

# Bridgemate® II



## Handleiding Bridgemate® II Scoresysteem



De informatie in dit document kan zonder enige voorafgaande waarschuwing worden gewijzigd. Tenzij anders vermeld zijn alle in dit document vermelde personen en gegevens fictief. Behoudens de in of krachtens de Auteurswet van 1912 gestelde uitzonderingen, mag niets uit deze uitgave worden vervoelvoudigd en/of gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm, of op welke andere wijze dan ook en evenmin in een gegevens-onderzoekstelsysteem worden opgeslagen zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Bridge Systems BV.

© Copyright 2010-2011 Bridge Systems BV. Alle rechten voorbehouden.

Bridgemate, Bridgemate II, Bridgemate II, Bridgemate Classic en het Bridgemate logo zijn handelsmerken dan wel geregistreerde handelsmerken van Bridge Systems BV in Nederland en andere landen. Microsoft en Microsoft Windows zijn geregistreerde handelsmerken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en andere landen.



# Inhoudsopgave

<b>VEILIGHEIDSINSTRUCTIES</b>	<b>1</b>
<b>INLEIDING</b>	<b>3</b>
<b>HOOFDSTUK 1: BESCHRIJVING BRIDGEMATE II SCORESYSTEEM</b>	<b>5</b>
BESCHRIJVING ONDERDELEN	5
WERKWIJZE	7
AUTOMATISCH OPSTARTEN VANUIT HET NBB-REKENPROGRAMMA	8
<b>HOOFDSTUK 2: INSTALLATIE HARDWARE</b>	<b>9</b>
SYSTEEMEISEN	9
SOFTWARE INSTALLEREN	9
BASISSTATION INSTALLEREN	9
BASISSTATION AANSLUITEN EN STUURPROGRAMMA INSTALLEREN	9
STROOMVOORZIENING VIA USB POORT EN BATTERIJEN	9
BRIDGEMATES INSTELLEN	10
REGIO INSTELLEN	10
KANAAL INSTELLEN	10
GEbruiksvoorschriften	11
<b>HOOFDSTUK 3: BRIDGEMATE CONTROL SOFTWARE SOFTWARE</b>	<b>13</b>
TAAL KIEZEN	13
HET BRIDGEMATE SYSTEEM OPSTARTEN	13
AAN- EN AFMELDEN BRIDGEMATES	15
AANMELDEN BRIDGEMATE	15
AFMELDEN BRIDGEMATE	16
SPELRESULTATEN	16
INLEZEN VANUIT BASISSTATION	16
RESULTATEN BEKIJKEN, FILTEREN EN SORTEREN	17
RESULTATEN WIJZIGEN EN VERWIJDEREN	18
RESULTATEN VERWERKEN IN HET NBB-REKENPROGRAMMA	18
SCOREBESTANDEN OPENEN EN SLUITEN	19
MEERDERE CLIENTS	19
CLIENT TOEVOEGEN AAN SCOREBESTAND	20
TAFELS BEHEREN	20
AANSTURING BASISSTATION	20
OPSTARTEN BASISSTATION	20
TAFELS TOEVOEGEN	21
TAFELS VERWIJDEREN	21
BASISSTATION EN CLIENT SYNCHRONISEREN	21
BASISSTATION HERSTELLEN	22
SCHEMA IN BASISSTATION BIJWERKEN	22
RONDEN AFSLUITEN	23
PROGRAMMA INSTELLINGEN	24
<b>HOOFDSTUK 4: GEBRUIK VAN DE BRIDGEMATE® II</b>	<b>27</b>

<b>EEN EERSTE VERKENNING</b>	<b>27</b>
<b>DE BRIDGEMATE ACTIVEREN</b>	<b>28</b>
<b>DE BRIDGEMATE INSTELLEN</b>	<b>29</b>
<b>DE ZITTING BEGINNEN</b>	<b>31</b>
<b>SPELRESULTATEN INVOEREN</b>	<b>34</b>
<b>SPELRESULTATEN TERUGKIJKEN EN WIJZIGEN</b>	<b>41</b>
<b>SPELRESULTATEN VERWERKEN IN HET REKENPROGRAMMA</b>	<b>42</b>
<b>WEDSTRIJDLEIDERMENU</b>	<b>42</b>
<b>BIEDING EN AFSPEL REGISTREREN MET DE BRIDGEMATE II</b>	<b>45</b>
<b><u>HOOFDSTUK 5: BASISSTATION FUNCTIES</u></b>	<b><u>49</u></b>
<b>OVERZICHT TAFELS</b>	<b>49</b>
<b>OVERZICHT INGEVOERDE SCORES</b>	<b>50</b>
<b>BRIDGEMATE NETWERK HERSTARTEN</b>	<b>50</b>
<b>BASISSTATION RESETTEN</b>	<b>50</b>
<b>REGIO INSTELLEN</b>	<b>50</b>
<b>KANAAL INSTELLEN</b>	<b>51</b>
<b>AUTOPOWER-OFF TIJD INSTELLEN</b>	<b>51</b>
<b><u>HOOFDSTUK 6: BRIDGEMATES CONFIGUREREN</u></b>	<b><u>53</u></b>
<b>BRIDGEMATE INSTELLINGEN</b>	<b>53</b>
<b>INSTELLINGEN AANPASSEN TIJDENS DE ZITTING</b>	<b>56</b>
<b><u>HOOFDSTUK 7: TIPS VOOR GEBRUIK</u></b>	<b><u>57</u></b>
<b>MEERDERE VERENIGINGEN TEGELIJK IN ÉÉN RUIMTE</b>	<b>57</b>
<b>GROTE TOERNOOIEN</b>	<b>57</b>
<b>BRIDGEMATE VERVANGEN</b>	<b>57</b>
<b>BASISSTATION HERSTELLEN</b>	<b>58</b>
<b>WAT TE DOEN BIJ DATAVERLIES</b>	<b>58</b>
<b>SPELRESULTATEN OPNIEUW DOORSTUREN</b>	<b>59</b>
<b>BRIDGEMATE II EN BRIDGEMATE PRO GELIJKTIJDIG GEBRUIKEN</b>	<b>60</b>

# Veiligheidsinstructies

## Belangrijke veiligheidswaarschuwing

Een onjuiste configuratie, onjuist gebruik en onjuiste zorg voor het Bridgemate II systeem kunnen de kans op ernstig letsel of schade aan het systeem vergroten. Lees deze handleiding en de handleidingen van randapparatuur door voor belangrijke informatie over veiligheid en gezondheid. Bewaar alle handleidingen voor toekomstige referentie. Voor vervangende handleidingen gaat u naar <http://support.bridgemate.nl> of neemt u contact op met de dichtstbijzijnde Bridgemate leverancier.

## Een veilige locatie voor het Bridgemate II basisstation en de scoreapparaten kiezen

Vallende Bridgemate II basisstations of Bridgemate II scoreapparaten kunnen ernstig letsel veroorzaken. Om de kans op dergelijk letsel en schade aan onderdelen van het systeem te verminderen, installeert u alles volgens deze instructies en plaatst u de apparatuur op een oppervlak...

- dat vlak en waterpas is.
- dat stabiel is en niet snel zal kantelen.
- dat alle vier voeten van zowel het basisstation als het scoreapparaat in contact laat komen met het oppervlak.
- waarvan het basisstation en het scoreapparaat niet snel af zullen glijden of schuiven.
- dat vrij is van stof en vuil.

Indien het oppervlak of de voeten van het basisstation of de scoreapparaten vuil of stoffig worden, reinigt u deze met een droog doekje.

Plaats alle kabels en snoeren zodanig dat zich verplaatsende of rondlopende mensen en dieren niet over de kabels/snoeren zullen struikelen of per ongeluk aan de kabels/snoeren zullen trekken. Wanneer het Bridgemate II basisstation niet in gebruik is, dient u alle kabels en snoeren mogelijk los te koppelen van het basisstation om deze buiten bereik van kinderen en huisdieren te houden. Laat kinderen niet met kabels en snoeren spelen.

Leg onderdelen van het Bridgemate II systeem niet op een bed, bank of ander zacht oppervlak. Plaats geen onderdelen bij warmtebronnen, zoals radiators, verwarmingsroosters, fornuizen of versterkers.

## Rook en stof vermijden

Gebruik het Bridgemate II systeem niet op rokerige of stoffige locaties. Rook en stof kunnen het Bridgemate II basisstation en de scoreapparaten beschadigen.

## Plaatsing van batterijen in de Bridgemate II scoreapparaten of het basisstation

### WAARSCHUWING

Onjuist gebruik van batterijen kan leiden tot lekkende, oververhitte of exploderende batterijen. Vrijgekomen batterijvloeistof is corrosief en mogelijk giftig. De vloeistof kan de huid en de ogen verbranden en is schadelijk indien deze wordt ingeslikt. Om de kans op letsel te verminderen, gaat u als volgt te werk:

- Houd batterijen buiten bereik van kinderen.

- Verbrand, open of beschadig de batterijen niet, prik de batterijen niet lek en gooi de batterijen niet in het vuur.
- Gebruik geen nieuwe en oude batterijen of verschillende soorten batterijen (bijvoorbeeld koolzink- en alkalinebatterijen) door elkaar.
- Verwijder de batterijen indien deze zijn versleten of alvorens het Bridgemate II systeem lange tijd op te slaan.
- Indien een batterij lekt, verwijdert u alle batterijen en zorgt u ervoor dat weggelekte vloeistof niet in aanraking komt met uw huid of kleding. Indien vloeistof uit de batterij in aanraking komt met huid of kleding, dient u de huid onmiddellijk af te spoelen met water. Alvorens nieuwe batterijen te plaatsen, dient u het batterijcompartiment grondig te reinigen met een vochtig papieren doekje, of de aanbevelingen van de fabrikant voor het reinigen van de batterijen op te volgen.
- Gooi batterijen weg volgens de gemeentelijke en nationale regelgeving voor verwijdering, met inbegrip van regelgeving inzake de terugwinning en recycling van afgedankte elektrische en elektronische apparatuur (AEEA).

### Verwijdering van batterijen aan boord van vliegtuigen

Alvorens aan boord van een vliegtuig te gaan of de Bridgemate II scoreapparaten of het basisstation te verpakken in bagage die zal worden gecontroleerd, dient u alle batterijen te verwijderen. Het Bridgemate II basisstation en de scoreapparaten kunnen (net als een mobiele telefoon) radiofrequentie-energie (RF) uitstralen als er batterijen zijn geïnstalleerd.

### Probeer niets te repareren

Probeer niet om het Bridgemate II basisstation of de Bridgemate II scoreapparaten op enigerlei wijze uit elkaar te halen, te repareren of te modificeren. Indien u dit toch doet, bestaat er kans op ernstig letsel door elektrische schokken of brand, en is uw garantie niet meer geldig.

Sporen van pogingen om het Bridgemate II systeem te openen en/of te modificeren, met inbegrip van afgepeuterde, doorboorde of verwijderde etiketten, maken de beperkte garantie ongeldig en zorgen ervoor dat het Bridgemate II systeem niet langer in aanmerking komt voor erkende reparatie.

### Verwijdering van afgedankte elektrische en elektronische apparatuur in de Europese Unie en andere landen/regio's met gescheiden inzamelingssystemen



Dit symbool op het product of de verpakking betekent dat dit product niet mag worden weggegooid met huishoudelijk afval. Integendeel, het is uw verantwoordelijkheid om het product of de verpakking naar een geschikt inzamelingspunt te brengen voor de recycling van elektrische en elektronische apparatuur. Deze gescheiden inzameling en recycling levert een bijdrage aan de instandhouding van natuurlijke grondstoffen en voorkomt mogelijke negatieve gevolgen voor de volksgezondheid en het milieu, waartoe onjuiste verwijdering zou kunnen leiden vanwege de mogelijke aanwezigheid van gevaarlijke stoffen in elektrische en elektronische apparatuur. Voor meer informatie over locaties waar u elektrisch en elektronisch afval kunt afgeven, neemt u contact op met het gemeentehuis, de vuilnisophaaldienst of de winkel waarin u dit product heeft gekocht.

# Inleiding

Welkom bij het Bridgemate II scoresysteem. De Bridgemate II is een geavanceerde versie van het scoresysteem Bridgemate en stelt uw bridgevereniging in staat om nog meer plezier aan het bridgespel te beleven. Met de Bridgemate II is het registreren van spelresultaten, de controle hierop en de doorvoer naar de centrale computer volledig geautomatiseerd. Als wedstrijdleader zult u al snel de gebruikersvriendelijkheid van de Bridgemate II waarderen en kunt u zich nu nog meer richten op uw kerntaken.

Deze handleiding is een aanvulling op de handleiding Bridge-It of het NBB-Rekenprogramma. In deze handleiding treft u meer informatie aan over de koppeling tussen Bridgemate en het rekenprogramma.

De opbouw van deze handleiding is als volgt:

- In hoofdstuk 1 worden alle onderdelen van het Bridgemate II scoresysteem uitgelegd. Het geeft kort en bondig weer wat u met elk onderdeel doet en hoe deze in relatie met elkaar staan.
- Hoofdstuk 2 behandelt de installatie van de software en hardware.
- In hoofdstuk 3 komt uitgebreid het gebruik van Bridgemate Control Software aan bod.
- Hoofdstuk 4 beschrijft de werkwijze van de Bridgemate II scoreapparaten.
- Hoofdstuk 5 legt de verschillende mogelijkheden uit die Bridgemate Control Software biedt ten aanzien van het Bridgemate II basisstation.
- Specifieke functies van het basisstation worden uitgelegd in hoofdstuk 5.
- Hoe de Bridgemate II scoreapparaten in te stellen komt aan bod in hoofdstuk 6.
- In het zevende en laatste hoofdstuk worden tips gegeven voor hoe om te gaan met het Bridgemate II scoresysteem wanneer meerdere bridgeverenigingen in één ruimte spelen en zij gebruik willen maken van de Bridgemate II. Daarnaast bevat het ook praktische informatie voor het gebruik bij grotere toernooien in meerdere ruimtes en/of waarbij meerdere basisstations vereist zijn.

## Versienummers

Deze handleiding beschrijft de volgende minimale versies van de Bridgemate II onderdelen:

Bridgemate Control Software 2.6  
Bridgemate II USB basisstation 1.3.107d (firmware versie)  
Bridgemate II scoreapparaten 1.6.1 (firmware versie)

## Bridge-It en NBB-Rekenprogramma

Overall waar u in deze handleiding "NBB-Rekenprogramma" leest, kunt u dit ook lezen als "Bridge-It". De rekenprogrammafuncties beschreven in deze handleiding zijn aanwezig in NBB-Rekenprogramma 2.6.16 en hoger, en Bridge-It 4.2.7 en hoger.



# Hoofdstuk 1: Beschrijving Bridgemate II scoresysteem

In dit hoofdstuk leest u uit welke onderdelen het Bridgemate II scoresysteem bestaat en hoe deze met elkaar verband houden. Vervolgens wordt de volledige werkwijze van de Bridgemate II beschreven: vanaf het moment dat u een zitting in het NBB-Rekenprogramma heeft aangemaakt tot het moment dat de scores van de Bridgemate geregistreerd worden in het NBB-Rekenprogramma. Vervolgens wordt ook aangegeven hoe u vanuit het NBB-Rekenprogramma het gehele proces automatisch in werking kunt laten treden.

U wordt aangeraden dit hoofdstuk goed door te nemen. Wanneer u eenmaal de functie van de verschillende onderdelen begrijpt en de wijze waarop deze onderling met elkaar samenwerken, zult u het gebruik van het Bridgemate II scoresysteem snel onder de knie krijgen.

## Beschrijving onderdelen

Voor het volledige gebruik van het Bridgemate II scoresysteem zijn de volgende onderdelen vereist:

- Bridgemate II score-invoerapparaten
- Bridgemate II USB basisstation + USB kabel
- Seriële aansluitkabel voor tussen Bridgemate en basisstation
- Bridgemate Control Software software
- Client (=computer waarop Bridgemate Control Software software geïnstalleerd is)
- Scorebestand
- NBB-Rekenprogramma



**Bridgemate II  
score-invoerapparaat**



**Bridgemate II USB basisstation +  
USB kabel**



**Seriële aansluitkabel**

### Bridgemate II score-invoerapparaten

De Bridgemate II score-invoerapparaten zijn de apparaten die u op tafel zet om de scores op in te voeren. Deze worden in het verdere verloop van deze handleiding kortweg "Bridgemate" genoemd. De Bridgemates communiceren draadloos middels radiogolven met het basisstation. Voor elke tafel bent u één Bridgemate benodigd.

### Bridgemate II basisstation

Het Bridgemate II basisstation, afgekort tot "basisstation", is een klein apparaatje dat aan de computer wordt aangesloten en de brugfunctie vervult tussen de computer en de Bridgemates. Een computer kan niet rechtstreeks met de Bridgemates communiceren, dit gebeurt middels het basisstation. Het basisstation heeft de beschikking over een zender en ontvanger en kan hiermee draadloos met de Bridgemates data uitwisselen. Het basisstation stuurt naar de Bridgemates gegevens over het

gebruikte speelschema zoals spelnummers en paarnummers, en verkrijgt vervolgens de spelresultaten van de Bridgemates retour. Een basisstation kan maximaal 256 Bridgemates tegelijk aansturen. Het basisstation sluit u aan op de USB poort van uw computer middels de meegeleverde kabel.

### **Seriële aansluitkabel tussen Bridgemate en basisstation**

Zowel op de Bridgemate als op het basisstation treft u een kleine ronde aansluiting aan. Middels de bij het basisstation meegeleverde zwarte aansluitkabel kan er een handmatige verbinding worden gelegd tussen de Bridgemate en het basisstation. Deze verbinding kan gebruikt worden voor hardware analyse van de Bridgemate. Deze kabel is alleen benodigd voor noodgevallen en u bent deze kabel niet nodig bij normaal gebruik. U wordt geadviseerd deze kabel goed te bewaren.

### **Bridgemate Control Software software**

Om het basisstation vanuit de computer te kunnen aansturen is een specifiek programma benodigd: Bridgemate Control Software ("BCS"). Dit programma is een Windows2000/hoger programma en is onderdeel van het NBB-Rekenprogramma (versie 2.4 en hoger) en Bridge-It rekenprogramma (versie 4.0 en hoger). BCS zorgt voor de volledige aansturing van het basisstation en data-uitwisseling tussen basisstation en computer. Bij aanvang slaat BCS in het basisstation alle relevante gegevens van de zitting op die door het basisstation gebruikt worden om de Bridgemates aan te sturen. Vervolgens haalt BCS alle ingevoerde spelresultaten op uit het basisstation en plaatst deze in het scorebestand. Ook alle verdere controle over het basisstation en Bridgemates vindt plaats vanuit BCS.

### **Client**

Een "client" is een computer waarop het Bridgemate Control Software programma actief is. Veelal zal er slechts één client zijn waarop het NBB-Rekenprogramma en BCS actief zijn en het basisstation op is aangesloten. Bij grote toernooien waar er meer Bridgemates zijn dan het aantal dat door één basisstation kan worden aangestuurd of omdat er Bridgemates zich buiten het bereik van het basisstation bevinden, kan er gebruik gemaakt worden van meerdere basisstations. Elk basisstation is dan aangesloten op een computer welke middels een netwerk aan elkaar gekoppeld zijn. Het netwerk bevat in dergelijke situaties meerdere clients.

N.B. De term "client" suggereert dat er ook een computer in de vorm van een server aanwezig is. Dat is bij het Bridgemate II scoresysteem niet het geval. Alle computers waarop, al dan niet in een netwerk, het Bridgemate II scoresysteem draait, worden clients genoemd.

### **Scorebestand**

Het scorebestand is een bestand dat door het NBB-Rekenprogramma wordt aangemaakt en dat alle relevante informatie bevat van een zitting met betrekking tot de lijnen, tafels, speelschema, etc. Deze informatie komt voort uit de zitting zoals dat in het NBB-Rekenprogramma door u is ingesteld. BCS gebruikt vervolgens deze informatie om het basisstation te voeden met de juiste gegevens. In het basisstation ingevoerde spelresultaten worden door BCS uitgelezen en in het scorebestand opgeslagen. Bridgemate II scorebestanden hebben de extensie .bws.

### **NBB-Rekenprogramma**

Het NBB-Rekenprogramma is het rekenprogramma waarin u uw zittingen en competities aanmaakt. Zodra u eenmaal een zitting heeft aangemaakt, wordt vanuit het NBB-Rekenprogramma het bovengenoemde scorebestand aangemaakt. Alle relevante zittinginformatie wordt door het NBB-Rekenprogramma in dit bestand opgeslagen. Spelresultaten die door Bridgemate Control Software in het scorebestand zijn weggeschreven, worden door het NBB-Rekenprogramma ingelezen en verder verwerkt in de zitting. Voor uitgebreide informatie hierover wordt u verwezen naar de handleiding van het NBB-Rekenprogramma.

## Werkwijze

Nu de verschillende onderdelen van het Bridgemate II scoresysteem de revue hebben gepasseerd, is de volgende stap om het gehele proces te aanschouwen en zien hoe de verschillende onderdelen met elkaar samenwerken.

