

### Starta dosa (när spelledare lämnat startbesked)

- **OK**: Väcker dosan och välkomstskärm visas (Bridgemate II...)
- **OK**: Grupp A samt bordsnummer visas.
- **OK**: Rond- och bordsnummer visas, NS:s parnr och ÖV:s parnummer samt rondens bricknummer.
- **OK**: Parens namn (NS resp ÖV) visas i klartext.
- **OK**: Aktuellt bricknummer visas samt plats för inmatning av kontrakt, utspel och resultat. Överst på displayen visas med små bokstäver rondnummer, parnummer och rondens brickor.

- 
- **OK**: Bekräftar att rätt bricka används. Markör flyttar till plats för inmatning av kontrakt. Efter budgivning och första utspel, mata in tricknivå samt symbol för färg/NT jämte eventuell dubbling/re-dubbling (X/XX). Inga mellanslag eller OK-tryck! Justera/backa med *CANCEL*.

Vid rundpass använd *PASS*.

Fortsätt på samma rad med spelförare N/S (2 tryck för S) eller E/W (2 tryck för V).

Fortsätt direkt (markör flyttar automatiskt) med utspelskortets symbol för färg samt nummer för valör eller honnör (A= Ess, K=Kung, Q=Dam J=Knekt). Därefter spelas brickan.

- 
- När brickan är färdigspelad tänds dosan med **OK** och resultat fylls i direkt (markör flyttar automatiskt)
    - = (A) vid jämn hemgång
    - + (J) och antal övertrick
    - (Q) och antal straffar

- **OK**: Bekräftar inmatning och dosan går över i verifieringsläge för motståndarna.
- **Verifiering**/GODKÄNN sker med höger funktionsknapp (direkt under display). Om något är fel tryck *CANCEL*.
- Procentfördelning på brickan visas.
- **OK** Jämförelse med tidigare spel av samma bricka. **OK**

- 
- Inmatning av kontrakt mm för rondens **nästa bricka** kommer upp. Bekräfta bricknr med **OK** (se 6)

- 
- Efter resultatredovisning vid **rondens sista bricka**: Nästa rondnummer och vilket bordsnummer NS resp. ÖV spelar på samt deras placering.

- 
- **Förflyttning** till nästa bord!
  - **OK**: Parens namn (NS resp ÖV) visas i klartext..... (se punkt 4 ovan)

Dosans skärm släcks efter visst antal sekunder. Med **OK-knappen** slår man på displayen på nytt. När skärmen är tänd fungerar OK-knappen som Enter på datorers tangentbord, t.ex. för att bekräfta något eller gå vidare.

För att undantagsvis gå förbi **ospelad bricka**: tryck 10 på plats för kontrakt.

Använd **BACK-knapp** under *Meny* om du inte hinner se sittplats för nästa rond.

**Tryck "lätt" på dosornas knappar** så att de inte går sönder!

