Bridge-it©

Versie 4.2

&

Bridgemate

Handleiding

© 1998-2011 Bridge Systems BV

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 verveelvoudigd en/of gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm, of op welke andere wijze dan ook en evenmin in een gegevens-onderzoeksysteem worden opgeslagen zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Bridge Systems BV.

© Copyright 1998-2011 Bridge Systems BV. Alle rechten voorbehouden.

Bridgemate, Bridgemate Pro, 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

WELKOM ..... **V**

HOOFDSTUK 1: BEGINNEN MET BRIDGE-IT **1**

VERKENNING VAN BRIDGE-IT 1
INFORMATIE OVER HUIDIGE ZITTING 2
ZITTINGEN EN COMPETITIES 2
COMPETITIES 2
OPEN ZITTING 3
HET SPEELOVERZICHT 3
LEDENBESTAND 5
PARENBESTAND 8
AFDRUKKEN EN EXPORTEREN IN BRIDGE-IT 9
BRIDGE-IT EN BESTANDEN 10
CONSISTENTIECONTROLE 11
BACK-UP MAKEN EN THUIS VOORBEREIDEN VAN ZITTINGEN 11

HOOFDSTUK 2: EEN OPEN ZITTING AANMAKEN **14**

STAP 1: ALGEMENE GEGEVENS 14
INSTELLINGEN VOOR DE BUTLER DATUMSCORE 15
STAP 2: INSTELLEN VAN DE LIJNEN 16
STAP 3: INSCHRIJVEN VAN DE PAREN 17
STAP 4: KIEZEN VAN HET SCHEMA 20
STAP 5: TOTAALOVERZICHT EN STARTEN OPEN ZITTING 21

HOOFDSTUK 3: EEN NIEUWE PARENCOMPETITIE OPZETTEN **23**

STAP 1: OPGEVEN VAN ALGEMENE GEGEVENS 24
STAP 2: LIJNEN EN RONDEGEGEVENS 25
STAP 3: PAREN INDELEN 26
STAP 4: KIEZEN VAN HET SCHEMASYSTEEM 27
STAP 5: CLUBREGLEMENTEN 29
Paren spelen in andere lijn *29*
Afwezige paren *31*
Invallers binnen/buiten de club en combiparen *33*
Speler in andere lijn *34*
Rekenmethodes *34*
Slemcompetitie *35*
Weergave competitiestand *36*

HOOFDSTUK 4: EEN COMPETITIEZITTING BEGINNEN **37**

STAP 1: KIEZEN VAN DE COMPETITIE 37
STAP 2: INSTELLEN VAN DE LIJNEN 38
STAP 3: INVULLEN VAN DE LIJNEN 38
STAP 4: SCHEMA KIEZEN 44

HOOFDSTUK 5: DE ZITTING **45**

ZITTINGGEGEVENS BEKIJKEN OF WIJZIGEN 46
WIJZIGEN PAARLABELS, TAFELLABELS EN SPELLABELS 48
AFDRUKKEN VAN SCORESLIPS 49
AFDRUKKEN VAN GIDSBRIEFJES 49
HANDMATIG SCORES INVOEREN EN WIJZIGEN 50
Invoeren via de scorekaart *51*
Invoeren met de scoreslip *58*
Overzicht ontbrekende score *59*
Overzicht onwaarschijnlijke contracten *59*

BIJZONDERE CORRECTIES 59
Annuleren van spellen *59*
Correcties uitslag *60*
Spel splitsen *60*
Kwetsbaarheid aanpassen *61*
UITSLAG/VERZAMELSTAAT 61
TELSTAAT 62
SLEMOVERZICHT 63
FREQUENTIESTAAT 63
PERSOONLIJK OVERZICHT 64
EXTERNE OVERZICHTEN 66
UITSLAG VERSTUREN VIA E-MAIL 66
ZITTING VERWERKEN 67
ZITTING AFSLUITEN 67
DE RONDEKLOK 67

HOOFDSTUK 6: DE COMPETITIE 69

PARENCOMPETITIES 69
COMPETITIEGEGEVENS BEKIJKEN 69
COMPETITIEGEGEVENS WIJZIGEN 71
PAREN BUITEN MEDEDINGING PLAATSEN 72
SAMENSTELLING VAN COMPETITIEPAREN WIJZIGEN 72
ZITTINGUITSLAG IN COMPETITIE VERWERKEN 73
COMPETITIESTAND BEKIJKEN OF WIJZIGEN 73
COMPETITIESTAND VERSTUREN VIA E-MAIL 77
SLEMSTAND 77
COMPETITIERONDEN AFSLUITEN EN PROMOTIES/DEGRADATIES VERWERKEN 78
INDELINGEN VOOR COMPETITIEZITTINGEN 80
ONTMOETINGSTABEL BEKIJKEN 82
INDIVIDUELE COMPETITIES 83
OPZETTEN VAN INDIVIDUELE COMPETITIES 83
TOEVOEGEN EN VERWIJDEREN VAN ZITTINGUITSLAGEN 84
COMPETITIESTAND BEKIJKEN 85
COMPETITIESTAND WIJZIGEN 85
LADDERCOMPETITIE 86

HOOFDSTUK 7: SCHEMA'S IN BRIDGE-IT 88

SCHEMABEHEER 88
SYSTEEMBEHEER 90
SCHEMA TOEVOEGEN 90
Nieuw schema maken *91*
Wijzigen bestaand schema *91*
Schema importeren *93*
WIE ONTMOET WIE 95
WAAR IS PAAR 95
GIDSBRIEFJES AFDRUKKEN 96

HOOFDSTUK 8: DE BRIDGEMATE® 98

SELECTEER UW BRIDGEMATE SYSTEEM 98
BRIDGEMATE II SCORESYSTEEM 99
BRIDGEMATE CLASSIC™ EN BRIDGEMATE PRO™ 99
TWEE GEBRUIKSMETHODEN 102
INITIALISEREN VAN BRIDGEMATE CLASSIC 102
INITIALISEREN VAN HET BRIDGEMATE PRO BASISSTATION 105
SCORES INVOEREN MET DE BRIDGEMATE 108
IDEAAL GEBRUIK VAN DE BRIDGEMATE 111
BRIDGEMATE CLASSIC UITLEZEN 112
BRIDGEMATE PRO SCORES UITLEZEN 113
WEDSTRIJDLEIDERMENU 114
HET BRIDGEMATE MENU IN BRIDGE-IT (CLASSIC UITVOERING) 117

BRIDGEMATES INSTELLEN VANUIT BRIDGE-IT 119

HOOFDSTUK 9: RAPPORTEN EN RAPPORTBEHEER 123

INTRODUCTIE 123
EXTERNE OVERZICHTEN TOEVOEGEN OF VERWIJDEREN 124
RAPPORTEN TONEN, AFDRUKKEN EN EXPORTEREN 126
ZELF RAPPORTEN VOOR BRIDGE-IT MAKEN OF AANPASSEN 127

APPENDIX A 128

TABEL VOOR INDELEN VAN PAREN OP COMPETITIESTAND 128
COMBITAFEL 129
Introductie 129
Wanneer kan een combitafel toegepast worden? 129
Instellen van een combitafel 129
Hoe gaat Bridge-It met een combitafel om? 130
Hoe worden de scores behaald op de combitafel berekend? 131
Hoe gaat de Bridgemate met de combitafel om? 132
VOORBEELDZITTING VOOR HET GEBRUIK VAN DE BRIDGEMATE 133
REKENWIJZE IN BRIDGE-IT 141
Zittinguitslag bij parenberekening (matchpunten/percentages) 141
Competitiestand bij parenberekening (matchpunten/percentages) 143

APPENDIX B 146

MINIMUM EN AANBEVOLEN CONFIGURATIE VAN SOFTWARE EN HARDWARE 146
INSTALLEREN VAN DE SOFTWARE 147
Meerdere avonden 147
Meerdere clubs 148
LOCATIE VAN DE BRIDGE-IT DATABESTANDEN WIJZIGEN 150
BRIDGE-IT LICENTIE ACTIVEREN EN BEHEREN 151
BRIDGEMATE COMMUNICATIEKABEL EN DE WEDSTRIJDLEIDERPLUG 153
GEBRUIK, BEWARING EN ONDERHOUD VAN DE BRIDGEMATE 154
PROBLEMEN BIJ OPSTARTEN BRIDGE-IT 156

APPENDIX C 157

TERMINOLOGIE 157

Welkom

Welkom bij Bridge-It, de nieuwe standaard in scoreverwerkingsprogramma's voor bridge. Met Bridge-It zult u voortaan op een eenvoudige manier zittingen opzetten en achteraf snel de scores berekenen. Als wedstrijdleider kunt u zich nu concentreren op de voortgang van het spel en hoeft u niet bang te zijn dat het uitrekenen en verwerken van de uitslag problemen gaat opleveren. Bridge-It zal u begeleiden van het begin tot het eind.

Onmisbaar bij uw bridgezittingen zijn de Bridgemates. De Bridgemate is een geavanceerde manier van score-invoer en -verwerking en zorgt er voor dat uw spelers hun volledige aandacht kunnen richten op het spel en zich geen zorgen hoeven te maken over de scorenotatie. Ook zal het u als wedstrijdleider een hoop ergernissen besparen door de uitgebreide controle die de Bridgemate in zich herbergt.

Kortom, uw zittingen zullen voortaan leuker, plezieriger en probleemloos verlopen!

Deze handleiding biedt voor u een belangrijke bron van informatie. Alhoewel u zich waarschijnlijk snel in het programma zult thuis voelen raden we ten zeerste aan om deze handleiding aandachtig door te lezen. Op die manier kunt u de mogelijkheden van Bridge-It en Bridgemate ten volle benutten.

Inhoud van de hoofdstukken

Hoofdstuk 1 beschrijft *algemene informatie* over Bridge-It. Hier wordt uitgelegd hoe om te gaan met zittingen en competities, het ledenbestand en hoe gegevens bewaard en meegenomen kunnen worden naar een andere computer. Lees dit hoofdstuk goed door alvorens u met de andere hoofdstukken verder gaat.

Hoofdstuk 2 beschrijft het *aanmaken van een open (vrije) zitting.*

Hoofdstuk 3 en 4 beschrijven hoe u een *competitie aanmaakt en vervolgens competitiezittingen*.

Hoofdstuk 5 beschrijft alle *mogelijkheden tijdens de zitting*.

Hoofdstuk 6 behandelt *onderwerpen van de competitie*, zoals het opvragen en wijzigen van de competitiestand, promotie/degradatie doorvoeren en wijzigen van competitiegegevens.

Hoofdstuk 7 is volledig gewijd aan *schema's in Bridge-It.*

Hoofdstuk 8 behandelt het *gebruik van de Bridgemate Classic en Pro.* Indien u Bridgemate II gebruikt, heeft u voor dit systeem een extra handleiding ontvangen.

Hoofdstuk 9 is gewijd aan het gebruik van *externe overzichten* in Bridge-It.

In de appendix treft u *overige informatie* aan.

Hoe deze handleiding door te nemen

U wordt aangeraden om hoofdstuk 1 als eerste goed door te nemen, waarna u een open zitting kunt aanmaken met behulp van hoofdstuk 2. Zodra de zitting aangemaakt is, gaat u verder met hoofdstuk 5 om alle mogelijkheden tijdens de zitting te leren. Indien u gebruik maakt van de Bridgemate, kunt u dan tegelijk hoofdstuk 8 er bij pakken, of eventueel de extra handleiding voor Bridgemate II. Ook de voorbeeldzitting die beschreven staat in de appendix komt u hierbij goed van pas.

Wanneer u bovenstaande onder de knie hebt, kunt u overgaan tot het aanmaken van competities en competitiezittingen. U zult merken dat er veel overeenkomsten zijn tussen het aanmaken van een open zitting en competitiezittingen. Ook hoofdstuk geeft u daarbij veel handige informatie.

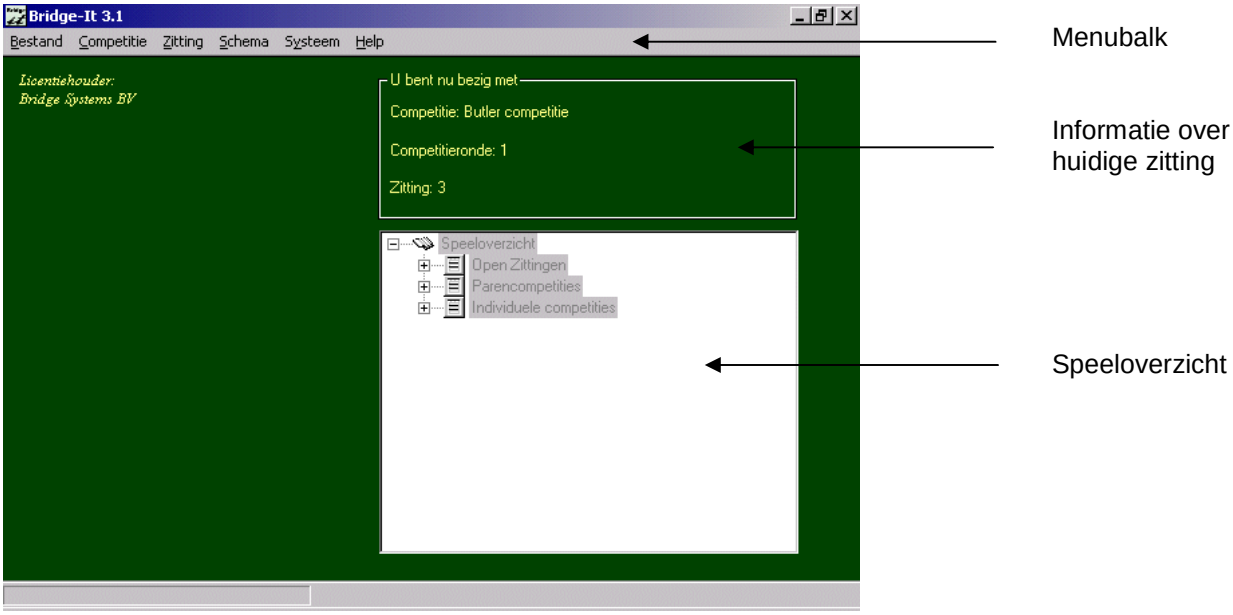
Hoofdstuk 7 neemt u als laatste door. Alleen wanneer uw club een eigen schemasysteem hanteert is het raadzaam dit hoofdstuk vroegtijdig door te nemen.

De appendix kunt u als naslagwerk gebruiken, alsmede treft u hier informatie over de installatie en activatie van uw licentie aan.

Hoofdstuk 1: Beginnen met Bridge-It

Verkenning van Bridge-It

Na opstarten van Bridge-It komt u in het hoofdscherm terecht. Dit ziet er als volgt uit:



Het hoofdscherm bestaat uit de onderdelen menubalk, huidige zitting en speeloverzicht. Tevens ziet u staan op welke naam het programma geregistreerd is.

Menubalk

De menubalk bevat de volgende menu's:

Bestand: Voordat u een zitting gaat spelen dient u deze eerst aan te maken. In het bestandmenu kunt u een nieuwe open zitting aanmaken, een competitie aanmaken en de daarbij behorende competitiezittingen opstarten.

Competitie: Het competitiemenu bevat alle onderdelen die betrekking hebben op de competitie. Hier kan de competitiestand bekeken worden en kunnen eventueel wijzigingen in de stand aangebracht worden. Ook kan men de instellingen van de competitie hier bekijken en wijzigingen aanbrengen.

Zitting: Alle zitting gerelateerde onderdelen vindt u in dit menu terug. Het initialiseren en uitlezen van de Bridgemates doet u hier, handmatig scores invoeren door middel van de scorekaart of scoreslip gebeurt hier, maar ook alle overzichten (verzamelstaat, telstaat, persoonlijk overzicht etc.) roept u op vanuit het zittingmenu. Dit is in feite het menu waar u het meeste mee zult werken.

Schema: Bridge-It heeft standaard ongeveer 150 verschillende schema's in zich, onderverdeeld in verschillende systemen (Multiplex, Howell, Mitchell, Scheveningen en Meesterklasse). Vanuit dit menu kunt u deze schema’s beheren, bekijken, afdrukken, verwijderen etc., maar kunt u ook nieuwe schema's aanmaken.

Systeem: Het systeemmenu bevat het ledenbestand, de clubreglementen, een rondeklok, backupfunctie, instellingen voor het programma en een speciaal menu voor de Bridgemate.

Help: Via het helpmenu roept u de online help op en kan er snel naar de website www.bridgemate.nl gegaan worden.

Informatie over huidige zitting

Het vak "U bent nu bezig met" geeft aan met welke zitting en competitie u bezig bent. Als u een competitiezitting speelt, wordt de naam van de competitie, de betreffende competitieronde en zitting weergegeven. Als u een open zitting speelt, is alleen het laatste zichtbaar. In dat geval wordt de naam van de open zitting getoond. Indien er niks staat, houdt dat in dat u op dat moment niet met een zitting bezig bent. Het zittingmenu is dan ook inactief.

Zittingen en competities

Bridge-It maakt onderscheid tussen competities, competitiezittingen en open zittingen. Deze zullen nu kort worden uitgelegd:

Competities

Bridge-It kent twee soorten competities:

- Parencompetities. Bij deze competitievorm wordt de stand per paar bijgehouden en heeft u uitgebreide mogelijkheden ten aanzien van zittingindeling, clubreglementen en promotie/degradatie. In het verdere gedeelte van deze handleiding wordt de parencompetitie ook kortweg “competitie” genoemd.
- Individuele competities. Bij deze competitievorm wordt de stand individueel per speler bijgehouden. U heeft geen mogelijkheden voor indeling, clubreglementen en promotie/degradatie. Deze vorm van competitie wordt in het verdere gedeelte van deze handleiding altijd expliciet “individuele competitie” genoemd.

Parencompetities en competitiezittingen

Vaak zult u zittingen spelen waarvan de uitslag per paar opgeteld wordt bij uitslagen van andere zittingen. In dat geval is er in Bridge-It sprake van een parencompetitie. De zittingen waarvan de uitslagen bij elkaar horen heten de competitiezittingen. Het meest eenvoudige voorbeeld van een parencompetitie is de clubcompetitie. Ook in een bekercompetitie worden de uitslagen aan elkaar gekoppeld en is er sprake van een competitie.
Competities worden opgedeeld in competitieronden. Elke competitie heeft minimaal één competitieronde en maximaal zestien. U kunt dit aantal zelf instellen. Elke competitieronde bevat vervolgens weer één of meerdere zittingen. Binnen een competitieronde worden de uitslagen bij elkaar opgeteld en bij aanvang van een nieuwe competitieronde wordt weer opnieuw begonnen. Na afloop van een competitieronde:

- dient deze afgesloten te worden om met een volgende competitieronde te kunnen beginnen
- kunt u paren laten promoveren of degraderen
- wordt bij aanvang van een nieuwe ronde de stand weer op nul gezet voor alle paren

Een competitie kan maximaal 256 zittingen omvatten (16 competitieronden met elk 16 competitiezittingen), maar kan ook slechts 2 zittingen hebben. Het kenmerk blijft steeds dat de scores van de zittingen bij elkaar horen.

Voordat u competitiezittingen kunt spelen, gaat u eerst de competitie aanmaken. U geeft de paren op die uitkomen in de competitie, stelt de lijngegevens in en kiest met welk schemasysteem er gespeeld gaat worden. Als de competitie geregistreerd is, kunt u competitiezittingen aanmaken. Als wedstrijdleider zult u doorgaans voor het begin van de eerste zitting de competitie aanmaken en pas bij aanvang van de zitting de competitiezitting zelf. Op dat moment bent u zeker van welke paren in die zitting zullen spelen (paren kunnen immers verhinderd zijn om te komen).

Individuele competities

Een individuele competitie wordt niet opgedeeld in competitieronden, maar bestaat slechts uit één reeks van zittinguitslagen die bij elkaar opgeteld worden. De zittinguitslagen worden gevormd door de uitslagen van open zittingen (zie hieronder voor meer informatie over open zittingen). In tegenstelling tot de parencompetitie waar de competitie en competitiezittingen één geheel vormen, staan de individuele competitie en open zittingen los van elkaar. Bij aanmaken van de individuele competitie geeft u op hoeveel zittingen u bij elkaar gaat spelen en voegt u later naar eigen keuze de uitslagen van open zittingen toe aan de competitiestand. Deze stand wordt per speler bijgehouden. Individuele competities zult u vooral toepassen bij zomercompetities waar grote verschillen in opkomst bestaan en de competitiestand per speler wordt bijgehouden.

Open zitting

Wanneer u een bridgezitting organiseert waarvan de uitslag op zichzelf staat en niet verband houdt met andere zittingen speelt u een open zitting (ook wel vrije zitting genoemd). Dit kan bijvoorbeeld zijn de kerstdrive, maar ook een (groot) toernooi dat gespeeld wordt in één zitting. In beide gevallen wordt er geen tweede zitting gespeeld waarmee de scores worden opgeteld en is er sprake van een open zitting. Om deze zitting te beginnen kiest u in het menu Bestand voor Nieuwe Open Zitting.

Een open zitting speelt u ook wanneer de zitting deel uitmaakt van een individuele competitie. Voor elke zitting van de individuele competitie maakt u een nieuwe open zitting aan en voegt de uitslag hiervan toe aan de competitiestand van deze individuele competitie.

N.B.: voor competitiezittingen welke onderdeel vormen van een parencompetitie kunt u ook gebruik maken van open zittingen in Bridge-It. U dient dan wel zelf de competitiestand bij te houden, bijvoorbeeld in een spreadsheetprogramma. Ook worden de speciale competitiefuncties dan niet ondersteund. U kunt hiervoor niet de individuele competitie functionaliteit hanteren omdat laatstgenoemde de competitiestand per speler bijhoudt.

Het speeloverzicht

In het kort

Het speeloverzicht geeft alle competities en zittingen die u aangemaakt heeft weer. Wanneer u een nieuwe competitie of zitting heeft opgestart zal deze in het speeloverzicht verschijnen. Tevens wordt aangegeven wat de toestand ervan is.

Toestand van zittingen en competities

In het speeloverzicht staan achter de competities en competitieronden termen als "open" en "afgesloten" etc. Deze zullen nu kort worden uitgelegd.

Voor een parencompetitie gelden de volgende toestanden:

- "open" : De competitie is nog niet afgelopen, er zijn nog zittingen die gespeeld moeten worden en waarvan de uitslag in de competitie verwerkt dient te worden.
- "afgesloten" : Alle zittingen zijn gespeeld en de uitslagen zijn verwerkt in de competitiestand. Het is niet meer mogelijk om nog wijzigingen aan te brengen in de stand.

Voor een competitieronde gelden deze toestanden:

- “open” : deze competitieronde is de huidige ronde en in deze ronde zijn nog niet alle competitiezittingen verwerkt in de competitiestand.
- “afgesloten” : deze competitieronde is afgesloten.
- “volledig gespeeld” : deze competitieronde is de huidige competitieronde en alle competitiezittingen van deze ronde zijn verwerkt. De competitieronde dient echter nog afgesloten te worden.

- “nog niet actief” : deze competitieronde dient nog gespeeld te worden.

Open zittingen, competitiezittingen en individuele competities hebben geen verschillende toestanden. Achter deze zittingen en competities treft u dan ook geen specifieke toestand aan.

Het overzicht werkt volgens het principe van 'uitvouwen en oprollen' (vergelijkbaar met de mappenlijst in Windows Verkenner). Door het drukken op een plusje ontvouwt u de informatie die zich daar in bevindt. Een klik op een minteken zorgt ervoor dat de onderliggende informatie wordt verborgen.
Het speeloverzicht is toegankelijk wanneer u niet bezig bent met een zitting. Als u een zitting speelt, zal de informatie 'opgerold' worden en is het niet meer toegankelijk. U dient eerst de zitting af te sluiten of te onderbreken om weer toegang te krijgen.

Werking van het overzicht

Het overzicht is opgedeeld in drie delen: Open Zittingen, Parencompetities en Individuele competities.

Open Zittingen

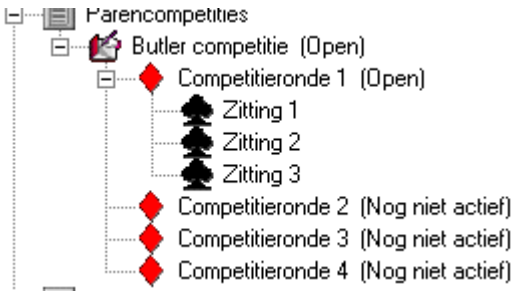
Elke nieuwe open zitting die u aanmaakt wordt in deze groep geplaatst. In het onderstaande figuur is dat weergegeven.

Als u met de rechtermuisknop op een open zitting drukt, kunt u verschillende acties uitvoeren:

- *continueren*: u heropent de zitting in het programma.
- *verwijderen*: de zitting wordt verwijderd uit het speeloverzicht en kan niet meer teruggehaald worden.

Parencompetities

Aangemaakte parencompetities worden onder Parencompetities geplaatst. Dit ziet er als volgt uit:



In bovenstaande figuur is één competitie aangemaakt ("Butler competitie"). De term "open" achter de competitienaam geeft aan dat deze competitie nog niet in z'n geheel gespeeld is. Onder de competitienaam staan de ronden die bij deze competitie horen.

Als u een competitie selecteert door middel van de linkermuisknop wordt het competitiemenu op de menubalk actief. U kunt dan informatie opvragen over de competitie en aanpassingen maken in de

competitie-instellingen (nieuw paar toevoegen, aantal ronden of zittingen wijzigen etc.). Ook kunt u vanuit het speeloverzicht de competitie-informatie opvragen door middel van de rechtermuisknop. Zie het hoofdstuk over de competities voor meer informatie hierover.

U kunt een competitie in zijn geheel verwijderen. Druk met de rechtermuisknop op de competitie in het speeloverzicht en kies voor “verwijderen”. Houdt er rekening mee dat ook alle competitiezittingen en standen hierdoor verwijderd worden. U doet dit doorgaans dus alleen wanneer de gehele competitie gespeeld is.

Competitieronde

Wanneer een competitieronde is geselecteerd, kunt u tevens de stand van die competitieronde bekijken. Dit doet u door op Competitie **à** Competitiestand te drukken.

U kunt de stand ook vanuit het speeloverzicht oproepen door met de rechtermuisknop op een competitieronde te drukken. U krijgt dan een menu te zien waarmee u de stand kunt bekijken. Tevens gebruikt u dit menu om een competitieronde af te sluiten wanneer alle zittingen van een competitieronde gespeeld zijn. Zie ook hoofdstuk zes ‘De Competitie’ voor meer informatie.

Competitiezitting

Competitiezittingen worden toegevoegd wanneer zij aangemaakt worden vanuit het bestandmenu. Als u bezig bent met de derde zitting in de eerste competitieronde, zullen er drie zittingen staan. Deze zijn genummerd van 1 t/m 3. Bij de competitiezitting heeft u de volgende mogelijkheden:

- *continueren*: u heropent de zitting in het programma.
- *Verwijderen*: verwijderen van een zitting (alleen mogelijk voor de laatst aangemaakte zitting in de actieve competitieronde)

Individuele competitie

Nieuwe individuele competities worden toegevoegd onder de regel Individuele competities. In tegenstelling tot de parencompetitie die verder opgesplitst wordt in competitieronden en competitiezittingen, bevat de individuele competitie geen onderverdeling. Toegevoegde uitslagen worden opgenomen in het competitiebestand, maar de open zittingen welke zijn toegevoegd blijven separaat vermeld in hun eigen categorie.

Als u een individuele competitie selecteert door middel van de linkermuisknop wordt het competitiemenu op de menubalk actief. U heeft dan de mogelijkheid om gegevens te wijzigen, zittinguitslagen toe te voegen of te verwijderen en de competitiestand op te vragen.

Met de rechtermuisknop op een individuele competitie drukken geeft de volgende mogelijkheden:

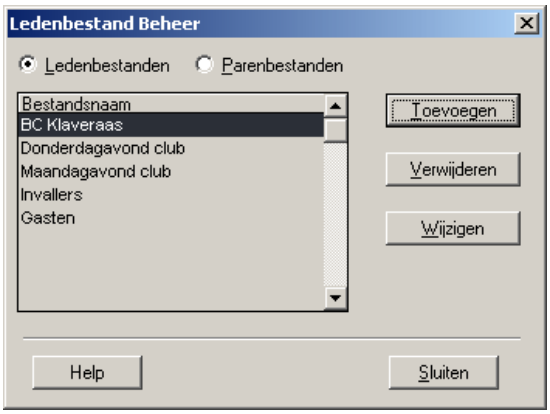
- *Competitiestand:* Hiermee vraagt u de competitiestand op
- *Verwijderen*: Hiermee verwijdert u de individuele competitie uit het speeloverzicht.

Ledenbestand

Alvorens u uw leden kunt indelen in competities en zittingen dienen ze eerst geregistreerd te worden. Leden worden ondergebracht in één of meerdere ledenbestanden.

Ledenbestanden beheren

In Bridge-It kunt u verschillende ledenbestanden aanmaken. Als u bijvoorbeeld voor meerdere dagen aparte groepen spelers heeft, kunt u uw ledenbestand opdelen in een aantal groepen. Het beheren van ledenbestanden gaat via Systeem **à** Ledenbeheer **à** Ledenbestanden. U krijgt dan het volgende scherm te zien.

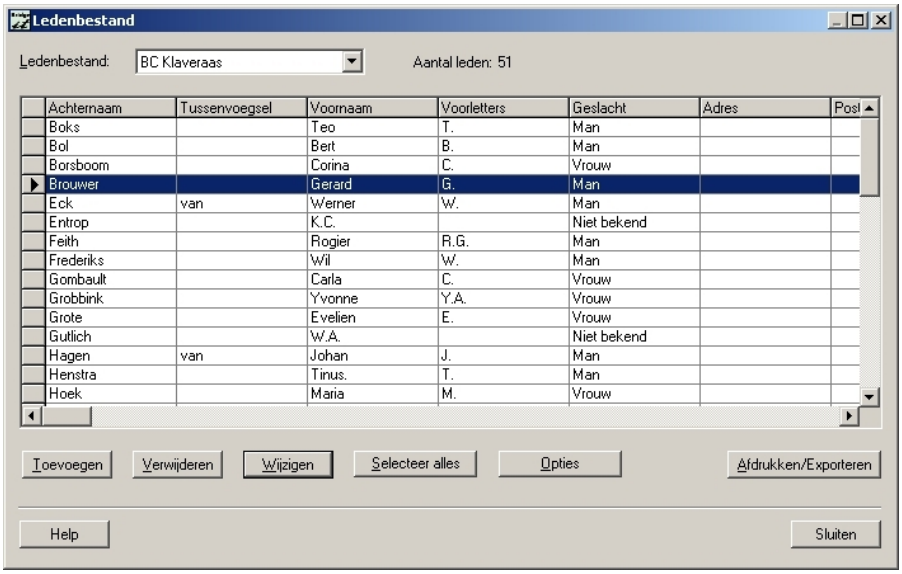


Wanneer u Bridge-It voor het eerst opstart zijn er nog geen ledenbestanden aanwezig. Om een nieuw ledenbestand toe te voegen drukt u op Toevoegen. U kunt een ledenbestand verwijderen door op de knop Verwijderen te drukken. Indien er nog leden in het te verwijderen bestand aanwezig zijn, dient u deze eerst weg te halen. U verlaat dit scherm met de knop Sluiten.

Leden beheren

Via het menu Systeem **à** Ledenbeheer **à** Leden komt u in het ledenbestand. Hier kunt u het volgende doen:

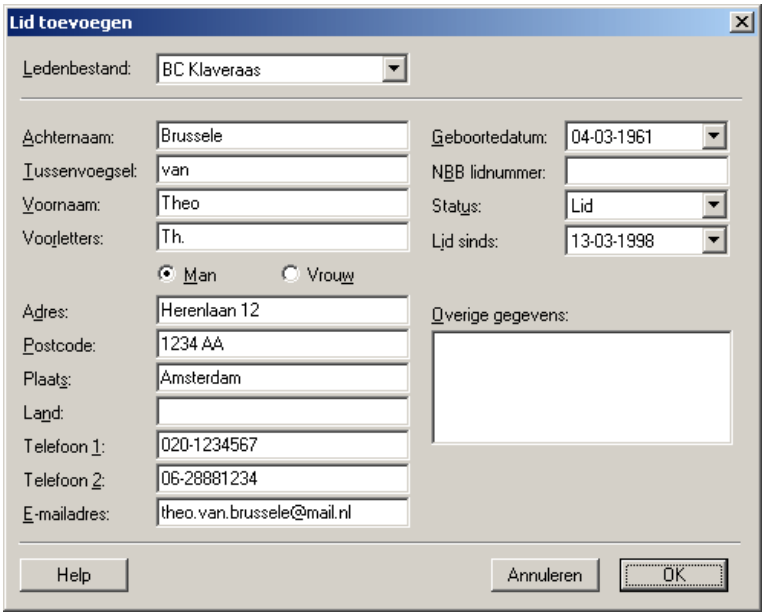
- Leden toevoegen in het gekozen ledenbestand
- Gegevens van leden wijzigen
- Leden verwijderen, verplaatsen of kopiëren naar een ander ledenbestand
- E-mail sturen naar geselecteerde leden
- Afdrukken en exporteren van ledenbestanden



De hieronder vermelde acties hebben allen betrekking op het gekozen ledenbestand. Heeft u bijvoorbeeld de Maandagavond ledenlijst gekozen, dan krijgt u de daarin geplaatste leden te zien. Als u een lid toevoegt, voegt u het toe aan deze lijst.

Leden toevoegen

Om een nieuw lid toe te voegen, drukt u op de knop Toevoegen. Er verschijnt dan een scherm waar u gegevens over de speler kunt invoeren.



Geheel bovenin staat het ledenbestand waarin dit lid geplaatst zal worden. Indien u dit wilt wijzigen, selecteert u hier een ander ledenbestand.

Alleen de achternaam is verplicht. De overige gegevens hoeft u niet op te geven. Het is echter aan te raden om zowel de achternaam als voornaam volledig in te vullen. U kunt dan makkelijker spelers uit elkaar houden wanneer zij gelijke achternamen hebben. Ook is het raadzaam om het emailadres van de speler in te voeren voor het automatisch versturen van de persoonlijke overzichten (zie het hoofdstuk over de zitting).

De geboortedatum staat standaard op 01-01-1900. Met deze datum ingesteld wordt er op het overzicht van de ledenlijst geen geboortedatum afgedrukt. Elke andere datum zal wel worden afgedrukt op de ledenlijst.

Gegevens van leden wijzigen

Als u de gegevens van een eerder ingevoerd lid wilt wijzigen, selecteert u eerst de betreffende persoon en drukt dan op Wijzigen. De gegevens van het lid worden weergegeven en u kunt deze naar believen wijzigen. Ook kunt u de speler in een ander ledenbestand plaatsen door het ledenbestand te wijzigen.

Leden verwijderen

Als u een lid uit het bestand wilt verwijderen, selecteert u eerst dit lid en drukt dan vervolgens op Verwijderen. Een lid kan niet verwijderd worden als deze deelneemt in een competitie of zitting. Verwijderen is pas mogelijk als de competitie of zitting verwijderd is. U kunt meerdere leden tegelijk

verwijderen door deze te selecteren met de muis terwijl u de Shift of Ctrl toets op het toetsenbord ingedrukt houdt.

Leden verplaatsen of kopiëren

U kunt leden verplaatsen of kopiëren naar een ander ledenbestand middels het menu "Opties". Selecteer eerst de leden die u wilt verplaatsen of kopiëren, druk vervolgens op Opties en kies voor verplaatsen of kopiëren. U kunt nu aangeven naar welk bestand de leden overgebracht moeten worden.

E-mail sturen naar geselecteerde leden

Vanuit Bridge-It kunt u eenvoudig een e-mail sturen naar uw leden. Selecteer de leden in het ledenbestand naar wie u een e-mail wilt sturen en klik op “Opties” en vervolgens “Verzend e-mail”. Uw e-mailprogramma wordt automatisch geopend en alle aanwezige e-mailadressen worden automatisch in het adresveld van de ontvanger geplaatst. U kunt nu het bericht typen en de e-mail vervolgens verzenden.

Afdrukken

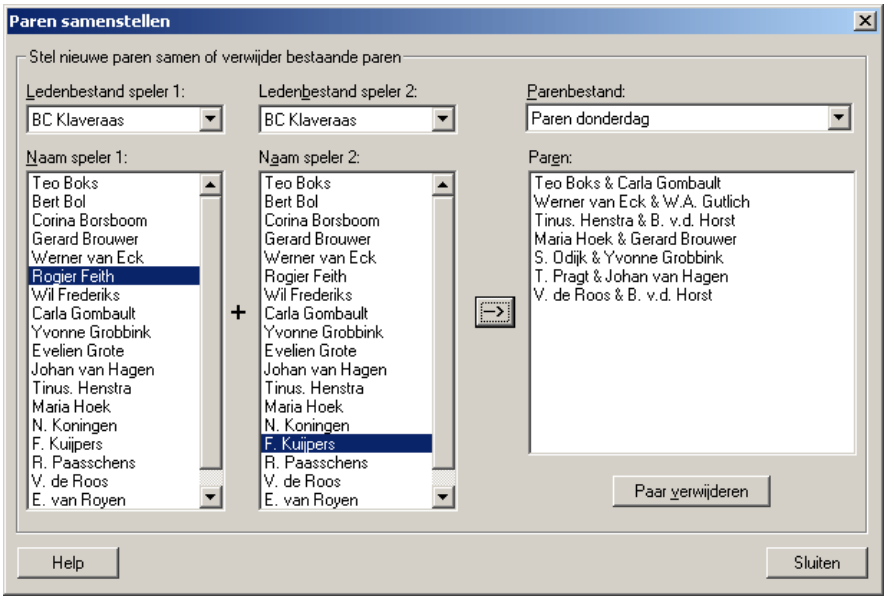
Om het ledenbestand af te drukken of te exporteren drukt u op Afdrukken/Exporteren. Zie verderop in deze handleiding voor meer uitleg over deze functie.

Opmerking

- U kunt zelf instellen hoe u de namen van de spelers wilt weergeven in overzichten, indelingsschermen etc. Hiervoor gaat u naar Systeem **à** Instellingen en kiest u voor het tabblad Weergave. Selecteer de weergave van uw keuze. U kunt kiezen uit het weergeven van de volledige naam, alleen de achternaam of alleen de voornaam, of de volledige naam waarbij de achternaam eerst wordt vermeld.

Parenbestand

Naast een ledenbestand biedt Bridge-It ook de mogelijkheid om aparte parenbestanden samen te stellen. Deze parenbestand kunt u vervolgens gebruiken om open zittingen snel samen te stellen. Zie hoofdstuk twee voor hoe de paren toe te voegen aan een zittingindeling.



Er kunnen meerdere parenlijsten worden gehanteerd. Via menu Systeem **à** Ledenbestand **à** Ledenbestandbeheer kunt u meerdere parenlijsten aanmaken en beheren.

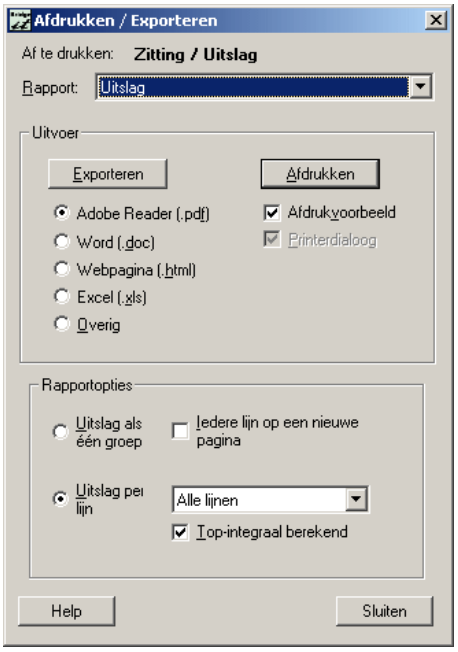
Het toevoegen van een paar aan de parenlijst gaat eenvoudig. Selecteer in de linker ledenlijst de eerste speler van het paar en selecteer in de rechter ledenlijst de tweede speler. Druk vervolgens op de knop **à** en het paar wordt toegevoegd in de geselecteerde parenlijst. In plaats van op de knop **à** drukken kunt u ook met de linkermuisknop dubbelklikken op de tweede speler.

Een speler kan in verschillende paarsamenstellingen worden toegevoegd. Het is niet mogelijk om een identiek paar voor de tweede keer toe te voegen aan dezelfde parenlijst, maar een identiek paar mag wel aan meerdere parenlijsten worden toegevoegd.

Afdrukken en exporteren in Bridge-It

Een groot aantal overzichten en gegevens in Bridge-It kunnen afgedrukt worden. Een aantal overzichten (persoonlijk overzicht, gidsbriefjes, schema's) worden rechtstreeks op de ingestelde printer afgedrukt. Met de printerinstellingen in menu Bestand kan deze printer gekozen worden.

Bij een aantal overzichten zijn er extra mogelijkheden. Dit geldt onder andere voor de uitslag, scorekaart, slemoverzicht, ledenbestand en competitiestand. In dat geval zal het volgende scherm verschijnen als u gaat afdrukken:



Om een overzicht af te drukken op de printer drukt u op Afdrukken. U heeft de mogelijkheid om eerst een afdrukvoorbeeld op te vragen. Indien u dat niet wilt, verwijdert u het vinkje voor Afdrukvoorbeeld. U kunt er ook voor kiezen om het printerscherm niet op te roepen en direct af te drukken. Hiervoor verwijdert u het vinkje voor Printerdialoog.

Exporteren

Dit scherm biedt de mogelijkheid om naast het afdrukken ook het overzicht te exporteren naar verschillende formaten. De volgende formaten worden ondersteund:

- Adobe PDF (.pdf). Maakt bestanden die u direct in Adobe Acrobat Reader kunt inlezen.
- Word (.doc). Maakt Microsoft Word bestanden die u met dit programma kunt openen en eventueel bewerken.
- Webpagina (.html). Maakt een HTML bestand dat rechtstreeks op de internetpagina van de vereniging gezet kan worden.
- Excel (*.xls). Maakt een spreadsheetbestand dat in Microsoft Excel ingelezen kan worden en eventueel bewerkt.
- Met “Overig” heeft u de mogelijkheid te exporteren naar andere formaten zoals .rtf (Rich Text Format) of .txt tekstbestanden.

Om te exporteren kiest u het gewenste formaat en drukt op Exporteren. Kies een locatie en geef een naam voor het bestand op.

Rapportopties

Voor elk rapport heeft u een aantal opties hoe het rapport opgemaakt dient te worden. Deze opties verschillen per rapport. Rapportopties zijn alleen beschikbaar voor meegeleverde rapporten. Als u zelf rapporten aanmaakt en toevoegt (zie hoofdstuk 9) zijn hiervoor geen opties beschikbaar.

Bridge-It en bestanden

In tegenstelling tot wat u gewend bent van vele andere programma’s, hoeft u zich niet te bekommeren om het opslaan van competities, zittingen, ledenbestanden, schema’s enzovoorts. Wanneer u een competitie of zitting aanmaakt, handelt Bridge-It het opslaan zelf af en kiest daarvoor de juiste

bestandsnamen. Ook bij het heropenen van een zitting hoeft u niet een bestand te selecteren. U kiest enkel de zitting en Bridge-It zorgt ervoor dat de juiste informatie wordt ingelezen. Dit maakt het voor u een stuk makkelijker om met het programma om te gaan. Maak dus ook nimmer zelf wijzigingen in de bestanden in de Bridge-It datamap!

Consistentiecontrole

Omdat Bridge-It zelf de bestanden beheert, kan een handmatige ingreep leiden tot incorrecte werking van het programma. In Bridge-It is een consistentiecontrole ingebouwd dat fouten kan opsporen in het bestandsysteem. Druk op Systeem **à** Bestandsbeheer **à** Consistentiecontrole om deze controle uit te voeren. Alle bestanden worden geanalyseerd en eventuele fouten worden vermeld.

Belangrijk !!

Indien u de datamap naar een andere computer overbrengt en het padnaam verschilt van de originele computer, dan bent u verplicht om een consistentiecontrole uit te voeren. Zonder het uitvoeren van deze controle werken bestanden mogelijk niet correct. De consistentiecontrole kan fouten repareren zodat u er zonder problemen verder mee kan werken. Dit is ook noodzakelijk wanneer Bridge-It naar een andere folder op dezelfde computer wordt verplaatst, of de naam van de Bridge-It folder wordt gewijzigd dan wel dat één van de bovenliggende folders van naam wordt veranderd. Zie hieronder voor informatie over het transporteren van gegevens.

Back-up maken en thuis voorbereiden van zittingen

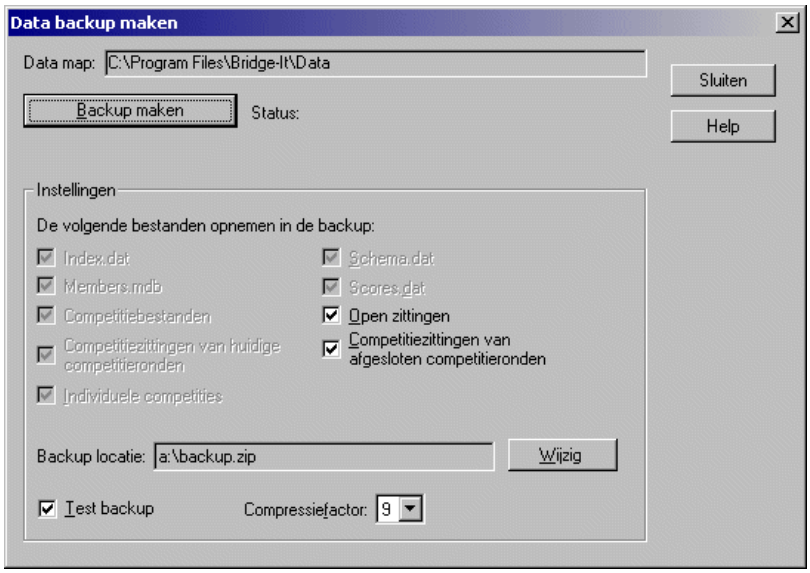
Het is mogelijk om thuis de zitting voor te bereiden en deze gegevens mee te nemen naar de club alwaar men er verder mee kan werken. Na afloop van de clubavond is het vervolgens weer mogelijk om de gegevens mee naar huis te nemen.

Belangrijk hierbij is dat de data gesynchroniseerd wordt. Bridge-It maakt gebruik van een eigen datastructuur en houdt zelf de bestanden bij. Dit houdt in dat bij synchronisatie alle data gelijk gemaakt moet worden. Deze data bevindt zich geheel in de “Data” map in de Bridge-It map. De ingebouwde back-upfunctie zorgt ervoor dat de inhoud van de datamap in één handzaam bestand gezet wordt dat vervolgens weer door Bridge-It op de andere computer eenvoudig kan worden ingelezen.

Back-up maken

Ga als volgt te werk om een back-up van de gegevens te maken:

1. Zorg dat de broncomputer (de computer thuis) dezelfde installatie heeft van Bridge-It als de doelcomputer (de computer van de vereniging).
2. Maak de zitting aan op de broncomputer.
3. Onderbreek de zitting.
4. Ga naar Systeem **à** Bestandsbeheer **à** Back-up maken. U ziet nu het volgende scherm.

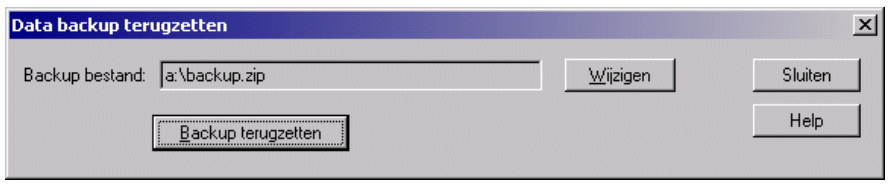


5. U kunt hier een aantal instellingen wijzigen:
   - *Back-up locatie* U kunt een vaste locatie voor uw back-up aanhouden. Deze wijzigt u door op de knop 'Wijzig' te drukken. U wordt gevraagd een bestandsnaam te selecteren, bijvoorbeeld "A:\data". Back-up bestanden krijgen automatisch de extensie ".zip".
   - *Test back-up* U kunt het programma automatisch een test laten uitvoeren nadat de back-up is gemaakt.
   - *Compressiefactor* De mate van compressie van het back-upbestand is instelbaar. 9 is maximale compressie, 0 is geen compressie. Aangeraden wordt om deze op 9 te laten staan.
   - *Datum aan backupnaam toevoegen*. Om backups van elkaar te scheiden kunt u automatisch de huidige datum aan de backupnaam laten toevoegen.
6. Druk op de knop 'Back-up maken'. Het back-upbestand wordt aangemaakt op de opgegeven locatie.
7. Indien u de back-up op diskette maakt en de automatische test ingesteld heeft, zal Bridge-It voor het uitvoeren van de test vragen om de diskette te verwijderen en opnieuw in de diskdrive te plaatsen. Hiermee wordt het zogenaamde "disk cache" van Windows geleegd en worden de gegevens terug van diskette gelezen voor controle.
8. Als laatste verschijnt de melding dat de back-up gemaakt is. Neem de diskette of memory-stick mee naar de andere computer en zet daar de back-up terug.

Back-up terugzetten

Om de back-up terug te plaatsen doet u het volgende:

1. Ga naar Systeem **à** Bestandsbeheer **à** Back-up terugzetten.



2. Indien niet het juiste back-upbestand is weergeven, kies het juiste bestand door op 'Wijzigen' te drukken.

3. Plaats de back-up terug door op ‘Back-up terugzetten’ te drukken.
4. De gegevens worden teruggezet. Indien er een fout is ontdekt in het back-upbestand, wordt hier melding van gemaakt en worden de gegevens niet teruggezet.
5. Na het terugzetten zal automatisch een consistentiecontrole worden uitgevoerd.
6. De broncomputer en doelcomputer hebben nu dezelfde gegevens. Men kan op de doelcomputer verder werken met de reeds aangemaakte zitting door deze te selecteren vanuit het speeloverzicht.

Na afloop van de zitting kunt de gegevens weer mee terugnemen naar huis. U doet dan hetzelfde als hierboven beschreven, maar de broncomputer is nu de computer op de club en de doelcomputer is de computer bij u thuis.

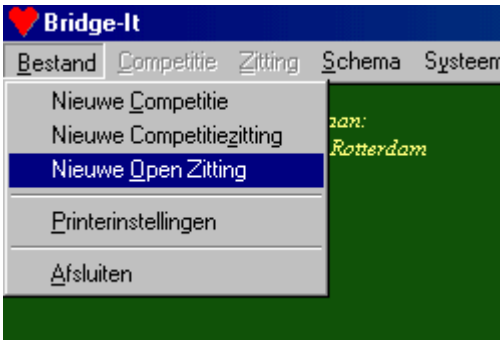
Opmerkingen:

- Laat Bridge-It altijd een test uitvoeren of de back-up gelukt. Hiermee verkleint u de kans dat een back-up niet ingelezen kan worden omdat het foute gegevens bevat. Tevens doet u er goed aan om een back-up twee keer op verschillende locaties te maken.
- De data wordt gecomprimeerd in een archief van het .zip-type. Dit bestand kan met comprimeerprogramma’s die dit type ondersteunen worden geopend.

Hoofdstuk 2: Een open zitting aanmaken

(Zie Zittingen en Competities in hoofdstuk 1 voor wanneer u een open zitting speelt.)

Een open zitting maakt u aan door te kiezen voor Nieuwe Open Zitting in het menu Bestand.

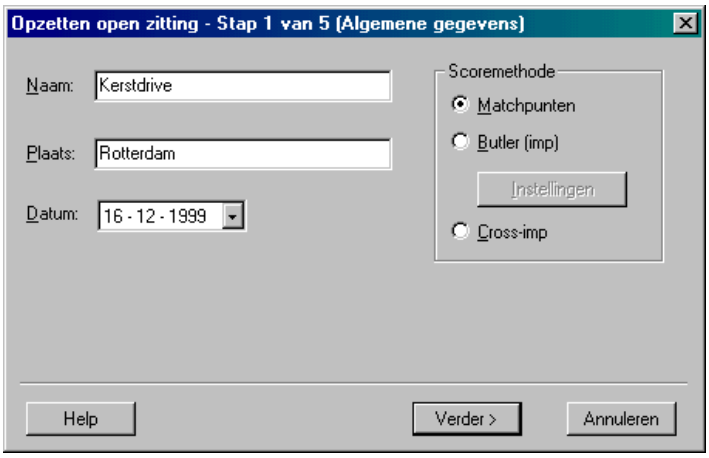


Vervolgens zult u in vijf stappen de benodigde gegevens invullen en de zitting opstarten. Deze zijn:

1. Algemene gegevens (naam, plaats en datum)
2. Instellen van de lijnen en opgeven van de lijngegevens
3. Paren inschrijven in de lijnen
4. Schemasysteem kiezen voor elke lijn
5. Totaaloverzicht van de ingevulde gegevens en starten van de zitting

Stap 1: Algemene gegevens

In het eerste scherm vult u een aantal algemene gegevens in.



Geef een naam op voor de zitting. Een naam is verplicht en is ook handig voor u om de zitting later terug te halen. U kunt pas verder naar stap 2 wanneer een naam is ingevuld.

Eventueel kunt u de plaats opgeven waar de zitting gespeeld wordt. Dit is echter niet noodzakelijk.

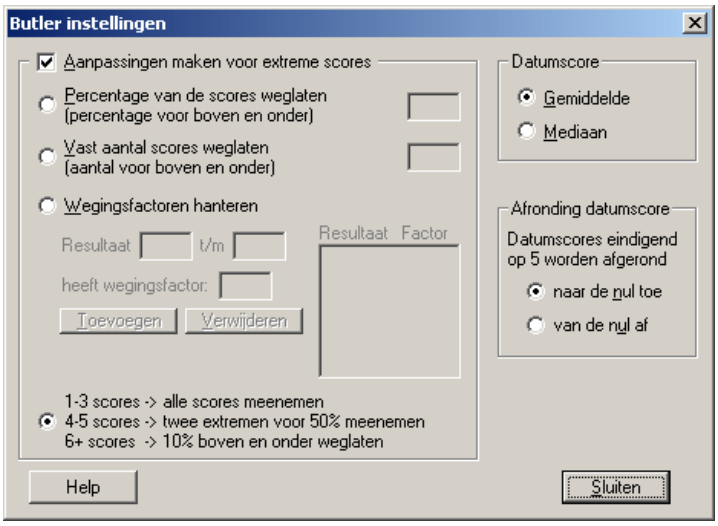
Als datum wordt standaard de huidige datum neergezet. Wilt u dit wijzigen, dan kunt u door op het pijltje naar beneden te drukken een andere datum selecteren.

Als scoreberekening heeft u de keuze uit matchpunten, Butler en cross-imp. Wanneer u de Butlerscore hanteert, kunt u tevens een aantal instellingen wijzigen.

N.B. In het verloop van deze handleiding wordt er van uit gegaan dat u matchpunten gebruikt. Op de verdere behandeling in dit hoofdstuk heeft dit geen invloed.

Instellingen voor de Butler datumscore

Druk op Instellingen om het volgende scherm te zien:



Voor het berekenen van de datumscore kunt u kiezen om het gemiddelde van alle scores te nemen of de middelste score (de mediaan). In het laatste geval is de afronding en het weglaten van extreme scores niet van toepassing.

Bij het gemiddelde is de soort afronding van belang. U kunt er voor kiezen om datumscores eindigend op 5 naar de nul toe of van de nul weg af te ronden.

Wanneer u kiest voor het gemiddelde kunt u tevens opgeven hoe extreme scores behandeld moeten worden. Voor het weglaten van extreme scores heeft u de volgende mogelijkheden:

1 Een procentueel aantal van de scores weglaten, bijvoorbeeld 10%. In dat geval worden de hoogste 10% en de laagste 10% van de scores weggelaten. In totaal worden dus 20% van de scores niet meegenomen in de berekening. Het aantal weg te laten scores wordt naar boven afgerond. Bijvoorbeeld bij 12 scores worden vier scores weggelaten (1,2 wordt afgerond naar 2).

2 Een vast aantal scores weglaten. Indien u bijvoorbeeld 2 opgeeft, worden de twee slechtste en de twee beste scores weggelaten, ongeacht het aantal resultaten.

3 Wegingsfactoren toekennen aan scores. Dit vindt veelal plaats bij een klein aantal scores op een spel. Wanneer u bijvoorbeeld vijf scores heeft en deze de wegingsfactoren 1 - 2 - 2 - 2 - 1 wilt geven, handelt u als volgt: voer in resultaat 1 t/m 1 en wegingsfactor 1. Druk op Toevoegen. Dan geeft u op resultaat 2 t/m 4 en wegingsfactor 2. Deze voegt u weer toe. Als laatste resultaat 5 t/m 5 en wegingsfactor 1. Deze voegt u ook weer toe. De wegingsfactoren voor de vijf resultaten zijn dan toegekend.

4 Deze optie is een combinatie van 1 en 3. Het weglaten van de extremen wordt afhankelijk van het aantal scores. Bij 1 t/m 3 scores wordt er niks weggelaten, bij 4 of scores worden de twee buitenste score voor de helft meegenomen in de weging, bij 6 of meer scores worden de hoogste en laagste 10% van de scores weggelaten.

Opmerkingen

- De NBB WeKo raadt optie 4 aan. Dit is de standaardinstelling in Bridge-It.
- Zowel voor de berekening binnen de eigen lijn als top-integraal wordt dezelfde instelling gehanteerd.
- Indien u kiest voor optie 3, dient u er goed op te letten dat het juiste aantal wegingsfactoren toegekend wordt. Indien dat niet het geval is kunnen er fouten optreden in de berekening.

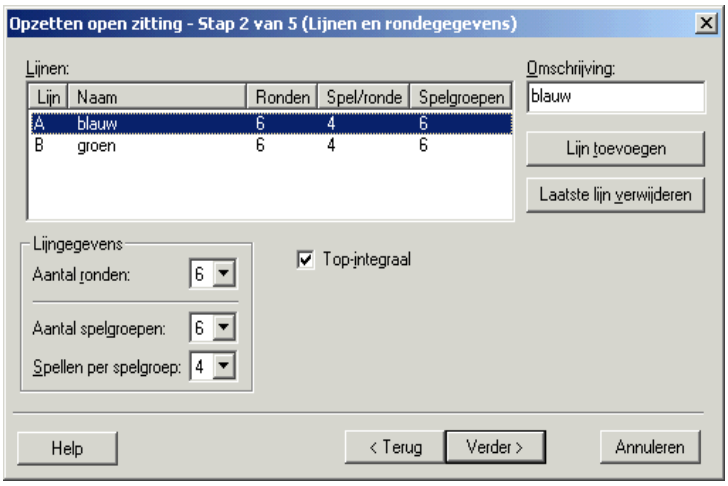
Wanneer u het nodige ingevuld heeft, drukt u op Verder om naar stap 2 te gaan, het instellen van de lijnen.

Opmerkingen

- Met de Terug en Verder knoppen kunt u door de verschillende stappen heen lopen. U kunt dus altijd weer terug om een eerder gedane instelling te wijzigen.

Stap 2: Instellen van de lijnen

In deze tweede stap geeft u het aantal lijnen op, voorziet ze eventueel van een extra naam en stelt het aantal ronden, spelgroepen en spellen per spelgroep voor elke lijn in.



Lijn A is altijd aanwezig en kan niet verwijderd worden. Voeg een nieuwe lijn toe door op de knop Lijn toevoegen te drukken. Wanneer u een lijn wilt verwijderen, drukt u op de knop Laatste lijn verwijderen. U verwijdert dan de laatste lijn uit de lijst.

De lijnen worden genummerd door middel van letters, beginnend met hoofdletter A. U kunt daarnaast ook een omschrijving meegeven aan elke lijn. Hiertoe selecteert u eerst de lijn in de lijst, vervolgens voert u een omschrijving in. Een omschrijving is niet verplicht.

Standaard heeft elke lijn 6 ronden, 6 spelgroepen en 4 spellen per spelgroep. Dit kunt u per lijn individueel aanpassen. U selecteert eerst een lijn en vervolgens kiest u bij Lijngegevens de juiste waarden.

Wanneer u met twee lijnen of meer speelt, wordt de optie Top-integraal actief. Indien u top-integraal wilt spelen plaats u hier een vinkje. Bij top-integraal moeten de lijngegevens voor alle lijnen gelijk zijn. Hiervoor geldt als uitgangspunt de instellingen die u maakt bij lijn A. Voor de andere lijnen is het dan niet mogelijk om ze aan te passen.

Hoe zit dat nu precies met ronden, spelgroepen en spellen per spelgroep?

Bridge-It maakt een duidelijk onderscheid tussen ronden en spelgroepen. Het aantal ronden geeft aan hoeveel ronden u gaat spelen. Het aantal spelgroepen houdt in het aantal setjes spellen dat u heeft. Veelal zijn deze aan elkaar gelijk. Als u 6 ronden speelt, heeft u 6 spelgroepen. Bij 7 of meer tafels houdt dat in dat er geleend moet worden tussen 2 tafels. Bij 7 ronden heeft u 7 spelgroepen en hoeft er niet geleend te worden bij 7 tafels. Elke tafel heeft dan haar eigen spelgroep.

Het is ook mogelijk dat u meer spelgroepen heeft dan het aantal ronden dat gespeeld wordt. Denk bijvoorbeeld aan de situatie dat er 7 tafels zijn met elk een eigen spelgroep, maar er slechts 6 ronden gespeeld worden. Bij 4 spellen per spelgroep houdt dat in dat er 28 verschillende spellen zijn en deze genummerd worden van 1 tot en met 28. Aangezien er maar 6 ronden gespeeld worden en in elke ronde 4 spellen gespeeld worden, spelen alle paren maar 24 van de 28 spellen. Paren spelen dan dus

niet alle spellen. Indien dit gebruikelijk is binnen de club kan dit van tevoren ingesteld worden en het schema hier op afgestemd worden. Eerst wordt opgegeven dat 6 ronden worden gespeeld, vervolgens wordt het aantal spelgroepen op 7 gezet. Let op dat er wel een overeenkomstig schema moet zijn voor 6 ronden en 7 spelgroepen. Het selecteren van een schema van 7 ronden waarvan u de laatste wilt laten vervallen wordt niet geaccepteerd. Dit schema dient opnieuw ingevoerd te worden maar dan alleen voor de eerste 6 ronden.

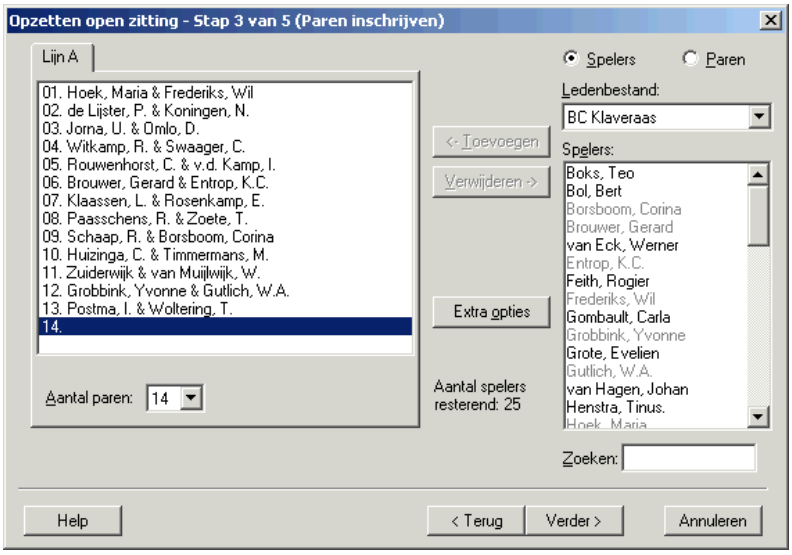
Wanneer u de lijnen hebt ingesteld, kunt u verder gaan naar stap 3, het inschrijven van de paren.

Opmerkingen

- Het aantal spelgroepen en het aantal spellen per spelgroep maken totaal het aantal spellen dat u gaat spelen in de zitting. Dit kan maximaal 60 spellen zijn.
- Indien het aantal ronden gewijzigd wordt, verandert het aantal spelgroepen mee. Indien gewenst kan daarna het aantal spelgroepen gewijzigd worden. U laat het aantal spelgroepen alleen afwijken van het aantal ronden indien het door u gewenste speelschema dat toestaat (bijvoorbeeld een verkort Mitchell schema met 8 spelgroepen en 6 ronden).
- In het menu Systeem **à** Instellingen kunt u op het tabblad “Opzetten zitting/competitie” de standaardwaarden voor aantal ronden, spelgroepen en spellen per spelgroep instellen
- Het maximum aantal lijnen is 26.

Stap 3: Inschrijven van de paren

In stap 3 gaat u de paren inschrijven in de lijnen. U kunt individuele spelers uit de ledenlijst samenvoegen tot nieuwe paren of reeds samengestelde paren uit de parenlijst toevoegen.



