



Lomma Bridgeklubb

Instruktion för brickläggning i maskin.

1. Koppla samman Dator och Brickläggningsmaskin med USB-kabeln och anslut båda till elnätet med befintliga spänningskablar.
2. Slå till Brickläggningsmaskinen med strömbrytaren, som sitter på spänningskabeln.
3. Starta programmet BOS.
4. Nu får man 3 val
 - a "Create New" vid uppläggning av ny bricksats. Namnge satsen, men undvik å,ä och ö.
 - b "Resume", om man vill öppna tidigare startad
 - c "Open old", för tidigare lagrad och bearbetad bricksats.
5. Välj "Randomize" och en sida med många alternativ visas. Man kan t.ex. välja att editera kortsitsarna.

Ange antal bricksatser, som önskas.

Se till att "All copies before switch" är **avkryssad**, så att, att bricksatserna körs efter varandra vid flera identiska bricksatser. (I annat fall körs först alla 1:or, sedan alla 2:or osv).

Kryssa "Sealed" så att inte kortsitsarna visas under läggningen.

"Save".

Vänta nu tills maskinen räknat igenom brickorna. Förloppet visas i bilden ex.

5/26 – bricka 5 av 26 bearbetas.

6. Välj "Duplication" i menyn och därefter "Auto Duplication".
7. Maskinen talar nu om, att första brickan skall stoppas in maskinen och anger, om läggningen lyckats, vilken som är nästa bricka. Om fel uppstår, måste korten tas ur brickan, stoppas tillbaka i inmatningsfacket och körningen måste göras om. Tryck på symbolen för Ruteräss för att starta omkörningen. Vid lyckat resultat, anges, att man skall föra in ny bricka och vilket nummer, som står på tur.

Övriga tips.

1. Glöm inte att exportera datafilerna som BUP till Ruter inkorgen.
2. Under "Inställningar" kan man sätta maskinen hastighet. (Denna bör vara minst *medium*, numera inställd på högsta)
3. Undvik att köra maskinen i solljus eller hög värme. Dessa kan påverka maskinens kamera, och sorteringen kan bli fel. Undvik att rysta bordet medan maskinen kör.

OBS: Röda kort i udda brickor, blåa i jämna!

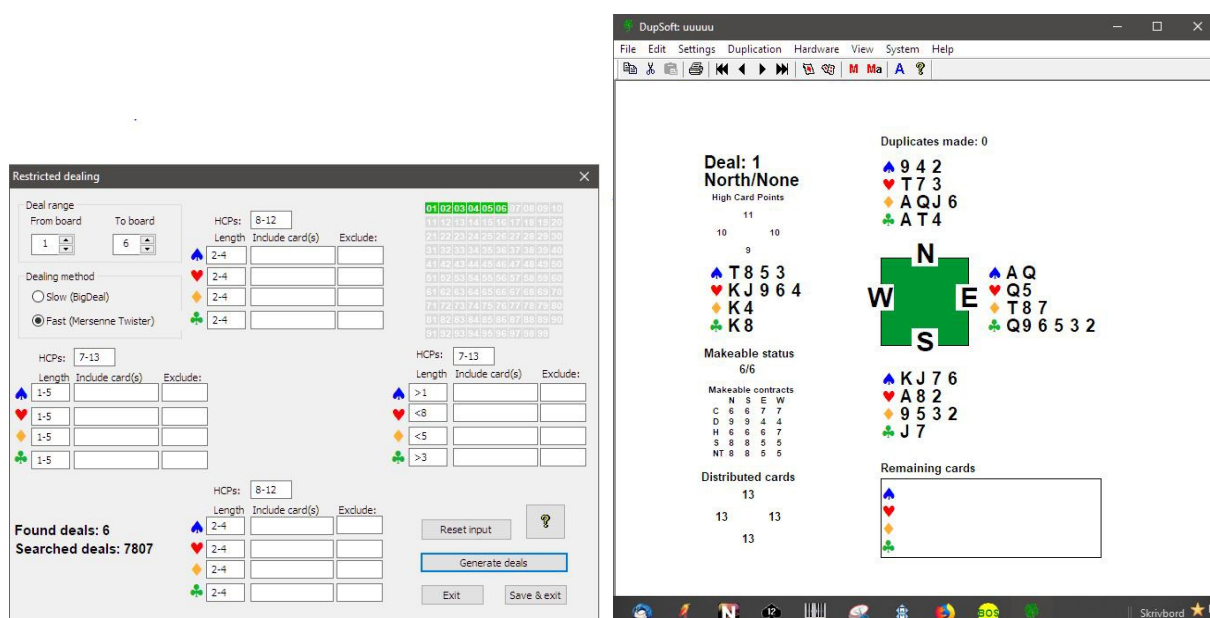
BOS-dokumentationen, som finns under Bridgedokument, är mycket omfattande, men avhandlar till största delen program och funktioner som vi inte köpt. De motsvarar ungefär Ruter och Bridgemate.

