

Bridgemate® II

Das Bridgemate Scoring System

BRIDGEMATE II

Handbuch



Für den Inhalt dieses Handbuches bleiben Änderungen ohne vorherige Ankündigung vorbehalten. Falls nicht ausdrücklich anders angegeben, sind alle evtl. vorkommenden Personen und Turniersituationen fiktiv.

Dieses Handbuch darf nicht – auch nicht auszugsweise – ohne vorherige Genehmigung durch Bridge Systems B.V. reproduziert und / oder durch Druck, Kopie, Mikrofilm oder anderweitig veröffentlicht oder in einem Abfrage-System gespeichert werden.

Bridgemate Pro, **Bridgemate II** und das **Bridgemate®-Logo** sind geschützte Marken und Markenzeichen der Bridge Systems B.V. im Königreich der Niederlande und in anderen Staaten.

Microsoft und **Microsoft Windows** sind geschützte Marken und / oder eingetragene Markenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und in anderen Staaten.

Alle Rechte vorbehalten.

© Copyright 2004 – 2022 Bridge Systems B.V.
Nijverheidsstraat 118
NL – 2288 BB Rijswijk
Tel.: +31-70-2505444
Fax: +31-84-8399770
eMail: info@bridgemate.nl
Website: www.bridgemate.nl

Vertrieb Deutschland, Österreich und Schweiz:

Bridgemate Deutschland
Peter Eidt
Paderborner Straße 44
D – 48231 Warendorf
Tel.: +49 2581 783425
Fax: +49 2581 783426
eMail: info@bridgemate.de
Website: www.bridgemate.de

Inhaltsverzeichnis

A.	Garantieerklärung, Haftungsbegrenzung
B.	Sicherheitsbestimmungen
C.	Einführung
Kapitel 1	Das Bridgemate Scoring System BM II
1.1	Die Bestandteile von BM II
1.1.1	Die Bridgemate Eingabestationen
1.1.2	Das Bridgemate Basisgerät (der "Server")
1.1.3	Die Bridgemate Steuerungs-Software (BCS)
1.1.4	Der Rechner
1.1.5	Die Ergebnisdatei, die "Database"
1.1.6	Das Score-Programm
1.1.7	Das Hilfsprogramm BMPFTPG
1.2	Der Ablauf von BM II
1.3	Das Aufrufen von BM II im Score-Programm
Kapitel 2	Die Hardware-Konfiguration
2.1	Systemvoraussetzungen
2.1.1	Das Betriebssystem
2.1.2	Die Hardware
2.1.3	Die Installation von BCS
2.1.4	Die Installation des Servers
2.2	Konfigurieren der Bridgemates
2.3	Die Bedienung des Servers
Kapitel 3	Die Bridgemate Steuerungs-Software (BCS)
3.1	Aufrufen von BCS
3.1.1	Server Informationen
3.1.2	Informationen über die Tische
3.1.3	Turnierleiter-Rufe
3.1.4	Die Scores der abgespielten Boards
3.1.5	Ergebnisübersicht
3.1.6	Filter- und Sortierfunktionen
3.1.7	Analyse verdächtiger Kontrakte
3.2	An- und Abmelden der Bridgemates
3.2.1	Anmelden der Bridgemates
3.2.2	Abmelden der Bridgemates
3.3	Einlesen der Anschriften vom Server
3.4	Verdächtige Kontrakte
3.5	Abändern und Löschen von Ergebnissen in BCS
3.6	Generieren, Öffnen und Schließen der Ergebnisdatei
3.6.1	Öffnen einer bestehenden Ergebnisdatei
3.6.2	Schließen der Ergebnisdatei
3.7	Mehrere Rechner in einem Netzwerk
3.8	Die Behandlung der Tische in BCS
3.8.1	Zuordnen der Tische zum Rechner
3.8.2	Übernahme von Tischen von einem anderen Rechner
3.8.3	Entfernen von Tischen aus dem Rechner
3.9	Steuerung des Servers durch BCS

- 3.9.1 Aktivieren des Servers
- 3.9.2 Rücksetzen des Servers
- 3.9.3 Hinzufügen von Tischen
- 3.9.4 Entfernen von Tischen
- 3.9.5 Synchronisieren des Servers mit dem Rechner
- 3.9.6 Synchronisieren von Rechner mit Server
- 3.9.7 Wiederherstellung des Servers
- 3.9.8 Aktualisierung des Movements im Server
- 3.9.9 Beenden von Runden
- 3.9.10 Programm-Einstellungen

- Kapitel 4 Die Funktionen des Servers
- 4.1 Übersicht über die Tische
 - 4.2 Sonderfall Kneipenturnier
 - 4.3 Übersicht über die eingegebenen Ergebnisse
 - 4.4 Verteilungen zeigen
 - 4.5 Neustarten des Bridgemate-Netzwerks
 - 4.6 Rückstellen des Servers
 - 4.7 Bestimmung der geografischen Region
 - 4.8 Bestimmung des Funkkanals
 - 4.9 Die Firmware im Server

- Kapitel 5 Die Bridgemates im praktischen Einsatz
- 5.1 Beschreibung der Bridgemates
 - 5.1.1 Das Tastenfeld
 - 5.1.2 Ein- und Abschalten der Bridgemates
 - 5.2 Aktivieren der Bridgemates
 - 5.2.1 Konfigurieren der Bridgemates im Setup-Menü
 - 5.2.1.1 Einstellungen Gruppe und Tisch
 - 5.2.1.2 Einstellungen Region und Funkkanal
 - 5.2.1.3 Anzeigen der eingestellten Sprache
 - 5.2.1.4 Der Setup-Code
 - 5.3 Durchführung des Turniers
 - 5.3.1 Bedienung der Bridgemates
 - 5.3.2 Aktivieren der Bridgemates
 - 5.3.3 Eingabe der Spieler-Nummer
 - 5.3.4 Informationen vor Beginn einer Spielrunde
 - 5.3.5 Eingabe der Spielkontrakte
 - 5.3.6 Eingabe des Kontrakts und des Alleinspielers
 - 5.3.7 Eingabe der Ausspielkarte
 - 5.3.8 Eingabe des Ergebnisses
 - 5.3.9 Überprüfung durch OST oder WEST
 - 5.3.10 Bestätigung durch OST oder WEST
 - 5.3.11 Abgleich der Ausspielkarte mit den Verteilungen
 - 5.3.12 Vergleich mit vorherigen Ergebnissen
 - 5.3.13 Eingabe der Blattverteilungen
 - 5.3.14 Ende der Runde
 - 5.3.15 Ende des Turniers
 - 5.3.16 Vorläufiges Ranking
 - 5.3.17 Besondere Eingaben für "Rundpass" und "Nicht Gespielt"
 - 5.4 Korrektur von Eingaben
 - 5.4.1 Wiederholen von Anschriften

- 5.4.2 Korrektur von Eingabefehlern
- 5.4.3 Einsicht in die und Korrektur der Spielernamen
- 5.5 Ausdruck der Blattverteilungen
- 5.6 Übertragung der Anschriften vom Eingabegerät zum Rechner
 - 5.6.1 Übernahme der Anschriften im Server
 - 5.6.2 Übernahme der Anschriften im Score-Programm
- 5.7 Die Verwendung von Bridgemates in Team-Turnieren
 - 5.7.1 Anzeige der Boardergebnisse
 - 5.7.2 Anzeige des Kampfergebnisses und Vergleich der Board-
ergebnisse
- 5.8 Den Turnierleiter rufen
- 5.9 Das Turnierleiter-Menü
 - 5.9.1 Aufruf des Turnierleiter-Menus
 - 5.9.2 Die Eingriffsmöglichkeiten im Turnierleiter-Menü
 - 5.9.3 Erneutes Senden von Ergebnissen

Kapitel 6

- Weitere Bridgemate Funktionen
 - 6.1 Bridgemate-Parameter konfigurieren
 - 6.1.1 Voreinstellungen in BCS oder im Score-Programm
 - 6.1.2 Anzeige der vorherigen Ergebnisse
 - 6.1.3 Anzeige der Ergebnisse aus Sicht von ...
 - 6.1.4 Format der Ergebnisanzeige
 - 6.1.5 Anzeige der Paarnummern
 - 6.1.6 Eingabe der Kontrakte vor dem Abspiel
 - 6.1.7 Boardfolge bestätigen
 - 6.1.8 Abschaltzeit der Bridgemates
 - 6.1.9 Darstellung der Farben
 - 6.1.10 Eingabe der Ausspielkarte
 - 6.1.11 Eingabe der Spielernummern
 - 6.2 Weitere Parameter
 - 6.2.1 Paarnummer des Alleinspielers
 - 6.2.2 Anzeige der Spielernamen
 - 6.2.3 Anzeige des Ranking
 - 6.2.4 Anzeige bzw. Eingabe der Verteilungen
 - 6.2.5 Turnierleiter-PIN
 - 6.2.6 Turnierleiter bestätigt "Nicht Gespielt"
 - 6.2.7 Turnierleiter-Rufe vom Bridgemate aus erlauben
 - 6.2.8 Anzeige der noch zu spielenden Boards
 - 6.2.9 Nächste Sitzposition nach Rundenende
 - 6.2.10 Anzeige und Berichtigung von Ergebnissen
 - 6.2.11 Automatischer Eintrag der Boardnummer
 - 6.2.12 Abspiel erfassen
 - 6.3 Die Verwendung von Profilen zum Abspeichern und Laden von Ein-
stellungen
 - 6.3.1 Das Erzeugen, Verändern und Löschen von Profilen
 - 6.3.2 Das Verwenden eines Profils
 - 6.3.3 Das Verwenden eines Profils beim Start des Bridgemate-
Systems
 - 6.4 Verändern der Parameter während des laufenden Turniers
 - 6.5 Verwenden der Abrechnungs-Methoden Butler und Cross-IMP
 - 6.6 Anzeige von Spieler-Namen
 - 6.6.1 Konfiguration der Namen-Einstellungen

- 6.6.2 Anzeige der Spieler-Namen bei vorheriger Anmeldung zum
- 6.6.3 Namens-Änderungen
- 6.7 Verwendung von Hand-Verteilungen
 - 6.7.1 Manuelle Erfassung der Hand-Verteilungen durch die Spieler
 - 6.7.1.1 Eingabe am Ende der Runde
 - 6.7.1.2 Eingabe am Ende eines Boards
 - 6.7.2 Ausdruck, Import und Export von Hand-Verteilungen
 - 6.7.2.1 Ausdruck und Export in Dokument-Formate (PDF / DOC / XLS / HTML)
 - 6.7.2.2 Import von Hand-Verteilungen
 - 6.7.2.3 Export in das PBN oder DUP Format
 - 6.7.3 Analyse der machbaren Kontrakte (Double Dummy Analyse)
 - 6.7.3.1 Automatische oder manuelle Analyse
 - 6.7.3.2 Ausgabe der Hand-Verteilungen zusammen mit den machbaren Kontrakten
 - 6.7.3.3 Anzeige der Informationen über machbare Kontrakte auf den Bridgemates

Kapitel 7 Aktualisierung der Firmware im Bridgemate

- Kapitel 8 Einsatz von Bridgemate in besonderen Fällen
- 8.1 Mehrere Turniere in einem Raum
 - 8.2 Großveranstaltungen
 - 8.3 Austausch von Bridgemates
 - 8.4 Abgestürzter Server
 - 8.5 Abgestürzter Rechner
 - 8.6 Test-Modus
 - 8.7 Gleichzeitiger Einsatz von Bridgemate II und BMPPro in einem Turnier

Kapitel 9 Bridgemate Pager

Kapitel 10 Bridgemate App

A. Garantieerklärung, Haftungsbegrenzung

Gegenstand der Garantieerklärung ist die bestimmungsgemäße und übliche Verwendung der Bridgemate-Erzeugnisse, deren Verpackung und die Richtigkeit der zugehörigen Dokumente. Diese Erklärung richtet sich ausschließlich an Ersterwerber unserer Erzeugnisse.

Die Garantie- und Gewährleistungsfrist für alle Bridgemate-Produkte beträgt 2 Jahre ab Lieferung der Gegenstände. Gewährleistungsansprüche müssen in schriftlicher Form gestellt werden. Nach Ablauf der Garantiefrist besteht kein Anspruch auf Gewährleistung.

Berechtigte Mängelrügen werden grundsätzlich durch Ersatz der beanstandeten Geräte und Leistungen erledigt. Zur Prüfung einer Mängelrüge müssen beanstandete Geräte auf Kosten des Erwerbers an eine der o.g. Adressen versendet werden. Ansonsten gelten die einschlägigen Bestimmungen des BGB.

Garantieleistungen sind ausgeschlossen bei Schäden durch höhere Gewalt, Spannungsüberlastung, Sachbeschädigung durch Unfall, durch nicht bestimmungsgemäße Verwendung der Geräte und der Bridgemate-Software oder durch unsachgemäße Reparatur der Geräte durch nicht autorisierte Personen.

B. Sicherheitshinweise

Zur Vermeidung von Sach- und Körperschäden platzieren Sie die Bridgemate-Geräte auf allen 4 Füßen ausschließlich auf glatten, ebenen, stabilen und sauberen Unterlagen und in Räumen, die nicht verräuchert oder ungewöhnlich staubbelastet sind. Anschlusskabel und sonstige Verbindungen dürfen nicht als Stolperhindernisse frei herumhängen. Kinder und Tiere sind fernzuhalten.

Zur Stromversorgung des **Servers** darf nur ein von uns geliefertes Original USB-Kabel verwendet werden. Der Einsatz fremder Kabel schließt jede Garantieleistung aus.

Zur Vermeidung von Kabelbruch dürfen Anschluss- und Verbindungskabel nicht eng gewickelt werden.

Verwenden Sie in einem Gerät nur hochwertige Batterien und Akkus des gleichen Typs und gleichen Alters. Ausgelaufene Batterien führen zum Verlust der Gewährleistungsansprüche. Bei längerem Nichtgebrauch der Geräte sind die Batterien herauszunehmen. Dies gilt auch bei Transport der Geräte im Flugzeug, weil die Geräte Radiowellen aussenden. Ausgediente Batterien und elektronische Geräte gehören zum Sondermüll und dürfen nicht mit dem allgemeinen Hausmüll entsorgt werden.

Reparaturen an den Geräten dürfen nur von autorisierten Kundendienst-Fachkräften ausgeführt werden.

C. Einführung

Willkommen zum **Bridgemate II Scoring System** (im Folgenden **BM II**). **BM II** ist ein fortschrittliches elektronisches, drahtloses Erfassungssystem für Bridgeclubs und Turniere aller Art zur Steigerung der Spielfreude und des Spielflusses. **BM II** erfasst automatisch die Ergebnisse abgespielter Hände. Die Ergebnisse werden überprüft und per Funk an den Computer übertragen. Wartezeiten bis zur Feststellung und Bekanntgabe des Turnierergebnisses werden auf nahezu 0 reduziert. Der Turnierleiter wird die benutzerfreundliche Handhabung von **BM II** zu schätzen wissen. Seine Arbeit wird im Hinblick auf die Überwachung des Turnierablaufes ganz erheblich erleichtert, und er kann sich voll auf seine Aufgabe als Schiedsrichter bei auftretenden Streit- und Zweifelsfragen konzentrieren.

Dieses Handbuch behandelt die Anwendung von **BM II** einschließlich seiner Software. Es ist eine Ergänzung zum Handbuch Ihres Score-Programms. **BM II** arbeitet unabhängig von Ihrem Score-Programm. Daher finden Sie hier keine Hinweise zu dessen Handhabung.

Dieses Handbuch ist in 8 Kapitel gegliedert:

1. Kapitel 1 beschreibt die einzelnen Elemente von **BM II**, wie sie sich gegenseitig ergänzen und wie sie zusammenwirken.
2. Kapitel 2 erklärt, wie die **Software** und die **Hardware** von **BM II** installiert werden und wie die **Bridgemate** Tischgeräte für jede Gruppe und jeden Tisch vorbereitet werden und weiterhin, wie die Funkkanäle für den drahtlosen Datenaustausch eingerichtet werden.
3. Kapitel 3 beschreibt ausführlich die **Bridgemate Control Software (BCS)**.
4. Kapitel 4 erläutert die Funktionen des **Servers**.
5. Kapitel 5 beschreibt den praktischen Einsatz der **Bridgemate** Tischgeräte
6. Kapitel 6 beschreibt die Parameter der **Bridgemates**, die voreingestellt werden können.
7. Kapitel 7 beschreibt die Aktualisierung der Firmware in den **Bridgemates**.
8. Kapitel 8 gibt Hinweise für den Einsatz von **Bridgemates** in mehreren gleichzeitigen Turnieren und in Großveranstaltungen und für **Maßnahmen in Störfällen**.

Versionsnummern:

Gegenstand dieses Handbuches sind die aktuellen Versionen von **BM II**:

Bridgemate Control Software	3.9.9
Bridgemate USB-Server Firmware	3.1.1d
Bridgemate II Eingabestation Firmware	3.1.1

Updates können i. d. R. kostenlos von unserer Homepage www.bridgemate.de heruntergeladen werden.

Anmerkung: Das Handbuch befindet sich in ständiger redaktioneller Überarbeitung. Änderungen bleiben vorbehalten.

Kapitel 1: Das Bridgemate Scoring System BM II

Dieses Kapitel beschreibt die Komponenten von **BM II** und wie sie zusammenwirken. Es erklärt, wie **BM II** praktisch gehandhabt wird, von der Initialisierung eines neuen Turniers bis zur Erfassung und Auswertung aller Ergebnisse im Score-Programm.

Dieses Kapitel sollte sorgfältig gelesen werden. Wenn die Funktionen der einzelnen Bestandteile von **BM II** und ihr Zusammenwirken einmal verstanden sind, fällt es nicht schwer, mit **BM II** zu arbeiten.

1.1 Die Bestandteile von BM II

1. Die Bridgemate II Eingabestationen (1 Gerät pro Tisch)
2. Der Bridgemate II Server mit USB Kabel (i. d. R. 1 Stück pro Club und Turnier)
3. Die Bridgemate Steuerungs-Software BCS
4. Der Rechner
5. Die Ergebnisdatei
6. Das Score-Programm
7. Das Hilfsprogramm BMPFTPG



Die Basisstation (der "Server")



Die Eingabestation (das "Bridgemate")

1.1.1 Die Bridgemate II Eingabestationen (die eigentlichen "Bridgemates")

Es handelt sich um kleine Eingabestationen (Keyboards), die auf jedem Tisch platziert werden. Sie übermitteln die Ergebnisse aller Spiele eines Turniers drahtlos per Funk an den Turniercomputer. Aus Vereinfachungsgründen werden die Tischgeräte im Folgenden nur noch **Bridgemates** genannt. Die drahtlose Kommunikation mit dem **Server** erfolgt über Funkwellen. Pro Tisch wird 1 **Bridgemate** benötigt. Der Gebrauch der **Bridgemates** wird ausführlich in Kapitel 5 erläutert.

1.1.2 Die Bridgemate Basisstation (der "Server")

Der **Server** ist ein Sende- und Empfangsgerät, das mittels USB-Kabel mit dem Rechner verbunden wird. Er ist die Brücke zwischen den **Bridgemates** und dem Rechner. Der **Server** ist für den drahtlosen Datenaustausch mit einem Funkmodul (Antenne) ausgestattet. Er sendet die im Score-Programm eingegebenen Turnierdaten (Turnierart, Teilnehmer, Boards, Tische und Movement) an die **Bridgemates**. Umgekehrt empfängt der Server von den **Bridgemates** die Ergebnisse der abgespielten Boards. Ein **Server** kann bis zu 256 Tische gleichzeitig bedienen.

1.1.3 Die Bridgemate Steuerungs-Software (BCS)

Dies ist ein spezielles Programm für die Steuerung des **Servers** und des Datenflusses. Das Programm läuft unter Windows 7 SP1 und höher. Es wird zum Teil vom eingesetzten Score-Programm gesteuert. **BCS** steuert die Funktionen des **Servers**, es regelt den Datenaustausch zwischen den **Bridgemates** und dem **Server** und überträgt die Ergebnisse der abgespielten Boards (die Scores) zur Ergebnisdatei.

1.1.4 Der Rechner

Für **BM II** ist ein Rechner erforderlich, wie er in jedem Turnier für die Auswertung mit einem Windows basierten Score-Programm eingesetzt wird.

Für Großveranstaltungen mit über 256 Tischen werden mehrere **Server** benötigt, um den drahtlosen Datenaustausch zu bewältigen. In diesem Falle werden die Rechner zu einem Netzwerk kombiniert.

1.1.5 Die Ergebnisdatei (die "Database")

Die Ergebnisdatei wird als eigene Datei vom Score-Programm und / oder von **BCS** generiert. Sie beinhaltet alle relevanten Turnierdaten wie die Spielergruppen (oder Spielerklassen), die Anzahl der Tische, die Art des Movements, die Spieler (Paarnummern oder Namen) und die Anzahl der zu spielenden Boards. **BCS** überträgt diese Daten zum **Server**. **BCS** übernimmt dann später vom **Server** die Ergebnisse der abgespielten Boards und überträgt sie in die Ergebnisdatei. Die Ergebnisdateien in **BCS** haben die Endung *".bws"*.

1.1.6 Das Score-Programm (Turnier-Auswertungsprogramm)

Das Score-Programm initiiert die Turniere und wertet sie aus. Es errechnet die Scores (Anschriften) anhand der eingegebenen Ergebnisse und ordnet sie den Spielern bzw. den Paaren zu. Die Ergebnisse werden in einer Ergebnisdatei gesammelt und für weitere Auswertungen verwendet. Über Leistungsumfang und Benutzung der Score-Programme geben deren Verfasser in Handbüchern oder Anleitungen Auskunft.

Zurzeit sind im deutschen Sprachraum die folgenden Score-Programme mit **BCS** kompatibel:

- | | |
|------------------------------|-----------------------------|
| • MERLIN | Verfasser: Klaus Kersting |
| • RuderSyv | Verfasser: Dirk Willecke |
| • TOPSCORE | Verfasser: Frank Wolf |
| • PUZZLE | Verfasser: Christian Farwig |
| • MAGIC CONTEST | Verfasser: Tomas Brenning |
| • BRIDGE TEAM CONTEST | Verfasser: Werner Broser |

1.1.7 Das Hilfsprogramm BMPFTPG

Von den vorstehenden Programmen erzeugen **MERLIN**, **RuderSyv**, **MAGIC CONTEST** und **TOPSCORE** die Database im gleichen Dateiformat wie **BM II**. Die Daten der anderen Programme müssen über das Hilfsprogramm **BMPFTPG** in von **BCS** benötigte Access-Dateien mit der **Endung .bws** umgewandelt werden. **BMPFTPG** ist im Internet frei herunterladbar.

1.2 Der Ablauf von BM II

Nach der Vorstellung der einzelnen Bestandteile des Systems wenden wir uns dem praktischen Ablauf des Verfahrens zu, der sich in acht Schritten vollzieht:

<u>Praktische Schritte</u>	<u>Erläuterungen</u>
1. Ein neues Turnier wird im Score-Programm initiiert.	Dies ist der Startpunkt für BM II . Der Turnierleiter gibt u. a. die Spielergruppen, die Anzahl und die Nummern der Paare pro Gruppe und das Movement jeder Gruppe ein.
2. Das Score-Programm generiert eine Turnierdatei (die "Database").	Mit Eingabe der Turnierdaten generiert das Score-Programm eine Turnierdatei mit allen Fakten betreffend Gruppen, Movements, Boards und Paare.
3. Die Bridgemate Control-Software BCS übernimmt im Rechner die Turnierdatei vom Score-Programm.	Die vorbereitete Turnierdatei wird in BCS eingelesen und so verarbeitet, dass sie nachher vom Server an die Bridgemates auf allen Tischen weitergeleitet werden kann.
4. BCS überträgt die Daten zur Basisstation, dem Server .	BCS füttert den Server mit den Daten der Turnierdatei. Der Server "kennt" nun den gesamten Turnierablauf, d. h. welche Paare in welcher Runde an welchem Tisch welche Boards zu spielen haben.
5. Die Bridgemates werden aktiviert.	Nachdem der Server alle Turnierdaten übernommen hat, werden die Bridgemates an den Spieltischen aktiviert. Sie nehmen Funkkontakt zum Server auf. Die Ergebnisse der abgespielten Hände können eingetippt werden.
6. Die Ergebnisse der abgespielten Hände werden in die Bridgemates auf den Tischen eingetippt und per Funk an den Server übertragen.	Während dieses Vorganges werden die Boardnummern, die Paarnummern und die Richtungen der Spieler im Dialog zwischen den Bridgemates und dem Server kontrolliert und deren Richtigkeit bestätigt. Die eingetippten Anschriften gehen direkt zum Server und werden dort gespeichert.
7. BCS empfängt die Ergebnisse vom Server . Sie werden in die Turnierdatei eingelesen.	BCS liest alle eingetippten Anschriften vom Server und liefert sie an die Turnierdatei.

