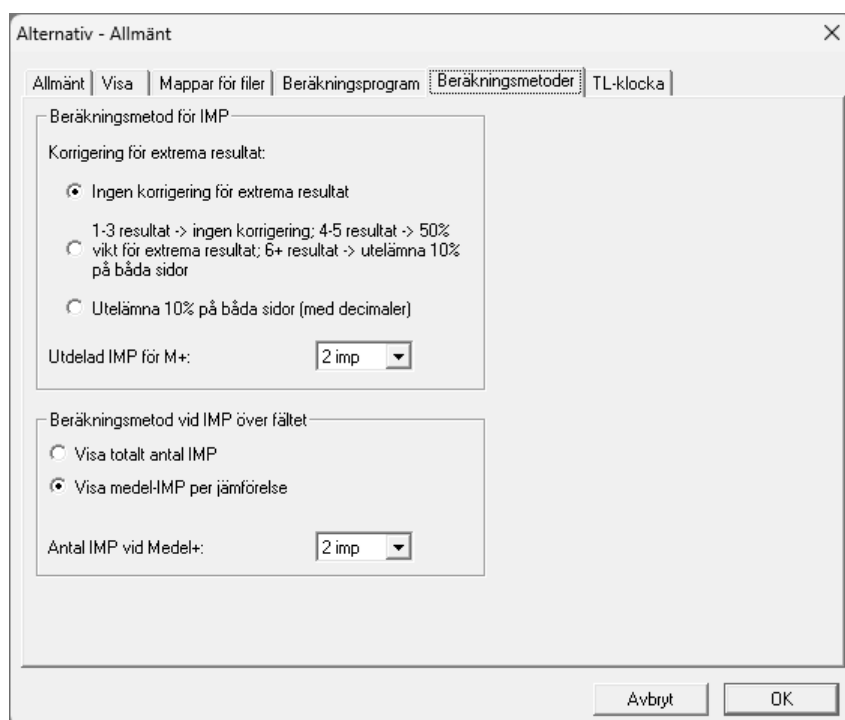
Använda beräkningsmetoder för par, lag och IAF

Bridgemate III stöder följande poängberäkningsmetoder:

- Partävling (procent/poäng)
- Lagtävling (IMP-beräkning)
- IMP över fältet (IMPs Across the Field, IAF)

Uträkningsprogrammet bestämmer poängmetoden för varje grupp, och detta kan inte ändras i BCS. Om poängmetoden i Bridgemate är felaktig, kontakta uträkningsprogrammets programleverantör för hjälp.

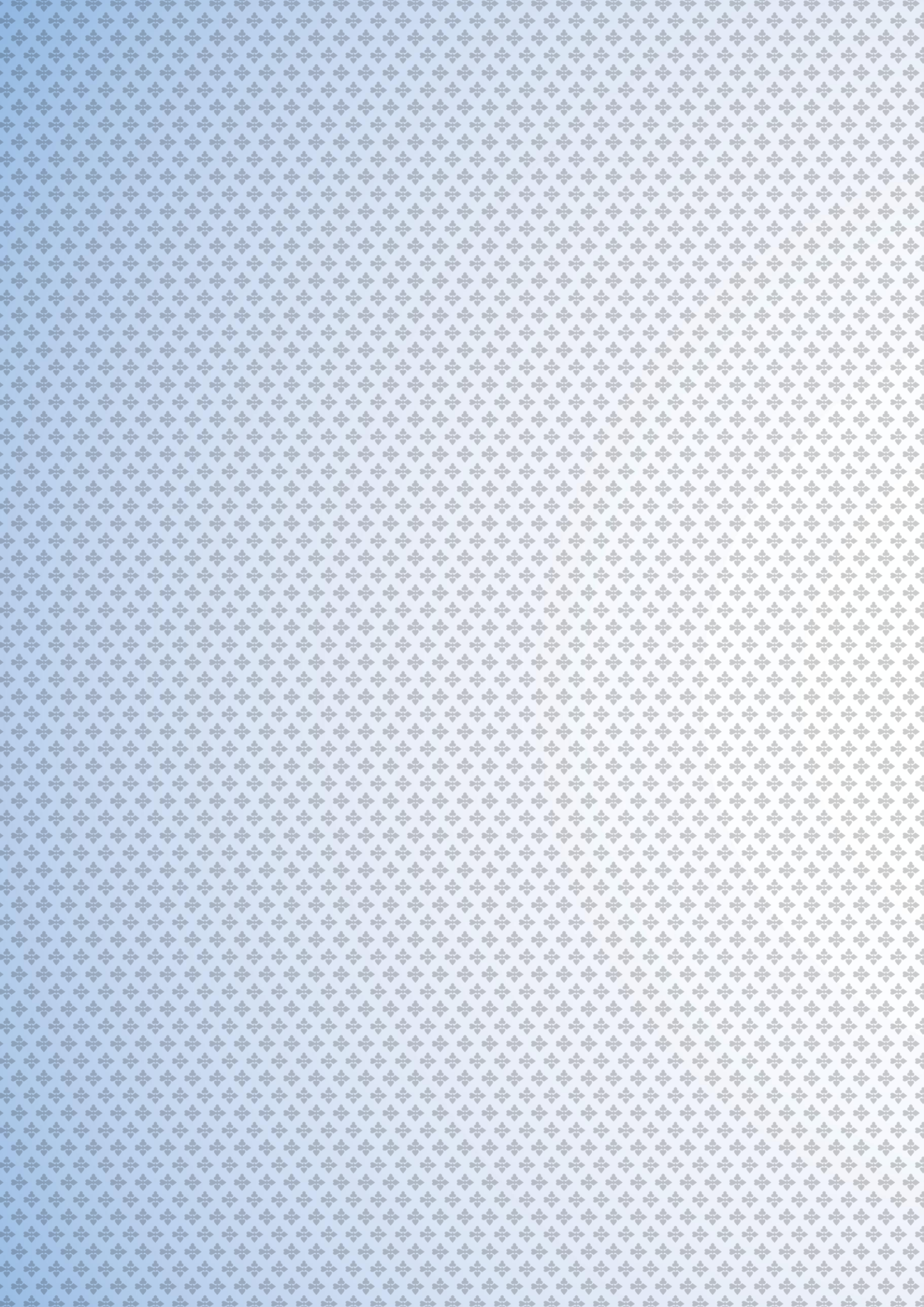
För att utforska de olika alternativen för att beräkna resultat i lagtävling och IAF, gå till menyn *Verktyg* → *Alternativ* → *Allmänt* → fliken *Beräkningsmetoder*.



FIGUR 16.2

Inställningar för beräkningsmetod i Bridgemate Control Software

Konfigurera dessa alternativ innan du startar din tävling, eftersom ändringar som görs under tävlingen inte kommer att erkännas av Bridgematen.



KAPITEL 17

Byta ut en Bridgemate under tävlingen

- Byta ut en felaktig Bridgemate

Detta Kapitel innehåller en omfattande guide om hur du effektivt byter ut en Bridgemate under en tävling, särskilt i fall av funktionsfel.

Byta ut en felaktig Bridgemate

Om en Bridgemate inte fungerar under en tävling kan du välja att byta ut den mot en annan enhet. Det finns tre metoder för att byta ut en Bridgemate.

Metod 1: Byta ut en Bridgemate efter att ha loggat ut den ursprungliga

För att byta ut en Bridgemate måste du först logga ut från den ursprungliga enheten innan den nya kan ta över. Om den gamla Bridgemate fortfarande är tillgänglig och fungerar, försök att logga ut den genom att följa dessa steg:

1. Håll på/av-knappen intryckt för att öppna strömmenyn.
2. Välj "Lämna tävling" för att avsluta.

När Bridgemate har loggat ut ändras dess status i Bridgemate Control Software från grönt till rött. Du kan nu aktivera en ny Bridgemate och ställa in den på samma grupp och bordnummer som den tidigare enheten. Den nya Bridgematen fortsätter exakt där den ursprungliga slutade.

Metod 2: Byta ut Bridgematen efter att ha loggat ut den ursprungliga Bridgematen i Bridgemate Control Software

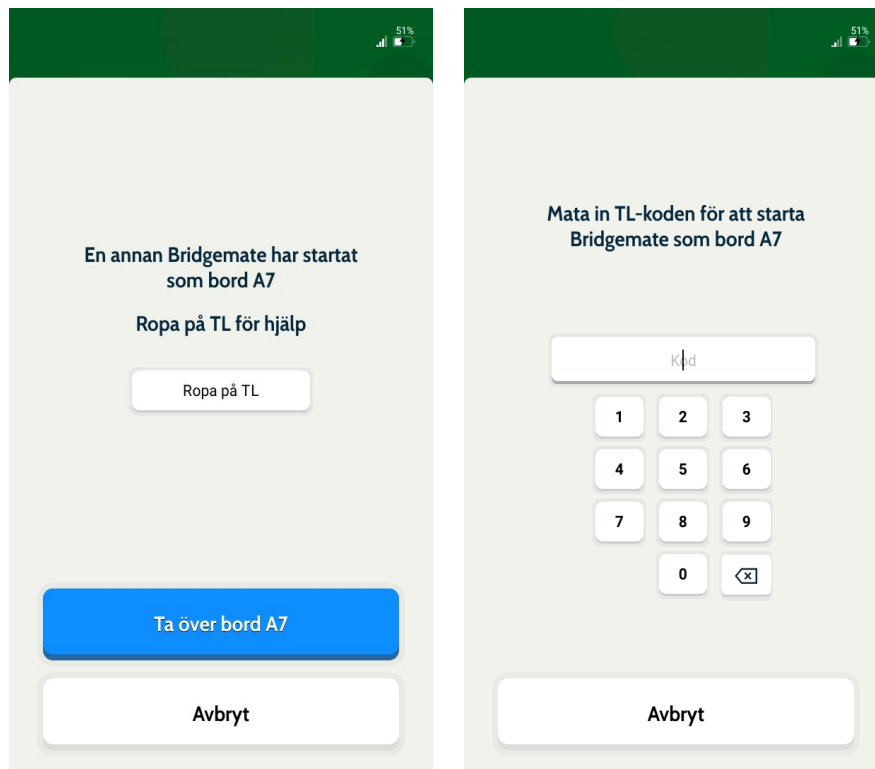
Om du inte kan logga ut Bridgematen direkt från enheten kan du göra det med hjälp av Bridgemate Control Software (BCS). Följ dessa steg:

1. Öppna BCS och navigera till menyn "Server".
2. Välj "Visa bord" för att visa listan över bord på servern.
3. Välj den Bridgemate du vill byta ut och klicka på "Logga ut bord".

