



**Das Bridgemate Pro Scoring System**

**Handbuch**

© 2004 – 2005 Bridge Systems BV

[www.bridgemate.de](http://www.bridgemate.de)

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

Das Handbuch darf – auch nicht auszugsweise – ohne vorherige Genehmigung weder gedruckt, fotokopiert noch auf anderem Wege vervielfältigt, veröffentlicht oder gespeichert werden.

***Bridgemate***, ***Bridgemate Pro*** 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 – 2005    Bridge Systems B.V.  
Bulgersteyn 7085  
NL - 3011 AB Rotterdam  
Tel. und Fax: +31-10-4149171  
eMail: [info@bridgemate.com](mailto:info@bridgemate.com)  
Website: [www.bridgemate.com](http://www.bridgemate.com)

Vertrieb Deutschland, Österreich und Deutsch sprechende Schweiz:

Bridgemate Deutschland  
Peter Eidt  
Paderborner Straße 44  
D – 48231 Warendorf  
Tel. +49 (0) 2581-783425  
Fax. +49 (0) 2581-783426  
eMail: [info@bridgemate.de](mailto:info@bridgemate.de)  
Website: [www.bridgemate.de](http://www.bridgemate.de)

**Version vom 01.01.2015**

# Einführung

Willkommen zum **Bridgemate Pro Scoring System (BMPro)**! **BMPro** ist ein fortschrittliches elektronisches, drahtloses Erfassungssystem für Bridgeclubs und Turniere aller Art zur Steigerung der Spielfreude und des Spielflusses. **BMPro** erfasst automatisch die Ergebnisse ab gespielter 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 **BMPro** 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 **BMPro** einschließlich seiner Software und des Servers. Es ist eine Ergänzung zum Handbuch Ihres Score-Programms. **BMPro** arbeitet unabhängig von Ihrem Score-Programm. Daher finden Sie hier keine Anweisung zu dessen Handhabung.

Dieses Handbuch ist in 7 Kapitel gegliedert:

1. Kapitel 1 beschreibt die einzelnen Elemente von **BMPro**, wie sie sich gegenseitig ergänzen und wie sie zusammenwirken
2. Kapitel 2 erklärt wie die **Software** und die **Hardware** des **BMPro** installiert werden, und wie die **Bridgemate**-Tischgeräte (die "**Bridgemates**", das sind die Eingabestationen) für jeden Tisch vorbereitet werden. Hier wird auch beschrieben, wie die **Funkkanäle** für den drahtlosen Datenaustausch eingerichtet werden.
3. In Kapitel 3 wird die **Bridgemate Pro Control Software** ausführlich beschrieben
4. In Kapitel 4 werden die Funktionen des **Servers** erläutert
5. Kapitel 5 erläutert die praktische Handhabung der **Bridgemates**
6. Kapitel 6 beschreibt weitere Funktionen der **Bridgemates**
7. In Kapitel 7 werden Hinweise gegeben auf den Einsatz von **Bridgemates** bei mehreren gleichzeitigen Turnieren und bei Großveranstaltungen und auf Maßnahmen bei Störfällen.

## Versionsnummern:

Gegenstand dieses Handbuches sind die aktuellen Versionen:

<b>Bridgemate Pro Control Software</b>	<b>2.8.29</b>
<b>Bridgemate Pro Server</b>	<b>1.2.6</b>
<b>Bridgemate Pro Tischgeräte</b>	<b>2.3.2a DE (Firmware Version Deutsch)</b>
<b>Modem für drahtlose Übertragung</b>	<b>1.3</b>

## Inhaltsverzeichnis

- Kapitel 1 Das Bridgemate Pro Scoring System BMPro
  - 1.1 Die Bestandteile von BMPro
    - 1.1.1 Die BMPro Tischgeräte (die "Bridgemates")
    - 1.1.2 Der BMPro Server (der "Server")
    - 1.1.3 Die BMPro Steuerungs-Software
    - 1.1.4 Der Rechner (der Computer)
    - 1.1.5 Die Ergebnisdatei (Turnierfenster, die Database)
    - 1.1.6 Das Score-Programm (Auswertungsprogramm)
    - 1.1.7 Das Hilfsprogramm BMPFTP
  - 1.2 Der Ablauf von BMPro
  - 1.3 Aufrufen von BMPro 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 der Bridgemate Pro Steuerungs-Software
    - 2.1.4 Die Installation des Servers
  - 2.2 Konfigurieren der Bridgemates
  - 2.3 Einrichten des Funkkanals
    - 2.3.1 Einrichten des Funkkanals im Bridgemate
    - 2.3.2 Einrichten des Funkkanals im Server
  - 2.4 Die Bedienung des Servers
  
- Kapitel 3 Die Bridgemate Pro Control Software
  - 3.1 Aufrufen von BMPro
    - 3.1.1 Server Informationen
    - 3.1.2 Informationen über die Tische
    - 3.1.3 Die Scores der abgespielten Boards
    - 3.1.4 Suchfunktionen (Filter)
    - 3.1.5 Fortschrittskontrollen
    - 3.1.6 Ergebnisübersicht
  - 3.2 Generieren, Öffnen und Schließen der Ergebnisdatei
    - 3.2.1 Öffnen einer bestehenden Ergebnisdatei
    - 3.2.2 Schließen der Ergebnisdatei
  - 3.3 Mehrere Rechner in einem Netzwerk
  - 3.4 Die Behandlung der Tische in BMPro
    - 3.4.1 Zuordnen der Tische zum Rechner
    - 3.4.2 Übernahme der Tische von einem anderen Rechner
    - 3.4.3 Übersicht über die Rechner zugeordneten Tische
    - 3.4.4 Entfernen von Tischen aus dem Rechner
  - 3.5 Steuerung und Kontrolle des Servers durch BMPro
    - 3.5.1 Aktivieren des Servers
    - 3.5.2 Rücksetzen des Servers
    - 3.5.3 Hinzufügen von Tischen
    - 3.5.4 Entfernen von Tischen
    - 3.5.5 Synchronisieren von Server mit Rechner

- 3.5.6 Synchronisieren von Rechner mit Server
- 3.5.7 Wiederherstellung des Servers
- 3.5.8 Aktualisierung des Movements im Server
- 3.6 Ein- und Abschalten der Bridgemates
  - 3.6.1 Einschalten der Bridgemates
  - 3.6.2 Abschalten der Bridgemates
  - 3.6.3 Die Spielergebnisse
  - 3.6.4 Einlesen der Scores im Server
  - 3.6.5 Überblick über die Scores
  - 3.6.6 Setzen von Suchfiltern
  - 3.6.7 Abändern und Entfernen von Scores
  - 3.6.8 Bearbeiten von Anschriften im Score-Programm
  - 3.6.9 Ergebnisse pro Runde
  - 3.6.10 Anzahl Boards
  
- Kapital 4 Die Funktionen des Servers
  - 4.1 Übersicht über die Tische
  - 4.2 Übersicht über die eingegebenen Ergebnisse
  - 4.3 Neustart des Bridgemate-Netzwerks
  - 4.4 Rückstellen des Servers
  - 4.5 Wahl der geografischen Region
  - 4.6 Bestimmung des Funkkanals
  - 4.7 Aktualisierung der Firmware im Server
  
- Kapital 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
    - 5.2.2 Der SEL-Modus
    - 5.2.3 Aktivieren des Servers
  - 5.3 Eingeben der Spielergebnisse mit Bridgemate
    - 5.3.1 Wer bedient das Bridgemate?
  - 5.4 Das Einlesen der Ergebnisse in den Rechner
    - 5.4.1 Übernahme der Scores durch BMPro
    - 5.4.2 Einlesen der Ergebnisse in das Score-Programm
  - 5.5 Das Turnierleiter-Menü (TL-Menü)
    - 5.5.1 Aufrufen des TL-Menüs
    - 5.5.2 Die Eingriffsmöglichkeiten im Turnierleiter-Menü
  
- Kapital 6 Weitere Funktionen der Bridgemates
  - 6.1 Manuelle Eingaben von Ergebnissen im Bridgemate
  - 6.2 Konfigurieren der Bridgemate-Parameter
    - 6.2.1 Anzeige der vorherigen Ergebnisse
    - 6.2.2 Abrufen der erzielten Matchpunkte
    - 6.2.3 Ergebnisse der Gruppe
    - 6.2.4 Eingabe der Stichzahl
    - 6.2.5 Zeigen der Paarnummern

- 6.2.6 Eingabe von Kontrakten vor dem Abspielen
- 6.2.7 Eingabe der Ausspielkarte und der Mitgliedsnummern
- 6.2.8 Darstellung des Kontraktes
- 6.2.9 Abschaltzeit des Bridgemates
- 6.3 Systemfunktionen
  - 6.3.1 Update der Firmware im Eingabegerät
  - 6.3.2 Informationen zur Konfiguration des Bridgemates

- Kapitel 7 Einsatz von Bridgemate in besonderen Fällen
  - 7.1 Mehrere Turniere in einem Raum
  - 7.2 Großveranstaltungen
  - 7.3 Austausch von Bridgemates
  - 7.4 Wiederbelebung eines abgestürzten Servers
  - 7.5 Absturz des Rechners

# Kapitel 1: Das Bridgemate Pro Scoring System BMPro

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

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

## 1.1 Die Bestandteile von BMPro

1. **Die Bridgemate Pro Tischgeräte** (1 Gerät pro Tisch)
2. **Der Bridgemate Pro Server** (i.d.R. 1 Stück pro Club)
3. **Die Bridgemate Pro Control Software**
4. **Der Rechner** (der Computer, der im Turnier eingesetzt ist)
5. **Die Ergebnisdatei** (Database in Access)
6. **Das Score-Programm**

### 1.1.1 Die Bridgemate Pro Tischgeräte (die "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. Für jeden Tisch wird 1 Bridgemate benötigt. Der Gebrauch der Bridgemates wird ausführlich in Kapitel 5 erläutert.

### 1.1.2 Der Bridgemate Pro Server (die Basisstation)

Der Server ist ein Sender- und Empfangsgerät, das an den Rechner angeschlossen wird. Er ist die Brücke zwischen den Bridgemates und dem Rechner. Der Rechner hat keine unmittelbare Verbindung mit den Bridgemates. Der Server ist ausgerüstet mit einem Funkmodul für den drahtlosen Datenaustausch. 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 128 Bridgemates (= 128 Tische) gleichzeitig bedienen.

### 1.1.3 Die Bridgemate Pro Steuerungs-Software

Dies ist ein spezielles Programm für die Steuerung des Servers und des Datenflusses. Das Programm läuft unter Windows XP SP3 und höher. Es funktioniert in Verbindung mit dem eingesetzten Score-Programm. **BMPro** steuert die Funktionen des Servers, es regelt den Datenaustausch zwischen den Bridgemates und dem Server und überträgt die Ergebnisse der abspielten Boards (die Scores) zur Ergebnisdatei.

#### 1.1.4 Der Rechner

Für **BMPro** ist ein Rechner erforderlich, wie er in jedem normalen Clubturnier für die Auswertung mit einem Score-Programm eingesetzt wird. Mit ihm wird der Server verbunden. Für Großveranstaltungen mit über 128 Tischen werden mehrere Server benötigt, um den drahtlosen Datenaustausch über Funk zu bewältigen. In diesem Falle werden die Server an ein Computer-Netzwerk angeschlossen, das aus mehreren Rechnern gebildet wird.

#### 1.1.5 Die Ergebnisdatei (im Score-Programm: das Turnierfenster o.ä.), die "Database"

Die Ergebnisdatei wird als eigene Datei vom Score-Programm und/oder von **BMPro** 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. **BMPro** überträgt diese Daten zum Server. **BMPro** übernimmt dann später vom Server die Ergebnisse der abgespielten Boards und überträgt sie in die Ergebnisdatei. Die Ergebnisdateien in **BMPro** haben die Endung ".bws".

#### 1.1.6 Das Score-Programm (Turnier-Auswertungsprogramm)

Jedes Score-Programm hat die Aufgabe, Turniere zu initiieren und auszuwerten. Es errechnet anhand der eingegebenen Ergebnisse die Scores (die Anschriften) 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 ihren Handbüchern Auskunft.

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

- **MERLIN**                                    Verfasser: Klaus Kersting
- **PUZZLE**                                    Verfasser: Christian Farwig
- **SCORPROFI**                                Verfasser: Klaus-Peter Wiese
- **RuderSyv**                                 Verfasser: Dirk Willecke
- **TOPSCORE**                                Verfasser: Frank Wolf
- **MAGIC CONTEST**                         Verfasser: Tomas Brenning
- **SCORSTAR**                                Verfasser: Titus Jonasius
- **WINREGUL**                                Verfasser: Pierre Gheusi

#### 1.1.7 Das Hilfsprogramm BMPFTP

Von den vorstehenden Programmen erzeugen **MERLIN**, **RuderSyv** und **MAGIC CONTEST** die Database im gleichen Dateiformat wie **BMPro**. Die Databases der anderen Programme müssen über das Hilfsprogramm **BMPFTP** in von **BMPro** verarbeitbare Access-Dateien mit der Endung .bws umgewandelt werden. **BMPFTP** ist im Standard-Lieferumfang enthalten.

