

Hoofdstuk 4: Gebruik van de Bridgemate® II

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



De Bridgemate gebruiksklaar maken

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

Een eerste verkenning



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

Vier functietoetsen voor toegang tot allerlei extra functies.

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

Het toetsenbord

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

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

Aan-/uit zetten

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

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

De Bridgemate activeren

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



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

Batterij indicator

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

De Bridgemate instellen

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



```
LIJN:      A
TAFEL:     1
REGIO:     EUROPA
KANAAL:    0
TAAL:      NEDERLANDS
PIN CODE:  AAN
TERUG  [v] [^] [v] INFO
```

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

Lijn en tafel instellen

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

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

Vaste instelling

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

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

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

Flexibele instelling van lijn en tafel

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

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

Flexibele instelling met keuze van beschikbare lijnen

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

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

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

Regio en kanaal instellen

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

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

Taal

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

Setup beveiligingscode

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

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

De zitting beginnen

Het Bridgemate II systeem opstarten

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

Wie hanteert de Bridgemate?

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

Aan/uitzetten

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

Bridgemate activeren en lijn/tafel bevestigen

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

Vaste instelling van lijn en tafel

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



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

Flexibele instelling van lijn en tafel

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



en



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

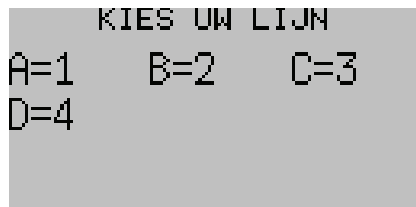


TAFEL A2
BEVESTIG MET JA
NEE OM TE WIJZIGEN

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

Flexibele instelling met keuze van beschikbare lijnen

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



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

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

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

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

Tafel verkeerd aangemeld

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



TAFEL GESTART
DOOR ANDERE
BRIDGEMATE
DOORGAAN ALS A1?

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

```

Roep WL voor
starten tafel A1
WL PIN: _
TERUG

```

Om door te gaan als de genoemde tafel is bevestiging van de wedstrijdleader nodig. De wedstrijdleader geeft zijn PIN code in waarna de Bridgemate de tafel heeft overgenomen van de andere Bridgemate die zich foutief heeft aangemeld. De andere Bridgemate zal niet meer kunnen communiceren en zij zullen zich weldra melden met de melding dat communicatie mislukt is.

Invoer lidnummers (optioneel)

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

```

SPELERNUMMERS:
N:
Z:
O:
W:

```

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

Nadat voor west het nummer is ingevoerd en bevestigd zullen de spelernummers worden doorgegeven naar het Bridgemate Control programma en begint de Bridgemate met de eerste ronde.

De nummers kunnen in het NBB-Rekenprogramma worden gebruikt om automatisch de bijbehorende spelers in te schrijven. Hiervoor wordt gekeken naar het NBB lidnummer dat bij de leden is ingeschreven. Dit nummer dient exact overeen te komen om een speler te kunnen inschrijven. Het hanteren van lidnummerinvoer is alleen handig wanneer uw spelers bij binnenkomst zich niet hoeven aan te melden en rechtstreeks plaats nemen aan een willekeurige tafel. Indien paren zich van tevoren inschrijven, dan heeft het gebruik van lidnummerinvoer geen toegevoegde waarde.

Spelresultaten invoeren

Informatie bij aanvang van de ronde

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

```

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

```


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

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

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

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

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

Invoer van contract en leider

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

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


```

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

```

Invoer van de uitkomst (optioneel)

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

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

Invoer van het resultaat

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

Controle door oost van de ingevoerde gegevens

Druk op JA nadat het contract, leider, uitkomst en resultaat is ingevoerd. De melding “Controle door oost of west” verschijnt, inclusief het aantal berekende scorepunten voor dit contract. Afhankelijk van de Bridgemate instellingen worden deze scorepunten weergegeven vanuit het perspectief van noord/zuid of de leider op het spel.

```

RONDE 1      N2:1 DW:12      21-24
6SA x N -1    -200
CONTROLE DOOR
OOST OF WEST

```

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

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

```

RONDE 1      N2:1 DW:12      21-24
SPEL 21, 6SAx -1
Noord, -200    K8
Druk op ACCEPT
om te bevestigen
ACCEPT

```

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

Overzicht van behaald percentage en eerdere spelresultaten (optioneel)

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

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

```

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

SCORES BEKIJKEN?
  
