Bridgemate® II

# Spelershandleiding Bridgemate® II t.b.v. Vriendschap Troef

# De zitting beginnen

**Wie hanteert de Bridgemate?**

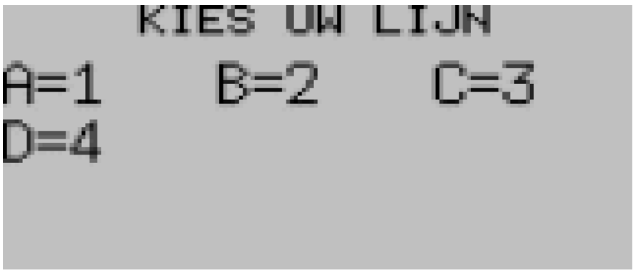
Het Noord-Zuid paar (NZ) bedient de Bridgemate en is daarmee verantwoordelijk is voor de juiste bediening van het apparaat. Het Oost-West paar (OW) is verantwoordelijk voor de controle van de ingevoerde spelresultaten.

**Aan/uitzetten**

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

**Bridgemate activeren en lijn/tafel bevestigen**

Nadat de Bridgemate is geactiveerd, ziet het scherm voor de keuze van de lijnen er als volgt uit:




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

Na keuze van de lijn vraagt de Bridgemate om het tafelnummer in te geven en vervolgens voor een laatste bevestiging van lijn en tafel.

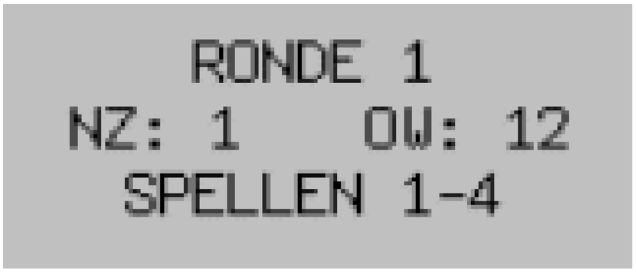
De flexibele invoer met keuze van beschikbare lijnen vereist dat het Bridgemate systeem reeds is opgestart vanuit het rekenprogramma en dat de tafels zijn toegevoegd aan het basisstation. Wanneer het Bridgemate systeem nog niet is opgestart, zal de Bridgemate de melding “Systeem nog niet geactiveerd”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

# Spelresultaten invoeren

**Informatie bij aanvang van de ronde**

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

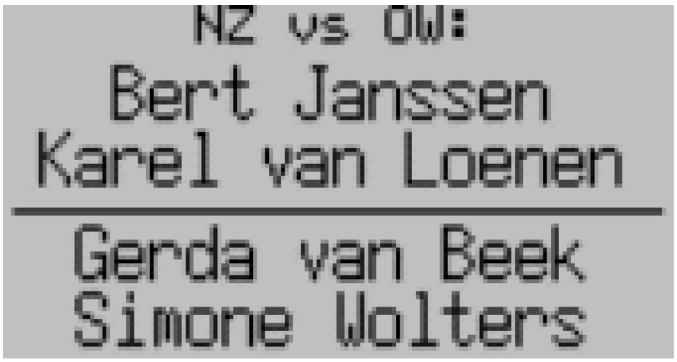
Deze informatie ziet er als volgt uit:




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

**Namen tonen**

Bij aanvang van elke ronde worden de namen van de spelers getoond op de Bridgemate.




**Spelresultaten invoeren**

U gebruikt het volgende scherm voor het invoeren van spelresultaten:

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

## Invoer en verificatie van het spelnummer

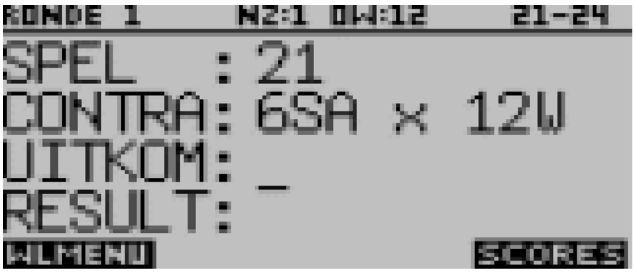
Voordat u een ronde gaat spelen, voert u het spelnummer in. De Bridgemate geeft voor de volgende spellen een spelnummer weer gebaseerd op tafel, ronde en normaal spelverloop. U bevestigt u dit met JA en de Bridgemate gaat dan het spelnummer controleren. Indien het spelnummer niet correct is, of het spel is reeds gespeeld in deze ronde, zal de Bridgemate hier melding van maken. U krijgt dan ook te zien welke spelnummers wel geaccepteerd zullen worden.

