

# Bridgemate トラブル対応マニュアル

2018 年 10 月 23 日

## 1. サーバー用電池

Bridgemate サーバーには単三電池 4 本を入れるスペースがあります。後述のトラブル対応のためにも電池を入れて使用することをお勧めします。電池を入れるとゲーム終了後サーバーを PC からはずしても、サーバーのランプが点灯したままになります。黒い "Battery OFF" ボタンを長押ししてランプを消してください。

## 2. スリープモード

ピックアップ入力では 10 ～ 20 分に 1 回マウスやキーボードを触りますが、Bridgemate を使うと全く PC を触らない状態が続くことがよくあります。お使いのコンピュータが、しばらく操作しないとスリープモードになる設定になっている場合は、スリープモードにならない設定に変更してください。

スリープモードになるとコンピュータとサーバーの間の接続が切れて、データの受信、Bridgemate 端末からの送信ができなくなります。(第 10 項参照)

[コントロールパネル]→[システムとメンテナンス]→[電源オプション]で設定を確認して、少なくともセッション中にスリープモードにならないよう設定変更を行ってください。

## 3. ログファイル

BCS 関連のトラブルの原因を調べるために、ログファイルを残す設定にしておくことをお勧めします。

- (1) [(マイ) コンピュータ]などで C ドライブのルートに "BridgemateLog" という名前のフォルダを作成します。
- (2) BCS を単独で起動し、[Tools]→[Options]→[General]→[File locations タブ]→[Log files]を "Other folder" にして、[Select folder] ボタンをクリックして、先ほど作成した "BridgemateLog" を指定します。ブリッジメイトを使用すると、フォルダ内に BMProLog という名前のファイルが作成されます。
- (3) BCS 起動中はいつでも [Tools]→[Show log file] でログファイルの内容を見ることができます。
- (4) 全てのゲームが一つのログファイルに記録されますのであまり大きなファイルになるようなら別の名前をつけて保存します。保存後は、[Tools]→[Clear log file] でログファイルの内容を消去します。

#### 4. Bridgemate 端末設定画面

Bridgemate 端末の初期画面から [SETUP] を押すと Bridgemate の設定画面になります。[INFO] を押すと、右下に [RESEND] と表示され、このボタンを押すと Bridgemate に残されている古いデータがサーバーに送られます。JTOS はデータが送られてもマスターシートと異なる対戦スコアはサーバーから取り込むことはないのですが、ほとんど影響はありませんが、プレイヤーに設定をいじられることを避けるために、セットアップ画面 2 画面目の一番上の、[SETUP COD : ] を [ON] にしておくことをお勧めします。[SETUP] ボタンを押すと、[Setup PIN : ] と表示されます。[749] または [769] を入力すると、セットアップ画面が表示されます。

#### 5. 受信停止状態

ピックアップ入力フォームが開いている間やエントリー状態の間は JTOS はスコア受信を停止します。BCS ではスコアが入ってきているのに、JTOS でスコアが全く入ってこなくなった場合はピックアップ入力フォームが開いていないか、エントリー完了状態になっていないか、などをチェックしてください。(第 13 項参照)

#### 6. NS / EW 座り間違い

座り間違いは Bridgemate からは発見できません。ラウンド開始時に Bridgemate の画面に NS, EW の番号とプレイするボード番号が表示されますから、座り間違いのないようにアナウンスしてください。

あとで座り間違いが発見された場合は、スコア表示を該当ラウンドにして、座り間違えたテーブルの左側をクリックして行全体を反転させます。(右図)

「レコード」→「NS/EW の反転(座り間違い)」をクリックすると、スコアはそのままで、そのラウンド全体の NS と EW が入れ替わります。「スコア表示」画面では、元の対戦のバックの緑が白くなり、入れ替わった対戦の行が 1 行増えて表示されます。



#### 7. スコア修正

間違ったスコア入力があった場合、端末の "TDMENU" で入力したスコアを消去してプレイヤーに再入力してもらう方法と、ピックアップ入力フォームを開いてディレクターがキーボードから入力する方法があります。

サーバーとの接続が切れた場合、端末から再読込をしてキーボードから入力したデータを上書きする可能性がありますので、"TDMENU" からデータを消去して再入力する

ことをお勧めします。

"TDMENU"画面を出すには4桁の数字のPIN codeが必要になります。JTOSのBridgemate画面の、[ツール]→[Bridgemate設定]の画面に表示されています。初期設定は"0000"ですが、そのままだとプレイヤーがそれを覚えて勝手にスコアを変えられることがありますので、時々変更することをお勧めします。

## 8. ラウンド開始時のボード番号表示

ラウンド開始時のBridgemateのボード番号表示は、そのラウンドの一番若い番号が最初に表示されています。ボードをリレーしてプレイする場合は、テーブルによってはボード番号を修正する必要があります。必ずプレイするボード番号をチェックして、一番若いボードから始めないテーブルはBridgemateのボード番号を修正してから始めるようにアナウンスしてください。ディレクターはスコア表示画面で開始ボードを間違えて入力していないか、チェックするようにしてください。

