

Bridgemate® II



Mode d'emploi du système Bridgemate II

Toutes les informations contenues dans ce document sont sujettes à modification sans préavis. Sauf indication contraire, toutes les personnes ou détails mentionnés dans ce document sont fictifs. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite et/ou publiée que ce soit par impression, photocopie, microfilm ou autres moyens, ou conservée à des fins de réutilisation, sans autorisation écrite préalable de Bridge Systems BV.

© Copyright 2004-2012 Bridge Systems BV. Tous droits réservés.

Bridgemate, Bridgemate Pro, Bridgemate II et le logo de Bridgemate sont des marques déposées et/ou enregistrées de Bridge Systems BV aux Pays-Bas et dans d'autres pays. Microsoft et Microsoft Windows sont des marques déposées et/ou enregistrées de Microsoft Corporation aux Etats Unis et dans d'autres pays.

Table des matières

GARANTIE LIMITEE	1
CONSIGNES DE SÉCURITÉ	5
INTRODUCTION	7
CHAPITRE 1: DESCRIPTION DU SYSTEME BRIDGEMATE II	9
DESCRIPTION DES COMPOSANTS	9
FONCTIONNEMENT	11
CHAPITRE 2: CONFIGURATION MATERIELLE	13
CONFIGURATION MINIMALE	13
INSTALLATION DU LOGICIEL DE COMMANDE DES BRIDGEMATES (BCS)	13
INSTALLATION DU SERVEUR	13
INSTALLATION DU PILOTE ET CONNEXION DU SERVEUR USB	13
ALIMENTATION ELECTRIQUE PAR LE PORT USB ET LES PILES	13
PARAMETRAGE DE LA REGION	14
PARAMETRAGE DU CANAL	14
CONFIGURATION DES BRIDGEMATES	15
CONSIGNES D'UTILISATION	15
CHAPITRE 3: LOGICIEL DE COMMANDE DES BRIDGEMATE	17
LANCEMENT DU BCS	17
CONNEXION ET DECONNEXION DES BRIDGEMATES	18
CONNEXION DES BRIDGEMATES	18
DECONNEXION DES BRIDGEMATES	19
RESULTATS DES DONNES	19
LECTURE A PARTIR DU SERVEUR	19
LECTURE, FILTRAGE OU TRI DES SCORES	20
MODIFICATION ET SUPPRESSION DE SCORES	20
TRAITEMENT DES SCORES DANS LE LOGICIEL DE DEPOUILLEMENT	21
OUVERTURE SAUVEGARDE ET FERMETURE DES FICHIERS DE RESULTATS	21
UTILISATION DE CLIENTS MULTIPLES	22
AJOUTER UN CLIENT AU FICHER DE RESULTATS	22
GERER LES TABLES	22
CONTRÔLE DU SERVEUR	23
ACTIVATION DU SERVEUR	23
AJOUTER DES TABLES	23
RETIRER DES TABLES	23
SYNCHRONISER LE SERVEUR ET LE CLIENT	23
RECUPERATION DU SERVEUR	24
MISE A JOUR DU MOUVEMENT SUR LE SERVEUR	24
FERMER DES TOURS	25
PARAMETRAGE	26

CHAPITRE 4 : FONCTIONS DU SERVEUR	29
VUE D'ENSEMBLE DES TABLES	29
VUE GENERALE DES SCORES SAISIS	30
REDEMARRAGE DU RESEAU DES BRIDGEMATES	30
REMISE A ZERO DU SERVEUR	30
PARAMETRAGE DE LA REGION	30
PARAMETRAGE DU CANAL	30
CHAPITRE 5 : UTILISATION DES BOITIERS BRIDGEMATE® II	33
EXPLORATION DU BRIDGEMATE	33
ACTIVATION DU BRIDGEMATE	34
CONFIGURATION DU BRIDGEMATE	35
DEMARRAGE DE LA SEANCE	36
SAISIE DES SCORES AVEC LES BRIDGEMATES	39
REVISION ET RECTIFICATION DE SCORES	44
LECTURE DES SCORES AVEC BRIDGEMATE II	45
MENU ARBITRE	46
CHAPITRE 6 : FONCTIONS SUPPLEMENTAIRES DE BRIDGEMATE® II	49
CONFIGURATION DES BRIDGEMATES	49
MISE A JOUR DES PARAMETRES EN COURS DE JEU	52
MISE A JOUR DU MICRO-PROGRAMME DES BRIDGEMATES	52
AFFICHAGE DU NOM DES JOUEURS	54
UTILISATION DES DIAGRAMMES	55
IMPORT / EXPORT DES DIAGRAMMES	57
CHAPITRE 7: CONSEILS D'UTILISATION	59
BRIDGEMATE CONNECTE AVEC LE MAUVAIS NUMERO DE TABLE	59
REMPLACEMENT D'UN BRIDGEMATE	59
RECUPERATION DU SERVEUR	59
PROCEDURE EN CAS DE PERTE DE DONNEES	60
RENOI DE RESULTATS	61
PLUSIEURS CLUBS DE BRIDGE JOUANT SIMULTANEMENT	61
GRANDS TOURNOIS	62
UTILISATION DE BOITIERS BRIDGEMATE II ET BRIDGEMATE PRO EN MEME TEMPS	62

Garantie Limitée

IMPORTANT— VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CETTE GARANTIE LIMITEE POUR BIEN COMPRENDRE VOS DROITS ET OBLIGATIONS ! L'expression « Produit » désigne le produit Bridge Systems. Le terme « Vous » désigne soit un individu soit une entité légale à laquelle il sera fait référence dans cette Garantie limitée par les termes « Vous » ou « Votre ».

A. GARANTIES.

1. Garantie Expresse. Sous réserve des termes et conditions de cette Garantie Limitée et en lieu et place de toute autre garantie expresse (s'il en existe), Bridge Systems garantit que dans des conditions normales d'utilisation, à la date d'acquisition indiquée sur Votre récépissé ou autre preuve de paiement et pour la durée mentionnée ci-dessous pour le matériel concerné (ci-après désignée comme « période de garantie »), le produit sera conforme au conditionnement et à la documentation fournis par Bridge Systems. En ce qui concerne des défauts éventuels découverts après la période de garantie, il n'y a ni garantie ni conditions spéciales que ce soient.

Période de Garantie:

Pour tous les éléments du produit du système Bridgemate II : un (1) an.

Cette Garantie Limitée ne couvre pas, et aucune garantie n'est donnée en ce qui concerne les aspects subjectifs ou esthétiques du Produit. La garantie expresse mentionnée ci-dessus est la seule garantie faite à « Vous » et est fournie en lieu et place de toute autre garantie ou garanties et conditions implicites (à l'exception des garanties implicites non dénonçables existantes), y compris celles résultant d'une autre documentation ou d'un autre conditionnement. Aucune information ou suggestion (orale ou enregistrée) donnée par Bridge Systems, ses distributeurs, agents, filiales ou fournisseurs, ou par ses employés ou agents, ne peut constituer une garantie ou des conditions spécifiques, ou étendre le champ de la présente Garantie Limitée.

2. Limitation de la durée des Garanties. Si vous êtes un consommateur, Vous pouvez bénéficier d'une garantie implicite (et/ou de conditions spécifiques) selon les lois en vigueur dans certaines juridictions, qui est, par le présent document, limitée à la durée de la Période de Garantie. Certaines juridictions n'autorisent pas la limitation de durée en ce qui concerne la garantie ou les conditions spécifiques, donc dans ce cas la limitation de durée peut ne pas s'appliquer à Vous.

B. RECOURS EXCLUSIF. En vertu des lois en vigueur et de ce qui suit, et sous réserve que Vous retourniez le Produit à Votre magasin d'achat (ou, si ce magasin n'accepte pas le retour, à Bridge Systems) accompagné de Votre récépissé ou de toute autre preuve sur l'honneur de paiement, pendant la Période de Garantie, Bridge Systems s'engage, selon son choix, et comme Votre recours exclusif en cas de non respect de la présente Garantie Limitée et garanties implicites à :

réparer ou remplacer le Produit défectueux ; ou

Vous verser un dédommagement pour les dommages que Vous auriez subis en toute bonne foi, mais jusqu'à concurrence du montant que Vous avez payé lors de l'achat du Produit, moins la dépréciation normale et raisonnable en vigueur.

Le recours ci-dessus est soumis à ce qui suit :

Tout Produit réparé ou remplacé sera neuf ou remis à neuf ou en bon état de marche, sera comparable en ce qui concerne ses fonctionnalités et sa performance au Produit original, et peut contenir des éléments provenant d'une tierce partie. Tout Produit réparé ou remplacé selon les termes de la présente Garantie Limitée sera garanti pour la durée qui reste à courir sur la Période de Garantie originale, ou 30 jours à compter du jour de réexpédition du Produit à Votre adresse, si la durée restante était inférieure à 30 jours. Sauf stipulé autrement par la législation dans Votre juridiction, les frais de transport (y compris l'emballage) occasionnés par le service lié à la garantie sont à Votre charge ; et Bridge Systems, ses distributeurs, agents, filiales et fournisseurs ne donnent aucune garantie concernant aucun autre service fourni aux termes de la Garantie Limitée et rejettent toute responsabilité (s'il en existe) concernant les efforts impliqués ou la négligence à l'occasion de ces services.

C. AUCUNE AUTRE GARANTIE. La garantie expresse décrite ci-dessus est la seule garantie expresse qui Vous soit faite et est fournie en lieu et place de toute autre garantie expresse ou impliquée et de conditions spécifiques (s'il en existe) y compris celles créées par toute autre documentation ou conditionnement. Aucune autre garantie ou conditions spécifiques ne peuvent être données concernant le Produit ou les garanties de services par qui que ce soit, y compris (mais non limité à) Bridge Systems, ses distributeurs, agents, filiales et fournisseurs. Aucune information (orale ou écrite) ou suggestion faite par Bridge Systems, ses distributeurs, agents ou fournisseurs, ou par ses / leurs employés, ne saurait constituer une garantie ou des conditions spécifiques ou étendre le champ de la présente Garantie Limitée. De plus, il n'existe aucune garantie ou condition de titre, jouissance tacite ou exclusivité concernant le Produit. Vous pouvez disposer de droits plus étendus selon la législation en vigueur dans votre juridiction.

D. EXCLUSION D'AUTRES DOMMAGES.

DANS LA LIMITE DEFINIE PAR LA LOI, BRIDGE SYSTEMS, SES DISTRIBUTEURS, AGENTS, FILIALES ET FOURNISSEURS NE SONT PAS RESPONSABLES POUR :

(i) LES DOMMAGES OCCASIONNELS OU INDUITS ;

(ii) LES DOMMAGES OU PERTES DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT LIÉS À LA PERTE DE BÉNÉFICES, L'INTERRUPTION D'ACTIVITÉ COMMERCIALE, LA PERTE DE DONNÉES OU D'INTIMITÉ OU DE CONFIDENTIALITÉ, L'INCAPACITÉ À UTILISER TOUT OU PARTIE DU PRODUIT, LA BLESSURE, OU L'IMPOSSIBILITÉ DE SE CONFORMER À UNE OBLIGATION (Y COMPRIS MAIS NON LIMITÉ À L'OBLIGATION LIÉE À LA NÉGLIGENCE, LA BONNE FOI, OU AU TRAVAIL) ;

(iii) LES DOMMAGES INDIRECTS, SPÉCIAUX, OU PUNITIFS DUS OU LIÉS DE QUELQUE FAÇON QUE CE SOIT AU PRODUIT. LES RESTRICTIONS CI-DESSUS S'APPLIQUENT MÊME SI BRIDGE SYSTEMS OU L'UN QUELCONQUE DE SES DISTRIBUTEURS, AGENTS, FILIALES OU FOURNISSEURS ONT ÉTÉ INFORMÉS DE L'ÉVENTUALITÉ DE TELLES PERTES OU DOMMAGES ; ET MÊME EN CAS DE FAUTE, TORT (Y COMPRIS LA NÉGLIGENCE), RESPONSABILITÉ STRICTE OU POUR LE PRODUIT, FAUSSE PRÉSENTATION OU POUR TOUTE AUTRE RAISON. Certaines juridictions n'autorisant pas l'exclusion ou la limitation de dommages occasionnels ou induits, les limitations ou exclusions ci-dessus pourraient ne pas vous être applicables.

E. EXCLUSIONS DE LA GARANTIE. La présente Garantie Limitée ne s'applique pas et Bridge Systems, ses distributeurs, filiales et fournisseurs ne sont pas responsables aux termes de cette Garantie Limitée si le Produit :

- est utilisé dans un but commercial (y compris location ou location-vente) ;

- est modifié ou altéré ;

- est endommagé par désastre naturel, surtension, mauvaise utilisation, dommage délibéré, négligence, accident, usage courant, mauvaise manipulation, usage imprévu, ou autres causes sans relation avec d'éventuels défauts du Produit ;

- est endommagé par des logiciels, données, virus, ou fichiers, ou pendant les transports ;

- n'est pas utilisé conformément à la documentation et aux instructions d'utilisation ; ou

- a été réparé, modifié, ou altéré par un autre centre que les réparateurs autorisés par Bridge Systems et que le centre non autorisé soit la cause directe ou indirecte du défaut ou dommage.

F. ENREGISTREMENT. Vous n'avez pas besoin d'enregistrer Votre achat du Produit pour que la Garantie Limitée soit effective.

G. BÉNÉFICIAIRE. Selon les termes de la loi en vigueur, la Garantie Limitée ne s'applique qu'à Vous, le premier acheteur du Produit à l'exclusion de tierce partie bénéficiaire de la Garantie Limitée. Elle ne s'applique à personne d'autre (sauf si stipulé par la loi), y compris toute personne à qui Vous auriez pu transmettre le Produit.

H. INFORMATION COMPLÉMENTAIRE. Bridge Systems est le garant de cette Garantie Limitée. Pour recevoir des instructions pour faire appel à cette Garantie Limitée, Vous devez soit contacter le distributeur de Bridgemate qui dessert Votre pays, ou écrire à : Bridge Systems BV, Postal Box 21570, Rotterdam, 3001 AN, Pays-Bas, ou encore consulter son site web <http://www.bridgemate.com>.

Vous devez aussi :

1. Fournir la preuve d'achat sous la forme d'un récépissé daté en bonne foi, ou la facture (ou copie) démontrant que vous êtes le bénéficiaire de la Garantie Limitée et que votre demande est faite dans la période de garantie.

2. Suivre les instructions d'envoi ou autres de la part de Bridge Systems, si elles déterminent que vous devez renvoyer tout ou partie du Produit. Pour obtenir le bénéfice de la Garantie Limitée, vous devez renvoyer le Produit au centre indiqué par Bridge Systems, soit dans son emballage d'origine soit dans un emballage qui garantisse un degré équivalent de protection. Sauf si la législation dans votre pays n'en décide autrement, les frais d'envoi (emballage et transport) liés à la garantie sont à Votre charge. La non-observation des instructions ci-dessus peut entraîner des délais, des coûts supplémentaires ou même annuler votre garantie.

La présente Garantie Limitée Vous donne des droits spécifiques et Vous pouvez avoir des droits supplémentaires selon la juridiction dont vous dépendez. Lorsque certains points de la présente Garantie Limitée sont interdits par ces lois juridictionnelles spécifiques, ils deviennent nuls, mais le reste de la Garantie Limitée s'applique intégralement si son allocation de risques n'est pas matériellement perturbée.

Consignes de sécurité

Avertissements importants de sécurité

Un paramétrage défectueux, une mauvaise utilisation ou un mauvais entretien des éléments du système Bridgemate II peuvent augmenter le risque de sérieuses blessures voire de mort, et endommager le système. Lisez ce mode d'emploi et les modes d'emploi des différents périphériques pour trouver des informations importantes concernant la sécurité et la santé. Conservez tous ces modes d'emploi pour vous y reporter ultérieurement si besoin. Vous pouvez obtenir des modes d'emploi de remplacement sur le site www.bridgemate.com/support.php ou auprès de votre revendeur Bridgemate.

Choisissez un endroit sûr pour le serveur Bridgemate et les boîtiers

Si le serveur Bridgemate II tombe ou heurte quelqu'un, cela pourrait causer de sérieuses blessures. Pour réduire le risque de telles lésions et de dommages au matériel, respectez les instructions et observez certaines précautions :

- Toujours poser le matériel sur une surface plane et horizontale.
- Toujours poser le matériel sur une surface stable.
- Vérifier que les quatre pieds du serveur et les boîtiers Bridgemate sont parfaitement en contact avec la surface.
- Ne pas poser le matériel sur une surface glissante ou inclinée.
- Vérifier que la surface est propre et exempte de poussière ou débris.

Si la surface ou les pieds du serveur ou des Bridgemates deviennent poussiéreux ou sales, nettoyez-les avec un chiffon sec.

Disposez tous les câbles de telle sorte que les personnes ou animaux domestiques qui peuvent circuler autour ou traverser la pièce ne s'y prennent pas les pieds ou ne tirent dessus accidentellement. Quand le serveur Bridgemate II n'est pas en service, déconnectez son câble et rangez-le hors de portée des enfants ou des animaux domestiques.

Ne placez jamais un élément du système Bridgemate II sur un lit, un sofa ou toute autre surface molle. Ne placez aucun élément près d'une source de chaleur.

Eviter la fumée et la poussière

Ne jamais utiliser le système Bridgemate II dans un endroit enfumé ou poussiéreux. La fumée et la poussière peuvent endommager le serveur et les boîtiers Bridgemate II.

Insertion des piles dans le serveur ou les boîtiers Bridgemate II

AVERTISSEMENT

Une mauvaise utilisation des piles peut entraîner une fuite de liquide, une surchauffe, ou une explosion. Le liquide provenant d'une fuite est corrosif et peut être toxique. Il peut entraîner des brûlures sur la peau ou les yeux et est dangereux en cas d'absorption. Pour réduire le risque de lésions :

- Conserver les piles hors de la portée des enfants.
- Ne jamais chauffer, ouvrir, percer, abîmer ou jeter les piles dans le feu.

- Ne pas mélanger les piles neuves et les vieilles piles ou des piles de types différents (alcalines ou au lithium par exemple).
- Retirer les piles si elles sont usagées ou en cas de non utilisation prolongée du matériel. Ne jamais les retirer avec les doigts ou les ongles. Utiliser de préférence un objet non pointu comme un tournevis ou un crayon pour retirer les piles en toute sécurité.
- Si une pile comporte une fuite, il faut retirer toutes les piles, en veillant à ce que le liquide en provenance de la fuite n'entre pas en contact avec la peau ou les vêtements. Au cas où du liquide entrerait en contact avec votre peau, rincez abondamment et immédiatement à l'eau claire. Avant d'insérer de nouvelles piles, nettoyez bien le compartiment à piles avec une lingette humide, ou suivez les instructions du fabricant de piles.
- Respectez la réglementation en vigueur concernant la collecte et le recyclage des piles usagées. Ne pas jeter n'importe où.

Retirer les piles à bord d'un avion

Au moment de monter à bord d'un avion, ou de mettre le matériel Bridgemate II dans des bagages qui seront vérifiés, retirez toutes les piles. Le serveur et les boîtiers Bridgemate II pourraient en effet émettre des ondes radio susceptibles de perturber les appareils de vols, tout comme un téléphone portable, dès lors que des piles sont installées.

N'essayez pas de réparer

N'essayez pas de démonter, réparer ou modifier le serveur, les boîtiers Bridgemate II, l'alimentation électrique ou les périphériques, de quelque manière que ce soit. Cela pourrait causer de sérieuses lésions voire la mort par choc électrique ou incendie, et annulerait la garantie.

Toute preuve de tentative d'ouverture et/ou de modification du système Bridgemate II, y compris le décollage, la déchirure ou l'arrachage des étiquettes, annulera la Garantie Limitée.

Recyclage des déchets électriques et électroniques dans les pays de l'Union Européenne et les autres pays/régions conformément aux procédures de tri sélectif.

Ce symbole sur le produit ou son emballage signifie qu'il ne doit pas être jeté avec vos ordures ménagères. Vous devez le rapporter à un point de collecte des déchets électriques ou électroniques. Le tri sélectif et le recyclage associé permettent de préserver les ressources naturelles et de réduire les risques potentiels pour la santé humaine et l'environnement qu'une mise au rebut pourrait entraîner à cause de la présence de substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques. Pour connaître les endroits où déposer vos déchets électriques et électroniques, veuillez contacter votre mairie, le service de collecte des déchets, ou le magasin où vous avez acheté ces produits.



Introduction

Merci d'avoir choisi le système Bridgemate® II. Bridgemate II est un système de calcul des scores qui s'adresse aux clubs et tournois de Bridge, et dont le but est d'augmenter le plaisir de jouer au Bridge. Bridgemate II enregistre automatiquement les résultats. Les scores sont vérifiés et envoyés à l'ordinateur. Grâce à la facilité d'utilisation de Bridgemate II, les arbitres pourront se consacrer pleinement à leurs tâches d'arbitres.

Ce manuel décrit le fonctionnement du système Bridgemate II y compris le logiciel de gestion des Bridgemates, le serveur et les Bridgemates eux-mêmes. Il vient en complément du manuel éventuellement fourni par votre logiciel de dépouillement. Comme Bridgemate II fonctionne indépendamment du logiciel de dépouillement, il ne comporte aucune instruction concernant ce dernier.

Ce manuel comporte les chapitres suivants :

- Les composants du système Bridgemate II sont expliqués au chapitre 1. Une explication brève et concise y est donnée sur chacun des composants et sur la manière dont ils se relient entre eux.
- Le chapitre 2 explique comment configurer et installer le logiciel et le matériel et comment configurer les Bridgemates par section et par table. Ce chapitre explique aussi comment paramétrer les canaux radio pour permettre l'échange sans fil des données.
- Le chapitre 3 explore plus en détail l'utilisation du logiciel de commande des Bridgemates (Bridgemate Control Software, appelé BCS dans la suite de ce manuel).
- Le chapitre 4 explique les différentes options de commande des Bridgemates offertes par le serveur.
- L'utilisation des boîtiers Bridgemate II est expliquée au chapitre 5.
- Le chapitre 6 indique les fonctions supplémentaires des Bridgemates.
- Le chapitre 7 contient des conseils pratiques et astuces pour utiliser les Bridgemates, notamment dans le cas de grands tournois.

Numéros de version

Ce manuel couvre les versions suivantes de composants Bridgemate II :

Logiciel de Commande (BCS)	version 2.7.9
Serveur Bridgemate II	version 2.0.1d (version prologiciel)
Bridgemates II	version 2.0.1 (version du micro-programme des boîtiers)

Mises à jour

Des mises à jour peuvent être téléchargées à l'adresse : <http://www.bridgemate.com/support.php>

Chapitre 1: Description du système Bridgemate II

Ce chapitre décrit les composants de Bridgemate II et comment ils se relient les uns avec les autres. Il explique aussi comment utiliser Bridgemate II, de la création d'une séance dans le logiciel de dépouillement à l'enregistrement des scores.

