

BridgeMate (BM)

1. Kenmerken:

- de bovenste rij toetsen zijn de spelsoorten ♣, ♦, ♥, ♠ en SA
- op de onderste rij treft u de toetsen aan voor windrichting (NZ) en (OW), alsmede de (0), NEE en JA toetsen
- de overige rechter 2 rijen hebben de toetsen (+) en (-), (PAS) en (C) voor Contract en (RD) en (D), welke op de display van de BM worden voorgesteld door resp. :: en ::.
- de overige toetsen zijn van boven naar beneden en van links naar rechts de "1" t/m de "9".

2. Wanneer u de BM voor u heeft, is de display grijs. Met de JA-toets zet u hem aan. Na verloop van ca 15 seconden, gaat de BM vanzelf uit en met een druk op de JA-toets gaat de BM weer aan.

De JA-toets is zeer belangrijk, want hiermee bevestigt u elke invoer.

Met de NEE-toets kunt u een invoer herstellen. Hiertoe drukt u net zo vaak op de NEE-toets als nodig is om de fout te kunnen herstellen.

3. NOORD bedient de BM en OOST controleert.

4. Wanneer alles volgens de regels gaat, ziet Noord, wanneer hij aan tafel komt en op de JA-toets drukt het volgende:

- Bij de eerste ronde Lijn en Tafelnummer
 - Bij alle ronden voorts welke spellen er gespeeld worden en
 - Welk paar OW en welk paar NZ zit.
- Dit door na ieder scherm op de JA-toets gedrukt te hebben. Na JA op 4c. verschijnt er op het scherm op de eerste regel SPEL en op de tweede regel PAAR.

5. Probeer er een **gewoonte** van te maken om meteen **nadat** het **bieden is afgelopen**, achtereenvolgens in te vullen:

- SPELnummer, bevestigen met JA
- PAARnummer en Windrichting van leider + JA
- Contract (achter de tekst C+RES)

Nu kan het spelen beginnen.

6. Nadat het spelen beëindigd is, voert Noord het resultaat in. Omdat de BM inmiddels is uitgegaan, moet deze met "JA" tot leven worden gewekt. Na invoer van het resultaat, bevestigt met JA, verschijnt op het scherm gedurende ca. 5 seconden de tekst: **CONTROLE DOOR OOST. Nu niet op de JA-toets drukken, maar de BM aan Oost geven.**

Wanneer Oost het met de score eens is, drukt deze op JA en anders op NEE. In dit laatste geval moet net zo vaak op NEE worden gedrukt totdat de fout kan worden hersteld.

7. Heeft Oost de score goedgekeurd, dan verschijnt op het scherm de tekst: **INVOER COMPLEET**. In de tweede ronde en verder staat daar tevens nog de vraag bij: **OVERZICHT ?** Wordt nu op JA gedrukt, dan ziet u contract en resultaat van de vorige paren.

8. Nadat alle 4 de spellen zijn gespeeld, moet Noord zich ervan overtuigen, dat hij/zij de tekst **EINDE RONDE** ziet. Deze tekst verschijnt nadat:

- in de eerste ronde voor de vierde maal de tekst **INVOER COMPLEET** zichtbaar is geweest. Dit duurt ca. 30 seconden, waarna de tekst **EINDE RONDE** zichtbaar wordt. **Ook nu niet meer op de JA-toets drukken.** Dat moet de volgende Noord aan deze tafel doen, zodat deze kan controleren of hij/zij aan de juiste tafel zit en tegen de juiste tegenstanders speelt.

- in de tweede en verdere ronden voor de vierde maal al dan niet een overzicht is bekeken.

9. Nadat de score van het laatste spel aan een tafel is gespeeld (dit hoeft niet persé in de laatste ronde te zijn !!!) verschijnt na controle door Oost en nadat het overzicht bekeken is, de tekst: **EINDE ZITTING** gevolgd door **VERBINDEN MET COMPUTER**. Nu moet Noord de BM naar de ruimte brengen waar de computer staat, zodat de scores verwerkt kunnen gaan worden.

EEN FOUTJE

Wanneer er tijdens de invoer iets fout gaat, bijvoorbeeld omdat door Oost (of Noord) ten onrechte een score is goedgekeurd, roept u de WL. Deze heeft een klein instrument, de WL-plug, waarmee hij scores nog kan laten corrigeren. Dit kan nog voor de tekst **EINDE RONDE** verschijnt. Daarna pas aan het einde van de avond.

