

## HANDLEIDING BRIDGEMATE II

### A. Inschakelen

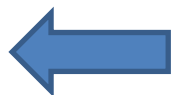
Druk op de JA-toets om de Bridgemate (BM) II in te schakelen. De bovenste 4 functietoetsen werken alleen als er een diapositieve tekst boven verschijnt (witte letters op een zwarte achtergrond). In het voorbeeld is dus alleen de eerste knop bruikbaar.



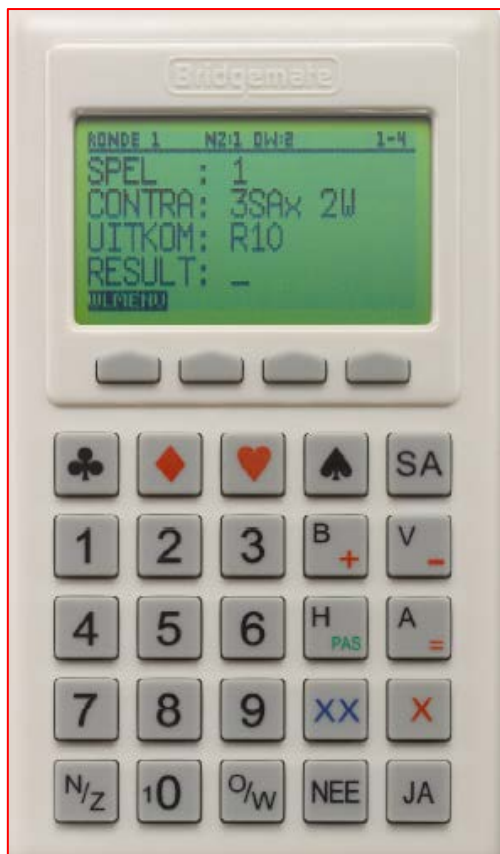
**functietoetsen**

De onderste 25 toetsen zijn om het geboden contract, het resultaat en de spelverdeling in te voeren.

Nieuw ten opzichte van de vorige Bridgemates zijn de toetsen: B, V, H, A en 10 en indien het contract precies gemaakt is: =



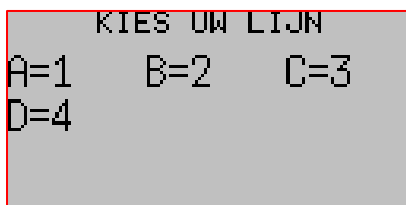
Met de JA-toets ga je naar de volgende stap  
Met de NEE-toets ga je een stap terug om iets te verbeteren



### B. Instellen

1) Wacht tot de wedstrijdleider heeft aangegeven dat de wedstrijdindeling naar de Bridgemates is verzonden.

Druk op de JA-toets om het programma te starten.

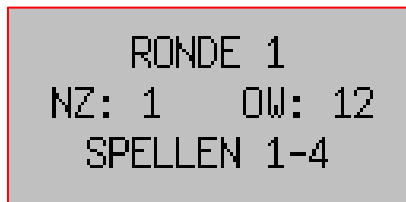


2) De BM toont de beschikbare lijnen.

Gebruik de cijfer-toetsen 1, 2, 3 of 4 om de lijn te selecteren waarin je speelt en bevestig je keuze met de JA-toets.

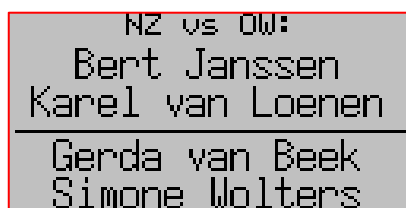
Voer het tafelnummer in. Je vindt dit op het tafelblad en bevestig met de JA-toets.

Hierna krijg je een scherm dat zowel je lijn als je tafelnummer vermeldt. Toets JA als de informatie correct is en NEE om een stap terug te gaan.



3) De BM geeft nu aan dat je de eerste ronde gaat spelen. Controleer of de juiste paren aan tafel en in de goede windrichting zitten.

Druk op JA als alles in orde is.



4) Als laatste controle komen de namen van de paren in beeld.

Druk op de JA-toets als de gegevens juist zijn of raadpleeg de wedstrijdleider als er iets niet klopt.

```

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

```

### C. Contract invoeren

Type na het bieden direct de volgende gegevens in:

1) Het spelnummer. Gebruik de toetsen 0 tot 9 en bestig met de JA-toetst.

2) Het contract (in het voorbeeld hieronder 6 SA X (doublet) door paar 12 en gespeeld door West). Met **X** voor doublet en **XX**

voor redoublet. Nog geen JA intoetsen, maar eerst wie speelt er: Paarnummer en windrichting.

Dus op dezelfde regel bij Contract wie de leider is (Paarnummer én Windrichting).

Druk 1 keer op de N/Z toets voor Noord en 2 keer voor Zuid.

Druk 1 keer Op de O/W toets voor Oost en 2 keer voor West.

Bevestig contract, paarnummer en leider met de JA-toets.

Voer **PAS** in voor een rondgepaste bieding. Of een 0 voor een spel dat niet gespeeld is.

```

RONDE 1  NZ:1 OW:12  21-24
SPEL   : 21
CONTRA : 6SA X 12W
UITKOM :
RESULT : -
WLMENU SCORES

```

3) Type vervolgens bij uitkomst de kaart waar mee uitgekomen wordt in. Kies de kaartkleur middels de ♣, ♦, ♥ of ♠ toetsen en de kaart middels de toetsen 2 t/m 9, 10, B, V, H of A.