8. Das Score-Programm übernimmt die in der Turnierdatei gespeicherten Anschriften und wertet das Turnier aus.	Alle Ergebnisse werden im Score-Programm für die Turnierauswertung verarbeitet. Unmittelbar nach der Eingabe des letzten Scores in einem Bridgemate liegt das Turnierergebnis samt allen gewünschten Auswertungen vor und kann sofort ausgedruckt und verkündet werden.
---	--

1.3 Aufrufen von BCS im Score-Programm

Das Score-Programm muss mit **BM II** kompatibel sein. Nur dann können die Schritte 1 bis 8 ausgeführt werden, und die Ergebnisse werden mit einem einfachen Befehl in das Auswertungsprogramm eingelesen (Schritte 7 und 8). Für weitere Informationen, ob und wie diese Automatik in Gang gesetzt wird, geben der Verfasser oder das Handbuch des eingesetzten Score-Programms Auskunft. Die Ergebnisdateien der Score-Programme **MERLIN**, **Ruder-Syv**, **MAGIC CONTEST** und **TOPSCORE** haben das gleiche Format wie die **Bridgemate Steuerungssoftware BCS**, nämlich **MS Access 2008**. Die Ergebnisdateien der anderen Score-Programme werden mit dem Hilfsprogramm **BMPFTPG** (**BridgeMate Pro File Transfer Program German**) in das Access-Format umgewandelt. Dieses Hilfsprogramm ruft dann **BCS** automatisch auf.

Kapitel 2: Die Hardware-Konfiguration

2.1 Systemvoraussetzungen

2.1.1 BM II läuft unter Windows auf Windows 7 SP1 oder höher (später). Microsoft .NET 4 Framework muss über Windows Update installiert sein.

2.1.2 Die Hardware

Empfohlene Zusammensetzung:

Prozessor: Intel Celeron 1.6 GHz oder höher (besser)

Speicher: 1 GB oder mehr

Der USB-Anschluss bedarf je nach Windows Betriebssystem eines eigenen Treibers, der auf der Installations-CD-ROM enthalten ist. Er kann auch von der Homepage www.bridgemate.de kostenfrei heruntergeladen werden.

2.1.3 Die Installation der Bridgemate Steuerungs-Software BCS

Zur Installation von **BM II** benötigen Sie (aktuell) die Datei „*BCSsetup3-9-6.exe*“. Die Software wird auf CD-ROM geliefert. Sie kann aber auch von unserer Website www.bridgemate.de kostenfrei heruntergeladen werden. Die Anforderungen zur Installation der Software können je nach Score-Programm variieren. Weitere Informationen sind beim Autor des Score-Programms zu erfragen.

2.1.4 Die Installation des Servers

Den Treiber installieren und die Verbindung zum USB Server

Bevor Sie den **Server** mit Ihrem Rechner verbinden, muss der Treiber installiert sein. Der Treiber ist im Installations-Paket von **BCS** enthalten. Wenn Sie das Programm-Paket noch nicht installiert haben, tun Sie es jetzt.

Nachdem der Treiber installiert ist, können Sie den **Server** mit dem mitgelieferten USB-Kabel an einen beliebigen USB-Anschluss Ihres Rechners anschließen. Windows wird das Gerät automatisch erkennen und den Installations-Prozess der Treiber-Software abschließen.

Stromversorgung des Servers

Der **Server** wird über den USB-Anschluss automatisch mit Strom versorgt und eingeschaltet. Wenn Sie einen USB-Verteiler (Hub) verwenden, stellen Sie sicher, dass der Verteiler eine eigene, externe Stromversorgung besitzt. Anderenfalls kann es sein, dass der **Server** nicht genügend Strom erhält und nicht ordnungsgemäß funktioniert. Die Stromversorgung wird durch eine grüne LED angezeigt.

Zusätzlich sollte die Stromversorgung durch 4 Stützbatterien AA 1,5 V (im Lieferumfang nicht enthalten) gegen unbeabsichtigten Stromausfall abgesichert sein. Bei funktionierender Stromversorgung durch die Batterien leuchtet die entsprechende LED ebenfalls grün. Die Betriebsdauer von 4 Stück guter AA Batterien liegt bei ca. 4 Stunden. Es wird geraten, Ersatzbatterien in Reserve zu halten. Die Stützbatterien werden automatisch bei Bedarf zugeschaltet. Sie werden nach 1 Stunde auch wieder automatisch abgeschaltet, um die unnötige Entladung der Batterien zu vermeiden. Diese Zeitspanne kann im **BCS** verändert werden. Mit

dem Knopf ***Battery OFF*** werden die Batterien sofort abgeschaltet. Der Batterie-Status auf dem **Server** leuchtet grün bei ausreichender Stromreserve, orange bedeutet, dass die Batterien halb voll sind. Bei Rot sollten sie ausgewechselt werden.

Verbindung des Servers mit dem Rechner

Falls der Rechner den **Server** nicht erkennt, kann der COM-Port im Windows Control Panel („Geräteanager“) mit den folgenden Schritten verändert werden:

Arbeitsplatz → *Systemsteuerung* → *System* (Rechtsklick) → *Hardware* → *Geräteanager* → *Anschlüsse (COM und LPT)* → + → *Bridgemate Communications Port* (Rechtsklick) → *Eigenschaften* → *Anschlusseinstellungen* → *Erweitert* → *COM-Anschlussnummer*. Hier $COM < 20$ einstellen und mit **OK** bestätigen. Das Menu verlassen und **BCS** erneut aufrufen. Oft genügt auch ein wiederholtes Andocken, um die Verbindung zum **Server** herzustellen. (In Windows 7 wird der Geräteanager direkt über die Systemsteuerung erreicht.)

Festlegen der Region

Beim ersten Start von **BM II** erscheint die Aufforderung, die Region zu setzen, bei uns: „*Europa*“, um die hier eingerichteten Funkwellen-Kanäle zu benutzen (siehe Kapitel 4.7).

Einrichten des Funkkanals

Zum drahtlosen Datenaustausch zwischen **Server** und den **Bridgemates** können in Europa bis zu 8 Funkkanäle verwendet werden (0 bis 7). Im Bedarfsfalle können auch mehrere benachbarte Funknetze in einem Raum ohne Interferenz-Störungen betrieben werden (siehe auch Kapitel 8.1). Die **Bridgemates** und der **Server** eines Turniers müssen auf dem gleichen Funkkanal senden. Im Lieferzustand sind **Bridgemates** und **Server** auf den Funkkanal 0 eingestellt (siehe Kapitel 4.8). Je höher die Funkkanal-Nummer, umso geringer ist die Reichweite der Funk-Übertragung.

2.2 Konfigurieren der Bridgemates

Vor der Verwendung der **Bridgemates** in einem Turnier müssen die Gruppe, die Tischnummer und der Funkkanal eingestellt werden. Dies wird in Kapitel 5.2.1 beschrieben. Im Lieferzustand sind alle **Bridgemates** für Gruppe A und Tisch 1 eingestellt.

2.3 Die Bedienung des Servers

Die Bedienung des **Servers** bedarf keiner besonderen Anleitung. Die folgenden Verhaltensregeln sollten jedoch beachtet werden:

- Vermeiden Sie die automatische Umschaltung Ihres Rechners in den StandBy-Modus während eines Turniers, weil möglicherweise das Score-Programm heruntergefahren wird.
- Die Stützbatterien müssen in der vorgesehenen Polarität eingelegt sein.
- Im Turniereinsatz sollte der **Server** waagrecht auf einer ebenen Fläche liegen.

- Der **Server** sollte nicht von anderen Gegenständen belastet oder verdeckt werden. Je freier die „Sicht“ zwischen den **Bridgemates** und dem **Server**, desto besser ist der Funkkontakt zwischen ihnen. Es ist ratsam, im Vorwege eines Turniers zu prüfen, ob in den vorgesehenen Räumlichkeiten guter Funkkontakt möglich ist.
- Nach Möglichkeit sollten die **Bridgemates** und der **Server** nicht durch eine massive Wand getrennt sein. Der **Server** sollte möglichst zentral zwischen den **Bridgemates** positioniert sein. Unzureichender Funkkontakt wird im Display des **Bridgemates** mit “Senden inkorrekt“ angezeigt.

Kapitel 3: Die Bridgmate Steuerungs-Software (BCS)

BCS stellt im Rechner die Verbindung zwischen dem Score-Programm und dem **Server** her. **BCS** übernimmt die Turnierdaten (die Database) vom Rechner und übergibt sie an den **Server**, mit denen der **Server** dann die **Bridgemates** steuert und kontrolliert. Auf der anderen Seite übernimmt **BCS** die Ergebnisse der abgespielten Boards vom **Server** und liefert sie an die Turnierdatei im Rechner.

Dieses Kapitel behandelt die Funktionen von **BCS**. Zum allgemeinen Verständnis des Programms ist es nicht unbedingt erforderlich, alle Funktionen genau zu kennen. Bei erstmaligem Einsatz von **BM II** genügt es, die Absätze 3.1 und 3.6 zu verstehen.

3.1 Aufrufen von BCS

BCS wird in der Regel durch Eingabe eines entsprechenden Befehls im Score-Programm aufgerufen. In den meisten Score-Programmen wird bei Aufruf von **BCS** der **Server** automatisch aktiviert, und die Ergebnisse der abgespielten Boards können eingelesen werden. Das Score-Programm hat in der Regel auch eine Funktion, dass bei Aufruf von **BCS** die aktive Turnierdatei übernommen wird. Näheres hierzu finden Sie im Handbuch des Score-Programms.

BCS zeigt folgendes **Ergebnisfenster** (Hauptfenster):

ID	Gruppe	Tisch	Runde	Board	Paar NS	Paar...	Alleins...	NS/Dw	Kontrakt	Ergebnis	Ausspiel	Anmerku
1	B	11	1	21	205	203	205	N	PASSE			
2	B	2	1	3	213	208	213	N	2 P	+1	CA	
3	B	5	1	9	103	110	110	O	6 C	+1	TK	
4	B	1	1	1	201	101	101	O	1 SA	-1	P2	
5	B	3	1	5	204	207	207	W	3 SA	-1	P3	
6	B	7	1	13	104	108	104	N	3 P	-1	KA	
7	B	12	1	23	202	211	211	W	3 SA	+3	K7	
8	A	6	1	16	17	12	17	N	2 P	+1	C8	
9	A	5	1	13	3	6	3	N	2 P x	=	KA	
10	A	2	1	4	5	4	4	W	2 P	=	K5	
11	A	4	1	10	13	16	16	W	2 C	+2	K4	
12	B	8	1	15	107	102	107	S	3 SA	+4	TB	
13	B	13	1	25	209	210	210	O	2 P	=	TA	
14	A	1	1	1	8	1	1	O	1 T	-1	C8	
15	B	6	1	11	112	109	112	S	2 SA	-1	C5	
16	A	8	1	3	11	18	11	N	3 P	=	C3	
17	A	7	1	19	14	15	14	S	2 C	-2	T3	
18	B	9	1	17	111	113	113	O	6 SA	+1	PK	
19	B	4	1	7	212	206	212	N	3 C	-2	PA	
20	B	10	1	19	106	105	106	S	3 T	-1	PA	
21	B	11	1	22	205	203	205	N	3 SA	+1	P5	
22	A	3	1	7	2	7	2	N	4 T	=	PA	
23	B	5	1	10	103	110	110	W	2 C	+2	K4	
24	B	3	1	6	204	207	204	S	1 P	=	T2	
25	B	2	1	4	213	208	208	W	2 P	=	C5	
26	B	1	1	2	201	101	201	N	5 C	-1	PD	
27	B	12	1	24	202	211	202	N	3 SA	+2	C5	

Der Name der aktiven Ergebnisdatei steht in der Titelzeile. Wenn keine Ergebnisdatei geöffnet ist, steht dort: *"Kein Turnier geöffnet"*.

3.1.1 Server Informationen

Der Fenster-Ausschnitt oben links beinhaltet die den **Server** betreffenden Informationen. Wenn der **Server** gefunden wurde, erscheinen:

<u>Server-Info</u>	<u>Wert</u>
Bridgemate Server	Verbunden
System	Bridgemate II
Port	USB
Hardware Version	die Versionsnummer (aktuell: 1.1)
Firmware-Version	die Versionsnummer (aktuell: 3.1.1d)
Kommunikations-Version	die Versionsnummer (aktuell: 1.1)
Batteriestand	Ladezustand der Batterien in %
Funkkanal	Nr. des Funkkanals (aktuell: 0)
Region	hier muss stehen: "Europa"

3.1.2 Informationen über die Tische

Die Spalte **Tisch** beinhaltet alle in der aktuellen Database (Ergebnisdatei) enthaltenen Tische. Dies sind in der Regel alle im laufenden Turnier besetzten Tische. Diese müssen einem Rechner zugeordnet sein. Der namentlich benannte Rechner (in der Abbildung: „**NB-EIDT-HP8**“) wird ganz unten links im Bildschirm gezeigt. Falls nur ein Rechner für das Turnier gebraucht wird (dies ist der Normalfall), sind alle Tische demselben Rechner zugeordnet.

In der Spalte **Status** erscheinen die am Turnier teilnehmenden Tische zunächst in **Rot**. Mit Aufnahme der Funkverbindung zwischen **Server** und Eingabestation wechselt der Status nach **Grün**. Das **Bridgemate** ist dann aktiviert.

3.1.3 Turnierleiter-Rufe

Eingelaufene Turnierleiter-Rufe werden in der linken unteren Ecke des Bildschirms angezeigt. Neu hereingekommene Turnierleiter-Rufe werden in **rot**, bestätigte Turnierleiter-Rufe werden in **schwarz** angezeigt,

3.1.4 Die Scores (Anschriften) der abgespielten Boards

Die vom **Server** eingelesenen Ergebnisse der abgespielten Hände (die Scores bzw. die Anschriften) werden im rechten Fenster-Segment gezeigt. Zu jeder Anschrift erscheinen: die ID jedes Ergebnisses in aufsteigender Reihenfolge, die **Gruppe**, der **Tisch**, die **Runde**, das **Board**, die **Paarnummern der Spieler auf NS und OW**, die **Paarnummer des Alleinspielers**, der **Alleinspieler**, der gespielte **Kontrakt**, das **Ergebnis**, fakultativ: die **Ausspielkarte**, ggfs. **Anmerkungen** (z. B. Berichtigte Scores), **Datum** und sekundengenau die **Uhrzeit**, wann das Ergebnis eingelesen wurde. Falls mehrere externe Programme (z. B. VueGraph oder Internetzugang) gleichzeitig laufen, erscheinen diese unter den weiteren "Verarbeitet"-Feldern. Wenn Daten verzögert vom **Server** in die Ergebnisdatei eingelesen werden, kann hier möglicherweise ein abweichender Zeitpunkt erscheinen.

3.1.5 Ergebnisübersicht

Durch Anklicken der verschiedenen Reiter kann die hier gezeigte Matrix in verschiedenen Sortierungen dargestellt werden, nämlich als **Ergebnisse** (die Standard-Einstellung mit allen Daten) oder **Ergebnisse pro Runde** (die farblich markierte Anzahl der Boards, die an jedem Tisch gespielt wurden. Dabei bedeutet grün, dass der Tisch die Runde beendet hat, gelb, dass noch 1 Board fehlt und rot, dass noch mind. 2 Boards fehlen) oder **Anzahl Boards** (es steht eine „1“ bei jeder eingegebenen Tisch-Board Kombination) oder **Ergebnisübersicht** (hier steht der Kontrakt inkl. Ergebnis bei jeder eingegeben Tisch-Board Kombination). Dem Tur-

nierleitet wird hier die Kontrolle über die eingegebenen Ergebnisse an die Hand gegeben. Die unterschiedlichen Darstellungen lassen sich auch während eines laufenden Turniers aufrufen.

Unter **Spieler** erscheinen die in die **Bridgemates** eingegebenen Spieler-Nummern und – Namen (sofern das eingesetzte Score-Programm die Namensverwaltung unterstützt).

3.1.6 Filter- (Such-) und Sortierfunktionen

Die Ergebnisse werden nach dem Zeitpunkt ihres Einlesens mit einer fortlaufenden ID-Nummer und Angabe der Uhrzeit des Einlesens angezeigt. Es gibt mehrere Suchkriterien, nach denen die Ergebnisse isoliert (gefiltert) angezeigt werden können: **Gruppe, Tisch, Runde, Paare** und **Boards**. Wenn kein Suchfilter gesetzt ist, steht dort „**Keine**“.

Nach den gleichen Kriterien können die Ergebnisse auch über den Reiter **Sortierung** sortiert werden.

3.1.7 Analyse verdächtiger Kontrakte

Die Analyse verdächtiger Kontrakte ermittelt solche Scores, die mglw. falsch in die **Bridgemates** eingegeben worden sind und sie basiert auf den anderen erfassten Scores in einem Board und / oder der Double Dummy Analyse.

3.2 An- und Abmelden der Bridgemates

Aus redaktionellen Gründen werden die Bilder in den nachfolgenden Kapiteln in englischer Sprache gezeigt; sie sollten aber trotzdem verständlich sein.

3.2.1 Anmelden der Bridgemates

Wenn die betroffenen Tische im **Server** hinzugefügt sind, können die **Bridgemates** aktiviert werden. Wenn die Tische nicht im **Server** sind, können die **Bridgemates** auch nicht aktiviert werden.

Mit dem Einschalten erscheint im Display das **BM II Logo**:



Mit **OK** erscheinen die **GRUPPE** und der **TISCH**. Je nach Voreinstellung der Gruppen- und Tischnummer kann der Benutzer aufgefordert werden, Gruppen- und Tischnummern einzutippen.

Mit nochmaligem **OK** werden die **Bridgemates** dem **Server** zugeschaltet. Ein Antennen-Symbol erscheint kurz oben rechts. Es zeigt an, dass Funkkontakt zwischen beiden besteht. Wenn die **Bridgemates** zugeschaltet sind, erscheinen die Turniervorgaben für die erste Spielrunde lt. Movement. Die **Bridgemates** sind aktiviert. Die roten Lämpchen in der **Status-Spalte** des Ergebnisfensters in **BCS** wechseln von rot nach grün, vorausgesetzt, die Funktion **"Datenübertragung vom Server"** ist aktiv. Die Lämpchen in der **Status-Spalte** geben also stets einen schnellen Überblick, welche **Bridgemates** aktiv sind und welche nicht. Wenn Sta-

tus-Lämpchen rot aufleuchten, sind die betroffenen **Bridgemates** nicht aktiviert, d. h. der Tisch kann keine Ergebnisse an den **Server** melden.

In den folgenden Fällen sind **Bridgemates** nicht aktiviert, sondern im Display erscheint der Text "*System nicht aktiviert*“:

- **BCS** wurde vom Score-Programm noch nicht aufgerufen.
- Der betroffene Tisch ist im **Server** nicht zugeschaltet.
- Der **Server** ist außer Reichweite des **Bridgemates** und es gibt keine Funkverbindung.
- **Server** und **Bridgemate** senden nicht auf demselben Funkkanal bzw. derselben Region-Einstellung.
- Das Turnier für diesen Tisch ist beendet; alle Anschriften sind registriert. Auf dem **Bridgemate** erscheint: "*ENDE DES TURNIERS*“.
- Ein anderes **Bridgemate** mit derselben Gruppen- und Tisch-Nummer ist beim **Server** angemeldet. Es ist nicht möglich, dass 2 **Bridgemates** mit gleicher Gruppen- und Tisch-Nummer zum selben **Server** geschaltet werden. In diesem Fall wird gemeldet: "*Dieser Tisch ist bei anderem Bridgemate*“.

3.2.2 Abmelden der Bridgemates

Die Nachricht "*ENDE DES TURNIERS*" erscheint im Display, wenn entsprechend dem Movement alle Boards an dem betroffenen Tisch abgespielt und die Ergebnisse übertragen sind. Er wird dann automatisch vom **Server** abgemeldet. Das Status-Lämpchen des Tisches im Ergebnisfenster von **BCS** wechselt wieder von grün nach rot.

Bridgemates können auf drei Wegen manuell abgeschaltet werden:

- Der Turnierleiter kann ein **Bridgemate** im TL-Menü durch **Rückstellen** (Auswahl 0) abschalten, siehe Kapitel 5.9. Das **Bridgemate** kehrt zum Start-Bildschirm zurück.
- Im Menü **Server** → **Tische zeigen** → **Tisch(e) zurücksetzen**. Nähere Erläuterungen hierzu in Kapitel 4.
- Im Menü **Server** → **Tische zeigen** → **Tisch(e) abmelden**. Nähere Erläuterungen hierzu in Kapitel 4.

Die letztere Funktion kann vonnöten sein, wenn Sie auf irgendeinem Grund ein anderes Bridgemate einsetzen müssen, das alte aber nicht normal abmelden können.

3.3 Einlesen der Anschriften vom Server

Sobald die **Bridgemates** zugeschaltet sind, können sie die Spielergebnisse zum **Server** senden. Dort werden sie erneut gespeichert. Dann werden sie an die Ergebnisdatei im Rechner übertragen und dort ein drittes Mal gespeichert. Dieser automatische Prozess wird in der letzten Zeile mit "Datenübertragung vom Server" angezeigt.

Wenn der **Server** mit dem Rechner nicht verbunden sein sollte, können keine Daten zum Rechner gesendet werden. Der Prozess wird fortgesetzt, sobald der Server wieder an den Rechner angeschlossen wird.

Die gesendeten und gespeicherten Anschriften werden im Hauptfenster rechts gezeigt, und zwar mit fortlaufender ID-Nummer mit Angabe des Zeitpunktes der Erfassung. Die Ergebnisdarstellung kann mit **Filter** reduziert werden oder mit **Sortieren** nach bestimmten Gesichtspunkten komprimiert werden.

3.4 Verdächtige Kontrakte

Eintreffende Scores können automatisch analysiert und als verdächtig markiert werden, wenn die Wahrscheinlichkeit hoch ist, dass der Score falsch ist. Um diese Analyse einzuschalten, gehen Sie in auf den Reiter **Verdächtige Kontrakte** im unteren Bereich des Ergebnisfensters.

Filter | Sort | Suspicious contracts

☒ Contract declared by both NS and EW
Contracts are suspicious when total tricks in NS and EW exceeds:
Contracts in suit: 14
Contracts in NT: 15

☐ Double dummy check
Contracts are suspicious when tricks won deviates from DD tricks by:
3 tricks or more

☒ Automatically check results for suspicious contracts

Check now

Mode: Club

Scores können auf zweierlei Art und Weise untersucht werden:

1. **Kontrakt erscheint sowohl auf NS als auch auf OW**

Die Kontrakte werden mit den anderen Anschriften in diesem Board verglichen. Im Falle, dass ein Kontrakt in derselben Farbe (oder SA) sowohl auf der NS- wie auch auf der OW-Achse erscheint, wird der Kontrakt als verdächtig markiert, wenn die Summe der erzielten Stiche auf NS und OW den angegebenen Wert erreicht oder überschreitet.

Beispiel 1: Der Schwellwert für SA-Kontrakte ist auf 15 gesetzt. 3SA N = und 1SAX W -2 werden nicht als verdächtig markiert, da die Summe der erzielten Stiche 14 ergibt und dies kleiner als 15 ist.

Beispiel 2: Der Schwellwert für Farb-Kontrakte ist auf 14 gesetzt, 3C S +1 und 2C O +1 ergeben zusammen 19 Stiche und werden daher als verdächtig markiert.

Wenn lediglich 1 Score auf einer Achse erfasst ist, wird nur dieser Score als verdächtig markiert. Wenn 2 oder mehr Scores auf beiden Achsen existieren, werden alle Scores als verdächtig markiert.

2. **Double Dummy Überprüfung**

Dieser Test setzt voraus, dass für das **Bridgemate** System Hand-Verteilungen verfügbar sind. Diese Hand-Verteilungen müssen in **BCS** importiert oder vom Score-Programm zur Verfügung gestellt worden sein. Jeder Kontrakt wird mit den Informationen über die erzielbaren Stiche verglichen und wenn die erzielten Stiche um die angegebene Zahl (oder mehr) davon abweichen, wird der Kontrakt als verdächtig markiert.

Um die Analyse einzuschalten, markieren Sie **Kontrakt erscheint sowohl auf NS als auch auf OW** und / oder **Double Dummy Überprüfung** sowie **Automatisch die Ergebnisse auf verdächtige Kontrakte hin überprüfen**. Die eintreffenden Scores werden dann automatisch auf verdächtige Scores hin analysiert. Um alle Scores erneut zu analysieren, klicken Sie auf den ***Jetzt überprüfen*** Schalter.

Verdächtige Kontrakte werden sowohl in der Ergebnisliste wie auch in der Ergebnisübersicht rot markiert. Sollte sich ein verdächtiger Score als korrekt herausstellen, doppel-klicken Sie

ihn in der Ergebnisliste und wählen Sie **Der Kontrakt ist gültig** aus. Der Kontrakt wird dann wieder in grün dargestellt.

3.5 Abändern und Löschen von Anschriften in BCS

Mit Rechtsklick auf ein Ergebnis wird die abgespielte Hand aufgerufen. Die Angaben können hier verändert oder auch gelöscht werden. Diese Änderung gilt auch für die Daten im **Server**.

Dies macht natürlich nur dann Sinn, wenn das Ergebnis noch nicht zum Score-Programm gesendet wurde. Ansonsten muss eine Änderung im Boardzettel des Score-Programms vorgenommen werden.

3.6 Öffnen, Speichern und Schließen der Ergebnisdatei

Die Ergebnisdatei (die Database) im Score-Programm ist die gemeinsame Schnittstelle von Score-Programm und **BCS** und Zentrale für die Ergebniserfassung. Falls keine Ergebnisdatei geöffnet ist, sind die Möglichkeiten eingeschränkt. Das Turniermenu ist inaktiv, und es können keine Scores vom **Server** übernommen werden. Das Score-Programm erzeugt im Regelfall zu Beginn jedes Turniers automatisch eine neue Ergebnisdatei mit den aktuellen Turnierdaten, die in den **Server** eingelesen wird. Es ist nicht erforderlich, dass eine eigene Ergebnisdatei generiert wird oder dass die aktuellen Turnierdaten eingetippt werden. Um andere Ergebnisdateien in **BCS** einzulesen, können diese Dateien im Dateimenu aufgerufen und wieder geschlossen werden.