När Bridgematen har loggats ut kan du fortsätta med att ställa in en ny Bridgemate.

Metod 3: Ersätta Bridgematen utan att logga ut den ursprungliga Bridgematen

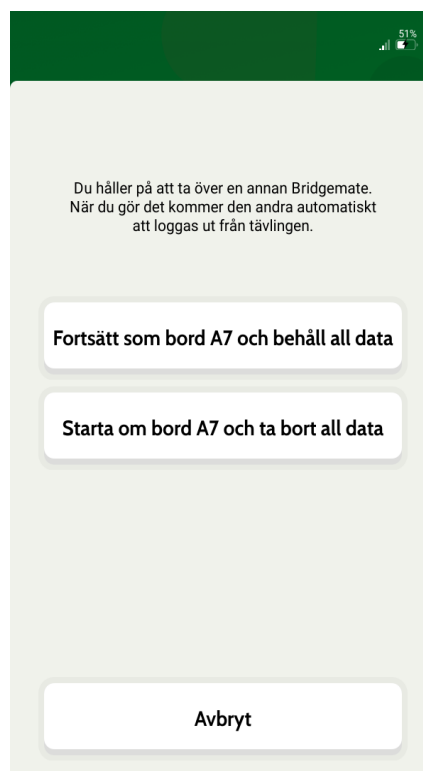
Med den här metoden kan du ersätta en Bridgemate som inte fungerar utan att logga ut den ursprungliga enheten. Ta helt enkelt en ny Bridgemate och konfigurera den med samma grupp och bordsnummer som den du vill ersätta. När du startar den nya Bridgemate kommer den att meddela dig att en annan enhet redan är aktiv för detta bord och fråga om du vill ta över. Detta kräver bekräftelse av tävlingsledaren.



FIGUR 17.1

Ta över en annan Bridgemate med bekräftelse från TL

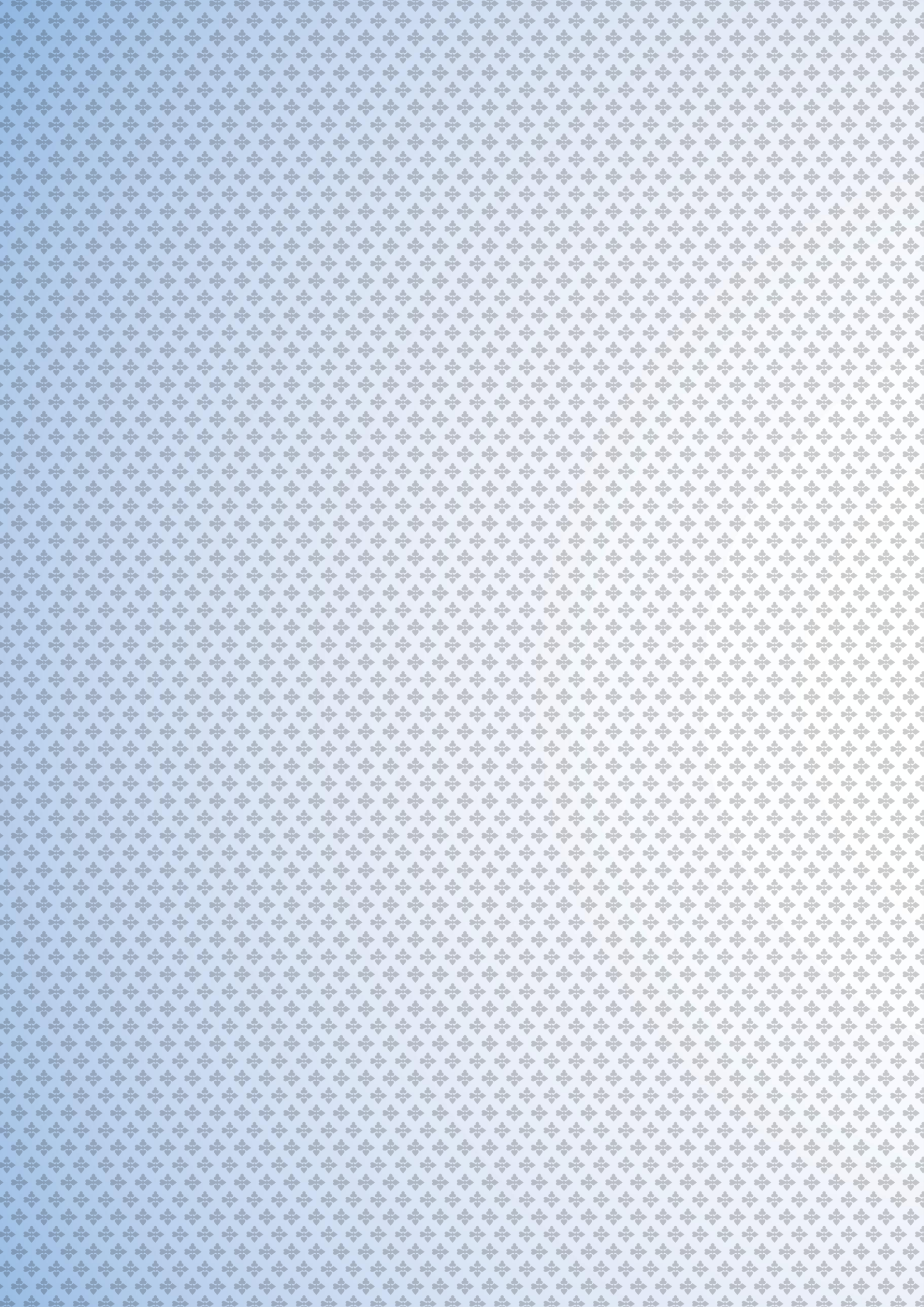
För att meddela tävlingsledaren, tryck på "Anropa TL". Detta kräver att funktionen "Anropa TL" är aktiverad. Välj "Ta över bord A7" för att påbörja övertagandet. Tävlingsledaren måste sedan bekräfta genom att ange den fyrsiffriga TL-PIN-koden. När koden har angetts visas nästa skärm.



FIGUR 17.2

Fortsätt ett bord eller starta om bordet när du tar över Bridgemate

Den ursprungliga Bridgematen kan övertas, vilket gör att du kan behålla befintliga data eller radera dem för att börja om från början. Genom att trycka på lämplig knapp tar den nya Bridgemate över kontrollen, antingen genom att fortsätta där den ursprungliga slutade eller genom att börja om från början. Den ursprungliga Bridgematen loggas automatiskt ut under processen.



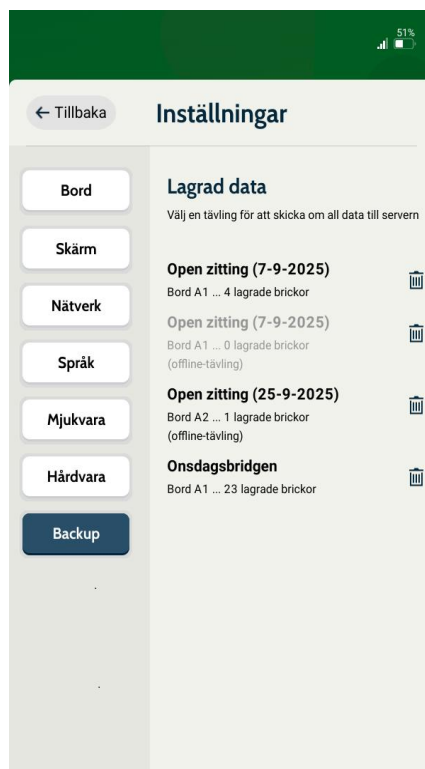
Använda säkerhetskopierade data

- Säkerhetskopierade data i Bridgemate
- Ta bort säkerhetskopierade data
- Skicka data igen under tävlingen

Under tävlingen skickas scorer och annan information som matats in på Bridgemate direkt till servern för realtidsbearbetning i ditt uträkningsprogram. Samtidigt säkerhetskopieras dessa data automatiskt i Bridgemates lokala lagringsutrymme. I detta Kapitel finns vägledning om hur du hämtar dessa data om de går förlorade på din dator och behöver bearbetas igen.

Säkerhetskopierade data i Bridgemate

Bridgemate sparar automatiskt en lokal säkerhetskopia av data från de senaste fem tävlingarna. För att visa tillgängliga tävlingssäkerhetskopior öppnar du "Inställningar" från startskärmen och väljer "Backup". En lista över tillgängliga tävlingar visas.



FIGUR 18.1

Lagrade tävlingar med säkerhetskopierade data

Gör så här för att skicka säkerhetskopierade data igen:

1. Anslut servern till din dator.
2. Starta ditt uträkningsprogram och öppna tävlingen. Om tävlingen går förlorad, återskapa den med samma grupper, tabeller och flyttsceman.
3. Starta om Bridgemate-systemet från ditt uträkningsprogram. Om du fortfarande har tillgång till den ursprungliga filen, fortsätt att använda den.
4. Samla in alla Bridgemates som använts under tävlingen.
5. Öppna skärmen "Backup" i menyn "Inställningar" på varje Bridgemate.
6. Välj tävlingens namn från listan och bekräfta genom att trycka på "Ja" när du uppmanas att skicka om händelsen.
7. Data skickas nu på nytt till servern och kommer att bearbetas av Bridgemate Control Software och ditt beräkningsprogram.