### D. Resultaat invoeren en laten controleren

1) Voer het resultaat in.

- Druk op = als het contract precies gehaald is
- Druk op + en een cijfer als er overslagen gehaald zijn
- Druk op - en een cijfer als het contract down is gegaan.
- Bevestig het resultaat met JA

```

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

```

2) De BM vraagt nu of je de invoer wilt laten controleren.

Overhandig de BM aan de Oost-speler.

```

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

```

3) Na een paar seconden verschijnt het woord ACCEPT in beeld bij de bovenste functietoetsen.



Oost keurt de invoer goed door op de ACCEPT functietoets te drukken. Als Oost een fout ontdekt, geeft hij Noord de BM terug.

Met behulp van de NEE-toets kan Noord terug naar het resultaat om dit aan te passen.

4) Oost krijgt nu de behaalde percentages te zien en hij leest die voor. Daarna drukt hij op de JA-toets om de eerder gespeelde resultaten te bekijken en voor te lezen. Zijn er meer resultaten dan er op het scherm passen, dan kan hij met de omcirkelde functietoetsen ▼ en ▲ omlaag of omhoog scrollen.

De eigen score wordt aangeduid met een pijl.

```

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

```

```

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

```

### **E. Handmatig spelverdeling invoeren.**

In de eerste ronde wordt na het spelen van ieder spel de spelverdeling ingebracht in de BM. Hiervoor wordt de eerste ronde met 5 minuten verlengd. De spelverdeling wordt ingevoerd door de **West- speler**. Hiervoor wordt het volgende invoerscherm gebruikt. Dit scherm komt in de eerste ronde, nadat het contract is geaccordeerd door Oost, in beeld.



Als eerste wordt gevraagd om de verdeling van de Noord-hand in te geven. De kaarten worden ingegeven in de volgorde ♠, ♥, ♦, en ♣.

Middels de boven en beneden pijltoetsen kan je tussen de vier kaartkleuren wisselen of via de ♠, ♥, ♦, en ♣ toetsen. Rechtsboven is een teller die aangeeft hoeveel kaarten er ingevoerd zijn in een hand. Nadat alle 13 kaarten van een hand zijn ingevuld, druk je op de beneden pijltoets om naar de volgende hand te gaan.

Om een soepele en vlotte invoer van de spelverdeling te bewerkstelligen is gekozen voor de volgende methodiek:

Noord, Oost en Zuid steken hun kaarten niet terug in het board, maar waaiëren hun kaarten in de hand uit. Vervolgens laten ze West (die invoert) in volgorde (te beginnen bij Noord) van ♠, ♥, ♦, ♣ hun kaartverdeling weten. Het is niet nodig dat binnen een kleur op volgorde wordt gesorteerd.

Nadat door **West** de Noord-hand is ingevoerd, vult deze vervolgens de Oost- en daarna de Zuid-hand in.

Indien er een fout wordt gemaakt in het invoerproces, kan je met de NEE toets een ingevoerde kaart verwijderen. Let er op dat door de automatische sortering dit niet altijd de laatst ingevoerde kaart is. Wanneer men eerst een vijf invoert gevolgd door een aas, en vervolgens op NEE drukt, zal wegens de automatische sortering de vijf eerst worden verwijderd. Om de aas te verwijderen moet je dus nogmaals op NEE drukken. Om een kaart in een andere kleur te verwijderen navigeer je met de boven/beneden pijltoetsen naar de juiste kleur om vervolgens de correctie te maken. Wanneer je een kaart invoert die al in een andere richting is ingevoerd, krijg je hier een melding van. Verwijder de verkeerd ingevoerde in de andere richting en geef dan hier de juiste kaart in. Om naar een andere richting te gaan druk je op de N/Z of O/W knop om snel naar die richting te manoeuvreren en de correctie aan te brengen.

Als de zuid-hand is ingevoerd, zijn er in totaal 39 kaarten ingevoerd. De Bridgemate kent nu automatisch de overgebleven kaarten aan west toe. De West-hand kun je eventueel opvragen door op de beneden pijltoets te drukken net zolang totdat je bij de West-hand bent aanbeland. Druk op **ACCEPT**. De spelverdeling wordt nu doorgestuurd.

Door tijdens het invoeren op SPELVER. te drukken, krijg je een overzicht te zien van de hand voor zover daar de kaarten zijn ingevoerd.

Binnen een lijn hoeft een spel slechts éénmaal ingevoerd te worden. De ingevoerde spelverdeling wordt ingelezen in het NBB-Rekenprogramma en komt met de uitslag op de website.

### **F. Contract invoeren**

*Nadat de spelverdeling in de eerste ronde is ingevoerd, druk je op de JA-toets om het volgende spel in te voeren.*

```
RONDE 1      NZ:1 DW:12      21-24
SPEL       :  -
CONTRA:
UITKOM:
RESULT:
WILMENU    SCORES
```

*Krijg je EINDE RONDE te zien, dan ben je klaar en kun je de tafel verlaten. De BM geeft aan naar welke tafel de spelers moeten gaan.*

*Krijg je EINDE ZITTING te zien, druk dan nog een keer op de JA-toets en lever het kastje in bij de wedstrijdleider.*

*Zevenaar, juli 2015*

**BC**  
De Liemers