Schematisch ziet het proces er als volgt uit:

Activiteit	Toelichting
<p>In het NBB-Rekenprogramma wordt de zitting aangemaakt</p>	<p>Het startpunt is de zitting in het NBB-Rekenprogramma. Hierin bepaalt u in hoeveel lijnen er gespeeld wordt en stelt u voor elke lijn het aantal paren, spellen en vervolgens het schema in.</p>
<p>Het Bridgemate systeem wordt opgestart vanuit het NBB-Rekenprogramma. Het scorebestand wordt aangemaakt.</p>	<p>Het NBB-Rekenprogramma maakt op basis van de gegevens in de zitting een scorebestand aan waarin informatie opgeslagen wordt over de lijnen, het bijbehorende schema en de spellen en paren.</p>
<p>Bridgemate Control Software leest het scorebestand in</p>	<p>Het scorebestand wordt ingelezen door BCS waarmee het alle benodigde informatie verkrijgt over de gebruikte tafels in de zitting.</p>
<p>Bridgemate Control Software stuurt alle gegevens door naar het basisstation</p>	<p>Met behulp van de informatie uit het scorebestand initialiseert BCS het basisstation. Alle tafels die onderdeel van de zitting uitmaken worden in het basisstation geplaatst. Van elke tafel wordt het schema meegegeven zodat het basisstation weet welke paren en spellen in elke ronde aan tafel behoren te zijn.</p>
<p>Het basisstation is opgestart en de Bridgemates kunnen worden geactiveerd</p>	<p>Nu het basisstation over alle gewenste informatie beschikt, kunnen de Bridgemates opgestart worden. De spelers activeren de Bridgemates en deze zullen zich aanmelden bij het basisstation. Nu kunnen er scores ingevoerd worden.</p>
<p>Scores worden ingevoerd op de Bridgemate en doorgestuurd naar het basisstation</p>	<p>Tijdens het invoeren van de scores wordt het spelnummer en paarnummer/richting gecontroleerd op juistheid. De controle vindt plaats middels directe communicatie tussen Bridgemate en basisstation. De Bridgemate zelf bevat geen enkele informatie over het speelschema. Zodra het spelresultaat is ingegeven, wordt deze rechtstreeks naar het basisstation gestuurd. Het basisstation slaat deze vervolgens op in zijn geheugen.</p>
<p>Bridgemate Control Software haalt de scores uit het basisstation en slaat ze op in het scorebestand</p>	<p>Alle nieuwe ingevoerde scores worden door BCS uit het basisstation ingelezen en opgeslagen in het scorebestand.</p>
<p>Het NBB-Rekenprogramma leest de scores in van het scorebestand en voegt ze toe aan de zitting</p>	<p>Het NBB-Rekenprogramma leest op haar beurt de scores in van het scorebestand en plaatst deze in de zitting. De scores worden daar verder verwerkt en meegenomen voor de uitslagberekening.</p>

## ***Automatisch opstarten vanuit het NBB-Rekenprogramma***

In het NBB-Rekenprogramma heeft u de mogelijkheid om stap 2 t/m 4 alsmede het inlezen van de scores door Bridgemate Control Software (stap 7) automatisch uit te voeren middels één simpele handeling. Zie de handleiding van het NBB-Rekenprogramma, hoofdstuk 8, "Initialiseren van het Bridgemate Pro Basisstation" voor meer informatie over het automatisch opstarten.

## Hoofdstuk 2: Installatie hardware

### Systemeisen

#### Besturingssysteem

Het Bridgemate II scoresysteem vereist dat Microsoft Windows 2000 SP4 of hoger gebruikt wordt.

#### Hardware

De volgende configuratie wordt aangeraden:

Processor	Pentium III 600MHz of meer
Geheugen	256MB of meer

### Software installeren

De software van het Bridgemate II scoresysteem ("Bridgemate Control Software") is onderdeel van NBB-Rekenprogramma 2.6 en hoger (Bridge-It 4.2 en hoger). Indien u deze versie nog niet geïnstalleerd heeft, dient u deze versie (of een hogere versie) te installeren.

Wanneer u Bridgemate Control Software op een separate client wilt installeren voor bijvoorbeeld gebruik in een netwerk, kunt u hiervoor een installatieprogramma downloaden van <http://support.bridgemate.nl>.

### Basisstation installeren

#### Basisstation aansluiten en stuurprogramma installeren

Het basisstation sluit u aan op de USB poort van uw computer middels de meegeleverde USB kabel. Nadat het basisstation is aangesloten, zal Windows vragen om het stuurprogramma te installeren. Indien u beschikt over een Bridge-It 4.1 of hoger cd-rom kunt u deze cd-rom gebruiken voor de installatie van het stuurprogramma. U plaatst dan deze cd-rom zodra hier door Windows om gevraagd wordt. Indien u niet over deze cd-rom beschikt, kunt u het stuurprogramma downloaden van <http://support.bridgemate.nl> à Downloads à Bridgemate II Updates. Hier treft u het stuurprogramma aan alsmede de instructies voor een juiste installatie.

#### Stroomvoorziening via USB poort en batterijen

Het basisstation verkrijgt zijn voedingsspanning automatisch via de USB poort. Indien u gebruikt maakt van een USB hub, dient de hub voorzien te zijn van externe voedingsspanning. Indien dat niet het geval is, kan het basisstation wellicht niet correct functioneren.

#### Batterijen

U gebruikt batterijen als back-up om een stroomuitval van de USB poort op te vangen, bijvoorbeeld wanneer de computer uitgezet wordt of in standby gaat. Aan de onderkant van het basisstation bevindt zich een batterijvak voor vier AA 1,5 volt batterijen (niet meegeleverd). Plaats vier batterijen volgens de aangegeven richting.

#### Let op

*Plaats de batterijen altijd in de aangegeven richting. Indien de batterijen in verkeerde richting worden geplaatst, kan dit leiden tot schade aan het basisstation en batterijen. Batterijen kunnen gaan lekken wat schade aan het basisstation kan veroorzaken.*

Indien zowel de USB voeding en de batterijen gebruikt worden, zal het basisstation zijn stroomvoorziening halen uit de USB poort. De batterijen worden alleen aangesproken als de USB poort geen stroom levert (wanneer de computer uit staat). Er wordt dan onmiddellijk overgeschakeld op de batterijen zonder dat er gegevens verloren gaan. U wordt aangeraden om tijdens het gebruik van het basisstation altijd batterijen te plaatsen als reserve. Zo verzekert u zichzelf dat er geen gegevens verloren gaan tijdens de zitting. Het basisstation kan ongeveer 50 uur werken op batterijen.

### **Aan- en uitschakelen**

Het basisstation wordt automatisch ingeschakeld zodra deze met de USB poort van de computer wordt verbonden. Om het basisstation uit te schakelen dient u deze te verwijderen uit de USB poort en vervolgens het zwarte drukknopje met opschrift "Battery OFF" enkele seconden ingedrukt te houden.

### **Statuslampjes**

Op het basisstation bevinden zich een tweetal statuslampjes met de bijschriften "USB / battery power" en "Battery status". Het statuslampje "USB / battery power" brandt groen wanneer het basisstation gevoed wordt vanuit de USB poort en het brandt rood als het gevoed wordt vanuit de batterijen. Het statuslampje "Battery status" geeft het voltageniveau van de batterijen aan. Groen betekent volle batterijen, oranje betekent halvolle batterijen, rood betekent dat de batterijen minder dan 25% voltage bevatten, knipperend rood betekent dat ze elk moment leeg kunnen zijn. Als het lampje uit is, zijn er geen of lege batterijen geplaatst.

#### Let op

*Controleer bij aanvang van de zitting dat beide statuslampjes groen branden. Dan bent u ervan verzekerd dat het basisstation is aangesloten en voorzien is van batterijen met voldoende spanning.*

### **Automatische uitschakeling**

Het basisstation beschikt over een automatische uitschakelfunctie. Indien het apparaat op batterijvoeding werkt en er is gedurende een periode geen activiteit geweest, dan zal het zich automatisch uitschakelen. Standaard is deze periode één uur. U kunt dit wijzigen in Bridgemate Control Software in menu Extra → Instellingen → Algemeen.

## ***Bridgemates instellen***

Voordat de Bridgemates gebruikt kunnen worden in de zitting, dient elke Bridgemate ingesteld te worden voor welke lijn en tafel deze gebruikt wordt. In hoofdstuk 4 wordt dit verder uitgelegd.

## ***Regio instellen***

Zodra u Bridgemate Control Software voor de eerste keer opstart met het basisstation aangesloten, wordt u gevraagd de regio te selecteren waarin u zich bevindt. Kies "Europa" om aan te geven dat u zich in Europa bevindt. Een juiste regioselectie is van belang opdat het basisstation op de juiste radiofrequentie zal communiceren met de Bridgemates. De Bridgemates zijn regiogebonden, het basisstation zal niet met de Bridgemates kunnen communiceren indien de frequentie verschilt met die van de Bridgemate.

## ***Kanaal instellen***

Het Bridgemate II scoresysteem biedt de mogelijkheid om op acht verschillende radiokanalen te communiceren. Hierdoor kunnen er meerdere systemen naast elkaar gezet worden zonder dat zij elkaar storen of beïnvloeden (zie ook hoofdstuk 7, onderdeel "Meerdere verenigingen"). Om een Bridgemate te laten communiceren met het basisstation is het vereist dat beide op hetzelfde kanaal zijn ingesteld. U heeft de mogelijkheid om kanaal 0 t/m 7 te gebruiken. Standaard staan Bridgemate en basisstation ingesteld op kanaal 0.

### **Basisstation kanaal instellen**

U stelt het kanaal waarop het basisstation communiceert in via Bridgemate Control Software, menu *Basisstation* → *Kanaal selecteren*. Zie hoofdstuk 5 voor meer informatie over het instellen van het kanaal.

### ***Gebruiksvoorschriften***

Het gebruik van het Bridgemate II basisstation vereist weinig speciale voorschriften. Toch gelden er een aantal regels die u in acht dient te nemen:

- Plaats de batterijen alleen in de aangegeven richting. Verkeerd plaatsen van de batterijen kan leiden tot beschadiging van het basisstation.
- Zorg er voor dat het basisstation tijdens gebruik op een vlakke ondergrond is geplaatst en zich in horizontale positie bevindt.
- Plaats geen voorwerpen op het basisstation en zorg ervoor dat deze zoveel mogelijk vrij staat van andere objecten. Hoe minder objecten zich bevinden tussen Bridgemates en basisstation, hoe beter de dataoverdracht zal zijn. Vooral metalen objecten dienen uit de buurt van het basisstation geplaatst worden.
- Vermijd zoveel mogelijk muren, ramen en andere objecten tussen Bridgemates en basisstation. Bij voorkeur wordt het basisstation geplaatst op een centrale plaats tussen de Bridgemates. Indien dat niet mogelijk is, plaatst u het basisstation zo dicht mogelijk bij de Bridgemates aan de rand van de speelzaal.



## Hoofdstuk 3: Bridgemate Control Software software

Het Bridgemate Control Software programma is de brug tussen het rekenprogramma en het basisstation. BCS plaatst de informatie uit het scorebestand in het basisstation zodat het basisstation de Bridgemates kan aansturen. Aan de andere kant haalt BCS de ingevoerde spelresultaten uit het basisstation en plaatst deze in het scorebestand. Bridgemate Control Software is eenvoudig van opzet en u zult merken dat u er vlot mee aan de slag kunt.

In dit hoofdstuk treft u eerst uitleg over de algemene functies van Bridgemate Control Software aan en vervolgens over de geavanceerde functies. Niet alle informatie in dit hoofdstuk is benodigd voor algemeen gebruik van het programma. De paragrafen “Het Bridgemate systeem opstarten”, “Aan- en afmelden Bridgemates” en “Spelresultaten” zijn voor u in eerste instantie van belang.

### Taal kiezen

Bij de eerste keer opstarten van Bridgemate Control Software wordt u gevraagd om de taal te selecteren. Alle menu's, schermteksten en meldingen in het programma worden in de gekozen taal weergegeven. Indien u een andere taal wilt kiezen, kunt u dat doen vanuit het menu *Extra à Taal*. Kies uit dit menu de taal waarin u het programma de teksten wilt laten weergeven en er wordt direct overgeschakeld naar de gewenste taal.

### Het Bridgemate systeem opstarten

Bridgemate Control Software start u op vanuit het NBB-Rekenprogramma zodra u de zitting heeft aangemaakt. Ga naar menu *Zitting à Scores invoeren à Bridgemate II score-invoer*.



U heeft de volgende drie mogelijkheden:

1. *Bridgemate II opstarten*  
Hiermee start u het systeem volledig automatisch op voor de huidige zitting. Eventuele aanwezige gegevens in het basisstation en Bridgemates worden verwijderd.

2. *Schema bijwerken*  
Werk de schemagegevens in het Bridgemate II systeem bij.
3. *Bridgemate Pro/II continueren*  
Hervat Bridgemate Control Software voor de huidige zitting.

Met de eerste functie start u BCS op en wordt het scorebestand opnieuw aangemaakt. Het basisstation wordt voorzien van alle juiste informatie uit dit scorebestand en verwijdert daarmee alle oude informatie. Middels deze functie activeert u het gehele Bridgemate II systeem voor uw zitting.

De tweede functie gebruikt u om BCS van gewijzigde schemagegevens te voorzien. Na een wijziging in de zittinggegevens in het NBB-Rekenprogramma dient het Bridgemate II systeem bijgewerkt te worden voor deze nieuwe gegevens. Met deze functie kunt u in één enkele handeling Bridgemate II bijwerken.

Met de derde functie start u BCS op voor de huidige zitting en hervat u het inlezen van scores. U gebruikt deze functie wanneer BCS niet meer actief is en u het programma opnieuw wilt opstarten om zo het uitlezen van scores uit het basisstation te hervatten.

### Bridgemate Control Software meerder keren actief

Indien BCS meerdere keren actief is (het verschijnt meerdere keren in de Windows taakbalk), zal slechts één BCS het basisstation herkennen. Andere uitvoeringen van het programma kunnen het basisstation dan niet vinden. U wordt derhalve ook afgeraden om het BCS programma meerdere keren op te starten.

Het scherm van BCS ziet er als volgt uit.

The screenshot shows the Bridgemate Control Software interface. The window title is "Bridgemate® Control Software - C:\Program Files\NBB-Rekenprogramma\Bwsdata\c77.bws". The interface is divided into several sections:

- Menu:** Bestand, Zitting, Basisstation, Extra, Help
- Basisstation informatie:**
  - Waarde: Aangesloten, Bridgemate II
  - Systeem: USB
  - Poort: 1.1
  - Hardware versie: 1.3.1d
  - Firmware versie: 1.1
  - Communicatie versie: 0%
  - Batterijniveau: 0
  - Kanaal: Europa
  - Regio: Europa
- Resultaten Table:**

ID	Lijn	Tafel	Ronde	Spel	Paar NZ	Paar DW	Leider	NZ/DW	Contract	Resultaat	Opmerkingen	Datum	Tijd	Verwerkt
1	B	5	1	17	9	10	9	Z	2S	4		29-04-2010	19:53:50	ja
2	A	1	1	1	1	2	1	Z	4H	4		29-04-2010	19:54:01	ja
3	A	2	1	5	3	4	4	W	4S	5		29-04-2010	19:54:11	ja
4	B	2	1	5	3	4	3	Z	3R	4		29-04-2010	19:54:15	ja
5	A	6	1	21	11	12	12	O	1S	1		29-04-2010	19:54:42	ja
6	B	4	1	13	7	8	7	N	3SA	3		29-04-2010	19:54:52	ja
7	A	4	1	13	7	8	8	W	2K	3		29-04-2010	19:54:53	ja
8	A	3	1	9	5	6	6	W	1SA	1		29-04-2010	19:55:04	ja
9	C	5	1	17	9	10	10	O	2S	3		29-04-2010	19:55:07	ja
10	A	5	1	17	9	10	9	Z	3SA	4		29-04-2010	19:55:15	ja
11	C	6	1	21	11	12	11	Z	4H	4		29-04-2010	19:55:25	ja
12	B	7	1	1	13	14	13	Z	2SA	5		29-04-2010	19:55:42	ja
13	B	3	1	9	5	6	6	W	2SA	3		29-04-2010	19:55:51	ja
14	C	1	1	1	1	2	1	Z	3H	-1		29-04-2010	19:55:52	ja
15	C	2	1	5	3	4	4	W	2SA	3		29-04-2010	19:55:57	ja
16	B	1	1	1	1	2	2	W	3S	-2		29-04-2010	19:56:28	ja
17	C	3	1	9	5	6	5	N	3SA	-1		29-04-2010	19:56:39	ja
18	C	4	1	13	7	8	7	N	4H	-3		29-04-2010	19:57:00	ja
19	B	6	1	21	11	12	11	N	5H x	-2		29-04-2010	19:57:09	ja
20	C	7	1	3	13	14	14	W	3S	-1		29-04-2010	19:59:19	ja
21	A	1	1	2	1	2	2	W	5H	6		29-04-2010	19:59:35	ja
22	A	3	1	10	5	6	6	O	4S	5		29-04-2010	20:00:00	ja
23	A	4	1	14	7	8	8	O	3SA	5		29-04-2010	20:00:18	ja
24	C	6	1	22	11	12	12	W	3H	3		29-04-2010	20:00:24	ja
25	B	5	1	18	9	10	10	W	3S	-3		29-04-2010	20:00:44	ja
26	B	2	1	6	3	4	3	Z	4H x	-2		29-04-2010	20:01:04	ja
27	A	6	1	22	11	12	12	W	2S	2		29-04-2010	20:01:04	ja
28	A	2	1	6	3	4	4	O	3S	-1		29-04-2010	20:01:28	ja
29	B	4	1	14	7	8	7	Z	2K	-2		29-04-2010	20:01:49	ja
30	B	3	1	10	5	6	6	W	2SA	3		29-04-2010	20:02:03	ja
31	C	4	1	14	7	8	7	Z	4H	5		29-04-2010	20:02:14	ja
32	C	5	1	18	9	10	9	N	1SA	4		29-04-2010	20:02:33	ja
33	C	3	1	10	5	6	5	Z	4S	4		29-04-2010	20:02:51	ja
34	C	1	1	2	1	2	1	N	4H	4		29-04-2010	20:02:55	ja
35	A	5	1	18	9	10	10	O	3R	4		29-04-2010	20:03:07	ja
- Filter / Sortering:**
  - Geen
  - Geen
  - Geen
  - Geen
- Status Bar:** Client: DELLE6410, Status: data inlezen uit basisstation, Mode: Club

In de titelbalk staat de naam van het actieve scorebestand. Indien er geen scorebestand is geopend, is de tekst "Geen zitting actief" zichtbaar.

### **Informatie over het basisstation**

Het kader linksboven bevat informatie over het basisstation. Indien het basisstation gevonden kan worden, staat er "Aangesloten" en wordt het versienummer vermeld. Indien er werkende batterijen zijn geplaatst, wordt de batterijspanning in de vorm van een percentage weergegeven. Mocht u batterijen gebruiken, dan wordt u aangeraden niet te wachten totdat deze volledig uitgeput zijn, maar ze tijdig te vervangen. BCS geeft aan wanneer u dat moet doen. Als laatste wordt aangegeven op welk kanaal en regio het basisstation communiceert.

### **Tafels**

Linksonder bevindt zich een lijst van alle tafels die in de zitting aanwezig zijn. Een groene of rode bol achter de tafel geeft de status van de tafel aan. Rood betekent dat de Bridgemate van die tafel nog niet is opgestart, dan wel reeds de zitting geheel heeft doorlopen. Groen betekent dat de Bridgemate is geactiveerd en in gebruik is.

### **Spelresultaten**

Spelresultaten die ingelezen worden uit het basisstation worden in het rechter gedeelte van het scherm getoond. Per spelresultaat wordt weergegeven van welke tafel dit resultaat is, welke paren er spelen, wie de leider is, wat het uiteindelijke resultaat is en op welk moment dit resultaat genoteerd is in BCS. Let wel: de tijd/datum registratie betreft het moment waarop BCS het spelresultaat opslaat in het scorebestand. Indien het basisstation vertraagd wordt uitgelezen, wordt als tijd/datum aangehouden het moment dat het basisstation wordt uitgelezen en het spelresultaat wordt opgeslagen in het scorebestand. De tijd/datum waarop het basisstation het resultaat registreert wordt dus niet opgeslagen.

### **Scores per ronde en scores per spel**

Om snel inzicht te hebben in de voortgang van de zitting kan de wedstrijdleider gebruik maken van de tabbladen "Scores per ronde" en "Scores per spel". Het tabblad "Scores per ronde" geeft aan hoeveel scores er geregistreerd zijn per tafel in een ronde. Het tabblad "Scores per spel" geeft gedetailleerd aan welke spellen reeds gespeeld zijn. Beide overzichten worden continue bijgewerkt zodra een score door BCS wordt ontvangen.

### **Scorematrix**

De scorematrix toont de ingevoerde scores op overzichtelijke wijze gerangschikt. Spelresultaten kunnen snel worden teruggevonden in de scorematrix.

### **Spelresultaten filteren en sorteren**

Rechtsonder bevinden zich functies om de lijst van spelresultaten te filteren en/of te sorteren op één of meerdere criteria. Hiermee kunt u sneller zoeken naar bepaalde resultaten of deze onderling vergelijken. De filters en sorteercriteria zijn alleen van toepassing op de lijst met spelresultaten en niet op de matrix.

## ***Aan- en afmelden Bridgemates***

### **Aanmelden Bridgemate**

De Bridgemate II scoreapparaten kunnen hun werk aanvangen nadat de corresponderende tafels zijn toegevoegd aan het basisstation. Zolang dit nog niet het geval is, zal de Bridgemate nog niet in werking kunnen treden.

Een Bridgemate toont na activeren het opstartscherm "Bridgemate II" met het Bridgemate II logo. Druk op JA om over te schakelen naar het scherm voor het ingeven of bevestigen van het lijn en tafelnummer. Afhankelijk van de configuratie in de Bridgemate, wordt er eventueel gevraagd om de lijn en tafel in te stellen, dan wel om een vooraf ingestelde lijn en tafel te bevestigen. Druk nogmaals op JA om de Bridgemate aan te melden bij het basisstation. Rechtsboven knippert een symbool dat aangeeft dat radiocommunicatie plaatsvindt. Na succesvolle aanmelding wordt de ronde-informatie

getoond van de ronde waarmee deze Bridgemate gaat aanvangen en is de Bridgemate opgestart. In de "Status" kolom van de tafel zal het rode symbool voor deze tafel veranderen in groen. Middels deze kolom heeft u dus ook goed overzicht welke Bridgemates nog niet opgestart zijn: tafels waarvan de statuskolom nog rood is, dienen hun Bridgemate nog te activeren.

In de volgende gevallen zal de Bridgemate zich niet aanmelden bij het basisstation en de melding "TAFEL NOG NIET GEACTIVEERD" geven:

- Het Bridgemate scoresysteem is nog niet opgestart vanuit het rekenprogramma.
- De corresponderende tafel is niet toegevoegd aan het basisstation.
- Het basisstation en de Bridgemate communiceren niet op hetzelfde kanaal.
- De regio ingesteld op het basisstation komt niet overeen met de Bridgemate.
- Het basisstation is niet binnen bereik van de Bridgemate.

Er kunnen twee andere meldingen worden getoond die aangeven dat de Bridgemate niet opgestart kan worden:

"TAFEL GESTART DOOR ANDERE BRIDGEMATE"

- Er is reeds een andere Bridgemate met dezelfde lijn en tafelinstelling die opgestart is. Het is niet mogelijk dat twee Bridgemates met gelijke instellingen tegelijkertijd aanmelden.

"EINDE ZITTING"

- De zitting is afgelopen voor deze tafel en alle scores zijn geregistreerd.

## Afmelden Bridgemate

Bridgemates die alle ronden doorlopen hebben en alle scores hebben doorgestuurd zullen na afloop van de laatste score "Einde zitting" tonen. Vervolgens gaan zij terug naar het opstartscherm en melden ze zich automatisch af bij het basisstation. De statuskolom voor deze tafel wordt nu weer rood, een teken dat de tafel klaar is. Op deze wijze heeft u wederom een handig overzicht om te zien welke tafels nog niet klaar zijn: Bridgemates van tafels met als status groen zijn nog bezig.

