Välkommen till en ny värld fylld av de möjligheter Bridgemate har att erbjuda. I Holland har tillverkaren fått pris med motiveringen att Bridgemate är den främsta uppfinningen i bridgevärlden sedan budlådan.

Som kuriosa i sammanhanget spelar tillverkaren inte själv bridge (!) men det är absolut inget Bridgemate har drabbats av.

Med tanke på ämnet kommer detta dokument att vara ganska tekniskt. Målet är dock att ”gömma” de mer tekniska delarna i ett kapitel på slutet som endast fanatikerna behöver läsa.

Dokumentet består av följande delar:

- Använd Ruter och Bridgemate (del 1)
- Presentation av sladdar och maskiner
- Bridgemate och programmera bordsnummer
- Bridgemate Control (kommunikationsprogram)
- Ändra resultat i Bridgemate Control
- Använd Ruter och Bridgemate (del 2)
- Teknisk information
- Tävlingsledarnyckel och TL-meny
- Bridgemate-instruktioner till spelarna
- Fickguide för tävlingsledaren

Jag gör inga som helst anspråk på att detta dokument är komplett. Om du vill lära dig allt om Bridgemate måste du läsa den engelska handboken. Det finns också en del inställningar i Ruter som du får experimentera dig fram till hur de fungerar.

Om du vill läsa mer om Bridgemate rekommenderar jag följande två internetsidor:

- www.bridgemate.com. Detta är den officiella Bridgemate-hemsidan på engelska.

- www.bridgemate.se. Detta är den officiella Bridgemate-hemsidan på svenska.

Bridgemate II

Som du vet finns det två typer av Bridgemate - Bridgemate Pro och Bridgemate II. Ur Ruter-perspektiv fungerar det i princip likadant oberoende av typ av Bridgemate, så du kan fortsätta läsa detta dokument även om du använder Bridgemate II.

Det finns ett separat dokument som heter *Bridgemate II* som get specifik information för den typen.

Innehållsförteckning

Innehållsförteckning 1

Använd Ruter och Bridgemate (del 1) 2
- Enklare sätt 2

Presentation av sladdar och maskiner 3
- Handbok (på engelska) 3
- Server och batterier 3
- Server och USB-till-serie-kabel 3
- Bridgemate och batterier 3
- Tävlingsledarnyckel (TL-nyckel) 3
- Svensk version samt programmeringsadapter 3

Bridgemate 4
- Programmera bordsnummer 4
- Kan jag använda min Bridgemate nu? 4
- Bridgemate-instruktioner 4

Bridgemate Control (kommunikationsprogram) 5
- Installationsprogram 5
- Anslut server och starta Bridgemate Control 5
- Val av språk och kanal 5
- Inställningar som styr hur Bridgemate fungerar 5

Ändra resultat 6
- Varför skulle resultat tidigare ändras i BM Control? 6
- Ändra resultat direkt i Bridgemate 6
- Ändra resultat i Ruter 6
- Mata in domslut i Ruter 6
- Byt parnummer 6
- Gamla kapitel 6-7

Använd Ruter och Bridgemate (del 2) 8
- Manuell uppdatering av servern 8
- Skapa databas och starta BM Control automatiskt 8
- Mata in medlemsnummer i Bridgemate 8
- Aktuell ställning 9
- Gröna Hissen 9
- Automatisk utskrift 9
- 0=Ej spelad eller 0=Pass 9
- Bridgemate-inställningar i Ruter 10
- Mer om Bridgemate-inställningar i Ruter 10
- Bricka 33 (1), bricka 63 och rond 43 10
- Rond 43 10
- Flera servrar i en tävling 11
- Flera tävlingar i en server 11
- Skapa databas enbart för rond 1 12
- Skapa databas från rond Y 12
- Uppdatera flyttschema i Bridgemate 12
- Flyttschema via Bridgemate 12
- Skapa slumpmässiga resultat 13
- Skapa slumpmässig laguppställning 13

Teknisk information 14
- Bridgemate Control och tekniken bakom 14
- Programmeringsmanick och svensk version 14
- Problem med anslutning till servern 14

Tävlingsledarnyckel och TL-meny 15
- Ta bort resultat 15
- Procentdomslut 15
- Hela TL-menyn 15

Diverse dokument för spelare och TL 15
- Instruktioner för Bridgemate 16
- Instruktioner för Bridgemate (med MID) 17
- TL-nyckel och TL-meny 18

Använd Ruter och Bridgemate (del 1)

Om klubben redan har en fungerande Bridgemate-installation kan du följa dessa instruktioner för att räkna en tävling med Bridgemate:

- Starta din tävling precis som vanligt i Ruter. Du måste välja ett flyttschema eftersom Bridgemate inte fungerar utan ett sådant.
- Klicka på *Tävlingsmeny*, välj *Bridgemate*, och välj *Skapa databas*. Tryck på *Enter* när du tillfrågas om namn på databasen.
- Därefter startas Bridgemate Control och lite saker händer på skärmen.
- Byt fönster tillbaka till Ruter. Svara Ja på frågan *Vill du importera resultat?* och luta dig tillbaka.

När det första Bridgemate-resultatet matas in kommer det att föras över till Ruter inom 15 sekunder.

Om du räknar barometer skriver du ut rondresultat efter varje rond precis som om du hade matat in resultat för hand.

När tävlingen är färdig och alla resultat har matats in i Bridgemate kan du skriva ut ett slutresultat precis som vanligt.

Enklare sätt

Det finns ett enklare sätt att starta Bridgemate:

- Starta din tävling precis som vanligt. När du har valt flyttschema och gått vidare till nästa sida finner du alternativet *Använd Bridgemate*. Välj detta.

Nu får du följande alternativ:

- *Jag vill använda Bridgemate*
- *Jag vill markera ett blindpar*
- *Jag vill använda Bridgemate, men just nu endast för rond 1*

Det första alternativet gör att allt sker som beskrivet ovan, fast automatiskt. Det andra tar dig till namninmatningen och sedan måste du starta Bridgemate manuellt.

Det tredje är ett speciellt alternativ som du kan läsa mer om senare i detta dokument (*Skapa databas enbart för rond 1*).

Presentation av sladdar och maskiner

Paketet du har fått bör bestå av följande delar:

- Handbok (på engelska)
- Bridgemate-server (nedan benämnd *server*)
- Spänningsadapter till servern
- USB-till-serie-kabel
- Bridgemate
- Tävlingsledarnyckel
- Programmeringsadapter

Handbok (på engelska)

Den senaste versionen av handboken finns på internet. Gå till Bridgemate-sidan på Ruterhemsidan. Klicka på *Handbok*. Detta tar dig till en sida varifrån du kan hämta den engelska handboken.