8. Upprepa steg 5 till 7 för alla andra Bridgemates.

Ta bort säkerhetskopierade data

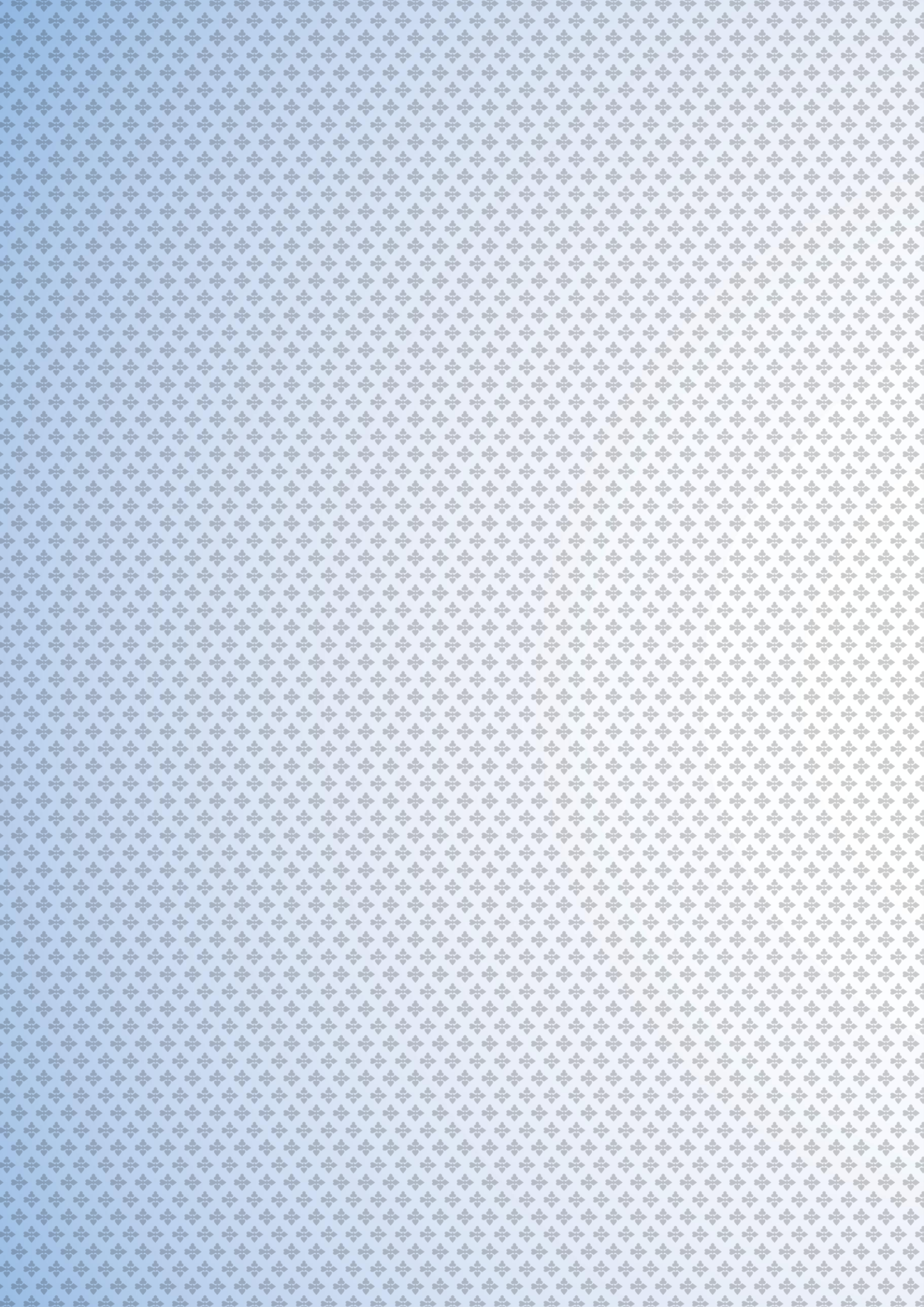
Bridgemate behåller data från de fem senaste tävlingarna och raderar automatiskt äldre tävlingar från sitt interna minne. För att manuellt ta bort säkerhetskopierade data, gå till skärmen ”Backup” i menyn ”Inställningar”. Välj papperskorgsikonerna bredvid den tävling du vill radera och bekräfta genom att trycka på ”Ja” för att ta bort den från säkerhetskopieringsarkivet.

Skicka data igen under tävlingen

Du kan skicka om tävlingsdata i Bridgemate medan tävlingen pågår. Denna funktion är tillgänglig för Bridgemates som är anslutna i både online- och offline-läge. För mer information om offline-läge, se [Kapitel 15](#).

Gör så här för att skicka säkerhetskopierade data på nytt under en tävling:

1. Under en tävling håller du ned på/av-knappen tills strömmen visas.
2. Tryck på ”Inställningar” i det övre vänstra hörnet.
3. Välj ”Backup”.
4. Endast den aktuella aktiva händelsen kan skickas om till servern. Klicka på den aktuella händelsen för att skicka om dess data.
5. Klicka på ← Tillbaka för att lämna inställningsmenyn.



Lagra och rensa data på servern

- Datalagring på servern
- Rensa data i server
- Automatisk radering av data
- Hård återställningsknapp

Detta Kapitel innehåller en omfattande guide om hur du lagrar tävlingsdata på servern på ett effektivt sätt. Det behandlar även metoder för att rensa dessa data, vilket säkerställer effektiv serverhantering och optimal prestanda.

Datalagring på servern

Servern fungerar som en mellanhand mellan Bridgemates och Bridgemate Control Software eller din dators uträkningsprogram. Den har intern lagring för att lagra all nödvändig tävlingsinformation, vilket gör att Bridgemates kan fungera effektivt. När en ny tävling startas från ditt uträkningsprogram överförs all viktig tävlingsdata till servern och lagras internt. Detta gör att servern kan fungera oberoende av datorn.

Scorer och annan data som matas in på Bridgemates lagras initialt i serverns interna lagringsutrymme innan de vidarebefordras till Bridgemate Control Software på din dator. Det interna lagringsutrymme behåller sina data även när servern stängs av eller återställs, vilket säkerställer att all information förblir intakt när servern startas om.

Rensa data i server

Data i servern kan raderas på två sätt:

1. Återställa servern i Bridgemate Control Software

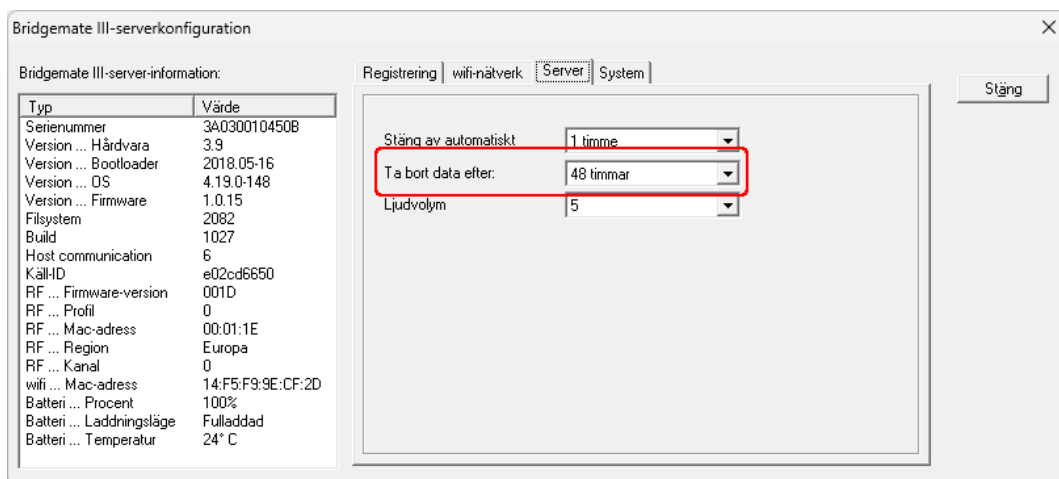
Starta Bridgemate Control Software och navigera till menyn "Server". Välj "Återställ" och bekräfta att du vill radera all data från servern. Ange den återställningskod som visas på skärmen. Denna process raderar all data från servern.

2. Starta Bridgemate från ditt beräkningsprogram

När du startar Bridgemate från ditt beräkningsprogram startas Bridgemate Control Software och all befintlig data på servern raderas. Servern uppdateras sedan med data från den nya tävlingen. Denna process raderar den gamla datan, men de ersätts omedelbart med informationen från den nya tävlingen.

Automatisk radering av data

Om servern förblir inaktiv under en viss tid raderas data automatiskt. Som standard är denna period inställd på 48 timmar. Om det inte sker någon interaktion med servern inom denna tidsram raderas data. Längden på denna period kan justeras med hjälp av Bridgemate Control Software. Navigera till menyn "Server", välj "Bridgemate III Server Configuration" och klicka på fliken "Server Settings".