Naast het automatisch afmelden van de Bridgemate op het einde van de zitting, zijn er drie methodes waarmee u handmatig een Bridgemate kunt afmelden:

- Middels de resetfunctie in het wedstrijdleadermenu (optie 0). De Bridgemate gaat terug naar het startscherm en meldt zich af bij het basisstation.
- Via menu *Basisstation* → *Toon tafels*, optie *Tafel(s) resetten*. Zie hoofdstuk 5 voor meer informatie.
- Via menu *Basisstation* → *Toon tafels*, optie *Tafel(s) afmelden*. Zie hoofdstuk 5 voor meer informatie.

De laatste functie gebruikt u wanneer een Bridgemate om specifieke redenen vervangen moet worden door een andere en hij niet meer op gewone wijze afgemeld kan worden. Het handmatig afmelden is dan noodzakelijk om een andere Bridgemate in zijn plaats te laten aanmelden.

## Spelresultaten

### Inlezen vanuit basisstation

Zodra Bridgemates zich hebben aangemeld, zullen ze gedurende de zitting scores doorsturen naar het basisstation. Deze scores worden eerst in het basisstation opgeslagen. Zolang het basisstation is aangesloten, zal BCS continue de scores uit het basisstation inlezen en opslaan in het scorebestand.

Dit is een automatisch proces en wordt aangegeven met de tekst "Status: Data inlezen uit basisstation" in de statusbalk.

Indien het basisstation voor een periode niet is aangesloten, dan worden alle scores die tot dan toe nog niet waren doorgestuurd aan BCS alsnog ingelezen en opgeslagen in het scorebestand zodra het basisstation opnieuw wordt aangesloten. U heeft dus de mogelijkheid om vertraagd scores in te lezen en te verwerken. Het wordt echter geadviseerd om het basisstation altijd aangesloten te houden tijdens een zitting en BCS niet af te sluiten.

## Resultaten bekijken, filteren en sorteren

### Resultaten bekijken

Ingelezen en in het scorebestand opgeslagen scores worden getoond in de tabel aan de rechterkant van Bridgemate Control Software. Van elke score wordt getoond aan welke tafel en in welke ronde deze is behaald, welke paren aan de tafel zitten, wie de leider op het spel is en wat het behaalde contract is. Ook wordt de tijd en datum van registratie van de score in het scorebestand vermeld. Eventuele opmerkingen worden ook weergegeven ("contrazit", "Niet gespeeld", "Arbitrale melding" of een percentage als toegekend arbitraal resultaat).

In het menu *Extra* → *Kolommen instellen* stelt u in welke kolommen u wel of niet wilt laten zien.

### Spelverloop bekijken

De tabbladen "Scores per ronde" en "Scores per spel" geven weer hoe ver een zitting gevorderd is. Middels een duidelijke matrix ziet u hoeveel spelresultaten er zijn geregistreerd voor elke tafel. Het tabblad "Scores per ronde" geeft weer voor elke ronde het aantal spellen dat is gespeeld. Het tabblad "Scores per spel" geeft weer hoeveel resultaten er op elk spel zijn geregistreerd. Beide matrices worden continue bijgewerkt zodra nieuwe gegevens beschikbaar komen. Derhalve zijn zij ideaal om de voortgang van de zitting in te gaten te houden en eventueel langzame tafels snel op te merken.

### Filter toepassen

Naarmate er meer spelresultaten getoond worden, wordt het lastiger om een aantal specifieke scores op te zoeken of deze onderling vergelijken. Hoewel u doorgaans hiervoor het NBB-Rekenprogramma zult gebruiken, zijn er situaties denkbaar dat u in BCS al wilt zien wat er geregistreerd is.

Om een specifieke groep spelresultaten afzonderlijk te tonen kunt u een filter toepassen op de totale lijst. Onderin het scherm stelt u deze filter in. U geeft criteria in voor lijn, tafel, ronde, spelnummer en NZ/OW paarnummer waarbij het mogelijk is om meerdere criteria tegelijk op te geven, bijvoorbeeld lijn A, tafel 1, ronde 3. Voor elke criteria geeft u op hoe u wilt filteren – gelijk aan, ongelijk aan, kleiner of gelijk aan, groter of gelijk aan, tussen twee waarden – en vult u de gewenste waarden in. Druk op *Filter toepassen* om het filter toe te passen. Om het filter te verwijderen en het gehele overzicht van spelresultaten te tonen drukt u op *Filter verwijderen*.

### Resultaten sorteren

Middels de sorteerfunctie kunt u overzicht aanbrengen in de getoonde scores. De sorteerfunctie wordt altijd toegepast op de huidig getoonde lijst. Indien er reeds een filter actief is, worden alleen de gefilterde resultaten gesorteerd. U kunt sorteren op de volgende gegevens: ID, lijn, tafel, ronde spel en datum/tijd. Per onderdeel geeft u aan of u oplopend of aflopend wilt sorteren. Combinaties hiervan zijn mogelijk. Zodra u de sorteercriteria heeft ingesteld drukt u op *Sorteren*. De sortering wordt nu toegepast. Om de sortering te verwijderen, drukt u op *Sortering opheffen*.

### Scorematrix

De scorematrix toont de scores in een raster waarbij de scores gerangschikt zijn per tafel en paar. De matrix kan op vier manieren worden getoond:

- Spellen horizontaal, tafels verticaal
- Tafels horizontaal, spellen verticaal

- Spellen horizontaal, leider verticaal
- Leider horizontaal, spellen verticaal

Spellen vs leider en vice versa is de aanbevolen weergave. Indien spellen maar één keer op een tafel voorkomen (bijvoorbeeld bij Mitchell of Scheveningen schema's) dan is spellen vs tafels en vice versa geschikter.

Ga naar menu Extra à Instellingen à Algemeen à tabblad Weergave om de weergave te wijzigen. Indien het aantal scorepunten ook getoond dient te worden, kiest u voor *Contracten en Scorepunten*.

## Resultaten wijzigen en verwijderen

Resultaten welke in het scorebestand zijn opgeslagen en worden getoond in de resultatenlijst kunt u wijzigen of eventueel verwijderen.

### Resultaat wijzigen

Klik met de rechtermuisknop op het resultaat dat u wilt wijzigen en vervolgens op *Score bewerken*. U krijgt een detailscherm te zien waarin alle informatie staat dat opgeslagen is over dit resultaat. U kunt nu het resultaat naar believen wijzigen. Let hierbij op de juiste notatie. N, Z, O of W voor de richting; Klaveren = K, ruiten = R, harten = H, schoppen = S, sans atout = SA, doublet = x, redoublet =xx, pas = PAS. Tussen de hoogte van het contract, het contractsoort en doublet/redoublet dient een spatie geplaatst te worden. In het resultaatveld geeft u op voor contract precies gemaakt het = teken.

Indien het spelresultaat al in het NBB-Rekenprogramma is ingelezen, heeft het eigenlijk geen zin om het spelresultaat te wijzigen in BCS. U kunt het dan beter rechtstreeks aanpassen in het NBB-Rekenprogramma. Indien de score nog niet is verwerkt in het NBB-Rekenprogramma, is het wel zinvol om deze aanpassing in BCS uit te voeren. De gewijzigde score zal dan in het NBB-Rekenprogramma verschijnen. U kunt echter ook eerst het resultaat door het NBB-Rekenprogramma laten verwerken en vervolgens in het NBB-Rekenprogramma alsnog de gewenste wijziging aanbrengen.

Om een score te wijzigen in de scorematrix, dubbelklikt u met de linkermuisknop op een spelresultaat om deze te wijzigen.

Een wijziging in een spelresultaat wordt ook doorgevoerd naar het basisstation toe. De Bridgemates zullen deze gewijzigde score dan ook weergeven in het overzichtscherf. Indien het basisstation niet is aangesloten of het basisstation bevat geen zittinginformatie meer, dan zal BCS een melding geven dat de wijziging naar het basisstation niet doorgevoerd kan worden.

### Resultaat verwijderen

Om een spelresultaat te verwijderen klikt u met de rechtermuisknop op het resultaat dat u wilt wissen en vervolgens op *Score verwijderen*. Om meerdere resultaten tegelijk te verwijderen selecteert u met de linkermuisknop en shift-toets ingedrukt de te verwijderen resultaten en vervolgens wist u ze op eenzelfde wijze. Verwijderde resultaten worden tevens in het NBB-Rekenprogramma verwijderd, ook als het resultaat al eerder ingelezen was. Het resultaat wordt ook uit het basisstation verwijderd.

Vanuit de scorematrix kunnen spelresultaten niet worden verwijderd.

## Resultaten verwerken in het NBB-Rekenprogramma

Om de spelresultaten in het NBB-Rekenprogramma in te lezen maakt u gebruik van de het NBB-Rekenprogramma menufunctie *Zitting à Scores invoeren à Bridgemate II score-invoer*, kiest u het tabblad "Scoreverwerking" en drukt u op "Start scoreverwerking". De resultaten worden nu uit het scorebestand ingelezen. Start de scoreverwerking aan het begin van de zitting om ingevoerde scores rechtstreeks in de zitting te verwerken terwijl ze worden ingevoerd.

De volgende functies zijn geavanceerde functies van het Bridgemate Control Software programma en bent u niet benodigd bij normaal gebruik van het Bridgemate II systeem op uw clubwedstrijden.

## **Scorebestanden openen en sluiten**

Het scorebestand is de basis van BCS. Indien er geen scorebestand in het programma geopend is, zijn de mogelijkheden beperkt. Het *Zitting* menu is inactief en u kunt geen scores verwerken uit het basisstation.

Bij standaard gebruik van Bridgemate II zal het scorebestand door het NBB-Rekenprogramma worden aangemaakt en automatisch in BCS worden ingelezen. U hoeft zich niet in te laten met het openen van het scorebestand en het inlezen van de juiste zittinggegevens. Dit wordt volledig automatisch afgehandeld. Wanneer u echter een ander scorebestand wilt openen, dan biedt BCS hiervoor de mogelijkheid om dit te realiseren.

### **Bestaand scorebestand openen**

Gebruik menu *Bestand à Openen* om een bestaand scorebestand te openen. Wanneer dit scorebestand nog niet eerder op deze client is geopend, zal BCS vragen of de client zich wil registreren bij dit scorebestand. Dit is vereist voor het toevoegen van tafels aan de client en interactie met het scorebestand te hebben. Indien het scorebestand leeg is (nog geen tafels bevat), dient u het eerst te vullen met informatie uit een het NBB-Rekenprogramma zittingbestand.

### **Scorebestand sluiten**

Druk op *Bestand à Sluiten* om het actieve scorebestand te sluiten. U kunt nu een ander scorebestand openen.

## **Meerdere clients**

Clubwedstrijden worden doorgaans uitgerekend vanaf één computer. In grote toernooien kan het echter noodzakelijk zijn om de zitting op te splitsen over meerdere computers waarbij elke computer een gedeelte van de tafels beheert, maar waarbij de spelresultaten in één scorebestand worden verzameld. BCS ondersteunt het inloggen van meerdere clients tegelijkertijd op een scorebestand en het opslaan van scores vanuit meerdere clients in één scorebestand.

Om gebruik te kunnen maken van meerdere clients dient het programma in de toernooi mode gezet te worden. Ga naar menu *Extra à Instellingen à Algemeen à tabblad Algemeen* om over te schakelen tussen club en toernooi mode.

In toernooi mode toont de lijst van tafels twee tabbladen: *Alle tafels* en *Client tafels*. *Alle tafels* bevat alle tafels die in het scorebestand zijn opgenomen. Doorgaans zijn dit alle tafels die in de zitting voorkomen. Tafels dienen te worden toegewezen aan een client. *Client tafels* toont welke tafels zijn toegewezen aan de client computer waarop u nu werkt. De naam van deze client wordt geheel links onderin vermeld. Indien u één computer gebruikt voor uw zittingen, worden alle tafels aan dezelfde client toegewezen. De tabbladen *Alle tafels* en *Client tafels* bevatten in dat geval dezelfde tafels. Wanneer er gebruik gemaakt wordt van meerdere clients (bij grote toernooien bijvoorbeeld), bevat het tabblad *Alle tafels* de tafels die in de zitting aanwezig zijn. Het tabblad *Client tafels* toont op beide computers dan alleen die tafels die aan die client zijn toegekend.

Doorgaans zult u het NBB-Rekenprogramma het scorebestand laten aanmaken. Het NBB-Rekenprogramma neemt aan dat er slechts één client aanwezig is en zal automatisch alle tafels toewijzen aan de computer die u gebruikt. U hoeft handmatig geen wijzigingen te maken. Handmatig tafels toewijzen is alleen noodzakelijk bij grote toernooien met meerdere clients en basisstations.

Resultaten worden alleen getoond wanneer zij behaald zijn aan tafels die behoren aan de client waaraan gewerkt wordt.

## ***Client toevoegen aan scorebestand***

In het scorebestand wordt bijgehouden welke clients gebruik maken van het scorebestand. De mogelijkheden die het NBB-Rekenprogramma biedt om scorebestanden aan te maken zorgen er automatisch voor dat de client waarop u werkt wordt toegevoegd aan het scorebestand.

Wanneer een scorebestand nog niet eerder is geopend door een client, is deze client nog niet aangemeld bij het scorebestand en kan er derhalve ook nog niet mee werken. U voegt een nieuwe client toe aan het scorebestand door op de betreffende client het scorebestand te openen in BCS. BCS zal vragen of de client aangemeld moet worden bij het scorebestand. Beantwoord deze vraag bevestigend om met het scorebestand te kunnen werken.

## ***Tafels beheren***

### **Tafels aan client toekennen**

Zodra een scorebestand is geopend en/of de het NBB-Rekenprogramma zittinggegevens zijn ingelezen, worden onder het tabblad *Alle tafels* alle tafels vermeld die in het scorebestand staan. De kolom "Client" bevat de tekst "niet toegekend" als een tafel niet aan een client is toegewezen. Om een tafel aan de client toe te kennen waarop u nu werkt, drukt u met de rechtermuisknop op de tafel en selecteert u *Toevoegen aan client*. Eventueel kunt u meerdere tafels tegelijk toevoegen door deze te selecteren met de linkermuisknop en de shift-toets ingedrukt te houden, of u maakt gebruik van de functie *Alles selecteren* om alle tafels te selecteren. Nadat de tafel is toegevoegd aan de client wordt de naam van de client bij de tafel geplaatst. U kunt alleen tafels aan de client (computer) toekennen waar u daadwerkelijk op aan het werk bent. Indien u meerdere clients gebruikt in een netwerk, dient u op elke client handmatig het scorebestand te openen en de gewenste tafels aan de betreffende client toe te voegen.

### **Tafels van andere client overnemen**

Een tafel die reeds aan een andere client is toegekend kan worden overgenomen door deze op zelfde wijze aan de eigen client toe te kennen. Druk met de rechtermuisknop op de tafel en klik op *Toevoegen aan client*. BCS vraagt of u de tafel wilt overnemen van een andere client.

### **Overzicht van aan client toegekende tafels**

Het tabblad *Alle tafels* toont middels de "Client" kolom aan welke client de tafels zijn toegekend. In het tabblad *Client tafels* worden alleen die tafels getoond die aan de huidige client zijn toegekend.

### **Tafel van client verwijderen**

Kies het tabblad *Client tafels* om een overzicht te verkrijgen van alle tafels die aan deze client zijn toegevoegd. Druk met de rechtermuisknop op de tafel die u wilt verwijderen en kies *Verwijderen uit client*. De tafel wordt nu verwijderd uit de client.

## ***Aansturing basisstation***

### **Opstarten basisstation**

Om het basisstation op te starten verbindt u deze met op de client computer via de USB kabel. Zodra het basisstation herkend wordt, zullen linksboven enkele gegevens verschijnen en wordt het menu *Basisstation* actief.

### **Basisstation resetten**

Na het aansluiten van spanning op het basisstation bevat deze geen informatie. Nieuwe tafels kunnen meteen worden toegevoegd.

Indien het basisstation reeds informatie bevat en u deze eerst wilt verwijderen, dient u daarvoor het basisstation leeg te maken. Dit gaat middels de reset functie. Ga naar menu *Basisstation* à *Reset*. Er wordt gevraagd om een controlegetal in te voeren. Middels dit controlegetal wordt voorkomen dat u per ongeluk het basisstation reset. Na het invoeren van het juiste controlegetal is het basisstation geleegd en is alle informatie verwijderd.

## Tafels toevoegen

Het basisstation wordt in werking gesteld door tafels toe te voegen. Zodra een tafel is toegevoegd, stelt het basisstation deze informatie beschikbaar voor de bijbehorende Bridgemate en kan deze meteen met zijn werk beginnen. Een Bridgemate zal niet functioneren als de bijbehorende tafel niet in het basisstation is toegevoegd. Belangrijk daarbij is dat een tafel slechts één keer aan het basisstation toegevoegd kan worden. Indien u probeert een tafel toe te voegen die reeds aanwezig is in het basisstation zal een foutmelding volgen.

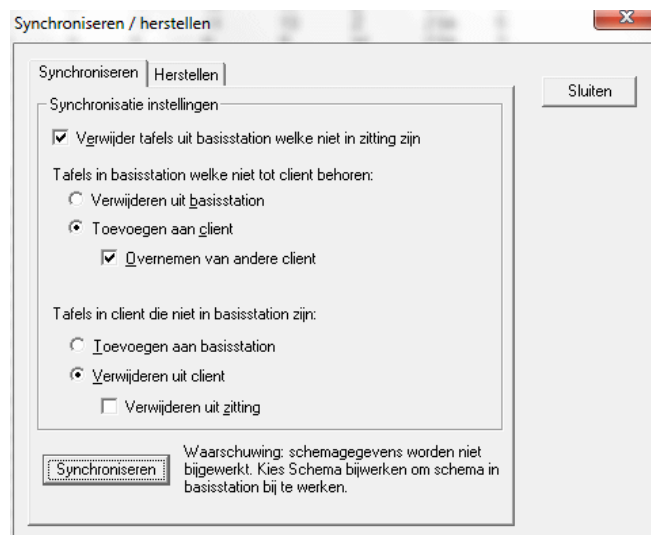
Om een tafel toe te voegen aan het basisstation kiest u het tabblad *Client tafels*, selecteer de juiste tafels, druk met de rechtermuisknop op één van deze tafels en kies *Toevoegen aan basisstation*. Nu worden deze tafels één voor één toegevoegd aan het basisstation en wordt voor elke tafel het bijbehorende schema ingeladen. Een overzicht wordt getoond van de toegevoegde tafels.

## Tafels verwijderen

Vanuit het tabblad *Client tafels* kunt u ook tafels verwijderen uit het basisstation. Selecteer de tafels die u wilt verwijderen, druk met de rechtermuisknop op deze tafels en kies *Verwijderen uit basisstation*. De tafels worden nu verwijderd. Eventuele Bridgemates die voor deze tafels ingesteld waren kunnen niet meer gebruikt worden.

## Basisstation en client synchroniseren

Zowel het scorebestand als het basisstation slaan hun gegevens over de tafels separaat van elkaar op. Zo kan het voorkomen als bijvoorbeeld het basisstation en de computer een tijdje niet met elkaar verbonden zijn geweest dat er verschillen tussen deze twee ontstaan. Met de menufunctie *Zitting* à *Client* <-> *basisstation synchroniseren* wordt dat rechtgetrokken.



Middels het instellen van de juiste keuzes geeft u aan hoe u wilt synchroniseren. Feitelijk bepaalt u daarmee of het basisstation zich moet aanpassen aan wat in het scorebestand staat, of dat het scorebestand bijgewerkt moet worden met aan de hand van de gegevens in het basisstation.

### *Tafels in basisstation welke niet tot client behoren*

Hiermee stelt u in wat er dient te gebeuren met tafels die wel in het basisstation aanwezig zijn, maar niet aan de client zijn toegekend. Om deze uit het basisstation te verwijderen, selecteert u "Verwijderen uit basisstation". Om ze aan de client toe te voegen kiest u "Toevoegen aan client". Tafels die reeds aan een andere client zijn toegekend, worden alleen aan de huidige client toegekend indien "Overnemen van andere client" aangevinkt is. Indien deze uitgevinkt is, worden de tafels niet aan de client toegevoegd.

### *Tafels in client die niet in basisstation zijn*

Andersom kan het voorkomen dat er aan de client tafels zijn toegekend die niet in het basisstation aanwezig zijn. Om deze alsnog toe te voegen aan het basisstation kiest u de optie "Toevoegen aan basisstation". Indien u ze wilt weghalen bij de client kiest u voor optie "Verwijderen uit client". In dit geval heeft u de ook de mogelijkheid om de tafels in zijn geheel uit het scorebestand te verwijderen door een vinkje te plaatsen bij "Verwijderen uit zitting".

### *Verwijder tafels uit basisstation welke niet in zitting zijn*

De synchronisatiefunctie controleert ook of er sprake is van tafels in het basisstation die in zijn geheel niet in het scorebestand voorkomen. Dit zijn in onbruik geraakte tafels ("ongebruikte tafels"). Vink de optie "Verwijder tafels uit basisstation welke niet in zitting zijn" aan om deze uit het basisstation te verwijderen. Als deze optie uitgevinkt staat, worden deze tafels niet weggehaald.

## **Client aan basisstation aanpassen en vice versa**

Zoals hierboven al beschreven is de belangrijkste functie van de synchronisatie om de client aan het basisstation aan te passen of andersom. De standaardinstellingen bij het oproepen van deze functie zijn er op gericht om de client aan te passen aan het basisstation: tafels die wel in het basisstation aanwezig zijn maar niet in de client worden toegevoegd aan de client, tafels die wel aan de client zijn toegekend maar niet aanwezig zijn in het basisstation, worden verwijderd van de client.

Echter indien het basisstation aangepast dient te worden aan de client zult u de instellingen moeten aanpassen. U geeft dan op dat tafels die wel in het basisstation aanwezig zijn maar niet in de client, worden verwijderd van het basisstation (kies "Verwijderen uit basisstation"). Daarentegen worden tafels die wel aan de client zijn toegekend maar niet aanwezig zijn in het basisstation toegevoegd aan het basisstation (kies "Toevoegen aan basisstation").

In alle gevallen laat u de optie "Verwijder tafels uit basisstation welke niet in zitting zijn" aanstaan zodat tafels in het basisstation die in zijn geheel niet in het scorebestand voorkomen (dus ook niet in de zitting) worden verwijderd. Mocht blijken dat deze tafels toch terecht aanwezig zijn in het basisstation maar niet in het scorebestand voorkomen, dan dient het scorebestand opnieuw aangemaakt of bijgewerkt te worden.