Här hittar du all information du behöver. Som komplement till handboken finner du en hel del tips i detta dokument.

Server och batterier

Servern kopplas till ett vanligt väggurtag. Då lyser det grönt på serverns ovansida.

Du bör dock för säkerhets skull stoppa i fyra AA-batterier i servern. Om du gör detta och kopplar ifrån väggurtaget lyser det rött.

Så länge servern är kopplad till väggurtaget händer inget konstigt. Om strömmen går måste du ha batterier i för att inte flyttschemat och möjligen vissa resultat ska försvinna ur servern. Normalt förs alla resultat över direkt till datorn, men det hjälper inte för resten av tävlingen om flyttschemat har försvunnit. Med batterier löper du ingen risk.

Enda problemet med servern och batterierna är att om du lämnar den med batterierna i och utan att vara ansluten till ett väggurtag kommer batterierna att laddas ur på ungefär fem dagar.

Använd både väggurtag och batterier när du räknar en tävling. Tag ur batterierna mellan tävlingarna.

Server och USB-till-serie-kabel

Servern har en sladd som ska kopplas in i datorn. Detta är en så kallad *seriekabel*. De flesta stationära datorer har en serieport på baksidan.

Fler och fler använder bärbara datorer. Det hör till undantaget att bärbara datorer har en serieport. Därför krävs en USB-till-serie-kabel så att du kan koppla ena änden av kabeln till servern och andra änden till en USB-port på din dator.

Med kabeln följer en CD som krävs för en speciell installation av kabeln. Följ instruktionerna i paketet och instruktionerna i Windows när du stoppar i kabeln i en USB-port.

Jag rekommenderar att du använder en stationär dator med en serieport. Min erfarenhet är vissa bärbara datorer kan ge problem vid kontakt via USB-till-serie-kabeln.

Bridgemate och batterier

En Bridgemate behöver fyra AAA-batterier. Enligt tillverkaren räcker dessa i två år om du använder Bridgemate en eller två spelkvällar i veckan.

Här spelar det ingen roll om du lämnar batterierna i eller inte eftersom Bridgemate stänger av sig själv automatiskt efter 20 sekunder.

Lagra Bridgemate i rumstemperatur. Det har visat sig att om du lagrar dem i ett kallt rum laddas batterierna ur fortare än i rumstemperatur.

Tävlingsledarnyckel (TL-nyckel)

Det finns en liten kombinerad plast- och metallpryl som går att stoppa in i kontakten överst på Bridgemate. Den används för programmering av bordsnummer, något som normalt endast görs en gång, samt för domslut och för att ändra felaktiga resultat.

Svensk version samt programmeringsadapter

Det finns en svensk version av programmet i Bridgemate. För att programmera Bridgemate krävs programmeringsadaptern samt ett så kallat *firmware*, dvs ett program. Läs mer om detta bland den tekniska informationen sist i detta dokument.

Bridgemate

Läs mer om Bridgemate i den engelska handboken.

Bridgemate drivs av fyra AAA-batterier. Dessa ska finnas med i lådan som de levereras i.

Om du tar två Bridgemate och staplar dem skavfötters med undersidan av ena Bridgematen mot tangentsidan på den andra märker du att de passar som handen i handsken. Gör så med samtliga Bridgemate varje gång du lagrar dem.

Ytterligare en rekommendation när du förvarar Bridgemate är att du inte ställer dem på varandra. Då kommer gummifötterna att lämna avtryck på Bridgematen nedanför. Lägg dem i stället på sidan så utövas inget tryck på någon Bridgemate.

Programmera bordsnummer

Varje Bridgemate måste veta vilket bord den hör till för att den ska kunna användas. Detta är beskrivet i detalj på sida 24-25 i den engelska handboken.

Här kommer en kort beskrivning av hur du programmerar bordsnummer:

- Tryck på *OK*. Det ska stå Bridgemate på displayen. Stoppa in TL-nyckeln i Bridgemate.
- På första raden ska du välja grupp. Normalt ska det stå A där. Om du vill ändra kan du trycka på plus- eller minusknapparna. Tryck på *OK*.
- På andra raden ska du mata in bordsnumret. Gör detta och tryck på *OK*. Använd *Cancel* för att backa.
- På nästa rad ska du mata in kanal. Gör detta och tryck på *OK*. Använd *Cancel* för att backa.
- Tag ut TL-nyckeln. Tryck sedan en gång på *OK*. Displayen ska bekräfta grupp och bordsnummer.

Kan jag använda min Bridgemate nu?

Nej, inte än. Det räcker inte med att du har programmerat Bridgemate för att använda den. Det krävs ytterligare två saker:

- En fungerande server
- En tävling i Ruter

Bridgemate-instruktioner

Längst bak i detta dokument finns två sidor som beskriver hur spelarna använder Bridgemate vid borden. Skillnaden mellan de två är att den ena innehåller instruktioner för inmatning av MID vid borden medan den andra inte gör det.

Kopiera en av dessa sidor och lägg på borden.

Bridgemate Control (kommunikationsprogram)

Man kan se insamlingen av data som en lång kedja bestående av fyra delar:

Ruter ↔ Bridgemate Control ↔ Bridgemateserver ↔ Bridgemate

Du behöver bara starta Ruter, skapa en databas med flyttschemat via *Tävlingsmeny-Bridgemate-Skapa databas*, och importera resultat. Allt övrigt i kedjan ovan sker automatiskt.

Bridgemate Control är det program som används för kommunikationen med servern. Om du är intresserad av detaljer kan du läsa mer i *Bridgemate Control och tekniken bakom* nedan.

Installationsprogram

Gå till Bridgemate-sidan på Ruterhemsidan. Klicka på *Bridgemate Control och tekniken bakom*. Klicka på *Installationsprogram för Bridgemate Control*. Detta tar dig till en sida där du kan hämta *Bridgemate Control Software*. Följ instruktionerna på skärmen för att installera Bridgemate Control.

Anslut server och starta Bridgemate Control

Koppla servern till din dator. Eventuellt måste du använda USB-till-serie-kabeln (läs ovan).

Starta Bridgemate Control via *Start-Program-Bridgemate*. Följ instruktionerna på skärmen vid val av språk och kanal (se nedan).

Den stora skärmen som visas därefter är indelad i fyra delar:

- Övre vänstra visar aktuell status på servern
- Nedre vänstra visar vilka bord som är kopplade till servern
- Övre högre visar inkommande resultat.
- Nedre högra ger dig möjlighet att filtrera data i listan av resultat.