FIGUR 19.1

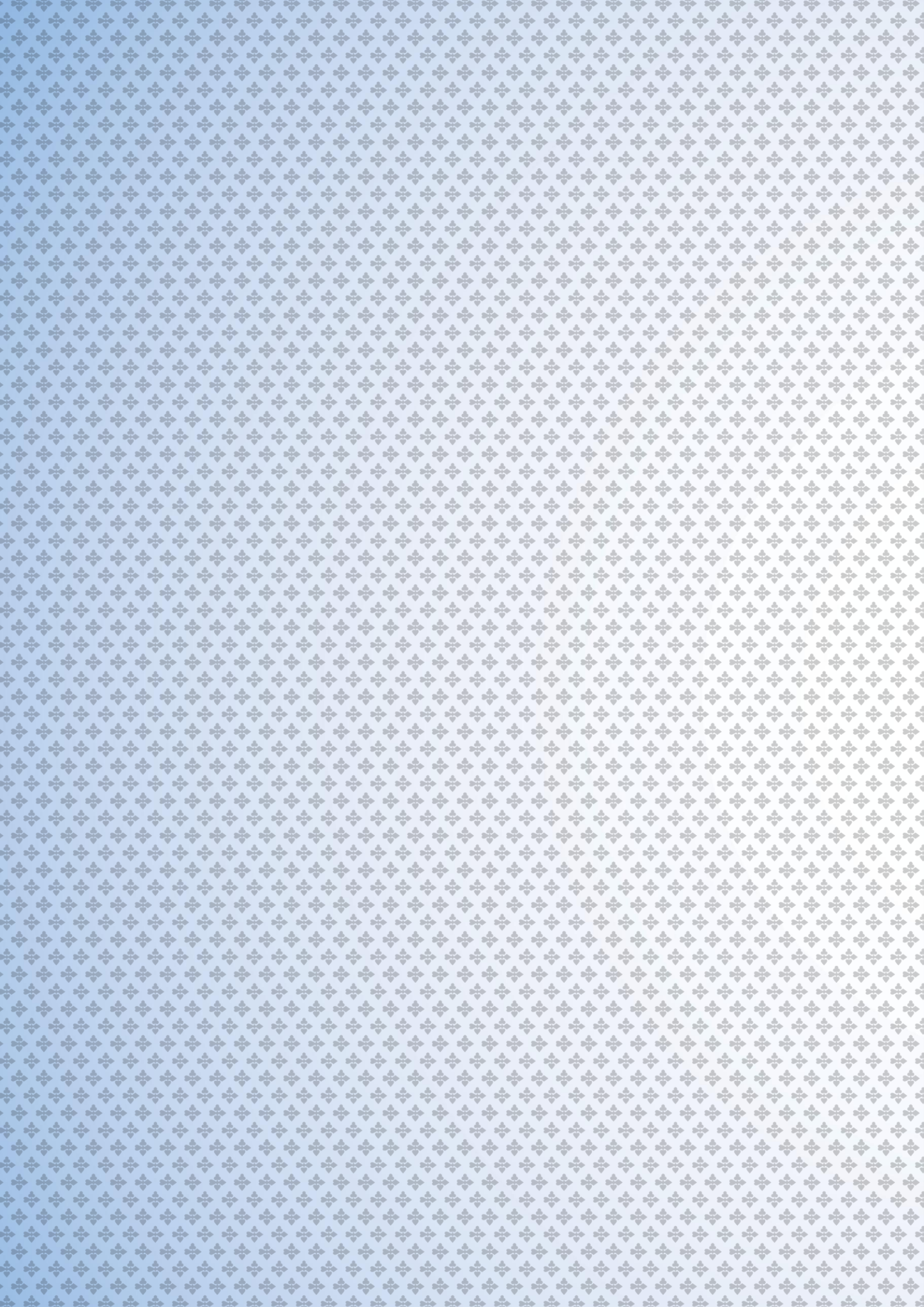
Inställning för automatisk radering av data från servern

Perioden kan justeras genom att ställa in alternativet "Ta bort data efter" (Radera data efter) till ett värde mellan 1 och 168 timmar. För att förhindra automatisk radering av data, ställ in detta alternativ på "Av"

OBS: När servern är avstängd håller den inte reda på tiden. När den slås på försöker den ansluta till kända Wi-Fi-nätverk för att synkronisera sin interna klocka och avgöra om data behöver tas bort. Det rekommenderas att konfigurera det lokala Wi-Fi-nätverket på servern så att den kan ansluta automatiskt och ta bort data om det behövs. Se [Kapitel 20](#) för instruktioner om hur du konfigurerar Wi-Fi-nätverk på servern.

Hård återställningsknapp

Servern har en hård återställningsknapp, dold i en liten öppning bredvid USB-C-porten på baksidan. Om du trycker på denna knapp startas servern om omedelbart, men dess data behålls.



Konfigurera Wi-Fi för servern och bordsterminaler

- Wi-Fi-nätverkets funktioner
- Wi-Fi-konfiguration för servern
- Wi-Fi-konfiguration i bordsterminaler

Detta avsnitt innehåller en omfattande guide för att konfigurera Wi-Fi-anslutningen för servern och bordsterminalen. Båda enheterna är utrustade med ett integrerat Wi-Fi-modem, vilket möjliggör sömlös anslutning till det lokala nätverket. Vi rekommenderar att du först konfigurerar Wi-Fi-inställningarna på servern innan du fortsätter med Bridgemate-enheter.

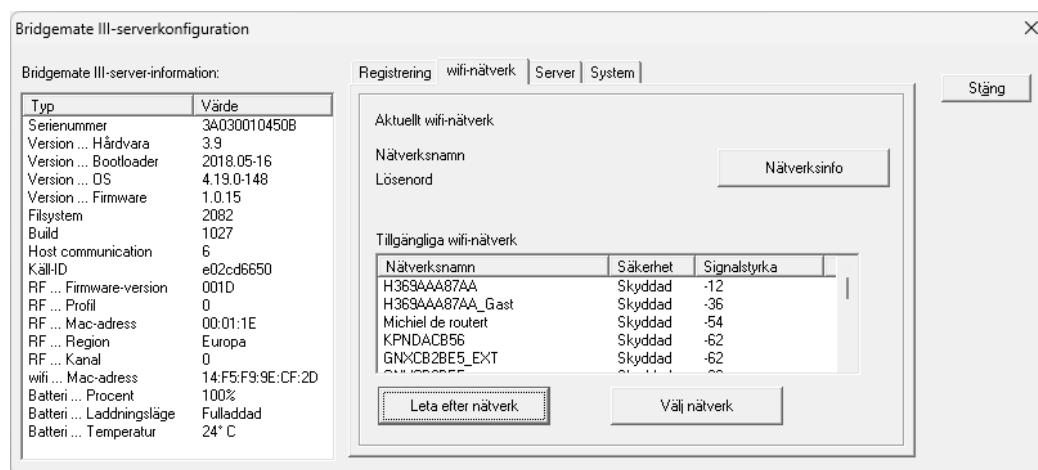
Wi-Fi-nätverkets funktioner

Wi-Fi-nätverket har flera viktiga funktioner:

1. Registrering och avregistrering av servern och Bridgemates.
2. Uppdatering av intern firmware för både server och Bridgemate.
3. Synkronisering av den interna klockan på servern.

Wi-Fi-konfiguration för servern

Wi-Fi-nätverket i servern konfigureras från Bridgemate Control Software i menyn *Server* → *Bridgemate III-serverkonfiguration*. Klicka på fliken ”Wi-Fi-nätverk” för att öppna sidan för Wi-Fi-konfiguration.



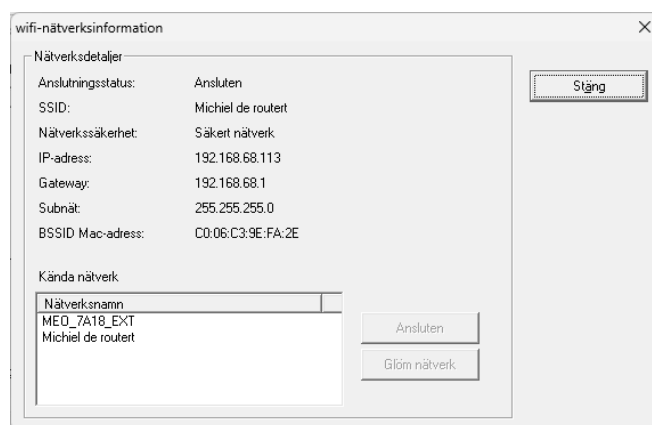
FIGUR 20.1

Sök och ställ in Wi-Fi-nätverk i servern

Klicka på ”Leta efter nätverk” för att visa tillgängliga Wi-Fi-nätverk inom räckvidden. Bridgemate III-systemet upptäcker endast 2,4 GHz Wi-Fi-nätverk. Om ditt nätverk inte visas klickar du på ”Leta efter nätverk” igen för att söka efter ytterligare nätverk.

När du har hittat önskat nätverk väljer du det från listan och klickar på ”Välj nätverk”. Om nätverket är ett oskyddat öppet nätverk ansluter servern omedelbart. För skyddade nätverk ombeds du ange nätverkslösenordet.

När du har ställt in nätverket kan du kontrollera anslutningsstatusen genom att klicka på ”Nätverksinfo”.



FIGUR 20.2
Wi-Fi-information

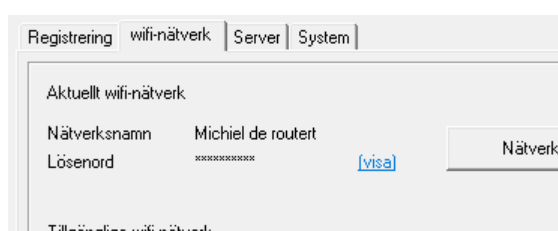
Kända nätverk

Gruppen "Kända nätverk" visar nätverk som servern tidigare har anslutit sig till. För att byta till ett annat nätverk klickar du bara på ett nätverk i listan och trycker på "Anslut". Tänk på att denna åtgärd inte ändrar det Wi-Fi-nätverk som Bridgemates använder när de hämtar nätverksinformation från servern. Mer information finns i gruppen "Aktuellt Wi-Fi-nätverk".

Servern försöker ansluta till något av de nätverk som finns listade under "Kända nätverk". Om du vill ta bort ett nätverk från listan väljer du det önskade nätverket och klickar på "Glöm nätverk". Detta tar bort nätverket från listan och raderar dess inloggningsuppgifter från servern.

Aktuellt Wi-Fi-nätverk

Det Wi-Fi-nätverk som för närvarande är konfigurerat för användning av Bridgemates när inställningar hämtas från servern visas under "Aktuellt Wi-Fi-nätverk".



FIGUR 20.3
Aktuellt Wi-Fi-nätverk inställt på servern

För att ändra Wi-Fi-nätverket, skanna de tillgängliga nätverken och tryck på "Ställ in nätverk" för att välja det nya.