Lisez ce chapitre avec soin. Une fois que vous aurez compris le rôle de chacun des différents composants et comment ils se relient les uns avec les autres, vous maîtriserez rapidement le fonctionnement du système Bridgemate II.

Description des composants

Le système Bridgemate II comporte :

- Des boîtiers Bridgemate II
- Le serveur USB Bridgemate II + un câble USB
- Le câble de liaison pour la connexion entre Bridgemate et serveur
- Le logiciel de Commande des Bridgemates (BCS).



Boîtier Bridgemate II



Serveur USB Bridgemate II + câble USB



Câble de transfert de données



Boîtiers Bridgemate II

Les boîtiers Bridgemate II sont placés sur les tables et utilisés pour saisir les scores. Pour simplifier, nous les appellerons « Bridgemates ». La communication sans fil entre les Bridgemates et le serveur se fait par des ondes de radiofréquence. Un seul Bridgemate est nécessaire sur chaque table. L'utilisation des Bridgemates est détaillée au chapitre 5.

Serveur Bridgemate II

Le serveur Bridgemate II est un petit appareil connecté à l'ordinateur. Il sert de passerelle entre l'ordinateur et les Bridgemates. Comme l'ordinateur ne peut pas commander directement les Bridgemates, le serveur est un élément essentiel. Il est équipé d'un émetteur et d'un récepteur qui établissent et gèrent la communication des données avec les Bridgemates. Le serveur envoie toutes les informations concernant les mouvements, les numéros de paires et de donnes aux Bridgemates et en retour il reçoit les scores des donnes. Le serveur peut commander jusqu'à 256 Bridgemates simultanément. Il est connecté à l'ordinateur par le câble USB.

Le câble de transfert des données

Le serveur et les Bridgemates sont équipés d'une petite prise ronde qui permet de les connecter entre eux à l'aide du câble de transfert de données fourni avec le serveur USB. Cette connexion filaire peut servir pour une analyse physique des Bridgemates. Ce câble n'est nécessaire que dans de rares cas de panne du matériel et n'est pas utilisé dans le cadre d'une utilisation normale.

Logiciel de Commande des Bridgemates (BCS)

Un logiciel spécifique est nécessaire pour commander les Bridgemates à partir de l'ordinateur : le BCS. Ce logiciel fonctionne sous Windows 2000 ou plus et est commandé en partie par votre logiciel de dépouillement de tournoi. Le BCS commande entièrement le serveur et l'échange de données entre le serveur et l'ordinateur. Il enregistre d'abord les informations de la séance utilisées par le serveur pour commander les Bridgemates. Ensuite il récupère tous les scores saisis et envoyés au serveur pour les enregistrer dans le fichier de résultats. Toutes les autres commandes du serveur sont faites à partir du BCS.

De plus les trois éléments suivants sont importants. Bien qu'ils ne soient pas fournis avec votre système Bridgemate II, ils sont d'une importance cruciale pour le bon fonctionnement du système.

- Client (= ordinateur avec le BCS)
- Fichier de résultats (extension .bws)
- Logiciel de dépouillement (FFBClubnet, Magic Contest)

Client

Le BCS fonctionne sur un ordinateur appelé « client » (ordinateur sous Windows). Le logiciel de dépouillement et le BCS fonctionnent habituellement sur le même ordinateur client auquel le serveur est aussi connecté. Lors de gros tournois, il est parfois nécessaire d'utiliser des serveurs multiples pour prendre en charge le nombre de Bridgemates en service et/ou pour gérer la communication sans fil. Dans ce cas chaque serveur est connecté à un ordinateur en réseau, le réseau étant composé de multiples clients.

Remarque : Le terme « client » suggère que le système Bridgemate II se compose également d'un ordinateur-serveur en réseau. Ce n'est pas le cas. Tous les ordinateurs d'un réseau qui fonctionnent avec Bridgemate II sont nommés clients.

Fichier de résultat

Le fichier de résultat est créé par le logiciel de dépouillement. Il contient toutes les informations concernant la séance, y compris les sections, le nombre de tables, les mouvements, etc. Ces données sont générées dans le logiciel de dépouillement. Le BCS lit les données de la séance et les envoie au serveur. Pendant la séance, le BCS lit les résultats des données saisis sur les Bridgemates et transférés au serveur, et les écrit dans le fichier de résultats. Tous les fichiers de résultats de Bridgemate II ont l'extension .bws.

Logiciel de dépouillement

Le logiciel de dépouillement crée la séance et calcule les scores. Quand vous avez créé une séance, le logiciel crée le fichier de résultats ci-dessus. Ce fichier contient toutes les informations nécessaires à la séance. Le logiciel de dépouillement lira tous les résultats des données enregistrés dans le fichier de résultats et les traitera de manière à donner le classement du tournoi par exemple. Pour plus de détails sur ces procédures, reportez-vous au manuel d'utilisation ou au fichier d'aide de votre logiciel de dépouillement de tournoi.

Fonctionnement

Après avoir examiné chacun des composants du système Bridgemate II, la prochaine étape consiste à expliquer le processus complet et comment se fait la liaison entre les différents composants.

Le processus est décrit dans le tableau ci-dessous :

Action	Explication
Etape 1: Création de la séance dans le logiciel de dépouillement	C'est le point de départ du processus. Dans le paramétrage de la séance, les utilisateurs peuvent fixer le nombre de sections, le nombre de paires par section, le nombre de donnes et le mouvement utilisé.
Etape 2: Création du fichier de résultats dans le logiciel de dépouillement	En utilisant les informations de la séance, le logiciel de dépouillement crée un fichier de résultats qui contient toutes les informations relatives aux sections, aux mouvements correspondants, aux donnes et aux paires.
Etape 3: le BCS lit le fichier de résultats	Le logiciel de dépouillement lance le BCS. Le BCS parcourt le fichier de résultats et génère les données pour toutes les tables utilisées à chaque séance.
Etape 4: le BCS transfère les données au serveur	Le BCS initialise le serveur en utilisant les données contenues dans le fichier de résultats. Toutes les tables de la séance sont stockées sur le serveur. Les mouvements de donnes et de joueurs sont eux aussi enregistrés de telle sorte que le serveur sait à chaque tour quelles paires et quelles donnes correspondent à chaque table.
Etape 5: Le serveur a été activé et les Bridgemates peuvent être activés	Maintenant que toutes les informations appropriées sont stockées dans le serveur, les Bridgemates peuvent être activés. Les joueurs activent les Bridgemates qui se connectent au serveur. Les scores peuvent maintenant être saisis.
Etape 6: Des scores sont saisis dans le Bridgemate et envoyés au serveur	Pendant cette étape le numéro de la donne et de la paire ainsi que son orientation sont vérifiés. La vérification se fait par un lien direct entre le Bridgemate et le serveur. Le Bridgemate ne contient pas lui-même de données sur le mouvement. Les résultats saisis sont envoyés directement au serveur et cette information est conservée dans la mémoire du serveur.
Etape 7: Le BCS récupère les scores du serveur et les enregistre dans le fichier de résultats	Le BCS lit tous les scores nouvellement saisis à partir du serveur et les sauvegarde dans le fichier de résultats.
Etape 8: Le logiciel de dépouillement lit les scores dans le fichier de résultats et les ajoute à ceux de la séance en cours	Le logiciel de dépouillement lit les scores enregistrés dans le fichier de résultats et les stocke dans son propre fichier de séance. Les scores sont traités et incorporés aux données relatives à la séance afin de calculer le résultat final.

Lancement automatique à partir du logiciel de dépouillement

Si votre logiciel de dépouillement de tournois est entièrement compatible avec Bridgemate, le BCS peut exécuter les étapes 2 à 4 et lire les scores (étape 7) automatiquement par une simple commande du logiciel.

Pour de plus amples renseignements sur la manière de lancer automatiquement le système Bridgemate II, veuillez contacter le fournisseur de votre logiciel de dépouillement.

Chapitre 2: Configuration matérielle

Configuration minimale

Système d'exploitation

Le système Bridgemate II fonctionne sous Windows XP SP3 ou plus.

Matériel

Configuration recommandée :

Processeur Pentium III 600MHz ou plus

Mémoire 256MB ou plus

Installation du logiciel de Commande des Bridgemates (BCS)

Pour installer le système Bridgemate II, vous devrez exécuter le fichier d'installation du BCS. Ce logiciel est fourni sur CD Rom par votre revendeur Bridgemate ou bien vous pouvez télécharger la dernière version sur <http://www.bridgemate.com/support> ou sur le site de votre revendeur. La configuration minimale pour l'installation peut être différente selon le logiciel de dépouillement utilisé. Pour avoir plus d'information quant à l'endroit où vous devrez installer le logiciel sur votre ordinateur, consultez la documentation de votre logiciel de dépouillement ou celle fournie par votre revendeur Bridgemate. Pour installer Bridgemate II sur un client séparé, nous recommandons le dossier par défaut (=C:\Program files\Bridgemate Pro).

Installation du pilote pour le serveur USB

Si c'est la première fois que vous installez le BCS sur votre ordinateur, on vous demandera d'installer le pilote pour le serveur USB. Assurez-vous que cette option est cochée afin que le pilote soit correctement installé.

Installation du serveur

Installation du pilote et connexion du serveur USB

Le pilote doit être installé avant de connecter le serveur Bridgemate à votre ordinateur. Le pilote est inclus dans le pack d'installation du BCS. Au cas où vous n'auriez pas encore installé cette application, veuillez le faire.

Une fois le pilote installé sur votre ordinateur, vous pouvez connecter le serveur à l'un des ports USB grâce au câble USB fourni avec le serveur. Windows reconnaîtra automatiquement l'appareil et terminera l'installation du logiciel du pilote.

Alimentation électrique par le port USB et les piles

Le serveur recevra son alimentation électrique à partir de votre ordinateur par l'intermédiaire du câble USB. Si un hub USB est utilisé, assurez-vous qu'il est lui-même alimenté par une source extérieure. Sinon le serveur pourrait ne pas recevoir suffisamment d'électricité pour fonctionner correctement.

Piles

Des piles sont utilisées en cas de panne d'électricité, par exemple quand l'ordinateur est éteint. Le compartiment à piles situé sous le serveur contient quatre piles AA 1,5 volts (non incluses). Installez les quatre piles comme indiqué.

Si à la fois l'alimentation USB et les piles sont utilisées, le serveur prendra son électricité du port USB. Les piles ne serviront que si le port USB n'apporte pas d'électricité (si l'ordinateur est éteint). Les piles prendront immédiatement le relais et aucune donnée ne sera perdue. Nous recommandons de mettre des piles pour

servir de sauvegarde quand le serveur est en activité. Ainsi aucune donnée ne sera perdue pendant la séance. Les piles durent environ 50 heures.

Quand le serveur est éteint et qu'il n'est pas connecté au port USB de l'ordinateur (ou quand l'ordinateur est éteint), insérer des piles ne l'allumera pas. Le serveur ne s'allumera par la suite que quand il sera connecté et qu'il recevra du courant de l'ordinateur. Le serveur s'éteindra aussi automatiquement quand il sera déconnecté du port USB (ou quand l'ordinateur est éteint) et qu'il ne contient aucune donnée.

Avertissement

- *Installez toujours les piles comme indiqué. Des piles mal installées pourraient endommager le serveur et les piles. Les piles peuvent se mettre à fuir, ce qui peut être dangereux pour le serveur et annuler la garantie.*
- *Pour retirer les piles du serveur ou d'un Bridgemate, n'utilisez pas vos doigts ou vos ongles. Utilisez un objet non pointu comme un tournevis ou un stylo pour les retirer en toute sécurité.*

Marche / arrêt

Le serveur se mettra automatiquement en marche dès qu'il sera connecté au port USB de votre ordinateur et que celui-ci est allumé. Pour éteindre le serveur il doit être déconnecté de l'alimentation USB (éteindre l'ordinateur ou déconnecter le câble du port USB), et, si des piles sont installées, appuyer quelques instants sur le petit bouton noir à côté de « Battery OFF ». Si le serveur ne contient pas de données, il s'éteindra dès qu'il sera déconnecté du port USB, même s'il contient des piles.

Indicateurs d'état

Le serveur est équipé de deux indicateurs d'état « USB / Battery power » et « Battery status ». Le premier voyant s'allume en vert quand le serveur est alimenté par le port USB et en rouge quand il est alimenté par les piles. « Battery status » indique le niveau de charge des piles. Vert signifie que les piles ont une charge suffisante, orange que les piles sont à moitié pleines, rouge qu'il reste moins de 25% de charge, et un rouge clignotant signifie qu'il faut remplacer les piles au plus vite. Quand il n'y a pas de piles ou qu'elles sont complètement déchargées, le voyant ne s'allume pas.

Conseil

Quand vous connectez le serveur à votre ordinateur, vérifiez que les deux voyants sont verts. Cela garantit que le serveur est correctement connecté au port USB de l'ordinateur et que les piles sont suffisamment chargées.

Arrêt automatique

Le serveur est équipé d'une fonction d'arrêt automatique. Quand il fonctionne sur piles et qu'il n'y a pas eu d'activité depuis un certain temps, le serveur s'éteint automatiquement. Le délai par défaut est 1 heure. Il peut être modifié dans le menu Outils → Options → Général du BCS.

Paramétrage de la région

Quand vous démarrerez le BCS pour la première fois, on vous demandera de sélectionner votre région géographique. Pour permettre au serveur de transmettre des données aux Bridgemates avec la bonne fréquence radio, il est primordial de sélectionner la région appropriée.

Si votre région ne figure pas dans la liste, veuillez consulter votre fournisseur Bridgemate.

Paramétrage du canal

Le canal de fréquence radio par lequel le serveur communique est mis à 0 par défaut. Pour de plus amples renseignements sur la manière de le modifier, reportez-vous au Chapitre 4.

Configuration des Bridgemates

Voir au chapitre 5 la manière de configurer les Bridgemates et les mettre en circulation.

Consignes d'utilisation

Le serveur Bridgemate II est très facile à utiliser. Il ne comporte que quelques consignes d'utilisation. Les règles suivantes doivent être respectées :

- Installer les piles comme recommandé. Des piles mal installées pourraient endommager le serveur.
- Pendant l'utilisation, assurez-vous que le serveur est placé horizontalement sur une surface plane.
- Ne placez aucun objet sur le serveur et assurez-vous qu'il y a une distance suffisante entre le serveur et d'autres objets. Moins il y a d'objets entre le serveur et les Bridgemates, meilleur sera l'échange de données.
- Là où c'est possible, assurez-vous que les Bridgemates et le serveur ne sont pas séparés par un mur. Il est préférable de placer le serveur dans une position centrale par rapport aux Bridgemates. Si ce n'est pas possible, placez-le aussi près que possible des Bridgemates, sur le côté de la salle de jeu.

Chapitre 3: Logiciel de Commande des Bridgemates

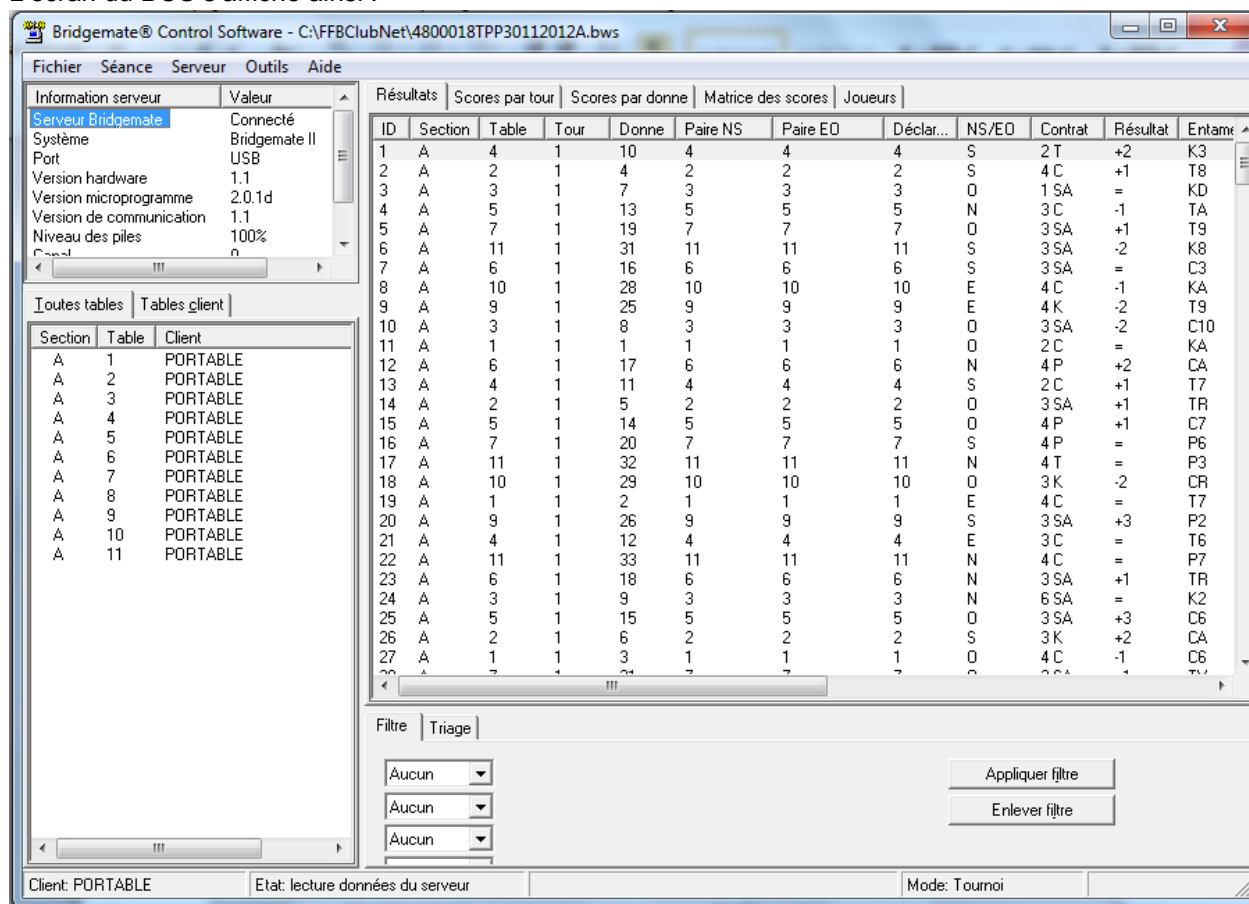
Le logiciel de commande des Bridgemates (BCS) est la passerelle entre votre logiciel de dépouillement et le système Bridgemate. Le BCS lit les informations sur la séance fournies par votre logiciel de dépouillement par l'intermédiaire du fichier de résultats et les charge dans le serveur de manière à ce qu'il puisse commander les Bridgemates. Ensuite, le BCS récupère les résultats des donnes enregistrés dans le serveur grâce aux Bridgemates et les stocke dans le fichier de résultats pour les mettre à disposition du logiciel de dépouillement. Le BCS a été conçu pour être simple à utiliser, et est très convivial.

Ce chapitre contient des informations sur les fonctions de base et celles plus avancées du BCS. Pour un usage courant, il n'est pas nécessaire de connaître toutes les informations contenues dans ce chapitre. Avant de commencer à utiliser le système, assurez-vous d'avoir lu les rubriques « Lancement du BCS », « Connexion et déconnexion des Bridgemates » et « Résultats des donnes ».

Lancement du BCS

Le BCS (logiciel de commande des Bridgemates) se lance depuis votre logiciel de dépouillement de tournoi. Selon le logiciel utilisé, il existe plusieurs manières de lancer le BCS. La plupart des logiciels de dépouillement ont une fonction de lancement qui permet l'activation entièrement automatique du serveur et la lecture des résultats. Pour plus de renseignements, reportez-vous à la documentation de votre logiciel de dépouillement.

L'écran du BCS s'affiche ainsi :



Le nom du fichier de résultats en cours d'utilisation est affiché dans la barre-titre. S'il n'y a pas de fichier actif, il est inscrit « Aucune session active ».

Information sur le serveur

Le panneau en haut à gauche de l'écran montre des informations relatives au serveur. Si un serveur a été trouvé, le mot « Connecté » et les numéros de version seront affichés. Si le serveur fonctionne sur piles, la jauge indiquera le nombre d'heures restantes en pourcentage. Si vous utilisez des piles, nous vous recommandons de les changer en temps voulu plutôt que d'attendre plus longtemps. Le BCS indiquera quand changer les piles. Enfin l'écran du BCS affiche la région et le canal radio par lequel le serveur communique.

Les tables

Le panneau en bas à gauche de l'écran montre les tables de la séance. Un point rouge ou vert indique l'état de chaque table : rouge pour une table dont le Bridgemate n'a pas encore été activé ou qui est arrivé en fin de séance, vert pour une table activée et qui est en cours de jeu.

Résultats reçus

Tous les résultats des donnes qui ont été lus sur le serveur s'affichent dans la partie droite de l'écran. Pour chaque résultat de donne, les utilisateurs voient à quelle(s) table(s) il correspond, le numéro des paires, le déclarant, le score, et l'heure à laquelle ce résultat a été enregistré dans le BCS. Notez que c'est l'heure/date exacte d'enregistrement à laquelle le résultat a été sauvegardé dans le fichier de résultats. S'il y a un décalage dans la lecture des scores du serveur, le système enregistre l'heure/date à laquelle le serveur a été lu et où le résultat a été stocké dans le fichier de résultats. En d'autres termes, le système n'enregistre pas l'heure/date à laquelle le score a été effectivement enregistré sur le serveur.

Donnes et tours

Les onglets « Scores par tour » et « Scores par donne » constituent des écrans de contrôle des tours et des donnes. Ainsi l'arbitre dispose d'une information à jour sur le déroulement de la séance. L'onglet « Scores par tour » montre combien de scores ont été enregistrés pour chaque table à chaque tour. L'onglet « Scores par donne » montre combien de scores ont été enregistrés pour chaque donne à chaque table. Les deux écrans sont mis à jour en temps réel, au fur et à mesure que de nouveaux résultats arrivent.

Tableau des résultats

L'onglet « Matrice des scores » présente les résultats de sorte qu'on peut voir d'un seul coup d'œil quels scores sont rentrés pour chaque donne ou table. Différentes vues sont possibles et peuvent être paramétrées dans le menu Options.

Joueurs

L'onglet « Joueurs » montre les numéros des joueurs tels qu'ils ont été rentrés sur les Bridgemates ainsi que leurs noms (si cette fonctionnalité est possible avec le logiciel de dépouillement utilisé - voir chapitre 6).

Filtrage et tri des résultats

Les fonctions de filtrage et de tri se font selon un ou plusieurs critères et sont affichées en bas à droite de l'écran. Elles permettent aux utilisateurs de faire des recherches rapides sur des scores spécifiques ou de comparer des scores. Ces fonctions sont disponibles pour chaque section, table, tour ou donne et ne s'appliquent qu'à l'onglet « Résultats », mais ni aux onglets Scores par tour/Scores par donne ni à la matrice des scores.

Connexion et déconnexion des Bridgemates

Connexion des Bridgemates

Une fois les tables ajoutées au serveur, les Bridgemates correspondants peuvent être activés.