3.6.1 Öffnen einer bestehenden Ergebnisdatei

Mit *Datei* → **Öffnen** erscheint eine Auswahl-Box, mit deren Hilfe eine bereits bestehende Ergebnisdatei geöffnet werden kann. Falls die Datei zuvor auf diesem Rechner noch nicht geöffnet wurde, fragt das Programm, ob der Anwender sich nun in die Ergebnisdatei einloggen will. Dieser Schritt wird notwendig, wenn z. B. zusätzliche Tische in die Ergebnisdatei aufgenommen, oder wenn aus einem anderen Grund die Datei bearbeitet werden soll.

Anmerkung: Einige Score-Programme bieten den besonderen Service, dass auch frühere .bws-Dateien gespeichert und hier wieder aufgerufen werden können.

3.6.2 Schließen der Ergebnisdatei

Mit *Datei* → **Schließen** wird die aktuelle Ergebnisdatei beendet. Jetzt kann eine andere Ergebnisdatei geöffnet werden.

3.7 Mehrere Rechner in einem Netzwerk

Im normalen Clubturnier auch großer Bridge Clubs wird es in der Regel nur einen Rechner mit einem **Server** geben. Bei sehr großen Veranstaltungen mit vielen Gruppen und Tischreihen in verschiedenen Spiellokalen muss man ggfs. mehrere Rechner zu einem Netzwerk zusammenschließen. Das Turnier wird zentral auf einem Master-Rechner mit dem Score-Programm verwaltet und ausgewertet.

BCS unterstützt diese Situation. Gehen Sie zu *Tools* → *Optionen* → *Allgemein* → *Modus* und wählen Sie dort die Option **Turnier (Netzwerk)**.

Die Spalte **Tisch** im zentralen Rechner zeigt sämtliche Tische des Turniers. Im Menu **Server** → **Tische zeigen** werden die Tische gezeigt, die von diesem **Server** verwaltet werden.

Die bei der Einrichtung eines Turniers im Score-Programm erstellte .bws-Datei (die Database) muss freigegeben sein, damit der vernetzte Rechner darauf zugreifen kann. Der zweite Rechner muss die Tische bei sich mit seinem Namen zuschalten. Auf beiden Rechnern erscheint die identische Ergebnisdatei des Turniers, und beide Rechner können mit den ihnen angeschlossenen **Servern** Ergebnisse von den Eingabegeräten empfangen und an das Score-Programm im Master-Rechner weiterleiten. Die **Server** müssen mit ihren zugeordneten Eingabegeräten auf unterschiedlichen Funkkanälen verkehren.

3.8 Die Behandlung der Tische in BCS

3.8.1 Zuordnen der Tische zum Rechner

Wenn eine Ergebnisdatei geöffnet ist, werden alle Tische dieser Datei in der Tabelle **Tisch** aufgelistet. Wenn das Score-Programm dem Rechner einzelne oder alle Tische noch nicht zugeordnet hat, erscheint in der Spalte **Aufladen** der Text: **"nein"**. Dies kann vorkommen, wenn z. B. ein Tisch zuvor von einem Rechner entfernt wurde. Um einen Tisch dem gerade genutzten Rechner zuzuordnen, ist der Tisch mit der rechten Maustaste anzuklicken und der Button **Im Rechner hinzufügen** anzuklicken. Es können auch mehrere Tische dem aktiven Rechner zugeordnet werden, indem sie durch einzeln markiert werden, oder indem der Befehl **Alles auswählen** angeklickt wird. Wenn ein Tisch einem Rechner zugeordnet ist, wird der Name des Rechners zum Tisch zugeordnet. Es ist nur möglich, Tische einem Rechner zuzuordnen, der gerade aktiv ist. Wenn mehrere Rechner zu einem Netzwerk zusammengeschlossen sind, muss die Ergebnisdatei von Hand bei jedem Rechner geöffnet werden, und die Tische müssen dem jeweiligen Rechner zugeordnet werden.

3.8.2 Übernahme von Tischen von einem anderen Rechner

Um bestimmte Tische, die anderen Rechnern zugeordnet sind, dem aktiven Rechner zuzuordnen, ist der beschriebene Vorgang zu wiederholen. Mit der rechten Maustaste den Tisch anklicken und den Befehl **Im Rechner hinzufügen** auswählen. **BCS** fordert zur Sicherheit noch einmal zur Bestätigung auf, ob ein Tisch von einem anderen Rechner übernommen werden soll.

3.8.3 Entfernen von Tischen aus dem Rechner

In der Spalte **Tisch** erscheinen alle Tische, die diesem Rechner zugeordnet sind. Mit Linksklick werden die Tische markiert und mit Rechts-Klick und dem Befehl **Vom Rechner entfernen** gelöscht. Der Tisch verschwindet aus der Tabelle.

3.9 Steuerung des Servers durch BCS

3.9.1 Aktivieren des Servers

Der **Server** wird aktiviert, indem er mit dem Rechner und damit an die Stromversorgung über das USB-Kabel angeschlossen wird. Wenn der **Server** erkannt wird, werden oben links auf dem Bildschirm bestimmte Daten gezeigt, und das **Server** Menu wird aktiviert. Der **Server** sollte vor Aufruf von **BCS** angeschlossen sein.

3.9.2 Rücksetzen (Reset) des Servers

Durch den Anschluss an die Stromversorgung erhält der **Server** noch keine neuen Daten. Diese können nun überspielt werden. Wenn im **Server** alte Daten vorhanden sind, die gelöscht werden sollen, muss der Speicher im **Server** geleert werden. Dies geschieht über die Funktion **Rücksetzen (Server → Rücksetzen)**. Zur Sicherheit erscheint nun eine Bestätigungsnummer, die vom Anwender zu wiederholen und mit **OK** zu bestätigen ist. Diese Sicherung schützt vor unbeabsichtigter Datenvernichtung. Nach Eingabe der Bestätigungsnummer ist der **Server** geleert und alle Daten sind entfernt.

3.9.3 Hinzufügen von Tischen

Der **Server** wird aktiviert, wenn Tische eingegeben sind. Sobald ein Tisch eingegeben ist, werden die Daten an das zugehörige **Bridgemate** übermittelt, das dadurch gleichfalls aktiviert wird. Das **Bridgemate** kann nicht arbeiten, wenn der Tisch im **Server** nicht vorhanden ist. Ein Tisch kann nur einmal in einen **Server** eingegeben werden. Wird versucht, einen bereits zugeordneten Tisch noch einmal einzugeben, erscheint "**Fehler**".

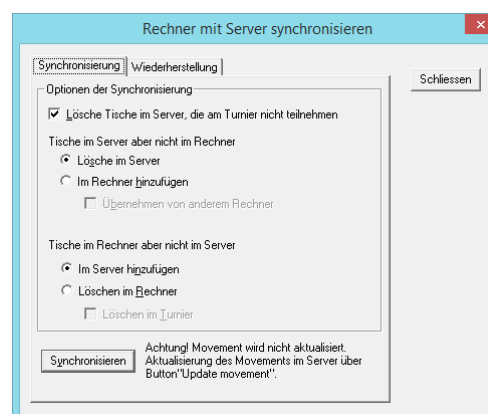
Um dem **Server** manuell einen Tisch einzugeben, gehen Sie zur Schaltfläche **Tisch**, markieren Sie mit Rechts-Klick den betroffenen Tisch und wählen Sie den Befehl **Im Server hinzufügen** aus. So wird Tisch für Tisch mit dem aktuellen Movement in den **Server** eingegeben. Auf dem Bildschirm erscheinen alle eingegebenen Tische.

3.9.4 Entfernen von Tischen

Tische können im **Server** auch gelöscht werden. Die Tabelle **Tische im Rechner** wird geöffnet. Durch Links-Klick sind die zu entfernenden Tische zu markieren und mit Rechts-Klick der Befehl **Vom Server entfernen** zu erteilen. Damit werden die **Bridgemates** abgeschaltet, die mit diesen Tischen konfiguriert sind.

3.9.5 Synchronisieren des Servers mit dem Rechner

Alle Tisch-bezogenen Daten werden getrennt und mehrfach gespeichert, sowohl in der Ergebnisdatei als auch im **Server**. Damit werden Datenverluste vermieden im Falle, dass die Verbindung zwischen Rechner und **Server** unterbrochen wird. Sollten einmal Diskrepanzen zwischen diesen Daten auftreten, können sie berichtigt werden mit dem Menu **Turnier → Rechner mit Server synchronisieren**.



Vor dem Abgleich ist zu prüfen, ob der **Server** die Daten der Ergebnisdatei übernehmen soll oder ob umgekehrt die Ergebnisdatei die im **Server** gespeicherten Daten übernehmen soll.

Fall 1: Tische im Server sind nicht im Rechner

Zunächst ist zu fragen, was mit den Tischen geschehen soll, die sich zwar im **Server** befinden, aber dem Rechner nicht zugeordnet sind. Die Tische können mit dem Befehl **Lösche im Server** vom **Server** entfernt werden. Mit dem Befehl **Im Rechner hinzufügen** können sie dem Rechner zugeordnet werden. Tische, die bereits anderen Rechnern zugeordnet sind, können hier dem aktiven Rechner zugeordnet werden, wenn die Option **Übernehmen von anderem Rechner** ausgewählt wird.

Fall 2: Tische im Rechner sind nicht im Server

Im umgekehrten Falle können Tische im **Server** fehlen, die sich aber im Rechner befinden. Hier ist der Befehl **Im Server hinzufügen** auszuwählen. Um die Tische vom Rechner zu entfernen, ist der Befehl **Löschen im Rechner** auszuwählen. Diese Option ermöglicht auch, Tische aus der Ergebnisdatei zu entfernen durch Auswählen der Option **Löschen im Turnier**.

Fall 3: Entfernen von Tischen aus dem Server, die nicht am Turnier teilnehmen.

Mit der Synchronisierungsfunktion wird auch überprüft, ob der **Server** Tische verwaltet, die in der Ergebnisdatei nicht enthalten sind, die also am Turnier gar nicht teilnehmen. Es handelt sich um sog. "überflüssige Tische". Wählen Sie die Option: **Lösche Tische im Server, die am Turnier nicht teilnehmen**, um diese Tische im **Server** zu löschen.

3.9.6 Synchronisieren von Rechner mit Server und umgekehrt

Wie bereits dargestellt, dient die Synchronisierungsfunktion i. W. dazu, sicherzustellen, alle im Turnier befindlichen Tische im **Server** und im Rechner in Übereinstimmung zu bringen. Standardmäßig ist diese Funktion so eingerichtet, dass **Server** und Rechner synchronisiert sind. D. h. die Tische, die im **Server**, nicht aber im Rechner enthalten sind und die Tische, die im Rechner, nicht aber im **Server** enthalten sind, werden automatisch entfernt.

Es ist im Falle einer Synchronisierung daher unbedingt darauf zu achten, dass die Auswahl **Lösche Tische im Server, die nicht am Turnier teilnehmen** markiert wird. Sollte sich herausstellen, dass diese Tische im Server korrekt gespeichert wurden, nicht aber in der Ergebnisdatei, dann muss entweder eine neue Ergebnisdatei erstellt werden, oder die vorhandene Ergebnisdatei ist zu aktualisieren.

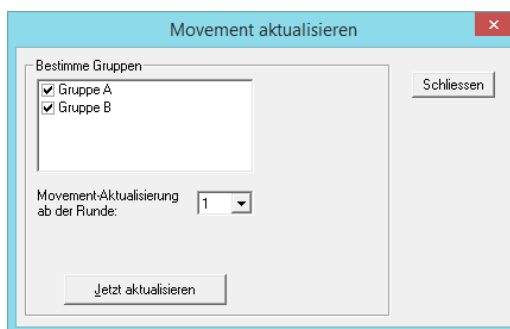
3.9.7 Wiederherstellung des Servers

Wenn sicher ist, dass die Turnierdaten im Score-Programm richtig eingegeben wurden, also dass die Ergebnisdatei verlässlich ist, dann können durch Anklicken des Reiters **Wiederherstellung** und des Buttons **Server wiederherstellen** alle Daten im **Server** gelöscht und mit den Tischen und Anschriften aus der Ergebnisdatei überschrieben werden. Der **Server** ist dann mit den Daten des Score-Programms synchronisiert.

3.9.8 Aktualisierung des Movements im Server

Die Synchronisierung führt dazu, dass die Movements im **Server** und in der Ergebnisdatei des Rechners identisch sind. Von der Synchronisierung sind jedoch diejenigen Tische nicht betroffen, die sich bereits vorher im **Server** befanden und nicht aktualisiert worden sind. Falls das Movement in der Ergebnisdatei durch das Score-Programm verändert wurde und das Score-Programm nicht automatisch auch **BCS** aktualisiert hat, ist das Menu **Turnier** → **Mo-**

vement aktualisieren aufzurufen, um den **Server** mit dem korrekten Movement für diese Tische zu aktualisieren.



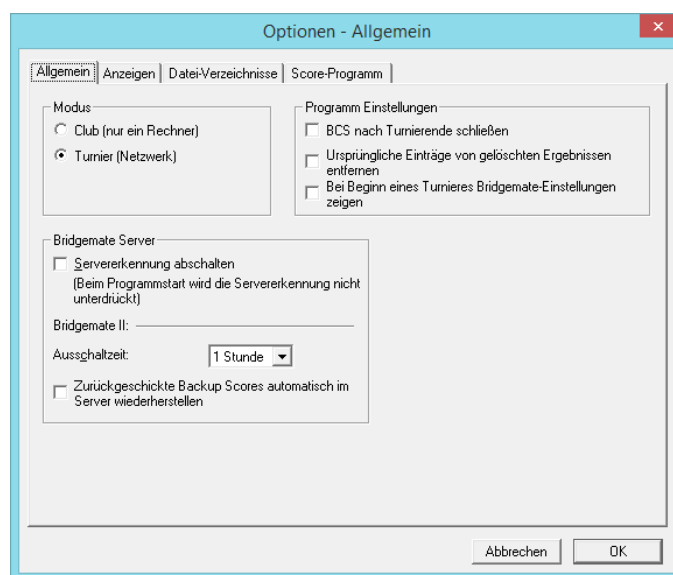
Standardmäßig werden alle Gruppen angeglichen. Achtung: Alle Scores der zu aktualisierenden Gruppe werden gelöscht. Gruppen, deren Ergebnisse nicht aktualisiert werden müssen, sollten nicht angeglichen werden. Standardmäßig werden alle Runden von Runde 1 an aktualisiert, und zwar mit den Scores, die bisher übermittelt wurden. Es lassen sich aber auch nur späterer Runden aktualisieren, wenn eine höhere Runde gewählt wird. Ein Klick auf **Jetzt aktualisieren**, um die Gruppen mit dem richtigen Movement zu aktualisieren. Auf dem Bildschirm erscheint eine Bestätigung der ausgeführten Operation.

3.9.9 Beenden von Runden

Es kann (z. B. durch Spielverzögerungen) vorkommen, dass vom Turnierleiter zum Beginn einer neuen Runde aufgerufen wird, obwohl noch nicht alle Ergebnisse der Runde eingegeben worden sind. Mit **Turnier** → **Schließe Runden** werden alle **Bridgemates** der ausgewählten Gruppe(n) auf die nächste Runde gesetzt. Alle fehlenden Anschriften werden als „**Nicht Gespielt**“ markiert.

3.9.10 Programm-Einstellungen

Die Programm-Einstellungen von **BCS** können über das Menu **Tools** → **Optionen** → **Allgemein** eingesehen und geändert werden.



Um die automatische **Server**-Erkennung während des Programmlaufs auszuschalten, markieren Sie **Servererkennung abschalten**. Dies kann sinnvoll sein, wenn Sie **BCS** ohne ange-

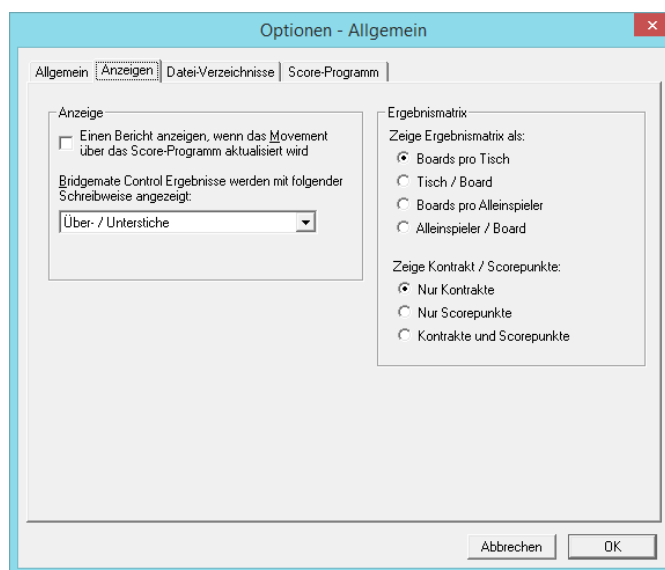
schlossenen **Server** betreiben wollen. Während eines Turniers sind Sie jedoch gut beraten, diese Option nicht auszuwählen. Beachten Sie bitte zudem, dass die hier ausgeschaltete **Server**-Erkennung nicht die **Server**-Erkennung beim initialen Programmaufruf von **BCS** ausschaltet.

Damit **BCS** sich bei Turnierende automatisch selber beendet, markieren Sie **BCS nach Turnierende schließen**. Voraussetzung hierfür ist, dass alle Tische während des Turniers zumindest einmal angemeldet waren (alle Status-Anzeigen sind grün) und am Ende des Turniers alle Tische abgemeldet sind. Im Falle, dass an einzelnen Tischen nicht gespielt worden ist, wird das Programm nicht automatisch beendet.

Einige Score-Programme verlangen, dass im Falle eines im **Bridgemate** gelöschten Scores auch der ursprüngliche Score-Eintrag in der Ergebnisdatei gelöscht wird. Wenn Ihr Score-Programm dies so verlangt, markieren Sie **Ursprüngliche Einträge von gelöschten Ergebnissen entfernen**.

Um die verwendeten Einstellungen für die **Bridgemates** einzusehen, bevor das **Bridgemate** System tatsächlich gestartet wird, markieren Sie **Bei Beginn eines Turniers Bridgemate-Einstellungen zeigen**. Dies erlaubt dem Turnierleiter, die Einstellungen vor dem echten Start zu überprüfen und ggf. zu korrigieren.

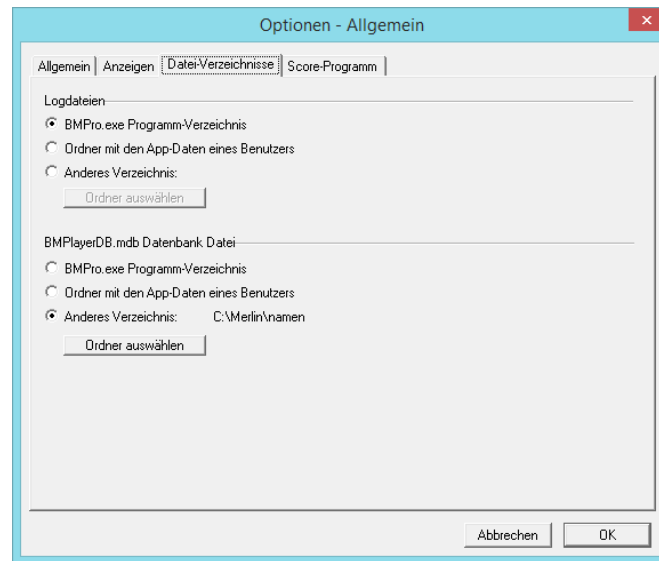
Reiter **Anzeigen**:



Wenn durch das Score-Programm das Movement verändert wird, wird das Resultat dieser Änderung in Form eines Berichts auf dem Bildschirm dargestellt. Bitte beachten Sie, dass während dieser Darstellung **BCS** solange keine (weiteren) eingehenden Scores von den **Bridgemates** verarbeitet, bis dieser Report quitiert wird. Wenn Sie diesen Report abschalten wollen, entfernen Sie die Markierung bei **Einen Bericht anzeigen, wenn das Movement über das Score-Programm aktualisiert wird**.

Die Ergebnisse werden standardmäßig in **BCS** in Form von Überstichen und Fallern dargestellt. Wenn Sie eine andere Methode präferieren, können Sie diese hier auswählen.

Reiter **Datei-Verzeichnisse:**



BCS verfolgt bedeutsame Ereignisse und protokolliert sie in einer Log-Datei. Diese Log-Datei hat den Namen „BMProLog.log“ und ist standardmäßig im selben Verzeichnis abgelegt, in dem auch **BCS** installiert worden ist, nämlich C:\Programme (x86)\Bridgemate Pro oder im Appdata-Verzeichnis des Benutzers (C:\Benutzer\\Appdata, ein standardmäßig ausgeblendetes Verzeichnis).

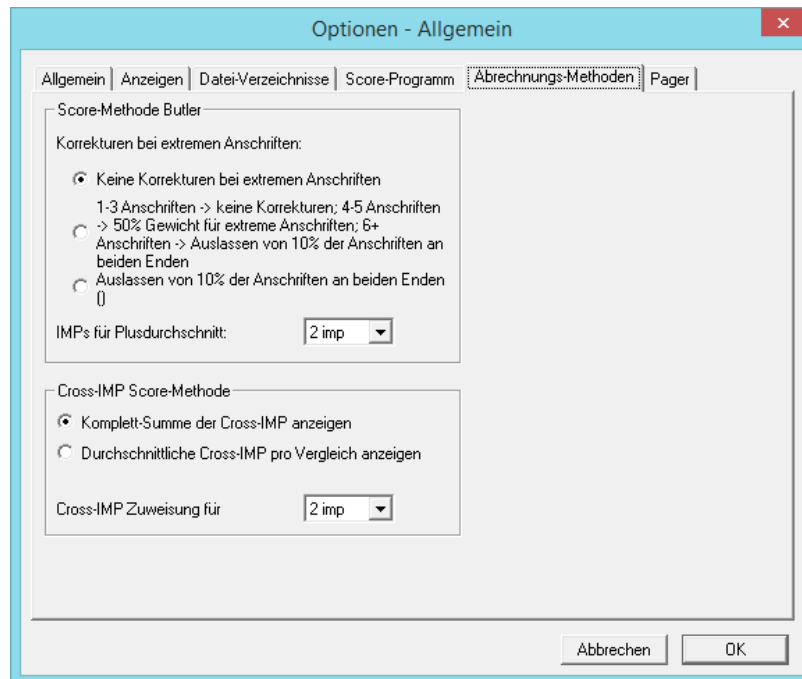
Wenn das Standard-Verzeichnis nicht gewünscht wird, kann ein anderes hier ausgewählt werden. Klicken Sie auf **Anderes Verzeichnis** und wählen Sie einen Ordner, in dem **BCS** seine Log-Datei speichern soll. Wenn die Log-Datei dort nicht existiert, wird sie automatisch angelegt.

Der Speicherort der Datei BMPlayerDB.mdb, in der Spieler-Namen nachgeschaut werden, ist standardmäßig im Appdata-Verzeichnis des Benutzers oder im selben Verzeichnis, in dem auch **BCS** installiert ist. Wenn ein anderes Verzeichnis gewünscht wird, kann dieses hier angegeben werden.

Reiter **Datei-Verzeichnisse:**

Dieser Reiter ist wichtig bei der Verwendung von dem Score-Programm ACBLscore. Für weitergehende Informationen siehe <http://www.bridgemate.us>.

Reiter **Abrechnungs-Methoden**:



Zwischenergebnisse und Live-Rankings, die in der **Bridgemate App** angezeigt werden, werden in **BCS** errechnet. Die Abrechnungs-Methode wird im verwendeten Score-Programm bestimmt und kann in **BCS** nicht verändert werden. Allerdings gibt es bei der Score-Methode „Butler“ 3 Optionen, die bei der Berechnung des Datum-Scores zum Tragen kommen.

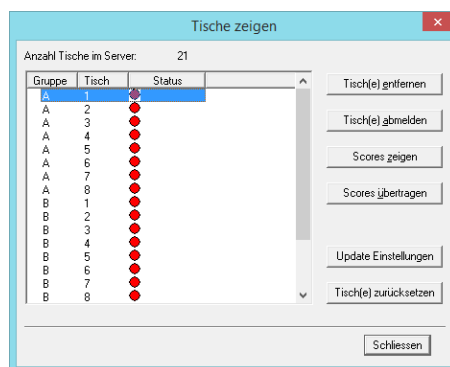
1. Keine Korrekturen bei extremen Anschriften. Alle Anschriften fließen in die Berechnung des Datum-Scores voll ein.
2. Korrekturen bei der Berechnung des Datum-Scores in Abhängigkeit von der Anzahl der Anschriften in einem Board:
 - a) 1 bis 3 Anschriften: keine Korrekturen.
 - b) 4 oder 5 Anschriften: die höchste und die niedrigste Anschrift mit 50% gewichten.
 - c) 6 oder mehr Anschriften: Weglassen der höchsten und der niedrigsten 10% der Anschriften (gerundet aufwärts zur nächsten ganzen Zahl. Beispiel: bei 11 Anschriften sollen 1,1 Anschriften weggelassen werden; gerundet also die beiden höchsten und die beiden niedrigsten Anschriften).
3. Weglassen von 10% der Anschriften an beiden Enden – nicht gerundet. Beispiel: Bei 11 Anschriften sollen 1,1 Anschriften an beiden Enden weggelassen werden. Dies bedeutet, dass die höchste und die niedrigste Anschrift ganz weggelassen werden und die nächst-kleinere bzw. nächst-größere Anschrift nur ein Gewicht von $(1 - 0,1 =) 90\%$ hat.