Wi-Fi-konfiguration i bordsterminaler

Du kan konfigurera Wi-Fi-inställningarna för Bridgemate från nätverksskärmen i Inställningar. Wi-Fi-inställningarna för Bridgemate kan antingen hanteras centralt av servern eller konfigureras manuellt för varje enhet. Vi rekommenderar att du väljer serverhanterade Wi-Fi-inställningar, eftersom detta eliminerar

behovet av individuell konfiguration på varje Bridgemate. Du behöver bara ställa in Wi-Fi en gång på servern. Se gruppen ovan för mer information.

Wi-Fi hanterat av server

För att aktivera serverhantering av Wi-Fi, växla helt enkelt omkopplaren "Styrs av servern" till läget "På". Detta är också standardinställningen.



FIGUR 20.4

Wi-Fi-inställningssida med Wi-Fi inställt på att hanteras av server

Om din servers Wi-Fi-nätverk redan är konfigurerat visas nätverksnamnet när du väljer "Uppdatera". För att testa Wi-Fi-anslutningen aktiverar du omkopplaren "Aktivera/inaktivera Wi-Fi". Bridgemate försöker ansluta till nätverket och visar "Ansluten" när anslutningen har lyckats.

För optimal batteribesparing rekommenderas att Wi-Fi hålls avstängt under normal drift. Bridgemate aktiverar automatiskt Wi-Fi när det behövs.

Wi-Fi konfigurerat på Bridgemate

För att manuellt konfigurera Wi-Fi-nätverket på Bridgemate, stäng först av "Hanteras av server". Aktivera sedan Wi-Fi genom att slå på "Slå på/av Wi-Fi" och tryck på "Tillgängliga nätverk" för att visa listan över tillgängliga nätverk.



FIGUR 20.5

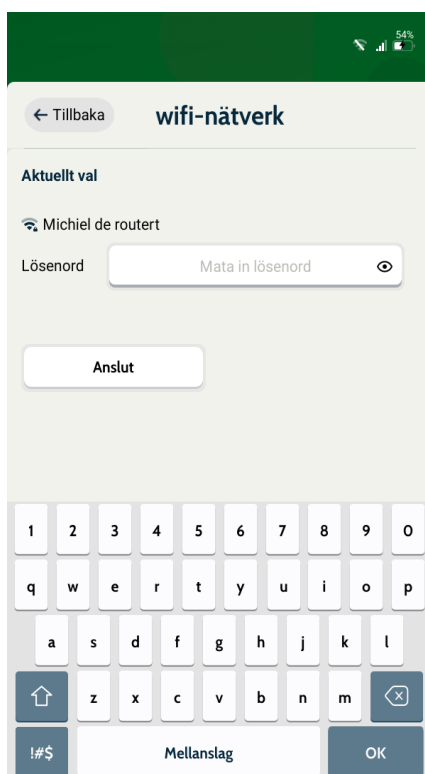
Aktivera eller inaktivera Wi-Fi på Bridgemate



FIGUR 20.6

Tillgängliga Wi-Fi-nätverk som hittats av Bridgemate

Välj ett nätverk genom att klicka på dess namn. Ange lösenordet när du ombeds göra det.



FIGUR 20.7

Ange lösenord för det valda Wi-Fi-nätverket

Ange lösenordet för Wi-Fi-nätverket. För att visa lösenordet du har angett trycker du på ikonen med ögat. När du är klar trycker du på knappen "Anslut" för att ansluta till nätverket. När Bridgemate har anslutit visas nätverksnamnet under "Aktuellt nätverk" och som anslutet nätverk på nätverksskärmen i Inställningar.



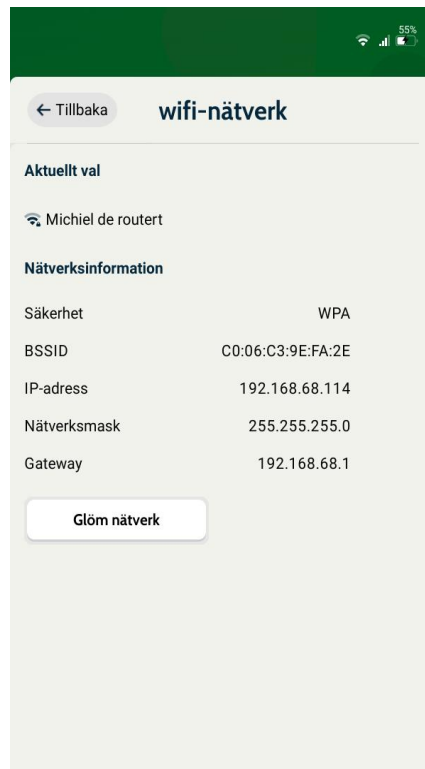
FIGUR 20.8

Aktuellt Wi-Fi-nätverk inställt i Bridgemate

Nästa gång du slår på Wi-Fi-nätverket kommer Bridgemate att komma ihåg de nätverk som den tidigare anslutit till och automatiskt försöka ansluta till ett av dem.

Nätverksinformation

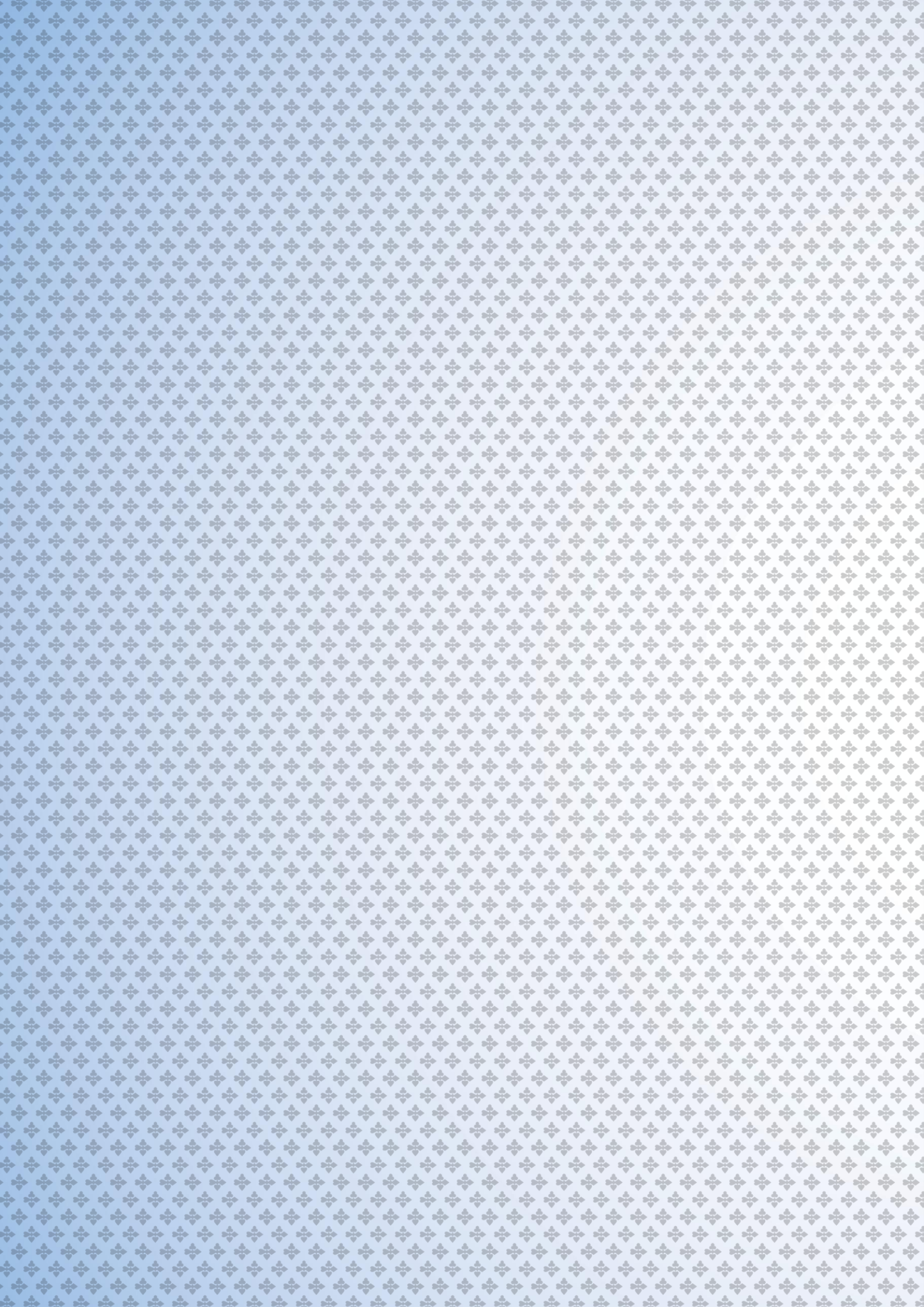
För att visa detaljerna för det nätverk som för närvarande är anslutet, tryck först på "Tillgängliga nätverk" och välj sedan "Detaljer". Då visas anslutningsdetaljerna för det valda nätverket.



FIGUR 20.9

Aktuell nätverksanslutningsinformation

För att koppla från och glömma nätverket, tryck på "Glöm nätverk". Bridgemate kommer inte längre att ansluta automatiskt till detta nätverk.



KAPITEL 21

Registrering och avregistrering

- Förberedelser
- Registrera Bridgemate-server
- Registrera Bridgemate
- Översikt över registrerade enheter på klubbkontots webbsida
- Avregistrera server
- Avregistrera Bridgemate

Att registrera dina Bridgemates och din server med ditt klubbs namn ger flera fördelar. För det första kommer ditt klubbs namn att visas på Bridgemates startskärm, vilket gör det enkelt att identifiera den som en del av din klubb. Dessutom kan du via din Bridgemate-klubbkontos webbsida enkelt se vilka Bridgemates och servrar som är kopplade till din klubb och identifiera enheter som behöver programuppdateringar. Registreringen gör det också möjligt för dig att uppdatera programvaran på både Bridgemates och servern. Dessutom blir inställningarna för åtkomstkontroll tillgängliga när din Bridgemate är registrerad. I detta Kapitel finns detaljerade instruktioner om hur du registrerar och avregistrerar dina Bridgemates och servrar.

