

Installationen består af a) Computer (PC), b) Bridgemate server (BMS) og et antal Bridgemates (BM) og software programmerne PairsScorer (PS) og Bridgemate Control Software (BCS).

1. Download og installer den seneste version af Bridgemate Control Software (BCS) ved at følge instruktionerne på <http://www.bridgemate.co.uk> Vær sikker på at programmet installeres i C:\program files\bridgemate
2. Kod Bridgemates (BM) til bord A1, A2 etc (og slå setup code fra)
3. Vær sikker på at PC aldrig går i dvale
4. Installer Pairsscorer: psinstall7.2.93.exe

### Start PS og vælg [Player Database]

a) Indtastning af spillernavne m.m. i databasen.

Tryk på [Add New Player] og indtast for- og efternavn, samt eventuel e-mail adresse, m.m. Sæt mærke ved enten "Club Member" eller "Anon" (substitut) og ved "Email results Only if Player" dvs. resultater sendes kun til deltagere den pågældende dag. Hvis du vil slette en spiller markerer du vedkommende og klikker på [Delete Player]. Du kan også angive hvem der er makker med hvem.

Når du er færdig trykker du på [Return] og spillerne er gemt i databasen.

b) Import af spillernavne.

Vælg [Import Player List from CSV file] for at importere fra en USB-nøgle.

Når du har alle spillere inkl. Substitutter i databasen kan du klikke på [Assign Ids on Surname] og spillerne bliver rangeret efter efternavn og er lettere at finde på listen.

Hvis du vælger fanebladet [Player Management] og klikker på [Show Player Database] får du en liste over alle spillere inkl. Substitutter med deres spillernummer. En kopi af denne liste skal ligge på alle bordene, så spillerne kan finde deres spillernummer.

### Opsætning af turnering og tilføj spillere i PS

På MAIN MENU klik [Pairs Events] og dernæst på [Create New Event].

På fanebladet [Club/Event Details] kan angive turneringens navn, og sætte "Date of Event" (spilledatoen), Session (1. spilledag, 2. spilledag osv.) og Section (række A, B, osv).

Hvis du vil uploade til hjemmesiden h1bridge er det nyttigt under Event Name (turneringens navn) at angive A eller B- række plus fx jan. turnering. I øverste højre hjørne under BridgeWebs skal der i Club Code feltet stå h1bridge (vort navn hos BridgeWebs) og i Password feltet xxxxxxx (er udleveret fra BridgeWebs).

Klik OK.

Vælg [Select Movement] og dernæst [Tables] (antal borde). Når antal borde er valgt får du en liste over mulige turneringer. Med 5 borde bruger vi normalt F34 Full Howell (SBU 5T 27B HOW). Når den turnering er valgt vises antal spil, laveste bord nr. og runder. Klik [Ok] og bekræft.

Vælg [Player Names] og anbring spillerne ved at markere pladsen fx 1 og dobbeltklik på den relevante spiller. Hvis du har angivet makker vises vedkommende i feltet over navnelisten og kan anbringes med et dobbeltklik. Har du anbragt en spiller forkert, markerer du blot den pågældende og klikker på det nye navn.

## Kortfattet vejledning til PairsScorer med Bridgemate II.

---

Når du har anbragt spillerne kan du få vist en liste ved at klikke på [Display Names]. Du kan også gå til databasen ved at klikke på [Go To Player DB] m.m.

Klik [OK] for at gemme

Hvis du også har en B-række går du tilbage til MAIN MENU og kør den samme procedure.

Hvis ikke du bruger Bridgemate er du nu klar til manuelt at indtaste resultater.

Hvis du bruger Bridgemate og har 2 (eller flere) rækker skal du nu samle de to rækker(ne) i en Multi-række. Det gør du ved at gå til MAIN MENU og vælge [Pairs Events]. Du markerer nu A og B rækken (hold skift nede, mens du klikker på først A rækken og dernæst B rækken). Når de er markeret klikker du på [Merge Sections] og bekræfter at du vil "Combine Events". Du får så en bekræftelse på at de to rækker er "Combined to Multi-Event nr et eller andet".