Kapitel 4: Die Funktionen des Servers

Wenn der **Server** mit dem PC verbunden ist, ist das Menü **Server** in **BCS** aktiv. Das **Server**-Menü beinhaltet verschiedene nützliche Serverfunktionen. Es ist nicht erforderlich, die Ergebnisdatei zu öffnen, um diese Funktionen zu nutzen.

4.1 Übersicht über die Tische.

Mit dem Befehl **Server** → **Tische zeigen** erhält man eine Übersicht der im **Server** gespeicherten Tische.



Grüne bzw. rote Kontroll-Lämpchen in der **Status**-Spalte zeigen an, welche Tische im **Server** zu- oder abgeschaltet oder noch nicht zugeschaltet sind.

Um bestimmte Tische im **Server** zu löschen, sind diese mit Rechts-Klick zu markieren. Mit Anklicken von **Tisch(e) entfernen** werden sie mit allen zugehörigen Scores gelöscht.

Ausgesuchte Tische können auch von Hand mit dem Befehl **Tisch(e) abmelden** abgeschaltet werden.

Durch Anklicken des Befehls **Alle Scores zeigen** wird eine Übersicht über die von den **Bridgemates** eingegebenen Anschriften erzeugt. Es können alle oder ausgewählte Tische markiert werden, deren Anschriften eingesehen werden sollen.

Mit Anklicken von **Scores übertragen** werden die Scores der ausgewählten Tische zur Ergebnisdatei gesendet und dort gespeichert.

Der Befehl **Update Einstellungen** wird angewendet, wenn **Bridgemate**-Parameter während eines Turniers verändert wurden (siehe Kapitel 6.3).

Mit **Tisch(e) zurücksetzen** können die bisherigen Ergebnisse der markierten Tische zurückgesetzt werden.

4.2 Sonderfall Kneipenturnier

In sog. Kneipenturnieren, die i. d. R. als Barometerturniere durchgeführt werden, wird pro Spiellokal ein Rechner mit angeschlossenem **Server** benötigt. Das Movement lt. Score-Programm muss überall identisch sein. Alle **Server** werden vom zentralen Rechner mit der Database "gefüttert", bevor sie auf die Spiellokale verteilt werden. Die Ergebnisse werden von den **Bridgemates** in die örtlichen **Server** eingelesen. Nach Turnierende werden die **Ser-**

ver eingesammelt und nacheinander an den zentralen Rechner angeschlossen. Die Anschriften werden – wie oben beschrieben – mit **Scores übertragen** zur Ergebnisdatei gesendet.

Achtung: Die Batterien im **Server** müssen für die Wege vom zentralen Rechner zu den Spiel-lokalen und zurück ausreichende Stromkapazitäten besitzen. Außerdem sollte der **Server** im Spiellokal während des Turniers an einem Rechner angeschlossen sein, um über diesen mit Strom versorgt zu werden.

4.3 Übersicht über die eingegebenen Ergebnisse

Mit Aufruf des Menus **Server** → **Alle Scores zeigen** wird eine Übersicht aller im **Server** enthaltenen Anschriften gezeigt und kann mit dem Befehl **Drucken** auch ausgedruckt werden. Bei einer großen Anzahl von Tischen, die im **Server** gespeichert sind, kann u. U. eine Verzögerung beim Einlesen der Anschriften auftreten.

Anmerkung! Dies ist der einzige Ort in **BCS**, von wo Ergebnisse ausgedruckt werden können, was ansonsten dem Score-Programm vorbehalten ist. Dies kann für den Störfall von Bedeutung sein, wenn Ergebnisse vom **Server** nicht an den Rechner weitergeleitet werden sollten.

4.4 Verteilungen zeigen

Sofern die Verteilungen eingegeben wurden (siehe Kapitel 5.3.12) können nach dem Abspiel eines Boards die Verteilungen aufgerufen werden. In Kapitel 5.5 wird der Ausdruck der Verteilungen behandelt.

4.5 Neustarten des Bridgemate-Netzwerkes

Das Funknetz kann vom **Server** aus neu gestartet werden durch Aufruf des Menus **Server** → **Netzwerk neu starten**. Diese Funktion kann genutzt werden, falls es zu Störungen im Funkverkehr zwischen einigen **Bridgemates** und dem **Server** kommt.

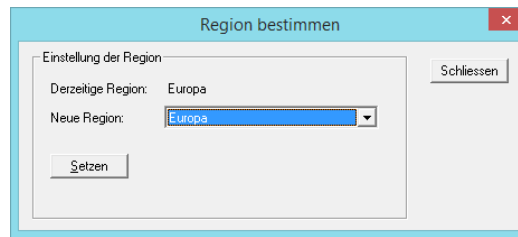
4.6 Rückstellen des Servers

Der Befehl **Server** → **Rückstellen** stellt den **Server** auf Null zurück und löscht alle eingegebenen Daten. Zur Vermeidung ungewollter Löschungen erscheint eine zufällige Verifikationszahl. Der Anwender wird aufgefordert, diese Verifikations-Zahl einzugeben und zu bestätigen.

Anmerkung! Wenn der **Server** nicht über das USB-Kabel mit Strom versorgt wird und / oder keine Batterien eingelegt sind, gehen alle Daten verloren. Es ist daher nicht erforderlich, den **Server** zurückzustellen bevor oder nachdem die Stromversorgung abgeschaltet wird.

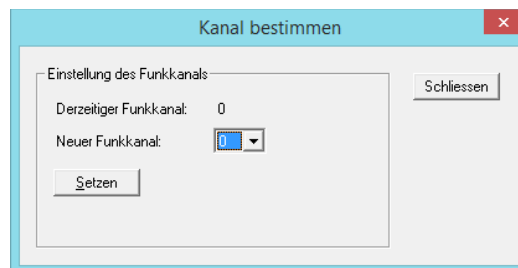
4.7 Bestimmung der geografischen Region

Der drahtlose Funkverkehr von **BCS** funktioniert in regional unterschiedlichen Frequenzbereichen der Radiowellen. Die variieren von Kontinent zu Kontinent, zurzeit in Europa, Nord Amerika, Australien, Israel und Japan. Beim ersten Einsatz des **Servers** wird der Benutzer aufgefordert, die Region zu bestimmen, für europäische Länder ist dies natürlich **EUROPA**.



4.8 Bestimmung des Funkkanals

Server und **Bridgemates** müssen auf denselben Funkkanal eingestellt sein, um miteinander kommunizieren zu können. Zur Auswahl des Funkkanals ist das Menu **Server** → **Kanal bestimmen** aufzurufen.



Unter "**Derzeitiger Funkkanal**" wird der aktuelle Kanal angezeigt. Mit **Setzen** kann ein anderer Funkkanal, der zuvor ausgewählt wurde, gespeichert werden.

4.9 Die Firmware im Server

Firmware ist die im **Server** enthaltene gerätespezifische Software; die aktuelle Datei-Version ist 3.1.1d. Updates werden vom Lizenzgeber bekannt gegeben und können i. d. R. kostenlos von der Homepage www.bridgemate.de heruntergeladen und installiert werden. Die Installation erfolgt automatisch, wenn die Firmware-Datei bei zugeschaltetem („verbundenem“) **Server** geöffnet wird.

Update der Firmware in den Eingabegeräten über die Funktion **Tools** → **Bridgemate** → **Bridgemate II Firmware aktualisieren**; siehe Kapitel 7.

Achtung: Updates müssen den Vorgaben von **Bridgemate Deutschland** entsprechen. Nicht autorisierte Updates können zu Fehlern des **Servers** führen. Es dürfen nur die von **Bridgemate Deutschland** zur Verfügung gestellten Aktualisierungsdateien verwendet werden. Jeder Missbrauch wird verfolgt.

Kapitel 5: Die Bridgemates im praktischen Einsatz

Die **Bridgemates** sind kleine Eingabe- und Sendestationen (Keyboards), die ausschließlich dafür entwickelt wurden, die Freude am Bridgespiel für Spieler und Turnierleiter zu steigern, weil lästige Erfassungs- und Auswertungsprozeduren überflüssig werden. Die Spielergebnisse (die Anschriften) werden von den Spielern am Tisch unmittelbar in das Tischgerät eingegeben, an den Rechner weitergeleitet und dort ausgewertet. Aufzeichnungs- und Eingabebefehle sind weitestgehend ausgeschlossen. Die Spieler werden sofort über ihre Ergebnisse im Vergleich zu den vorausgehenden Anschriften anderer Spieler mit Angabe ihres erreichten Prozentergebnisses informiert.



Vorbereitung der Bridgemates

Die **Bridgemates** werden in stabilen Kartons einzeln verpackt geliefert, einschließlich 2 Stück Mignon AA 1.5 V-Batterien, die in das Batteriefach entsprechend den angezeigten + und - Richtungen einzulegen sind. Im Display erscheint "**BRIDGEMATE II**" zusammen mit der Versionsnummer (aktuell: v3.1.1). Damit sind die **Bridgemates** betriebsfertig.

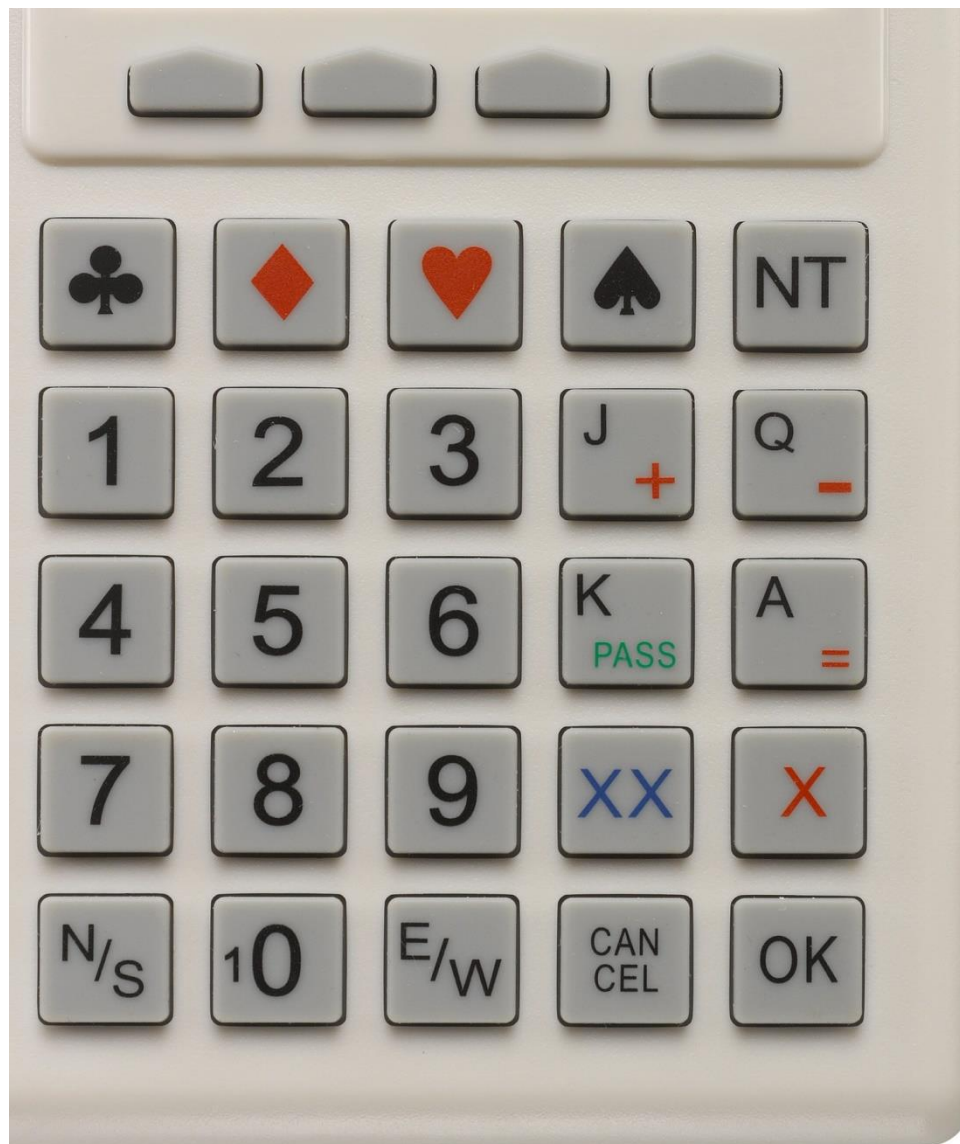
Gute Markenbatterien haben eine Lebensdauer von ca. 200 Betriebsstunden. Je nach voreingestellter Ausschaltzeit sind die **Bridgemates** während eines Turniers von 30 Boards ca. 20 bis 25 Minuten in Betrieb. Es können also 500 bis 600 Turniere mit einem Batteriesatz gespielt werden.

Anstelle von Batterien können auch aufladbare Akkus verwendet werden, deren Leistung allerdings rascher abnimmt.

5.1 Beschreibung des Bridgemates

5.1.1 Das Tastenfeld

Das **Bridgemate**-Tastenfeld enthält 29 Tasten, davon einige mit doppelter Belegung, 25 Tasten im Tastenfeld und 4 Funktionstasten.



	Bedeutung
1 bis 9, 10	Mit diesen Tasten werden Zahlen im Bridgemate eingetippt, z. B. Boardnummern, Paarnummern, Kontrakte, Kartenwerte und Ergebnisse. Mit der 10-Taste wird 0 für Mitgliedsnummern, Boardnummern usw. eingegeben. Bei der Eingabe der Ausspielkarte gibt sie die 10 an.
♣ ♦ ♥ ♠ und NT	Für die Angabe der Denomination von Kontrakten und Ausspielkarten
+ -	Für die Eingabe von Über- und Unterstichen
=	Tippen, wenn ein Kontrakt genau erfüllt wurde
J, Q, K, A	Eingabe von Bube (engl. Jack), Dame (engl. Queen), König und Ass für die Kartenwerte. In der deutschen Version erscheinen im Display die deutschen Bezeichnungen
X, XX	Eingabe von Kontra und Rekontra
N/S , E/W	Eingabe von Nord-Süd und Ost-West
PASS	Eingabe von durchgepassten Boards (Rundpass)
CANCEL	Zur Korrektur einer Eingabe oder bei Fragen „nein“
OK	Bestätigung einer Eingabe oder bei Fragen „ja“
Funktionstasten	4 Funktionstasten verschaffen den Zugang zu verschiedenen zusätzlichen Funktionen, wie nachfolgend beschrieben

5.1.2 Ein- und Abschalten der Bridgemates

Es gibt keine besondere Ein- und Ausschalttaste. Zum Einschalten dient die Taste **OK**. Das **Bridgemate** kann manuell nicht abgeschaltet werden; es schaltet sich automatisch aus, wenn es eine zeitlang nicht in Gebrauch gewesen ist, d. h. wenn keine Tasten gedrückt wurden. Dabei gehen keine Daten verloren. Durch einfaches Tippen der **OK**-Taste wird das **Bridgemate** wieder aktiviert, und die Eingabe kann an derselben Stelle fortgesetzt werden.

Die Ausschaltzeit ist bei Lieferung auf 20 Sekunden eingestellt. Diese Zeit kann in **BCS** mit den Schritten **Tools** → **Optionen** → **Bridgemate** → **Ausschaltzeit** zwischen 5 und 60 Sekunden verändert werden. Es empfiehlt sich, die Ausschaltzeit in der Anfangszeit eines Clubs auf 30 oder 40 Sekunden festzulegen, damit alle Spieler am Tisch genügend Zeit haben, sich die Inhalte des Displays anzusehen.

5.2 Aktivieren der Bridgemates

Bei erstmaligem Einschalten erscheint im Display der Start-Up Text:



Neben dem BM II-Logo erscheinen oben links der Ladezustand der Batterien, die erste Eingabeaufforderung und die Versions-Nummer, aktuell v3.1.1.

Durch Drücken von **OK** erscheinen die Vorgaben zu Movementgruppe und Tisch. Die vorinstallierten Einstellungen bei Lieferung sind: Gruppe A, Tisch 1, Europa, Kanal 0, Sprache Deutsch, Setup-Code AUS.

5.2.1 Konfigurieren der Bridgemates im Setup-Menü

Bei erstmaligem Einsatz nach Auslieferung müssen die **Bridgemates** auf Spielergruppe und Tisch konfiguriert werden. Mit Druck auf die Funktionstaste "**SETUP**" wird das Setup-Menü geöffnet. Für den Fall, dass der Zugang zu den Menüs durch den Setup-Code geschützt ist (**SETUPCODE: AN**), muss **749** eingetippt werden. Mit **769** erreicht man unmittelbar die Einstellung des Funkkanals. Mit + oder – wird die Setup-Code-Einstellung "AN" oder "AUS" verändert.



Mit den Pfeil-Tasten kann man durch das Menu scrollen. Mit der **ZURÜCK** Funktionstaste wird das Menu verlassen und sind die Einstellungen gespeichert.

5.2.1.1 Einstellungen Gruppe und Tisch

Es gibt 3 Möglichkeiten der Voreinstellung für die Gruppe und den Tisch:

- Feste Voreinstellungen, die die Spieler am Tisch nicht verändern können
- Flexible Voreinstellungen, die vor Turnierbeginn einzugeben sind
- Flexible Voreinstellungen mit der Vorauswahl der Gruppen

Feste Voreinstellungen von Gruppe und Tisch

Gruppen werden mit Buchstaben von **A, B** bis **Z, AA, BB** bis **ZZ** und **AAA, BBB** bis **ZZZ** bezeichnet. Nach Markierung der Zeile **GRUPPE** kann mit den + und – Tasten die Gruppenbezeichnung verändert werden.

Die **Tischnummer** kann mit **CANCEL** gelöscht und mit der Zifferntastatur von **1** bis **511** neu eingegeben werden.

Diese Einstellungen bleiben für die folgenden Turniere bis zur nächsten Veränderung erhalten. Das Tischgerät muss lediglich auf den passenden Tisch platziert werden. Für die übliche Clubpraxis wird man diese feste Voreinstellung bevorzugen.

Flexible Voreinstellungen von Gruppe und Tisch

Die flexible Voreinstellung erlaubt die beliebige Platzierung der **Bridgemates** auf die Tische, die am Turnier teilnehmen. Vor Spielbeginn werden die Spieler aufgefordert, die Gruppe und die Tischnummer selber einzugeben und zu bestätigen.

Hierzu ist es erforderlich, die Zeile **GRUPPE** zu markieren und die – Taste solange zu betätigen bis **SELECT** erscheint, und zwar sowohl in der Zeile **GRUPPE** wie auch in der Zeile **TISCH**. Mit **ZURÜCK** werden die Einstellungen gespeichert.

Flexible Voreinstellung der Gruppe

Wie zuvor die Zeile **GRUPPE** markieren und die – Taste solange betätigen bis **SCAN** erscheint. Mit **ZURÜCK** wird diese Einstellung gespeichert.

5.2.1.2 Einstellungen Region und Funkkanal

Mit den ↑ und ↓ Funktionstasten die Zeile **REGION** markieren. Mit den + und – Tasten zu **EUROPA** gehen und mit **ZURÜCK** speichern.

Mit den ↑ und ↓ Funktionstasten die Zeile **FUNKKANAL** markieren und auf den gleichen Funkkanal einstellen wie den **Server**.

Bridgemate kann für mehrere gleichzeitig laufende Turniere unterschiedliche Funknetze bedienen. Siehe hierzu Kapitel 8.1.

5.2.1.3 Anzeigen der eingestellten Sprache

In der 5. Zeile wird die eingestellte Sprache angezeigt. Die Spracheinstellung bzw. –änderung selbst erfolgt mit dem Update der Firmware, siehe Kapitel 7.

5.2.1.4 Der SETUP-CODE

Im Lieferzustand ist das Setup-Menü für alle zugänglich. Zur Vermeidung des Zugriffs durch Spieler oder andere nicht autorisierte Personen kann man den **Setup-Code** mit + auf **AN** stellen. Beim nächsten Zugriff auf das Setup-Menü wird der Setupcode abgefragt. Der ist voreingestellt und lautet **749**.

Mit der Funktionstaste **ZURÜCK** werden alle Voreinstellungen gespeichert.

5.3 Durchführung des Turniers

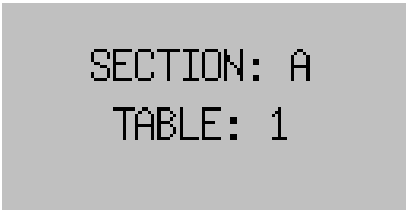
5.3.1 Bedienung des Bridgemates

Grundsätzlich sollte das Eingabegerät von **NORD** bedient werden. Nord ist verantwortlich für korrekte Eingaben. Die andere Partei (**OST oder WEST**) muss die Eingaben kontrollieren und bestätigen. Mit der **Bestätigung durch OST oder WEST** werden die Daten per Funk an den **Server** gemeldet.

Mit Druck auf die **OK**-Taste wird das **Bridgemate** eingeschaltet. Das Gerät schaltet sich ohne Datenverlust nach gewisser Zeit selbsttätig ab. Mit **OK** wird es wieder in Betrieb genommen.

5.3.2 Aktivieren des Bridgemates und Bestätigung von Gruppe und Tisch

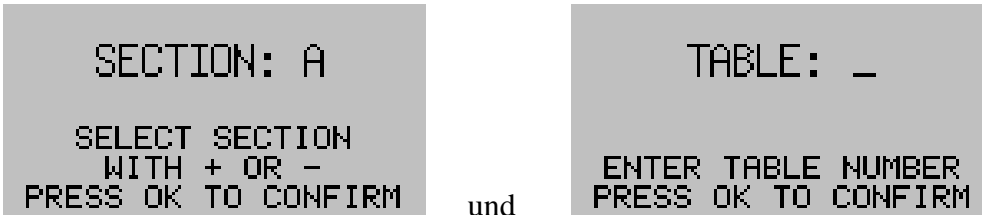
Mit **OK** wird das Display aufgerufen:



```
SECTION: A
TABLE: 1
```

Mit **OK** wird das **Bridgemate** (der Tisch) aktiviert und per Funk zum **Server** geschaltet.

Falls **Gruppe und Tisch flexibel eingestellt** sind, erscheinen im Display



```
SECTION: A
SELECT SECTION
WITH + OR -
PRESS OK TO CONFIRM
```

 und

```
TABLE: _
ENTER TABLE NUMBER
PRESS OK TO CONFIRM
```

Mit den + **oder** – wird die Gruppe verändert.

Mit der Zahlentastatur wird die Tischnummer eingegeben. Es erfolgt die Bestätigung.

TABLE A2

PRESS OK TO START
OR CANCEL TO CHANGE

Bei **flexibler Voreinstellung** der **Gruppe** wird der Spieler aufgefordert, die Gruppe anzugeben mit

CHOOSE YOUR SECTION

A=1 B=2 C=3
D=4

Zur Übernahme der eingestellten Daten in den **Server** muss dieser zuvor mit den Turnierdaten des Score-Programms eingeschaltet sein.

5.3.3 fakultativ: Eingabe der Spieler- (z. B. Mitglieds-) Nummer, falls vorhanden

Spielernummern werden vom eingesetzten Score-Programm vergeben. Infrage kommen die offiziellen Mitgliedsnummern des Verbandes, clubeigene Mitgliedsnummern oder Spielernummern, die das Score-Programm bei der Einrichtung von Mitgliederlisten oder turnierbezogenen Spielerlisten erzeugt.

Wenn die **Bridgemates** so konfiguriert sind, dass Spielernummern angegeben werden sollen, dann fordert das **Bridgemate** nach der Aktivierung und vor Beginn der ersten Spielrunde die Nummern der 4 Spieler am Tisch ein.

ENTER PLAYERS:

N: -
S:
E:
W:

Die Spielernummer (nur numerisch, nicht alpha-numerisch) kann bis zu 12 Ziffern haben. Mit den Zahlentasten werden die Nummern eingegeben und mit **OK** bestätigt. Falls ein Spieler keine Mitgliedsnummer hat oder diese nicht kennt, **OK** drücken ohne Nummerneingabe. Für diesen Spieler wird keine Nummer registriert.

Wenn für West (dem letzten Spieler am Tisch) eine Nummer eingegeben ist, werden die Spielernummern zum **Server** übertragen, und das **Bridgemate** startet die erste Spielrunde.

Achtung! Für **Individualturniere** sind die rotierenden Wechsel der Namen der Partner und der Gegner in jeder Runde (noch) nicht programmiert. Es empfiehlt sich, die Funktion der Eingabe der Spielernummern bei Individualturnieren auszu-schalten.

5.3.4 Informationen vor Beginn einer Spielrunde

Zu Beginn jeder Spielrunde zeigt das **Bridgemate** im Display

```
ROUND 1
NS: 1   EW: 12
BOARDS 1-4
```

Jeder Spieler kann überprüfen, ob er in der laufenden Runde am richtigen Tisch in der richtigen Himmelsrichtung mit den richtigen Boards sitzt. Damit wird den von jedem Turnierleiter gefürchteten Fehlern vorgebeugt, dass die falschen Boards am falschen Tisch von den falschen Paaren gespielt werden. Jeder Turnierleiter kennt auch die verzweifelten Anstrengungen, die nachher zur Korrektur erforderlich sind, um ein Turnier zu retten.