BridgeMate (BM)

1. Kenmerken:

- de bovenste rij toetsen zijn de spelsoorten ♣, ♦, ♥, ♠ en SA
- op de onderste rij treft u de toetsen aan voor windrichting (NZ) en (OW), alsmede de (0), NEE en JA toetsen
- de overige rechter 2 rijen hebben de toetsen (+) en (-), (PAS) en (C) voor Contract en (RD) en (D), welke op de display van de BM worden voorgesteld door resp. :: en ::.
- de overige toetsen zijn van boven naar beneden en van links naar rechts de "1" t/m de "9".

2. Wanneer u de BM voor u heeft, is de display grijs. Met de JA-toets zet u hem aan. Na verloop van ca 15 seconden, gaat de BM vanzelf uit en met een druk op de JA-toets gaat de BM weer aan.

De JA-toets is zeer belangrijk, want hiermee bevestigt u elke invoer.

Met de NEE-toets kunt u een invoer herstellen. Hiertoe drukt u net zo vaak op de NEE-toets als nodig is om de fout te kunnen herstellen.

3. NOORD bedient de BM en OOST controleert.

4. Wanneer alles volgens de regels gaat, ziet Noord, wanneer hij aan tafel komt en op de JA-toets drukt het volgende:

- Bij de eerste ronde Lijn en Tafelnummer
 - Bij alle ronden voorts welke spellen er gespeeld worden en
 - Welk paar OW en welk paar NZ zit.
- Dit door na ieder scherm op de JA-toets gedrukt te hebben. Na JA op 4c. verschijnt er op het scherm op de eerste regel SPEL en op de tweede regel PAAR.

5. Probeer er een **gewoonte** van te maken om meteen **nadat** het **bieden is afgelopen**, achtereenvolgens in te vullen:

- SPELnummer, bevestigen met JA
- PAARnummer en Windrichting van leider + JA
- Contract (achter de tekst C+RES)

Nu kan het spelen beginnen.

6. Nadat het spelen beëindigd is, voert Noord het resultaat in. Omdat de BM inmiddels is uitgegaan, moet deze met "JA" tot leven worden gewekt. Na invoer van het resultaat, bevestigt met JA, verschijnt op het scherm gedurende ca. 5 seconden de tekst: **CONTROLE DOOR OOST. Nu niet op de JA-toets drukken, maar de BM aan Oost geven.**

Wanneer Oost het met de score eens is, drukt deze op JA en anders op NEE. In dit laatste geval moet net zo vaak op NEE worden gedrukt totdat de fout kan worden hersteld.

7. Heeft Oost de score goedgekeurd, dan verschijnt op het scherm de tekst: **INVOER COMPLEET**. In de tweede ronde en verder staat daar tevens nog de vraag bij: **OVERZICHT ?** Wordt nu op JA gedrukt, dan ziet u contract en resultaat van de vorige paren

8. Nadat alle 4 de spellen zijn gespeeld, moet Noord zich ervan overtuigen, dat hij/zij de tekst **EINDE RONDE** ziet. Deze tekst verschijnt nadat:

- in de eerste ronde voor de vierde maal de tekst **INVOER COMPLEET** zichtbaar is geweest. Dit duurt ca. 30 seconden, waarna de tekst **EINDE RONDE** zichtbaar wordt. **Ook nu niet meer op de JA-toets drukken.** Dat moet de volgende Noord aan deze tafel doen, zodat deze kan controleren of hij/zij aan de juiste tafel zit en tegen de juiste tegenstanders speelt.

- in de tweede en verdere ronden voor de vierde maal al dan niet een overzicht is bekeken.

9. Nadat de score van het laatste spel aan een tafel is gespeeld (dit hoeft niet persé in de laatste ronde te zijn !!!) verschijnt na controle door Oost en nadat het overzicht bekeken is, de tekst: **EINDE ZITTING** gevolgd door **VERBINDEN MET COMPUTER**. Nu moet Noord de BM naar de ruimte brengen waar de computer staat, zodat de scores verwerkt kunnen gaan worden.

EEN FOUTJE

Wanneer er tijdens de invoer iets fout gaat, bijvoorbeeld omdat door Oost (of Noord) ten onrechte een score is goedgekeurd, roept u de WL. Deze heeft een klein instrument, de WL-plug, waarmee hij scores nog kan laten corrigeren. Dit kan nog voor de tekst **EINDE RONDE** verschijnt. Daarna pas aan het einde van de avond.