#### Achtung:

Der Rechner darf während eines Turniers **nicht automatisch in den Standby-Modus** umschalten! Dabei wird das im Hintergrund mitlaufende **BMPFTP** beendet. Die Fortsetzung des



Datenflusses vom Server zum Score-Programm zur Übertragung der Ergebnisse ist technisch möglich, siehe Kapitel 7.4 und 7.5. Besser ist es, den Standby-Modus zu vermeiden.

## 1.2 Der Ablauf von **BMPro**

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 <b>BMPro</b> . 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 Ergebnisdatei (das "Turnierfenster")	Mit Eingabe der Turnierdaten generiert das Score-Programm eine Ergebnisdatei mit allen Fakten betreffend Gruppen, Movements, Boards und Paare
3. Die Bridgemate Pro Control-Software <b>BMPro</b> übernimmt die Ergebnisdatei vom Score-Programm	Die vorbereitete Ergebnisdatei wird von <b>BMPro</b> eingelesen und so verarbeitet, dass sie nachher vom Server an die Bridgemates auf allen Tischen weitergeleitet werden können
4. Die Bridgemate Pro Steuerungs-Software <b>BMPro</b> überträgt die Daten zur Basisstation, dem Server	<b>BMPro</b> füttert den Server mit den Daten der Ergebnisdatei. 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. <b>BMPro</b> empfängt die Ergebnisse vom Server. Sie werden in die Ergebnisdatei eingelesen	<b>BMPro</b> liest alle eingetippten Anschriften vom Server und liefert sie an die Ergebnisdatei

8. Das Score-Programm übernimmt die in der Ergebnisdatei 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 **BMPro** im Score-Programm

Wenn das Score-Programm mit **BMPro** kompatibel ist, können die Schritte 2 bis 4 ausgeführt werden, und die Anschriften 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, ist der Verfasser oder das Handbuch des eingesetzten Score-Programms zu befragen. Die Ergebnisdateien der Score-Programme **MERLIN**, **MAGIC CONTEST** und **RuderSyv** haben das gleiche Format wie **BMPro**, nämlich MS Access. Die Ergebnisdateien der anderen Score-Programme werden mit dem Hilfsprogramm **BMPFTP** (**Bridgemate Pro File Transfer**) in das Access-Format umgewandelt. Dieses Hilfsprogramm ruft dann **BMPro** automatisch auf.

## Kapitel 2: Die Hardware-Konfiguration

### 2.1 Systemvoraussetzungen

**2.1.1 Das Betriebssystem:** **BMPro** läuft auf Windows XP SP3 oder höher.

#### 2.1.2 Die Hardware

Empfohlene Zusammensetzung:

Prozessor	Pentium II 3000 MHz oder höher
Speicher	64 MB oder mehr

Der Rechner sollte mit einem Seriellen Port ausgerüstet sein. Moderne Rechner haben möglicherweise nur USB-Schnittstellen. Hier muss ein USB → Seriell-Konverter verwendet werden, der im Standard-Lieferungsumfang enthalten ist, und zwar von **ATEN**, Modell UC-232A. Zu dessen Gebrauch muss i.d.R. der zugehörige Treiber von der mitgelieferten CD-Rom installiert werden.

#### 2.1.3 Die Installation der Bridgemate Pro Steuerungs-Software

Zur Installation von **BMPro** benötigen Sie die Datei "**BPMProSetup.exe**". Die Software wird auf CD Rom geliefert. Sie kann auch von unseren Websites [www.bridgemate.com](http://www.bridgemate.com) und [www.bridgemate.de](http://www.bridgemate.de) kostenfrei herunter geladen werden. Die Anforderungen zur Installation der Software mögen variieren je nach Score-Programm. Weitere Informationen sind beim Autor des Score-Programms zu erfragen.

Zur Installation von **BMPro** auf einem separaten Rechner empfehlen wir die Standardversion bei Lieferung (=C:\Program files\BridgematePro)

## 2.1.4 Die Installation des Servers

### Stromversorgung des Servers

Der Server wird mit dem 9 V-Adapter an das Stromnetz angeschlossen. Die Stromversorgung durch den Adapter wird durch ein grünes LED-Licht angezeigt.

**Achtung: Die Benutzung eines falschen Adapters kann zur Beschädigung der internen Firmware führen!**

Die Stromversorgung ist auch möglich durch 4 Stützbatterien AA 1,5V (im Lieferumfang nicht enthalten). Bei Stromversorgung durch die Akkus leuchtet das LED-Licht rot. Die Betriebsdauer von 4 Stück guter AA-Akkus liegt bei ca. 50 Stunden. Es wird angeraten, Ersatzbatterien in Reserve zu halten.

### Aus- und Einschalten des Servers

Der Server schaltet sich automatisch ein, wenn der Adapter in die Steckdose eingesteckt wird oder die Akkus im Batteriefach eingelegt sind. Mit dem Ein-Aus-Schalter werden die Batterien zu- bzw. abgeschaltet. Es wird dringend geraten, während eines Turniers die Stützbatterien zuzuschalten, um bei Stromausfall Datenverlust zu vermeiden!

### Verbindung des Servers mit dem Rechner

Das Serverkabel wird an einen USB-Anschluss oder an einen Seriellen Port mit dem Rechner verbunden. Sofern am Rechner kein Serieller Port verfügbar ist, muss ein **USB → Seriell-Konverter** verwendet werden. Der Konverter (bei Lieferung von **ATEN**) ist beim Bridgemate-Vertreiber erhältlich. Er wird mit der Treiber-Software geliefert.

Bei Verwendung des Konverters muss die COM-Port-Nummer zwischen 1 und 9 liegen. Falls **BMPro** den Server nicht erkennt, kann dies bei modernen Rechnern mit mehreren USB-Anschlüssen daran liegen, dass der COM-Port höher als 9 eingestellt ist. Zur manuellen Änderung des COM-Port ist im Windows Control Panel in den folgenden Schritten vorzugehen:

*"Arbeitsplatz" → "Systemsteuerung" → "System"(Rechtsklick) → "Öffnen" → "Hardware" → "Gerätmanager" → "Anschlüsse (COM und LTP)" → "+" → "ATEN USB..." (Rechtsklick) → "Eigenschaften" → "Anschlusseinstellungen" → "Erweitert" → "COM-Anschlussnummer" hier auf COM <10 einstellen und mit OK bestätigen. Menu verlassen und BMPro neu aufrufen. Oft genügt ein wiederholtes Andocken, um die Verbindung zwischen Rechner und Server herzustellen.*

## 2.2 Konfigurieren der Bridgemates

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

## 2.3 Einrichten des Funkkanals

Zum drahtlosen Datenaustausch zwischen Server und den Bridgemates **BMPro** können bis 8 Funkkanäle verwendet werden. Im Bedarfsfalle können auch mehrere benachbarte Funknetze in einem Raum ohne Interferenz-Störungen betrieben werden (siehe auch Kapitel 7.1). Die Bridgemates und der Server eines Netzwerkes müssen auf dem gleichen Funkkanal senden. In Europa stehen 8 Funkkanäle (0 bis 7) zur Verfügung (in Nord-Amerika 128, in Australien 64). Im Lieferzustand sind Bridgemates und Server für den Funkkanal 0 eingestellt.

### 2.3.1 Einrichten des Funkkanals im Bridgemate

Das Menu, mit dem der Kanal beim Bridgemate eingerichtet wird, ist das gleiche Menu, mit dem die Spielergruppen und die Tischnummern festgelegt werden. Im Lieferzustand:

**GRUPPE:**    **A**       + / -  
**TISCH:**     **1**

Die Gruppe (hier: Gruppe A) und der Tisch (hier: Tisch 1) werden zuerst eingegeben und mit **OK** bestätigt. Dann erscheint im Display: **KANAL: 0**

Entweder mit **OK** bestätigen oder mit **CANCEL** löschen und mit 1 oder einer anderen Zahl, (höchstens 7) neu eingeben und dann mit **OK** bestätigen.

### 2.3.2 Einrichten des Funkkanals im Server

Der Kanal des Servers wird in **BMPro** im dafür vorgesehenen Menüpunkt "**Server**" → "**Kanal bestimmen**" eingerichtet. Mehr hierzu in Kapitel 3.3 (Netzwerk) und 4 (Serverfunktion).

## 2.4 Die Bedienung des Servers

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

- Vermeiden Sie die automatische Umschaltung in den Standby-Modus während eines Turniers, weil möglicherweise das Score-Programm heruntergefahren wird
- Für die Stromversorgung des Servers darf nur der Original-Adapter verwendet werden. Die Verwendung eines fremden Adapters führt zum Ausschluss der Gewährleistung
- Der Adapter darf unter keinen Umständen an den Data Port der Bridgemates (schwarzer Stecker auf der Rückseite) angeschlossen werden. Dieser Port darf nur für das Bridgemate-Verbindungskabel (Kommunikationskabel) und den Turnierleiter-Schlüssel verwendet werden
- Die Batterien müssen in der vorgesehenen Stromrichtung eingelegt sein.

- Im Turniereinsatz soll der Server waagrecht auf ebener Fläche liegen
- Der Server soll nicht von anderen Gegenständen belastet oder verdeckt werden. Je freier die Sicht zwischen den Bridgemates und dem Server, desto besser ist der Funkkontakt zwischen den beiden. Es ist ratsam, im Vorwege eines Turniers zu prüfen, ob in den vorgesehenen Räumlichkeiten guter Funkkontakt möglich ist.
- Nach Möglichkeit sollen die Bridgemates und der Server nicht durch eine 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 Bridgemate Pro Steuerungs-Software

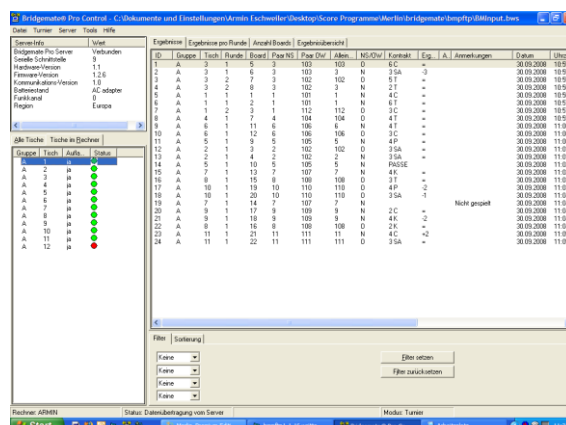
Die **Bridgemate Pro Steuerungs-Software** ist ein leicht verständliches und benutzerfreundliches Programm. **BMPro** schafft die Verbindung zwischen der Ergebnisdatei im Rechner (der Database) und dem Server. **BMPro** übernimmt die Turnierdaten vom Rechner und übergibt sie an den Server, mit denen der Server dann die Bridgemates steuern und kontrollieren kann. Auf der anderen Seite übernimmt **BMPro** die Ergebnisse der abgespielten Boards vom Server und liefert sie an die Ergebnisdatei im Rechner.

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

### 3.1 Aufrufen der BMPro Steuerungs-Software

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

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



Der Name der aktiven Ergebnisdatei steht in der Titelzeile. Wenn keine Ergebnisdatei geöffnet ist, erscheint: **"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>
<i>Bridgemate Pr0 Server:</i>	<i>"Verbunden"</i>
<i>Serielle Schnittstelle:</i>	<i>die Anschlussnummer (Achtung der COM-Port muss &lt;10 sein!)</i>
<i>Hardware Version:</i>	<i>die Versionsnummer (aktuell: 1.1)</i>
<i>Firmware-Version:</i>	<i>die Versionsnummer (aktuell: 1.2.6)</i>
<i>Kommunikations-Version:</i>	<i>die Versionsnummer (aktuell: 1.0)</i>
<i>Batteriestand:</i>	<i>bei Stromversorgung vom Netz: "AC adapter"</i> <i>bei Akku-Betrieb: Ladezustand der Batterien in %</i>
<i>Funkkanal:</i>	<i>Nr. des Funkkanals (aktuell: 0)</i>
<i>Region:</i>	<i>hier muss stehen: "Europa"</i>

### 3.1.2 Information über die Tische

Im Fenster-Ausschnitt unten links befinden sich zwei Buttons: **"Alle Tische "** und **"Tische im Rechner "**. Darunter eine Übersicht der Tische pro Gruppe in tabellarischer Form.

Die Tabelle **"Alle Tische"** 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. Die Tabelle **"Tische im Rechner"** zeigt die Tische, die von dem Rechner verwaltet werden, der gerade in Gebrauch ist. Der namentlich benannte Rechner (hier: **"ARMIN"**) 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. Die Tabellen **"Alle Tische"** und **"Tische im Rechner"** sind identisch. Falls z.B. für große Turniere mehrere Rechner benötigt werden, enthält die Tabelle **"Alle Tische"** sämtliche Tische des Turniers. Die Tabelle **"Tische im Rechner "** zeigt dann die nur diesem Rechner zugeordneten Tische.