Mit **OK** werden die Angaben bestätigt.

Wenn die **Bridgemates** so konfiguriert sind, dass sie die Spielernamen in jeder Runde anzeigen sollen, so erscheinen jetzt die aktuellen Namen der 4 Spieler. Diese Anzeige wird ebenfalls mit **OK** bestätigt.

5.3.5 Eingabe der Spielergebnisse

Im Display erscheint:

```
ROUND 1   NS:1 EW:12   21-24
BOARD  :  -
CONTR  :
LEAD   :
RESULT:
TOMENU SCORES
```

Ganz oben erscheinen noch einmal die Angaben über Runde, Position der Paare und der Boardstapel. Der blinkende Tiefstrich (der "Cursor") zeigt die Eingabeposition. Es ist ratsam, vor Spielbeginn die Boardnummer einzugeben und mit **OK** zu bestätigen. **BCS** überprüft die Richtigkeit der eingegebenen Boardnummer. Falls die Boardnummer falsch eingegeben wurde oder bereits gespielt wurde oder nicht zu dieser Runde gehört, wird dies im **Bridgemate** angezeigt.

Zur Unterstützung korrekter Eingaben können 2 Voreinstellungen aktiviert werden (siehe Kapitel 6):

- **Automatische Eingabe der Boardnummer.** Das nächste zu spielende Board wird angezeigt.
- **Bestätigung der Board-Reihenfolge.** Bei Unterbrechung der Reihenfolge, insbesondere wenn z. B. die Boards eines Stapels zwischen 2 Tischen ausgetauscht werden. Falls die Nummer korrekt ist, die Meldung mit **OK** bestätigen, und der Cursor springt zur nächsten Zeile.

5.3.6 Eingabe des Kontrakts und des Alleinspielers

Nach Eingabe und Bestätigung der Boardnummer springt der Cursor in die zweite Zeile **KONTR(akt):__** Der Bietprozess kann beginnen. Sobald der Kontrakt bestimmt ist, sollten der Kontrakt und der Alleinspieler eingegeben werden.

Der Kontrakt wird mit den Zahlentasten 1 – 7 und den Tasten der Symbole ♣, ♦, ♥, ♠ und NT eingetippt. Kontra oder Rekontra werden danach mit den Tasten X und XX eingetippt. Der Alleinspieler wird über die Tasten der Himmelsrichtungen N/S und E/W eingegeben. Für Nord oder Ost ist die jeweilige Taste einmal zu drücken, für Süd oder West zweimal.

```
ROUND 1  NS:1 EW:12  21-24
BOARD : 21
CONTR : 6NT x N
LEAD  : -
RESULT:
TOMENU SCORES
```

Hier: In Board 21 wird von Nord 6 Sans Atout kontriert gespielt. Mit OK wird die Eingabe bestätigt.

5.3.7 fakultativ: Eingabe Aussp(ielkarte)

Wenn in den Einstellungen vorgegeben wurde, dass die Ausspielkarte einzugeben ist, verlangt das **Bridgemate** diese Eingabe. Die Ausspielkarte wird mit ♣, ♦, ♥, ♠ und anschließend dem Wert mit den Ziffern- oder Figuren-Tasten 2 – 9, 10, J, Q, K, A. eingegeben. Mit OK wird die Ausspielkarte bestätigt.

Die Zeile entfällt, wenn diese Option unterdrückt ist.

5.3.8 Eingabe des Ergebnisses

Nach Abspiel des Boards kann das Ergebnis eingegeben werden. Wenn der Kontrakt genau erfüllt wurde, ist die = Taste zu drücken. Für Überstiche ist die ± Taste mit anschließender Zahl der Überstiche zu drücken. Unterstiche (Faller) werden mit der = Taste und anschließender Zahl der Unterstiche eingetippt. Abschließend wieder OK, um die Eingabe abzuschließen.

In **BCS** kann auch festgelegt werden, die Spielergebnisse nach anderen Methoden einzugeben (siehe Kapitel 6.1.4). Hierzulande werden Ergebnisse aber üblicherweise als erfüllt bzw. mit der Zahl der Über- oder Unterstiche eingegeben.

5.3.9 Überprüfung durch OST oder WEST

Wenn Nord alle Eingaben eingetippt und mit OK bestätigt hat, erscheint im Display die komplette Anschrift

```
ROUND 1  NS:1 EW:12  21-24
6NT x N  -200
VERIFICATION BY
EAST OR WEST
```

Die Scorepunkte werden unter Berücksichtigung der Gefahrenlage automatisch berechnet. Die Ausspielkarte wird an dieser Stelle nicht gezeigt.

Die in unserem Beispiel erzielten 200 Scorepunkte von O/W werden entweder mit + oder - **für bzw. gegen N/S** oder **für bzw. gegen den Alleinspieler** angezeigt. Die Anzeige im Display wird vor Turnierbeginn in **BCS** eingestellt (siehe Kapitel 6.1.3). Spätestens jetzt wird das Eingabegerät an OST übergeben.

5.3.10 Bestätigung durch OST oder WEST

Das Display wechselt automatisch auf



```
ROUND 1  NS:1 EW:12  21-24
BOARD 21, 6NTx -1
by North, -200  C8
Press ACCEPT to
confirm
ACCEPT
```

Ost kann die Eingaben bestätigen oder berichtigen. Falls das Ergebnis falsch sein sollte, kann Ost mit **CANCEL** die Bestätigung verweigern. Der richtige Eintrag wird von Ost mit der Funktionstaste **BESTÄT** bestätigt. Danach erscheint im Display:

EINGABE FERTIG

Die Eingabe wird nun an den **Server** weitergeleitet und gespeichert. Die Spieler am Tisch sind von nun an nicht mehr in der Lage, das Ergebnis zu manipulieren, es sei denn, der Turnierleiter hat eine entsprechende Option freigegeben (siehe Kapitel 6.2.9). Ansonsten ist dies nur noch mit Hilfe des Turnierleiters im Turnierleiter-Menü möglich (siehe Turnierleiter-Menü, Kapitel 5.9).

5.3.11 Abgleich der Ausspielkarte mit den Verteilungen (optional)

Wenn in den Einstellungen festgelegt, wird mit dem Drücken der **BESTÄT** Taste auch die ausgespielte Karte mit den Verteilungen abgeglichen und der Alleinspieler und / oder die ausgespielte Karte überprüft. Wenn die ausgespielte Karte ungültig ist, erscheint eine Warnmeldung und das **Bridgemate** springt in den Ergebniserfassungs-Bildschirm zurück. Die ausgespielte Karte und / oder der Alleinspieler müssen korrigiert werden, damit die Eingabe des Ergebnisses akzeptiert wird.

5.3.12 Vergleich mit vorherigen Ergebnissen (optional)

Wenn Ost (oder West) das Ergebnis bestätigt hat, haben die Spieler die Möglichkeit zu einem Feedback über den Wert des von ihnen erzielten Ergebnisses. Je nach Vorgaben im Menü **Tools** → **Optionen** → **Bridgemate** können ausgewiesen werden:

- Der prozentuale Wert der eingegebenen Anschrift

```

ROUND 1   NS:1 EW:12   21-24
ENTRY COMPLETE
NS: 25% EW: 75%

VIEW RESULTS?

```

Das angezeigte Ergebnis wird im Verhältnis zu den bisherigen Anschriften bewertet. In den ersten Turnierrunden hat das Prozentergebnis nur geringe Aussagekraft; mit Fortschritt des Turniers wird die Aussagekraft größer. Das Prozentergebnis wird auf der Grundlage der erzielten Matchpunkte errechnet. Mit **OK** wird das Display wieder gelöscht.

- Ergebnisse an den anderen Tischen als **Frequenzlisten**

<p>A</p> <pre> 3x N 4H+2 +680 1x S 4H+1 +650 4x N 4H= +620 1x E 2R-1 +50 </pre>	<p>B</p> <pre> 3x N 4H+2 +680 1x →S 4H+1 +650 4x N 4H= +620 1x E 2R-1 +50 1x S 3S-1 -100 20x N 4H-1 -100 </pre>
<p>C</p> <pre> 3x N 4H+2 680 1x →S 4H+1 650 4x N 4H= 620 1x E 2R-1 50 1x S 3S-1 100 20x N 4H-1 100 </pre>	

- A: 4 Anschriften, 1-spaltig. Die eigene Anschrift ist fett gedruckt
 B: 6 Anschriften, 1-spaltig. Die eigene Anschrift wird mit → markiert
 C: 6 Anschriften, 2-spaltig. Die eigene Anschrift wird mit → markiert

Der Unterschied besteht in der Größe und Lesbarkeit der Zeichen. Durch Scrollen mit den Pfeiltasten können die weiteren Ergebnisse auf den Folgeseiten aufgerufen werden. Identische Anschriften werden mit der Häufigkeit ihres Vorkommens angezeigt.

- Anstelle der Frequenzlisten können die Ergebnisse auch als **Boardzettel** angezeigt werden. Hier werden dann alle Anschriften einzeln und – falls die Abfrage des Ausspiel aktiviert ist – für jede Anschrift auch die Ausspielkarte zum ersten Stich gezeigt.

5.3.13 Eingabe der Blattverteilungen (optional)

Seit der **BCS**-Version 2.6.1 und der Firmware-Version 2.0.1 können die Blattverteilungen eingegeben werden, und zwar wahlweise nach jedem gespielten Board oder erst nach Ende der Runde in der Reihenfolge **N**(ord), **O**(st) und **S**(üd), jeweils für die 4 Farben ♠, ♥, ♦ und ♣. Wenn – wie üblich – Nord das **Bridgemate** bedient, empfiehlt es sich, dass West seine Karten im Board belässt, die Nordkarten dem Board entnimmt und dem Nordspieler vorsagt. Mit jeweils **OK** springt der Cursor zur nächsten Farbe und nach der Eingabe von 13 Karten zum nächsten Spieler. Wenn eine Karte bereits einem anderen Spieler zugeordnet wurde,

verweigert das **Bridgemate** unter Verweis auf die bereits erfolgte Zuordnung die Eingabe dieser Karte. Mit den Tasten N/S und E/W können diese Spieler direkt erreicht werden und mit den Farbtasten auch direkt die betreffende Spielfarbe. Die Reihenfolge der Karten einer Spielfarbe ist beliebig; das **Bridgemate** bringt sie automatisch in die richtige Reihenfolge. Bei richtiger Eingabe der jeweils 13 Karten von Nord, Ost und Süd erscheint die Westhand automatisch als Resultierende aus den 3 vorherigen Händen.

Nach dem Abspiel einer Hand und Weiterleitung des Ergebnisses an den Rechner (**Bestätigung durch OST oder WEST**) kann die Blattverteilung im Display eingesehen werden.

Die Korrektur von Fehlern bei der Eingabe von Blattverteilungen ist einfach: Mit N/S oder E/W erreicht man die Tischseite, bei der die Korrektur vorgenommen werden soll. Mit den Tasten ♠, ♥, ♦ und ♣ erreicht man die Farbe.

Zum Ausdruck der Blattverteilungen siehe Kapitel 5.5.

5.3.14 Ende der Runde

Nach Abspielen des Bordstapels einer Runde erscheint im Display *Ende der Runde*. Das **Bridgemate** schaltet sich automatisch aus. Mit OK wird die nächste Runde aufgerufen.

Sofern dies bei den Voreinstellungen vorgesehen ist (siehe Kapitel 6.2.8), erscheinen die Sitzpositionen der Spieler in der nächsten Runde:

```

END OF ROUND 1
NS → 1 EW
EW → STAYS
TDMENU          SCORES

```

5.3.15 Ende des Turniers

Nach Beendigung der letzten Runde schreibt das **Bridgemate** die Information: *ENDE DES TURNIERS*. Es kehrt dann nach einigen Sekunden automatisch zum Start-Up Text zurück. Das **Bridgemate** hat seine Aufgaben in diesem Turnier erfüllt und ist für das nächste Turnier einsatzbereit.

5.3.16 Vorläufiges Ranking (optional)

Das **Bridgemate** System kann nach jeder Runde oder am Ende des Turniers für die am Tisch sitzenden Spielpaare eine vorläufige Rangfolge errechnen. Nachdem im Display die Anschrift des gerade gespielten Boards gezeigt wurde, wird mit der Funktionstaste RANG das vorläufige Ranking aufgerufen. Gezeigt werden die Paarnummern auf den entsprechenden Achsen und der derzeitige Rang mit dem erzielten Prozentsatz.

```

RANKING AFTER ROUND 8
PROVISIONAL RANKING:
1 NS: 12.    43%
7 EW: 4.    58%
BACK        GAME SUMMARY

```

Das **Bridgemate** errechnet die Rangfolge unter Berücksichtigung der im **Server** vorhandenen Anschriften. Abweichungen zum Score-Programm können sich ergeben, wenn noch nicht alle Anschriften im **Server** angekommen sind.

Nach der letzten Runde bietet das **Bridgemate** den Spielern am Tisch die Möglichkeit, ihre persönliche Performance im Turnier anzusehen. Mit Drücken der Funktionstaste **RANG** erscheinen im Display:

Vorläufiges Ranking: Paarnummern, die Platzziffern und die Prozentzahlen

Mit Drücken der Funktionstaste **ÜBERSICHT** erscheinen alle Anschriften des Nord-Süd-Paares. Mit Drücken auf **E/W** erscheinen die Anschriften des Ost-West-Paares.

BRD	CONTRACT	SCORE	PERC
21	3NT N +3	+690	45
22	4C× W -2	+500	100
23	3NT S =	+600	82
24	3S N -1	-50	0
25	3H E -3	+300	65
<div> <div>BACK</div> <div>▲</div> <div>▼</div> </div>			

5.3.17 Besondere Eingaben für "Rundpass" und "Nicht gespielt".

Rundpass

Wenn alle 4 Spieler gepasst haben, ist bei **KONTR_** die **pass**-Taste zu betätigen und mit **OK** zu bestätigen. Die Ausspielkarte und das Ergebnis werden nicht abgefragt. Das **Bridgemate** schaltet sofort zur Aufforderung: **KONTROLLE DURCH OST ODER WEST**

Nicht Gespielt

Wenn ein Board in einer Runde nicht gespielt wurde, z. B. wegen Zeitverzögerung, muss das **Bridgemate** gleichwohl bedient werden. Wenn dieser Schritt übersprungen wird, verharrt das **Bridgemate** in einer nicht beendeten Runde, und weitere Ergebnisse können nicht eingegeben werden. Die Eingabe eines nicht gespielten Boards geschieht durch Drücken der **10** Taste wenn der Cursor bei **KONTR_** steht. Im Display steht nun **"NG"** (= **Nicht Gespielt**), was mit **OK** bestätigt wird. Das **Bridgemate** leitet über zur Aufforderung: **KONTROLLE DURCH OST ODER WEST**

Wenn ein Board nicht gespielt wurde, unterdrückt das **Bridgemate** die Anzeige der vorherigen Ergebnisse. Falls ein nicht gespieltes Board später nachgespielt wird, ist es einleuchtend, dass die Spieler die vorherigen Ergebnisse nicht einsehen dürfen. Das Board muss ohne **Bridgemate** nachgespielt und das Ergebnis von Hand im Score-Programm eingegeben werden.

Wenn die Clubregeln vorsehen, dass ein Board nur mit Genehmigung des Turnierleiters übersprungen werden darf, ist dies in den Voreinstellungen (Kapitel 6.2.6) zu berücksichtigen. Es erscheint das Display

```

ROUND 1  NS:1 EW:12  21-24
Confirm NO PLAY
for board 21 with
TD PIN:  _
BACK

```

Der Turnierleiter bestätigt "Nicht Gespielt" durch Eingabe seiner PIN.

Es ist darauf zu achten, wie das eingesetzte Score-Programm "Nicht Gespielt" bewertet, ob z. B. mit einem künstlichen Score oder z. B. dem Durchgangsdurchschnitt.

5.4 Korrektur von Eingaben

5.4.1 Wiederholen der Anschriften

Bei den Voreinstellungen (Kapitel 6.2.9) kann mit **Ergebnis Wiederholung** vorgesehen sein, dass die Anschriften dieser Runde noch einmal erscheinen. Mit Druck der Funktionstaste Scores erscheint das Display

```
ROUND 1 NS:1 EW:12 21-24
BOARD : -
CONTR :
LEAD :
RESULT:
TOMENU SCORES
```

Es werden bis zu 4 Boards gezeigt:

```
SCORE RECAP - BOARDS 21-24
21: N 4H+2 +680
22: W 3NTx= -550
23: S 2C-1 -50
BACK CORREC
```

Weitere Boards (dieser Runde) werden mit den Pfeiltasten erreicht. Mit ZURÜCK wird die Anzeige verlassen.

5.4.2 Korrektur von Eingabefehlern

a. Während des Eingabeprozesses, vor "Bestätigung durch OST oder WEST"

Alle Eingaben können mit CANCEL wieder gelöscht werden. Durch wiederholtes Drücken der CANCEL-Taste kann man bis zur Eingabe der Boardnummer zurückzugehen. Wenn z. B. Ost einen Eingabefehler feststellt, kann er die Eingaben von Nord mit CANCEL zurückweisen. Der Cursor geht nun zurück zur Ergebniseingabe, die auf diesem Wege korrigiert werden kann.

b. Nach "Bestätigung durch OST oder WEST"

Nach **Eingabe fertig** gibt es (doch noch) 2 Möglichkeiten der Korrektur von Anschriften:

- Durch den Turnierleiter im Turnierleiter-Menü (Kapitel 5.7).
- Durch die Spieler selbst, sofern dies bei den Voreinstellungen vorgesehen ist, mit der Option: *Spieler darf Ergebnisse löschen*. Es erscheint die Anzeige **Anschriften wiederholen** (s. o. 5.4.1). Mit der rechten Funktionstaste KORREK wird die betroffene Boardnummer erfragt und kann eingegeben werden. Mit OK wird die Anschrift gelöscht. Sie kann (und muss) nun neu eingetippt werden.

5.4.3 Einsicht in die und Korrektur der Spielernamen

a. Einsicht und Korrektur während der Runde

Während einer Runde können die Spieler die Namen, die aktuell im **Bridgemate** registriert sind, einsehen. Dazu betätigen sie die NAMEN Funktionstaste, worauf die Anzeige die am Tisch erwarten anzeigt.

```
ROUND 1 NS:1 EW:12 21-24
BOARD : -
CONTR : 
LEAD : 
RESULT:
TDMENU NAMES SCORES
```

Wenn in dem Turnier die Spielernamen aus dem Score-Programm gekommen sind und die Spieler am Tischgerät keine Spielernummern eingegeben haben, können die Spieler die Namen nur einsehen aber nicht ändern. Wenn die Spieler ihre Spielernummern zu Beginn eingegeben haben, können sie diese auch während des Turniers noch ändern. Der nachfolgende Bildschirm erscheint, wenn die NAMEN Funktionstaste gedrückt wird:

```
N: Michael Brown
S: Robert Moore
E: Kevin Edwards
W: Mary Brooks
Press CORREC to
change players
BACK CORREC
```

Das Drücken der KORREK Funktionstaste ermöglicht das Ändern der Namen. Wie bei der ursprünglichen Eingabe erscheint der Eingabebildschirm mit den Spielernummern. Diese können für einen oder mehrere Spieler geändert und bestätigt werden.

b. Einsicht und Korrektur zu Beginn jeder Runde

In Turnieren, bei denen sich die Zusammensetzung von Paaren oder Teams in jeder Runde ändern kann, können die Tischgeräte so konfiguriert werden, dass sie zu Beginn jeder Runde eine Bestätigung für die vier Spieler am Tisch erwarten. Dazu zeigen sie die vom System erwarteten Spieler an und diese können leicht ihre Spielernummern mit Hilfe der CANCEL Taste ändern, sollten andere Spieler in dieser Runde eingesetzt werden. Diese Funktion ist vor allem in Teamturnieren interessant, wo die exakte Sitzposition einzelnen Spieler nicht evident ist.

Praktische Hinweise:

- Nord sollte Boardnummer und Kontrakt sofort nach Abschluss des Bietprozesses eintippen und die Ausspielkarte sofort, wenn sie auf dem Tisch liegt. Das Spiel wird beschleunigt, weil nach dem Abspielen des Boards dann nur noch das Ergebnis eingegeben werden muss. Man verliert keine Zeit, um sich die Daten wieder in Erinnerung zu rufen.

- Es ist nicht erforderlich, die Scorepunkte einer Anschrift auszurechnen oder von der Rückseite der Bietkarten abzulesen und im **Bridgemate** einzutippen. Die Punkte werden vom **Bridgemate** unter Berücksichtigung der Gefahrenlage automatisch errechnet.
- **Bridgemate** verlangt die Ergebniseingabe für jedes Board einer Runde, bevor mit **ENDE DER RUNDE** die nächste Runde aufgerufen wird. Im Falle eines Sitztisches überspringt das **Bridgemate** diese Runde, ohne dass eine Eingabe verlangt wird. Es zeigt allerdings die Bye-Runde an.
- Vor Beginn jeder neuen Runde werden Tischnummern, Boardnummern, Paarnummern, Himmelsrichtungen und ggf. Spielernamen angezeigt. Die Angaben im Display sind von den Spielern am Tisch zu überprüfen und mit **OK** zu bestätigen. Sofern diese Kontrolle geschieht, sind Abweichungen vom vorgegebenen Movement praktisch ausgeschlossen.

5.5 Ausdruck der Blattverteilungen

Mit der Installation von **BCS** wird das Unterprogramm **ChrystalReports** angeboten. Damit können die Blattverteilungen vom Turnierleiter mit den Dialog *Datei* → **Drucken** am Monitor aufgerufen und auch ausgedruckt werden.

Der Turnierleiter hat weiterhin die Möglichkeit, in den **Bridgemates** im TL-Menu Nr. 7 die Blattverteilung jedes Boards, das am Tisch gespielt wurde, im Display aufzurufen (siehe Kapitel 5.9.1).

Mit dem Befehl *Turnier* → *Verteilungen einlesen* können Verteilungen früherer Turniere, die im Rechner gespeichert sind, in den **Server** eingelesen werden. Verschiedene Score-Programme bieten zusätzlich zum Ausdruck der Blattverteilungen im PBN-Format auch deren Double-Dummy-Analysen.

5.6 Übertragung der Anschriften vom Eingabegerät zum Rechner

5.6.1 Übernahme der Anschriften im Server

Die in die **Bridgemates** eingetippten Ergebnisse werden zunächst an den **Server** weitergeleitet. **BCS** übernimmt die Scores laufend im Abstand der voreingestellten zeitlichen Intervalle vom **Server** in die Ergebnisdatei des Rechners.

5.6.2 Übernahme der Anschriften im Score-Programm

Über die Art und den Weg der Übernahme der Anschriften im Score-Programm zur Turnierauswertung geben die Anleitungen und Handbücher der Programm-Verfasser Auskunft.

5.7 Die Verwendung von Bridgemates in Team-Turnieren

Bridgemate II verfügt über erweiterte Funktionalitäten, die Team-Turniere unterstützen. Damit diese Funktionalitäten benutzt werden können, muss das verwendete Score-Programm sie auch unterstützen. Im Zweifelsfall ist mit dem Hersteller des Score-Programms abzuklären, ob Team-Turniere auf den **Bridgemates** unterstützt werden.

5.7.1 Anzeige der Boardergebnisse

Wenn die Boardergebnisse auf dem **Bridgemate** angezeigt werden und das Board, das gerade eingegeben worden ist, bereits am anderen Tisch gespielt worden ist, zeigt das **Bridgemate** an, wie viele IMP sowohl für NS wie auch für OW zugewiesen werden. Wenn das Board noch nicht am anderen Tisch gespielt worden ist, werden 0 IMP für beide Paare angezeigt.

5.7.2 Anzeige des Kampfergebnisses und Vergleich der Boardergebnisse

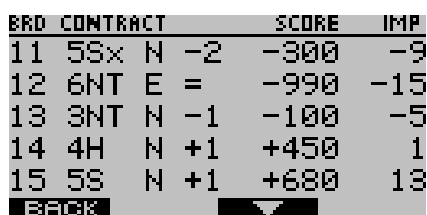
Wenn ein Kampf beendet ist, können die Teams ihr Kampfergebn einsehen, indem sie das **Bridgemate** von dem Tisch verwenden, an dem das Team auf NS gespielt hat (Dieser Tisch wird hier der Heim-Tisch dieses Teams genannt). Das Kampfergebnis kann wie folgt erhalten werden:

1. Wenn das **Bridgemate** ausgegangen ist, wieder einschalten.
2. Wenn das **Bridgemate** die Rundeninformation für die folgende Runde anzeigt, Zurück drücken, um wieder in die alte Runde zu gelangen. Sollte das **Bridgemate** in den Start-Bildschirm gegangen sein, solange OK drücken, bis die Anzeige „ENDE DES TURNIERS“ erscheint.
3. Durch Drücken der Funktionstaste RANG im Bildschirm „ENDE DES TURNIERS“ oder „ENDE DER RUNDE“ wird das Kampfergebnis angezeigt (die **Bridgemate** Option Rangliste muss dafür ausgewählt sein):



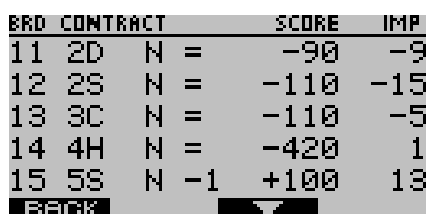
RANKING AFTER ROUND 2		
PROVISIONAL RANKING:		
42 - 69		
BACK	GAME SUMMARY	

4. Durch Drücken der Funktionstaste ÜBERSICHT kann der Scorezettel des Kampfes angezeigt werden (die **Bridgemate** Option Zeige Zusammenfassung am Ende des Turniers an muss dafür ausgewählt sein). Zunächst wird der Scorezettel mit den Scores des NS-Paares am Heim-Tisch angezeigt.



