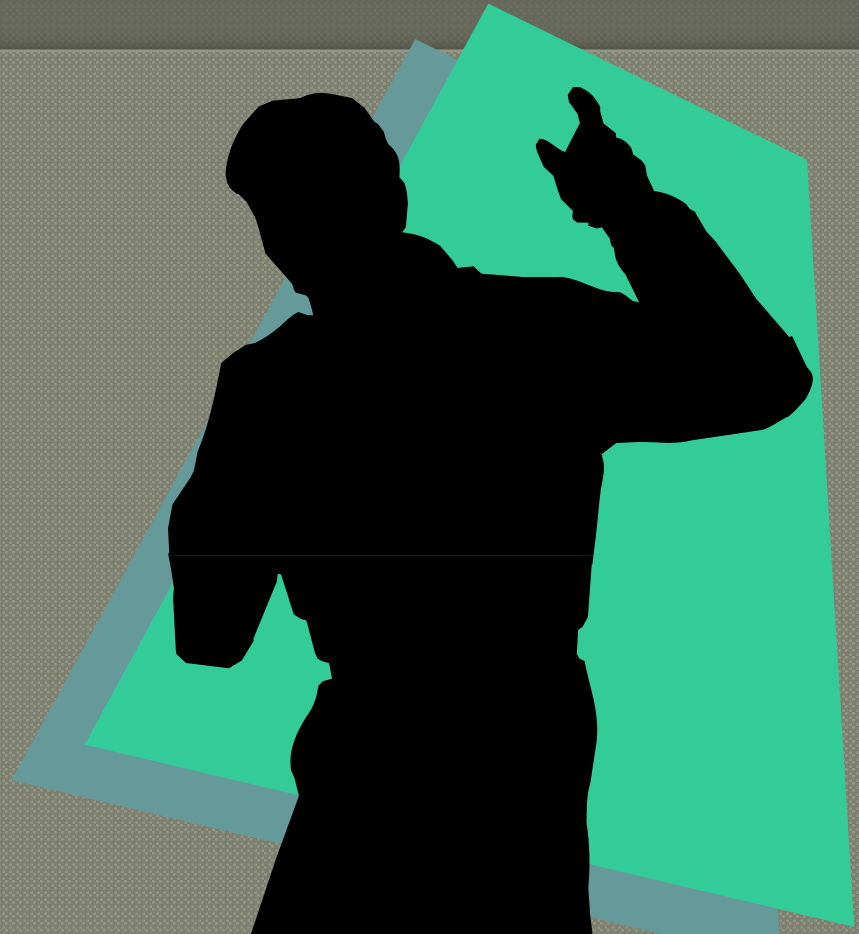


L'arbitre chez les bridgemates

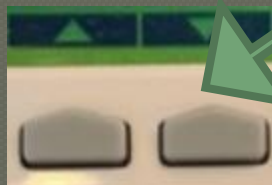


LE SET UP

- C'est lui qui va permettre de paramétrer le bridgemate



Rentrer le code si
besoin: 749 ou 769



Pour monter et descendre
dans le menu



Choisir section avec + -

Entrer numéro table sur
clavier

Choisir canal avec clavier

LE SET UP

- Pour configurer la sécurité par code



En descendant dans le menu du set up vous arrivez à la fonction

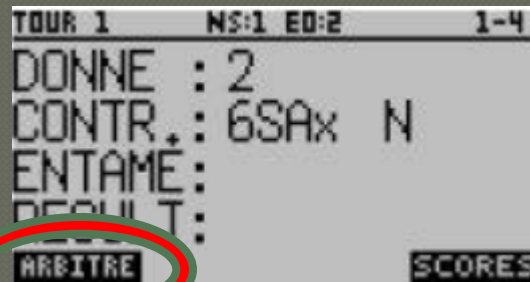
Choisir arrêt ou marche avec les touches + -

Une fois marche choisie, pour accéder au setup, vous devrez rentrer le code

C'est une sécurité importante pour éviter que les joueurs ne fassent de fausses manipulations