## **Basisstation herstellen**

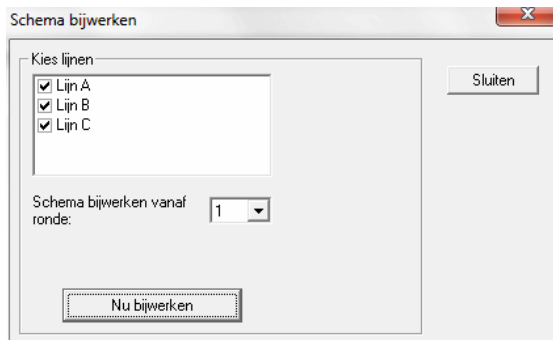
De menufunctie *Synchroniseren* biedt u ook de mogelijkheid om een algehele synchronisatie uit te voeren tussen het scorebestand en het basisstation. Hiervoor gaat u naar het tabblad "Herstellen" en drukt u op de knop "Basisstation herstellen". Alle bestaande informatie in het basisstation zal worden verwijderd en worden overschreven met de tafels en scores aanwezig in het scorebestand. Het basisstation zal nu verder gaan op het punt waar het scorebestand is gebleven.

Deze functie is derhalve ideaal wanneer een onverwachts dataverlies zich heeft voorgedaan en u het basisstation weer wilt continueren vanaf het punt van voor het dataverlies. Belangrijk is echter wel dat de scores tijdig uit het basisstation naar het scorebestand dienen te zijn overgebracht.

## **Schema in basisstation bijwerken**

Tafels die door de synchronisatie worden toegevoegd aan het basisstation krijgen de juiste schemagegevens mee. Voor tafels die reeds in het basisstation aanwezig waren en die ongewijzigd

blijven, worden de schemagegevens niet bijgewerkt door de synchronisatiefunctie. U kunt gebruik maken van de menufunctie *Zitting* → *Schema bijwerken* om het basisstation bij te werken met het juiste schema voor deze tafels.



Standaard staan alle lijnen aangevinkt. Eventuele ingevoerde scores van tafels behorende tot lijnen die u gaat bijwerken zullen worden verwijderd. Verwijder de vinkjes voor de lijnen die u niet wilt bijwerken. De gegevens worden standaard vanaf ronde 1 bijgewerkt. Om vanaf een latere ronde bij te werken kiest u middels de keuzeoptie een ander rondenummer. Druk op “Nu bijwerken” om de lijnen bij te werken met het juiste speelschema. Een verslag volgt van de uitgevoerde operaties.

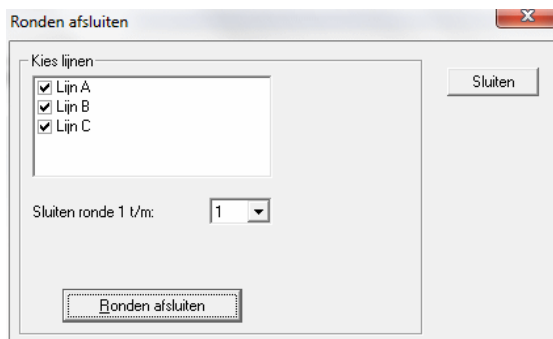
Indien het schema wordt bijgewerkt vanaf ronde 2 of hoger, biedt BCS de mogelijkheid om de voorgaande rondes in de Bridgemates te annuleren en als niet gespeelde rondes te beschouwen. De Bridgemates zullen dan automatisch starten of verder gaan in de opgegeven ronde. Dit kan van toepassing komen wanneer Bridgemates nog in een eerdere ronde staan en ze dienen te starten in de opgegeven ronde. Echter, aangezien hierdoor alle eventueel reeds aanwezige scores uit het basisstation zullen worden verwijderd, is het raadzaam om deze functie met beleid te gebruiken. Wanneer u alleen de huidige ronde wilt afsluiten en de Bridgemates over wilt laten gaan naar de volgende ronde, kan er beter gebruik gemaakt worden van de functie “Ronden afsluiten”.

### Opmerking

Schemawijzigingen gemaakt in het NBB-Rekenprogramma worden automatisch doorgevoerd in Bridgemate. Het is daarom niet nodig om deze handmatig ook door te voeren.

## Ronden afsluiten

Als in een Bridgemate nog niet alle spelresultaten van een ronde zijn ingevoerd en de Bridgemate dient de volgende ronde te beginnen, bijvoorbeeld wegens langzaam spel of spelers zijn vergeten een spelresultaat in te voeren op de Bridgemate, dan is het eenvoudig mogelijk om in BCS de Bridgemates naar de volgende ronde te zetten. Ga hiervoor naar menu *Zitting* → *Ronden afsluiten*.



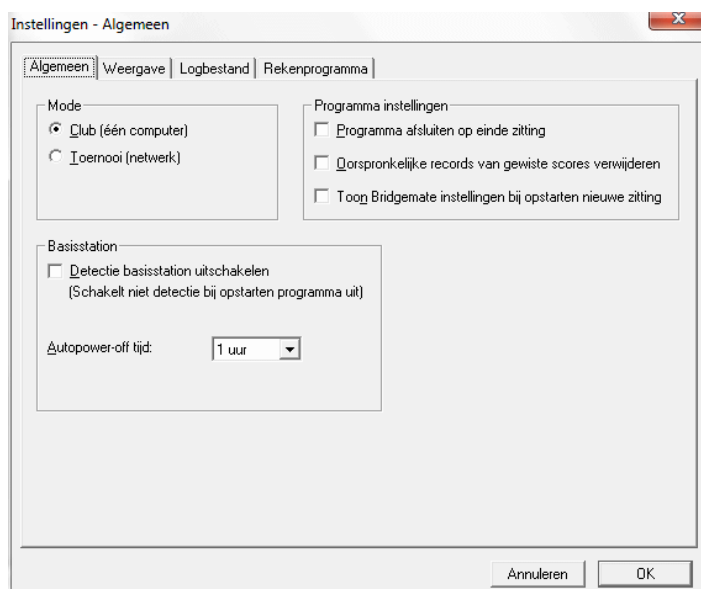
Selecteer de lijnen waarvan u de Bridgemates naar de volgende ronde wilt laten gaan en kies tot en met welke ronde u wilt sluiten. Bijvoorbeeld u wilt alle Bridgemates van lijn B de vierde ronde laten aanvangen. Verwijder het vinkje bij alle andere lijnen, kies sluiten ronde 1 t/m 3 (niet 4!) en druk op *Ronden afsluiten*. Alle ontbrekende scores de eerste tot en met de derde ronde worden nu als niet

gespeeld gemarkeerd. De Bridgemates van lijn B die nog in ronde 3 stonden, zullen nu automatisch overgaan naar ronde 4.

## Programma instellingen

Instellingen van BCS kunnen bekeken en/of gewijzigd worden via menu *Extra à Instellingen à Algemeen*.

### Tabblad Algemeen



Om de detectie van het basisstation uit te schakelen terwijl het programma actief is, plaatst u een vinkje bij “Detectie basisstation uitschakelen”. Dit kan van toepassing zijn als u met het programma werkt terwijl er geen basisstation is aangesloten. Gedurende de zittingen is het echter raadzaam dat u deze optie uitgevinkt laat.

Om BCS automatisch te laten afsluiten als alle Bridgemates zich hebben afgemeld, plaatst u een vinkje bij “Programma afsluiten op einde zitting”.

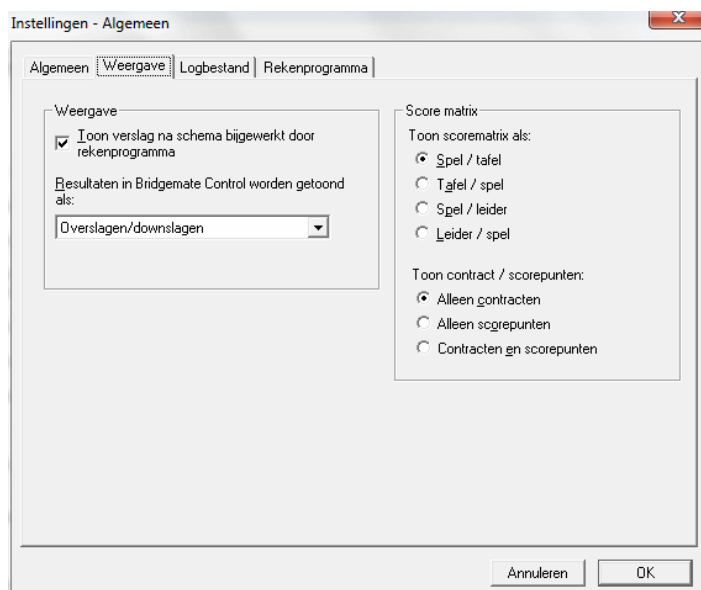
NB: deze functie kan ook vanuit het NBB-Rekenprogramma worden aangestuurd.

Wanneer een score wordt verwijderd vanuit de Bridgemate, zal BCS hier standaard een nieuwe regel voor aanmaken in de lijst van resultaten. Voor een juiste verwerking van de scores dient u de optie “Oorspronkelijke records van gewiste scores verwijderen” uitgeschakeld te laten.

Bij het opstarten van het Bridgemate systeem kunt u de gehanteerde instellingen laten tonen door de optie “Toon Bridgemate instellingen bij opstarten nieuwe zitting” in te schakelen. De instellingen worden echter vanuit het NBB-Rekenprogramma aangestuurd en het is daarom niet nodig om dat nogmaals in BCS te doen.

Programmamode is eerder in dit hoofdstuk uitgelegd.

### Tabblad Weergave



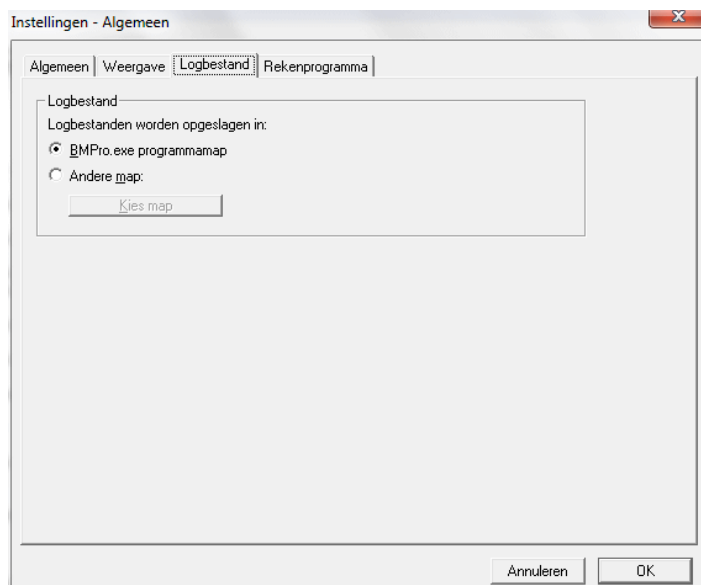
Wanneer het NBB-Rekenprogramma het schema bijwerkt in de Bridgemate, dan zal BCS hier melding van maken middels een rapport scherm. Om dit scherm niet te tonen verwijdert u het vinkje bij "Toon verslag na schema bijgewerkt door rekenprogramma".

Het resultaat wordt in BCS standaard als overslagen/downslagen vermeld. Indien u een andere weergave wilt gebruiken voor het resultaat, kunt u die hier selecteren.

Score matrix is eerder in dit hoofdstuk uitgelegd.

### Tabblad Logbestand

BCS houdt een logbestand bij van relevante gebeurtenissen. Dit logbestand is genaamd "BMProLog.log" en bevindt zich standaard in de map waarin BCS is geïnstalleerd, doorgaans C:\Program files\Bridgemate Pro.



Indien deze locatie niet geschikt is, of u wilt het logbestand expliciet ergens anders opslaan, heeft u de mogelijkheid om hiervoor een andere locatie op te geven. Ga in het instellingenscherf naar het tabblad "Logbestand", klik op "Kies map" en selecteer een andere map waar het logbestand opgeslagen dient te worden. Indien hier nog geen logbestand aanwezig is, wordt een nieuw bestand aangemaakt.



## Hoofdstuk 4: Gebruik van de Bridgemate® II

De Bridgemate is een apparaat waar u als wedstrijdleider maar ook uw spelers een hoop plezier aan zullen beleven. Invoeren van scores zal sneller gebeuren dan voorheen en u bent er zeker van dat een hoop mogelijke fouten vermeden worden. De Bridgemate zal u veel werk uit handen nemen. Daarnaast biedt de Bridgemate II veel nieuwe mogelijkheden die het plezier in clubbridge verder zullen doen vergroten.



### De Bridgemate gebruiksklaar maken

Bridgemates worden individueel verpakt in kleine stevige kartonnen doosjes. Bij elke Bridgemate worden twee AA batterijen meegeleverd welke onderin de Bridgemate in de behuizing geplaatst dienen te worden. Binnen in de behuizing staat middels een + en – teken aangegeven hoe u de batterijen dient te plaatsen. Plaats ze volgens de aangegeven richting, sluit het klepje en druk vervolgens op de JA knop. Controleer of het Bridgemate II logo op het beeldscherm verschijnt. De Bridgemate is dan gereed voor gebruik.

### Een eerste verkenning



Groot beeldscherm voor het makkelijk invoeren van spelresultaten, bekijken van resultaten en andere informatie.

Vier functietoetsen voor toegang tot allerlei extra functies.

Toetsenbord met 25 grote toetsen voor eenvoudige bediening van de Bridgemate.

## Het toetsenbord

Het toetsenbord van de Bridgemate bevat 29 toetsen. Sommige toetsen hebben een dubbele functie.

Toetsen	Uitleg
<b>1 to 9, 10</b>	Gebruikt u wanneer u getallen invoert in de Bridgemate, bijvoorbeeld spelnummers, paarnummers, contract en resultaat.
<b>♣, ♦, ♥, ♠, SA</b>	Hiermee geeft u de contractsoort aan of de kleur van de uitkomstkaart.
<b>+, -</b>	Geeft overslagen of downslagen aan van het resultaat.
<b>=</b>	Geeft aan dat het contract precies gemaakt is.
<b>B, V, H, A</b>	Geeft de uitkomstkaart aan.
<b>X, XX</b>	Doublet of redoublet.
<b>N/Z, O/W</b>	Richting waarin de leider het spel gespeeld heeft.
<b>PAS</b>	Geeft aan dat er sprake is van een rondpas.
<b>NEE</b>	Corrigeren van invoer en opdrachten annuleren.
<b>JA</b>	Bevestigen van invoer.
<b>Functietoetsen</b>	4 functietoetsen boven het toetsenbord geven toegang tot diverse extra functies die niet benaderd kunnen worden met de 25 toetsen.

## Aan-/uit zetten

De Bridgemate heeft geen aparte aan/uit knop. U zet de Bridgemate aan met de JA knop. De Bridgemate kunt u niet zelf uitzetten. Als er een periode verstreken is waarin geen toetsen zijn ingedrukt, gaat de Bridgemate automatisch uit. U hoeft echter niet bang te zijn dat u data verliest wanneer de Bridgemate uitgaat. Als u weer op JA drukt, gaat de Bridgemate exact verder waar u gebleven was. Ook al bent u bezig met het invoeren van een score, u kunt gewoon verder gaan wanneer u de Bridgemate weer aanzet nadat het zich automatisch heeft uitgeschakeld.

Standaard staat de autopower-off tijd op 20 seconden. Dit kan gewijzigd worden in een periode tussen 5 en 60 seconden vanuit het NBB-Rekenprogramma of Bridgemate instellingen (zie hoofdstuk 6).

## De Bridgemate activeren

Zodra u de Bridgemate II voor het eerst activeert, ziet u het startscherm.



Afhankelijk van de uitvoering die u heeft, kan het versienummer en de taal eventueel afwijken.

### Batterij indicator

Linksboven in het scherm bevindt zich een indicator die de batterijspanning weergeeft. Volle batterijen worden weergegeven door een volle indicator. Wanneer de batterijen bijna leeg zijn, zal de indicator een lege batterij tonen en zal beginnen te knipperen. Alhoewel de Bridgemate nog gerust meerdere zittingen ingezet kan worden, is het raadzaam om de batterijen zo spoedig mogelijk te vervangen. De gemiddelde levensduur van de batterijen is ongeveer 400~500 zittingen. Dit is echter afhankelijk van de duur van de zittingen, de tijdsplan waarin deze zittingen gespeeld worden en hoe de Bridgemates worden opgeslagen. Let er vooral op dat tijdens de opslag geen toetsen ingedrukt blijven. Voor de opslag kunt u het beste gebruik maken van de speciale Bridgemate opbergkoffers.

## De Bridgemate instellen

Alvorens de Bridgemate de eerste keer wordt ingezet, dient u de basisinstellingen van de Bridgemate te configureren. Druk in het startscherm op de SETUP functietoets om het instellingenmenu te tonen. Indien het menu is beschermd met een beveiligingscode, voer dan één van de volgende twee codes in: 749 of 769.



Middels de omhoog en omlaag functietoetsen kunt u door het menu heen bladeren. Druk op de TERUG functietoets om het menu te verlaten. Alle gemaakte wijzigingen worden dan opgeslagen.

### Lijn en tafel instellen

Voordat de Bridgemate toegepast kan worden, dient hij ingesteld te worden voor een lijn en een tafel. Er zijn drie mogelijke instellingen:

- Vaste instelling van lijn en tafel welke niet gewijzigd kan worden door de spelers
- Flexibele instelling welke gewijzigd kan worden door de spelers bij aanvang van de zitting
- Flexibele setting met keuze van beschikbare lijnen

#### Vaste instelling

Een vaste instelling biedt de mogelijkheid om een lijn en tafel aan een Bridgemate toe te kennen zonder dat deze gewijzigd kan worden door de spelers. Wanneer een Bridgemate is ingesteld voor een specifieke lijn en tafel dient deze Bridgemate op de bijbehorende tafel te worden geplaatst.

Om een Bridgemate voor een specifieke lijn en tafel in te stellen bladert u met de omhoog en omlaag functietoets naar "Lijn" en gebruikt u de + en – toetsen om de gewenste lijn te selecteren. Vervolgens bladert u een positie omlaag naar "Tafel" en gebruikt u de cijfertoetsen om het tafelnummer in te geven. Een eventueel aanwezig tafelnummer kunt u eerst verwijderen met de NEE toets.

De Bridgemate zal de ingestelde lijn en tafeligegevens na elke zitting blijven behouden, totdat u deze een volgende keer weer wijzigt. Het is daarom niet benodigd om bij aanvang van elke nieuwe zitting de instellingen opnieuw in te geven. Al datgene wat u doet is de Bridgemate op de juiste tafel plaatsen.

### *Flexibele instelling van lijn en tafel*

Een flexibele instelling van lijn en tafel biedt u de mogelijkheid om de Bridgemates willekeurig over de tafels uit te delen bij het gereed maken van de speelzaal. Bij aanvang van de zitting zal de Bridgemate aan de spelers vragen aan welke lijn en tafel zij hebben plaatsgenomen en deze gegevens in te voeren in de Bridgemate. Het voordeel van deze methode is dat wijzigingen in aantal tafels en/of lijn in de laatste minuten voor aanvang van de zitting geen veranderingen in de Bridgemates met zich meebrengt. Deze methode is dan vooral van toepassing wanneer u met sterk wisselende lijnen en tafels werkt.

Om de flexibele instelling in te geven, bladert u met de omhoog of omlaag functietoetsen naar “Lijn” en drukt u op de – toets net zo vaak als nodig totdat u “Select” ziet staan. Automatisch wordt ook “Select” achter “Tafel” geplaatst. Druk op TERUG functietoets om de instellingen op te slaan. De Bridgemate is nu ingesteld voor flexibele invoer van lijn en tafel bij aanvang van de zitting. U kunt de Bridgemate nu op elke willekeurige tafel in uw zitting plaatsen.

### *Flexibele instelling met keuze van beschikbare lijnen*

Deze instelling vertoont veel gelijkenis met de flexibele instelling van lijn en tafel, maar het beperkt de lijnkeuze tot die lijnen die in het basisstation beschikbaar zijn. In plaats van een keuze te kunnen maken uit de lijnen A tot en met Z, kan alleen gekozen worden uit de lijnen die in de zitting gebruikt worden.

Deze functie heeft in principe de voorkeur boven de flexibel instelling van lijn en tafel. Deze functie vereist echter dat het basisstation is opgestart voordat een keuze uit de beschikbare lijnen gemaakt kan worden, terwijl bij de volledig flexibele instelling de keuze al gemaakt kan worden voordat het basisstation is opgestart.

Om deze instelling in te geven, bladert u met de omhoog of omlaag functietoetsen naar “Lijn” en drukt u op de – toets net zo vaak als nodig totdat u “Scan” ziet staan. Automatisch wordt “Select” achter “Tafel” geplaatst. Druk op TERUG functietoets om de instellingen op te slaan. U kunt de Bridgemate nu op elke willekeurige tafel in uw zitting plaatsen.

### **Regio en kanaal instellen**

Blader met de omhoog en omlaag functietoetsen naar “Regio”. Met de + en – toetsen kiest u de regio die overeenkomt met het basisstation. (zie hoofdstuk 2 voor de instelling hiervan)

Het Bridgemate II scoresysteem kan over verschillende radiokanalen communiceren. Dit biedt u de mogelijkheid om meerdere systemen naast elkaar te hanteren (zie ook hoofdstuk 7, “Meerdere verenigingen”). Bridgemates moeten op dezelfde regio en kanaal als het basisstation worden ingesteld om communicatie met het basisstation mogelijk te maken. Het standaard kanaalnummer voor zowel Bridgemate als basisstation is 0. Om het kanaalnummer te wijzigen bladert u naar de regel met “Kanaal”. Wis het bestaande kanaalnummer met NEE en voer het nieuwe kanaalnummer in.

### **Taal**

Indien uw Bridgemate meerdere talen ondersteunt, kunt u de gewenste taal selecteren met de + en – toetsen.

### **Setup beveiligingscode**

Het setup menu is standaard altijd toegankelijk. Om het menu af te schermen voor de spelers zodat geen ongewenste wijzigingen gemaakt kunnen worden, kunt u het menu beschermen met een vaste toegangscode. Blader naar de regel met “SETUP COD” en gebruik de + of – toets om deze op “Aan” te zetten. De volgende keer dat u het menu oproept, zal u worden gevraagd om de beveiligingscode in te geven. Dit is een vastgestelde code en is 749. Eventueel kunt u ook 769 ingeven om in het setup menu direct bij de kanaalinstelling te komen. Hiermee kunt u snel en eenvoudig het kanaalnummer wijzigen.