Stel als eerste voor elke lijn het aantal paren in. Dit doet u door eerst op de betreffende lijn te drukken linksboven, daarna selecteert u het aantal paren voor deze lijn.

Rechtsboven kiest u tussen het weergeven van de spelerslijst of de parenlijst. De parenlijst hanteert u wanneer u paren uit de standaard parenlijst wilt indelen. De spelerslijst gebruikt u om spelers die nog niet in de parenlijst als paar voorkomen toe te voegen als nieuw paar.

Spelers toevoegen

Om een speler toe te voegen selecteert u eerst het ledenbestand. In de ledenlijst verschijnen de leden die in het gekozen ledenbestand zijn ingedeeld. Deze staan op alfabetische volgorde gerangschikt (op

achternaam). ‘Aantal spelers resterend’ geeft aan hoeveel spelers zich (nog) bevinden in de gekozen ledenlijst.

Om paren te vormen uit individuele spelers gaat u als volgt te werk:

1. Stel, u wilt het paar Entrop – van Eck in lijn A plaatsen
2. U kiest eerst de lijn welke u wilt indelen, in dit geval lijn A
3. U selecteert een paarnummer dat u aan het paar wilt toekennen. Dit nummer mag niet nog voorzien zijn van een paar (hier is paarnummer 14 geselecteerd)
4. In de spelerslijst selecteert u de naam Entrop en drukt u op *Toevoegen.* Deze speler wordt toegevoegd in de lijst.
5. Vervolgens selecteert u de naam Van Eck en drukt u op de knop *Toevoegen*. Het paar Entrop – van Eck wordt in lijn A geplaatst op de plaats van de blauwe selectiebalk.
6. U heeft nu een paar in lijn A gemaakt.

De andere paren maakt u op een zelfde manier aan. U kunt ook paren vormen met spelers uit verschillende ledenbestanden. Daarvoor selecteert u de eerste speler en voegt die toe. Vervolgens kiest u de tweede speler uit een ander ledenbestand en voegt die ook toe aan hetzelfde paarnummer.

Wanneer u een speler toevoegt, wordt deze lichtgrijs gemaakt in de spelerslijst. Een dergelijke speler kan niet nogmaals toegevoegd worden. Indien u een fout heeft gemaakt met de indeling van een speler of paar selecteert u in de linkerlijst het betreffende paar en drukt u op Verwijderen. De spelers worden teruggeplaatst in de juiste spelerslijst en komen op de juiste alfabetische positie terecht.

Paren toevoegen

Selecteer rechtsboven “Paren” om de parenlijst op te roepen. De parenlijst zoals deze is aangemaakt in het menu Systeem **à** Ledenbestand **à** Paren verschijnt nu. Selecteer het paar dat u wilt toevoegen, kies de juiste lijn en de positie waarop het paar ingedeeld wordt en druk op Toevoegen. Het paar is nu toegevoegd. Het is niet mogelijk om een paar toe te voegen als één of beide spelers reeds ingedeeld zijn.

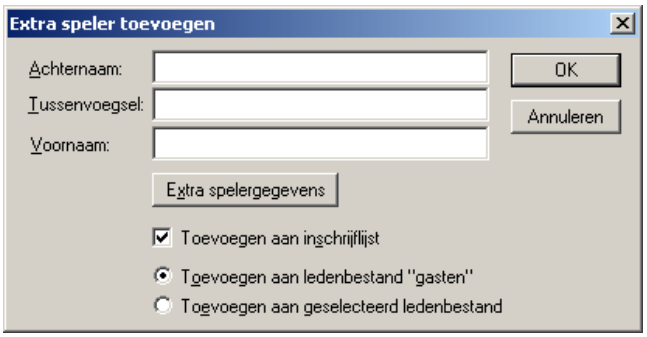
Zoeken naar spelers of paren

Middels de zoekfunctie kunt u snel spelers of paren uit de lijst opzoeken. Type de eerste letter van de zoektekst waarmee u wilt zoeken in op het toetsenbord, deze verschijnt in het zoekveld. Het is niet nodig dat u eerst met de muis het zoekveld aanklikt. Type vervolgens de volgende letters in van de zoekterm. U kunt een volledige naam invoeren, maar een gedeelte van de naam is ook voldoende. Druk op enter om de eerstvolgende speler/paar in de lijst te zoeken. Door meerdere keren op enter te drukken wordt steeds de volgende speler/paar opgezocht.

Eenmaal de juiste speler of paar gevonden voegt u deze toe door op shift + enter te drukken. Vervolgens kunt u de naam van de volgende te zoeken speler of paar intikken.

Nieuwe speler

Wanneer spelers meedoen die niet voorkomen in uw ledenlijst (omdat ze bijvoorbeeld maar eenmalig meedoen) kunt u gebruik maken van de mogelijkheid om een extra speler toe te voegen. U drukt dan op Extra opties **à** Nieuwe Speler waarna u het volgende invoerscherm te zien krijgt.



Het invoeren van een achternaam is verplicht, een voornaam niet maar is wel aan te raden. Deze speler zal achteraan in de spelerslijst geplaatst worden. Vervolgens kunt u die speler selecteren voor een paar.

Om meteen de volledige gegeven van een speler in te vullen, bijvoorbeeld emailadres en voorletters, klikt u op “Extra spelergegevens”. U krijgt nu het volledige detailscherm te zien van de nieuwe speler en u kunt de gewenste informatie verder compleet maken.

U kunt kiezen om de speler te plaatsen in het ledenbestand “Gasten” of in het geselecteerde ledenbestand. Indien het bestand “Gasten” niet bestaat, zal het worden aangemaakt. De speler zal vervolgens verschijnen in het ledenbestand zoals dat opgeroepen wordt vanuit Systeem **à** Ledenbeheer **à** Leden. De volgende keer dat u een zitting aanmaakt, hoeft u deze speler niet nogmaals toe te voegen, maar kan hij eenvoudig uit het juiste ledenbestand worden geselecteerd.

Het vinkje bij ‘Toevoegen aan inschrijflijst” zorgt ervoor dat de ingevoerde naam meteen in de inschrijflijst geplaatst wordt op het gekozen paarnummer. U hoeft het niet nogmaals handmatig toe te voegen.

Spelers nog niet inschrijven

Indien u de spelersnamen nog niet weet, maar de zitting alvast wilt aanmaken, dan kunt u gebruik maken van naamloze spelers. Op deze wijze kunt u snel een zitting opstarten en schrijft u later de paarnamen in zodra u daar de tijd voor heeft. U kunt deze dan op een later tijdstip invullen vanuit het zittingmenu "Paarnamen wijzigen".

U stelt eerst het aantal paren in dat in de lijn gaat spelen, vervolgens drukt u op "Extra opties" en kiest u voor "Vul naamloze spelers in". Alle nog niet compleet ingevulde paren worden gevuld met naamloze spelers. Om de naamloze spelers te verwijderen in een lijn kiest u voor "Verwijder naamloze spelers". Indien er een stilzit is tegen een bepaald paar, kunt u dat paar open laten, maar u kunt ook handmatig vanuit het menu Extra Opties kiezen voor "Stel paar in als afwezig".

Combitafel

In Bridge-It kunt u gebruik maken de van de combitafel. Deze is van belang als er in twee of meer lijnen een afwezig paar is waardoor er een wachttafel ontstaat. Zie appendix A voor een uitgebreide uitleg over de combitafel en hoe deze te gebruiken in Bridge-It.

Als u alle paren ingedeeld heeft, kunt u verder gaan met stap 4, het kiezen van een schemasysteem.

Opmerkingen

- Er kunnen maximaal 60 paren in een lijn spelen, het minimum is 4 paren.
- Het is niet noodzakelijk dat u alle spelers uit de spelerslijst toevoegt.
- In deze stap kunt u ook wachttafels (stilzit) creëren. Een wachttafel is in feite niks anders dan een afwezig paar. Wat u dan ook doet is het paarnummer simpelweg niet voorzien van spelers! Als u dan op Verder drukt zal u gevraagd worden of u voor die open plek een

wachttafel wilt aanmaken (als in bovenstaand figuur op Verder wordt gedrukt, zal er een wachttafel worden aangemaakt voor paar 14).

- U kunt de aangemaakte wachttafel verwijderen door het nummer te selecteren en op Verwijderen te drukken.
- Wanneer u de lijn wilt verkleinen kunt u dat doen door het aantal paren te verminderen. Indien u bijvoorbeeld het aantal terugbrengt van 16 naar 14 paren zullen de laatste twee paren verwijderd worden. Hiertoe moeten deze paren wel eerst leeggemaakt worden door middel van de knop Verwijderen.

Tip 1

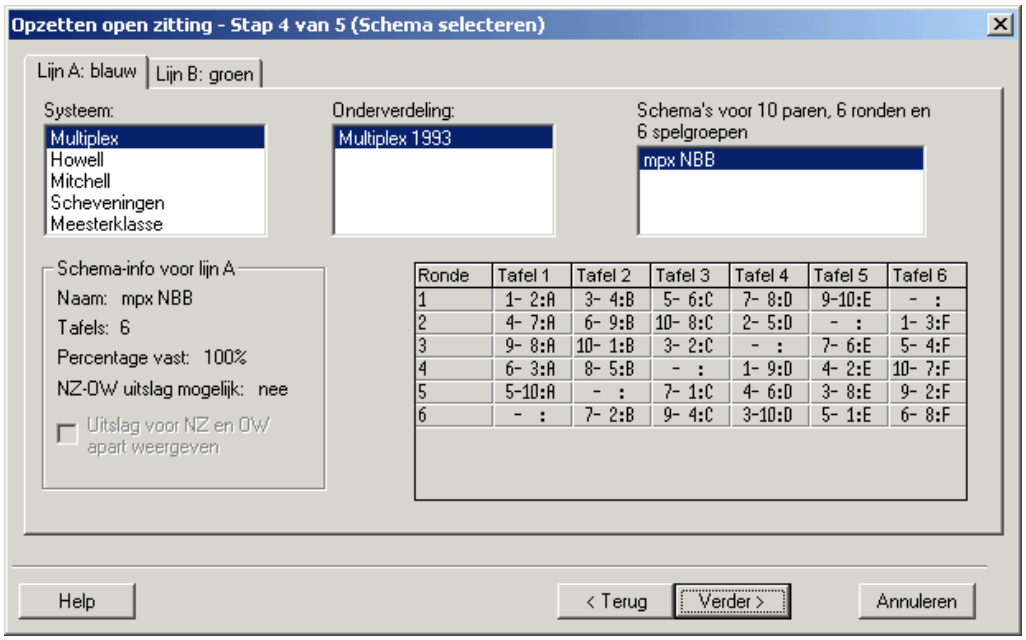
Een volledig ingevuld paar kunt u eenvoudig van positie veranderen door deze met de linkermuisknop naar een andere positie te slepen. Hiervoor drukt u op het paar dat u wilt verplaatsen, houdt de muisknop ingedrukt en verplaatst de muisaanwijzer naar de positie waar u het paar wilt plaatsen. Deze positie moet wel leeg zijn. Een positie met één speler ingevuld kan niet verplaatst worden en kan ook niet naartoe gesleept worden. Ook is het mogelijk om een paar op deze manier naar een andere lijn te verplaatsen. Sleep hiervoor het paar naar het tabblad van de lijn waar het paar naar toe moet, houdt daar de muis een korte tijd stil waarna de lijn zal verspringen. Plaats nu het paar op de juiste positie.

Tip 2

U kunt het scherm verticaal in grootte aanpassen door met de linkermuisknop op de hoek rechtsonder te klikken en vervolgens het scherm naar boven of beneden te slepen.

Stap 4: Kiezen van het schema

In deze stap gaat u voor uw lijnen het schema instellen. Dit doet u met het volgende scherm.



Het kiezen van een schema gaat volgens het principe van het kiezen van een systeem en onderverdeling. Uit deze keuze volgt dan vanzelf een schema. Dit gaat als volgt:

1. Selecteer eerst de lijn waarvoor u het schema wilt instellen
2. Kies een systeem uit de systeemlijst
3. Afhankelijk van uw systeemkeuze verschijnen er onderverdelingen. Voor Mitchell is dat bijvoorbeeld volledig, onvolledig en draaiend. Kies een onderverdeling.

4. In de schemalijst verschijnt dan het schema dat aan uw opgegeven keuzes voldoet. U ziet hoe het schema opgebouwd is en gegevens van het schema.

Wanneer er rechts geen schema verschijnt maar de melding "geen schema aanwezig" bevat het opgegeven systeem en onderverdeling geen schema voor de door u ingestelde paren, spelgroepen en ronden. U zult dan een ander systeem of onderverdeling dienen te kiezen of het aantal paren, spelgroepen en ronden te wijzigen (bijvoorbeeld als u vijf ronden speelt en kiest voor het multiplex systeem).

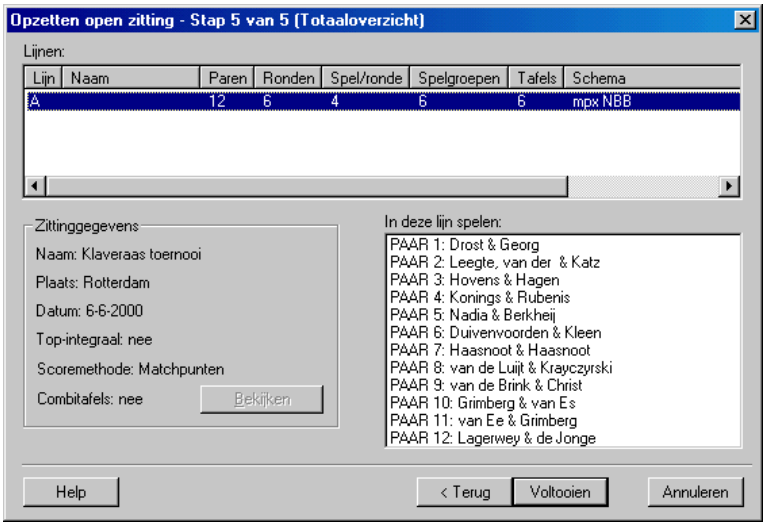
Als alle lijnen voorzien zijn van een systeem en onderverdeling waarbij een geldig schema gevonden is, kunt u verder gaan naar de laatste stap, het totaaloverzicht.

Opmerkingen

- Standaard worden de lijnen voorzien van het Multiplex systeem met Multiplex 1993 als onderverdeling. Dit is gedaan omdat dit een veel gespeeld systeem is. In het menu Systeem **à** Instellingen **à** tabblad Opzetten zitting/competitie kunt u het standaard schemasysteem en onderverdeling wijzigen.
- Soms is het mogelijk dat er meerdere schema's tevoorschijn komen in de schemalijst met een gelijk aantal paren. Er bestaan dan voor die combinatie van paren, spelgroepen en ronden meerdere schema's binnen het gekozen systeem en onderverdeling.
- Wanneer u naar stap 5 wilt gaan en alle lijnen zijn nog niet voorzien van een schema zal Bridge-It u een waarschuwing geven. U dient dan een ander systeem of onderverdeling te kiezen, of de lijngegevens aan te passen zodanig dat er een schema voor de lijn gekozen wordt.
- Sommige schema's hebben de mogelijkheid om voor de NZ en OW richting een aparte uitslag te geven. Druk op "Uitslag voor NZ en OW apart weergeven" om een dergelijke opsplitsing te krijgen.
- Wanneer u top-integraal speelt en een aparte uitslag voor NZ en OW wilt genereren, dient u bij alle lijnen afzonderlijk te hebben aangegeven dat u de uitslag apart wilt weergeven.
- Het schemabeheer geeft u een goed beeld van welke schema's zich in Bridge-It bevinden. Uiteraard kunt u ook zelf schema's maken (zie hoofdstuk 7).

Stap 5: Totaaloverzicht en starten open zitting

Na doorlopen van de eerste vier stappen heeft u alle benodigde gegevens ingevuld. In stap 5 krijgt u te zien wat u ingevuld heeft en kunt u dat controleren.



Bovenin ziet u de lijnen met daarbij de omschrijving, het aantal paren, ronden, spelgroepen en spellen per spelgroep, het aantal benodigde tafels (afgeleid uit het schema), de naam van het schema en of er wachttafels zijn. Als u een lijn selecteert bovenin, ziet u in de parenlijst welke paren in die lijn uitkomen. Links ziet u algemene zittinggegevens.

Mocht u nog een fout bespeuren in uw instellingen, druk op Terug en ga naar de stap waar u de fout wilt herstellen.

Als alles correct is ingevuld drukt u op Voltooien waarna de zitting wordt aangemaakt en opgestart. U gaat nu de zitting spelen en kunt gebruik maken van het Zittingmenu.

Hoofdstuk 3: Een nieuwe parencompetitie opzetten

Belangrijk

Dit hoofdstuk beschrijft het opzetten van een parencompetitie. Een parencompetitie is een competitievorm waarbij in verschillende competitieronden kan worden gespeeld en na afloop van elke competitieronde promotie en degradatie uitgevoerd kan worden. De stand van deze competitie wordt per paar bijgehouden en het is mogelijk om clubreglementen in te stellen voor afwezige paren, spelen in een andere lijn, of spelen met invallers of als combipaar. Indien u een *individuele competitie* wilt opzetten (bijvoorbeeld een zomercompetitie) treft u hierover informatie aan in hoofdstuk 6.

In een parencompetitie worden scores van meerdere zittingen per paar bij elkaar opgeteld. Deze competitie kan verschillende vormen aannemen. Voorbeelden van parencompetities zijn:

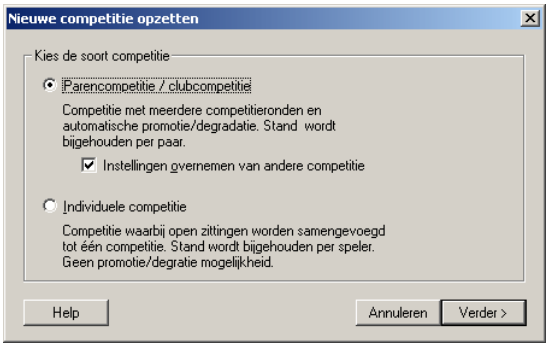
- *Clubcompetitie*, waar er in meerdere competitieronden wordt gespeeld. Promotie en degradatie vindt plaats na afloop van elke competitieronde.
- *Bekercompetitie* of *laddercompetitie*, waar de scores van een aantal zittingen bij elkaar worden opgeteld. Er is sprake van één competitieronde met een aantal competitiezittingen.

Ook als u de scores van slechts twee zittingen per paar bij elkaar wilt optellen, speelt u in principe een parencompetitie. Deze bestaat dan uit één competitieronde met twee zittingen.

Beginnen met een nieuwe parencompetitie

Alvorens u de zittingen gaat spelen, dient u eerst de competitie op te zetten. Druk op Nieuwe Competitie in het menu Bestand om een competitie aan te maken.

U kunt nu een keuze maken uit het opzetten van een parencompetitie of individuele competitie.



Selecteer hier Parencompetitie / clubcompetitie om een parencompetitie op te zetten (voor individuele competitie zie hoofdstuk 6). Wanneer de op te zetten competitie een vervolg is op een reeds afgesloten competitie, of wanneer de instellingen van de competitie veel overeenkomsten toont met een andere competitie, kunt u er voor kiezen om de instellingen van een andere competitie over te nemen. Alle gegevens, inclusief de samenstellingen van de paren, worden dan overgenomen en vooraf ingevuld in de vijf stappen van het opzetten van de competitie.

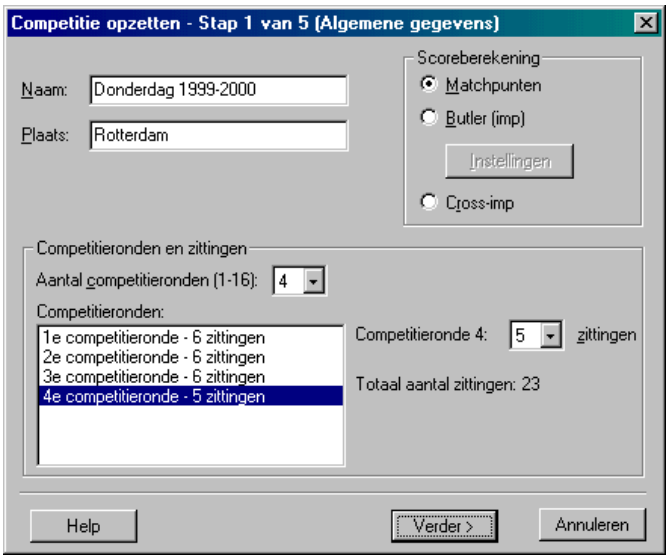
Om de instellingen van een eerdere competitie over te nemen, plaatst u een vinkje bij “Instellingen overnemen van andere competitie”. Druk op Verder. U kunt nu een keuze maken uit de aanwezige competities. Selecteer de betreffende competitie waarvan u de gegevens wilt overnemen en druk op Verder.

Vervolgens zal er een serie van vijf stappen verschijnen die u zullen begeleiden bij het opzetten van de competitie. Deze vijf stappen zijn:

- Het instellen van algemene gegevens (naam, aantal competitieronden en -zittingen).
- Opgeven van het aantal lijnen en lijngegevens
- Paren indelen in de lijnen
- Keuze van het schemasysteem
- Clubreglementen

Stap 1: Opgeven van algemene gegevens

U begint met het invullen van de algemene gegevens van de competitie.



Als eerste geeft u een naam aan uw competitie, bijvoorbeeld *Donderdag* als u de competitie op de donderdag speelt. Het ingeven van een naam is verplicht. Deze naam is nodig voor de herkenning van de competitie. Eventueel kunt de plaats opgeven waar de competitie gespeeld wordt. Dit is echter niet noodzakelijk.

Kies het aantal competitieronden dat u wilt spelen. Als u promotie/degradatie competitie wilt spelen, kiest u voor twee competitieronden of meer. U stelt het aantal in door met de muis op het pijltje naar beneden te drukken en het gewenste aantal te selecteren. In de lijst komen de competitieronden te staan.

Zodra u het aantal competitieronden ingesteld heeft, moeten de verschillende ronden voorzien worden van het juiste aantal zittingen. U stelt dat in door op het pijltje achter *Competitieronde 1:* te drukken. U selecteert het aantal zittingen dat in deze competitieronden zullen plaats vinden. Vervolgens zal in de lijst automatisch de tweede competitieronde worden geselecteerd (indien u meer dan één competitieronde gaat spelen) en kunt u op dezelfde manier weer het aantal zittingen toewijzen.

Indien u een wijziging wilt aanbrengen in het aantal zittingen van een competitieronde selecteert u in de lijst de betreffende competitieronde en kiest u een ander aantal zittingen.

U kunt voor de scoreberekening gebruik maken van matchpunten, Butler en cross-imp. Wanneer u Butler gebruikt, kunt u instellen hoe de datumscore berekend gaat worden. Zie hiervoor stap 1 van aanmaken open zitting.

In het verloop van deze handleiding wordt er van uit gegaan dat u matchpunten gebruikt.

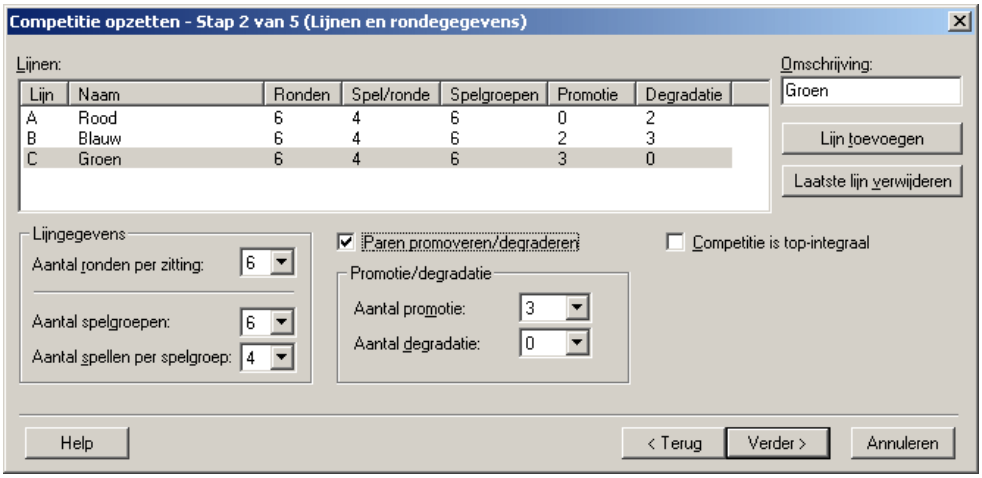
Als een naam is opgegeven, het aantal competitieronden is ingesteld en ze elk voorzien zijn van het aantal zittingen kunt u verder naar stap 2, het opgeven van het aantal lijnen en ronden.

Opmerkingen

- Met de *Terug* en *Verder* knoppen kunt u door de verschillende stappen heen lopen. U kunt dus altijd weer terug om een eerder gedane instelling te wijzigen.
- Er is minimaal één competitieronde aanwezig en maximaal 16.
- Per competitieronde kunnen maximaal 16 zittingen gespeeld worden. Het totaal aantal zittingen in de competitie is maximaal 256.

Stap 2: Lijnen en rondegegevens

In deze stap geeft u het aantal lijnen op en stelt u het aantal ronden, spelgroepen en spellen per spelgroep in voor elke lijn. Eventueel kunt u nog een omschrijving meegeven voor elke lijn.



Lijn A is altijd aanwezig en kunt u niet verwijderen. U voegt een nieuwe lijn toe door op de knop Lijn toevoegen te drukken. Wanneer u een lijn wilt verwijderen, drukt u op de knop Laatste lijn verwijderen. U verwijdert dan de laatste lijn uit de lijst.

De lijnen worden genummerd door middel van letters, beginnend met hoofdletter A. U kunt daarnaast ook een omschrijving meegeven aan elke lijn. Hiertoe selecteert u eerst de lijn in de lijst, vervolgens voert u een omschrijving in. Een omschrijving is niet verplicht.

Standaard heeft elke lijn 6 ronden, 6 spelgroepen en 4 spellen per spelgroep. Dit kunt u per lijn individueel aanpassen. U selecteert eerst een lijn en vervolgens kiest u bij Lijngegevens de juiste waarden.

Wanneer u met twee of meer lijnen speelt, worden de opties *Paren promoveren/degraderen* en *Competitie is top-integraal* actief. U kruist de eerste optie aan indien u paren laat promoveren en degraderen aan het einde van elke competitieronde. Tevens kunt u het aantal paren opgeven dat van lijn gaat veranderen. Voor elke promotie en degradatie kunt u apart het gewenste aantal instellen.

Om een top-integrale competitie te spelen, kruist u de tweede optie aan. Bij een top-integrale competitie wordt er ook een stand per lijn opgemaakt naast de top-integrale stand. Deze stand wordt opgemaakt aan de hand van de resultaten die top-integraal behaald zijn. Wanneer u gebruik maakt van promoveren/degraderen, zullen paren dus promoveren of degraderen op basis van de uitslagen die ze behaald hebben volgens de top-integrale uitslag. In het overzicht van de competitiestand kunt u de stand per lijn en top-integraal bekijken.

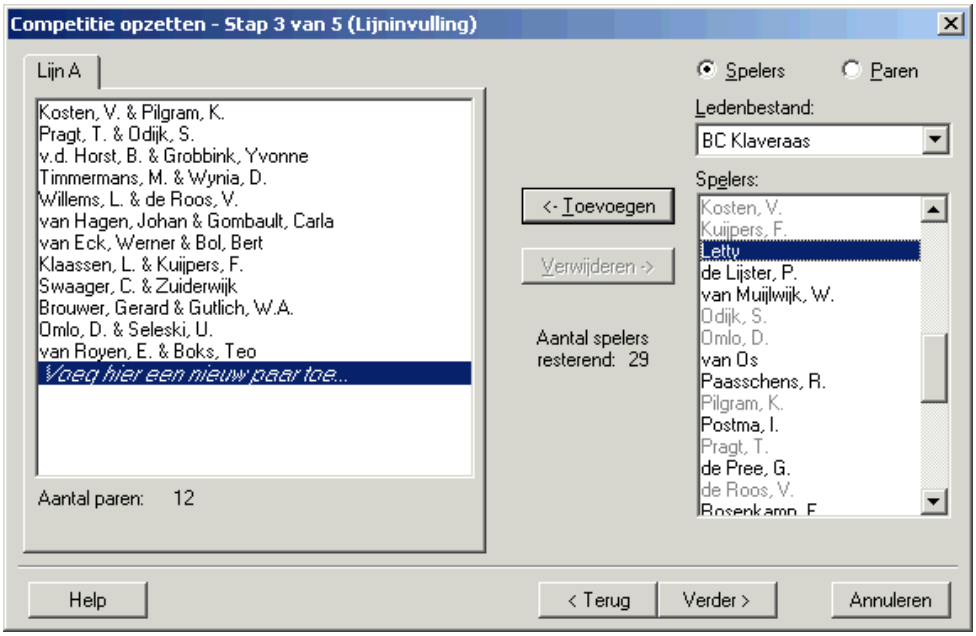
Wanneer u de lijnen hebt opgesteld, kunt u verder gaan naar stap 3: het indelen van de paren.

Opmerkingen

- Opgeven van het aantal paren bij promoveren en degraderen is niet verplicht. Ook het aantal paren dat u nu opgeeft, kan gewijzigd worden zodra u de promoties en degradaties gaat doorvoeren.
- Het aantal spelgroepen en het aantal spellen per spelgroepen maken totaal het aantal spellen dat u gaat spelen in de zitting. Dit kan maximaal 60 spellen zijn.
- Het maximum aantal lijnen is 26.
- Bij het opzetten van een competitiezitting is het mogelijk om de lijngegevens te wijzigen.

Stap 3: Paren indelen

In stap 3 gaat u de paren indelen in de lijnen die u in de vorige stap aangemaakt hebt. Hiertoe staat u het volgende window tot uw beschikking.



Het aantal paren in een lijn wordt bepaald door het aantal dat u toevoegt. Rechtsboven kiest u tussen het weergeven van de spelerslijst of de parenlijst. De parenlijst hanteert u wanneer u paren uit de standaard parenlijst wilt indelen. De spelerslijst gebruikt u om spelers die nog niet in de parenlijst als paar voorkomen toe te voegen als nieuw paar.

Spelers toevoegen

Om een speler toe te voegen selecteert u eerst het ledenbestand. In de ledenlijst verschijnen de leden die in het gekozen ledenbestand zijn ingedeeld. Deze staan op alfabetische volgorde gerangschikt (op achternaam). 'Aantal spelers resterend' geeft aan hoeveel spelers zich (nog) bevinden in de gekozen ledenlijst.

Om paren te vormen uit individuele spelers gaat u als volgt te werk:

1. Selecteer de onderste plaats in de lijn: "Voeg hier een nieuw paar toe…"
2. Stel, u wilt het paar Letty – van Os in lijn A plaatsen
3. U kiest eerst de lijn welke u wilt indelen, in dit geval lijn A
4. U selecteert de naam Letty en drukt op Toevoegen

5. Vervolgens selecteert u de naam van Os en drukt u op de knop Toevoegen. Het paar Letty – van Os wordt in lijn A onderaan geplaatst.
6. U heeft nu een paar in lijn A gemaakt.

De andere paren maakt u op een zelfde manier aan.

Wanneer u een speler toevoegt, wordt deze lichtgrijs gekleurd in de ledenlijst. Deze speler kan dan niet nogmaals worden toegevoegd. Indien u een fout heeft gemaakt met de indeling van een speler of paar, selecteert u in de linkerlijst het betreffende paar en drukt u op Verwijderen. De spelers worden teruggeplaatst in de spelerslijst op hun eigen positie.

Paren toevoegen

Selecteer rechtsboven “Paren” om de parenlijst op te roepen. De parenlijst zoals deze is aangemaakt in het menu Systeem **à** Ledenbestand **à** Paren verschijnt nu. Selecteer het paar dat u wilt toevoegen, kies de juiste lijn en de positie waarop het paar ingedeeld wordt en druk op Toevoegen. Het paar is nu toegevoegd. Het is niet mogelijk om een paar toe te voegen als één of beide spelers reeds ingedeeld zijn.

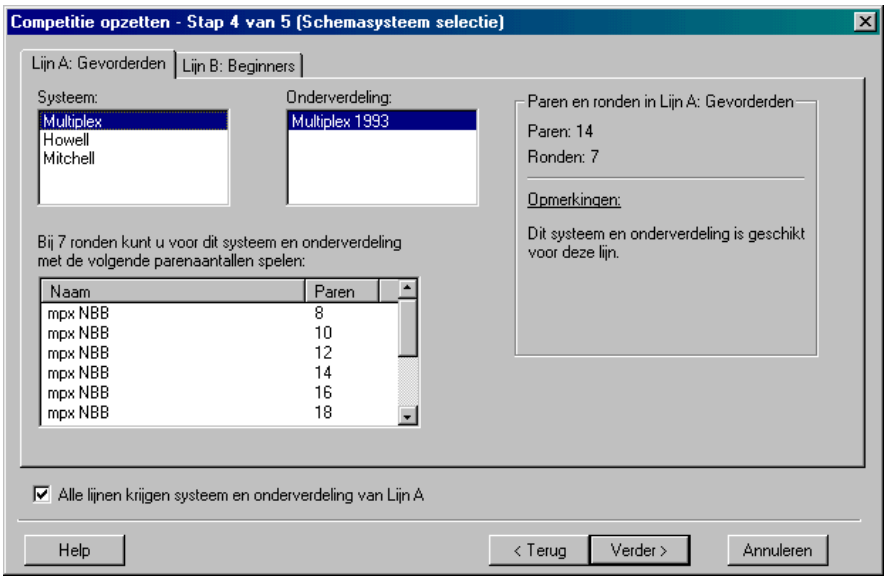
Als u alle paren ingedeeld heeft, kunt u verder gaan met stap 4, het kiezen van een schemasysteem.

Opmerkingen

- Het is niet noodzakelijk dat u alle spelers uit de spelerslijst toevoegt.
- De volgorde van de paren is niet van belang, wel in welke lijn ze geplaatst worden. Wanneer u de competitiezitting gaat opzetten is de volgorde wel van belang. De paren worden dan gekoppeld aan een paarnummer.
- Het aantal paren dat u in één competitielijn kunt plaatsen is 2000. In de zitting bedraagt het maximum aantal paren in één lijn 60. U kunt in de zitting de competitieparen over meerdere lijnen verdelen.
- Voordat u verder kunt, is het noodzakelijk dat alle paren compleet zijn. Indien dat niet het geval is, zal Bridge-It een waarschuwing geven.
- Wanneer u de lijn wilt verkleinen, doet u dat door de betreffende paren te verwijderen. De spelers worden weer teruggeplaatst in de spelerslijst.
- Wanneer u een competitiezitting gaat spelen, kan het aantal paren altijd weer gewijzigd worden als er sprake is van een lagere opkomst.

Stap 4: Kiezen van het schemasysteem

In stap 4 kiest u een schemasysteem voor uw competitie. Het volgende scherm assisteert u daarbij.



Bridge-It maakt gebruik van schemasystemen en onderverdelingen. Dit houdt in dat u niet een specifiek schema kiest, maar een keuze maakt uit de beschikbare systemen en daarbij behorende onderverdelingen. Op basis hiervan zal Bridge-It kijken of er bij het door u ingestelde aantal paren en ronden een schema beschikbaar is. Het voordeel hiervan is dat wanneer u een zitting speelt met een afwijkend aantal paren, het programma uit zichzelf een ander passend schema kiest binnen het door u gekozen systeem en onderverdeling.

U kunt voor elke lijn apart een schemasysteem kiezen of voor alle lijnen gezamenlijk hetzelfde systeem. Als u het vinkje *Alle lijnen krijgen systeem+onderverdeling van Lijn A* links onderaan aanklikt, geldt de instelling van lijn A ook voor de andere lijnen. U kunt de andere lijnen dan wel bekijken, maar u kunt de instellingen daarvan niet wijzigen. Wilt u andere lijnen een afwijkend schemasysteem toekennen, dan verwijdert u het vinkje. U dient nu voor elke lijn een systeem en onderverdeling te kiezen.

Het kiezen van een schemasysteem en onderverdeling gaat als volgt:

1. Bepaal eerst of alle lijnen hetzelfde systeem krijgen of niet door middel van het vinkje linksonder.
2. Selecteer de lijn waarvan u het systeem wilt instellen.
3. Kies uit de Systeemlijst het systeem dat u wilt spelen.
4. Kies bij Onderverdeling een gewenste onderverdeling van het systeem.
5. In de lijst daaronder komen dan de schema's met verschillende paaraantallen tevoorschijn die u ter beschikking staan bij het gekozen systeem en onderverdeling. Er zijn dan de volgende mogelijkheden:

   * Indien er geen schema's vermeld worden, bestaat er voor die combinatie van systeem - onderverdeling - aantal ronden geen schema. U dient dan een van deze drie te wijzigen.

   * Indien er wel schema's verschijnen maar waarvan geen één schema het aantal ingestelde paren heeft, kunt u dit schemasysteem wel gebruiken, maar dient u in de competitiezitting het aantal paren te veranderen.

   * Indien ook een schema met een zelfde aantal paren als het door u ingestelde aanwezig is, kunt u dit schemasysteem zonder problemen gebruiken.

Het schemaselectie scherm kijkt dus wel naar het aantal paren dat u ingesteld heeft in uw lijnen, maar kiest nog geen specifiek schema. Het geeft alleen aan wat de mogelijkheden zijn van het door u gekozen schemasysteem.

Nadat alle lijnen voorzien zijn van een systeem en onderverdeling waarbij een geldig schema gevonden is, kunt u verder gaan naar de laatste stap, de clubreglementen.

Opmerkingen

- Soms is het mogelijk dat er meerdere schema's tevoorschijn komen in de schema lijst met een gelijk aantal paren. Er bestaan dan voor die combinatie van paren en ronden meerdere schema's binnen het gekozen systeem en onderverdeling.
- Wanneer u naar stap 5 wilt gaan en alle lijnen zijn nog niet voorzien van een systeem met een geldig schema, dan zal Bridge-It u een waarschuwing geven. U dient een ander systeem of onderverdeling te kiezen, of het aantal ronden aan te passen.
- Het schemabeheer geeft een goed beeld van welke schema's zich in Bridge-It bevinden. Uiteraard kunt u ook zelf schema's maken (zie hoofdstuk 7).

Stap 5: Clubreglementen

De laatste stap betreft het instellen van clubreglementen voor deze competitie. Bridge-It kan reglementen hanteren voor het spelen in een andere lijn, afwezig zijn van paren, spelen met invallers (binnen/buiten de club), spelen als combipaar en punten voor de slemcompetitie. Standaard zijn er geen reglementen ingesteld. U stelt de reglementen in door de juiste opties te selecteren en de bijbehorende waarden in te voeren.

Opmerkingen

- Clubreglementen zijn alleen van toepassing op competitiezittingen en niet op open zittingen.
- De competitiestand wordt altijd berekend met de laatst ingestelde clubreglementen. Indien u een wijziging maakt, wordt de stand herberekend met de gewijzigde reglementen. Dit geldt ook voor de slemstand.
- In de zittinguitslag zelf wordt geen rekening gehouden met eventuele clubreglementen. De zittinguitslag die vanuit het zittingmenu kan worden opgevraagd is dus de uitslag zonder deze correcties.

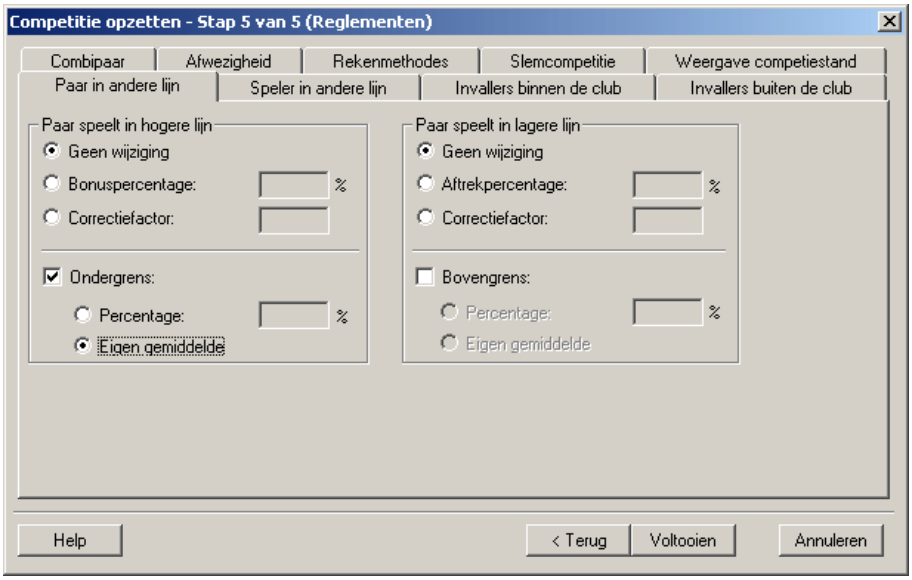
Paren spelen in andere lijn

Wanneer een paar in een andere lijn speelt dan waar het doorgaans in speelt, zijn er twee mogelijkheden:

- Een paar speelt in een hogere lijn, bijvoorbeeld in lijn A in plaats van lijn B.
- Een paar speelt in een lagere lijn, bijvoorbeeld lijn B in plaats van lijn A.

Bridge-It veronderstelt dat lijn A sterker is dan lijn B (en lijn B sterker dan lijn C enzovoort). Dit houdt in dat wanneer een paar in een hogere lijn uitkomt, ze het relatief moeilijker zal krijgen en dus eventueel bevoordeeld zal worden met de score. Omgekeerd geldt hetzelfde voor een paar dat in een lagere lijn gaat spelen. De opties voor scorewijzigingen zijn hier dan ook op afgestemd.

Het scherm ziet er als volgt uit:



Paar speelt in hogere lijn

U kunt kiezen uit drie mogelijke acties wanneer een paar in een hogere lijn gaat spelen:

1. Het paar krijgt de score die het behaald heeft. Er wordt geen extra bonus bij opgeteld. Selecteer *Geen wijziging*.
2. Het paar krijgt een vastgesteld aantal procentpunten als bonus. Selecteer dan *Bonuspercentage* en geef een waarde op, bijvoorbeeld 5%.
3. De score wordt vermenigvuldigd met een factor groter dan 1. In dat geval kiest u voor *Correctiefactor* en vult u een waarde in. Deze waarde moet tussen 1,01 en 1,50 liggen.

Naast dit extra percentage kunt u ook nog een ondergrens opgeven. Indien u geen ondergrens wilt, schakelt u het vinkje uit. Indien u wel een ondergrens wilt, schakelt u het vinkje aan. U heeft dan twee mogelijke ondergrenzen:

1. Vast percentage als ondergrens. U selecteert hiervoor *Percentage* en geeft een percentage op, bijvoorbeeld 45%. Wanneer na een eventuele bovengenoemde aanpassing de score nog lager is dan de opgegeven ondergrens, wordt de ondergrens de eindscore voor het paar.
2. Indien het eigen gemiddelde de ondergrens vormt, selecteert u *Eigen gemiddelde*. Het paar krijgt dan een voorlopig percentage toegekend dat gevormd wordt door de behaalde score met een eventuele aanpassing. Op het eind van de competitieronde wordt gekeken wat het gemiddelde voor dat paar is en dat wordt dan de ondergrens. Als het voorlopige percentage lager is dan dit gemiddelde, dan wordt de score voor deze zitting opgehoogd.

Het percentage dat resulteert als gevolg van deze twee stappen wordt in de competitiestand overgenomen.

Voorbeeld:

Een paar speelt in een hogere lijn en u heeft ingesteld dat deze paren een bonuspercentage van 5% krijgen en hun eigen gemiddelde geldt als ondergrens. Stel dit paar heeft 37,5% behaald. Hierbij wordt 5% opgeteld wat resulteert in 42,5%. In de competitiestand wordt deze score geplaatst indien het eigen gemiddelde niet hoger is dan dit percentage. Indien dat wel het geval is, bijvoorbeeld 46,8%, wordt voor deze zitting de score 46,8% genoteerd.

Opmerkingen

- Een uitslag van een zitting waarvan de ondergrens gelijk is aan het eigen gemiddelde kan dus wijzigen gedurende de competitie. Dit hangt af van het eigen gemiddelde dat bij het paar hoort. Bridge-It rekent dit telkens opnieuw wanneer er nieuwe uitslagen aan de

competitiestand toegevoegd worden of wanneer u handmatig scores wijzigt in de competitiestand.

- Wanneer u een ondergrens opgeeft, is het niet noodzakelijk dat u ook een bonuspercentage of correctiefactor opgeeft. Een ondergrens kan dus gecombineerd worden met Geen wijziging. In dat geval wordt de score alleen gecorrigeerd voor een ondergrens.
- Wanneer u een bonuspercentage of correctiefactor instelt en tevens een ondergrens hebt opgegeven, wordt eerst de score voor dit extra percentage gecorrigeerd. Vervolgens wordt gekeken of dit percentage lager is dan de ondergrens. Indien dat het geval is, volgt een correctie voor de ondergrens.
- Voor de berekening van het eigen gemiddelde kunt u bepaalde scores weglaten of juist meenemen. Zie verderop voor meer informatie over deze berekening.

Paar speelt in lagere lijn

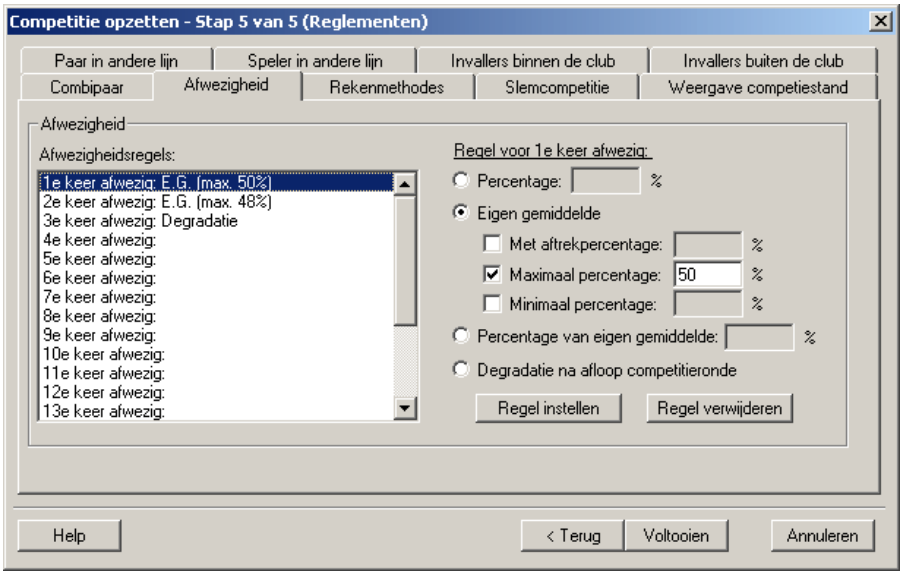
Wanneer een paar in een lagere lijn speelt, kunt u kiezen uit drie soortgelijke acties als bij hogere lijn. Deze zijn:

1. Het paar krijgt de score die het behaald heeft. Er wordt geen mindering op aangebracht. Selecteer *Geen wijziging*.
2. De score wordt verminderd met een vastgesteld aantal procentpunten. U selecteert dan *Aftrekpercentage* en geeft een waarde op, bijvoorbeeld 3%.
3. De score wordt vermenigvuldigd met een factor kleiner dan 1. In dat geval kiest u voor *Correctiefactor* en vult u een waarde in. Deze waarde moet tussen 0,50 en 0,99 liggen.

Tevens kunt u ook een bovengrens opgeven. Ook hier is weer de mogelijkheid van een percentage en het eigen gemiddelde als bovengrens.

Afwezige paren

Paren die niet verschijnen op de competitiezitting kunnen automatisch scores worden toebedeeld. Hiervoor maakt u gebruik van het tabblad afwezigheid.



Bridge-It maakt gebruik van zogenaamde 'afwezigheidregels'. Een regel bestaat uit twee elementen: de keer dat een paar afwezig is, en de te ondernemen actie. Onder keer wordt verstaan de hoeveelste keer dat het paar afwezig is.

U gebruikt het linker gedeelte van het scherm om de keer van afwezigheid te kiezen en om de te nemen handeling in te stellen. In het rechtergedeelte ziet u een overzicht van de regels.

U heeft keuze uit de volgende mogelijkheden:

- nieuwe regel toevoegen
- bestaande regel wijzigen
- bestaande regel verwijderen

Regel toevoegen

Om een nieuwe regel toe te voegen, doorloopt u de volgende stappen:

1. U kiest de keer dat het paar afwezig is. Dit doet u door op pijltje van het lijstje linksboven te drukken en dan een keer te kiezen, bijvoorbeeld 1e keer.

   Let op: 1e keer staat niet voor de eerste zitting in een competitieronde, maar voor de eerste keer dat het paar afwezig is! Dit kan de eerste zitting betreffen, maar het kan ook de tweede of derde zitting zijn. *Eerste* en *laatste zitting* daarentegen slaat wel op de eerste en laatste zitting van een competitieronde.

2. Vervolgens kunt u kiezen wat u daar voor soort actie aan wilt koppelen:

   - *Percentage*. Het paar krijgt een vastgesteld percentage, bijvoorbeeld 40%.
   - *Eigen gemiddelde.* Voor deze zitting krijgt het paar hun gemiddelde wat ze spelen in de competitieronde. Eventueel kunt u daar nog weer een percentage van af laten trekken en/of er een maximum of minimum aan verbinden. Een minimum zult u eigenlijk alleen hanteren voor afwezigheid wegens clubverplichtingen (bijvoorbeeld districtscompetities).
   - *Percentage van eigen gemiddelde*. Het paar krijgt een percentage van het eigen gemiddelde toegekend. Als u hier 80% invult en het eigen gemiddelde van het paar is 55%, dan wordt voor deze zitting 80% x 55% = 44% toegekend.
   - *Degradatie*. Als u wilt dat het paar degradeert na deze keer afwezig te zijn kiest u voor deze optie.

3. Als laatste drukt u op *Regel toevoegen*.

De regel is nu toegevoegd aan het lijstje van afwezigheidregels. U kunt nu eventueel voor een tweede keer en verder regels invoeren.

Voorbeeld:

Stel voor de eerste keer afwezig heeft u een regel aangemaakt waarbij het paar hun eigen gemiddelde wordt toegewezen, maar dat dit percentage wordt gecorrigeerd met een aftrek van vijf procent en maximaal 47,5% mag wezen. Het eigen gemiddelde voor dit paar is 57%. Hun score voor deze zitting wordt dan als volgt berekend: als eerste wordt van de 57% vijf procent afgehaald wat resulteert in 52%. Dit is nog steeds hoger dan het maximum van 47,5%. Dit paar krijgt dan 47,5% toebedeeld voor deze keer dat ze afwezig waren.

Een paar dat 49% heeft bedeeld en waar deze zelfde regel op van toepassing is, krijgt 44% voor deze zitting toegewezen. In dit geval wordt alleen het percentage verminderd met vijf procent. De score is onder het maximum en wordt dus niet verder gecorrigeerd.

Bestaande regel wijzigen

Indien u een bestaande regel wilt wijzigen selecteert u deze regel in de lijst rechts, brengt vervolgens de nodige wijzigingen aan en drukt dan op *Regel wijzigen*.

Bestaande regel verwijderen

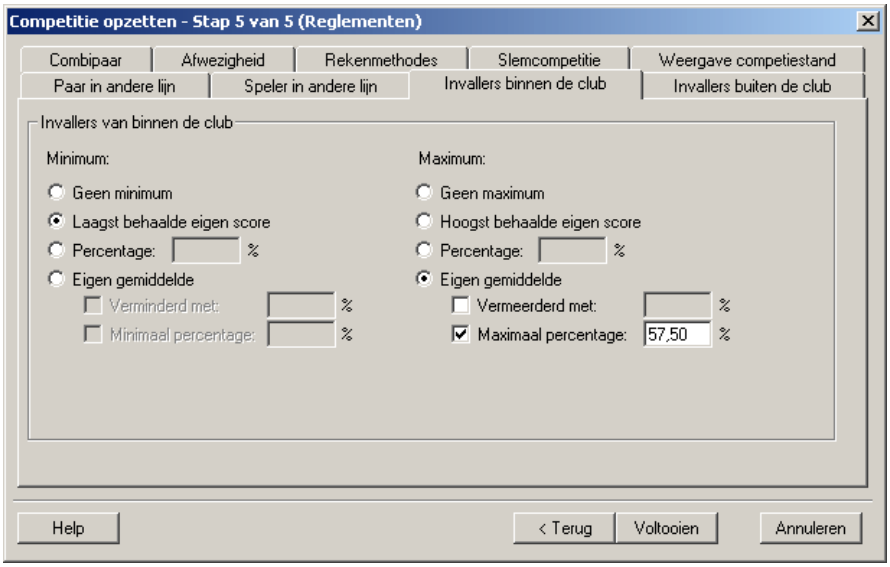
Als u een regel wilt verwijderen selecteert u eerst deze regel in de lijst en drukt u vervolgens op *Regel verwijderen*.

Opmerkingen

- Het opgeven van regels voor een bepaalde keer is niet verplicht. Wanneer u echter voor de tweede keer een regel opgeeft, dient u dat ook voor de eerste keer te doen.
- Indien u bij *eigen gemiddelde* zowel een aftrekpercentage als wel een maximum opgeeft, wordt het gemiddelde eerst verminderd met het aftrekpercentage en wordt vervolgens gekeken of dit percentage gecorrigeerd moet worden voor het ingevulde maximum.
- Indien een paar een bepaalde keer afwezig is en daar is geen regel voor ingesteld, dan krijgt dit paar 0% in de competitiestand toegewezen.
- Het is mogelijk dat bij een afwezigheid twee regels van toepassing zijn. Een voorbeeld hiervan is een paar dat de eerste zitting afwezig is en u heeft regels ingesteld voor de 1e keer afwezig en eerste zitting afwezig. In een dergelijk geval gaan de regels die u ingesteld heeft bij eerste en laatste zitting voor op de andere regels.
- Indien de degradatieregel van toepassing is op een paar kunt u dit paar voor de rest van de competitieronde gewoon blijven indelen. Bij de afsluiting van de competitieronde en er is sprake van promoties en degradaties, zal dit paar automatisch bij de degradanten geplaatst worden. Ook indien het paar niet in de degradatiezone zou eindigen.

Invallers binnen/buiten de club en combiparen

Wanneer paren met invallers spelen of speelt als combipaar, kan hun score worden gebonden aan een minimum of maximum.



Voor invallers kan er een onderscheid gemaakt worden tussen invallers van binnen de vereniging of buiten de vereniging. Bij het opzetten van de competitiezitting bepaalt u zelf of een invaller van binnen of buiten de vereniging komt.

Voor invallers heeft u de volgende mogelijkheden:

- Geen minimum/maximum. Het behaalde percentage wordt zonder correctie overgenomen in de competitiestand voor het paar dat met invallers speelde
- Laagst behaalde eigen score. De behaalde score wordt begrensd door de eigen behaalde scores in andere zittingen in deze competitieronde.
- Percentage als minimum of maximum. De score kan gebonden worden aan een eventueel minimum en/of maximum percentage. Indien de behaalde zittingscore dit ingestelde percentage overschrijdt, zal deze worden gecorrigeerd en vervolgens in de competitiestand

worden geplaatst. Indien u een minimum en maximum percentage opgeeft, zal de in de competitiestand op te nemen competitiescore altijd tussen deze twee waarden liggen.

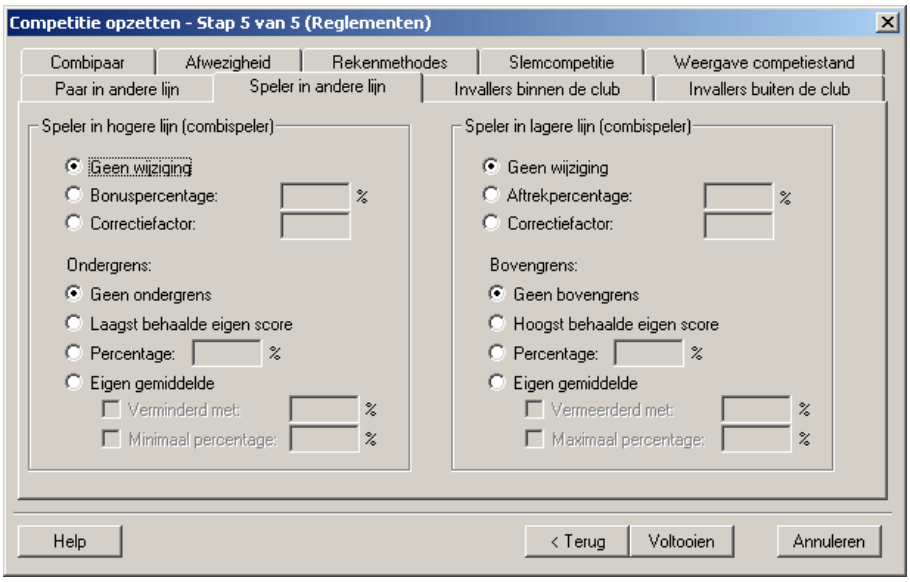
- Het eigen gemiddelde als minimum of maximum, eventueel vermeerderd of verminderd met een aantal procentpunten. Indien de behaalde zittingscore het eigen gemiddelde overschrijdt, wordt dit gemiddelde gehanteerd voor deze zitting in de competitiestand. U kunt eventueel dit eigen gemiddelde verhogen of verlagen om een ruime marge te creëren. Daarnaast heeft u de mogelijkheid om aan deze marge een absoluut minimum of maximum toe te kennen.

Opmerking

Het is niet verplicht om zowel een minimum als een maximum op te geven. Indien gewenst geeft u alleen één van beide op. Ook is het niet noodzakelijk om zowel voor invallers van binnen de vereniging als van buiten de vereniging reglementen in te stellen. Indien u geen onderscheid tussen deze beide maakt, stelt u alleen de reglementen voor invallers van binnen de vereniging in en markeert u elk paar dat met invallers speelt als zodanig.

Speler in andere lijn

Wanneer twee paren samengevoegd worden tot één paar, is er sprake van een combipaar. Indien een speler van een combipaar in een andere lijn deelneemt dan waarin hij gewoonlijk speelt, dan is er voor Bridge-It sprake van een speler in een andere lijn. Hiervoor kunt u apart clubreglementen instellen.

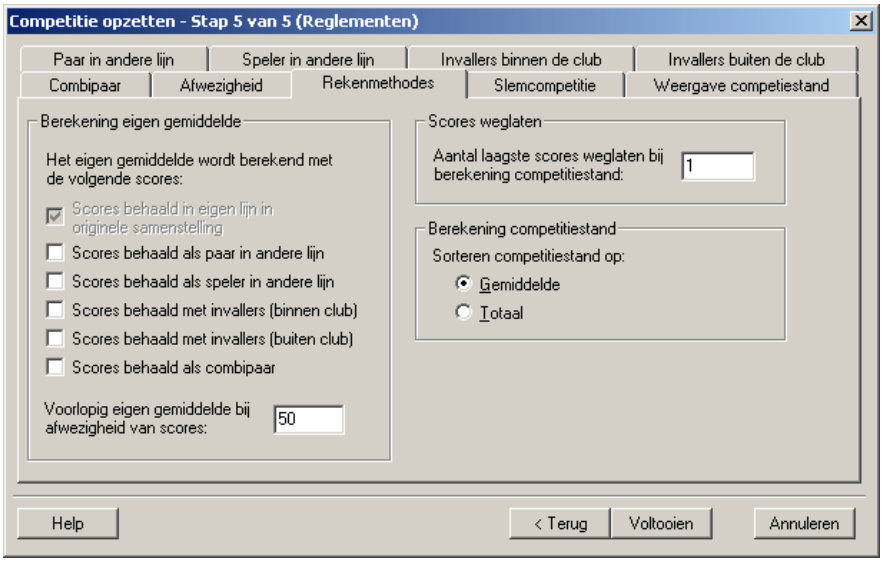


De instellingen lijken sterk op de instellingen die u kunt maken bij Paar in andere lijn en bij Combipaar. U kunt ingeven of de score gecorrigeerd moet worden met een percentage of correctiefactor. Vervolgens geeft u een eventuele ondergrens op voor spelers die in een hogere lijn zijn ingevallen en een bovengrens voor spelers die in een lagere lijn zijn ingevallen. In tegenstelling tot de reglementen bij invallers en combipaar is het niet mogelijk om zowel een ondergrens en bovengrens op te geven voor dezelfde score. De toepassing van de ondergrens en bovengrens hangt af of de speler in een hogere of lagere lijn gespeeld heeft.

Een speler in een andere lijn is een combinatie van combipaar en paar in andere lijn. In de competitiestand zal dit derhalve weergegeven worden met de letters “ch” of “cl”.

Rekenmethodes

Hierbij kunt u aangeven hoe het eigen gemiddelde bepaald moet worden, of er scores moeten worden weggelaten bij de berekening van de eindstand in de competitie en hoe de competitiestand gesorteerd moet worden.



Om één of meerdere scores weg te laten bij de berekening van de competitiestand vult u hiervoor het aantal in. Gewoonlijk worden alle scores meegenomen en staat deze op nul.

Standaard worden bij de berekening van het eigen gemiddelde alleen die scores meegenomen die door het paar behaald zijn in de eigen lijn in originele samenstelling. Indien u scores behaald met spelen in andere lijn, met invallers of als combipaar wenst mee te nemen, plaatst u een vinkje bij de betreffende score.

Wanneer er nog geen eigen gemiddelde berekend kan worden en u de paren al wel een voorlopige score wilt toekennen, kunt u een waarde opgeven als voorlopig eigen gemiddelde. Deze wordt gehanteerd voor de berekening van scores waarbij een eigen gemiddelde benodigd is. Zodra er resultaten behaald zijn die meetellen voor de berekening van het eigen gemiddelde, wordt dit voorlopig gemiddelde niet meer gehanteerd.

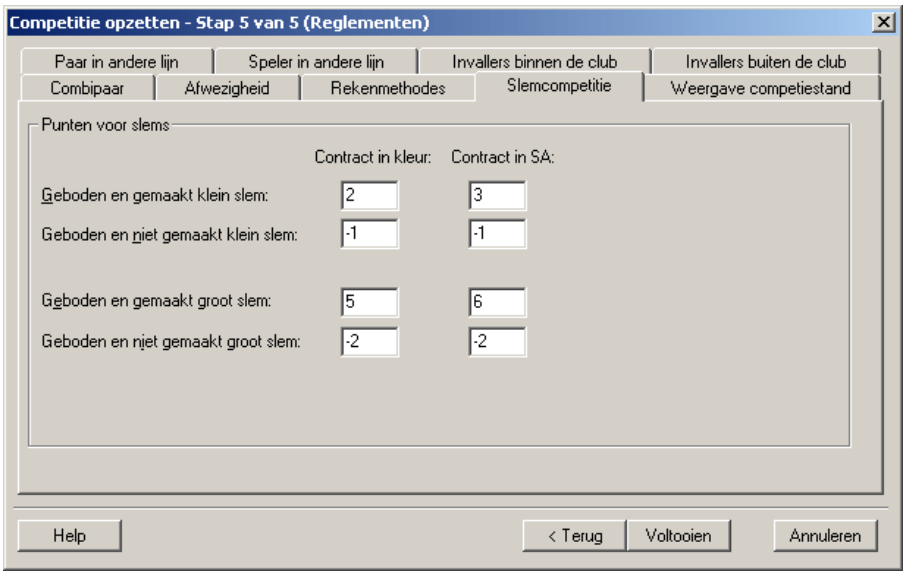
De competitiestand kunt u sorteren op totaal of op gemiddelde. Indien u voor totaal kiest, worden de behaalde scores van de paren bij elkaar opgeteld en wordt de ranglijst middels dit totaal gesorteerd. Kiest u voor gemiddelde, dan wordt het gewogen gemiddelde berekend over alle zittingscores en wordt de ranglijst gesorteerd met behulp van dit gemiddelde.

Opmerking

- Wanneer u een bepaalde score heeft aangemerkt om meegenomen te worden bij de berekening van het eigen gemiddelde en u heeft elders in de clubreglementen voor deze soort score ingesteld dat deze afhankelijk is van het eigen gemiddelde, zal het programma aangeven dat dit niet mogelijk is. U kunt immers geen score meenemen voor de berekening van het eigen gemiddelde als deze score hier ook weer van afhankelijk is.
- De berekening van het eigen gemiddelde geschiedt ook volgens de methode van gewogen gemiddelde. Zie de appendix voor meer informatie over rekenmethodes in Bridge-It.

Slemcompetitie

In Bridge-It is het mogelijk om een slemstand bij te houden waarbij voor elke slem punten worden toegekend. Er wordt onderscheid gemaakt tussen kleine en grote slems, gemaakte en niet gemaakte slems en slems in kleur en SA contract. In dit scherm stelt u in hoeveel punten aan elke slem toegekend worden. Zowel positieve als negatieve punten zijn instelbaar.