Dès qu'un Bridgemate est allumé, il affiche l'écran principal avec le logo Bridgemate II. Appuyez sur OK pour aller à l'écran qui concerne la section et la table. Selon le paramétrage de la section et de la table (voir chapitre 5) on peut vous demander de choisir d'abord votre numéro de section et de table. Appuyez à nouveau sur OK pour connecter le Bridgemate au serveur. Le symbole clignotant en haut à droite de l'écran du Bridgemate indique qu'une communication radio est en cours. Une fois le Bridgemate connecté, toutes les informations du tour 1 seront affichées. Le Bridgemate est maintenant activé. Sur l'écran du BCS, le

point rouge qui concerne cette table dans la colonne « Etat » passera au vert. Cette colonne montre aussi une vue très claire des Bridgemates non activés : si l'état est toujours rouge c'est que la table n'a pas encore activé le Bridgemate.

Dans les cas ci-dessous, le Bridgemate n'étant pas connecté au serveur le message suivant s'affichera : « LA TABLE N'EST PAS ENCORE ACTIVEE », et le Bridgemate retournera à l'écran principal :

- Le système Bridgemate II n'a pas encore été activé par le logiciel de dépouillement.
- La table correspondante n'a pas été ajoutée au serveur.
- Le serveur et le Bridgemate n'utilisent pas le même canal pour communiquer.
- Le paramétrage de la région dans le BCS ne correspond pas à celui dans les Bridgemates.
- Le serveur est hors de portée du Bridgemate et ne peut pas communiquer avec lui.

Le message « LE SYSTÈME N'EST PAS ENCORE ACTIF » apparaîtra dans le cas suivant :

- Le Bridgemate est programmé dans le menu de paramétrage pour rechercher les sections existantes, mais le système n'est pas encore lancé.

Deux autres messages peuvent s'afficher pour indiquer que le Bridgemate ne peut pas commencer la séance : »«CETTE TABLE A ÉTÉ INITIALISEE PAR UN AUTRE BRIDGEMATE »

- Un autre Bridgemate avec les mêmes numéros de séance/table s'est déjà connecté au serveur. Il est impossible pour deux Bridgemates de se connecter avec le même numéro de séance/table.

« FIN DE LA SÉANCE »

- La séance de cette table est terminée, tous les résultats ont été enregistrés pour la table.

Déconnexion des Bridgemates

Le message « FIN DE LA SEANCE » s'affiche pour tous les Bridgemates qui ont terminé tous les tours et envoyé tous leurs résultats. Ces Bridgemates retrouvent l'écran principal et sont automatiquement déconnectés du serveur. La colonne d'état pour cette table sur l'écran du BCS repassera au rouge, indiquant que la séance est terminée pour cette table. L'écran montre très clairement les Bridgemates actifs. Tous les Bridgemates dont l'état s'affiche en vert sont encore en cours d'utilisation.

En plus de la déconnexion automatique en fin de séance, les utilisateurs ont trois autres options pour se déconnecter manuellement :

- En utilisant la fonction Reset du menu Arbitre (option 0). Le Bridgemate retourne à l'écran de démarrage et est déconnecté du serveur. Voir chapitre 5 pour de plus amples renseignements sur la manière de re-paramétrer les Bridgemates par le menu Arbitre.
- Via le menu *Serveur* → *Montrer tables* → *Mettre à jour table(s)*. Voir chapitre 4
- Via le menu *Serveur* → *Montrer tables* → *Déconnecter table(s)*. Voir chapitre 4.

Vous pouvez utiliser cette dernière fonction si vous avez besoin d'utiliser un autre Bridgemate pour une raison quelconque mais que ne pouvez pas vous déconnecter de façon normale. Vous devrez vous déconnecter manuellement pour utiliser un nouveau Bridgemate. Voir aussi chapitre 7.

Résultats des donnes

Lecture à partir du serveur

Une fois que les Bridgemates sont connectés, ils envoient leurs scores au serveur tout au long de la séance. Les scores sont tout d'abord stockés sur le serveur. Tant que le serveur sera connecté, le BCS y lira les nouveaux scores et les enregistrera dans le fichier des résultats. Cette action est automatique et indiquée par le message « Etat : lecture données du serveur ».

Si le serveur a été déconnecté pendant un certain temps, tous les scores qui n'ont pas encore été transmis au BCS seront récupérés du serveur, lus, et enregistrés dans le fichier de résultats dès que le serveur sera reconnecté. Une lecture et un traitement retardés des scores sont donc possibles. Il est cependant recommandé de laisser le serveur connecté en permanence pendant la séance et le BCS actif.

Lecture, filtrage ou tri des scores

Lecture des scores à l'écran

Les scores qui ont été lus et enregistrés dans le fichier de résultats sont affichés dans le tableau de droite du BCS. Pour chaque score, on peut voir la table, le tour, les joueurs, le déclarant et le contrat. L'heure et la date d'enregistrement sont aussi affichées dans le fichier de résultats. Diverses remarques sont aussi affichées (« Non jouée » = le Bridgemate indique que la donne n'a pas été jouée, 40%-60% = marque ajustée par l'arbitre dans le Bridgemate, « Score effacé » = le score a été supprimé).

Allez dans le menu *Outils* → *Montrer/cacher colonnes* pour choisir les colonnes que vous souhaitez afficher ou cacher.

Appliquer un filtre ou un tri

Plus il y a de résultats de donnes qui sont ajoutés et affichés, plus il devient long et difficile de trouver ou comparer des scores spécifiques. Bien que vous utilisiez en principe votre logiciel de dépouillement pour cela, il se peut néanmoins que vous vouliez consulter les données enregistrées dans le BCS.

Pour afficher une partie des résultats en particulier, vous pouvez appliquer un filtre sur l'ensemble de la liste des résultats. Ce filtre peut être configuré en bas de l'écran. Saisissez les critères spécifiques par section, table, tour et numéro de donne et le numéro de la paire NS/EO. Il est possible de saisir des critères multiples comme par exemple section A, table 1, tour 3. Pour chaque critère, saisissez votre choix de filtrage – égal à, différent de, égal ou supérieur à, égal ou inférieur à, compris entre – et saisissez les valeurs correspondantes. Choisissez « *Appliquer filtre* ». Pour enlever un filtre et afficher tous les résultats, cliquez sur « *Enlever filtre* ».

La fonction tri peut être utilisée pour trier les résultats (filtrés) selon différents critères. Sélectionnez les critères et choisissez le tri croissant ou décroissant pour chaque critère. Sélectionnez « *Trier* » pour commencer à trier les scores.

Matrice des scores

Une autre façon de voir les scores est la matrice des scores. La matrice montre les scores sous forme de grille où les scores sont affichés pour chaque table et donne. C'est une manière rapide de localiser un score particulier.

La grille peut être affichée dans quatre formats différents:

- Les donnes horizontalement et les tables verticalement
- Les tables horizontalement et les donnes verticalement
- Les donnes horizontalement et le déclarant verticalement
- Le déclarant horizontalement et les donnes verticalement

Donnes vs tables et vice versa est le format le plus pratique. Cependant, dans les mouvements où les paires tournent et où les donnes sont jouées plus d'une fois à la même table, il est préférable de choisir donnes vs déclarant ou vice versa.

Pour changer la méthode de consultation du tableau de résultats, allez dans le menu *Outils* → *Options* →, *onglet Général*, *Compte rendu*, et choisissez la méthode que vous souhaitez. Si vous voulez aussi voir les scores, choisissez l'option « *Montrer contrats / points* ».

Modification et suppression de scores

Vous avez la possibilité de changer ou supprimer des résultats enregistrés dans le fichier de résultats et affichés dans la liste des scores (onglet Résultats).

Modification d'un score

Faites un clic droit sur le score que vous voulez modifier et choisissez *Editer scores*. Un écran s'affichera avec tous les détails des scores. Vous pouvez maintenant modifier le score en utilisant la notation suivante : NS/N/S pour indiquer que le contrat est joué par le camp Nord-Sud, EW/E/W par le camp Est-Ouest ; trèfles = T, carreaux = K, cœurs = C, piques = P, sans-atout = SA, contre = x, surcontre = xx, passe = PASSE. Tapez un espace entre la hauteur du contrat, la dénomination, et contre ou surcontre. Tapez = en face des contrats juste faits.

Si le résultat de la donne a déjà été lu par le logiciel de dépouillement, cela n'a pas beaucoup de sens de changer le score dans le BCS. A ce moment-là, il vaudrait mieux le changer directement dans le logiciel de dépouillement. En revanche si le score n'a pas encore été lu, il est judicieux de faire ce changement dans le BCS. Le score modifié sera affiché dans votre logiciel de dépouillement. Il est toutefois aussi possible de traiter les scores d'abord puis de faire les changements souhaités dans le logiciel de dépouillement.

Si vous souhaitez changer un score dans la matrice des scores, double-cliquez sur le score pour faire apparaître la fenêtre d'édition des scores.

Notez que tout changement apporté aux scores dans le fichier de résultats sera retransmis au serveur. Les Bridgemates montreront donc le score modifié dans l'affichage des scores précédents. Si aucun serveur n'est connecté ou que le serveur ne contient plus les informations de la séance concernée, le BCS affichera un message disant que le score n'a pas pu être mis à jour sur le serveur.

Suppression d'un score

Pour supprimer un résultat sur une donne, faites un clic droit sur le score que vous voulez effacer et choisissez « *Effacer scores* ». Pour effacer plusieurs scores en même temps, sélectionnez-les d'abord en maintenant appuyés la touche majuscule et le bouton gauche de la souris. Les scores ainsi effacés seront aussi supprimés du programme de dépouillement (si ce dernier supporte cette fonction), même si le score a déjà été lu. Le score sera aussi effacé du serveur.

Les scores ne peuvent être effacés à partir de la matrice des scores.

Traitement des scores dans le logiciel de dépouillement

Pour avoir des renseignements sur la manière de lire et traiter les scores venant du fichier de résultats de Bridgemate II, veuillez consulter le mode d'emploi de votre logiciel de dépouillement.

Les paragraphes suivants décrivent les fonctions avancées du Logiciel de Commande des Bridgemates.

Ouverture, sauvegarde et fermeture des fichiers de résultats

Le fichier de résultats est le point de départ du processus. Si aucun fichier n'est ouvert dans le BCS vos options sont limitées. Le menu *Séance* est inactif et aucun score ne peut être traité à partir du serveur. Lors de l'utilisation normale du système Bridgemate II, c'est votre logiciel de dépouillement qui crée et lit automatiquement le fichier de résultats dans le BCS. Vous n'avez pas besoin d'ouvrir le fichier ou de lire les données de séance correspondantes. Cela se fait automatiquement. Pour lire d'autres fichiers de résultats dans le BCS, utilisez les fonctions *Ouvrir* ou *Fermer* du Menu *Fichier*.

Ouverture d'un fichier existant

Utilisez le menu *Fichier* → *Ouvrir* pour ouvrir un fichier existant. Si ce fichier n'a jamais été ouvert sur ce client (ordinateur) le BCS vous demandera si le client veut se connecter à ce fichier. Cette étape est indispensable pour ajouter des tables au client et interagir avec le fichier de résultats.

Sauvegarde du fichier de résultats

Le logiciel de dépouillement crée le fichier de résultats et l'enregistre dans un dossier spécifié dans ce logiciel. Utilisez le menu *Fichier* → *Sauvegarder comme*, pour en créer une copie à un emplacement de votre choix.

Fermeture du fichier de résultats

Sélectionnez *Fichier* → *Fermer* pour fermer le fichier actif avant d'ouvrir un autre fichier de résultats.

Utilisation de clients multiples

Lors d'un tournoi de club ordinaire, la transmission des scores se fait sur un seul ordinateur. Dans les grands tournois cependant, il sera peut-être nécessaire de répartir la séance sur plusieurs ordinateurs, chacun étant affecté à une série de tables, alors que les scores seront rassemblés dans un seul fichier de résultats Bridgemate. Le BCS gère simultanément de multiples clients qui se connectent à un seul fichier de résultats et stocke les scores de multiples serveurs Bridgemate pendant la séance.

Pour mettre le programme en mode client multiple, utilisez le menu *Outils* → *Options* → *onglet Général*, et choisissez le mode « Tournoi (en réseau) ».

La liste des tables montrera désormais deux onglets : « Toutes tables » et « Tables client ». L'onglet Toutes tables contient toutes les tables stockées dans le fichier de résultats. Ce sont en général toutes les tables actives de la séance. L'onglet Tables client affiche les tables rattachées à l'ordinateur sur lequel vous travaillez. Le nom de ce client est indiqué en bas à gauche de l'écran. Les tables doivent être rattachées à un client. Si vous n'utilisez qu'un ordinateur pour vos séances, toutes les tables seront rattachées à un même client. Dans ce cas les onglets Toutes tables et Tables client contiennent les mêmes tables. Si vous utilisez plusieurs clients, l'onglet Toutes tables contient toutes les tables de la séance, et les tables peuvent être rattachées à des clients différents. L'onglet Tables client n'affiche (sur les deux ordinateurs) que les tables de ce client particulier (l'ordinateur sur lequel vous travaillez).

Le logiciel de dépouillement va créer le fichier de résultats. Par défaut il suppose qu'un seul client est utilisé. Le program rattachera automatiquement toutes les tables à l'ordinateur sur lequel vous travaillez. Vous n'avez aucune manipulation à faire. Des changements manuels sont nécessaires uniquement lors de grands tournois qui impliquent l'emploi de plusieurs clients et serveurs.

Ajouter un client au fichier de résultats

Le fichier de résultats garde la trace de quels clients l'utilisent. Votre programme de dépouillement ajoutera automatiquement votre client au fichier de résultats.

Si le fichier de résultats n'a jamais été ouvert par l'ordinateur client (il a été créé sur un autre ordinateur), ce client ne s'est pas encore connecté au fichier de résultats et ne peut donc pas l'utiliser. Pour ajouter un nouveau client au fichier de résultats, ouvrez le fichier de résultats sur le client en question. Le BCS vous demandera si ce client doit être connecté au fichier de résultats. Confirmez. Vous pourrez alors utiliser le fichier de résultats pour ce nouveau client.

Gérer les tables

Rattacher des tables à un client

Dès qu'un fichier de résultats est ouvert, toutes les tables du fichier sont affichées sous l'onglet "*Toutes tables*". La colonne « Client » affiche « Non affecté » si le programme de dépouillement n'a pas rattaché la table au client en cours (ceci n'arrive que rarement) ou si la table a été supprimée par un client. Pour rattacher la table au client sur lequel vous travaillez, cliquez droit sur la table et choisissez « Ajouter au client ». Pour ajouter plusieurs tables en même temps, sélectionnez les tables en appuyant simultanément sur la touche majuscule et le bouton gauche de la souris, ou utilisez la fonction « *Sélectionner tout* » pour sélectionner toutes les tables. Une fois la table ajoutée au client, le nom du client sera conservé dans le tableau. Vous ne pouvez rattacher des tables qu'au client (ordinateur) sur lequel vous travaillez. Si vous utilisez des clients multiples en réseau, le fichier de résultats devra être ouvert manuellement sur chaque client et les tables ajoutées au client concerné.

Prendre les tables d'un autre client

Pour transférer à votre propre client une table qui est déjà rattachée à un autre client, répétez la procédure ci-dessus. Le BCS vous demandera de confirmer si vous souhaitez prendre la table de l'autre client.

Vue générale des tables rattachées à un client

Le client auquel les tables sont rattachées est affiché dans la colonne "Client" de l'onglet "Toutes tables". L'onglet « *Tables Client* » n'affiche que les tables rattachées au client en cours.

Retirer des tables du client

Cliquez sur l'onglet « *Tables Client* » pour voir toutes les tables de ce client. Cliquez droit sur la table que vous voulez supprimer et choisissez « *Effacer du client* ». La table sera alors supprimée du client.

Contrôle du serveur

Activation du serveur

Pour activer le serveur, connectez-le à l'ordinateur client et branchez-le ou insérez des piles. Dès que le serveur est reconnu, des données spécifiques s'affichent en haut à gauche de l'écran du BCS et le menu serveur est activé. Il est recommandé de connecter le serveur avant de lancer le BCS.

Réinitialisation du serveur

Le serveur ne contient aucune donnée tant qu'il n'est pas branché sur une source d'alimentation. De nouvelles tables peuvent donc être ajoutées immédiatement.

Si le serveur contient des données que vous souhaitez effacer, il vous faut le vider. Pour cela vous devez utiliser la fonction « *Mise à zéro* ». Allez sur « *Serveur* » « *Mise à zéro* ». On vous demandera comme vérification de saisir le nombre affiché à l'écran. Cette vérification est une sécurité pour que le serveur ne puisse pas être réinitialisé accidentellement. Une fois le nombre correct saisi, le serveur est vidé et toutes les données sont effacées.

Ajouter des tables

Le serveur est activé en ajoutant des tables. Dès qu'une table est ajoutée, le serveur transmet cette donnée au Bridgemate correspondant, qui à son tour est activée. Le Bridgemate ne peut pas fonctionner si la table correspondante n'a pas été ajoutée au serveur. Les tables ne peuvent être ajoutées qu'une seule fois au serveur. Si vous essayez d'ajouter une table qui a déjà été ajoutée au serveur, un message d'erreur s'affichera.

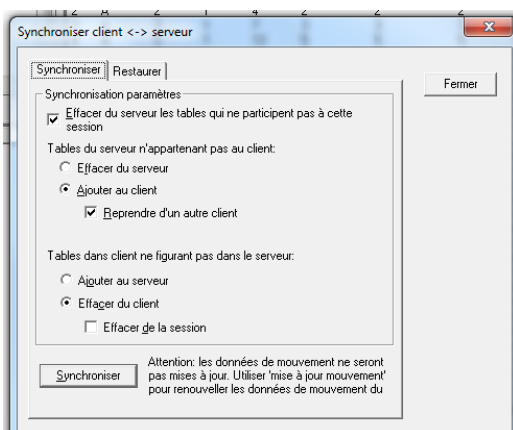
Pour ajouter une table au serveur, allez sur l'onglet « *Tables Client* », sélectionnez les tables correspondantes, cliquez droit sur l'une des tables et choisissez « *Ajouter au serveur* ». Les tables seront alors ajoutées au serveur une par une et le mouvement correspondant sera chargé pour chaque table. Une vue générale des tables ajoutées s'affichera.

Retirer des tables

Il est aussi possible de retirer des tables du serveur en utilisant l'onglet « *Tables client* ». Sélectionnez les tables à enlever, faites un clic droit sur ces tables et choisissez « *Enlever du serveur* ». Les tables seront supprimées. Vous ne pourrez pas utiliser de Bridgemates configurés pour ces tables.

Synchroniser le serveur et le client

Toutes les données relatives aux tables sont sauvegardées séparément, à la fois dans le fichier de résultats et sur le serveur. Cela peut entraîner des divergences entre les deux en cas de déconnection temporaire entre le serveur et l'ordinateur. Ces divergences peuvent être rectifiées grâce à la fonction *Séance – Synchroniser client <-> serveur*.



Cochez les options correspondantes pour indiquer vos préférences de synchronisation. En fait c'est vous qui déterminez si le serveur doit se synchroniser avec le fichier de résultats ou s'il faut mettre à jour le fichier de résultats à partir des données stockées dans le serveur.

Cas des tables présentes sur le serveur mais pas sur le client

Cette option est utilisée pour déterminer ce qu'il faut faire des tables qui sont sur le serveur mais qui ne sont pas rattachées au client. Pour les retirer du serveur, sélectionnez « Effacer du serveur ». Pour les ajouter au client, choisissez « Ajouter au client ». Les tables qui ont déjà été attachées à un autre client ne peuvent être rattachées au client en cours que si l'option « Reprendre d'un autre client » est cochée. Si cette option n'est pas cochée, elles ne peuvent pas être ajoutées au client.

Cas des tables du client qui ne sont pas sur le serveur

Inversement, certaines tables peuvent être attachées au client mais pas au serveur. Pour les ajouter au serveur, sélectionnez l'option « Ajouter au serveur ». Pour les enlever du client, sélectionnez « Effacer du client ». Cette option vous permet également d'enlever toutes les tables du fichier de résultats en cochant la case « Effacer de la session ».

Effacer les tables du serveur qui ne sont pas dans la séance

La fonction de synchronisation vérifie également s'il y a sur le serveur des tables qui n'existent pas dans le fichier de résultats. Celles-ci s'appellent des « tables obsolètes ». Cocher la case « Effacer du serveur les tables qui ne participent pas à cette session » pour effacer ces tables du serveur. Si cette option n'est pas cochée, ces tables ne seront pas supprimées.

Synchronisation du client vers le serveur et vice versa

Comme indiqué plus haut, la principale fonction de la procédure de synchronisation est de synchroniser le client au serveur et vice versa. Par défaut, cette fonction est configurée pour synchroniser le client au serveur, c'est-à-dire que les tables qui ont déjà été attachées au serveur mais pas au client sont ajoutées au client, et que les tables qui ont été assignées au client mais pas au serveur sont retirées du client.

Ces paramètres doivent être ajustés quand on synchronise le serveur au client. Dans ce cas, enlever du serveur toutes les tables rattachées au serveur mais pas au client (sélectionnez « Effacer du serveur »). A l'inverse, ajoutez au serveur toutes les tables rattachées au client mais pas au serveur (sélectionnez « Ajouter au serveur »).

Dans tous ces cas, assurez-vous que l'Option « Effacer du serveur les tables qui ne participent pas à cette session » est cochée afin d'effacer toutes les tables rattachées au serveur mais pas au fichier de résultats (donc pas à la session). S'il arrivait que ces tables soient correctement stockées sur le serveur mais pas dans le fichier de résultats, il faudrait créer un nouveau fichier de résultats, ou mettre à jour le fichier de résultats en cours.

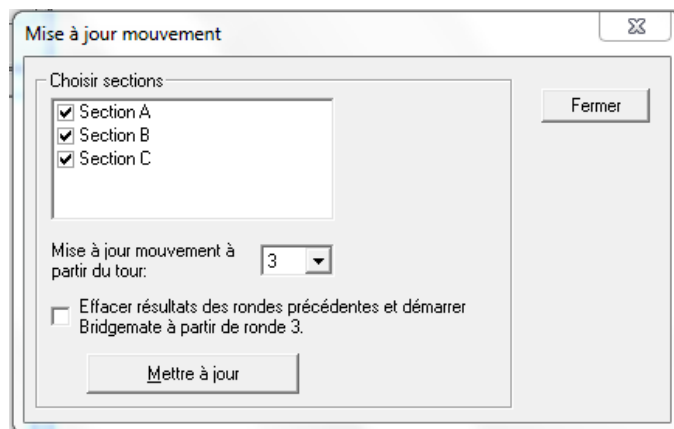
Récupération du serveur

Le menu *Synchroniser* permet aussi de faire une synchronisation totale du fichier de résultats et du serveur. Pour cela, allez dans l'onglet "Restaurer" et cliquez sur "Récupérer serveur". Toutes les données présentes sur le serveur seront effacées et remplacées par les tables et scores contenus dans le fichier de résultats. Le serveur est synchronisé avec la position actuelle du fichier de résultats.

