

Handleiding voor de Bridgemates

De bridgemates hebben geen druktoetsen meer, maar een aanraakscherm.

In- en uitschakelen

Om een volledig uitgeschakelde Bridgemate in te schakelen, houdt u de aan/uitknop aan de rechterkant ongeveer één seconde ingedrukt.



FIGUUR 1.3

Rechterzijde van het Bridgemate III scoreapparaat

Laat de knop los wanneer de informatie LED bovenin het scherm begint te knipperen. Na enkele sec verschijnt het startscherm:

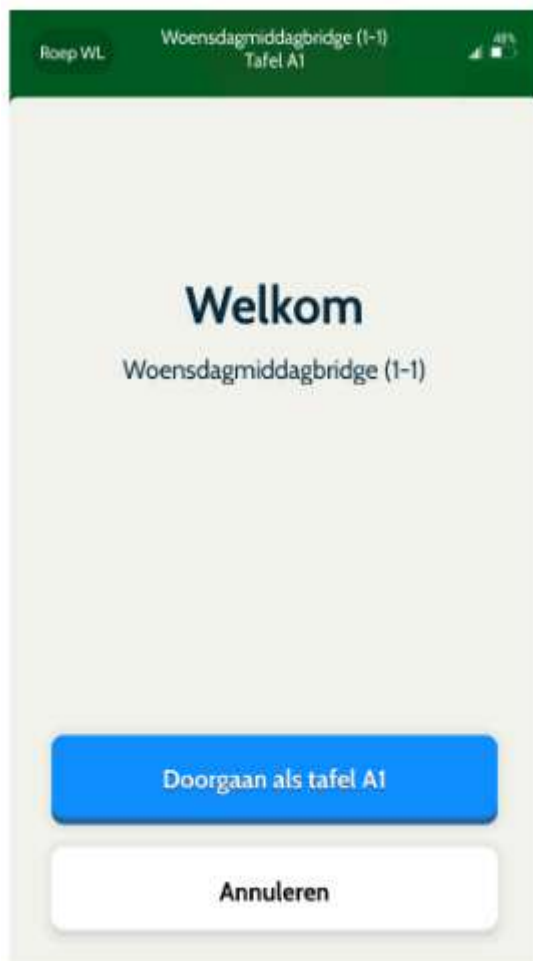


U kunt nu op de blauwe knop "Beginnen" drukken om de zitting voor uw tafel te starten. De Bridgemate zal dan de huidige beschikbare zitting ophalen en de tafels voor die zitting weergeven.



U kiest het tafelnummer dat overeenkomt met de tafel waaraan u zit:

Zodra u uw tafel heeft geselecteerd op de Bridgemate, geeft het apparaat de naam van de zitting weer en vraagt u uw keuze te bevestigen:



Ronde beginnen

Aan het begin van elke ronde toont de Bridgemate essentiële ronde-informatie, waaronder het rondenummer, de te spelen spellen, de verwachte paren en hun zitplaatsen. Tijdens de hele zitting worden de naam van de zitting, het tafelnummer en de huidige ronde duidelijk bovenaan elk scherm weergegeven.

Mocht in dit voorbeeld Aagje van der Aa niet op Noord maar op Zuid te zitten, of Emma de Jong op Oost dan is dit te wijzigen.