BRD	CONTRACT	SCORE	IMP
11	5Sx N -2	-300	-9
12	6NT E =	-990	-15
13	3NT N -1	-100	-5
14	4H N +1	+450	1
15	5S N +1	+680	13
BACK		▼	

5. Durch Drücken der EW-Taste erhält man die Scores des OW-Paares am anderen Tisch:



BRD	CONTRACT	SCORE	IMP
11	2D N =	-90	-9
12	2S N =	-110	-15
13	3C N =	-110	-5
14	4H N =	-420	1
15	5S N -1	+100	13
BACK		▼	

Durch Drücken der NS- bzw. EW-Taste kann die Ausgabe gewechselt werden.

Aufgrund von Platzproblemen bei der Anzeige werden die Scores nicht in einer „Wir“- und einer „Sie“-Spalte angezeigt sondern in der Form, dass positive Score-Punkte und IMPs von dem Team selber und negative Score-Punkte und IMPs vom Gegner-Team gewonnen worden sind.

5.8 Den Turnierleiter rufen

Mittels der Bridgemates kann man den Turnierleiter mit einem Tastendruck rufen. Wenn diese Option aktiviert ist, ist die Funktionstaste **TL RUF** auf dem Bildschirm zu sehen.

```

ROUND 1  NS:1 EW:12  21-24
BOARD : -
CONTR :
LEAD :
RESULT:
TDMENU  CALL TO SCORES

```

Durch Drücken und anschließendes Bestätigen des Turnierleiter-Rufs wird ein Signal weitergegeben. Der Turnierleiter erhält eine Benachrichtigung in **BCS** und in der **Bridgemate App** (siehe das separate Handbuch für die **Bridgemate App**).

5.9 Das Turnierleiter-Menü (TL-Menü)

Ein Turnierleiter hat weit reichende Vollmachten, Ergebnisse zu berichtigen. Hierfür ist ein spezielles Turnierleiter-Menü verfügbar. Der Zugang zu diesem Menü wird über eine 4-stellige PIN des Turnierleiters erreicht.

5.9.1 Aufruf des Turnierleiter-Menüs

Das TL-Menü wird gestartet, wann immer die Funktionstaste **TLMENU** sichtbar ist und betätigt wird. Die Eingabe der **TL-PIN** wird verlangt:

```

ROUND 1  NS:1 EW:12  21-24
TD PIN: _
BACK  RESET

```

Nach der Eingabe der 4-stelligen **Turnierleiter-PIN** erscheinen 2 Seiten (die Seite 2 wird mit den Pfeiltasten erreicht).

```

TD-MENU  v1.0.1
1. Adjusted score
2. View results
3. Erase result
4. Status
5. Missing boards
BACK  ▼

```

```

TD-MENU
6. Score recap
7. Hand records
8. Reset
-+ Adjust contrast
BACK  ▲  RESEND

```


5.9.2 Die Eingriffsmöglichkeiten im TL-Menu

Der Turnierleiter hat folgende Eingriffsmöglichkeiten:

1. Eingabe eines **künstlich berichtigten Scores** in der laufenden Runde über die 1-Taste.
2. **Ergebnisse zeigen** (dieses Tisches) über die 2-Taste.
3. **Ergebnis löschen** (dieses Tisches) aus der laufenden oder vorhergehenden Runden über die 3-Taste.
4. **Status**: Antwort auf die Fragen, zu welcher Gruppe und welchem Tisch ein **Bridgemate** gehört, in welcher Runde man sich befindet und welche Paare welche Boards spielen sollten über die 4-Taste.
5. **Fehlende Boards**: Antwort auf die Frage, welche Boards in der laufenden Runde (an diesem Tisch) noch ausstehen über die 5-Taste.
6. **Scores Wiederholen**: Die Anzeige der erfassten Ergebnisse dieser Runde über die 6-Taste.
7. **Verteilungen**: Anzeigen / Erfassen und Löschen von Verteilungen für beliebige Boards des Turniers über die 7-Taste.
8. **Reset**: Rücksetzen des **Bridgemates** über die 10-Taste.
9. **Kontrast verändern** (im Display) über die \pm oder die $=$ Taste.

Zu 1: Eingabe eines künstlich berichtigten Scores (Turnierleiter-Entscheidung)

Für die laufende und für die vorherige Runde ist es möglich, für ein Board im **Bridgemate** eine Turnierleiter-Entscheidung einzugeben und an den **Server** zu melden. Dabei ist wie folgt zu verfahren:

Aufruf des betroffenen Boards durch Eingabe der Boardnummer und Bestätigung mit OK. Wurde für dieses Board bereits ein Ergebnis an den **Server** gemeldet – dies ist für die vorherige Runde immer der Fall – muss es zuvor im **TL-Menu** gelöscht werden (siehe unten **Zu 3**). Der Cursor springt auf **KONTR: _**. Nach Drücken der TLMENU-Taste erscheint:



Als nächstes ist für beide Paare die Turnierleiterentscheidung einzutragen:

NS:_ (z. B.: 40%: Taste 4), dann OK. Der Cursor springt zu **OW:**_

Man kann (nur) wählen zwischen 40% (Minus-Durchschnitt), 50% (Durchschnitt) und 60% (Plus-Durchschnitt). Für 40% Taste 4, für 50% Taste 5, für 60% Taste 6. Andere Werte werden nicht akzeptiert. Eingaben mit **OK** bestätigen. Bei **KONTR:** wird das berichtigte Ergebnis gezeigt. Dieses Ergebnis ist von Ost (oder West) zu bestätigen. Es wird dann über den **Server** zum Score-Programm übertragen. **Split-Scores** oder **gewichtete Scores** können nicht im **Bridgemate** sondern nur im Score-Programm eingegeben werden.

Zu 2: Anzeige eines eingetragenen Ergebnisses

Es ist möglich, die Anschrift eines Boards einzusehen, wenn beispielsweise Zweifel an der Richtigkeit der Eintragung bestehen. Hier kann der Turnierleiter eingreifen. Der Zugang erfolgt mit der 2-Taste. Das **Bridgemate** fordert zur Eingabe einer Boardnummer auf. Nach deren Eingabe erscheinen die beteiligten Paare, der gespielte Kontrakt und die Anschrift. Die Scorepunkte werden hier nicht angezeigt.

Zu 3: Löschen von Eingaben

Der Turnierleiter hat die Möglichkeit, Ergebnisse der Boards aus der laufenden und aus vorhergehenden Runden zu löschen.

Zum Löschen von Ergebnissen ist die 3-Taste zu drücken. Die Boardnummer, deren Ergebnis gelöscht werden soll, wird eingetippt und mit **OK** bestätigt. Es erscheint: **BOARD n GE-LÖSCHT**. Das (richtige) Ergebnis kann nun eingegeben werden.

Wenn das zu löschende Board in einer früheren Runde gespielt worden war, wird das **Bridgemate** in die betreffende Runde zurückgesetzt. Das **Bridgemate** verlangt zunächst die Eingabe des neuen (berichtigten) Scores, bevor es zur laufenden Runde zurückkehrt.

Zu 4: Abfrage des aktuellen Status

Sollte der Überblick verloren gegangen sein, welches **Bridgemate** zu welchem Tisch in welcher Gruppe gehört, dann ist diese Information über das **TL-Menu** zu bekommen. Nach Drücken der 4-Taste wird angezeigt, zu welcher Gruppe und an welchen Tisch das **Bridgemate** gehört. Weiterhin wird die Runde angezeigt, in der es sich befindet, welche Paare an diesen Tisch gehören und welche Boards in dieser Runde zu spielen sind.

Zu 5: Abfrage der noch nicht gespielten Boards in der aktuellen Runde

Mit dem **TL-Menu** ist es sehr einfach festzustellen, welche Boardergebnisse noch ausstehen. Die 5-Taste drücken und es werden die Boards (dieser Runde) angezeigt, für die noch keine Ergebnisse eingegeben wurden.

Zu 6: Scores wiederholen

Sofern der Turnierleiter nicht die Voreinstellung **Ergebnis Wiederholung** aktiviert hat (siehe Kapitel 6.2.9), kann er hier die bereits erfassten Ergebnisse dieser Runde einsehen.

Zu 7: Verteilung zeigen

Der Turnierleiter kann hier die Blattverteilung eines (beliebigen) Boards aufrufen, erfassen oder löschen. Zugang zu diesem Untermenü über die Taste 7.

Zu 8: Reset des Bridgemates

Ein **Bridgemate** kann im **TL-Menu** zurückgesetzt werden. Nach Drücken der **10**-Taste und Bestätigen der Frage ***Reset Bridgemate?*** mit **OK** wird das **Bridgemate** in den Start-Bildschirm zurückgesetzt.

Zu 9: Änderung des Kontrasts im Display des Bridgemates

Der Kontrast im Display des **Bridgemates** kann im **TL-Menu** durch mehrfaches Drücken der \pm oder \equiv Tasten heller oder dunkler eingestellt werden. Wenn der Kontrast unverändert blass bleibt, ist dies ein Hinweis auf schwache Batterien. Dem geht der Warnhinweis "***Batterien ersetzen***" voraus.

5.9.3 Erneutes Senden von Ergebnissen

Jedes Ergebnis, das in ein **Bridgemate** eingegeben wird, wird (auch) im internen Speicher des Tischgeräts gespeichert. Sind ein oder mehrere Ergebnisse eingegeben worden, ermöglicht die Funktionstaste **SENDEN**, die Ergebnisse erneut zum **Server** zu senden. Weiter führende Informationen finden Sie in Kapitel 8.5.

Kapitel 6: Weitere Bridgemate Funktionen

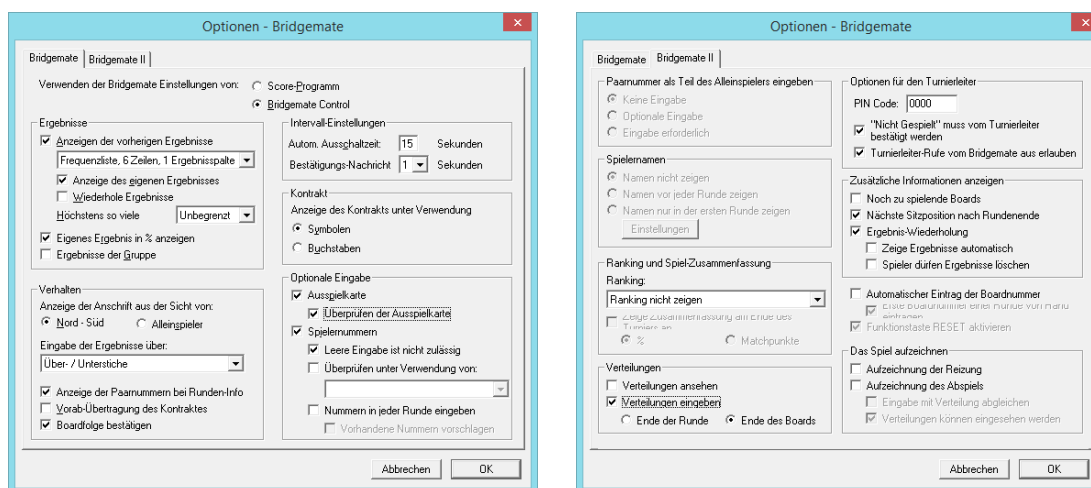
6.1 Bridgemate-Parameter konfigurieren

6.1.1 Voreinstellungen in BCS oder im Score-Programm

Die generellen Parameter im Tischgerät werden im Menu *Tools* → *Optionen* → *Allgemein* konfiguriert.

Sofern das Score-Programm diese Funktion beinhaltet, können die Parameter auch im Score-Programm eingestellt werden; in diesem Fall ist die Option *Verwenden der Bridgemate Einstellungen von: Score-Programm* auszuwählen. Anderenfalls werden die Voreinstellungen hier in **BCS** vorgenommen.

Die turnierspezifischen Parameter werden unter *Tools* → *Optionen* → *Bridgemate* und dem Reiter *Bridgemate* bzw. *Bridgemate II* konfiguriert.



6.1.2 Anzeige der vorherigen Ergebnisse

Mit der Auswahl *Anzeigen der vorherigen Ergebnisse* gibt es in den **Bridgemates** nach der Bestätigung durch Ost (oder West) die Abfrage, ob die bisherigen Ergebnisse des zuvor abge- spielten Boards aufgerufen sollen.

Dabei können die Ergebnisse auf 2 verschiedene Weisen und in jeweils 3 verschiedenen For- maten angezeigt werden. Die Formate sind:

- 6 Ergebnisse im Display mit den Scorepunkten in 1 Spalte (kleine Zeichen)
- 6 Ergebnisse im Display mit den Scorepunkten in 2 Spalten (kleine Zeichen)
- 4 Ergebnisse im Display mit den Scorepunkten in 1 Spalte (große Zeichen)

Angezeigt werden können die Ergebnisse als **Frequenzliste** (gleiche Anschriften werden ku- muliert und mit ihrer Häufigkeit ausgegeben) oder als **Traveller** (Scorezettel, jede Anschrift wird einzeln ausgegeben und beinhaltet – falls bei den Parametern vorgegeben – auch die Ausspielkarte).

Mit der Auswahl *Anzeige eigenes Ergebnis* werden die eigenen Anschriften entweder in **Fettschrift** oder mit einem **Pfeil** (→) gekennzeichnet. Die Anzahl der anzuzeigenden An-

schriften kann von 1 bis 127 begrenzt werden. Bei Turnieren mit vielen Runden ist es empfehlenswert, die Anschriftenanzeige einzugrenzen, damit die Spieler sich nicht mit dem Durchscrollen der anderen Ergebnisse aufhalten. Mit **Unbegrenzt** wird die Begrenzung aufgehoben.

BCS kalkuliert für jede Anschrift das Prozentergebnis in Bezug auf die Ergebnisse an den anderen Tischen. Dieses kann angezeigt werden mit **Ergebnis in %**.

Wenn das Turnier in mehreren Tischreihen gespielt wird, kann mit der Auswahl **Ergebnisse der Gruppe** das Prozentergebnis eines Boards bezogen auf die Scores in allen Tischreihen des Turniers ausgewiesen werden. Dies ist nur sinnvoll, wenn mit duplizierten Boards gespielt wird.

6.1.3 Anzeige der Ergebnisse aus Sicht ...

- von Nord/Süd (international üblich); oder
- des Alleinspielers

6.1.4 Form der Ergebnisanzeige

- Über- / Unterstiche (in Deutschland üblich)
- Anzahl der erzielten Stiche
- Amerikanische Methode (erzielte Stiche / Anzahl Faller)

6.1.5 Anzeige der Paarnummern

Wenn es nicht erwünscht ist, die Paarnummern bei der Übersicht zu Rundenbeginn zu zeigen, ist die Auswahl **Anzeigen der Paarnummern bei Runden-Info** zu deaktivieren. Dies kann für Teamwettkämpfe sinnvoll sein.

6.1.6 Eingabe der Kontrakte vor dem Abspiel

Die Eingaben im **Bridgemate** werden üblicherweise erst dann an den **Server** weitergeleitet, wenn OST (oder WEST) die Eingaben von NORD bestätigt hat. Es ist aber auch möglich, den Kontrakt und ggfs. die Ausspielkarte sofort an den **Server** zu melden. Dies kann sinnvoll sein, wenn das Abspiel einer Hand im VueGraph oder im Internet gezeigt wird. Hierfür ist **Vorab-Eintragungen des Kontraktes** auszuwählen.

6.1.7 Boardfolge bestätigen

Die normale und logische Boardfolge im Stapel einer Runde ist 1, 2, 3 usw. Diese Boardfolge kann durch falsches Stapeln oder – insbesondere – bei Tischen, die im Austausch spielen, unterbrochen werden. Zur Sicherheit der korrekten Eingabe können die Spieler aufgefordert werden, das Abweichen von der normalen Boardfolge ausdrücklich (mit **OK**) zu bestätigen.

6.1.8 Abschaltzeit des Bridgemates

Das **Bridgemate** schaltet sich automatisch aus, wenn innerhalb einer bestimmten Zeitspanne keine Eingabe getätigt wurde. Diese Zeitspanne kann unter **Ausschaltzeit** auf Werte zwischen 5 und 60 Sekunden gesetzt werden. Unter **Aufforderung zur Bestätigung** kann vorgegeben werden, wie lange die Aufforderung **Bestätigung durch Ost oder West** im Display erscheinen soll, bevor das **Bridgemate** zur eigentlichen Bestätigung umschaltet.

6.1.9 Darstellung der Farben

Mit der Auswahl *Anzeige des Kontrakts unter Verwendung* können Symbole oder Buchstaben für die Farben gewählt werden. So kann z. B. 4 Coeur dargestellt werden als "4 ♥" oder "4 C".

6.1.10 Eingabe der Ausspielkarte

Diese von vielen Turnierleitern verlangte Funktion wird hier aktiviert. Die Ausspielkarten werden im Display bei den vorherigen Vergleichsergebnissen gezeigt, wenn diese als Scorezettel (Traveller) und nicht als Frequenzen dargestellt werden (siehe auch Kapitel 6.1.2). Um die Korrektheit der ausgespielten Karte zu überprüfen, die Option *Überprüfen der Ausspielkarte anhand der Verteilung* auswählen.

6.1.11 Eingabe der Spielernummern

Im Lieferzustand kann eine Spielernummer frei bleiben. Wenn die Spielernummer verlangt wird, dann *Leeres Feld nicht zulässig* aktivieren. Einige Verbände verwenden Prüfziffern zur Kontrolle der Mitgliedsnummer; diese Verbände können hier ggf. ausgewählt werden. Wenn die Spielernummern zu Beginn jeder Runde eingegeben werden sollen (sinnvoll z. B. bei Teamkämpfen), kann die Option *Nummern in jeder Runde eingeben* ausgewählt werden.

6.2 Weitere Parameter

Die weiteren Parameter werden in dem Reiter *Bridgemate II* konfiguriert.

6.2.1 Paarnummer des Alleinspielers

Der Alleinspieler in einem Board wird normalerweise ausschließlich durch seine Himmelsrichtung definiert. Wenn Sie zusätzlich eine Überprüfung der Sitzordnung (dies kann bei Howell-Movements sinnvoll sein, wo die Paare häufig die Achse wechseln) erzielen möchten, können Sie die Paarnummer des Alleinspielers abfragen. Das **Bridgemate** überprüft die Kombination aus Himmelsrichtung und Paarnummer und warnt die Spieler bei Fehlern.

6.2.2 Anzeige der Spielernamen

Einstellung, ob Sie und ggf. wann Sie die Namen der Spieler zu Beginn einer Runde angezeigt haben wollen.

6.2.3 Anzeige des Ranking

Das **Bridgemate** kann am Rundenende oder am Turnierende eine Platzziffer für die Paare an diesem Tisch ausgeben. Dabei ist zu berücksichtigen, dass natürlich nur solche Anschriften berücksichtigt werden können, die zum betrachteten Zeitpunkt auch schon erfasst worden sind. Ranglisten in der ersten Hälfte des Turniers sind somit ziemlich „unscharf“, es sei denn, man spielt ein sog. Barometer-Movement, d. h. in einer Runde an allen Tischen dieselben Boards.

6.2.4 Anzeige bzw. Eingabe der Verteilungen

Wenn die Auswahl **Zeige Verteilungen** gewählt wird und sofern die Verteilungen im **Server** gespeichert sind, wird in der Ergebnisübersicht die linke Funktionstaste mit **VERTEIL** belegt und darüber kann die aktuelle Verteilung eingesehen werden.

Wenn die Auswahl **Eingabe Verteilungen** gewählt wird, fragt das **Bridgemate** nach jedem Board bzw. nach jeder Runde, wenn es feststellt, dass die Verteilungen für das / die soeben gespielte(n) Board(s) noch nicht erfasst wurden, ob sie (jetzt) eingegeben werden sollen. Wird diese Frage mit Nein (**Cancel**) oder gar nicht beantwortet (das **Bridgemate** schaltet sich aus), wird sie nach dem nächsten Spielen des Boards erneut gestellt, bis eine Eingabe erfolgt ist oder das Turnier endet.

6.2.5 Turnierleiter-PIN

Die PIN des Turnierleiters schützt das Turnierleiter-Menü vor unbefugten Zugriffen (siehe Kapitel 5.9). **Im Lieferzustand 0000**. Jeder Turnierleiter kann seine individuelle PIN eingeben.

6.2.6 Turnierleiter bestätigt "Nicht Gespielt"

Wenn diese Auswahl gewählt ist, kann nur der Turnierleiter **"Nicht Gespielt"** zulassen. Dies kann sinnvoll sein, um sich weitere Maßnahmen vorzubehalten, z. B. das Board nachspielen lassen, wenn eine unverschuldete Spielverzögerung eingetreten ist. In diesem Fall werden auch keine Ergebnisse und Verteilungen angezeigt.

6.2.7 Turnierleiter-Rufe vom Bridgemate aus erlauben

Das Aktivieren dieser Option erlaubt den Spielern, den Turnierleiter durch Drücken einer **TL RUF** Taste direkt vom Bridgemate aus zu rufen.

6.2.8 Anzeige der noch zu spielenden Boards

Aktivieren, wenn nach **Bestätigung durch OST oder WEST** die Anzahl der noch zu spielenden Boards in dieser Runde angezeigt werden sollen (eher im Teamturnier interessant als im Paarturnier).

6.2.9 Nächste Sitzposition nach Rundenende

Aktivieren, wenn die Sitzfolge für die nächste Runde lt. Movement angezeigt werden soll.

6.2.10 Anzeige und Berichtigung von Ergebnissen

Aktivieren, wenn den Spielern am Tisch gestattet sein soll, das eigene Ergebnis ohne Inanspruchnahme des Turnierleiters zu löschen.

6.2.11 Automatischer Eintrag der Boardnummer

Zu aktivieren, wenn das nächste Board im Stapel automatisch vorgeschlagen werden soll. Diese Funktion ist nicht sinnvoll, wenn z. B. wegen Austausch von Boards an mehreren Tischen von der natürlichen Boardfolge oft abgewichen wird. Die Kombination mit **Erstes Board von Hand eintragen** bewirkt, dass beim ersten Board einer Runde die Eingabe der

Boardnummer verlangt wird, während bei den folgenden Boards die Boardnummer immer vorgeschlagen wird.

6.2.12 Abspiel erfassen

Dieser Funktionsbereich ist speziell für Weltmeisterschaften konzipiert worden. Er ist ansonsten viel zu aufwändig für die Spieler und wird hier nicht weiter erörtert.

6.3 Die Verwendung von Profilen zum Abspeichern und Laden von Einstellungen

Die **Bridgemate** Einstellungen können in einem Einstellungs-Profil gespeichert und später ganz einfach durch Auswahl eines Profils aus der Auswahl-Liste auf der linken Seite des **Bridgemate** Einstellungen-Fensters zugeladen werden.

6.3.1 Das Erzeugen, Verändern und Löschen von Profilen

Um ein neues Profil zu erzeugen, nehmen Sie die Bridgemate Einstellungen nach Ihren Vorlieben vor und klicken Sie dann auf **Als neues Profil speichern**. Geben Sie dem Profil einen Namen und speichern Sie so das Profil mit den eingestellten Optionen.

Um ein vorhandenes Profil zu verändern, wählen Sie zunächst das Profil aus der Auswahl-Liste, modifizieren Sie eine oder mehrere Einstellungen und drücken Sie dann auf **Profil aktualisieren**. Das Profil wird dann mit den zuletzt gewählten Einstellungen gespeichert.

Um ein Profil zu löschen, wählen Sie zunächst das Profil aus der Auswahl-Liste und drücken Sie dann **Profil löschen**. Das Profil ist nun gelöscht. Es muss immer zumindest ein Profil existieren; das letzte verbliebene Profil kann nicht gelöscht werden.

6.3.2 Das Verwenden eines Profils

Um die Einstellungen aus einem Profil zu verwenden, wählen Sie zunächst das Profil aus der Auswahl-Liste und stellen Sie so die Einstellungen gemäß den gespeicherten Werten ein. Dann drücken Sie **OK**, um das Fenster zu schließen und die enthaltenen Einstellungen als aktuelle Einstellungen zu speichern.

6.3.3 Das Verwenden eines Profils beim Start des Bridgemate-Systems

Wenn Ihr Score-Programm nicht alle **Bridgemate** Einstellungen unterstützt, Sie aber trotzdem die nicht unterstützten Einstellungen beim Starten des **Bridgemate** Systems verwenden wollen, können Sie dies über **BCS** tun:

1. Gehen Sie auf **Tools → Optionen → Allgemein** und wählen Sie dort – sofern nötig – den Reiter **Allgemein** aus.
2. Markieren Sie die Option „Bei Beginn des Turniers Bridgemate-Einstellungen zeigen“ und speichern Sie diese Option durch Drücken von **OK**.
3. Schließen Sie **BCS** und starten Sie **Bridgemate** von Ihrem Score-Programm aus.

Jedes Mal, wenn Sie dann **Bridgemate** von Ihrem Score-Programm aus starten, wird das Einstellungen-Menü automatisch erscheinen. Sie können ein Profil laden / wechseln und / oder

beliebige Änderungen an den Einstellungen vornehmen. Drücken Sie **OK**, um Ihre Änderungen zu übernehmen. Das **Bridgemate** System wird nun mit den gewählten Einstellungen gestartet.

