

Inschakelen

Om een volledig uitgeschakelde Bridgemate in te schakelen, houd je de aan/uitknop aan de rechterkant ongeveer één seconde ingedrukt. Laat de knop los wanneer de informatie-LED bovenaan het scherm begint te knipperen. Na enkele seconden verschijnt het startscherm.

Na een periode van inactiviteit gaat de Bridgemate in slaapstand.

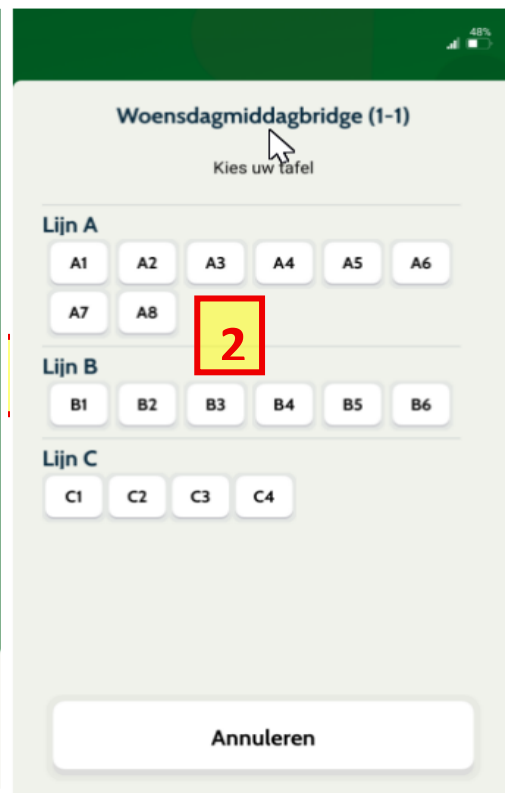
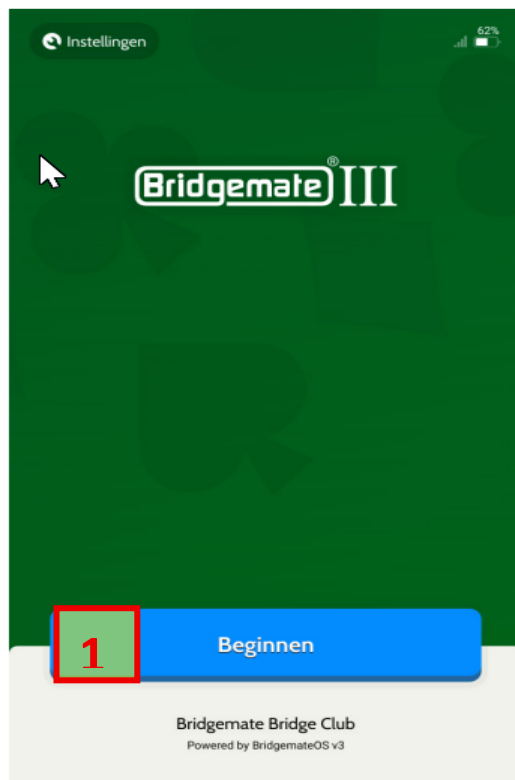
Om de Bridgemate weer te activeren, raak je het scherm aan.



1. Klik op de blauwe knop **<Beginnen>** om de zitting te starten.

2. Selecteer de **<Tafel>**.

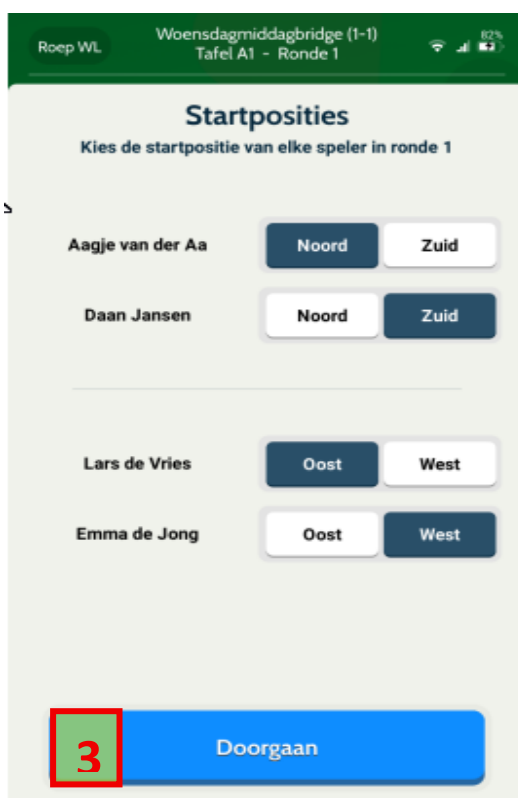
Als je de verkeerde tafel hebt gekozen, klik je op de knop **<Annuleren>** om terug te keren naar het startscherm.