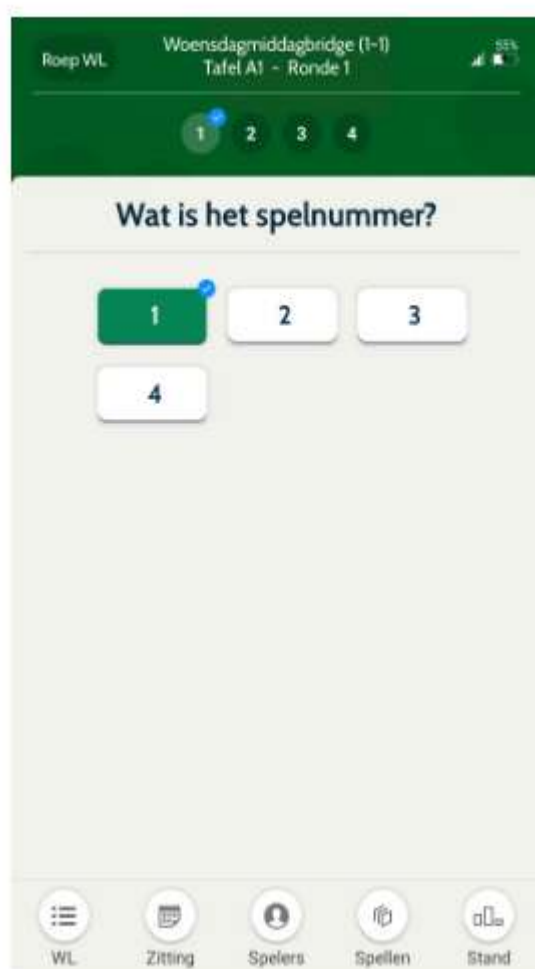
Zie hiervoor de bijlage of vraag één van de rekenmeesters.

Spelresultaten invoeren

Om de ronde te beginnen, tikt u op "Ronde 1 beginnen". U kunt dan beginnen met het invoeren van de spelresultaten voor de spellen in die ronde.

Selecteer het spelnummer

Aan het begin van elk nieuw spel wordt een overzicht van de spelnummers weergegeven. Alleen de spellen van de huidige ronde en tafel zijn toegankelijk. Spellen die al gespeeld zijn, zijn groen gemarkeerd. Begin met het selecteren van het spel waarvoor u het spelresultaat wilt invoeren:



Bij het invoeren en bekijken van het contract en de spelresultaten, wordt het spelnummer duidelijk weergegeven in de groene balk bovenaan. De volgende stap is het invoeren van het contract.

Het contract selecteren

Zodra het spelnummer is gekozen, kan het contract worden geselecteerd:

Om een contract te selecteren drukt u op de knop van het gewenste contract. De Bridgemate gaat dan verder met de keuze van de leider. Indien het contract gedoubleerd of geredoubleerd is, kunt u dit aangeven in het volgende scherm. Indien een spel is rondgepast of niet gespeeld, kies dan "PAS" of "Niet gespeeld" in plaats van een contract. In dat geval gaat de Bridgemate direct door naar het verificatiescherm.



Kies leider (en doublet of redoublet)

Kies vervolgens de leider voor dit contract. Tik op één van de vier richtingen om de leider voor dit contract op te geven:



Doubleren / Redoubleren

Hier kunt u ook een gedoubleerd of geredoubleerd contract registreren. Druk op de rode knop X om een gedoubleerd contract aan te geven, of voor een geredoubleerd contract de blauwe knop XX. Om het doublet of redoublet te verwijderen drukt u op de knop die de knop doublet/redoublet vervangt zodra u deze heeft geselecteerd. U kunt gemakkelijk schakelen tussen niet-gedoubleerd, gedoubleerd en geredoubleerd met een enkele tik op het scherm.

OPMERKING: U kunt het doublet en redoublet ook invoeren of wijzigen in de volgende schermen waar u de uitkomstkaart of het aantal slagen selecteert.

De uitkomstkaart invoeren

Zodra de leider is gekozen, vraagt de Bridgemate om de uitkomstkaart. Kies de kleur en rang van de uitkomstkaart in willekeurige volgorde.



Zodra de uitkomstkaart is geselecteerd, zal de Bridgemate vragen om het resultaat.

Aantal slagen invoeren

De invoer wordt afgesloten met het selecteren van het eindresultaat:



U kunt het resultaat van het spelen vastleggen, waaronder een precies gemaakt contract, overslagen en downslagen. Indien er meer overslagen of downslagen zijn dan op het scherm getoond worden, veegt u de knoppen voor het aantal over- of downslagen naar links of rechts om extra opties te zien. De Bridgemate toont alleen het aantal slagen dat mogelijk is voor het ingevoerde contract.