Titta i övre vänstra hörnet. Om det står *Connected* och en massa siffror visas är allt frid och fröjd. Annars har du problem med anslutningen. Läs mer i den tekniska delen av denna dokumentation

Val av språk och kanal

Första gången du startar Bridgemate Control blir du tillfrågad om språk och kanal. Från och med version 1.6.20 av Bridgemate Control finns programmet på svenska.

Det går att sända på kanal 0-7 där grundinställningen är 0. Det är viktigt att kanalen är densamma i servern och i Bridgemate. Det går att ha flera servrar i samma rum om de är programmerade för olika kanaler.

När du startar Bridgemate Control för första gången blir du tillfrågad om denna kanal. Om du vill byta kanal vid ett senare tillfälle kan du starta Bridgemate Control och välja menyalternativet *Server-Channel*.

Val av språk gör du via menyalternativet *Tools-Language-Svenska*.

Inställningar som styr hur Bridgemate fungerar

En mängd inställningar finns tillgängliga som avgör hur dina Bridgemate kommer att fungera i tävlingen. Välj menyalternativet *Tools-Options* och välj *Bridgemate*-fliken. Dessa inställningar kan du inte ändra under tävlingens gång utan du måste göra det mellan tävlingar.

Här kan du bland annat välja att visa eller dölja tidigare spelade resultat från övriga bord.

Det finns en inställning som styr att poängen visas ur spelförarens perspektiv (*Show score points from perspective of*). Den ska du ändra omgående, annars kommer dina spelare att bli lite konfunderade när Öst-Väst spelar kontrakten.

Du kan läsa mer om dessa inställningar på sida 32-33 i den engelska handboken.

Notera att alla dessa inställningar kan styras direkt från Ruter (se *Bridgemate-inställningar i Ruter* nedan). Det kan vara smidigt att göra grundinställningar i Ruter som kommer att fungera vid alla nya tävlingar.

Ändra resultat

Nedan finns ett kapitel som rör ändringar av resultat i Bridgemate Control. Tack vare ändrad funktionalitet i Ruter faller behoven av nämnda ändringar. Däremot kvarstår möjligheten att ändra i Bridgemate Control och därför finns det kapitlet kvar i denna handbok.

Som du kan läsa i kapitlet *Tävlingsledarnyckel och TL-meny* går det att inom rimliga gränser ta bort felaktiga resultat och mata in korrigeringar. Det går också att mata in vissa procentdomslut.

Varför skulle resultat tidigare ändras i Bridgemate Control?

Resultaten importeras till Ruter från en Bridgemate-databas. För den händelse att Ruter skulle krascha var tanken att vid ändring endast i Ruter skulle ändringarna försvinna medan vid ändring direkt i Bridgemate-databasen kunde dessa återimporteras vid senare tillfälle.

Den nya möjligheten att ändra direkt i Ruter inkluderar numera att ändringarna även sparas i Bridgemate-databasen. Resultatet av en ändring i Ruter är alltså detsamma som när du tidigare ändrade direkt i Bridgemate Control.

Då tillvägagångssättet för att ändra i Ruter är så mycket enklare än att ändra i Bridgemate Control rekommenderas denna variant från och med nu.

Ändra resultat direkt i Bridgemate

Detta sker alltså genom att först ta bort det först inmatade resultatet och sedan mata in ett nytt resultat.

Detta utgör inga problem. Ruter kan avgöra vilket resultat som är det korrekta och använda det.

Ändra resultat i Ruter

Under *Bridgemate*-krysset i *Mata in resultat* hittar du nu knappen *Redigera*. När du klickar på den kan du ändra kontraktsdetaljer i respektive lista (tricknivå, färg, spelförare, och så vidare).

Det går också att svänga en bricka vid kryssrutan *Sväng väderstreck* om paren har suttit på fel ledd. Detta ska dock inte sammanblandas med inmatning av fel spelförare, något som ändras i listan för spelförare.

När du spar ändringarna via *OK* kommer de att skrivas ned i Bridgemate-databasen ifall det skulle behövas.

Mata in domslut i Ruter

När du matar in ett domslut i Ruter via *Resultatmeny-Mata in domslut* kommer alla ändringar du gör att skrivas till Bridgemate-databasen. Detsamma gäller för straffpoäng och lag 12C3. Det enda som inte sparas i Bridgemate-databasen är om du byter parnummer från ett bord till ett annat.

Byt parnummer

Om du svänger en bricka vid ett bord kommer parnummerändringen att sparas i Bridgemate-databasen. Det enda som inte sparas i databasen är om du byter parnummer från två olika bord (om spelarna har spelat vid fel bord). Om du behöver återimportera tävlingen måste du göra sådana ändringar manuellt.

Ändra resultat i Bridgemate Control (gammalt kapitel)

Som du kan läsa i kapitlet *Tävlingsledarnyckel och TL-meny* går det att inom rimliga gränser ta bort felaktiga resultat och mata in korrigeringar. Det går också att mata in vissa procentdomslut.

Ändra resultat direkt i Bridgemate

Detta sker alltså genom att först ta bort det först inmatade resultatet och sedan mata in ett nytt resultat.

Detta utgör inga problem. Ruter kan avgöra vilket resultat som är det korrekta och använda det.

Vilket resultat gäller? GAMMALT KAPITEL

Tänk dig följande scenario:

- Ett resultat har matats in i Bridgemate och förts över till Bridgemate Control
- Resultatet har importerats till Ruter
- Resultatet har ändrats i Ruter
- Resultatet har ändrats i BM Control (se nedan)

Vilket resultat är det som gäller – det i Ruter eller det i Bridgemate Control?

Jag ser det som en filosofisk fråga, men i brist på ett bättre svar har jag bestämt att det är resultatet i Ruter som bestämmer, dvs är det som gäller. Det innebär att om du gör en ändring i Bridgemate Control kan inte Ruter avgöra var ändringen har skett.

Var inte orolig – det finns en lösning även på detta problem.

Ändra resultat i Bridgemate Control GAMMALT

I nedre högra hörnet går det att filtrera listan av resultat. När du har letat reda på det resultat du vill ändra på högerklickar du på det och väljer *Edit*.

Ändra vad du vill ändra på. Innan du klickar på *OK* ska du klicka i fältet *Remarks* och mata in ett litet *x*. Det är signalen till Ruter att det är det nya resultatet som ska gälla och inget annat.

Svängd riktning GAMMALT KAPITEL

Om du högerklickar på ett resultat och väljer *Edit* ser du parnummer för Nord-Syd (*Pair NS*) respektive Öst-Väst (*Pair EW*) enligt flyttschemat.