### 3.1.3 Die Scores (Anschriften) der abgespielten Boards im Ergebnisfenster

Die vom Server eingelesenen Ergebnisse der abgespielten Hände (die Scores bzw. die Anschriften) werden im rechten Fenster-Segment gezeigt. Zu jeder Anschrift erscheinen: 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**, die **Ausspielkarte** (fakultativ:), 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.

### 3.1.4 Such- (Filter-) und Sortierungsfunktion

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 angezeigt (gefiltert) werden können: **“Gruppe“**, **“Tisch“**, **“Runde“**, **“Paare“** und **“Boards“**. Wenn kein Suchfilter gesetzt ist, erscheint **“Keiner“**.

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

### 3.1.5 Vollständigkeitskontrollen

Unter **“Ergebnisse pro Runde“** und **“Anzahl Boards“** erhält der Turnierleiter einen schnellen Überblick über den Fortschritt der Ergebnisübertragungen, d.h., ob alle Ergebnisse einer Runde jedes Tisches laufend und vollständig im Rechner ankommen und wie oft jedes Board im Turnier gespielt wurde.

### 3.1.6 Ergebnisübersichten

Unter **“Tools“** → **“Optionen“** → **“Allgemein“** kann nach Anklicken der **“Ergebnisübersicht“** die hier gezeigte Matrix in verschiedenen Sortierungen dargestellt werden, nämlich als **“Boards pro Tisch“** (entspricht einem üblichen Boardzettel) oder **“Tisch / Board“** (d.i. die Boards, die an jedem Tisch gespielt wurden) oder **“Boards pro Paar“** oder **“Paar / Board“** (d.i. die Boards die jedes Paar gespielt hat). Dem Turnierleiter wird hier die sofortige Kontrolle über die eingegebenen Ergebnisse an die Hand gegeben. Die unterschiedlichen Darstellungen lassen sich auch während eines laufenden Turniers aufrufen.

## 3.2 Generieren, Öffnen und Schließen der Ergebnisdatei (im Score-Programm: das **“Turnierfenster“** o.ä.)

Die Turnierdatei (= die Database) im Score-Programm ist der Ausgangspunkt des ganzen Erfassungsprozesses. Falls keine Turnierdatei geöffnet ist, sind die Möglichkeiten eingeschränkt. Das Turniermenu ist inaktiv, und es können keine Scores vom Server verarbeitet werden. Das Score-Programm sollte zu Beginn jedes Turniers automatisch eine neue Ergebnisdatei mit den aktuellen Turnierdaten erzeugen, die dann zugleich auch in den Server eingelesen wird. Es ist nicht erforderlich, dass eine eigene Turnierdatei generiert wird oder dass die aktuellen Turnierdaten eingetippt werden. Um andere Ergebnisdateien in **BMPPro** einzulesen, können diese Dateien im Dateimenu aufgerufen und wieder geschlossen werden.

### 3.2.1 Öffnen einer bestehenden Ergebnisdatei

Mit **“Datei“** → **“Öffnen“** wird eine bestehende Ergebnisdatei geöffnet. 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.

### 3.2.2 Schließen der Ergebnisdatei

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

## 3.3 Mehrerer Rechner in einem Netzwerk

Wenn mehrere Rechner zu einem Netzwerk zusammengeschlossen sind, wird das Turnier mit dem Score-Programm auf dem Master-Rechner verwaltet und ausgewertet. Der zweite (oder weitere) Rechner öffnet mit "*Datei*" → "*Öffnen*" die Ergebnisdatei des Master-Rechners. Die bei der Einrichtung eines Turniers hier 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.

## 3.4 Die Behandlung der Tische in BMPro

### 3.4.1 Zuordnen der Tische zum Rechner

Wenn eine Ergebnisdatei geöffnet ist, werden alle Tische dieser Datei in der Tabelle "*Alle Tische*" aufgelistet. Wenn das Score-Programm dem Rechner einzelne oder alle Tische noch nicht zugeordnet hat, erscheint in der Spalte "*Tische im Rechner*" der Text: "*nicht zugeordnet*". 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 "*Hinzufügen im Rechner*" anzuklicken. Es können auch mehrere Tische dem aktiven Rechner zugeordnet werden, indem sie durch Scrollen 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.

### 3.4.2 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. **BMPro** fordert zur Sicherheit noch einmal zur Bestätigung auf, ob ein Tisch von einem anderen Rechner übernommen werden soll.

### 3.4.3 Übersicht über die einem Rechner zugeordneten Tische

Der Rechner, dem die Tische zugeordnet sind, wird namentlich benannt (in unserem Beispiel: "Rechner01") unter dem Button "*Alle Tische*" in der Spalte "*Rechner*". Unter dem Button



*"Tische im Rechner"* werden nur diejenigen Tische gezeigt, die diesem Rechner zugeordnet sind.

### 3.4.4 Entfernen von Tischen aus dem Rechner

Bei Anklicken des Buttons *"Tische im Rechner"* erscheinen alle Tische, die diesem Rechner zugeordnet sind. Mit Rechts-Klick werden die Tische markiert und mit dem Befehl *"vom Rechner entfernen"* gelöscht. Der Tisch verschwindet aus der Tabelle.

## 3.5 Steuerung und Kontrolle des Servers durch BMPro

### 3.5.1 Aktivieren des Servers

Der Server wird aktiviert, indem er mit dem Rechner und an die Stromversorgung über den Adapter oder über Akkus angeschlossen wird. Wenn der Server erkannt ist, werden oben links auf dem Bildschirm bestimmte Daten gezeigt, und das Server Menu wird aktiviert. Der Server sollte vor Aufruf von **BMPro** angeschlossen sein.

### 3.5.2 Rücksetzen (Reset) des Servers

Durch den Anschluss an die Stromversorgung erhält der Server noch keine neuen Daten. Diese können von nun an eingegeben 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.

### 3.5.3 Hinzufügen von Tischen

Der Server wird aktiviert, wenn Tische eingegeben sind. Sobald ein Tisch eingegeben ist, werden die Daten an den zugehörigen Bridgemate übermittelt, der dadurch gleichfalls aktiviert wird. Der 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"*.

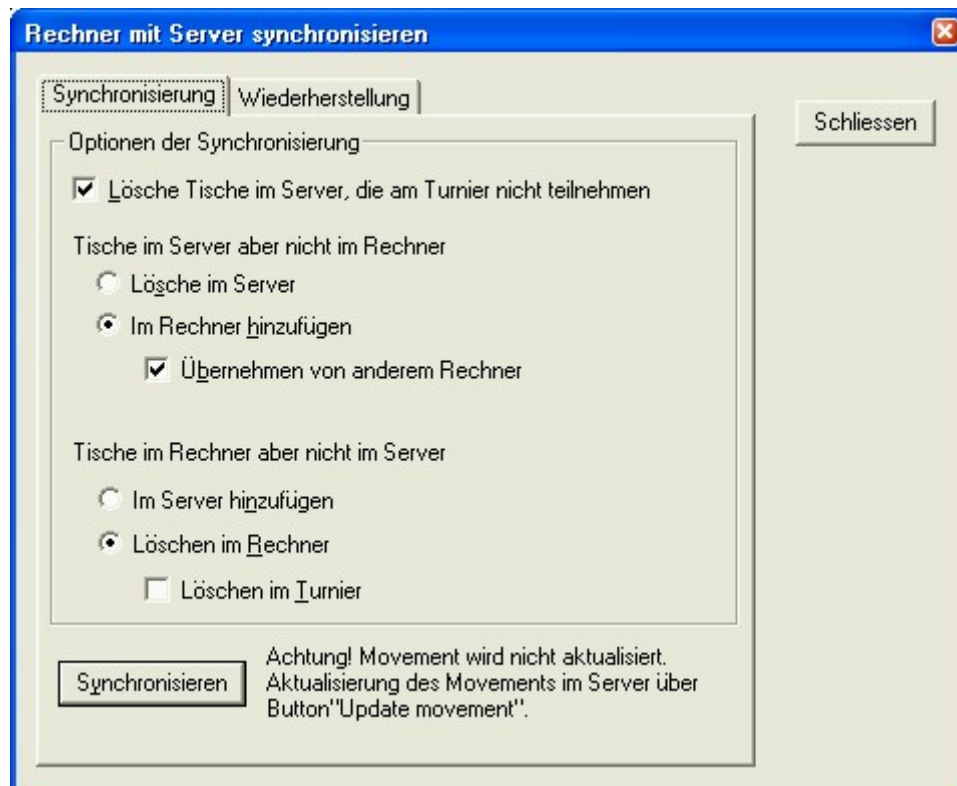
Um dem Server einen Tisch einzugeben, gehe zur Tabelle *"Tische im Rechner"*, markiere mit Rechts-Klick den betroffenen Tisch und gib den Befehl ein *"Im Server hinzufügen"*. So wird Tisch für Tisch mit dem aktuellen Movement in den Server eingegeben. Auf dem Bildschirm erscheinen alle eingegebenen Tische.

### 3.5.4 Entfernen von Tischen

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

### 3.5.5 Synchronisieren des Servers mit dem Rechner

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



Vor der Abgleichung 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 Clients zugeordnet sind, können dem hier aktiven Rechner zugeordnet werden, wenn die Option "**Übernehmen von anderem Rechner**" geprüft wurde. Ohne diese vorherige Prüfung können keine Tische übernommen werden.

#### ***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**" einzugeben. Um die Tische vom Rechner zu entfernen, ist der Befehl "**Löschen im Rechner**" einzugeben. Diese Option ermöglicht auch, Tische aus der Ergebnisdatei zu entfernen durch Prüfung 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". Prüfe die Option: "**Lösche Tische im Server, die am Turnier nicht teilnehmen**", um diese Tische im Server zu löschen. Ohne Aufruf dieser Option können die Tische nicht gelöscht werden.

### **3.5.6 Synchronisieren von Rechner mit Server und umgekehrt**

Wie bereits dargestellt, dient die Synchronisierungsfunktion i.W. dazu, sicherzustellen, dass alle im Turnier befindlichen Tische im Server und im Rechner in Übereinstimmung zu bringen. Im Lieferzustand ist diese Funktion so eingerichtet, dass Server und Rechner synchronisiert sind. D.h.: 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.

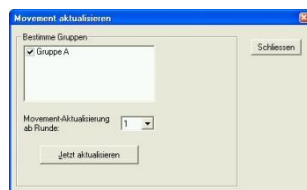
Es ist im Falle einer Synchronisierung daher unbedingt darauf zu achten, dass die Prüfung "**Lösche Tische im Server, die nicht am Turnier teilnehmen**" durchgeführt wird. Sollte sich herausstellen, dass diese Tische im Server korrekt gespeichert wurden, nicht aber in der Ergebnisdatei, dann muss entweder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

### **3.5.7 Wiederherstellung des Servers**

Wenn sicher ist, dass die Turnierdaten im Score-Programm richtig eingegeben wurden, also dass die Ergebnisdatei verlässlich ist, dann kann durch Anklicken des Reiters "**Synchronisieren**" das folgende Menu genutzt werden: Anklicken zunächst "**Wiederherstellung**", dann "**Server rückstellen**". Damit werden alle Daten im Server gelöscht und mit den Tischen und Anschriften in der Ergebnisdatei überschrieben. Der Server ist mit den Daten des Score-Programms synchronisiert.

### **3.5.8 Aktualisierung des Movements im Server**

Die Synchronisierung führt dazu, dass der Server und die Ergebnisdatei im Rechner hinsichtlich des aktuellen Movements übereinstimmen. 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 synchronisiert wurde und das Score-Programm nicht automatisch auch **BMPro** aktualisiert, ist das Menu "**Turnier**" → "**Movement aktualisieren**" aufzurufen, um den Server mit dem korrekten Movement für diese Tische zu aktualisieren.



Im Lieferzustand sind alle Gruppen abgeglichen (Standard-Situation). Achtung: Alle Scores der zu aktualisierenden Gruppe werden gelöscht. Gruppen, deren Ergebnisse nicht aktualisiert

werden müssen, sollten nicht abgeglichen werden. Im Lieferzustand sind alle Runden, von Runde 1 an, aktualisiert. das sind Scores, die bereits eingetragen und gespeichert wurden. Um Runde 1 zu aktualisieren, rufe die Option "**Runde 1 nicht aktualisieren**" auf. Klick auf "**Jetzt aktualisieren**", um die Gruppen mit dem richtigen Movement zu aktualisieren. Auf dem Bildschirm erscheint eine Bestätigung der ausgeführten Operation.