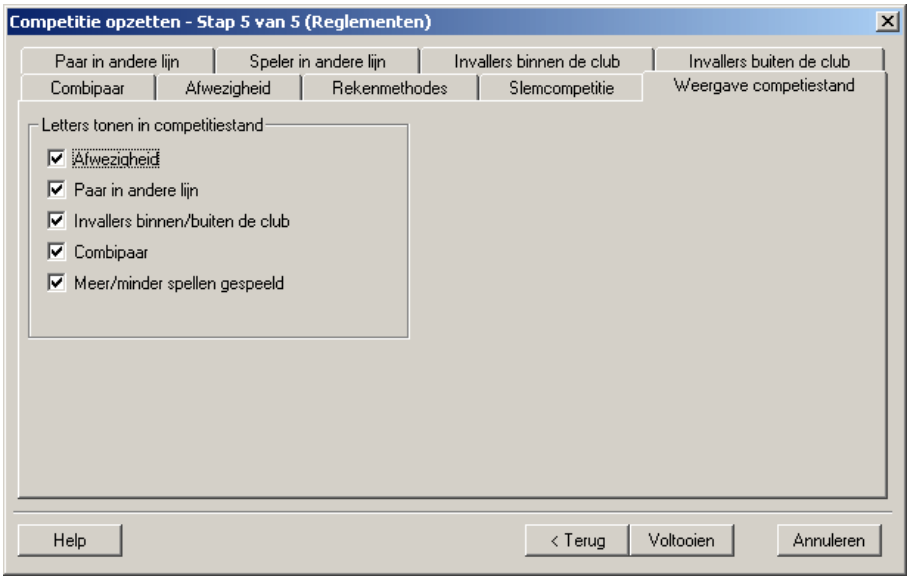


Indien u voor een bepaald soort slem geen punten toekent, laat u daar 0 staan. Indien u minpunten toekent voor niet gemaakte slems, plaats u een minteken voor het aantal punten. Bij een gelijke beloning voor slems in kleur en SA geeft u bij beide hetzelfde aantal punten op.

Zie ook hoofdstuk zes voor meer informatie over deze slemstand.

Weergave competitiestand

In de competitiestand kunt u met letters bijzondere situaties markeren, bijvoorbeeld het spelen met invallers, afwezigheid, een arbitrale correctie etc. Standaard worden de letters voor alle bijzondere situaties weergegeven. Indien u hier van wilt afwijken en sommige letters niet wilt weergeven, kunt u dit aangeven op het tabblad Weergave competitiestand.



Nadat u op Voltooien heeft gedrukt, is de competitie aangemaakt en geregistreerd. Hij verschijnt nu ook bij de competities in het speeloverzicht. U kunt nu zittingen aanmaken in deze competitie.

Hoofdstuk 4: Een competitiezitting beginnen

(Zie Zittingen en Competities voor wanneer u een competitiezitting speelt.)

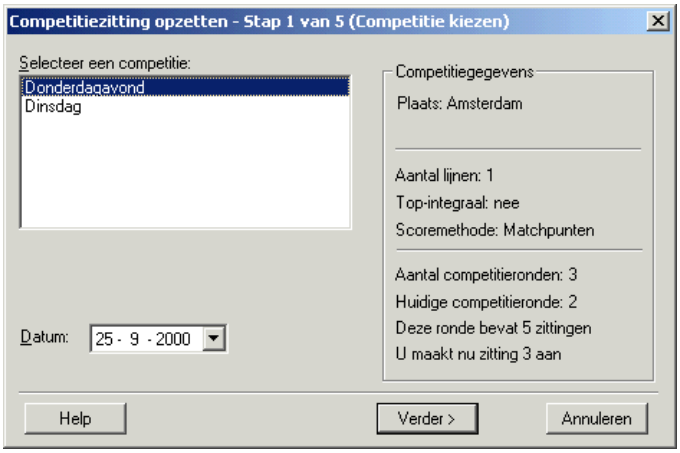
Een competitiezitting maakt u aan door te kiezen voor Nieuwe Competitiezitting in het menu Bestand.

U zet de competitiezitting op in vijf stappen. Deze zijn:

1. kiezen van de competitie waarin u een competitiezitting gaat spelen
2. selecteren van de datum en eventueel het aantal lijnen aanpassen
3. paren in de lijnen invullen
4. schema kiezen voor elke lijn
5. totaaloverzicht en opstarten zitting

Stap 1: Kiezen van de competitie

Begin met het kiezen van een competitie waarin u de competitiezitting gaat spelen. Dit gaat met het volgende scherm.



Links ziet u staan welke competitie u tot uw beschikking heeft om een volgende competitiezitting in te spelen. Rechts staan gegevens van de competitie die links geselecteerd is. De competitieronde wordt weergegeven met 'Huidige competitieronde' en het aantal competitiezittingen daarvan staat daaronder. De laatste regel geeft weer welke zitting u nu gaat spelen.

Als datum wordt de huidige datum gekozen. Dit kan aangepast worden.

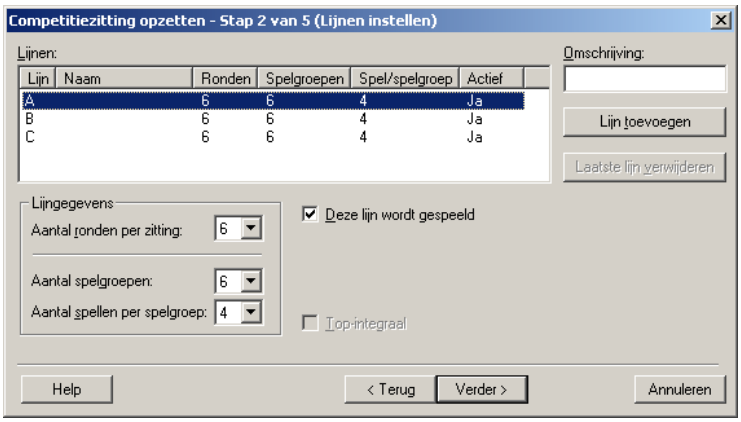
Nadat u een competitie heeft gekozen, drukt u op Verder om naar stap 2 te gaan, de lijngegevens.

Opmerking:

- Indien u gaat beginnen met de eerste competitiezitting van een nieuwe competitieronde is het noodzakelijk dat de vorige competitieronde is afgesloten (zie voor afsluiten competitieronden hoofdstuk 6). De competitie zal niet verschijnen als de vorige competitieronde niet is afgesloten.

Stap 2: Instellen van de lijnen

In deze stap kunt u eventuele wijzigingen aanbrengen in de lijngegevens zoals deze in de competitie ingesteld zijn.



Standaard staan de lijnen ingevuld zoals deze in de competitie-instellingen zijn opgegeven. Extra lijnen kunt u toevoegen middels de knop “Lijn toevoegen”.

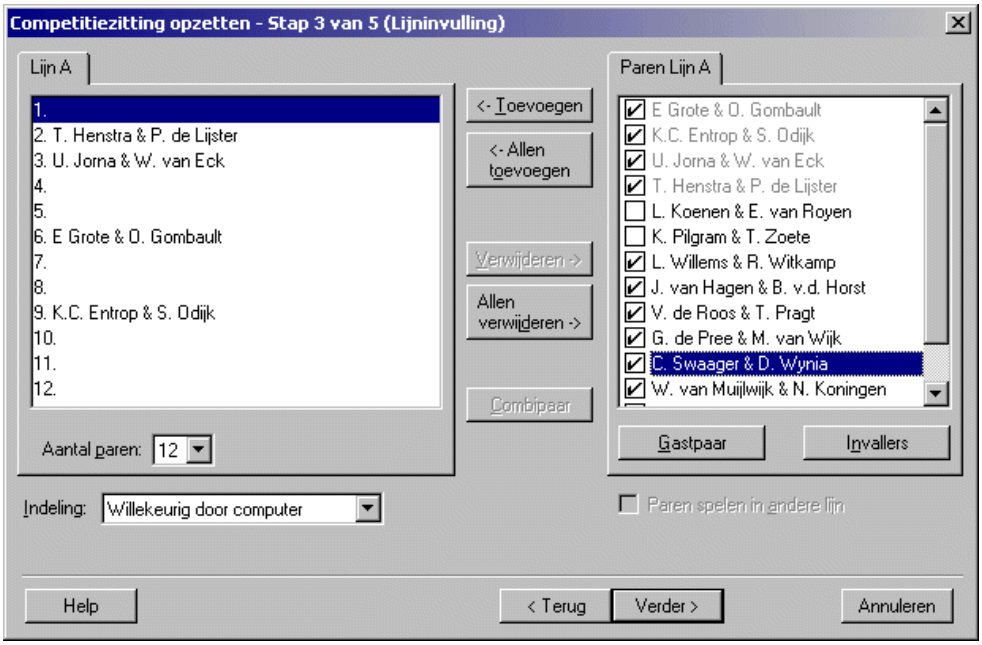
Indien een lijn niet gespeeld kan worden door te lage opkomst, kunt u deze lijn deactiveren. Hiertoe selecteert u deze lijn en verwijdert het vinkje bij “Deze lijn wordt gespeeld”. In de Actief kolom zal dan Nee komen te staan. Dit is echter alleen mogelijk voor de lijnen die in de competitie-instellingen zijn opgegeven. Toegevoegde lijnen kunt u niet deactiveren, maar verwijdert u weer middels de knop “Laatste lijn verwijderen”.

Wanneer u hier klaar bent, gaat u naar stap 3, het invullen van de lijnen met de paren.

Stap 3: Invullen van de lijnen

Voor het invullen van de lijnen gebruikt u het volgende scherm. In deze stap heeft u meer mogelijkheden dan u op het eerste gezicht zou denken. Het volgende kunt u hier doen:

- Paren indelen in de lijnen
- Paren in andere lijnen laten spelen
- Spelers van verschillende paren met elkaar laten spelen, eventueel uit verschillende lijnen
- Een gastpaar toevoegen dat verder niet in de competitiestand wordt opgenomen
- Opgeven dat een paar met invallers speelt
- Paren volledig afwezig laten zijn in de competitiezitting (het paar heeft geen vervangers)
- Wachttafel creëren



Links en rechts ziet u tabbladen voor de lijnen. Bij competitie opzetten heeft u het aantal lijnen en de paren in de lijnen ingesteld. Dit ziet u hier weer terug. Rechts staan de paren die u ingesteld heeft. Links staan de nummers die de paren krijgen in deze competitiezitting.

Paren indelen: één voor één of allen tegelijk

Paren kunnen één voor één ingedeeld worden en op versnelde wijze allemaal tegelijk (per lijn).

Één voor één

Om een paar in te vullen selecteert u rechts het paar dat u in de lijn gaat indelen. Selecteer links het paarnummer dat aan het paar toegekend wordt en druk op Toevoegen. Het paar wordt rechts lichtgrijs gemaakt en links neergezet. Ook kunt u dubbelklikken op het paar in de rechterlijst waarna het paar wordt toegevoegd.

Allen tegelijk

U vult alle paren in één handeling in door op Allen Toevoegen te drukken. Indien u bepaalde paren niet mee wilt indelen, bijvoorbeeld omdat zij afwezig zijn, verwijdert u het vinkje voor het betreffende paar. Het paar wordt dan niet ingedeeld.

Automatische indelingsmethoden

Naast de handmatige indelingsmethode waarbij u zelf het paarnummer bepaalt, biedt Bridge-It een aantal automatische indelingmethoden. Linksonder kunt u kiezen uit een lijst van beschikbare methoden. Deze zijn:

1. *Handmatig*. U bepaalt zelf de indeling. Links selecteert u een positie en daar zal het paar worden ingedeeld.
2. *Willekeurig door computer*. De computer kiest willekeurig een beschikbare plaats en zal daar het paar indelen.
3. *Volgens uitslag vorige zitting*. Een paar wordt ingedeeld op de positie die het volgens de uitslag van de vorige zitting heeft gekregen. Het paar dat als eerste is geëindigd, krijgt paarnummer 1.
4. *Volgens indeling vorige zitting*. De paren worden ingedeeld gelijk aan de vorige zitting.

5. *Volgens competitiestand*. De paren worden ingedeeld volgens de rangorde van de competitiestand.
6. *Volgens competitietabel*. De paren worden volgens de competitie-indelingstabel ingedeeld. Zie hoofdstuk 6 voor meer informatie over deze indeling.
7. *Volgens vernummeringstabel*. De paren worden ingedeeld volgens de vernummeringstabel die u kiest uit de lijst daaronder. Zie hoofdstuk 6 voor meer informatie over de vernummeringstabel.
8. *Optimaliseren ontmoetingen*. De paren worden zodanig ingedeeld dat de onderlinge ontmoetingen tussen de paren zo gelijk mogelijk worden verdeeld. Hierbij wordt rekening gehouden met afwezigheid van paren in eerdere zittingen.

   Belangrijk
   Zodra u paren indeelt middels de optie *Ontmoetingen optimaliseren* wordt voor deze lijn het schema reeds vastgesteld. U dient dan niet meer af te wijken van het schema dat ingesteld staat in stap vier. Wanneer u wel van dit schema afwijkt, zal de gevormde indeling niet meer leiden tot een gelijkmatige onderlinge ontmoeting tussen de paren.

9. *Volgens ladderstand*. Met indeling volgens ladderstand kunt u de paren vanuit één grote groep verdelen over meerdere lijnen op volgorde van de competitiestand. De paren worden ingedeeld aan de hand van hun positie op de ladder. Het paar dat eerste staat in de ladderstand wordt op paarnummer 1 gezet, het tweede paar op nummer 2, enzovoorts totdat de lijn vol is. U kunt daarna de volgende lijn op gelijke wijze indelen.
10. *Volgens ladderstand (willekeurig)*. Idem aan de vorige indeling, maar met het verschil dat de paren op een willekeurige positie in de lijn ingedeeld worden.

U kunt op elk moment van indelingmethode wijzigen. Alleen bij de handmatige indeling dient u een specifiek paarnummer te kiezen. Bij de andere indelingen zal Bridge-It het paarnummer bepalen en daar het paar indelen zodra u op Toevoegen drukt. Indien het paarnummer reeds bezet is, of om andere redenen niet ingedeeld kan worden, zal hier melding van gemaakt worden.

Opmerkingen:

- Methode 3 t/m 10 zijn pas beschikbaar vanaf de tweede competitiezitting.
- De indeling volgens ladderstand is bedoeld voor laddercompetities waarbij u de competitiestand in één groep bijhoudt, maar waarbij u de zittingen in meerdere lijnen speelt. Zie hoofdstuk 6 voor meer informatie over het spelen van laddercompetities.

Paren in andere lijnen laten spelen

Wanneer u links een lijn selecteert, ziet u dat rechts ook de lijn veranderd. Andersom geldt hetzelfde. Zo heeft u snel toegang tot de juiste paren en lijnen. U deelt een paar dan ook in de lijn waar het paar bij competitie opzetten is ingedeeld. Wilt u echter een paar in een andere lijn laten uitkomen, dan doet u de volgende handelingen:

1. U zet een vinkje bij "Paren spelen in andere lijn".
2. Rechts selecteert u de lijn waarvan u het paar gaat indelen.
3. Links selecteert u de lijn waar het paar in gaat spelen (merk op dat de lijnen links en rechts niet meer synchroon lopen).
4. Selecteer links een positie waar het paar ingedeeld wordt.
5. Druk op Toevoegen. Het paar wordt in blauw vermeld ten teken dat het uit een ander lijn komt.
6. Het paar is nu in een andere lijn toegevoegd. Verwijder het vinkje rechtsonder om de lijnen weer synchroon te laten lopen.

Opmerking

- Afhankelijk van de indeling speelt het paar in een hogere of lagere lijn. U kunt door middel van clubreglementen automatisch een correctie op de score toepassen als u dat wilt. Zie Paren spelen in andere lijn in de clubreglementen voor meer informatie.
- Indelen in een andere lijn dient altijd met de handmatige indelingmethode te gebeuren.

Tip

Door middel van slepen kunt u een reeds ingevuld paar op een andere positie in die lijn neerzetten.

Paren combineren

Soms kan het voorkomen dat van twee paren slechts één partner aanwezig is. Die kunnen dan met elkaar samen spelen en de behaalde score geldt dan voor beide paren. Bridge-It kan dit automatisch voor u verwerken, u dient echter hier het gecombineerde paar in te stellen. U doet dit als volgt:

1. Eén van beide paren voegt u links toe op de positie waar u het gecombineerde paar wilt plaatsen.
2. U selecteert links het net toegevoegde paar en rechts selecteert u het andere paar.
3. U drukt op 'Combipaar', waarop het volgende window verschijnt.

4. Van beide paren selecteert u één speler door op de pijltjes naar beneden te drukken.
5. Druk op OK, het gecombineerde paar is nu gemaakt en wordt in paars weergegeven.

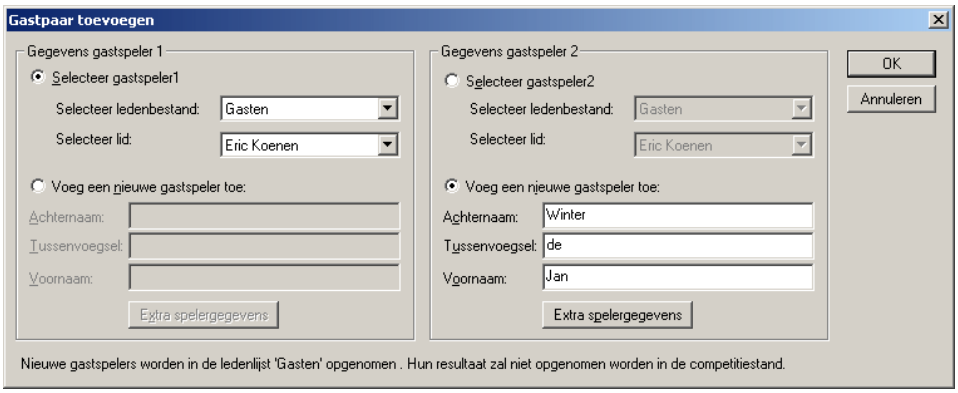
Opmerkingen:

- U kunt ook paren combineren uit verschillende lijnen. Hiervoor doet u precies hetzelfde, maar plaats u een vinkje voor "Paren spelen in andere lijn" om een paar uit een andere lijn te selecteren. Wanneer u met clubreglementen speelt, zal de score van de speler die uit een andere lijn komt eventueel aangepast worden. De speler die in dezelfde lijn blijft uitkomen handhaaft de behaalde score.
- Het is ook mogelijk om paren van verschillende lijnen in een andere lijn te laten uitkomen. Zo kunt u bijvoorbeeld een speler van een A paar met een speler van een C paar laten uitkomen in de B lijn.
- Wanneer u het gecombineerde paar verwijdert, worden de originele paren teruggezet. Ze worden rechts in hun eigen lijn teruggeplaatst.
- U kunt een gecombineerd paar niet nogmaals combineren met een ander paar.

Gastpaar toevoegen

Indien vrienden van u (of iemand anders) voor een paar dagen in de buurt zijn en graag een avondje mee willen bridgen, zou u kunnen overwegen ze als gastpaar aan de competitiezitting toe te voegen (andere oorzaken zijn natuurlijk ook mogelijk). Zij spelen dan gewoon mee en komen ook in de einduitslag van de zitting voor. Hun uitslag wordt echter niet in de competitie mee opgenomen, want ze spelen alleen deze zitting mee.

Om bovenstaande in te stellen selecteert u eerst de lijn waarin het gastpaar uitkomt. Vervolgens drukt u op Gastpaar. U ziet dan het volgende scherm.



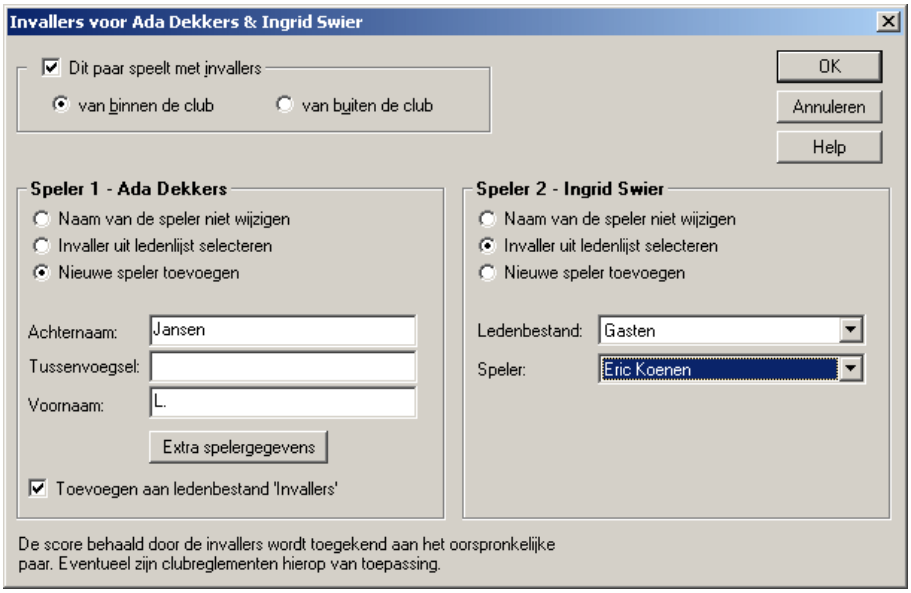
Hier voert u de namen van beide spelers in en drukt u op OK om het paar rechts in de lijst toe te voegen. U kunt een bestaande speler uit het ledenbestand kiezen of een nieuwe gastspeler toevoegen. Nieuwe gastspelers worden geplaatst in het gasten ledenbestand.

Een gastpaar wordt gekenmerkt door een groene kleur. U kunt nu het paar op de reguliere manier invullen in de lijn.

Opgeven dat een paar met invallers speelt

Wanneer een paar met invallers speelt, kunt u dat aangeven met het volgende scherm. Dit wordt opgeroepen door het betreffende paar in de parenlijst te selecteren en op de knop Invallers te drukken.

Indien u gebruik maakt van clubreglementen om de behaalde score van een paar dat met invallers speelt automatisch aan te laten passen, dient u hier op te geven of dit paar en hoe dit paar met invallers speelt. De behaalde score wordt dan gecorrigeerd aan de hand van de clubreglementen. Indien u van deze functie geen gebruik maakt, is het ook niet nodig om aan te geven dat dit paar met invallers speelt. De originele spelersnamen blijven dan gehandhaafd.



U heeft de mogelijkheid om de namen van de invallers in te vullen. Hun namen worden dan vermeld in de zittinguitslag in plaats van de originele namen. In de competitiestand ziet u deze vervangende namen niet terug. Indien de invallende persoon reeds in het ledenbestand is opgenomen, is het niet vereist om deze naam nogmaals in te voeren, maar selecteert u deze uit de ledenlijst. Een invaller die nog niet in het ledenbestand staat, kunt u als een nieuwe speler toevoegen. Plaats een vinkje bij “Toevoegen aan ledenbestand” om de nieuwe speler in het ledenbestand op te nemen zodat verdere

gegevens over deze speler geregistreerd kunnen worden (bijvoorbeeld het e-mailadres voor verzending van persoonlijke overzichten).

Invallers worden in de lijst met een rode kleur gemarkeerd.

Paren afwezig laten zijn

Indien u niet akkoord gaat met invallers, of indien er geen invallers voor dat paar zijn, is het paar dus afwezig in de competitiezitting. U kunt dat hier heel eenvoudig instellen, u deelt het paar gewoon niet in door niet op Toevoegen te drukken. Het paar blijft dus rechts staan.

Opmerking:

- Als u clubreglementen voor afwezigheid heeft ingesteld, zal er automatisch een score worden toegekend aan dit paar voor deze competitiezitting. Dit is afhankelijk van wat u ingesteld heeft bij clubreglementen. Zie het stuk Afwezigheid in de clubreglementen voor meer informatie.
- Het is niet verplicht om het vinkje voor het paar dat afwezig is te verwijderen. U haalt het vinkje alleen weg als u het paar niet wilt laten indelen middels de functie Allen Toevoegen.

Wachttafel creëren

Net zoals bij een open zitting kunt u ook bij competitiezittingen te maken hebben met wachttafels (stilzit). U creëert deze op dezelfde manier als bij een open zitting. U laat het paar links open waar u de wachttafel wilt maken en drukt dan op verder. Het programma zal dan vragen of u een wachttafel wilt maken voor die open positie.

Combitafel

Zie appendix A voor een uitgebreide uitleg over de combitafel en hoe deze te gebruiken in Bridge-It.

Wanneer u alle lijnen hebt ingedeeld, drukt u op Verder. U gaat nu naar de vierde stap, het toekennen van schema's.

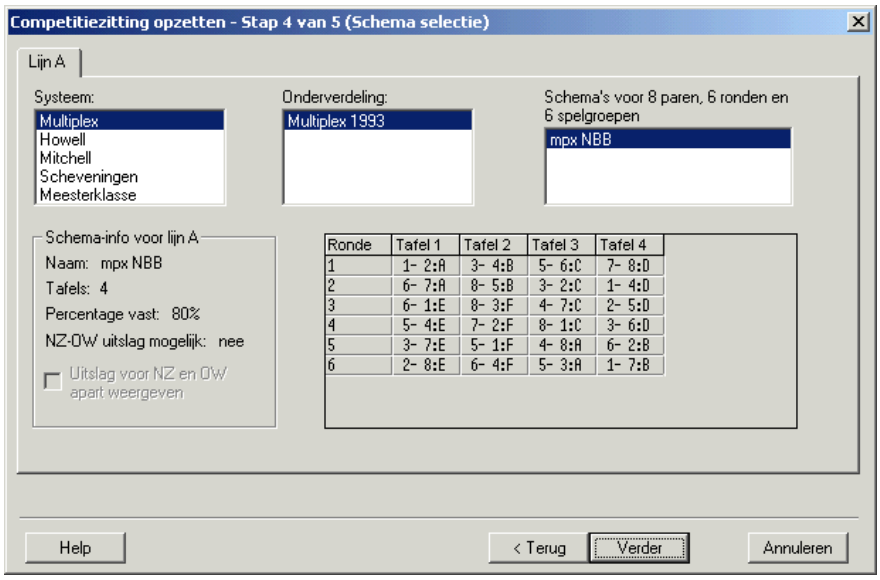
Algemene opmerkingen:

- U kunt paren slepen van de rechterlijst naar de linkerlijst. Ook kunt u paren in de linkerlijst naar een andere positie slepen.
- Bij het aanmaken van de competitie heeft u voor de lijnen het aantal paren ingesteld en de paren aangemaakt. Indien het aantal in de competitiezitting afwijkt, kunt u dat aanpassen door op het pijltje achter 'Aantal paren' te drukken. U kunt het groter maken wanneer paren uit andere lijnen erbij komen of wegens gastparen. U kunt het kleiner maken omdat een aantal paren niet is komen opdagen en er ook geen vervangers voor zijn. Het aantal paren dat u hier instelt is het aantal waar u in de zitting mee gaat spelen en is dus van belang voor de schemakeuze.
- Wanneer u paren ingedeeld heeft naar competitiestand en er zijn nog wat onopgevulde plaatsen (omdat een aantal paren niet is komen opdagen), dient u het aantal paren te verlagen zodat er geen lege plaatsen (eventueel met uitzondering van één voor een wachttafel) meer zijn. U kunt echter niet het aantal paren verlagen als de hoogste posities gevuld zijn. Om toch het aantal paren te verlagen naar het juiste aantal verwijdert u eerst de paren in hoge posities en plaatst ze handmatig terug op de lagere open posities (gebruik hiervoor de ‘sleep’-functie). Nu kunt u het aantal paren verlagen.
- Voor de speciale gevallen worden kleuren gebruikt om dit aan te geven. Een paar dat speelt met invallers is rood gekleurd, een gecombineerd paar wordt paars gekleurd, een gastpaar is groen gekleurd en een paar dat in een andere lijn uitkomt wordt blauw gekleurd.

- U kunt het scherm verticaal in grootte aanpassen door met de linkermuisknop op de hoek rechtsonder te klikken en vervolgens het scherm naar boven of beneden te slepen.

Stap 4: schema kiezen

In de laatste stap wordt het precieze schema bepaald voor elke lijn. Dit doet u met behulp van het volgende scherm.



De keuze van het schema gebeurt automatisch. Bij het opzetten van de competitie heeft u voor elke lijn een systeem en onderverdeling gekozen. Ook heeft u toen het aantal ronden voor elke lijn ingesteld. Nu zijn echter het aantal paren ook bekend voor elke lijn. Op basis van deze gegevens wordt automatisch een schema gekozen voor elke lijn. U kunt op de tabbladen van de lijnen drukken om te kijken welk schema gekozen is voor elke lijn.

Ondanks dat u bij het opzetten van de competitie voor een bepaald schemasysteem heeft gekozen, kunt u hier van dat systeem afwijken. Indien u meer informatie over het kiezen van een ander schemasysteem wilt hebben, kunt u de documentatie bij stap 4 van opzetten open zitting lezen.

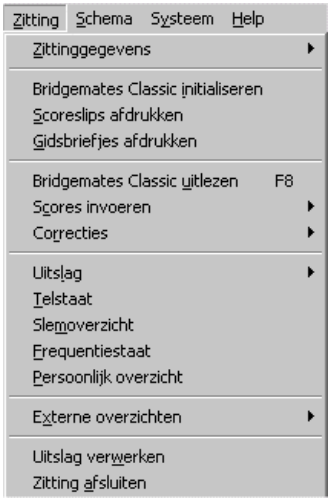
Opmerking

Het kan voorkomen dat u met een dermate afwijkend aantal paren speelt dat er in het door u ingestelde schemasysteem geen schema aanwezig is. Selecteer dan een ander systeem waar wel een schema met het juiste aantal paren aanwezig is, of wijzig het aantal paren.

Wanneer voor alle lijnen een schema toegewezen is, drukt u op Verder om naar het totaaloverzicht te gaan. Controleer daar de ingestelde gegevens en indien alles correct is bevonden, druk op Voltooien. De competitiezitting wordt nu aangemaakt en opgestart. U gaat nu de zitting spelen en kunt gebruik maken van het zittingmenu.

Hoofdstuk 5: De zitting

Waar het allemaal om draait is natuurlijk de zitting zelf. Na het opzetten van de open zitting of competitiezitting wordt het zittingmenu actief. Hier vindt u alles terug wat nodig is om de zitting tot een goed einde te brengen. Het zittingmenu ziet er zo uit:



Het menu is in vijf delen verdeeld. Het is zo opgebouwd dat u doorgaans bij aanvang van de zitting met de bovenste onderdelen te maken heeft en na afloop van de zitting met de onderste delen.

Het eerste deel is voor het bekijken en eventueel wijzigen van de zittinginstellingen.

- *Zittinggegevens*: u kunt hier bekijken wat u ingesteld heeft (welke paren, welk schema etc.) en dit kunt u eventueel wijzigen.

Het tweede deel bevat datgene wat u doet voordat de zitting daadwerkelijk gaat aanvangen.

- *Bridgemates Classic initialiseren*: het instellen van de Bridgemate Classic met de benodigde data voor de tafels
- *Scoreslips afdrukken*: maken van scoreslips, eventueel voorzien van paarnamen
- *Gidsbriefjes afdrukken*: maken van gidsbriefjes, eventueel voorzien van paarnamen

In het derde deel staan de methodes die u gebruikt om de scores in te geven en om eventuele correcties uit te voeren.

- *Bridgemates Classic uitlezen*: het uitlezen van de Bridgemate Classic en de scores naar de computer halen
- *Scores invoeren*: handmatig scores invoeren door middel van scorekaart of horizontale/verticale scoreslip. Ook mogelijkheid tot bekijken van scores en wijzigingen aanbrengen, arbitrale scores toedienen etc.
- *Correcties*: uitvoeren van specifieke correcties.

Het vierde deel bevat alle overzichten.

- *Uitslag*: bekijken/afdrukken van de uitslag door middel van een uitslaglijst of verzamelstaat en versturen via e-mail naar de spelers.
- *Telstaat*: bekijken/afdrukken van de telstaat
- *Slemoverzicht*: overzicht van behaalde slems met mogelijkheid tot afdrukken

- *Frequentiestaat*: bekijken/afdrukken van de frequentiestaat
- *Persoonlijk overzicht*: bekijken/afdrukken van persoonlijke overzichten
- *Externe overzichten*: bekijken/afdrukken/exporteren van zelf toegevoegde overzichten

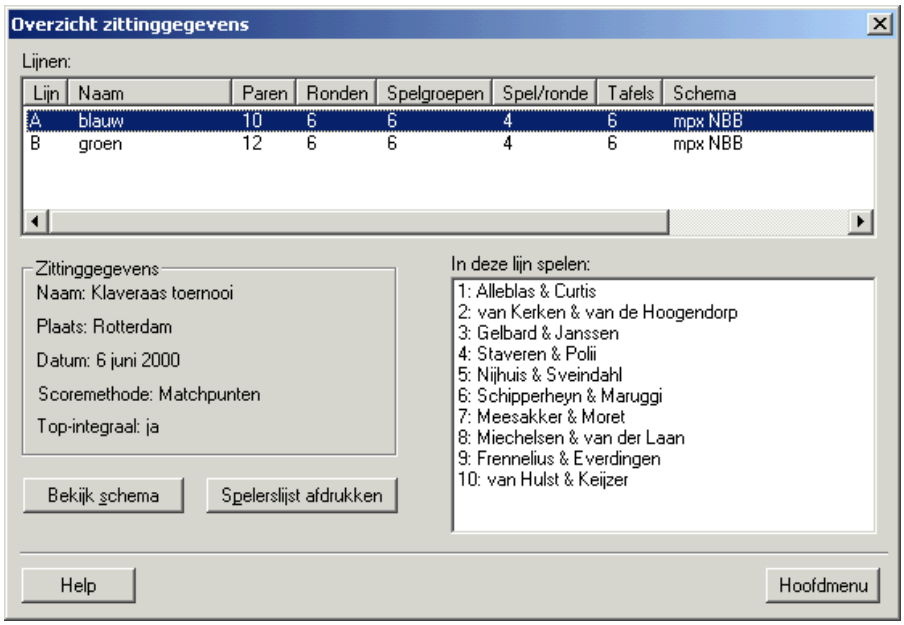
Het deel genaamd Externe overzichten is alleen zichtbaar als er externe overzichten zijn toegevoegd. Zie hoofdstuk Externe Overzichten voor meer informatie.

In het laatste gedeelte sluit u de zitting af en heeft u de mogelijkheid de uitslag in de competitiestand te verwerken (alleen bij competitiezitting).

Zittinggegevens bekijken of wijzigen

Bekijken

Om eenvoudig terug te zien wat u ingesteld heeft, kunt u gebruik maken van het menu Zitting **à** Zittinggegevens **à** Overzicht. Het window wat u te zien krijgt is vrijwel gelijk aan het totaaloverzicht bij het opzetten van een zitting.



In dit scherm kunt u ook het schema bekijken van de lijnen. Selecteer eerst een lijn waarvan u het schema wilt zien en druk op Bekijk schema. Tevens kunt u hier de spelerslijst afdrukken. Druk op Spelerslijst afdrukken om dit overzicht af te drukken. Alle lijnen worden in één keer afgedrukt.

Opnieuw opzetten

Als u de zittinggegevens niet correct heeft ingevuld, maar de zitting is al aangemaakt, kunt u deze nog wijzigen. U kiest hiervoor Zitting **à** Zittinggegevens **à** Opnieuw opzetten. U doorloopt dan weer de stappen die u ook doorliep tijdens het opzetten. Echter deze zijn nu al van tevoren ingevuld met de door u ingestelde gegevens. U kunt nu uw wijzigingen maken en dan doorgaan naar de laatste stap om aldaar op Voltooien te drukken. Let hierbij goed op het volgende:

- Wanneer u kiest voor zittinggegevens wijzigen en u doorloopt alle vijf stappen verliest u tot dan toe alle ingevoerde scores van uw zitting. U begint dus als het ware weer opnieuw met de zitting maar dan met de aangepaste gegevens!
- Als u tijdens het aanpassen van de gegevens op Annuleren drukt, keert u terug naar de oorspronkelijke zitting en worden er geen wijzigingen doorgevoerd.

- Indien u vóór de wijziging Bridgemates Classic heeft geïnitialiseerd vanuit Zitting **à** Bridgemates Classic Initialiseren, geeft Bridge-It een melding dat eventueel hierop aanpassingen gedaan moeten worden (zie ook hoofdstuk 8).

Paarnamen wijzigen

Om alleen een wijziging in de paarnamen te maken hoeft u geen gebruik te maken van Zitting **à** Zittinggegevens **à** Opnieuw opzetten, maar kunt u dit doen middels Zitting **à** Zittinggegevens **à** Paarnamen Wijzigen. U komt in het scherm terecht waar u reeds ingevoerde paren kunt verwijderen en vervolgens kunt vervangen door andere paarnamen. In tegenstelling tot de functie Opnieuw Opzetten blijven bij deze functie de ingevoerde spelresultaten wel bewaard. Deze functie is handig voor als u achteraf paarnamen wilt wijzigen of tijdens de zitting de juiste paarnamen wilt inbrengen. Voor een competitiezitting heeft u ook de mogelijkheid om de bijzonderheden (invallers, gespeeld in andere lijn, combipaar etc) aan te passen. Deze worden vervolgens dan ook in de stand bijgewerkt.

Opmerking

U kunt geen veranderingen aan het aantal paren of het stilzitpaar maken. Hiervoor gebruikt u de functie Opnieuw Opzetten.

Top-integraal instelling wijzigen

Om de top-integraal instellingen te wijzigen voor de zitting selecteert u de menuoptie Zitting **à** Zittinggegevens **à** Top-integraal berekenen. Het vinkje voor deze menuoptie geeft aan of de top-integraal instelling aan- of uitgeschakeld is.

Scoreberekening wijzigen

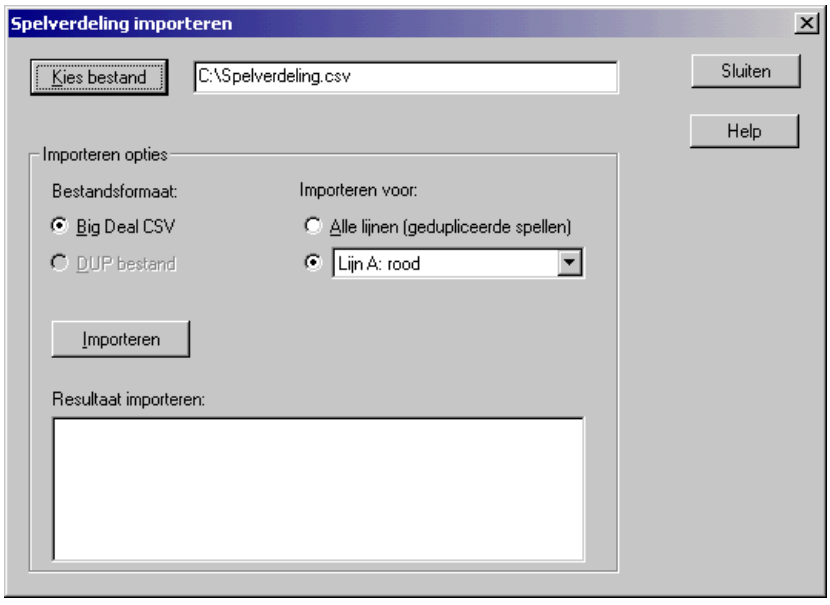
U heeft ook de mogelijkheid om alleen de scoremethode te wijzigen. Bridge-It zal dan alle spellen herrekenen met de gewijzigde scoremethode.

Opmerking

Deze optie is alleen beschikbaar bij open zittingen. Bij competitiezittingen komt de scoremethode voort uit de competitie-instellingen.

Spelverdeling importeren

Middels deze functie kunt u spelverdelingen importeren in Bridge-It. Alleen het csv-formaat van het schudprogramma “Big Deal” wordt in de huidige versie ondersteund.

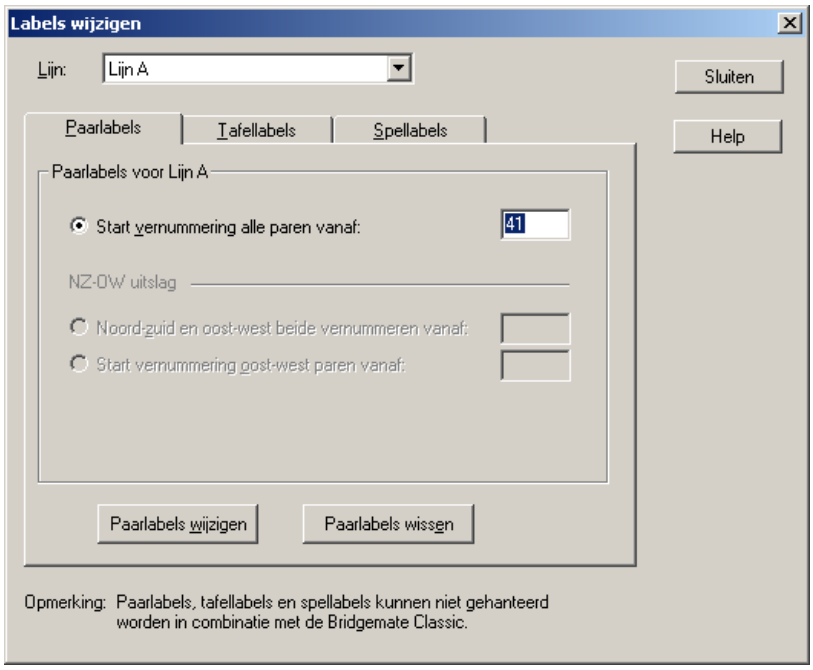


Druk op Kies bestand om een Big Deal csv-bestand te selecteren. Vervolgens geeft u aan of het bestand voor alle lijnen gelijk wenst te importeren (bij top-integraal) of voor een specifieke lijn. In dat geval kiest u de juiste lijn uit de lijst.

Om de spelverdeling in te lezen drukt u vervolgens op Importeren. Voor elk spel wordt vermeld of het importeren is geslaagd of dat er fouten zijn opgetreden. U kunt de spelverdeling vervolgens in het programma tonen middels een extern overzicht (zie ook het hoofdstuk over externe overzichten).

Wijzigen paarlabels, tafellabels en spellabels

Standaard zijn alle paren, tafels en spellen voor elke lijn genummerd vanaf één. U kunt van deze nummering afwijken door het label te wijzigen. Dit label komt dan in de plaats van het standaard nummer en wordt ook vermeld op gidsbriefjes, scorekaarten, uitslagen en dergelijk. Door het wijzigen van het label geeft u paren, tafels en spellen in feite een nieuw nummer. Dit doet u met het volgende scherm.



Labelwijzigingen gebeuren altijd per lijn. Selecteer eerst de lijn waarvoor u de labels wilt wijzigen. Vervolgens kiest u welke vernummering u wilt hanteren waarbij u de keuze heeft uit onderstaande methoden. Voer het nummer in vanaf waar u wilt beginnen met vernummeren en klik op “Labels wijzigen” om de labels voor de geselecteerde lijst te wijzigen.

Voor het wijzigen van paarlabels heeft u de volgende mogelijkheden.

- *Vernummering alle paren*. Alle paren in de lijn worden vernummerd vanaf het opgegeven nummer.

De volgende mogelijkheden zijn alleen van toepassing op lijnen waarbij een uitslag in twee groepen (NZ en OW) wordt opgemaakt.

- *Noord-zuid en oost-west gelijk vernummeren.* De noord-zuid en oost-west paren worden gelijk vernummerd vanaf het opgegeven nummer.
- *Alleen oost-west paren vernummeren*. De noord-zuid paren behouden hun nummer zoals dit voorkomt uit het schema, de oost-west paren worden vernummerd vanaf het opgegeven nummer.

Voor het wijzigen van tafellabels heeft u de beschikking over de volgende vernummeringsmethode:

- *Vernummering alle tafels.* Alle tafels in de lijn worden vernummerd vanaf het opgegeven nummer.

Voor het wijzigen van spellabels heeft u de beschikking over de volgende vernummeringsmethode:

- *Vernummering alle spellen.* Alle spellen in de lijn worden vernummerd vanaf het opgegeven nummer.

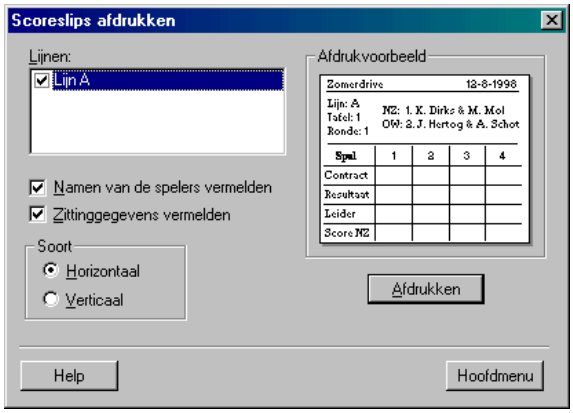
Alle vernummeringen vinden plaats met een stap van 1. Wanneer u bijvoorbeeld een lijn van 12 paren vernummert vanaf nummer 31, krijgen de paren de nummers 31 t/m 42.

Let op

Labels kunnen niet worden gehanteerd in combinatie met de Bridgemate Classic (de Bridgemate die middels de communicatiekabel met de computer communiceert). In dat geval zal de Bridgemate de originele nummers aanhouden. De draadloze Bridgemate (Bridgemate Pro) kan wel gebruik maken van de gewijzigde labels.

Afdrukken van scoreslips

Voor elke zitting kunt u scoreslips afdrukken. Eventueel kunt u ze personaliseren door de namen van de paren er op te vermelden. U gebruikt voor het afdrukken het volgende window.



De scoreslips worden afgeleid uit het schema dat u voor elke lijn gebruikt. Zo worden spel- en paarnummers voorgedrukt. U heeft de volgende mogelijkheden bij het afdrukken:

- Namen van de spelers kunt u vermelden op de scoreslip. Indien u deze optie uitzet, verschijnt alleen het paarnummer en de richting waarin zij spelen
- Geheel bovenaan de scoreslip kunt u de zittingnaam en -datum plaatsen.
- Horizontale of verticale scoreslip.

Linksboven ziet u de lijnen staan. Voor de lijnen waar een vinkje staat worden de scoreslips van afgedrukt zodra u op Afdrukken drukt.

Afdrukken van gidsbriefjes

Vaak zult u werken met standaard gidsbriefjes. Wanneer u gepersonaliseerde gidsbriefjes wilt afdrukken voor deze zitting maakt u gebruik van deze optie.

Opmerking

Indien u gidsbriefjes wilt afdrukken voor een willekeurig schema, doet u dat vanuit het schemamenu. Zie het hoofdstuk over schema's hoe dergelijke gidsbriefjes af te drukken.

De gidsbriefjes worden afgeleid uit het schema dat u voor elke lijn gebruikt. U hebt daarbij nog de mogelijkheid om:

- namen van de spelers te vermelden op de scoreslip. Indien u deze optie uitzet, verschijnen alleen de paarnummers.
- geheel bovenaan de scoreslip de zittingnaam en -datum te vermelden.
- namen van de tegenstanders te vermelden.
- Een vrije tekstregel af te drukken.

Standaard zijn alle gidsbriefjes voorgeselecteerd om afgedrukt te worden. Deze treft u aan in de lijst "Af te drukken gidsbriefjes". Indien u de gidsbriefjes van een bepaalde lijn niet wilt afdrukken, verwijdert u het vinkje voor de betreffende lijn.

U kunt ook individuele gidsbriefjes of een reeks gidsbriefjes opgeven. Indien u van de A-lijn alleen de briefjes 4 t/m 6 en 8 wilt afdrukken, voert u bij het afdrukbereik van lijn A in: 4-6, 8. Met een streepje (-) tussen twee cijfers geeft u een reeks van nummers aan, met de komma (,) kunt u meerdere reeksen en/of individuele briefjes achter elkaar in het afdrukbereik plaatsen.

Andere voorbeelden van afdrukbereik van een lijn zijn: 1-4, 8-12; 1,4,6; 3,7-10,12; etc.

Naast het afdrukken van gidsbriefjes kunt u deze ook exporteren naar een tekstbestand of CSV bestand. Deze bestanden kunt u vervolgens in een tekstverwerkingsprogramma of spreadsheetprogramma inladen en verder bewerken.

Handmatig scores invoeren en wijzigen

De ideale manier om scores in te voeren is gebruik maken van de Bridgemate scoreapparaten. Zie hoofdstuk 8 voor een uitgebreide uitleg over de werking van de Bridgemate.

Naast de Bridgemate als scoremedium kunt u uiteraard ook handmatig scores invoeren en wijzigen. U maakt hiervoor gebruik van de:

- scorekaart
- scoreslip, horizontaal of verticaal

De scorekaart is het middel bij uitstek om niet alleen de scores in te voeren, maar ook om scores te bekijken en ze eventueel te wijzigen. Wanneer u bijzondere wijzigingen aan de scores gaat maken, zoals een arbitrale score, maakt u ook gebruik van de scorekaart.

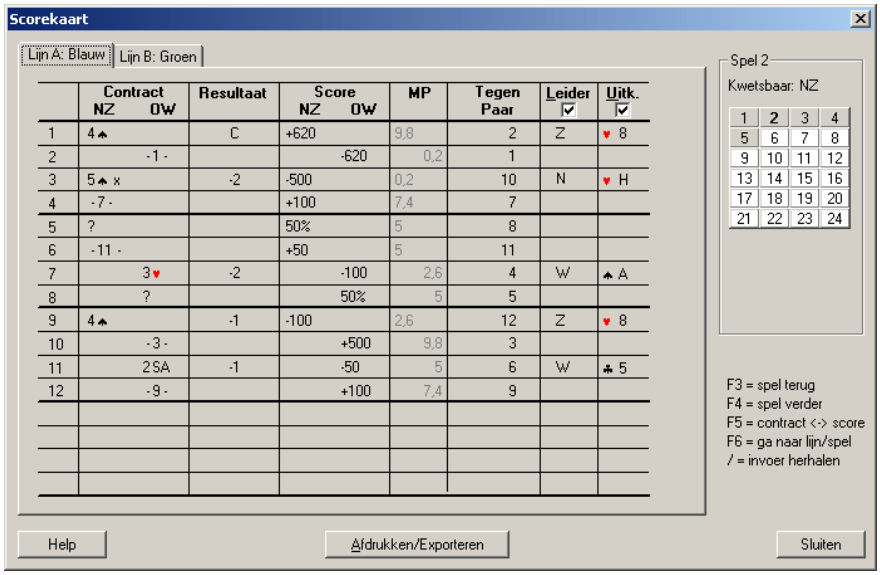
Invoeren via de scorekaart

De scorekaart heeft als primaire doel het handmatig invoeren van de scores. Daarnaast biedt de scorekaart u echter nog veel meer mogelijkheden. Zo kunt u:

- arbitrale scores invoeren
- een contrazit (draaihand) geven of weer terugzetten
- een splitscore geven
- een spel als niet gespeeld markeren voor een paar
- het aantal matchpunten/imp corrigeren per individuele score
- in één oogopslag zien op welke spellen van een lijn nog scores opgegeven moeten worden

Opzet van de kaart

Hieronder is de scorekaart weergegeven.



De lijnen worden door middel van de tabbladen linksboven gescheiden. Wilt u naar een andere lijn, dan is één druk met de muisknop op het juiste tabblad voldoende om naar die lijn te springen.

Tip:

Houd de shifttoets ingedrukt wanneer u een andere lijn aanklikt om naar hetzelfde spel in die lijn te gaan.

Rechtsboven ziet u een klein kader. In dit kader wordt aangegeven welk spel nu getoond wordt. Dit ziet u staan in de omlijning. Verder wordt de kwetsbaarheid van het spel aangegeven. De nummers daaronder zijn voor de spellen en worden de spelknoppen genoemd. Speelt u 24 spellen, dan ziet u de nummers oplopen van 1 tot en met 24. Het zijn knoppen dus u kunt er met de muis op drukken om zo direct toegang tot het spel te krijgen. Verder bezitten de spelknoppen ook een informatie functie. Door middel van verschillende kleuren geven zij aan wat de toestand van een spel is. Hierbij geldt het volgende:

- Wit: alle scores op dit spel zijn nog niet binnen, de punten zijn nog niet berekend, bijvoorbeeld spel 2.

- Grijs: alle scores op dit spel zijn binnen, de punten zijn berekend, bijvoorbeeld spel 1
- Rood: via de Bridgemate is een notitie voor een arbitrale score op dit spel binnengekomen. Op de plaats waar de arbitrale score is opgegeven, staat op de scorekaart de melding "ARB". U dient hier nog een correctie te plaatsen door het opgeven van een percentage of zelf het toekennen van een score (zie het hoofdstuk over Bridgemate).
- Vet gedrukt cijfer: geeft aan wat het huidige spelnummer is. Dit is gelijk aan het spelnummer in de omlijning van het kader.
- Blauw: het spel is geannuleerd en kan niet benaderd worden.

De opbouw van de scorekaart is gelijk aan de kaart die u gewend bent. Geheel links staat het paarnummer, daarnaast contract, resultaat en score. Wanneer de laatste score op een spel ingevoerd wordt, worden direct de punten van dit spel berekend en weergegeven. Rechts staat tegen welk paar er gespeeld wordt.

Weergave aantal paren wijzigen

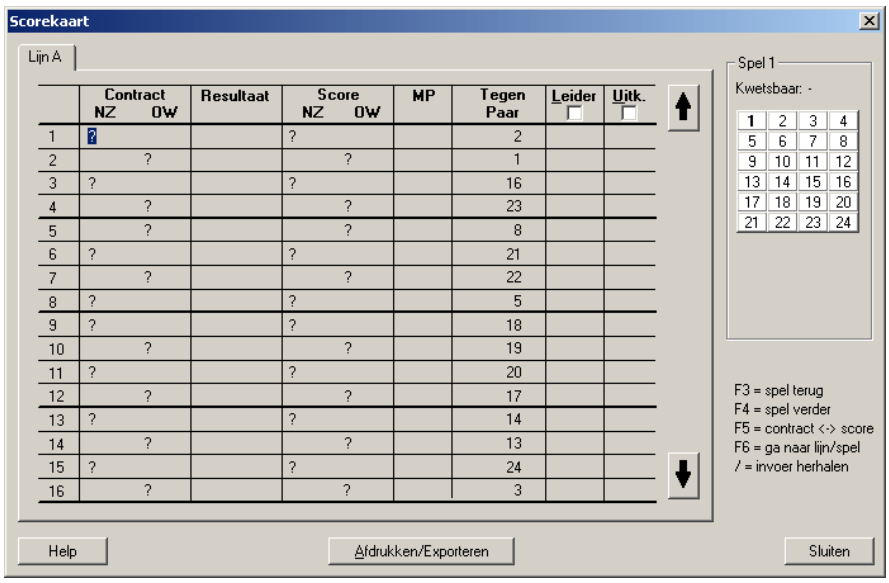
De scorekaart laat standaard maximaal 16 paren laten zien. U kunt in menu Systeem **à** Instellingen **à** tabblad Zitting dit aantal verhogen naar 20, 24, 28 of 32 paren. Wanneer u met meer paren speelt dan de scorekaart kan laten zien, zullen er twee knoppen verschijnen waarmee u de volgende paren toont. Ook kunt u gebruik maken van Page Up en Page Down op uw toetsenbord. Uiteraard kunt u ook de cursortoetsen boven en onder gebruiken om naar de andere helft te gaan.

Lijn of spel selecteren

Naast het met de muis selecteren van een andere lijn of spel, kunt u ook met het toetsenbord snel navigeren. Druk hiervoor op functietoets F6. U kunt vervolgens een spelnummer invoeren, een lijnletter of een lijnletter gevolgd door een spelnummer. Bijvoorbeeld: 16, B, C23. De scorekaart verspringt dan meteen naar de opgegeven lijn of spelnummer.

Invoeren van scores en contracten

Wanneer u naar een spel gaat waar nog geen scores ingevoerd zijn, kan het er als volgt uitzien.



De scorekaarten worden opgebouwd aan de hand van het gehanteerde schema voor een lijn. De vraagtekens geven aan dat u daar een score of contract kunt opgeven. Het blauwe blokje geeft aan wat de huidige invoerpositie is. Met F5 kunt u snel wisselen tussen contractinvoer en score-invoer.

Met de muis kunt u ook elke mogelijke invoerplek aanklikken om daar een contract of score in te voeren.

Contractinvoer

Wanneer u contracten gaat invoeren, rekent Bridge-It automatisch de bijbehorende score uit voor beide paren. U voert het contract in bij het paar dat het contract gespeeld heeft. Bij het tegenspelende paar komt te staan "- x -", waarbij x staat voor het paar dat het contract gespeeld heeft. Invoeren van contracten heeft de voorkeur boven invoeren van scores, omdat het programma geen fouten zal maken met het uitrekenen van de score daar waar de spelers wel die fout kunnen maken

Het invoeren van een contract is heel eenvoudig. U kunt de volgende toetsen gebruiken:
1 t/m 7 voor het contract.
k,r,h,s,a voor klaver, ruiten, harten, schoppen en sans atout.
d, r voor doublet en redoublet (merk op dat r voor zowel ruiten als redoublet wordt gebruikt. Het programma kiest zelf de juiste betekenis van de r).
c, -, +,= voor contract, downslagen en overslagen (de = toets functioneert als + toets).
0 t/m 9 voor het aantal down- of overslagen.
p voor pas.

U hoeft de invoer niet af te sluiten met enter of een andere toets. Bovenstaande toetsen zijn de enige toetsen die u gebruikt.

Hieronder ziet u een aantal voorbeelden van contract en resultaten en hoe de invoer daarvan luidt.

Contract	Invoer
2 harten contract	2 h c
6 ruiten redoublet +1	6 r r + 1
Pas	p
3 SA contract	3 a c
6 schoppen - 11	6 s - 0 1

Twee opmerkingen zijn hierbij op zijn plaats:

7. De invoer wordt automatisch afgesloten na een c of het aantal overslagen of downslagen.
8. Na invoer van het contract zoekt Bridge-It automatisch de volgende open positie in de scorekaart. Met de cursor boven en beneden kunt u naar het juiste paar springen.
9. Wanneer u tien of meer downslagen wilt opgeven, typt u eerst de -, gevolgd door een 0 om de tientallen aan te geven (als u de 1 voor tientallen zou willen gebruiken, wordt als resultaat -1 gezien omdat de invoer na de 1 wordt afgesloten). -10 geeft u dus op als - 0 0. Daarna wordt de invoer afgesloten en wordt het omgezet in -10.

Wanneer de invoer van het contract en resultaat voltooid is, zal naar de het volgende paar gesprongen worden waar een vraagteken staat. Dit kan zowel nz als ow zijn.

Invoer van leider en uitkomst

Naast invoer van het contract en resultaat kunt u optioneel ook de leider en/of uitkomst ingeven. Dit is alleen mogelijk als u kiest voor invoer van contracten. Bij invoer door middel van scorepunten is het niet mogelijk om leider of uitkomst in te geven.

Om invoer van leider en/of uitkomst te activeren, plaatst u een vinkje onder Leider of Uitk. of onder beide. Als eerste vult u het contract en resultaat in zoals hierboven beschreven. De invoerpositie verplaatst zich naar de leider kolom. Hier geeft u de leider in middels de toetsen N(oord), Z(uid), O(ost) of W(est). Indien u alleen leider invoert, zal hierna de invoer worden afgesloten en naar de volgende beschikbare regel worden gesprongen. Als ook de uitkomst ingevoerd wordt, vult u nu de uitkomst in. Hiervoor geeft u eerst de kaartkleur aan middels de toetsen S(choppen), H(arten), R(uiten) of K(laver), gevolgd door een toets uit de reeks 2 t/m 9 of T(ien), B(oer), V(vrouw), H(eer) of A(as).

Invoer door middel van scorepunten

Het invoeren van de scores gaat doorgaans iets sneller dan het invoeren van de contracten. Daar staat tegenover dat spelers eerder een fout kunnen maken met de score dan met het contract. Die fout neemt u over wanneer u de scores gaat invoeren. Scores invoeren gaat per richting. Bent u in de nz richting bezig, dan zal de invoer alleen in de nz richting blijven (in tegenstelling tot de contractinvoer).

Voor het invoeren van scores maakt u gebruik van deze toetsen:
0 t/m 9 voor de score
-, +, = of enter voor het aangeven van een negatieve of positieve score (= of enter is gelijk aan +).

Invoeren gaat eenvoudig. U typt eerst de cijfers in, gevolgd door het - of + teken. De score wordt dan meteen geaccepteerd, er is geen enter of andere toets nodig. Wanneer er gepast is, is de score 0 en tikt u enkel een 0 in. Ook dan wordt de score meteen geaccepteerd. Vervolgens zal het blauwe vakje verschuiven naar het volgende vraagteken in de richting waarin u bezig bent met invoeren.

De herhaaltoets "/"

Het zal regelmatig voorkomen dat u achter elkaar dezelfde contracten of scores moet intikken. U kunt dan steeds weer de invoer herhalen, maar er is ook een snellere methode. Wanneer u op / drukt, zal de laatst ingevoerde score of contract (inclusief resultaat) herhaald worden. Dit bespaart u een hoop extra typewerk. Het maakt niet uit of u het contract of score in een andere richting of op een ander spel herhaalt.

Voorkeurinstellingen

U kunt een aantal voorkeurinstellingen ingeven middels menu Systeem **à** Instellingen **à** tabblad Zittingen:

- *Sluitnul wel/niet invoeren*
  Het aantal behaalde scorepunten bij bridge eindigt altijd op nul. Wanneer u steeds deze nul moet intypen, doet u veel overbodig werk. Als u geen sluitnul hanteert, zal deze automatisch ingevoegd worden zodra u de invoer afsluit met het + of – teken.
- *Automatisch naar volgend spel gaan*
  Zodra op een spel alle scores ingevoerd zijn, wordt er automatisch naar het volgende spel gesprongen. U hoeft niet handmatig hiervoor opdracht te geven.
- *Standaard contracten of scores invoeren*
  U kunt ingeven of u standaard contracten of scores wilt invoeren. De invoerpositie zal dan bij het oproepen van de scorekaart in de gekozen kolom starten.

Speciale acties uitvoeren

Naast de gebruikelijke invoer heeft u ook nog extra mogelijkheden tot uw beschikking. Deze zijn:

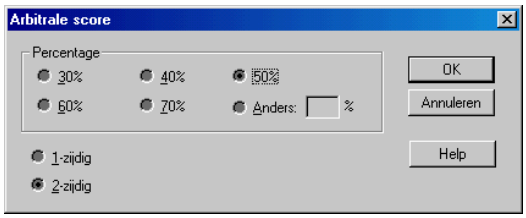
- arbitrale score opgeven door middel van een percentage (eenzijdig en tweezijdig) en gemiddelde-min en gemiddelde-plus opgeven
- een splitscore toekennen
- een contrazit opgeven (voor wanneer paren in de verkeerde richting hebben gezeten)
- een spel als niet gespeeld opgeven voor een paar
- een score blokkeren
- verwijderen van een score
- individuele correcties aanbrengen op de matchpunten/imp
- schema op een spel aanpassen

Deze acties kunnen uitgevoerd worden vanuit een klein menuutje dat u met de rechtermuisknop of F2 oproept, het arbitragemenu. Daartoe drukt u met deze muisknop op een score of vraagteken in de scorekolom van nz of ow (dus niet in de contractkolom!). De volgende figuur laat dat zien.

Vervolgens kiest u één van de acties die u uit wilt voeren. Deze actie wordt uitgevoerd op het paar waar u op de rechtermuisknop drukte en op het tegenspelende paar.

Arbitrale score

U kunt een percentage opgeven als score als u van mening bent dat er onregelmatigheden zich hebben voorgedaan. Uit het menu kiest u dan voor "Arbitrale score". Er wordt dan een nieuw window weergegeven.



Als eerste kiest u een percentage. Wilt u een ander percentage dan de vijf weergegeven percentages, dan drukt u op Anders en vult een percentage in (geheel getal tussen 0 en 100). Daarna maakt u een keuze uit 1- of 2-zijdig. Een 2-zijdige arbitrale score houdt in dat u het gekozen percentage geeft aan het paar waarbij u op de rechtermuisknop drukte, en een percentage gelijk aan 100 - gekozen percentage geeft aan het tegenspelende paar. Bij een 1-zijdige arbitrale score geeft u het percentage aan het paar en gebeurt er niks met de score van het tegenspelende paar. U creëert dus een splitscore. Nadat u op OK heeft gedrukt, wordt het percentage op de scorekaart geplaatst.

Gemiddelde-min en gemiddelde-plus

Bovengenoemde arbitrale score is een zogenaamde ‘harde’ arbitrale score. Ongeacht het resultaat op de andere spellen wordt op dit spel het opgegeven percentage toegekend. Bridge-It werkt met ‘gemiddelde-min’ en ‘gemiddelde-plus’ conform artikel 12C1 van de Spelregels voor Wedstrijdbridge. Indien u een paar dat in overtreding is een gemiddelde-min wilt toekennen, dan kiest u voor deze optie uit het arbitragemenu. Evenzo kiest u voor gemiddelde-plus wanneer een paar dat niet in overtreding is een arbitrale score krijgt.