Zodra alle gewenste instellingen zijn ingegeven, drukt u op de TERUG functietoets om de instellingen te bewaren en naar het startscherm terug te keren. Uw Bridgemate is nu klaar voor gebruik.

## De zitting beginnen

### Het Bridgemate II systeem opstarten

Zie hoofdstuk 3 van deze handleiding of hoofdstuk "Bridgemate" van de handleiding van het NBB-Rekenprogramma voor meer informatie over hoe het Bridgemate systeem op te starten.

### Wie hanteert de Bridgemate?

Net zoals bij de traditionele scorekaart is noord de aangewezen persoon om de Bridgemate te bedienen. Noord is verantwoordelijk voor een juiste bediening van het apparaat. Oost (of west) is verantwoordelijk voor de controle van de ingevoerde spelresultaten.

### Aan/uitzetten

U zet de Bridgemate aan met de JA knop. De Bridgemate gaat vanzelf uit als er na verloop van tijd geen knop ingedrukt wordt. De Bridgemate zorgt er voor dat eventuele ingevoerde gegevens bewaard blijven terwijl het apparaat uitstaat. Wanneer u weer op JA drukt, gaat de Bridgemate verder waar hij geëindigd was.

### Bridgemate activeren en lijn/tafel bevestigen

Na het aanzetten van de Bridgemate zal het Bridgemate II startscherm worden getoond. Druk op JA om de lijn en tafel instellingen van de Bridgemate te bekijken.

#### *Vaste instelling van lijn en tafel*

Indien de Bridgemate is ingesteld op een specifieke lijn en tafel, zullen deze instellingen als volgt getoond worden:

```
LIJN: A
TAFEL: 1
```

Controleer dat de Bridgemate op de juiste tafel is geplaatst en druk op JA om de Bridgemate te laten aanmelden bij het basisstation. De Bridgemate is nu geactiveerd en kan worden gebruikt.

#### *Flexibele instelling van lijn en tafel*

Bij een flexibele instelling van lijn en tafel zal de Bridgemate aan de spelers vragen de lijn en tafel in te geven:

```
LIJN: A
KIES LIJN
MET + OF -
BEVESTIG MET JA
```

en

```
TAFEL: _
VOER TAFELNUMMER IN
BEVESTIG MET JA
```

De lijn wordt als eerste ingesteld middels de + en – toetsen. Druk op JA om te bevestigen. Voer vervolgens het nummer van de tafel in, en bevestig wederom met JA. Er verschijnt nu een scherm met een bevestiging:

```
TAFEL A2
BEVESTIG MET JA
NEE OM TE WIJZIGEN
```

In geval een verkeerd tafelnummer is ingevoerd, kan met de NEE toets teruggedaan worden naar het invoerscherm en de wijziging aangebracht worden. Druk op JA om de lijn en tafel te bevestigen en de Bridgemate bij het basisstation aan te melden.

#### *Flexibele instelling met keuze van beschikbare lijnen*

De flexibele instelling met keuze van de beschikbare lijnen biedt de spelers de mogelijkheid om eenvoudig een keuze te maken uit de lijnen die aanwezig zijn in de zitting. Nadat de Bridgemate is geactiveerd, ziet het scherm voor de keuze van de lijnen er als volgt uit:

```
KIES UW LIJN
A=1   B=2   C=3
D=4
```

Spelers kiezen hun lijn door het nummer in te toetsen dat overeenkomt met de lijn waarin zij spelen. Vervolgens zullen ze gevraagd worden om hun keuze te bevestigen met de JA toets. Een verkeerde keuze kan hersteld worden met de NEE toets.

Na keuze van de lijn vraagt de Bridgemate om het tafelnummer in te geven en vervolgens voor een laatste bevestiging van lijn en tafel. Dit is verder identiek aan de methode van flexibele invoer van lijn en tafel.

De flexibele invoer met keuze van beschikbare lijnen vereist dat het Bridgemate systeem reeds is opgestart vanuit het rekenprogramma en dat de tafels zijn toegevoegd aan het basisstation. Wanneer het Bridgemate systeem nog niet is opgestart, zal de Bridgemate de melding “Systeem nog niet geactiveerd” geven. Spelers dienen dan te wachten totdat de wedstrijdleider het Bridgemate systeem heeft opgestart.

#### **Tafel verkeerd aangemeld**

Het kan voorkomen dat spelers per abuis een verkeerde lijn of tafelnummer opgeven wanneer gebruik wordt gemaakt van de flexibele instelling van lijn en tafel. Indien de spelnummers van de foutief ingevoerde tafel gelijk zijn aan de spellen die zij zelf spelen in die ronde, bestaat de kans dat de spelers het zelf niet opmerken. Zodra u de andere, juiste tafel wil aanmelden, krijgt u de melding dat uw tafel reeds is geactiveerd.

```
TAFEL GESTART
DOOR ANDERE
BRIDGEMATE
DOORGAAN ALS A1?
```

Als u zeker bent dat uw tafel de genoemde tafel is, drukt u op JA. U krijgt nu het volgende scherm te zien.

```
Roep WL voor
starten tafel A1
WL PIN: _
TERUG
```

Om door te gaan als de genoemde tafel is bevestiging van de wedstrijdleider nodig. De wedstrijdleider geeft zijn PIN code in waarna de Bridgemate de tafel heeft overgenomen van de andere Bridgemate die zich foutief heeft aangemeld. De andere Bridgemate zal niet meer kunnen communiceren en de paren aan die tafel zullen weldra een melding op de Bridgemate zien dat hun Bridgemate zich zal afmelden bij het basisstation.

Nadat een Bridgemate een andere tafel heeft overgenomen middels bevestiging van de wedstrijdleider wordt gevraagd of de eerder ingevoerde gegevens (op de Bridgemate die wordt overgenomen) behouden of gewist moeten worden.

```
Druk WISSEN om vorige
gegevens te wissen.
Druk op CONTIN. om
door te gaan met
huidige gegevens.
WISSEN CONTIN.
```

Druk op de knop WISSEN om alle eerdere ingevoerde scores (en eventuele lidnummers) te wissen. De Bridgemate zal nu van voren af aan de zitting aanvangen.

### Invoer lidnummers (optioneel)

Indien in BCS instellingen is aangegeven dat lidnummers worden ingevuld bij de start van de zitting, zal de Bridgemate hierom vragen voor aanvang van de eerste ronde.

```
SPELERNUMMERS:
N:
Z:
O:
W:
```

Spelernummers zijn numeriek en kunnen maximaal twaalf cijfers bevatten. Gebruik de cijfertoetsen om de nummers in te geven en bevestig elk nummer met de JA toets. Wanneer een speler geen nummer heeft of zijn nummer niet weet, kan men de invoer overslaan en direct met JA bevestigen.

Nadat voor west het nummer is ingevoerd en bevestigd zullen de spelernummers worden doorgegeven naar het Bridgemate Control programma en begint de Bridgemate met de eerste ronde. Enkel wanneer ingesteld is dat spelersnamen op de Bridgemate worden weergegeven, zal de Bridgemate na invoer van de nummers proberen om de bijbehorende namen op te zoeken en deze weer te geven. Eventuele correcties kunnen dan gemaakt worden aan de ingevoerde spelernummers.

De nummers kunnen in het NBB-Rekenprogramma worden gebruikt om automatisch de bijbehorende spelers in te schrijven. Hiervoor wordt gekeken naar het NBB lidnummer dat bij de leden is ingeschreven. Dit nummer dient exact overeen te komen om een speler te kunnen inschrijven. Het hanteren van lidnummerinvoer is alleen handig wanneer uw spelers bij binnenkomst zich niet hoeven

aan te melden en rechtstreeks plaats nemen aan een willekeurige tafel. Indien paren zich van tevoren inschrijven, dan heeft het gebruik van lidnummerinvoer geen toegevoegde waarde.

## Spelresultaten invoeren

### Informatie bij aanvang van de ronde

Bij aanvang van elke nieuwe ronde geeft de Bridgemate weer welke ronde nu begint, welke paren worden verwacht en in welke richting zij spelen, alsmede de te spelen spellen in die ronde. Zo kunt u aan begin van de ronde controleren of u in de juiste richting zit en de juiste spellen op tafel heeft. Deze informatie ziet er als volgt uit:

```

      RONDE 1
    NZ: 1   OW: 12
    SPELLEN 1-4
  
```

Druk op JA om dit scherm te bevestigen en door te gaan met invoer van spelresultaten.

### Namen tonen

Bij aanvang van elke ronde kunnen de namen van de spelers getoond worden op de Bridgemate. Hiervoor dient in de instellingen in het NBB-Rekenprogramma de optie "Namen tonen elke ronde" worden geselecteerd.

```

    NZ vs OW:
    Bert Janssen
    Karel van Loenen
    -----
    Gerda van Beek
    Simone Wolters
  
```

### Spelresultaten invoeren

U gebruikt het volgende scherm voor het invoeren van spelresultaten:

```

  RONDE 1   NZ:1 OW:12   21-24
  -----
  SPEL      : _
  CONTRA:
  UITKOM:
  RESULT:
  WLMENU   SCORES
  
```

De informatie geheel bovenin het scherm geeft de huidige ronde weer, de paarnummers en de spellen. Het knipperende streepje is de cursor en geeft de huidige invoerpositie aan.

#### *Invoer en verificatie van het spelnummer*

Voordat u het spel gaat spelen, voert u het spelnummer in en bevestigt u dit met JA. De Bridgemate gaat nu het spelnummer controleren. Indien het spelnummer niet correct is, of het spel is reeds gespeeld in deze ronde, zal de Bridgemate hier melding van maken. U krijgt dan ook te zien welke spelnummers wel geaccepteerd zullen worden.

Om de spelers verder bij te staan bij de invoer van het correcte spelnummer zijn twee additionele functies beschikbaar welke middels de Bridgemate instellingen geactiveerd of gedeactiveerd kunnen worden (zie hoofdstuk 6):

- *Automatische spelnummer invoer.* Indien geactiveerd, zal de Bridgemate automatisch het eerstvolgende spelnummer invullen. Bij het spelen van de spellen in oplopende volgorde, vermindert dit de kans dat een verkeerd spelnummer wordt ingevoerd.
- *Spelvolgorde controle.* Indien geactiveerd, zal de Bridgemate controleren of het ingevoerde spelnummer correspondeert met de logische en te verwachten volgorde. Indien de Bridgemate een ander nummer verwacht dan het ingevoerde nummer op basis van de logische opeenvolgende volgorde, zal het vragen om bevestiging van het ingevoerde nummer. Een afwijkend spelnummer bevestigt u met de JA toets. Indien het ingevoerde nummer abusievelijk verkeerd was, drukt u op de NEE toets om het spelnummer te negeren en vervolgens vult u het juiste spelnummer in.

Wanneer eenmaal het spelnummer is ingevoerd en bevestigd, zal de invoerpositie naar de tweede regel verspringen. U vangt nu de bieding aan. Nadat het contract is bepaald, neemt u de Bridgemate weer ter hand voor invoer van contract en leider.

#### *Invoer van contract en leider*

Het contract voert u in door eerst middels de cijfers 1 t/m 7 de hoogte van het contract aan te geven en vervolgens de contractsoort middels de ♣, ♦, ♥, ♠ en SA toetsen. Indien het contract ge(re)doubleerd is, geeft u met X of XX een doublet of redoublet aan.

Na het contract specificeert u de leider op het spel. Afhankelijk van de Bridgemate instellingen (zie hoofdstuk 6) geeft u als leider alleen de richting op, of het paarnummer en de richting. Om een mogelijke contrazit te detecteren is het raadzaam om zowel het paarnummer als de richting in te laten voeren. Het paarnummer voert u in met de cijfertoetsen. De richting voert u in middels de N/Z en O/W toetsen. Indien noord de leider is, drukt u één keer op N/Z. Indien zuid de leider is, drukt u tweemaal op deze toets. Idem voor oost of west. Het scherm ziet er als volgt uit:

```

RONDE 1   N2:1   O/W:12   21-24
-----
SPEL    : 21
CONTRA  : 6SA x 12W
UITKOM  : -
RESULT  : -
WLMENU  SCORES

```

#### *Invoer van de uitkomst (optioneel)*

Indien is ingesteld bij Bridgemate instellingen (zie hoofdstuk 6) dat de uitkomst ingevoerd moet worden, zal de Bridgemate hier om vragen na invoer van contract en leider. Indien de uitkomst is uitgeschakeld, zal deze invoerregel niet zichtbaar zijn.

Kies de kaart middels de toetsen 2 t/m 9, 10, B, V, H of A, en de kaartkleur middels de ♣, ♦, ♥ of ♠ toetsen. Het staat u vrij om de volgorde van invoer om te draaien.

#### *Invoer van het resultaat*

Nadat het spel gespeeld is, voert u het resultaat in. Indien het contract precies gemaakt is, drukt u op de = toets. Voor overslagen gebruikt u de + toets gevolgd door het aantal overslagen (bv +2). Voor downslagen gebruikt u de – toets gevolgd door het aantal downslagen (bv -2).

#### **Controle door oost van de ingevoerde gegevens**

Druk op JA nadat het contract, leider, uitkomst en resultaat is ingevoerd. De melding “Controle door oost of west” verschijnt, inclusief het aantal berekende scorepunten voor dit contract. Afhankelijk van

de Bridgemate instellingen worden deze scorepunten weergegeven vanuit het perspectief van noord/zuid of de leider op het spel.

```

RONDE 1  NZ:1  OW:12  21-24
6SA x N -1 -200
CONTROLE DOOR
OOST OF WEST

```

De Bridgemate wordt nu overgedragen aan oost of west ter controle van de gegevens.

Het scherm vertoont na enkele seconden automatisch alle door noord ingevoerde gegevens in een makkelijk te lezen overzichtscherm:

```

RONDE 1  NZ:1  OW:12  21-24
SPEL 21, 6SAx -1
Noord, -200 K8
Druk op ACCEPT
om te bevestigen
ACCEPT

```

Oost controleert deze gegevens met wat daadwerkelijk is gespeeld. Indien de gegevens niet correct zijn, drukt oost op NEE om de gegevens te wijzigen. Als de informatie correct is, drukt oost op de ACCEPT functietoets om de gegevens te bevestigen. De melding "Invoer compleet" verschijnt nu op het scherm en de gegevens worden opgeslagen en doorgestuurd naar het basisstation.

#### Overzicht van behaald percentage en eerdere spelresultaten (optioneel)

Na bevestiging door oost van het spelresultaat hebben de spelers de mogelijkheid om de door hun behaalde percentages te bekijken en de resultaten welke behaald zijn door andere paren op het spel.

Het percentage wordt getoond direct nadat het spelresultaat is doorgestuurd naar het basisstation. Het basisstation berekent het percentage door de score te vergelijken met de andere resultaten op het spel. In het begin van de zitting zal dit percentage nog weinig betekenis hebben. Naarmate de zitting vordert, zal het percentage het uiteindelijke percentage benaderen.

```

RONDE 1  NZ:1  OW:12  21-24
INVOER COMPLEET
NZ: 25%  OW:75%
SCORES BEKIJKEN?

```

Druk op JA om de scores te bekijken. De scores worden getoond in frequentiestaatvorm en per score wordt aangegeven hoe vaak de score is behaald. Scores worden gesorteerd in volgorde van hoogste NZ score tot laagste NZ score.

Afhankelijk van de gemaakte Bridgemate instelling (zie hoofdstuk 6) kunnen de scores in zes verschillende formaten worden weergegeven. In frequentiestaatvorm (drie varianten) en in scorekaartvorm (drie varianten):

#### Frequentiestaat

3x	N	4H+2	<b>+680</b>
1x	Z	4H+1	+650
4x	N	4H=	+620
1x	O	2R-1	+50

4 scores per scherm. Eigen behaalde score in vet lettertype.

3x	+N	4H+2	+680
1x	Z	4H+1	+650
4x	N	4H=	+620
1x	O	2R-1	+50
1x	Z	3S-1	-100
2x	Z	4S-2	-200

6 scores per scherm. Eigen score wordt aangeduid met een pijl.

3x	+N	4H+2	680
1x	Z	4H+1	650
4x	N	4H=	620
1x	O	2R-1	50
1x	Z	3S-1	100
2x	Z	4S-2	200

6 scores per scherm. Eigen score wordt aangeduid met een pijl. NZ en OW scores in aparte kolommen.

### Scorekaart

Het overzicht in scorekaartvorm lijkt qua layout veel op de frequentiestaat. Elke score wordt echter apart getoond met een eventueel ingevoerde uitkomstkaart. Vooral bij top-integrale zittingen kan het aantal regels dan snel oplopen en is het aan te bevelen om de frequentiestaat te gebruiken in plaats van de scorekaart layout.

Wanneer er meer scores zijn dan op één pagina getoond kunnen worden, zijn omhoog en omlaag functietoetsen beschikbaar om door de pagina's heen te bladeren.

### Spelverdeling bekijken

Indien ingesteld staat dat spelers de spelverdeling via de Bridgemate kunnen bekijken, wordt de knop SPELVER. zichtbaar linksonder in het overzicht van scores. Hiermee kan men de spelverdeling bekijken zoals deze geregistreerd is in het NBB-Rekenprogramma. Dit kan met name handig zijn wanneer spelers vermoeden dat de verdeling niet (meer) correct is.

### Einde ronde

Na afloop van de ronde geeft de Bridgemate de melding "Einde ronde". U hoeft dan verder niets te doen. De Bridgemate gaat automatisch uit. Nadat u weer op JA drukt, wordt begonnen met de volgende ronde.

*Toon posities voor de volgende ronde (optioneel)*

Op het einde van de ronde kan de Bridgemate aangeven aan welke tafel de paren in de volgende ronde moeten spelen. Deze informatie wordt getoond tegelijk met de einde ronde melding.

EINDE RONDE 1	
NZ	→ 1 OW
OW	→ BLIJFT
WLMENU	SCORES

Posities voor de volgende ronde kunnen geactiveerd worden in de Bridgemate instellingen (zie hoofdstuk 6).

Als het einde ronde scherm wordt weggedrukt zal bij het opnieuw aanzetten van de Bridgemate het ronde-informatiescherm van de volgende ronde worden getoond. Door in dat scherm op de "Terug" toets te drukken kan alsnog het vorige scherm met de posities voor de volgende ronde teruggehaald worden. Het scoreoverzicht is dan niet meer zichtbaar.

### Handmatig spelverdeling invoeren

Na afloop van een ronde bestaat er de mogelijkheid om spelverdelingen van de gespeelde spellen in die ronde in te geven. Indien van deze mogelijkheid gebruik gemaakt wordt, zal de Bridgemate op het einde van de ronde aan de spelers vragen of ze spelverdelingen willen invoeren. Wanneer men geen tijd meer over heeft in de ronde kan men dit overslaan. In de volgende ronde zal de Bridgemate dit opnieuw vragen aan de spelers die dan aan tafel zitten. Hebben de spelers wel genoeg tijd over, dan kunnen zij één of meerdere spelverdelingen invoeren. De Bridgemate zal aangeven van welke spellen de spelverdeling ontbreekt en men kan hier een nummer uit kiezen. Vervolgens kan de invoer plaatsvinden. Hiervoor wordt gebruik gemaakt van het volgende invoerscherm.

```
SPELVERDELING INVOEREN - SPEL 1
NOORD      13 KAARTEN
S:A982
H:53
R:HV1042
K:B9_
SPELVER.  ▲ ▼
```

Als eerste wordt gevraagd om de invoer van de noord hand in te geven. De kaarten worden ingegeven in de volgorde schoppen – harten – ruiten – klaveren. Middels de boven en beneden pijltoetsen kan er tussen de vier kaartkleuren worden gewisseld. Rechtsboven bevindt zich een teller die aangeeft hoeveel kaarten er ingevoerd zijn in een hand. Nadat alle 13 kaarten van een hand zijn ingevuld, drukt u op OK of beneden pijltoets om naar de volgende hand te gaan.

Om een soepele en vlotte invoer van de spelverdeling te bewerkstelligen wordt de volgende methodiek aangeraden:

1. Na afloop van de ronde bekijkt het Bridgemate systeem of alle spelverdelingen van de gespeelde spellen reeds ingevoerd zijn. Zo niet, dan zal de Bridgemate aan de spelers vragen of ze spelverdelingen willen ingeven. Wanneer de spelers geen tijd meer hebben, slaan ze dit over en gaan ze naar de volgende tafel.
2. Wanneer de spelers nog wel tijd hebben, beantwoorden ze de vraag met JA. Nu zal de Bridgemate vragen van welk spel ze de spelverdeling willen ingeven. Spelnummers met ontbrekende spelverdelingen worden aangegeven en hieruit maakt men een keuze.
3. Nadat het spelnummer is ingevoerd en bevestigd en het invoerscherm zichtbaar is, pakken de spelers het spel erbij. Elke richting neemt zijn gespeelde dertien kaarten terug en sorteert deze op kleur. Schoppen bij schoppen, harten bij harten, etc. Het is niet nodig dat binnen een kleur ook op volgorde wordt gesorteerd.
4. Vervolgens begint noord met het invoeren van zijn hand. Eerst de schoppen kaarten. De invoerpositie staat reeds bij schoppen en noord kan volstaan met het invoeren van enkel de kaarten zelf. In bovenstaand voorbeeld is dat Aas – 9 – 8 – 2. Nadat deze vier kaarten zijn ingevoerd, drukt noord op JA of op pijltoets naar beneden en voert vervolgens de harten kaarten in, gevolgd door de ruiten en de klaveren. Ingevoerde kaarten worden automatisch op volgorde gesorteerd. Er kunnen maximaal 13 kaarten in een hand worden ingevoerd. Rechtsboven bevindt zich een teller die aangeeft hoeveel kaarten er zijn ingevoerd.
5. Indien er een fout wordt gemaakt in het invoerproces kan met de NEE toets een ingevoerde kaart worden verwijderd. Let er op dat door de automatische sortering dit niet altijd de laatst

ingevoerde kaart is. Wanneer men eerst een vijf invoert gevolgd door een aas, en vervolgens op NEE drukt, zal wegens de automatische sortering de vijf eerst worden verwijderd. Om de aas te verwijderen zal er dus nogmaals op NEE moeten worden gedrukt. Om een kaart in een andere kleur te verwijderen navigeert u eerst met de boven/beneden pijltoetsen naar de juiste kleur om vervolgens de correctie te maken.