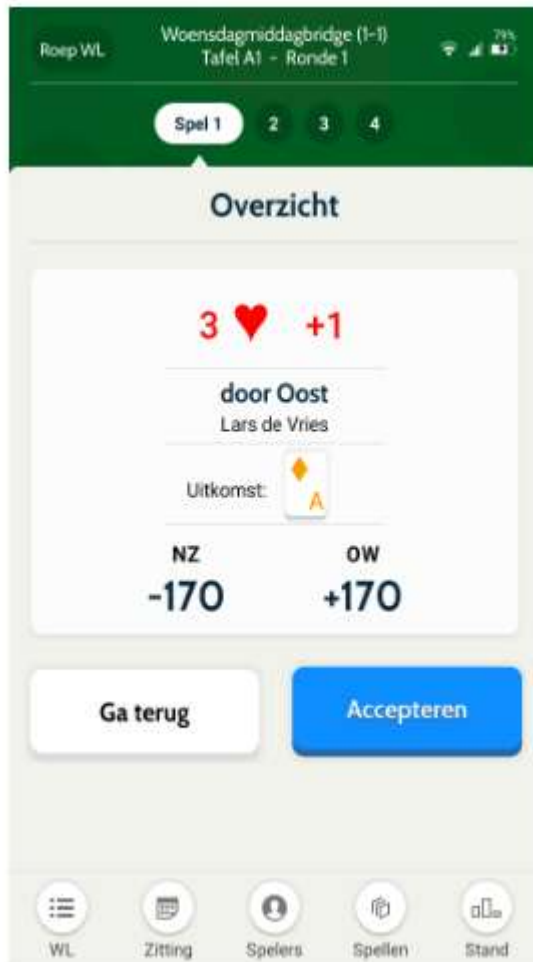


FIGUUR 6.10

Veeg naar links of rechts om meer opties weer te geven

Overzicht spel en controle door het controlerende paar

Zodra het aantal slagen is gekozen, toont het scherm een samenvatting en geeft het een speler van het andere paar de mogelijkheid om de resultaten te accepteren of te weigeren. Indien deze niet binnen een bepaalde tijd reageert, zal de Bridgemate de resultaten automatisch accepteren om te voorkomen dat anderen in de buurt de informatie zien.