Bij een gemiddelde-min wordt op het spel het gemiddelde toegekend dat op de overige spellen is behaald, met dien verstande dat het maximaal 40% kan zijn. Bij gemiddelde-plus geldt hetzelfde, maar is de score minimaal 60%.

Bij het aangeven van een gemiddelde-min of gemiddelde-plus zal op de scorekaart de tekens “G-“ of “G+” verschijnen.

Opmerkingen:

- Voor de berekening van de matchpunten in geval van een arbitrale score maakt Bridge-It gebruik van de Neuberg formule. Indien u de conventionele methode wilt gebruiken, kunt u dit instellen bij Systeem **à** Instellingen **à** tabblad Zittingen.
- Bij te weinig onderling vergelijkbare scores wordt voor deze scores de 50%-60%-70% regel toegepast. Voor meer uitleg over deze regel wordt verwezen naar de publicaties van de Wedstrijdcommissie van de Nederlandse Bridge Bond.
- Bij het hanteren van de Butler/cross-imp scoremethode kunt u kiezen voor een 40%, 50% of 60% arbitrale score. In het eerste geval wordt er -2 imp gegeven, in het tweede geval 0 imp en in het derde geval +2 imp. Bij Systeem **à** Instellingen **à** tabblad Zittingen kunt u een andere standaardwaarde opgeven voor de 40/60 score. Indien u andere punten wilt toekennen, gebruikt u Corrigeer IMP.
- Bij de Butler/cross-imp scoremethode kunt u wel gemiddelde-min of gemiddelde-plus opgeven, maar is het resultaat gelijk aan de 40%/60% zoals hierboven beschreven.
- Om voor beide paren hetzelfde percentage te geven (ongelijk aan 50%), bijvoorbeeld 40%, dient u beide paren apart een 1-zijdige arbitrale score te geven van 40%.

Splitscore

U kunt het verband tussen de nz- en ow-score opheffen door een splitscore op te geven. Waar de ow-score gewoonlijk het tegenovergestelde is van de nz-score, kunt u nu twee verschillende scores opgeven. Hiertoe kiest u voor "Splitscore" in het menu. U ziet dat de scores/vraagtekens van de twee paren in rood worden weergegeven. Het verband tussen de twee paren is nu verbroken. Wanneer u bij het nz-paar een score intypt, gebeurt er niks bij het ow-paar. Daar kunt u nu een geheel andere score invoeren. Wilt u de splitscore opheffen, dan roept u het menu weer op bij het paar van de splitscore, en drukt u nogmaals op "Splitscore"

Contrazit (draaihand)

Wanneer twee paren in de verkeerde richting hebben gezeten (het nz-paar zat in de ow-richting en vice versa), is er sprake van een contrazit. Om een eerlijke vergelijking te kunnen maken, zult u de score ook zo opgeven zoals ze daadwerkelijk hebben gezeten, gedraaid dus. Om op de scorekaart de paren om te draaien, kiest u voor "Contrazit" uit het menu. De teksten bij de twee paren die gedraaid zijn worden in blauw weergegeven ten teken dat het een contrazit betreft. Wilt u de contrazit opheffen, dan roept u het menu weer op bij het paar van de contrazit, en drukt u nogmaals op "Contrazit".

Niet gespeeld

Als een paar door bijvoorbeeld tijdgebrek een spel niet meer heeft kunnen spelen (het spel is dan nog wel door alle andere paren gespeeld er is geen sprake van algehele annulering), kunt u opgeven dat het paar dit spel niet gespeeld heeft. Hun einduitslag wordt dan berekend over de andere spellen. De scores van de overige paren worden gecorrigeerd met de Neuberg formule.

Score blokkeren

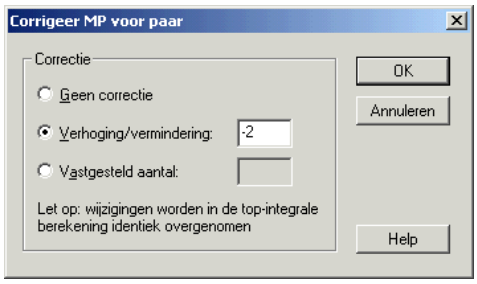
Bij het uitlezen van een Bridgemate worden de aanwezige scores altijd overschreven. Indien een score niet overschreven mag worden, blokkeert u de score met deze optie. In de rechterkolom verschijnt een kleine letter “b”. Gebruik deze optie bijvoorbeeld om tijdens de wedstrijd een arbitrale score te noteren. Bij het uitlezen van de Bridgemate zal de score niet overschreven worden. In het Bridgemate uitlezen scherm zal als bijzonderheid genoteerd worden dat de score geblokkeerd is.

Verwijder score

Verwijder de score bij een paar.

Corrigeer matchpunten/imps

Het behaalde aantal punten door een paar op een spel kan gecorrigeerd worden met het volgende window:



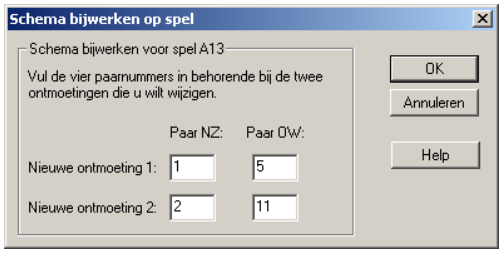
Indien een verhoging of vermindering wordt ingegeven, wordt dit bij het behaalde aantal punten op dit spel afgetrokken of erbij opgeteld. Een vastgesteld aantal vervangt het behaalde aantal punten volledig. Gebruik het minteken om een vermindering of een negatief aantal aan te geven. U kunt tot één decimaal achter de komma punten opgeven.

Een correctie kan herkend worden doordat de punten in het groen vermeld worden.

Schema op spel aanpassen

De ontmoetingen op het spel komen voort uit het gekozen speelschema. In sommige gevallen is het noodzaak om een wijziging in de ontmoetingsstructuur te maken, bijvoorbeeld wanneer paren tegen verkeerde tegenstanders hebben gespeeld en er afgeweken moet worden van het speelschema. Dergelijke wijzigingen worden doorgaans voor een specifiek spel gemaakt, of voor alle spellen van dezelfde spelgroep.

Om de ontmoetingen op een spel te wijzigen, maakt u gebruik van de functie “Schema bijwerken” in de scorekaart. Selecteer het betreffende spel en druk op een willekeurige score in de scorekolom met de rechtermuisknop en kies vervolgens “Schema bijwerken”. U krijgt nu het volgende scherm te zien.



Het wijzigen van het schema gaat altijd per twee ontmoetingen. Zou dat niet zo zijn, dan zouden paren opeens zonder tegenstanders zitten, iets wat uiteraard ongewenst is. In de vier invoervelden kunt u de gewijzigde ontmoetingen ingeven. De vier ingevoerde paarnummers dienen in de originele ontmoetingsstructuur tegenstanders van elkaar te zijn. Doordat u de onderlinge ontmoetingen van de vier paarnummers wijzigt, krijgen de paren nieuwe tegenstanders en wijzigt u het schema op het spel.

Een voorbeeld om dit te illustreren: in het originele schema spelen de paren 1 NZ en 11 OW tegen elkaar en 2 NZ tegen 5 OW. Per ongeluk gaan de paren 11 en 5 aan de verkeerde tafel zitten waardoor paar 5 tegen paar 1 speelt en paar 11 tegen paar 2. Dit wordt pas na afloop van het eerste spel opgemerkt zodat de situatie niet meer ongedaan gemaakt kan worden. De wedstrijdleider besluit om de gehele ronde zo door te blijven spelen en hij zal achteraf in het programma het schema aanpassen. Het aanpassen hiervan doet u door in de vier invoervelden de nieuwe ontmoetingen in te voeren. Deze zijn nu: 1 NZ tegen 5 OW en 2 NZ tegen 11 OW. Het maakt niet uit welke van de twee u in “nieuwe ontmoeting 1” en “nieuwe ontmoeting 2” zet. Nadat u op OK heeft gedrukt, worden de wijzigingen in het schema doorgevoerd op het spel.

Let u bij het wijzigen van het schema op het volgende:

- Veelal zal één van de twee ontmoetingen niet meer gespeeld kunnen worden omdat anders één van de paren het spel tweemaal zal spelen. Voor de ontmoeting die niet meer gespeeld

kan worden, kunt u gemiddelde-plus toekennen. Het blijft uiteraard wel noodzaak om het schema aan te passen en beide nieuwe ontmoetingen vast te leggen.

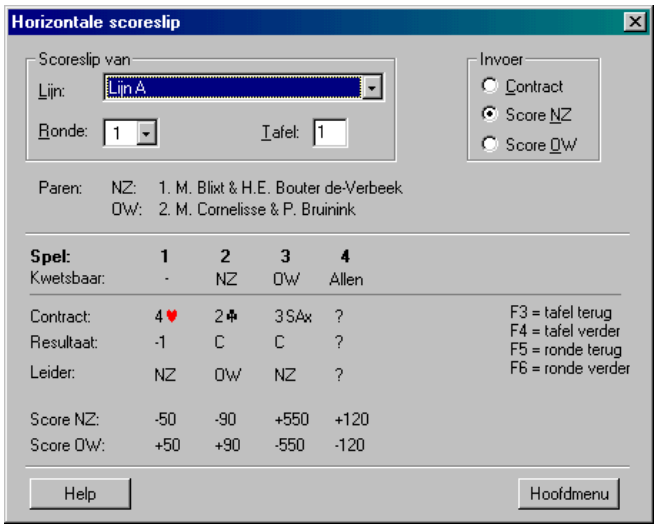
- Het persoonlijk overzicht zal de scores wel overnemen van de nieuwe ontmoetingen, maar zal verder geen melding maken van de gewijzigde tegenstander.
- Op de Bridgemate is het niet mogelijk om het speelschema aan te passen. Daar zult u derhalve met een arbitrale score moeten werken om door te kunnen gaan naar het volgende spel of ronde. In het rekenprogramma wijzigt u vervolgens het schema en brengt u de juiste (arbitrale) scores in.

Invoeren met de scoreslip

Met de scoreslip kunt u per ronde de scores ingeven in plaats van per spel zoals bij de scorekaart. Om de scoreslips te maken kunt u gebruik maken van de menuoptie "Scoreslips afdrukken" in het zittingmenu. Er zijn twee soorten scoreslips, de horizontale en verticale scoreslip. Via de menuoptie "Scores invoeren" heeft u toegang tot beide. Het enige verschil tussen beide is het uiterlijk, de functionaliteit is hetzelfde.

De scoreslip gebruikt u eigenlijk alleen voor het invoeren van normale scores. Voor overzichten van scores of het uitvoeren van bijzondere acties gebruikt u de scorekaart.

Scoreslip (horizontaal)



Rechtsboven maakt u de keuze voor welke invoermethode u wilt hanteren. In tegenstelling tot de scorekaart, kunt u hier niet overal direct invoeren. U dient aan te geven welke methode u wilt gebruiken, pas dan kunt u volgens die methode de scores gaan invoeren.

Het kader linksboven "Scoreslip van" gebruikt u om de scoreslip de juiste scoreslip erbij te pakken. Hiervoor kiest u met de muis of met de cursor boven en onder de juiste en drukt u op enter. Dan kiest u met de muis of weer met de cursors boven en onder de juiste ronde en drukt u nogmaals op enter. Daarna geeft u het tafelnummer op en sluit af met enter.

Afhankelijk van de invoermethode die u gekozen heeft rechtsboven kunt u gaan invoeren met contracten, nz-score of ow-score. De volgorde en de gebruikte toetsen van de invoer is hetzelfde als bij de scorekaart. Bij contractinvoer geeft u na het resultaat ook nog op wie het contract geboden en gespeeld heeft. Voor nz typt u een n of z, voor ow een o of w. Direct na het intoetsen hiervan wordt de invoer geaccepteerd. Wanneer het laatste spel van de ronde is ingevoerd, verplaatst het blauwe vakje naar de lijnkeuze en gaat u verder met de keuze van de volgende scoreslip.

Tip

U kunt de gehele invoer met het toetsenbord doen. Zodra de lijn oplicht, kunt u met de cursors boven/onder een andere lijn kiezen. Heeft u de juiste lijn te pakken, druk dan op enter om naar ronde te gaan. Hier typt u met de cijfers het juiste rondenummer in en drukt u vervolgens op enter. Als lijn en rondenummer al goed staan ingesteld, hoeft u alleen maar op enter te drukken. Bij tafel voert het nummer van de tafel in en drukt u nogmaals op enter. U kunt nu achtereenvolgens de spelresultaten invoeren. Na invoer van het laatste spelresultaat gaat u terug naar lijn en begint u weer opnieuw.

Speciale acties

De speciale mogelijkheden die u heeft bij de scorekaart (arbitrale score, contrazit etc.) zijn niet mogelijk bij de scoreslip. Wilt u hiervan gebruik maken, dan verlaat u eerst de scoreslip en start de scorekaart op. Dan kunt u de gewenste wijziging aanbrengen. Arbitrale scores, splitscores en niet gespeeld worden wel op de scoreslip weergegeven. De contrazit wordt niet als zodanig weergegeven.

Overzicht ontbrekende score

In de scorekaart ziet u met behulp van de kleur van de spelknoppen eenvoudig welke spellen nog niet compleet zijn. U kunt een totaaloverzicht van ontbrekende scores ook opvragen via Zitting **à** Scores invoeren **à** Overzicht ontbrekende scores. Per spel wordt aangegeven hoeveel scores nog niet ingevuld zijn. Onderaan geeft het overzicht weer hoeveel scores totaal geregistreerd zijn en nog ontbreken.

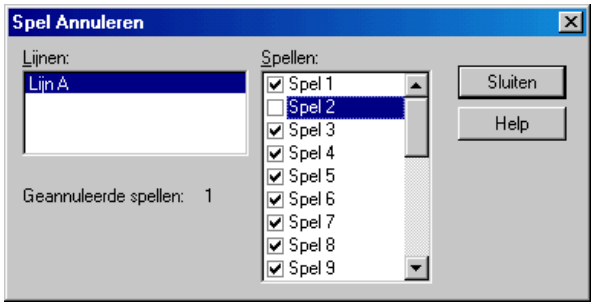
Overzicht onwaarschijnlijke contracten

Bridge-It kan een controle uitvoeren waarbij gekeken wordt of ingevoerde contracten wellicht onwaarschijnlijk zijn. U roept deze controle aan via Zitting **à** Scores invoeren **à** Overzicht onwaarschijnlijke contracten. Op elk spel wordt gekeken of er contracten zijn genoteerd in dezelfde kleur maar in verschillende richtingen. Zo al een ingevoerde 4H+1 in noord-zuid en een 4H gemaakt contract in oost-west door deze controle worden opgemerkt. Voor deze controle is het vereist dat er contracten zijn ingevoerd. Wanneer er alleen scores zijn ingevoerd, zal de controle geen effect hebben.

Bijzondere correcties

Annuleren van spellen

Af en toe zal het voorkomen dat een spel volledig onspeelbaar is geworden. U kunt er dan voor kiezen om de resterende paren een arbitrale score te geven op dat spel, maar u kunt ook het spel volledig annuleren. Dit spel zal dan niet meer meedoen in de einduitslagberekening. Om een spel te annuleren, kiest u voor "Spel annuleren" in het correctiegedeelte van het zittingmenu.



Als u links een lijn selecteert, zullen rechts daarvan alle spellen van die lijn verschijnen. Om een spel te annuleren verwijdert u het vinkje voor het spel door er op met de muis op te drukken. Links ziet u staan hoeveel spellen u geannuleerd heeft (van alle lijnen bij elkaar). Om een geannuleerd spel weer mee te nemen in de einduitslag plaatst u weer een vinkje voor het spel.

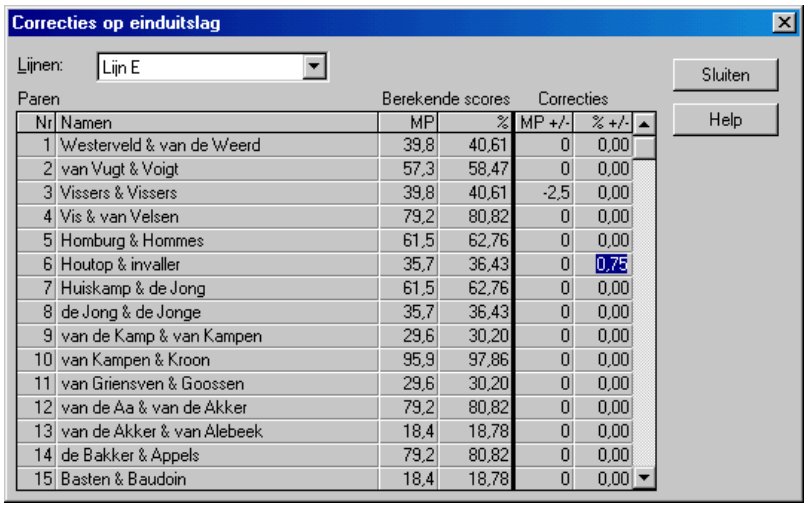
In de scorekaart wordt een geannuleerd spel aangegeven door een inactieve spelknop. De cijfers op die spelknop worden dan lichtgrijs. U kunt het spel niet zichtbaar maken. Op de scoreslip zal het spel wel verschijnen, maar komt er een streep door het spelcijfer te staan. U kunt dan geen scores invoeren op het geannuleerde spel.

Opmerking:

Wanneer de zitting top-integraal gespeeld wordt, kunt u alleen bij lijn A spellen annuleren. Deze spellen zullen tevens voor de andere lijnen geannuleerd worden. Het annuleren van spellen in een top-integrale zitting houdt dus in dat het spel in alle lijnen geannuleerd wordt.

Correcties uitslag

Op de uitslag kunnen correcties aangebracht worden door er een aantal matchpunten/imps of procentpunten bij op te tellen of af te halen. Hiervoor is het volgende window.

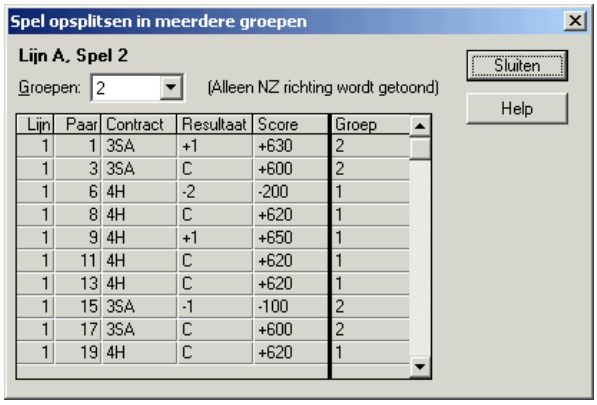


Nr	Namen	MP	%	MP +/-	% +/-
1	Westerveld & van de Weerd	39,8	40,61	0	0,00
2	van Vugt & Voigt	57,3	58,47	0	0,00
3	Vissers & Vissers	39,8	40,61	-2,5	0,00
4	Vis & van Velsen	79,2	80,82	0	0,00
5	Homburg & Hommes	61,5	62,76	0	0,00
6	Houtop & invaller	35,7	36,43	0	0,75
7	Huiskamp & de Jong	61,5	62,76	0	0,00
8	de Jong & de Jonge	35,7	36,43	0	0,00
9	van de Kamp & van Kampen	29,6	30,20	0	0,00
10	van Kampen & Kroon	95,9	97,86	0	0,00
11	van Griensven & Goossen	29,6	30,20	0	0,00
12	van de Aa & van de Akker	79,2	80,82	0	0,00
13	van de Akker & van Alebeek	18,4	18,78	0	0,00
14	de Bakker & Appels	79,2	80,82	0	0,00
15	Basten & Baudoin	18,4	18,78	0	0,00

Selecteer bovenin een lijn waar het paar in uitkomt waarvan de einduitslag gewijzigd moet worden. In de plus/min kolom kunnen punten worden neergezet die er bij opgeteld worden. Plaats een minteken voor het aantal punten om een mindering te bewerkstellingen. Procentpunten kunt u tot twee cijfers achter de komma opgeven. Matchpunten/imps tot één cijfer achter de komma.

Spel splitsen

Als gevolg van dupliceerfouten of draaihanden kan de wedstrijdleider er voor kiezen om het spel in meerdere groepen op te splitsen en ze elk apart uit te laten rekenen. Dit kan met de optie Spel splitsen in het menu Correcties.



Lijn	Paar	Contract	Resultaat	Score	Groep
1	1	3SA	+1	+630	2
1	3	3SA	C	+600	2
1	6	4H	-2	-200	1
1	8	4H	C	+620	1
1	9	4H	+1	+650	1
1	11	4H	C	+620	1
1	13	4H	C	+620	1
1	15	3SA	-1	-100	2
1	17	3SA	C	+600	2
1	19	4H	C	+620	1

Kies de lijn en het spel dat gesplitst moet worden. Indien de zitting top-integraal is, kan alleen het spelnummer gekozen worden. Druk vervolgens op Wijzig dit spel. Het window zal nu een opbouw krijgen ongeveer gelijk aan bovenstaand scherm.

Stel eerst het aantal groepen in waarin dit spel opgesplitst gaat worden. Doorgaans zullen dit er twee zijn. Dit wordt bovenin gewijzigd. Vervolgens kunnen er cijfers toegekend worden aan de verschillende

scores. Deze cijfers geven aan in welke groep het behaalde resultaat behoort. Alleen de nz scores worden getoond. Het tegenspelende paar wordt dan ook automatisch in de toegekende groep ingedeeld.

Bij een top-integrale zitting worden voor alle lijnen gezamenlijk de scores van het gekozen spel weergegeven. De lijnen worden onderscheiden door lijnnummers in plaats van letters. In geval van een dupliceerfout kan zo eenvoudig een lijn tot een aparte groep worden gemaakt.

Druk op Sluiten wanneer alle scores ingedeeld zijn. Er wordt gecontroleerd of alle scores correct zijn ingedeeld en ook of er geen groepen zijn waaraan geen spellen zijn ingedeeld. Als dit goed bevonden is, worden de noodzakelijke berekeningen gemaakt. Bridge-It berekent de verschillende groepen apart, waarbij alle andere scores als arbitrale scores worden gezien. De berekening vindt plaats met de Neubergformule volgens geldende regels.

Kwetsbaarheid aanpassen

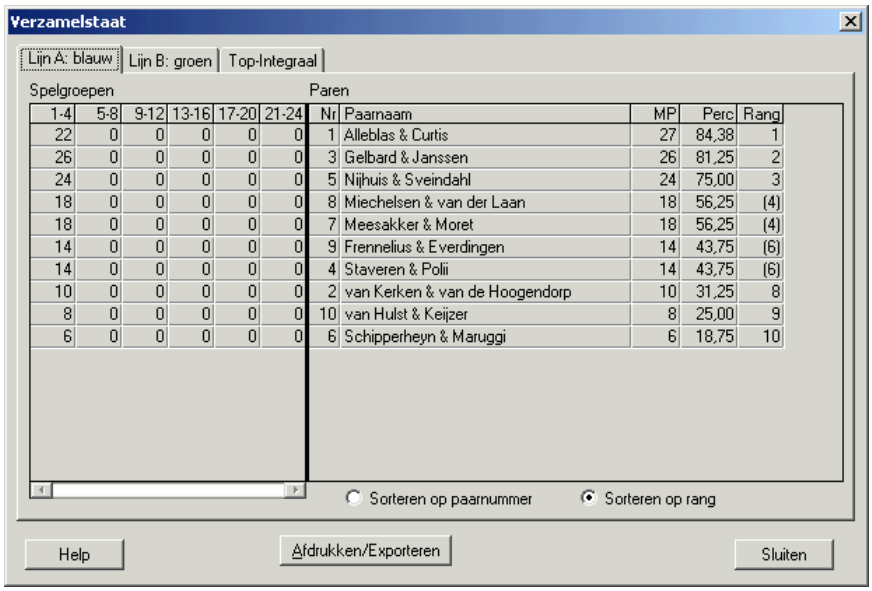
U kunt de kwetsbaarheid van een spel aanpassen met het volgende scherm.

Selecteer een lijn en klik op het spel waarvan u de kwetsbaarheid wilt aanpassen. Alle mogelijkheden verschijnen in een lijst en u kunt een andere kwetsbaarheid selecteren. Na aanpassing van de kwetsbaarheid worden de scorepunten op het spel herrekend, mits de contracten zijn ingevoerd.

Uitslag/verzamelstaat

In Bridge-It kan de uitslag weergegeven worden met een lijst of met de verzamelstaat. Vanuit het zittingmenu kunt u deze altijd oproepen. Beiden worden elke keer opnieuw berekend, dus u krijgt altijd de meest actuele stand te zien. Ook als er nog maar een paar spellen ingevoerd zijn, krijgt u al een stand te zien.

De verzamelstaat ziet er als volgt uit:



Links staat de score per spelgroep. Dit zijn de mp's die door de paren behaald zijn op elke spelgroep. Wanneer een paar een wachttafel heeft gehad en daardoor een spelgroep niet gespeeld heeft, staat er de melding "WT". Indien u meer dan zes spelgroepen heeft gespeeld, kunt u met de horizontale schuifbalk de andere spelgroepen zichtbaar maken.

Rechts staan de paren met de door hun behaalde aantal mp's, het daarbij behorende percentage en hun rang waar ze geëindigd zijn. U kunt de paren sorteren op rang of op paarnummer. Standaard wordt er op rang gesorteerd.

Indien u de enkelvoudige uitslag opvraagt worden de punten niet getoond, maar alleen de percentages (bij imp/cross-imp alleen de imps). De uitslag kan afgedrukt of geëxporteerd worden door op de knop Afdrukken/Exporteren te drukken.

Tussenstand

Spellen waarvan nog niet alle scores zijn geregistreerd kunnen ook worden meegenomen in de berekening van de uitslag. U berekent in een dergelijk geval de tussenstand. Naarmate het einde van de zitting nadert, zal de tussenstand in grote mate overeenkomen met de daadwerkelijke eindstand. De incomplete spellen worden verrekend middels de formule van Neuberg.

Alvorens u een tussenstand kunt opvragen stelt u in of u deze getoond dient te worden. Ga naar menu Systeem **à** Instellingen **à** tabblad Zitting en selecteer of en wanneer de stand getoond wordt. U kunt kiezen uit nooit een tussenstand tonen, vragen of de tussenstand getoond dient te worden (deze vraag wordt alleen gesteld indien er incomplete spellen zijn) en altijd een tussenstand tonen.

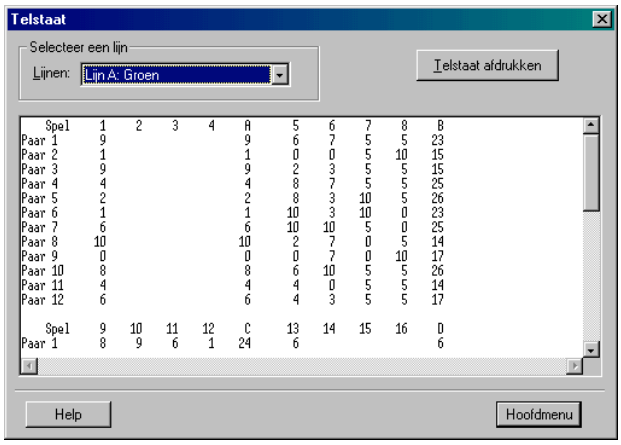
Om de tussenstand te tonen gaat u naar menu Zitting **à** Uitslag **à** Uitslag of Verzamelstaat. Mits ingesteld, zal de uitslag getoond worden inclusief de incomplete spellen.

Top-integraal

Een top-integrale zitting heeft een extra tabblad in de verzamelstaat. De individuele tabbladen voor de lijnen geven de uitslag binnen de lijn aan (geen top-integrale vergelijking), het tabblad "Top-integraal" geeft de top-integrale uitslag weer. Om deze uitslag te zien, drukt u dus op dit tabblad. De top-integrale uitslag wordt dan weergegeven.

Telstaat

Met de telstaat kunt u makkelijk zien hoeveel matchpunten een paar heeft gescoord op een bepaald spel of spelgroep. De telstaat roept u op vanuit het zittingmenu en ziet er zo uit:



Spel	1	2	3	4	A	5	6	7	8	B
Paar 1	9				9	6	7	5	5	23
Paar 2	1				1	0	0	5	10	15
Paar 3	9				9	2	3	5	5	15
Paar 4	4				4	8	7	5	5	25
Paar 5	2				2	8	3	10	5	26
Paar 6	1				1	10	3	10	0	23
Paar 7	6				6	10	10	5	0	25
Paar 8	10				10	2	7	0	5	14
Paar 9	0				0	0	7	0	10	17
Paar 10	8				8	6	10	5	5	26
Paar 11	4				4	4	0	5	5	14
Paar 12	6				6	4	3	5	5	17

Spel	9	10	11	12	C	13	14	15	16	D
Paar 1	8	9	6	1	24	6				6

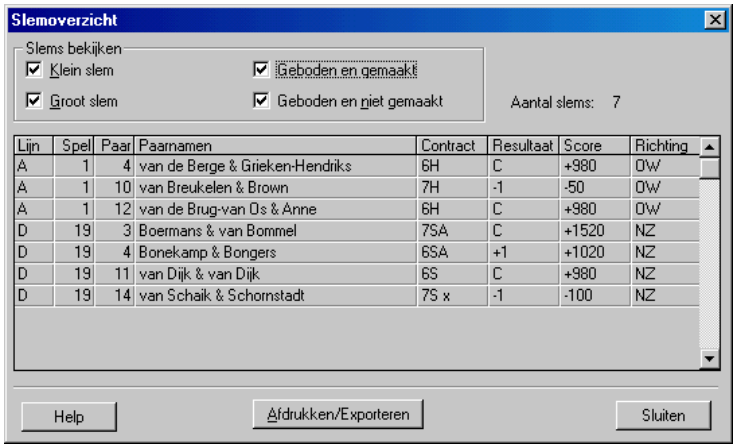
U selecteert een lijn linksboven en krijgt vervolgens de telstaat berekend op basis van de actuele scores te zien. Wanneer er nog geen mp's staan op een bepaald spel, zijn op dat spel alle scores nog niet binnen en zijn de mp's nog niet berekend. Als er twee liggende streepjes staan bij een spel, houdt dat in dat het spel geannuleerd is. Eén liggend streepje staat bij paren die een wachttafel hadden of als ze een spel niet gespeeld hebben. Afdrukken van de telstaat gaat per lijn.

Opmerking:

Wanneer u een top-integrale zitting speelt, kunt u de telstaat top-integraal laten weergeven, maar ook op basis van de resultaten binnen de gekozen lijn.

Slemoverzicht

U kunt van de zitting ook bekijken wie een slem (klein en groot) heeft behaald. Het slemoverzicht wordt met dit window weergegeven.



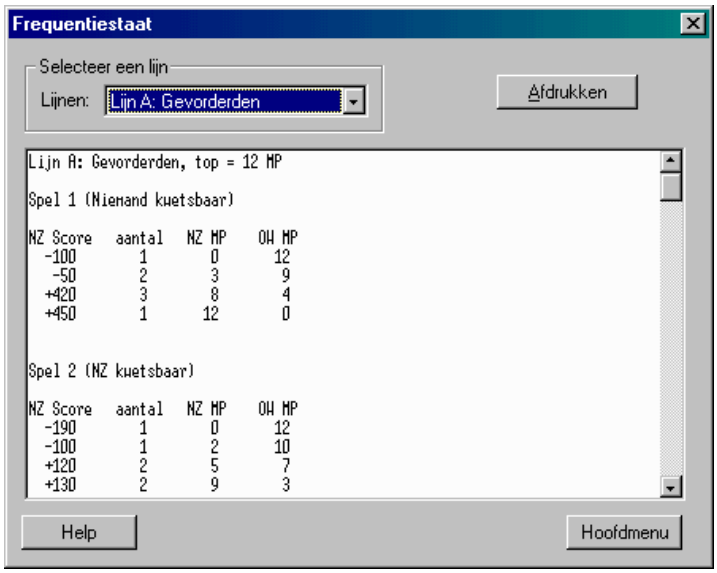
Lijn	Spel	Paar	Paarnamen	Contract	Resultaat	Score	Richting
A	1	4	van de Berge & Grieken-Hendriks	6H	C	+980	OW
A	1	10	van Breukelen & Brown	7H	-1	-50	OW
A	1	12	van de Brug-van Os & Anne	6H	C	+980	OW
D	19	3	Boermans & van Bommel	7SA	C	+1520	NZ
D	19	4	Bonekamp & Bongers	6SA	+1	+1020	NZ
D	19	11	van Dijk & van Dijk	6S	C	+980	NZ
D	19	14	van Schaik & Schornstadt	7S x	-1	-100	NZ

U kunt kiezen welke soort slem u wilt zien. Standaard worden zowel groot als klein getoond, alsmede de gemaakte en niet gemaakte slems.

Het slemoverzicht geeft van alle lijnen tegelijk de behaalde slems. U kunt dit overzicht afdrukken of exporteren.

Frequentiestaat

Met de frequentiestaat kunt u zien hoe vaak een bepaalde score op een spel is voorgekomen. Het window ziet er zo uit.



Linksboven selecteert u een lijn, waarna de frequentiestaat met de actuele gegevens wordt weergegeven.

Naast de gewone scores geeft de frequentiestaat de arbitrale scores en splitscores apart weer. Spellen die opgesplitst zijn in meerdere groepen worden dusdanig apart weergegeven.

Wanneer bij een splitscore de punten van alle paren niet meer tegengesteld aan elkaar zijn, zal de frequentiestaat die nog wel tegengesteld geven. De frequentiestaat gaat immers uit van de score van nz.

Opmerking:

Wanneer u een top-integrale zitting speelt, kunt u de frequentiestaten per lijn opvragen, maar ook een top-integrale frequentiestaat.

Persoonlijk overzicht

Voor elk paar is het mogelijk om een persoonlijk overzicht te maken. Dit overzicht geeft weer wat het paar gespeeld heeft, hoeveel punten/procent dit opgeleverd heeft en tegen wie ze dit gespeeld heeft. Het persoonlijk overzicht kan afgedrukt worden, maar kan ook automatisch via e-mail verstuurd worden.

Het persoonlijk overzicht biedt u veel informatie. Van een willekeurige zitting kan de informatie er als volgt uitzien:

```
RONDE 1, Tafel 2, Spellen 5 - 8
NZ tegen paar 4. Jansen & van Beek  (47,90%)
Spel  5: OW 5R   +1  = -420  -> 80%
Spel  6: NZ 3H   -1  = -50   -> 40%
Spel  7: NZ 1SA  -1  = -100  -> 50%
Spel  8: NZ 2H   C   = +110  -> 100%
Gemiddeld voor deze tafel: 67,50%
```

De kopregel van elke ronde geeft aan tegen welk paar is gespeeld en welke spellen gespeeld zijn. Ook wordt weergegeven wat de tegenstander over de gehele zitting heeft behaald. Daarmee kunt u inschatten of deze tegenstander relatief sterk of zwak is geweest. Voor elk spel is een percentage gegeven dat aangeeft hoe men gescoord heeft op dat spel. Het totaal van een spelgroep wordt weergegeven door het percentage achter “Gemiddeld voor deze tafel”.

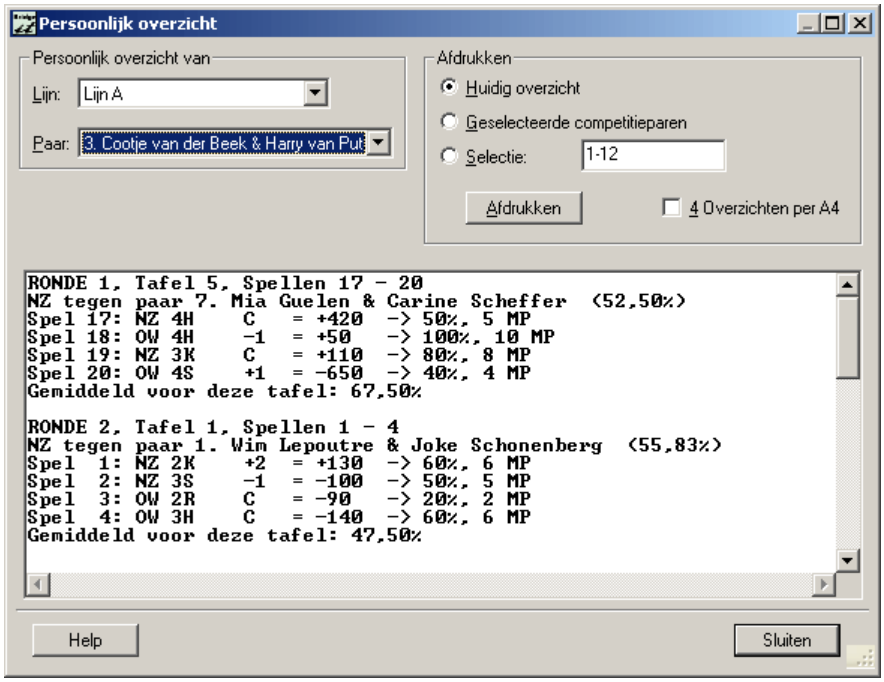
Indien de zitting top-integraal gespeeld is, zijn de weergegeven percentages/punten de top-integrale waarden. Tussen vierkante haken staan de waarden behaald binnen de eigen groep.

In menu Systeem **à** Instellingen **à** tabblad Weergave kunt u instellen hoe het persoonlijk overzicht opgebouwd dient te worden:

- Wel/niet eindresultaat tegenstanders weergeven
- Wel/niet groepsscore behaald in top-integrale zittingen weergeven
- Wel/niet matchpunten weergeven voor elke score

Afdrukken

Om de persoonlijke overzichten af te drukken, kiest u voor Zitting **à** Persoonlijk overzicht. Het volgende window verschijnt.



U heeft de volgende afdrukmogelijkheden:

- *Huidig overzicht*. U maakt een afdruk van het getoonde overzicht. U kunt een ander overzicht kiezen door de lijn en paar te wijzigen.
- *Geselecteerde competitieparen*. Deze mogelijkheid is alleen beschikbaar bij competitiezittingen. U drukt overzichten af van alle competitieparen waarvan u van te voren heeft ingesteld dat ze een persoonlijk overzicht krijgen. Zie hoofdstuk 6 voor hoe dit in te stellen.
- *Selectie*. U geeft de nummers van de paren op gescheiden door komma's, en/of als reeksen. Standaard als u voor selectie kiest, wordt de gehele reeks van een lijn weergegeven en daarmee alle overzichten van een lijn afgedrukt. U kunt deze reeks aanpassen naar uw eigen wensen, bijvoorbeeld: 1,2,4-8,10,12-14,18.

Apart of vier per vel afdrukken

Standaard worden de persoonlijke overzichten apart afgedrukt en wordt voor elk overzicht een nieuw vel papier gebruikt. Deze overzichten bevatten de meeste informatie. Wanneer u de overzichten van geselecteerde competitieparen of selectie afdrukt, bestaat er de mogelijkheid om vier overzichten op

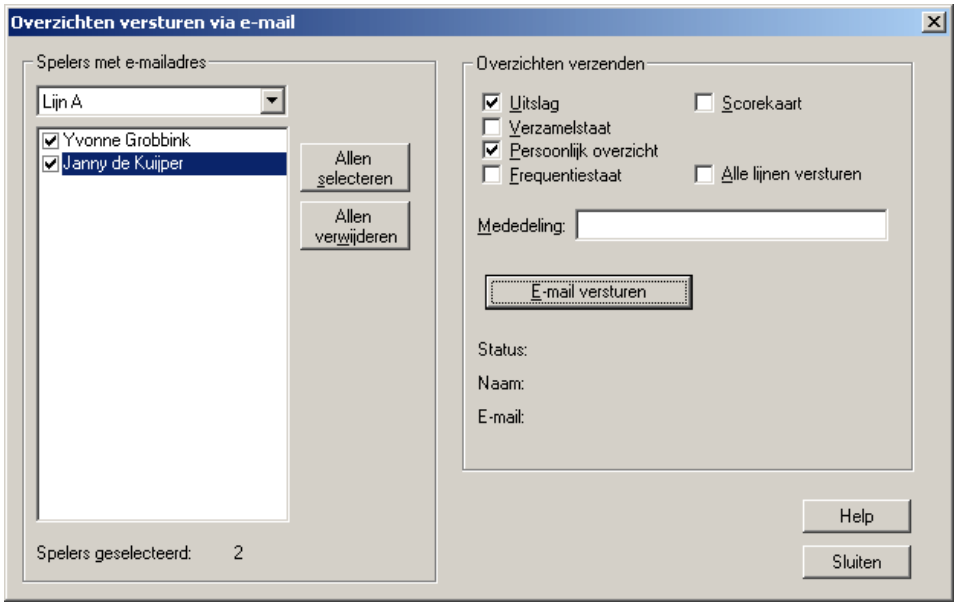
één vel af te drukken. Hiermee bespaart u papier en bent u sneller klaar met het afdrukken. Deze overzichten bevatten iets minder informatie dan het standaard persoonlijk overzicht. Om vier overzichten per vel af te drukken plaatst u een vinkje bij “4 overzichten per A4”.

Externe overzichten

Zie het hoofdstuk over externe overzichten.

Uitslag versturen via e-mail

U heeft de mogelijkheid om Bridge-It automatisch de uitslag, frequentiestaat en persoonlijke overzichten te laten versturen via e-mail naar de spelers. Hiervoor kiest u Zitting **à** Uitslag **à** Versturen via e-mail. Het volgende scherm verschijnt:



Links ziet u per lijn de spelers waarvan u in het ledenbestand een e-mailadres heeft ingevuld. Indien u een speler geen e-mail wilt versturen, verwijdert u het vinkje voor deze speler.

Alvorens u de e-mail gaat versturen, geeft u aan welke overzichten u meestuurt. Maak een keuze tussen de uitslag of verzamelstaat (beide meesturen is niet mogelijk) en voeg eventueel het persoonlijk overzicht, de scorekaart en/of de frequentiestaat bij. Optioneel is het toevoegen van een mededeling aan de e-mail door het intypen van een tekst in het invoerveld. Een voorbeeld van een mededeling is “Let op: gecorrigeerde uitslag!”.

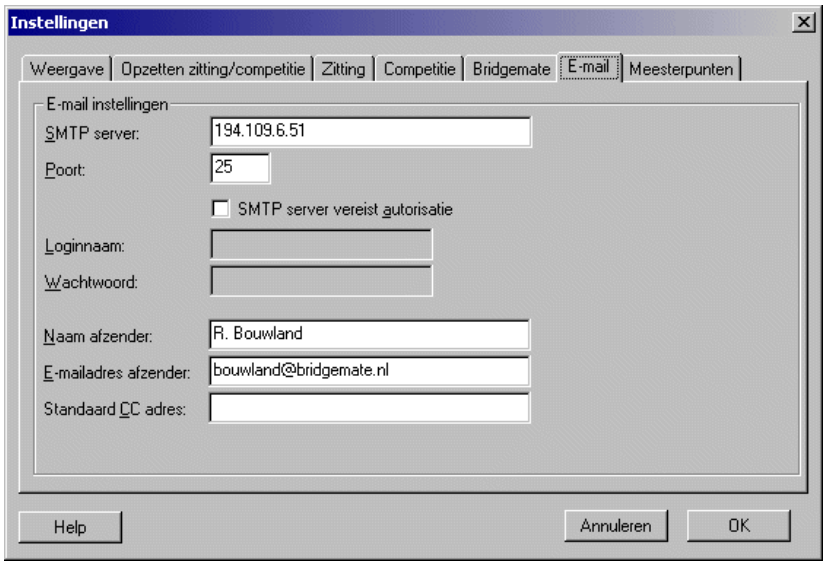
Indien u aan de spelers ook de overzichten van de andere lijnen wilt meesturen, plaatst u dan een vinkje bij “Alle lijnen versturen”. De overzichten van de andere lijnen worden dan ook meegezonden.

Zodra alle juiste spelers geselecteerd zijn, drukt u op E-mail versturen om de overzichten te versturen. Indien geen verbinding met internet aanwezig is, zal Windows automatisch de inbelverbinding opstarten. Na een succesvolle verbinding worden de e-mails verstuurd. Bridge-It geeft een melding nadat alle e-mails verstuurd zijn. U dient zelf handmatig de verbinding met internet te beëindigen.

De uitslag, scorekaart en frequentiestaat worden als bijlage bij de e-mail verzonden. Het persoonlijk overzicht wordt in de e-mail zelf geplaatst.

Internet instellingen

Om de persoonlijke overzichten via e-mail te kunnen versturen, dienen eerst een aantal gegevens ingesteld te worden. Dit doet u via Systeem **à** Instellingen **à** tabblad E-mail. Het volgende scherm wordt getoond:



Bij SMTP server vult u de naam in van de e-mail server die u gebruikt voor uitgaande e-mail. De poort staat standaard op 25. Dit zal doorgaans in orde zijn, maar indien gewenst kunt u dit getal wijzigen. Als de server autorisatie vereist, kunt u de loginnaam en wachtwoord opgeven.

Vul vervolgens de naam en het e-mailadres van de afzender in (de wedstrijdleider of iemand anders die hiervoor zorg draagt). Indien u wenst dat alle persoonlijk overzichten ook naar een centraal verzamelpunt verstuurd worden, geeft u een CC e-mailadres op.

Zitting verwerken

Deze menufunctie is alleen actief bij competitiezittingen. Hiermee verwerkt u de zittinguitslag in de competitiestand. U kunt deze functie op elk moment aanroepen. Ook kunt u hiermee de tussenstand van een zitting in de competitiestand verwerken.

Zitting afsluiten

Met de laatste optie van het zittingmenu verlaat u de zitting en wordt het speeloverzicht weer actief. U kunt nu een nieuwe zitting aanmaken of eventueel een andere zitting heropenen.

De rondeklok

Bridge-It heeft een ingebouwde rondeklok die een dure rondeklok overbodig maakt. U vindt de rondeklok terug onder menu ‘systeem’. De klok ziet er als volgt uit:

U kunt de grootte van de klok instellen door de randen van het window te slepen of door rechtsboven op de knop van maximaliseren te drukken. De cijfers in de klok passen zich automatisch aan de grootte van het window aan.

Weergave

Vanuit het instellingenmenu kunt u de kleuren instellen. Zowel de achtergrondkleur als de kleur van de cijfers kunt u instellen.

Tijd

Standaard staat de klok op dertig minuten. U kunt dit vanuit het ‘instellingen’ menu aanpassen. Tevens kunt u opgeven of er een waarschuwingssignaal gegeven moet worden en ook hoeveel minuten voor het einde dit moet klinken. Een handige eigenschap van de rondeklok is dat hij na afloop van de ronde automatisch door kan lopen naar de volgende ronde, eventueel met inachtneming van een pauze. Ook dit kunt u instellen.

Geluid

Voor het start-, waarschuwings- en einde rondesignaal kunnen geluiden worden toegekend vanuit het instellingenmenu. Indien geen geluiden zijn toegekend, zal de computer een piep geven. Vergeet u niet de luidsprekers van uw computer aan te zetten?

Met behulp van het ‘klok’ menu start u de rondeklok, kunt u deze pauzeren en stoppen. U sluit de rondeklok met het ‘bestand’ menu.

Hoofdstuk 6: De competitie

In het nu volgende hoofdstuk kunt u informatie lezen over de volgende onderwerpen:

Parencompetities

- Competitiegegevens bekijken en/of wijzigen
- Paren buiten mededinging plaatsen in de competitie
- Samenstelling van competitieparen wijzigen
- Uitslagen van competitiezittingen in de competitie verwerken
- Competitiestand bekijken en versturen via e-mail
- Wijzigingen in de competitiestand aanbrengen
- Slemstand bekijken
- Competitieronden afsluiten en promoties/degradaties uitvoeren
- Indelingstabellen voor competitiezittingen
- Tabel voor onderlinge ontmoetingen bekijken

Individuele competities

- Opzetten van individuele competities
- Toevoegen en verwijderen van zittinguitslagen
- Competitiestand bekijken
- Wijzigen scores in de competitiestand

Laddercompetities

- Opzetten van een laddercompetitie
- Opzetten van competitiezittingen in laddercompetities

Parencompetities

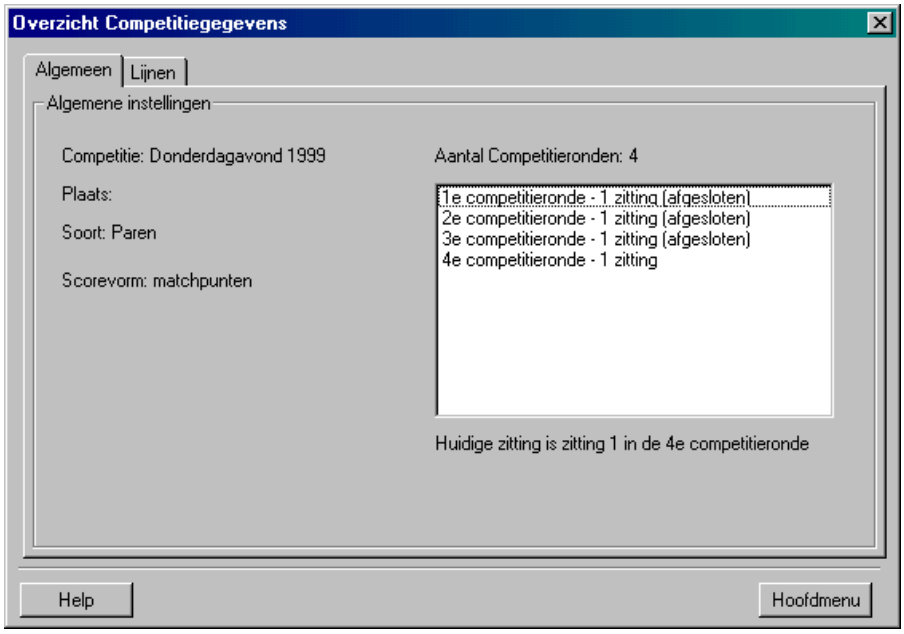
De nu volgende paragrafen hebben betrekking op parencompetities.

Competitiegegevens bekijken

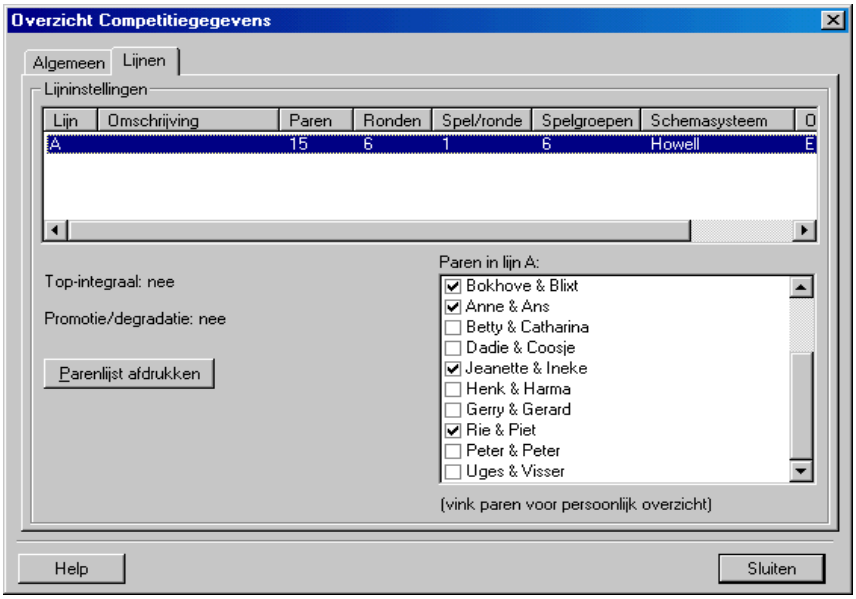
Vanuit het competitiemenu kunt u de competitiegegevens bekijken. Om dit te doen selecteert u in het speeloverzicht eerst een competitie waardoor het competitiemenu actief wordt. Kies vervolgens voor Competitiegegevens bekijken.

Bekijken

Het informatiescherm bevat twee tabbladen.



In het eerste tabblad staat vooral informatie over de competitieronden en -zittingen. Het is eenvoudig om te zien hoever de competitie gevorderd is.



In het tweede tabblad kunt u zien welke lijnen er zijn en hoe de paren ingedeeld zijn. Ook kunt u hier opgeven of voor een paar standaard een persoonlijk overzicht afgedrukt dient te worden. Plaats een vinkje voor een paar indien dat het geval is.

Om een lijst af te drukken van alle paren in de competitie drukt u op Parenlijst afdrukken.

Om een e-mail te versturen naar alle spelers in de competitie drukt u op “E-mail versturen”. Uw e-mailprogramma wordt geopend en automatisch worden alle beschikbare e-mailadressen van de spelers in het adresveld van de ontvanger geplaatst.

Competitiegegevens wijzigen

In tegenstelling tot het wijzigen van een open zitting of competitiezitting, is het wijzigen van een competitie opgesplitst in vier delen. Deze zijn:

- Algemene gegevens (stap 1)
- Lijnen en paren (stap 2 en 3)
- Schemasysteem (stap 4)
- Reglementen (stap 5)

Om een wijziging in de competitie aan te brengen, selecteert u de competitie in het speeloverzicht en kiest u vanuit het competitiemenu voor datgene wat u wilt wijzigen.

Let op:

Voor het aanbrengen van wijzigingen in de competitiegegevens is het noodzakelijk dat er geen zitting actief is en de als laatste aangemaakte competitiezitting “afgesloten & verwerkt” is. Deze zitting mag dus niet de toestand “onderbroken” of “afgesloten & niet verwerkt” hebben.

Algemene gegevens

Selecteer Algemene gegevens indien u wijzigingen wilt aanbrengen aan de naam of plaats, het aantal competitieronden en/of het aantal competitiezittingen, en de wijze waarop de score berekend wordt.

Lijnen en paren

U selecteert lijnen en paren wanneer u één van de volgende wijzingen wilt doorvoeren:

- Aantal lijnen en/of omschrijving van de lijnen
- Aantal ronden, spelgroepen of spellen per spelgroep
- Competitie is wel/niet top-integraal
- Promotie/degradatie uitvoeren en aantal paren dat promoveert/degradeert
- Aantal paren per lijn
- Samenstelling van de paren en indeling van de paren

Paren toevoegen, wijzigen en verwijderen:

Wanneer u paren wilt toevoegen aan de lopende competitie, wijzigen van samenstelling, verwijderen of verplaatsen naar een andere lijn kiest u ook voor Wijzigen **à** Lijnen en Paren.

U kunt een paar gedeeltelijk of definitief verwijderen. Indien een paar gedeeltelijk verwijderd wordt, zal dit paar nog wel in de overzichten van huidige en eerdere competitieronden verschijnen. Wanneer u een paar definitief verwijdert, zal het alleen nog maar voorkomen in afgesloten competitieronden. In de huidige competitieronde wordt het paar dus niet meer getoond. In beide gevallen is het echter niet meer mogelijk om het paar in te delen in competitiezittingen.

Om een paar van samenstelling te wijzigen, selecteert u het paar in de lijst, drukt u op de rechtermuisknop en kiest u vervolgens voor “Samenstelling wijzigen”. U krijgt nu een nieuw scherm te zien waar u de twee spelers van het paar kunt wijzigen. Nadat u de wijzigingen heeft gemaakt, drukt u op “Ok” om de wijziging definitief door te voeren. De aan het paar toegekende scores en slems blijven bewaard, maar de paarnamen zijn nu gewijzigd.

Wanneer u een paar naar een andere lijn wilt verplaatsen, kunt u dit doen middels het slepen van het paar. Selecteer het betreffende paar met de linkermuisknop en houdt de knop ingedrukt. Sleep nu de cursor naar het tabblad van de lijn waar u het paar naar toe wilt slepen. Het scherm verspringt nu naar de gekozen lijn. Verplaats de cursor naar de getoonde groep paren en laat de linkermuisknop los. Het paar is nu verplaatst naar de andere lijn. Alle scores en de geregistreerde slems blijven behouden. U kunt eventueel zelf wijzigingen aanbrengen in de scores middels de competitiestand.

Schema-indeling

Kies Schema-indeling wanneer u wijzigingen aan het schemasysteem wilt maken.

Reglementen

Selecteer Reglementen wanneer u wijzigingen wilt doorvoeren in de ingestelde reglementen voor deze competitie. De wijzigingen worden rechtstreeks doorgevoerd in de competitiestand.

Paren buiten mededinging plaatsen

Het kan voorkomen dat paren een gehele competitieronde of een groot gedeelte daarvan niet meespelen, bijvoorbeeld omdat ze langere tijd op vakantie zijn. Veelal geven clubreglementen aan dat een paar één competitieronde verstek mag gaan zonder dat ze degraderen naar een lagere lijn. Het afwezige paar heeft dan geen invloed op het overige aantal degradanten. Bij voorkeur wilt u dan ook dat dit paar niet in de competitiestand opgenomen gaat worden. Dat is mogelijk door het paar “buiten mededinging” te plaatsen. Het paar zal dan niet voorkomen in de competitiestand en u kunt het niet indelen in de competitiezittingen. Zodra de competitieronde is afgelopen en de volgende competitieronde wordt opgestart, wordt het paar automatisch weer toegevoegd aan de lijst van paren en speelt het niet meer buiten mededinging.

Om een paar buiten mededinging te plaatsen, gaat u als volgt te werk:

1. Selecteer in het speeloverzicht de betreffende competitie.
2. Ga naar menu Competitie **à** Competitie wijzigen **à** Lijnen en paren.
3. Druk op Verder in stap 2 zodra u naar de paren gaat in stap 3.
4. Selecteer het paar dat u buiten mededinging wilt plaatsen met de linkermuisknop en druk vervolgens op de rechtermuisknop. Druk op “Zet paar buiten mededinging”.
5. Druk op Voltooien om de wijzigingen door te voeren. Het paar is nu buiten mededinging geplaatst en zal niet voorkomen in de competitie.

Om de buiten mededinging ongedaan te maken doorloopt u dezelfde stappen als hierboven.

Samenstelling van competitieparen wijzigen

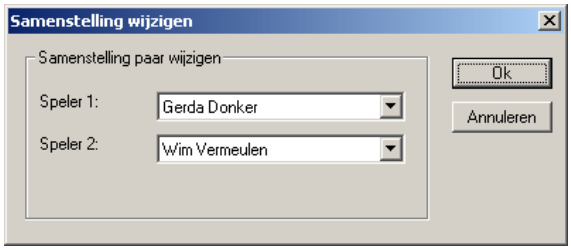
Gedurende een competitieronden kunnen paren van samenstelling wijzigen wanneer een speler van het paar uit het partnership stapt en de overgebleven speler definitief verder gaat met een andere speler. Afhankelijk van de reglementen die uw vereniging heeft opgesteld, heeft deze wijziging één van de volgende twee consequenties tot gevolg:

1. Het nieuw gevormde paar begint als een nieuw paar en eerder behaalde resultaten (van de speler die overgebleven is van het originele paar) in de competitie worden niet meegenomen.
2. Het nieuw gevormde paar neemt de plaats in van het originele paar en de eerder behaalde resultaten blijven bewaard.

In het eerste geval verwijdert u het oude paar definitief uit de competitie (zie paragraaf Competitiegegevens Wijzigen eerder in dit hoofdstuk) en voegt u het nieuwe paar. Het nieuwe paar zal beginnen zonder enige resultaten uit eerdere zittingen.

In het tweede geval maakt u gebruik van de functie “Samenstelling wijzigen” in de competitiegegevens om een paar van samenstelling te laten wijzigen. U doet dit als volgt:

1. Selecteer in het speeloverzicht de betreffende competitie.
2. Ga naar menu Competitie **à** Competitie wijzigen **à** Lijnen en paren.
3. Druk op Verder in stap 2 zodra u naar de paren gaat in stap 3.
4. Druk met de rechtermuisknop op het paar waarvan u de samenstelling wilt wijzigen en klik op “Samenstelling wijzigen”. U ziet nu het volgende scherm:



5. U kunt nu één of beide spelers van het paar wijzigen door nieuwe spelers uit de lijst te selecteren.
6. Druk op OK om de wijzigingen door te voeren. Het paar is nu van samenstelling gewijzigd en het nieuw gevormde paar heeft de positieve van het oude paar ingenomen.

Zittinguitslag in competitie verwerken

Uitslagen van competitiezittingen verwerkt u vanuit het zittingmenu. Om de uitslag te verwerken doet u het volgende:

1. Zorg dat de zitting waarvan u de uitslag in de competitiestand wilt verwerken actief is. Indien dat niet het geval is, heropent u de zitting vanuit het speeloverzicht.
2. Ga naar menu Zitting **à** Uitslag verwerken. U verwerkt nu de uitslag in de competitiestand.

Indien een zitting niet volledig gespeeld is en u heeft ingesteld dat u tussenstanden wilt berekenen, dan zal in de competitiestand de tot dan toe berekende tussenstand worden verwerkt.

U kunt een zittinguitslag of de tussenstand hiervan op elk gewenst moment verwerken. De competitiestand die u kunt oproepen vanuit menu Competitie **à** Competitiestand **à** Competitiestand bevat nu reeds de bijgewerkte zittinguitslag.

Bij het verwerken van de zittinguitslag gebeurt het volgende:

- de zittinguitslag of tussenstand wordt rechtstreeks overgebracht naar de competitiestand
- de slemstand wordt bijgewerkt
- het aantal spellen dat gespeeld is, wordt in de competitiestand verwerkt

Let op:

Indien u de zitting reeds eerder verwerkt heeft en opnieuw gaat verwerken, worden eventuele correcties die u in de competitiestand heeft gemaakt op die zitting overschreven. Ingestelde bijzonderheden zoals reden van afwezigheid van een paar, opmerkingen bij een zittingscore, arbitrale wijziging etc. worden niet overschreven.

Competitiestand bekijken of wijzigen

U kunt vanuit het competitiemenu (en ook vanuit het speeloverzicht) de stand opvragen van een competitieronde. Hiervoor selecteert u in het speeloverzicht eerst de competitieronde waarvan u de stand wilt bekijken. Het competitiemenu wordt nu actief en u kiest voor de optie Competitiestand van dit menu.

U krijgt nu de stand te zien van de competitieronde per lijn en eventueel kunt u wijzigingen maken in de scores. De stand is gecorrigeerd voor eventuele clubreglementen. Wanneer u een top-integrale

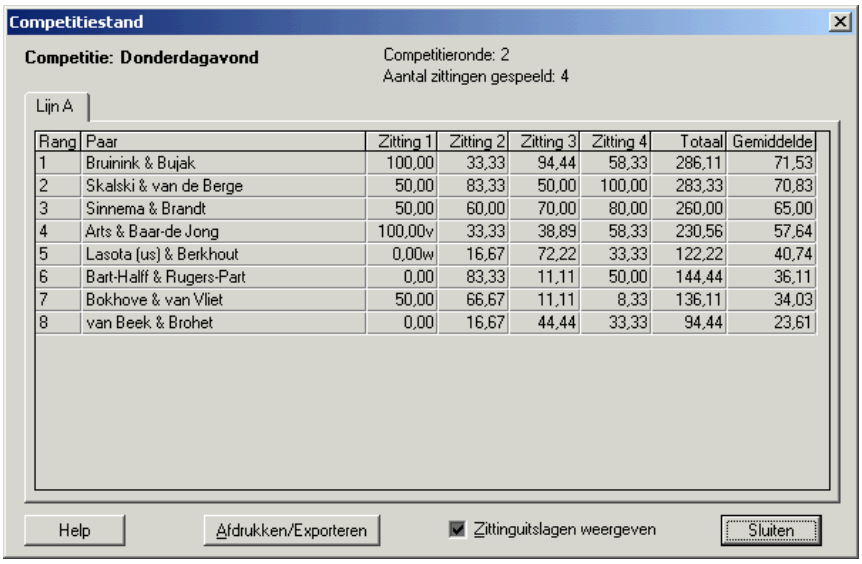
competitie speelt, kunt u de stand per lijn individueel opvragen en de competitiestand top-integraal laten weergeven. Top-integraal houdt in dit geval in dat de lijnen in elkaar geschoven worden.

U heeft de mogelijkheid om de competitiestand af te drukken en om te exporteren naar verschillende formaten.

Achter de zittingscores kunnen letters zichtbaar zijn. Deze hebben de volgende betekenis:

a = afwezig
c = combipaar
h = gespeeld in hogere lijn
l = gespeeld in lagere lijn
i = gespeeld met invallers
m = meer of minder spellen gespeeld dan standaard is ingesteld voor deze competitie
r = arbitrale wijziging
n = score telt niet mee
* = er is een opmerking geplaatst bij deze zittingscore

Vanuit Systeem **à** Instellingen **à** tabblad Competities kunt u instellen of deze letters getoond worden.



Rangorde: sorteren op totaal of op gemiddelde

Standaard worden de paren gesorteerd op basis van hun gewogen gemiddelde. Deze sortering zal alleen afwijken van het totaal als in een zitting(en) een afwijkend aantal spellen is gespeeld. Indien u wilt sorteren op basis van totalen, kunt u dit instellen in de clubreglementen voor deze competitie. Op het tabblad “Rekenmethodes” kiest u de gewenste methode van sorteren. Bij sorteren op totalen wordt er geen rekening gehouden met het aantal gespeelde spellen.