Förberedelser

Innan du registrerar dina Bridgemates och servrar, se till att du har genomfört följande steg:

1. Skapa ett Bridgemate-klubbkonto och ange klubbens inloggningsuppgifter i Bridgemate Control Software.
2. Konfigurera och aktivera Wi-Fi på Bridgemate-servern.

Skapa ditt Bridgemate-klubbkonto och konfigurera Bridgemate Control Software för

Om du ännu inte har ett Bridgemate-klubbkonto måste du först skapa ett. Följ dessa steg för att skapa ett Bridgemate-klubbkonto och hämta dina inloggningsuppgifter:

1. Öppna en webbläsare och gå till <https://www.bridgemate.com/app/club-login/>.
2. Klicka på "Skapa ett konto".
3. Ange dina klubbuppgifter så noggrant som möjligt. Se till att du antecknar det lösenord du väljer. När du är klar klickar du på "Skicka". Ett e-postmeddelande med ditt tilldelade klubbnummer skickas till den angivna e-postadressen. Se till att du antecknar ditt tilldelade klubbnummer.
4. Gå tillbaka till <https://www.bridgemate.com/app/club-login/> och logga in med ditt tilldelade klubbnummer och det lösenord du angav. Ditt Bridgemate-klubbkontosida visas nu.
5. Klicka på "Appkonfiguration" i navigeringsmenyn till vänster. Bläddra nedåt för att hitta "Appverifieringskod" och se till att skriva ner den.
6. Starta Bridgemate Control Software på din dator.
7. Gå till menyn Verktyg → alternativ → Appinställningar.
8. Markera alternativet "Aktivera Bridgemate-appens funktionalitet".
9. Ange ditt tilldelade Bridgemate-klubbkontonummer och appverifieringskoden som du fick i steg 5 (obs: detta är inte ditt lösenord som du använder för att logga in på ditt Bridgemate-klubbkonto).
10. Klicka på "Testa anslutning" för att bekräfta att inloggningsuppgifterna har angetts korrekt.
11. Klicka på "OK" för att spara informationen i detta fönster.

Mer detaljerad information om hur du konfigurerar ditt Bridgemate-klubbkonto finns i följande supportartikel: <https://support.bridgemate.com/en/support/solutions/articles/44001826888>.

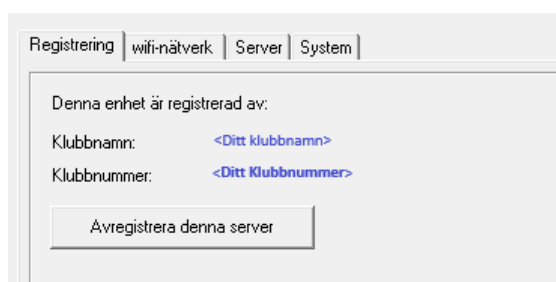
Konfigurera och aktivera Wi-Fi i Bridgemate-servern

För att registrera eller avregistrera Bridgemate III och dess server krävs en fungerande Wi-Fi-anslutning. Vi rekommenderar att du först konfigurerar Wi-Fi på servern, vilket sedan automatiskt konfigurerar Wi-Fi på Bridgemate-enheterna. För en detaljerad guide om denna process, se [Kapitel 20](#).

Registrera Bridgemate-server

När förberedelserna är klara är du redo att registrera din server. Följ dessa steg för en snabb och enkel registreringsprocess:

1. Anslut servern till din dator och starta Bridgemate Control Software.
2. Gå till menyn Server→ Bridgemate III-serverkonfiguration.
3. Klicka på fliken ”Wi-Fi-inställningar” och kontrollera att rätt Wi-Fi-nätverk är valt. Om inte, se [Kapitel 20](#) för att konfigurera Wi-Fi-nätverket.
4. Klicka på fliken ”Registrering” och tryck på ”Registrera server”. Servern ansluter till ditt Wi-Fi-nätverk och registrerar sig själv på ditt Bridgemate-klubbkonto.
5. När registreringen är klar visas klubbens namn och Bridgemate-klubbnummer:



FIGUR 21.1

Registrering klubbnamn och klubbnummer

Registrera Bridgemate

Det är enkelt att registrera dina Bridgemates när servern är registrerad. Se föregående grupp för instruktioner om serverregistrering. Följ nästa steg för en snabb och enkel registrering av dina Bridgemates:

1. Se till att servern är registrerad, påslagen och konfigurerad för samma region och kanal som Bridgemates. Kontrollera att ett Wi-Fi-nätverk är konfigurerat på servern och att dina Bridgemates befinner sig inom räckvidden för detta nätverk.
2. Välj ”Inställningar” och sedan ”Nätverk” på din Bridgemate.
3. Se till att ”Wi-Fi-nätverk” är inställt på ”Hanteras av server” genom att aktivera detta alternativ.
4. Navigera till ”Enhet” och välj ”Registrera Bridgemate”. Bridgemate ansluter först till servern för att hämta klubbens inloggningsuppgifter och Wi-Fi-nätverksinformation, och ansluter sedan till det angivna Wi-Fi-nätverket för att registrera sig med ditt klubbkonto.

När Bridgematen har registrerats visas klubbens namn på startskärmen och under fliken ”Enhet” i inställningsmenyn.

Om den automatiska registreringen av Bridgemate misslyckas, kontrollera följande:

1. Se till att servern är registrerad först.
2. Kontrollera att både Bridgemate och server är konfigurerade för samma region och kanal, så att Bridgematen kan hitta servern under nätverkstestet.
3. Konfigurera om Wi-Fi-nätverksinställningarna på servern om det behövs.

Om den automatiska registreringen fortfarande misslyckas kan du inaktivera alternativet "Wi-Fi-nätverk hanterat av server" i Bridgematen. Detta kräver att du manuellt konfigurerar Wi-Fi-nätverksinställningarna på Bridgemate.

Översikt över registrerade enheter på klubbkontots webbsida

Din klubbkontosida på Bridgemates webbplats erbjuder en praktisk översikt över dina registrerade enheter. För att komma åt denna information, följ dessa steg:

1. Öppna en webbläsare och gå till <https://www.bridgemate.com/app/club-login/>.
2. Logga in med ditt klubbnummer och lösenord.
3. Klicka på "Enheter" i navigeringsmenyn till vänster. Nu visas en lista över dina registrerade enheter.

För varje enhet visas dess serienummer, registreringsdatum och aktuell firmwareversion.

Avregistrera server

När du registrerar din Bridgemate-server lagras ditt klubbnamn och Bridgemate-klubbnummer i den. Om din server ansluter till en annan klubbs dator kommer de att se ditt klubbnamn och nummer som registreringsinnehavare. För att ändra registreringsinnehavaren till en annan klubb måste du först avregistrera din server. Följ dessa steg för att slutföra processen:

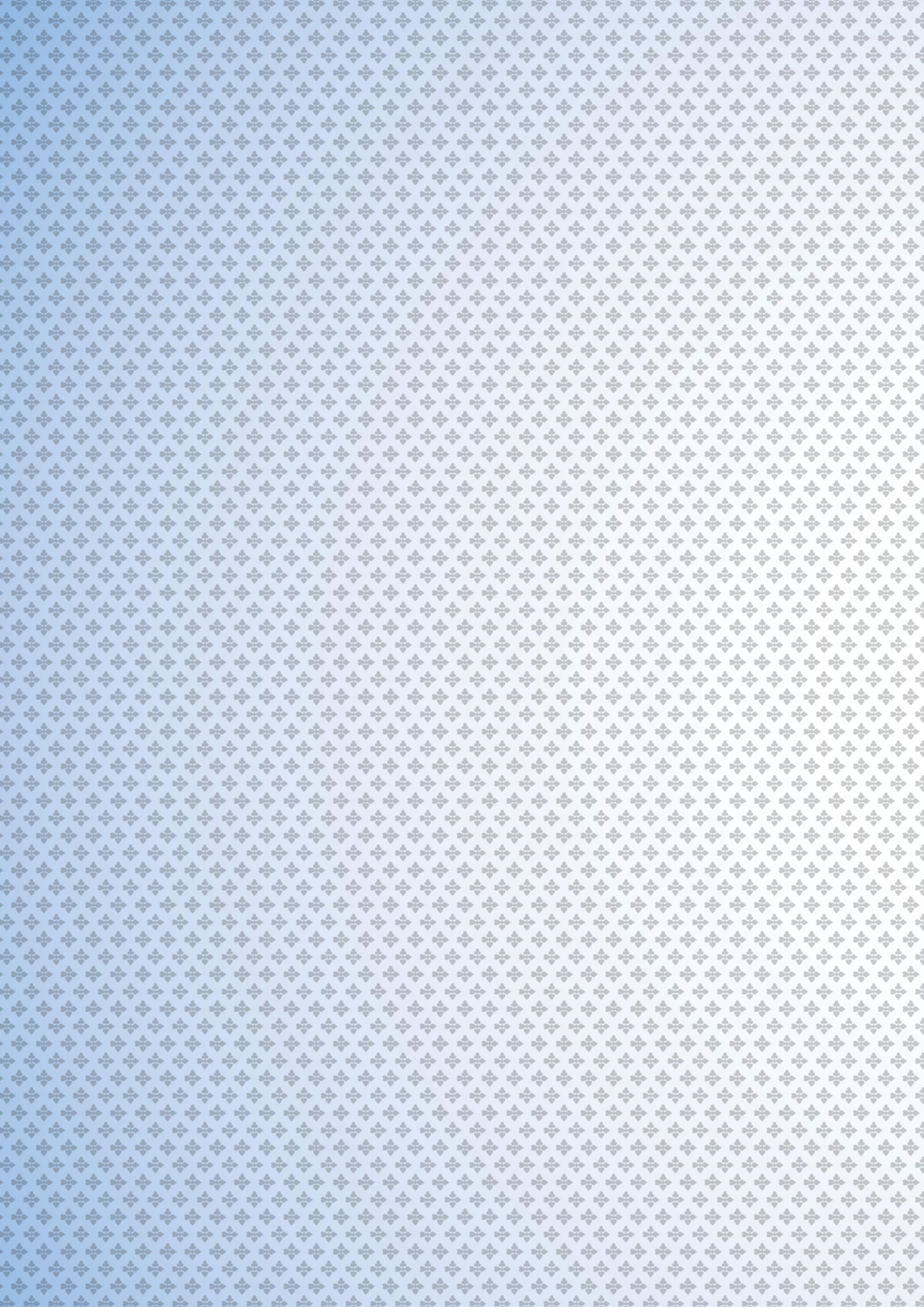
1. Öppna en webbläsare och gå till <https://www.bridgemate.com/app/club-login/>.
2. Logga in på ditt klubbkonto med ditt klubbnummer och lösenord.
3. Klicka på "Enheter" i navigeringsmenyn till vänster för att visa dina registrerade enheter.
4. Leta reda på din Bridgemate-serverregistrering och klicka på "Lås upp enhet". Du har två timmar på dig att slutföra avregistreringsprocessen. Om du inte avregistrerar dig inom denna tid måste du låsa upp enheten igen.
5. Anslut Bridgemate-server till din dator och starta Bridgemate Control Software.
6. Navigera till menyn *Server* → *Bridgemate III-serverkonfiguration* och klicka på fliken "Registrering".
7. Tryck på "Avregistrera server" för att starta avregistreringsprocessen. Servern ansluter till det kända Wi-Fi-nätverket och avregistrerar sig från ditt klubbkonto.