Sedan ser du parnummer för spelförararen (*Declarer*) samt vem som har varit spelförare (*NS/EW*). Kombinationen av dessa två avgör om brickan spelades rättvänd eller ej.

Antag att par 1 sitter Nord-Syd enligt flyttschemat. Om 1 har varit spelförare som Öst verkar det som om brickan har svängts och det är precis så Ruter tolkar det.

Alltså, sättet du svänger ett resultat är att ändra parnumret för spelförararen (*Declarer*) och låta spelförarens riktning (*NS/EW*) kvarstå. Det går naturligtvis att göra precis tvärtom också.

Glöm inte att mata in det lilla *x*:et i *Remarks*-fältet.

Fel inmatad spelförare GAMMALT KAPITEL

Om spelarna har matat in fel spelförare går även detta att ändra. Klicka på spelförarens riktning (*NS/EW*) och ändra den, t ex från N till E.

Detta räcker dock inte! Jämför med fallet ovan som rör svängd riktning. Om du endast vill byta riktning på spelföraren men ha paren spelande i rätt ledd måste du också byta parnummer på spelföraren (*Declarer*).

Glöm inte att mata in det lilla *x*:et i *Remarks*-fältet.

Mata in straffpoäng i Bridgemate Control GAMMALT KAP.

Om du delar ut straffpoäng kan du göra det i Bridgemate Control via *Remarks*-fältet. Gör så här:

- Mata in *ns-10* om du vill ge Nord-Syd -10 poäng
- Mata in *ew%-10* (ja, procenttecknet ska vara direkt efter *ew*) om du vill ge Öst-Väst -10% av en topp.
- Mata in *ns-10ew%-5* om du vill ge båda sidor avdrag.

Felduplicerad bricka GAMMALT KAPITEL

Om du har en felduplicerad bricka kan du nu mata in *>a* i *Remarks*-fältet i Bridgemate Control för att automatiskt föra över den informationen till Ruter. *>a* till *>i* är möjliga alternativ.

Detta går också att kombinera med straffpoäng på följande sätt:

>ans-10	Version a. NS -10 mp
ew%-10>b	Version b. EW -10%

Använd Ruter och Bridgemate (del 2)

I del 1 (ovan) av *Använd Ruter och Bridgemate* finner du en enkel guide till hur du startar Ruter och Bridgemate Control. Här följer en del andra tips.

Manuell uppdatering av servern

Det går att låta Ruter skapa en helt neutral Bridgemate-databas som manuellt kan öppnas i Bridgemate Control och manuellt överföras till servern. Detta beskrivs i kapitel 3 (sida 12-17) i den engelska handboken.

Notera att allt nedan sker helt automatiskt tack vare inställningarna i Ruter. Detta kapitel är endast till för att du ska förstå vad som sker när Ruter startar Bridgemate Control.

Följande måste ske för att det ska fungera:

- Öppna Bridgemate Control.
- Nollställ servern via *Server-Reset.* Du kommer att få mata in ett verifieringsnummer som säkerställer att du inte gör detta av misstag.
- Öppna databasen via *File-Open.*
- Koppla alla eller en del av borden till denna dator. Välj fliken *All tables* i nedre vänstra delen av skärmen. Markera borden, högerklicka på dem, och välj *Add to client*.
- Skicka de valda borden till servern. Välj fliken *Client tables* i nedre vänstra delen av skärmen. Markera borden, högerklicka på dem, och välj *Add to server*.
- Aktivera dataöverföringen. Detta gör du genom att antingen trycka på *F4* eller genom att klicka på knappen uppe till vänster som ser ut som en dator med Musse Pigg-öron.

Skapa databas och starta Bridgemate Control automatiskt

Som nämnt tidigare – allt ovan sker helt automatiskt om inställningarna är korrekta i flikarna Bridgemate och Bridgemate Control (se nedan).

Första gången du gör detta kommer du att tillfrågas var programmet Bridgemate Control finns på din dator. Normal kan du hitta det i mappen C:\Program\Bridgemate Pro.

Mata in medlemsnummer i Bridgemate

Om du vill kan du låta spelarna mata in sina medlemsnummer i Bridgemate och automatiskt importera dessa i Ruter. Ruter hanterar både riktiga medlemmar med medlemsnummer i Svensk Bridge och plusmedlemmar.

Först måste inmatning av medlemsnummer i Bridgemate aktiveras. Det finns två sätt att göra detta:

- Via Bridgemate Control. Välj *Tools-Options* och välj *Bridgemate*-fliken. Kryssa i *Optional entry-Member numbers*.
- Via Ruter. Klicka på *Tävlingsmeny*, välj *Bridgemate*, välj *Egenskaper*, och välj fliken *Bridgemate Control (inställningar)*. Justera inställningen för *Valfri inmatning-Medlemsnummer* så att det står *Ja*.

Intill respektive alternativ kan du också välja ifall inmatning av medlemsnummer ska vara obligatoriskt eller ej.

Den förra är permanent medan den senare endast gäller för den aktuella tävlingen. Du kan göra permanenta inställningar i Ruter via *Tävlingsmeny*, *Inställningar för alla nya tävlingar*, och *Partävling*.

Sedan aktiverar du inläsning av nämnda medlemsnummer så här:

- Klicka på *Tävlingsmeny*, välj *Bridgemate*, välj *Egenskaper*, och välj fliken *Bridgemate (import)*.
- Kryssa i *Mata in medlemsnummer i Bridgemate (måste även aktiveras i Bridgemate Control)*.

Detta val gör att importen av medlemsnummer sker helt automatiskt. Du kan också låta bli detta steg och i stället helt manuellt välja menyalternativet *Importera namn* i *Bridgemate*-menyn i Ruter.

- I samma flik finns inställningen för plusmedlemmar. Grundinställningen är att dessa spelare matar in en nolla (0) före det plusmedlemsnummer de har fått av Ruter.

När du nu skapar databasen kommer du att få en fråga om du vill importera namn i stället för resultat. Vänta tills samtliga spelare har matat in sina namn och svara sedan *Ja*. Därefter kommer Ruter fortsätta med resultatimport precis som vanligt.

Om du har valt obligatoriska medlemsnummer och du har en frirond måste du mata in en nolla (0) för blindparet.

Aktuell ställning

Om du använder *Aktuell ställning* finns det några inställningar som är till speciellt för dig.