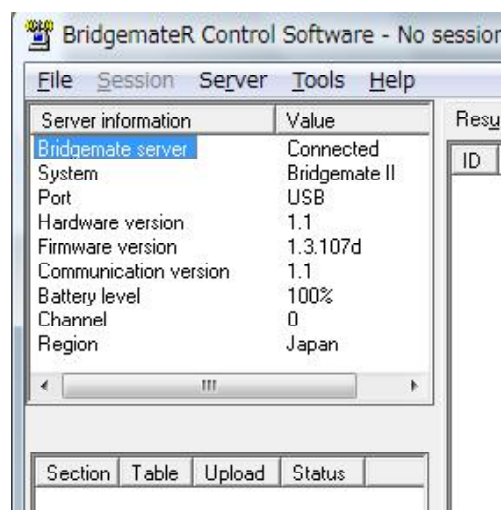
JtosのBridgemateウインドウの[ツール]-[ブリッジメイト設定]で、ボード番号の自動表示を解除することができます。すべてのボード番号をキーボードで入力することも、最初のボード番号だけ入力して残りのボードは自動表示にすることもできます。

## 9. マスターシートを変更した場合

遅れてきたペアなどのためにムーブメントが変わるような場合はBridgemateフォームを閉じ(BCSも)、JTOSの設定をやり直し、Bridgemateフォームを再び開いて初期化/BCS起動してください。ムーブメントによってはすでに開始している対戦(ペア番号は変わるかもしれませんが)とボードの結果をそのまま残して行える場合がありますが、マスターシートが変わるとBridgemateの設定も変わるので、最初から設定し直し、Bridgemateフォームから初期化→BCS起動を行ってください。Bridgemate端末も初期化されますので、すでにスコア入力をしている場合も、もう一度入力してもらってください。

## 10. PCとサーバーの接続が切れた場合

コンピューターとサーバーの接続が切れる場合があります。その場合、端末からのデータ送信がエラーになります。「ACCEPTを押すと変な表示が出る」などと呼ばれた場合は、BCS画面の左上のサーバー情報表示をご確認ください。"Bridgemate server"が"Not Connented"と表示され、他に表示されなくなった場合は、USBケーブルを抜き差ししてみてください。これで右のように戻ったら以下のように処理



してください。

a) サーバーに電池が入っている場合：特殊な操作は必要ありません。プレイヤーにエラーになったボードの結果をもう一度入力して ACCEPT を押すようにアナウンスしてください。

b) サーバーに電池が入っていない場合：USB ケーブルを抜くことで、サーバー内のデータが全て消えてしまうため、差し直しただけでは端末からデータを送ることができません。

BCS から [Session] → [Synchronize/recover] → [Recovery タブ] → [Recover Server ボタンをクリック] の手順で行ってください。最後の画面で 2 回警告の表示が出ますが、いずれも「はい」をクリックしてください。この後、"Verification" という画面でランダムな 3 桁の数字が表示され、それをキー入力すると、BCS に蓄えられたデータがサーバーに転送されます。

## 11. Bridgemate 端末の入力を途中のラウンドから再開する場合

何らかの理由 (JTOS 終了など) により、Bridgemate をリセットして途中のラウンドからリスタートする時は、次のように操作してください。

- (1) JTOS の Bridgemate の画面を開きます。
- (2) 設定変更してないなら初期化は不要です。
- (3) BCS を起動します。初期化せず BCS を起動した場合はこれまで受信したデータが表示されます。
- (4) BCS で、[Session] → [Update movement] をクリックします。
- (5) 開始したいラウンド番号を選択します。
- (6) 途中のラウンドを選択すると、その下に [Erase results from prior rounds...] というチェックボックスが現れますのでそれにチェックを入れます。
- (7) [Update now] をクリックします。
- (8) ほとんどの端末は自動的に初期化されますが、スコア入力待ちの画面でアップデートされた時は画面が初期化されないことがあります (その時も [OK] を押すと初期化されます)。端末が初期化できない時は、[TDMENU] → [RESET] → [OK] の順番にキーを押してください。

## 12. スコアを取り込めなかった場合

「スコア表示」画面をチェックして、何らかのトラブルで途中スコアを取り込めなかったボードが見つかったら、該当テーブルの端末から [TDMENU] → [TD PIN : 4 桁の数字] → [RESEND] を押してください。未送信のデータを含め、端末に残ったデータを再送信します。再送信しても未入力スコアが残る場合は、端末にもデータが残っていないので、ピックアップにスコアを書いてもらい、パソコンからキーボード入力してください。

