

Menu arbitre des bridgemates

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.

TOUR 1 NS:1 EO:2 1-4 DONNE : 2 CONTR. : 6SAx N ENTAME : RESULT : RETOUR SCORES	FIN DU TOUR 1 NS → 2 NS EO → 3 NS RETOUR SCORES
---	--

Le Bridgemate demandera le code PIN arbitre.

TOUR 1 NS:1 EO:2 1-4 TABLE: A1 ARB. CODE : RETOUR
--

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

MENU ARBITRE v2.0.5 1. Score ajusté 2. Voir scores 3. Effacer résultat 4. Etat 5. Données manquantes RETOUR	MENU ARBITRE v2.0.5 6. Recap. des scores 7. Diagrammes 0. Réinitialisation -+ Ajuster contraste RETOUR
---	---

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".



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. Appuyer 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.



Affichage des scores manquants

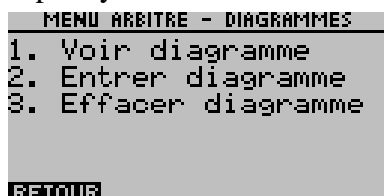
A partir du menu Arbitre, il est facile de trouver quels scores n'ont pas encore été rentrés pour le tour en cours. Tapez "5". Le Bridgemate affichera les numéros des donnes pour lesquelles les résultats n'ont pas encore été saisis pour ce tour, à cette table.

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.

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.