Till att börja ska du inte använda kryssrutan *Aktuell ställning* i resultatinmatningsfönstret. Förvisso kan du använda den, men då får du en löpande rapportering som du kanske inte vill ha. Du kan använda kryssrutan men du rekommenderas att stänga av den mellan varven eftersom Ruter annars kommer att rapportera Aktuell ställning varje gång resultat läses in från Bridgemate.

Gör i stället så här:

- Klicka på *Tävlingsmeny*, välj *Bridgemate-Egenskaper* och välj fliken *Bridgemate (rapport)*.
- Kryssa i *Aktuell ställning*.
- Sedan ska du ta ställning till om du ska kryssa i rutan *Rapportera endast efter helt färdigspelad rond*. Detta styr om du vill ha kontinuerlig rapportering eller rapportering endast när varje rond tar slut.

Läs mer i dokumentet *Aktuell ställning* om vad du kan göra rent allmänt. Där beskrivs bland annat hur du på ett enkelt sätt öppnar egenskaperna för *Aktuell ställning* och direkt får tillgång till ovan nämnda *Bridgemate*-inställningar.

Gröna Hissen

Det går alldeles utmärkt att använda Bridgemate i en Gröna Hissen-tävling för par. Gå genom följande oförändrade steg:

- Starta tävlingen med en eller två slumpade ronder.
- Skapa Bridgemate-databasen.
- När alla resultat har matats in får du frågan av Ruter om du vill skapa den nya ronden. Gör detta och skriv ut rondrapporten.

Efter utskriften av rondrapporten kommer Bridgemate-databasen att automatiskt uppdateras. Detta bekräftas några sekunder senare av Bridgemate Control som signalerar att ett externt program har uppdaterat flyttschemat.

Det går också att ta bort en rond och få Bridgemate automatiskt uppdaterat. Välj *Tävlingsmeny-Lägg till / ta bort rond*. När du sedan i det efterföljande fönstret väljer att ta bort en rond kommer motsvarande att ske i Bridgemate. Liksom ovan signalerar Bridgemate Control att något har hänt.

Automatisk utskrift

Med Bridgemate och automatisk utskrift kan du göra beräkning av barometertävlingar en dröm. Gör så här:

- Klicka på *Tävlingsmeny*, välj *Egenskaper...*, välj *Skriv ut*, och välj fliken *Skriv ut (auto)*.
- Välj i den övre rutan hur många kopior av rondresultatet du vill skriva ut.
- Ta bort krysset från rutan *Fråga efter vilka brickor som ska skrivas ut vid varje automatisk utskrift*. Klicka på *OK*.
- Klicka på *Tävlingsmeny*, välj *Bridgemate*, välj *Egenskaper*, och välj fliken *Bridgemate (import)*.
- Kryssa i *Importera endast till och med den aktuella ronden*. Klicka på *OK*.

Nu är inställningar gjorda så att du kan skapa Bridgemate-databasen och sätta dig och spela. Vid slutet av varje rond kan du gå till skrivaren där utskrifterna ska ligga klara.

Den automatiska utskriften gäller alla ronder utom den första och den sista då du kommer att tillfrågas vilken rapport du önskar skriva ut.

0=Ej spelad eller 0=Pass

Vid inmatning av resultat i Bridgemate finns möjligheten att trycka på 0 (noll) och OK. Tillverkarens avsikt är att detta ska betyda ej spelad bricka. Efter inmatningen ska önskat domslut matas in i beräkningsprogrammet.

Problemet är att alltför många spelare inte hittar PASS-knappen vid rundpass utan i stället, helt logiskt, matar in noll poäng via 0-knappen.

Av den anledningen tolkar Ruter detta som rundpass, oavsett vilken avsikt tillverkaren har haft med funktionen.

Om ett domslut måste avklaras vid bordet kan man alltid via tävlingsledarnyckeln döma 40/40 eller 60/60 eller liknande.

Bridgemate-inställningar i Ruter

Det finns ett antal inställningar du kan göra i Ruter som påverkar kommunikationen med Bridgemate. Dessa finner du via *Tävlingsmeny-Bridgemate-Egenskaper*. Följande flikar kommer att visas:

- Bridgemate
- Bridgemate Control
- Bridgemate Control (inställningar)
- Bridgemate (import)
- Bridgemate (rapport)

Detta dokument beskriver inte innehållet i dessa flikar utom när det gäller följande två kapitel.

Mer om Bridgemate-inställningar i Ruter

Om du går till *Tävlingsmeny-Alternativ...-Partävling-Bridgemate* och väljer fliken *Bridgemate Control (inställningar)* finner du följande nya inställning:

Använd för alla Bridgemate-inställningar

OBS! Grundinställningen är satt till Ruter (i stället för Bridgemate Control (BCS)). Det gör att om du är van vid att använda BCS för att styra alla inställningar måste du antingen ändra denna inställning till BCS eller börja använda Ruter för inställningarna. Jag rekommenderar det senare då du får många inställningar gratis ifall du byter mellan till exempel barometer och kvällstävling.

Inställningen förklaras så här:

Det finns en huvudinställning i BCS som låter dig bestämma vem som är "kung", dvs om BCS eller Ruter kontrollerar Bridgemate-inställningarna. Alternativet i Ruter ovan har högre prioritet än BCS-inställningen.

Bricka 33 (1), bricka 63 och rond 43

Nog låter detta som en ganska kryptisk titel. Den har dock sin plats i denna dokumentation.

Det finns vissa begränsningar i Bridgemate. Bland annat är det högsta tillåtna bricknumret 63 medan för rond gäller högst 43. Detta ställer till vissa problem vid till exempel långa guldtävlingar. Det finns dock en lösning.

Via *Tävlingsmeny-Bridgemate-Egenskaper* finner du alternativet *Starta om efter bricknummer*. Här är grundinställningen *32*.

I Ruter är brickorna alltid numrerade till exempel 1-93 utan några som helst bryt. Fysiskt är dessa typiskt numrerade 1-32, 1-32 respektive 1-29. Genom att använda inställningen *32* kommer Bridgemate att visa den fysiska numreringen medan Ruter visar 1-93.

När du använder denna typ av bryt måste du stänga av visning av resultat från andra bord i Bridgemate. Bridgemate kan inte skilja mellan bricka 1 och bricka 1(33). Detsamma gäller för visning procentsatsen som även den måste stängas av.

Rond 43

För rondnummer gäller att högst tillåtna nummer är 43. Detta kan ställa till problem vid barometertävlingar med flera än 44 par där alla möter alla.

I Ruter finns numera något som benämns *Flera omgångar* och däri ligger lösningen. Det finns ett separat dokument som beskriver *Flera omgångar* i detalj.