Avregistrera Bridgemate

Registrerade Bridgemates visar registreringsinnehavarens namn på startskärmen. För att avregistrera en Bridgemate, följ dessa steg, som liknar avregistrering av server:

1. Slå på den Bridgemate som du vill avregistrera.
2. Öppna menyn Inställningar och välj "Enhet".
3. Skriv ner serienumret för denna Bridgemate.
4. Öppna en webbläsare och gå till <https://www.bridgemate.com/app/club-login/>.
5. Logga in på ditt klubbkonto med ditt klubbnummer och lösenord.
6. Klicka på "Enheter" i navigeringsmenyn till vänster för att visa dina registrerade enheter.
7. Hitta din Bridgemates registrering med hjälp av dess serienummer och klicka sedan på "Lås upp enhet". Du har två timmar på dig att slutföra avregistreringsprocessen.
8. Slå på servern så att Bridgemate kan hämta Wi-Fi-inloggningsuppgifter från servern.

9. Om Bridgemate har stängts av, slå på den igen.
10. Gå till menyn Inställningar och välj fliken "Enhet".
11. Tryck på "Avregistrera Bridgemate". Bridgemate ansluter till din Bridgemate-server för att hämta Wi-Fi-nätverksuppgifter. När den är ansluten avregistrerar den sig från ditt klubbkonto.



KAPITEL 22

Inställningar Åtkomstkontroll

- Aktivera åtkomstkontroll för inställningar
- Inaktivera inställningar

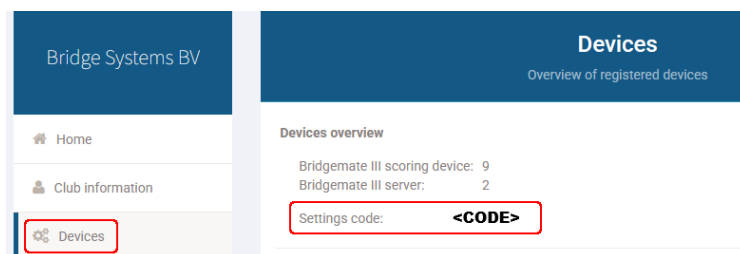
Menyn Inställningar i Bridgemate innehåller viktiga konfigurationsalternativ. Som standard är den tillgänglig för alla som använder enheten. För att förhindra obehörig åtkomst kan du säkra menyn Inställningar med en åtkomstkod, så att endast behöriga användare kan göra ändringar.

Aktivera åtkomstkontroll för inställningar

Så här hittar du din åtkomstkod för inställningar

Varje registrerad ägare av ett Bridgemate III-system får en unik, icke-ändringsbar åtkomstkod för inställningar. Denna kod är kopplad till din klubb och lagras i Bridgemate under registreringen. För att få din kod, följ dessa steg:

1. Öppna en webbläsare och gå till <https://www.bridgemate.com/app/club-login/>.
2. Logga in på ditt klubbkonto med ditt klubbnummer och lösenord.
3. Klicka på "Enheter" i navigeringsmenyn till vänster.
4. Din inställningskod visas på höger sida av skärmen.

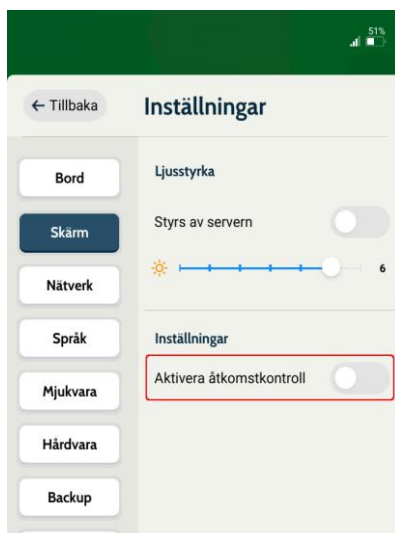


FIGUR 22.1

Gruppen Enheter på Bridgemate-klubbkontots sida

Aktivera inställningar

För att aktivera åtkomstkontroll för inställningar måste din Bridgemate vara registrerad. Om den ännu inte är registrerad, se [Kapitel 21](#) för registreringsinstruktioner. När den är registrerad öppnar du menyn Inställningar och väljer "Skärm".



FIGUR 22.2
Inställningar för åtkomstkontroll

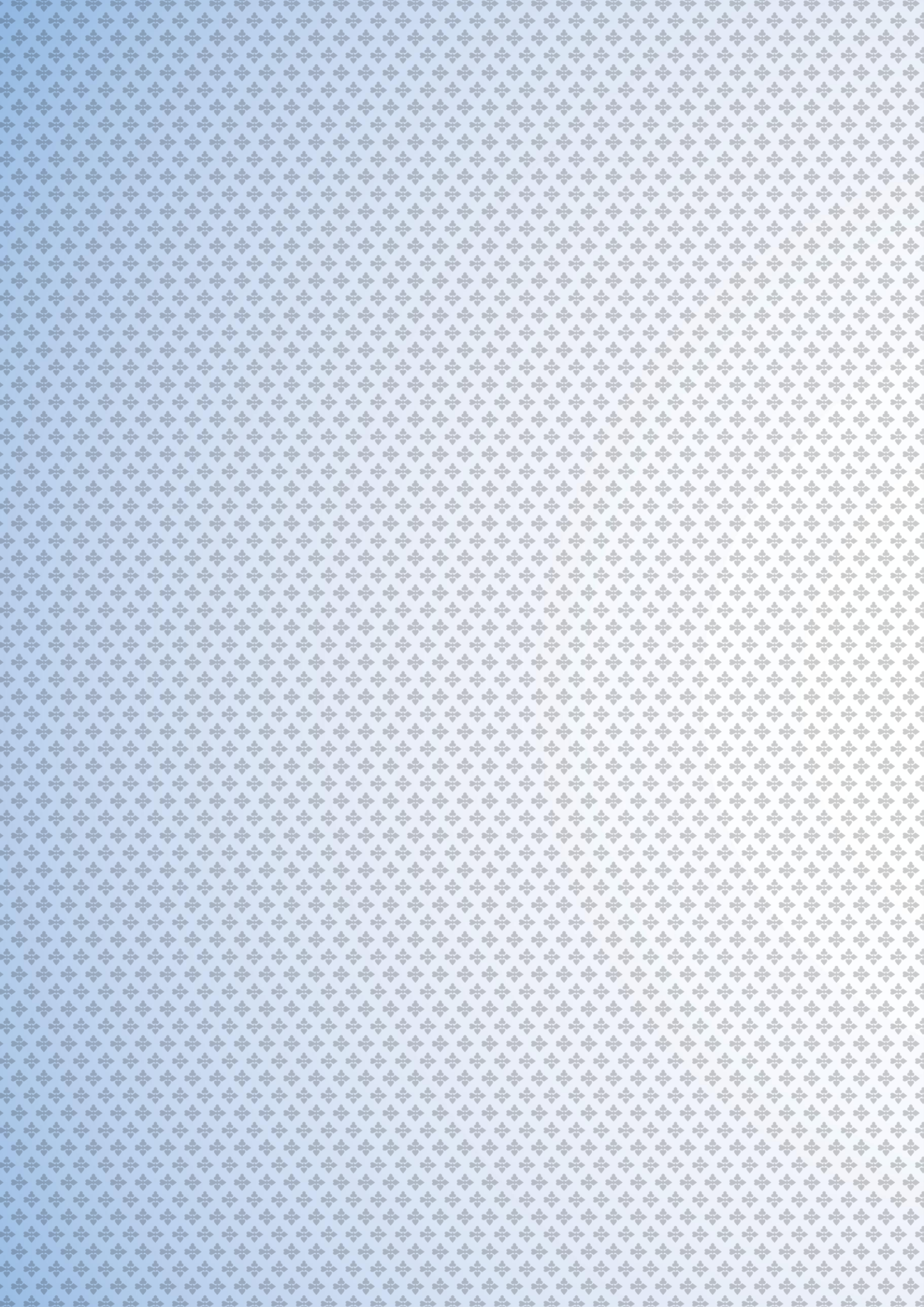
Tryck på knappen bredvid "inställningar" för att aktivera den. En ny skärm visas där du ombeds att ange åtkomstkontrollkoden som du hittar på din klubbs kontosida. När du har angett koden kommer inställningsåtkomstkontrollen att aktiveras. Från och med nu kommer Bridgemate att be dig ange denna kod varje gång du öppnar menyn Inställningar.