Cette fonction est très utile dans le cas où vous avez perdu des données et que vous souhaitez reconfigurer le serveur tel qu'il était au moment de la perte de ces données. Assurez-vous cependant que les scores du serveur ont bien été transférés au fichier de résultats en temps voulu.

Mise à jour du mouvement sur le serveur

Les données relatives au mouvement sont assignées à toutes les tables ajoutées au serveur pendant la procédure de synchronisation. La synchronisation ne met pas à jour les données relatives au mouvement des tables qui sont déjà stockées sur le serveur, et qui n'ont pas été elles-mêmes mises à jour. Si le mouvement dans le fichier de résultats a été synchronisé à partir de votre logiciel de dépouillement, et que ce logiciel n'ordonne pas au BCS de mettre à jour ce mouvement, utilisez la fonction *Séance* → *Mise à jour mouvement* pour mettre à jour le serveur avec le bon mouvement pour ces tables.



Toutes les sections sont cochées par défaut. Décochez celles que vous ne voulez pas mettre à jour. Par défaut les données sont mises à jour à partir du tour 1. Pour mettre à jour à partir d'un autre tour, sélectionnez-le dans la liste déroulante. Cliquez sur *Mettre à jour* pour mettre à jour les sections avec le bon mouvement. Tous les scores des tables mises à jour seront effacés à partir du tour choisi. Un rapport s'affichera montrant les opérations exécutées.

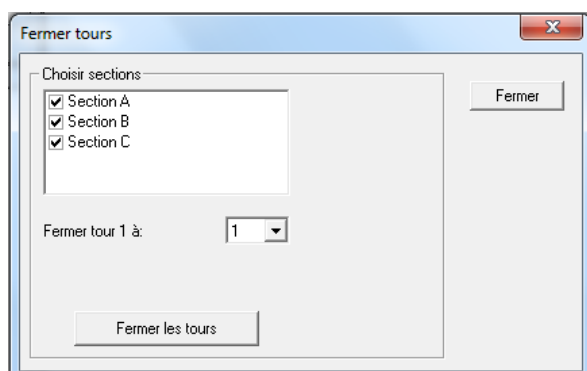
Quand le mouvement doit être mis à jour à partir du tour 2 ou plus, vous pouvez supprimer le mouvement des tours précédents : les Bridgemates se positionneront automatiquement au tour sélectionné. Ceci est pratique par exemple quand les Bridgemates sont dans un tour antérieur et que vous voulez les faire avancer rapidement. Cependant, comme cette opération effacera tout ce qui concerne le mouvement et les scores des tours précédents sur le serveur, il est recommandé d'être très prudent avec cette fonctionnalité. Si vous voulez uniquement avancer les Bridgemates au tour suivant, il vaut mieux utiliser la fonction « Fermer tours ».

A noter

Le logiciel de dépouillement devrait normalement mettre à jour tous les mouvements dans le BCS. Il ne devrait donc pas être nécessaire de faire appel à cette fonction manuellement. Veuillez vous reporter à la documentation de votre logiciel à propos de la mise à jour du mouvement dans le BCS.

Fermer des tours

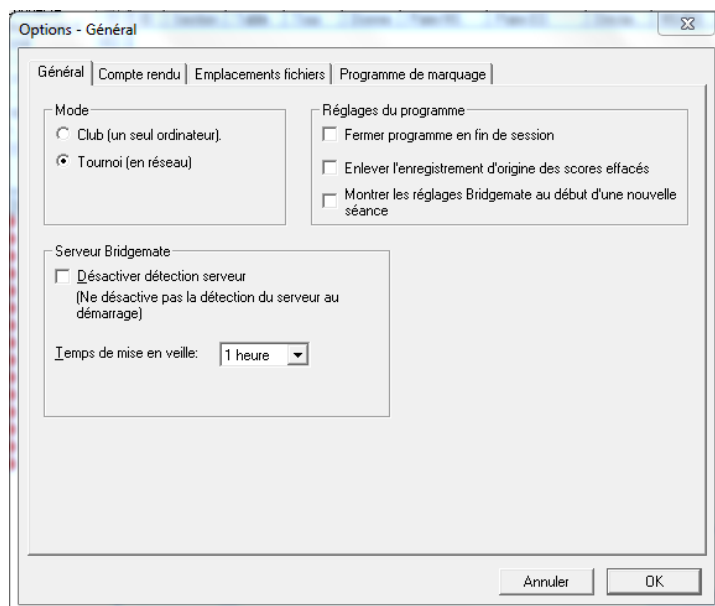
Si tous les scores d'un Bridgemate n'ont pas été saisis pour un tour et qu'il soit nécessaire de le faire passer au tour suivant, par exemple en cas de jeu lent ou si les joueurs ont oublié de saisir leur score, vous avez la possibilité de fermer le tour dans le BCS et forcer tous les Bridgemates à passer au tour suivant grâce au menu *Séance* → *Fermer tours*.



Sélectionnez les sections dans lesquelles vous voulez faire avancer les Bridgemates et le nombre de tours que vous voulez fermer. Par exemple, si vous voulez que tous les Bridgemates de la section B passent au 4ème tour, choisissez seulement la section B en décochant toutes les autres, puis Fermer tour 1 à 3 (pas 4!), et cliquez sur « Fermer les tours ». Tous les scores manquants jusqu'au tour 3 dans la section B seront remplis avec la mention « Non joué » qui apparaîtra aussi dans la liste des résultats et le tableau des résultats. Les Bridgemates de la section B qui étaient encore dans le tour 3 passeront automatiquement au tour 4.

Paramétrage

Le paramétrage du BCS peut être modifié dans le menu *Outils* → onglets *Options* et *Général*.



Pour désactiver la détection automatique du serveur quand le BCS est en service, cochez *Désactiver détection serveur*. Cela peut servir lorsque vous utilisez le BCS sans qu'un serveur soit connecté à l'ordinateur. Cependant, pendant vos séances normales, il est recommandé de ne pas utiliser cette option. Notez que désactiver la détection du serveur n'empêchera pas la détection du serveur au démarrage du BCS.

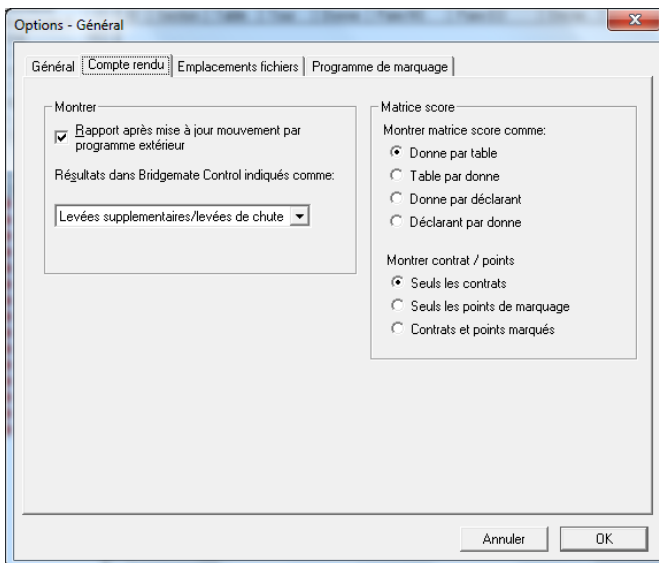
Pour fermer le BCS automatiquement à la fin de la séance, cochez la case « Fermer programme en fin de session ». Pour cela il faut que toutes les tables se soient connectées au moins une fois durant la séance (indicateurs d'état verts) et qu'elles soient toutes déconnectées à la fin. Si certaines tables ne sont pas activées, le programme ne se fermera pas automatiquement.

Certains logiciels de dépouillement exigent que l'enregistrement du score d'origine soit effacé quand le score est effacé sur le Bridgemate. Si le logiciel dont vous vous servez est ainsi conçu, cochez la case « Enlever l'enregistrement d'origine des scores effacés ».

Pour visualiser les paramètres qui seront utilisés par les Bridgemates avant que le système Bridgemate II ne soit lancé, cochez « Montrer les réglages Bridgemate au début d'une nouvelle séance ». Ceci permet à l'arbitre de vérifier si tous les paramètres sont corrects et de faire les modifications nécessaires.

Le mode du logiciel est expliqué précédemment dans ce chapitre.

Onglet Compte rendu



Quand le logiciel de dépouillement met à jour le mouvement, le résultat de cette opération est affiché dans une fenêtre sur l'écran du BCS. Si vous souhaitez désactiver l'affichage de ce rapport, décochez *Rapport après mise à jour mouvement par programme extérieur*.

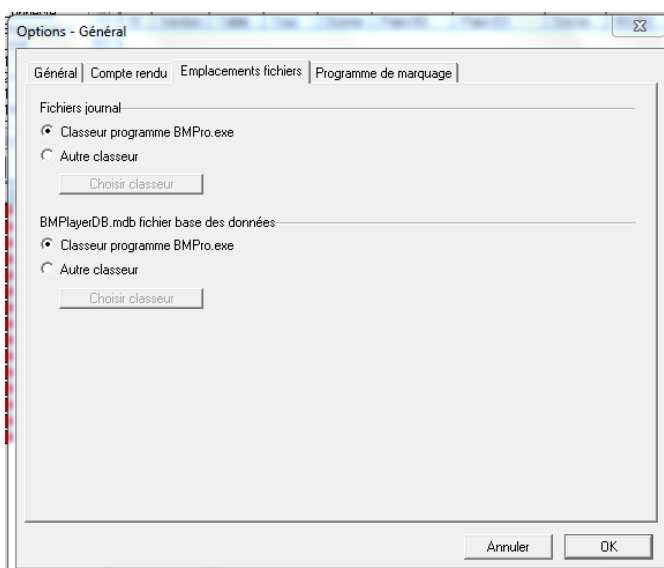
Les résultats dans le BCS s'affichent par défaut comme surlevées/levées de chute. Si vous voulez les afficher différemment, c'est dans cette fenêtre que vous pouvez choisir une autre méthode.

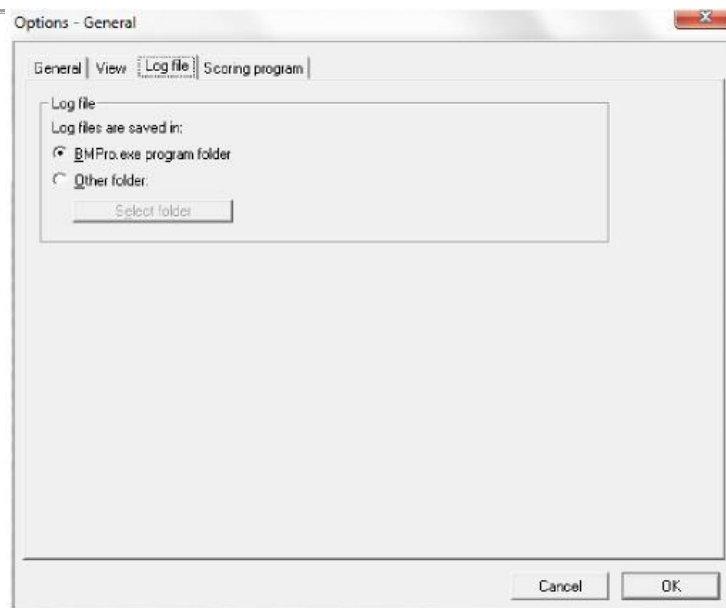
Les options d'affichage de la matrice des scores sont expliquées précédemment dans ce chapitre.

Emplacements des fichiers

Le BCS garde la trace des événements importants et les enregistre dans un journal de bord. Ce journal, *BMProLog.log*, est stocké par défaut dans le même dossier que le BCS, normalement *C:\Program files\Bridgemate Pro*.

Il est possible de changer manuellement le dossier où le journal sera enregistré. Dans la fenêtre Options, choisissez l'onglet « Emplacements fichiers », cliquez sur « Autre classeur » puis « Choisir classeur » et sélectionnez le dossier souhaité. S'il n'y a pas encore de fichier journal, un nouveau fichier journal sera créé.





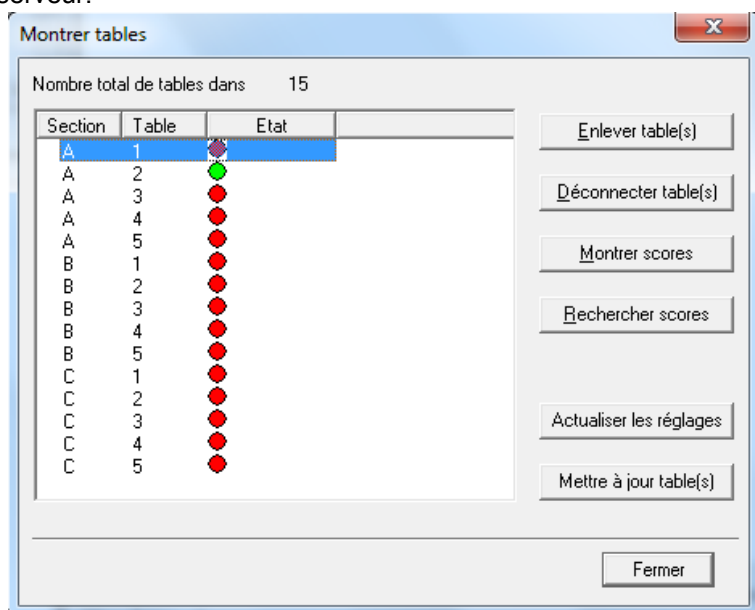
Le fichier BmplayerDB.mdb (base de données contenant les noms des joueurs) est situé par défaut dans le même dossier que le BCS. Un autre dossier peut être spécifié si nécessaire.

Chapitre 4: Fonctions du serveur

Dès que le serveur est connecté au PC, le menu *Serveur* est activé dans le BCS. Ce menu donne accès à plusieurs fonctions utiles du serveur. Il n'est pas nécessaire d'ouvrir un fichier de résultats pour utiliser ces fonctions.

Vue d'ensemble des tables

Utilisez le menu *Serveur* → *Montrer tables* pour créer une vue d'ensemble des tables stockées dans le serveur.



Pour chaque table, le voyant vert ou rouge indique si la table est connectée au serveur, si elle s'est déconnectée, ou si elle ne s'est pas encore connectée.

Pour supprimer une (ou plusieurs) table(s) du serveur, sélectionnez la(les) table(s) en question et choisissez « Enlever table(s) ». La table sera retirée du serveur ainsi que tous les scores correspondant à cette table.

Pour déconnecter manuellement une (ou plusieurs) table(s) du serveur, choisissez la(les) table(s) en question et cliquez sur « Déconnecter table(s) ».

Cliquez sur le bouton « Montrer scores » pour créer une vue d'ensemble des scores entrés par les Bridgemates. Sélectionnez la table pour laquelle vous souhaitez voir les scores saisis et choisissez cette fonction.

Cliquez sur le bouton « Récupérer scores » pour transférer au fichier de résultats tous les scores entrés par les Bridgemates pour la(les) table(s) sélectionnée(s).

Quand les paramètres des Bridgemates ont été modifiés, on peut les mettre à jour dans les Bridgemates en sélectionnant les tables et en cliquant sur « Actualiser les réglages ».

Pour obliger un Bridgemate à se réinitialiser, à se déconnecter du serveur et à retourner à son écran principal, sélectionnez la table et cliquez sur « Mettre à jour table(s) ». A la prochaine communication avec le serveur, le Bridgemate se réinitialisera.

Vue générale des scores saisis

Le menu *Serveur* → *Montrer tous scores* affiche une vue générale de tous les résultats des données qui ont été enregistrés dans le serveur. Selon le nombre de tables stockées dans le serveur, le temps de lecture et d'affichage peut être plus ou moins long.

Redémarrage du réseau des Bridgemates

Le réseau sans fil peut être redémarré à partir du serveur en utilisant la fonction *Serveur* → *Redémarrer réseau*. Utilisez cette fonction pour résoudre les problèmes de communication entre le serveur et plusieurs Bridgemates.

Remise à zéro du serveur

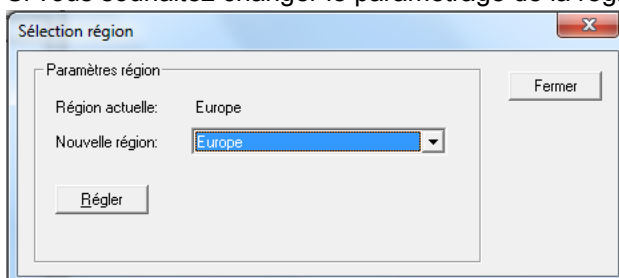
La fonction *Mise à zéro* du serveur réinitialise tout le serveur et efface toutes les données qu'il contenait. Pour éviter des mises à zéro accidentelles, le logiciel vous demandera de taper au clavier un nombre qui s'affichera à l'écran.

Remarque : Si le serveur n'est pas connecté à l'alimentation électrique et/ou s'il n'a pas de piles, toutes les données seront perdues. Il n'est donc pas nécessaire de faire une remise à zéro du serveur avant de le débrancher de l'alimentation électrique ou juste après l'avoir branché.

Paramétrage de la région

Le système Bridgemate II communique à travers une plage de fréquences prédéterminées. Les plages de fréquences autorisées diffèrent en fonction des régions. Trois régions sont actuellement paramétrées : Europe, Amérique du Nord et Australie / Nouvelle Zélande. Lorsque le BCS est lancé pour la première fois, on vous demandera de sélectionner votre région. Le serveur se chargera de choisir la plage de fréquences correspondante pour communiquer avec les Bridgemates. Pensez à paramétrer aussi la bonne région dans le menu des Bridgemates.

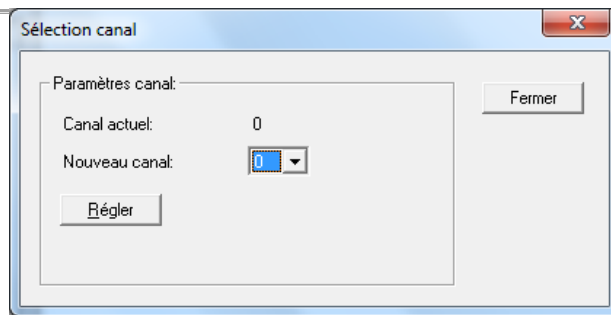
Si vous souhaitez changer le paramétrage de la région du serveur, utilisez *Serveur* → *Sélection région*.



La case « Région actuelle » affiche la région actuellement prise en compte. Sélectionnez la nouvelle région et cliquez sur « Régler » pour changer de région. La nouvelle région est alors prise en compte.

Paramétrage du canal

Le serveur et les Bridgemates doivent être sur le même canal pour pouvoir communiquer entre eux. Pour paramétrer le canal sur le serveur, utilisez le menu *Serveur* → *Sélection canal*.



La case « Canal actuel » affiche le canal actuellement pris en compte. Sélectionnez le nouveau canal et cliquez sur « Régler » pour changer de canal. Le nouveau canal est alors pris en compte.

Chapitre 5: Utilisation des boîtiers Bridgemate

Le Bridgemate II est un boîtier conçu pour améliorer le plaisir du bridge aussi bien pour les arbitres que pour les joueurs. Le système permet d'entrer les scores plus rapidement qu'auparavant, tout en évitant les erreurs de saisie.

En même temps qu'ils permettent aux joueurs de saisir leurs résultats, les Bridgemates peuvent leur fournir des informations telles que leur pourcentage sur la donne jouée, ou la vue d'ensemble de la fiche ambulante.

Nous sommes convaincus que les arbitres et les joueurs de tournoi apprécieront les avantages des Bridgemates !



Préparation des Bridgemates en vue de leur utilisation

Les Bridgemates sont emballés individuellement dans des boîtes en carton solides et compactes. Chaque Bridgemate est livré avec deux piles AA qui doivent être placées à l'arrière du boîtier. Les signes + et – dans le logement pour les piles indiquent le sens d'insertion des piles. Veillez à insérer les piles dans le bon sens, fermez le couvercle et appuyez sur OK. Vérifiez que le logo Bridgemate II s'affiche à l'écran du Bridgemate. Il est alors prêt à l'emploi.

Exploration du Bridgemate



Grand écran LCD permettant de saisir facilement les scores, et visualiser les résultats et autres informations.

Quatre touches de fonction offrant un grand choix de fonctionnalités supplémentaires.

Clavier pourvu de 25 grandes touches pour une saisie facile des scores et pour commander le Bridgemate.

Le clavier

Le clavier du Bridgemate est constitué de 29 touches dont certaines ont une fonction double.

Touches	Explication
1 à 9, 10	Ces touches sont utilisées pour saisir des nombres sur les Bridgemates, par exemple les numéros de donnes et de paires, les contrats et les résultats. La touche 10 sert à saisir un 0 (quand on saisit les numéros de licences, de donnes, etc.) et pour indiquer le 10 comme carte d'entame.
♣, ♦, ♥, ♠, SA	Ces touches permettent d'indiquer le type de contrat ou la couleur de la carte d'entame.
+, -	Indiquent les levées supplémentaires ou les levées de chute.
=	Indique que le contrat a été juste fait.
V, D, R, A	Touches permettant de préciser la carte d'entame (valet, dame, roi, as).
X, XX	Contre ou surcontre.
N/S, E/O	Orientation du déclarant.
PASSE	Indique un Passe général.
ANNUL	Pour corriger une saisie ou effacer une commande.
OK	Pour confirmer la saisie
Touches de fonction	4 touches de fonction dans la rangée du haut donnent accès à toutes sortes de fonctionnalités supplémentaires qui ne sont pas couvertes par les 25 touches décrites ci-dessus.

Marche / Arrêt

Le Bridgemate ne possède pas d'interrupteur Marche/Arrêt. Pour allumer le Bridgemate, appuyez sur la touche OK. Il est impossible d'éteindre le Bridgemate manuellement. Il s'éteindra automatiquement après quelques instants d'inactivité, c'est-à-dire sans appuyer sur une touche. Aucune donnée n'est perdue quand le Bridgemate s'éteint. Il suffit d'appuyer sur la touche OK pour qu'il se rallume à l'endroit exact où il s'était éteint. Autrement dit vous pouvez continuer à entrer des scores dès que le Bridgemate est réactivé.

Par défaut le Bridgemate s'éteint au bout de 20 secondes. Cette valeur peut être modifiée à un délai de 5 à 60 secondes. Voir chapitre 6 pour plus d'informations.

Activation du Bridgemate

Quand vous allumez le Bridgemate II pour la première fois, vous vous trouvez sur cet écran d'accueil :



Selon la version dont vous disposez, le numéro de version et la langue peuvent être différents.

Indicateur de charge

Dans le coin en haut à gauche se trouve un petit indicateur de charge. Un indicateur plein montre que les piles sont complètement chargées. Si la charge des batteries est très faible, l'indicateur montrera une pile vide et l'indicateur se mettra à clignoter. Bien que l'on puisse continuer sans problème pendant encore plusieurs séances, il est préférable de changer les piles dès que possible. Le temps de vie moyen des piles est d'environ 400 à 500 séances. Mais cela dépend largement de la durée de chaque séance ainsi que de la manière dont les Bridgemates sont rangés. Assurez-vous en effet que rien n'appuie sur une touche quand les Bridgemates ne sont pas en service.