Berekening van de stand

De berekening van de zittingscores gaat als volgt te werk:

1. Als eerste wordt het eigen gemiddelde van het paar berekend. Hiervoor wordt het gewogen gemiddelde genomen van alle zittingen waar geen bijzonderheden zijn, dus waar paren in hun eigen lijn gespeeld hebben, zonder invallers of combipaar.
2. Vervolgens vinden aanpassingen plaats voor zittingscores waar bijzonderheden opgetreden zijn. Dit gebeurt met behulp van het clubreglement. Voor deze berekeningen wordt het hierboven berekende eigen gemiddelde gehanteerd.
3. Als laatste wordt het totaal en het eindgemiddelde berekend. Het totaal wordt berekend door alle herberekende zittingscores bij elkaar op te tellen, het gemiddelde is een gewogen gemiddelde van deze zittingscores.

Opmerking:

- Een zitting waarbij het paar als afwezig wegens clubverplichtingen is gemarkeerd telt niet mee voor het aantal afwezige keren. De score die aan deze zitting wordt toegekend stelt u in bij clubreglementen.
- Zie de appendix voor een toelichting op de berekening van de competitiestand.

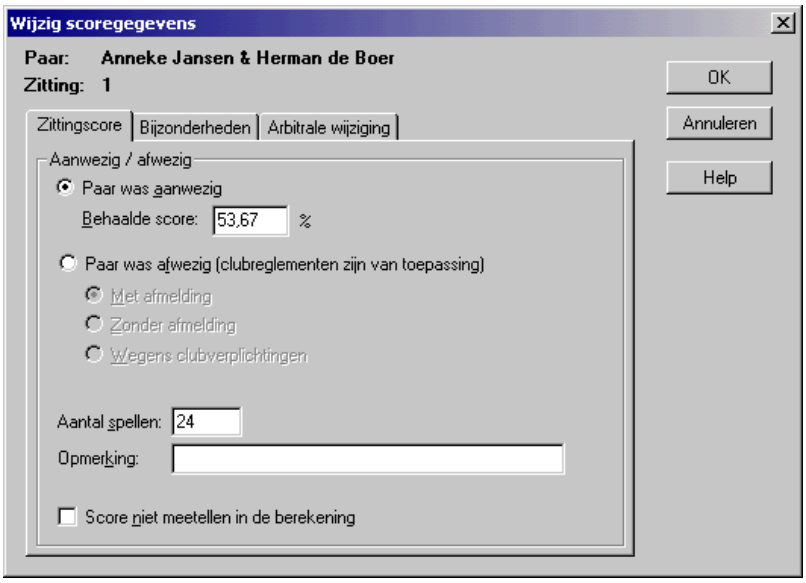
Scores aanpassen

Om de scores aan te passen dubbelklikt u op een score die u wilt aanpassen. U krijgt dan een scherm te zien waar u de volgende wijzigingen kunt maken:

- *Zittingscore*: Aanwezigheid/afwezigheid, behaalde score en aantal gespeelde spellen, score wel/niet meetellen in de competitiestandberekening
- *Bijzonderheden*: Bijzonderheden zoals gespeeld in andere lijn, met invallers of als combipaar registreren
- *Arbitrale wijziging*: Speciale wijzigingen op de score aanbrengen

De gegevens bij zittingscore en bijzonderheden komen voort uit de instellingen en behaalde resultaten van de gespeelde zitting. U kunt deze informatie desgewenst wijzigen door de waarden te veranderen.

Tabblad Zittingscore



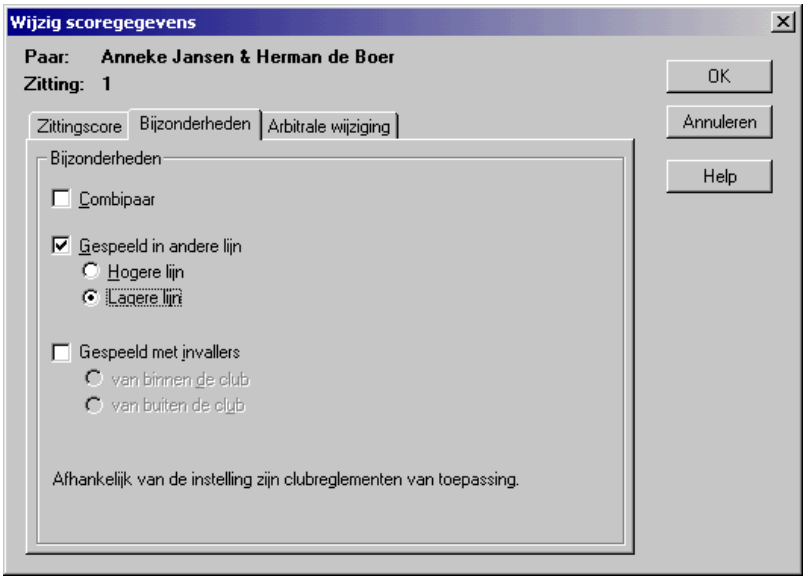
In het tabblad Zittingscore staat vermeld of het paar aanwezig of afwezig was voor deze zitting. Indien het paar aanwezig was, is tevens de behaalde zittingscore en het aantal gespeelde spellen vermeld. De vermelde zittingscore wordt getoond in vijf cijfers achter de komma. Dit volledige percentage wordt ook gebruikt voor de berekening. In de stand wordt het afgeronde percentage getoond.

Wanneer het paar afwezig was, wordt standaard aangegeven dat het paar zich hiervoor heeft afgemeld. Indien dat niet zo is, kunt u dat hier wijzigen. In de clubreglementen kunt u voor elke soort afwezigheid aangeven wat voor score toegekend dient te worden (zie hoofdstuk Nieuwe competitie opzetten). Een afwezigheid als gevolg van clubverplichting telt niet mee voor het aantal afwezige keren.

Om een score niet mee te laten tellen in de berekening kunt u dit aangeven door een vinkje te plaatsen. De score wordt dan zowel bij de berekening van het eigen gemiddelde als bij berekening van het eindtotaal en gemiddelde niet meegenomen.

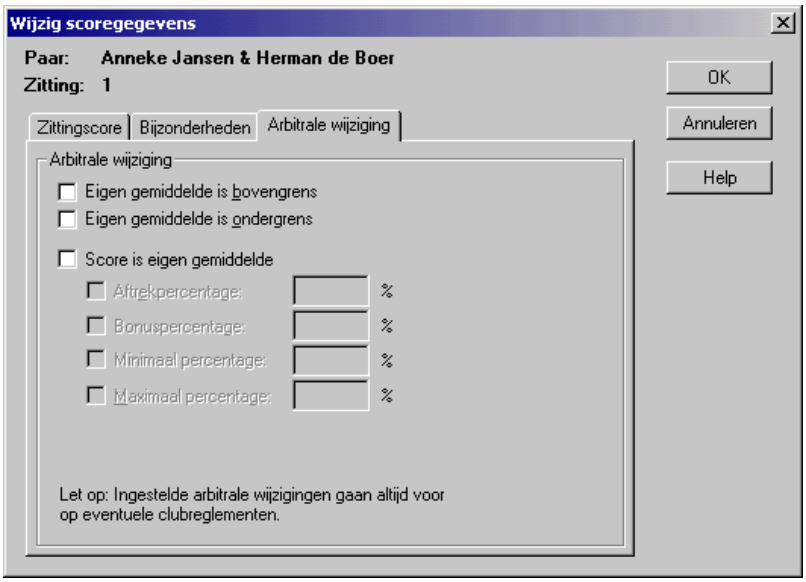
Opmerkingen kunnen vrijuit ingevoerd worden wat handig kan zijn om speciale gevallen te noteren.

Tabblad Bijzonderheden



Bij het aanmaken van de competitiezitting heeft u aangegeven of een paar in een andere lijn speelt, met invallers (binnen of buiten de club) of als combipaar speelt. Op het tabblad bijzonderheden komt dit weer terug. Eventueel kunt u dit hier alsnog wijzigen zodat clubreglementen wel of niet worden toegepast.

Tabblad Arbitrale wijziging



Op het tabblad Arbitrale wijziging kunt u speciale scores opgeven.

Een behaalde zittingscore kunt u laten begrenzen door aan te geven dat het eigen gemiddelde de bovengrens of ondergrens is voor deze score. Voorbeeld: de zittingscore is 46,12%, het eigen gemiddelde is 54% en u geeft aan dat het eigen gemiddelde als ondergrens voor deze score dient. In de competitiestand zal dan 54% voor deze zitting worden toegekend. (let op: bij de berekening van het eigen gemiddelde wordt deze zittingscore dan niet meegenomen!)

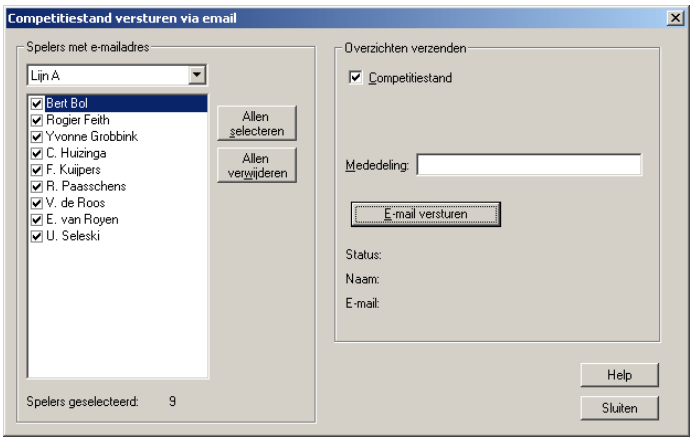
Om voor deze zitting in de competitiestand het eigen gemiddelde toe te kennen, plaatst u een vinkje bij Score is eigen gemiddelde. De zittingscore wordt dan genegeerd en in de competitiestand wordt voor deze zitting het eigen gemiddelde vermeld. Eventueel kan dit gemiddelde worden verhoogd of verlaagd middels een aftrekpercentage of een bonuspercentage en kan het beperkt worden door een minimum of maximum percentage.

Opmerking:

- Wijzigingen kunt u niet maken in de top-integrale stand. U dient de wijziging in de lijn zelf te maken, waarna deze doorberekend wordt in de top-integrale competitiestand.
- Gebruik opmerkingen om speciale gevallen toe te lichten. U kunt dan later altijd zien wat er precies aan de hand is geweest.
- Wanneer u bij aantal spellen 0 invult, wordt het spel niet meegenomen in de berekening. Er wordt echter geen 'n' geplaatst in de competitiestand achter de zittingscore.
- Zelf opgegeven arbitrale wijzigingen hebben altijd voorrang op de bijzonderheden. Eventuele clubreglementen worden dan niet meer uitgevoerd.

Competitiestand versturen via e-mail

Vanuit Bridge-It heeft u de mogelijkheid om de competitiestand rechtstreeks via e-mail naar de deelnemers te versturen. Selecteer hiervoor de competitieronde in het speeloverzicht waarvan u de stand wilt versturen en vervolgens gaat u naar menu Competitie **à** Competitiestand **à** Versturen via e-mail.



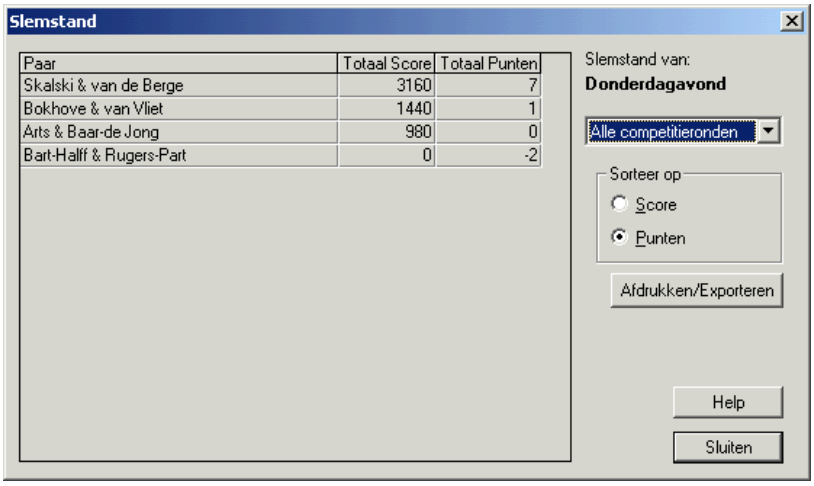
Per lijn worden alle deelnemers getoond waarbij een e-mailadres staat vermeld in het ledenbestand. Indien u een speler geen e-mail wilt versturen, verwijdert u het vinkje voor de betreffende speler. U verstuurt de competitiestand altijd per lijn. Eventueel kunt u mededeling in de e-mail plaatsen door het intypen van een tekst in het veld Mededeling.

Zodra u alle spelers heeft geselecteerd, drukt u op de knop E-mail versturen. De e-mails worden nu verstuurd en de spelers krijgen de competitiestand nu automatisch toegezonden.

Slemstand

Bridge-It houdt een slemstand bij van elke competitie. Bij het verwerken van een competitiezitting in de competitie wordt deze stand automatisch bijgewerkt. De slemstand wordt bijgehouden per paar en individueel. De stand kan opgeroepen worden door in het speeloverzicht een competitie te selecteren en vervolgens vanuit het competitiemenu te kiezen voor *Slemoverzicht paren* of *Slemoverzicht individueel*. De slemstand wordt berekend op twee manieren:

- Door de scores op te tellen voor de slems die een paar of speler behaald heeft. Hierbij worden alleen scores opgeteld van gemaakte slems, niet-gemaakte slems worden niet meegenomen in de optelling.
- Door punten toe te kennen voor geboden en gemaakte slems en geboden en niet gemaakte slems. Deze punten worden bij de competitiereglementen ingesteld. Zowel positieve als negatieve punten zijn mogelijk.

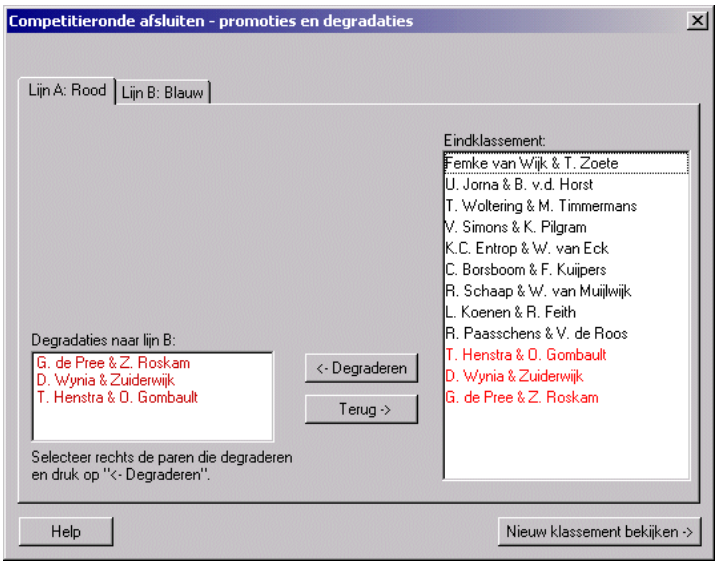


De slemstand kan getoond worden per competitieronde, maar u heeft ook de mogelijkheid om de slemstand over de gehele competitie te tonen. Rechts in het scherm van de slemstand heeft u de mogelijkheid om deze keuze te maken.

Om de slemstand af te drukken, drukt u op Afdrukken/Exporteren. U heeft de mogelijkheid de stand af te drukken of te exporteren.

Competitieronden afsluiten en promoties/degradaties verwerken

Wanneer de laatste zitting van een competitieronde is afgesloten en verwerkt, kan de competitieronde afgesloten worden. De toestand van de competitieronde is “volledig gespeeld” en dit staat achter de competitieronde in het speeloverzicht. Het afsluiten dient handmatig te gebeuren. U doet dit door vanuit het speeloverzicht met de rechtermuisknop te drukken op deze competitieronde. U kiest dan vervolgens voor ‘competitieronde afsluiten’. Wanneer u met twee of meer lijnen speelt en heeft aangegeven dat u paren wilt laten promoveren en degraderen, komt u in het scherm van promoties en degradaties. Dit ziet er als volgt uit.

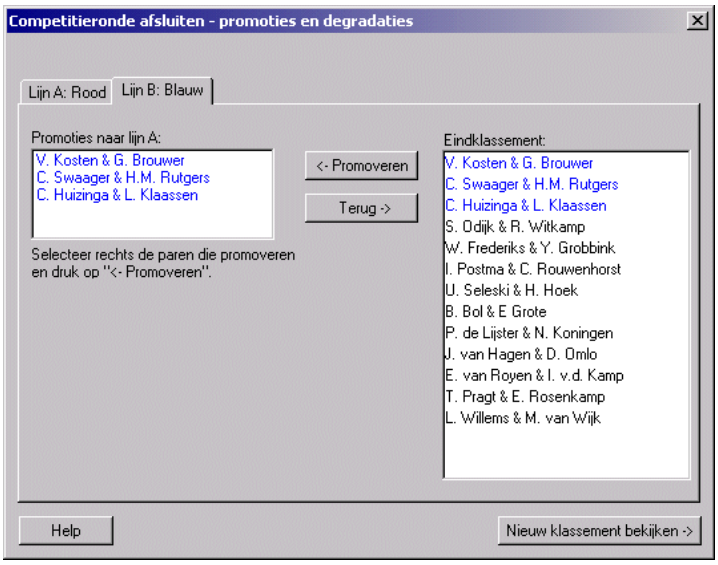


Bij het instellen van de competitie heeft u opgegeven hoeveel paren promoveren en degraderen. Dit aantal paren wordt voor u al neergezet in de promotie en degradatiezone. Paren die promoveren worden in blauw weergegeven, paren die degraderen in het rood.

Paren die degraderen omdat zij te vaak afwezig zijn geweest, worden *cursief* in rood weergegeven. Degradatie wegens afwezigheid heeft prioriteit boven normale degradatie.

Indien u wijzigingen wilt maken in de promoties en degradaties of meer/minder paren van lijn wilt laten veranderen, kunt u dat handmatig aanpassen. Per lijn kunt u paren naar de speciale promotie- en degradatielijst sturen. Hiervoor selecteert u een paar en drukt u op "ß Promoveren" om het paar naar een hogere lijn te laten gaan. Voor degraderen drukt u op "ß Degraderen". Dit doet u voor elke lijn. Om een paar uit de promotie of degradatielijst te halen selecteert u het paar en drukt u op "Terug à".

Het is niet noodzakelijk dat er evenveel paren promoveren en degraderen tussen twee lijnen. U kunt versterkte promotie en degradatie uitvoeren.



Wanneer u klaar bent met het indelen, drukt u op "Nieuw klassement bekijken à". U krijgt dan het volgende scherm te zien.

U ziet nu het resultaat van de indeling die u gemaakt heeft. Mocht u een fout ontdekken, dan kunt u terug naar het vorige scherm en de fout herstellen. Wanneer u op "Voltooien" drukt, zal de nieuwe indeling geactiveerd worden. De nieuwe competitieronde zal nu aanvangen met deze nieuwe indeling.

Opmerkingen:

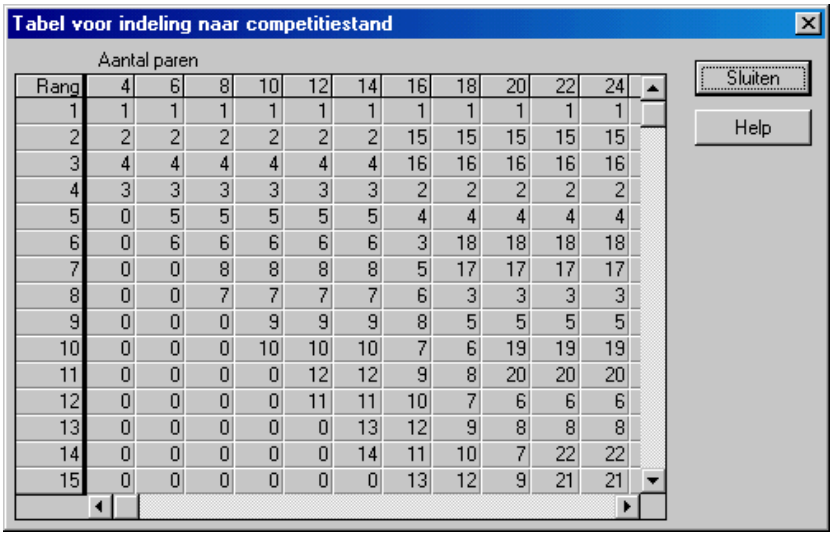
* U kunt een competitieronde pas afsluiten wanneer alle zittingen in die ronde afgesloten en verwerkt zijn. Wilt u een competitieronde afsluiten zonder dat alle zittingen gespeeld zijn, verklein dan eerst het aantal zittingen in de competitieronde zodanig dat er geen competitiezittingen meer gespeeld hoeven te worden (dit doet u door het wijzigen van de competitiegegevens, zie eerder in dit hoofdstuk). Vervolgens kunt u de competitieronde afsluiten.
* Competitiezittingen van afgesloten competitieronden kunnen nog wel teruggehaald worden met de optie reviseren uit het speeloverzicht, maar eventuele gemaakte wijzigingen worden niet in de competitiestand doorgevoerd.
* In afgesloten competitieronden kunnen nog handmatig wijzigingen aangebracht worden in de stand. Dit zal echter geen effect hebben op een reeds uitgevoerde promotie/degradatie en nieuw opgestarte competitieronden.
* Na afloop van de laatste competitieronde vindt er geen promotie/degradatie plaats.
* Indien u heeft opgegeven paren te laten promoveren en degraderen, maar toch dezelfde lijnen wilt handhaven, verwijdert u alle paren uit de promotie- en degradatievakken. Zo behoudt u dezelfde lijnen.

Indelingen voor competitiezittingen

Bij het indelen van paren in de competitiezitting heeft u verschillende mogelijkheden om automatisch paren in te delen. Twee methoden hiervan zijn de indeling op basis van de competitietabel en de indeling op basis van de vernummeringstabel.

Indeling op basis van de competitietabel

In de competitietabel geeft u aan op welk nummer een paar ingedeeld moet worden op basis van de positie in de competitiestand en het aantal paren dat u gaat spelen in de zitting. U kunt deze tabel bekijken en wijzigen door te gaan naar Schema **à** Indelingstabellen **à** Competitietabel.



Rang	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	15	15	15	15	15
3	4	4	4	4	4	4	16	16	16	16	16
4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2
5	0	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4
6	0	6	6	6	6	6	3	18	18	18	18
7	0	0	8	8	8	8	5	17	17	17	17
8	0	0	7	7	7	7	6	3	3	3	3
9	0	0	0	9	9	9	8	5	5	5	5
10	0	0	0	10	10	10	7	6	19	19	19
11	0	0	0	0	12	12	9	8	20	20	20
12	0	0	0	0	11	11	10	7	6	6	6
13	0	0	0	0	0	13	12	9	8	8	8
14	0	0	0	0	0	14	11	10	7	22	22
15	0	0	0	0	0	0	13	12	9	21	21

De tabel werkt als volgt: van links naar rechts staan het aantal paren dat in de zitting spelen. Van boven naar onder wordt de positie weergegeven van het paar in de competitiestand. Indien u met 16 paren speelt en u deelt het paar in dat op de 10e plaats in de competitiestand staat, dan zal dit paar paarnummer 7 in de zitting worden toegekend. Op dezelfde manier zal dit paar nummer 19 in de zitting krijgen indien er met 20 paren gespeeld wordt.

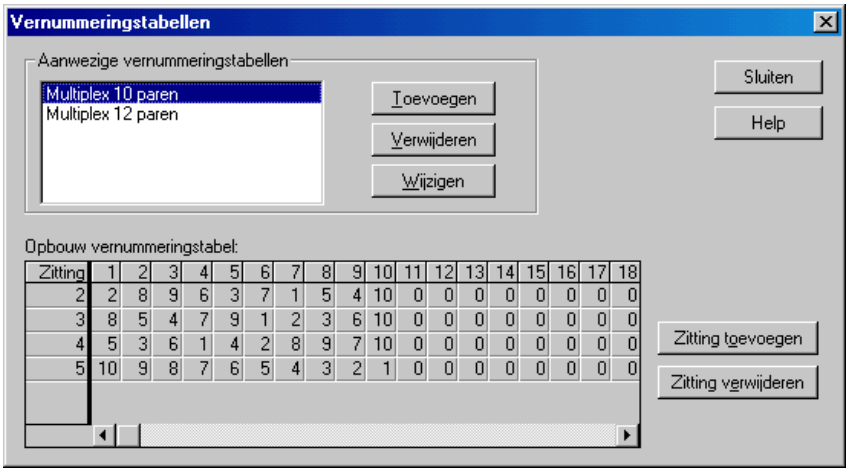
U kunt eenvoudig wijzigingen aanbrengen door met de muis een vakje aan te klikken en het getal te wijzigen.

In appendix A ziet u de standaardtabel staan zoals deze met Bridge-It wordt meegeleverd.

Indeling op basis van vernummeringstabellen

Een vernummeringstabel is een systeem waarmee u paren indeelt op basis van hun indeling in eerdere zittingen. Het schema blijft doorgaans gelijk, de paren krijgen andere nummers. De doelstelling is om paren zoveel mogelijk tegen elkaar te laten spelen en dat zij zo evenredig mogelijk met andere paren worden vergeleken.

Vernummeringstabellen kunt u instellen in Schema **à** Indelingstabellen **à** Vernummeringstabellen. U ziet het volgende scherm:



Zitting	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
2	2	8	9	6	3	7	1	5	4	10	0	0	0	0	0	0	0	0
3	8	5	4	7	9	1	2	3	6	10	0	0	0	0	0	0	0	0
4	5	3	6	1	4	2	8	9	7	10	0	0	0	0	0	0	0	0
5	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0

Een vernummeringstabel bevat de volgende elementen:

- Naam van tabel
- Eén of meerdere zittingen met posities voor elk paar

De tabel kan het eenvoudigst worden uitgelegd aan de hand van de afbeelding. Onder de tekst “Opbouw vernummeringstabel” staan de getallen 1 t/m 18 (maar lopen door tot 60). Dit zijn de paarnummers van de eerste zitting. Vervolgens staan daaronder getallen voor de tweede t/m vijfde zitting. Dit is de indeling voor deze vier zittingen. Het paar dat in de eerste competitiezitting paarnummer 1 had, krijgt in de tweede competitiezitting paarnummer 2, in de derde zitting nummer 8, in de vierde zitting nummer 5 en in de vijfde zitting nummer 10.

U kunt de tabel ook anders lezen: het paar dat in zitting vier paarnummer 8 had, krijgt in de vijfde zitting nummer 4. Bridge-It kijkt steeds naar de positie in de voorgaande zitting en kent op basis daarvan een paarnummer voor de huidige zitting toe.

Om een nieuwe tabel toe te voegen drukt u op Toevoegen in het kader “Aanwezige vernummeringstabellen”. Geef een naam op voor deze nieuwe tabel. De tabel wordt vervolgens toegevoegd, maar heeft nog geen zittinggegevens. Om een zitting toe te voegen, drukt u op Zitting toevoegen. Vervolgens kunt u de nummers invullen. Door op Zitting verwijderen te drukken wordt de laatste zitting verwijderd.

Opmerkingen

- Bij het invoeren van de tabel wordt er niet op geldigheid gecontroleerd. U kunt dus alle mogelijke getallen invoeren. Bij de daadwerkelijke indeling zal het programma controleren of de indeling mogelijk is.
- Vernummeringstabellen zijn niet gekoppeld aan een specifiek schema. U dient dus zelf goed in de gaten te houden of datgene wat u doet zinvol is.
- U kunt een vernummeringstabel op elk willekeurig moment gebruiken voor uw indeling. Indien u bijvoorbeeld de tweede zitting handmatig heeft ingedeeld, bent u vrij om voor de derde zitting een vernummeringstabel te gebruiken. Deze dient dan echter wel hier gedefinieerd te zijn.

Ontmoetingstabel bekijken

Van elke competitieronde wordt bijgehouden welke paren elkaar al ontmoet hebben en hoe vaak. Ook wordt bijgehouden hoeveel keer paren een stilzit gehad hebben.

Om deze informatie op te roepen selecteert u de gewenste competitieronde in het speeloverzicht en gaat u naar het menu Competitie **à** Ontmoetingstabel. U ziet dan het volgende scherm.

Paar	ID	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
E Grote & O. Gombault	1	0	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
K.C. Entrop & S. Odijk	2	2	0	2	1	1	2	2	1	2	2	3	2	2	2
U. Jorna & W. van Eck	3	2	2	0	1	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1
T. Henstra & P. de Lijster	4	1	1	1	0	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1
L. Koenen & E. van Royen	5	2	1	2	2	1	1	3	1	1	2	2	2	2	2
K. Pilgram & T. Zoete	6	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2
L. Willems & R. Witkamp	7	2	2	2	2	3	2	0	2	1	1	1	2	1	3
J. van Hagen & B. v.d. Horst	8	2	1	2	1	1	1	2	1	1	3	3	1	3	2
V. de Roos & T. Pragt	9	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	3	3
G. de Pree & M. van Wijk	10	2	2	3	2	2	2	1	3	2	0	1	2	1	1
C. Swaager & D. Wynia	11	2	3	2	1	2	2	1	3	1	1	0	2	2	2
W. van Muijlwijk & N. Koningen	12	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	0
V. Kosten & H.M. Rutgers	13	2	2	1	1	2	2	1	3	3	1	2	2	0	2
Z. Roskam & I. v.d. Kamp	14	2	2	1	1	2	2	3	2	3	1	2	0	2	1

Achter elk paarnummer staat een identificatienummer vermeld (ID). Deze nummers staan ook op de bovenste regel boven de tabel vermeld. Op de locatie waar het horizontale en verticale identificatienummer elkaar kruisen geeft het getal aan hoe vaak twee paren elkaar ontmoet hebben. Op de diagonaal van linksboven naar rechtsonder is het aantal stilzits voor dat paar vermeld.

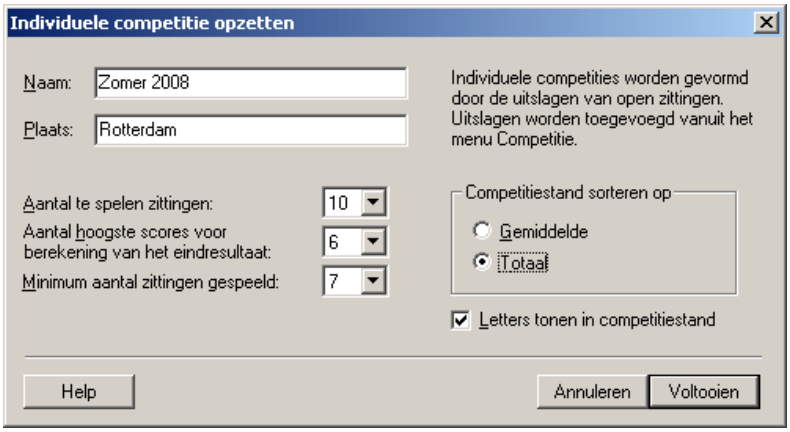
Voorbeeld: het paar L. Koenen ne E. van Royen heeft één stilzit gehad en heeft drie keer tegen paar L. Willems en R. Witkamp gespeeld.

Individuele competities

De volgende paragrafen hebben betrekking op individuele competities. De kern van de individuele competitie is dat het een samenvoeging is van uitslagen van meerdere open zittingen en dat de competitiestand per speler wordt bijgehouden. Het is niet mogelijk om clubreglementen in te stellen en promoties en degradaties uit te voeren.

Opzetten van individuele competities

Een nieuwe individuele competitie zet u op door te gaan naar menu Competitie **à** Nieuwe competitie en in het keuzescherm te kiezen voor Individuele competitie. Druk op Verder waarna het volgende scherm getoond wordt.



In tegenstelling tot de parencompetitie waar u uitgebreide mogelijkheden heeft voor het instellen van de lijnen, paren en clubreglementen, zijn de instellingen voor de individuele competitie beperkter. U geeft de volgende instellingen in:

- Naam van de individuele competitie en plaats waar gespeeld wordt (niet verplicht).
- Het totaal aantal zittingen dat gespeeld zal worden.
- Het aantal hoogste scores dat meegenomen wordt voor de berekening van het eindresultaat.
- Het aantal minimum zittingen dat een speler gespeeld moet hebben om in aanmerking te komen voor de hoogste klassering. Indien een speler minder dan het aantal minimum verplichte zittingen gespeeld heeft, zal hij lager dan andere spelers eindigen die wel het minimum aantal zittingen gespeeld hebben, ook als deze spelers een lager gemiddelde of totaal hebben.
- Sorteren van de competitiestand op gemiddelde of totaal.
- Tonen van letters in de competitiestand om speciale gevallen aan te geven.

Druk op Voltooien om deze gegevens vast te leggen. De individuele competitie is nu geregistreerd en er kunnen zittinguitslagen aan de stand worden toegevoegd.

Toevoegen en verwijderen van zittinguitslagen

Uitslagen van gespeelde open zittingen kunnen op eenvoudige wijze worden toegevoegd aan de competitiestand. Selecteer de individuele competitie in het speeloverzicht en ga naar Zittinguitslag toevoegen in het menu Competitie.

Uitslag toevoegen

Kies het zittingnummer waaraan de uitslag wordt toegekend en druk op Uitslag toevoegen. Selecteer de juiste open zitting en druk op Toevoegen. De zittinguitslag van de gekozen open zitting is nu toegevoegd aan de competitiestand. U kunt een zittinguitslag meerdere keren toevoegen aan de competitiestand. U dient zelf ervoor zorg te dragen dat de uitslagen op de juiste plek worden toegevoegd.

Uitslag verwijderen

Selecteer de zitting waarvan u de uitslag wilt verwijderen en druk op Uitslag verwijderen. De uitslag is nu uit de competitiestand verwijderd. Eventueel kan er nu een andere zittinguitslag op die plaats worden toegevoegd.

Competitiestand bekijken

Het bekijken van de competitiestand van een individuele competitie gaat op dezelfde wijze als de parencompetitie. Selecteer de betreffende competitie in het speeloverzicht en ga naar menu Competitie **à** Competitiestand **à** Competitiestand bekijken. De actuele stand wordt nu getoond. Wederom heeft u de mogelijkheid om deze af te drukken of te exporteren.

Let op

De standaard uitgebreide competitiestand laat de uitslagen van de eerste tien zittingen zien. Middels keuze van de lay-out in het afdrukken/exporteren scherm kunt u de tweede of de derde tien zittingen tonen. Ook is er een extern overzicht aanwezig waarmee u de eerste veertien zittingen in één afdrukt kunt tonen. Dit is het bestand “IndComp14z.rpt” dat aanwezig is in de map “Rapporten”. Voeg deze toe aan het menu Competitie om een uitgebreider overzicht te kunnen afdrukken. Zie hoofdstuk 9 voor meer informatie over externe overzichten en het toevoegen hiervan.

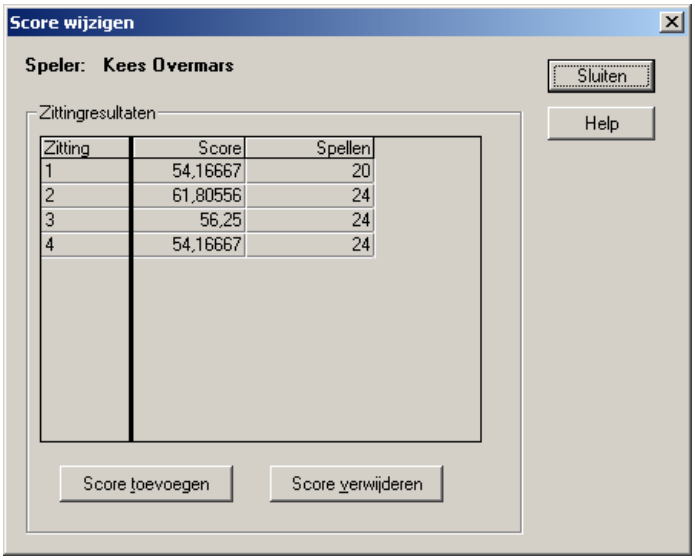
Berekening competitiestand

De stand wordt gesorteerd op het totaal of het gemiddelde. Dit stelt u in bij de competitiegegevens van de individuele competitie.

Voor de berekening wordt het aantal hoogste scores meegenomen zoals dit is ingesteld in de competitiegegevens. Zittingscores die niet worden meegeteld worden gevolgd door het achtervoegsel ‘v’. Het getal in de kolom ‘Totaal’ wordt gevormd door alle mee te nemen zittingscores bij elkaar op te tellen. Het getal in de kolom ‘Gemiddelde’ wordt gevormd door het gewogen gemiddelde te nemen van de in de berekening meegenomen zittingscores. De aantallen gespeelde spellen vormen de gewichten voor deze berekening. Zie ook “Rekenwijze in Bridge-It” in de appendix voor meer informatie over berekening van gewogen gemiddelden.

Competitiestand wijzigen

In de competitiestand kunnen rechtstreeks wijzigingen aan de scores worden aangebracht. Bestaande scores kunnen worden aangepast of verwijderd en nieuwe scores kunnen toegevoegd worden. Om een score voor een speler te wijzigen of toe te voegen dubbelklikt u op de betreffende speler in de competitiestand. Het volgende scherm verschijnt:



Om een score te wijzigen klikt u op de betreffende score en wijzigt u het score. U kunt ook het aantal gespeelde spellen desgewenst wijzigen.

Om een score toe te voegen drukt u op “Score toevoegen”. Vul het nummer van de zitting in, de behaalde score en het aantal gespeelde spellen. De score wordt nu toegevoegd aan de competitiestand. Indien een score wordt opgegeven voor een zitting die nog niet aan de individuele competitie is toegevoegd, zal de toegevoegde score niet verschijnen in de stand.

Om een score te verwijderen klikt u op de betreffende score en vervolgens op “Score verwijderen”.

Laddercompetitie

Een laddercompetitie kan in verschillende vormen gespeeld worden. Veel clubs hebben hun eigen vorm van laddercompetitie ontwikkeld. Een veelgespeelde vorm van de laddercompetitie is die waarbij de competitiestand in één groep wordt opgemaakt en de zittingen in meerdere groepen gespeeld worden waarbij de paren naar sterkte worden ingedeeld. Bij groepsgroottes van bijvoorbeeld 16 paren worden de eerste zestien paren op de ladder in de A groep ingedeeld, de tweede 16 in de B groep, enzovoorts. De uitslag van de nieuwe ladderzitting wordt weer aan de ladderstand toegevoegd, waarna de indeling voor de volgende zitting opgemaakt kan worden. Hieronder wordt nu uitgelegd hoe u in Bridge-It een dergelijke laddercompetitie kunt spelen.

Opzetten van een laddercompetitie

U begint met het opzetten van een nieuwe parencompetitie via menu Bestand **à** Nieuwe competitie. In het keuzescherm voor de soort competitie kiest u voor Parencompetitie en drukt u op Verder om te beginnen met het aanmaken van de competitie.

Stap 1: De laddercompetitie bestaat doorgaans uit één competitieronde met een aantal zittingen.

Stap 2: Om de stand in één groep te maken heeft u voldoende aan alleen de A lijn. U voegt hier dus geen lijnen toe.

Stap 3: Vul in de A lijn alle paren in die meedoen aan de laddercompetitie.

Stap 4: Kies het schemasysteem dat u gaat spelen in de zittingen.

Stap 5: Als laatste stelt u eventuele clubreglementen in die u wilt hanteren.

De laddercompetitie is nu aangemaakt. Door de eerste competitieronde van de laddercompetitie te selecteren in het speeloverzicht en vervolgens op functietoets F2 te drukken, kunt u de stand opvragen.

Opzetten van zittingen in een laddercompetitie

Het opzetten van een ladderzitting doet u via het menu Bestand **à** Nieuwe competitiezitting.

Stap 1: Kies de laddercompetitie in de lijst van competities.

Stap 2: Voeg het aantal extra gewenste lijnen toe. Indien u de zitting in drie lijnen speelt, voegt u de B en C lijn toe door tweemaal op “Lijn toevoegen” te drukken.

Stap 3: Hier deelt u de paren in de lijnen in. In de rechterlijst staan alle paren die meedoen aan de competitie. Links geven de tabbladen de lijnen weer die u aan de zitting heeft toegevoegd. U kunt middels de linker tabbladen navigeren tussen deze lijnen. Het aantal paren in de A lijn is in eerste instantie gelijk aan het aantal paren dat in de laddercompetitie deelneemt. Middels de keuzelijst “Aantal paren” kunt u dit wijzigen naar het gewenste aantal paren dat in deze lijn gaat spelen. Hetzelfde doet u voor de nieuw toegevoegde lijnen.

De eerste zitting deelt u handmatig in of willekeurig waarbij de computer een plaats toekent. De willekeurige positie is echter beperkt tot de gekozen lijn.

Vanaf de tweede zitting kunt u gebruik maken van de automatische indelingsmethoden “Volgens ladderstand” en “Volgens ladderstand (willekeurig)”. U gaat als volgt te werk om deze methoden optimaal te hanteren:

1. Stel het aantal lijnen in (stap 2) en voor elke lijn het gewenste aantal paren. U kunt nadat de indeling is gedaan altijd het aantal paren van de laatste lijn nog wijzigen zodat er geen open posities resteren.

2. Verwijder eerst het vinkje bij de paren die afwezig zijn. Zodoende worden zij niet meegenomen bij de indeling.
3. Selecteer links de A lijn en zorg dat indelingsmethode op “Volgens ladderstand” staat.
4. Druk op “Allen toevoegen”. De A lijn wordt nu gevuld met de hoogst geklasseerde paren op de ladderstand waarbij het eerste paar op nummer één wordt geplaatst, het tweede paar op nummer twee, enzovoorts. Hierbij wordt rekening gehouden met afwezige paren. Indien bijvoorbeeld het paar dat tweede geklasseerd is op de ladderstand afwezig is, wordt het derde paar op nummer twee gezet.
5. Selecteer de B lijn en druk wederom op “Allen toevoegen”. Nu wordt de B lijn gevuld met de volgende geklasseerde paren.
6. Doe hetzelfde voor de overige lijnen.

Stap 4 en stap 5: Kies het schemasysteem en druk op Voltooien in stap 5 om de zitting te beginnen.

Op deze wijze worden de paren ingedeeld aan de hand van hun positie op de ladderstand. Paren die bovenaan staan worden ingedeeld in de hoogste lijn, paren die onderaan staan worden ingedeeld in de laagste lijn. Nadat de uitslag van de zitting wordt toegevoegd aan de competitiestand, zullen paren stijgen of zakken in de ladder en in de volgende zitting derhalve in een hogere of lagere lijn worden ingedeeld.

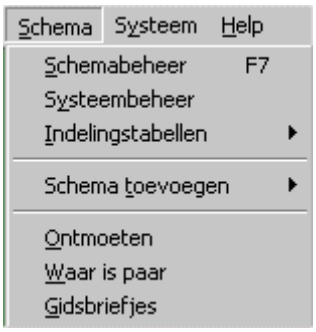
Willekeurig in lijn indelen

Een nadeel van de indeling “Volgens ladderstand” is dat paren die op dezelfde plaats in de ladderstand blijven staan, ook in de zitting hetzelfde paarnummer blijven behouden (ervan uitgaande dat er geen afwezige paren zijn waardoor ze opschuiven in de lijst). Het gevolg hiervan is dat de ontmoetingen verstoord zullen raken. Paren zullen bepaalde paren juist vaker ontmoeten en sommige paren in zijn geheel niet. Middels de indelingsmethode “Volgens ladderstand (willekeurig)” kunt u dit verschijnsel tegengaan. Deze methode deelt de paren in op een willekeurige positie in de lijn waarin ze behoren te spelen volgens hun klassering op de ladderstand. Alle paren die volgens de ladderstand in de A lijn behoren te spelen zullen in de A lijn worden ingedeeld, maar niet exact volgens hun klassering op de ladderstand, maar nu op een willekeurige door de computer gekozen positie. Het effect van deze indelingsmethode is dat er nu meer diversiteit zal ontstaan in de gevormde ontmoetingen. Deze methode wordt aangeraden wanneer er meerdere zittingen zijn gespeeld en er minder verschuivingen op de ladder optreden.

Hoofdstuk 7: Schema's in Bridge-It

Speelschema's zijn onmisbaar bij bridge en dus ook in Bridge-It. Bij het programma worden standaard ongeveer 150 schema's meegeleverd van de systemen Multiplex, Howell, Mitchell, Scheveningen en Meesterklasse. Uiteraard kunt u ook nieuwe schema's maken, eventueel gebaseerd op bestaande schema's.

In de menubalk ziet u het menu Schema. Dit menu is praktisch altijd oproepbaar. Vanuit dit menu kunt u de schema's bekijken en beheren, nieuwe schema's maken en tevens overzichten maken gebaseerd op schema's. Het menu ziet er als volgt uit.



Nu volgt kort een uitleg van de verschillende onderdelen:

* **Schemabeheer** Hiermee kunt u uw schema's bekijken, verwijderen, van naam veranderen, afdrukken en in een ander systeem indelen.
* **Systeembeheer** Voeg nieuwe systemen en onderverdelingen toe, verwijder ze of wijzig de naam.
* **Indelingstabellen** Voor het maken of wijzigen van indelingstabellen voor competitiezittingen
* **Schema toevoegen** U heeft hier de mogelijkheid om een geheel nieuw schema te maken, een bestaand schema te wijzigen of een schema te importeren van een ander Bridge-It schemabestand of Pairs 4.1 bestand.
* **Ontmoeten** Dit is een overzicht dat weergeeft welke paren elkaar ontmoeten bij een door u gekozen schema.
* **Waar is paar** Als u wilt weten aan welke tafel een paar zich bevindt in een bepaalde ronde, kiest u voor dit overzicht.
* **Gidsbriefjes** Hiermee kunt u gidsbriefjes afdrukken voor een zelf te kiezen schema.

Schemabeheer

Het schemabeheer is een veelzijdig stuk gereedschap binnen Bridge-It. Met het schemabeheer kunt u het volgende doen:

* Overzicht van bestaande schema's opvragen, eventueel met selectiecriteria
* Schema's bekijken
* Naam van schema wijzigen
* Schema verwijderen
* Schema afdrukken
* Schema in een ander systeem of onderverdeling indelen

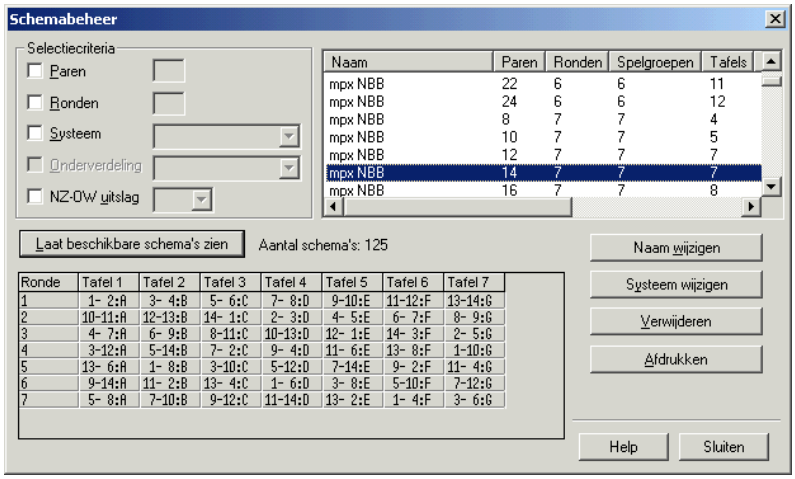
Overzicht van bestaande schema's opvragen

Wanneer u schemabeheer opstart, worden in de lijst alle schema's weergegeven die in Bridge-It aanwezig zijn. Naast de naam worden het aantal paren, ronden, spelgroepen en tafels weergeven, alsmede het percentage spelvast (percentage dat aangeeft in welke mate de spellen op dezelfde tafel blijven liggen gedurende de zitting), het systeem en onderverdeling en of er een nz-ow uitslag mogelijk is met het schema. Om deze laatste gegevens te zien verplaatst u de horizontale schuifbalk naar rechts.

Tip:

Gebruik het percentage spelvast om een indicatie te krijgen van het overzicht van eerdere resultaten dat de Bridgemate kan geven. 100% geeft aan dat de Bridgemate een volledig overzicht zal geven (alle spellen blijven op tafel liggen en er word niet geleend). 0% daarentegen houdt in dat de Bridgemate geen enkel overzicht zal geven. De spellen verwisselen bij dat schema na elke ronde van tafel. Bij een percentage van 66% zal dus op het overzicht 2/3 van de eerdere resultaten verschijnen. Dit kan gelden voor 2/3 van de tafels, maar ook voor alle Bridgemates en dat zij slechts gedeeltelijke overzichten geven. Dit hangt af van de opbouw van het schema.

U kunt één of meerdere selectiecriteria opgeven waaraan de weergegeven schema's moeten voldoen. Wilt u bijvoorbeeld alleen schema's voor 18 paren zien, dan plaatst u een vinkje bij "Paren" en zet u daarachter 18. Vervolgens drukt u op "Laat beschikbare schema's zien". Nu worden alleen de schema's voor 18 paren getoond en ziet u hoeveel schema's dat zijn. Zo kunt u ook meerdere criteria combineren, bijvoorbeeld 18 paren en 7 ronden. Wilt u alle schema's weer laten zien, verwijder dan de vinkjes voor de selectiecriteria en druk op "Laat beschikbare schema's zien".



Schema's bekijken

Om een schema te bekijken klikt u met de muis op het schema in de lijst dat u wilt zien. Linksonder zal het schema getoond worden. De opbouw van het schema is als volgt: voor elke ronde en tafel staat een vakje met twee getallen en een letter. Het linkergetal is het nummer van het noord-zuid paar, het rechtergetal is het nummer van het oost-west paar. De letter staat voor de spelgroep. Indien u 4 speller per spelgroep (ronde) speelt, staat A voor de spellen 1-4, B voor 5-8 etc. Bij 5 spellen per ronde is dat 1-5, 6-10 enzovoorts.

Indien een schema meer dan 8 tafels heeft, gebruikt u de onderste schuifbalk om de resterende tafels zichtbaar te maken.

Naam van schema wijzigen

Wanneer u een schemanaam wilt wijzigen, selecteert u het schema in de lijst en drukt u op Naam Wijzigen. U kunt dan een nieuwe naam opgeven.

Schema verwijderen

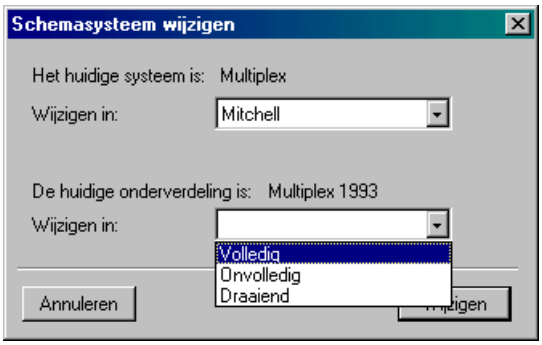
U kunt schema's ook verwijderen. Hiertoe selecteert u het schema dat u wilt verwijderen en drukt u op Verwijderen. Schema's kunnen niet verwijderd worden als zij gebruikt worden in een zitting. Bridge-It controleert daarop.

Schema afdrukken

Om een schema op de printer af te drukken kiest u het schema uit de lijst en drukt u op Afdrukken.

Schema in een ander systeem of onderverdeling indelen

U kunt schema's ook in een ander systeem of onderverdeling plaatsen. Hiervoor selecteert u eerst het schema en drukt u dan op Systeem Wijzigen. U krijgt het volgende scherm te zien.

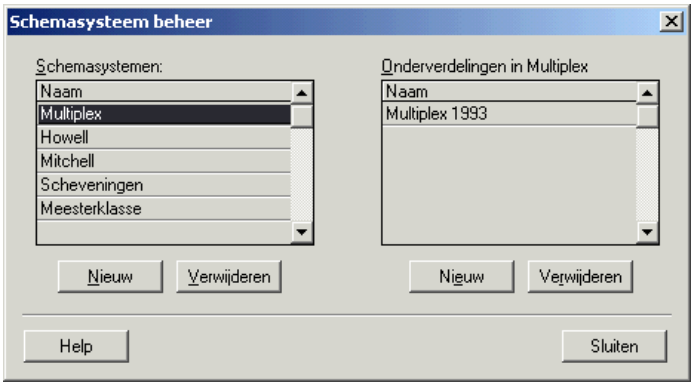


Bovenin wordt weergegeven tot welk systeem het nu behoort. U kunt hiervoor een ander systeem opgeven door te kiezen uit de lijst daaronder. Onderin ziet u staan wat de huidige onderverdeling is. Dit kunt u ook wijzigen door uit de onderverdelingen een te kiezen. Om de wijziging door te voeren drukt u op "Wijzigen.

Wanneer u alleen de onderverdeling wilt wijzigen, kiest u voor systeem het huidige systeem en kiest u bij onderverdeling een andere onderverdeling.

Systeembeheer

Met systeembeheer kunt u nieuwe systemen en onderverdelingen aanmaken, de namen ervan wijzigen of ze verwijderen.



Druk op Nieuw om een nieuw systeem of onderverdeling te maken. Om een naam te wijzigen dubbelklik op het gewenste systeem of onderverdeling, verander de naam en sluit af met enter. Druk op Verwijderen om een onderdeel te verwijderen. Verwijder eerst alle onderverdelingen uit een systeem om dat systeem te verwijderen. Verwijder eerst alle schema's uit een onderverdeling om die onderverdeling te verwijderen.

Schema toevoegen

Voor het toevoegen van een schema heeft u de volgende mogelijkheden:

* een geheel nieuw schema maken op basis van eigen instellingen (aantal paren, ronden, spelgroepen en tafels).

* een bestaand schema als uitgangspunt nemen en deze inhoudelijk wijzigen. U kunt het aantal paren, ronden, spelgroepen en tafels niet wijzigen, alleen de inhoud zelf.
* Importeren van een bestaand schema uit een ander Bridge-It schemabestand of Pairs 4.1 bestand.

Nieuw schema maken

Wanneer u een nieuw schema gaat maken, zal er eerst opgegeven moeten worden hoeveel paren, ronden, spelgroepen en tafels het schema gaat krijgen. Hiervoor is het volgende scherm.

Het aantal tafels dient minimaal de helft te zijn van het aantal paren dat u instelt (anders kunnen alle paren niet spelen in een ronde!). Wanneer deze gegevens opgegeven zijn, drukt u op Verder. U gaat nu naar het invullen van het schema. Het aantal spelgroepen is doorgaans gelijk aan het aantal ronden dat u invult. Het aantal spelgroepen mag groter zijn dan het aantal ronden, maar nooit kleiner. Spelgroepen zullen anders meerdere keren gespeeld moeten worden. Indien u het aantal spelgroepen groter maakt, dan het aantal ronden, zullen de paren niet alle spelgroepen spelen.

Zie voor een uitleg over ronde en spelgroepen stap 2 van het opzetten van een open zitting.

Wijzigen bestaand schema

Wijzigen van een bestaand schema doet u vooral wanneer u kleine wijzigingen wilt aanbrengen. Om een schema te wijzigen, dient er eerst een geselecteerd te worden. Na deze selectie krijgt u het volgende window te zien.

Druk op Selecteer schema om een schema uit te kiezen. Hiervoor wordt gebruik gemaakt van het schemabeheer. Daar kiest u uit de lijst een schema en drukt u op Terug. U ziet in het kader de benodigde gegevens van het schema. Druk op Verder om de schema-inhoud te wijzigen.

Schema-inhoud vullen of wijzigen

Voor zowel het maken van een nieuw schema als het wijzigen van een bestaand schema maakt u gebruik van het volgende window om de schema-inhoud te vullen of te wijzigen.

Linksboven ziet u staan hoeveel paren, ronden en tafels het schema heeft. Het aantal ronden is gelijk aan het aantal spelgroepen. Heeft u bijvoorbeeld 7 ronden ingesteld (of een schema gekozen met 7 ronden), dan lopen de spelgroepen van A tot G.

Om een tafel twee paren en een spelgroep toe te kennen, *dubbelklikt* u eerst op het vakje behorende bij de tafel en ronde. Indien er niks in dat vakje staat, zullen de nz-paar, ow-paar en spelgroep invoervakjes in het kader geleegd worden en kunt u daar de paarnummers en spelgroep invullen. Druk op enter na het invullen van het paarnummer om een invoervakje verder te springen. Na de spelgroepletter drukt u weer op enter om de gegevens in het schema te plaatsen. U dubbelklikt nu op het volgende vakje in het schema om het schema verder in te vullen.
Indien u dubbelklikt op een schemavakje waar al paren staan, zullen zij geplaatst worden in de invoervakjes boven in het kader. Deze kunt u dan wijzigen waarna u op enter drukt na de spelgroepletter om de wijziging door te voeren.

Tafel in schema leegmaken

U bent niet verplicht om elk schemavakje te vullen. Soms komt het voor dat op een tafel in een ronde niet gespeeld wordt (bijvoorbeeld bij het Multiplex schema van 10 paren). Indien er al paren ingedeeld zijn op een tafel en u wilt deze leegmaken, *dubbelklikt* u op dat schemavakje en drukt u op Tafel legen.

Schema controleren

Uiteraard kunt u niet met een schema spelen dat inhoudelijk fouten bevat. Daarvoor is er een controlemogelijkheid die u op elk gewenst kunt oproepen door op Controleer schema te drukken. U krijgt dan het volgende scherm te zien.

Om een goed schema te krijgen zal er worden gecontroleerd op:

* Alle paren moeten in elke ronde één keer voorkomen. Men mag niet meer of minder vaak voorkomen in een ronde.

* Elk paar mag alle spelgroepen maximaal één keer gespeeld hebben. Het vaker hebben gespeeld van een spelgroep is incorrect. Het is toegestaan dat een paar niet alle spelgroepen speelt (dit komt voor wanneer het aantal ronden lager dan het aantal spelgroepen wordt ingesteld).

Indien één of meerdere van deze controles niet worden doorstaan, zal er de melding "fout" komen te staan. Tevens ziet u bij 'geconstateerde fouten' een specificatie van de fout staan.

Wanneer een controle goed doorlopen wordt, zal de melding "goed" achter de controle komen te staan. Wanneer alle controles goed worden doorlopen zal er bekeken worden of een nz-ow uitslag mogelijk is en wordt tevens het percentage spelvast berekend.

U kunt weer terug keren naar het vullen van de schema-inhoud door op Terug te drukken.

Het schema opslaan

Als u naar eigen dunken klaar bent met het invullen van de schema-inhoud, drukt u op Verder. Een afsluitende controle gelijk aan de controle hierboven zal worden uitgevoerd. Indien het schema goed bevonden wordt, kunt u weer op Verder drukken en gaat u het schema opslaan. Zijn er nog fouten gevonden, dan dient u die eerst te herstellen.

Om het schema op te slaan geeft u een naam op en een systeem en onderverdeling waarin het schema wordt ondergebracht. U gebruikt hiervoor het volgende window.

In het invoervakje bij 'Naam' geeft u de naam op die u aan het schema wilt toekennen. Daaronder kiest u het systeem en één van de daarbij behorende onderverdelingen. In het kader rechts ziet u dan de gegevens van het schema. Druk op Bewaren om het schema op te slaan. Het schema zal vanaf nu ook verschijnen in het schemabeheer en u kunt het gebruiken in uw zittingen.

Opmerking

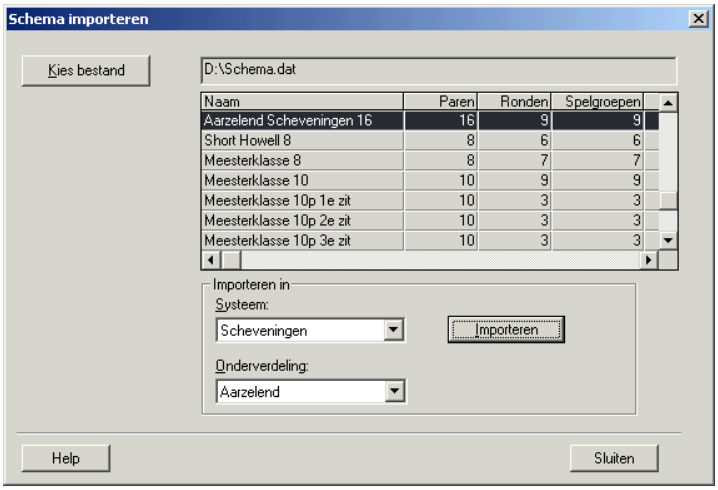
- Wanneer u een bestaand schema gaat wijzigen, zal deze als een separaat schema opgeslagen worden, ook al kiest u voor dezelfde benaming. Dit voorkomt dat uw bestaande schema wordt overschreven.
- Als u het schema wilt opslaan in een systeem of onderverdeling dat nog niet bestaat, plaatst u het eerst in een willekeurig systeem/onderverdeling. Vervolgens maakt u met systeembeheer het gewenste systeem aan en gebruikt u schemabeheer om het schema in dat systeem te plaatsen. Zie eerder genoemde uitleg over het systeembeheer en het wijzigen van systeem en onderverdeling van een schema.

Schema importeren

Het is mogelijk om schema's van een ander Bridge-It schemabestand te importeren. U heeft ook de mogelijkheid om schema's van het programma Pairs 4.1 te importeren.

Importeren vanuit Bridge-It schemabestand

Hiervoor gebruikt u het volgende scherm:



Druk op Kies Bestand om het schemabestand te selecteren van waaruit het schema geïmporteerd dient te worden. In de lijst worden de schema's van dit bestand getoond.

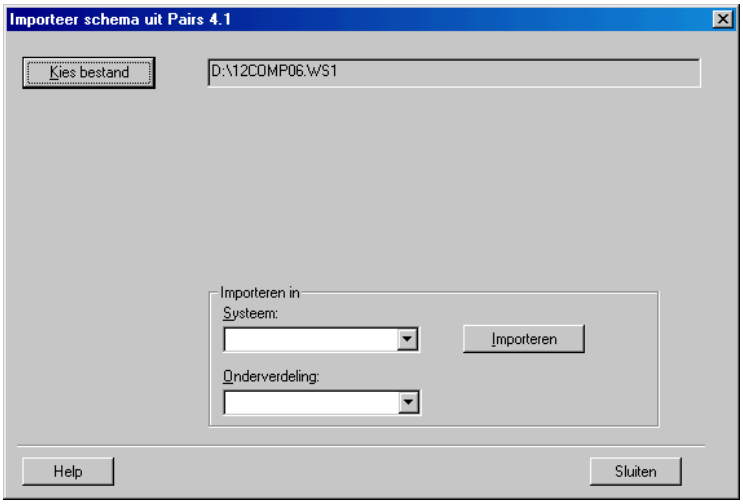
Selecteer in de lijst het schema dat u wilt importeren. Kies bij "Importeren in" een systeem en onderverdeling waarin dat schema geplaatst zal worden en druk op Importeren. Het schema wordt nu toegevoegd aan het Bridge-It schemabestand en kan gebruikt worden.

Let op!

Bridge-It controleert op de geldigheid van het bestand. Schemabestanden van eerdere versies van Bridge-It zijn niet compatible en kunnen niet gebruikt worden. Dergelijke schema's dienen handmatig ingevoerd te worden.

Importeren van schema's van Pairs 4.1

Bridge-It heeft de mogelijkheid om schema's met een Pairs 4.1 indeling automatisch te importeren en toe te voegen aan de Bridge-It schema's. Hiervoor is het volgende scherm aanwezig.

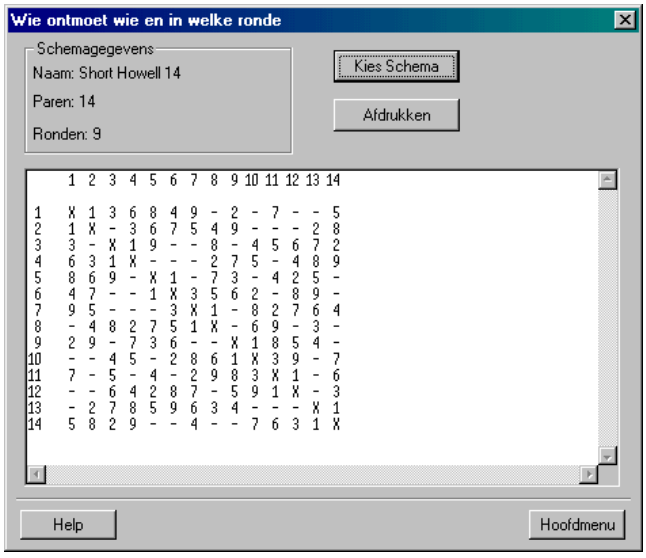


Kies als eerste een Pairs schemabestand door op "Kies bestand" te drukken. Selecteer het juiste bestand en druk vervolgens op "Openen". Het bestand wordt gecontroleerd alvorens men het kan importeren. Indien het bestandsformaat niet correct is, wordt hier melding van gemaakt. Van een correct bestand wordt de naam weergegeven en kan men het importeren. Selecteer hiertoe eerst een systeem en onderverdeling en druk vervolgens op "Importeren". Bridge-It vraagt vervolgens of u het aantal spelgroepen wilt aanpassen. Uit de Pairs schemagegevens is het aantal spelgroepen niet te herleiden. Veelal zal dit gelijk zijn aan het aantal ronden en hoeft u dit niet aan te passen. Wanneer u weet dat het schema een afwijkend aantal spelgroepen heeft, dient u dit aan te passen.

