

DE BRIDGEMATE II



Aan/uitzetten

U zet de Bridgemate aan met “JA”. Deze gaat vanzelf uit als er na verloop van tijd geen knop ingedrukt wordt. De inge-voerde gegevens blijven bewaard terwijl het apparaat uitstaat. Na weer op “JA”, gaat hij verder waar hij geëindigd was.

Bridgemate activeren en lijn/tafel bevestigen

De Bridgemate vraagt noord de lijn en tafel in te geven:

Als eerste wordt de lijn ingesteld met de “+ en – toetsen”. Druk op “JA” om te bevestigen. Wanneer een verkeerd tafel-nummer is ingevoerd, kan – zoals met elke invoer – met “NEE” teruggedaan worden naar het invoerscherm om een wijzi-ging aan te brengen. Druk op “JA” om de lijn en tafel te bevestigen en de Bridgemate bij het basisstation aan te melden.



en

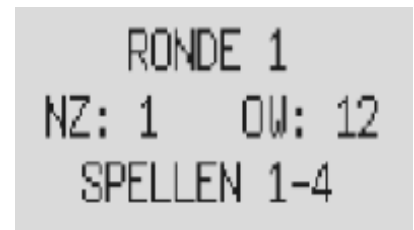


Informatie bij aanvang van de ronde

Bij aanvang van elke ronde geeft de Bridgemate aan 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. Zie informatie hiernaast.:

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



Spelresultaten invoeren

U ziet het volgende scherm voor het invoeren van de spelresultaten:

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

1) Invoer van het spelnummer

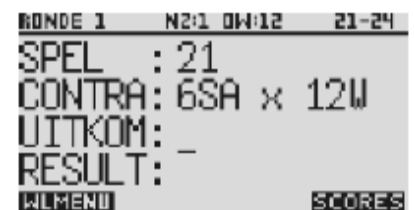
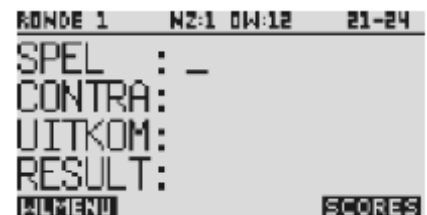
Voer het spelnummer in en bevestigt dit met “JA”. Indien het spelnummer niet correct is, of het spel reeds gespeeld is in deze ronde, zal de Bridgemate hiervan melding maken.

2) Invoer van contract en leider

Voer het contract (=CONTRA, niet te verwarren met contrazit !) in met de cijfers “1 t/m 7” en de “♣, ♦, ♥, ♠ en SA toetsen”.

Indien het contract ge(re)doubleerd is, geeft u dat aan met “X” (doublet) of “XX” (redoublet).

Voer na het contract het paarnummer en de richting in. Als noord leider is drukt u **één keer op N/Z**. Indien zuid leider is, drukt u **tweemaal op deze toets**. Idem voor oost (eenmaal) of west (tweemaal). Het scherm ziet er als volgt uit:



3) Invoer van de uitkomst (niet van toepassing bij De Vecht)

Voer de kaart waarmee wordt uitgekomen in met de toetsen

“♣, ♦, ♥ en ♠ “ 2 t/m 9, 10, B, V, H en A”. **DE BRIDGEMATE II**

DE BRIDGEMATE II

4) Invoer van het resultaat

Voer het resultaat in nadat het spel gespeeld is. Indien het contract precies gemaakt is, drukt u op de “= toets” (i.p.v. de C-toets); voor overslagen gebruikt u de “+ toets” (bv +2), voor downslagen de “- toets” (bv -3).

Druk nu op “JA”. De melding “Controle door oost of west” verschijnt, inclusief het aantal berekende scorepunten

De Bridgemate wordt nu overgedragen aan oost. Deze ziet na enkele seconden het volgende scherm:

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

Controle door Oost van de ingevoerde gegevens

Oost controleert deze gegevens. Indien ze niet correct zijn, drukt hij op “NEE” om de gegevens door noord te laten wijzigen.

Als de informatie correct is, **drukt hij op de ACCEPT functietoets** om dit te bevestigen.

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

Overzicht van behaald percentage en eerdere spelresultaten

Na de acceptatie verschijnt de melding “Invoer compleet” op het scherm en worden de percentages voor NZ en OW getoond. In het begin van de zitting zal dit percentage nog weinig betekenis hebben. Naarmate de zitting vordert wordt het uiteindelijke percentage beter benaderd.

Druk op “JA” om de scores te bekijken. Deze worden getoond in frequentiestaatvorm en per score wordt aangegeven hoe vaak deze is behaald.

Scores worden gesorteerd in volgorde van hoogste NZ score tot laagste NZ score. Bij de eigen score staat een pijltje

```
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
```

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 en posities voor de volgende ronde

Aan het einde van de ronde geeft de Bridgemate aan naar welke tafel de paren in de volgende ronde moeten gaan.

Deze informatie wordt getoond tegelijk met de melding “einde ronde”.

```
EINDE RONDE 1
NZ -> 1 OW
OW -> BLIJFT
WLMENU SCORES
```

Invoer rondpas

Voer bij een rondpas alleen spelnummer in en druk na “Ja” op “Pass” en opnieuw op “JA”. Het is dus niet meer nodig om leider, uitkomst en resultaat in te geven, de Bridgemate zal automatisch naar het “controle door oost”-scherm gaan.

Invoer niet gespeeld

Voer het spelnummer in en druk na “Ja” op “10” (i.p.v. 0). De Bridgemate toont dan het volgende scherm. Vraag nu de arbiter NG (niet gespeeld) te bevestigen.

```
RONDE 1    NZ:1 OW:12    21-24
-----
Bevestig NG voor
spel 24 met de
WL PIN: _
TERUG
```

Einde zitting

Na afloop van de laatste ronde geeft de Bridgemate de melding “Einde zitting”.