```

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

Afhankelijk van de gemaakte Bridgemate instelling (zie hoofdstuk 6) kunnen de scores in drie verschillende formaten worden weergegeven:

```

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

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

```

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

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

```

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

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

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 (optioneel)

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



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

Einde zitting

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

Speciale invoer: rondpas en spel niet gespeeld

Rondpas

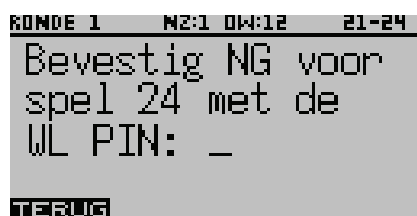
Indien de spelers vier keer gepast hebben zonder een eerste bod te maken, druk dan op de “Pass” knop bij CONTR en bevestig met JA. Het is niet nodig om de leider, uitkomst en resultaat in te geven, de Bridgemate zal automatisch naar het controle door oost scherm gaan.

Spel niet gespeeld

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

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

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



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

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, leider en resultaat. Hierbij

houdt het rekening met de kwetsbaarheid conform artikel 2 van de spelregels voor wedstrijdbridge.

- De Bridgemate houdt precies bij welke ronde actief is. In geval van een wachttafel zal de Bridgemate deze ronde dan ook overslaan.
- Controleer bij een nieuwe ronde steeds voordat u het spel gaat spelen of u en het tegenspelende paar in de juiste richting zitten. Zo wordt de kans op spelen in de verkeerde richting verkleind. Bij aanvang van de ronde geeft de Bridgemate de richtingen aan zodra u op JA drukt.

Spelresultaten terugkijken en wijzigen

Ingevoerde spelresultaten terugkijken

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

```
RONDE 1      N2:1 04:12    21-24
SPEL   : -
CONTRA: -
UITKOM:
RESULT:
WLMENU      SCORES
```

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

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

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

Invoerfouten corrigeren

Gedurende het invoerproces

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

Nadat oost het spelresultaat heeft bevestigd

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

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

Spelresultaten verwerken in het rekenprogramma

Spelresultaten inlezen in Bridgemate Control Software

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

Spelresultaten verwerken in het NBB-Rekenprogramma

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

Wedstrijdleadersmenu

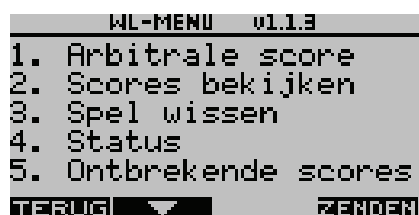
De Bridgemate biedt de wedstrijdleider vergaande mogelijkheden om controle uit te oefenen op de ingevoerde spelresultaten. Hiervoor is een speciaal wedstrijdleadersmenu (WL-menu) beschikbaar. Dit menu is bereikbaar middels een viercijferige PIN code welke in BCS wordt ingesteld. De standaard PIN code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

Het WL-menu oproepen

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



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



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

Menu functies

Het WL-menu heeft zeven functies:

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

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

Arbitrale score invoeren

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



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

Overzicht van ingevoerde spelresultaten opvragen

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

Opmerking

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

Spelresultaat wissen

Wedstrijdleiders hebben altijd de mogelijkheid om ingevoerde spelresultaten te wissen. Dit kan een spelresultaat zijn van de huidige ronde, maar ook eventueel van een vorige ronde. In alle gevallen is dit beperkt tot spelresultaten die zijn ingevoerd op de Bridgemate van waar de wedstrijdleider het spelresultaat wil wissen. Spelresultaten ingevoerd op andere Bridgemates kunnen niet gewist worden. Druk op 3 in het WL-menu om een spel te wissen. Voer het nummer van het spel in dat u wilt wissen en de ronde waarin dit spel is gespeeld. Standaard wordt het nummer van de actieve ronde ingegeven. U kunt dit desgewenst verwijderen met NEE en vervolgens een eerder rondenummer invoeren. Wanneer een resultaat is aangetroffen voor het ingevoerde spel zal de melding “Spel gewist” verschijnen. Indien geen spelresultaat is aangetroffen zal de Bridgemate dit melden.

Informatie over ronde en tafel opvragen

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

WL-MENU - STATUS	
Tafel:	A1
Ronde:	1
Paren:	1-12
Spellen:	21-24
TERUG	

Overzicht ontbrekende scores opvragen

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

Overzicht ingevoerde scores van huidige ronde opvragen

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

De Bridgemate resetten

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

Contrast wijzigen

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