6. Wanneer een kaart wordt ingevoerd die reeds in een andere richting is ingevoerd, zal hier melding van gemaakt worden. U dient nu zelf de verkeerd ingevoerde kaart in de andere richting te verwijderen en de juiste kaart hier in te geven. Om naar een andere richting te gaan drukt u op de N/Z of O/W knop om snel naar die richting te manoeuvreren en de correctie aan te brengen.
7. Nadat de noord hand is voltooid, drukt u nogmaals op JA of op beneden pijltoets. De Bridgemate toont nu een nieuw invoerscherm voor oost. U geeft de Bridgemate aan oost die nu zijn hand kan invoeren. Nadat oost klaar is, geeft hij de Bridgemate aan zuid die als laatste zijn hand invoert.
8. Als zuid klaar is, zijn er in totaal 39 kaarten ingevoerd. De Bridgemate kent nu automatisch de overgebleven kaarten aan west toe. Deze west kunt u ook opvragen door op de beneden pijltoets te drukken net zolang totdat u bij de west hand bent aanbeland. Controleer deze dertien kaarten en als alles in orde is, drukt u op ACCEPT. De spelverdeling wordt nu doorgestuurd.
9. Indien er nog meer spellen in de ronde zijn waar geen spelverdeling voor bekend is, wordt u opnieuw gevraagd of u een spelverdeling wilt invoeren.

#### Opmerkingen

- Tijdens het invoeren kunt u altijd op SPELVER. drukken. U krijgt dan een overzicht te zien van de hand voor zover u de kaarten heeft ingevoerd.
- Binnen een lijn hoeft een spel slechts éénmaal ingevoerd te worden. Dit kan in elke ronde gedaan worden en hoeft niet perse in ronde één te gebeuren. Omdat de invoer op het einde van een ronde gedaan wordt, kunnen de spelers zelf bepalen of ze tijd voldoende hebben voor het invoeren van een spelverdeling. Is men eenmaal enigszins bedreven in de handmatige invoer van een spelverdeling, dan duurt het invoeren hiervan minder dan twee minuten per spel.
- De ingevoerde spelverdeling kan worden ingelezen in het NBB-Rekenprogramma vanuit menu Zitting → Scores invoeren → Bridgemate II score-invoer → tabblad Scores verwerken. Druk op "Spelverdeling inlezen" om de spelverdelingen in te lezen in het rekenprogramma.

#### **Einde zitting**

Na afloop van de laatste ronde geeft de Bridgemate de melding "Einde zitting" en keert terug naar het Bridgemate II startscherm na een paar seconden. De Bridgemate heeft dan zijn werk gedaan en kan worden opgeborgen.

#### **Tussenstand en persoonlijke overzicht op einde zitting**

Na elke ronde, en na afloop van de zitting, kan de Bridgemate een voorlopige tussenstand berekenen op basis van de tot dan toe verzamelde scores. Om deze tussenstand te bekijken drukt u op de knop RANG in het einde ronde/einde zitting scherm. De rang die wordt getoond is voor de twee paren die zojuist op deze tafel hebben gespeeld.

STAND NA RONDE 6		
VOORLOPIGE STAND:		
1NZ:	12.	43%
7OW:	4.	58%
TERUG      OVERZICHT		

De tussenstand toont het paarnummer en de richting waarin het paar zojuist gespeeld heeft, de huidige rang en het totaal behaalde percentage tot heden. Let erop dat deze rang en percentage worden berekend door het Bridgemate systeem en derhalve kunnen afwijken van datgene berekend door het NBB-Rekenprogramma. Wanneer er echter geen bijzondere situaties zich hebben voorgedaan zoals een spel opgesplitst in meerdere groepen, zullen de door de Bridgemate berekende rang en percentage een minimale tot geen afwijking hebben.

Zodra de laatste ronde voltooid is, kan de Bridgemate aan de paren een persoonlijk overzicht bieden van al hun gespeelde spellen. In het tussenstandscherm drukt u dan op de OVERZICHT toets. Deze toets is alleen zichtbaar als de Bridgemate zijn laatste ronde heeft voltooid.

SPL	CONTRACT	SCORE	PERC
21	3SA N +3	+690	45
22	4Kx W -2	+500	100
23	3SA Z =	+600	82
24	3S N -1	-50	0
25	3H O -3	+300	65
TERUG    ▲    ▼			

Het overzicht wordt als eerste getoond voor het noord-zuid paar. Om het overzicht van oost-west te tonen, drukt u op de O/W toets. Alle spelresultaten worden getoond inclusief het uiteindelijk behaalde percentage of aantal matchpunten op elk spel. Hanteer de omhoog/beneden toetsen om door het overzicht te bladeren.

### Speciale invoer: rondpas en spel niet gespeeld

#### *Rondpas*

Indien de spelers vier keer gepast hebben zonder een eerste bod te maken, druk dan op de "Pass" knop bij CONTR en bevestig met JA. Het is niet nodig om de leider, uitkomst en resultaat in te geven, de Bridgemate zal automatisch naar het controle door oost scherm gaan.

#### *Spel niet gespeeld*

Indien een spel niet gespeeld is in een ronde, bijvoorbeeld wegens tijdgebrek, dient de Bridgemate hierover te worden geïnformeerd. Als dat niet zou gebeuren, blijft de Bridgemate in de onafgesloten ronde staan en kunnen de volgende paren geen invoer doen. Om niet gespeeld in te geven drukt u op de 10 knop bij CONTR. Het scherm toont nu "NG" (afkorting van Niet Gespeeld). Bevestig dit vervolgens met JA en laat oost ook bevestigen.

Bij een NG zal de Bridgemate geen overzicht meer geven. Men kan immers het spel nog naspelen en in dat geval is het niet toegestaan om te zien wat eerder is gespeeld. Bij naspelen van het spel is de Bridgemate niet meer benodigd, de betreffende score wordt handmatig in het programma geplaatst.

Wanneer in uw club bepaald is dat het niet spelen van een spel niet is toegestaan zonder de instemming van de wedstrijdleider, biedt de Bridgemate de mogelijkheid om invoer van Niet Gespeeld alleen toe te staan middels bevestiging door de wedstrijdleider. In de Bridgemate instellingen (zie hoofdstuk 6) geeft u dan in "Niet gespeeld door WL bevestigen". De Bridgemate toont het volgende scherm na invoer van een NG:

```

ROMDE 1   N2:1   DW:12   21-24
Bevestig NG voor
spel 24 met de
WL PIN: _
TERUG

```

De wedstrijdleader voert ter bevestiging zijn PIN code in. Dit voorkomt dat de spelers zelf een NG kunnen invoeren zonder goedkeuring van de wedstrijdleader.

#### Opmerkingen:

- In de Bridgemate hoeft men niet de numerieke score (+420, -50 etc) in te voeren. De Bridgemate rekt dit uit aan de hand van het ingevoerde contract, leider en resultaat. Hierbij houdt het rekening met de kwetsbaarheid conform artikel 2 van de spelregels voor wedstrijdbridge.
- De Bridgemate houdt precies bij welke ronde actief is. In geval van een wachttafel zal de Bridgemate deze ronde dan ook overslaan.
- Controleer bij een nieuwe ronde steeds voordat u het spel gaat spelen of u en het tegenspelende paar in de juiste richting zitten. Zo wordt de kans op spelen in de verkeerde richting verkleind. Bij aanvang van de ronde geeft de Bridgemate de richtingen aan zodra u op JA drukt.

## Spelresultaten terugkijken en wijzigen

### Ingevoerde spelresultaten terugkijken

Nadat een spelresultaat is ingevoerd en bevestigd kan het voorkomen dat de spelers willen terugzien wat zij hebben ingevoerd. De Bridgemate biedt de mogelijkheid om de eigen ingevoerde spelresultaten terug te zien gedurende de ronde en op het einde van de ronde. Deze mogelijkheid activeert u vanuit de Bridgemate instellingen (zie hoofdstuk 6). Eenmaal geactiveerd zal de Bridgemate de functietoets SCORES weergeven:

```

ROMDE 1   N2:1   DW:12   21-24
SPEL   : _
CONTRA:
UITKOM:
RESULT:
WLMENU           SCORES

```

Druk op de SCORES functietoets om het overzicht van ingevoerde spelresultaten te bekijken.

```

SCORE OVERZICHT - SPELLEN 21-24
21: N 4H+2      +680
22: W 3SAx=     -750
23: Z 2K-1      -100
24: O 6S=       +980
TERUG           CORREC

```

De ingevoerde spelresultaten worden weergegeven in volgorde van spelnummer en vermelden het bijbehorende aantal scorepunten. Indien meer dan vier spelresultaten ingevoerd zijn, bladert u middels de omhoog en omlaag functietoetsen door de resultaten. Om het scherm te verlaten drukt u op de TERUG functietoets.

## Invoerfouten corrigeren

### *Gedurende het invoerproces*

Wanneer u een fout heeft gemaakt met invoeren en het spelresultaat is nog niet door oost bevestigd, kunt u door middel van de NEE knop deze fout herstellen. In principe kunt u door herhaaldelijk deze knop in te drukken (of ingedrukt houden) helemaal terug naar invoer van het spelnummer. Ook oost kan bij niet akkoord gaan van de ingevoerde gegevens op NEE drukken om de invoer niet te accepteren. De Bridgemate gaat terug naar het invoerscherm en de ingevoerde gegevens kunnen worden verwijderd en opnieuw worden ingevoerd.

### *Nadat oost het spelresultaat heeft bevestigd*

Eenmaal als oost het spelresultaat heeft bevestigd en de melding "Invoer compleet" is getoond, kan het spelresultaat alleen gewijzigd worden op de volgende twee manieren:

- Door de wedstrijdleader via het speciale wedstrijdleadersmenu (WL-menu). Zie paragraaf "Wedstrijdleadersmenu" hieronder.
- Door de spelers zelf in het overzicht van eigen ingevoerde spelresultaten. Om de spelers deze mogelijkheid te bieden, dient in de Bridgemate instellingen de optie "Spelers kunnen eigen scores wissen" aan te staan (zie hoofdstuk 6). Het overzichtscherf van eigen ingevoerde spelresultaten toont dan de functietoets CORREC. Druk op deze functietoets en geef het nummer in van het spel dat gecorrigeerd dient te worden, gevolgd door JA. Het spelresultaat wordt nu verwijderd en men wordt gevraagd deze nu opnieuw in te geven.

## ***Spelresultaten verwerken in het rekenprogramma***

### **Spelresultaten inlezen in Bridgemate Control Software**

Ingevoerde spelresultaten worden als eerste door het basisstation ontvangen en opgeslagen in het geheugen van het basisstation. Het Bridgemate Control programma leest continue de spelresultaten uit het basisstation en slaat deze op in het scorebestand. Dit proces gaat volledig automatisch zolang BCS actief is.

### **Spelresultaten verwerken in het NBB-Rekenprogramma**

Het NBB-Rekenprogramma kan de gegevens periodiek inlezen. Zie voor meer informatie hierover hoofdstuk 3 van deze handleiding en de handleiding van het NBB-Rekenprogramma, hoofdstuk "Bridgemate".

## ***Wedstrijdleadersmenu***

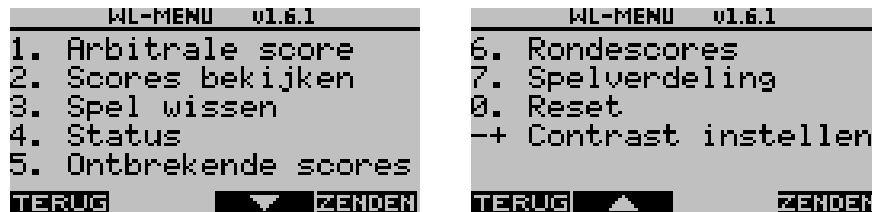
De Bridgemate biedt de wedstrijdleader vergaande mogelijkheden om controle uit te oefenen op de ingevoerde spelresultaten. Hiervoor is een speciaal wedstrijdleadersmenu (WL-menu) beschikbaar. Dit menu is bereikbaar middels een viercijferige PIN code welke in BCS wordt ingesteld. De standaard PIN code is 0000. Het is raadzaam om deze PIN code te wijzigen voordat de Bridgemates in gebruik worden genomen (zie hoofdstuk 6).

### **Het WL-menu oproepen**

Druk op de WLMENU functietoets om het WL-menu op te roepen. De Bridgemate zal vragen om de PIN code in te geven.



Voer de viercijferige PIN code in. Het WL-menu verschijnt nu:



Het WL-menu bestaat uit twee paginas. Gebruik de omhoog en omlaag functietoetsen om te bladeren tussen de twee paginas. Om het menu te verlaten drukt u op de TERUG functietoets.

### Menu functies

Het WL-menu heeft zeven functies:

1. Om een arbitrale score in te voeren, druk op '1'.
2. Om een overzicht van ingevoerde spelresultaten op te vragen, druk op '2'.
3. Om een spelresultaat te verwijderen, druk op '3'.
4. Om informatie over de huidige tafel en ronde op te vragen, druk op '4'.
5. Om een overzicht van ontbrekende spellen in de huidige ronde op te vragen, druk op '5'.
6. Om een overzicht van de ingevoerde scores in de huidige op te vragen, druk op '6'.
7. Om een spelverdeling te bekijken, druk op '7'.
8. Reset de Bridgemate met '0'.
9. Wijzig het contrast van het beeldscherm met + of -.

Alle functies zijn beschikbaar vanaf beide pagina's door de bijbehorende cijfertoets in te drukken. Het is niet nodig om naar de betreffende pagina te bladeren om die functies te kunnen gebruiken.

### Arbitrale score invoeren

U kunt een arbitrale score op een spel ingeven als volgt. Voer eerst het spelnummer in in het invoerscherm, gevolgd door JA. Eenmaal als de invoerpositie bij CONTR staat, opent u het wedstrijdleadermenu met WLMENU functietoets en de PIN code. Druk op '1' om een arbitrale score toe te kennen. Het volgende scherm verschijnt:



U kunt nu voor beide paren het percentage opgeven waarbij u de keuze heeft tussen 40% (druk op 4 of – toets), 50% (druk op 5 of = toets) of 60% (druk op 6 of + toets). U kunt voor beide paren het percentage onafhankelijk van elkaar invullen. In totaal heeft u dus negen mogelijke combinaties. Druk op JA nadat het percentage is ingevoerd. Nadat u dit gedaan heeft voor beide paren zal het invoerscherm weer getoond worden met de opgegeven percentages. Druk op JA om de percentages te bevestigen en nogmaals JA bij het controle door oost scherm. De arbitrale score wordt nu doorgegeven aan het NBB-Rekenprogramma en deze zal de ingevoerde percentages automatisch overnemen waarbij 40% als gemiddelde-min wordt verwerkt en 60% als gemiddelde-plus.

### Overzicht van ingevoerde spelresultaten opvragen

De wedstrijdleader kan een overzicht opvragen van alle resultaten die op een spel zijn geregistreerd in die betreffende Bridgemate. Druk op '2' gevolgd door het spelnummer en JA. De Bridgemate geeft nu weer welke resultaten zijn geregistreerd op het spel en welk paar de leider is het op spel. Het aantal scorepunten wordt niet getoond in dit overzicht.

#### Opmerking

Resultaten op hetzelfde spel maar die ingevoerd zijn in andere Bridgemates worden niet getoond in dit overzicht.

### Spelresultaat wissen

Wedstrijdleaders hebben altijd de mogelijkheid om ingevoerde spelresultaten te wissen. Dit kan een spelresultaat zijn van de huidige ronde, maar ook eventueel van een vorige ronde. In alle gevallen is dit beperkt tot spelresultaten die zijn ingevoerd op de Bridgemate van waar de wedstrijdleader het spelresultaat wil wissen. Spelresultaten ingevoerd op andere Bridgemates kunnen niet gewist worden. Druk op 3 in het WL-menu om een spel te wissen. Voer het nummer van het spel in dat u wilt wissen. Indien het spel meerdere keren op die Bridgemate is ingevoerd, zal de Bridgemate vervolgens vragen van welke ronde u het spel wilt wissen. Voer nu het rondenummer in en bevestig met JA. Het spelresultaat wordt nu gewist en de melding "Spel gewist" verschijnt. Indien geen spelresultaat is aangetroffen zal de Bridgemate dit ook melden.

### Informatie over ronde en tafel opvragen

Om informatie over het tafelnummer, huidige ronde, paren en de spellen van de huidige ronde op te vragen, drukt u op '4'.

WL-MENU - STATUS	
Tafel:	A1
Ronde:	1
Paren:	1-12
Spellen:	21-24
<b>TERUG</b>	

### Overzicht ontbrekende scores opvragen

Om een overzicht van de nog niet ingevoerde spellen in de huidige ronde op te vragen, drukt u op '5'.

### Overzicht ingevoerde scores van huidige ronde opvragen

Om een overzicht van de ingevoerde scores in de huidige ronde op te vragen, drukt u op '6'.

### Spelverdeling bekijken

Wanneer in het NBB-Rekenprogramma een spelverdeling is ingeladen (voordat het Bridgemate II systeem is opgestart) of wanneer de spelers handmatig spelverdelingen hebben ingebracht op de Bridgemate, kunnen deze spelverdelingen door de wedstrijdleader op elk gewenst moment worden

opgevraagd vanuit het WL-menu. Druk op '7' en voer een spelnummer in gevolgd door JA. Als er een spelverdeling van bekend is, wordt deze op het scherm getoond.

### De Bridgemate resetten

Om de Bridgemate vanuit het WL-menu te resetten, drukt u op '10' en vervolgens op JA. De Bridgemate keert nu terug naar het startscherm.

### Contrast wijzigen

Met de + en – toets wijzigt u het contrast van het beeldscherm. Wanneer het scherm te licht is, drukt u meerdere malen op de + toets om het donkerder te maken. Indien het scherm te donker is, drukt u op de – toets om het lichter in te stellen.

## Bieding en afspel registreren met de Bridgemate II

Met de Bridgemate II is het mogelijk om het volledige verloop van de bieding en afspel te registreren. De bieding wordt dan bod voor bod vastgelegd en ook het afspel wordt kaart voor kaart vastgelegd. Om een nauwkeurige registratie van het afspel te verzorgen is het mogelijk om spelverdelingen vooraf in te laden waarmee de invoer wordt gevalideerd.

Doorgaans zal deze registratie worden verzorgd door een vijfde persoon aan tafel die de Bridgemate bedient. Deze procedure is gangbaar bij grote (internationale) toernooien waar bied- en spelverloopregistratie verplicht is.

Om registratie van bieding en afspel te activeren, gaat u in het NBB-Rekenprogramma naar menu Zitting à Scores invoeren à Bridgemate II score-invoer à tabblad Instellingen, tab Bridgemate II (2), en plaatst u in het kader "Vastleggen spelverloop" vinkjes bij "Biedverloop vastleggen" en "Spelen vastleggen". De Bridgemate II zal nu automatisch de registratie van bieding en afspel automatisch opstarten.

### Bieding registreren

Als u ervoor heeft gekozen om de bieding te registreren, zal de Bridgemate na het ingeven van het spelnummer en bevestiging hiervan het speciale scherm openen om de bieding te registreren. Dit scherm ziet er als volgt uit:

WEST	NOORD	OOST	ZUID
1K	1R	1H	1S
1SA	X	XX	PAS
PAS	2H	3H	3SA
X	4SA	PAS	

Het scherm is opgedeeld in vier kolommen voor de richting west, noord, oost en zuid. De invoerpositie zal automatisch in de juiste kolom geplaatst worden op basis van het spelnummer. U kunt nu een voor een de biedingen invoeren. Pas voert u in door op de PAS knop te drukken. 1 klaveren voert u in door op de 1 te drukken gevolgd door de klaveren toets, etc. Indien een bepaald bod niet conform de spelregels is, zal hier melding van gemaakt worden en kunt u kiezen om het bod te annuleren met de NEE toets of toch te accepteren middels de JA toets. Indien u een fout heeft gemaakt, drukt u op NEE om het bod weg te halen. Wanneer iemand voor zijn bod heeft geboden en dit bod wordt toegestaan, dan kunt u met de N/Z en O/W toetsen de invoerpositie naar die richting verplaatsen.

Na drie keer PAS zal de bieding automatisch beëindigd worden (vier keer PAS indien geen enkel bod is ingegeven).

### Afspel registreren

Nadat de biedregistratie is voltooid gaat de Bridgemate automatisch over naar de registratie van het afspel, mits deze functie is geactiveerd. Indien deze functie niet is geactiveerd zal de Bridgemate teruggaan naar het score-invoerscherm en kunt u verder gaan met invoeren van de uitkomst en het resultaat.

Het registratiescherm van het afspel is wederom opgedeeld in vier kolommen:

	WEST	NOORD	OOST	ZUID
1	H10	S10	R10	K10
2	RA	KA	HA	SA
3	K2	H2	S2	R2
		S	AHVE10	
		H	-	
		R	387652	
<b>HANDEN</b>		K	AVS4	

Geheel links wordt het volgnummer van de slag getoond. Deze loopt van 1 tot en met maximaal 13. Afhankelijk van wie de leider is wordt de invoerpositie bij de juiste richting geplaatst. Het invoeren van de kaarten verloopt door als eerste de kaartkleur (schoppen, harten, ruiten of klaveren) in te vullen gevolgd door de kaarthoogte (2 t/m aas). Na elke vier kaarten in een slag bepaalt de Bridgemate de winnaar van de slag en zet de invoerpositie automatisch in de juiste richting voor de volgende slag. Tijdens de invoer heeft u de volgende handigheden om sneller te kunnen invoeren:

- Indien u bij de tweede, derde en vierde kaart van een slag geen kaartkleur invult, wordt de kaartkleur van de eerste kaart aangenomen.
- Indien u bij de eerste kaart van een slag geen kaartkleur invult, wordt de kaartkleur van de vorige slag herhaald.
- Als u een "x" invult, wordt dit gezien als een kleine kaart en automatisch geconverteerd naar de juiste kaart mits controle aan de hand van spelverdeling aan staat (zie onder).
- Als een "xx" wordt ingevuld, wordt de rest van de slag met kleine kaarten afgemaakt.

Zodra er geclaimd wordt, drukt u op JA. De registratie wordt nu beëindigd en u kunt nu het resultaat invoeren. In verband met verschillende claimuitkomsten kan de Bridgemate het resultaat niet bepalen en dient u dit altijd zelf nog in te vullen.