### 3.6 Ein- und Abschalten der Bridgemates

#### 3.6.1 Einschalten 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 des Bridgemates der Start-up Text:

**BRIDGEMATE PRO**  
**V2.3.2a DE**

gefolgt von der Versionsnummer und der eingestellten Sprache (hier: **DE** für Deutsch). Mit "**OK**" erscheinen die "**GRUPPE**" und der "**TISCH**". Mit nochmaligem "**OK**" werden die Bridgemates dem Server zugeschaltet. Ein Antennen-Symbol erscheint flackernd 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 **BMPRO** bei "**Alle Tische**" und "**Tische im Rechner**" wechseln von rot nach grün, vorausgesetzt, die Funktion "**Daten vom Server übernehmen**" wurde zuvor ausgeführt. Die Lämpchen in der **Status-Spalte** geben also stets einen schnellen Überblick, welche Bridgemates aktiviert sind und welche nicht. Wenn Status-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 immer wieder lediglich der Start-Up Text "**BRIDGEMATE PRO**":

- Der betroffene Tisch ist im Server nicht zugeschaltet
- Das Turnier für diesen Tisch ist beendet; alle Anschriften sind registriert. Auf dem Bridgemate erscheint: "**ENDE DES TURNIERS**"
- Ein anderes Bridgemate mit der gleichen Gruppen- und Tisch-Nummer ist zum Server geschaltet. Es ist nicht möglich, dass 2 Bridgemates mit gleicher Gruppen- und Tisch-Nummer zum Server geschaltet werden
- Der Server ist außer Reichweite des Bridgemates, und es gibt keine Funkverbindung
- Server und Bridgemate befinden sich nicht im gleichen Funkkanal.

#### 3.6.2 Vorzeitiger Turnierabbruch

Wenn ein Turnier vorzeitig vor seinem regulären Ende abgebrochen wurde; d.h. vor dem Abschluss des Turniers mit "**ENDE DES TURNIERS**", erwarten die Bridgemates an den Ti-

schen die Fortsetzung des alten Turniers in der Runde des Abbruchs. Für ein neues Turnier müssen die Bridgemates zuvor im **TL-Menu** zurückgesetzt werden, siehe Kapitel 5.5.

### 3.6.3 Abschalten 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 abgeschaltet. Das Status-Lämpchen des Tisches im Ergebnisfenster von **BMPro** wechselt wieder von grün nach rot.

Bridgemates können auf zwei Wegen manuell abgeschaltet werden:

- Der Turnierleiter kann ein Bridgemate im TL-Menu durch "*RÜCKSTELLEN*" abschalten. Das Bridgemate kehrt zum Start-Up Text "*BRIDGEMATE PRO*" zurück
- im Menu "*Server*" → "*Tische zeigen*". Nähere Erläuterungen hierzu in Kapitel 4.

Die letztere Funktion kann genutzt werden, wenn ein Bridgemate ausgetauscht wird und nicht auf normalem Wege ausgeschaltet werden kann. Das alte Bridgemate muss abgeschaltet sein, um ein neues Bridgemate ins Spiel zu bringen, siehe Kapitel 7, Absatz C.

## 3.7 Die Spielergebnisse

### 3.7.1 Einlesen der Scores im Server

Wenn die Bridgemates eingeschaltet sind, senden sie während des Turniers die eingetippten Ergebnisse (Anschriften) per Funk an den Server. Die Anschriften werden zunächst im Server gespeichert. Um sie der Ergebnisdatei zu melden, müssen die neuen Ergebnisse fortlaufend durch **BMPro** eingelesen werden. Dieser Prozess kann jederzeit in Gang gesetzt und gestoppt werden. Gehe zum Menu: "*Turnier*" → "*Daten vom Server übernehmen*", oder drücke die **F4**-Funktionstaste. Die Statusleiste zeigt die Information: "*Status: Datenübertragung vom Server*". Neue Daten werden in den voreingestellten Zeitintervallen vom Server übertragen und automatisch in der Ergebnisdatei gespeichert. Es wird auch die Information geliefert, ob Bridgemates zum Server zu- oder abgeschaltet sind.

Der Prozess kann abgebrochen werden mit dem vorgenannten Menu, der Funktionstaste F4 oder über das genannte Icon. In der Statuszeile steht dann: "*Status: ruhend*", wodurch angezeigt wird, dass keine neue Daten vom Server empfangen werden.

Wenn der Einleseprozess nach einer Ruhephase wieder aktiviert ist, werden alle Anschriften, die bisher noch nicht zu **BMPro** geleitet wurden, nun vom Server empfangen, eingelesen und in der Database gespeichert. Es ist also möglich, dass die Ergebnisse mit Verzögerung eingelesen und verarbeitet werden.

### 3.7.2 Überblick über die Scores

Eingelesene und in der Ergebnisdatei gespeicherte Anschriften werden in der rechten Tabelle des Ergebnisfensters dargestellt. Für jedes Board wird angezeigt, in welcher Runde, an welchem Tisch, durch welche Paare, von welchem Alleinspieler welcher Kontrakt mit (falls kon-

figuriert) welcher Ausspielkarte gespielt wurde. Der Zeitpunkt der Ergebnismeldung wird minutengenau angegeben. Die Anschriften werden in der Reihenfolge ihrer zeitlichen Erfassung aufgelistet.

Ggfs. werden Anmerkungen gemacht wie:

**"Falsche Richtung"**, wenn die Himmelsrichtung des Alleinspielers nicht mit seiner Paarnummer lt. Movement übereinstimmt

**"Nicht gespielt"**, wenn die Anschrift nicht von einem Bridgemate gesendet wurde

**"Berichtigter Score"**, wenn die Anschrift durch den Turnierleiters berichtigt wurde.

Es werden immer nur Ergebnisse ausgewiesen, die von den Tischen gesendet wurden, die dem aktiven Rechner zugeordnet sind.

Gehe nach **"Tools"** → **"Hinterlegte Spalten zeigen"** um die Spalten zu schließen, die verborgen bleiben sollen.

### 3.7.3 Setzen von Suchfiltern, Sortieren und verschiedene Ergebnisdarstellungen

Je mehr Anschriften eingelesen sind und im Ergebnis-Fenster gezeigt werden, desto zeitaufwendiger würde es, um bestimmte Anschriften herauszusuchen. Üblicherweise wird man bestimmte Anschriften im Score-Programm suchen. Es kann aber vorkommen, dass man die in der **BMPRO** enthaltenen Daten einsehen will.

Man kann **"Filter setzen"**, um nur bestimmte Anschriften zu zeigen, Ein Filter kann unten im Ergebnisfenster gesetzt werden, nämlich **Gruppe, Tisch, Runde, Boardnummer** oder **Himmelsrichtung N/S** bzw. **E/W**. Es können auch mehrere Filter gesetzt werden, beispielsweise Gruppe A, Tisch 1, Runde 3. Für jeden Filter ist die Präferenz anzugeben: "gleich", "ungleich", "gleich oder kleiner als", "gleich oder größer als", "von - bis". Einer der Werte kann ausgewählt werden. Um den Filter wieder zu entfernen und alle Anschriften zu zeigen, klicke auf **"Filter zurücksetzen"**.

Nach den gleichen Kriterien können die Anschriften sortiert werden. Weiterhin können die Anschriften unter **"Ergebnisübersicht"** den Tischen, oder den Paaren zugeordnet werden (siehe Kapitel 3.1.6).

### 3.7.4 Abändern und Entfernen von Scores

Es gibt die Option, Anschriften, die sich in der Ergebnisdatei befinden und in der Ergebnisliste gezeigt werden, abzuändern oder zu entfernen.

#### a. Abändern von Scores

Den ausgesuchten Score rechts anklicken und auswählen **"Score zeigen"**. Es erscheint ein neues Fenster mit allen Angaben zu diesem Score. Nun kann man den Score bearbeiten mit den folgenden Begriffen:

N/S	=	Nord-Süd
O/W	=	Ost-West
T	=	Treff
K	=	Karo
C	=	Coeur
P	=	Pik
NT	=	Sans Atout (engl. No Trump)
X	=	Kontra
XX	=	Rekontra
PASS	=	Passe

Mit dem Gleichheitszeichen = wird eingegeben, wenn ein Kontrakt genau erfüllt wurde.

Um ein Ergebnis abzuändern, braucht die Anschrift nur in der Ergebnisdatei aktualisiert zu werden. Es ist nicht erforderlich, auch den Server zu aktualisieren. Der Server enthält Kopien sämtlicher Anschriften und sendet diese an die Bridgemates während des Änderungsprozesses.

Wenn die Anschrift bereits vom Score-Programm eingelesen wurde, macht es keinen Sinn, die Anschrift in **BMPro** zu ändern. In diesem Falle muss sie direkt im Score-Programm geändert werden. Wenn jedoch die Anschrift noch nicht an den Server abgeliefert wurde, dann sollte sie in **BMPro** geändert werden. Die Anschrift wird dann via Server zum Score-Programm weitergeleitet. Es ist aber auch möglich, die Anschrift vorher zu bearbeiten, bevor die beabsichtigten Änderungen im Score-Programm vorgenommen werden.

## **b. Entfernen von Scores**

Um Anschriften zu entfernen, kann der Turnierleiter den ausgesuchten Score rechts anklicken und "*Score löschen*" auswählen. Mehrere Scores können gleichzeitig entfernt werden. Diese Scores können mit gedrückter Maustaste markiert werden. Die entfernten Scores werden auch im Score-Programm entfernt, sofern diese Funktion vom Score-Programm unterstützt wird. Allerdings wird die Anschrift nicht im Server gelöscht. Hierfür ist die Option 3 im Turnierleiter-Menü der betroffenen Bridgemates anzuwenden.

### **3.7.5 Bearbeiten der Anschriften im Score-Programm**

Dies ist der Anleitung zum eingesetzten Score-Programm zu entnehmen.

### **3.7.6 Ergebnisse pro Runde**

Mit Aufruf dieses Registers erscheint die Anzahl der bisher eingegangenen Ergebnisse aller Tische. Dies ist eine sehr sinnvolle **Fortschrittskontrolle**. Der Benutzer von **BMPro**, das ist i.d.R. der Turnierleiter, kann sofort erkennen, ob ein Tisch zu wenig oder zu langsam Ergebnisse in das Bridgemate eingibt.

### **3.7.7 Anzahl Boards**

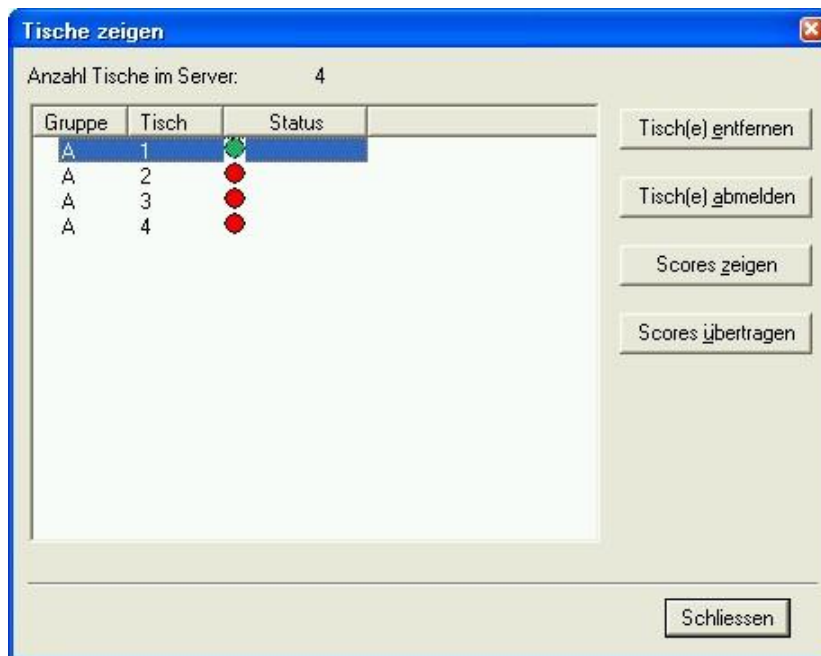
Mit Aufruf dieses Registers wird gezeigt (mit einer 1), welche Boards an welchem Tisch gespielt wurden. Umgekehrt kann der Turnierleiter erkennen, welche Boards an welchem Tisch noch nicht gespielt wurden.

## Kapitel 4: Die Funktionen des Servers

Wenn der Server mit dem PC verbunden ist, ist das **BMPro Server-Menu** aktiv. Dieses Menu 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 *"Scores zeigen"* wird eine Übersicht über die von den Bridgmates eingegebenen Anschriften erzeugt. Es können bestimmte Tische angewählt werden, deren Anschriften eingesehen werden sollen.

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



## 4.2 Übersicht über die eingegebenen Ergebnisse

Nach Aufruf des Menus "*Server*" → "*Alle Scores zeigen*" wird eine Übersicht aller im Server enthaltenen Anschriften gezeigt. Bei einer großen Anzahl von Tischen, die im Server gespeichert sind, kann u.U. eine Verzögerung beim Einlesen der Anschriften auftreten.