Kort beskrivet betyder det att man delar upp tävlingen i flera omgångar. Varje omgång börjar med rond 1. Däremot har du full frihet att börja en omgång med bricka 24 om du (och flyttschemat) så önskar.

Flera omgångar används även till flerkvällarstävlingar eller till exempel klubbmästerskap där du först spelar en Mitchell och sedan en invävd Howell för att alla ska möta varandra.

Alla inställningar du gör vid *Flera omgångar* är bundna till respektive omgång. Det gör att du startar Bridgemate flera gånger och kan styra inställningarna för respektive omgång.

Flera servrar i en tävling

Om du räknar en tävling som av olika anledningar måste räknas i flera skilda rum där mottagningsförhållandena inte tillåter Bridgemate att sända genom väggen krävs att du kan de manuella momenten som beskrevs ovan för varje server. Följande krävs:

- En server och dator per spellokal
- Ett befintlig nätverk där databasen spars

Gör så här:

- Skapa databasen från en dator
- Gå till alla datorer och utför den manuella uppdateringen av respektive server

Om du känner till datornamnet för respektive rum kan du ange detta innan du skapar databasen. Då kommer Bridgemate-servern automatiskt att uppdateras utan att du behöver koppla borden till datorn eller skicka dem till servern.

Du matar in datornamnet via *Tävlingsmeny-Egenskaper...-Bridgemate* och alternativet *Datornamn*. Du måste först ta bort krysset från *Använd grundvärde för datornamn*. Formatet är som följer om grupp A hanteras av DatorA och grupp B av DatorB:

- A:DatorA/B:DatorB

Flera tävlingar i en server

Det går bra att använda en server till att beräkna flera olika tävlingar samtidigt. Du måste göra följande:

- En grupp kommer att benämnas A och en B. Du måste programmera de Bridgemate som används i B-gruppen med just denna gruppbokstav.

- Eftersom grupperna inte beräknas tillsammans måste du se till att den procent som kan visas i Bridgemate efter färdigspelat endast gäller den aktuella gruppen. Detsamma gäller för resultat som visas från övriga bord. Inställningen i fråga i Ruter heter *Slå ihop grupper för beräkningsändamål* medan om du vill göra inställningen i Bridgemate Control så heter den *Group sections for results*.

Gör så här för att räkna tävlingarna:

- Starta Ruter och starta tävling A.

- Skapa Bridgemate-databasen.

- Starta ytterligare en Ruter och starta tävling B. När du anger antal bord finns en möjlighet att mata in gruppbokstav. Hur konstigt det än låter ska du låta den vara kvar på grupp A.

- Klicka på *Tävlingsmeny*, välj *Bridgemate*, och välj *Lägg till i databas*. Välj den databas du skapade för tävling A ovan.

Härifrån ska allting gå automatiskt.

Flera tävlingar i en server GAMMALT KAPITEL

Om det inte sker kan du vara tvungen att följa dessa steg, men notera att de instruktionerna är gamla och ska inte behöva användas.

Några avslutande steg krävs i Bridgemate Control för att de nyligen tillagda borden ska aktiveras:

- Gå till Bridgemate Control
- Välj *Session-Synchronize client <-> server*
- Klicka på *Add to server*
- Klicka på *Synchronize*

Sedan är det bara att räkna tävlingarna precis som vanligt. Ruter håller reda på vilka bord som hör till vilken grupp och vilka resultat som ska vart. Ovanstående instruktioner fungerar för fler än två tävlingar om du skulle ha det behovet.

Skapa databas enbart för rond 1

Det finns ett menyalternativ som kan hjälpa till vid bridgeveckor och liknande när du i förväg vet exakt antal grupper och det högsta bordsantalet i varje grupp. Klicka på *Tävlingsmeny*, välj *Bridgemate* och välj följande menyalternativ:

Skapa databas enbart för rond 1

Detta skapar en databas enbart för rond 1 och ångrar sedan automatiskt förberedelserna.

När du sedan en bit in i rond 1 vet det exakta bordsantalet specificerar du detta och väljer *Tävlingsmeny-Bridgemate-Uppdatera flyttschema från rond 2* (se nedan) för att fortsätta tävlingen.

Alternativet är naturligtvis inte begränsat till bridgeveckor, men det är där det är mest användbart. Det finns ett grundkriterie, och det är att parnumren måste vara identiska mellan första och andra gången förberedelserna stängs. Detta begränsar användbarheten till Mitchell samt Oändlig Howell (1-20 eller 1-40) som har fixa parnummer.

Om du har valt *Använd Bridgemate* i sista steget av *Stäng förberedelser* finns alternativet *Jag vill använda Bridgemate, men just nu enbart för rond 1* beter sig Ruter precis som om detta menyalternativ hade valts. Det speciella med vägen via *Använd Bridgemate* är det följande:

När du sedan stänger förberedelserna på nytt och väljer *Använd Bridgemate* kommer Ruter automatiskt att föreslå att du uppdaterar flyttschemat från rond 2 (se nedan).

Skapa databas från rond Y

Detta menyalternativ behövs endast på grund av följande typ av idioti som har förekommit ett flertal gånger runtom Sverige. Tänk er följande scenario i en flerdagarstävling över en omgång:

- Dag 1 – Skapa databas
- Natt – Strömmen går så att servern töms på data
- Dag 2 – Skapa databas igen och skriv över föregående databas

Nu är det kört att få Bridgemate att fungera med start i den förväntade ronden. I detta fall kan du nu välja följande menyalternativ så kommer Bridgemate att starta från rätt rond:

Skapa databas från rond Y

För övrigt finns det alldeles utmärkta sätt att lösa ovanstående problem utan Ruters hjälp (förutsatt att du har kvar originaldatabasen). Det sker via Bridgemate Control och menyalternativet *Server-Synkronisera dator <-> server*. Läs mer om detta i Bridgemate-handboken.

Uppdatera flyttschema i Bridgemate

Nu går det att ångra felaktiga uppstarter av tävlingar. Kriteriet är dock att parnumren är identiska från försök 1 till försök 2, i alla fall i första ronden.

Välj *Tävlingsmeny-Bridgemate-Uppdatera flyttschema från rond 2*. Det som görs är:

- Bord läggs till eller tas bort
- Blindpar läggs till eller tas bort

I fallet med nya bord måste man dock via Bridgemate Control lägga till borden manuellt till client och sedan (eventuellt) till server.