### Controle middels spelverdeling

Om een accurate registratie van het spelen van de kaarten te realiseren kan er gebruik gemaakt worden van een validatie met behulp van de spelverdeling. Hiervoor is het noodzakelijk dat de spelverdeling vooraf in het NBB-Rekenprogramma is ingeladen vanuit menu Zitting → Zittinggegevens → Spelverdeling importeren. Daarnaast dient u deze functie te activeren middels de instelling "Invoer controleren via de spelverdeling". Elke invoer wordt dan gecontroleerd met behulp van de spelverdeling en indien de invoer niet correct is, zal deze worden geweigerd. Een "x" en een "xx" zullen dan ook geconverteerd worden naar de kleinste kaarten in de betreffende kleur mits aanwezig. Indien in de betreffende richting er geen kaarten meer zijn in die kleur, dan zal de invoer geweigerd worden en dient er handmatig een andere kaart worden ingebracht.

### Tonen spelverdeling

Het is ook mogelijk om de spelverdeling te tonen op het Bridgemate scherm. Dit kan als geheugensteun dienen wanneer het spel dermate snel is verlopen en de registratie achterloopt bij het spelverloop. Om de spelverdeling te tonen activeert u de functie "Spelverdeling mag bekeken worden". Bij de registratie van het spelverloop zullen de nog overgebleven kaarten getoond worden voor die richting waar op dat moment de gespeelde kaart van moet worden ingevoerd. Ook is het mogelijk om de volledige spelverdeling te tonen. Hiervoor drukt u op de knop SPELVER. Het overzichtscherm van de spelverdeling ziet er als volgt uit:

```

      V85
      8
      810973
      H753
84
AV95
AHV854
4
      AH107632
      1074
      6
      06
TERUG
      9
      H8632
      2
      H810982
```

### Publicatie van de gegevens

In toekomstige versies van het NBB-Rekenprogramma zal het mogelijk zijn om deze gegevens automatisch te publiceren gelijktijdig met andere overzichten. Op dit moment is het alleen mogelijk om zelfstandig de gegevens uit het Bridgemate scorebestand te halen middels databaseverbindingen en rapportageprogramma's. Voor meer informatie over deze gegevens zie het document "Bridgemate developer's guide", welke gedownload kan worden van <http://www.bridgemate.com/developer.php>.

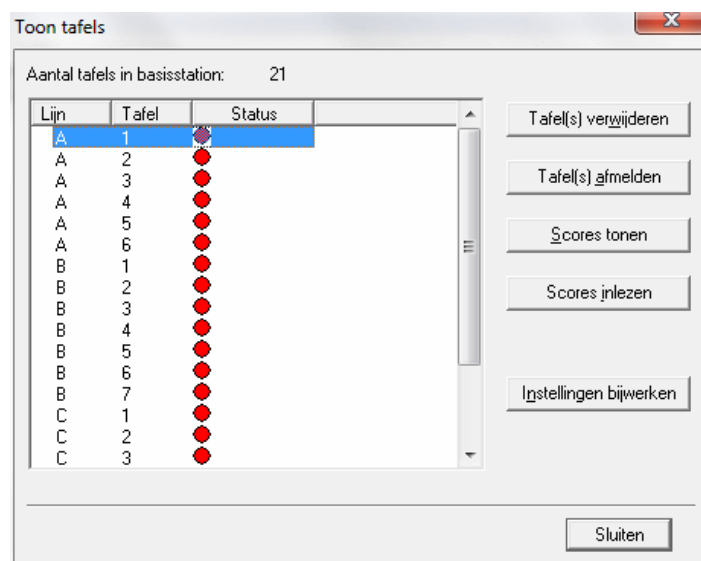


## Hoofdstuk 5: Basisstation functies

Zodra een basisstation is aangesloten aan de computer is het menu *Basisstation* actief in Bridgemate Control Software. U beschikt hiermee over een aantal functies waarmee u rechtstreeks handelingen op het basisstation uitvoert. Het is hiervoor niet noodzakelijk dat een scorebestand geopend is.

### Overzicht tafels

Via het menu *Basisstation* → *Toon tafels* verkrijgt u een overzicht van de aanwezige tafels in het basisstation.



Voor elke tafel wordt middels een groene of rode status aangegeven of deze tafel zich heeft aangemeld bij het basisstation of is afgemeld c.q. zich nog niet heeft aangemeld.

U heeft de mogelijkheid om een tafel uit het basisstation te verwijderen door deze tafel(s) te selecteren en vervolgens “Tafel(s) verwijderen” te kiezen. De tafels worden uit het basisstation verwijderd en tevens worden alle op deze tafels geregistreerde scores verwijderd.

Om een tafel handmatig af te melden selecteert u de betreffende tafel(s) en drukt u op “Tafel(s) afmelden”.

Middels de knop “Scores tonen” kunt u eenvoudig zien welke scores zijn ingevoerd door een bepaalde Bridgemate. Selecteer de tafel(s) waarvan u de spelresultaten wilt zien en selecteer deze functie.

De knop “Scores inlezen” biedt u de mogelijkheid om alle ingevoerde scores voor de geselecteerde tafels nogmaals naar het scorebestand over te brengen.

Indien u de instellingen van de Bridgemate heeft gewijzigd, kunt u deze bijwerken in de Bridgemates door de betreffende tafels te selecteren en vervolgens op “Instellingen bijwerken” te klikken.

Om een Bridgemate zichzelf te laten resetten, vervolgens af te laten melden en terug te laten keren naar het Bridgemate startscherm, selecteert u die betreffende tafel(s) en klikt u op “Tafel(s) resetten”. Bij het eerstvolgende contact tussen Bridgemate en basisstation zal de Bridgemate automatisch resetten.

### Tip

U kunt middels het ingedrukt houden van de Shift of CTRL toets meerdere tafels selecteren. Druk op CTRL + A om alle tafels in één keer te selecteren.

## Overzicht ingevoerde scores

De menufunctie *Basisstation* → *Toon alle scores* toont een overzicht van alle ingevoerde spelresultaten in het basisstation. Naarmate het basisstation meer tafels bevat kan het langer duren voordat alle informatie is ingelezen en wordt getoond.

## Bridgemate netwerk herstarten

U kunt het basisstation het draadloos netwerk laten herstarten via de functie *Basisstation* → *Netwerk herstarten*. U gebruikt deze functie wanneer er problemen met meerdere Bridgemates ontstaan in de draadloze communicatie met het basisstation.

## Basisstation resetten

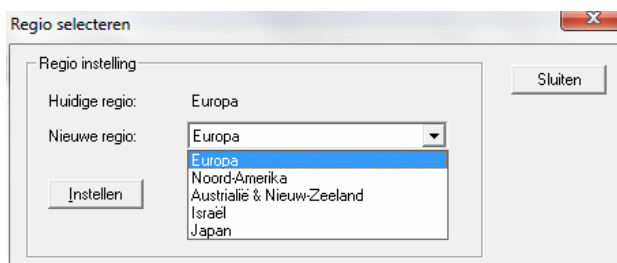
De menufunctie *Reset* doet het gehele basisstation resetten en alle ingebrachte informatie verwijderen. U wordt gevraagd een controlegetal in te geven om een onbedoelde reset tegen te gaan.

N.B. Wanneer het basisstation ontdaan wordt van netspanning en batterijen zal ook alle informatie verloren gaan. Het is derhalve niet nodig om het basisstation te resetten vlak voordat u deze ontdoet van spanning of direct nadat het basisstation is voorzien van spanning.

## Regio instellen

Het Bridgemate II scoresysteem communiceert in een vastgesteld frequentiespectrum. De toegestane frequentie verschilt per regio. Een vijftal regio's worden ondersteund: Europa, Noord-Amerika, Australië en Nieuw-Zeeland, Israël en Japan. Bij het de eerste keer opstarten van Bridgemate Control Software wordt u gevraagd de regio te kiezen waarin u zich bevindt. Het basisstation zal dan het bijbehorende frequentiespectrum gebruiken voor communicatie met de Bridgemates. Belangrijk hierbij is dat u in het Bridgemate instellingenscherm de overeenkomstige regio kiest.

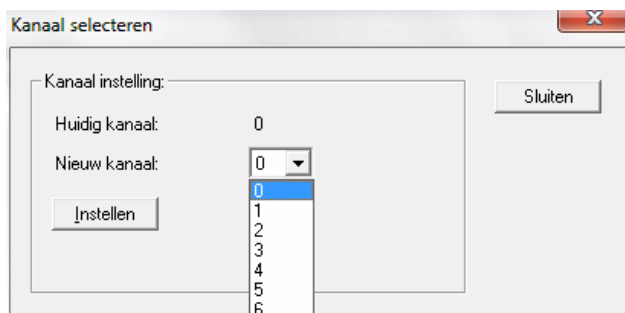
Indien u de regio-instelling van het basisstation wilt aanpassen doet u dat via menu *Basisstation* → *Regio selecteren*.



De huidige regio wordt weergegeven bij "Huidige regio". Selecteer de nieuwe regio en druk op "Instellen". De regio is nu aangepast in het basisstation.

## Kanaal instellen

Het basisstation en de Bridgemates dienen op hetzelfde kanaal ingesteld te zijn om met elkaar te kunnen communiceren. U stelt het kanaal op het basisstation in via menu *Basisstation* → *Kanaal selecteren*.



Het huidige kanaal wordt weergegeven bij "Huidig kanaal". Selecteer het nieuwe kanaal en druk op "Instellen". Het kanaal is nu aangepast in het basisstation.

## Autopower-off tijd instellen

Het basisstation beschikt over een automatische uitschakelfunctie voor wanneer het apparaat op batterijen functioneert en er voor langere tijd geen activiteit is geweest. Standaard staat deze periode op 1 uur. U kunt deze periode desgewenst langer maken of de functie eventueel uitschakelen. Ga hiervoor naar menu *Extra* → *Instellingen* → *Algemeen* → *tabblad Algemeen*. Hier kunt u de periode naar eigen voorkeur aanpassen.



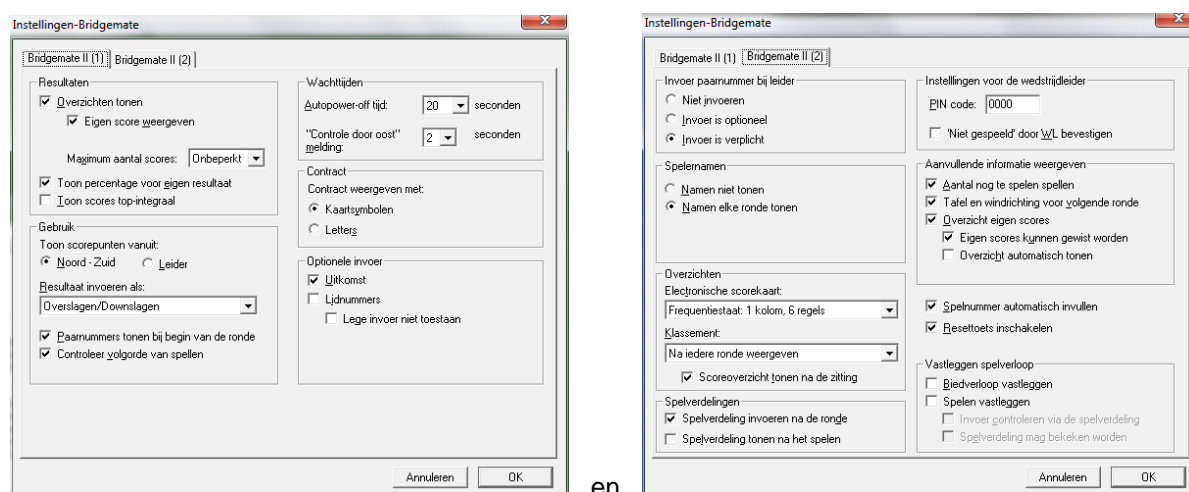
## Hoofdstuk 6: Bridgemates configureren

In Bridgemate Control Software heeft u een aantal functies welke specifiek bedoeld zijn voor de Bridgemate scoreapparaten.

### Bridgemate instellingen

De instellingen van de Bridgemate kunt u bekijken en aanpassen zowel in BCS als in het NBB-Rekenprogramma. In principe zult u de Bridgemate instellingen bekijken en wijzigen vanuit het NBB-Rekenprogramma. Bij het opstarten van het Bridgemate II systeem worden deze instellingen automatisch doorgegeven aan de Bridgemates.

Om de instellingen te bekijken en eventueel te wijzigen gaat u in het NBB-Rekenprogramma naar menu Zitting à Bridgemate II score-invoer à tabblad Instellingen.



### Instellingen

#### Weergave eerdere resultaten

Om de Bridgemate een overzicht te laten geven van eerdere spelresultaten op het door de speler ingevoerde spel plaatst u een vinkje bij "Overzichten tonen". Wanneer de eigen score ook getoond dient te worden, plaatst u tevens een vinkje bij "Eigen score tonen". De eigen score wordt op de Bridgemate aangeduid met een "à" bij overzichten met zes scores per scherm, of met een extra groot lettertype bij overzichten met vier scores per scherm. U kunt het aantal te tonen scores limiteren door een maximum op te geven.

Om het voorlopig percentage voor het ingevoerde spelresultaat weer te geven, plaatst u een vinkje bij "Toon percentage voor eigen resultaat". De Bridgemate berekent dan het voorlopige percentage voor het ingevoerde resultaat aan de hand van de tot dan toe geregistreerde resultaten op het spel.

U heeft de mogelijkheid om in een zitting met meerdere lijnen de scores van de verschillende lijnen te tonen op de Bridgemate. Dit is van belang bij top-integraal wedstrijden. Hiervoor plaatst u het vinkje bij "Toon scores top-integraal". Ook het percentage wordt top-integraal berekend indien deze instelling geactiveerd is. Het NBB-Rekenprogramma zal deze instelling automatisch aanzetten indien de zitting top-integraal wordt gespeeld. U kunt hiervan afwijken door de instelling uit te zetten.

#### Opbouw overzicht van eerdere spelresultaten (tabblad Bridgemate II)

Het overzicht van eerdere spelresultaten kan op drie manieren worden getoond: 4 resultaten per scherm, 6 resultaten per scherm met de scorepunten in twee kolommen, 6 resultaten per scherm met

de scorepunten in één kolom. Het overzicht met 4 resultaten per scherm gebruikt een groter lettertype voor de weergave van de scores dan de overzichten met 6 scores.

#### *Weergave scorepunten*

U kunt de scorepunten weergeven vanuit het perspectief van de leider op het spel of altijd vanuit noord/zuid. In dit laatste geval worden scorepunten behaald door oost-west als complementair weergegeven (4H+1 door oost-west wordt weergegeven als -450 of -650). Dit geldt zowel voor het aantal scorepunten dat getoond wordt in het controlescherm voor oost en in het overzicht van de eigen ingevoerde scores in een ronde. Het overzichtschermb van eerdere spelresultaten toont de scores altijd vanuit noord-zuid perspectief omdat deze scores als een frequentiestaat worden gesorteerd.

#### *Invoer resultaat*

Het resultaat kan worden ingevoerd als overslagen/downslagen of totaal aantal behaalde slagen. De standaardinstelling is overslagen/downslagen.

#### *Toon paarnummers bij ronde-informatie*

Verwijder het vinkje bij deze instelling om geen paarnummers weer te geven bij het ronde-informatie scherm. Dit kan van toepassing zijn bij viertalwedstrijden.

#### *Controle op spelvolgorde*

Activeer deze instelling om de Bridgemate een controle te laten uitvoeren of het ingevoerde spelnummer voldoet aan het logische eerstvolgende spelnummer. De Bridgemate zal een melding geven als het spelnummer afwijkt van de volgorde. Bijvoorbeeld wanneer de spellen 1 t/m 4 worden gespeeld, is de logische volgorde 1, 2, 3, 4. Indien de spellen in een andere volgorde worden gespeeld, dan zal hier melding van gemaakt worden. Hiermee kunnen eventuele foutief ingevoerde spelnummers worden opgemerkt.

#### *Uitkomst*

Om de uitkomst in de Bridgemate te kunnen invoeren, activeert u deze instelling.

#### *Lidnummers*

Bij aanvang van de zitting is het mogelijk om de lidnummers van de spelers aan tafel in te voeren in de Bridgemate. Het rekenprogramma kan vervolgens deze lidnummers automatisch koppelen aan spelers en de spelers vervolgens automatisch inschrijven. Activeer deze instelling indien u lidnummers wilt laten invoeren. Om de invoer hiervan verplicht te stellen, activeert u ook de instelling *Lege invoer niet toegestaan*.

#### *Weergave contracten*

Hier stelt u in of de Bridgemate kaartsymbolen of letters hanteert voor de contracten.

#### *Wachttijden*

De Bridgemate schakelt zichzelf uit als er gedurende een bepaalde periode geen toetsen worden ingedrukt. Standaard is dit 20 seconden. U kunt dit wijzigen door een waarde tussen 5 en 60 seconden in te geven bij "Autopower-off tijd". Bij "Controle door oost melding" geeft u aan hoelang de melding "Controle door oost" op het scherm blijft staan.

### **Meer Bridgemate instellingen**

Op het tabblad Bridgemate II treft u meer instellingen aan voor de Bridgemate.

#### *Invoer paarnummer bij leider*

De leider op een spel kan in Bridgemate op twee manieren worden aangegeven: alleen de richting (bv noord), of het nummer van het paar alsmede de richting (bv 1 noord). Wanneer zowel paarnummer als richting worden ingevoerd, kan de Bridgemate verkeerd zitten van de paren detecteren. Bij deze

instelling kunt u aangeven of u wel, niet of optioneel het paarnummer wilt ingeven bij leider. Het NBB-Rekenprogramma zal standaard instellen dat het paarnummer moet worden ingevoerd.

#### *Spelernamen*

Aan het begin van elke ronde kan de Bridgemate de namen van de vier spelers tonen. Deze namen worden vanuit het NBB-Rekenprogramma doorgegeven aan de Bridgemate. Als u namen wijzigt in het rekenprogramma, worden deze automatisch doorgevoerd naar de Bridgemate toe. Selecteer "Namen elke ronde tonen" om de namen te tonen op de Bridgemate.

#### *Spelverdeling bekijken*

Met deze functie kunt u instellen dat handmatig ingevoerde of via het NBB-Rekenprogramma geïmporteerde spelverdelingen kunnen worden bekeken op de Bridgemate door de spelers nadat zij het spel hebben gespeeld en ingevoerd.

#### *Spelverdeling invoeren op einde ronde*

Hiermee stelt u in dat de Bridgemate op het einde van de ronde aan de spelers vraagt om de spelverdeling in te voeren van de gespeelde spellen.

#### *PIN code voor de wedstrijdleider*

Stel hier de 4-cijferig PIN code in die benodigd is om het wedstrijdleidermenu in de Bridgemate te benaderen.

#### *Niet gespeeld door wedstrijdleider bevestigen*

Wanneer spelers niet zelf een "niet gespeeld" in de Bridgemate mogen ingeven, activeert u deze instelling. Niet gespeeld dient dan altijd door de wedstrijdleider te worden bevestigd met de PIN code.

#### *Aantal nog te spelen spellen*

Nadat het spelresultaat door oost is goedgekeurd, kan Bridgemate aangeven hoeveel spellen er nog gespeeld moeten worden. Om deze informatie te tonen activeert u deze instelling.

#### *Tafelposities voor volgende ronde*

Activeer deze instelling om op het einde van de ronde aan te geven naar welke tafel de paren in de volgende ronde dienen te gaan.

#### *Overzicht eigen scores en Spelers kunnen eigen scores wissen*

Middels het activeren van de instelling "Overzicht eigen scores" kunnen spelers op elk moment een overzicht opvragen van de door hun ingevoerde scores in een ronde zonder dat hiervoor de wedstrijdleider geroepen dient te worden. Dit overzicht toont alleen hun eigen scores, en niet die van andere paren. Om de spelers de mogelijkheid te geven hun eigen scores te wijzigen activeert u ook de instelling "Spelers kunnen eigen scores wissen".

#### *Spelnummer automatisch invullen*

Om de Bridgemate automatisch het spelnummer in te laten vullen zodat enkel een bevestiging van de spelers hiervoor voldoende is, activeert u deze instelling. Dit is vooral geschikt wanneer spellen zoveel mogelijk in logische volgorde worden gespeeld en het delen van spellen tussen meerdere tafels niet voorkomt. Is dat wel het geval en worden spelnummers wisselend door elkaar gespeeld, dan wordt geadviseerd om deze instelling uit te schakelen.

#### *RESET functietoets inschakelen*

Activeer deze instelling om de spelers zelf de mogelijkheid te geven om het apparaat te kunnen resetten. Indien deze functie geactiveerd is, is de RESET functietoets beschikbaar zodra men op WLMENU drukt. Het is dan niet nodig om de PIN code van de wedstrijdleider in te geven om de Bridgemate te kunnen resetten.

### *Vastleggen spelverloop*

Met de Bridgemate II kan het volledige biedverloop en spelverloop worden geregistreerd. Doorgaans wordt dit gebruikt bij grote (internationale) toernooien waarbij een vijfde persoon aan tafel de Bridgemate bedient en alle handelingen registreert. De bieding wordt dan bod voor bod geregistreerd en het spelverloop vervolgens kaart voor kaart. Deze informatie wordt in het Bridgemate scorebestand opgeslagen en kan vervolgens worden gepubliceerd op internet (gebruikmakend van externe software). Om alleen het biedverloop vast te leggen activeert u de functie "Biedverloop vastleggen". Om het spelverloop te registreren activeert u de functie "Spelverloop vastleggen". Indien u beschikt over spelverdelingen en deze geïmporteerd heeft in de zitting in het NBB-Rekenprogramma, kunt u de registratie van de gespeelde kaarten laten valideren aan de hand van deze spelverdeling. Hiervoor activeert u de functie "Invoer controleren via de spelverdeling". Om de spelverdeling ook op de Bridgemate te kunnen tonen, activeert u de functie "Spelverdeling mag bekeken worden".

### ***Instellingen aanpassen tijdens de zitting***

Zodra een nieuwe zitting wordt opgestart, worden de instellingen aan de Bridgemates doorgegeven. Het is ook mogelijk om tijdens een zitting de instellingen te wijzigen en deze door te geven aan de Bridgemates. Zodra u in het NBB-Rekenprogramma wijzigingen aanbrengt in de instellingen en vervolgens het instellingenscherf afsluit, worden de nieuwe zittingen automatisch in de Bridgemates doorgevoerd. Dit kan enkele seconden duren. Instellingen van de top-integraal functie kunnen echter niet meer worden doorgevoerd nadat het Bridgemate systeem is opgestart. U dient deze instelling vanaf het begin correct in te stellen.