Alvorens het schema definitief geïmporteerd wordt, vindt een controle plaats. Het schema wordt toegevoegd als deze controle goed is verlopen.

Wie ontmoet wie

Als u wilt weten welk paren elkaar ontmoeten in een bepaald schema kiest u voor "Wie ontmoet wie". U krijgt dan het volgende scherm.



Druk op Kies Schema om een schema te selecteren waarvan u wilt weten hoe er ontmoet wordt. Schema kiezen gaat met behulp van het schemabeheer scherm. Na het kiezen van een schema drukt u op Terug alwaar u weer terugkomt in bovenstaand scherm.

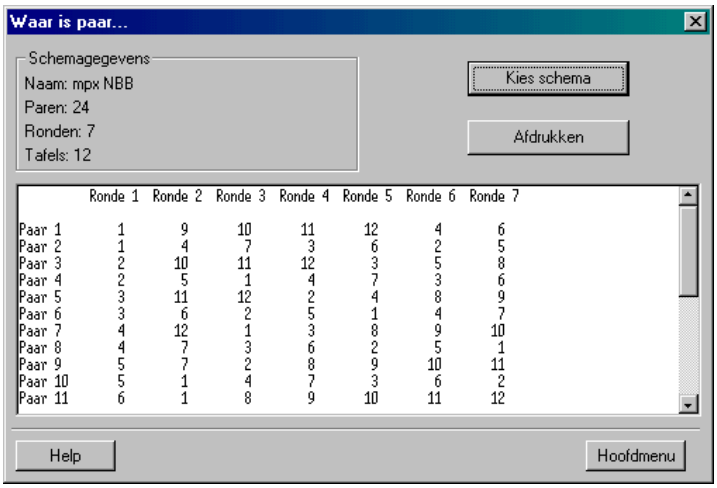
Geheel boven en links in de ontmoeten-matrix staan de nummers van de paren. Op de diagonaal staan kruisjes, want paren ontmoeten uiteraard niet zichzelf. Indien er een cijfer staat op de kruising tussen twee paren spelen die paren tegen elkaar. Het cijfer geeft dan de ronde waarin ze elkaar ontmoeten weer. Indien er een streepje staat, ontmoeten de betreffende paren elkaar niet met dit schema.

Voorbeeld: u wilt weten of paar 3 ook paar 12 ontmoet. U kijkt dan verticaal bij 3 en gaat dan naar rechts net zolang tot u onder 12 bent. Daar staat 6. Paar 3 ontmoet paar 12 dus in ronde 6 in het Short Howell 14 schema (u kunt uiteraard ook in het vak linksonder van de diagonaal kijken, dat is gelijk aan het vak rechtsboven van de diagonaal).

U kunt het overzicht op de printer afdrukken door op Afdrukken te klikken. Wanneer u van een ander schema het overzicht wilt opvragen, drukt u weer op Kies schema.

Waar is paar

Zeker bij grote lijnen kan het nog wel eens lastig zijn om een paar te vinden. U kunt hiervoor het schema erbij pakken en de gehele ronde bij langs te lopen. U kunt in Bridge-It echter ook een overzicht uitdraaien waar de paren zich bevinden. Dit doet u met "Waar is paar".



Als eerste drukt u op Kies schema om een schema te selecteren waarvan u wilt weten welk paar waar zit. Schema kiezen gaat met behulp van het schemabeheer scherm. Na het kiezen van een schema drukt u op Terug alwaar u weer terugkomt in bovenstaand scherm.

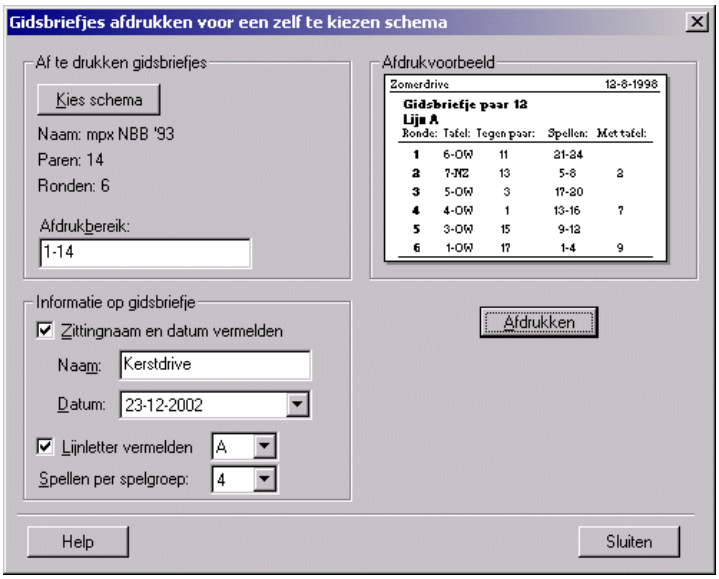
In de lijst ziet u links de paarnummers staan en bovenin de rondenummers. Als u bijvoorbeeld wilt weten aan welke tafel paar 7 zit in ronde 6, kijkt u links bij paar 7 en gaat u naar rechts tot aan ronde 6. Daar staat een 9. Paar 7 zit dus aan tafel 9 in ronde 6.

U kunt het overzicht op de printer afdrukken door op Afdrukken te klikken. Wanneer u van een ander schema het overzicht wilt opvragen, drukt u weer op Kies schema.

Tip:
Het is handig als u voor aanvang van de zitting dit overzicht uitdraait van het schema dat u gaat spelen. Dan kunt u tijdens de zitting snel opzoeken waar een paar zich bevindt.

Gidsbriefjes afdrukken

Vanuit het schemamenu kunt u gidsbriefjes afdrukken voor een zelf te kiezen schema. In tegenstelling tot het afdrukken van gidsbriefjes uit het zittingmenu waar u alleen gidsbriefjes kunt afdrukken voor de ingestelde lijnen van de zitting, kunt u met deze optie willekeurig gidsbriefjes afdrukken. Het is hierbij echter niet mogelijk om namen van spelers en/of tegenstanders te vermelden.



Kies eerst een schema door op de knop 'Kies schema' te drukken. Middels het schemabeheer kiest u een schema waarvan u de gidsbriefjes wilt afdrukken. Eventueel kunt u het afdrukbereik wijzigen.

Indien u slechts één of een aantal briefjes wilt afdrukken, vermeld u dat in het afdrukbereik. Type nummers en/of bereiken in gescheiden door komma's, bijvoorbeeld, 5,7,9-12,14.

Belangrijk is dat goed ingesteld wordt voor welke lijn deze briefjes bestemd zijn en hoeveel spellen per spelgroep (=spellen per ronde) er gespeeld worden. Dit wordt op de gidsbriefjes vermeld.

Als de briefjes een zittingnaam en datum vermelden, kan dat opgegeven worden. Bij deze afdrukmethode worden geen namen van de spelers en/of tegenstanders vermeld. Hiervoor dient u gidsbriefjes vanuit het zittingmenu af te drukken.

Hoofdstuk 8: De Bridgemate®

Het Bridgemate® scoresysteem is een ideale aanvulling op uw Bridge-It rekenprogramma. Met de Bridgemates worden de scores automatisch vanaf de bridgetafel in het rekenprogramma verwerkt zonder dat u als wedstrijdleider veel tijd kwijt bent aan het invoeren van de gegevens en controleren van de handmatig geschreven scorekaarten. Daarnaast geeft de Bridgemate veel informatie terug aan de gebruikers hoe ze gespeeld hebben en wat andere spelers op het spel gedaan hebben.

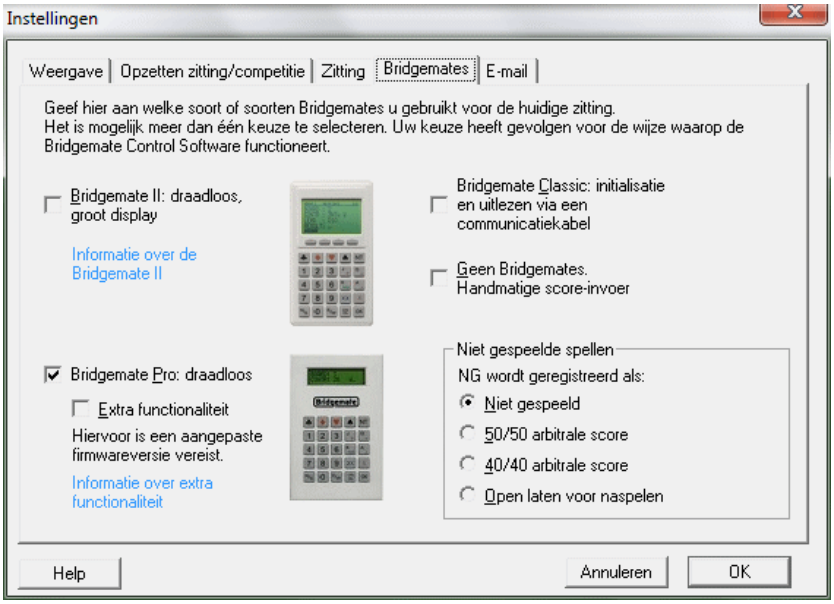
Het Bridgemate scoresysteem is beschikbaar in drie varianten:

- Bridgemate Classic & Bridgemate Pro
  (bovenste afbeelding rechts)
- Bridgemate II
  (onderste afbeelding rechts)

Voor uitgebreide productinformatie van beide systemen gaat u naar http://www.bridgemate.nl.

Selecteer uw Bridgemate systeem

Als u Bridge-It voor de eerste keer opstart, dient u aan te geven welk Bridgemate systeem u hanteert. U krijgt hiervoor het volgende scherm te zien:



Als u geen Bridgemates gebruikt, maar handmatig de scores invoert, dan plaatst u een vinkje bij “Geen Bridgemates, handmatige score-invoer”. Alle voor u niet-relevante Bridgemate functionaliteit in het programma wordt dan uitgeschakeld.

Maakt u gebruik van de Bridgemate Classic, plaats dan een vinkje bij “Bridgemate Classic”. Alle Bridgemate Pro/II functionaliteit wordt dan uitgeschakeld.

Gebruikt u de Bridgemate Pro, plaats dan een vinkje bij “Bridgemate Pro: draadloos”. De Bridgemate Classic functionaliteit wordt uitgeschakeld, en de relevante instellingen voor Bridgemate Pro worden geactiveerd.

Indien u de Bridgemate II gebruikt, plaatst u een vinkje bij de Bridgemate II. Wederom worden alle Bridgemate Classic functionaliteiten uitgeschakeld, en alle functionaliteit van Bridgemate II wordt geactiveerd.

Het is van belang dat u hier een juiste keuze maakt dat overeen komt met het systeem dat u in gebruik heeft. Bridge-It zal alle niet-relevante functionaliteit en Bridgemate instellingen verbergen. Wanneer een systeem wordt geselecteerd dat niet overeenkomt met wat u in de praktijk gebruikt, zult u het systeem niet of niet op juiste wijze kunnen gebruiken.

Combinaties van systemen

Het is mogelijk om meerdere Bridgemate systemen tegelijk te gebruiken. Zo kunt u bijvoorbeeld het Bridgemate Pro en Bridgemate II systeem tegelijk hanteren. Ook kunt u Bridgemate Pro en Bridgemate Classic tegelijk inzetten. Wederom plaatst u vinkjes bij de systemen die u daadwerkelijk in gebruik heeft. Bridge-It zal er voor zorgen dat u de beschikking heeft over de benodigde functionaliteit in het programma.

Voor het gebruik van Bridgemate Pro en Bridgemate II tegelijk zijn een aantal voorschriften opgesteld. Zie de laatste handleiding van Bridgemate II voor meer informatie over het gebruik van beide systemen.

Bridgemate Pro met extra functionaliteit

Bridgemates Pro met hardware versie 1.2 (geproduceerd vanaf juni 2005) kunnen uitgerust worden met extra functionaliteit. Indien u deze functionaliteit wilt gebruiken, dient u een vinkje te plaatsen bij “Extra functionaliteit”. Hiervoor is het benodigd dat een speciale firmware in de Bridgemate is ingeladen. Zie artikel 69 in de kennisbank op de Bridgemate online support site voor meer informatie. Het directe internetadres is http://support.bridgemate.nl/artikelnr.php?id=69.

Bridgemate II scoresysteem

Voor het gebruik van de Bridgemate II is een aparte handleiding opgesteld. Zie de handleiding die u met het systeem heeft ontvangen.

Bridgemate Classic™ en Bridgemate Pro™

De Bridgemate komt in twee uitvoeringen: Classic en Pro. Voor het grote deel zijn deze twee uitvoeringen gelijk, maar er zijn belangrijke verschillen.

De Bridgemate Classic, ook wel kortweg Bridgemate genoemd, is een semi-draadloze Bridgemate. Dat wil zeggen dat de Bridgemate alvorens deze in de zitting gebruikt kan worden middels de communicatiekabel met het Bridge-It rekenprogramma verbonden dient te worden om informatie over het speelschema te verkrijgen. Ook wordt op dat moment aan de Bridgemate een tafelnummer toegekend. Ingevoerde scores blijven in de Bridgemate opslagen totdat de Bridgemate na afloop van de zitting wordt uitgelezen. Wederom vindt deze verbinding plaats via de communicatiekabel.

De Bridgemate Pro, ook wel draadloze Bridgemate genoemd, is een volledige draadloze Bridgemate en vereist geen fysieke verbinding met de computer. Ingevoerde scores worden direct gecontroleerd aan de hand van het speelschema en worden doorgestuurd naar de computer. Zowel vooraf als achteraf vindt er geen verbinding met de computer plaats.

Onderstaande tabel geeft de belangrijkste verschillen weer tussen de Bridgemate Classic en de Bridgemate Pro.

Activiteit	Bridgemate Classic	Bridgemate Pro
Toewijzen lijn en tafelnummer	Bij elke zitting opnieuw middels de initialisatieprocedure	Eenmalig
Initialiseren	Voor elke Bridgemate apart middels een fysieke verbinding met de computer	Speelschema wordt in het basisstation ingebracht. Bridgemates worden niet geïnitialiseerd
Bridgemate op tafel plaatsen	Bij aanvang zitting, na initialisatie	Bij voorbereiden zitting
Scores doorsturen naar Bridge-It	Na fysieke verbinding met de computer	Elke ingevoerde score wordt meteen doorgestuurd middels draadloze communicatie
Tussenstanden opvragen	Alleen indien Bridgemates voortijdig worden uitgelezen	Op elk moment mogelijk
Overzicht eerdere resultaten	Alleen indien het spel op tafel blijft liggen	Volledig overzicht van eerdere resultaten, ook als het spel op meerdere tafels wordt gespeeld.
Wijzigen speelschema	Opnieuw verbinden van Bridgemates met de computer	Gewijzigd speelschema opnieuw in het basisstation inbrengen. Bridgemates blijven op tafel staan.

Daar waar het gebruik verschillend is ten aanzien van deze twee uitvoeringen, zal bij elke paragraaf worden vermeld welke Bridgemate wordt besproken. Indien de beschrijving betrekking heeft op beide uitvoeringen, wordt er geen verdere vermelding gemaakt.

Deze handleiding beschrijft de functies van Bridgemate Classic versie 1.6 en Bridgemate Pro 2.2.

De Bridgemate gebruiksklaar maken

De Bridgemates worden individueel verpakt in kleine stevige kartonnen doosjes. Bij elke Bridgemate worden vier AAA 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 alle vier volgens de aangegeven richting, sluit het klepje en druk vervolgens op de JA knop. Controleer of de tekst “initialisatie” (Bridgemate Classic) of “Bridgemate Pro” (Bridgemate Pro) op het beeldscherm verschijnt. De Bridgemate is dan gereed voor gebruik.

Werking van de Bridgemate Classic

De Bridgemate kan niet direct op de tafel gezet worden om gebruikt te worden. De Bridgemate zal eerst door het programma voorzien moeten worden van relevante data. Elke Bridgemate wordt namelijk een eigen tafel toegewezen. Als u bijvoorbeeld een zitting heeft met 1 lijn en 12 paren zal het programma voor elke tafel andere data naar de Bridgemate zenden. Het overbrengen van data wordt "initialiseren" genoemd. Het uitgangspunt voor de initialisatie zijn de in de zitting ingestelde schema’s. Elke Bridgemate verwacht gedurende de zitting verschillende paren aan tafel die bepaalde spellen spelen. U kunt elk mogelijk schema gebruiken, de Bridgemate past zich vanzelf aan het schema aan. Bij een Multiplex schema voor 12 paren zal de Bridgemate van tafel 1 de paren 1 en 2 verwachten in de eerste ronde. Deze paren zullen de spellen 1 t/m 4 spelen. De Bridgemate op tafel 2 verwacht in die ronde echter de paren 3 en 4, zij spelen de spellen 5 t/m 8. Het is dus van het grootste belang dat u na het initialiseren de Bridgemates op de juiste tafels zet! Dit is echter geen probleem aangezien op het scherm van de Bridgemate staat voor welke lijn en tafel het apparaatje bestemd is.

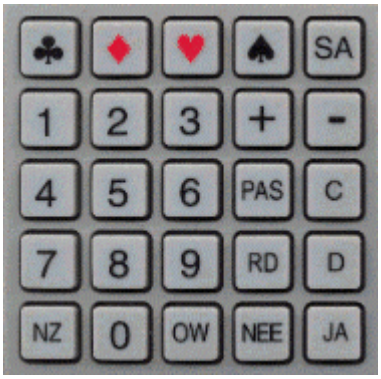
Werking van de Bridgemate Pro

Bij Bridgemate Pro vindt geen initialisatie van de Bridgemate zelf plaats en derhalve kan de Bridgemate meteen op tafel geplaatst worden. De Bridgemates communiceren middels draadloze communicatie met een apparaatje dat aan de computer is verbonden: het Bridgemate Pro Basisstation. Dit basisstation bevat alle relevante informatie over de lijnen, paren, speelschema etc, en stuurt deze informatie door naar de Bridgemates op tafel. Bij de Bridgemate Pro is het voldoende dat alleen het basisstation geïnitialiseerd wordt. Met deze initialisatie verkrijgt het basisstation dezelfde

informatie die anders in alle Bridgemates apart wordt opgeslagen. Ook bij de Pro uitvoering wordt aan een Bridgemate een lijn en tafelnummer toegekend. Aan de hand van deze informatie weet de Bridgemate welke informatie uit het basisstation opgevraagd moet worden zodat de juiste controle op de ingevoerde gegevens kan plaatsvinden. Net zoals bij de Bridgemate Classic dient óók de Bridgemate Pro op de juiste tafel te worden gezet.

Het toetsenbord

Het toetsenbord van de Bridgemate bevat 25 toetsen die elk een eigen functie hebben. De opdruk op de toetsen is met grote letters gemaakt zodat de teksten voor iedereen duidelijk te lezen is.



Toetsen	*Uitleg*
0 t/m 9	Gebruikt u wanneer u getallen invoert in de Bridgemate, bijvoorbeeld spelnummers, paarnummers, contract en resultaat.
Klaver, ruiten, harten, schoppen, SA	Hiermee geeft u de contractsoort aan.
+, -	Geeft overslagen of downslagen aan van het resultaat.
C	Geeft aan dat het contract precies gemaakt is.
D, RD	Doublet of redoublet.
NZ, OW	Richting waarin de leider het spel gespeeld heeft.
PAS	Geeft aan dat er sprake is van een rondpas.
NEE	Corrigeren van invoer en opdrachten annuleren.
JA	Bevestigen van invoer.

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 Bridge-It (zie De Bridgemate instellen vanuit Bridge-It verderop).

De Bridgemate gebruiken van begin tot eind

Voor, tijdens en na uw zitting doet u het volgende:

Bridgemate Classic:

* Bridgemate gereed maken voor gebruik: vrije invoermethode of controle-invoermethode
* scores invoeren door de paren
* uitlezen van de ingevoerde scores
* (gebruik maken van het speciale wedstrijdleidermenu)

Bridgemate Pro:

- Bridgemate Pro basisstation initialiseren
- scores invoeren door de paren

* (gebruik maken van het speciale wedstrijdleidermenu)

Twee gebruiksmethoden

De Bridgemate Classic kan op twee manieren gebruikt worden: de vrije invoermethode of de controle-invoermethode. Bij deze laatste methode wordt de Bridgemate voorzien van gegevens met het initialisatieproces. Dit wordt hieronder uitgebreid beschreven. Bij de vrije invoermethode wordt in elke Bridgemate Classic alleen een lijncode ingesteld en kan deze direct op een willekeurige tafel in die lijn geplaatst worden. Paren voeren hun spelresultaten in, maar controle op de juistheid van deze gegevens vindt niet plaats. Bij deze methode kunnen Bridgemate Classics door meerdere tafels in dezelfde lijn gedeeld worden. De vrije invoermethode is vooral handig wanneer u snel een Bridgemate gereed moet maken voor gebruik, maar heeft bij normaal gebruik niet de voorkeur.

De Bridgemate Pro ondersteunt alleen de controle-invoermethode. Het is dus niet mogelijk om de Bridgemate Pro in de vrije invoermethode te gebruiken.

Bridgemate Classic in vrije invoermethode gebruiken

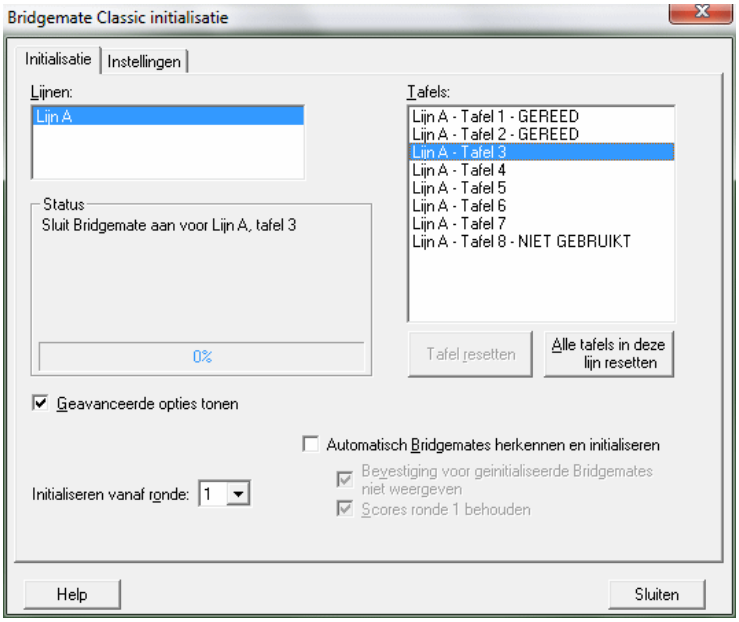
Om een Bridgemate over te schakelen naar deze invoermethode plaatst u de meegeleverde wedstrijdleiderplug in de Bridgemate wanneer deze in initialisatiemode staat. De Bridgemate vraagt nu om een lijncode. Druk op 0 voor A, 1 voor B, etc. De hoogste lijn is met deze invoermethode J (toets 9). Verwijder de plug en druk op JA. De Bridgemate kan nu willekeurig op een tafel in de opgegeven lijn geplaatst worden. Scores kunnen vrijuit ingevoerd worden. U kunt de Bridgemate op elk willekeurig moment uitlezen in de computer. Zie Scores Invoeren en Bridgemate Uitlezen voor meer informatie.

Initialiseren van Bridgemate Classic

Als u de Bridgemate voor het eerst aanzet, is de tekst

```
INITIALISATIE
versie 1.6 NL
```

zichtbaar (het versienummer en landcode kunnen afwijkend zijn). De melding “Initialisatie” houdt in dat de Bridgemate klaar is om gegevens te ontvangen van de computer. Voordat u de Bridgemates in uw zitting kunt gebruiken, moeten ze eerst geïnitialiseerd worden. Dit doet u vanuit Zitting **à** Bridgemates initialiseren.



Bij het opstarten van dit scherm worden de uitgebreide functies niet getoond. Klik op “Geavanceerde opties tonen” om deze te laten zien. Klik hier nogmaals op om deze weer te verbergen.

Linksboven staan de lijnen die in uw zitting aanwezig zijn. Een lijn selecteren doet rechts de tafels verschijnen die in die lijn gebruikt worden. In geval van een wachttafel komt het soms voor dat een tafel in zijn geheel niet gebruikt wordt in de zitting (bv. wanneer paar 16 afwezig is in het multiplex schema van 16 paren vervalt tafel 8) en wordt daar melding van gemaakt (zie afbeelding hierboven). U kunt en hoeft daar dan ook geen Bridgemate voor te initialiseren. Wanneer de wachttafel telkens een andere tafel is, zal de tafel niet vervallen en kunt u hier een Bridgemate voor initialiseren. De Bridgemate houdt rekening met wachttafels en zal de stilzitronde overslaan.

Om een Bridgemate te initialiseren selecteert u eerst een tafel. Links verschijnt de melding "Sluit Bridgemate aan voor lijn ..., tafel ...". U verbindt dan de Bridgemate met de communicatieplug. Let er op dat de Bridgemate aan is en in de initialisatiemode staat. Zodra de Bridgemate gedetecteerd wordt, zal deze geïnitialiseerd worden. Na afloop verschijnt de tekst "Initialiseren gereed" en kunt u de Bridgemate loskoppelen en is hij klaar voor gebruik. U kunt nu de volgende Bridgemate initialiseren.

Tafel resetten

Een tafel waarvan de Bridgemate reeds geïnitialiseerd is, wordt voorzien van de tekst "GEREED". U kunt deze tafel dan niet nog een keer initialiseren, dit om mogelijke verwarring te voorkomen. Mocht u toch om één of andere reden de Bridgemate voor die tafel opnieuw willen initialiseren, dan selecteert u die tafel en drukt u op ‘Tafel resetten’. Voor die tafel kan dan opnieuw een Bridgemate geïnitialiseerd worden. U kunt ook de gehele lijn in één keer resetten door op ‘Alle tafels in deze lijn resetten’ te drukken.

Let op: Het gebruik van bovenstaande optie zorgt er uiteraard niet voor dat de Bridgemate zelf terugkeert in de initialisatiemode! Zie de paragraaf over het wedstrijdleidermenu om de Bridgemate te resetten.

Tips voor snel initialiseren

Bridge-It en de Bridgemate zijn zo ontwikkeld dat het gehele initialisatieproces zo kort mogelijk is. Om een snelle initialisatie te garanderen zijn de volgende voorwaarden vereist:

- de Bridgemate staat in initialisatiemode zodra deze aangezet wordt.
- u begint bij lijn A, tafel 1 en werkt ze op volgorde af.

Ga als volgt te werk:

Het Bridgemate initialiseren scherm is actief en de eerste tafel in de lijn (A) staat geselecteerd. Het programma vraagt om de Bridgemate voor tafel 1. Pak een willekeurige Bridgemate, druk op JA om hem aan te zetten en verbind deze met de computer. In het statusgedeelte ziet u de voortgang van het initialisatieproces. Zodra de melding “Verwijder Bridgemate” zichtbaar is, verwijdert u de plug. Vanzelf zal de volgende tafel in de lijn geselecteerd worden welke nog niet gereed is. U pakt de volgende Bridgemate, drukt weer op JA en verbind deze met de computer. Binnen twee seconden is ook deze gereed waarop de Bridgemate verwijderd kan worden. Het automatisch naar de volgende tafel doorspringen garandeert een snelle initialisatie. Op deze manier kunt u ongeveer 12 tot 15 Bridgemates per minuut voorzien van de juiste gegevens!

Opnieuw initialiseren zonder de Bridgemate zelf te resetten

Het kan voorkomen dat u alle Bridgemates reeds geïnitialiseerd heeft (en eventueel al op tafel geplaatst) en er treedt een wijziging op in het aantal paren. Dit houdt in dat in sommige gevallen een ander schema gekozen moet worden en dat heeft uiteraard weer gevolgen voor de Bridgemate. Ook veranderingen in wachttafels kan voor de Bridgemate gevolgen hebben.

Indien een dergelijke verandering in de paarindeling zich voordoet, is het verstandig om eerst de zitting aan te passen. Hiervoor maakt u gebruik van Zitting **à** Zittinggegevens **à** Zitting opnieuw opzetten. De betreffende verandering in de paarindeling voert u door, waarna de zitting weer wordt opgezet door een druk op Voltooien in de laatste stap. Controleer vervolgens in Bridgemates initialiseren welke Bridgemates andere gegevens moeten ontvangen. De tafels waar niet meer de melding “GEREED” staat, dienen overnieuw te gebeuren. De overigen kunnen blijven staan.

Dit opnieuw initialiseren van de Bridgemate kan echter zonder problemen gebeuren. Selecteer de eerste te initialiseren tafel. Pak de Bridgemate die gewijzigd moet worden, zet deze aan met de JA knop en verbind met de computer. Bridge-It zal nu een waarschuwing geven dat deze Bridgemate niet in initialisatiemode staat, maar zal toch initialiseren na een bevestigd antwoord. U kunt de Bridgemate dus voorzien van nieuwe gegevens zonder de Bridgemate zelf te moeten resetten. Dit bespaart u een hoop tijd. Ook is het mogelijk om reeds ingevoerde gegevens te bewaren. Voorwaarde hiervoor is dat de Bridgemate voor dezelfde lijn en tafel wordt geherinitialiseerd en dat in de eerste ronde dezelfde paren nz en ow blijven zitten. Alleen de scores van de eerste ronde blijven bewaard. Het zal echter ook niet voorkomen dat u wilt herinitialiseren nadat de zitting al gevorderd is tot in ronde 2.

Nog eenvoudiger herinitialiseren!

Bij herinitialisatie zoals hierboven beschreven dient u de juiste Bridgemate aan te sluiten, nadat u op het scherm de tafel hebt geselecteerd. U kunt echter ook Bridge-It automatisch laten onderzoeken welke Bridgemate u aangesloten heeft en het programma de juiste nieuwe gegevens erin laten plaatsen. Dit gaat als volgt:

1. Toon de geavanceerde opties door een vinkje voor deze optie te plaatsen.
2. Plaats een vinkje bij “Automatisch Bridgemates herkennen en initialiseren”. In het statuskader komt te staan “Sluit een Bridgemate aan.”
3. Laat de vinkjes bij “Bevestiging voor geïnitialiseerde Bridgemates niet weergeven” en Scores ronde 1 behouden” staan.
4. Pak de Bridgemate die gewijzigd moet worden, zorg dat deze aan staat en sluit hem aan middels de communicatiekabel. Bridge-It zal nu nagaan van welke tafel deze Bridgemate is en initialiseert deze vervolgens opnieuw indien de Bridgemate behoort tot een van de gewijzigde tafels. Op het scherm wordt getoond welke Bridgemate aangesloten is. Verwijder de Bridgemate zodra het initialiseren voltooid is.
5. Herhaal stap 4 voor de andere Bridgemates die opnieuw van gegevens voorzien dienen te worden.

Op deze wijze kunt u snel en heel eenvoudig Bridgemates opnieuw initialiseren. Mocht u een Bridgemate aansluiten waarvoor niks gewijzigd is, dan zal deze ook niet geïnitialiseerd worden. Door de twee vinkjes bij “Bevestiging niet weergeven” en “Scores ronde 1 behouden” vraagt Bridge-It niet langer om een bevestiging wanneer u de Bridgemate opnieuw aansluit en blijven de scores van de

eerste ronde automatisch bewaard. U kunt daardoor gerust de Bridgemates herinitialiseren halverwege de eerste ronde of eventueel in de pauze tussen de eerste en tweede ronde.

Opmerking

Bij de geavanceerde opties is het mogelijk om de Bridgemate vanaf een andere ronde dan ronde 1 te initialiseren. Indien u een Bridgemate herinitialiseert en wijzigt ronde 1 in 2 of hoger, worden de scores van de rondes daarvoor niet bewaard. Alle ingevoerde scores gaan verloren. U gebruikt “vanaf ronde” eigenlijk alleen wanneer u een Bridgemate vervangt door een andere Bridgemate terwijl de zitting al enkele ronden is gevorderd.

Tip

Indien een verandering in de paarindeling plaatsvindt, is het verstandig om eerst het schema te bestuderen om te kijken met welke paren geschoven kan worden. In een Mitchell schema bijvoorbeeld is het beter om een NZ paar afwezig te laten zijn dan een OW paar. Het wegvallen van een NZ paar heeft voor slechts één tafel (en dus voor één Bridgemate) gevolgen. Het wegvallen van een OW paar heeft voor alle tafels gevolgen, dus ook voor alle Bridgemates.

Initialiseren van het Bridgemate Pro Basisstation

Na het voor het eerst aanzetten van de Bridgemate Pro wordt het volgende scherm getoond:

```
BRIDGEMATE PRO
  v2.2.2 NL
```

Druk nogmaals op de JA toets om te zien voor welke lijn en tafel de Bridgemate is ingesteld. Standaard is dit lijn A, tafel 1. Indien deze instellingen juist zijn, zet u de Bridgemate op de bijbehorende speeltafel neer en is de Bridgemate klaar voor gebruik.

Instellen lijn en tafel

Voor elke Bridgemate stelt u in voor welke lijn en tafel deze bestemd is. Hiertoe plaatst u de wedstrijdleiderplug in de Bridgemate wanneer het scherm “Bridgemate Pro” zichtbaar is. U ziet het volgende scherm:

```
LIJN:  A 0    +/-
TAFEL: 1
```

U kunt met de + en - toets de lijn aanpassen. Met de cijfers 0 t/m 7 selecteert u het kanaal waarop de Bridgemate draadloos communiceert met het basisstation. Zie handleiding Bridgemate Pro scoresysteem voor meer informatie over de kanaalinstellingen.

Druk op JA om de lijn te bevestigen, het scherm ziet er dan als volgt uit:

```
LIJN:  A 0
TAFEL: 1_
```

Met de cijferknoppen geeft u het juiste tafelnummer op. Met de NEE knop verwijdert u eventueel het reeds aanwezige nummer.

Druk wederom op JA om het tafelnummer te bevestigen. De Bridgemate geeft een melding dat de instellingen zijn opgeslagen. Zolang u het lijn en tafelnummer niet wijzigt, behoudt de Bridgemate deze instellingen. Ook nadat de zitting is afgelopen, blijft dit behouden. Voor de volgende zitting hoeft u dus niet opnieuw deze instellingen te wijzigen, maar kunt u de Bridgemate meteen op de juiste tafel zetten.

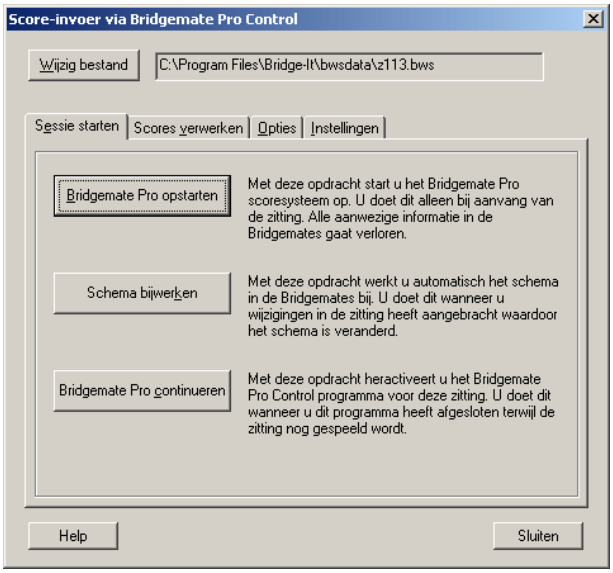
U kunt het scherm altijd verlaten door de wedstrijdleiderplug te verwijderen. De Bridgemate keert terug naar het startscherm en er worden geen wijzigingen doorgevoerd aan het lijn en tafelnummer.

Opstarten van het Bridgemate Pro systeem

In tegenstelling tot de Bridgemate Classic wordt de Bridgemate Pro niet zelf geïnitialiseerd. De Bridgemate Pro werkt samen met een basisstation dat aan de computer is aangesloten. Dit basisstation wordt geïnitialiseerd met alle informatie over het speelschema, aantal lijnen etc, de Bridgemates zelf bevatten deze informatie dus niet. Telkens als op de Bridgemate een score wordt ingevoerd, maakt de Bridgemate contact met het basisstation en vraagt de relevante informatie op. Het voordeel hiervan is dat informatie over het speelschema maar op één plaats opgeslagen en beheerd wordt.

Het basisstation wordt aangestuurd door een apart programma: Bridgemate Pro Control. Uitgebreide informatie over de werking van dit programma en het basisstation treft u aan in “Handleiding Bridgemate Pro” welke meegeleverd wordt met de Bridgemate Pro. De beschrijving hieronder geeft in het kort aan hoe het basisstation opgestart wordt en hoe de scores in Bridge-It ingelezen kunnen worden.

Om het basisstation te initialiseren gaat u naar Zitting **à** Scores invoeren **à** Bridgemate Pro score-invoer.



De Bridgemate Pro maakt gebruik van een extern bestand waarin alle gegevens worden opgeslagen. Dit heet een “scorebestand”. In het scorebestand wordt informatie over de lijnen, tafels en het gehanteerde speelschema opgeslagen, alsmede de van de Bridgemates ontvangen scores. Dit scorebestand wordt aangemaakt vanuit Bridge-It en verder beheerd door het Bridgemate Pro Control programma. Ingevoerde scores worden door Bridge-It ingelezen en verwerkt.

De naam en locatie van het scorebestand wordt automatisch door Bridge-It toegekend. Indien u een andere naam wilt toekennen, of u wilt een ander scorebestand inlezen, klikt u op “Wijzig bestand” waarna u een ander bestand kunt kiezen.

Het Bridgemate Pro scoresysteem start u met één simpele handeling op door op de knop “Bridgemate Pro opstarten” te drukken. Het scorebestand wordt aangemaakt met de juiste gegevens en Bridgemate Pro Control wordt opgestart. Zorg ervoor dat het basisstation verbonden is met de computer en de batterijen of netspanningadapter geplaatst zijn. Eventuele gegevens aanwezig in het basisstation zullen worden verwijderd. Nadat u op deze knop heeft gedrukt, ziet u dat Bridgemate Pro Control wordt opgestart, het basisstation wordt gedetecteerd en vervolgens worden de gegevens per tafel doorgestuurd naar het basisstation. Zodra dit proces klaar is, kunt u de Bridgemate gaan gebruiken.

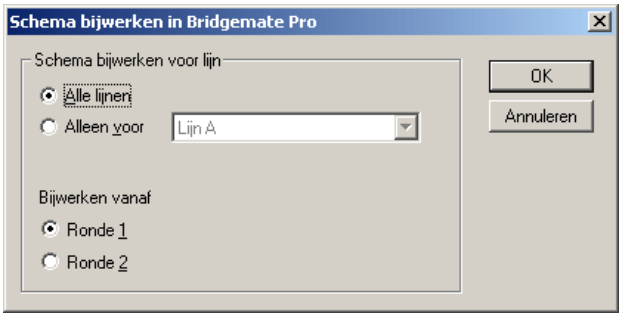
Schemagegevens bijwerken in basisstation

Een verandering in het aantal paren, lijnen, speelschema en wachttafels die u in de zitting heeft doorgevoerd, dient u ook in het Bridgemate Pro systeem door te voeren. Nadat u de wijzigingen heeft voltooid, zal Bridge-It automatisch het schema in de Bridgemate Pro aanpassen. U krijgt hiervoor een

vraag te zien of u de wijzigingen nu wilt doorvoeren. Bevestig dit met Ja. U krijgt nu een overzicht van de wijzigingen te zien. Druk op “Uitvoeren” om de wijzigingen in de Bridgemate door te voeren.

Mocht u gekozen hebben voor het niet bijwerken van de schemagegevens in de Bridgemate (niet aanbevolen), dan dient u dat handmatig alsnog door te voeren. Ga hiervoor naar het Bridgemate Pro score-invoer scherm, en druk op de knop “Schema bijwerken”. Nu wordt alsnog het schema automatisch bijgewerkt.

U kunt er ook voor kiezen om het schema specifiek voor een lijn bij te werken. In het Bridgemate Pro Score-invoer scherm plaatst u een vinkje bij “Oude methode gebruiken” en vervolgens klikt u op “Schema bijwerken”, u ziet dan het volgende scherm.



Maak eerst de keuze of het schema voor een specifieke lijn wilt aanpassen (bijvoorbeeld wanneer u maar in één lijn wijzigingen heeft gemaakt) of voor alle lijnen tegelijk. Standaard wordt het schema bijgewerkt vanaf ronde 1, eventuele ingevoerde scores gaan dan verloren. Indien u de scores van ronde 1 wilt behouden, kiest u voor Bijwerken vanaf ronde 2.

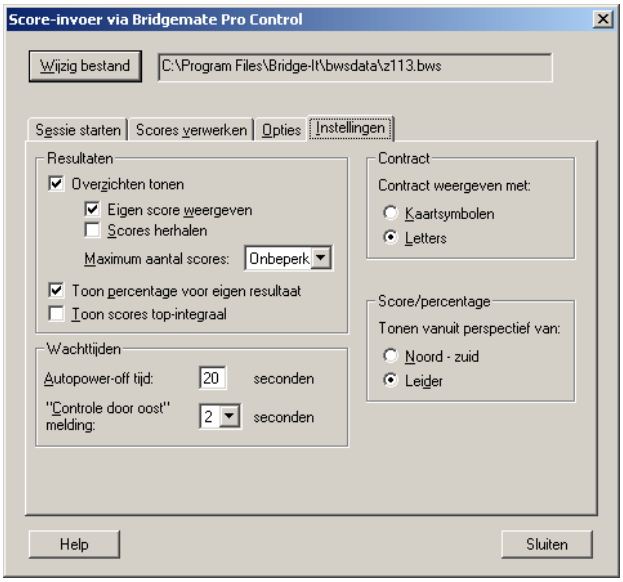
Druk op OK zodra u de juiste instellingen gemaakt heeft. Het basisstation verkrijgt nu alle nieuwe informatie en zal dit doorsturen naar de Bridgemates. Op hun beurt zullen deze meteen gebruik maken van deze nieuwe informatie. Het is hiervoor niet nodig dat de Bridgemates gereset worden.

Bridgemate Pro Control herstarten

Het Bridgemate Pro Control is een separaat programma. Het zorgt er voor dat alle gegevens van het scorebestand naar het basisstation worden doorgestuurd en dat ingevoerde spelresultaten uit het basisstation worden opgehaald en in het scorebestand worden opgeslagen. Indien dit programma tijdens een zitting wordt afgesloten zal dit proces worden gestopt. U kunt het programma eenvoudig weer herstarten middels de knop “Bridgemate Pro continueren”. Het programma wordt nu weer opgestart met het juiste scorebestand en zal het uitlezen van spelresultaten uit het basisstation hervatten.

Bridgemate instellingen

In het tabblad Instellingen kunt u specifieke instellingen maken voor de Bridgemate Pro. U dient dit te doen vóór u het Bridgemate Pro systeem opstart.



Deze instellingen komen overeen met de instellingen die u in Bridgemate Pro Control kunt opgeven. Voor meer informatie zie hoofdstuk 5 van de handleiding Bridgemate Pro Scoresysteem welke meegeleverd is met uw Bridgemate Pro systeem.

Werking Bridgemate Pro Control

Meer informatie over Bridgemate Pro Control en de werking van het basisstation kunt u vinden in Handleiding Bridgemate Pro.

Scores invoeren met de Bridgemate

Wie hanteert de Bridgemate?

De Bridgemate wordt ter hand genomen wanneer het spel gespeeld is. Net zoals bij de traditionele scorekaart en scoreslip is noord de aangewezen persoon om de Bridgemate te bedienen. Noord is dan ook verantwoordelijk voor een juiste bediening ervan. Enkel bij de controle van de invoer geeft hij het apparaatje aan oost.

Aan/uit zetten

U zet de Bridgemate aan met de JA knop. De Bridgemate gaat vanzelf uit als er na verloop van tijd geen knop ingedrukt wordt (deze tijd kunt u instellen in Bridge-It, zie verderop). Uw invoer gaat echter niet verloren. Wanneer u weer op JA drukt, gaat de Bridgemate verder waar hij geëindigd was.

Informatie voor aanvang ronde (alleen bij controle-invoermethode)

Direct na initialisatie wordt zichtbaar voor welke tafel en lijn de Bridgemate voorzien van schemagegevens is. Bijvoorbeeld:

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

Druk op JA om dit scherm te verlaten.

Bij aanvang van elke nieuwe ronde geeft de Bridgemate weer welke ronde nu begint en welke paren verwacht worden tezamen met de richting waarin zij spelen. Ook worden de spellen weergegeven. Zo kunt u aan het begin van de ronde controleren of u in de juiste richting zit en de juiste spellen op tafel heeft. Deze ronde-informatie kan er als volgt uitzien:

```
RONDE 1, 1-4
NZ: 1   OW: 2
```

Druk op JA om dit scherm te bevestigen en door te gaan naar de spelinvoer.

Invoer

Nadat u het spel gespeeld heeft, voert u het resultaat in de Bridgemate in. Als u op JA drukt om de Bridgemate aan te zetten, ziet u staan:

```
SPEL: _
PAAR:
```

Het knipperende streepje geeft aan waar de huidige invoer zich bevindt.
U begint met het intikken van het nummer van het spel dat u gespeeld heeft (bv 2). Daarna drukt u op JA om deze invoer te bevestigen. De Bridgemate zal het nummer controleren. Indien het spelnummer niet voorkomt in die ronde, zal de Bridgemate dit weergeven:

```
SPELNUMMER
 ONJUIST! R1
```

R1 geeft aan dat de Bridgemate in ronde 1 staat. Deze melding verdwijnt na een aantal seconden waarop men het juiste spelnummer dient in te geven.

Indien men het spel voor de tweede keer invoert, verschijnt de volgende melding:

```
SPEL REEDS
INGEVOERD! R1
```

U kunt een spel niet tweemaal invoeren. Indien een spelresultaat verkeerd is ingevoerd en gecorrigeerd dient te worden, verwijdert u eerst het spelresultaat vanuit het wedstrijdleidermenu (zie verderop) en voert u de score opnieuw in.

Nadat het juiste spelnummer is ingevoerd en bevestigd met JA, gaat het knipperende streepje naar de tweede regel. Bij paar geeft u het nummer op van het paar dat gespeeld heeft (de leider op het spel), dit gevolgd door de richting waarin dat paar het spel gespeeld heeft (nz of ow, bv 1 nz). De invoer van speelrichting is noodzakelijk om te controleren of de paren in de juiste richting hebben gezeten. Tevens kunt u in de latere overzichten eenvoudig zien of een spel in de nz of ow richting gespeeld is.

```
SPEL: 2
PAAR: 1 NZ _
```

Wanneer een verkeerd paarnummer wordt ingevoerd, toont de Bridgemate:

```
PAARNUMMER
 ONJUIST! R1
```

Wanneer het paarnummer correct is, maar de bijbehorende richting klopt niet met het schema, dan verschijnt de volgende melding:

```
CONTRAZIT?
```

Er zijn twee mogelijke oorzaken voor deze melding:

1. Paren hebben in de juiste richting het spel gespeeld, u heeft echter een verkeerde richting ingevoerd (of een juiste richting maar het andere paarnummer). Er is sprake van een invoerfout waar de Bridgemate u op wijst. U kan de invoer corrigeren met de NEE knop (zie verderop).
2. Paren hebben het spel in de verkeerde richting gespeeld (niet conform het schema). Het spelresultaat dient nu ook in deze richting te worden vergeleken zodat de paren op dit spel met de juiste andere resultaten worden vergeleken. U bevestigt dit door op JA te drukken. Op dit spel wordt het resultaat automatisch door Bridge-It in de andere richting vergeleken.

Na invoer van paarnummer en richting, drukt u op JA. Het volgende scherm verschijnt:

```
C+RES: _
spel 2, 1 NZ
```

Op de tweede regel kunt u zien wat u eerder heeft ingevoerd. U kunt nu het contract en het resultaat opgeven. Dit doet u in de volgorde die u gewend bent. 4 schoppen redoublet -2 tikt u bijvoorbeeld als volgt in: 4 ♠ RD - 2.

Wanneer u het contract en resultaat heeft ingevoerd, drukt u op JA. De melding "Controle door oost" verschijnt, wat voor u een teken is om het apparaatje aan oost te geven die de ingevoerde gegevens zal controleren. Een controlescherm ziet er bijvoorbeeld als volgt uit:

```
SPEL 2, 4H : +1
door 1 NZ  +990
```

Bevestiging spelresultaat en overzicht eerdere resultaten

Na akkoord drukt oost op JA waarop de Bridgemate de melding “Invoer compleet” geeft. Vanaf dat moment zijn de gegevens vastgelegd en kunnen ze niet meer door de spelers gewijzigd worden.

```
INVOER COMPLEET
   OVERZICHT?
```

De Bridgemate Classic biedt de mogelijkheid om een overzicht te zien van eerder gespeelde resultaten op dit spel indien het gespeelde spel al eerder op dezelfde tafel is gespeeld. De Bridgemate Pro kan het overzicht van het gehele spel weergeven, ook als het spel op andere tafels is gespeeld. Druk op JA om de eerdere resultaten te bekijken of druk op NEE om dit overzicht niet te bekijken. Het overzicht kan voortijdig onderbroken worden door op NEE te drukken. De Bridgemate zal vanzelf uitgaan ook als op de vraag van het overzicht geen knop wordt ingedrukt. Dit is om te zorgen dat de Bridgemate altijd door gaat naar het volgende spel of ronde.

Als er meerdere spelresultaten zijn, kunt u door op JA te drukken de volgende resultaten bekijken. Eenmaal getoonde resultaten kunnen niet nogmaals door de spelers zelf worden opgevraagd. De eigen ingevoerde score wordt ook getoond en met een * aangeduid (instelbaar vanuit Bridge-It, zie verderop).

```
NZ 3SA +1 +430
N* 4SA C  +430
```

Einde ronde

Bij het einde van de ronde geeft de Bridgemate de melding "Einde ronde". U hoeft nu niks meer te doen. De Bridgemate schakelt zichzelf na een aantal seconden uit. Als u weer op JA drukt, kunt u beginnen met invoeren van scores in de volgende ronde.

Einde zitting Bridgemate Classic

Wanneer de laatste ronde gespeeld is, komt de melding "Verbind met computer" op het scherm. De Bridgemate kan nu met de computer verbonden worden om de scores uit te lezen (zie Bridgemates uitlezen).

Einde zitting Bridgemate Pro

Na het beëindigen van de laatste ronde, geeft de Bridgemate de melding “Einde zitting” en zal na een aantal seconden teruggaan naar het Bridgemate Pro startscherm. De Bridgemate heeft zijn werk gedaan en kan weer opgeborgen worden.

Hoe een invoerfout te herstellen

Wanneer u een fout hebt gemaakt met invoeren, kunt u door middel van NEE deze fout herstellen. In principe kunt u door het steeds weer indrukken van deze knop helemaal terug naar invoer van spelnummer. Ook oost kan bij niet akkoord gaan van de ingevoerde gegevens op NEE drukken om de

invoer niet te accepteren. De Bridgemate gaat dan weer terug naar de C+RES toestand en door eventueel verder op NEE te drukken kan de invoer gewist worden. Wanneer eenmaal de score door oost is bevestigd en de melding “Invoer compleet” is getoond, kunnen de spelers niet zelf meer de score wijzigen, maar is dit voorbehouden aan de wedstrijdleider.

Wat te doen als een spel niet gespeeld wordt

Als een spel in een ronde niet gespeeld wordt door bijvoorbeeld tijdgebrek, dient de Bridgemate hierover te worden geïnformeerd. Indien dat niet zou gebeuren, blijft de Bridgemate in de onafgesloten ronde staan en kunnen volgende paren geen invoer doen. Dit opgeven van een niet gespeeld spel gaat als volgt: voer het nummer van het niet gespeelde spel in en vervolgens één van de twee paarnummers met bijbehorende richting. Bij c+res drukt u op 0, er verschijnt NG (afkorting van ‘niet gespeeld’). Bevestig dit vervolgens met JA en laat oost ook bevestigen. Er is nu opgegeven dat het spel niet gespeeld is en de Bridgemate kan verder met de volgende ronde.

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.

Opmerkingen:

* In de Bridgemate hoeft men niet de numerieke score (+420, -50 etc.) in te voeren. De Bridgemate rekent dit uit aan de hand van het ingevoerde contract en resultaat. Hierbij houdt het rekening met de kwetsbaarheidtabel conform artikel 2 van de spelregels voor wedstrijdbridge.
* Als er viermaal gepast is op het spel en er geen contract geboden is, voert u bij paarnummer een van beide paren inclusief richting in, en bij c+res voert u PAS in. Op deze wijze geeft u een rondpas aan.
* Doublet en redoublet kunnen ook ingevoerd worden als er een (gedeelte van het) resultaat ingevoerd is. Het is niet verplicht om dit direct achter het contract in te voeren. Doublet en redoublet worden met : en :: weergegeven op het scherm.
* De Bridgemate houdt precies bij welke ronde actief is. In geval van een wachttafel zal de Bridgemate deze ronde dan ook overslaan (zie ook de demonstratiezitting in de appendix).
* 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 wanneer u op JA drukt.

In de appendix is een demonstratiezitting opgenomen waarin alle mogelijkheden van de Bridgemate aan de hand van voorbeelden uitgelegd worden.

Ideaal gebruik van de Bridgemate

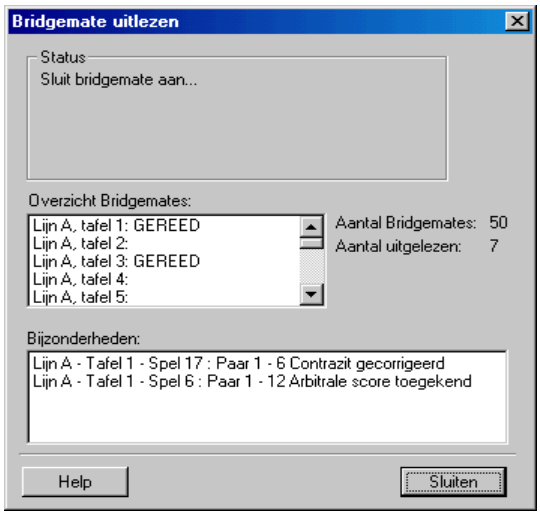
In vergelijking met de traditionele scorekaart biedt de Bridgemate u de mogelijkheid om de in te voeren waarden direct te registreren. U verkleint hiermee verder de kans op fouten. Het proces van invoeren gaat dan als volgt:

1. Het te spelen spel wordt in het midden van de tafel gelegd en de spelers pakken de kaarten. Op dat moment kan het spelnummer al ingevoerd worden en bevestigd met de JA knop. De Bridgemate controleert het nummer en geeft een melding wanneer het niet correct is. Zo voorkomt u dat bijvoorbeeld in plaats van nummer 2 het spelnummer 1 wordt ingevoerd.
2. De bieding begint. Zodra het contract tot stand is gekomen kan dit al ingevoerd worden. Zo wordt voorkomen dat achteraf discussie ontstaat over wat het precieze contract was.
3. Na het spelen kan meteen het resultaat ingevoerd worden.

Deze manier waarborgt een zeer nauwkeurige registratie van de spelresultaten en zal ook nog enige tijdsbesparing opleveren. Doordat de Bridgemate alle ingevoerde waarden bewaart in de periode dat hij uitstaat, hoeft u niet bang te zijn dat u wat kwijt raakt.

Bridgemate Classic uitlezen

Om de scores van de Bridgemate naar de computer te brengen gaat u de Bridgemates uitlezen. De Bridgemate kan op elk moment uitgelezen worden, maar doorgaans gebeurt dat na afloop van de zitting. U gebruikt het volgende window voor het uitlezen.



Wanneer er bij status staat "Sluit Bridgemate aan..." kunt u een Bridgemate aansluiten. Het programma zal automatisch detecteren of er een Bridgemate is aangesloten en zal dan de scores binnenhalen. Hiervoor is het niet noodzakelijk dat de Bridgemate de melding “Verbind met computer” weergeeft. De Bridgemate kan *vanuit elke toestand* worden uitgelezen, zolang hij maar aanstaat. Na de melding "Uitlezen gereed" kunt u de Bridgemate weer loskoppelen van de communicatieplug. In het overzicht zal dan komen te zijn van welke lijn en tafel u de scores heeft uitgelezen.

Bijzonderheden

Wanneer er een contrazit zich heeft voorgedaan of u heeft vanuit het wedstrijdleidermenu een arbitrale score opgegeven, komen deze bij "Bijzonderheden" te staan. Een contrazit wordt overgenomen op de scorekaart, de paren worden aldaar van richting verwisseld. Een arbitrale score wordt op de scorekaart neergezet door de vermelding "ARB" op de plaats van de score (zie scorekaart uitleg). U kunt direct naar dit spel toegaan door met de muis te dubbelklikken op het betreffende spel. De scorekaart verschijnt dan met het juiste spel. U heeft de mogelijkheid om de vermelding van de arbitrale score aan te passen. Ook het spel met de contrazit kunt u direct erbij halen om te kijken of het juist gecorrigeerd is.

Na het uitlezen

Een Bridgemate die in “Verbind met computer” toestand staat, zal na uitlezen automatisch teruggaan naar de initialisatiemode. De volgende keer kunt u de Bridgemate dan meteen weer in gebruik nemen. Na het uitlezen blijven de spelresultaten bewaard in de Bridgemate. U kunt ze dus altijd nogmaals uitlezen. Zodra u de Bridgemate opnieuw initialiseert, worden de oude scores verwijderd.

Een Bridgemate die tussentijds is uitgelezen, blijft na uitlezen in dezelfde toestand staan. Dat geldt ook voor een Bridgemate die in de vrije invoermethode is gezet. Deze dient u handmatig vanuit het wedstrijdleidermenu te resetten (zie onder).

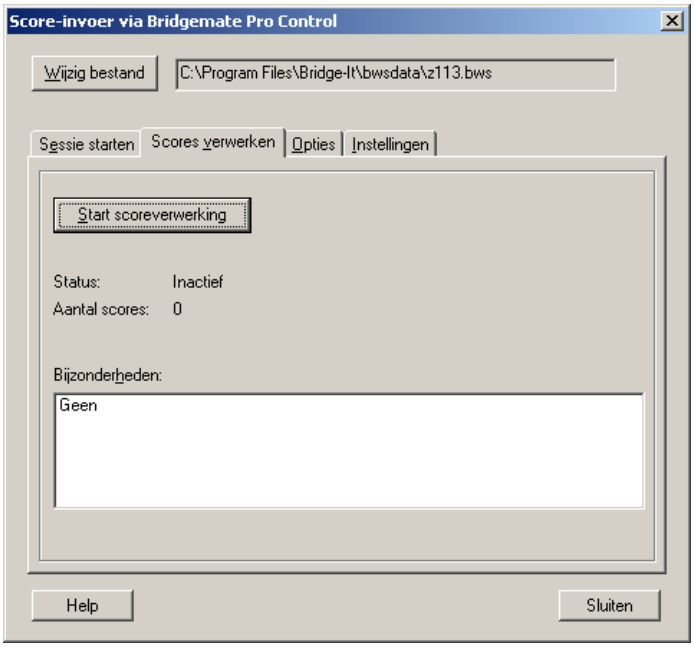
Bridgemate Pro scores uitlezen

Scores naar Bridgemate Pro Control

Een ingevoerde score op de Bridgemate pro wordt eerst in het basisstation opgeslagen. Het Bridgemate Pro Control programma leest continue de scores in en plaatst ze in het scorebestand. Hiervoor is het benodigd dat Bridgemate Pro Control actief is. Sluit daarom dit programma niet af tijdens de zitting.

Scores inlezen in Bridge-It

Zodra de scores in het scorebestand zijn opgeslagen, kan Bridge-It de scores inlezen en verder verwerken. Hiervoor gebruikt u het tabblad “Scores verwerken” van menu Zitting **à** Scores invoeren **à** Score-invoer via Bridgemate Pro.



Om het inlezen te beginnen drukt u op “Start scoreverwerking”. Druk nogmaals op dezelfde knop om het inlezen te beëindigen. Scores worden automatisch ingelezen en verwerkt. Eventuele bijzonderheden worden in de lijst geplaatst en kunnen meteen getoond worden door met de muis erop te dubbelklikken. Dit is gelijk aan het uitlezen van de Bridgemate Classic.

Als u het scherm “Score invoer via Bridgemate Pro Control” verlaat terwijl het verwerken van de scores aanstaat, dan zal het verwerken verder op de achtergrond gebeuren zolang de zitting actief is. Het is dus niet nodig dat het scherm continue getoond wordt.

Scores opnieuw inlezen

Na het inlezen en verwerken van een score uit het scorebestand wordt deze niet nogmaals door Bridge-It ingelezen. De score wordt gemarkeerd als verwerkt waardoor alleen nieuwe scores worden ingelezen. Indien u eerdere scores weer opnieuw uit het scorebestand wilt inlezen, selecteert u het tabblad “Opties” en drukt u op “Alle scores opnieuw verwerken”. U gebruikt deze functie bijvoorbeeld wanneer de zitting opnieuw is opgezet en er reeds scores op de Bridgemates zijn ingevoerd. Bij het opnieuw opzetten van de zitting zijn deze scores verloren gegaan, maar kunt u ze op deze wijze weer eenvoudig toevoegen.

Wedstrijdleidermenu

De bridgemate biedt de wedstrijdleider vergaande mogelijkheden om controle uit te oefenen op de ingevoerde scores. Hiervoor is een speciaal wedstrijdleidermenu beschikbaar. Om dit menu te benaderen, maakt u gebruik van de in het pakket meegeleverde plug.

Hoe het menu op te roepen

Het wedstrijdleidermenu roept u op door de plug in de communicatiepoort van de Bridgemate te plaatsen. Het is hiervoor nodig dat de Bridgemate aan staat en dat de Bridgemate een invoer verwacht (spel, paar of c+res). U kunt het menu dus bijvoorbeeld niet oproepen wanneer het apparaat in de initialisatiemode staat of een overzicht geeft van eerdere resultaten. Ook is het menu niet op te roepen wanneer de Bridgemate klaar is met invoer en met de computer verbonden moet worden.

Opmerkingen:

- Wanneer het wedstrijdleidermenu actief is, zal de Bridgemate niet uit gaan na verloop van de autopower-off tijd.
- Het menu is altijd te beëindigen door de plug er uit te halen. Het invoerscherm keert dan weer terug.

De inhoud van het menu

Zodra u de plug er in heeft gestopt, verschijnt het volgende scherm:

```
WL-MENU
```

U heeft nu keuze uit de volgende zeven mogelijkheden:

1. Om een arbitrale score op te geven druk op '1'.
2. Als u een overzicht wilt zien van de reeds ingevoerde scores, druk op '2'.
3. Om een invoer gedaan in de huidige ronde te wissen, druk op ‘3’.
4. Als u wilt zien op welke tafel en lijn de betreffende Bridgemate behoort en/of wilt zien in welke ronde en daarbij aanwezige paren het apparaat zich bevindt, druk op '4' (status opvragen).
5. Om een overzicht van de nog niet ingevoerde spelnummers op te vragen, druk op ‘5’.
6. Om de Bridgemate te resetten, druk op '0'.
7. Het contrast van het beeldscherm instellen met + en -.

Het opgeven van een arbitrale score

Af en toe zal het voorkomen dat er op een spel geen normaal contract kan worden genoteerd als gevolg van een onregelmatigheid. Dan wilt u een arbitrale score toekennen. Het toekennen van een arbitrale score verschilt in de Bridgemate Classic van de Bridgemate Pro. In de Bridgemate Classic kunt u opgeven dat er op een bepaald spel een arbitrale score gegeven moet worden, maar het daadwerkelijke percentage dat u gaat geven, dient u achteraf in het programma op te geven. In de Bridgemate registreert u dus als het ware de onregelmatigheid. In de Bridgemate Pro echter kunt u direct een arbitraal percentage voor beide paren opgeven waarbij u kunt kiezen tussen 40%, 50% en 60%.

Bridgemate Classic

U heeft twee mogelijkheden om een arbitrale score op te geven:

1. U wilt de aan tafel zittende paren op het huidige spel een arbitrale score geven. Dit kan bijvoorbeeld voorkomen wanneer een van de paren verzaakt heeft, maar het spel kan in de volgende ronde weer gewoon gespeeld worden.
   U gaat als volgt te werk: u voert het spelnummer in en het paarnummer en richting (NZ dan

wel OW paarnummer). Vervolgens als u bij C+RES aankomt, stopt u de wedstrijdleiderplug er in zodat het wedstrijdleidermenu actief wordt. U drukt dan op '1' en op de vraag “Arbitrale Score?” geeft u JA in. Vervolgens haalt u de plug er weer uit.
U ziet dan het volgende scherm (met eventueel een ander spel en paarnummer):

```
C+RES: ARB
spel 12, 14 NZ
```

Dit scherm geeft aan dat u op spel 12 een arbitrale score gaat ingeven. Als laatste drukt u nu op JA en bij het overzicht drukt u weer op JA. De Bridgemate heeft nu op dit spel voor deze paren een arbitrale score opgenomen en zal dat bij het uitlezen doorgeven aan het programma. Daar kunt u dan de juiste percentages opgeven voor beide paren.