6.4 Änderungen der Parameter während des laufenden Turniers

Falls Veränderungen der **Bridgemate**-Parameter während eines laufenden Turniers gewünscht sind (z. B. Ausblenden der vorherigen Ergebnisse in Teamturnieren, Anzeige oder Wegfall der Ausspielkarte), kann dies – wenn implementiert, über das verwendete Score-Programm – oder in **BCS** wie folgt vorgenommen werden:

1. Ändern der Parameter in **Tools** → **Optionen** → **Bridgemate**.
2. Menu **Server** → **Tische zeigen** → betroffene **Tische markieren** (oder strg + a drücken, um alle Tische auf einmal zu markieren).
3. Mit **Update Einstellungen** werden die neuen Parameter für alle ausgewählten **Bridgemates** übernommen.

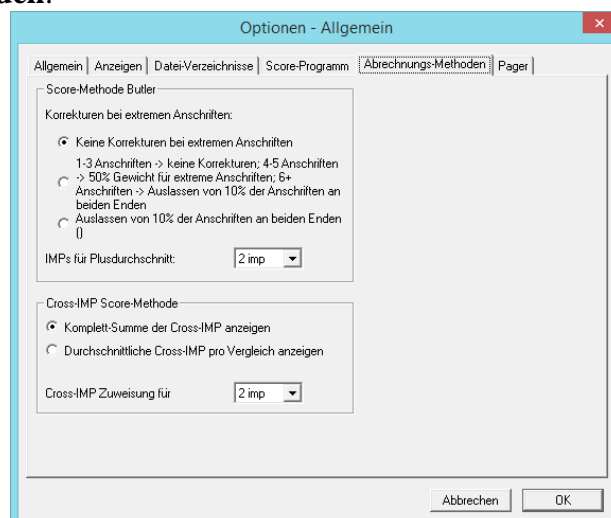
6.5 Verwenden der Abrechnungs-Methoden Butler und Cross-IMP

Beginnend mit der Version 3.0 unterstützt Bridgemate II die folgenden Abrechnungs-Methoden:

- (Normales) Paarturnier (Prozent, Matchpunkte)
- Butler (IMP-Abrechnung gegen einen Datumscore)
- Cross-IMP (IMP-Abrechnung aller Scores gegeneinander)

Das Score-Programm muss entscheiden, welche Abrechnungs-Art in welcher Gruppe verwendet wird; ein Einstellen in **BCS** ist nicht möglich. Bitte kontaktieren Sie den Hersteller Ihres Score-Programms, wenn sich die Abrechnungs-Methode in **Bridgemate** nicht wie von Ihnen gewünscht einstellen lässt.

Es gibt einige Optionen, mit denen sich das Berechnen der Scores in Butler- und Cross-IMP-Turnieren einstellen lässt. Gehen Sie dazu in **BCS** auf **Tools** → **Optionen** → **Allgemein** → **Abrechnungs-Methoden**:

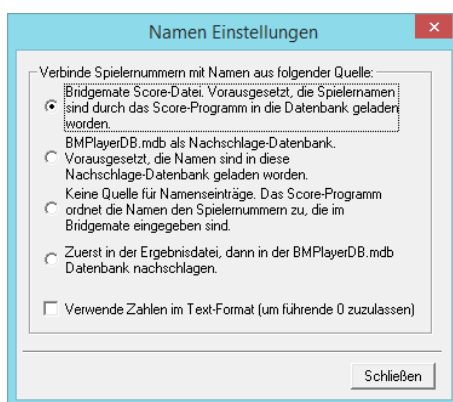


6.6 Anzeige von Spieler-Namen

Zur Unterstützung, dass die Spieler am richtigen Tisch spielen, bietet **Bridgemate** die Möglichkeit, die Spielernamen zu Beginn jeder Runde anzuzeigen. Durch Inaugenscheinnahme dieser Anzeige können die Spieler selber kontrollieren, ob sie ihre korrekten Positionen eingenommen haben. Inwieweit diese Funktionalität korrekt funktioniert, hängt davon ab, ob das eingesetzte Score-Programm die Spielernamen unterstützt. Bitte informieren Sie sich im Handbuch Ihres Score-Programms über die Art und Weise der Handhabung.

6.6.1 Konfiguration der Namen-Einstellungen

Um die Namen auf den **Bridgemates** anzuzeigen, wählen Sie **Tools** → **Optionen** → **Bridgemate** → Reiter **Bridgemate II** und stellen Sie **Namen vor jeder Runde zeigen** ein. Danach klicken Sie auf **Einstellungen**, um festzulegen, welche Datenquelle **BCS** verwenden soll, um die Namen zu finden.



Wählen Sie **Bridgemate Score-Datei**, wenn das Score-Programm die Namen zu Beginn des Turniers in der Ergebnisdatei speichert. Dies ist die am häufigsten vorkommende Vorgehensweise. Das Score-Programm wird alle ihm bekannten Namen in der Ergebnisdatei speichern und **BCS** wird sich aus diesem Namensvorrat bedienen.

Wählen Sie **BMPlayerDB.mdb als Nachschlage-Datenbank**, wenn Ihnen die separate Datei **BMPlayerDB.mdb** vorliegt, in der alle Spieler-Namen enthalten sind. Diese Option wird häufig auf Meisterschafts-Turnieren verwendet, wenn ein großes Spieler-Namen Reservoir benötigt wird.

Wählen Sie **Keine Quelle für Namenseinträge**, wenn das Score-Programm die Namen teilnehmenden Spieler an ihren tatsächlichen Startpositionen vorhält oder wenn das Score-Programm laufend die Spieler-Nummern abfragt und die zugehörigen Spieler-Namen liefert. Diese Option wird vornehmlich dann verwendet, wenn sich die Spieler zu dem Turnier angemeldet haben und die Startpositionen vor Turnierbeginn bekannt sind.

Wählen Sie **Zuerst in der Ergebnisdatei, dann in der BMPlayerDB.mdb nachschlagen**, wenn **BCS** zunächst in der Ergebnisdatei und nur, wenn dort die Nummer nicht gefunden wird, in der BMPlayerDB.mdb nachschauen soll.

Für den Fall, dass Ihr Club oder Verband Spieler-Nummer verwendet, die führende Nullen enthalten können, sollten Sie **Verwende Zahlen im Text-Format** auswählen. Somit stellen Sie sicher, dass Nummern wie z. B. 123 und 00123 verschiedenen Spielern zugeordnet werden.

Anmerkung:

- Der Speicherort der Datei BMPlayerDB.mdb kann über das Optionen-Fenster **Allgemein** gesteuert werden (siehe dazu auch Kapitel 3.9.10 für nähere Informationen).

6.6.2 Anzeige der Spieler-Namen bei vorheriger Anmeldung zum Turnier

Wenn sich die Spieler zu dem Turnier angemeldet haben und ihnen ihre Start-Positionen vor Beginn des Turniers zugewiesen worden sind (die Spieler können sich nicht irgendwo hinsetzen sondern müssen den Anweisungen des Score-Programms folgen), kann das Score-Programm die Spieler-Namen und -Nummern zu Beginn des Turniers vorhalten. In diesem Fall müssen die Spieler keine Nummern eingeben. Die Spieler-Namen werden unmittelbar und ohne Zutun der Spieler auf dem **Bridgemate** angezeigt. Bitte überprüfen Sie, inwieweit Ihr Score-Programm diese Funktion unterstützt.

6.6.3 Namens-Änderungen

Wenn die Spieler versehentlich eine falsche Spieler-Nummer eingegeben haben, können Sie diese in **BCS** im Reiter ***Spieler*** korrigieren. Doppel-klicken Sie in der Spalte **Name** und in der Zeile des betreffenden Tisches und der fraglichen Himmelsrichtung und geben Sie den korrekten Namen ein bzw. korrigieren Sie den dort stehenden Namen. Der korrigierte Name wird automatisch auf den **Bridgemates** angezeigt werden. Alternativ können Sie auch auf die Spieler-Nummer doppel-klicken und die korrekte Spieler-Nummer eingeben. **BCS** wird dann automatisch diese Spieler-Nummer nachschauen und den zugehörigen Namen liefern.

6.7 Verwendung von Hand-Verteilungen

Hand-Verteilungen sind die Seele eines jeden Turniers. **Bridgemate II** enthält umfangreiche Funktionen sowohl zum Eingeben wie auch zum Ansehen der Hand-Verteilungen. Die Hand-Verteilungen können von den Spielern während des Turniers eingegeben werden, um diese wertvollen Informationen in der Ergebnisdatei zu speichern, damit diese z. B. später auf der Clubeigenen Homepage ausgegeben werden können. Wenn vorher geteilte Hände verwendet werden und die Hand-Verteilungen in digitaler Form vorliegen, kann diese Datei in **BCS** importiert und anschließend die Hand-Verteilungen in das **Bridgemate II** System geladen werden. Dies ist für die Turnierleiter nützlich, die dann zu jeder Zeit über die **Bridgemate** Tischgeräte die Verteilungen einsehen können. Gleichmaßen kann auch den Spielern die Möglichkeit eingeräumt werden, nach dem Spielen eines Boards die Verteilung (zum Zwecke der Kontrolle) einzusehen.

6.7.1 Manuelle Eingabe der Hand-Verteilungen durch die Spieler

In Turnieren, in denen die Boards durch die Spieler gemischt und geteilt werden, können die Hand-Verteilungen über die **Bridgemates** während des Turniers erfasst werden. Um diese Funktion zu aktivieren, gehen Sie über **Tools** → **Optionen** → **Bridgemate** → Reiter **Bridgemate II** und markieren Sie die Auswahl **Verteilungen eingeben**. Sie können die Verteilungen entweder am Ende der Runde oder nach jedem einzelnen Board eingeben lassen. Am Ende der Runde kann dann sinnvoll sein, wenn die Spieler nach dem Spielen aller Boards häufig noch Zeit übrig haben. Anstatt auf das Fertigwerden der anderen Tische zu warten kann diese Zeit zum Erfassen der Verteilungen genutzt werden. Dadurch wird vermieden, dass sich das Spielen durch den zusätzlichen Zeitverbrauch für das Eingeben der Verteilungen in den Runden verzögert.

6.7.1.1 Eingabe am Ende der Runde

Nachdem die Runde beendet ist, fordert das **Bridgemate** die Spieler auf, die Hand-Verteilungen eines oder mehrerer Boards zu erfassen. Diese Aufforderung erscheint nur, wenn in einem oder mehreren Boards die Verteilungen noch fehlen. Wenn allen Boards der Runde die Hand-Verteilungen bereits zugeordnet wurden, wird das **Bridgemate** diese Aufforderung nicht anzeigen. Die Nummern derjenigen Boards ohne erfasste Hand-Verteilungen werden angezeigt und die Spieler können das Board auswählen, dessen Verteilung sie erfassen möchten. Nach dem Eingeben und Akzeptieren der Nummer durch das **Bridgemate** erscheint der folgende Bildschirm:

```
ENTER HAND RECORD - BOARD 1
NORTH          13 CARDS
S:A982_
H:53_
D:KQ1042_
C:J9_
HANDS  ▲ ▼ ACCEPT
```

Zunächst wird die Nord-Hand eingegeben. Die Karten werden in der Reihenfolge Pik – Coeur – Karo – Treff erfasst. Mit der Hoch- und der Runter-Taste kann die Schreibmarke zwischen den vier Farben bewegt werden. Ein Zähler in der rechten oberen Ecke zeigt an, wie viele Karten für diese Hand bereits eingegeben wurden. Nachdem alle 13 Karten einer Hand erfasst worden sind, kann mittels der OK- oder der Runter-Taste zur nächsten Hand weitergeschaltet werden.

Das folgende Verfahren wird für eine bequeme und schnelle Eingabe der Hand-Verteilungen empfohlen:

1. Am Ende einer Runde überprüft das **Bridgemate**, ob eines oder mehrere Boards noch ohne Hand-Verteilungen sind. Ist dem so, fragt das **Bridgemate** die Spieler, ob sie jetzt die Hand-Verteilungen erfassen möchten. Langsame Spieler können dies ablehnen und zur nächsten Runde wechseln, ohne die Verteilungen zu erfassen.
2. Wenn am Rundenende genügend Zeit verblieben ist, beantworten die Spieler die Frage mit OK. Das **Bridgemate** zeigt an, für welche Nummer(n) noch keine Hand-Verteilung erfasst worden sind und die Spieler wählen eine dieser Nummern und bestätigen sie mit OK.
3. Der Eingabe-Bildschirm wird angezeigt. Die Spieler legen das richtige Board auf den Tisch und jeder Spieler entnimmt seine 13 Karten und sortiert sie nach Farben. Es ist nicht nötig, sie auch noch nach Rang zu sortieren.
4. Nord gibt zunächst seine eigenen Karten ein, beginnend mit den Piks. Die Schreibmarke (der Cursor) befindet sich bereits in der Zeile für die Piks und es reicht, einfach die Kartenwerte einzutippen, im obigen Beispiel also die Tasten A, 9, 8 und 2. Danach wird die Taste OK gedrückt und der Cursor bewegt sich in die Zeile für die Coeurs. Nun erfolgt die Eingabe der Coeurs, gefolgt von den Karos und den Treffs. Die Karten werden automatisch in absteigender Rangfolge sortiert. Maximal 13 Karten können für jede Hand erfasst werden. Die aktuelle Anzahl an eingegeben Karten wird rechts oben angezeigt.
5. Nachdem Nord die Erfassung seiner Hand abgeschlossen hat, wird ein- oder mehrmal die OK- oder die Runter-Taste gedrückt, um zur nächsten Hand weiterzuschalten. Geben Sie das **Bridgemate** an Ost weiter, so dass er seine 13 Karten eingeben kann.

Wenn Ost damit fertig ist, geht das **Bridgemate** weiter zu Süd, der als letzter seine Karten erfasst.

6. Sobald Süd mit der Eingabe seiner Hand fertig ist, sind 39 Karten eingegeben worden. Die verbleibenden 13 Karten werden automatisch West zugeordnet. Um die West-Karten zu überprüfen, drücken Sie ein- oder mehrmal die **Runter**-Taste, bis die West-Hand angezeigt wird. Es hat sich als gute Praxis herausgestellt, wenn West seine Karten ebenfalls überprüft. Nachdem dies geschehen ist, drücken Sie die **BESTÄT**-Taste, um die Hand-Verteilung zu bestätigen und diese Informationen an den Rechner zu senden.
7. Die Hand-Verteilung ist somit erfasst und bestätigt. Für den Fall, dass die Verteilung für weitere Boards fehlt, wird das **Bridgemate** erneut fragen, ob die Spieler mit der Erfassung fortfahren wollen. Ist keine Zeit mehr vorhanden, kann diese Frage mit der **Cancel**-Taste beantwortet werden, die das **Bridgemate** zur Score-Erfassung der nächsten Runde freigibt.
8. Während des Vorgangs der Eingabe kann eine Fehleingabe unter Zuhilfenahme der **Cancel**-Taste berichtigt werden. Beachten Sie bitte, dass durch das automatische Sortieren der Karten innerhalb einer Farbe die letzte Karte in einer Zeile nicht notwendigerweise auch der zuletzt eingegebenen Karte entsprechen muss. Wenn z. B. die Karten in der Reihenfolge **5** gefolgt von **A** war, wird das Ass automatisch vor die 5 platziert und **Cancel** wird zunächst die 5 löschen. Um das Ass zu löschen, muss in diesem Fall die **Cancel**-Taste zweimal gedrückt werden. Um eine Karte in einer anderen Farbe zu korrigieren, muss zunächst zu dieser Farbe navigiert werden, indem die **Rauf**- / **Runter**-Tasten oder die Taste mit dem entsprechenden Farbsymbol benutzt werden.
9. Wenn versucht wird, eine Karte zu erfassen, die bereits für eine frühere Himmelsrichtung erfasst worden ist, wird dies von dem **Bridgemate** angezeigt. Sie müssen zunächst manuell die falsch eingegebene Karte in der anderen Hand korrigieren, bevor Sie diese Karte in der aktuellen Hand eingeben können. Dazu drücken Sie die **N/S**- bzw. **E/W**-Taste, um schnell zu der fraglichen Hand zu navigieren und korrigieren dort die Fehleingabe. Danach können Sie – wiederum mittels der **N/S**- bzw. **E/W**-Taste – zurück zu der aktuellen Himmelsrichtung wechseln und die Eingabe fortsetzen.

Anmerkungen:

- Während des Eingabe-Vorgangs können Sie jederzeit **VERTEIL** drücken, um so einen vollständigen Überblick über alle bis dahin erfassten Karten zu erlangen.
- Innerhalb eines Durchgangs kann eine Hand-Verteilung nur einmal erfasst werden. Dies kann während jeder beliebigen Runde passieren und ist nicht auf die Runde 1 beschränkt. Da die Eingabe der Hand-Verteilungen am Ende der Runde erfolgt (sofern diese Variante gewählt wurde), entscheiden die Spieler selbst, ob genügend Zeit zum Erfassen der Verteilung ist oder nicht. Nach anfänglichem Experimentieren werden die Spieler schnell so erfahren sein, dass die Eingabe der Verteilungen eines Boards weniger als 2 Minuten in Anspruch nehmen wird.

6.7.1.2 Eingabe nach Ende eines Boards

Die Eingabe der Hand-Verteilungen nach Abschluss eines Boards ist vergleichbar mit der am Ende der Runde. Der Unterschied ist der, dass unmittelbar nach Abschluss eines Boards das **Bridgemate** die Spieler fragt, ob sie jetzt die Hand-Verteilungen eingeben wollen (natürlich nur, wenn dies zuvor noch kein anderer getan hat). Wenn diese Nachfrage abgelehnt wird, werden die Spieler an nächsten Tisch, an dem dieses Board gespielt wird, gefragt. Wenn die

Spieler das Eingeben bejahen, so erfolgt die Eingabe nach exakt demselben Schema wie zuvor beschrieben.

6.7.2.1 Ausdruck von Hand-Verteilungen und Export in Dokumenten Formate (PDF / DOC / XLS / HTML)

Die Hand-Verteilungen, die in den **Bridgemates** erfasst wurden, werden von **BCS** in der Ergebnisdatei gespeichert. Wenn Ihr Score-Programm in der Lage ist, die Hand-Verteilungen aus der Ergebnisdatei zu lesen, sehen Sie bitte in der Dokumentation Ihres Score-Programms nach, wie Sie die Daten verarbeiten können.

Die Hand-Verteilungen können über das Menu *Datei* → *Drucken* gedruckt oder in das Adobe Format PDF, als HTML sowie in die Microsoft Formate Word und Excel exportiert werden.

6.7.2.2 Import von Hand-Verteilungen

Im Vorfeld erzeugte Hand-Verteilungen können in **BCS** importiert und in die **Bridgemates** hochgeladen werden. Diese Informationen können vom Turnierleiter verwendet werden, wenn er über das **TLMENU** die Verteilungen über das **Bridgemate** einsehen möchte. Sollte Ihr Score-Programm in der Lage sein, die Verteilungen in der Ergebnisdatei zu speichern und **BCS** anzuweisen, sie in den **Server** hochzuladen, ist kein weiteres Zutun Ihrerseits erforderlich. Wenn dieses automatisierte Verfahren von Ihrem Score-Programm nicht unterstützt wird, können Sie manuell nachhelfen. Dazu gehen Sie über das Menu *Datei* → *Import* und spezifizieren die Datei, die Sie importieren wollen. Sollten Sie mehrere Abteilungen in Ihrem Turnier haben und diese Abteilungen mit unterschiedlichen Hand-Verteilungen spielen, wählen Sie die Verteilungsdatei für jede Abteilung separat aus. Wenn Sie die Datei(en) ausgewählt haben, klicken Sie auf **Import Datei(en)**. Die Hand-Verteilungen werden sodann in die Ergebnisdatei geladen. Gleichzeitig können Sie diese Verteilungen in den **Server** hochladen, wenn Sie unten *Hochladen der Verteilungen in das Bridgemate II System* markieren. Wenn Sie zudem *Berechnen der erfüllbaren Kontrakte (Double Dummy Analyse)* auswählen, berücksichtigen Sie bitte, dass diese Berechnung – abhängig von der Anzahl der importierten Verteilungen – einige Zeit in Anspruch nehmen kann.

6.7.2.3 Export von Hand-Verteilungen in das DUP oder PBN Format

Die Hand-Verteilungen können auch direkt von **BCS** aus in die Formate PBN (Portable Bridge Notation) oder DUP (Duplimate®) exportiert werden. Diese sind populäre Formate und werden von einer Vielzahl anderer Programme wie Dealmaster Pro oder Deep Finesse verwendet. Um die Hand-Verteilungen zu exportieren, gehen Sie über das Menu *Datei* → *Export* und wählen Sie das gewünschte Format. Wählen Sie anschließend einen Ordner zum Speichern aus und geben Sie der Datei einen Namen. Schließen Sie den Export-Vorgang mit **Speichern** ab. Für jede Abteilung des Turniers wird eine gesonderte Datei abgespeichert.

6.7.3 Analyse der machbaren Kontrakte (Double Dummy Analyse)

Bestandteil von **BCS** ist eine integrierte Analyse der machbaren Kontrakte basierend auf der Version 2.2.3 des Double Dummy Solvers von Bo Haglund (siehe <http://privat.bahnhof.se/wb758135/> für weitergehende Informationen). Die Informationen über die machbaren Kontrakte werden in der Ergebnisdatei gespeichert und können zusammen mit den Hand-Verteilungen gedruckt oder exportiert werden.

6.7.3.1 Automatische oder manuelle Analyse

Die Hand-Verteilungen können automatisch oder manuell auf die Anzahl der erzielbaren Stiche hin untersucht werden. Die automatische Analyse kann an die Eingabe der Hand-Verteilungen in die **Bridgemates** gekoppelt werden. Jede Hand wird dann nach ihrer Eingabe automatisch analysiert und das Ergebnis dieser Analyse zusammen mit der Hand-Verteilung in der Ergebnisdatei gespeichert. Um die automatische Analyse einzuschalten, gehen Sie über das Menu **Turnier** → **Ranking** in den Reiter **Verteilungsanalyse** und markieren Sie dort die Option **Automatische Verteilungsanalyse während des Spiels**.

Wenn die Hand-Verteilungen nicht automatisch analysiert werden oder wenn Sie die Hand-Verteilungen durch die Funktion **Datei** → **Import** eingelesen haben, können die Informationen über die Anzahl der erzielbaren Stiche manuell mit in die Ergebnisdatei aufgenommen werden. Dazu gehen Sie über das Menu **Turnier** → **Ranking** in den Reiter **Verteilungsanalyse** und klicken dort auf **Die Verteilungen jetzt analysieren**.

6.7.3.2 Ausgabe der Hand-Verteilungen zusammen mit den machbaren Kontrakten

Die Informationen über die machbaren Kontrakte, die in der Ergebnisdatei gespeichert sind, werden automatisch dem Druck bzw. Export Output hinzugefügt, der über das Menu **Datei** → **Drucken** generiert werden kann. Bitte beachten Sie, dass zum Zeitpunkt des Drucks / Exports keine Analyse stattfindet. Wenn also diese Informationen in Ihrem Output fehlen, stellen Sie sicher, dass Sie zunächst die Analyse durchführen, bevor Sie Ihren Druck bzw. Export starten.

6.7.3.3 Anzeige der Informationen über machbare Kontrakte auf den Bridgemates

Wenn die Verteilungen in den **Bridgemate Server** geladen und für die Spieler zur Einsicht freigeschaltet worden sind (siehe Schalter **Verteilungen ansehen**), können die machbaren Kontrakte auf den Bridgemates auch angeschaut werden. In diesem Fall gibt es im Bildschirm mit den Verteilungen die Funktionstaste **ANALYSE**, die eine Tabelle mit den Informationen über machbare Kontrakte bereitstellt.

Kapitel 7: Aktualisierung der Firmware im Bridgemate

Die **Bridgemates** werden durch eine geräteeigene Software (die “Firmware”) im internen Speicher gesteuert. Updates werden bei Bedarf durch Rundmail an alle Anwender bekanntgegeben und i. d. R. kostenlos zur Verfügung gestellt. Das Einlesen geschieht drahtlos über den **Server**. Dadurch können Sie neue Funktionalitäten erhalten, ohne neue Bridgemates kaufen zu müssen.

Warnung:

Verwenden Sie diese Funktionalität nur nach Aufforderung durch Ihren Distributor. Die fehlerhafte Durchführung von Updates kann zu Ausfällen bei den Bridgemates und zu falschen Funktionen führen. Verwenden Sie nur solche Firmware-Dateien, die Ihnen von Ihrem Distributor zur Verfügung gestellt werden und folgen Sie genau den entsprechenden Anweisungen. Wir raten dringend von anderer Anwendung ab.

Vorbereitung der Bridgemates:

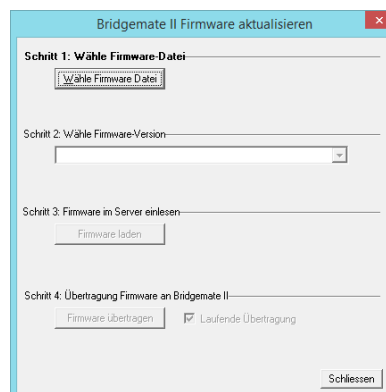
- Alle Eingabegeräte sammeln, deren Firmware aktualisiert werden soll.
- Stellen Sie sicher, dass die Eingabegeräte auf den gleichen Funkkanal und die gleiche Region wie der Server eingestellt sind.
- Stellen Sie sicher, dass sich alle Eingabegeräte im Bildschirm mit dem **Bridgemate** Logo befinden.
- Die Eingabegeräte sollten genügend Batterie-Kapazität haben, d. h. das Batteriesymbol sollte nicht blinken.

