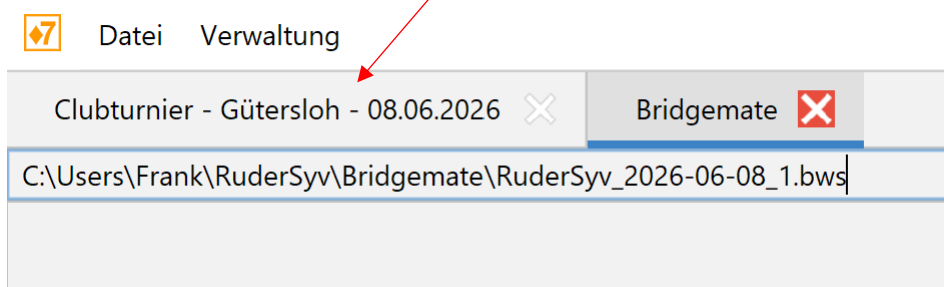


Kurzanleitung Rudersyv mit Verteilungseingabe von Hand

1. PC einschalten (EIN ca. 2 sec. Drücken) und Benutzer: „TURNIERLEITER“ auswählen
2. Passwort: bcgt33330
3. Strom in PWR, Maus in „M“, Server Bridgemate II in „S“ und Drucker bei „D“ einstecken
4. Rudersyv starten mit Doppelklick
5. Unten links „Neues Turnier“ anklicken
6. Das Feld Turnierleitung ausfüllen, dann OK drücken
7. Wenn feststeht wieviel Paare spielen, die passenden Laufkarten aus der Mappe nehmen und dann das Movement eingeben. ACHTUNG: Unser Movement ist immer Howell (BI).
8. Movement **Howell (BI)** auswählen.
9. Nun **Anzahl der Tische**, **Boards pro Runde** und **Anzahl Runden** auswählen (wie auf den Laufkarten angegeben). Zu spielende Boards werden automatisch berechnet. Mit OK bestätigen.
10. Es öffnet sich nun das Fenster zur Namenseingabe. Bei **ganzen Tischen** dieses Fenster mit OK bestätigen. Es müssen **keine** Namen eingegeben werden.
11. **Bei halben Tischen:** In der Regel hat die Turnierleitung die höchste Paarnummer. Prüfen gegen welches Paar die Turnierleitung die letzte Runde spielt. Dieses Paar als Fehlpaar eingeben und den Spielern dieses Paar als Bye Runde mitteilen. Diese Laufkarte nicht verteilen. Mit ok. bestätigen.
12. Nun den Menüpunkt Verwaltung → Bridgemate auswählen.
13. Mit Bridgemate verwalten anklicken
14. Bridgemates sind nun aktiv
15. Am Ende des Turniers sind alle roten Felder grün. Ist Zeile A grün, hat das Einlesen der Verteilungen geklappt.
16. Nun auf den Reiter „**Clubturnier – Gütersloh – Datum**“ klicken



17. Menüpunkt Gruppe – Untermenü - Ergebnis auswählen und drucken
18. Nun Menu Turnier > Ergebnisse in die DBV Ergebnisanzeige auswählen
19. Sichtbarkeit „Teilnehmer“ und OK.
20. Alles schließen
21. Fertig

Sonderfälle:

Score korrigieren: Menü Ansichten → Boardzettel auswählen

Zur Boardnummer blättern

Richtige Zeile auswählen, dann den Kontrakt eingeben und mit der Entertaste bestätigen.

O3C-1 bedeutet: 3 Cour von Ost -1

Spezialscores bzw. künstlich zugewiesene Ergebnisse eingeben: Auf §§ klicken.

Wurde ein Board von der falschen Seite gespielt, dann das Ergebnis eingeben, als wäre der Fehler nicht bemerkt worden. Board und die Zeile mit Klick auswählen.

Nun Taste F2 drücken.

Bridgematebenutzung in der Aussetzrunde. Normalerweise wird das Bridgemate in der Aussetzrunde (während man gegen das Fehlpaar spielt) nicht benötigt. In der ersten Runde jedoch muss das vorhandene Paar seine Nummern eingeben.

Ein Bridgemate funktioniert nicht und soll ersetzt werden. Wenn noch möglich, Turnierleitermenü Punkt 10 (Reset) aufrufen, OK eingeben und wegräumen. Unbenutztes Bridgemate nehmen und Tischnummer eingeben.

Der Rechner oder das Programm stürzt ab. Rechner ggfs. neu starten. Rudersyv aufrufen. Es wird automatisch eine Problembehandlung angeboten, dieses Angebot annehmen. Danach läuft normalerweise alles wieder, als sei nichts geschehen.

Ein Spieler weiß seine Nummer nicht: „Verwaltung – Spielerkartei“ aufrufen und nachschauen.

Ein Spieler hat noch keine Nummer: Er kann unter „Verwaltung – Spielerkartei“ eingetragen werden, wodurch er automatisch eine Nummer bekommt. Bitte den Vornamen unter „Vorname“ eingeben und die Anrede nicht vergessen.

Ein Paar muss früher gehen, und die Zahl der Paare ist ungerade: Nachdem die Laufzettel

verteilt sind, auf dem Laufzettel dieses Paares dessen Gegnerpaar in der letzten Runde ermitteln.

Diesem Gegnerpaar den übrig gebliebenen Laufzettel geben. Das Paar muss sich umsetzen.

Oder:

Auf dem übrig gebliebenen Laufzettel das Paar ermitteln, das in der letzten Runde aufgeführt ist.

Das Paar, das früher gehen will, tauscht mit diesem Paar, und beide Paare müssen sich umsetzen.

Am Computer wird in der Bridgemate-Anzeige im oberen Teil in einem grünen Feld ein gelber oder roter Punkt angezeigt: Dies bedeutet, dass entweder ein Ausspiel oder der Alleinspieler falsch eingegeben wurde, oder dass das Board verfälscht wurde. Man sollte in einem solchen Fall versuchen herauszufinden, was passiert ist. Wenn man feststellt, dass nur das Ausspiel falsch eingegeben ist, kann man dies korrigieren, muss es aber nicht. Ein falsch eingegebener Alleinspieler sollte korrigiert werden, insbesondere im Falle eines roten Punktes, wenn nicht nur Ost anstatt West eingegeben worden war. Wenn das Board verändert wurde, dann muss man herausfinden, nach welchem Eintrag die Veränderung stattfand. Um herauszufinden, welches Board ein Problem hat, zeigt man mit dem Mauszeiger auf den Punkt, und die Boardnummer wird angezeigt, ohne dass man klicken muss. Man klickt dann auf den Reiter „Paarturnier“ und dort auf das entsprechende Board. Die Zeile, die nicht in Ordnung ist, wird durch einen farbigen Rahmen um das Ausspiel markiert. Die Korrektur wird durch Doppelklick in das betr. Feld des Boardzettels eingeleitet und mit der Eingabetaste abgeschlossen.

Wenn die beteiligten Paare sicher sind, dass sowohl das Ausspiel als auch der Alleinspieler richtig eingegeben sind, dann sollte man den Inhalt des Boards mit der eingegebenen Verteilung vergleichen. Im Falle eines Unterschieds muss nun entweder das Board oder die Verteilung korrigiert werden (siehe „Gruppe – Verteilungen“). Die Begegnungen, bei denen die war als vorher, müssen im Boardzettel durch Doppelklick in die Spalte „G“ markiert werden.