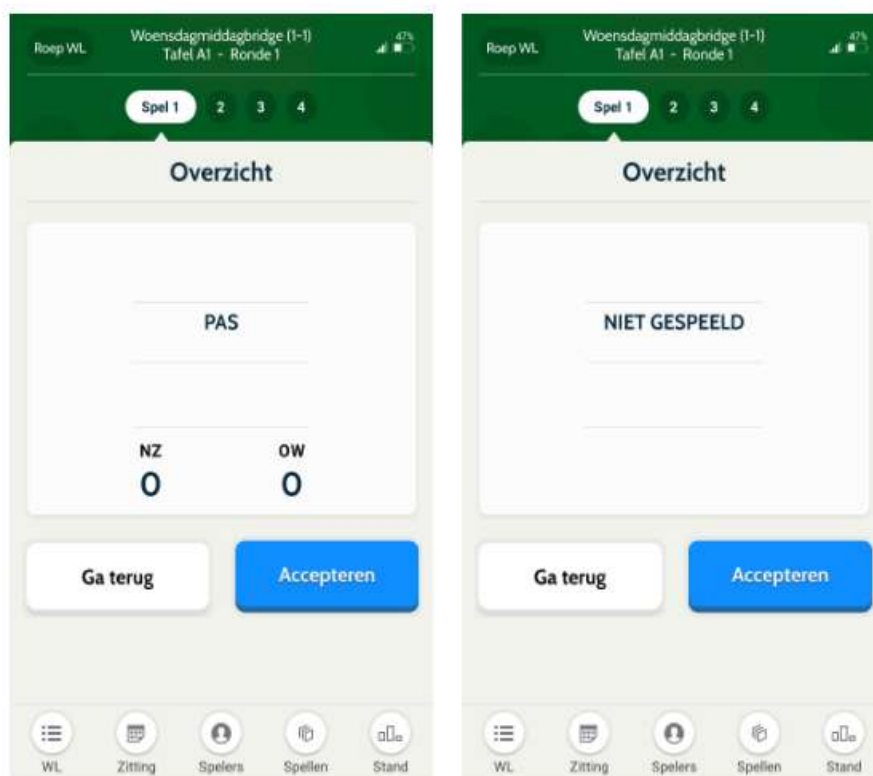


Indien de controlerende speler een fout opmerkt en het niet eens is met de invoer, kan deze op "Ga terug" klikken om terug te keren naar het invoerscherm. Als de informatie correct is, drukt de controlerende speler op "Accepteren" om het resultaat te bevestigen en door te sturen naar de scorecomputer.

Rondpas en Niet gespeeld

Als u alle vier gepast heeft en er geen contract geboden werd, is het spelresultaat PAS. U kunt op PAS klikken in het contractinvoerscherm om de invoer te voltooien. De Bridgemate toont dan het overzichtsscherm van het spel ter controle door de tegenstanders. Op dezelfde manier, als u er helemaal niet in geslaagd bent om het spel te spelen en de wedstrijdleader u toestaat om dit spel over te slaan, kunt u klikken op "Niet gespeeld".

Het samenvattingsscherm voor zowel een rondpas als Niet gespeeld ziet er als volgt uit:



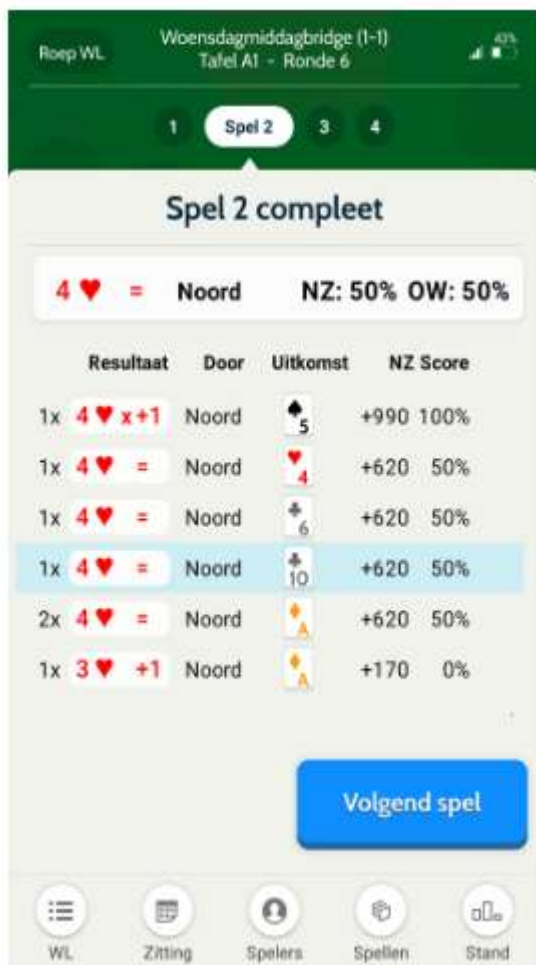
FIGUUR 6.12

Overzicht van spellen met een rondpas en Niet gespeeld

Tegenstanders moeten altijd PAS of Niet gespeeld bevestigen om het invoeren van het spelresultaat te voltooien.

Spelresultaten accepteren en bekijken

Als de tegenstanders het contract en het resultaat hebben geaccepteerd, is het invoeren van het spelresultaat voltooid en kunt u de spelresultaten van andere paren op dat spel bekijken.