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

## Invoer van contract en leider

Het contract voert u in door eerst middels de cijfers 1 t/m 7 de hoogte van het contract aan te geven en vervolgens de contractsoort middels de symbolen voor klaveren, ruiten, harten en schoppen en SA toets. Indien het contract ge(re)doubleerd is, geeft u met X of XX een doublet of redoublet aan.

Na het contract specificeert u de leider op het spel door het paarnummer en de richting. Het paarnummer voert u in met de cijfertoetsen. De richting voert u in middels de N/Z en O/W toetsen. Indien Noord de leider is, drukt u één keer op N/Z. Indien Zuid de leider is, drukt u tweemaal op deze toets. Indien Oost de leider is, drukt u één keer op O/W. Indien West de leider is, drukt u tweemaal op deze toets. Het scherm ziet er als volgt uit:




## Invoer van de uitkomst

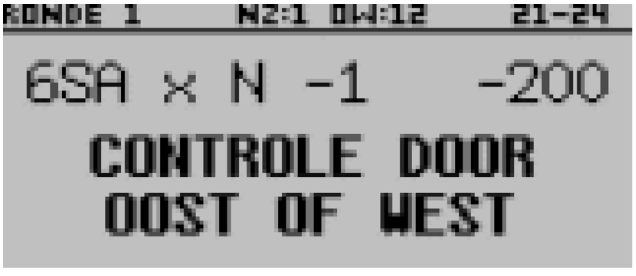
Invoer van de uitkomst hebben we bij Vriendschap Troef uitgeschakeld.

## Invoer van het resultaat

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

**Controle door OW van de ingevoerde gegevens**

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



De Bridgemate wordt nu overgedragen aan OW ter controle van de gegevens.

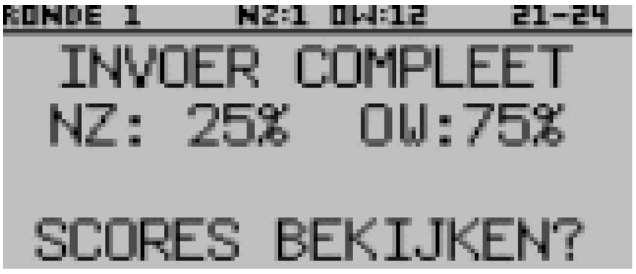
Het scherm vertoont na enkele seconden automatisch alle door NZ ingevoerde gegevens in een makkelijk te lezen overzichtscherm:

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

**Overzicht van behaald percentage en eerdere spelresultaten**

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

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




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

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

**Einde ronde**

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

### Toon posities voor de volgende ronde

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

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

**Einde zitting**

Na afloop van de laatste ronde geeft de Bridgemate de melding “Einde zitting” en keert terug naar het Bridgemate II startscherm na een paar seconden. Druk dan nog éénmaal op JA om alle gegevens door te sturen.

**Speciale invoer: rondpas en spel niet gespeeld**

### Rondpas

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

### Spel niet gespeeld

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

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

## *Spelresultaten terugkijken en wijzigen*

**Ingevoerde spelresultaten terugkijken**

Nadat een spelresultaat is ingevoerd en bevestigd kan het voorkomen dat de spelers willen terugzien wat zij hebben ingevoerd. De Bridgemate biedt de mogelijkheid om de eigen ingevoerdespelresultaten terug te zien gedurende de ronde en op het einde van de ronde. De Bridgemate de functietoets SCORES weergeven:

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

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

**Invoerfouten corrigeren**

## Gedurende het invoerproces

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

## Nadat OW het spelresultaat heeft bevestigd

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

Door de spelers zelf in het overzicht van eigen ingevoerde spelresultaten. Het overzichtscherm van eigen ingevoerde spelresultaten toont de functietoets CORREC. Druk op deze functietoets en geef het nummer in van het spel dat gecorrigeerd dient te worden, gevolgd door JA. Het spelresultaat wordt nu verwijderd en men wordt gevraagd deze nu opnieuw in te geven.

Door de wedstrijdleider via het speciale wedstrijdleidersmenu.