

# Bridgemate 操作方法

2011/02/17



- ☆ Bridgemate には電源スイッチがありません。**OK** キーが電源スイッチとコンピュータのエンターキーを兼ねるとお考えください。
- ☆約 20 秒間操作しないでいると、画面表示が消えます。画面に何も表示されていない時は、**OK** を 1 度だけ押してください。消える前に表示されていた画面が現れます。
- ☆ラウンド開始時に **NS**, **EW** のペア番号とプレイするボード番号が大きく表示されます。座り間違いのないようにペア番号をご確認ください。

基本的な操作方は、

- ◎ **N** がボード番号を確認して、**OK** を押すか、またはボード番号を修正して **OK** を押す。
  - ◎ オークションが終わると **N** がコントラクトとディクレアラーまで入力しておく。
  - ◎ プレイが終わったところで **N** がメイク/ダウンを入力して **OK** を押す。
  - ◎ **E** または **W** がスコアを確認して **ACCEPT** キーを押す。
- という手順を繰り返します。

- ☆入力途中やスコア確認時に修正があれば、**CANCEL** で入力した文字を消去して、入力し直すことができます。
- ☆スコア確認画面で **ACCEPT** キーを約 20 秒以上押さないでいると画面に警告表示が現れ、さらに約 20 秒後、自動的に **ACCEPT** キーが押された状態になります。**EW** の方はご注意ください。
- ☆ **ACCEPT** キーを押すとスコアが確定するので、そのあとの修正はディレクターをお呼びください。

詳しい操作方法については裏面をご覧ください。

1. 液晶画面に何も表示されないときは、右下の **OK** を押して下さい。画面が現れます。しばらく何もしていないと画面が消えますので、使用するとき **OK** を1度だけ押して下さい。
2. セッション開始時には最初にセクション名とテーブル番号が表示されます。**OK** を押して下さい。
3. ラウンド開始時には **NS** のペア番号と **EW** のペア番号、プレイするボード番号が大きく表示されます。座り間違いのないように注意して下さい。

4. **OK** を押すとボード番号が表示されます。普段はラウンドの一番若い番号が表示されていますので、**OK** を押して **5** に進みます。リレーなどでプレイするボードが順番に来ないときは **OK** の左にある **CANCEL** を押して一度数字を消し、プレイするボード番号を数字キーから入力して、**OK** を押して下さい。

5. コントラクト (**1**~**7**の数字と♣, ♠, ♥, ♠, **NT**)、(ダブル/リダブル (**X**, **XX**)) とディクレアラー (**N/S** または **E/W**)  
 メイク (**1**~**7**) / ダウン (**-**に続いて**1**~**1** **3**) を続けて入力して、最後に **OK** を押します。

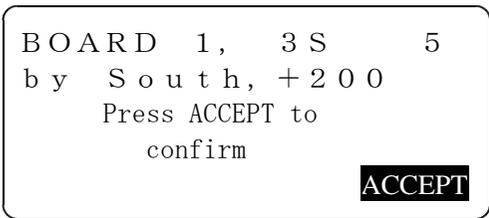
◎オークションが終わったところで、コントラクトとディクレアラーまで入力しておき、プレイが終わったところでメイク/ダウンを入力して **OK** を押して下さい。

◎ **N/S** は **N** と **S** が押すたびに交互に表示されます。**E/W** も **E** と **W** が押すたびに交互に表示されます。

◎ **-** は **NT** の下のボタンです。

◎パスアウトは、**6**の右の、緑色で **PASS** と書かれたキーを押し、**OK** を押して下さい。

◎途中で入力を間違えたなら、**CANCEL** を押すと1文字ずつ消去することができます。

6. 
 BOARD 1, 3 S 5  
 by South, +200  
 Press ACCEPT to confirm  
**ACCEPT**

左のようにコントラクト、NS から見た点数、リードが表示されます。E または W が確認後、**ACCEPT** の下のキーを押して下さい。**ACCEPT** キーが押される前なら、**CANCEL** で修正可能です。**ACCEPT** キーが押された後に修正が見つかったときはディレクターをお呼びください。



7. 
**BACK** **SCORES**

ラウンド中に **SCORES** キーを押すと、そのテーブルでのラウンド中のコントラクトとスコアを確認できます。確認後は必ず **BACK** キーで画面を戻して下さい。



8. 1 ラウンド分のスコア入力が終わると、**END OF ROUND x** と表示され、その下に **NS**, **EW** ペアの次のラウンドの行き先が表示されます。