

# Vénissieux Bridge Club

## Fiche d'utilisation du Bridgemate 2 (BM)

Comme pour les fiches ambulantes, **Sud doit gérer la marque** et donc l'utilisation du Bridgemate.

La validation du résultat via le bridgemate doit être faite **par Est ou Ouest** (touche OK).



Pour activer le Bridgemate, il suffit d'appuyer sur le bouton OK. De même, la touche OK réactive, sans perte de données, l'appareil après une mise en veille automatique. L'appareil se compose d'un affichage, de 4 touches de fonction en dessous de l'affichage et d'un clavier de 25 touches.

Certaines touches ont une double fonction : V, D, R, A et 10. La fonction est sélectionnée automatiquement suivant la position où se trouve le curseur. Les V, D, R, A et 10 indiqueront la carte d'entame lorsque le curseur sera sur la 3<sup>ème</sup> ligne de l'écran ; les mêmes V, D, A indiqueront le résultat (+, -, =) sur la 4<sup>ème</sup> ligne (RESULT).

La touche R indique un passe général sur la 2<sup>ème</sup> ligne (CONTRA).

Les autres touches ♣, ♦, ♥, ♠, SA, X, XX, N/S, E/O sont auto-explicites. Pour atteindre S ou O appuyer 2 fois sur la touche.

La touche annulation (**ANNUL**) permet de rectifier une erreur de saisie.

L'utilisation des touches de fonction est une validation du texte situé juste au-dessus. Pour valider un résultat il suffit d'appuyer sur la touche de fonction située juste dessous l'affichage écran **ACCORD**.

On appuie sur **OK** pour activer le BM2, si le numéro de table est le bon, on valide par **OK** (écran 1)



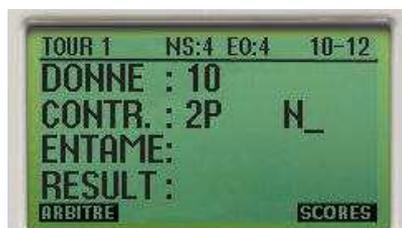
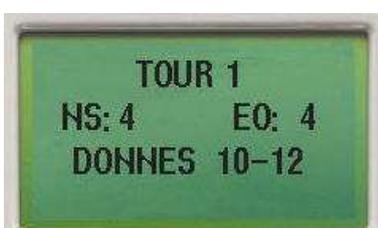
Ecran 1

On saisit les numéros de licence des joueurs, on valide par **OK**, si les noms affichés sont corrects on valide par **OK**, sinon **ANN** et on ressaisit (écran 1).



Ecran 2

On vérifie que les étuis correspondent aux N° de donnes, et une fois les enchères terminées on saisit le contrat (écran 2), le déclarant, puis la carte d'entame (écran 3). Nous suggérons de saisir de suite les éléments sans attendre la fin du tour.



Ecran 3

Nota : les écrans du clavier (à droite) indiquent les touches utilisables pour la saisie.

# Vénissieux Bridge Club

Une fois la donne terminée, Sud rentre le résultat et passe la BM à Est (ou à Ouest).



Ecran 4

Si Est (ou Ouest) est d'accord il valide le résultat par OK, sinon il rend le BM à Sud pour annulation et rectification (écran 4). **Seul Sud PEUT et DOIT modifier le résultat.**



Ecran 3

Après validation par Est, le BM affiche les scores. Au premier tour, on doit saisir les cartes des diagrammes dans l'ordre habituel ♠, ♥, ♦, ♣ avec les touches de l'écran 3. Par la suite en cliquant sur la touche **DIAGRAM**, il est possible de visualiser le diagramme.

On passe à l'écran suivant en validant par **RETOUR**. Le BM alors indique le nom de la prochaine paire adverse.



Lorsque l'écran indique la "FIN DE SEANCE", vous avez la possibilité de visualiser votre résultat pour le tournoi en utilisant la fonction **ORDRE**. Ce nouvel écran vous permet de plus de connaître le score et la note de chaque donne pour chaque paires E/O ou N/S en utilisant la fonction **RESUME**. Sortir par la fonction **RETOUR**.



En général, si aucune indication n'est donnée, le changement d'écran se fait par la touche OK.

Nous espérons que ce bref résumé vous permettra une bonne utilisation du Bridgemate.

Lors d'un tournoi et en cas de doute, n'hésitez pas à faire appel au directeur du tournoi. Il vaut mieux prévenir et rectifier plutôt que de devoir tout recommencer...

Bon courage et bonne utilisation.