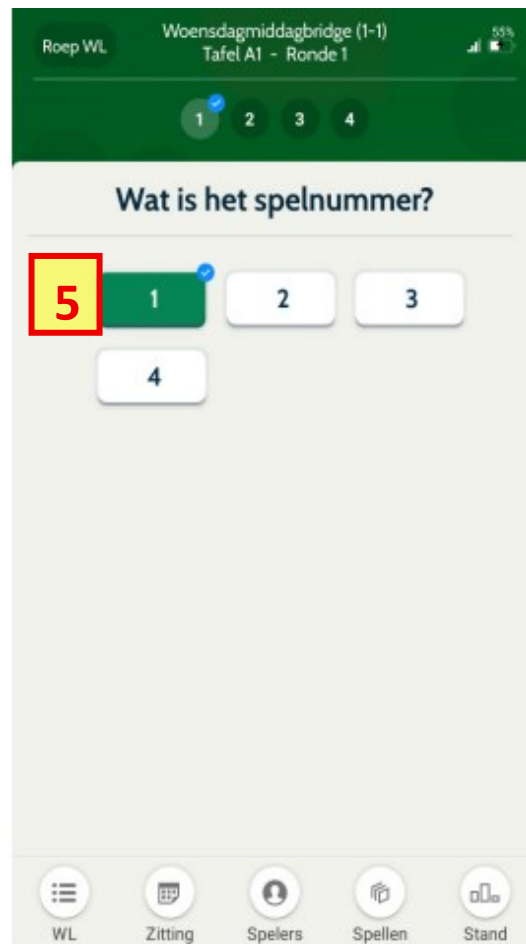
3. Aan het begin van een zitting vraagt het systeem de positie van elke speler te controleren en, indien nodig, aan te passen. Klik op **<Doorgaan>**

4. Aan het begin van elke ronde toont de Bridgemate de ronde, de te spelen spellen, de verwachte paren en hun zitplaatsen.

Klik op **<Ronde 1 beginnen>**.



5. Aan het begin van elk nieuw spel wordt een overzicht van de spelnummers weergegeven. Alleen de spellen van de huidige ronde en tafel zijn toegankelijk. Spellen die al gespeeld zijn, zijn groen gemarkeerd. Selecteer het **<spelnummer>**.



6. Klik op het geboden **<contract>**.



7. Tik op één van de vier richtingen om de **<leider>** voor dit contract op te geven.



8. Kies eventueel gedoubleerd (X) of geredoubleerd (XX)



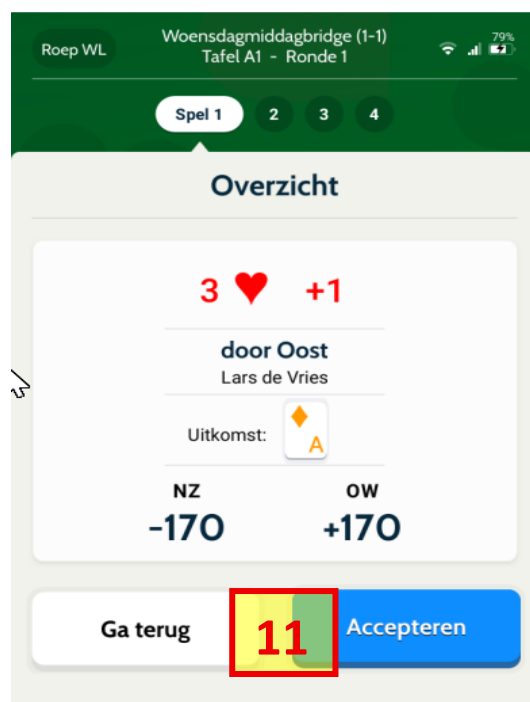
9. Kies **<kleur>** en **<rang>** van de uitkomstkaart

10. Kies het contract dat is gemaakt.

Groen is gemaakt en overslagen.

Rood is niet gemaakt.

11. Het scherm toont een samenvatting en geeft een speler van het andere paar de mogelijkheid om de resultaten te <Accepteren> of te weigeren.



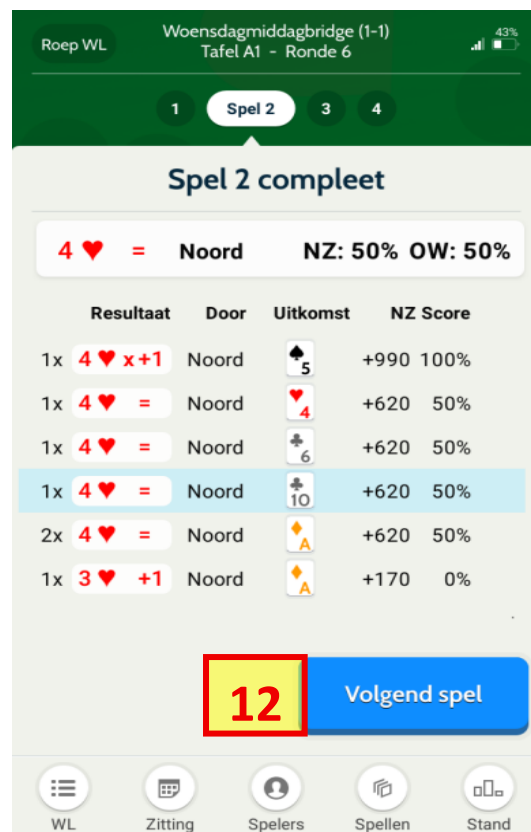
12. Als de tegenstanders het contract en het resultaat hebben geaccepteerd, kun je de spelresultaten van andere paren zien.

Klik op <Volgend spel>.

13. Na het laatste spel van de ronde klik op <Volgende>.

Je krijgt het eindronde-scherm te zien samen met instructies waarheen je dient te verplaatsen voor de volgende ronde.

<Ga naar ronde #>



14. Klik op <Scores bekijken> of op <Spellen> voor een overzicht van de ingevoerde spellen en resultaten in de huidige ronde.

15. Als een spel niet goed is ingevoerd, kun je die verwijderen door op de <prullenbak> te klikken, en het spel opnieuw in te voeren