Det finns också en möjlighet att uppdatera flyttschemat i senare ronder. Detta alternativ behöver egentligen inte användas men kan användas ifall du har fått ett blindpar efter några ronder eller om ett par anländer mycket sent. Gör så här:

- Markera eller ta bort blindparet
- Välj *Tävlingsmeny-Bridgemate-Uppdatera flyttschema från rond X*
- Mata in önskad rond

Nu kommer ronderna från och med den inmatade ronden att uppdateras så att Bridgemate kan användas på ett korrekt sätt.

Flyttschema via Bridgemate

Det går att stänga förberedelserna med hjälp av en Bridgemate-databas i stället för ett reguljärt flyttschema. Detta öppnar också möjligheten att skapa egna flyttscheman.

Läs mer i dokumentet *Flyttschema* och *Tillverka flyttschema* om denna funktion.

Skapa slumpmässiga resultat

I Ruter finns nu möjligheten att simulera Bridgemate-resultat. Detta är en förträfflig funktion om du vill göra tester eller hålla kurs. Genom *Tävlingsmeny-Egenskaper...-Bridgemate* och fliken *Bridgemate (import)* hittar du nu följande alternativ:

Skapa slumpmässiga resultat (använd endast för test)

Detta skapar 2-10 resultat varje gång resultat importeras från Bridgemate. Resultaten är helt slumpmässiga och rena rappakaljan. Däremot är de mycket användbara om du ska hålla kurs eller utföra tester.

I en lagtävling gör du så här:

- Lagfönster: Följ instruktionerna ovan för att aktivera slumpmässiga resultat.
- Lagfönster: Välj *Tävlingsmeny-Bridgemate-Skapa databas*.
- Parfönster: Påbörja import av resultat. Enligt ovan så skapar detta slumpmässiga resultat.
- Lagfönster: Påbörja import av resultat. De slumpmässiga resultaten som skapas av parfönstret importeras.

Skapa slumpmässig laguppställning

Om du använder ovanstående slumpmässiga resultat i lagtävling kommer också slumpmässig laguppställning att skapas.

Normalt placeras spelare 1-4 vid varje bord, men någon gång då och då blir det spelare 5 eller 6. Ifall detta händer för ett lag med endast 4 spelare kommer du att se en markering för saknad spelare i lagfönstret.

Någon enstaka gång kommer det också att bli ett svängt bord. Du kommer att se ett x i lagfönstret intill en sådan laguppställning vilket indikerar dubbel markering för en spelare, dvs samma spelare sitter vid båda borden. Detta är normalt sett ett tecken på att lagen sitter i fel riktning vid ett av borden, och jag kan inte nog poängtera vikten av att importera laguppställningen så tidigt som möjligt i ronden för att hitta denna typ av fel.

Teknisk information

För komplett information om tekniska delar rekommenderar jag den engelska handboken

Bridgemate Control och tekniken bakom

Om du är intresserad av detaljer sker följande:

- Ruter skapar en Bridgematedatabas (en .bws-fil) som innehåller flyttschemat.
- Ruter startar Bridgemate Control automatiskt och anger vilken bws som ska användas.
- Bridgemate Control startar kommunikationen med servern och skickar hela flyttschemat dit.
- När du startar en Bridgemate kommunicerar den med servern för att få reda på aktuell rond samt vilka par som spelar vilka brickor.
- Efter att resultatet har matats in skickas det till servern.
- Servern skickar resultatet till Bridgemate Control.
- Bridgemate Control sparar resultatet i bws.
- Ruter läser resultatet från bws.

För dig som är ännu mer teknikintresserad är bws en Microsoft Access-databas. Om du är lite händig kan du skaffa dig åtkomst till rådata. Tabellerna i bws är lättförståeliga när du väl ser dem.

Programmeringsmanick och svensk version

Om du ska uppdatera dina Bridgemate till den svenska versionen behöver du en programmeringsadapter. Det är en silverfärgad triangulär kontakt med en sladd som har en märklig placering.

Om du går till Ruterhemsidan och följer länken till Bridgemate och sedan till *Bridgemate Control och tekniken bakom* finner du i högra kanten instruktioner till hur du uppdaterar maskinerna. Där kan du också hämta den svenska versionen.

Problem med anslutning till servern

Om du har anslutit servern till en serieport på en stationär dator skulle jag vara förvånad om du inte får kontakt med servern via Bridgemate Control. I den engelska handboken finns lite ledtrådar ifall du inte får det att fungera.

Däremot kan det ge problem om du använder en USB-till-serie-kabel.

Utan att vara det minsta vetenskaplig känns det som det fungerar bättre att ansluta USB-till-serie-kabeln efter att dator har startats. Jag har haft mer problem de gånger kabeln har varit ansluten vid omstart av datorn än tvärtom.

Börja med följande steg:

- Öppna *Den här datorn*
- Klicka på *Visa systeminformation*
- Klicka på fliken *Maskinvara*
- Klicka på knappen *Enhetshanteraren*
- Öppna alternativet *Portar (COM & LPT)*

Här ska det finnas en referens till en serieport och till en Aten-driver (drivrutin för just den här kabeln). Om den inte finns här kan du försöka dra ur kabeln och sätta i den igen.

Om du finner kabeln i listan kan du försöka att högerklicka på den och välja *Egenskaper*. Välj därefter fliken *Portinställningar* och knappen *Avancerat*. I listan som benämns *COM-portnummer* kan du manuellt ändra till ett annat nummer (måste vara mellan 1 och 20) och sedan spara inställningarna för att starta om Bridgemate Control.

Om det inte fungerade att döpa om numret kan du försöka att ta bort den ur listan ovan. Klicka på den och tryck på *Delete*-tangenten. Tag sedan ur kabeln och stoppa in den igen. Möjligen kan detta fungera.

Som du förstår är det ingen exakt vetenskap. Prova tills det fungerar.

Tävlingsledarnyckel och TL-meny

Som nämnt tidigare kan du använda TL-nyckeln för att programmera bordsnummer samt för domslut och borttagning av resultat. Det går att göra lite annat också.

Som vanligt ber jag dig läsa i den engelska handboken för en komplett redogörelse för TL-menyn.

Ta bort resultat

Det går inte att ändra resultat i Bridgemate. Däremot kan du ta bort dem och mata in dem på nytt. Det går att ta bort resultat i den aktuella ronden samt i ronden innan förutsatt att den aktuella ronden inte har startat ännu.

Det vanligaste kommer att vara att spelarna kommer på att de gjorde en felaktig inmatning och att de vill ändra någonting. Gör så här:

- Tryck på *OK* på deras Bridgemate, stoppa in TL-nyckeln, tryck på *3*, tryck på *OK* och mata in den bricka du vill ta bort. Avsluta med *OK*.
- Tag sedan ut TL-nyckeln och be spelarna att mata in resultatet på nytt.

