

Checklista vid uppstart (reviderad november 2021)

Följ den här checklistan för att säkerställa att handikappuppdateringar hämtas och att eventuella meddelanden på mobilen tillvaratas.

Starta mobiltelefonen

Koppla in laddning om det behövs

Kolla om det kommit några sms eller röstmeddelanden

Sätt på Surfzon:

1. Klicka på Inställningar
2. Klicka på Nätverk och internet
3. Klicka på Surfzon och internetdelning
4. Klicka på knappen vid Wi-Fi-Surfzon så att den blir aktiverad

Starta datorn

Koppla in skrivare, extra bildskärmen och Bridgemateserver

Kontrollera att datorn har internetåtkomst via mobilen

Starta Ruter – finns det uppdatering av medlemsregistret kommer meddelande om det, starta uppdateringen i så fall.

Importera/Starta den aktuella tävlingen från Spader. Det görs via

Tävlingsutforskaren/Special/Öppna från Spader.

Acceptera angivet Tävlingsnamn (eller ändra)

Välj handikapp/inget hcp

Importera aktuell giv (från Ruter – Inkorg)

Kontrollera givarna, det räcker att kolla bricka 1 någon färg på någon hand, men kolla båda bricksatserna (om det finns två)

Vänta tills Dubbeldummyanalysen slutförts

Ange antal grupper och gå vidare utan att kryssa i någon ruta (antar fortsättningsvis två grupper)

Pricka i Stäng Förberedelser, slutför

Ange antal bord i första gruppen (med ledning av separata schemat)

Ange antal brickor totalt och per rond

Välj lämpligt flyttschema (enligt separata schemat)

Gå vidare med Stäng förberedelser – Grupp B

Välj antal bord enligt schemat

Acceptera antal brickor

Välj flyttschema enligt schemat

Mata in namn – starta med första gruppen

Markera dem som behöver vara sittepar via namnmenyn

Gör slumpmässig bordplacering via namnmenyn, bekräfta med JA

Gör eventuella omflyttningar, tex av TL till lämpliga sittebord

Välj den andra gruppen via Tävlingsmenyn

Upprepa de tre momenten ovan

Skriv ut startlistan på papper och på XPS för extraskärmen

Kontrollera att alla har kommit och justera om det behövs antal bord i Ruter.

Markera eventuella blindpar (helst i A-gruppen och på N/S på en sitteparsplats).

Skriv ut guidekort.

Starta Spelet genom att Starta Bridgemate via Tävlingsmeny/Bridgemate/Skapa databas.

~~Då kommer en fråga "vill du importera namn nu". Gör ingenting åt det nu~~

~~Be deltagarna påbörja namninmatningen och börja spela.~~

~~När du ser att alla matat in sina namn (eller vänta till du själv spelat den första given),~~

~~markera "Ja" på frågan "vill du importera namn nu".~~

Godkänn föreslagna filnamnet

Godkänn Vill du importera resultat

Godkänn också ev följande frågor

Kontrollera att Bridgemate-rutan på Resultatsidan är iklickad.

Tävlingen är igång!

Kolla gärna i början av spelet att import sker från Bridgemate.

När alla spelat klart och eventuella korrigeringar och domslut gjorts

Välj Rapportera tävling i tävlingsmenyn, är tävlingen startad via Spader kan du OK:a nästa formulär. Efter några sekunder kommer resultatet upp på Förbundets hemsida, och presenteras i datorns webbläsare (för ditt eget bruk)

Skriv ut resultatet via XPS och presentera på storskärmen, och skriv ut några få på papper.

Öppna anmälningarna för nästa veckas spel på förbundets hemsida.

Ett tips: Bridgemate loggar allt som knappas in (och litet till) i en loggfil som heter BMPProLog.log, det finns en genväg till den på skrivbordet. Kan vara nyttig om något strular allvarligt.