Configuration du Bridgemate

Avant la première utilisation, il faut configurer le Bridgemate avec les bons paramètres. Appuyez sur la touche SETUP pour accéder au menu interne de paramétrage. Si le menu est protégé par un code PIN, tapez l'un ou l'autre des codes PIN préétablis suivants : 749 ou 769.

```
SETUP 02.0.5 - PAGE 1/2
SECTION:  A
TABLE:    1
REGION:   EUROPE
CANAL:    0
LANGUE:   FRANCAIS
RETOUR  ▲ ▼ INFO
```

```
SETUP 02.0.5 - PAGE 2/2
SETUPCODE: ARRET
CONTRASTE: -/+
RETOUR  ▲ ▼ INFO
```

Vous pouvez vous déplacer dans le menu grâce aux touches de fonction « Haut » et « Bas ». Appuyez sur la touche de fonction RETOUR pour sortir du menu. Tous les changements apportés aux paramètres seront alors sauvegardés.

Configurer la section et la table

Pour qu'un Bridgemate puisse être utilisé pendant la séance, il doit d'abord être configuré avec une section et un numéro de table. Il existe trois manières de procéder:

- Une configuration fixe, non modifiable par les joueurs
- Une configuration modifiable avant le début de la séance
- Une configuration modifiable avec uniquement les sections disponibles

Configuration fixe de la section et de la table

Une configuration fixe de la section et de la table vous permet de paramétrer le Bridgemate pour une table particulière, sans prendre le risque que quelqu'un la modifie. Une fois le paramétrage fait, le Bridgemate devra être placé sur la table correspondante. Pour configurer le Bridgemate, faites défiler la surbrillance avec les touches de fonction vers le haut ou vers le bas jusqu'à la ligne « Section » et utilisez les touches + et - pour ajuster la section. Les sections vont de A à Z. Une fois la section établie, descendez à la ligne suivante « Table » et inscrivez le numéro de la table à l'aide du pavé de touches numériques. Appuyez sur ANNUL pour enlever le numéro éventuellement déjà inscrit. Les numéros de tables vont de 1 à 511.

Le Bridgemate retiendra cette configuration jusqu'à ce que vous changiez la section et le numéro de table, même après la fin de la séance. Il n'est donc pas nécessaire de changer la configuration pour la séance suivante. Tout ce que vous avez à faire est de placer le Bridgemate sur la bonne table.

Configuration modifiable de la section et de la table

Une configuration modifiable vous permet de placer librement les Bridgemates sur les tables, et ce sont les Bridgemates qui, au début de la séance, demanderont aux joueurs de confirmer la section et le numéro de la table à laquelle ils sont assis. Cela vous permet d'attribuer les numéros de sections et de tables jusqu'à la dernière minute, alors que les Bridgemates ont déjà été distribuées.

Pour paramétrer la configuration modifiable, déplacez la surbrillance vers le haut ou vers le bas sur la ligne « Section » et appuyez sur la touche – jusqu'à ce que vous lisiez « Select » après « Section ».

Automatiquement, le mot « Select » s'inscrira aussi après « Table ». Utilisez la touche de fonction RETOUR pour valider le paramétrage et retourner à l'écran d'accueil. Le Bridgemate est désormais configuré pour la saisie de la section et de la table au début de la séance. Il peut être placé sur n'importe quelle table active.

Configuration modifiable pour seulement les sections disponibles

Cette configuration est très semblable à la précédente, mais elle limite le choix de section à celles qui ont été préalablement chargées sur le serveur. Au lieu des lettres de A à Z, seules les lettres des sections utilisées dans la séance seront disponibles.

Pour configurer le Bridgemate de cette manière, mettez la surbrillance sur « Section » et appuyez sur la touche – jusqu'à ce que le mot « Scan » apparaisse derrière. Utilisez la touche de fonction RETOUR pour valider ce paramétrage et revenir à l'écran d'accueil. Le Bridgemate peut être placé sur n'importe quelle table active.

Paramétrage de la région et du canal sur le Bridgemate

Descendez sur la ligne « Région » avec les touches de fonction Haut et Bas puis parcourez la liste des régions disponibles avec les touches + et -. Choisissez celle correspondant au paramétrage du serveur.

Le système Bridgemate II est capable de communiquer par différents canaux radio. Cela permet d'installer plusieurs systèmes Bridgemate les uns à côté des autres sans causer d'interférences (voir aussi chapitre 6, « clubs multiples »). Pour permettre à un Bridgemate de communiquer avec le serveur, les deux doivent être configurés avec la même région et le même canal. Le canal par défaut pour les Bridgemates et le serveur est le canal 0. Pour modifier le canal, déplacez-vous sur la ligne « Canal », effacez tout numéro du canal existant avec « Annul » et entrez le nouveau numéro de canal.

Langue

Indique la langue utilisée pour la présentation des écrans.

Code de sécurité du menu SETUP

Par défaut le menu Setup est toujours accessible. Pour protéger contre un accès non autorisé au menu Setup par les joueurs, mettez le code PIN sur « Marche » avec les touches + ou -. Quand le code Pin est sur Marche, le Bridgemate demandera le code Pin de sécurité pour accéder au menu Setup. Ce code est fixe : 749. Vous pouvez aussi accéder au menu Setup par le 769, ce qui met la surbrillance directement sur la ligne du canal. Cela permet une reconfiguration rapide du canal.

Quand vous avez terminé tous les paramétrages de configuration, appuyez sur la touche de fonction RETOUR pour retrouver l'écran d'accueil. Votre Bridgemate est maintenant prêt à utiliser.

Démarrage de la séance

Qui est chargé du fonctionnement du Bridgemate ?

Comme pour une fiche ambulante, c'est traditionnellement Sud qui est responsable du Bridgemate. Ouest (ou Est) est responsable de la vérification de la saisie des scores.

Marche / arrêt

Pour démarrer le Bridgemate, appuyez sur la touche OK du clavier. Le Bridgemate s'éteint automatiquement après quelques instants d'inactivité, c'est-à-dire si on n'a appuyé sur aucune touche. Aucune information n'est perdue. Il suffit d'appuyer à nouveau sur OK pour continuer.

Activation du Bridgemate II et confirmation de la section et de la table

Au début de la séance le Bridgemate sera sur l'écran d'accueil Bridgemate II. Appuyez sur OK pour voir la table et la section qui lui sont attribuées.

Section et table non modifiables

Si les numéros de section et de table sont fixes, ils apparaîtront comme ci-dessous :

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

Confirmez que le Bridgemate est placé sur la bonne table et appuyez à nouveau sur OK pour le connecter au serveur. Le Bridgemate est maintenant activé et peut être utilisé.

Section et table modifiables

Si le Bridgemate est configuré pour que la section et le numéro de table soient modifiables par la saisie, les joueurs devront confirmer ces numéros sur le Bridgemate. L'écran sera celui-ci :

```
SECTION: A
CHOISISSEZ SECTION
AVEC + OU -
CONFIRMEZ AVEC OK
```

et

```
TABLE:
ENTREZ NUMERO TABLE
CONFIRMEZ AVEC OK
```

Configurez d'abord la section à l'aide des touches + et -. Une fois la section choisie, appuyez sur OK.

Ensuite, entrez le numéro de table. Confirmez à nouveau avec OK. Un écran de confirmation apparaît :

```
TABLE A1
DEMARREZ AVEC OK OU
ANNUL POUR CHANGER
```

Au cas où vous auriez saisi un numéro de table incorrect, utilisez la touche Annul pour recommencer. Quand le numéro de table est correct, appuyez sur OK pour démarrer le Bridgemate.

Modifications limitées aux sections disponibles

Si le Bridgemate est dans la configuration limitée aux sections disponibles, les joueurs pourront choisir leur section parmi celles disponibles. Après avoir activé le Bridgemate avec la touche OK, l'écran ressemblera à celui-ci :

```
CHOISISSEZ LA SECTION
A=1 B=2 C=3
```

Les joueurs choisissent leur section en appuyant sur le nombre correspondant à la section dans laquelle ils vont jouer. Ensuite on leur demandera de confirmer leur choix en appuyant sur OK. S'ils ont fait une erreur, le fait d'appuyer sur la touche Annul les ramènera à l'écran de sélection de la section.

Après confirmation de la section, le Bridgemate demandera le numéro de table et une dernière confirmation. La méthode est la même que lorsque section et table sont toutes les deux modifiables.

Ce choix de modification limitée aux sections disponibles implique que le serveur a été démarré et que toutes les tables de toutes les sections y ont été chargées. Au cas où le serveur n'aurait pas encore été lancé, le Bridgemate affichera le message «LE SYSTÈME N'EST PAS ENCORE ACTIF». Les joueurs devront alors attendre que l'arbitre ait lancé le système Bridgemate II.

Remarque

La fonction SCAN balaie tous les serveurs disponibles qui fonctionnent sur le même canal que le Bridgemate. Si par exemple vous disposez d'un serveur avec les tables des sections A, B et C, et un autre avec les tables des sections D et E, et que les deux serveurs sont sur le même canal, le Bridgemate montrera les cinq sections. Après que vous ayez sélectionné la section, le Bridgemate se connectera automatiquement au serveur approprié.

Table connectée avec un mauvais numéro

Quand les joueurs entrent eux-mêmes les numéros de section et de table, il se peut qu'ils aient saisi accidentellement un mauvais numéro. De plus si les numéros des données sur cette table sont les mêmes que ceux qu'ils doivent jouer, il se peut fort bien que l'erreur ne soit pas détectée. Dès que l'autre table, la bonne, veut se connecter, le message suivant s'affiche :

```
CETTE TABLE A ETE  
INITIALISEE PAR UN  
AUTRE BRIDGEMATE  
PROCEDER COMME A1?
```

Si vous êtes certain que votre table est bien la table indiquée à l'écran, appuyez sur OK pour continuer. L'écran suivant s'affichera :

```
APPELEZ ARB. POUR  
LANCER TABLE A1  
CODE ARB.: _
```

RETOUR

Pour continuer avec ce numéro de table, il faut la confirmation de l'arbitre. L'arbitre saisit son code PIN pour confirmer que votre Bridgemate prend la table. Si des données ont déjà été saisies sur le Bridgemate connecté par erreur, votre Bridgemate demandera s'il faut les effacer.

```
Appuyez EFFACER pour  
enlever les données.  
Appuyez CONTIN. pour  
continuer et garder  
données précédentes.
```

EFFACER

CONTIN.

Appuyez sur «Effacer » pour faire disparaître toutes les données saisies précédemment sur le premier Bridgemate. Ceci inclut les numéros des joueurs ainsi que tous les scores. Si vous voulez continuer sans effacer, appuyez sur « Continuer ». Le Bridgemate commencera alors la séance. Le Bridgemate qui avait été mal connecté affichera un message indiquant que la table a été prise par un autre Bridgemate, et se réinitialisera.

Saisie des numéros des joueurs (optionnelle)

Si vous avez spécifié dans le BCS ou dans votre logiciel de dépouillement que vous souhaitez que les joueurs saisissent leur numéro de licence, le Bridgemate vous demandera les numéros des quatre joueurs.

```
NUMEROS JOUEURS:
N: -
S:
E:
O:
```

Le numéro de licence doit être numérique et composé d'un maximum de 12 chiffres. Saisissez les chiffres avec le clavier numérique et confirmez par OK. Si un joueur ne connaît pas son numéro ou n'a pas de numéro, appuyez sur OK sans rien saisir. Ce joueur sera enregistré sans numéro de licence.

Aussitôt que le numéro de licence d'Ouest est saisi, les numéros seront transférés au serveur. Si le logiciel de dépouillement a pré-chargé les noms dans le BCS, le système Bridgemate pourra afficher les noms pour que les joueurs les vérifient.

```
N: Jean Dupont
S: Pierre Durand
E: Charles Dupuis
O: Marie Dubourg

ACCEPTER PAR OK
CORRIGER PAR ANNUL )
```

Si un nom (ou plusieurs) est incorrect, appuyez sur ANNUL pour corriger. Après correction des numéros des joueurs, les noms s'afficheront à nouveau pour vérification. Quand les quatre noms sont corrects, appuyez sur OK pour commencer le premier tour.

Saisie des scores avec les Bridgemates

Information avant le début du tour

Au début de chaque nouveau tour, le Bridgemate affichera le numéro du tour et les paires attendues, ainsi que les orientations. Les numéros de donnes seront eux aussi affichés. Vous pourrez par exemple vérifier que vous êtes assis dans la bonne orientation et que vous avez les bons étuis sur la table. Ces informations s'affichent ainsi :

```
TOUR 1
NS: 1    EO: 2
DONNES 1-4
```

Appuyez sur OK pour confirmer.

Affichage du nom des joueurs

Si le Bridgemate est configuré pour afficher le nom des joueurs, le logiciel affichera le nom des joueurs au début du tour. Les noms doivent avoir été pré-chargés par le logiciel de dépouillement, sinon les joueurs doivent avoir saisi leur numéro de licence au début du jeu.

```

NS vs EO:
Jean Dupont
Pierre Durand
-----
Charles Dupuis
Marie Dubourg
    
```

Appuyez sur OK pour confirmer et continuer la saisie.

Saisir le résultat d'une donne

L'écran suivant s'affiche quand vous passez à la saisie du résultat :

```

TOUR 1   NS:1 EO:2   1-4
DONNE : _
CONTR. :
ENTAME :
RESULT :
ARBITRE          SCORES
    
```

En haut de l'écran s'affichent le numéro du tour, les numéros des paires à ce tour, ainsi que les numéros des donnes à jouer. Le curseur clignotant indique la position de saisie.

Saisie et vérification du numéro de donne

Avant de commencer à jouer une donne, saisissez le numéro de l'étui et appuyez sur OK pour confirmer. Le Bridgemate vérifie le numéro. Si le numéro est incorrect ou que la donne a déjà été jouée à ce tour, le Bridgemate vous en informera. Il mentionnera aussi les numéros des donnes qui restent à jouer.

Pour aider les joueurs à saisir les bons numéros de donne, deux fonctions supplémentaires sont disponibles, qui peuvent être activées ou non dans le paramétrage des Bridgemates (voir chapitre 6).

- *Saisie automatique du numéro de donne.* Quand cette fonction est activée, le Bridgemate renseigne lui-même le numéro suivant, dans l'ordre croissant. En supposant que les donnes sont jouées dans l'ordre, cela réduit le risque de saisir un mauvais numéro de donne.
- *Vérification de l'ordre dans lequel les donnes sont jouées.* Si cette fonction est activée, le Bridgemate vérifie si le numéro de donne correspond à l'ordre logique. Si le Bridgemate attend un autre numéro que celui qui est saisi, il demande confirmation que les donnes ne sont pas jouées dans l'ordre. Si vous êtes d'accord pour jouer une donne hors séquence, appuyez sur OK. Le numéro sera accepté et le Bridgemate supposera que vous avez choisi de dévier par rapport à l'ordre logique. Si le numéro de donne était erroné, appuyez sur Annul pour retourner à l'écran précédent et saisir le bon numéro.

Quand le numéro de donne est saisi et confirmé, le curseur passe à la deuxième ligne. Vous pouvez commencer les enchères. Dès que le contrat est déterminé, saisissez le contrat et le déclarant.

Saisie du contrat et du déclarant

Pour saisir le contrat utilisez les chiffres de 1 à 7 et les touches ♣, ♦, ♥, ♠ et SA. Si besoin vous pouvez aussi utiliser les touches X et XX pour indiquer contre ou surcontre. Précisez le déclarant avec les touches N/S et E/O. Si le déclarant est Nord, appuyez une fois sur la touche N/S, si c'est Sud, appuyez deux fois. Idem pour Est ou Ouest. L'écran s'affiche ainsi :

```

TOUR 1   NS:1 EO:2   1-4
DONNE : 2
CONTR. : 6SAx N
ENTAME :
RESULT :
ARBITRE          SCORES
    
```

Saisie de la carte d'entame (optionnelle)

Si vous avez spécifié dans la configuration du Bridgemate que les cartes d'entame doivent être saisies, le Bridgemate vous demandera de saisir la carte d'entame. Sinon la ligne ne sera pas visible et le curseur se positionnera directement pour la saisie du résultat.

Choisissez la carte d'entame avec les touches 2 à 9 et 10, V, D, R, A et la couleur avec les touches ♣, ♦, ♥, ♠. Vous êtes libre de choisir dans quel ordre vous saisissez la carte et la couleur.

Saisie du résultat

Quand le jeu de la donne est terminé, vous pouvez entrer le résultat. Si le contrat est juste faites appuyez sur la touche =. En cas de surlevée(s), appuyez sur + suivi du nombre de levées supplémentaires. Si le contrat est chuté, utilisez la touche – suivie du nombre de levées de chute.

Selon le paramétrage dans le BCS, le résultat peut être saisi en tapant le nombre total de plis gagnés ou en utilisant la notation à l'américaine (plis faits/plis perdus). La méthode habituelle étant d'inscrire les plis en plus ou en moins, c'est celle adoptée dans ce manuel.

Vérification par le camp adverse et confirmation du résultat

Quand vous avez saisi le contrat, l'entame et le résultat, appuyez sur OK. Le message « Vérification par Est ou Ouest » s'affichera avec le score en points calculé par le Bridgemate. Selon la configuration du Bridgemate, ce score sera exprimé soit par rapport à la paire Nord-Sud soit par rapport au déclarant.

```
TOUR 1   NS:1  ED:2   1-4
-----
6SAxN -1   -200
VERIFICATION PAR
EST OU OUEST
```

Présentez maintenant le Bridgemate à votre adversaire (Est ou Ouest) pour qu'il vérifie le score saisi.

Peu de temps après, l'affichage changera et répètera les informations rentrées précédemment par Sud, comme ci-dessous par exemple :

```
TOUR 1   NS:1  ED:2   1-4
-----
DONNE 2, 6SAx -1
par Nord, -200   CA
Appuyez ACCORD pour
confirmer
          ACCORD
```

L'ensemble des données concernant la donne est affiché.

L'adversaire vérifie les données affichées. Si elles sont erronées, il appuie sur ANNUL pour les rectifier. Si les données sont justes, il appuie sur la touche de fonction ACCORD pour confirmer le résultat. « Entrée terminée » s'affiche alors à l'écran. Les données sont sauvegardées et envoyées au serveur.

Saisies spéciales : passe général et donne non jouée

Passe général

Si les quatre joueurs ont passé sans faire aucune enchère, saisissez "Passe" pour le CONTRAT et confirmez par OK. Le Bridgemate ne vous demandera ni entame ni résultat et passera immédiatement à l'écran de vérification.

Donne non jouée

Si une donne n'a pas été jouée à un tour, par exemple pour des raisons de temps, le Bridgemate doit en être informé. Si on saute cette étape le Bridgemate restera sur le tour non terminé et les autres paires ne pourront pas saisir leurs résultats. Pour saisir une donne non jouée, appuyez sur la touche 10 du clavier sur la ligne du contrat. L'écran affichera "NON JOUE". Confirmez par OK. Le Bridgemate affichera à nouveau l'écran de vérification.

Le Bridgemate n'affiche pas le résumé des scores pour les donnes non jouées. Comme il est possible de faire jouer ces donnes plus tard, les joueurs ne doivent pas pouvoir voir les résultats obtenus aux tables précédentes. La donne peut être jouée plus tard, sans Bridgemate, et dans ce cas le score correspondant devra être saisi directement et manuellement dans le logiciel de dépouillement.

Si les règles dans votre club stipulent que les joueurs ne peuvent pas sauter une donne sans le signaler à l'arbitre, le Bridgemate a la possibilité de laisser les joueurs confirmer leur "Non joué". Dans les paramètres du BCS, activez l'option "« Non joué » à confirmer par l'Arbitre" (voir chapitre 6). Le Bridgemate montrera l'écran suivant à la saisie de "Non joué".

```
TOUR 1      NS:1 ED:2      1-4
Confirmez donne 3
est NON JOUE avec
CODE ARB.:
RETOUR
```

L'arbitre saisit son code PIN pour confirmer le Non joué. Ceci empêche les joueurs d'entrer un Non joué sans autorisation.

Commentaires généraux :

- Il n'est pas nécessaire d'entrer les scores dans le Bridgemate (+420, -50 etc.). Le Bridgemate calcule les scores à partir du contrat et du résultat saisis, en tenant compte de la vulnérabilité.
- Le Bridgemate contrôle les tours actifs. En cas de relais, il sautera le tour correspondant.
- Avant de commencer un nouveau tour, vérifiez que vous et vos adversaires êtes assis dans la bonne direction pour éviter une erreur d'orientation. Pour vérifier les orientations, appuyez sur OK au début du tour.

Visualisation des pourcentages obtenus et des résultats précédents (optionnelle)

Après que l'adversaire a confirmé le résultat sur la donne, les joueurs disposent d'options pour voir le résultat qu'ils ont obtenu et les résultats d'autres paires sur la même donne. Selon la configuration du Bridgemate, les informations ci-dessous peuvent être affichées :

- Pourcentage obtenu sur la donne
- Vue générale des scores saisis par les autres paires sur la donne

Le pourcentage est affiché immédiatement après que le résultat a été transmis au serveur. Le serveur calcule le pourcentage en le comparant aux autres scores enregistrés. Ce pourcentage n'a que peu de signification en début de séance. Mais au fur et à mesure que la séance progresse, le pourcentage se rapproche du résultat final sur la donne.

```
TOUR 1      NS:1 ED:2      1-4
ENTREE TERMINEE
NS: 50% ED: 50%
RESTENT A JOUER:3
VOIR RESULTATS?
```

Appuyez sur OK pour quitter cet écran. Si vous avez paramétré la visualisation des scores des autres paires sur la donne, ils s'afficheront maintenant.

Les scores s'affichent comme une liste de fréquences indiquant le nombre de fois qu'un même résultat a été enregistré. Le premier score est le plus haut score obtenu à cet instant du jeu pour la donne considérée.

Selon le paramétrage dans le BCS, les scores peuvent s'afficher dans trois formats différents :

1x	2C	S	+1	+140
1x	3C	S	=	+140
3x	2C	S	=	+110
2x	4P	S	-1	-100

4 scores par écran. Le vôtre est indiqué en gras.

1x	2P	S	+2	+170
2x	3C	N	+1	+170
1x	2C	S	+1	+140
1x	3C	S	=	+140
3x	+2C	S	=	+110
2x	4P	S	-1	-100

6 scores par écran. Le vôtre est indiqué par une flèche.

1x	2P	S	+2	170
2x	3C	N	+1	170
1x	2C	S	+1	140
1x	3C	S	=	140
3x	+2C	S	=	110
2x	4P	S	-1	100

6 scores par écran. Le vôtre est indiqué par une flèche.
Scores en deux colonnes.

S'il y a beaucoup de résultats à afficher, les touches de fonction Haut et/ou Bas sont visibles et servent à afficher les groupes de résultats précédents ou suivants de la donne.