Préparation de l'intervention

- On active le menu arbitre en appuyant sur la touche arbitre

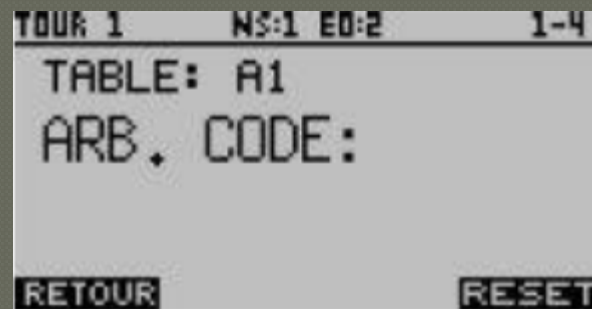


Appuyez sur la touche



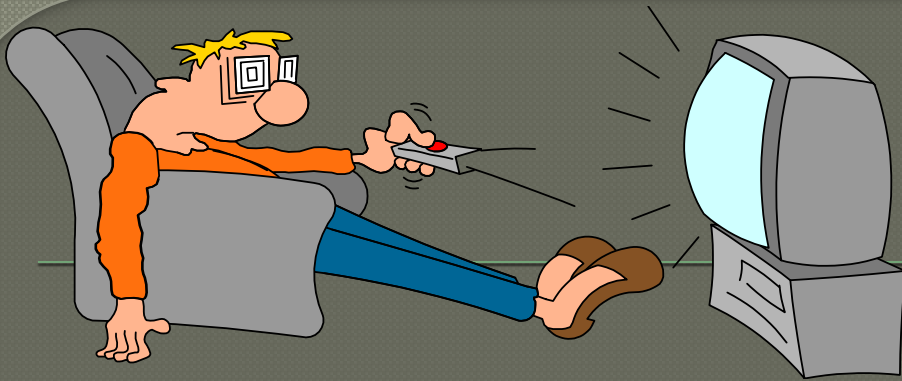
en dessous de arbitre

- Le bridgemate vous demande le code arbitre



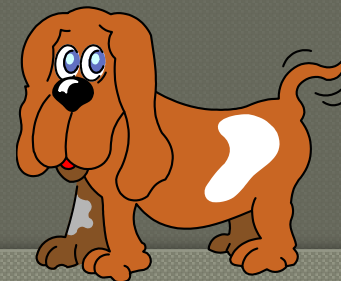
- Rentrez le code au clavier puis appuyez sur





Les options

- ◉ 1 – Pour une marque ajustée
- ◉ 2 – Pour affichage des scores
- ◉ 3 – Pour effacer un score
- ◉ 4 – Situation de la bridgemate
- ◉ 5 – Données non saisies
- ◉ 6 – Récapitulation des scores
- ◉ 7 – Diagrammes
- ◉ 0 – Réinitialisation du bridgemate
- ◉ -+ Ajustement du contraste



Marque ajustee

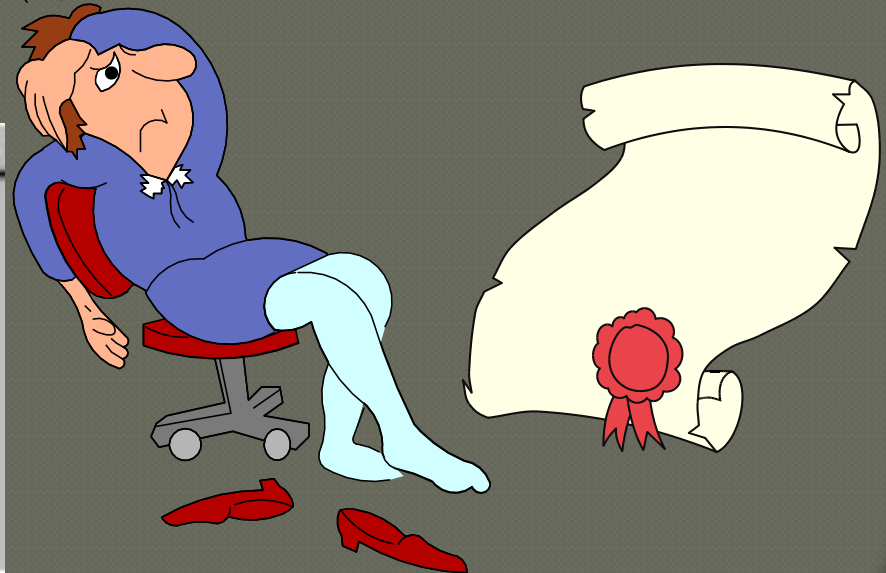
- Appuyez sur 1 (il faut que le numéro de la donne ait été marqué)
- Inscrire pour chacun, suivi de OK
4 pour 40%
= ou 5 pour 50%
+ ou 6 pour 60%
- Confirmer le contrat par OK
- Confirmer la vérification par OK



Affichage des scores

- tapez 2
- Entrer le n° de donne et OK ; le score apparaît. S'il n'y a pas eu de score saisi, la bridgemate revient au « MENU ARBITRE »

TOUR 1	NS:1	ED:2	1-4
DONNE 2, 6SAx -1 par Nord			



Effacer un score

- tapez 3
- « Effacer score ? » Taper OK
- Saisir le n° de donne et OK; l'écran « donne effacée » confirme.



Affichage état actuel

- Si on ne sait pas où en est un bridgemate, appuyez sur 4.
- « Etat ? » Taper OK
- Section et table apparaissent – OK
- Tour joué, paires, étuis - OK

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



Scores manquants

- Tapez 5
- « Scores manquants ? » OK
- Les données sans score apparaissent



Récapitulatif des scores

- tapez 6
- « Scores manquants ? » OK
- Les données sans score apparaissent



Diagrammes

- tapez 7



- Choisissez votre action



Remise a zero

- Appuyez sur la touche 10
- « Reset ? » OK

La bridgemate revient à la position de départ, c'est-à-dire au tour 1



CONTRASTE

- **Il peut être réglé directement avec les touches**

+ et -



FIN DU DIAPORAMA

Création/ C. Gain / A. Ancessy