Vorbereitung des Rechners:

- Verbinden Sie den **Server** mit dem Rechner.
- Starten Sie **BCS** im Explorer und ohne die Turniervorgaben eines Score Programms.
- Stellen Sie sicher, dass der Server auf den gleichen Funkkanal und die gleiche Region wie die Eingabegeräte eingestellt ist.

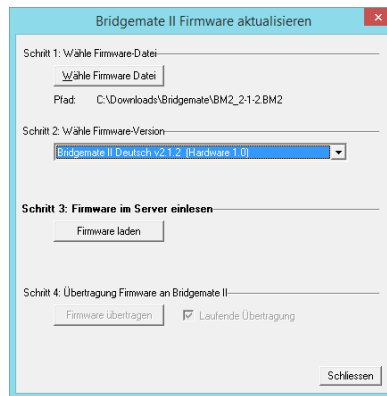
Durchführung:

1. Wählen Sie **Tools** → **Bridgemate** → **Bridgemate II Firmware aktualisieren**. Es erscheint



2. **Schritt 1:** Klicken Sie auf **Wähle Firmware-Datei**. Auswahl des Pfades derjenigen Firmware-Datei, die im **Bridgemate** eingelesen werden soll. Die Datei ist mit der Versionsnummer benannt. Aktuell lautet sie: **BM2_3-1-1.BM2**.

3. **Schritt 2:** Klicken Sie auf **Wähle Firmware-Version**. Auswahl der gewünschten Sprache. Ziemlich weit oben in der Liste steht: **Bridgemate II Deutsch**.



4. **Schritt 3: Firmware im Server einlesen**, klicken Sie auf **Firmware laden**. Die Fortschrittsanzeige bestätigt am Ende "Firmware korrekt im Server eingelesen".
5. **Schritt 4: Übertragung Firmware an Bridgemate II**, klicken Sie auf **Firmware übertragen**. Es erscheint ein Fortschrittsbalken, der den Sendeprozess darstellt. Falls nicht unterbrochen wird der Vorgang viele Male wiederholt, bevor er endet. Die nachfolgenden Schritte können gleichzeitig durchgeführt werden.
6. Im **Bridgemate** mit **OK** den Start-Bildschirm aufrufen.

Dann **SETUP**, dann **INFO**, dann **UPDATE**.
Mit **OK** wird der Update-Vorgang aufgerufen.
Der Ladevorgang startet. Fortschrittsanzeige im Display bis 100 %.

Es können bis zu 50 Bridgemates gleichzeitig mit Firmware versorgt werden!

7. Die gewünschte Firmware ist nun im **Bridgemate** geladen und kann verwendet werden. Die Voreinstellungen, wie Gruppe und Tischnummer, bleiben erhalten.

Anmerkungen:

- Brechen Sie die Übertragung nicht ab, bevor die Aktualisierung auf allen Eingabegeräten abgeschlossen ist.
- Für den Fall, dass die Übertragung unterbrochen wurde, verbleibt das Eingabegerät so lange im Firmware Update Modus, bis die Übertragung erneut gestartet und vollständig durchgeführt wurde.
- Die Fortschrittsbalken in **BCS** und auf den Eingabegeräten müssen nicht notwendigerweise synchron verlaufen.
- Wenn der Fortschrittsbalken auf einem Eingabegerät 100% erreicht, dauert es gewöhnlich noch ein paar Sekunden, in denen das Eingabegerät Teile des Updates erneut vom **Server** anfordert. Dies stellt das normale Verhalten dar.
- Der Firmware Update Modus auf den Eingabegeräten kann zu jeder Zeit gestartet werden. Die Eingabegeräte starten automatisch mit der Einspielung, selbst wenn die Übertragung früher gestartet worden ist. Die Eingabegeräte müssen sich nicht im Firmware Update Modus befinden, wenn die Übertragung gestartet wird.

Kapitel 8: Einsatz von Bridgемate in besonderen Fällen

8.1 Mehrere Turniere in einem Raum

Die Situation kann auftreten, dass eine Tischnummer mehrfach vergeben wurde, z. B. wenn verschiedene Clubs oder Klassen gleichzeitig in einem Raum spielen. Da ein **Server** eine Tischnummer nur einmal erkennen kann, kann er nicht gleichzeitig für mehrere unterschiedliche Turniere eingesetzt werden. Jedes Turnier bedarf eines eigenen **Servers** und eines eigenen Rechners.

Die verschiedenen **Server** dürfen natürlich nicht über den gleichen Funkkanal mit ihren **Bridgemates** kommunizieren. Für jedes Netzwerk muss folglich ein eigener Funkkanal eingerichtet sein. **Bridgемate II** kann gleichzeitig für mehrere Turniere eingesetzt werden, ohne dass Interferenzstörungen auftreten.

8.2 Großveranstaltungen

Bei Großveranstaltungen müssen unter Umständen mehrere **Server** eingesetzt werden, von denen jeder bis zu 256 Tische kontrollieren kann. Hier ist es wichtig, die Tische richtig zu positionieren. Wenn sich bestimmte Tische außerhalb der Reichweite der **Server** befinden, kann mit einem zusätzlichen **Server** die Reichweite vergrößert werden. **Bridgемate II** unterstützt den Einsatz mehrerer **Server** in einem Netzwerk. Im Prinzip ist die Anzahl der Tische in einem Netzwerk unbegrenzt. Die folgenden Richtlinien müssen beachtet werden:

1. Mehrere Computer müssen in einem Netzwerk verbunden sein, um gemeinsam Daten zu empfangen und verarbeiten zu können.
2. Es gibt eine gemeinsame Ergebnisdatei, die alle Turnierdaten und die Anschriften aller abgespielten Boards enthält.
3. Es ist nicht unbedingt erforderlich, dass das Score-Programm und die **BCS** Ergebnisdatei auf dem gleichen Rechner verwaltet werden. Aus organisatorischen Gründen wird es in den meisten Fällen einfacher sein, Score-Programm und Ergebnisdatei von verschiedenen Rechnern verwalten zu lassen. Über das gemeinsame Netzwerk haben die Rechner Zugriff auf die Ergebnisdatei.
4. Jeder **Server** ist mit seinem eigenen Rechner verbunden. Es ist **technisch nicht möglich**, zwei **Server** am selben Rechner anzuschließen.
5. Bei Einsatz von mehreren **Servern** muss jeder **Server** über einen eigenen Funkkanal mit "seinen" **Bridgemates** verkehren.
6. Bei Einsatz von mehr als 3 **Servern** in einem Großturnier kann ein Funkkanal durchaus dann noch einmal verwendet werden, wenn die gleichzeitigen Turniere in weit auseinander liegenden Räumen stattfinden und Interferenzstörungen unter den Funkkanälen nicht stattfinden.

8.3 Austausch von Bridgemates

Wenn es in einem Turnier – aus welchen Gründen auch immer – einmal vorkommen sollte, dass ein **Bridgemate II** ausgetauscht werden muss, wird einfach ein anderes **Bridgemate** auf dieselben Parameter (Gruppe, Tisch) eingestellt und eingeschaltet. Das **Bridgemate** meldet sich mit **DIESER TISCH IST BEI ANDEREM BRIDGEMATE – WEITER ALS ...?**. Wenn der Austausch tatsächlich geplant ist, mit **OK** und der TL-PIN bestätigen und das neue **Bridgemate** kann entweder von vorne beginnen (Taste **LÖSCHEN**) oder mit den bereits erfolgten Eingaben in das ursprüngliche **Bridgemate** fortfahren (Taste **WEITER**).

8.4 Abgestürzter Server

Wenn die Stromversorgung des **Servers** durch einen Störfall unterbrochen wurde, gehen alle Daten verloren. Die Funktion der **Bridgemates** bleibt mit Einschränkungen erhalten; es werden keine Ergebnisse gesendet und eine Runden- / Boardkontrolle kann auch nicht erfolgen. **BCS** ist in jedoch der Lage, den früheren Zustand wiederherzustellen. Dazu ist wie folgt zu verfahren:

- Es muss sichergestellt sein, dass der **Server** mit Strom versorgt ist.
- In **BCS: Turnier** → **Rechner mit Server synchronisieren** → **Server wiederherstellen**.
- Nach zwei Sicherheitsabfragen und der Eingabe einer Sicherheits-Zahlenkombination wird der **Server** mit den Daten der Ergebnisdatei neu / wieder geladen.

Wenn dieser Vorgang eingetreten ist, muss geprüft werden, ob der **Server** bereits alle Scores zur Ergebnisdatei weitergeleitet hatte. Falls nicht, gehen die noch nicht übertragenen Anschriften verloren. Der **Server** kann nicht von der vorherigen Ausgangssituation gestartet werden. Es ist daher grundsätzlich darauf zu achten, dass die Option **Daten vom Server übernehmen** während eines Turniers möglichst immer aktiviert ist (Status: "Datenübertragung vom Server", siehe Kapitel 5.6.1).

8.5 Abgestürzter Rechner

Der Absturz eines Rechners im Turnier kann von Stromausfall über „Aufgehangen“ bis hin zu einem Bedienungsfehler viele Ursachen haben.

Erstes Gebot: **Erhalt der im Server gespeicherten Ergebnisse!**

Zweites Gebot (bei aller Hektik): **Ruhe bewahren!**

Voraussetzung für den Fortgang des Turniers ist immer, dass das Netzwerk zwischen **Server** und den **Bridgemates** an den Tischen durch den Rechnerabsturz nicht unterbrochen wurde (**Also niemals vergessen: (volle) Stützbatterien im Server einlegen!**). Die folgenden Maßnahmen sind möglich, **nachdem** der Rechner wieder hochgefahren ist:

- **BCS** direkt im Rechner aufrufen. Mit **Datei** → **Öffnen** wird die Datei*bws* des laufenden Turniers angezeigt. Mit deren Anklicken wird das Ergebnisfenster mit allen Anschriften geöffnet einschließlich derjenigen, die nach dem Absturz des Rechners von den Tischgeräten zum **Server** gesendet wurden.

- Für Score-Programme, die **BMPFTPG** für die Kommunikation mit **BCS** benutzen: **BMPFTPG** aufrufen und *Server rücksetzen* deaktivieren! Dann *Start Ergebnis-Übertragung*. Die Warnung *BMPro arbeitet noch. Wollen Sie die Ergebnisübertragung fortsetzen?* mit **Ja** beantworten. Dann *Alle Ergebnisse einlesen*. Die Anschriften nach dem Rechnerausfall werden in **BMPFTPG** eingelesen.
- Sofern nicht bereits geschehen, kann nun das laufende Turnier im Score-Programm aufgerufen werden. Die Ergebnisse bis zum Rechnerabsturz werden von der in den meisten Score-Programmen automatisch arbeitenden Sicherheitsdatei zurückgeholt. Die nach dem Rechnerabsturz noch nicht in der Sicherheitsdatei gespeicherten Anschriften werden entweder direkt oder mit dem entsprechenden Einlesebefehl von **BMPFTPG** übernommen. Das Turnier kann normal fortgesetzt werden.
- Falls das Score-Programm diesen Ablauf nicht zulässt, ist der **Server** vom Rechner zu trennen. Dann im Score-Programm alle Turnierdaten neu einlesen und **BCS** aufrufen, damit die Database wieder erstellt wird. Der **Server** kann nun nicht gefunden werden, weil er nicht mit dem Rechner verbunden ist. Jetzt den **Server** wieder mit dem Rechner verbinden. In **BCS: Server** → *Tische zeigen* **Alle Tische markieren!** → *Scores übertragen* → *Sind Sie sicher, dass die Ergebnisse aller markierten Tische in der Turnierdatei gespeichert werden sollen?* → **Ja**.
- Falls auch dieses nicht funktioniert, muss im Score-Programm eine neue Database erstellt werden mit einem Movement, das mit der verlorengegangenen Database vollkommen identisch ist, d. h. gleiche Anzahl Tische, gleiche Gruppen, gleiche Paarnummern, gleiche Boardsätze etc., damit der **Server** seine gespeicherten Ergebnisse in eine ihm bekannte Ergebnisdatei einlesen kann.

Der zuletzt beschriebene Weg gilt auch, wenn der Rechner ganz ausfällt und ein Ersatzrechner eingesetzt wird / werden muss.

Für den Notfall, dass nach einem Rechnerabsturz die Ergebnisse auch vom **Server** nicht wieder rekonstruiert werden können, gibt es – vorausgesetzt die Ergebnisse wurden weiter in den **Bridgemates** eingelesen und sind noch nicht durch ein neues Turnier überschrieben worden – eine weitere Möglichkeit, das Turnier zu retten, nämlich:

Einlesen der Ergebnisse aus den Bridgemates

Ergebnisse können sowohl während eines Turniers durch das **Turnierleiter-Menü** als auch nach Turnierende über das **Setup-Menü** direkt aus dem Eingabegerät ausgelesen werden. Dabei ist wie folgt vorzugehen:

1. Der **Server** muss mit dem Rechner verbunden und mit den Daten des Turniers geladen sein (Tische und Movement). Wenn auch diese Daten im **Server** verloren gegangen sind, dann ist das Turnier im Score-Programm aufzurufen oder neu einzurichten und die Database zum **Server** zu übertragen.
2. (A): **Bridgemates**, die vor Turnierende noch Ergebnisse des Tisches aufnehmen, können diese im **TL-Menü** erneut abschicken. Turnierleiter-Menü aufrufen und die Funktionstaste **SENDEN** drücken. Die Scores werden erneut zum **Server** gesendet.
3. (B): **Bridgemates**, die sich nach Turnierende wieder im Start-Bildschirm befinden, können die Scores erstmals oder erneut absenden. Drücken Sie die Funktionstaste

SETUP, dann **INFO** und dann **SENDEN**. Mit **OK** werden alle gespeicherten Ergebnisse an den **Server** gesendet. Im Display wird die Anzahl der im **Bridgemate** gespeicherten Ergebnisse gezeigt.

Absturzgefahr wegen Energiesparoption

Notebooks und Netbooks sind vielfach mit einer **Energiesparoption** vorprogrammiert, um den Energieverbrauch zu minimieren. Bei automatischem Ausschalten des Desktops oder beim Umschalten in den StandBy-Modus werden ggfs. laufende Programme, möglicherweise auch das aktuelle Score-Programm und / oder die im Hintergrund laufenden Programme **BCS** und **BMPFTPG** heruntergefahren. Um dieses zu vermeiden, sollte die StandBy-Funktion während eines Turniers grundsätzlich deaktiviert sein.

Das gleiche Missgeschick kann auch eintreten, wenn sich der **Bildschirmschoner** einschaltet. Deshalb sollte auch dessen automatisches Einschalten deaktiviert sein.

8.6 Test-Modus

Es kann gelegentlich vorkommen, dass ein **Bridgemate** in den Test-Modus des Herstellers zurückfällt, in dem die Gerätefunktionen überprüft werden. Im Display erscheint **Check Display**. In diesem Fall sind nacheinander folgende Tasten zu drücken: **2** → **5** → **NT** → **♦**.

8.7 Gleichzeitiger Einsatz von Bridgemate II und BridgematePro in einem Turnier

Bei **Bridgemate II** und **BridgematePro** handelt es sich um zwei verschiedene Datenverbundsysteme. Beide kommunizieren über unterschiedliche **Server**. **BMPro** verlangt den **Seriellen BMPro Server**, der direkt mit der COM-Schnittstelle oder über das **ATEN**-Brückenkabel mit einem USB-Anschluss des Rechners verbunden wird. **Bridgemate II** verlangt den **USB-Server**.

Um beide Systeme gleichzeitig zu verwenden (ab **BCS**-Version 2.3.8 möglich), ist wie folgt vorzugehen:

- Verbinden Sie sowohl den **USB-Server** als auch den **BMPro-Server** mit dem Rechner.
- Präparieren Sie die Eingabegeräte **BMPro** und **BM II** für die Tische, für die sie vorgesehen sind.
- Starten Sie **BCS** regulär über ein Turnier des Score-Programms. Zunächst wird dabei immer das System **Bridgemate II** aufgerufen.
- Nachdem **BCS** aktiviert wurde, klicken Sie auf **Turnier** → **BridgematePro zusätzlich verwenden**. **BMPro** wird initiiert. Beide Netzwerke arbeiten gleichzeitig und können in der Taskleiste wechselweise aufgerufen werden.
- Nach Turnierende müssen beide Systeme manuell beendet werden.

Dabei bitte Folgendes beachten:

Beide Server werden mit allen Tischen geladen. Die Tische des **BMPro-Servers** erscheinen aber nicht aktiv im **BM II-Server** und umgekehrt. Die jeweiligen „anderen“ Statusanzeigen bleiben rot.

- Alle Ergebnisse werden von allen Tischgeräten zu beiden **Servern** gesendet. Sie werden also auch in allen Vergleichsberechnungen berücksichtigt.
- Eine Movement-Aktualisierung wird zuerst in **Bridgemate II** ausgeführt und dann – einige Sekunden später – auch in **BMPro**.
- Falls die BCS Instanz für **BridgematePro** (aus Versehen) vorzeitig beendet wird, kann es über *Turnier* → *BridgematePro zusätzlich verwenden* wieder zugeschaltet werden.
- Die Zusatzfunktionen und -informationen von **Bridgemate II**, z. B. die Spielernamen und die Verteilungen, werden in **BMPro** nicht übernommen.

Kapitel 9: Bridgemate Pager-System

Das Bridgemate Pager-System für Turnierleiter

Der **Bridgemate Pager** ist ein System, das es Turnierleitern erlaubt, Turnierleiter-Rufe und andere Nachrichten auf einem kleinen portablen Gerät zu empfangen, das der Turnierleiter am Körper trägt. Das System ist ein optionaler Zusatz-Baustein zum **Bridgemate II Scoring System**. Das **Pager** System besteht aus einer kleinen Sende-Einheit und einem oder mehreren Empfangs-Stationen. Das System arbeitet vollkommen autark und benötigt weder eine Internet-Verbindung noch ein vorhandenes WLAN-Netz.

Den **Pager** gibt es in zwei Versionen: Als **Taschen Pager** und als **Armband Pager**.

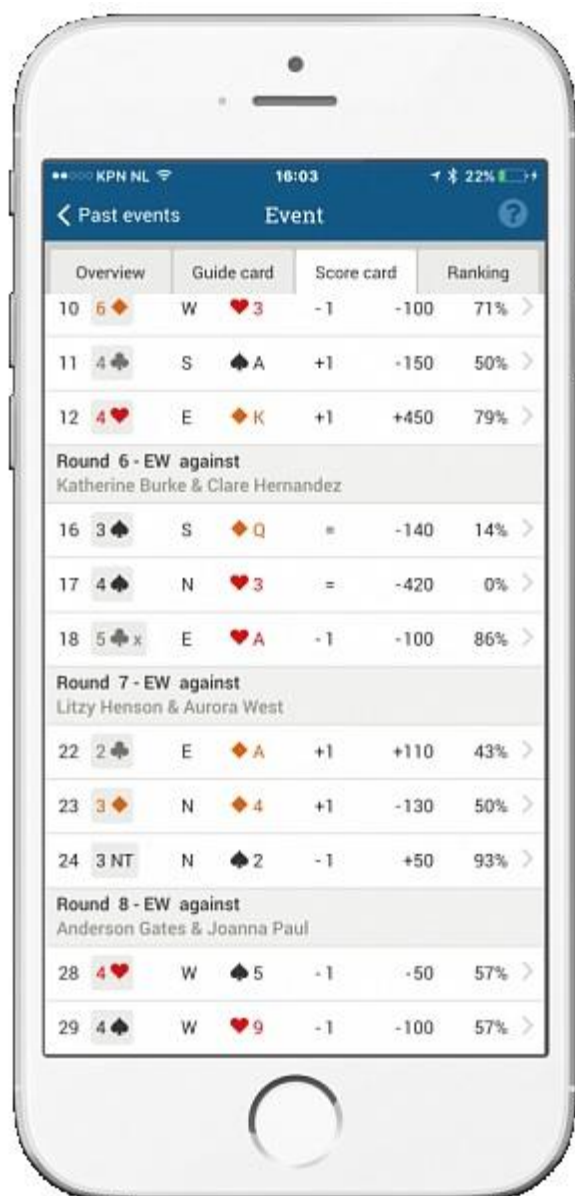


Weitergehende Informationen finden Sie im separaten Handbuch „Bridgemate Pager – Nachrichten System für Turnierleiter“ und auf <http://www.bridgemate.de>.

Kapitel 10: Bridgemate App

Veröffentlichen Sie Ihre Club-Turnier Ergebnisse in der Bridgemate App

Die **Bridgemate App** liefert Ihren Spielern in Echtzeit persönliche Score-Karten, Zwischenstände und Laufkarten sowie eine Übersicht über die Scores ihrer Gegner. Der veranstaltende Club bestimmt, welche Informationen im Einzelnen verfügbar sein sollen und zwar sowohl während des Turniers als auch nach Ende der Veranstaltung. Der Club kann weiterhin Turnierleiter bestimmen, die dann in der Lage sind, den Fortgang des Turniers in der App mit zu verfolgen und Turnierleiter-Rufe auf ihren Telefonen zu empfangen.



Die App ist sowohl für iPhones wie auch für Android Smartphones verfügbar. Weitergehende Informationen finden Sie in den separaten Handbüchern „Bridgemate App – Information for Clubs“ und „Bridgemate App – Information for Players“ sowie auf <http://www.bridgemate.de>.

English	Bridge Systems BV declares herewith that this Bridgemate® II Wireless Scoring System is in compliance with the essential requirements and other relevant provisions of Directive 1999/5/EC.
Finnish	Bridge Systems BV vakuuttaa täten että Bridgemate® II Wireless Scoring System tyyppinen laite on direktiivin 1999/5/EY oleellisten vaatimusten ja sitä koskevien direktiivin muiden ehtojen mukainen.
Dutch	Hierbij verklaart Bridge Systems BV dat het toestel Bridgemate® II Wireless Scoring System in overeenstemming is met de essentiële eisen en de andere relevante bepalingen van richtlijn 1999/5/EG.
French	Par la présente Bridge Systems BV déclare que l'appareil Bridgemate® II Wireless Scoring System est conforme aux exigences essentielles et aux autres dispositions pertinentes de la directive 1999/5/CE.
Swedish	Härmed intygar Bridge Systems BV att denna Bridgemate® II Wireless Scoring System står i överensstämmelse med de väsentliga egenskapskrav och övriga relevanta bestämmelser som framgår av direktiv 1999/5/EG.
Danish	Undertegnede Bridge Systems BV erklærer herved, at følgende udstyr Bridgemate® II Wireless Scoring System overholder de væsentlige krav og øvrige relevante krav i direktiv 1999/5/EF.
German	Hiermit erklärt Bridge Systems BV , dass sich dieses Bridgemate® II Wireless Scoring System in Übereinstimmung mit den grundlegenden Anforderungen und den anderen relevanten Vorschriften der Richtlinie 1999/5/EG befindet. (BMW i)
Greek	<i>ΜΕ ΤΗΝ ΠΑΡΟΥΣΑ Bridge Systems BV ΑΦΑΩΝΕΙ ΟΤΙ Bridgemate® II Wireless Scoring System ΣΥΜΜΟΡΦΩΝΕΤΑΙ ΠΡΟΣ ΤΙΣ ΟΥΣΙΩΔΕΙΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΙΣ ΛΟΙΠΕΣ ΣΧΕΤΙΚΕΣ ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ ΤΗΣ ΟΑΗΓΙΑΣ 1999/5/ΕΚ.</i>
Italian	Con la presente Bridge Systems BV dichiara che questo Bridgemate® II Wireless Scoring System è conforme ai requisiti essenziali ed alle altre disposizioni pertinenti stabilite dalla direttiva 1999/5/CE.
Spanish	Por medio de la presente Bridge Systems BV declara que el Bridgemate® II Wireless Scoring System cumple con los requisitos esenciales y cualesquiera otras disposiciones aplicables o exigibles de la Directiva 1999/5/CE.
Portuguese	Bridge Systems BV declara que este Bridgemate® II Wireless Scoring System está conforme com os requisitos essenciais e outras disposições da Directiva 1999/5/CE.
Malti	Hawnhekk, Bridge Systems BV , jiddikja li dan Bridgemate® II Wireless Scoring System jikkonforma mal-htigijiet essenzjali u ma provvedimenti oħrajn rilevanti li hemm fid-Dirrettiva 1999/5/EC.
Estonian	Käesolevaga kinnitab Bridge Systems BV seadme Bridgemate® II Wireless Scoring System vastavust direktiivi 1999/5/EÜ põhinõuetele ja nimetatud direktiivist tulenevatele teistele asjakohastele sätetele.
Hungarian	Alulírott, Bridge Systems BV nyilatkozom, hogy a Bridgemate® II Wireless Scoring System megfelel a vonatkozó alapvető követelményeknek és az 1999/5/EC irányelv egyéb előírásainak.
Slovak	Bridge Systems BV týmto vyhlasuje, že Bridgemate® II Wireless Scoring System spĺňa základné požiadavky a všetky príslušné ustanovenia Smernice 1999/5/ES.
Czech	Bridge Systems BV tímto prohlašuje, že tento Bridgemate® II Wireless Scoring System je ve shodě se základními požadavky a dalšími příslušnými ustanoveními směrnice 1999/5/ES.