Så bli inte avskräckta, utan leta upp det som handlar om brickläggningen.

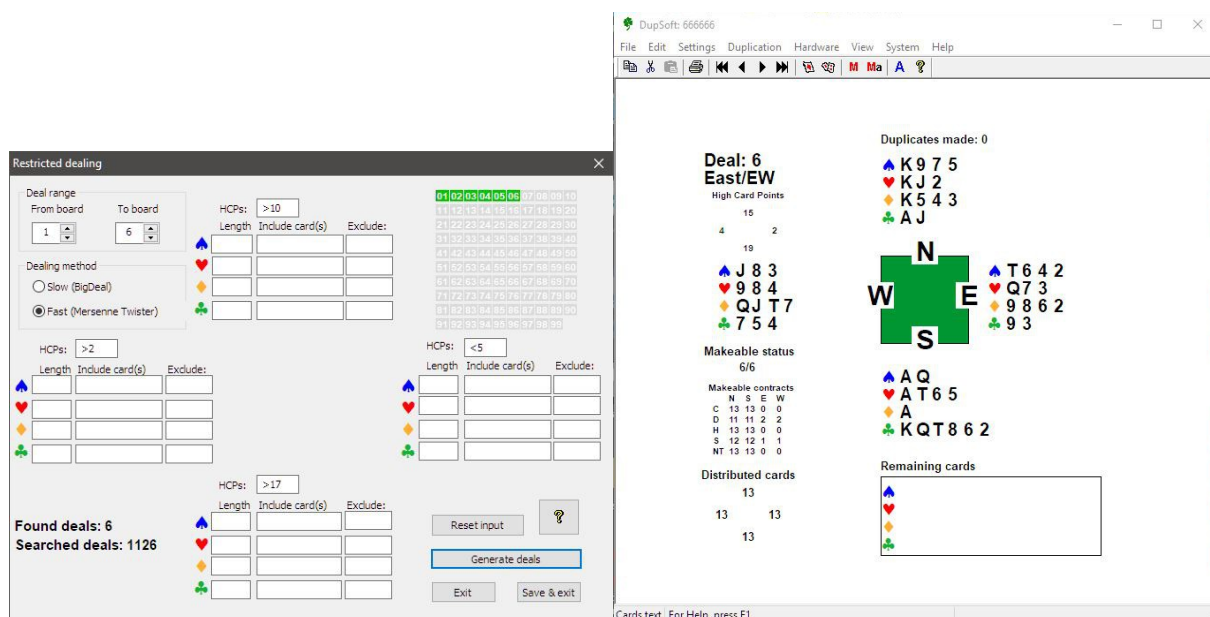
Där beskrivs också hur man kan skräddarsy brickläggningen tex inför kurser.

På kursen häromsistens kom jag inte ihåg hur man gör det, så nedan kommer två enkla exempel. Det går alltså att använda logiska operatorer (tex: >, <, =, osv)

Exempel på anpassade givar



Jämna händer på N-S och 8-12 hp och lite styrning av längden på Ö-V färger



Många hp på N-S

BESKRIVNING

Duplimate V används internationellt vid EM, VM och OS. Det är inte någon slump att denna maskin används när det verkligen gäller. Den är driftsäker, har lång livslängd (byggd i rostfritt stål) och den har inga löpande kostnader för underhåll. Streckkod på kort och brickor garanterar att rätt giv snabbt och säkert hamnar i rätt bricka.

Programvara: Med maskinen levereras ett omfattande men ändå lättanvänt programpaket innehållande allt som en klubb behöver (och mer därtill). Ni kan skapa och ändra givar för alla ändamål och behov. Givarna analyseras automatiskt i bakgrunden medan ni lägger brickorna så att ni kan skriva ut givsamlingar med såväl optimala som spelbara kontrakt. [Se exempel.](#)

Du kan importera och exportera ett stort antal filformat, inte bara bri, dup, dlm och pbn utan även många andra. Du kan skräddarsy givarna och skriva ut dem i alla möjliga och omöjliga format. Att givarna överförs automatiskt till en rad andra datorprogram är en ovärderlig tillgång vid träning/undervisning.

Det medföljer även ett antal program för bl.a. videopresentationer som gör att ni kan visa hur spelet gick och/eller borde ha gått

Kort och brickor: Storleken på den bricka som används i Duplimate är 260 x 104 x 12 mm. Duplimate använder spelkort med 11-bar streckkod. **Datorkrav:** Min 1,6 GHz Dual Core med Windows 7 eller senare.

Garanti: 5 (!) års teknisk garanti, 10 års reservdelsgaranti och 1 års nöjd kund garanti (annars pengarna tillbaka)