Til sidst markerer du linjen med Multi'en og klikker på [Retrieve Event] og du er klar til at gå videre.

### Start af BCS.

BCS er den software eller bro der sørger for kommunikationen mellem PS og Bridgemate serveren (BMS). Dvs. BCS sender data til fra PS til BMS og henter data fra BMS. BMS søger for kommunikationen med BM'erne på bordene.

Du tilslutter nu serveren via USB stik. Og kontrollerer at BMS er "connected". BMerne placeres på det bord der svarer til mærkningen, A1, A2 osv.

Dernæst klikker du på [Bridgemate Scoring] og på fanebladet [Results] klikker du på [Create Database]. Derefter skal du sætte et flueben ved "Reset Server", (nulstil server) hvis ikke det er sket, og klikke på [Launch BCS] (start BCS).

Hvis du nu får en dialogboks der siger "BCS Program File does not exist. Set the file with Set BCS Location button" klikker du på fanebladet [BCS Admin] og dernæst på [Set BCS Program]. Du finder nu placeringen af BCS programmet og klikker på det, så placeringen (stien) kommer til at stå på linjen under teksten "Full path and filename of BCS Program" Normalt vil det være "C:\Program Files (x86)\Bridgemate\BMPro.exe"

Eventuelt skal du gøre det samme mht. placering af spiller databasen.

Når du er færdig klikker du på fanebladet [Names] og klikker på [Write Names To BCS]

Klik på fanebladet [Results] igen og på [Launch BCS] hvis ikke det allerede er sket.

Når BMerne startes, vil de automatisk vise bord nummer, række og runde nr. Hvis BM har været brugt til en anden turnering end vi normalt spiller, kan det være nødvendigt at kontrollere bordnummer.

Afhængig af opsætningen skal hvert bord inden start indtaste spiller nr. for N, S, Ø og V, som angivet på listen. Hvis en spiller ikke har noget nr. kan der angives 0, som senere kan rettes til vedkommendes navn.

Spillernes indtastning af spillernumre kan udelades, men man får i så fald ikke navnene på eventuelle substitutter, der ikke indtastet på forhånd. Navne kan dog let rettes i PS inden resultatet udskrives/videresendes.

Når du klikket på [Launch BCS] start BCS får du et nyt skærmbillede (hvis ikke du kan se det, minimerer du PS) hvor du øverst til venstre har Server information – ud for Bridgemate server skal der stå "connected" (tilsluttet)

## Kortfattet vejledning til PairsScorer med Bridgemate II.

---

Nedenunder har du en liste med alle BM'er. Når BM'erne bliver startet skifter det røde mærke til grønt. Alle BMer skal selvfølgelig vise grønt inden start.

I venstre side af skærmen vises resultaterne efterhånden, som de bliver tastet ind på BM'erne.

Hvis man vil tilbage til PS, siden minimerer man blot BCS siden.

Hvis du vil se stillingen ved kaffepausen klikker du på fanebladet [Reports] og klikker på [Ranks]. Du går tilbage ved at klikke på fanebladet [Results]

Når alle er færdige med at spille og har klikket ok til sidst og alle BM'erne viser rødt så klikker du på [Return] for at vende til menuen.

Hvis der er resultater der skal rettes klikker du på [Enter Scores] og kommer tilbage til siden hvor man nederst kan vælge spilnummer og derefter rette.

### Udskrivning af resultater.

Når vi samtidig har en A-række og en B- række (fx 2x 5 = 10 borde) og anvender Bridgemate samler (Merge) vi de 2 rækker til en Multi, som vi bruger i BCS.