2. Indien een spel onklaar is gemaakt en dus ook in volgende ronden niet meer gespeeld kan worden, wilt u voor de huidige paren aan tafel en de daarop komende paren een arbitrale score toekennen. U kunt deze handeling in de Bridgemate in een keer doen, zodat u niet elke ronde terug hoeft te komen naar deze tafel om een arbitrale score in te voeren.
U gaat hiervoor als volgt te werk:
U vult het nummer van het spel in dat geannuleerd gaat worden en drukt op JA. U voert geen paarnummer in, maar u plaatst nu de wedstrijdleiderplug er in. Aangekomen in het menu drukt u op '1' en geeft JA op bij de vraag “Arbitrale Score?”. Vervolgens haalt u de plug er weer uit.
U ziet dan het volgende scherm (met eventueel een ander paarnummer):

```
SPEL: 12
PAAR: ARB
```

Dit scherm geeft aan dat u de huidige paren een arbitrale score wilt toekennen en dat tevens de paren die hierna dit spel gaan spelen ook een arbitrale score krijgen. U drukt nu op JA en de invoer is geaccepteerd. C+res invoer is dus niet meer nodig.

Bridgemate Pro

In Bridgemate Pro geeft u ook eerst het spelnummer, paarnummer en richting in. Vervolgens aangekomen bij het scherm C+RES plaatst u de wedstrijdleiderplug en kiest u voor optie 1, gevolgd door JA. U ziet nu het volgende scherm:

```
NZ: _
OW:
```

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 C 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 scherm weer WL-MENU tonen. Verwijder de wedstrijdleiderplug en bevestig de gemaakte invoer in het invoerscherm. Bridge-It zal de ingevoerde percentages automatisch overnemen waarbij 40% als gemiddelde-min wordt verwerkt en 60% als gemiddelde-plus.

<u>Opmerkingen</u>

* Wanneer Bridge-It een arbitrale melding van de Bridgemate Classic binnenkrijgt zal op de scorekaart de betreffende spelknop rood gekleurd zijn. Zo kunt u heel eenvoudig zien waar u nog de nodige aanpassingen moet maken. Zodra u eenmaal een percentage hebt ingevuld, neemt de spelknop weer zijn normale kleur aan.
* Indien u een spel in zijn geheel wilt annuleren (methode 2, alleen Bridgemate Classic), dient u er rekening mee te houden dat op eventuele leentafels u alsnog de arbitrale score dient op te geven in die Bridgemates. Wanneer het geannuleerde spel daar op tafel komt, verwacht de Bridgemate namelijk een invoer op dit spel.
* Bij methode 2 zult u op de scorekaart meerdere ARB’s zien staan. Indien u dit spel totaal wilt annuleren, doet u dit vanuit het menu Correcties **à** Spel annuleren.

* Wees voorzichtig met het gebruik van methode 2. Eenmaal gedaan kan dit niet meer ongedaan worden en is invoer later in de Bridgemate op dit spel niet meer mogelijk, tenzij de invoer gewist wordt vanuit het wedstrijdleidermenu (zie onder). Uiteraard kunt u scores nog wel invoeren in Bridge-It.
* Bij methode 2 blijft eerdere invoer op dit spel onaangetast. Indien u bijvoorbeeld in ronde 3 het spel geheel gaat annuleren, zal de invoer gedaan in ronde 1 en 2 op dit spel niet gewijzigd worden.
* Methode 2 is niet mogelijk bij de vrije invoermethode.
* Indien u bij de Bridgemate Pro een andere arbitrale score wilt geven dan de negen mogelijke combinaties (bv 40% aan NZ en het behaalde spelresultaat voor OW blijft staan), geeft u een willekeurig percentage op en dient u achteraf in Bridge-It de wijziging door te voeren.

Overzicht opvragen

Om te weten te komen wat er op een bepaald spel gespeeld is zonder de gegevens uit te lezen of eerst een spelinvoer te doen, is er een speciale overzichtsfunctie in het wedstrijdleidermenu. Om dit overzicht te bekijken stopt u de wedstrijdleiderplug er in en drukt u vervolgens op '2'. U wordt gevraagd een spelnummer op te geven waarvan u het overzicht wilt zien. Het overzicht toont het paarnummer, richting en contract+resultaat. Het aantal scorepunten wordt in dit overzicht niet vermeld. Indien na het invoeren van het spelnummer het scherm teruggaat naar het wedstrijdleidermenu zijn er geen scores geregistreerd op dit spel.

Invoer wissen (in de huidige ronde)

Als wedstrijdleider kunt u een reeds gedane invoer wissen. In de Bridgemate Classic kan dit alleen invoer zijn op spellen die in de huidige ronde gespeeld zijn. Invoer van eerdere ronden kunnen niet meer gewist worden. In de Bridgemate Pro kan dit een spelresultaat uit de huidige ronde zijn, maar ook uit de vorige ronde. Indien in de huidige ronde alle spelresultaten nog dienen te worden ingevoerd, zal het spelresultaat uit de vorige ronde gewist worden. Op deze wijze kunt u dus feitelijk alle resultaten uit de Bridgemate wissen.

Om een spelinvoer te wissen drukt u op ‘3’ en vervolgens JA op de vraag “Invoer wissen?”. Er wordt gevraagd om een spelnummer. Voer een spelnummer in en bevestig met JA. Indien het spel gewist kan worden, komt de melding “Spel gewist” te staan ten teken dat de invoer gewist is. Wanneer dat spel nog niet gespeeld is, of in deze ronde (of vorige ronde in geval van Bridgemate Pro) niet op deze tafel gespeeld wordt, zal na een druk op JA het wedstrijdleidermenu weer terugkomen.

Bij gebruik van de vrije invoermethode in de Bridgemate Classic dient zowel een spel- als paarnummer opgegeven te worden.

Huidige status opvragen

Als u niet meer weet op welke tafel en lijn een Bridgemate behoort, kunt u dat zien in het statusgedeelte van het wedstrijdleidermenu. U plaatst hiervoor de wedstrijdleiderplug in de Bridgemate en drukt op '4'. Op de vraag ‘Status?’ drukt u op JA. Als eerste wordt getoond op welke tafel en welke lijn de Bridgemate behoort te staan. Druk nogmaals op JA om te zien in welke ronde de Bridgemate zich nu bevindt en welke paren er aan tafel behoren te zijn. Tevens wordt aangegeven welke spellen er gespeeld worden in deze ronde.

Een Bridgemate die in de vrije invoermethode staat zal alleen de letter van de lijn aangeven.

Overzicht van ontbrekende scores

Vanuit het wedstrijdleidermenu kan eenvoudig achterhaald worden welke spellen van de ronde nog niet ingevoerd zijn. Druk op ‘5’ en vervolgens bij de vraag ‘Ontbrekende spellen?’ op JA. De Bridgemate toont nu de nummers van de spellen die in deze ronde nog niet ingevoerd zijn.

In de vrije invoermethode is deze functie niet beschikbaar.

De Bridgemate resetten

Vanuit het wedstrijdleidermenu kan de Bridgemate gereset worden zodat deze weer naar het initialisatiemode gaat. Druk hiervoor op '0' en vervolgens op JA bij de vraag 'Reset?'. De Bridgemate bewaart echter de ingevoerde scores en kunnen desgewenst nog uitgelezen worden.

Het contrast instellen

Het is mogelijk om het contrast van het beeldscherm in te stellen vanuit het wedstrijdleidermenu. Door op de '+' te drukken wordt het scherm donkerder, op '-' drukken maakt het scherm lichter. Druk de knop meerdere malen achter elkaar in om het contrast bij te stellen. Het contrast kan overigens ook worden gewijzigd als de Bridgemate in initialisatiemode staat.

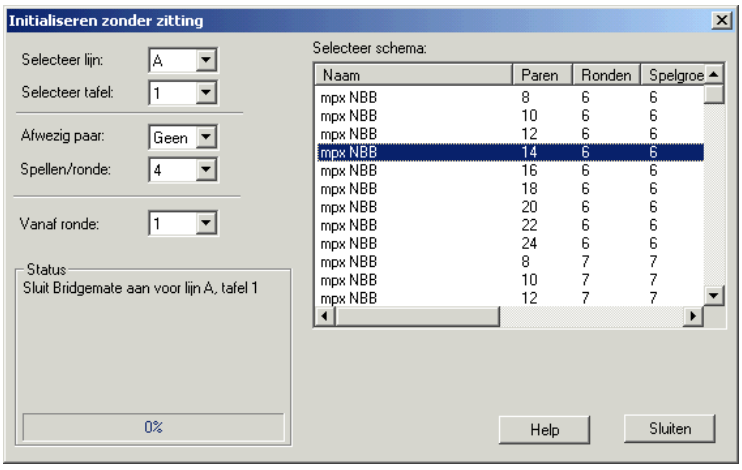
Het Bridgemate menu in Bridge-It (Classic uitvoering)

In het menu Systeem is een submenu voor de Bridgemate aanwezig. Vanuit dit submenu kunt u Bridgemates initialiseren zonder zitting, scores uitlezen zonder zitting, een Bridgemate analyse uitvoeren en het programma van de Bridgemate wijzigen of vernieuwen.

Dit menu is bestemd voor de Bridgemate Classic uitvoering. In het programma Bridgemate Pro Control zijn soortgelijke functies aanwezig voor de Bridgemate Pro.

Bridgemate initialiseren zonder zitting

Het is ook mogelijk om de Bridgemate te initialiseren zonder dat een zitting actief is. Indien u van te voren al weet hoe u zitting er uit gaat zien, maar nog niet precies weet welke nummers de paren krijgen, kunt u toch al de Bridgemates initialiseren. U gebruikt hiervoor Systeem **à** Bridgemate **à** Initialiseren zonder zitting.



Om een goede initialisatie uit te voeren, dient u het volgende te weten:

- Het aantal lijnen
- Per lijn het aantal paren en ronden
- Daaruit volgend het schema voor elke lijn. In tegenstelling tot de automatische schemakeuze bij het opzetten van de zitting, dient u hier zelfstandig het juiste schema te kiezen
- Het aantal spellen per spelgroep
- Eventuele afwezige paren

Deze gegevens dient u volledig te weten, anders zou de initialisatie niet correct kunnen verlopen. Het is mogelijk om een Bridgemate in een latere ronde te laten beginnen. Hiervoor stelt u bij “Vanaf ronde” de ronde in waar de Bridgemate moet beginnen.

Wanneer alles volledig ingesteld staat, kunt u beginnen met de initialisatie. Indien de zitting niet afwijkt van de hier door u ingestelde gegevens, kunt u de Bridgemates gebruiken in uw zitting. Mochten er wijzigingen optreden, dan dient u eventuele aanpassingen in de Bridgemates te maken. Wees echter voorzichtig met het gebruik van deze optie. Een kleine afwijking in de instellingen leidt tot een verkeerde initialisatie.

Opmerking

Wanneer u de zitting aangemaakt heeft en van te voren al de Bridgemates geïnitialiseerd heeft met behulp van bovenstaande methode, zal in het menu Zitting **à** Bridgemates initialiseren niet de melding GEREED komen te staan. De Bridgemates zijn namelijk niet via die functie geïnitialiseerd. Houdt er rekening mee dat bij eventuele wijzigingen u zelf dient na te gaan in hoeverre de Bridgemates nog gebruikt kunnen worden. Uitgangspunt hierbij is dat indien voor een tafel géén verandering optreedt in geen enkele ronde, de Bridgemate gehandhaafd kan blijven worden. Ook afwezige paren spelen hierbij een rol.

Bridgemate uitlezen zonder zitting

Met de Bridgemates zult u nooit uw scores kwijtraken. De Bridgemates bewaren in hun geheugen altijd hun scores en deze zullen pas verdwijnen wanneer na een initialisatie de Bridgemate opnieuw wordt opgestart voor een volgende zitting. Ook al zijn de scores reeds uitgelezen, bent u midden in een zitting bezig, of functioneert het beeldscherm niet naar behoren, de scores blijven bewaard.

Deze scores kunt u dan ook ten alle tijde uitlezen. Het is hiervoor niet noodzakelijk dat de Bridgemate op “Verbind met computer” staat. Het enige wat noodzakelijk is, is dat de Bridgemate voorzien is van werkende batterijen. Ook al mocht de Bridgemate uitstaan, dan nog kunt u de scores uitlezen. Vanuit het menu Systeem **à** Bridgemate **à** Uitlezen Zonder Zitting kunt u de scores uitlezen. Mocht er tijdens de zitting iets voorvallen met de Bridgemate waardoor het verdere gebruik onmogelijk is geworden, u kunt de reeds geregistreerde scores gewoon terughalen.

Deze uitleesfunctie geeft op het scherm alle geregistreerde scores in de Bridgemate weer. Tevens maakt het melding van eventuele contrazits en berekent de bij het contract en resultaat behorende score. De uitgelezen scores kunt u eventueel afdrukken. Let er wel op dat de scores dan nog niet in de zitting geregistreerd zijn.

Vanuit dit scherm is het ook mogelijk om de Bridgemate van “Verbind met computer” toestand terug naar de initialisatiemode te brengen. Sluit hiervoor een Bridgemate aan die in deze toestand staat en druk op de knop Bridgemate resetten. Volg de aanwijzigen op het scherm.

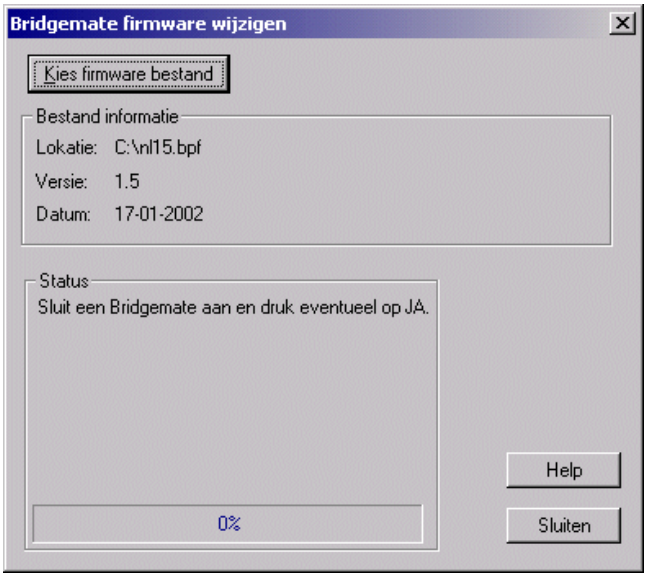
Bridgemate analyse uitvoeren

In het menu Systeem **à** Bridgemate **à** Bridgemate analyse kunt u allerlei informatie verkrijgen over de Bridgemate. Zo geeft deze de versienummers aan, de ingestelde autopoweroff tijd, de taalcode en of de Bridgemate correct werkt. Indien een Bridgemate niet functioneert, kunt u hier bekijken wat er aan de hand is. Belangrijk hiervoor is dat de batterijen in de Bridgemate correct zijn geplaatst en niet leeg zijn. Alleen in dat geval zal de Bridgemate geen respons geven.

Programma van de Bridgemate wijzigen

De Bridgemate wordt gestuurd door een stukje software dat zich in het interne geheugen bevindt. Deze software kan vanuit Bridge-It worden gewijzigd. Dit houdt concreet in dat de Bridgemate vernieuwd kan worden en nieuwe mogelijkheden kan verkrijgen. Ook kan bijvoorbeeld de taal aangepast worden. Zo bent u ook in de toekomst verzekerd van uitbreidingen zonder daarvoor nieuwe Bridgemates aan te schaffen.

Het vernieuwen van de software in de Bridgemate gaat via Systeem **à** Bridgemate **à** Bridgemate firmware vernieuwen.



Ga als volgt te werk om de Bridgemate firmware te vernieuwen:

1. Druk op ‘Kies bestand’.
2. Selecteer een Bridgemate firmware bestand dat in de Bridgemate geladen moet worden. Deze bestanden hebben als extensie ‘.bpf’. Als het bestand geselecteerd is, wordt de locatie, het versienummer en datum van het bestand vermeld.
3. Zet de Bridgemate aan en verbind deze met de computer. Indien een Bridgemate niet aan gaat, verbind deze eerst en druk vervolgens op JA.
4. Het programma wordt in de Bridgemate geschreven. Ontkoppel de Bridgemate pas als de melding "Schrijven voltooid, verwijder Bridgemate" getoond wordt.
5. De Bridgemate is geladen met het nieuwe programma. Druk op JA om de Bridgemate te starten.

Wanneer er tijdens het laden een fout optreedt, zal het proces worden afgebroken. Ontkoppel de Bridgemate en sluit de Bridgemate opnieuw aan om het proces nogmaals uit te voeren. Wanneer dit probleem zich blijft voordoen, dient u de batterijen van de Bridgemate te vervangen.

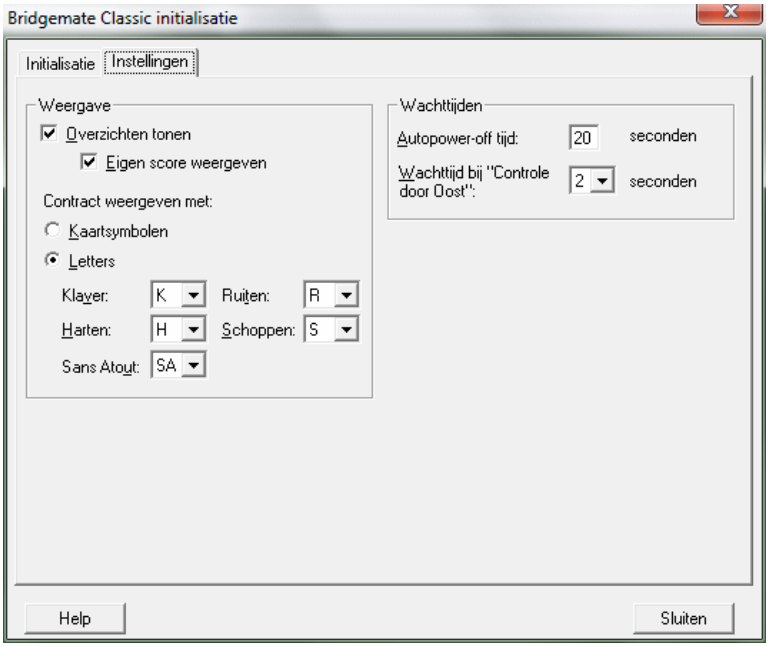
WAARSCHUWING

Maak alleen gebruik van deze optie op aanwijzing van de leverancier. Foutief gebruik kan leiden tot een niet werkende Bridgemate. Hanteer alleen de door de leverancier verstrekte bestanden en volg de instructies daarbij nauwlettend op. Elk ander gebruik wordt ten zeerste afgeraden.

Bridgemates instellen vanuit Bridge-It

Bridgemate Classic

Een aantal eigenschappen van de Bridgemate kunt u instellen vanuit het rekenprogramma. In het scherm Bridgemate Classic Initialisatie drukt u op tabblad “Instellingen”. U krijgt nu de huidige instellingen te zien en deze kunt u eventueel wijzigen. Alle volgende Bridgemates worden nu met deze nieuwe instellingen geïnitialiseerd.



Autopower-off tijd

De Bridgemate schakelt zichzelf uit als er gedurende een bepaalde periode geen toetsen worden ingedrukt. Standaard is dit 20 seconden. U kunt deze wijzigen in een waarde tussen 5 en 60 seconden.

Wachttijd bij “Controle door oost”

Hier stelt u in hoelang de melding “Controle door oost” op het scherm blijft staan. Standaard is 3 seconden.

Overzichten tonen

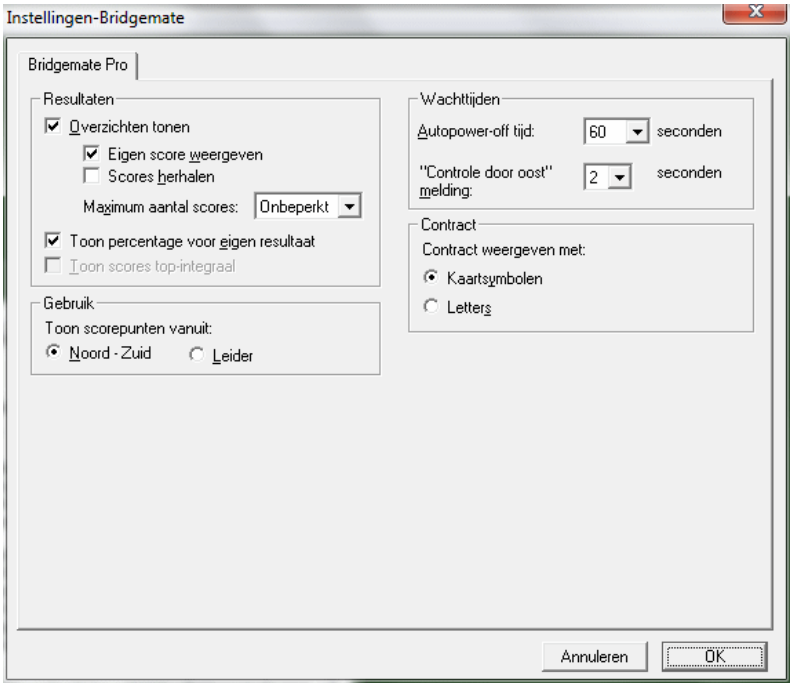
Als de Bridgemate het overzicht van eerdere spelresultaten moet weergeven, plaatst u een vinkje voor ‘Overzichten tonen’. Wanneer de eigen ingevoerde score ook getoond dient te worden, plaatst u een vinkje voor ‘Eigen score weergeven’. De eigen score wordt aangeduid met een *.

Weergeven contracten

Hier stelt u in of de Bridgemate kaartsymbolen of letters weergeeft voor de contracten. Ook kunt u de letters die gebruikt worden voor de contracten wijzigen.

Bridgemate Pro

Instellingen van Bridgemate Pro kunnen gewijzigd worden vanuit het scherm Bridgemate Pro Score-invoer, tabblad 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 *. U kunt het aantal te tonen scores limiteren door een maximum op te geven.

Het overzicht kan eventueel opnieuw getoond worden nadat alle resultaten zijn getoond. Zet hiervoor een vinkje bij “Scores herhalen”.

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.

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 overzichtscherm van eerdere spelresultaten.

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.

Wijzigingen van instellingen worden pas doorgevoerd voor een Bridgemate zodra de tafel wordt toegevoegd aan het basisstation en de bijbehorende Bridgemate zich heeft aangemeld.

Opmerkingen

- De instelling “Toon scores top-integraal” wordt door Bridge-It automatisch geregeld. Indien u top-integraal speelt, wordt aan het basisstation doorgegeven dat de lijnen gegroepeerd moeten worden. Speelt u niet top-integraal, dan wordt doorgegeven dat de lijnen apart moeten worden getoond. U ziet dan niet de scores behaald in een andere lijn op hetzelfde spelnummer. Indien u dit zelf wilt bepalen, kunt u deze instellingen wijzigen en de vooraf ingestelde waarde negeren.

Verwerking van Niet Gespeeld (NG)

Op de Bridgemate kan opgegeven worden ddat een spel niet gespeeld is (NG). Deze NG kan automatisch verwerkt worden in het rekenprogramma. In menu Systeem **à** Instellingen **à** tabblad Bridgemate stelt u in hoe u een NG wilt verwerken. Kies “Niet gespeeld” als u wilt dat het spel niet meegenomen wordt in de berekening. Kies 50/50 of 40/40 als u een arbitrale score wilt toekennen voor het niet spelen van een spel. Selecteer ‘Open laten voor naspelen’ als de score opengelaten moet worden. Standaardinstelling is ‘Niet gespeeld’.

N.B. U kunt na uitlezen van de Bridgemate altijd het toegekende resultaat wijzigen.

Hoofdstuk 9: Rapporten en rapportbeheer

Introductie

Bridge-It beschikt standaard over een breed scala van overzichten waarmee u informatie op eenvoudige en duidelijke wijze kunt presenteren. Het is echter denkbaar dat u naast deze ingebouwde overzichten behoefte heeft aan andere vormen van presenteren van informatie, dan wel dat u de lay-out van de aanwezige overzichten wenst aan te passen. Dit is mogelijk door de bestaande rapporten aan te passen of nieuwe rapporten aan het programma toe te voegen.

Informatie in Bridge-It

Alle gegevens in Bridge-It (ledenbestand, schema's, zittinggegevens en spelresultaten, competitiestanden) worden opgeslagen in databases. Deze databases zijn van het type Microsoft Access97. Doordat de gegevens op logische wijze opgeslagen worden in databases is het mogelijk om op eenvoudige wijze de gewenste informatie uit deze gegevens te halen en te presenteren. Het door Bridge-It gehanteerde databasetype kan door veel andere programma's worden ingelezen wat de bruikbaarheid voor deze doeleinden vergroot.

Benodigdheden voor het presenteren van gewenste informatie

Om informatie op basis van databasegegevens te tonen, zijn er een aantal zaken benodigd. Deze zijn:

- De database met de informatie zelf. In Bridge-It zijn dit het ledenbestand, schemabestand, zittingbestand en competitiebestand. Gedurende het gebruik van het programma worden deze bestanden aangemaakt en uitgebreid.
- Een apart bestand waarin vermeld staat welke informatie getoond moet worden, hoe dat dient te gebeuren en met welke opmaak. Een dergelijk bestand heet een "rapport". Standaard zijn in Bridge-It een aantal rapporten reeds geïnstalleerd. Dit worden de "ingebouwde rapporten" genoemd. U kunt hier nieuwe rapporten aan toevoegen of de bestaande wijzigen.
- Een software programma dat dit rapport kan uitvoeren op de database waardoor de informatie die in de database aanwezig is ook daadwerkelijk getoond wordt volgens de specificaties van het rapport. In Bridge-It is dit stukje software aanwezig en heet de "Crystal Reports viewer" (zie verderop).

Met bovenstaande drie bent u in staat om informatie te presenteren. De getoonde informatie hangt echter af van de opbouw van het gebruikte rapport.

Om een rapport voor Bridge-It te maken is een extra programma nodig:

- SAP Crystal Reports. Met dit programma bent u in staat om zelf een rapport te maken of te wijzigen wat vervolgens in Bridge-It als extern rapport toegevoegd kan worden of ter vervanging van een bestaand rapport.

Het is goed om het verschil tussen het volledige programma Crystal Reports en de Crystal Reports Viewer welke in Bridge-It is ingebouwd te kennen. Met het volledige programma van Crystal Reports kunt u zowel rapporten maken als bekijken. Dit programma is belast met licentierechten. Daarnaast bestaat er de Crystal Reports Viewer waarmee u alleen rapporten kunt bekijken welke gemaakt zijn met het volledige programma Crystal Reports. Deze beperkte uitvoering is opgenomen in Bridge-It en hiervoor gelden geen beperkingen in de distributie en gebruik.

Wat is nu Crystal Reports eigenlijk?

Crystal Reports is hét standaardprogramma om rapportages te maken op basis van databasegegevens. Crystal Reports vindt men terug in vele grote softwareprogramma's, zoals Exact

boekhoudprogramma's, Management Informatie Systemen en vele andere. Met Crystal Reports maakt u rapporten volledig op maat waarbij u zelf kiest welke informatie u wilt tonen en hoe u die wilt tonen. Zolang de informatie in de database aanwezig is, zijn de mogelijkheden vrijwel eindeloos. Voor uitgebreide informatie over Crystal Reports, zie http://www.sap.com/solutions/sap-crystal-solutions/index.epx.

Bridge-It gebruikt versie 11 van Crystal Reports. Wanneer u zelf rapporten maakt, dient u minimaal deze versie te hanteren. Indien u over een hogere versie beschikt (Crystal Reports 2011), dient u de rapporten op te slaan als formaat 11.

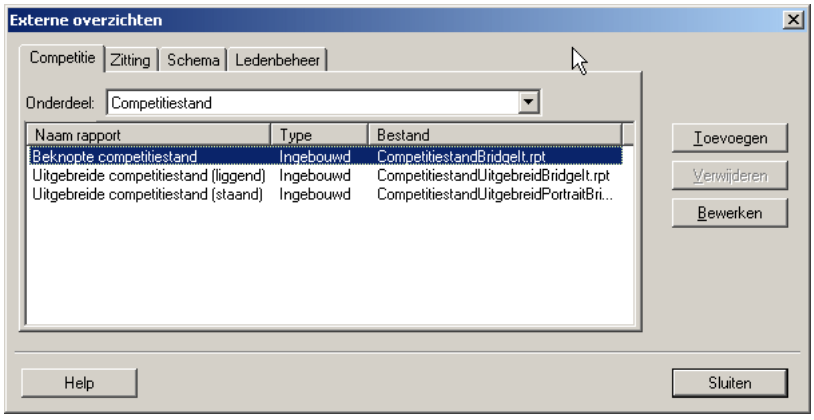
Het maken van rapporten is niet moeilijk, maar enige kennis van databases is wel bevorderlijk. Bij Bridge-It worden een aantal rapporten meegeleverd welke u kunt gebruiken als uitgangspunt voor uw eigen rapporten.

Crystal Reports wordt niet door Bridge Systems meegeleverd. Het is een commercieel pakket wat niet zomaar gekopieerd kan worden. Indien u naast de standaard meegeleverde rapporten en rapporten van derden zelfstandig overzichten wenst te maken, wordt u geadviseerd om op bovenstaande website te kijken naar verkooppunten van Crystal Reports.

Externe overzichten toevoegen of verwijderen

Bij installatie van Bridge-It worden een aantal rapporten meegeleverd. U treft deze aan in de map "rapporten" welke aanwezig is in de map waar de Bridge-It databestanden zich bevinden (zie menu Systeem – Bestandsbeheer – Datamap opschonen voor de huidige locatie van de databestanden). Rapporten hebben de extensie .rpt. Wanneer u rapporten gebruikt van derden is het raadzaam om die eerst in deze map op te slaan. Zo heeft u altijd alle rapporten op één locatie op uw computer staan.

Om rapporten in Bridge-It te kunnen gebruiken dient u ze eerst toe te voegen. Hiervoor gaat u naar menu Systeem **à** Rapportbeheer.



Standaard ziet u de in Bridge-It aanwezige rapporten vermeld. Deze zijn van het type "Ingebouwd". Ingebouwde rapporten zijn cruciaal voor een goede werking van het programma en kunnen niet verwijderd worden. De ingebouwde rapporten worden gebruikt in alle Afdrukken/Exporteren schermen (zie hoofdstuk 1).

U kunt uw eigen rapporten toevoegen aan de vier hoofdonderdelen van Bridge-It: competitie, zitting, schema en ledenbestand. Afhankelijk van het gekozen hoofdonderdeel maakt u een keuze uit een subonderdeel. In versie 4.2 van Bridge-It bestaan de volgende subonderdelen:

Competitie:

- Competitiestand
- Individuele competitiestand

- Slemstand
- Extern

Zitting:

- Uitslag
- Verzamelstaat
- Slemoverzicht
- Scorekaart
- Spelverdelingen
- Extern

Schema:

- Extern

Ledenbeheer:

- Leden
- Extern

Uw eigen rapporten die gebaseerd zijn op bestaande rapporten (waarvan u bijvoorbeeld de layout heeft aangepast) plaatst u in hetzelfde subonderdeel als waar het originele rapport zich bevindt. Deze rapporten komen dan terug in de functie Afdrukken/Exporteren die u aantreft bij de verschillende overzichten in Bridge-It. Belangrijk hierbij is dat deze aangepaste rapporten de parameters van het originele rapport intact laten. Dit is benodigd om de aanwezige rapportopties in het scherm Afdrukken/Exporteren te kunnen blijven gebruiken.

Rapporten die wezenlijk anders functioneren dan de reeds aanwezige rapporten plaatst u altijd in het subonderdeel “Extern”. Zodra één of meerdere rapporten aan “Extern” zijn toegevoegd, wordt het menu-onderdeel “Externe overzichten” zichtbaar in het gekozen menu. Hierin bevinden zich dan de toegevoegde rapporten en kunnen getoond worden door ze te selecteren vanuit het menu.

Rapport toevoegen

Selecteer het tabblad Competitie, Zitting, Schema of Ledenbestand om aan te geven aan welk hoofdonderdeel het rapport toegevoegd dient te worden. Kies vervolgens het gewenste subonderdeel. Druk op Toevoegen, selecteer het rapportbestand en druk op Openen om het bestand toe te voegen. Eventueel kunt u de naam van het rapport wijzigen.

Voorbeeld: wanneer u een aanpassing heeft gemaakt op het ingebouwde rapport “Scorekaarten”, voegt u dit rapport toe aan hoofdonderdeel Zitting, subonderdeel “Scorekaart”. Het rapport wordt nu zichtbaar bij het Afdrukken/Exporteren scherm in de scorekaart en u kunt het oproepen vanuit dit scherm.

Voorbeeld 2: als u zelfstandig een geheel eigen rapport ontworpen heeft dat betrekking heeft op de zitting (bijvoorbeeld een rapport met alle deelnemende paren), voegt u dit rapport toe aan onderdeel Zitting, subonderdeel “Extern”. Het rapport verschijnt nu in het menu-onderdeel “Externe overzichten” geheel onderaan het zittingmenu en u kunt het oproepen door op het betreffende menu-item te klikken.

Rapport verwijderen

Om een rapport te verwijderen selecteert u het betreffende rapport en drukt u op Verwijderen. Het oorspronkelijke .rpt bestand wordt hierdoor niet verwijderd. Het rapport wordt enkel uit de menu's van Bridge-It verwijderd.

Naam wijzigen

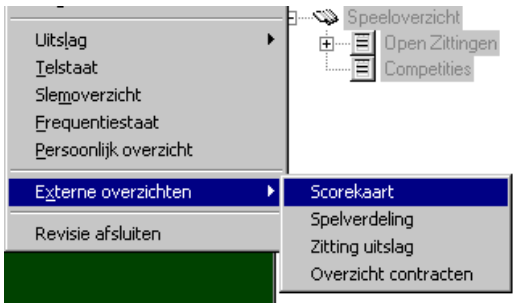
Druk op deze knop om de naam van het rapport zoals deze wordt getoond te wijzigen.

Rapporten tonen, afdrukken en exporteren

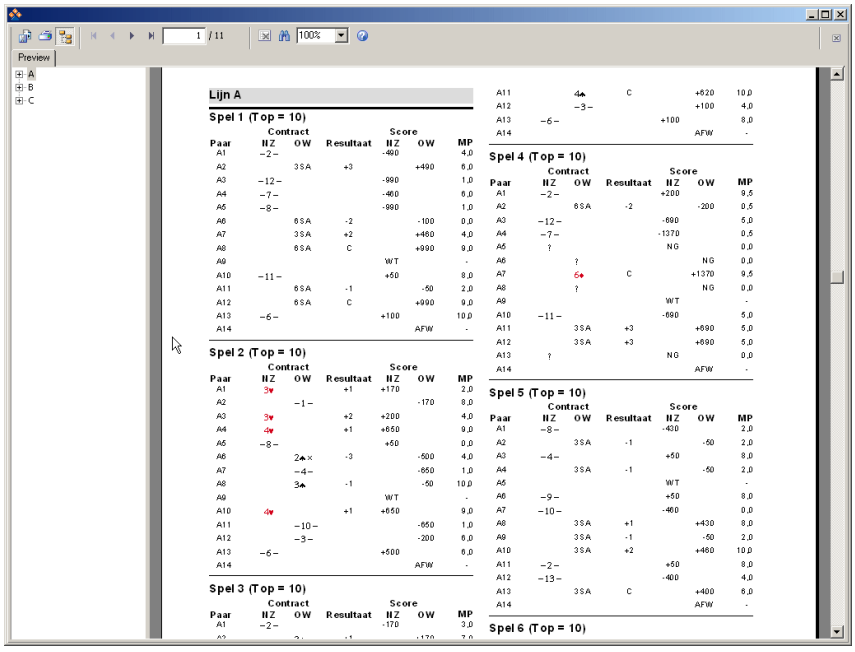
De ingebouwde rapporten kunnen getoond worden vanuit de functie Afdrukken/Exporteren welke aanwezig is bij de verschillende overzichten. Zie hoofdstuk 1 voor meer informatie over deze functie.

Rapporten welke toegevoegd zijn als externe rapporten kunnen worden getoond door naar het onderdeel Externe overzichten van het betreffende menu te gaan en het rapport aan te klikken.

Hieronder ziet u een voorbeeld van een aantal rapporten welke zijn toegevoegd als externe rapporten aan het zittingmenu.



Als voorbeeld wordt nu het ingebouwde rapport Scorekaarten gebruikt dat afgedrukt kan worden vanuit menu Zitting – Scorekaart – functie Afdrukken/Exporteren.



Het rapport biedt u de volgende functies:

Snel navigeren door de gegevens: aan de linkerkant staat een A en B met daarvoor een plusteken. In dit rapport staan deze letters voor de twee aanwezige lijnen in de zitting. Door op de plus te drukken worden alle spellen van de lijn getoond en kunt u snel naar een specifiek spel toegaan door het betreffende spelnummer te selecteren.

Volgende pagina, vorige pagina: door op de pijltjes bovenin te drukken, gaat u naar de eerste, laatste, volgende of vorige pagina.

Afdrukken: door op het printericoon te klikken kunt u het rapport afdrukken.

Exporteren: klik op het icoon geheel links om het rapport te exporteren. U heeft de keuze uit verschillende exportformaten waaronder PDF, Word, Excel en HTML formaat.

Percentage: hiermee kunt u inzoomen of uitzoomen op het rapport.

Gedeelte van het rapport tonen

Het is mogelijk om een gedeelte van het rapport er uit te lichten, zoals bijvoorbeeld een lijn of een specifiek spel. Beweeg hiervoor met de muis over de lijntitel of het spelnummer totdat de muisaanwijzer in een vergrootglas verandert. Dubbelklik met de muis om dat gedeelte van het rapport er uit te lichten. U kunt dit vervolgens apart selecteren van het gehele rapport. Ook kunt u vervolgens alleen dit gedeelte afdrukken of exporteren.

Zelf rapporten voor Bridge-It maken of aanpassen

Wanneer u zelf rapporten gaat maken, of bestaande rapporten naar eigen inzicht wilt aanpassen, bent u Crystal Reports versie 11 of versie 2011 benodigd. Zie de informatie eerder in dit hoofdstuk hoe dit programma te verkrijgen. Wanneer u versie 2011 gebruikt, dient u de rapporten steeds op te slaan als versie 11 (en niet als versie 2011).

Informatie over het zelf maken of aanpassen van rapporten is beschikbaar via het discussieforum op http://support.bridgemate.nl **à** Forum **à** Bridge-It Externe Overzichten. Hier treft u informatie aan hoe de rapporten te maken en kunt u met andere gebruikers kennis en rapporten uitwisselen.

Appendix A

Tabel voor indelen van paren op competitiestand

Het doel van indelen naar competitiestand is een eerlijke ontmoeting tussen zwakke (laag in de competitiestand) en sterke (hoog in de competitiestand) paren. Paren ontmoeten zo mogelijk evenveel sterke en zwakke paren.

De tabel werkt als volgt: horizontaal staat het aantal paren dat in de competitie speelt. Verticaal staan de rangnummers van de paren. Stel: u speelt in uw competitie met 20 paren en u wilt een paar indelen dat in de competitie op de 13e plaats staat. Volgens de tabel krijgt dit paar nummer 8 in de competitiezitting.

N.B. Deze tabel is bedoeld voor het Multiplex systeem. U kunt uiteraard ook bij andere systemen indelen naar competitiestand op basis van deze tabel, alleen zal dan het beoogde effect van deze tabel verdwijnen.

Paar	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28
Rang												
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	15	15	15	15	15	15	15
3	4	4	4	4	4	16	16	16	16	16	16	16
4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2
5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4
6	6	6	6	6	6	3	18	18	18	18	18	18
7		8	8	8	8	5	17	17	17	17	17	17
8		7	7	7	7	6	3	3	3	3	3	3
9			9	9	9	8	5	5	5	5	5	5
10			10	10	10	7	6	19	19	19	19	19
11				12	12	9	8	20	20	20	20	20
12				11	11	10	7	6	6	6	6	6
13					13	12	9	8	8	8	8	8
14					14	11	10	7	22	22	22	22
15						13	12	9	21	21	21	21
16						14	11	10	7	7	7	7
17							13	12	9	9	9	9
18							14	11	10	23	23	23
19								13	12	24	24	24
20								14	11	10	10	10
21									13	12	12	12
22									14	11	26	26
23										13	25	25
24										14	11	11
25											13	13
26											14	27
27												28
28												14

Combitafel

Introductie

Regelmatig zal het voorkomen dat in de lijnen een oneven aantal paren uitkomt. Wanneer dat in meerdere lijnen gebeurt, zitten steeds twee of meer paren aan de kant toe te kijken. Een uiterst vervelende situatie want twee paren tezamen is precies datgene wat nodig is om de bridgetafel compleet te maken. U kunt er voor kiezen om een paar in de andere lijn te laten spelen zodat deze twee lijnen weer een even aantal paren hebben. Het probleem van de stilzittende paren is daarmee opgelost.

Een andere veelgebruikte oplossing is de zogenaamde *combitafel* (ook wel kruistafel of wisseltafel genoemd). Twee paren die een stilzitronde hebben, spelen in die ronde tegen elkaar op een aparte tafel. De behaalde score wordt meegenomen naar hun eigen lijn. U voorkomt hiermee dat een paar de gehele zitting in een hogere of lagere lijn moet spelen en het dus relatief moeilijk of makkelijk heeft. Met de combitafel speelt een paar slechts één ronde tegen een zwakkere of sterkere tegenstander, namelijk de ronde waarin het paar eigenlijk een stilzit zou hebben. De speciale opzet van de combitafel maakt het echter irrelevant of het tegenspelende paar sterker of zwakker is. Doordat stilzitparen van een lijn of alleen in de NZ of alleen in de OW kant uitkomen, worden zij dus met elkaar vergeleken. Het feit dat ze een sterkere of zwakkere tegenstander treffen doet niet ter zake daar de paren waar zij mee vergeleken worden ook dergelijke paren als tegenstander hebben. De uiteindelijke tegenstanders zijn namelijk de paren waar mee men vergeleken wordt.

Wanneer kan een combitafel toegepast worden?

Om in Bridge-It een combitafel te kunnen gebruiken, dient aan het volgende voldaan te zijn:

- de zitting wordt niet top-integraal gespeeld
- in meerdere lijnen wordt een oneven aantal paren ingesteld zodat voor deze lijnen een wachttafel wordt gecreëerd
- het aantal ronden, spelgroepen en spellen per spelgroep zijn voor de betreffende lijnen gelijk
- de spellen die op de combitafel worden gespeeld, komen niet in de andere lijnen voor
- de spellen worden genummerd van 1 tot en met het aantal spellen (bij bijvoorbeeld 4 spellen worden ze genummerd van 1 tot en met 4)

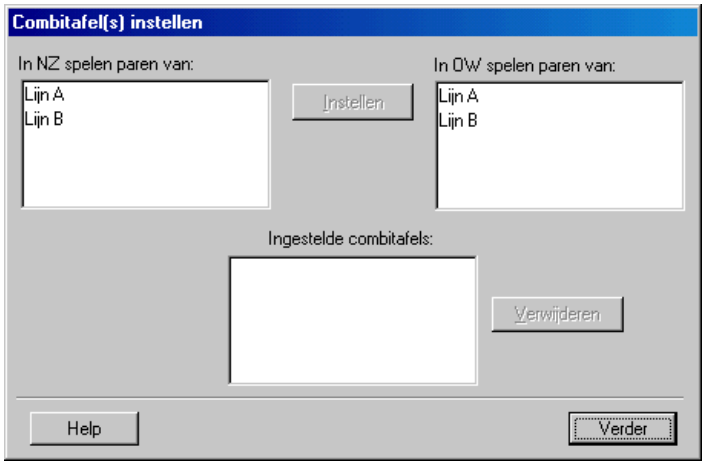
Het aantal paren per lijn hoeft niet gelijk te zijn om een combitafel te kunnen hanteren.

Instellen van een combitafel

Het instellen van een combitafel in Bridge-It gaat snel en eenvoudig. Voor zowel een open zitting als een competitiezitting is de procedure hetzelfde. Stel u heeft een zitting met twee lijnen die elk een oneven aantal paren hebben. Het opzetten gaat dan als volgt:

1. Ga naar Systeem **à** Instellingen en controleer of op het tabblad Algemeen een vinkje staat voor “Combitafel hanteren”.
2. Maak eerst de twee lijnen aan met de oneven aantallen. U laat het afwezige paar open in beide lijnen.

3. Druk bij stap 3 van het opzetten van de zitting op Verder. Het programma vraagt voor beide lijnen om een wachttafel aan te maken. Bevestig dit met Ja.
4. Vervolgens zal er een nieuw venster verschijnen waarin de combitafel ingesteld kan worden. Indien u geen combitafel wenst, drukt u meteen op Verder.



5. U bent vrij om richtingen voor de combitafel in te stellen zoals u dat wenst. Het is gebruikelijk om de hogere lijn nz te laten spelen en de lagere lijn ow, maar dat is niet verplicht. Ook is het geen probleem indien de lijnen die gezamenlijk een combitafel spelen niet aangrenzend zijn (bijvoorbeeld A paren spelen tegen C paren). Om de combitafel in te stellen, selecteer u links de paren die nz gaan spelen en rechts de paren die ow spelen. Vervolgens drukt u op Instellen. Onderin zal de gecombineerde tafel verschijnen. Indien u dit ongedaan wilt maken, drukt u op Verwijderen.
6. Druk op Verder zodra de combitafel(s) juist ingesteld is.

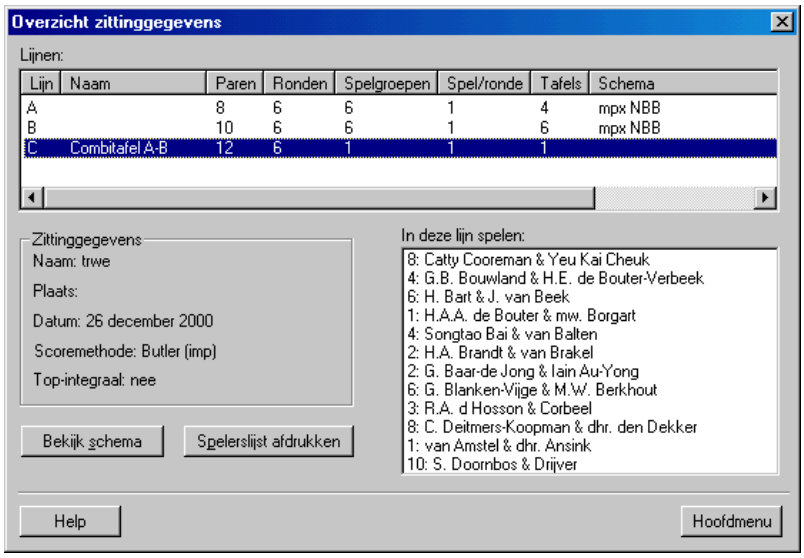
In stap 4 worden op normale wijze de schema's geselecteerd voor beide lijnen. In het overzicht van stap 5 wordt weergegeven of er combitafels ingesteld zijn en deze kunt u eventueel nog bekijken. Na voltooien wordt de zitting aangemaakt en kan er gebruik gemaakt worden van de combitafel.

Hoe gaat Bridge-It met een combitafel om?

Een combitafel is een aparte verschijning binnen een bridgewedstrijd. Het lijkt geenszins op een gewone lijn, maar kan ook niet beschouwd worden als een deel van de lijnen van waaruit de paren aantreden. Toch wordt in Bridge-It de combitafel beschouwd als een aparte lijn en wordt ook als zodanig behandeld. Dit brengt het volgende met zich mee:

- Door het instellen van een combitafel wordt het maximum aantal lijnen verlaagt met het aantal combitafels. Indien u 4 combitafels zou instellen, kunt u maximaal 22 lijnen instellen. Dit zal echter in de meeste gevallen nog ruimschoots voldoende zijn.
- Bij de zittinggegevens zal de combitafel als een aparte lijn vermeld worden. Indien u een A en een B lijn heeft, wordt de combitafel C genoemd. Automatisch wordt ook een omschrijving meegegeven. Wanneer de A lijn nz speelt, is de omschrijving "Combitafel A-B".
- Het aantal paren wordt bepaald door het aantal ronden dat gespeeld wordt. Het aantal paren is het aantal ronden maal twee. Het aantal tafels is altijd 1 alsook het aantal spelgroepen. Het aantal spellen in deze spelgroep is gelijk aan het aantal spellen per spelgroep van de deelnemende lijnen in deze combitafel.

- De combitafel heeft een eigen schema. Dit schema wordt gevormd door de paren die in beide lijnen een stilzitronde hebben. Het schema is dus afhankelijk van de instellingen van de andere lijnen.
- Paren die aan de combitafel deelnemen, behouden aan die tafel hun eigen paarnummer. Het kan dus voorkomen dat op gegeven moment twee paren met hetzelfde nummer tegen elkaar spelen. Indien in beide lijnen het aantal paren, het afwezige paar en het schema volledig identiek zijn, zal het zelfs zo zijn dat gedurende de gehele zitting aan de combitafel paren zitten met hetzelfde nummer.
- In het overzicht van de zittinggegevens worden ook de paren weergegeven die aan de combitafel deelnemen. De eerste twee paren komen in de eerste ronde aan tafel, de volgende twee in de tweede ronde, enzovoorts. Het eerste paar is steeds het nz paar, het tweede paar is het ow paar.



- De scorekaart vermeldt de combitafel apart. Op de scorekaart worden de originele paarnummers aangehouden.
- Een contrazit (draaihand) kan niet toegepast worden. Immers, de karakteristieke eigenschap van de combitafel wordt dan teniet gedaan.
- In de telstaat en frequentiestaat worden de combitafels apart vermeld. Het is immers binnen Bridge-It een aparte lijn.
- In de verzamelstaat wordt een extra kolom toegevoegd genaamd “CT”. Hierin worden de op de combitafel behaalde punten geplaatst.

Hoe worden de scores behaald op de combitafel berekend?

Afhankelijk van de scoremethode worden de behaalde resultaten aangepast alvorens ze toegevoegd worden aan het eindresultaat van een paar.

Butler/cross-imp

Het behaalde aantal imps wordt zonder verdere berekening toegevoegd aan het aantal imps dat het paar in haar eigen lijn heeft behaald. Het totaal daarvan is het eindresultaat van dat paar.

Matchpunten

Als eerste worden op de combitafel de behaalde scores omgerekend naar matchpunten. Hiervoor wordt uitgegaan van de top die op deze spellen van toepassing is. De behaalde matchpunten worden voor elk paar bij elkaar opgeteld.

Vervolgens worden de matchpunten voor alle paren meegenomen naar hun eigen lijn. Om de punten correct te registreren, dienen ze aangepast te worden voor de top binnen de eigen lijn van het paar. Deze factor is noodzakelijk omdat binnen een lijn elk spel evenveel waard moet zijn. Indien een spel meer of minder waard is (hogere of lagere top) en deze punten worden zonder herberekening overgenomen, vindt geen correcte registratie van de scores plaats. De combitafel matchpunten worden vermenigvuldigd met de factor:

$$\frac{\textit{Top eigen lijn}}{\textit{Top van spel op combitafel}}$$

Voorbeeld: in de A lijn spelen 7 paren en in de B lijn 9 paren. Er worden 6 ronden gespeeld, het aantal paren op de combitafel is dus 12 (2 x 6). De top voor de A lijn is 4, voor de B lijn 6 en voor de combitafel 10. De behaalde matchpunten van de A paren worden vermenigvuldigd met 4/10 = 0,4. Het resultaat daarvan telt mee voor de eindscore van de A paren. Voor de B paren worden de matchpunten vermenigvuldigd met 6/10 = 0,6. Een top van 10 punten op de combitafel wordt omgerekend naar 4 en 6 matchpunten voor de A en B lijn respectievelijk. Een middenscore van 5 punten wordt omgerekend naar 2 en 3 punten. Dit zijn ook precies de top en middenscore voor de A en B lijn. Zodoende wordt een correcte omrekening van de punten gewaarborgd.

Hoe gaat de Bridgemate met de combitafel om?

Voor de Bridgemate is er feitelijk geen verschil tussen een gewone tafel en een combitafel. Het initialiseren van de Bridgemate gaat tegelijkertijd en op dezelfde manier als de andere Bridgemates. In het initialisatiescherm wordt de combitafel als extra lijn erbij geplaatst. Initialisatie gaat dus snel en eenvoudig.

Drie punten zijn van belang:

1. Paren behouden hun eigen paarnummer. Bij het invoeren op de Bridgemate dient bij PAAR het eigen nummer en de richting waarin men zit te worden ingevoerd. Het kan dus gebeuren dat in een ronde in zowel de nz als de ow richting paren met hetzelfde nummer plaatsnemen.
2. Op een combitafel kan geen contrazit (draaihand) plaatsvinden. Indien het nz paar in ow richting speelt, gaat de karakteristieke eigenschap van de combitafel verloren (de paren worden opeens met veel sterkere of zwakkere tegenstanders vergeleken). De Bridgemate zal bij het invoeren wel controleren of er correct wordt ingevoerd. Op een verkeerd ingevoerde richting zal worden gewezen met de melding “Contrazit” (zie handleiding over het stuk Bridgemate) en bij het uitlezen wordt de wedstrijdleider daar nogmaals op geattendeerd. De score zal echter geregistreerd worden *zoals men gezeten zou moeten hebben*. Het contract wordt geplaatst volgens de richting die ingevoerd is en niet volgens het paarnummer. Indien bijvoorbeeld paar 10 nz zit en 4 ow, het contract en resultaat wordt ingevoerd voor 10 ow, dan zal de score toch worden toegekend aan paar 4 (ow).
   Indien paren met dezelfde paarnummers aan tafel komen, kan ook de Bridgemate geen contrazit detecteren. Ook in dat geval wordt de score toegekend aan het paar waarvan de richting is ingevuld. Het is mogelijk dat Bridge-It bij het uitlezen toch melding geeft van een contrazit. Deze kan dan genegeerd worden.
3. Het wordt ten zeerste afgeraden om de vrije invoermethode te hanteren voor een combitafel Bridgemate. Omdat de Bridgemate in vrije invoermethode niet op de richting kan controleren, zal bij het invoeren van een verkeerde richting de registratie niet correct verlopen. Initialiseer voor de combitafel dus altijd de Bridgemate.

Voorbeeldzitting voor het gebruik van de Bridgemate

In het nu volgende gedeelte zal een demonstratiezitting besproken en worden alle functies van de Bridgemate in het kort besproken. Als u dit volledig heeft doorlopen, bent u in staat om de Bridgemate volledig te gebruiken. Ook alle speciale opties van het wedstrijdleidermenu komen aan bod. Voordat u deze demonstratiezitting uitvoert, doet u er goed aan om de handleiding eerst volledig door te nemen.

Let op

Onderstaande voorbeeldzitting is bedoeld voor gebruik van de Bridgemate Classic of Bridgemate Pro.

Voordat u begint

In de demonstratiezitting zullen 10 paren uitkomen die 6 ronden spelen met in elke ronde 4 spellen. Er zal gebruik gemaakt worden van het NBB Multiplex schema. Dit schema wordt meegeleverd bij Bridge-It. Tevens zal een paar afwezig zijn om een wachttafel te creëren. In het ledenbestand dienen minimaal 18 spelers geregistreerd te zijn om de zitting aan te kunnen maken.

De zitting aanmaken

Ga naar Bestand **à** Nieuwe Open Zitting om te beginnen met het aanmaken van de zitting. Als naam vult u in Demonstratie. De scoremethode is matchpunten. Druk op Verder.

Lijn A staat al ingesteld op 6 ronden en 4 spellen per spelgroep. Dit kunt u zo laten staan. Mochten de instellingen afwijkend zijn, selecteer dan eerst 6 ronden en vervolgens 4 spellen per spelgroep. Druk weer op Verder.

Nu gaat u de paren inschrijven. Eerst moet het aantal paren op 10 geplaatst worden. De paren schrijft u in door rechts een speler te selecteren, links het paarnummer te selecteren en vervolgens op Toevoegen te drukken. De geselecteerde speler wordt nu op de positie links geplaatst. Selecteer nu rechts de partner van deze speler en druk nogmaals op toevoegen. Het paar is nu gevormd. De eerste negen paren vult u op deze wijze in, het tiende paar laat u leeg. Druk op Verder. Er zal nu de vraag gesteld worden of u voor het tiende paar een wachttafel wilt maken. Kies voor ja.

Nu wordt het schema gekozen. Automatisch zal de keuze vallen op het Multiplex 1993 schema en tevens zal het juiste schema zich aanbieden. Dit schema maakt gebruik van 6 tafels, waarbij elke tafel één keer een ronde overslaat. De spellen blijven steeds op tafel liggen. Druk weer op Verder.

Nu volgt nog een overzicht van de instellingen. Druk op Voltooien om de zitting aan te maken.

Initialiseren van de Bridgemate Classic

In deze demonstratiezitting zullen alleen tafels 1 en 2 besproken worden. De andere tafels gaan identiek aan deze twee.

Kies voor Zitting **à** Initialiseren Bridgemates. Er wordt gevraagd om de Bridgemate van lijn A - tafel 1 aan te sluiten. Druk op JA van de Bridgemate om deze te activeren en sluit hem vervolgens aan met de communicatiekabel (de Bridgemate moet uiteraard wel in de initialisatiemode staan). Verwijder de plug uit de Bridgemate zodra dat aangegeven wordt door de computer. De Bridgemate is nu geïnitialiseerd en de computer vraagt nu automatisch om de Bridgemate voor tafel 2. Sluit de tweede Bridgemate aan. Zodra deze klaar is, kunt u dit scherm verlaten door op Sluiten te drukken.

Initialiseren van het Bridgemate Pro basisstation

Ga naar menu Zitting **à** Scores invoeren **à** Score-invoer via Bridgemate Pro. Druk op de knop “Bridgemate Pro opstarten”. Het Bridgemate Pro systeem wordt nu automatisch opgestart en u kunt beginnen met invoeren van spelresultaten op de Bridgemates Pro.

Invoeren van scores

U begint met tafel 1. De Bridgemate geeft aan “Lijn: A, Tafel: 1”. Druk op JA om dit scherm weg te halen. U ziet nu staan “Ronde 1, 1-4 NZ: 1 OW: 2”. De Bridgemate geeft bij aanvang van elke ronde aan welke ronde het is, welke spellen gespeeld worden en hoe de paren in deze ronde zitten. Maak gebruik van deze informatie en controleer de richting waarin u zit en de spellen die u voor u heeft.

Druk op JA om naar de invoer te gaan. Op de eerste vier spellen is als volgt gespeeld:

Spel	Paar	Contract + resultaat
1	1 NZ	1 harten - 2
2	2 OW	4 SA contract
3	2 OW	3 schoppen + 1
4	1 NZ	6 ruiten + 1

Voor de invoer gaat u als volgt te werk:

1. Indien de Bridgemate uitstaat, drukt u op JA om deze aan te zetten.
2. Bij SPEL drukt u op 1 gevolgd door JA. De cursor verspringt nu naar PAAR.
3. Druk op 1, dan op NZ gevolgd door JA. Het scherm verspringt nu naar C+RES. Op de tweede regel ziet u staan wat u reeds heeft ingevoerd.
4. Druk achtereenvolgens op 1 ♥ - 2. Het contract en resultaat staan nu op het scherm. Druk op JA om dit te bevestigen.
5. Er verschijnt “Controle door oost”. Op dat moment wordt de Bridgemate overhandigd aan oost, die controleert of de score goed is. Bij deze demonstratiezitting voor uzelf gaan we ervan uit dat het ingevoerde steeds goed is en drukt u dus nogmaals op JA om te bevestigen dat het ingevoerde correct is.
6. De melding “Invoer compleet” verschijnt op het scherm waarna de Bridgemate automatisch uitgaat. Indien oost hier niet op JA drukt, zal de Bridgemate na een tijdje knipperend de tekst “Controle door oost” weergeven. Wordt er vervolgens nog niet op een knop gedrukt, dan gaat de Bridgemate vanzelf over naar “Invoer compleet”.
7. Als in Systeem **à** Instellingen **à** tabblad Bridgemate is ingesteld dat de eigen score in het overzicht getoond wordt, zal de Bridgemate nu vragen of u het overzicht wilt zien. Druk op JA om dit overzicht te zien. Omdat er nog maar één score is ingevoerd, is dit de enige score die in het overzicht wordt weergegeven. Deze score wordt aangeduid met een * om aan te geven dat het de score is die u zojuist heeft ingevoerd.
8. Druk op JA om het overzicht te verlaten. Wanneer u geen toetsen indrukt, gaat de Bridgemate na een tijdje vanzelf uit.

Indien u een fout in de invoer heeft gemaakt en deze nog niet heeft bevestigd bij de controle, kunt u door één of meerdere keren op NEE te drukken de fout herstellen.

Herhaal voor spellen 2 tot en met 4 bovengenoemde stappen. Bij stap 4 vult u achtereenvolgens in:

Spel 2: 4 SA C
Spel 3: 3 ♠ + 1
Spel 4: 6 ♦ + 1

Na afloop van spel 4 gaat de Bridgemate niet direct uit na de melding “Invoer compleet”, maar verschijnt eerst “Einde ronde” op het scherm. Daarna zal de Bridgemate uitgaan. Wanneer u de Bridgemate weer aanzet, staat deze in ronde 2. De paarnummers en hun richting worden weer aangegeven.

In ronde 2 zijn de resultaten als volgt:

Spel	Paar	Contract + resultaat
1		PAS
2	7 OW	6 SA redoublet - 2
3	7 OW	5 schoppen doublet C
4	4 NZ	5 ruiten + 2

De invoer hiervan gaat als volgt:

1. Indien de Bridgemate uitstaat, drukt u op JA om deze aan te zetten.
2. Bij SPEL drukt u op 1 gevolgd door JA. De cursor verspringt nu naar PAAR.
3. Ondanks dat er gepast is door beide paren, dient er hier toch een paar ingevuld te worden. U kunt dus kiezen voor 4 NZ of 7 OW. Bevestig met JA.
4. Bij C+RES drukt u op PAS gevolgd door JA.
5. Vervolgens komt de controle alwaar u weer op JA drukt.
6. De Bridgemate bevindt zich nu in de tweede ronde en heeft reeds eerder een invoer op dit spel verkregen. Daarom zal er nu de mogelijkheid geboden worden om dit eerdere resultaat te bekijken. Druk op JA om het overzicht te zien. Druk nogmaals op JA om het overzicht weg te drukken. De Bridgemate zal nu uitgaan.
7. U kunt nu de volgende drie spellen invoeren. Doublet en redoublet wordt direct na SA ingevoerd. Bij spel 2 voert u dus in: 6 SA RD - 2 JA (doublet en redoublet mag echter ook ingevoerd worden nadat het resultaat of een gedeelte daarvan reeds is ingevoerd).

De vraag “Overzicht?” blijft niet oneindig staan. Indien na verloop van tijd hier geen antwoord op gegeven is, zal de Bridgemate automatisch uitgaan of de melding “Einde ronde” weergeven indien alle spellen in de ronde gespeeld zijn. Dit is om te voorkomen dat spelgegevens blijven staan en dit door andere paren gezien zou kunnen worden.

Wanneer alle vier spellen ingevoerd zijn, is de ronde weer afgelopen. Met de Bridgemate is het op elk moment mogelijk om de scores over te brengen naar de computer. Hiertoe selecteert u in Bridge-It Zitting **à** Bridgemates Uitlezen. De Bridgemate kan nu verbonden worden (zorg er voor dat deze aanstaat). De computer detecteert de Bridgemate en zal aangeven dat deze niet in uitleesmode staat. Om deze toch uit te lezen drukt u op Ja en de scores worden overgebracht. Zodra het uitlezen gereed is, verwijdert u de Bridgemate.