### 13. BCS ではデータを受信するが、JTOS では受信できない場合

BCS には端末からのデータが届くが、JTOS ではデータを受信できない時は、まず第 5 項に書かれたような状況かどうかを確認してください。問題ない場合は、

- (1) BCS の [Tools] → [Database] → [Database Editor] → プルダウンから [ReceivedData] をクリックします。表が現れますが、これを右スクロールして [Processed] という項目をご確認ください。この項目の数字が "0 (ゼロ)" の場合は JTOS 側で受信していないことを示します。"-1" は JTOS で受信済みを示します。数字が "-1" になっているのに JTOS では取り込んでいないボードがありましたら、この数字を "0" に変えて、開いたデータベース画面を閉じてみてください。
- (2) データベースの [Processed] の数字が "0" なのに、JTOS 側でそのスコアが受信できない時は、JTOS の初期設定時にはマスターシートや名前のデータは BCS に送られていますので、その後何らかの原因で JTOS と BCS の間の接続が切れたことが考えられます。その場合は、ラウンドの合間（プレイヤーにスコア入力をしばらく待つように伝えてください）に BCS や JTOS を終了させ、もう一度 JTOS と BCS を起動してみてください。時間的に余裕があるなら、コンピュータを再起動してみるのもいいでしょう。

JTOS の既存競技会から今行っている試合を選び、[Bridgemate] フォーム → [初期化しない] で BCS 起動] してください。ここで [受信開始] にして、溜まっていたスコアが受信できたら、第 11 項の "Update movement" を行って、今のラウンドに設定し、プレイヤーに今からスコア入力ができると伝えます。

JTOS, BCS を再起動しても受信できない場合は、ピックアップを配って以降のラウンドはピックアップ入力してください。それまでのラウンドのスコアはピックアップに全て書いてもらうか、BCS 画面あるいはログファイルを印刷させて、端末から送られたデータを見ながらキーボードから入力してください。

### 14. Bridgemate 端末を途中で交換する場合

Bridgemate 端末が途中で故障するなどして交換する場合は、以下の手順で行ってください。

新たに使う端末を用意して、初期設定画面で、セクション、テーブル番号、チャンネルなどをこれまでの端末と同じ設定にします。タイトル画面から [OK] を押します。セクション名とテーブル番号が表示されますので、交換するテーブルと同じかを確認してください。もう一度 [OK] を押すと、

[TABLE STARTED BY ANOTHER BRIDGEMATE]

[PROCESS AS A5?]

と表示されます。ここで "A5" はセクション A、5 番テーブルのことです。

ここで [OK] を押すと、

[CALL TD TO START AS TABLE A5]

と表示されますので、ディレクターは TD PIN の 4 桁の数字を打ち込みます。

次の画面で右下の [CONTIN] ボタンを押してください。

これで過去のデータを引継ぎ、新しい端末でスコア入力ができるようになります。

#### 15. Bridgemate 端末が「テストモード」になった場合

Bridgemate 端末が "Press OK to test LCD" と表示されて、「OK」を押すと液晶画面やキーのテストが始まり、普段の使用に戻れないことがあります。

この場合は "Press OK to test LCD" の状態で、「2」「5」「NT」「◇」の順にキーを押してください。これで通常の Bridgemate の起動画面に戻ります。

#### 16. 非会員の名前を Bridgemate 端末に表示したい場合

JTOS の「競技者」→「競技者一覧」をクリックします。画面に「英語氏名」表示がない場合、「オプション」→「表示項目の設定」で、「英語氏名」にチェックを入れて設定画面の「OK」をクリックしてください。

連盟会員は英語氏名の欄にすでにアルファベットが表示されています。

「編集」→「Overall」をクリックして編集モードに入り、抜けているプレイヤーの英語氏名を入力してください。ここで注意することは、必ず半角英数字だけをお使いください。文字もスペースも、半角で入力しないと BCS がハングアップして、リセットしないと端末からのスコアを収集できなくなります。

入力が終わりましたら、「編集」→「編集終了」をクリックして、競技者一覧の画面を閉じます。

次に Bridgemate フォームから「ファイル」→「その他の操作」をクリックして、「競技者データを BM へ転送」をクリックします。

次のラウンド開始時以降、非会員の名前も端末に表示されるようになります。

#### 17. Not Activated

新しいサーバーを購入後、既存の Bridgemate とバージョン、リージョン、チャンネルを合わせても Not Activated になる場合、「SETUP」画面から「INFO」画面に移動し「5」キーを長押しして下さい。RF NO と FINETUNE が表示されます。FINETUNE の値が 0 ～ 15 の間でないとサーバーと通信ができず Not Activated になる可能性があります。

FINETUNE の値が 0 ～ 15 でないとき：

FINETUNE の値が表示された後、一旦「5」キーを離しもう一度「5」キーを押すと FINETUNE の値が 0 にリセットされます。