## 4.3 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.

## 4.4 Rückstellen des Servers

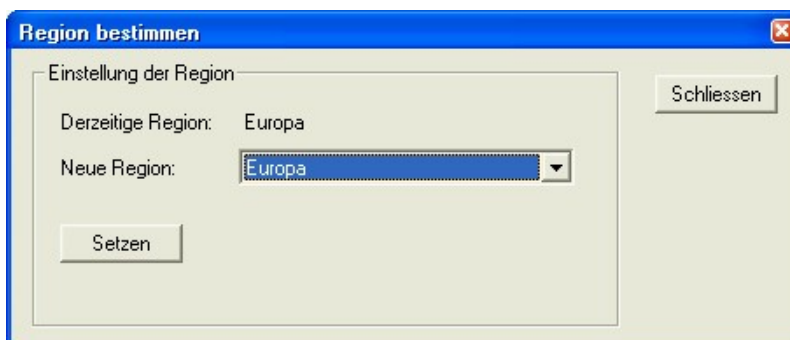
Das Menu "*Server Rückstellen*" stellt den Server auf Null zurück und löscht alle eingegebenen Daten. Zur Vermeidung ungewollter Löschungen erscheint eine beliebige Verifikationszahl. Der Betreiber wird aufgefordert, diese Verifikations-Zahl einzugeben und zu bestätigen.

Anmerkung: Wenn der Server nicht über Netzkabel mit Strom versorgt wird und/oder keine Akkus eingelegt sind, gehen alle Daten verloren. Es ist daher nicht erforderlich, den Server zurückzustellen bevor oder nachdem die Stromversorgung abgeschaltet wird.

## 4.5 Bestimmung der geografischen Region

Der drahtlose Funkverkehr von **BMPro** funktioniert in bestimmten vorgegebenen Frequenzbreiten. Die Frequenzen variieren von Kontinent zu Kontinent. Zurzeit funktioniert **BMPro** in den drei Kontinenten Europa, Nord-Amerika und Australien / Neuseeland. Beim ersten Einsatz von Bridgemates wird der Anwender aufgefordert, die Region zu bestimmen. Der Server sucht sich dann die entsprechende Frequenzbreite zum Datenaustausch zwischen Server und Bridgemates. In Deutschland kann die Firmware für Europa genutzt werden mit den entsprechenden Länder-Codes NL, FR, DE, EN, etc. Der Ländercode wird im Start-up Text der Bridgemates gezeigt.

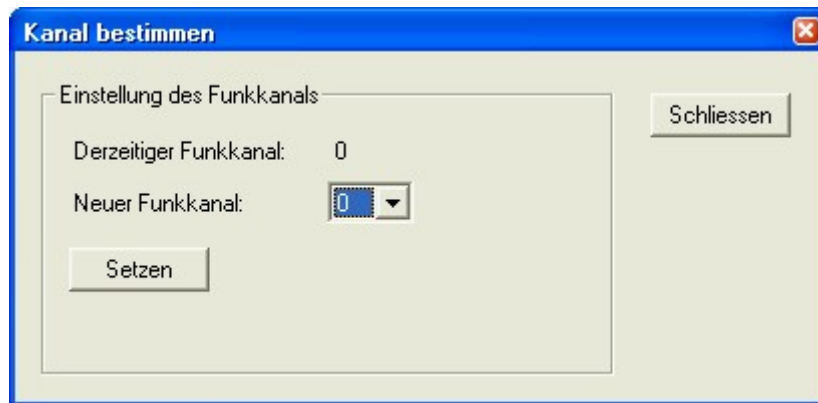
Wenn die Vorgaben einer Region geändert werden sollen, dann über das Menu "*Server*" → "*Region bestimmen*".



Mit "*Setzen*" wird die eingestellte Region gespeichert.

## 4.6 Bestimmung des Funkkanals

Server und Bridgemates müssen über denselben Funkkanal verbunden sein, um miteinander kommunizieren zu können. Zur Anwahl des Funkkanals ist das Menu *"Server"* → *"Kanal bestimmen"* aufzurufen.



Unter *"Derzeitiger Funkkanal"* ist der aktuelle Kanal angezeigt. Über *"Setzen"* kann der Funkkanal geändert werden.

## 4.7 Aktualisierung der Firmware im Server

Firmware ist die im Server enthaltene Software. Updates werden i.d.R. vom Lieferanten bekannt gegeben mit dem Hinweis, die aktualisierte Dateiversion von der Homepage [www.bridgemate.de](http://www.bridgemate.de) herunterzuladen und zu installieren.

Zum Update der Firmware in den Eingabegeräten über die Funktion *"Tools"* → *"Bridgemate"* → *"Firmware aktualisieren"* siehe Kapitel 6.3.1.

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, den Spaß am Bridgespiel für Spieler und Turnierleiter zu steigern, weil lästige Eingabe- und Auswertungsprozeduren überflüssig werden. Die Spielergebnisse (die Anschriften) werden von den Spielern mit Bridgemates unmittelbar in den Rechner eingegeben und dort ausgewertet. Aufzeichnungs- und Eingabefehler sind weitestgehend ausgeschlossen. Die Spieler werden sofort über ihre Ergebnisse im Vergleich zu den vorausgehenden Anschriften anderer Spieler mit Angabe ihres erreichten Prozentergebnisses informiert. Es handelt sich um einen großen Fortschritt im Turniergehen sowohl für Spieler wie für Turnierleiter.



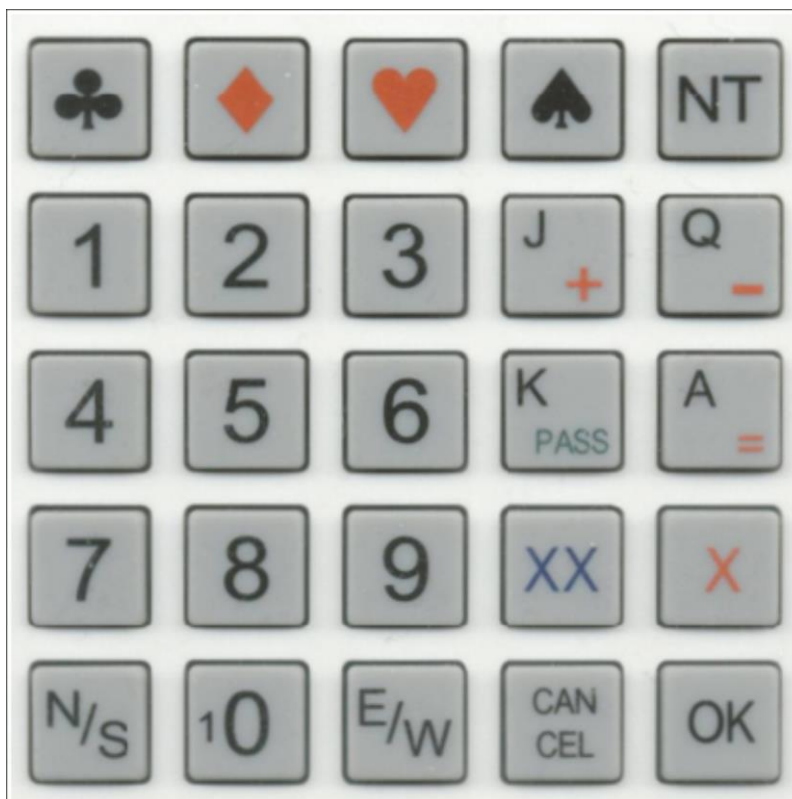
### **Vorbereitung der Bridgemates für den Einsatz**

Die Bridgemates werden in stabilen Kartons einzeln verpackt geliefert, einschließlich vier Stück AAA-Batterien, die in das Batteriefach entsprechend den angezeigten + und - Richtungen einzulegen sind. Im Display erscheint dann der Ausgangstext "**BRIDGEMATE PRO**" zusammen mit der Versionsnummer und der konfigurierten Sprache (bei Lieferung: v2.3.2a DE). Damit sind die Bridgemates betriebsfertig. Anstelle von Batterien können auch aufladbare Akkus verwendet werden, deren Stärke allerdings rascher abnimmt.

## 5.1 Beschreibungen des Bridgemates

### 5.1.1 Das Tastenfeld

Das Bridgemate-Tastenfeld enthält 25 Tasten, davon einige mit doppelter Belegung



Tasten	Bedeutung
<b>1 bis 9, 10</b>	Mit diesen Tasten werden Zahlen Bridgemate eingetippt, z.B. Boardnummern, Paarnummern, Kontrakte und Ergebnisse. Mit der 10-Taste wird die 0 für Mitgliedsnummern, Boardnummern usw. eingegeben. Für die Angabe der Ausspielkarte gibt sie die 10 an.
<b>♣ ♦ ♥ ♠ und NT</b>	Für die Angabe der Denomination von Kontrakten und Ausspielkarten
<b>+ -</b>	Für die Eingabe von Über- und Unterstichen
<b>=</b>	Antippen, wenn ein Kontrakt genau erfüllt wurde
<b>J, Q, K, A</b>	Eingabe von Bube (engl. Jack), Dame (engl. Queen), König und As für die Ausspielkarte. In der deutschen Version erscheinen deutsche Bezeichnungen
<b>X, XX</b>	Eingabe von Kontra und Rekontra
<b>N/S , E/W</b>	Eingabe von Nord-Süd und Ost-West
<b>PASS</b>	Eingabe von durchgepassten (geworfenen) Boards
<b>CANCEL</b>	Antippen zur Korrektur oder Widerruf eines Eintrages
<b>OK</b>	Bestätigung einer Eingabe

### 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. Das Bridgemate 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 Antippen der OK-Taste wird das Bridgemate wieder aktiviert, und die Eingabe kann fortgesetzt werden.

Die Ausschaltzeit ist bei Lieferung auf 20 Sekunden festgesetzt. Diese Zeit kann zwischen 5 und 60 Sekunden verändert werden.

### 5.2 Aktivieren der Bridgemates

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

**BRIDGEMATE PRO**  
**V2.3.2a DE**

Hier: Version 2.3.2a, Sprache Deutsch. Versionsnummer und Sprache können mit Hilfe des Kommunikationskabels verändert werden durch Konfiguration mit einer anderen Firmware-Datei.

Durch nochmaliges Drücken von **OK** erscheinen die Vorgaben zu Spielergruppe und Tisch. Die vorinstallierten Einstellungen bei Lieferung sind: Gruppe A, Tisch 1.

#### 5.2.1 Konfigurieren der Bridgemates

Bei erstmaligem Einsatz nach Auslieferung müssen die Bridgemates unter Verwendung des Turnierleiter-Schlüssels (**TL-Schlüssel**) nach Spielergruppe und Tisch konfiguriert werden. Nach Einstecken des **TL-Schlüssels** erscheint im Display:

**GRUPPE:**    **A**       + / -  
**TISCH:**     **1**

Mit den + und – Tasten wird die Gruppe verändert. Spielergruppen (oder auch Spielerklassen) werden von A bis Z angegeben.

Drücke **OK** um die Spielergruppe zu bestätigen. Nun erscheint im Display:

**GRUPPE.**    **A**  
**TISCH:**     **1\_**

Der Cursor steht bei der Tischnummer. Mit "**CANCEL**" wird vorhandene Nummer gelöscht. Mit den Zahlentasten wird dann die zutreffende Tischnummer eingegeben. Für die Tische können Zahlen von 1 bis 511 eingegeben werden. Mit **OK** wird die Tischnummer bestätigt.

Mit erneutem **OK** wird der Funkkanal angezeigt:

**KANAL:**     **0\_**

Mit **OK** wird Kanalnummer 0 bestätigt. Mit "**CANCEL**" wird die vorhandene Kanalnummer gelöscht, und mit 0 oder 1 bis 7 neu eingegeben und mit **OK** bestätigt.

Das Bridgemate zeigt im Display an, dass die Vorgaben gespeichert sind. Das Bridgemate speichert die Eingaben der Gruppe, des Kanals und des Tisches über das Turnierende hinaus bis zur nächsten Änderung, z.B. bei einem neuen Turnier. Die Bridgemates können mit den alten Vorgaben unverändert im nächsten Turnier wieder benutzt werden. Man stellt das jeweilige Bridgemate dann nur auf dem ausgewiesenen Tisch ab.

Um das Display zu verlassen, ist der Turnierleiterschlüssel wieder zu entfernen. Das Bridgemate kehrt zum Start-Up Text "**BRIDGEMATE PRO**" zurück. Das Bridgemate ist jetzt einsatzbereit und kann an den eingestellten Tisch platziert werden. Wenn bei dem nächsten Turnier Gruppe und Tischnummer bleiben, brauchen die Einstellungen nicht verändert zu werden. Da dies in den meisten Clubs gängige Praxis ist, empfiehlt es sich, die üblicherweise eingesetzten Bridgemates mit Gruppe und Tisch z.B. mit einem Aufkleber zu kennzeichnen.