Ronde 3 begint met de paren 9 NZ en 8 OW. Gespeeld is:

Spel	Paar	Contract + resultaat
1	9 OW	3 klaveren +1
2	9 NZ	4 SA contract
3	8 OW	4 schoppen + 1
4	9 NZ	5 ruiten + 2

Het valt direct op dat paar 9 niet correct gezeten heeft. Ondanks de ronde-informatie aan het begin van de ronde zijn de paren onachtzaam aan tafel gaan zitten en hebben in de verkeerde richting het spel gespeeld. Paar 9 had noord-zuid moeten spelen, maar pakte de kaarten van oost-west (de kaarten zijn wel correct geplaatst, maar de paren zitten niet juist). Bij het invoeren van het paarnummer (9 OW) geeft de Bridgemate de melding “Contrazit?”. Dit is een indicatie voor de paren dat er iets niet goed is gegaan. De paren behoren nu te controleren of ze correct hebben gezeten, of dat ze bij het invoeren een fout hebben gemaakt. In dit geval hebben de paren fout gezeten. Alvorens door te gaan naar invoer van contract en resultaat vraagt de Bridgemate om een bevestiging van deze invoer. Wanneer het een invoerfout betreft verbetert men dit door op NEE te drukken, als men daadwerkelijk in de verkeerde richting heeft gezeten (zoals in dit voorbeeld), drukt men op JA om de contrazit te bevestigen. Bij het uitlezen zal de foute speelrichting doorgegeven worden aan de computer die paar 9 op dit spel met de oost-west paren zal vergelijken in plaats van de noord-zuid paren (zie onder).

Voor de paren is deze melding meteen een indicatie dat ze bij spel 2 t/m 4 beter moeten opletten bij het neerleggen van het spel.

Opmerking: wanneer de paren zoals in bovenstaand voorbeeld in de verkeerde richting hebben gezeten, dienen ze hun score ook in te voeren zoals ze gezeten hebben en niet zoals ze gezeten zouden moeten hebben! Indien bij paar 9 NZ-richting ingevoerd zou zijn, wordt paar 9 met de foute richting vergeleken. Deze fout gaat een behoorlijke invloed krijgen wanneer bijvoorbeeld in de oost-west richting door de andere paren op dit spel 6 SA contract is gespeeld en dit resultaat wordt bij paar 9 in de noord-zuid richting geplaatst. Dit paar heeft opeens een top terwijl dat onterecht is. Dus invoeren zoals men gezeten heeft. Achteraf wordt in het programma automatisch de juiste correctie gemaakt.

Controle op invoer

Spel 2 en 3 worden weer op de juiste manier gespeeld en kunnen zo ingevoerd worden. Na afloop van spel 3 twijfelen de spelers er echter aan of ze wel het juiste ingevoerd hebben. Oost heeft uiteraard gecontroleerd maar betwijfelt of er wel +1 staat en geen +2. In het overzicht heeft men een tweede kans om de ingevoerde score te zien. Deze wordt gemerkt met een *. Mocht men dit ook gemist hebben, dan kan in de Bridgemate een overzicht van ingevoerde scores opgevraagd worden. Dit kan echter alleen door de wedstrijdleider gedaan worden. Immers, anders zou iedereen eerdere scores kunnen bekijken en dat is niet de bedoeling!

U gebruikt hiervoor de speciale plug om in het wedstrijdleidermenu (wl-menu) te komen. Voordat u de plug plaatst, zet u de Bridgemate aan en dient deze een invoer te verwachten (spel, paar of c+res). Eenmaal in het wl-menu aanbeland, drukt u op 2. Op de vraag “Overzicht?” drukt u op JA. U kunt nu een spelnummer invoeren, te weten 3 gevolgd door JA. Er komt te staan:

2 OW: 3♠ + 1
7 OW: 5♠ : C

Druk op JA om door te bladeren. Er staat nu:

8 OW: 4♠ + 1

De invoer was dus correct. Er was inderdaad +1 ingevoerd. Druk nogmaals op JA om naar het menu terug te keren en verwijder vervolgens de plug om terug te keren naar de invoermode.

Van welke tafel was de Bridgemate ook al weer?

De paren gaan verder met het spelen van spel 4 en na afloop hiervan willen ze de score invoeren. Ze hadden echter de Bridgemate even weggezet op een bijzettafeltje dat ook door tafel 3 gebruikt wordt. Ze weten nu niet precies welke van de twee Bridgemates de juiste is. Dit kunt u echter als wedstrijdleider snel opvragen vanuit het wl-menu. Op dezelfde manier als hierboven start u het menu en drukt u op 4. Op de vraag “Status?” drukt u op JA. Op het scherm staat “Lijn: A”, “Tafel: 1”. Zo kunt u eenvoudig zien op welke tafel deze Bridgemate behoort te staan. Drukt u nogmaals op JA, dan ziet u “R3, spel 1 - 4", “paar 9 NZ - 8 OW”. R3 staat voor ronde 3, spel 1 - 4 geeft aan dat in deze ronde de spellen 1 tot en met 4 gespeeld worden. De onderste regel geeft aan welke paren er behoren te zitten en in welke richting. Na JA keert u weer terug naar het menu.

Tips:

- U kunt sneller controleren of u de juiste Bridgemate te pakken heeft. Spel 4 moest nog ingevoerd worden dus als de Bridgemate spel 4 als invoer accepteert, heeft u de juiste te pakken. U bent er helemaal zeker van als ook de paarinvoer geaccepteerd wordt.
- Voorkomen is beter dan genezen! Laat de Bridgemate altijd op tafel staan tijdens de gehele zitting. U voorkomt dan dergelijke problemen.

Spel 4 kan nu ingevoerd worden. Ronde 3 is nu afgelopen.

Ronde 4 vangt aan met de paren 6 NZ en 3 OW. Zij spelen het volgende:

Spel	Paar	Contract + resultaat
1	6 NZ	1 harten - 1
2	6 NZ	4 SA contract
3	3 OW	4 schoppen contract
4		Arbitrale score

Spellen 1 t/m 3 worden op de normale manier ingevoerd. Op spel 4 deed zich een onregelmatigheid voor waar de wedstrijdleider voor wordt bijgeroepen. U oordeelt dat er op dit spel een arbitrale score gegeven moet worden, beiden 50%.

In de Bridgemate moet hier nu melding van gemaakt worden. In de Bridgemate Classic wordt het daadwerkelijke percentage hier niet ingevuld, maar plaatst u een notitie voor een arbitrale score. Achteraf in Bridge-It heeft u dan meer tijd en mogelijkheden om de juiste percentages toe te kennen. Het plaatsen van de notitie voor arbitrage gaat als volgt:

1. Voer eerst het spelnummer in bij SPEL, in dit geval 4
2. Voer één van de paren in, 6 NZ of 3 OW.
3. Bij C+RES aangekomen hanteert u de plug om in het wl-menu te komen.
4. Hier kiest u optie 1. Op de vraag “Arbitrale score?” drukt u op JA. Verwijder de plug.
5. U ziet nu staan “C+RES: ARB”. Druk op JA om dit te bevestigen en bij de controle drukt u nogmaals op JA.
6. De notitie voor arbitrage is nu genoteerd. Zodra u de Bridgemate gaat uitlezen, zal hierop geattendeerd worden en kunt u eenvoudig de juiste handeling uitvoeren.

In de Bridgemate Pro voert u het percentage wel rechtstreeks in op de Bridgemate. Voer de stappen 1 t/m 4 uit, maar in de vierde stap nadat u op JA heeft gedrukt verwijdert u de plug nog niet, maar voert u voor beide paren 50% in. U doet dit door op toets 5 te drukken gevolgd door JA. Doe dit voor beide paren. Vervolgens verwijdert u de wedstrijdleiderplug en ziet u staan “C+RES: 50%-50%” Druk twee keer op JA om dit te bevestigen. Bij het uitlezen in Bridge-It zal deze arbitrale score automatisch worden verwerkt.

De Bridgemate zal een overzicht geven van spel 4 en zodra dat weggedrukt is, staat er “Einde zitting”. Voor tafel 1 is de zitting reeds afgelopen. Immers, in ronde 5 zou paar 10 aan deze tafel komen, maar deze is afwezig. Deze ronde wordt dus overgeslagen. In ronde 6 zou met dit schema op deze tafel niet gespeeld worden, dus deze tafel is klaar. Een paar seconden na deze melding ziet u “Verbind met computer” staan (Bridgemate Classic). De Bridgemate is klaar om verbonden te worden en de scores door te geven aan Bridge-It. In geval van Bridgemate Pro wordt het opstartscherm weer getoond en kunt u de Bridgemate opbergen.

Uitlezen van de Bridgemate Classic

Om de scores naar de computer over te brengen kiest u in Bridge-It voor Zitting **à** Bridgemates uitlezen. Let er op dat de Bridgemate aanstaat en weergeeft “Verbind met computer”. Sluit hem vervolgens door middel van de communicatiekabel aan. Binnen een aantal seconden worden de scores overgebracht en opgeslagen. Op de melding “Verwijder Bridgemate” op het computerscherm kunt u de kabel weer verwijderen. De Bridgemate is nu klaar voor een volgende zitting.

Verwerken scores met Bridgemate Pro

Klik op menu Zitting **à** Scores invoeren **à** Score-invoer via Bridgemate Pro en selecteer tabblad “Scores verwerken”. Druk op “Start scoreverwerking” om de scores in te lezen in Bridge-It.

De onregelmatigheden

Tijdens het invoeren van de scores was er sprake van een verkeerde speelrichting en een geval van arbitrage. Beiden zullen door het programma opgemerkt worden en in het rijtje van

onregelmatigheden geplaatst worden. Wanneer u met de muis dubbelklikt op een onregelmatigheid wordt de scorekaart opgevraagd van het betreffende spel. U kunt zo direct zien wat er mee gebeurd is.

Wanneer u dubbelklikt op de contrazit, wordt spel 1 opgevraagd. U ziet hier in het blauw dat paar 9 en 8 van richting zijn verwisseld. Bridge-It doet dat automatisch voor u. Zo worden beide paren toch met de goede kant vergeleken. Dit kan eventueel weer teruggedraaid worden (zie het gedeelte “De Scorekaart” in hoofdstuk 5). Sluit de scorekaart om weer terug te keren. Dubbelklikken op de tweede onregelmatigheid laat u spel 4 zien. Bij de paren 3 en 6 staat “ARB”. U kunt nu eenvoudig een arbitrale score toekennen of toch een gewone score invoeren. Zie hiervoor ook hoofdstuk 5.

Tafel 2

Op de eerste tafel heeft u de meest gangbare mogelijkheden van de Bridgemate toegepast. In de oefening van tafel 2 komen nog een paar extra kenmerken aan bod. De uitleg zal zich voornamelijk hier op toespitsen.

In ronde 1 wordt er normaal gespeeld. Er doen zich geen uitzonderlijke situaties hier. U kunt hiervoor willekeurig wat invoeren.

In ronde 2 komen de paar 6 OW en 9 NZ aan tafel. Zij merken dat er iets raars aan de hand is met spel 5. Eén speler heeft slechts 12 kaarten en de dertiende is spoorloos verdwenen. Ook uitgebreid speurwerk doet de kaart niet terugvinden. Als wedstrijdleider kiest u ervoor om dit spel te annuleren. De Bridgemate verwacht echter in elke ronde een invoer op dit spel. U kunt dit als volgt verhelpen (NB: deze methode is alleen beschikbaar in de Bridgemate Classic!) :

1. Zet de Bridgemate aan en voer bij spel in 5 gevolgd door JA. De cursor staat nu bij paar.
2. Start het wedstrijdleidermenu op zoals eerder beschreven.
3. Kies voor optie 1 en druk op JA bij de vraag “Arbitrale score?”.
4. Verwijder de plug. Er staat nu “PAAR: ARB”.[*]
5. Druk op JA. Er verschijnt geen controle. Er is nu een (notitie van) arbitrale score toegekend op dit spel en tevens voor de nog komende paren op dit spel aan deze tafel. In de volgende ronden kan er op dit spel niet meer ingevoerd worden.
6. De Bridgemate keert terug naar spel- en paarinvoer. Het volgende spel kan ingevoerd worden.

Naspelen

Spellen 6 en 7 worden op normale manier gespeeld. Door de commotie echter rond spel 5 heeft dit zoveel tijd in beslag genomen dat spel 8 niet meer binnen de nog resterende tijd van ronde 2 gespeeld kan worden. Ze melden u dat ze dit spel willen naspelen. U gaat hierop akkoord. De Bridgemate echter heeft scores ontvangen van spellen 5 t/m 7, maar nog niet voor spel 8. Doe het volgende om op spel 8 te noteren dat het spel niet gespeeld is:

1. Voer spelnummer 8 in en druk op JA.
2. Voer één van de twee paarnummers in gevolgd door de bijbehorende richting. Druk weer op JA.
3. Bij C+RES drukt u op 0, er verschijnt NG (afkorting van “Niet gespeeld”). Bevestig weer met JA en laat oost ook bevestigen. De Bridgemate geeft aan “Invoer compleet”. Het is niet mogelijk om het overzicht te zien. Wellicht gaan de paren nog naspelen en is het niet wenselijk dat men deze scores van tevoren kan inzien.

U kunt deze invoer de paren zelf laten doen. Ronde 2 is nu afgelopen.

[*] Deze functie is alleen beschikbaar bij de Bridgemate Classic. Indien u Bridgemate Pro gebruikt dient u in elke ronde Niet Gespeeld op te geven voor dit spel.

De Bridgemate slaat een ronde over

In ronde 3 komen paren 10 en 1 aan tafel 2. Paar 10 is helaas niet aanwezig wat inhoudt dat paar 1 een stilzit heeft. De Bridgemate interpreteert dit correct en springt van ronde 2 naar ronde 4. In die ronde komen paar 8 en 5 aan tafel. Zij spelen de spellen 5 t/m 8, echter spel 5 is uitgevallen. De Bridgemate verwacht ook alleen scores voor spel 6, 7 en 8. Op spel 5 is door de speciale methode reeds een arbitrale melding gegeven.

Na afloop van ronde 4 zal de Bridgemate automatisch verspringen naar ronde 6. Tafel 2 blijft namelijk ongebruikt in ronde 5 volgens het gehanteerde schema.

Invoer verkeerd spelnummer

In deze laatste ronde worden ook weer alleen spellen 6 t/m 8 ingevoerd. Op spel 6 kunt u een willekeurige score invoeren.

Nadat de paren spel 7 hebben gespeeld, legt oost – al voordat noord iets op de Bridgemate heeft ingevoerd – spel 8 op het midden van de tafel neer. Noord begint met invoeren en kijkt voor het spelnummer naar het spel dat op tafel ligt. Zonder argwaan tikt noord nummer 8 in. Dit spel is nog niet ingevoerd en de Bridgemate accepteert dus dit spelnummer. Noord doet de verdere invoer van paarnummer, richting en contract+resultaat en sluit af met JA. Bij de controle merkt oost ook niet op dat het verkeerde spelnummer is ingevoerd en gaat akkoord.

De paren vervolgen de ronde met het spelen van het laatste spel, spel 8. Wanneer na afloop noord het spelnummer wil invoeren, geeft de Bridgemate de melding “Spel reeds ingevoerd R6”. Noord roept de wedstrijdleider voor hulp. De melding geeft aan dat de Bridgemate in de zesde ronde staat en de invoer op dit spel reeds verwerkt heeft. U weet zeer waarschijnlijk al wat de oorzaak is, maar gaat voor de zekerheid een aantal zaken controleren:

- Als eerste wilt u weten welke spellen nog niet ingevoerd zijn in de Bridgemate. Het handigste gaat dit via het wedstrijdleidermenu. Plaats de wedstrijdleiderplug en druk vervolgens op 5 en daarna op JA. De Bridgemate geeft aan dat alleen spelnummer 7 nog niet ingevoerd is.
- De paren zeggen dat ze spel 7 al wel gespeeld hebben, maar de Bridgemate geeft duidelijk aan dat het spel nog niet ingevoerd is. U roept middels optie twee in het wedstrijdleidermenu het overzicht op van spel 8, het spel dat reeds ingevoerd is. Hier staat als laatste vermeld het resultaat dat de paren op spel 7 hebben behaald. U concludeert hieruit dat men het verkeerde spelnummer heeft ingevoerd en dat dit nu gecorrigeerd moet worden.

Om de juiste correctie te maken en om spel 8 te kunnen invoeren, moet het resultaat op spel 8 worden verwijderd. Plaats de wedstrijdleiderplug, druk op 3 en bevestig met de JA-knop. De Bridgemate vraagt om een spelnummer. Druk op 8 en bevestig weer met JA. De Bridgemate geeft de melding “Spel gewist” en gaat na een aantal seconden weer terug naar de tekst “wl-menu”. Spel 8 is nu verwijderd en kan opnieuw ingevoerd worden. Verwijder de plug en laat de paren zowel spel 7 als 8 opnieuw invoeren. Nadat deze spellen zijn ingevoerd is de Bridgemate klaar voor deze zitting en kan hij uitgelezen worden door de computer.

Tips

- Laat de paren het spelnummer alvast invullen wanneer zij beginnen met het spel. U voorkomt dan bovenstaand probleem! Zie ook “Ideaal gebruik van de Bridgemate” in hoofdstuk 8.
- Verwijder altijd eerst het verkeerd ingevoerde spelnummer en voer vervolgens de spellen opnieuw in. Als in bovenstaand geval eerst spelnummer 7 opnieuw (maar nu onder het correcte nummer) wordt ingevoerd, heeft de Bridgemate alle scores van de ronde en zal de ronde afsluiten. U kunt dan geen wijzigingen meer maken. Als u eerst het verkeerde spelresultaat verwijdert, kunt u daarna beide spellen invoeren.

Na het uitlezen

Na het verbinden met de computer zijn de scores overgebracht. U ziet een aantal meldingen van arbitrale scores staan. Spel 5 wilt u annuleren en dit gaat het eenvoudigste via Zitting **à** Correcties **à** Spel annuleren. De paren die nog een spel moesten naspelen (spel 8 van de tweede ronde) zullen u

kortstondig op de hoogte brengen van wat zij gespeeld hebben. Dit voert u in door middel van de scorekaart waarop deze tafel ook volledig in Bridge-It bekend is.

Tot slot

In dit hoofdstuk bent u op de hoogte gebracht van de mogelijkheden van de Bridgemate en hoe deze te gebruiken. Wij raden u aan om nog enigszins te experimenteren zodat u zich de Bridgemate volledig eigen heeft gemaakt. U kunt dan adequaat en snel op elke mogelijke situatie reageren en daartoe de juiste oplossing aanreiken.

Rekenwijze in Bridge-It

Bridge-It hanteert voor de berekening van de scorepunten, matchpunten en uitslagen de Spelregels voor Wedstrijdbridge en de richtlijnen van de wedstrijdcommissie van de Nederlandse Bridge Bond (WeKo). In dit gedeelte worden een aantal aspecten van de rekenwijze toegelicht. Het standaardrekenwerk zoals omrekening contract naar scorepunten, matchpunten berekening, etc wordt verondersteld bij wedstrijdleiders bekend te zijn en zal hier niet worden uitgelegd. Daarvoor verwijzen we naar publicaties van de Nederlandse Bridge Bond, waaronder Cursus Clubleider A (CLA), Cursus Clubleider B (CLB) en Cursus Wedstrijdleider (WL). Ook de WeKo-wijzer van de Nederlandse Bridge Bond is een uitstekende bron voor verdere informatie.

In deze appendix wordt regelmatig naar de bovengenoemde cursusboeken verwezen. Het betreft de CLA cursus van augustus 1999, CLB cursus van augustus 2000 en WL cursus van oktober 1999.

Zittinguitslag bij parenberekening (matchpunten/percentages)

Neuberg formule

Bridge-It maakt standaard gebruik van de formule van Neuberg voor berekening met arbitrale scores. Het principe van deze formule wordt uitgelegd in cursus CLB, p. 37 en verder. U kunt het gebruik van Neuberg uitzetten in Systeem **à** Instellingen **à** tabblad Zittingen. U hanteert dan de traditionele methode waarbij er voor elke arbitrale score 1 mp wordt opgeteld bij de overige scores. Zie hiervoor cursus CLA, p. 71 en verder.

Niet gespeeld (NG)

In de scorekaart heeft u de mogelijkheid om voor een paar op te geven dat ze een spel niet gespeeld hebben. Dit spel wordt dan niet meegenomen in de eindberekening van het paar. Dit paar wordt dan over één spel minder uitgerekend. Als u 24 spellen speelt met 12 paren, is de totale top 24x10 = 240. Voor dit paar is de totale top dus 230. Het totaal aantal behaalde matchpunten op de overige 23 spellen wordt gedeeld door 230 wat resulteert in de eindscore.

Een NG leidt er toe dat het aantal onderling vergelijkbare scores op dit spel met één verlaagd is. De top is op dit spel dan ook 2 mp lager. De scores van de andere paren worden met Neuberg gecorrigeerd. Voor de berekening van de andere spelresultaten wordt een NG dus gezien als een arbitrale score.

Gemiddelde-min en gemiddelde-plus (G- en G+)

In de Spelregels voor Wedstrijdbridge editie 1997 is voor het eerst gemiddelde-min en gemiddelde-plus opgenomen. Gemiddelde-min staat in principe voor een toekenning van 40% op het spel (als arbitrale score), echter indien het behaalde resultaat over de andere spellen lager is dan 40% wordt op dit spel ook dat lagere resultaat toegekend. De gedachte hierachter is dat men voor een straf niet beloond moet worden met een hoger spelresultaat dan het gemiddelde. Voor gemiddelde-plus geldt het zelfde: indien het resultaat hoger is dan 60% wordt op het betreffende spel ook dat resultaat toegekend.

Voor de berekening van het resultaat op de andere spellen neemt Bridge-It alle spellen waarop een normale score is geregistreerd. Indien u bijvoorbeeld op 2 van de 24 spellen een arbitrale score krijgt, wordt het gemiddelde eerst uitgerekend over de 22 spellen met normale scores. Een niet gespeeld spel wordt daarbij niet meegenomen. Vervolgens wordt uitgerekend wat u op de andere twee spellen toegekend krijgt.

Voorbeeld: 12 paren en 24 spellen

U heeft 22 spellen normaal gespeeld, 1 spel krijgt u G-, de andere G+.

Gemiddelde over 22 spellen	G- wordt	G+ wordt	Eindresultaat
50%	40%	60%	50%
30%	30%	60%	31,25%
70%	40%	70%	68,75%

Indien de 'normale' 40% en 60% gehanteerd zou worden, zijn de eindresultaten respectievelijk 50%, 31,67% en 68,33%. Er zit dus een verschil in wanneer het eigen resultaat bij G- onder de 40% of bij G+ boven de 60% uitkomt.

U wordt aangeraden om altijd gemiddelde-min/plus te gebruiken in plaats van 'vaste' arbitrale percentages.

Gemiddelde-min ex. Art. 25B2b

Bridge-It houdt ook rekening met de afwijkende regel in artikel 25B2b. Deze regel stelt dat in geval van deze vervangende bieding de behaalde score gehandhaafd blijft, maar dat het resultaat hiervan niet hoger mag zijn dan gemiddelde-min. Er is hier sprake van een drietal waarden waarvan de laagste op dit spel wordt toegekend:

- het aantal behaalde matchpunten voor deze score
- 40%
- het gemiddelde van de overige spellen

Op dit spel is in eerste instantie een gewone spelresultaat toegekend dat onderling vergelijkbaar is met de andere resultaten. Daarom wordt voor de spelresultaten van de andere paren geen Neuberg toegepast, ook niet als blijkt dat dit paar uiteindelijk 40% krijgt toegekend op het spel.

Berekening gemiddelde op overige spellen bij meerdere G- en G- ex. Art. 25B2b

Wanneer een paar één of meerdere gemiddelde-min/plus krijgt én een score ex. Art. 25B2b, dan wordt voor de berekening van het gemiddelde op de overige spellen het spelresultaat van het 25B2b spel niet meegenomen, ondanks dat op dit spel in eerste instantie een normaal spelresultaat is genoteerd. Het resultaat op dit spel wordt immers getoetst aan het gemiddelde op de overige spellen en mag dus zelf geen invloed hier op uitoefenen.

Matchpunten correctie op spel

In de scorekaart is het mogelijk om het aantal behaalde matchpunten voor een paar op een spel individueel aan te passen. Deze aanpassing wordt direct doorberekend op het resultaat van het spel en heeft dus onder andere invloed op de berekening van het gemiddelde bij G- en G+. U gebruikt deze functie alleen als u op het betreffende spel een wijziging in het spelresultaat zelf wilt doorvoeren. Voor het aanpassen van het eindresultaat maakt u een correctie op de einduitslag.

Correcties op de einduitslag

Correcties gemaakt op de einduitslag worden doorgevoerd na berekening van alle spellen en het eindresultaat. U gebruikt deze functie wanneer u bijvoorbeeld een 'kwart-top' straf wilt geven. Correcties kunnen gemaakt worden in matchpunten of procentpunten. Matchpuntwijzigingen worden opgeteld/afgetrokken van het totaal aantal behaalde matchpunten waarna dit nieuw verkregen aantal wordt gedeeld door de totale top. Vervolgens is het eindpercentage bekend. Wijzigingen in procentpunten worden eenvoudig van dit eindpercentage afgetrokken of opgeteld.

Wanneer u zowel een wijziging maakt op het aantal matchpunten en het behaalde percentage, wordt eerst het totaal aantal matchpunten aangepast en vervolgens gedeeld door de totale top. Vervolgens wordt dit percentage gecorrigeerd volgens de wijziging in procentpunten.

Combitafel

Zie “Combitafel” in deze appendix.

Spel opsplitsen in meerdere groepen

Wanneer u spellen in meerdere lijnen top-integraal speelt en er blijkt sprake van een dupliceerfout te zijn, kunnen de spelresultaten onderling niet meer vergeleken worden. Dit is ook het geval wanneer de kaarten na afloop van het spel in de verkeerde richting worden teruggeplaatst.

In deze situaties splitst u het spel in meerdere groepen waarvan de scores in elke groep wél onderling vergelijkbaar zijn. Zie “Bijzondere correcties” in het hoofdstuk over de zitting hoe deze splitsing uit te voeren.

Bridge-It berekent de spelresultaten in elke groep afzonderlijk waarbij de scores behaald in de andere groep gezien worden als arbitrale scores. U heeft bijvoorbeeld 3 groepen met elk 12 paren en in een lijn is één spel niet goed gedupliceerd. Dit spel dient u op te splitsen waarbij de twee lijnen met juiste spelverdeling de eerste groep vormen en de lijn met afwijkende spelverdeling de tweede groep vormt. De eerste groep heeft in totaal 12 spelresultaten. Het aantal arbitrale scores voor deze groep is 6. De tweede groep heeft 6 onderling vergelijkbare spelresultaten en 12 arbitrale scores. De berekening geschiedt verder met de Neuberg-formule.

Spel annuleren

Wanneer een spel in zijn geheel geannuleerd wordt met Zitting **à** Correcties **à** Spel annuleren, worden alle paren over één spel minder uitgerekend. Het spel telt dus in zijn geheel niet meer mee. Voor alle paren wordt de totale top ook verlaagd. Ook heeft dit voor de competitiestand gevolgen aangezien deze zitting iets minder zwaar meeweegt dan de andere zittingen (23/24 bij 24 spellen). Zie hiervoor ook de berekening van de competitiestand verderop. Verder brengt deze functie geen bijzonder rekenwerk met zich mee.

Paar heeft een stilzit

Bij een oneven aantal paren hebben een aantal paren een stilzit. Zij spelen één ronde minder. Bij 24 spellen zullen de stilzitparen 20 spellen spelen. Hun eindresultaat wordt dan ook berekend over 20 spellen. In de competitiestand telt deze zittingscore iets minder zwaar mee dan de scores van zittingen waarin 24 spellen gespeeld zijn. Zie de uitleg over de berekening van de competitiestand.

Competitiestand bij parenberekening (matchpunten/percentages)

Gewogen gemiddelde

Bridge-It maakt gebruik van het “gewogen gemiddelde” om gemiddelde waarden te berekenen. Het gewogen gemiddelde houdt in dat niet elke score even zwaar meetelt. De ene score legt meer gewicht in de schaal dan de andere. Dit is afhankelijk van het aantal spellen dat gespeeld is voor de betreffende zittingscore. Dit wordt verduidelijkt met een voorbeeld:

U heeft drie zittingen gespeeld met de volgende resultaten:

Zitting 1	45%	24 spellen gespeeld
Zitting 2	66%	20 spellen gespeeld
Zitting 3	50%	24 spellen gespeeld

Het *gewone gemiddelde* van deze drie zittingscores is (45+66+50)/3 = 53,67%.

Het *gewogen gemiddelde* wordt als volgt berekend:

$$\frac{(45x24)+(66x20)+(50x24)}{24+20+24} = 52{,}94\%$$

Dit percentage verschilt wezenlijk van het gewone gemiddelde. De oorzaak hiervan is het aantal spellen van de tweede zitting. In deze zitting zijn slechts 20 spellen gespeeld en daarom wordt deze zitting minder zwaar meegeteld. In deze zitting is een hoge score behaald, maar omdat de zitting maar voor 20/24 meetelt, leidt dat tot een iets lager gemiddelde.

In de competitiestand worden zittingscores waarbij een afwijkend aantal spellen is gespeeld aangeduid met de letter ‘m’. Indien uw club geen gewogen gemiddelde hanteert, maar een gewoon gemiddelde, dient u het aantal spellen van alle scores waar een ‘m’ achterstaat, aan te passen. Zie hiervoor het hoofdstuk over de competitie hoe deze wijziging door te voeren.

Wij raden u echter altijd aan om het gewogen gemiddelde te gebruiken. Het is de enige juiste berekeningsmethode voor het optellen van competitiestanden met zittingen van verschillende lengtes. Meer informatie vindt u hierover in Cursus CLB, p. 157 en verder.

Berekening van competitiestand bij verwerken clubreglementen

Wanneer u clubreglementen hanteert om bijzonderheden zoals het spelen in andere lijn, afwezigheid en invallers te verwerken, zal Bridge-It deze berekening voor u uitvoeren conform de ingestelde clubreglementen voor de competitie. Deze berekening gaat in drie stappen:

1. Eerst wordt het eigen gemiddelde uitgerekend. Voor deze berekening worden alleen die scores meegenomen waarvan bij de clubreglementen is ingesteld dat zij in aanmerking komen voor deze berekening. Zie ook Stap 5 clubreglementen in het hoofdstuk over het opzetten van een nieuwe competitie. Dit gemiddelde is een gewogen gemiddelde.
2. Vervolgens worden de zittingscores waarbij zich bijzonderheden hebben voorgedaan uitgerekend waarbij eventueel het bij 1. uitgerekende eigen gemiddelde wordt toegepast.
3. Alle scores zijn nu uitgerekend. Met deze scores wordt nu het eindgemiddelde over deze competitieronde uitgerekend. Dit is weer een gewogen gemiddelde. Voor zittingen waarin men afwezig was, wordt het standaard aantal spellen toegekend.

Voorbeeld

Ingestelde reglementen:

Afwezig 1e keer: eigen gemiddelde, max. 45%
Afwezig 2e keer: eigen gemiddelde, max. 40%

Invallers:

Maximum: eigen gemiddelde
Minimum: 45%

Spelen in hogere lijn:

5% bonus
Ondergrens: eigen gemiddelde

Voor berekening van het eigen gemiddelde worden alleen de scores gehanteerd die door het paar behaald zijn in de eigen lijn in originele samenstellen. Scores behaald in een andere lijn, met invallers of als combipaar komen hiervoor dus niet in aanmerking.

4 zittingen gespeeld:

Zitting 1	45%	24 spellen gespeeld
Zitting 2	afwezig	
Zitting 3	66%	20 spellen gespeeld
Zitting 4	57%	24 spellen gespeeld, met invallers

Stap 1: bereken het (gewogen!) eigen gemiddelde over de gespeelde zittingen zonder bijzonderheden.

$$\frac{(45{,}00 \times 24) + (66{,}00 \times 20)}{(24 + 20)} = 54{,}545454 = 54{,}55\%$$

Stap 2: ken aan de andere zittingen de juiste resultaten toe:

Zitting 2: 1^{e} keer afwezig is eigen gemiddelde (54,55%) maximaal 45% **à** 45%
Zitting 4: 57% behaald, gespeeld met invallers, maximum is eigen gemiddelde **à** 54,55%

Stap 3: reken het (gewogen!) eindgemiddelde uit.

$$\frac{(45{,}00 \times 24) + (45{,}00 \times 24) + (66{,}00 \times 20) + (54{,}55 \times 24)}{(24 + 24 + 20 + 24)} = 52{,}06\%$$

Opmerkingen

- Bridge-It rekent intern met onafgeronde waarden (enkele precisie). De getallen die op het scherm getoond worden zijn afgerond.
- Een arbitrale wijziging in de zittingscore (herkenbaar aan de letter ‘r’) gaat altijd boven ingestelde clubreglementen. Deze worden niet meer toegepast. Een zittingscore waarop een arbitrale wijziging is gemaakt, wordt ook niet meegenomen in de berekening van het eigen gemiddelde bij stap 1.

Appendix B

Minimum en aanbevolen configuratie van software en hardware

Software

Bridge-It werkt op PC's waar Microsoft Windows XP (service pack 3), Vista of Windows 7 op geïnstalleerd is.

Hardware

Bridge-It heeft geen andere hardware-eisen dan die door het Windows besturingssysteem gesteld worden. Voor een vlotte werking van het programma raden we minimaal een processor aan met een snelheid van 600Mhz en een geheugen van 128Mb.

Seriële poort voor communicatiekabel of Bridgemate Pro basisstation

Indien u gebruik gaat maken van Bridgemate Classic of Bridgemate Pro, is het noodzakelijk dat uw computer over een vrije seriële communicatiepoort beschikt. De communicatiekabel of basisstation kunt u in één van deze poorten plaatsen.

USB in plaats van seriële poort

Nieuwe computers beschikken veelal niet meer over een seriële poort. Wel zijn er één of meerdere USB poorten aanwezig. Uw Bridgemate/Bridge-It leverancier beschikt over een handige converter waarmee u een USB poort omzet in een seriële poort. Vraag ernaar wanneer u een dergelijk oplossing nodig heeft.

Indien u zelf reeds over een dergelijke converter beschikt, dient u bij de instellingen er rekening mee te houden dat de toegevoegde COM-poort tussen 1 en 10 ligt. Indien de poort hoger is ingesteld, zal Bridge-It de communicatiekabel/beveiligingsplug niet detecteren. Zie de handleiding bij uw converter over hoe deze poort te wijzigen.

Installeren van de software

Vrije schijfruimte

Alvorens u gaat installeren, doet u er goed aan om te controleren of uw harde schijf nog over genoeg vrije ruimte beschikt. Bridge-It vereist ongeveer 100MB schijfruimte. De zittingen zelf nemen ongeveer 100 tot 200Kb per zitting in beslag.

Installatie van het programma

Om het programma te installeren plaatst u de Bridge-It cd-rom in de cd-romspeler van uw computer. Bridge-It vereist dat een aantal ondersteunende onderdelen geïnstalleerd dienen te worden op uw computer. Dit hangt af van het besturingssysteem dat u gebruikt.

Voor de installatie dient u in Windows ingelogd te zijn met administrator rechten.

Installatie Bridge-It

Selecteer in Windows Verkenner de cd-romspeler en dubbelklik op het programma “Setup.exe”. De installatieprocedure zal nu gestart worden. Volg de aanwijzingen op het scherm.

> *Lees de licentieovereenkomst aandachtig door. Om het programma te installeren, dient u akkoord te gaan met deze overeenkomst en overeenkomstig deze licentievoorwaarden te handelen. Indien u niet akkoord gaat met de licentieovereenkomst, kunt u binnen 10 dagen na aanschaf het softwarepakket terugsturen naar uw leverancier. U krijgt dan uw betaling terug.*

Tijdens de installatieprocedure wordt u gevraagd om een map te selecteren waarin het programma geïnstalleerd zal worden. Het wordt aanbevolen om de standaardmap hiervoor te hanteren. Indien meerdere clubs van dezelfde computer gebruik willen maken, of u wilt meerdere clubavonden gescheiden van elkaar laten werken, is het stukje “Meerdere clubs” en “Meerdere avonden” verderop van belang.

De gehele installatieprocedure kan enkele seconden tot minuten in beslag nemen afhankelijk van de snelheid van uw computer. Op het einde van de installatieprocedure wordt u gevraagd de computer opnieuw op te starten om de wijzigingen te activeren.

Meerdere avonden

Wellicht speelt uw vereniging meerdere avonden in de week. Hierbij kunnen de volgende situaties onderscheiden worden:

1. de wedstrijdleider(s) van de verschillende avonden gebruiken Bridge-It vanaf één en dezelfde computer. Er vinden geen handelingen plaats op een andere computer (computers thuis bijvoorbeeld).
2. De wedstrijdleiders gebruiken hun computer thuis en wensen thuis hun zittingen voor te bereiden en nemen de gegevens mee naar de vereniging.

1. Gebruik op één computer

U maakt één installatie van Bridge-It waarmee u alles kunt afhandelen. U hanteert één ledenbestand waarin alle leden zijn geplaatst. U kunt ook voor elke avond een apart ledenbestand aanmaken, maar dit is niet noodzakelijk. Voor elke avond maakt U de competities aan. In deze competities worden ook de voor die competitie relevante clubreglementen gezet. Deze gelden dan alleen voor die competitie. Eventuele vrije zittingen kunnen los van elkaar aangemaakt worden.

De verschillende competities worden door het programma van elkaar gescheiden. Er worden dus geen scores of zittinguitslagen met elkaar verward.

2. Thuis voorbereiden vanaf verschillende computers

Indien u en andere wedstrijdleiders thuis de zitting willen voorbereiden is een additionele handeling nodig. Omdat de datamap steeds gesynchroniseerd moet worden kan dat tot problemen leiden wanneer er sprake is van één installatie. Uw gegevens kunnen immers de gegevens van de andere avond overschrijven waardoor zij hun competities en zittingen kwijt zijn. Daarom is het raadzaam om voor elke avond die thuis voorbereid wordt een extra installatie te maken.

Ga hiervoor als volgt te werk:

1. Installeer Bridge-It eenmalig op de computer van de vereniging. Deze installeert u bv in de map “C:\Program files\Bridge-It maandag”. Zie de eerder beschreven installatie procedure.
2. Maak een nieuwe map aan, bv.”C:\Program files\Bridge-It woensdag”
3. Kopieer de gehele inhoud van de originele Bridge-It map naar de bij 2 aangemaakte map.
4. Maak een snelkoppeling naar “Bridge-It.exe” in de nieuwe map.
5. Doe de stappen 2 t/m 4 voor elke extra avond.

Het programma in de nieuwe mappen zijn oproepbaar via de snelkoppeling. Voor elke avond is een aparte snelkoppeling. Elke avond heeft nu een eigen datamap die zij zelf kunnen synchroniseren met hun gegevens thuis (zie hoofdstuk 1 “Back-up maken en thuis voorbereiden van zittingen”). Omdat de datamappen van de avonden verschillend zijn, worden bij synchronisatie de gegevens van de andere avond niet aangetast.

Tip

Na stap 1, maar voor stap 2, is het verstandig om het ledenbestand en eventuele loopschema’s in te brengen. Bij het overbrengen van het programma installatie van de ene map naar de andere map worden deze gegevens dan meegenomen. U hoeft dan niet nogmaals deze gegevens in te brengen.

Meerdere clubs

Het is mogelijk dat meerdere clubs hun versie van Bridge-It op dezelfde computer installeren en gebruiken.

Voorwaarden voor gebruik

Voor het gebruik door meerdere clubs is voor elke club een licentie vereist. Het niet beschikken over de juiste licentie is strafbaar. Dit geldt ook voor het gebruik thuis en de door Bridge Systems BV geleverde nieuwe versies van de software. Raadpleeg bij twijfel de leverancier of u over de juiste licentie beschikt.

Per vereniging dient als eerste een aparte gebruikersaccount in Microsoft Windows aangemaakt te worden. Elke club meldt zich aan bij Windows onder haar eigen gebruikersnaam. Zie hiervoor uw handleiding bij Windows hoe u meerdere gebruikersprofielen kunt aanmaken.

Vervolgens kan iedere vereniging het Bridge-It programma installeren. Deze installaties dienen van elkaar gescheiden te worden zodat de gegevens van de clubs elkaar niet overschrijven. Doe tijdens de installatie het volgende om dit te bewerkstellingen:

- Kies voor elke club een andere map waarin Bridge-It wordt geïnstalleerd. Noem deze bv “C:\Program files\Bridge-It BC Klaver Twee”, “C:\Program files\Bridge-It BC Harten Vrouw”, etc.
- Ook de startmenu map geeft u voor elke vereniging een andere naam, bv “Bridge-It BC Klaver Twee”, “Bridge-It BC Harten Vrouw”, etc.

Verder is de installatieprocedure gelijk. Door het hanteren van verschillende Windows gebruikers en verschillende installatiemappen, wordt de data van de clubs van elkaar gescheiden. De aparte snelkoppelingen in het startmenu geeft eenvoudige toegang tot de eigen installatie.

Let op:

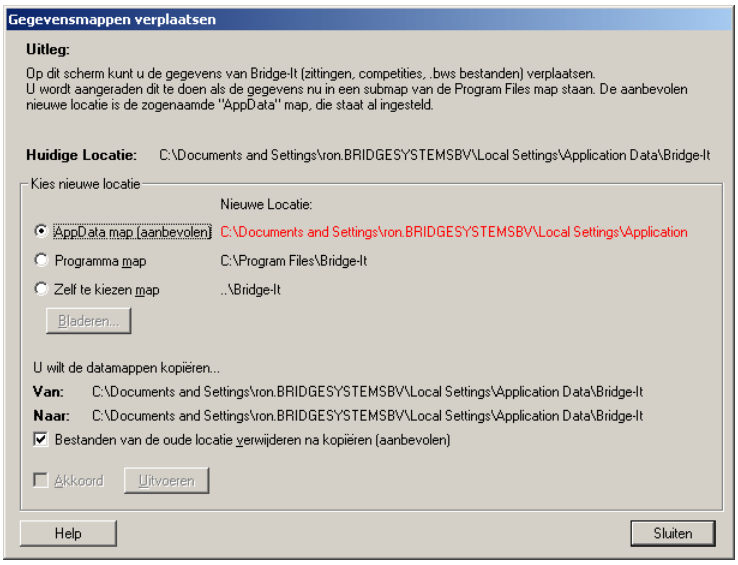
- Het Bridge-it.lic licentiebestand is licentiegebonden. Elke licentiehouder dient bij het gebruik van de software het aan haar geleverde licentiebestand te gebruiken.

Locatie van de Bridge-It databestanden wijzigen

De Bridge-It databestanden worden standaard in de map C:\Gebruikers\<*uwgebruikersnaam*>\AppData\Local\Bridge-It gezet. Het is mogelijk om de mappen met databestanden automatisch te verplaatsen naar een andere locatie, bijvoorbeeld naar een aparte harde schijf die u alleen voor gegevens gebruikt.

Databestanden verplaatsen

Om de databestanden te verplaatsen gaat u naar menu Systeem **à** Bestandsbeheer **à** Gegevensmappen verplaatsen. U krijgt nu het volgende scherm te zien:



U kunt een keuze maken uit “AppData”, de programma map (de map waar het Bridge-It programma in is geïnstalleerd) of een zelf te kiezen map. Nadat u de keuze heeft gemaakt, wordt aangeven van welke locatie naar welke locatie de verplaatsing wordt uitgevoerd. Als deze gegevens juist zijn, plaatst u een vinkje bij “Akkoord” en drukt u op Uitvoeren. De gegevens worden nu verplaatst.

Waarschuwing

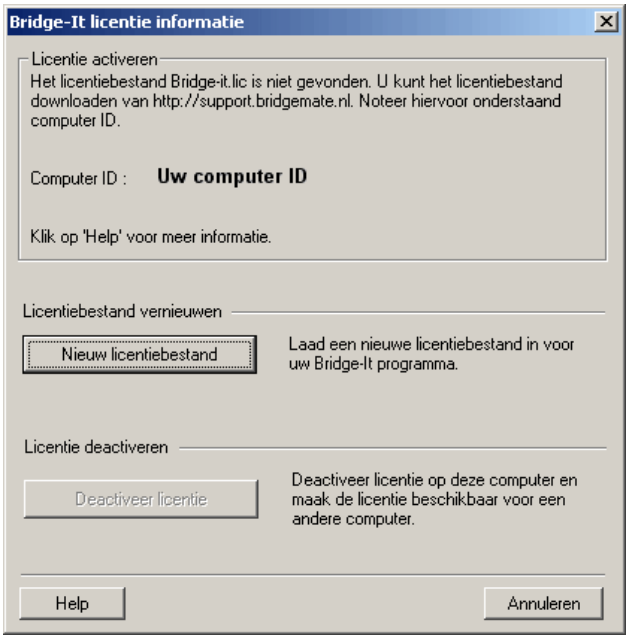
Verplaats nooit de gegevens handmatig maar maak altijd gebruik van deze functie in Bridge-It. Bij het handmatig verplaatsen zullen een aantal essentiële bestanden niet mee verplaatst worden en Windows registerwaarden niet worden bijgewerkt. Hierdoor zal Bridge-It de bestanden niet meer kunnen lokaliseren en kan het programma niet meer opgestart worden.

Bridge-It licentie activeren en beheren

Bij de aanschaf van het Bridge-It rekenprogramma zijn één of meerdere licenties verstrekt afhankelijk van uw bestelling. Het aantal licenties waar u over beschikt bepaalt op hoeveel computers u het programma mag installeren. Alvorens u Bridge-It in gebruik kunt nemen, dient u uw computer aan te melden voor gebruik met uw Bridge-It licentie en het licentiebestand voor uw computer te downloaden.

Bridge-It opstarten en computer registreren voor uw licentie

Zodra u Bridge-It voor de eerste keer opstart, krijgt u het volgende scherm te zien.



Bridge-It vereist dat er een geldig licentiebestand aanwezig is. Bij de eerste keer opstarten zal dit licentiebestand nog niet aanwezig zijn. Uw persoonlijke licentiebestand kunt u downloaden van uw eigen klantpagina van de Bridgemate support site http://support.bridgemate.nl.

Om uw Bridge-It rekenprogramma te activeren, gaat u als volgt te werk:

1. Start het Bridge-It rekenprogramma op. U krijgt bovenstaand scherm te zien.
2. Noteer het Computer ID. Dit ID is uniek voor de computer waar u Bridge-It nu opstart.
3. Ga op internet naar http://support.bridgemate.nl, en kies voor “Klant login”.
4. Log in met uw klantnummer en servicenummer. Deze treft u aan op uw factuur.
5. Klik op “Licentiebestanden voor uw Bridge-It licentie kunt u downloaden van de licentiepagina”, en kies vervolgens voor “Download licentiebestand Bridge-It.lic voor Bridge-It 4.1 of hoger”. U komt nu op de pagina terecht waar u uw computer kunt registreren en nieuwe licentiebestanden kunt downloaden. Lees de informatie goed door.
6. Klik op de knop “Computer registreren” en vul het Computer ID in dat u bij 2. hebt genoteerd. Voeg eventueel een omschrijving toe, bv “Thuiscomputer” of “Clubcomputer”.
7. Nadat het Computer ID correct is toegevoegd, heeft u uw computer geregistreerd. Klik nu op “Download licentiebestand” om het licentiebestand voor deze computer te downloaden.
8. Indien u het licentiebestand in de map plaatst waar het Bridge-It rekenprogramma is geïnstalleerd, bent u na deze stap klaar. Het programma is geactiveerd en u kunt nu Bridge-It opnieuw opstarten.

Indien u het licentiebestand in een andere map heeft geplaatst, bv in C:\Gebruikers*uw gebruikersnaam*\Downloads, dan dient het vanuit deze map naar Bridge-It te worden overgeplaatst. Doe dit als volgt:

9. Windows Vista of Windows 7 gebruikers: Start Bridge-It op met Administrator rechten. (klik met de rechtermuisknop op het Bridge-It icon, en kies voor “Als administrator uitvoeren”). Windows XP gebruikers: Start Bridge-It op gebruikelijke wijze op.
10. Zodra bovenstaand scherm met Bridge-It licentie informatie getoond wordt, klikt u op “Nieuw licentiebestand”.
11. Blader naar de map waar u het Bridge-It licentiebestand heeft opgeslagen, selecteer het bestand en klik op “Open”. Het licentiebestand wordt nu toegevoegd aan uw Bridge-It programma en u kunt nu Bridge-It gaan gebruiken.

Jaarlijks nieuw licentiebestand downloaden

Het licentiebestand loopt jaarlijks op 31 januari af. Vanaf 1 januari kunt u een nieuw licentiebestand downloaden voor het komende jaar. Voor het downloaden van een nieuw licentiebestand voor uw bestaande computer hoeft u het computer ID niet opnieuw te registreren. U downloadt het juiste licentiebestand voor uw computer ID en plaatst deze in de Bridge-It map volgens bovenstaande instructies. Hiermee wordt de licentie voor het nieuwe jaar in gebruik genomen. Het verlengen van uw licentie is kosteloos.

Bridge-It licentie overzetten naar een nieuwe computer

Indien u het gebruik van Bridge-It op een computer wilt staken en wilt voortzetten op een andere computer, dient u eerst Bridge-It te deactiveren op uw huidige computer en de registratie van het computer ID te verwijderen. Vervolgens kunt u de vrijgemaakte licentie gebruiken om het computer ID van uw nieuwe computer te registreren. U gaat als volgt te werk:

1. Windows Vista of Windows 7 gebruikers: Start Bridge-It op met Administrator rechten. (klik met de rechtermuisknop op het Bridge-It icon, en kies voor “Als administrator uitvoeren”). Windows XP gebruikers: Start Bridge-It op gebruikelijke wijze op.
2. Ga naar menu “Help” **à** “Licentiegegevens”.
3. Klik op “Deactiveer licentie”. Lees de informatie goed door, plaats het vinkje bij “Klik hier voor deactiveren licentie” en klik vervolgens op “Ja”. De licentie is nu gedeactiveerd.
4. Er wordt een **deactivatiecode** getoond. Noteer deze code.
5. Ga naar http://support.bridgemate.nl, log in met uw klantnummer en servicenummer en ga naar de pagina waar u de licentiebestanden kunt downloaden.
6. Klik op de knop “Licentie deactiveren” behorende bij het computer ID waarvan u de licentie wilt deactiveren en voer de deactivatiecode in.
7. Uw licentie is nu gedeactiveerd en u kunt nu de vrijgekomende licentie gebruiken voor een andere computer.

Let op: U dient de deactiveringscode binnen 72 uur in te geven op de website. Anders zal uw licentie definitief verlopen!

Bridgemate communicatiekabel en de wedstrijdleiderplug

Communicatiekabel

De Bridgemate communicatiekabel is een essentieel onderdeel voor de Bridgemates Classic en Bridgemate Pro. Het wordt gebruikt om een directe koppeling tussen de Bridgemate en uw computer te maken. Bij Bridgemate Classic is dit nodig voor het initialiseren van de Bridgemates en het uitlezen van de scores. Bij Bridgemate Pro is dit alleen nodig om handmatig de scores uit te lezen wanneer de draadloos verzonden scores verloren zijn gegaan.

De communicatiekabel wordt geplaatst in de seriële poort van de computer waarop Bridge-It draait. Indien uw computer niet over een seriële poort beschikt, kunt u gebruik maken van een USB converter. Zie “Minimum en aanbevolen configuratie” eerder in deze appendix voor meer informatie hierover.

U sluit de communicatiekabel aan op de 9-pins aansluiting van uw computer of de USB-serieel converter. De communicatiekabel is voorzien van een viertal schroefjes. Het is niet noodzakelijk dat u deze vastschroeft en wordt zeker ook afgeraden in situaties waarin u de communicatiekabel regelmatig aan- en afsluit.

Als u de communicatiekabel verwijdert, houdt u de behuizing stevig vast aan de platte kant van de boven- en onderzijde en trekt u rustig het geheel uit de computerpoort. Trek in geen geval aan de zwarte kabel! Dit is incorrect gebruik en kan leiden tot het loslaten van de bedrading in de kabelbehuizing.

Om de communicatiekabel te verbinden met de Bridgemate houdt u het uiteinde van de kabel vast bij het zwarte verdikte gedeelte en plaatst u de connector rustig in de zwarte aansluiting van de Bridgemate. Bij het verwijderen pakt u de connector op dezelfde plaats vast en verwijdert u rustig de connector uit de Bridgemate. Pak nimmer de bedrading vast om de connector te verwijderen. Mogelijk beschadigt u dan de kabel wat kan leiden tot defecten.

Wedstrijdleiderplug

Bij aanschaf van Bridgemate Classics of Pro worden één of meerdere plugjes meegeleverd. Dit zijn zogenaamde wedstrijdleiderpluggen. Ze zijn volledig identiek. De naam geeft al aan dat deze plug alleen door de wedstrijdleider gebruikt wordt. Door middel van deze plug kan de wedstrijdleider tijdens de zitting in een speciaal menu komen. Dit menu heeft verschillende functies die voor de wedstrijdleider van belang zijn waaronder opvragen van overzichten, (voortijdig) uitlezen van de scores, arbitrale scores opgeven et cetera. Wees dus voorzichtig op deze pluggen. Indien u extra pluggen benodigd bent, kunt u hiervoor contact opnemen met uw leverancier.

Waarschuwing:

Gebruik de communicatiekabel en de wedstrijdleiderplug alleen in combinatie met de Bridgemate Classic of Pro. Verbinden met andere apparaten, of andersoortig gebruik, kan leiden tot het niet meer correct functioneren van communicatiekabel of plug. Verbind beide met de Bridgemate alleen wanneer dat nodig is. Overbodig gebruik kan leiden tot snellere slijtage van apparatuur.

Gebruik, bewaring en onderhoud van de Bridgemate

Ingebruikname

Elke Bridgemate Classic en Pro wordt geleverd met vier AAA batterijen welke separaat in de verpakking aanwezig zijn. Deze batterijen plaatst u onderin de Bridgemate. Verwijder het klepje en plaats de vier batterijen in de aangegeven richting. Het verkeerd plaatsen van de batterijen kan mogelijk de Bridgemate beschadigen. Sluit vervolgens het klepje en druk op JA om de Bridgemate te activeren. Controleer of de tekst “initialisatie” op het beeldscherm verschijnt. De Bridgemate is nu gereed voor gebruik.

Gebruik

De Bridgemate is een robuust apparaatje dat tegen een stootje kan, maar dat wil uiteraard niet zeggen dat het zodanig gebruikt moet worden. Incorrect gebruik verkort de levensduur van de Bridgemate aanzienlijk. Onder incorrect gebruik wordt onder andere verstaan:

- De Bridgemate voor andere doeleinden dan bridgezittingen te gebruiken.
- Hard op de toetsen drukken. Een rustige toetsindruk is voldoende om de handeling uit te voeren.
- Het scherm aanraken. Het beeldscherm is vrij kwetsbaar en dient dus ook ontzien te worden van elke vorm van contact.
- Laten vallen van de Bridgemate.
- Contact met vloeistoffen of het plaatsen in vochtige omgevingen.
- Voorwerpen op de Bridgemate plaatsen.
- De Bridgemate bewerken met materialen of openmaken voor andere doeleinden dan het vervangen van de batterijen.
- Andere voorwerpen dan de communicatiekabel gebruiken voor communicatie met de computer, of andere voorwerpen dan de communicatiekabel of wedstrijdleiderplug in de communicatie-uitgang van de Bridgemate plaatsen.

Correct gebruik houdt in dat de Bridgemate tijdens de zitting op de tafel blijft staan en op veilige afstand van vloeistoffen, sigaretten en andere voor de Bridgemate schadelijke stoffen geplaatst wordt. De Bridgemate wordt ter hand genomen enkel wanneer het spel gespeeld is en het resultaat van het spel ingevoerd gaat worden. Indien dat gebeurd is, plaatst men de Bridgemate weer terug naar zijn positie op de tafel.

Bewaring

De Bridgemates worden geleverd individueel verpakt in een stevige doos. U doet er goed aan om na afloop van de zitting de Bridgemates weer in deze doosjes te plaatsen om maximale bescherming te waarborgen. Het is niet nodig dat u de batterijen na gebruik eruit haalt. Ook kunt u gebruik maken van speciale opbergkoffers welke beschikbaar zijn bij uw Bridgemate leverancier.

Onderhoud

Schoonmaken van de Bridgemate kan het beste gebeuren met een droog doekje waarmee vuile plekken verwijderd kunnen worden. Voor de behuizing en het toetsenbord kunt u eventueel gebruik maken van een doekje dat met water een beetje vochtig gemaakt is. Gebruik nimmer chemische reinigingsmiddelen of alcohol houdende vloeistoffen. Voor het beeldscherm maakt u uitsluitend gebruik van een droog doekje. Elke aanraking met vocht kan het beeldscherm negatief beïnvloeden.

Optimaal gebruik van de batterijen en contrast bijstellen

De Bridgemate maakt gebruik van vier AAA (“triple A”) batterijen. De standaard meegeleverde batterijen gaan ongeveer 500 uur (Bridgemate Classic) of 200 uur (Bridgemate Pro) mee. Naarmate het gebruik toeneemt zullen de batterijen in sterkte afnemen. Afhankelijk van de batterijen kan dit eerder of later gebeuren. U herkent dit verschijnsel doordat het beeldscherm minder duidelijk wordt. De letters zijn minder goed leesbaar en het lijkt alsof de toetsaanslagen langzamer gaan. Veelal is het dan nog niet nodig om de batterijen te vervangen. U kunt het contrast van het beeldscherm bijstellen waardoor u weer optimaal gebruik van de Bridgemate maakt. Het contrast stelt u op de volgende manier bij:

- Voor aanvang van de zitting: in het initialisatiescherm drukt u op + om het contrast te vergroten, of op – om het contrast te verlagen.
- Gedurende de zitting: plaats de wedstrijdleiderplug en roep het wedstrijdleidermenu op. Bij de tekst “wl-menu” drukt u op + of – om het contrast bij te stellen.

Het bijstellen van het contrast kunt u een aantal keren doen. Pas als dit ook geen effect meer sorteert, vervangt u de batterijen. Zie onder voor informatie over het vervangen van de batterijen.

Tip

Bij initialiseren van de Bridgemate zet u hem altijd eerst aan en krijgt u het initialisatiescherm te zien. Controleer op dat moment of de letters op het beeldscherm duidelijk worden weergegeven. Zo niet, druk dan één of meerdere keren op plus om dit bij te stellen en initialiseer vervolgens de Bridgemate. Zo bent u ervan verzekerd dat de Bridgemate tijdens de zitting goed leesbare teksten laat zien.

Vervangen van de batterijen

Vervang de batterijen wanneer het bijstellen van het contrast niet meer resulteert in een duidelijk leesbaar beeldscherm. Ook wanneer de communicatie van een bepaalde Bridgemate met de computer veel foutmeldingen oplevert, vervangt u de batterijen.

Het is raadzaam om de batterijen te vervangen wanneer de Bridgemate in initialisatiemode staat. Na vervanging heeft de Bridgemate weer batterijen van volle sterkte en kan het beeldscherm zwart uitslaan. Het contrast staan dan te hoog ingesteld (gevolg van het bijstellen door het in sterkte afnemen van de vorige set batterijen). Verlaag het contrast met de – toets. Het is mogelijk dat u dit een behoorlijk aantal keer achter elkaar moet indrukken.

Let op:

- Gebruik altijd vier nieuwe en gelijke batterijen. Het gebruik van verschillende batterijen kan leiden tot het niet goed functioneren van de Bridgemate.
- Controleer of de batterijen nog niet hun voorgeschreven gebruiksdatum hebben overschreden.
- Volg altijd de aangegeven plaatsingsrichting in de batterijhouder. Verkeerde plaatsing leidt tot het niet juist functioneren van de Bridgemate en kan defecten veroorzaken.
- Bij het verwijderen van de batterijen houdt de Bridgemate de ingevoerde spelgegevens vast. Na het plaatsen van nieuwe batterijen gaat de Bridgemate verder met deze gegevens. Vervangen van batterijen tijdens een zitting is dus mogelijk.

Problemen bij opstarten Bridge-It

Bij het opstarten van Bridge-It worden er een aantal controles uitgevoerd. Indien deze controles niet succesvol verlopen, zal er een foutmelding gegeven worden. De mogelijke foutmeldingen en hoe deze te verhelpen zijn hieronder opgesomd.

Foutmelding	Wat te doen
Bridge-It is al opgestart. U kunt het programma niet twee keer tegelijk opstarten.	U heeft het programma reeds opgestart. Klik op Bridge-It in de Windows taakbalk om naar het programma terug te keren.
Het bestand <Bridge-It directory>/data/schema.dat is niet aanwezig. Bridge-It zal nu afsluiten.	Bridge-It vereist dat het bestand 'schema.dat' in de datamap aanwezig is. Indien dat niet geval is, kunt u deze kopiëren van de map "Reserve" van de Bridge-It cd-rom. Vergeet daarbij niet na het kopiëren in de eigenschappen van 'schema.dat' het vinkje voor "alleen lezen" te verwijderen.
Het bestand <Bridge-It directory>/data/scores.dat is niet aanwezig. Bridge-It zal nu afsluiten.	Bridge-It vereist dat het bestand 'scores.dat' in de datamap aanwezig is. Indien dat niet geval is, kunt u deze kopiëren van de map "Reserve" van de Bridge-It cd-rom. Vergeet daarbij niet na het kopiëren in de eigenschappen van 'scores.dat' het vinkje voor "alleen lezen" te verwijderen.
Run-time error 429: Active-x component can't create object.	Microsoft Data Access Components (MDAC) is niet goed geïnstalleerd of de verbindingen met deze bestanden zijn niet correct geregistreerd. De volgende mogelijke oplossingen zijn hiervoor: - Installeer MDAC opnieuw. In de map "Setup" op de cd-rom staat het bestand Mdac_typnl.exe. Dubbelklik om het opnieuw te installeren. Indien Windows95 gebruikt wordt, dient eerst Dcom95 geïnstalleerd te worden. Deze bevindt zich in dezelfde map. - Installeren van versie 2.5 van MDAC. In de map "Setup" staat Mdac25.exe. Dubbelklik om deze te installeren. - Indien bovenstaande niet geholpen heeft, Bridge-It nogmaals installeren.

Online support site en kennisbank

Op de website http://support.bridgemate.nl treft u veel informatie aan over Bridge-It en Bridgemate. In de kennisbank staan artikelen waarin tips voor het gebruik, bekende foutmeldingen, bugs etc. worden gegeven. Ook kunt u vanuit deze plek vragen stellen aan de helpdesk of problemen rapporteren.

Appendix C

Terminologie

Elk programma hanteert haar eigen terminologie. In het onderstaande lijstje vindt u een aantal veelgebruikte woorden in Bridge-It waarvan de betekenis uitgelegd wordt.

Combitafel	Een tafel waarop door paren van twee afzonderlijke lijnen die in hun eigen lijn een stilzit hebben, tegen elkaar wordt gespeeld. De behaalde score wordt meegenomen naar hun eigen lijn.
Competitie (parencompetitie)	Het geheel van competitieronden en competitiezittingen. Ook wel een seizoen genaamd. Een competitie bestaat uit één of meerdere competitieronden, waarna promotie/degradatie mogelijk is. De competitiestand wordt per paar opgesteld.
Competitieronde	Het geheel van een aantal competitiezittingen. Dit kan één zitting zijn, maar ook meerdere. De uitslagen van deze zittingen worden bij elkaar opgeteld en vormen totaal de stand in de competitie. Als alle competitiezittingen van een competitieronde worden gespeeld, wordt de competitieronde afgesloten. Eventueel vinden er promoties en degradaties plaats. Bij aanvang van een nieuwe competitieronde beginnen alle paren weer vanaf nul.
Competitiezitting	Een zitting waarvan de uitslag bij andere zittingen wordt opgeteld. De zitting vormt onderdeel van een competitieronde.
Individuele competitie	Een competitie waarbij de competitiestand per speler wordt bijgehouden. De scores worden verkregen door het samenvoegen van open zittingen.
Eigen gemiddelde	Het gewogen gemiddelde van een paar van meerdere competitiezittingen in één competitieronde waarbij alleen die zittingscores worden meegenomen die ingesteld staan in de clubreglementen.
Open zitting	Ook wel vrije zitting genoemd. Een zitting waarvan de uitslag volledig losstaat van andere zittingen.
Ronde	Een zitting bestaat uit een aantal ronden. In elke ronde wordt 1 spelgroep gespeeld.
Schema	Een overzicht dat aangeeft aan welke tafel de paren in elke ronde spelen, in welke richting zij zitten en welke spelgroep zij spelen.
Speeloverzicht	Het vierkante vlak in het midden van het groene hoofdscherm waarin de open zittingen, competities, competitieronden en competitiezittingen vermeld staan. Vanuit dit overzicht kunnen zittingen teruggehaald, gecontinueerd of verwijderd worden.
Spelgroep	Een aantal bij elkaar horende spellen dat in een ronde door een paar wordt gespeeld. Het aantal spellen per spelgroep is willekeurig door de wedstrijdleider in te stellen, maar is doorgaans 3, 4 of 5 spellen. In het schema wordt dit weergegeven met een letter. A staat voor de eerste spelgroep, B voor de tweede spelgroep, etc. Bij 4 spellen per ronde is A spel 1-4, B 5-8, etc. Het aantal spelgroepen in een zitting hoeft niet gelijk te zijn aan het aantal ronden.
Spel	Een set van 4 x 13 kaarten
Zitting	Het geheel van een aantal spellen dat gespeeld wordt en waarvan de scores bij elkaar opgeteld worden. Dit kan een open zitting of een competitiezitting zijn.