Hvis vi, når vi skal udskrive resultatet for henholdsvis A- og B-rækken, vælger Section A og B på Reports siden, får vi ikke det helt rigtige resultat, fordi PS i resultatberegningen antager at det drejer sig om en turnering uden opdeling i en A- og en B-række.

Dvs. med 10 borde får toppen 18 point og max bliver 486 point. Hvis A- eller B-rækken beregnes hver for sig får toppen 8 point og max bliver 216 point. De to forskellige beregningsmåder giver en forskel i resultaterne.

For at få de rigtige resultater er vi nødt til at gå tilbage til [Pairs Events] siden og hente [Retrieve Event] A-rækken og derefter vælge [Reports], markerer "Ranks" og vælge [Send To Printer] for at få udskrevet en resultatliste.

Hvis man har indtastet e-mail adresser i databasen kan man vælge fanebladet [Internet Functions] og dernæst [Email Results to Members] for at sende resultaterne til deltagerne. Det kræver dog, at du har et MAPI baseret e-mail program kørende på din pc.

Hvis du vil uploade resultatet til hjemmesiden h1bridge klikker du på [Internet Functions]. På den nye side skal der i øverste venstre hjørne stå "Bridgewebs: H1BRIDGE". Sæt flueben ved "Disable Masterpoint Dispay" og klik på [Create Bridgewebs file]. Du får nu en meddelelse om at filen er oprettet og svarer JA til at uploade til h1bridge BridgeWebs Site.

Når du har gennemført ovennævnte for A-rækken, gentager du for B-rækken.

### **Bridgemate (BM)**

#### Gennemse resultater

Efter at et spils resultat er indtastet i BM og bekræftet, kan det tænkes at spillerne ønsker at se de resultater de netop har indtastet. BM tillader spillerne på et hvilket som helst i runden eller ved rundens afslutning at se deres egne resultater. For at det kan lade sig gøre skal "Score recap" være "enabled" i BCS.

For at se egne resultater trykkes på funktionstasten SCORES – der vises spil nr., kontrakt, og resultat. Op og ned tasterne bruges til at bladere gennem resultaterne. Klik BACK for at vende tilbage.

#### Rettelse af forkert indtastet resultat.

## Kortfattet vejledning til PairsScorer med Bridgemate II.

---

- a) Før resultatet er bekræftet af øst

Hvis der er indtastet et forkert resultat, som endnu ikke er bekræftet af øst, tykkes CANCEL for at rette fejlen. Principielt er det muligt at vende tilbage til linjen med spil nummer ved at trykke gentagne gange på CANCEL.

Øst kan afslå at bekræfte ved at trykke på CANCEL, og BM vil vende tilbage til indtast skærmen.

- b) Efter at øst har bekræftet resultatet.

Når øst har bekræftet resultatet og "Entry completed" er vist er der kun to måder hvorpå resultater kan rettes på:

- Af turneringslederen (TL) via TD menuen
- Af spillerne selv hvis opsætningen i BCS er sat til "Allow players to erase scores". Hvis det er tilfældet vil funktionstasten CORREC blive vist

### **TD menu**

TL kan kontrollere, rette og justere indtastede resultater ved hjælp af TD menuen og en særlig kode.

TD menuen omfatter følgende punkter:

1. Adjusted score (justeret resultat)
2. View results (se resultater)
3. Erase results (slette resultater)
4. Status (status)
5. Missing boards (manglende spil)
6. Score recap (gentagelse af resultater)
7. Hands records (hånds resultater)
0. Reset (nulstil)

+ - Adjust contrast (justere kontrast)

Ad 1. TL justere resultater for et bestemt spil.

Ad 2. TL få vist resultaterne for tidligere spil ved det pågældende bord

Ad 3. TL kan slette indtastede resultater

Ad 4. TL kan få vist hvor langt man er nået

Ad 5. TL kan få vist manglende spil

Ad 6. TL kan få vist tidligere resultater

Ad 7. Med undermenu

Ad 0. TL kan nulstille BM