### 5.2.2 Der SEL-Modus

Ab Firmware Version 2.3.1 können die Bridgemates so konfiguriert werden, dass sie wahllos auf die Tische verteilt werden, ohne zuvor für jeden Tisch präpariert worden zu sein. Dies empfiehlt sich bei deren Einsatz in wechselnden Turnieren. Beim Start-Up Text "**BRIDGEMATE PRO**" wird der **TL-Schlüssel** eingesteckt. Es erscheinen die Einstellungen für Gruppe und Tisch-Nummer. Mit der **-Taste** geht man hinter den Buchstaben "**A**" zurück. Anstelle des "**Z**" wechselt das Display zu "**SEL**" (für **Select**). Mit "**OK**" weitergehen bis "**Einstellungen gespeichert**" bestätigt werden. Jeder Spieler kann nun den Buchstaben seiner Gruppe und die zutreffende Tischnummer selbst eintippen. Diese Einstellungen müssen noch einmal ausdrücklich mit "**OK**" bestätigt werden, bevor die Kommunikation mit dem Server beginnt.

Der **SEL-Modus** kann mit dem TL-Schlüssel wieder aufgehoben werden, indem die Gruppe wieder auf "**A**" gesetzt wird.

**5.2.3 Aktivieren des Servers** Siehe Kapitel 3.

## 5.3 Eingeben der Spielergebnisse mit Bridgemate

### 5.3.1 Wer bedient das Bridgemate?

Wie bei den herkömmlichen Boardzetteln ist **Nord** für die Eintragung der Anschriften zuständig. Folglich: Nord bedient das Bridgemate. Ost ist verantwortlich für die Kontrolle und die Bestätigung der von Nord eingegebenen Anschriften.

### 5.3.2 Ein- und Abschalten des Bridgemates

Zum Einschalten ist die Taste **OK** anzutippen. Nach einer bestimmten Ruhephase schaltet sich das Bridgemate automatisch wieder ab, ohne dass dabei Daten verloren gehen. Mit erneutem Antippen von **OK** schaltet sich das Bridgemate wieder ein, und weitere Eingaben können eingetippt werden.

### 5.3.3 Aktivieren des Bridgemates

Beim Turnierbeginn steht im Display des Bridgemates "**BRIDGEMATE PRO**" mit Versionsnummer und Sprache-Code. Nach Drücken der **OK**-Taste erscheinen die zuletzt verwendeten Vorgaben für die Gruppe und die Tischnummer, z.B.

**GRUPPE:** A  
**TISCH:** 1

Durch erneutes Drücken der **OK**-Taste wird das Bridgemate dem Server zugeschaltet. Damit ist das Bridgemate aktiviert und einsatzfertig. Im BMPro-Fenster schaltet die Status-Anzeige des betroffenen Bridgemate von Rot auf Grün.

### 5.3.4 Eingabe der Spieler- (z.B. Mitglieds-) Nummer, (optional) falls vorhanden

Wenn die Bridgemates so konfiguriert sind, dass Spielernummern angegeben werden sollen, dann fragt Bridgemate nach der Aktivierung und vor Beginn der ersten Spielrunde, ob die Nummern der 4 Spieler eingegeben werden sollen.

**N:**\_   
**S:**  
und  
**O:**\_   
**W:**

Die Spielernummer (nur numerisch, nicht alpha-numerisch) kann bis zu 10 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.

### 5.3.5 Informationen vor Beginn einer Spielrunde

Zu Beginn jeder Spielrunde zeigt das Bridgemate im Display

1. die Runde, die zu spielen ist
2. die Spielerpaare dieser Runde
3. deren Himmelsrichtungen
4. die zu spielenden Boards.

Jeder Spieler kann überprüfen, ob er in der laufenden Runde am richtigen Tisch in der richtigen Himmelsrichtung mit den richtigen Boards sitzt. Diese Informationen werden z.B. wie folgt gezeigt:

**RUNDE:** 1 1 - 4  
**NS:** 1 **OW:** 2

Hier: Runde 1, Boards 1 bis 4, Spielerpaar 1 sitzt auf N/S, Spielerpaar 2 sitzt auf O/W.

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 Vorgaben bestätigt. Die Scores können dann nach Abschluss jedes Spiels eingegeben werden.

### 5.3.6 Eingabe der Spielergebnisse

Im Display erscheint:

**BOARD: \_**

**KONTR:**

Der flackernde Tiefstrich (der "Cursor") zeigt die Eingabeposition. Es ist ratsam, vor Spielbeginn die Boardnummer einzugeben und mit **OK** zu bestätigen. Das Bridgemate überprüft die Richtigkeit der eingegebenen Boardnummer. Falls die Boardnummer falsch eingegeben wurde oder sich ein falsches Board am Tisch befindet, wird dies im Bridgemate wie folgt angezeigt:

**BOARDNUMMER  
STIMMT NICHT! R 1**

**R 1** steht für Runde 1. Diese Anzeige verschwindet nach einigen Sekunden. Der Spieler wird gebeten, die richtige Boardnummer einzutippen. Wenn eine Boardnummer in derselben Runde ein zweites Mal eingetippt wird, erscheint im Display:

**BOARD BEREITS  
GESPIELT! R 1**

Es ist ausgeschlossen, dass ein Board zwei Mal in der gleichen Runde eingegeben werden kann. Wenn ein Spielergebnis falsch eingetippt wurde und berichtigt werden soll, dann ist das Turnierleiter-Menü aufzurufen (siehe weiter unten) und anschließend neu einzugeben.

Wenn die Boardnummer eingetragen und bestätigt wurde, springt der Cursor in die zweite Reihe. Nun kann der Bietprozess 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 und Rekontra werden 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 Taste einmal zu drücken, für Süd oder West zwei Mal. Im Display sieht das dann so aus:

**BOARD: 13**  
**KONTR. 3 SA x O\_**



Das bedeutet: Im Board 13 ist Ost Alleinspieler und spielt den Kontrakt 3 Sans Atout, kontriert. Mit **OK** wird die Eingabe bestätigt.

Wird die Eingabe des Alleinspielers vergessen (das kommt erfahrungsgemäß bei Neulingen im Umgang mit Bridgemate öfters vor), erscheint im Display die Aufforderung, dieses nachzuholen.

### 5.3.7 Eingabe der Ausspielkarte (optional)

Wenn in vorgegeben wurde, dass die Ausspielkarte einzugeben ist, verlangt das Bridgemate deren Eingabe.

**AUSSPIEL:** \_  
**ERGEBNIS:** \_

Für die Eingabe der Ausspielkarte wird die Denomination mit ♣, ♦, ♥, ♠ eingetippt und anschließend die Karte selbst mit den Ziffern- und Honneur-Tasten **2 – 9, 10, J, Q, K, A**. Die umgekehrte Reihenfolge ist auch möglich. Mit **OK** wird die Ausspielkarte bestätigt.

### 5.3.8 Eingabe des Ergebnisses von NORD

Wenn das Board abgespielt ist, 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.

In **BMPro** wird festgelegt, ob die Spielergebnisse mit der Zahl der gewonnenen Stiche oder nach der Amerikanischen Methode einzugeben sind. Hierzulande werden die Ergebnisse allgemein bevorzugt als erfüllt und mit Über- bzw. Unterstichen eingegeben, siehe Kap. 6.2.

### 5.3.9 Überprüfung durch OST

Wenn Nord alle Eingaben eingetippt und mit **OK** bestätigt hat, erscheint auf dem Display:

**"KONTROLLE DURCH OST"**

und die Anschrift (das Ergebnis), die beispielsweise wie folgt aussehen kann:

**BOARD: 13, 3 SA x +1**  
**von OST, - 950**

Die Anschrift bedeutet: Ost hat das Board 13 als Alleinspieler den Kontrakt 3 SA, kontriert, mit einem Überstich abgespielt. In unserem Fall war O/W in Gefahr. Die Gefahrenlage ist dem Bridgemate mit der Eingabe des Movements im Score-Programm bekannt. Die Matchpunkte werden unter Berücksichtigung der Gefahrenlage automatisch berechnet. Die Ausspielkarte wird nicht gezeigt.

Die erzielten 950 Matchpunkte von Ost werden entweder mit **+ oder - für bzw. gegen N/S** oder **für bzw. gegen den Alleinspieler** angezeigt. Die Anzeige im Display wird vor Turnier-

beginn in **BMPro** bei *"Tools"* → *"Optionen"* → *"Bridgemate"* → *"Anzeige der Anschrift aus der Sicht von"* eingestellt.

### 5.3.10 Bestätigung durch OST

Das Bridgemate wird nun an Ost übergeben, damit Ost die Eingaben bestätigen oder berichtigen kann. Falls das Ergebnis falsch sein sollte, kann Ost mit der **CANCEL**-Taste das Ergebnis verändern. Der richtige Eintrag wird von Ost mit **OK** bestätigt. Danach erscheint im Display:

**"EINGABE FERTIG ÜBERSICHT? "**

Mit **OK** wird die Eingabe abgeschlossen. 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. Dies ist nur noch mit Hilfe des Turnierleiter-Schlüssels möglich (siehe Turnierleiter-Menü, Kapitel 5.5).

### 5.3.11 Vergleich mit vorherigen Ergebnissen (optional)

Wenn Ost 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:

- Das Prozent-Ergebnis der eingegebenen Anschrift
- Ein Überblick über alle bisher erspielten Anschriften.

Mit **OK** werden die Informationen abgerufen. Zuerst wird das Prozentergebnis wie folgt gezeigt:

**3 SA x      O      +1**  
**- 950        =      33 %**

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

In **BMPro** kann optional auch vorgegeben werden, ob die Anschriften der früheren Runden gezeigt werden. Dann erscheinen diese im Display des Bridgemates in folgender Darstellung:

**S      2 S            =      + 110**  
**O\*    3 SA x        + 1    - 950**

Die Scores werden in absteigender Reihenfolge sortiert. Die Anschrift des aktuellen Tisches wird mit einem \* markiert (optional). Die Scores werden in 2 Reihen gezeigt. Mit **OK** gelangt man zu den weiteren Anschriften. Es ist auch möglich, die Anschriften ggfs. ein zweites Mal anzusehen. Bei Turnieren mit vielen Runden empfiehlt es sich, die Zahl der gezeigten früheren Ergebnisse z.B. auf 5 zu begrenzen, damit nicht zuviel Zeit verloren geht, wenn die Spieler alle vorherigen Ergebnisse durchscrollen.

### 5.3.12 Ende der Runde

Nach Abspielen des gesamten Bordsatzes einer Runde erscheint im Display des Bridgemates: *"ENDE DER RUNDE "*. Die Spieler brauchen nichts weiter zu unternehmen. Nach einigen Sekunden schaltet sich das Bridgemate automatisch ab. Mit **OK** wird das Bridgemate wieder eingeschaltet, und die Ergebnisse der nächsten Runde können eingegeben werden.

### 5.3.13 Ende des Turniers

Nach Beendigung der letzten Runde sendet das Bridgemate die Information: *"ENDE DES TURNIERS "*. Es kehrt dann nach einigen Sekunden automatisch zum Start-Up Text *"BRIDGEMATE PRO "* zurück. Das Bridgemate hat seine Aufgaben in diesem Turnier erfüllt und kann nun bis zum nächsten Turnier eingelagert werden.

### 5.3.14 Besondere Eingaben: "Durchgepasst" oder "Board wurde nicht gespielt".

Wenn alle 4 Spieler gepasst haben, ist bei **KONTR\_** "Pass" (Taste **K** / **pass**) einzutippen und mit **OK** zu bestätigen. Die Ausspielkarte und das Ergebnis werden nicht abgefragt. Das Bridgemate schaltet sofort zur Aufforderung: *"KONTROLLE DURCH OST"*.

Wenn ein Board in einer Runde nicht gespielt wurde, z.B. wegen Zeitverzögerung, muss das Bridgemate gleichwohl bedient werden. Wenn dieser Schritt übersprungen würde, 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. Das Display zeigt nun den Text *"NG"* (= nicht gespielt), was mit **OK** bestätigt wird. Das Bridgemate leitet über zur Aufforderung: *"KONTROLLE DURCH OST"*.

Wenn ein Board nicht gespielt wurde, unterdrückt das Bridgemate die vorherigen Ergebnisse. Es kann durchaus vorkommen, dass ein nicht gespieltes Board in einer späteren Runde nachgespielt wird. Es ist einleuchtend, dass die Spieler dann die vorherigen Ergebnisse nicht einsehen dürfen. Das Board muss ohne Bridgemate nachgespielt und das Ergebnis von Hand in das Score-Programm eingegeben werden.

### 5.3.15 Korrektur von Eingabefehlern

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. Wenn Ost jedoch die Eingaben mit **OK** bestätigt hat, und es erscheint die Information *"EINGABE FERTIG "*, dann kann das Ergebnis nur noch vom Turnierleiter verändert werden. Die Spieler am Tisch haben nun keine Möglichkeit mehr, das gemeldete Ergebnis zu verändern.