Procentdomslut

Det går att döma 60-40 eller liknande procentdomslut. Gör så här:

- Mata in bricknummer och tryck på *OK*.
- Stoppa in TL-nyckeln och tryck på *1*. Tryck på *OK*.
- Först ska du mata in procenten till Nord-Syd. Det gör du med *4*, *5* eller *6*. Tryck på *OK*.
- Gör därefter detsamma för Öst-Väst.
- Tag ur TL-nyckeln när du är klar och be spelarna att bekräfta domslutet.

Notera att det endast går att kombinera 40, 50 och 60, dvs Medel-, Medel= samt Medel+.

Hela TL-menyn

0 = Nollställ
1 = Domslut
2 = Titta på resultat
3 = Ta bort resultat
4 = Status (bordsnummer och grupp)
5 = Visa saknade resultat (ej inmatade i ronden)

Diverse dokument för spelare och TL

På de följande sidorna följer några dokument som kan vara användbara:

- Instruktioner för Bridgemate
- Instruktioner för Bridgemate (MID-inmatning)
- En fickguide för tävlingsledarna

TL-guiden kan lätt vikas och stoppas i fickan.

Instruktioner för Bridgemate

Allmänt

Tryck på OK för att starta Bridgemate. Det finns ingen Av-knapp, utan den stänger av sig själv.

Tryck på OK för att gå vidare. Tryck på Cancel för att backa.

Alla skärmtexter är på svenska. Alla knappar är på engelska.

Starta

Tryck på OK. En välkomstskärm visas. Tryck på OK igen.

Rond- och bordsnummer

Nästa skärm visar rond och vilka brickor som ska spelas samt parnummer. Tryck på OK för att gå vidare.

Mata in resultat

Bricknummer

Mata först in bricknummer. Tryck på OK.

Kontrakt och spelförare

Mata sedan in kontrakt och eventuellt dubbelt/redubbelt. Därefter ska spelförare väljas genom att trycka på N/S eller E/W. Ett tryck ger N respektive Ö. Två tryck ger S respektive V. Avsluta med OK.

Utspel

Mata sedan in utspelskort. Både ♥Q och Q♥ fungerar. Avsluta med OK.

Resultat

Mata sedan in resultatet på följande sätt:

=	Jämn hemgång
+ n	Övertrick
– n	Bet

Avsluta med OK.

Verifiera

Därefter ska motståndarna verifiera resultatet. Låt dem se det inmatade resultatet och tryck på OK.

Mata in Rundpass

I mitten av tangentbordet finns en knapp med ett K och ett grönt PASS. Den ska du använda ifall det blev Rundpass.

Tips

Vänta inte med inmatningen tills spelet är över.

Det går mycket fortare om du matar in kontraktet när budgivningen är klar och matar in utspelskortet när du får möjlighet till det. När spelet är klart är det bara att mata in resultatet och gå vidare till nästa bricka.

Instruktioner för Bridgemate

Allmänt

Tryck på OK för att starta Bridgemate. Det finns ingen Av-knapp, utan den stänger av sig själv.

Tryck på OK för att gå vidare. Tryck på Cancel för att backa.

Alla skärmtexter är på svenska. Alla knappar är på engelska.

Starta

Tryck på OK. En välkomstskärm visas. Tryck på OK igen.

Mata in MID

Nu visas N: i övre vänstra hörnet. Här ska du mata in Nords medlemsnummer (MID).

Mata in MID och tryck på OK. Gör detsamma för Syd, Öst och Väst.

Rond- och bordsnummer

Nästa skärm visar rond och vilka brickor som ska spelas samt parnummer. Tryck på OK för att gå vidare.

Mata in resultat

Bricknummer

Mata först in bricknummer. Tryck på OK.

Kontrakt och spelförare

Mata sedan in kontrakt och eventuellt dubbelt/redubbelt. Därefter ska spelförare väljas genom att trycka på N/S eller E/W. Ett tryck ger N respektive Ö. Två tryck ger S respektive V. Avsluta med OK.

Utspel

Mata sedan in utspelskort. Både ♥Q och Q♥ fungerar. Avsluta med OK.

Resultat

Mata sedan in resultatet på följande sätt:

=	Jämn hemgång
+ n	Övertrick
– n	Bet

Avsluta med OK.

Verifiera

Därefter ska motståndarna verifiera resultatet. Låt dem se det inmatade resultatet och tryck på OK.

Mata in Rundpass

I mitten av tangentbordet finns en knapp med ett K och ett grönt PASS. Den ska du använda ifall det blev Rundpass.

Tips

Vänta inte med inmatningen tills spelet är över.

Det går mycket fortare om du matar in kontraktet när budgivningen är klar och matar in utspelskortet när du får möjlighet till det. När spelet är klart är det bara att mata in resultatet och gå vidare till nästa bricka.

Bridgemate: TL-nyckel och TL-meny

TL-nyckeln används för följande:

- Ta bort ett resultat TL-nyckel + 3
- Mata in procentdomslut TL-nyckel + 1
- Titta på tidigare resultat TL-nyckel + 2
- Leta efter saknade brickor TL-nyckel + 5

Ta bort ett resultat

Du kan inte ändra ett resultat i Bridgemate. Däremot kan du ta bort det och låta spelarna mata in det korrekta resultatet.

Du kan ta bort resultat från innevarande rond samt från den föregående så länge som inga resultat från innevarande rond har matats in. Gör så här:

- Slå på Bridgemate
- Stoppa in TL-nyckeln högst upp på Bridgemate
- Tryck på *3* och tryck på *OK*
- Mata in bricknummer och tryck på *OK*
- Ta bort TL-nyckeln och låt spelarna mata in resultatet på nytt

Mata in procentdomslut

Du kan tilldela 60%/40% eller liknande procentdomslut. Detta tolkas av Ruter som Medel+/Medel-. Gör så här:

- Mata in bricknummer och tryck på *OK*
- Stoppa in TL-nyckeln högst upp på Bridgemate
- Tryck på *1* och tryck på *OK*
- Mata först in Nord-Syds procent. Tryck på *4*, *5* eller *6* och avsluta med *OK*
- Gör detsamma för Öst-Väst
- Ta bort TL-nyckeln och be spelarna bekräfta domslutet

Fullständig TL-meny

Den fullständiga TL-menyn ser ut så här:

0 Nollställ
1 Domslut
2 Titta på resultat
3 Ta bort resultat
4 Status (bordsnummer och grupp)
5 Visa saknade resultat (ej inmatade i ronden)