Affichage du diagramme

Si un diagramme a été pré-chargé pour cette donne, ou saisi par les joueurs pendant un tour précédent, les joueurs ont la possibilité de visualiser le diagramme et le vérifier. Appuyez sur le bouton « DIAGRAM. » dans l'écran d'affichage des résultats précédents pour afficher le diagramme.

	95		
	86		
	R842		
R10842	AD652	A73	
ARD7		532	
65		AD103	
R10		V87	
	DV6		
	V1034		
	V97		
RETOUR	843		

Fin du tour

A la fin du tour, le Bridgemate affiche « FIN DU TOUR ». Vous n'avez rien à faire, le Bridgemate s'éteindra automatiquement au bout de quelques secondes. Appuyez à nouveau sur OK quand vous êtes prêt à saisir les scores au tour suivant.

Affichage des places pour le tour suivant

A la fin du tour, le Bridgemate peut guider les paires vers la table suivante. Cette information est affichée en même temps que le message de fin de tour.

FIN DU TOUR 1	
NS	→ 2 NS
EO	→ 3 NS
ARBITRE	SCORES

L'affichage des places pour le tour suivant peut être activé dans le BCS à la rubrique concernant la configuration des Bridgemates (voir chapitre 6).

Au cas où le Bridgemate aurait déjà quitté cet écran et serait passé au suivant (qui fournit les informations sur le tour suivant), l'écran peut être réaffiché en appuyant sur RETOUR.

Fin de séance

A la fin du dernier tour, le Bridgemate affichera "FIN DE LA SEANCE". Au bout de quelques secondes, si on n'appuie sur aucune touche, le Bridgemate retournera à l'écran d'accueil Bridgemate II. Le Bridgemate a terminé son travail et peut être rangé.

Visualiser le classement et les feuilles de route

Après chaque tour et à la fin de la séance, le système Bridgemate peut calculer un classement provisoire basé sur les résultats rentrés jusque là. Pour visualiser ce classement, appuyez sur la touche "ORDRE". Le classement qui s'affiche concerne les deux paires qui ont terminé le tour à cette table.

RESULTAT APRES TOUR 6		
RESULTAT PROVISOIRE:		
4 NS:	11.	54%
7 EO:	18.	51%
RETOUR	RESUME SCORES	

Le classement montre le numéro des paires et leur orientation, leur classement actuel et leur pourcentage général. Il est toutefois à noter que ce classement est calculé par le système Bridgemate lui-même et peut par conséquent être différent du classement calculé par votre programme de dépouillement, bien que les différences soient peu importantes.

Quand le dernier tour est terminé, le Bridgemate propose aux joueurs de visualiser leur feuille de route. Sur l'écran affichant le classement, appuyez sur la touche "RESUME SCORES" (visible uniquement quand le Bridgemate a terminé sa séance).

DON	CONTRAT	SCORE	PRCT
6	3P E -1	-100	37
7	4C N +2	-680	6
8	3SA N +1	-430	43
9	2P E -2	-200	10
10	4P E +1	+650	81
RETOUR			

La feuille de route est d'abord affichée pour la paire NS. Pour afficher celle de la paire EO, appuyez sur la touche E/O du clavier. Les résultats obtenus sur toutes les donnes s'affichent, y compris le pourcentage final ou les points de match totaux attribués pour ces résultats. Utilisez les touches Haut et Bas pour naviguer dans la feuille de route.

Visualiser le classement et les feuilles de route quand la séance est terminée

A la fin de la séance, on peut retrouver le classement et la feuille de route à partir d'un Bridgemate quelconque. Prenez n'importe quel Bridgemate de la section dans laquelle vous avez joué et réactivez-le avec son numéro de section et de table. Il affichera l'écran de fin de séance. Appuyez sur le bouton ORDRE et saisissez votre numéro de paire et votre orientation, par exemple 4 NS. Le Bridgemate affichera alors votre classement final et votre feuille de route.

Révision et rectification de scores

Révision des scores saisis

Après la saisie d'un résultat sur une donne et sa validation sur le Bridgemate, il se peut fort bien que les joueurs veuillent vérifier ce qu'ils viennent de saisir. Le Bridgemate leur permet de vérifier leurs scores à tout moment pendant le tour et à la fin du tour. Pour mettre en œuvre cette possibilité, il faut avoir activé l'option "Récapitulation des scores" dans le paramétrage du Bridgemate dans le BCS. Quand la fonction est activée, le Bridgemate indique une touche de fonction SCORES comme ci-dessous.

```

TOUR 1      NS:1  ED:2      1-4
DONNE : -
CONTR. :
ENTAME:
RESULT:
ARBITRE      SCORES
    
```

Appuyez sur la touche de fonction SCORES pour voir le récapitulatif des scores.

```

RECAP. DES SCORES - DONNES 1-4
1:4C  S =      +420
2:6SAxN -1     -200
3:3P   N =      +140
4:4C   N -1     -100
RETOUR      CORRIG
    
```

Les résultats saisis ainsi que les scores sont affichés depuis la première donne jouée à ce tour jusqu'à la plus récente. Si plus de quatre donnes sont jouées par tour, les touches de fonction Haut et Bas sont visibles à l'écran pour naviguer dans les résultats. Pour sortir de l'écran de récapitulation, appuyez sur la touche de fonction RETOUR.

Rectification d'une erreur de saisie

Pendant la saisie

Si vous avez fait une erreur de saisie avant que le résultat n'ait été confirmé par l'adversaire, appuyez sur ANNUL pour rectifier l'erreur. En principe il est possible de remonter jusqu'à la ligne du numéro de donne en appuyant plusieurs fois sur ce bouton. Il est aussi possible pour l'adversaire de refuser le résultat saisi en appuyant lui-même sur ANNUL. Le Bridgemate retournera alors à l'écran de saisie et le résultat saisi peut être effacé avec le bouton ANNUL comme précédemment.

Après confirmation du résultat par l'adversaire

Après confirmation du résultat par l'adversaire, le message « Entrée terminée » est affiché et le score ne peut être modifié que des deux manières suivantes :

- Par l'arbitre grâce au menu spécial arbitre. Voir le paragraphe Menu Arbitre ci-dessous.
- Par les joueurs eux-mêmes grâce à l'écran de récapitulation. Mais pour autoriser cette rectification, il faut que l'option « Laisser les joueurs effacer leurs scores » ait été préalablement activée dans le paramétrage des Bridgemates dans le BCS. L'écran de récapitulation indiquera une touche de fonction CORRIG. Appuyez sur cette touche et inscrivez le numéro de la donne à rectifier et appuyez sur OK. Le résultat sera effacé et les joueurs pourront entrer le bon résultat.

Lecture des scores avec Bridgemate II

Lecture avec le BCS

Les scores qui ont été saisis sur le Bridgemate sont tout d'abord sauvegardés sur le serveur. Le BCS lit en permanence les scores du serveur et les stocke dans le fichier de résultats.

Lecture des scores avec le logiciel de dépouillement

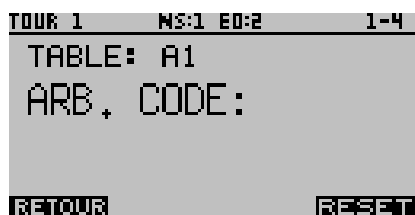
Une fois les scores sauvegardés dans le fichier de résultats, votre logiciel de dépouillement peut les lire et les traiter. Pour plus de renseignements veuillez consulter le mode d'emploi de votre logiciel.

Menu Arbitre

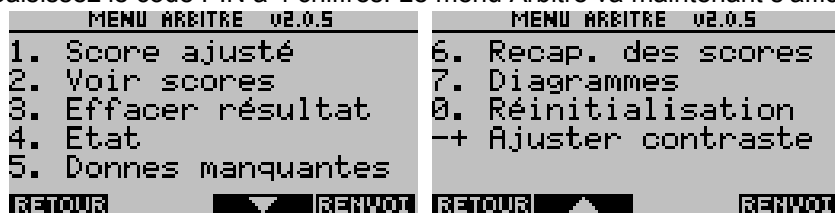
Les arbitres ont des pouvoirs étendus pour vérifier et modifier les résultats saisis et ajuster les scores. A cet effet un menu spécial Arbitre est disponible. On y accède par un code PIN à 4 chiffres qui doit être inscrit lors du paramétrage des Bridgemates dans le BCS. Le code PIN par défaut est 0000. Il est conseillé de le modifier avant que les Bridgemates ne soient mis en circulation.

Activation du menu

Pour accéder au menu Arbitre, appuyez sur la touche de fonction ARBITRE quand elle est visible. Le Bridgemate demandera le code PIN arbitre.



Saisissez le code PIN à 4 chiffres. Le menu Arbitre va maintenant s'afficher.



Le menu Arbitre comporte deux pages. Utilisez les touches Haut et Bas pour naviguer entre ces deux pages. Pour sortir du menu Arbitre appuyez sur la touche RETOUR.

Options du menu Arbitre

L'arbitre dispose de dix options :

1. Pour saisir une marque ajustée, appuyez sur "1".
2. Pour afficher tous les scores saisis, appuyez sur "2".
3. Pour supprimer un score, appuyez sur "3".
4. Si vous souhaitez visualiser la table et section correspondant au Bridgemate et/ou le tour et les paires correspondantes, appuyez sur "4" (Etat).
5. Pour afficher les numéros des donnes qui ne sont pas encore jouées, appuyez sur "5".
6. Pour afficher une récapitulation des scores du tour en cours, appuyez sur "6".
7. Un sous-menu pour diverses fonctions concernant les diagrammes.
8. Pour réinitialiser le Bridgemate, appuyez sur "0".
9. Pour modifier le contraste de l'écran, appuyez sur + ou -.
10. Pour retransmettre tous les scores au serveur, appuyez sur la touche de fonction "RENVOI".

Toutes les options sont disponibles à partir de n'importe laquelle des deux pages en appuyant sur la touche correspondante. Il n'est pas nécessaire de se placer sur la page qui affiche une option pour y accéder.

Saisie d'une marque ajustée

Il est possible de spécifier dans le Bridgemate qu'on va saisir une marque ajustée sur une donne. Procédez de la manière suivante : sur l'écran de saisie principal du Bridgemate, entrez le numéro de la donne et confirmez par OK.

Le curseur se positionne sur CONTR. Accédez maintenant au menu Arbitre en appuyant sur la touche de fonction ARBITRE, saisissez le code PIN, et quand vous arrivez au menu Arbitre appuyez sur "1".

```

MENU ARBITRE - SCORE AJUSTE
NS: 40%
EO: 60%_
RETOUR
    
```

Saisissez la marque ajustée pour chaque paire. Vous avez le choix entre 40% (moyenne moins), 50% (moyenne) et 60% (moyenne plus). Tapez 4 ou la touche – pour saisir 40%, 5 ou la touche = pour 50% et 6 ou la touche + pour 60%. Il n'est pas possible de saisir une autre valeur que ces trois pourcentages. Appuyez sur OK après la saisie des pourcentages pour chaque paire. Le Bridgemate retournera à l'écran de saisie du résultat et la marque ajustée attribuée sera affichée en face du contrat. Appuyez sur OK pour confirmer, et confirmez aussi l'écran de vérification. Le Bridgemate enregistre une marque ajustée pour cette donne et l'enverra au logiciel de dépouillement lors du prochain transfert.

Scores saisis sur une donne

Pour visionner le score saisi sur une donne particulière à cette table, utilisez la fonction Voir scores du menu Arbitre. Pour y accéder, tapez "2" dans le menu Arbitre. On vous demandera de saisir le numéro de la donne. L'écran affichera le numéro de paire du déclarant, son orientation, le contrat et le résultat. Le score en points n'est pas affiché par cet écran.

Remarque

Les résultats qui ont été saisis pour cette même donne mais sur d'autres Bridgemates ne seront pas affichés.

Effacer un score

L'arbitre a toujours la possibilité de supprimer un score. Il peut s'agir du résultat sur une donne du tour en cours ou du tour précédent. Si les résultats du tour en cours n'ont pas encore été saisis, les résultats du tour précédent pourront être effacés. Cette méthode vous permet d'effacer tous les résultats du Bridgemate. Pour effacer ce qui a été entré pour une donne, tapez "3" dans le menu Arbitre. On vous demandera un numéro de donne. Entrez le numéro de la donne et confirmez par OK. Si cette donne peut être effacée, le message "Donne effacée" s'affichera pour indiquer que l'opération a réussi. Si la donne n'a pas encore été jouée, ou n'a pas été jouée à cette table dans ce tour ou dans le tour précédent, le Bridgemate affichera un message disant qu'aucun résultat n'a été trouvé pour cette donne. Quand la donne a été jouée plusieurs fois à cette table, le Bridgemate vous demandera le numéro du tour pour lequel le résultat doit être effacé.

Affichage de l'état actuel

Si vous ne savez plus à quelle table et section appartient un Bridgemate, vous pouvez retrouver l'information dans la partie « Etat » du menu Arbitre. Tapez "4" pour afficher l'état du Bridgemate. D'abord ce sont la section et la table qui s'afficheront, suivies du tour en cours, des paires correspondantes et des donnes qui restent à jouer pour ce tour.

```

MENU ARBITRE - ETAT
Table:      A1
Tour:       1
Paires:     1-2
Donnes:     1-4
RETOUR
    
```

Affichage des scores manquants

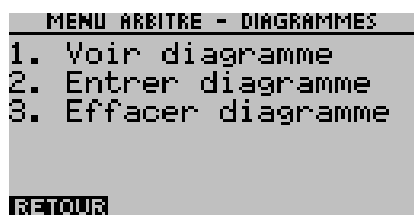
A partir du menu Arbitre, il est facile de trouver quels scores n'ont pas encore été rentrés pour le tour en cours. Tapez "5". Le Bridgemate affichera les numéros des donnes pour lesquelles les résultats n'ont pas encore été saisis pour ce tour, à cette table.

Affichage du récapitulatif des scores

L'arbitre a en toutes circonstances accès au récapitulatif des scores du tour en cours à partir du menu Arbitre, même quand cette possibilité a été désactivée pour les joueurs. Pour afficher le récapitulatif du tour en cours, tapez "6".

Menu des diagrammes des donnes

Différentes fonctions concernant les diagrammes sont à la disposition de l'arbitre à partir du menu Arbitre. Il peut y accéder à tout moment.



1. Pour afficher un diagramme pré-chargé ou saisi manuellement, appuyez sur "1".
2. L'arbitre peut saisir un diagramme lui-même en utilisant l'option 2. Il n'est pas obligatoire que cette donne soit en train d'être jouée à la table.
3. Pour effacer un diagramme, appuyez sur "3". Cela peut aussi être un diagramme saisi sur un autre Bridgemate.

Voir au chapitre 6 pour d'autres explications concernant l'usage des diagrammes avec les Bridgemates.

Réinitialisation du Bridgemate

Le Bridgemate peut être réinitialisé à partir du menu Arbitre. Appuyez sur la touche "10", puis sur OK quand on vous demandera de confirmer la réinitialisation. Le Bridgemate retournera alors à l'écran d'accueil.

Modification du contraste

Il est possible de modifier le contraste de l'écran à partir du menu Arbitre. Tapez + pour le rendre plus sombre et - pour le rendre plus clair, jusqu'à obtention du contraste désiré.

Il est également possible d'ajuster le contraste si l'écran d'accueil du Bridgemate II est affiché, sans faire appel au menu Arbitre.

Nouvelle transmission de tous les scores du Bridgemate au serveur

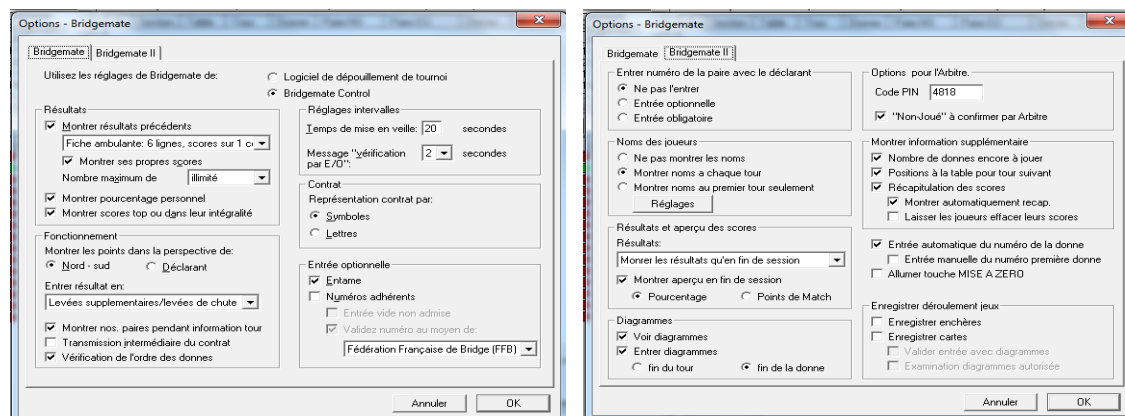
Chacun des scores saisis sur le Bridgemate est sauvegardé dans la mémoire interne de ce même Bridgemate. Quand un score ou plus est saisi, le menu Arbitre affiche la touche de fonction RENVOI. Cette touche de fonction permet à l'arbitre de renvoyer à nouveau tous les scores au serveur central. Pour plus d'informations sur l'emploi de cette fonction, voir au chapitre 7, rubrique « Renvoi de résultats ».

Chapitre 6 : Fonctions supplémentaires

Le BCS (logiciel de commande Bridgemate) comporte un certain nombre de fonctionnalités conçues spécialement pour les boîtiers Bridgemate II.

Configuration des Bridgemates

La configuration des Bridgemates peut être modifiée via le menu *Outils* → *Options* → onglets *Bridgemate* et *Bridgemate II*.



Paramétrages par le BCS ou le logiciel de dépouillement

Les paramétrages des Bridgemates peuvent être spécifiés soit par le BCS soit par le logiciel de dépouillement. Si vous voulez que ce dernier commande la configuration des Bridgemates, choisissez « Utiliser les réglages de Bridgemate du logiciel de dépouillement ». Consultez le manuel de votre logiciel de dépouillement pour avoir plus de renseignements sur la manière de procéder. Choisissez « Utiliser les réglages de Bridgemate de Bridgemate Control » si vous voulez configurer manuellement les Bridgemates grâce au BCS.

Configuration

Affichage des résultats précédents et du pourcentage

Pour permettre au Bridgemate d'afficher les résultats antérieurs sur la donne, cochez l'option « Montrer résultats précédents ».

On peut montrer les résultats selon 6 formats différents : listes de fréquences, soit avec 4 lignes par écran, soit sur 6 lignes avec les scores sur deux colonnes, soit sur 6 lignes et les scores sur une seule colonne ; fiches ambulantes comprenant 4 résultats, ou 6 résultats en deux colonnes ou 6 résultats sur une seule colonne. Les formats fiche ambulante montrent tous les résultats, y compris la carte d'entame. Les formats avec 4 résultats par écran utilisent une grande police, les autres une police plus petite.

Si vous voulez aussi afficher votre propre score lors de ce visionnage, cochez l'option « Montrer ses propres scores ». Votre propre score sera indiqué soit par une → (à 6 lignes par écran) soit par des caractères gras (à 4 lignes par écran). Vous pouvez limiter le nombre de résultats à afficher en saisissant un nombre maximum. Pour supprimer la limitation, fixez le maximum à « illimité ».

Pour afficher le pourcentage courant sur la donne, cochez la case « Montrer pourcentage personnel ».

Quand plusieurs sections sont calculées ensemble au top intégral, vous devez cocher l'option « Montrer scores top ou dans leur intégralité ». Le pourcentage sera calculé sur l'ensemble des tables et les résultats de toutes les donnes de même numéro seront affichés dans les résultats précédents. Surtout dans ce cas, il est recommandé de fixer le nombre maximum de scores que vous voulez

afficher sur le Bridgemate. Si vous ne le faites pas, les joueurs mettront autant plus de temps à consulter les résultats dans les grands tournois.

Point de vue pour l'affichage des scores

Les scores peuvent être affichés soit du point de vue du déclarant soit de celui de Nord-Sud. Dans le deuxième cas, les scores Est-Ouest sont exprimés en scores négatifs (4C +1 par Est-Ouest s'affiche -450 ou -650). Ceci s'applique aux scores affichés sur l'écran de vérification par l'adversaire et l'écran de récapitulation. L'affichage des résultats précédents (fréquences et fiche ambulante) montre toujours les scores comme des scores Nord-Sud. La feuille de route de fin de séance montre toujours les scores du point de vue de la paire concernée.

Saisie des résultats

On peut saisir les résultats de trois manières différentes : avec les levées en plus ou en moins, le nombre total de levées gagnées, ou encore à la manière américaine (plis faits / plis perdus). La saisie par défaut est en levées supplémentaires / levées de chute (première manière).

Affichage des numéros de paires

Si vous ne souhaitez pas afficher les numéros de paires sur l'écran qui concerne le tour, désactivez la fonction « Montrer nos paires pendant information tour ». Cette option peut être utilisée lors de compétitions par équipes de quatre.

Transmission des contrats au serveur

Le Bridgemate offre la possibilité d'envoyer au serveur, immédiatement après leur saisie, les informations concernant le contrat et/ou la carte d'entame. Elles pourraient par exemple être affichées en cours de jeu à l'occasion de projections par Vugraph. Si vous souhaitez profiter de cette possibilité, cochez la case « Transmission intermédiaire du contrat ».

Vérification de l'ordre des donnes

Cochez la case correspondante si vous souhaitez que le Bridgemate vérifie si les donnes vont être jouées dans l'ordre ou non. Un message d'erreur s'affichera sur le Bridgemate si le numéro de donne saisi ne correspond pas à l'ordre logique attendu. L'ordre logique commence par la première donne du tour et les donnes suivantes devraient être saisies en ordre croissant. Par exemple, si les donnes 1 à 4 doivent être jouées au tour A, l'ordre logique sera 1, 2, 3, 4.

Carte d'entame

Si vous voulez pouvoir saisir la carte d'entame sur le Bridgemate, cochez la case correspondante.

Numéros de licence des joueurs

Si vous souhaitez que les joueurs saisissent leur numéro de licence sur le Bridgemate, cochez la case. Par défaut, les joueurs ont le choix de saisir ou non leur numéro de licence. Si vous souhaitez rendre la saisie obligatoire, cochez la case « Entrée vide non admise ».

Validation du numéro de licence

Certaines fédérations utilisent un système particulier de vérification du numéro de licence; Bridgemate II contient les algorithmes employés par plusieurs de ces fédérations. Choisissez dans la liste la fédération dont vous dépendez. Remarque : toutes les fédérations n'utilisent pas (ou n'ont pas transmis) un algorithme et ne figurent donc pas dans la liste.

Affichage du contrat

Utilisez cette fonction pour préciser si le Bridgemate utilise les symboles ♣, ♦, ♥, ♠ ou des lettres pour l'affichage des contrats.