## Praktische Hinweise:

- Nord sollte Boardnummer und Kontrakt sofort nach Abschluss des Bietprozesses eingetippen und die Ausspielkarte sofort, wenn sie auf dem Tisch liegt. Das Spiel wird beschleunigt. Nach dem Abspielen des Boards muss dann nur noch das Ergebnis eingegeben werden. Man verliert keine Zeit, um die Daten wieder in Erinnerung zu rufen
- Es ist nicht erforderlich, die Matchpunkte einer Anschrift auszurechnen oder von der Rückseite der Bietkarten abzulesen und im Bridgemate einzutippen. Die Punkte werden von **BMPro** unter Berücksichtigung der Gefahrenlage automatisch errechnet.
- Das Bridgemate verfolgt alle aktiven Spielrunden und 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.
- Vor Beginn jeder neuen Runde werden Tischnummern, Boardnummern, Paarnummern und Himmelsrichtungen angezeigt. Die Angaben im Display sind von den Spielern am Tisch zu überprüfen und mit **OK** zu bestätigen. Sofern dies geschieht, sind Abweichungen vom vorgegebenen Movement praktisch ausgeschlossen.

## 5.4 Das Einlesen der Ergebnisse in den Rechner

### 5.4.1 Übernahme der Scores vom Bridgemate in BMPro

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

Start und Beendigung der Ergebnisübertragung erfolgen mit dem Befehl "*Turnier*" → "*Daten vom Server übernehmen*" oder mit der **Funktionstaste F 4**. Am unteren Ende des Fensters wird der Status angezeigt, ob das Programm Daten vom Server überträgt oder ruhend ist.

### 5.4.2 Einlesen der Ergebnisse in das Score-Programm

Wenn die Scores in der Ergebnisdatei von **BMPro** angekommen sind, kann das Score-Programm die Ergebnisse aufgreifen und auswerten.

## 5.5 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 den mitgelieferten Turnierleiterschlüssel (**TL-Schlüssel**) erreicht.

### 5.5.1 Aufrufen des Turnierleiter-Menus

Zum Start des TL-Menus wird der **TL-Schlüssel** in den Port auf der Rückseite des Bridgemates gesteckt. Das Bridgemate muss eingeschaltet und zur Aufnahme von Daten bereit sein (Der Cursor steht bei Board, Kontrakt, Ausspielkarte oder Ergebnis). Es ist nicht möglich, das

**TL-Menu** aufzurufen, wenn sich das Bridgemate bei der Verifikationsabfrage oder bei der Übersicht vorheriger Ergebnisse befindet.

Das Menu wird einfach durch Herausziehen des TL-Schlüssels beendet.

### 5.5.2 Die Eingriffsmöglichkeiten im TL-Menu

Nach Einstecken des **TL-Schlüssels** in den Port erscheint im Display:

**"TL-MENU".**

Der Turnierleiter hat sieben Eingriffsmöglichkeiten:

1. Eingabe eines **berechtigten Scores** in der laufenden Runde über die **1-Taste**
2. Anzeigen **bisherige Spielergebnisse** des Tisches: Drücke die **2-Taste**
3. **Löschen eines Ergebnisses** aus der laufenden Runde: Drücke die **3-Taste**
4. Frage, zu welcher Gruppe und welchem Tisch ein Bridgemate gehört und in welcher Runde man sich befindet (**STATUS**): Drücke die **4-Taste**
5. Frage, **welche Boards** in der laufenden Runde noch ausstehen: Drücke die **5-Taste**
6. **Rücksetzen** des Bridgemates: Drücke die **10-Taste**
7. Für eine **Änderung des Kontrasts** im Display: Drücke die + oder die – **Taste**.

#### **Zu 1: Eingabe eines Berechtigten Scores (Schiedsrichter-Entscheidung)**

Für die laufende und für die vorherige Runde ist es möglich, für ein Board im Bridgemate eine Schiedsrichter-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: \_**. Jetzt den **TL-Schlüssel** einstecken zur Aktivierung des **TL-Menus**. Nach Drücken der **1-Taste** erscheint die Frage: **"BERICHTIGTER SCORE?"** Mit **OK** bestätigen.

Als nächstes ist für beide Paare die Schiedsrichterentscheidung einzutragen:

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

Man kann wählen zwischen 40, 50 und 60 %. Für 40 % drücke 4, für 50 % drücke 5, für 60 % drücke 6. Andere Werte werden nicht akzeptiert. Eingaben immer mit **OK** bestätigen. Im Display erscheint dann wieder: **"TL-MENU"**. Nach der Entnahme des **TL-Schlüssels** wird

unter **KONTR**: das berichtigte Ergebnis gezeigt. Dieses Ergebnis ist von Ost zu bestätigen Es wird dann über den Server zum Score-Programm übertragen.

Split-Scores können nur im Score-Programm eingegeben werden.

## **Zu 2: Anzeige der vorherigen Spielergebnisse**

Es besteht die Möglichkeit, die vorherigen Spielergebnisse eines Tisches einzusehen. Dies kann gewünscht sein, wenn beispielsweise eine Eintragung durch OST bereits bestätigt wurde, aber Zweifel an der Richtigkeit der Eintragung bestehen. Hier kann der Turnierleiter eingreifen. Der Zugang erfolgt über den **TL-Schlüssel** und Betätigung der **2-Taste**. Das Bridgemate fordert zur Eingabe einer Boardnummer auf. Nach deren Eingabe erscheinen die beteiligten Paare mit ihren Himmelsrichtungen, die gespielten Kontrakte mit den Ergebnissen. Matchpunkte werden hier nicht gezeigt.

## **Zu 3: Löschen von Eingaben**

Der Turnierleiter hat die Möglichkeit, Ergebnisse der Boards aus der laufenden und der vorherigen Runde zu löschen. Ergebnisse aus früheren Runden können nicht mehr gelöscht werden.

Zur Löschung von Ergebnissen ist die **3-Taste** zu drücken und die Frage "**ERGEBNISSE LÖSCHEN?**" mit **OK** zu bestätigen. Die Boardnummer muss eingetippt und mit **OK** bestätigt werden. Wenn dieses Board in der laufenden Runde bereits gespielt wurde, erscheint: "**BOARD GELÖSCHT** ", um anzuzeigen, dass das eingegebene Ergebnis gelöscht wurde. Wenn dieses Board noch nicht noch nicht gespielt wurde, springt das Bridgemate zum **TL-Menu** zurück, wenn der Vorgang mit **OK** abgeschlossen wurde.

Wurde ein Ergebnis aus der vorherigen Runde gelöscht, verlangt das Bridgemate hierfür die Eingabe eines 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 Einführung des **TL-Schlüssels** ist die **4-Taste** zu drücken. Die Frage "**STATUS?**" ist mit **OK** zu beantworten. Es wird angezeigt, zu welcher Gruppe und an welchen Tisch das Bridgemate gehört. Nach erneutem **OK** wird die Runde angezeigt, in der man sich befindet und 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 "**FEHELENDE BOARDS?**" mit **OK** bestätigen. Im Display werden nun die Boards angezeigt, für die noch keine Ergebnisse eingegeben wurden.

## Zu 6: Rücksetzen des Bridgemates

Ein Bridgemate kann im **TL-Menu** zurückgesetzt werden. Nach Drücken der **10-Taste** und Bestätigen der Frage **"RÜCKSETZEN?"** mit **OK** werden alle Eingaben im Bridgemate zurückgesetzt.

## Zu 7: Änderung des Kontrasts (der Helligkeit) im Display des Bridgemates

Der Kontrast im Display des Bridgemates kann im **TL-Menu** durch mehrfaches Drücken der **+** oder **- Tasten** heller oder dunkler eingestellt werden.

Auch außerhalb des TL-Menus kann der Kontrast durch wiederholte (häufige) Betätigung der **+** oder **- Tasten** verändert werden.

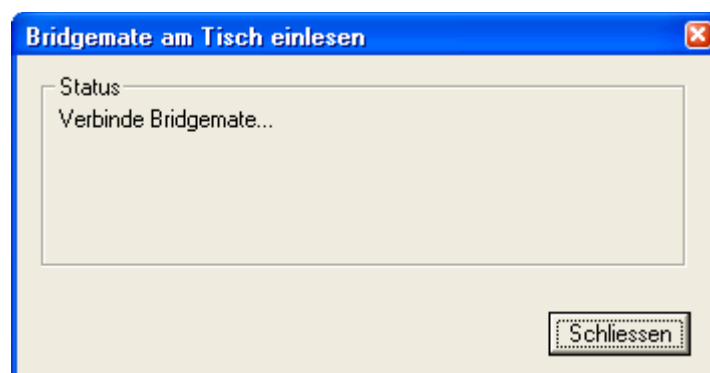
Wenn der Kontrast unverändert **bläss** bleibt, ist dies ein Hinweis auf schwache Batterien. Dem geht i.d.R. ein entsprechender Warnhinweis **"Akkus ersetzen"** voraus

# Kapitel 6: Weitere Bridgemate – Funktionen

## 6.1 Manuelle Eintragungen von Ergebnissen im Bridgemate

Alle Scores werden im Bridgemate selbst temporär gespeichert. Falls ein Bridgemate, aus welchen Gründen auch immer, seine Daten nicht per Funk an den Server weiterleitet, gibt es die Möglichkeit, nach Turnierende die Ergebnisse von Hand in BMPro einzugeben über das Menu: **"Turnier"** → **"Bridgemate mit Kommunikationskabel einlesen"**.

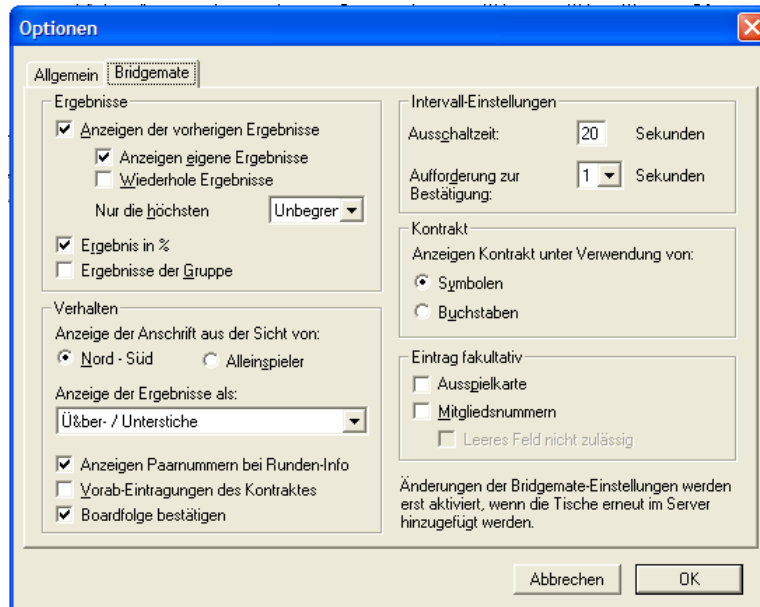
Hierzu wird der Bridgemate mit dem Datenkabel (Kommunikationskabel) an einen Seriellen oder USB-Port des Rechners angeschlossen. Das Datenkabel gehört zur Grundausrüstung einer Bridgemate-Installation und ist beim Bridgemate-Lieferanten erhältlich.



Das Verbindungskabel wird in das Data Port auf der Rückseite des Bridgemates eingesteckt. Alle Scores – einschließlich der ggfs. bereits per Funk übertragenen – werden nun zur Ergebnisdatei transportiert. Sie können im Score-Programm in üblicher Weise verarbeitet werden.

## 6.2 Konfigurieren der Bridgemate-Parameter

Die Parameter im Bridgemate werden mit dem Menu *"Tools"* → *"Optionen"* → *"Bridgemate"* konfiguriert.



### 6.2.1 Anzeigen der vorherigen Ergebnisse

Mit dem Befehl *"Anzeigen der vorherigen Ergebnisse"* werden die bisherigen Ergebnisse eines bestimmten Boards aufgerufen. Mit dem Befehl *"Anzeigen eigene Ergebnisse"* werden die eigenen Anschriften aufgerufen, die mit \* gekennzeichnet werden. Die Anzeige kann durch den Befehl *"Wiederhole Ergebnisse"* wiederholt werden. Die Anzahl der zu zeigenden Anschriften kann von 1 bis 127 begrenzt werden. Bei Turnieren mit vielen Runden ist es empfehlenswert, die Anschriftenanzeige zu begrenzen, um die Spieler nicht mit dem Durchscrollen früherer Ergebnisse aufzuhalten. Mit *"offen"* wird die Begrenzung aufgehoben.

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

Wenn eine Gruppe in mehreren Tischreihen spielt, wird mit dem Befehl *"Ergebnisse der Gruppe"* das Prozentergebnis eines Boards bezogen auf die Scores in allen Tischreihen der Gruppe. Dies ist nur sinnvoll wenn identische (duplizierte) Boards gespielt werden.