## Hoofdstuk 7: Tips voor gebruik

### ***Meerdere verenigingen tegelijk in één ruimte***

Wanneer meerdere verenigingen in dezelfde speelgelegenheid spelen, is er sprake van dat er meerdere keren dezelfde tafelnummers zijn. In het Bridgemate II basisstation kan een tafel slechts één keer worden opgenomen. Het is derhalve niet mogelijk om één basisstation te gebruiken voor twee verenigingen die op hetzelfde moment spelen. Beide verenigingen hanteren hiervoor hun eigen basisstation. Het is daarbij uiteraard niet de bedoeling dat zij conflicten met elkaar veroorzaken. Door de systemen van de verenigingen op verschillende kanalen te laten communiceren kan dit verholpen worden. De ene vereniging stelt daarbij hun systeem (basisstation én Bridgemates) in op kanaal 0, de andere op kanaal 1. Een derde en vierde vereniging kan gebruik maken van kanaal 2 en 3 enzovoorts. Op deze wijze kunnen maximaal acht verenigingen tegelijk gebruik maken van het Bridgemate II scoresysteem zonder dat zij bij elkaar conflicten oproepen.

### ***Grote toernooien***

Bij grote toernooien kan het zijn dat u niet genoeg heeft aan één basisstation omdat er meer dan 256 tafels zijn. Daarnaast is ook de opstelling van de tafels belangrijk. Wanneer tafels zich bevinden buiten het bereik van het basisstation, is een extra basisstation nodig om het totale bereik te vergroten. Het Bridgemate II scoresysteem ondersteunt meerdere basisstations middels een computernetwerk waardoor in principe een ongelimiteerd aantal tafels gehanteerd kunnen worden. Hierbij gelden een aantal richtlijnen:

- U dient te beschikken over een werkend computernetwerk waarbij alle gebruikte computers onderling verbinding hebben en bestanden van elkaar kunnen benaderen en bewerken.
- U gebruikt één scorebestand waarin alle zittinggegevens staan en waarin de spelresultaten van alle tafels worden opgeslagen.
- Het is niet nodig dat het NBB-Rekenprogramma en/of het scorebestand zich bevinden op één van de client computers. Organisatorisch zal het veelal handiger zijn wanneer een aparte computer wordt gebruikt waarop het NBB-Rekenprogramma en het scorebestand aanwezig zijn. De clients benaderen via het netwerk het scorebestand.
- Elk basisstation is aangesloten op een eigen computer (=client). Vermijd twee basisstations op één client. Technisch is het mogelijk, het werkt echter verwarrend aangezien voor beide basisstations dezelfde clientnaam gebruikt wordt. Indien beide basisstations dan ook op hetzelfde kanaal werken, is het zelfs contraproductief.
- Gebruik verschillende kanalen voor de basisstations, zeker indien u maximaal acht basisstations in gebruik heeft of wanneer deze binnen bereik van elkaar staan.
- Gebruik alleen dezelfde kanalen indien u meer dan acht basisstations gebruikt en deze niet in het bereik van elkaar staan (bijvoorbeeld in verschillende gebouwen).

### ***Bridgemate vervangen***

Wanneer u midden in een zitting een Bridgemate moet vervangen om welke reden dan ook en u kunt de Bridgemate niet middels het WL-menu optie Reset afmelden, doet u het volgende:

- Ga naar menu *Basisstation* à *Toon tafels*.
- Selecteer de betreffende tafel en druk op "Tafel(s) afmelden". De Bridgemate wordt nu afgemeld bij het basisstation.

- Neem een andere Bridgemate, stel deze in op de juiste lijn en tafelnummer. Ook het kanaal dient goed ingesteld te zijn.
- Activeer deze Bridgemate met de JA knop, hij zal nu de positie van de oude Bridgemate overnemen.

## **Basisstation herstellen**

Wanneer per ongeluk het basisstation zonder stroomspanning komt te staan zal het alle data verliezen. De Bridgemates kunnen dan ook niet meer verder werken. In zo'n geval kunt u vanuit Bridgemate Control Software eenvoudig de oude situatie herstellen. Doe dit als volgt:

- Zorg ervoor dat het basisstation weer is aangesloten en voorzien is van stroomspanning.
- Ga in BCS naar menu *Zitting à Synchroniseren / herstellen*
- Ga naar tabblad "Herstellen" en druk op "Basisstation herstellen". Alle informatie uit het scorebestand wordt nu teruggezet in het basisstation.

Belangrijk bij een basisstation herstel is wel dat alle scores tussentijds vanuit het basisstation naar het scorebestand zijn overgebracht. Indien dat niet het geval is, zullen er scores verloren zijn gegaan en zal het basisstation niet vanaf de vorige positie herstarten. Zorgt u er daarom voor dat BCS altijd aan staat tijdens de zitting.

## **Wat te doen bij dataverlies**

Het Bridgemate II scoresysteem heeft de veiligheid van de ingevoerde spelresultaten als hoogste prioriteit. Om een mogelijk verlies aan gegevens zo goed mogelijk te ondervangen worden resultaten op meerdere plaatsen opgeslagen. Dit zijn achtereenvolgens de volgende locaties:

- *In het geheugen van de Bridgemate*  
Zodra een score wordt ingevoerd in de Bridgemate, wordt deze verstuurd naar het basisstation. De Bridgemate slaat gedurende de zitting de scores ook op in zijn interne geheugen. Deze scores blijven bewaard totdat de Bridgemate opnieuw wordt opgestart voor een zitting. Dan wordt het geheugen leeggemaakt voor de nieuw te spelen zitting. De gegevens in het interne geheugen van de Bridgemate blijven ook bewaard wanneer er geen batterijen in zitten.
- *In het geheugen van het basisstation*  
Ingevoerde scores op de Bridgemate worden doorgestuurd naar het basisstation. Deze slaat ze op in zijn interne geheugen. Hiervoor is het vereist dat het basisstation voorzien is van voedingspanning (batterijen en/of USB voedingspanning). Indien het basisstation zonder voedingspanning komt, zijn alle gegevens direct verloren.
- *Scorebestand en logboek in Bridgemate Control Software*  
BCS leest continue de nieuwe scores van het basisstation in en verwerkt deze in het scorebestand. Deze informatie wordt direct weggeschreven naar de harde schijf van uw computer zodat ook bij stroomuitval de gegevens bewaard blijven. Zodra u een score ziet verschijnen in BCS, is deze tevens al weggeschreven naar het scorebestand. Tevens houdt BCS een logboek bij. Hierin worden alle relevante gebeurtenissen bijgehouden. Ook alle ontvangen scores worden weggeschreven in het logboek. Het logboek kunt u opvragen via menu *Extra à Logboek bekijken*.
- *Zittingbestand in uw rekenprogramma*  
Als laatste haalt het NBB-Rekenprogramma de scores op uit het scorebestand en zal vervolgens de scores opslaan in haar eigen zittingbestand.

In totaal worden de scores op vijf locaties opgeslagen. Indien de scores verloren zijn gegaan op een locatie, dan controleert u of de scores nog wel op een hogere locatie aanwezig zijn en verwerkt u vanuit die locatie de scores opnieuw.

#### *Scores verloren in het NBB-Rekenprogramma*

Indien de scores in het NBB-Rekenprogramma verloren zijn gegaan, kijkt u of ze aanwezig zijn in het scorebestand van Bridgemate Control Software. De beste methode hiervoor is om BCS op te starten vanuit het Windows Start menu à Alle Programma's à Bridgemate II. Zodra BCS is opgestart, gaat u naar menu *Bestand* à *Openen* en kiest u het scorebestand dat gebruikt is voor uw zitting. Als er scores getoond worden, zijn deze derhalve aanwezig in het scorebestand. U kunt dan vanuit het rekenprogramma de scores opnieuw gaan verwerken. Zie hiervoor ook de handleiding die met het NBB-Rekenprogramma is meegeleverd.

#### *Scores verloren in Bridgemate Control Software*

Als in voorgaande stap is gebleken dat er geen scores aanwezig zijn in het scorebestand, kunt u de scores opnieuw uit het basisstation ophalen en inlezen in het scorebestand. Controleer als eerste of de scores nog aanwezig zijn in het basisstation middels menu *Basisstation* à *Toon alle scores*. Nu worden alle scores getoond die zich in het basisstation bevinden. Indien de beoogde scores aanwezig zijn, kunt u deze handmatig inlezen via menu *Basisstation* à *Toon tafels*. Selecteer alle tafels met de linkermuisknop en de Shift-toets, en druk vervolgens op "Scores inlezen". De scores van de geselecteerde tafels worden nu opnieuw uit het basisstation ingelezen en verwerkt in het scorebestand. U kunt ze nu vervolgens door het NBB-Rekenprogramma laten inlezen.

#### *Scores verloren in het basisstation*

Wanneer ook het basisstation geen scores meer bevat en de scores ook niet aanwezig zijn in het scorebestand en rekenprogramma, dan zijn de Bridgemates uw laatste redmiddel. Alle ingevoerde scores op de Bridgemate worden in het interne geheugen van de Bridgemate opgeslagen. U kunt de scores op commando opnieuw vanuit de Bridgemates naar het basisstation toe sturen voor verdere verwerking. Nadat u de scores opnieuw heeft doorgestuurd, kunnen de scores op gebruikelijke wijze in het NBB-Rekenprogramma worden ingelezen. Zie de volgende paragraaf "Spelresultaten opnieuw doorsturen" voor hoe te handelen.

#### Waarschuwing

De Bridgemate slaat de spelresultaten op in het interne geheugen. Zodra de Bridgemate wordt opgestart voor een nieuwe zitting en een eerste spelresultaat wordt ingevoerd, dan wordt het geheugen volledig geleegd en zijn ook deze resultaten niet meer terug te halen. Let er derhalve op dat wanneer u de resultaten uit de Bridgemate gaat halen, u er voor zorgt dat de spelers de Bridgemates niet meer bedienen zodat onbedoelde verwijdering van spelresultaten voorkomen wordt.

#### *Scores uit het logboek halen*

Het logboek biedt u ook de mogelijkheid om scores terug te halen. Elke door BCS ontvangen score wordt in het logboek bewaard. Middels menu *Extra* à *Logboek bekijken* kunt u het logboek bekijken. U kunt vervolgens de gewenste regels kopiëren naar een leeg tekstbestand en deze vervolgens afdrukken. Er is echter geen verdere automatische verwerking mogelijk. U dient de scores handmatig in het rekenprogramma in te brengen.

## **Spelresultaten opnieuw doorsturen**

De Bridgemate bewaart de ingevoerde spelresultaten lokaal in zijn geheugen. U kunt op commando deze spelresultaten nogmaals doorsturen naar het basisstation. Dit kan bijvoorbeeld handig zijn wanneer in het basisstation alle scores verloren zijn gegaan en deze zich ook niet (meer) op de computer bevinden.

Spelresultaten kunnen doorgestuurd worden vanuit het wedstrijdleadermenu en vanuit het Bridgemate setup menu. U handelt hiervoor als volgt:

1. Als eerste dient het basisstation geactiveerd te zijn met de gegevens van de zitting. Indien het basisstation alle informatie kwijt is, dient u eerst vanuit het rekenprogramma het Bridgemate systeem opnieuw op te starten. Hierdoor wordt alle informatie met betrekking tot lijnen, tafels en speelschema's opnieuw in het basisstation geplaatst en BCS geactiveerd.
2. Indien de Bridgemate in het invoerscherm staat, kunt u er voor kiezen om de spelresultaten vanuit het WL-menu opnieuw door te sturen. Ga naar het WL-menu middels de WLMENU functietoets en PIN code en in het WL-menu drukt u op de functietoets ZENDEN.
3. Indien de Bridgemate in het startscherm staat, opent u het setup menu middels de functietoets SETUP, drukt u vervolgens op de functietoets INFO en daarna op functietoets ZENDEN.
4. De Bridgemate geeft aan hoeveel spelresultaten er in het geheugen staan. Druk op JA om de spelresultaten opnieuw door te sturen. Het doorsturen zal alleen slagen indien het basisstation aan staat en geactiveerd is met de informatie van de zitting.
5. Nadat de spelresultaten zijn doorgestuurd, verwerkt u deze op gebruikelijke wijze in het rekenprogramma.

## ***Bridgemate II en Bridgemate Pro gelijktijdig gebruiken***

Wanneer u over een Bridgemate Pro en een Bridgemate II scoresysteem beschikt, is het mogelijk om beide apparaten gelijktijdig in een zitting in te zetten. Het is hiervoor benodigd dat u zowel over een Bridgemate Pro basisstation als een Bridgemate II basisstation beschikt aangezien een Bridgemate II alleen met het Bridgemate II basisstation communiceert en een Bridgemate Pro alleen met het Bridgemate Pro basisstation.

Doe het volgende om Bridgemate Pro en Bridgemate II tegelijk in de zitting te gebruiken:

1. Voordat u het Bridgemate systeem opstart, sluit u het Bridgemate II USB basisstation en het Bridgemate Pro basisstation aan op uw computer. Het Bridgemate Pro basisstation kan aangesloten worden via de USB-serieel converter. Zie de handleiding van het Bridgemate Pro scoresysteem voor meer informatie hoe het Bridgemate Pro basisstation aan te sluiten. U dient dus over minimaal twee vrije USB poorten te beschikken.
2. Ga in NBB-Rekenprogramma naar menu Systeem à Instellingen à tabblad Bridgemates en plaats een vinkje bij het Bridgemate II scoresysteem en het Bridgemate Pro scoresysteem. U krijgt een vraag of u daadwerkelijk beide systemen in uw zittingen wilt gebruiken. Beantwoord deze met Ja.
3. Start het Bridgemate Pro/II systeem vanuit het NBB-Rekenprogramma in menu Zitting à Scores invoeren à Bridgemate Pro/II score-invoer.
4. BCS wordt nu opgestart en zal het Bridgemate II basisstation activeren. Automatisch wordt een tweede kopie van BCS opgestart en deze versie zal het Bridgemate Pro basisstation activeren. Beide basisstations bevatten nu alle tafels en de Bridgemates van beide systemen kunnen nu opgestart worden.
5. Zodra de zitting is afgelopen, sluit u de beide versies van BCS.

Houd rekening met het volgende wanneer u gelijktijdig werkt met Bridgemate II en Bridgemate Pro:

- Alle tafels worden in het Bridgemate II systeem én in het Bridgemate Pro systeem geladen. U bepaalt zelfstandig welke Bridgemates u inzet in het Bridgemate Pro systeem en welke in het Bridgemate II systeem. Zo kunt u er bijvoorbeeld voor kiezen om Bridgemates II in de A en B lijn te gebruiken en de Bridgemates Pro in de C en D lijn. U configureert uw Bridgemates II dan voor de A en B lijn en de Bridgemates Pro voor de C en D lijn. Omdat beide versies van BCS de tafels van alle vier lijnen tonen, zullen in de Bridgemate II versie van BCS alleen de

tafels van A en B lijn als aangemeld staan, en in de Bridgemate Pro versie van BCS alleen de tafels van C en D. Dit kan verder geen kwaad.

- Zorg er voor dat u niet een Bridgemate Pro en een Bridgemate II als dezelfde tafel configureert.
- Scores worden tussen beide systemen uitgewisseld. Scores die u invoert op de Bridgemate Pro worden ook op de Bridgemate II getoond en vice versa. Wanneer u beide systemen in aparte lijnen inzet, geldt dit uiteraard alleen als de zitting top-integraal wordt gespeeld.
- Een schemawijziging als gevolg van een wijziging in de zitting in het NBB-Rekenprogramma wordt automatisch door beide systemen overgenomen. Eerst zal het Bridgemate II systeem zichzelf aanpassen en enkele seconden later zal het Bridgemate Pro de aanpassing doorvoeren.
- Zorg ervoor dat beide versies van BCS actief blijven tijdens de zitting! Sluit ze niet af, anders zullen de scores niet in de computer verzameld worden.
- Beide versies van BCS plaatsen de scores in hetzelfde scorebestand. Het NBB-Rekenprogramma zal de scores dan automatisch verder verwerken.
- Indien u per ongeluk een versie van BCS heeft afgesloten, kunt u het beste de andere versie ook afsluiten en vervolgens beide opnieuw openen vanuit het NBB-Rekenprogramma middels de knop "Bridgemate Pro/II continueren" in Bridgemate Pro/II score-invoer scherm. BCS zal voor beide systemen opnieuw geopend worden en verdergaan van waar het gebleven was.
- Bridgemate II heeft meer en uitgebreidere instellingen dan Bridgemate Pro. Bridgemate Pro zal alleen die instellingen overnemen die van toepassing zijn op het systeem. Zo zullen bijvoorbeeld de namen die op Bridgemate II verschijnen niet getoond worden op de Bridgemate Pro.
- Beide systemen kunnen op hetzelfde draadloze kanaalnummer opereren. Omdat het draadloze protocol van beide systemen verschillend is, zullen ze elkaar niet storen.



**EC Declaration of Conformity  
to the Essential Requirements of  
the applicable Directive 1999/5/EC**

We, **Bridge Systems BV**, Rotterdam The Netherlands, declare under our sole responsibility that the Radio-communication products

Product Name: **Bridgemate® II**  
Product Description: **Bridgemate® II Wireless Scoring System**  
Model Number of the Server: **BMS2-1**  
Model Number of the Table Terminal: **BM2-1**

are fully in conformity with the essential requirements of the Council Directive 1999/5/EC (R&TTE). This declaration is based on the full compliance of the products with the following European Standards:

Radio: EN 300 220-3 v1.1.1  
EMC: EN 301 489-1&3 v1.4.1 (August 2002)  
Electrical safety: EN 60950-1:2001

Authorized Representative: **BRIDGE SYSTEMS BV**  
Postbus 21570  
3001 AN Rotterdam  
The Netherlands

Date: August 31<sup>st</sup>, 2009

Signed:

**R.F. Bouwland**  
Executive Director

English	Hereby, <b>Bridge Systems BV</b> , declares that this <b>Bridgemate® II Wireless Scoring System</b> is in compliance with the essential requirements and other relevant provisions of Directive 1999/5/EC.
Finnish	<b>Bridge Systems BV</b> vakuuttaa täten että <b>Bridgemate® II Wireless Scoring System</b> tyyppinen laite on direktiivin 1999/5/EY oleellisten vaatimusten ja sitä koskevien direktiivin muiden ehtojen mukainen.
Dutch	Hierbij verklaart <b>Bridge Systems BV</b> dat het toestel <b>Bridgemate® II Wireless Scoring System</b> in overeenstemming is met de essentiële eisen en de andere relevante bepalingen van richtlijn 1999/5/EG.
French	Par la présente <b>Bridge Systems BV</b> déclare que l'appareil <b>Bridgemate® II Wireless Scoring System</b> est conforme aux exigences essentielles et aux autres dispositions pertinentes de la directive 1999/5/CE.
Swedish	Härmed intygar <b>Bridge Systems BV</b> att denna <b>Bridgemate® II Wireless Scoring System</b> står i överensstämmelse med de väsentliga egenskapskrav och övriga relevanta bestämmelser som framgår av direktiv 1999/5/EG.
Danish	Undertegnede <b>Bridge Systems BV</b> erklærer herved, at følgende udstyr <b>Bridgemate® II Wireless Scoring System</b> overholder de væsentlige krav og øvrige relevante krav i direktiv 1999/5/EF.
German	Hiermit erkläre <b>Bridge Systems BV</b> , dass sich dieses <b>Bridgemate® II Wireless Scoring System</b> in Übereinstimmung mit den grundlegenden Anforderungen und den anderen relevanten Vorschriften der Richtlinie 1999/5/EG befindet. (BMW i)
Greek	<i>ΜΕ ΤΗΝ ΠΑΡΟΥΣΑ <b>Bridge Systems BV</b> ΔΗΛΩΝΕΙ ΟΤΙ <b>Bridgemate® II Wireless Scoring System</b> ΣΥΜΜΟΡΦΩΝΕΤΑΙ ΠΡΟΣ ΤΙΣ ΟΥΣΙΩΔΕΙΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΙΣ ΛΟΙΠΕΣ ΣΧΕΤΙΚΕΣ ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ ΤΗΣ ΟΔΗΓΙΑΣ 1999/5/ΕΚ.</i>
Italian	Con la presente <b>Bridge Systems BV</b> dichiara che questo <b>Bridgemate® II Wireless Scoring System</b> è conforme ai requisiti essenziali ed alle altre disposizioni pertinenti stabilite dalla direttiva 1999/5/CE.
Spanish	Por medio de la presente <b>Bridge Systems BV</b> declara que el <b>Bridgemate® II Wireless Scoring System</b> cumple con los requisitos esenciales y cualesquiera otras disposiciones aplicables o exigibles de la Directiva 1999/5/CE.
Portuguese	<b>Bridge Systems BV</b> declara que este <b>Bridgemate® II Wireless Scoring System</b> está conforme com os requisitos essenciais e outras disposições da Directiva 1999/5/CE.
Malti	Hawnhekk, <b>Bridge Systems BV</b> , jiddikjara li dan <b>Bridgemate® II Wireless Scoring System</b> jikkonforma mal-ħtiġijiet essenzjali u ma provvedimenti oħrajn relevanti li hemm fid-Dirrettiva 1999/5/EC.
Estonian	Käesolevaga kinnitab <b>Bridge Systems BV</b> seadme <b>Bridgemate® II Wireless Scoring System</b> vastavust direktiivi 1999/5/EÜ põhinõuetele ja nimetatud direktiivist tulenevatele teistele asjakohastele sätetele.
Hungarian	Alulírott, <b>Bridge Systems BV</b> nyilatkozom, hogy a <b>Bridgemate® II Wireless Scoring System</b> megfelel a vonatkozó alapvető követelményeknek és az 1999/5/EC irányelv egyéb előírásainak.
Slovak	<b>Bridge Systems BV</b> týmto vyhlasuje, že <b>Bridgemate® II Wireless Scoring System</b> spĺňa základné požiadavky a všetky príslušné ustanovenia Smernice 1999/5/ES.
Czech	<b>Bridge Systems BV</b> tímto prohlašuje, že tento <b>Bridgemate® II Wireless Scoring System</b> je ve shodě se základními požadavky a dalšími příslušnými ustanoveními směrnice 1999/5/ES.
Slovene	Šiuo <b>Bridge Systems BV</b> deklaruoja, kad šis <b>Bridgemate® II Wireless Scoring System</b> atitinka esminius reikalavimus ir kitas 1999/5/EB Direktyvos nuostatas.
Lithuanian	Šiuo <b>Bridge Systems BV</b> deklaruoja, kad šis <b>Bridgemate® II Wireless Scoring System</b> atitinka esminius reikalavimus ir kitas 1999/5/EB Direktyvos nuostatas.
Latvian	Ar šo <b>Bridge Systems BV</b> deklarē, ka <b>Bridgemate® II Wireless Scoring System</b> atbilst Direktīvas 1999/5/EK būtiskajām prasībām un citiem ar to saistītajiem noteikumiem.