Réglage des délais de mise en veille

Le Bridgemate se met automatiquement en veille s'il demeure un certain temps sans activité. Le délai par défaut est de 20 secondes. Pour modifier ce délai, saisissez un nombre entre 5 et 60 dans le

champ « Délai de mise en veille ». Dans le champ « Message de vérification », saisissez le délai pendant lequel vous souhaitez que s'affiche l'écran de vérification du score par l'adversaire.

Autres paramètres Bridgemate II

Les configurations suivantes sont disponibles sur l'onglet Bridgemate II.

Numéro de la paire comme faisant partie de l'identification du déclarant

Le déclarant sur une donne est habituellement identifié par son orientation. Si vous voulez une vérification supplémentaire d'une éventuelle erreur de placement des paires (fréquent dans le cas de mouvement Howell où les paires changent d'orientation), le Bridgemate vous permet de saisir le numéro de la paire comme partie intégrante de l'identification du déclarant. Si le numéro de paire et l'orientation ne concordent pas, le Bridgemate préviendra les joueurs.

Nom des joueurs

Montrer le nom des joueurs au début de chaque tour. Voir paragraphe suivant.

Classement et feuille de route

Pour afficher le classement provisoire, soit après chaque tour, soit à la fin de la séance seulement, mettez le paramètre de classement sur « Montrer les résultats après chaque tour » ou « Montrer les résultats qu'en fin de session ».

Si vous activez l'affichage du classement, la feuille de route peut aussi être activée. Cette feuille de route fournit aux joueurs un aperçu des scores qu'ils ont réalisés sur chacune des donnes. Elle peut être affichée en pourcentage ou en points de match.

Code Arbitre

Paramétrez le code PIN qui protège le menu Arbitre contre un accès non autorisé.

Confirmation par l'arbitre de Donne non jouée

Cochez la case « "Non-joué" à confirmer par l'arbitre » si les joueurs doivent appeler l'arbitre quand ils ne jouent pas une donne (par exemple en cas de retard).

Donnes restant à jouer

Activez cette option si le Bridgemate doit afficher le nombre de donnes restant à jouer pour le tour en cours après que l'adversaire a confirmé un score.

Places pour le tour suivant

Pour que le Bridgemate indique à quelle table les joueurs doivent aller au tour suivant, activez l'option « Positions à la table pour tour suivant ». Le Bridgemate leur indiquera à quelle table ils doivent aller et dans quelle orientation, ou s'ils restent à la même place ou sont en relais.

Récapitulatif et corrections

Si vous souhaitez que les joueurs puissent voir à la fin de chaque tour le récapitulatif des résultats saisis sans avoir à faire appel à l'arbitre, cochez cette case. Si vous activez l'option « Montrer automatiquement recap. », le Bridgemate affichera automatiquement le récapitulatif à la fin de chaque tour, ce qui encourage les joueurs à vérifier une fois de plus que le résultat saisi est correct.

Si vous autorisez les joueurs à corriger eux-mêmes leurs résultats, cochez la case « Laisser les joueurs effacer leurs scores ».

Entrée automatique du numéro de la donne

Si vous souhaitez que le Bridgemate affiche automatiquement le numéro de la donne et que les joueurs n'aient qu'à le confirmer par OK, activez cette option. Elle est utile quand les donnes sont la plupart du temps ou tout le temps jouées dans l'ordre ascendant. Si au contraire les donnes sont fréquemment partagées ou jouées dans un ordre différent (mouvement Suédois par exemple) il est préférable de désactiver cette fonction.

Entrée manuelle du numéro de la première donne d'un tour

Quand les donnes sont partagées sur les tables (cas d'un Suédois par exemple), toutes les tables ne commencent pas leur série de donnes par le même numéro. Activez cette fonction pour exclure la première donne de la saisie automatique. Les joueurs devront ainsi saisir eux-mêmes le numéro de leur première donne.

Allumage de la touche de fonction RESET

Si cette option est cochée, la fonction RESET, qui renvoie le Bridgemate à son écran d'accueil, est à la disposition des joueurs après avoir appuyé sur la touche de fonction ARBITRE, mais sans accéder au menu Arbitre. Si vous ne voulez pas que les joueurs puissent remettre à zéro les Bridgemates, désactivez cette option.

Enregistrement des enchères et du jeu de la carte

Le Bridgemate a une capacité interne d'enregistrement des enchères et du jeu de la carte. Cette fonctionnalité est généralement utilisée dans le cas de grands tournois ou de tournois internationaux où le jeu est couvert en direct ou enregistré totalement pour des raisons statistiques ou pour pouvoir le passer en revue. Veuillez vous reporter au Guide du développeur de Bridgemate pour plus de détails sur ce sujet.

Mise à jour des paramètres en cours de jeu

La configuration des Bridgemates est envoyée aux Bridgemates au démarrage d'une nouvelle séance quand les Bridgemates se connectent au serveur. Il est aussi possible de modifier la configuration des Bridgemates en cours de jeu et les faire utiliser alors la nouvelle configuration.

Pour mettre à jour la configuration des Bridgemates quand la séance est déjà commencée, vous devez :

1. Mettre à jour les paramètres des Bridgemates grâce à l'onglet Bridgemate ou Bridgemate II du menu Options, ou grâce à votre logiciel de dépouillement (vérifiez s'il transmet au système Bridgemate les modifications qui seraient faites en cours de séance).
2. Allez au menu Serveur → Montrer tables.
3. Sélectionner les tables pour lesquelles vous souhaitez mettre à jour la configuration, ou appuyez sur CTRL + A pour sélectionner toutes les tables en même temps.
4. Appuyez sur le bouton « Actualiser les réglages ». Tous les Bridgemates vont alors recevoir les paramètres modifiés. A leur prochain contact avec le serveur, la configuration sera mise à jour.

Mise à jour du micro-programme des Bridgemates

Le Bridgemate est commandé par un microprogramme présent dans sa mémoire interne. Ce logiciel peut être modifié par l'intermédiaire du BCS. Concrètement cela signifie que le Bridgemate peut être mise à jour et que de nouvelles fonctions peuvent y être ajoutées et cela sans que vous ayez à acheter de nouveaux boîtiers.

ATTENTION

N'utilisez cette option que sur les instructions de votre revendeur. Une mauvaise utilisation peut entraîner des dysfonctionnements. N'utilisez que les fichiers fournis par votre revendeur et suivez soigneusement les instructions. Nous déconseillons formellement tout autre usage.

Préparation des Bridgemates :

- Rassemblez tous les Bridgemates que vous voulez mettre à jour.

- Vérifiez qu'ils sont bien sur la même région et le même canal que le serveur.
- Vérifiez qu'ils sont tous sur l'écran d'accueil avec le logo Bridgemate.
- Les piles des Bridgemates doivent être suffisamment chargées (le voyant ne doit pas clignoter).

Préparation de l'ordinateur :

- Connectez le serveur à l'ordinateur et au secteur.
- Démarrez le Logiciel de Commande des Bridgemate (BCS) mais sans séance active. Le BCS peut être lancé à partir du menu « Démarrer » de Windows.
- Vérifiez que le serveur est bien sur la même région et le même canal que les Bridgemates.

Démarrage de la diffusion du fichier de mise à jour:

- Dans le BCS, allez au menu *Outils* → *Bridgemate* → *Mise à jour microprogramme Bridgemate II*.
- Cliquez sur « Choisissez fichier microprogramme ».
- Choisissez le fichier .bm2 souhaité dans la liste et cliquez sur « Ouvrir » pour ouvrir le fichier.
- Au cas où plusieurs versions seraient disponibles dans le fichier, choisissez celle qui vous convient. Si une seule version est disponible, cette version sera automatiquement sélectionnée.
- Cliquez sur « Charger microprogramme vers serveur » pour télécharger le microprogramme sur le serveur. Cette opération peut prendre un certain temps.
- Vérifiez que « Transmettre en continu » est coché et cliquez sur « Transmettez microprogramme vers les Bridgemates II ». Appuyez sur OK pour confirmer.

Le microprogramme est maintenant diffusé en continu par le serveur. Une barre de progression montre l'avancement de l'opération – recommençant après être arrivée à 100%. Ceci continuera jusqu'à ce qu'on clique sur le bouton « Arrêt transmission » ou jusqu'à ce que la diffusion ait eu lieu vingt fois.

La prochaine étape est la réception de la mise à jour du microprogramme par les Bridgemates.

Réception de la mise à jour par les Bridgemates:

- Appuyez sur OK sur le clavier de chaque Bridgemate pour le réveiller.
- Appuyez sur SETUP pour afficher l'écran de mise à jour et si besoin saisissez le code PIN 749.
- Appuyez sur INFO pour afficher la version en cours.
- Appuyez sur Mise à jour pour entrer en mode mise-à-jour et enfin appuyez sur OK pour activer le mode réception.

Si la diffusion du microprogramme a bien été lancée sur le BCS, les Bridgemates commenceront à recevoir le programme. Une barre de progression indique l'évolution de l'opération. Quand la réception du microprogramme est complètement terminée sur un Bridgemate, celui-ci retourne à son écran d'accueil.

Quand tous les Bridgemates ont terminé leur mise à jour, appuyez sur « Arrêt transmission » pour arrêter la diffusion et fermez la fenêtre de mise à jour.

Remarques :

- N'interrompez pas la transmission avant que tous les Bridgemates en train de recevoir la mise à jour n'aient terminé.
- Au cas où la transmission du microprogramme aurait été interrompue, le Bridgemate restera en mode mise à jour jusqu'à ce que le microprogramme soit diffusé à nouveau et entièrement reçu par le Bridgemate.
- Les barres de progression qui indiquent l'avancement de la transmission dans le BCS et sur le Bridgemate ne sont pas forcément au même stade.
- Quand la barre de progression sur le Bridgemate atteint 100%, il attend encore quelques secondes pour terminer son travail, au cas où certaines

parties du microprogramme seraient retransmises. Ceci est tout à fait normal.

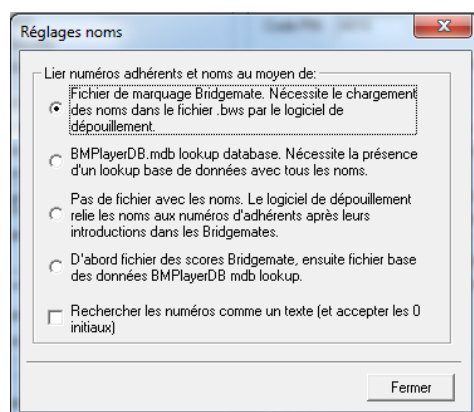
- Le mode « mise à jour » sur les Bridgemates peut être activé à tout moment. Les Bridgemates commenceront à recevoir le microprogramme automatiquement, même si la transmission a commencé plus tôt. Les Bridgemates n'ont pas besoin d'être en mode « mise à jour » pour commencer la transmission.

Affichage du nom des joueurs

Afin de réduire les erreurs d'installation des joueurs, Bridgemate II offre la possibilité d'afficher les noms des joueurs au début de chaque tour. A la lecture des noms, les joueurs voient s'ils sont ou non à la bonne place. La bonne marche de cette option dépend de la façon dont le logiciel de dépouillement permet le traitement des noms. Veuillez vous reporter au mode d'emploi de ce logiciel pour décider comment utiliser cette fonctionnalité de Bridgemate II.

Configuration du nom

Pour afficher les noms des joueurs sur les Bridgemates, allez au menu *Outils* → *Options* → *Bridgemate* → onglet *Bridgemate II*, et choisissez l'option « Montrer noms à chaque tour ». Puis cliquez sur « Réglages » pour indiquer où le BCS trouvera les noms des joueurs.



Choisissez « Fichier de marquage Bridgemate » quand le logiciel de dépouillement stocke les noms des joueurs dans le fichier de résultats au début de la séance. C'est la situation la plus fréquente. Le logiciel de dépouillement stocke tous les noms connus dans le fichier de résultats et le BCS les y retrouve.

Choisissez « BMPlayerDB.mdb lookup database » quand on vous a fourni un fichier distinct appelé BMPlayerDB.mdb qui contient tous les noms des joueurs. Cette option est surtout utilisée pour les compétitions ou tournois nationaux pour lesquels de grandes bases de données sont nécessaires.

Choisissez « Pas de fichier avec les noms » quand le logiciel de dépouillement charge automatiquement les noms des participants à leur position actuelle, ou quand il reçoit en continu les numéros des joueurs et renvoie leurs noms. Cette option est surtout utilisée quand les joueurs se sont préinscrits pour le tournoi et que leurs places sont connues avant le démarrage de la séance.

Choisissez « D'abord fichier des scores Bridgemate, ensuite fichier base de données BMPlayerDB.mdb lookup » pour que le BCS cherche d'abord dans le fichier de résultats, et ensuite, si le numéro n'est pas trouvé, dans le fichier BMPlayerDB.mdb.

Si votre club ou fédération utilise des numéros de licence qui peuvent comporter des zéros au début, il faut cocher « Rechercher les numéros comme du texte ». Cela permet de traiter les numéros 123 et 00123 par exemple comme des joueurs différents.

Remarque :

- L'emplacement du fichier BMPlayerDB.mdb peut être paramétré à partir de la fenêtre *Outils* → *Options* → *Général*. Voir chapitre 3 : « Paramétrage ».

Affichage des noms en utilisant le numéro de licence

Quand les joueurs ne sont pas préinscrits, la saisie des numéros de licence en début de séance est indispensable pour reconnaître les joueurs. Vérifiez que la saisie par numéros est activée. Le BCS utilise le numéro de licence des joueurs pour trouver leurs noms. Cela implique que la bonne source ait été sélectionnée pour trouver le nom des joueurs, soit « fichier de résultats Bridgemate » soit « fichier base de données BMPlayerDB.mdb lookup » et que cette source contienne les noms. Si on a sélectionné le mauvais fichier ou que ce fichier ne contient pas de noms, le BCS ne sera pas en mesure de trouver les noms des joueurs.

Une fois que le BCS aura trouvé les noms des joueurs, il affichera les noms et les numéros de licence dans l'onglet « Joueurs » et montrera les noms sur les Bridgemates.

Affichage des noms quand il y a eu préinscription des joueurs

Quand les joueurs se sont préinscrits et que les places sont attribuées avant le début de la séance (les joueurs ne peuvent pas choisir leur places, ils doivent se conformer aux instructions données par le logiciel), le logiciel de dépouillement peut charger les noms et numéros des joueurs une fois la séance commencée. Dans ce cas la saisie des numéros des joueurs n'est pas nécessaire. Les noms des joueurs sont affichés automatiquement sur les Bridgemates. Vérifiez si votre logiciel de dépouillement permet cette fonction.

Modification des noms

Quand les joueurs ont saisi accidentellement un mauvais numéro, on peut corriger dans le BCS à partir de l'onglet « Joueurs ». Double-cliquez dans la colonne « Nom » à la bonne table et dans la bonne orientation et saisissez un nouveau nom ou modifiez le nom inscrit. Le nouveau nom s'affichera automatiquement sur le Bridgemate. Vous pouvez aussi double-cliquer sur le numéro du joueur et inscrire le bon numéro. Le BCS recherchera le nom du joueur correspondant à ce numéro et fera la mise à jour.

Utilisation des diagrammes

Les diagrammes sont au centre de toute séance de bridge. Bridgemate II comprend des fonctionnalités étendues à la fois pour visualiser et pour saisir les diagrammes des donnes. Les diagrammes peuvent être saisis par les joueurs, pour sauvegarder cette importante information dans le fichier de résultats et pour exporter par la suite vers le site web du club par exemple. Quand des donnes pré-distribuées sont utilisées et que les diagrammes sont disponibles au format .dup (Duplimate), ce fichier peut être importé dans le BCS et les diagrammes peuvent être chargés dans le système Bridgemate II. Cela est utile aux arbitres qui peuvent récupérer le diagramme du Bridgemate à tout moment et aussi aux joueurs qui ont la possibilité de voir le diagramme après avoir joué la donne (pour vérification).

Saisie manuelle des diagrammes par les joueurs

Dans les tournois où les donnes sont battues à la main et distribuées par les joueurs, les diagrammes peuvent être saisis sur les Bridgemates pendant la séance. Pour activer cette fonctionnalité, allez dans le Menu *Outils* → *Options* → *Bridgemate* → onglet *Bridgemate II*, et cochez « Entrer diagrammes ». Vous pouvez saisir les diagrammes à la fin de la donne ou à la fin du tour. La saisie à la fin du tour est utile quand il reste du temps aux joueurs après qu'ils ont fini de jouer les donnes. Au lieu d'attendre que les autres tables aient terminé, ils peuvent utiliser ce temps restant pour saisir une donne dans le Bridgemate. On n'aura ainsi pas à ajouter du temps au tour, ce qui retarderait le jeu.

Saisie à la fin du tour

A la fin du tour, le Bridgemate peut demander aux joueurs de saisir un ou plusieurs diagrammes. Il ne le demandera que s'il manque des diagrammes. Si toutes les donnes ont un diagramme, le Bridgemate ne pose pas la question. Le numéro des donnes sans diagramme est affiché, et les joueurs peuvent saisir le numéro de la donne dont ils s'approprient à saisir le diagramme. Une fois le numéro saisi et vérifié par le Bridgemate, l'écran suivant apparaît :

```

ENTRER DIAGRAMME - DONNE 2
SUD          13 CARTES
P:DV6
C:V1094
K:V97
T:943_
DIAGRAMM ▲ ▼ ACCORD
    
```

On saisit d'abord la main de Nord. Les cartes sont enregistrées dans l'ordre Piques – Cœurs – Carreaux – Trèfles. La saisie peut aller d'une couleur à l'autre en utilisant les flèches Haut et Bas. Un compteur en haut à droite indique le nombre de cartes déjà entrées dans la main en cours de saisie. Quand les treize cartes de la main ont été saisies, appuyez sur OK ou sur la flèche vers le bas pour saisir la main suivante.

Recommandations pour une saisie rapide et fluide des diagrammes :

1. A la fin de chacun des tours, le Bridgemate vérifie si une ou plusieurs donnes n'ont pas de diagrammes. Si c'est le cas, il demandera aux joueurs s'ils souhaitent saisir les diagrammes maintenant. Les joueurs lents peuvent refuser et passer à la table suivante sans saisir de diagramme.
2. Quand il reste suffisamment de temps à la fin du tour, les joueurs répondent OK. Le Bridgemate indique quels diagrammes ne sont pas encore saisis et les joueurs choisissent et confirment par OK le numéro de la donne qu'ils veulent saisir.
3. L'écran de saisie s'affiche. Les joueurs mettent le bon étui sur la table et chaque joueur prend ses treize cartes et les classe par couleur, les piques avec les piques, les cœurs avec les cœurs, etc. Il n'est pas nécessaire de classer les cartes à l'intérieur d'une même couleur.
4. Nord saisit d'abord sa propre main en commençant par les piques. Le curseur est déjà positionné sur les piques et il suffit de saisir les cartes. Dans l'exemple ci-dessus cela revient à appuyer sur les touches A – 9 – 8 – 2. Une fois que Nord a saisi ses piques il appuie sur OK ou sur la flèche vers le bas pour descendre sur la ligne des cœurs et ainsi de suite jusqu'aux trèfles. Les cartes sont triées automatiquement. On ne peut pas saisir plus de treize cartes pour chaque main. Le nombre déjà saisi est indiqué en haut à droite de l'écran.
5. Après avoir complété la saisie de sa main, Nord appuie une dernière fois sur OK ou sur la flèche vers le bas et passe le Bridgemate à Est pour qu'il saisisse sa main. Quand Est a terminé, il passe le Bridgemate à Sud qui est le dernier à saisir sa main.
6. Quand Sud a saisi sa main, 39 cartes ont déjà été saisies. Les cartes restantes seront automatiquement attribuées à Ouest. Pour vérifier la main d'Ouest, appuyez une ou plusieurs fois sur la flèche vers le bas jusqu'à ce que la main d'Ouest s'affiche. Il est recommandé de faire vérifier la main par Ouest lui-même. Une fois qu'Ouest approuve sa propre main, appuyez sur ACCORD pour confirmer le diagramme et transmettre l'information à l'ordinateur.
7. Le diagramme est maintenant saisi et confirmé. Au cas où il resterait des donnes non saisies, le Bridgemate demandera aux joueurs s'ils souhaitent saisir un autre diagramme. S'il ne reste pas assez de temps, il est possible de refuser avec la touche ANNUL ce qui a pour effet de faire passer le Bridgemate au tour suivant.
8. Pendant la saisie, on peut rectifier une erreur à l'aide de la touche ANNUL. Notez qu'à cause du classement automatique des cartes la dernière carte sur la ligne n'est pas forcément la dernière saisie. Par exemple si l'ordre de saisie a été le 5 suivi de l'As, l'as est automatiquement placé devant le 5 et le fait d'appuyer sur ANNUL effacera d'abord le 5. Pour effacer l'as, il faut alors appuyer deux fois sur la touche ANNUL. Pour rectifier une carte dans une autre couleur, il faut d'abord se mettre sur la ligne de la couleur à modifier en utilisant les flèches vers le haut et vers le bas, pour pouvoir faire la correction.
9. Quand il se trouve que vous saisissez une carte qui a déjà été saisie pour une autre main sur la même donne, le Bridgemate vous en informe. Il faut d'abord rectifier manuellement la carte entrée par erreur dans l'autre main avant de pouvoir la saisir dans la main que vous

êtes en train d'inscrire. Pour cela appuyez sur la touche N/S ou E/O pour naviguer rapidement entre les orientations et corriger l'erreur. Vous pouvez aussi utiliser les mêmes touches N/S et E/O pour retourner à la saisie de votre main.

Remarques :

- Pendant la saisie, vous pouvez appuyer sur DIAGRAM. à tout moment pour afficher une vue générale des cartes déjà saisies du diagramme en cours.
- Dans une même section, le diagramme d'une donne n'est saisi qu'une fois. Cela peut être fait à n'importe quel tour et il n'est pas obligatoire que toutes les donnes soient saisies au tour 1. Quand la saisie est faite à la fin du tour (si c'est cette option qui est choisie) ce sont les joueurs qui décident s'il reste assez de temps pour faire le diagramme. Une fois que les joueurs ont l'habitude, la saisie d'une donne prend moins de deux minutes.

Saisie à la fin de la donne

La saisie du diagramme à la fin de la donne est comparable à la saisie à la fin du tour. La différence est que quand la donne est finie de jouer le Bridgemate demande aux joueurs s'ils veulent entrer le diagramme de cette donne (seulement s'il n'a pas déjà été entré). S'ils décident de saisir le diagramme, ils suivent les mêmes indications que décrites ci-dessus. S'ils décident de ne pas le saisir, les joueurs de la table suivante auront la possibilité de le faire.

Import / Export des diagrammes

Exportation des diagrammes

Les diagrammes saisis sur les Bridgemates sont stockés dans le fichier de résultats par le BCS. Si votre logiciel de dépouillement est capable de lire les diagrammes dans le fichier de résultats, veuillez vous reporter à son mode d'emploi pour savoir comment procéder.

