

Het gebruik van de Bridgemate

Binnen de Bridgeclub Bodegraven-Reeuwijk gebruiken we voor het invoeren van scores aan de bridgetafel BridgeMates (type II).

Op dit apparaat is t.o.v. het oudere type een aantal extra functies beschikbaar:

- het invoeren van een niet-gespeeld spel (zonder tussenkomst van de arbiter);
- het tonen van de contracten en resultaten die in de huidige ronde door Noord zijn ingevoerd en het (zo nodig) corrigeren van een foutieve score;
- het tonen van de tafelnummers waar de paren in de komende ronde naar toe moeten.


In deze handleiding wordt beschreven hoe u de Bridgemate moet gebruiken van start van een zitting tot het einde van de zitting. De hierboven genoemde functies komt u daarin tegen.







Heeft u vragen over of problemen met de Bridgemate tijdens het gebruik, raadpleeg dan de arbiter of de wedstrijdleader.

De Bridgemate II

Het toetsenbord

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



| | | | | |
|---|--|---|------------------------------|---|
|  | |  | 1 tot en met 9, (1)0: | Gebruikt u wanneer u getallen invoert in de Bridgemate, bijvoorbeeld spelnummers, paarnummers, contract en resultaat. |
| | |  | ♣, ♦, ♥, ♠, SA: | Hiermee geeft u de contractsoort aan. |
| | | | +, - : | Geeft overslagen of downslagen aan van het resultaat. |
| | | | = | Geeft aan dat het contract precies gemaakt is. |
|  | |  | B, V, H, A | Geeft de uitkomstkaart aan (bij ons meestal niet van toepassing). |
| | | | 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. |

De 4 functietoetsen boven het toetsenbord geven toegang tot diverse extra functies die niet benaderd kunnen worden met de 25 toetsen.

Wie hanteert de Bridgemate?

De Bridgemate wordt ter hand genomen zodra het bieden is afgelopen, u vult dan het contract in en indien gevraagd de start. Na het spelen vult u het resultaat in. 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/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. Uw invoer gaat echter niet verloren. Wanneer u weer op JA drukt, gaat de Bridgemate verder waar hij geëindigd was.

Aanvang van een zitting: de Bridgemate activeren en lijn/tafel controleren .

Na het aanzetten van de zal het startscherm worden getoond.

Bijvoorbeeld:

LIJN: A
 TAFEL: 1

Met de + en - knop kan naar een hogere (B of C) respectievelijk lagere lijn geswitcht worden. Controleer ook of de Bridgemate op de juiste tafel is geplaatst en druk tot slot op JA om de Bridgemate te laten aanmelden bij het basisstation. De Bridgemate is nu geactiveerd en kan worden gebruikt.

Informatie bij aanvang van de ronde

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
 NZ: 1 OW: 12
 SPELLEN 1-4

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

Namen tonen

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

NZ vs OW:
 Jan Janssen
Anne Janssen
 Piet de Vries
 Maria de Vries

Spelresultaten invoeren

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: _
 CONTRA:
 UITKOM: (vaak niet zichtbaar)
 RESULT:

menu scores

Het knipperende streepje geeft aan waar de huidige invoer zich bevindt.

Invoer en verificatie van het spelnummer

De Bridgemate vult automatisch de spelnummers in, maar dit moet men toch controleren omdat je de spellen soms in een andere volgorde speelt, bijvoorbeeld als er spellen worden geleend van een andere tafel. De Bridgemate zal 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 met 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. Idem voor oost of west. Het scherm ziet er nu bijvoorbeeld als volgt uit:

| |
|--|
| SPEL: 21 |
| CONTRA: 6SA x 12W |
| UITKOM: (vaak niet zichtbaar) |
| RESULT: _ |
| menu scores |

De regel UITKOM is bij ons meestal niet zichtbaar. Bovenin staan in kleine lettertjes o.a. de paarnummers (al is het moeilijk te lezen).

Als de Bridgemate de melding “Contrazit?” toont, controleer dan of bij CONTRA het juiste paarnummer en speelrichting zijn ingevuld. Zijn deze gegevens onjuist corrigeer deze dan; zijn de gegevens toch juist roept u dan de arbiter.

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 (bijvoorbeeld +2). Voor downslagen gebruikt u de – toets gevolgd door het aantal downslagen (bijvoorbeeld -3). 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. Bijvoorbeeld:

| |
|----------------------|
| 6SA x N -1 -200 |
| CONTROLE DOOR |
| OOST OF WEST |

De Bridgemate wordt nu overgedragen aan oost ter controle van de gegevens. Oost laat bij het controleren de bridgemate voor iedereen zichtbaar op tafel liggen. Het scherm vertoont na enkele seconden automatisch alle door noord ingevoerde gegevens in een makkelijk te lezen overzichtscherm:

| |
|------------------------------------|
| SPEL 21, 6SAx -1 |
| Noord, -200 K8 |
| Druk op ACCEPT om te bevestigen |
| ACCEPT |

Oost controleert het ingevoerde resultaat. Als de informatie correct is, drukt oost op ACCEPT om de score te bevestigen. Als de informatie niet klopt, drukt oost op NEE **en geeft de Bridgemate terug aan noord** zodat die de score kan verbeteren. Daarna controleert oost opnieuw het ingevoerde resultaat. 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

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.

| |
|------------------------------------|
| 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. De eigen behaalde score wordt in vet lettertype aangegeven.

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.

Als u als Oost de scores heeft bekeken geef de Bridgemate dan terug aan Noord zonder op een knop te drukken, zodat Noord de scores ook nog kan bekijken.

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. Vertel de andere spelers aan tafel even waar ze naar toe moeten.

| |
|---------------------------|
| EINDE RONDE 1 |
| NZ → 4 OW |
| OW → BLIJFT |
| menu scores |

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.

Speciale invoer: rondpas en spel niet gespeeld

*** Rondpas**

Indien de spelers vier keer gepast hebben zonder een eerste bod te doen, druk dan op de "Pas" knop bij CONTRA en bevestig met JA. Het is niet nodig om de leider 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 CONTRA. 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 moet handmatig door de wedstrijdleider in de computer ingevoerd worden.

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.

```
SPEL   : _  
CONTRA:  
UITKOM:  
RESULT :  
menu   scores
```

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

```
21: N 4H+2 +680  
22: W 3SAx= -750  
23: Z 2KL-1 -100  
24: O 6S= +980  
menu   scores
```

De ingevoerde spelresultaten worden weergegeven in volgorde van spelnummer en vermelden het bijbehorende aantal scorepunten. 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 nog gewijzigd worden zolang de ronde niet is beëindigd.

Het overzichtscherf 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.

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.