### 6.2.2 Abrufen der erzielten Matchpunkte

Die Matchpunkte können aus der Sicht des Alleinspielers oder aus der Sicht von N/S dargestellt werden. Im letzteren Fall werden z.B. 4 Coeur von Ost + 1 in Gefahr gezeigt mit - 650. Diese Darstellung gilt sowohl für die Bestätigung durch Ost (siehe S. 19), als auch hier für *"Vorherige Ergebnisse"*.



### 6.2.3 Ergebnisse der Gruppe

Diese Funktion ist (nur!) sinnvoll, wenn eine Gruppe oder Klasse in mehreren Tischreihen mit vorduplizierten Boards spielt. Die Ergebnisse in allen Tischreihen werden gewertet.

### 6.2.4 Eingabe der Stichzahl

Ergebnisse können auf zweierlei Art eingegeben werden: mit Über- und Unterstichen oder mit der Gesamtzahl der erzielten Stiche. Meist werden Über- und Unterstiche bevorzugt.

### 6.2.5 Zeigen der Paarnummern

Wenn es nicht erwünscht ist, die Paarnummern während einer Runde zu zeigen, ist die Funktion *"Anzeigen der Paarnummern bei Runden-Info"* zu deaktivieren. Dies ist für Teamwettkämpfe sinnvoll.

### 6.2.6 Eingabe von Kontrakten vor dem Abspielen

Die Eingaben im Bridgemate werden üblicherweise erst dann an den Server weitergeleitet, wenn OST die Eingaben von NORD bestätigt hat. Es ist aber auch möglich, den Kontrakt und ggfs. die Ausspielkarte sofort an den Server zu melden. Dies ist sinnvoll, wenn das Abspiel einer Hand öffentlich am Vuegraph oder im Internet gezeigt wird während sie gespielt wird. Hierfür ist *"Vorab-Eintragungen des Kontraktes"* anzuklicken.

### 6.2.7 Eingabe der Ausspielkarte und der Mitgliedsnummer

Wenn diese Funktion gewünscht wird, dann kann sie hier vorgegeben werden.

### 6.2.8 Darstellung der Denomination des Kontraktes

Mit dem Befehl *"Anzeigen Kontrakt unter Verwendung von"* können Symbole oder Buchstaben für die Denomination gewählt werden. So können z.B. 4 Coeur aufgerufen werden entweder mit *"4 ♥"* oder *"4 C"*.

### 6.2.9 Abschaltzeit des Bridgemates

Das Bridgemate schaltet sich automatisch aus, wenn innerhalb von 20 Sekunden keine Eingabe getätigt wurde. Diese Zeit kann unter *"Ausschaltzeit"* auf Werte zwischen 5 und 60 Sekunden verändert werden. Unter *"Aufforderung zur Bestätigung"* kann vorgegeben werden, wie lange (wie viele Sekunden) die Aufforderung *"Bestätigung durch Ost"* im Display erscheinen soll.

**Anmerkung:** Veränderungen der Konfiguration der Bridgemates können nur vorgenommen werden, wenn der Tisch neu beim Server angemeldet und das Bridgemate gerade zugeschaltet wird.

## 6.3 Systemfunktionen

Das Bridgemate hat zwei unterschiedliche Systemfunktionen. In beiden Fällen muss das Datenkabel (Kommunikationskabel) angeschlossen sein.

### 6.3.1 Aktualisierung (Update) der Firmware

Die Bridgemates werden durch eine eigene Software im internen Speicher (der Firmware) gesteuert. Diese kann mittels **BMP** aktualisiert werden. Das Update der Firmware wird wie folgt durchgeführt:

1. Gehe nach **"Tools"** → **"Bridgemate"** → **"Firmware aktualisieren"**. Es erscheint



2. Klick auf **"Wähle Firmware-Datei"**
3. Auswahl derjenigen Firmware-Datei, die in das Bridgemate eingelesen werden soll. Diese Dateien haben die Endung **".bpf"**. Die Datei wird mit der Region, der Versionsnummer und dem Datum der Datei gekennzeichnet.

Updates zur Firmware werden in unserer Homepage veröffentlicht. Sie müssen zunächst auf die Festplatte herunter geladen werden, um auf dem hier gezeigten Weg in die Bridgemates eingelesen zu werden.

4. Einschalten des Bridgemates und mit dem PC verbinden. Wenn das Bridgemate noch nicht eingeschaltet ist, dann zuerst mit dem PC verbinden und mit OK bestätigen.
5. Die Update-Datei wird im Bridgemate eingelesen. Die Verbindung darf erst wieder unterbrochen werden, wenn der folgende Text erscheint: **"Firmware komplett eingelesen. Bridgemate abschalten"**.
6. Das neue Programm ist nun geladen. Drücke auf **OK**, um das Bridgemate zu aktivieren.

Der Vorgang wird abgebrochen, wenn beim Einlesen ein Fehler auftritt. Dann ist die Verbindung des Kommunikationskabels zu unterbrechen und neu herzustellen, um dann den Prozess zu wiederholen. Wenn das Problem wieder auftritt, sind vermutlich die Akkus im Bridgemate zu schwach und sollten ausgewechselt werden.

**Warnung:** Bei diesem Vorgang muss der Anwender sich streng an die Vorschriften halten. Falsche Eingaben können zu falschen Ergebnissen führen. Es dürfen nur die von Bridgemate Deutschland zur Verfügung gestellten Dateien geladen werden.

### 6.3.2 Informationen zur Konfiguration des Bridgemates

Das Menu "*Tools*" → "*Bridgemate*" → "*Bridgemate Analyse*" zeigt die aktuelle Bridgemate-Konfiguration, wie Versionsnummer, Einschaltdauer, korrekter oder fehlerhafter Betrieb des Bridgemates.

## Kapitel 7: Einsatz von Bridgemate in besonderen Fällen

### 7.1 Mehrere Turniere in einem Raum

Die Situation kann auftreten, dass eine Tischnummer mehrfach vorkommt, z.B. wenn verschiedene Clubs gleichzeitig in einem Raum spielen. Da ein Server nur eine Tischnummer 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 verkehren. Für jedes Netzwerk muss folglich ein eigener Funkkanal eingerichtet sein, siehe hierzu Kapitel 2, 2. **BMPro** kann gleichzeitig für mehrere Turniere eingesetzt werden, ohne dass Interferenzstörungen auftreten.

### 7.2 Großveranstaltungen

Bei Großveranstaltungen müssen unter Umständen mehrere Server eingesetzt werden, von denen jeder bis zu 128 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. **BMPro** 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 gegenseitig Daten zu empfangen und zu verarbeiten
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 **BMPro**-Ergebnisdatei im 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 Zugang zur Ergebnisdatei

4. Jeder Server ist mit seinem eigenen Rechner verbunden. Obwohl technisch möglich, sollten wegen möglicher Interferenzstörungen nicht zwei Server am gleichen PC angeschlossen sein. Es wäre zudem unübersichtlich, wenn zwei Server am Bildschirm denselben Rechner-Namen ausweisen
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.

### 7.3 Austauschen von Bridgemates

Wenn es in einem Turnier – aus welchen Gründen auch immer – einmal vorkommen sollte, dass ein Bridgemate ausgetauscht werden muss, und sollte es nicht möglich sein, das Bridgemate über das TL-Menü "**Rückstellen**" abzuschalten (siehe Seite 35), ist wie folgt zu verfahren:

- Gehe zu "**Server**" → "**Tische zeigen**"
- Markieren des betroffenen Tisches und "**Tisch(e) abmelden**" anklicken. Das Bridgemate wird nach Bestätigungsfrage vom Server abgeschaltet
- Nimm ein neues Bridgemate konfiguriere die Gruppe, den Tisch und den zutreffenden Funkkanal.
- Aktiviere das Bridgemate mit **OK**. Das neue Bridgemate übernimmt die Funktionen des vorherigen, beinhaltet natürlich nicht mehr die Ergebnisse des vorherigen.

### 7.4 Wiederbelebungen eines abgestürzten Servers

Wenn die Stromversorgung des Servers durch einen Störfall unterbrochen wurde, gehen alle Daten verloren. Die Funktion der Bridgemates ist außer kraft. **BMPro** ist in der Lage, den früheren Zustand wieder herzustellen. Dazu ist wie folgt zu verfahren:

- Es muss sichergestellt sein, dass der Server am Stromnetz angeschlossen ist
- In **BMPro**: "**Turnier**" → "**Rechner mit Server synchronisieren**" → "**Server**"
- Klick auf "**Wiederherstellen**" und dann auf "**Server rücksetzen**". Die Daten der Database werden zum Server übertragen.

Wenn dieser Vorgang eintreten sollte, muss geprüft werden, ob der Server bereits alle Scores zur Ergebnisdatei weitergeleitet hat. 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, 4).

## 7.5 Abgestürzter Rechner

Der Absturz eines Rechners im Turnier kann von Stromausfall bis Bedienungsfehler viele Ursachen haben.

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

Zweites Gebot, bei aller Hektik des Augenblicks: **Ruhe bewahren!**

- Lesen Sie zunächst die betreffende Hinweise im Handbuch Ihres Score-Programms. Manche Programme (z.B. **RuderSyv**), weichen von der nachfolgend beschriebenen Vorgehensweise ab.

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: Stützbatterien im Server einlegen!**), Die folgenden Maßnahmen sind möglich, **nachdem** der Rechner wieder hochgefahren ist:

- **BMPro** direkt im Rechner aufrufen. Mit *"Datei"* → *"Öffnen"* wird die Datei *"BMInput.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 **BMPFTP** für die Kommunikation mit **BMPro** benutzen: **BMPFTP** aufrufen und *"Server rücksetzen"* deaktivieren! Dann *"Start Ergebnisübertragung fortsetzen?"* mit *"Ja"* beantworten. Dann *"Alle Ergebnisse einlesen"*. Die Anschriften nach dem Rechnerausfall werden in **BMFTP** 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 Auswertungsprogrammen automatisch arbeitenden Sicherheitsdatei zurückgeholt. Die nach dem Rechnerabsturz noch nicht in der Sicherheitsdatei gespeicherten Anschriften werden mit dem entsprechenden Einlesebefehl von **BMPFTP** 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 **BMPro** 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 **BMPro**: *"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 verloren gegangenen Database absolut identisch ist, d.h. gleiche 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.

Für den Ausnahmefall, 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 noch nicht durch ein neues Turnier überschrieben - eine weitere Möglichkeit, das Turnier zu retten, nämlich:

### **Einlesen der Ergebnisse mittels Kommunikationskabel**

Der Server wird vom Rechner (vom ATEN-Kabel) getrennt und durch das Kommunikationskabel ersetzt. **BMPPro** muss das Datenkabel erkennen. Ansonsten gäbe es eine Warnmeldung. In diesem Fall ist die Verbindung erneut herzustellen, ggfs. an einem anderen USB-Port. In **BMPPro** ist das Menu "Turnier" → "Bridgemate mit Datenkabel einlesen" aufzurufen. Das freie Ende des Kommunikationskabels wird in den rückwärtigen Port des Bridgemates gesteckt. Mit "OK" werden die im Bridgemate gespeicherten Ergebnisse in **BMPPro** eingelesen, und sie erscheinen im Ergebnisfenster. Durch einfaches Umstecken des Kabels zum nächsten Bridgemate wird der Vorgang mit "OK" so oft wiederholt, bis alle Bridgemates des Turniers die Ergebnisse ausgekehrt haben.

### **Absturzgefahr neuer Netbooks**

Neuere Netbooks sind oftmals mit einer StandBy-Funktion konfiguriert. Im StandBy-Modus wird vielfach auch das laufende Score-Programm und somit auch **BMPPro** heruntergefahren. Um dieses zu vermeiden, sollte die StandBy-Funktion während eines Turniers abgeschaltet sein.



**EC Declaration of Conformity  
to the Essential Requirements of  
the applicable Directive 1999/5/EC**

We, **Bridge Systems BV**, Rotterdam The Netherlands, declare under our sole responsibility that the Radio-communication products

Product Name: **Bridgemate® Pro**  
Product Description: **Bridgemate® Pro Wireless Scoring System**  
Model Number of the Server: **BS10R11868**  
Model Number of the Table Terminal: **BM11R11868**

are fully in conformity with the essential requirements of the Council Directive 1999/5/EC (R&TTE). This declaration is based on the full compliance of the products with the following European Standards:

Radio: EN 300 220-3 v1.1.1  
EMC: EN 301 489-1&3 v1.4.1 (August 2002)  
Electrical safety: EN 60950-1:2001

Authorized Representative: **BRIDGE SYSTEMS BV**  
Postbus 21570  
3001 AN Rotterdam  
The Netherlands

Date: May 10<sup>th</sup>, 2004

Signed:  
**Ron F. Bouwland**  
Executive Director