Les diagrammes peuvent aussi être exportés directement du BCS aux formats PBN (Portable Bridge Notation) ou DUP (Duplimate®). Ces formats sont populaires et sont utilisés par divers autres logiciels tels que Dealmaster Pro ou Deepfinesse. Pour exporter les diagrammes, allez au menu *Fichier* → *Exporter* et choisissez le format que vous désirez. Sélectionnez un dossier dans lequel vous stockerez le fichier d'export et donnez un nom au fichier. Appuyez sur « Enregistrer » pour générer le fichier d'export. Un fichier distinct est généré pour chaque section de la séance.

Importation des diagrammes

Les diagrammes de mains pré-distribuées peuvent être importés dans le BCS et chargés sur les Bridgemates. Cette information peut être utilisée par l'arbitre pour voir les diagrammes sur les Bridgemates en utilisant le menu Arbitre. Si votre logiciel de dépouillement enregistre les diagrammes dans le fichier de résultats Bridgemate et ordonne au BCS de les charger sur le serveur, il n'y a rien de plus à faire. Si votre logiciel de dépouillement ne prend pas en charge cette procédure, vous pouvez le faire manuellement. Allez dans le menu *Fichier* → *Importer* → de .dup (seuls les fichiers DUP peuvent être importés) et sélectionnez le fichier DUP que vous souhaitez importer. Si vos sections jouent avec des donnes différentes, sélectionnez le fichier DUP correspondant à chaque section séparément. Quand vous avez sélectionné le(s) fichier(s) cliquez sur « Importer fichier(s) ». Les diagrammes sont importés dans le fichier de résultats. La dernière étape est de charger les diagrammes sur le serveur. Allez au menu *Séance* → *Charger diagrammes*. Sélectionnez les sections et appuyez sur « Charger diagrammes ». Les diagrammes sont maintenant chargés sur le serveur et sont à la disposition des Bridgemates.

Chapitre 7: Conseils d'utilisation

Bridgemate connecté avec le mauvais numéro de table

Quand un Bridgemate se connecte avec un mauvais numéro de section et/ou de table, cela aura une incidence non seulement sur ce Bridgemate mais aussi sur celui de la table dont il porte le numéro. Le Bridgemate dispose d'une procédure simple « Prendre la table » pour réparer cette erreur. Laissez simplement le Bridgemate de la bonne table commencer la séance. Il affichera que la table a déjà été démarrée par un autre Bridgemate et demandera d'annuler ou de continuer. Appuyez sur OK et appelez l'arbitre pour qu'il confirme avec son code PIN l'appropriation de la table. Après la confirmation, la table commencera la séance normalement. La table avec le mauvais numéro s'arrêtera de fonctionner et les joueurs se signaleront bientôt à l'arbitre. Voir chapitre 5, paragraphe « Démarrage de la séance » pour de plus amples informations.

Remplacement d'un Bridgemate

Si pour une raison quelconque vous devez remplacer un Bridgemate pendant une séance, et que vous ne pouvez pas déconnecter le Bridgemate par la fonction Reset, procédez comme suit :

- Dans le BCS, allez dans le menu *Serveur* → *Montrer tables*.
- Sélectionnez la table en question et appuyez sur « Déconnecter » table(s) ». Le Bridgemate sera alors déconnecté du serveur.
- Prenez un autre Bridgemate et paramétrez-là pour la bonne section et la bonne table. Vérifiez aussi que vous utilisez le bon canal.
- Activez le nouveau Bridgemate. Il prendra la position du précédent Bridgemate.

En plus de cette procédure, il est aussi possible d'utiliser la fonctionnalité « Prendre la table » du Bridgemate, ce qui rend très facile le remplacement d'un Bridgemate par un autre. Procédez comme suit :

- Retirez du jeu le Bridgemate à remplacer.
- Prenez un autre Bridgemate et paramétrez-le pour la bonne section et la bonne table. Vérifiez aussi que vous utilisez le bon canal.
- Activez le nouveau Bridgemate. Il vous informera que la table a déjà été initialisée avec un autre Bridgemate. Appuyez sur OK pour continuer, saisissez le Code PIN arbitre et appuyez à nouveau sur OK. Quand il vous demande d'effacer ou de conserver les données déjà entrées, appuyez sur CONTIN. pour les conserver et continuez là où l'ancien Bridgemate avait quitté la partie. Le nouveau Bridgemate a maintenant remplacé l'ancien.

Récupération du serveur

Si le serveur est accidentellement débranché de l'alimentation électrique, toutes les données seront perdues et les Bridgemates s'arrêteront de fonctionner. Le BCS est capable de revenir en arrière. Procédez comme suit :

- Assurez-vous que le serveur est à nouveau rebranché à la source d'alimentation électrique.
- Dans le BCS, allez dans le menu *Séance* → *Synchroniser client <> serveur*.
- Allez à l'onglet "*Restaurer*" et appuyez sur « Récupérer serveur ». Toutes les informations contenues dans le fichier de résultats seront transférées au serveur.

Lorsque l'on fait une récupération du serveur il est important que tous les scores aient été préalablement transférés dans le fichier de résultats. Si ce n'est pas le cas, les scores qui n'ont pas été transférés à l'ordinateur seront perdus et le serveur ne pourra pas redémarrer à partir des données de la position précédente. Pour éviter cela, assurez-vous que la lecture en continu des données du serveur est bien activée pendant toute la séance.

Procédure en cas de perte de données

La sécurité des résultats entrés dans le système Bridgemate II est la priorité principale. La meilleure défense contre la perte de données est d'enregistrer les résultats à plusieurs endroits différents, à savoir :

- *La mémoire des Bridgemates*

Tous les résultats saisis sur un Bridgemate sont envoyés au serveur mais en même temps enregistrés dans la mémoire interne du Bridgemate. Ces résultats y sont stockés jusqu'à ce que le Bridgemate soit redémarré pour une nouvelle séance. La mémoire interne sera alors effacée. Les données restent stockées dans la mémoire interne des Bridgemates, même s'ils n'ont pas de piles.

- *La mémoire du serveur*

Les résultats saisis sur les Bridgemates sont envoyés au serveur et stockés dans sa mémoire interne. Il est essentiel que le serveur soit connecté à une source électrique (secteur ou piles). S'il n'y a pas d'alimentation électrique, ou en cas de panne de l'alimentation, toutes les données seront perdues.

- *Fichier de résultats du BCS et fichier journal.*

Le BCS lit en continu les nouveaux résultats en provenance du serveur et les stocke dans le fichier de résultats. Ces données sont immédiatement écrites sur le disque dur de votre PC, assurant ainsi leur sécurité même en cas de panne d'électricité. Tous les résultats que l'on peut voir sur l'écran du BCS sont déjà enregistrés dans le fichier de résultats.

Le BCS dispose aussi d'un journal qui contient tous les événements importants. Tous les résultats reçus y sont inscrits. Pour visualiser le journal, allez dans *Outils* → *Montrer journal*

- *Fichier de séance de votre logiciel de dépouillement.*

En dernier lieu, le logiciel de dépouillement récupère les scores du fichier de résultats et les enregistre dans ses propres fichiers.

Les résultats sont donc stockés dans cinq endroits différents au total. En cas de perte de données dans l'un de ces cinq endroits, il est possible de vérifier s'ils sont encore présents dans le niveau au-dessus, et de les reprendre à partir de là.

Perte de données dans le logiciel de dépouillement

En cas de perte de données dans le logiciel de dépouillement, vérifiez si les résultats sont toujours présents dans le fichier de résultats du BCS. La meilleure façon de procéder est de lancer le BCS à partir du menu Windows Démarrer → Tous les programmes → Bridgemate II. Une fois que le BCS est démarré allez dans le menu Fichier → Ouvrir et sélectionnez le fichier de résultats que vous avez utilisé pour votre séance. Si les résultats apparaissent à l'écran, c'est qu'ils y sont bien été enregistrés. Le logiciel de dépouillement peut maintenant récupérer les résultats. Pour plus d'informations sur la manière de récupérer les résultats des Bridgemates dans votre logiciel, consultez le manuel de celui-ci.

Perte de données dans le Logiciel de commande Bridgemate II (BCS)

Si le fichier de résultats est vide (voir ci-dessus), il est possible de les récupérer à partir du serveur et de les inscrire dans le fichier de résultats. La première chose à faire est de vérifier s'ils sont toujours enregistrés sur le serveur. Pour cela, allez dans le menu Serveur → Montrer tous scores. Tous les résultats enregistrés sur le serveur s'afficheront. Si ce sont les bons résultats, il est possible de les récupérer manuellement avec le menu Serveur → Montrer tables. Sélectionnez toutes les tables (bouton gauche de la souris appuyé et

touche majuscule) et appuyez sur « Rechercher scores ». Les résultats sont alors récupérés du serveur et inscrits dans le fichier de résultats. Ils sont maintenant prêts à être exploités par le logiciel de dépouillement.

Perte de données sur le serveur

Au cas où les résultats ne sont plus ni sur le serveur, ni dans le fichier de résultats, ni dans le logiciel de dépouillement, votre dernier recours est de récupérer les résultats des Bridgemates eux-mêmes. Tous les résultats saisis sur les Bridgemates sont stockés dans leur mémoire interne et peuvent être renvoyés au serveur. Voir le paragraphe "Renvoi de résultats" pour plus de détails.

Attention

Les résultats des données sont stockés dans la mémoire interne du Bridgemate. Une fois que le Bridgemate a redémarré pour une nouvelle séance, et que le premier résultat est saisi et confirmé, la mémoire est effacée et toutes les données supprimées. Faites en sorte qu'aucun joueur ne touche aux Bridgemates à la fin de la séance pour éviter toute perte de données.

Récupération des résultats à partir du fichier journal

Les résultats peuvent aussi être récupérés à partir du fichier journal où tous les résultats enregistrés dans le BCS sont stockés. Pour le visionner, utilisez le menu Outils → Montrer journal. Les lignes sélectionnées peuvent être copiées, sauvegardées dans un fichier texte et imprimées. Une récupération automatique n'est pas possible : les résultats doivent être saisis manuellement dans le logiciel de dépouillement. Le fichier de connexion BMPProLog.log se trouve dans le dossier du BCS, normalement C:\Program Files\Bridgemate Pro.

Renvoi de résultats

Le Bridgemate conserve les résultats des données dans sa mémoire interne. Ils peuvent être renvoyés au serveur par une simple commande. Ceci est utile quand les résultats ont été effacés par inadvertance à la fois de l'ordinateur et du serveur et que votre dernier recours est le boîtier Bridgemate lui-même.

Les résultats peuvent être renvoyés indifféremment par le menu Arbitre ou le menu Setup. Procédez comme suit :

1. Vérifiez que le serveur est connecté et utilise les données de la séance (tables, mouvement). Si toutes les données sur le serveur ont été perdues aussi, redémarrez Bridgemate II à partir de votre logiciel de dépouillement de manière à recharger les données de la séance sur le serveur.
2. a) Les Bridgemates qui sont encore en mode saisie peuvent renvoyer leurs résultats à partir du menu Arbitre. Accédez au menu avec la touche de fonction Arbitre et le code PIN, puis appuyez sur la touche de fonction RENVOI.
b) Les Bridgemates qui se trouvent sur l'écran d'accueil peuvent renvoyer les résultats à partir du menu Setup. Appuyez sur la touche de fonction SETUP pour accéder au menu, puis sur la touche de fonction INFO, suivie de la touche RENVOI.
3. Le nombre de résultats présents dans la mémoire de la Bridgemate s'affiche. Appuyez sur OK pour démarrer la retransmission. La retransmission ne se fera que si le serveur est activé et s'il contient les données de la séance.
4. A l'issue de la retransmission, les résultats des données peuvent être envoyés au logiciel de dépouillement en utilisant les procédures habituelles.

Plusieurs clubs de bridge jouant simultanément

Il peut arriver que plusieurs clubs jouent en même temps et dans le même bâtiment.

Comme le serveur Bridgemate II ne peut prendre en charge tel numéro de table qu'une seule fois dans la même séance, il n'est pas possible pour deux clubs d'utiliser le même serveur simultanément. Les deux clubs devront donc utiliser chacun leur propre serveur. Il est bien entendu primordial qu'ils n'interfèrent pas

l'un avec l'autre. Ce problème peut être résolu en utilisant des canaux de communication différents sur chaque serveur. Le premier club paramètre son système (serveur et Bridgemates) sur le canal 0, tandis que l'autre utilise le canal 1 par exemple. Un troisième club utiliserait alors le canal 2 et ainsi de suite. Cette méthode permet à plusieurs clubs d'utiliser le système Bridgemate II simultanément sans causer d'interférences.

Grands tournois

Lors des grands tournois, plus d'un serveur sera nécessaire pour prendre en charge plus de 256 tables. L'emplacement des tables sera important. Si les tables sont hors de portée du serveur, un serveur supplémentaire sera nécessaire pour augmenter la portée. Le Système Bridgemate II supporte de multiples serveurs en réseau qui peut, en principe, comprendre un nombre illimité de tables. Les recommandations suivantes devront être observées :

- Il vous faut un réseau complètement opérationnel dans lequel tous les ordinateurs sont interconnectés, afin qu'ils puissent tous accéder aux fichiers et les traiter.
- Un seul fichier de résultats est utilisé, contenant toutes les données de la séance et tous les résultats de toutes les données à toutes les tables.
- Le logiciel de dépouillement est installé et tourne sur un des ordinateurs du réseau. Le logiciel de dépouillement et/ou le fichier de résultats peuvent très bien être sur un ordinateur différent de celui sur lequel tourne le BCS. D'un point de vue organisationnel, il est sans doute plus facile de mettre le logiciel de dépouillement et le fichier de résultats sur un ordinateur à part, permettant ainsi aux PC clients d'accéder au fichier de résultats grâce au réseau.
- Chaque serveur Bridgemate est connecté à son propre PC (client) sur lequel tourne le BCS. Ne connectez pas deux serveurs au même client. Bien que ce soit techniquement possible, le fait que deux serveurs utilisent le même nom de client peut provoquer des confusions. Pire encore, cela pourrait s'avérer contre-productif si les deux serveurs communiquent sur le même canal.
- Utilisez un canal différent pour chaque serveur, surtout s'ils sont à portée les uns des autres. N'utilisez le même canal que si vous êtes certain que les serveurs ne peuvent pas interférer les uns avec les autres (par exemple quand ils sont dans des bâtiments différents).

Utilisation de boîtiers Bridgemate II et Bridgemate Pro en même temps

Si vous possédez les deux systèmes Bridgemate Pro et Bridgemate II, il est possible de les utiliser ensemble pour faire les résultats d'un même tournoi. Comme les boîtiers Bridgemates II ne communiquent qu'avec un serveur Bridgemate II USB, et les Bridgemates Pro seulement avec un serveur Bridgemate Pro, il est impératif que les deux serveurs soient connectés à l'ordinateur.

Pour utiliser à la fois Bridgemate Pro et Bridgemate II dans votre tournoi, suivez les instructions ci-dessous :

1. Avant de démarrer les boîtiers Bridgemates, connectez à la fois le serveur Bridgemate II USB et le serveur Bridgemate Pro à l'ordinateur. Le serveur Bridgemate Pro peut se connecter grâce au convertisseur USB-série. Veuillez vous référer au mode d'emploi du Bridgemate Pro pour l'utilisation du serveur Bridgemate Pro.
2. Démarrez le système Bridgemate à partir de votre logiciel de dépouillement. Ceci aura pour effet de lancer le Bridgemate II en premier.
3. Après que le BCS a été chargé et le Bridgemate II activé, cliquez sur Séance → Fonctionner en même temps avec Bridgemate Pro.
4. Quand la séance est terminée, il vous suffit de fermer chacun des exemplaires du BCS manuellement.

Conservez à l'esprit les points suivants lorsque vous travaillez avec les deux systèmes en même temps :

- Toutes les tables vont être chargées sur les serveurs Bridgemate II et Bridgemate Pro. C'est vous qui décidez quelles sont celles qui sont utilisées par le système Pro et celles utilisées par le système II. Par conséquent, il se peut que les deux systèmes affichent que certaines tables ne sont pas encore activées puisqu'elles sont connectées à l'autre serveur.
 - Veillez à ce que les Bridgemates Pro et les Bridgemates II aient leurs propres tables, par exemple la section A sur les Bridgemates II, et la section B sur les Bridgemates Pro.
 - Les scores sont échangés entre les deux systèmes. Les scores saisis sur les boîtiers Bridgemate Pro s'afficheront aussi sur les boîtiers Bridgemate II et vice versa.
 - Une mise à jour du mouvement sera d'abord prise en compte par les Bridgemates II, puis quelques secondes plus tard par les Bridgemates Pro. Ceci se fait automatiquement.
5. Si vous avez accidentellement fermé la seconde instance du BCS, vous pouvez la redémarrer en utilisant le même menu Séance → « Fonctionner en même temps avec Bridgemate Pro ».
- Il se rappellera qu'il a déjà été démarré auparavant et ne redémarrera pas du tour 1, mais de l'endroit où il se trouvait au moment de la fermeture du programme.
 - Les boîtiers Bridgemate II ont plus de possibilités de configuration que les Bridgemates Pro. Les Bridgemates Pro n'utiliseront que les configurations qui leur sont propres. Par exemple, les noms qui peuvent s'afficher sur les Bridgemates II ne s'afficheront pas sur les Bridgemate Pro.

Déclaration d'exposition aux radiations :

Cet équipement est conforme aux limites FCC RF d'exposition aux radiations, établies pour un environnement non contrôlé. Cet équipement ne doit pas être dans le même endroit ou fonctionner conjointement avec une autre antenne ou émetteur.

Cet appareil est conforme au paragraphe 15 du règlement FCC. L'utilisation est soumise aux deux conditions suivantes : (1) Cet appareil ne doit pas causer d'interférences dangereuses, et (2) Cet appareil doit accepter la réception de toutes les interférences, mêmes celles qui pourraient causer un fonctionnement non souhaité.

Attention :

Tous changements ou modifications qui ne sont pas expressément approuvés par Bridge Systems BV pourraient annuler l'autorisation d'utiliser l'équipement.

Déclaration de Conformité à la Règlementation Canadienne

This device complies with Industry Canada Standard RSS-210. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.

Ce dispositif est conforme avec la norme CNR-210 d'Industrie Canada. Le fonctionnement du dispositif est sujet aux deux conditions suivantes: (1) le dispositif ne doit pas causer de brouillage, et (2) le dispositif doit accepter tous brouillages, incluant tous brouillages



**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® II**
Product Description: **Bridgemate® II Wireless Scoring System**
Model Number of the Server: **BMS2-1**
Model Number of the Table Terminal: **BM2-1**

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: **August 31st, 2009**

Signed:

R.F. Bouwland
Executive Director

English	Hereby, Bridge Systems BV , declares that this Bridgemate® II Wireless Scoring System is in compliance with the essential requirements and other relevant provisions of Directive 1999/5/EC.
Finnish	Bridge Systems BV vakuuttaa täten että Bridgemate® II Wireless Scoring System tyyppinen laite on direktiivin 1999/5/EY oleellisten vaatimusten ja sitä koskevien direktiivin muiden ehtojen mukainen.
Dutch	Hierbij verklaart Bridge Systems BV dat het toestel Bridgemate® II Wireless Scoring System in overeenstemming is met de essentiële eisen en de andere relevante bepalingen van richtlijn 1999/5/EG.
French	Par la présente Bridge Systems BV déclare que l'appareil Bridgemate® II Wireless Scoring System est conforme aux exigences essentielles et aux autres dispositions pertinentes de la directive 1999/5/CE.
Swedish	Härmed intygar Bridge Systems BV att denna Bridgemate® II Wireless Scoring System står i överensstämmelse med de väsentliga egenskapskrav och övriga relevanta bestämmelser som framgår av direktiv 1999/5/EG.
Danish	Undertegnede Bridge Systems BV erklærer herved, at følgende udstyr Bridgemate® II Wireless Scoring System overholder de væsentlige krav og øvrige relevante krav i direktiv 1999/5/EF.
German	Hiermit erkläre Bridge Systems BV , dass sich dieses Bridgemate® II Wireless Scoring System in Übereinstimmung mit den grundlegenden Anforderungen und den anderen relevanten Vorschriften der Richtlinie 1999/5/EG befindet. (BMW)
Greek	ΜΕ ΤΗΝ ΠΑΡΟΥΣΑ Bridge Systems BV ΔΗΛΩΝΕΙ ΟΤΙ Bridgemate® II Wireless Scoring System ΣΥΜΜΟΡΦΩΝΕΤΑΙ ΠΡΟΣ ΤΙΣ ΟΥΣΙΩΔΕΙΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΙΣ ΛΟΙΠΕΣ ΣΧΕΤΙΚΕΣ ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ ΤΗΣ ΟΔΗΓΙΑΣ 1999/5/ΕΚ.
Italian	Con la presente Bridge Systems BV dichiara che questo Bridgemate® II Wireless Scoring System è conforme ai requisiti essenziali ed alle altre disposizioni pertinenti stabilite dalla direttiva 1999/5/CE.
Spanish	Por medio de la presente Bridge Systems BV declara que el Bridgemate® II Wireless Scoring System cumple con los requisitos esenciales y cualesquiera otras disposiciones aplicables o exigibles de la Directiva 1999/5/CE.
Portuguese	Bridge Systems BV declara que este Bridgemate® II Wireless Scoring System está conforme com os requisitos essenciais e outras disposições da Directiva 1999/5/CE.
Malti	Hawnhekk, Bridge Systems BV , jiddikjara li dan Bridgemate® II Wireless Scoring System jikkonforma mal-fitigijiet essenzjali u ma provvedimenti oġrajn rilevanti li hemm fid-Direttiva 1999/5/EC.
Estonian	Käesolevaga kinnitab Bridge Systems BV seadme Bridgemate® II Wireless Scoring System vastavust direktiivi 1999/5/EÜ põhinõuetele ja nimetatud direktiivist tulenevatele teistele asjakohastele sätetele.
Hungarian	Alulírott, Bridge Systems BV nyilatkozom, hogy a Bridgemate® II Wireless Scoring System megfelel a vonatkozó alapvető követelményeknek és az 1999/5/EC irányelv egyéb előírásainak.
Slovak	Bridge Systems BV týmto vyhlasuje, že Bridgemate® II Wireless Scoring System spina základné požiadavky a v"setky príslu"sné ustanovenia Smernice 1999/5/ES.
Czech	Bridge Systems BV tímto prohlašuje, že tento Bridgemate® II Wireless Scoring System je ve shoda se základními požadavky a dal"sími příslu"snými ustanoveními smernice 1999/5/ES.
Slovene	Šivo Bridge Systems BV deklaruoja, kad "sis Bridgemate® II Wireless Scoring System atitinka esminius reikalavimus ir kitas 1999/5/EB Direktyvos nuostatas.
Lithuanian	Šivo Bridge Systems BV deklaruoja, kad "sis Bridgemate® II Wireless Scoring System atitinka esminius reikalavimus ir kitas 1999/5/EB Direktyvos nuostatas.
Latvian	Ar "so Bridge Systems BV deklare, ka Bridgemate® II Wireless Scoring System atbilst Direktivas 1999/5/EK butiskajam prasibam un citiem ar to saistitajiem noteikumiem.