OBS

- 1. Åtkomstkoden för inställningarna är unik för varje klubb och kan inte användas av en annan klubb. Se alltid din Bridgemate-klubbkontosida för att få koden som är specifik för din klubb. Denna kod kan inte ändras.**
- 2. Observera att åtkomstkoden för inställningarna skiljer sig från din TL-PIN-kod. Blanda inte ihop dessa två nummer. TL-PIN-koden är anpassningsbar och kan ställas in av dig, medan åtkomstkoden för inställningarna är en fast kod som tilldelats din klubb.**

Inaktivera inställningar

Inställningsåtkomstkontrollen kan enkelt inaktiveras från menyn Inställningar. För att göra detta öppnar du menyn Inställningar med din klubbspecifika åtkomstkod, väljer "Skärm" och inaktiverar alternativet bredvid "Aktivera åtkomstkontroll". Detta inaktiverar omedelbart åtkomstkontrollen, vilket gör menyn Inställningar tillgänglig för alla.



Uppdatering av firmware

- Förberedelser inför firmwareuppdateringar
- Översikt över uppdateringsbara enheter
- Uppdatera servern
- Uppdatera Bridgemate

Genom att regelbundet uppdatera firmware på din server och dina Bridgemate-enheter säkerställer du tillgång till de senaste funktionerna och förbättringarna. Genom att hålla ditt system uppdaterat kan du dra full nytta av nya funktioner och förbättringar.

Förberedelser inför firmwareuppdateringar

Innan du uppdaterar firmware på din server och Bridgemates måste du se till att följande förutsättningar är uppfyllda:

1. Se till att Wi-Fi är korrekt konfigurerat på varje server och Bridgemate. Se [Kapitel 20](#) för detaljerade instruktioner.
2. Kontrollera att alla server och Bridgemates är registrerade. För vägledning, se [Kapitel 21](#).

Översikt över uppdateringsbara enheter

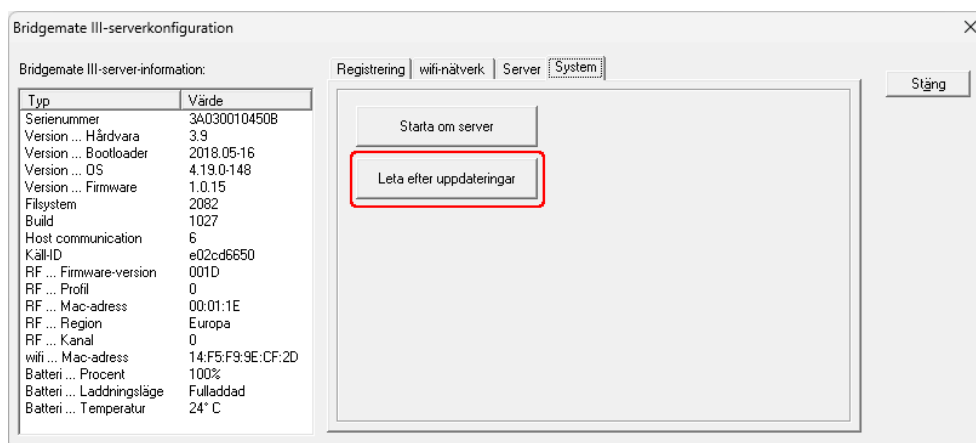
Din Bridgemate-klubbssida ger en praktisk översikt över enheter som är berättigade till firmwareuppdateringar:

1. Öppna en webbläsare och gå till <https://www.bridgemate.com/app/club-login/>.
2. Logga in på ditt klubbkonto med ditt klubbnummer och lösenord.
3. Klicka på "Enheter" i navigeringsmenyn till vänster. Du ser en lista över dina registrerade enheter, med den aktuella programversionen för varje enhet och information om huruvida en uppdatering är tillgänglig.

Det är viktigt att uppdatera både dina Bridgemates och server till de senaste versionerna för att säkerställa kompatibilitet och tillgång till nya funktioner. Se till att alla enheter i din ägo är uppdaterade i enlighet med detta.

Uppdatera servern

För att uppdatera servern ansluter du den till din dator och startar Bridgemate Control Software. Gå till menyn "Server", välj "Bridgemate III-server-information" och klicka på fliken "System".



FIGUR 23.1

Kontrollera om det finns uppdateringar för servern

Klicka på knappen "Leta efter uppdateringar" för att söka efter tillgängliga uppdateringar. Om din server är uppdaterad visas ett meddelande om att inga nya uppdateringar finns tillgängliga. Om en uppdatering hittas visas typen av firmwarepaket och versionsnumret. Klicka på "Ja" för att installera den nya versionen.

VIKTIGT:

1. **Var tålmodig under uppdateringen, eftersom den kan ta lite tid att slutföra. Avbryt INTE uppdateringsprocessen och stäng INTE av servern medan uppdateringen pågår. När uppdateringen är installerad startas servern om automatiskt.**
2. **Det kan finnas flera uppdateringar tillgängliga som inte kan installeras i ett enda steg. Efter att servern har startat om rekommenderas det att du söker efter uppdateringar igen tills din server är helt uppdaterad.**

Uppdatera Bridgemate

För att söka efter och installera uppdateringar på Bridgemate, gå till Inställningar och välj "Mjukvara". På sidan Mjukvara visas de versioner som för närvarande är installerade.



FIGUR 23.2

Uppdatera mjukvaran från fliken Mjukvaravara i Inställningar

Tryck på "Uppdatera mjukvara" för att söka efter tillgängliga uppdateringar. Om din Bridgemate är uppdaterad visas ett meddelande om att inga nya uppdateringar finns tillgängliga. Om en uppdatering hittas visar systemet typen av firmwarepaket och versionsnumret. Tryck på "Ja" för att installera den nya versionen.

När uppdateringen har installerats startar Bridgemate om och söker automatiskt efter ytterligare uppdateringar. Om ytterligare uppdateringar hittas kommer Bridgemate att uppmana dig att installera dem. Vi rekommenderar att du fortsätter med att installera dessa efterföljande uppdateringar.

VIKTIGT: Vissa uppdateringar kan ta lång tid. Avbryt INTE uppdateringsprocessen och stäng INTE av Bridgemate medan uppdateringen pågår. När uppdateringen är klar startar Bridgemate om automatiskt.

Information om efterlevnad av lagstiftning

FCC-överensstämmelse

FCC-ID: UVIBM31A (Bridgemate) och UVIBS31A (server)

Denna enhet uppfyller kraven i del 15 av FCC-reglerna. Användningen är föremål för följande två villkor:

1. Denna enhet får inte orsaka skadlig störning.
2. Denna enhet måste acceptera all mottagen störning, inklusive störningar som kan orsaka oönskad drift.

Denna enhet och dess antenn(er) får inte placeras eller användas tillsammans med någon annan antenn eller sändare.

Information om störningar

Denna utrustning har testats och befunnits uppfylla gränsvärdena för en digital enhet av klass B, i enlighet med del 15 i FCC-reglerna. Dessa gränsvärden är utformade för att ge rimligt skydd mot skadlig störning i en bostadsinstallation. Denna utrustning genererar, använder och kan utstråla radiofrekvensenergi och kan, om den inte installeras och används i enlighet med instruktionerna, orsaka skadlig störning av radiokommunikation. Det finns dock ingen garanti för att störningar inte kommer att uppstå i en viss installation. Om denna utrustning orsakar skadliga störningar på radio- eller tv-mottagningen, vilket kan fastställas genom att stänga av och sätta på utrustningen, uppmanas användaren att försöka korrigera störningarna genom en eller flera av följande åtgärder:

1. Ändra riktningen på eller flytta mottagarantennen.
2. Öka avståndet mellan utrustningen och mottagaren.
3. Anslut utrustningen till ett uttag i en annan krets än den som mottagaren är ansluten till.
4. Kontakta återförsäljaren eller en erfaren radio-/TV-tekniker för hjälp.

Uttalande om RF-exponering

Denna enhet uppfyller FCC:s gränsvärden för strålningsexponering i okontrollerade miljöer. För att säkerställa efterlevnad ska ett avstånd på minst 20 cm hållas mellan enheten och kroppen. Endast medföljande antenner får användas.

Information om frekvens och effekt

RF-nätverkets driftsfrekvens:	902–927 MHz
Maximal RF-uteffekt:	0,1 mW

2,4 GHz Wi-Fi:	2400–2483,5 MHz
Maximal RF-uteffekt:	14 dBm

Varning

Ändringar eller modifieringar som inte uttryckligen godkänts av den part som ansvarar för efterlevnaden kan ogiltigförklara användarens rätt att använda denna utrustning.

CE- och RED-överensstämmelseförklaring

Denna produkt uppfyller de väsentliga kraven och andra relevanta bestämmelser i direktivet om radioutrustning (2014/53/EU) och alla tillämpliga CE-föreskrifter.

Information om frekvens och effekt

RF-nätverkets driftsfrekvens:	868–869 MHz
Maximal RF-uteffekt:	0,1 mW

2,4 GHz Wi-Fi-driftsfrekvens:	2400–2483 MHz
Maximal uteffekt:	14 dBm

Uttalande om RF-exponering

Denna utrustning uppfyller europeiska gränsvärden för strålningsexponering som fastställts för en okontrollerad miljö. För att säkerställa efterlevnad ska ett avstånd på minst 20 cm hållas mellan enheten och kroppen.

Säkerhet och användningsbegränsningar

1. Följ nationella bestämmelser om frekvensanvändning och effektgränser i varje land.
2. Modifiera inte enheten och använd inte icke godkända tillbehör.

Information om tillverkaren

Bridge Systems BV
PO box 21570
Rotterdam 3001AN, Nederländerna
www.bridgemate.com
Info@bridgemate.com