De witte scorebalk toont het resultaat dat u zojuist heeft ingevoerd en het percentage dat tot op dat moment is toegekend. Dit percentage kan later veranderen als meer spelresultaten worden ingevoerd. De spelresultaten van andere paren op dit spel worden weergegeven in de lijst hieronder. De lichtblauwe rij geeft het spelresultaat aan dat u net heeft ingevoerd. Als er meer spelresultaten zijn dan het scherm kan bevatten, wordt er een verticale schuifbalk zichtbaar en kunt u omhoog of omlaag vegen om meer resultaten te bekijken.

Om naar het volgende spel te gaan, tikt u op de knop "Volgend spel".

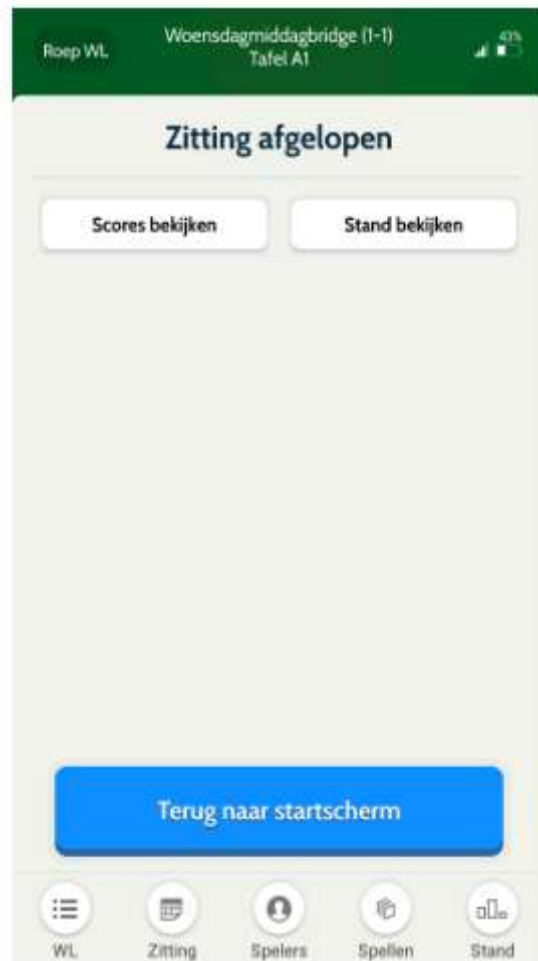


Ronde voltooien

Wanneer u het laatste spelresultaat van de ronde invoert, toont de Bridgemate een blauwe knop met de tekst "Volgende" in plaats van "Volgend spel ". Door op "Volgende" te drukken, krijgt u het einde van de ronde scherm te zien samen met instructies waarheen u zich dient te verplaatsen voor de volgende ronde.

Zitting voltooien

Zodra de laatste ronde aan deze tafel is afgelopen, toont de Bridgemate het scherm voor het beëindigen van de zitting



Alvorens de zitting te beëindigen, heeft u de mogelijkheid om de scores van de laatste ronde te bekijken of de ranglijsten te bekijken. Door op "Terug naar startscherm" te drukken, keert de Bridgemate terug naar het beginscherm.

Bijlage : Spelers wisselen

Het kan voorkomen dat spelers op de verkeerde posities komen te zitten, wat voor verwarring kan zorgen, met name bij het invoeren van de leider. Om dit te verhelpen biedt de Bridgemate een eenvoudige sleepfunctie waarmee spelers hun posities kunnen verwisselen. Deze functie is beschikbaar op schermen waar spelers in windroos formaat worden getoond:



Volg deze stappen om de spelers in een paar te wisselen:

1. Houd het label van de speler die u wilt ruilen ingedrukt.
2. Nadat u het label een seconde heeft vastgehouden, wordt het grijs en verschijnt er een pijl om de wisselrichting aan te geven
3. Sleep de speler naar diens partner. Het label van de partner wordt grijs zodra de speler er voldoende overheen is gesleept.



4. Laat de knop los. De spelers worden nu verwisseld.

De spelerswissel blijft van kracht voor de rest van de zitting en alle volgende schermen tonen de spelers in hun nieuwe posities.